

Περιπτώσεις Ευτελών Κατασκευών

Η ζωγραφική επιφάνεια ως σχέδια επίπλευσης και μεταφοράς

Ζήσης Μπλιάτκας

2022



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Περιπτώσεις Ευτελών Κατασκευών

Η ζωγραφική επιφάνεια ως σχέδια επίπλευσης και μεταφοράς

Ζήσης Μπλιάτσας

Επιβλέποντες καθηγητές: Βασίλης Βλασταράς, Γιάννης Κονταράτος, Κλέα Χαρίτου

Αθήνα 2022



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS

DEPARTMENT OF FINE ARTS

MASTER OF FINE ARTS

Master Thesis

Cases of Cheap Constructions

The painted surface as a raft of flotation and metaphor

Supervising Professors: Vassilis Vlastaras , Klea Charitou , Yiannis Kondaratos

Athens

2022

Περίληψη

Στο παρακάτω κείμενο θα επιχειρήσω να προσεγγίσω τη ζωγραφική ως ένα αφηγηματικό όχημα των εμπειρικών φαινομένων. Θα εκθέσω τόσο προσωπικές παρατηρήσεις που προκύπτουν από την ίδια τη διαδικασία όσο και παρατηρήσεις θεωρητικών και άλλων καλλιτεχνών.

Ξεκινώντας από δύο εμπειρίες σχετιζόμενες με το φαινόμενο της δράσης και προθετικότητας των αντικειμένων, συνεχίζω με το παράδειγμα ενός έργου μου όπου ένα τέτοιο φαινόμενο μεταφέρεται σε μια ζωγραφική αφήγηση. Έπειτα κάνω μια ανάγνωση στο έργο της Roberta Booth όπου μεταλλικές επιφάνειες και γυαλιστερά αντικείμενα συνομιλούν τόσο με τις παραπάνω εμπειρίες όσο και με τη ζωγραφική μου. Παρακάτω, διαβάζω στο έργο του James Hampton την ανύψωση των αντικειμένων από την ευτελή τους καθημερινή υπόσταση σε θρησκευτικό υπερβατικό αντικείμενο. Στη συνέχεια θα εντοπίσω στο έργο του Panamarenko την εν δυνάμει διάσταση ορισμένων κατασκευών να αιωρούνται όπως και το «μάγεμα καθημερινών αντικειμένων» κάτι που επανέρχεται συχνά στη ζωγραφική μου πρακτική. Το τελάρο ζωγραφικής θα συμμετέχει σε αυτή τη δυναμικότητα ως μέσο για υπέρβαση και μεταφορά εικόνων σε ένα σχεδόν μεταφυσικό πεδίο. Έτσι, προχωρώ περαιτέρω, σε έναν αποσωματοποιημένο χώρο, τον χώρο του ίντερνετ και τη ψηφιακής απεικόνισης, για να αναπτύξω το θέμα της διάνοιξης εικονικών χώρων από την αναγεννησιακή προοπτική στα video games, την εικαστική πρακτική της Estelle Flores αλλά και τη δική μου πρακτική στα παρωχημένα προγράμματα ψηφιακής απεικόνισης.

Έτσι, προκύπτει μια πολύ-πρισματική θέαση που φιλοδοξεί ο αναγνώστης να έχει μια όσο το δυνατόν πληρέστερη κατανόηση των θεμάτων που εντοπίζω και επεξεργάζομαι στη ζωγραφική.

Λέξεις Κλειδιά

Ζωγραφική, Ευτελείς Κατασκευές, Ψηφιακή απεικόνιση, MsPaint, Video Games

Summary

In the following text I will attempt to approach painting as a narrative vehicle of empirical phenomena. I will present both personal observations arising from the process itself as well as observations from theorists and other artists.

