

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ
ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

Επιβλέπων καθηγητής : Αμαλία Φωκά
Επιμέλεια εργασίας: Χαϊδάρογλου Ειρήνη
Ημερομηνία: 29/4/2015

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΥΜΒΟΛΗΣ ΤΟΥ ΣΤΗ ΤΕΧΝΗ

2 Poetic machine to send messages to someone , somewhere

3 Face Maker [WEB APP}

4. 4 LONG DISTANCE ART,Ένας καλλιτέχνης , δύο robot, τρία έργα σε Βερολίνο , Βιέννη, Λονδίνο.

5.Πηγές

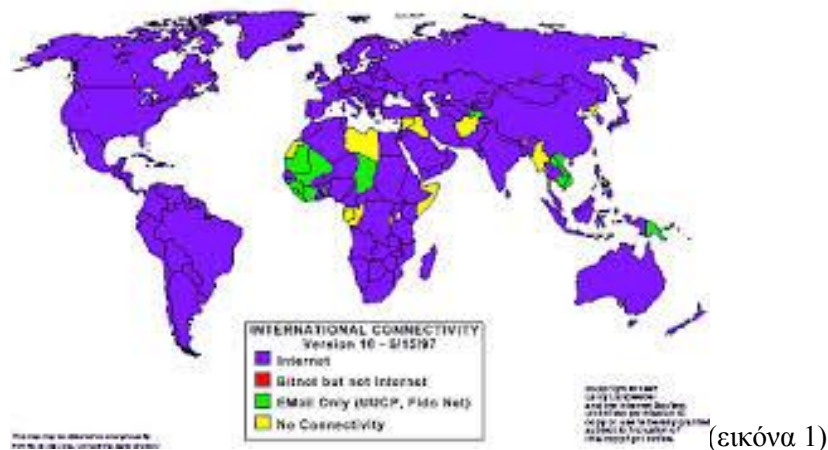
1.ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΔΙΚΤΥΟΥ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΗΣ ΣΥΜΒΟΛΗΣ ΤΟΥ ΣΤΗ ΤΕΧΝΗ

Η εποχή που διανύουμε ,αλλά και μερικά χρόνια πριν, είναι λίγο περίεργη και αμφίσημη για το τι ακριβώς θεωρούμε τέχνη. Μετά το δεύτερο μισό του 20^{ου} αιώνα εισάγεται η έννοια της μετανεωτερικότητας όπου εάν σε ένα έργο αν υπάρχει η κατάλληλη θεωρητική στήριξη του ή και η επίτευξη των στόχων του ,μπορούν να επονομαστούν αλλά και να είναι σαφώς τέχνη.

Στα πλαίσια αυτής της άποψης τις τελευταίες δύο δεκαετίες έχει δημιουργηθεί ένα νέο είδος αποτύπωσης της τέχνης όπου κάνει χρήση των νέων συστημάτων τεχνολογίας. Η τεχνολογία έχει αρκετά κομμάτια τα οποία τα εισάγει στη τέχνη , ένα από τα κυριότερα είναι αυτό των δικτύων.

Αρχικά πρέπει να δούμε τι εννοούμε με τον όρο δίκτυα. Δίκτυο λοιπόν είναι ένας συνδυασμός συστημάτων , τα οποία συνδέονται μεταξύ τους μέσω κάποιου μέσου μετάδοσης (καλώδιο, αέρα). Τέτοια είναι , η κινητή τηλεφωνία , το διαδίκτυο , το σταθερό τηλέφωνο, αλλά και οποιοδήποτε άλλο δίκτυο το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε μόνοι μας σε μία μικρότερη εμβέλια.