Starting from two experiences related to the phenomenon of action and intentionality of objects, I continue with the example of a work of mine where such a phenomenon is transferred into a pictorial narrative. Then I do a reading of Roberta Booth's work where metallic surfaces and shiny objects converse both with the above experiences and with my painting. Below, I read in the work of James Hampton the elevation of objects from their humble everyday status to a religious transcendental object. Then I will identify in Panamarenko's work the potential dimension of certain constructions to float as well as the "magic of everyday objects" something that often comes back to my painting practice. The painting frame will participate in this potentiality as a means to transcend and transport images into an almost metaphysical realm. Thus, I proceed further, in a disembodied space, the space of the internet and digital imaging, to develop the theme of opening up virtual spaces from the Renaissance perspective in video games, the visual practice of Estelle Flores but also my own practice in the obsolete digital imaging programs.

Thus, a multi-prismatic viewing emerges that aspires the reader to have as complete an understanding as possible of the themes I identify and process in the painting.

Keywords

Painting, Cheap Constructions, Digital Imaging, MsPaint, Video Games

Εξεταστική Επιτροπή

Άντα Διάλλα

Μάριος Σπηλιόπουλος

Βασίλης Βλασταράς

Κλέα Χαρίτου

Κωστής Βελώνης

Γιάννης Μεσσήνης

Γιάννης Κονταράτος

Κώστας Χριστόπουλος

«Δηλώνω ότι είμαι ο/η αποκλειστικός/η δημιουργός της παραπάνω πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της και ότι έχω το δικαίωμα, να παραχωρήσω τα δικαιώματα που αναφέρονται στην παρούσα άδεια. Βεβαιώνω, ότι το σύνολο του τεκμηρίου που καταθέτω αποτελεί γνήσιο έργο παραχθέν από εμένα και δεν παραβιάζει τα δικαιώματα άλλου δημιουργού με οποιονδήποτε τρόπο. Το τεκμήριο/α που καταθέτω είναι το τελικό εγκεκριμένο έργο από την εξεταστική επιτροπή, δεν προκύπτει από λογοκλοπή ή νοθευμένη έρευνα, δεν προσβάλλει πνευματικά δικαιώματα άλλων δημιουργών και δεν παραβιάζει προσωπικά δεδομένα. Ως κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της εργασίας αυτής, παραχωρώ στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών το μη-αποκλειστικό δικαίωμα δημοσίευσης και διάθεσης της ψηφιακής μορφής της εργασίας μου, εντός και εκτός του δικτύου, μέσω του Ιδρυματικού Αποθετηρίου «Art-IA», με την προϋπόθεση ότι διατίθεται με μία από τις παρακάτω άδειες που έχω επιλέξει κατά την αυτό-απόθεση. Η εν λόγω παραχώρηση δεν συγκρούεται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων ή με παραχωρηθέντα ήδη από εμένα σε τρίτους σχετικά δικαιώματά μου. Η βιβλιοθήκη δεν ασκεί κανενός είδους επιμέλεια στο περιεχόμενο της εργασίας μου και αναλαμβάνω πλήρως την ευθύνη του περιεχομένου της. Η έγκριση της παρούσας εργασίας δεν υποδηλώνει απαραίτητα την αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα/ως από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών (Ν. 5343/1932, άρθρο 202, παρ.2)»

Περιεχόμενο Πτυχιακής

Ζήσης Μπλιάτσας

Από τα τοπία της Flores και το Βρετανικό ή το Γαλλικό εξωτισισμό στα τοπία των κορνιζάδικων και τα “χαλαρωτικά” wallpapers φυσικών τοπίων επηρεάζομαι για να αναπτύξω τις δικές μου ψηφιακές εικόνες με τη χρήση παρωχημένων λογισμικών για ζωγραφική στον υπολογιστή.

Όπως και στην περίπτωση των ευτελών κατασκευών, τα προγράμματα που δεν θεωρούνται πια ανταγωνιστικά για τη βιομηχανία της ψηφιακής απεικόνισης ασκούν μια έλξη στην εικαστική μου πρακτική επιχειρώντας τον επαναπροσδιορισμό τους και την επανάχρησή τους σε ένα νέο διευρυμένο πεδίο. Η χρήση τέτοιων λογισμικών με ωθεί προς ένα είδος «μαγικής» εικονοποιείας καθότι απομακρύνεται από την ακρίβεια της βιομηχανικής παραγωγής και της τεχνικής αρτιότητας αντιτάσσοντας μια πιο DIY (Do it Yourself) προσέγγιση. Σε αυτά τα λογισμικά βρίσκω μια βραδύτητα¹ στη διαδικασία και τεχνικές δυσκολίες όπως αυτές της ζωγραφικής σε τελάρο. Οι περιορισμένες δυνατότητες με οδηγούν στο να τις υπερβώ και να εφεύρω «πατέντες» για να διαχειριστώ την εικόνα. Τα λιγοστά εργαλεία αυτών των προγραμμάτων με απελευθερώνουν από μια τεχνοκρατική σκέψη και διατηρούν ενεργή τη διαδικασία.

Από αυτή τη διαδικασία θα εντοπίσω στην αυτόφωτη οθόνη του υπολογιστή το υπερβατικό φως που άλλοτε διαμεσολαβούσαν τα βιτρό στους καθεδρικούς ναούς. Το ηλεκτρικό αυτό φως διυλίζει τα έργα μου και τους δίνει ένα “hyper” στοιχείο το οποίο με μαγνητίζει καθότι αρνείται την πολύπλοκη υλική ζωή. Έτσι, όπως και στο έργο της Estelle Flores που μεταφράζει τον ψηφιακό χώρο ως ένα τροπικό παράδεισο, η χρήση του MS Paint θα χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για απόδραση και θα αποτελέσει για άλλη μια φορά ένα ευτελές όχημα κατάλληλο για ένα είδος «ψηφιακού τουρισμού» μέσα στην αρχαιολογία των παρωχημένων προγραμμάτων απεικόνισης κάτω από το λαμπερό φως της οθόνης.

Έτσι το κοινό πρόγραμμα MsPaint μετατρέπεται σε πεδίο δοκιμών και επεξεργασίας πολύπλοκων παραστάσεων. Η χρήση του εμπεριέχει τόσο τη χειροναξία της ζωγραφικής όσο και την περιπέτεια ενός video game. Τέτοια στοιχεία παράγουν εικόνες που δύνανται να προσελκύσουν το θεατή και να τον βυθίσουν σε ένα περιβάλλον απόλαυσης και στοχασμού.



Τίτλος: 'Unbothered,moisturized,happy,in my lane.focused,flourishing'

Έτος Δημιουργίας: 2022

Υλικά Έργου: Ψηφιακή εκτύπωση σε πανί ραμμένο σε στρώμα αφρολέξ

Διάστάσεις: 2,00 x 1,00 μ.



Τίτλος: Getting There

Έτος Δημιουργίας: 2022

Υλικά Έργου: Ακρυλικά σε καμβά

Διάστάσεις: 1,70 x 1,40

Σύντομο Βιογραφικό

Ο Ζήσης Μπλιάτκας γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη. Η καλλιτεχνική του πρακτική περιλαμβάνει τη ζωγραφική και την ενασχόληση με παλαιωμένα λογισμικά ζωγραφικής στον υπολογιστή.

Είναι απόφοιτος του τμήματος Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της σχολής Καλών Τεχνών Φλώρινας ενώ από το 2022 είναι απόφοιτος του Μεταπτυχιακού Εικαστικών Τεχνών στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών. Από το 2014 συμμετέχει σε ομαδικές εκθέσεις στην Ελλάδα και στο εξωτερικό («Physis» Griechische Kulturstiftung, «Inspire» MOMUS).