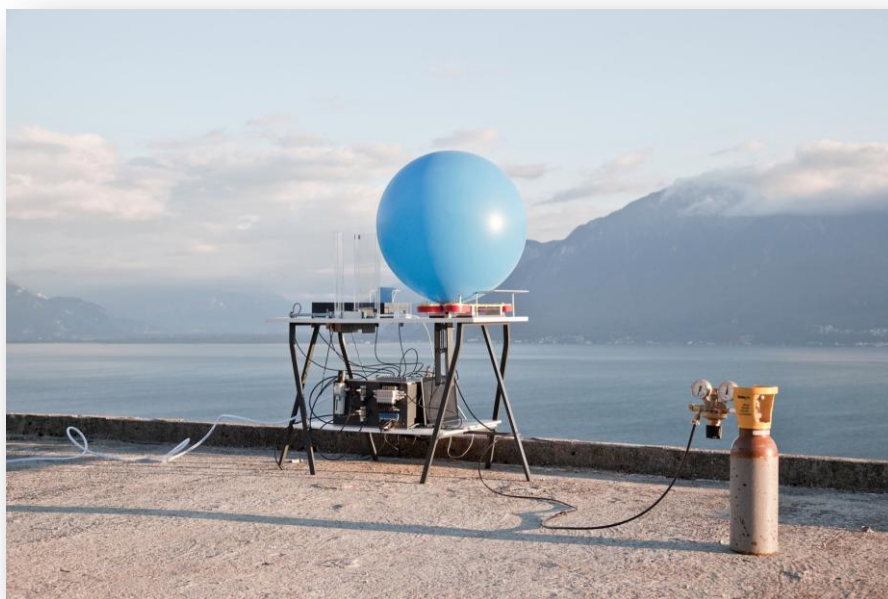
Τώρα , για πιο λόγο όμως αυτό το μέσω της τεχνολογίας εισάγεται τόσο ενεργά στην τέχνη και δημιουργεί ένα νέο είδος τέχνης την «net-art» . Κατά φαινομενικούς λόγους είναι "αναγκαίο κακό" της εποχής. Αυτό γιατί αν κοιτάξουμε τον χάρτη της γης (εικόνα 1) με το ποσοστό πρόσβασης στο διαδίκτυο θα παρατηρήσουμε πως το ποσοστό που ΔΕΝ έχει πρόσβαση είναι ελάχιστο. Άρα εδώ και μερικά χρόνια το διαδίκτυο είναι αναπόσπαστο κομμάτι κάθε ανθρώπου , απ' οποιοδήποτε μέρος της γης. Οπότε αν η τέχνη δεν εκμεταλλευόταν αυτό το χώρο μάλλον δεν θα είχε και μέλλον.



Στη συνέχεια θα ορίσουμε πιο συγκεκριμένα τι είναι «vnet-art» ή αλλιώς διαδικτυακή τέχνη με βάση την θεωρία της Δάφνης Δραγώνα, επιμελήτρια στο χώρο της ψηφιακής τέχνης. Αναφέρει πως τα κύρια χαρακτηριστικά της net-art είναι το i) κείμενο , ii) υβριδισμός , iii) χιούμορ, iv) hactivism. Ιστορικά αναφέρει πως το πρώτο net-art έργο εκτέθηκε το 1998 στην Γκουγκεχαϊμ της Νέας Υόρκης και μ' αυτό το έναυσμα άρχισαν τα περισσότερα μουσεία να εισάγουν τέτοιου είδους τέχνη στους χώρους τους. Βέβαια τονίζει πως ανατρέπει στερεότυπα των χώρων τέχνης διότι πλέον για προφανής λόγους μπορεί να έχει πρόσβαση ο καθένας.

Πιο συγκεκριμένα θα αναφερθούν στη συνέχεια έργα που κάνουν χρήση των δικτύων και είναι των τελευταίων ετών.

2 Poetic machine to send messages to someone , somewhere



(εικόνα 2)

Το πρώτο έργο που έχω διαλέξει είναι αρκετά ρομαντικό για την εποχή. Ο δημιουργός του, David Colombini , έφτιαξε μια μηχανή που μας επιτρέπει να στέλνουμε μηνύματα , εικόνες , και βίντεο στον αέρα χρησιμοποιώντας ένα μπαλόνι φουσκωμένο με ήλιο. Η πρόθεση αυτού του έργου είναι να ζαναβρεί την προσδοκία , του τυχαίου και του απροσδόκητου, κάτι που είναι ασυνήθιστο με τις σημερινές μορφές τέχνης.