Έχει πραγματοποιήσει τρεις ατομικές εκθέσεις («In the Open» Balkan Art Gallery, «MEGA- OUTDOOR» Δημοτική Πινακοθήκη Μυκόνου και «Selected Paint Works» στο Okay Initiative Space. Υπήρξε ιδρυτικό μέλος της εικαστικής ομάδας «Εκατόγχειρες» στην κολεκτίβα καλλιτεχνών με η χωρίς αναπηρία «Εν Δυνάμει». Έχει συμμετάσχει σε art-residencies Ελλάδα και το εξωτερικό («Art Gallery Russi Karabiberon» Βουλγαρία, , «Physis» Γερμανία-Ελλάδα).

Περιεχόμενα

Εισαγωγή

Το μεταιχμιακό συμβάν

- Μια καθημερινή απόγευμα
- Η απαστράπτουσα κονσέρβα

Το ξύπνημα των κατασκευών

- Solar DIY Network
- Roberta Booth

Οραματικές απαστράπτουσες κατασκευές

- James Hampton
- Daylight Mediator Eternal

Κατασκευές που παραπαίουν

- Ιπτάμενες Ευτελείς Κατασκευές
- Η στατική αιώρηση στη ζωγραφική
- Το τελάρο ζωγραφικής ως σχέδια επίπλευσης και μεταφοράς.

Η διάνοιξη του ψηφιακού χώρου

- Hyper Objects
- Η διάνοιξη εικονικών χώρων από την αναγέννηση στα video games
- Estelle Flores
- MsPaint

Επίλογος

Εισαγωγή

Στο παρακάτω κείμενο θα επιχειρήσω να προσεγγίσω τη ζωγραφική ως ένα αφηγηματικό όχημα των εμπειρικών φαινομένων. Θα εκθέσω τόσο προσωπικές παρατηρήσεις που προκύπτουν από την ίδια τη διαδικασία όσο και παρατηρήσεις θεωρητικών και άλλων καλλιτεχνών.

Το να μιλάει κανείς για το προσωπικό του εικαστικό έργο ενέχει δυσκολίες καθώς η μεταφορά των εικαστικών ευρημάτων στο λόγο και τη γραφή κινδυνεύει να αγκυλώσει και να θεωρητικοποιήσει ένα έργο που δεν προοριζόταν να εκπονηθεί έλλογα. Παραταύτα, ο τρόπος που εφευρίσκω για να υπερκεράσω αυτές τις δυσκολίες είναι να ξαναδώ τη ζωγραφική μου μέσα από μια περιπτωσιολογία άλλων καλλιτεχνών ή θεωρητικών και να καθρεφτίσω το έργο μου σε ένα ευρύ επιστητό εικόνων και ιστοριών.

Τα κεφάλαια που αναπτύσσονται, ενώ δεν παρατίθενται κάτω από μια ενιαία θεματική ενότητα, φιλοδοξούν σε μια συστηματική ανάγνωση του έργου μου, των προθέσεων καθώς και των επιρροών που το σχηματίζουν.

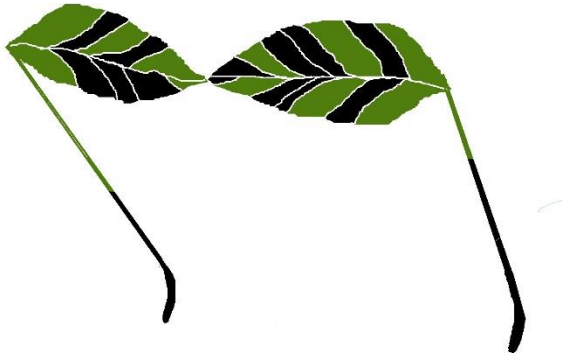
Το μεταιχμιακό αντικείμενο

Μια καθημερινή απόγευμα

Ήρνω μια καθημερινή απόγευμα από μια αδιάφορη επαρχιακή πλατεία περιτριγυρισμένη από καφετέριες. Στη μέση της υπάρχει ένα σιντριβάνι, ανενεργό αλλά γεμάτο με νερό. Η άκρη του ματιού μου εντοπίζει ένα ζευγάρι γυαλιά ηλίου να επιπλέουν στο νερό.

Κατευθείαν με το ένστικτο της αρπαγής σπεύδω προς το σιντριβάνι για να πάρω τα γυαλιά. Γρήγορα αποδείχθηκε ότι τα γυαλιά ήταν δυο φύλλα από τα πολλά που επέπλεαν στο νερό τα οποία είχαν ενωθεί και σχηματίζανε αρκετά πειστικά το ζευγάρι γυαλιά.

Η επόμενη στιγμή έφερε μια ταυτοχρονία βλεμμάτων όπου εγώ κοίταξα τα δυο φύλλα αυτά κοιτάζανε εμένα και ένα τρίτο βλέμμα κοιτούσε όλο το επεισόδιο συνολικά. Η τυχειότητα και η ειρωνεία από όπου αυτή προκύπτει ξεχείλισαν το σιντριβάνι.



Η παραπάνω εμπειρία μου αποτέλεσε το εφαλτήριο για μια σειρά παραγωγής σκέψεων και εικόνων. Η συνάντησή μου με ένα τέτοιο φαινόμενο με έκανε να εισαχθώ σε ένα καινούριο για εμένα matrix όπου ο άνθρωπος δεν είναι μόνος αλλά συνυφασμένος με τα αντικείμενα.

Πράγματι, τα φύλλα του δέντρου φιλτράρουν κι αυτά το ηλιακό φως, λειτουργούν σαν τα μάτια ή τα γυαλιά του δέντρου. Η αναγνωρισιμότητα των δύο αυτών αντικειμένων (φύλλα, γυαλιά) αναμίχθηκε και στιγμιαία μόνο έφτιαξε μια τρίτη εικόνα που αυτονομήθηκε και έμοιαζε με το βλέμμα ενός Άλλου που δεν είναι ανθρώπινο αλλά συμμετέχει στο συμβάν μάλλον ως ένα υπόγειο ρεύμα παρά σαν προφανής παράσταση.

Αν και η καθημερινότητά μας βρίθει από τέτοια εξέχοντα φαινόμενα αυτά συνήθως προσπερνιούνται χάριν ενός έλλογου και πραγματιστικού τρόπου θέασης. Ωστόσο, ο Μερλώ Ποντύ υποστηρίζει μια **ως έχει** συνάντηση με αυτά τα φαινόμενα.

Ο ίδιος αναφέρει:

«Η

πρώτη φιλοσοφική πράξη, επομένως, θα είναι να επιστρέψουμε στον βιωμένο κόσμο εντεύθεν του αντικειμενικού κόσμου, εφόσον μέσα του είναι που θα μπορέσουμε να κατανοήσουμε το δίκαιο καθώς και τα όρια του αντικειμενικού κόσμου - θα είναι να δώσουμε πίσω στο πράγμα τη συγκεκριμένη φυσιογνωμία του, στους οργανισμούς τον προσίδιο τρόπο τους να αντιμετωπίζουν τον κόσμο και στην υποκειμενικότητα την ιστορική ενύπαρξή της, να ξαναβρούμε τα φαινόμενα, το στρώμα ζωντανής εμπειρίας διαμέσου της οποίας ο άλλος και τα πράγματα μας δίνονται αρχικά,»²