Τώρα όμως γιατί είναι ένα έργο που έχει σχέση με το δίκτυο; Όπως προανέφερα ΜΑΣ επιτρέπει να στείλουμε αυτό το μπαλόνι και αυτό τα κάνει μέσω μίας ιστοσελίδας. Αφού μπειτε στη σελίδα και πληκτρολογήσετε το όνομα σας και το mail σας , σας επιτρέπει να επισυνάψετε μία εικόνα , έναν ήχο ή βίντεο. Μόλις λοιπόν το επικυρώσει , το μηχανήμα εκτυπώνει το μήνυμα και έναν κωδικό σε ένα φύλλο , όπου γλυστρά σε έναν κύλινδρο βιοπολυμερή που είναι συνδεδεμένο με με ένα μπαλόνι , το οποίο απελευθερώνεται στον αέρα. Το μπαλόνι τότε ταξιδεύει αόριστα σ ένα δυνιτικό δικαιούχο.

Η ιστοσελίδα στην οποία μπορεί ο καθένας να στείλει το μήνυμα-μπαλόνι του είναι www.attachment.cc

Και το βίντεο του έργου είναι <https://vimeo.com/107038653>

3. FACE MAKER [WEB APP]

Το δεύτερο έργο που έχει επιλεγεί είναι ώστε να δούμε και το αρκετά συχνό φαινόμενο των εφαρμογών που πλέον περιβάλλουν την ζωή μας ,εφόσον τις χρησιμοποιούμε από την εργασία μας μέχρι και στον ελεύθερο μας χρόνο.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο καλλιτέχνης δημιουργεί μία εφαρμογή ,που κάνει χρήση του διαδικτύου , και τα παραγόμενα αποτελέσματα του είναι το έργο του καλλιτέχνη. Η εφαρμογή λέγεται Face Maker και κάνει ακριβώς αυτό που περιγράφει το όνομα του, δηλαδή παράγει πρόσωπα.

Η συγκεκριμένη εφαρμογή λειτουργεί με τον εξής τρόπο: ο χρήστης φορτώνει μία φωτογραφία του και με τον αλγόριθμο που έχει δημιουργήσει ο καλλιτέχνης αντιλαμβάνεται το πρόσωπο και του δίνει μία διαφορετική διάσταση , περισσότερο εικαστική.

Μέσα στην εφαρμογή γίνεται μία άτυπη διαδικασία διαγωνισμού ανάλογα με την μεγαλύτερη προτίμηση προς τα έργα με ένα είδος «Like». Όταν κάποιο έργο έχει λιγότερες προτιμήσεις από έναν αριθμό άλλων έργων ,που ορίζει ο καλλιτέχνης, η φωτογραφία κατεβαίνει αυτόματα.



4 LONG DISTANCE ART

**Ένας καλλιτέχνης , δύο robot, τρία έργα σε
Βερολίνο , Βιέννη, Λονδίνο.**



Στο τρίτο έργο ο Alex Kiessling (ζωγράφος) δημιουργεί τρία ίδια έργα, την ίδια στιγμή, σε τρεις διαφορετικές πόλεις , στη Βιέννη , στο Βερολίνο και στο Λονδίνο.

Με την ομάδα Strukt Design Studio, χρησιμοποιούν δύο βιομηχανικά robot που του στέλνονται μέσω δορυφορικής σύνδεσης δεδομένα των κινήσεων του Alex και αυτό τα εκτελεί στο χαρτί.

Η ομάδα χρησιμοποιεί nnn για την αναγνώριση των δεδομένων από ένα υπαίρηθρο πλαίσιο αφής και το Microsoft Kinect. Στη συνέχεια τα δεδομένα μεταφράζονται και στέλνονται μέσω δορυφόρου στο ρομπότ και αυτό τα εκτελεί σε πραγματικό χρόνο.

Τα τρία έργα που δημιουργούνται αποτελούν ένα τρίπτυχο

video: https://www.youtube.com/watch?v=zy2FfMp_tSQ



5.ΠΗΓΕΣ

1. <http://www.creativeapplications.net>
2. <https://www.youtube.com>
3. <https://www.vimeo.com>
4. <https://www.wikipedia.com>