Έτσι, λόγω της επανάληψης και της συχνότητας στην οποία τα φαινόμενα αυτά εμφανίζονται (η καθημερινή τριβή με τον κόσμο και τις λεπτομέρειες του), ενώ προσλαμβάνονται από τις κατηγορίες, καθίστανται κρυμμένα πίσω από τα πράγματα ,πίσω από το πέπλο τους, σαν αφηρημένη μνήμη περιμένοντας να εμποτιστούν από τη διάνοια και να εμφανίσουν παραστάσεις που μοιάζουν εξωφρενικά με το τώρα, με την καθημερινή ζωή μας. Όμως κάποια συμβάντα διαρρηγνύουν την στερεοτυπική ροή και το υπερεκτιμημένο αλλά και αναγκαίο για την επιβίωση Εγώ μας θα μετέχει σε περιστατικά όπου πρωταγωνιστούν οι Άλλοι, τα αντικείμενα. Έτσι, βρισκόμαστε να χάσκουμε στιγμιαία σε ένα ντεζαβού όχι του παρελθόντος αλλά του απόλυτου παρόντος παγιδευμένοι εξ αίφνης στις λεπτομερείς μορφές του Τώρα. Εκεί, η υλικότητα αναβλύζει τα πηγαία σχήματα της και δημιουργεί αιχμές από όπου ο καλλιτέχνης θα "τσιμπήσει" όχι σαν επόπτης αλλά σαν συμμετέχων σε αυτά τα πράγματα που δεν αντέχει κανείς να κρατήσει κρυφά και που έχει τη μόνη επιλογή να σκουντήσει το διπλανό του και να του πει "Δες!" Αυτό το δείξιμο με το δάχτυλο είναι το κρίσιμο σημείο επαφής, η κορυφαία διαφορά. Εκεί βρίσκεται και η στιγμή είτε της πρωτοπόρας εφεύρεσης (φωτιά, νερόμυλος)

² Φαινομενολογία της Αντίληψης, Σελ. 124-125

είτε της εφεύρεσης που παραπαίει (καλλιτεχνικό έργο, ποίηση) που δεν εισάγεται στη καθημερινή ζωή αλλά μένει στην κάβα της κοινωνίας ως εικόνα, ως παράσταση του κόσμου, ως δημόσια ιδέα για το πως να εξεικονίζει κανείς (την κανάτα, το βουνό, το κόκκινο χρώμα). Αυτό το «λανθάνων» έργο εμπεριέχει το συνεχές παιχνίδι με τις αντιθέσεις, τη συνεχή σύγκριση και παράθεση των διαφορετικών πραγμάτων αλλά και την αδιάκοπη ενασχόληση με τα διαθέσιμα καλλιτεχνικά μέσα.

Με άλλα λόγια, ενώ τα φαινόμενα είναι εκεί, η ίδια τους η συχνότητα και η προφάνεια τα αποκρύπτουν ως γεγονότα. Βέβαια, πρακτικές όπως η ζωγραφική μπορούν να αποτελέσουν εργαλείο προσέγγισης αυτών των γεγονότων.

Η απαστράπτουσα κονσέρβα

Μια παρόμοια εμπειρία αφηγείται ο Ζακ Λακάν (1901-1981) στις διαλέξεις του όπου ως νέος και σε αναζήτηση συγκινήσεων είχε επισκεφτεί την ύπαιθρο της Βρετανίας, συνταξιδεύοντας με έναν βιοπαλαιστή ψαρά της περιοχής. Σε μια βόλτα με τη βάρκα ο νεαρός Λακάν κοιτάζοντας προς τη θάλασσα αντίκρυσε μια απαστράπτουσα μεταλλική κονσέρβα να αντανακλά στον ήλιο που τον τύφλωσε για λίγο. Τότε ο ψαράς δείχνοντας την κονσέρβα ειρωνεύτηκε τον Λακάν λέγοντας του «Τη βλέπεις την κονσέρβα; Τη βλέπεις; Ε λοιπόν αυτή δε σε βλέπει!»³. Ο συνδυασμός της ιριδίζουσας κονσέρβας με το ειρωνικό σχόλιο του ψαρά προκάλεσε δυσφορία στον Λακάν που την οποία αργότερα προσπάθησε να εξηγήσει. Ο ταλαιπωρημένος από τις κακουχίες ψαράς χρησιμοποίησε την κονσέρβα και το βλέμμα της ως τρόπο διαμεσολάβησης και έκφρασης της αποστροφής του προς τον διανοούμενο αστό, Λακάν. Αυτό που ολοκληρώνει όμως την επίθεση είναι ότι το γυάλισμα

³ The Seminar of Jacques Lacan ,Βιβλίο 11, Σελ 95.

τύφλωσε στιγμιαία τον τελευταίο και διατάραξε την ικανότητά του να σχηματίσει εικόνα με αποτέλεσμα να γκρεμιστεί η αυτοκυριαρχία του.

Αυτό το στιγμιαίο συμβάν με μια ταπεινή κονσέρβα για σαρδέλες αποτέλεσε την παράλυση του βλέμματος του Λακάν ο οποίος θα αναγνωρίσει αυτή την εμπειρία ως μια συνάντηση με το Έξω.

Οι δύο παραπάνω εμπειρίες τόσο η δική μου όσο και του Λακάν αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα της στιγμιαίας αποκάλυψης της συμπεριφοράς των αντικειμένων και των μυστηριωδών διαδράσεων τους με τον κόσμο. Θεωρώ κρίσιμες αυτές τις εμπειρίες καθότι η διαδικασία της ζωγραφικής ενέχει τέτοιου είδους προκλήσεις που αφορούν ένα σύστημα του βλέμματος και την προσπάθεια να περιγραφεί το Έξω με ό,τι αυτό μπορεί να επιφέρει.



René Magritte , La femme du maçon, , (1898-1967)

Το ξύπνημα των κατασκευών

Solar DIY Network



Εικόνα 2. Solar DIY Network , ακρυλικά σε καμβά , 1,70 * 1,40 , 2022

Στα μέσα του Φεβρουαρίου τα αμπέλια υπόκεινται σε ένα βαθύ κλάδεμα που αφαιρεί τα ζωντανά τμήματα του δέντρου και αφήνει μόνο τον κορμό. Τα

άκρα των αμπελιών εκείνη την περίοδο στερούνται την φυσική ευλυγισία τους και τον «καλλιγραφικό» χαρακτήρα τους και βρίσκονται σε μια κατάσταση αναμονής. Θα λέγαμε ότι είναι μια άχαρη και μουντή στιγμή του αμπελώνα που όμως αποπνέει μια ισχυρή οπτική επίδραση. Το έδαφος λειτουργεί σε μια επιφάνεια που πάνω της τοποθετούνται εμφαντικά οι κορμοί των οποίων η υλικότητά αναβλύζει σαν να βγαίνουν από ένα κορνέ ζαχαροπλαστικής. Υπάρχει μια φυσική γλυπτικότητα τη στιγμή αυτή που αναδεικνύεται ακόμα περισσότερο από τη χρωματική σχέση μεταξύ του πράσινου-καφέ εδάφους και των σχεδόν μαύρων κορμών. Την απογευματινή ώρα οι κορμοί μοιάζουν να *ίπτανται* πάνω από το χωράφι, να έχουν ξεκολλήσει από το έδαφος και να αιωρούνται σαν απροσδιόριστες σκιές.

Στο έργο “Solar DIY Network” επιδιώκω να αναπαραστήσω αυτό το φαινόμενο με τα ζωγραφικά μέσα όπως το ίδιο το τοπίο μου το υποδεικνύει. Σε αυτή μου τη προσπάθεια προκύπτει ένα σύμπλεγμα επιπέδων όπου το ένα πράγμα emπίπτει πάνω στο άλλο. Έτσι, το πρώτο μου μέλημα είναι να αποδοθεί η επιφάνεια, το “terrain” πάνω στο οποίο θα πατήσουν οι κορμοί. Το ιριδίζον οπτικό φαινόμενο του γρασιδιού ορίζει το γενικό φως κάτω από το οποίο θα ιδωθεί το θέμα καθώς και την «ακτινοβολία» που θα εκπέμπει το έργο συνολικά.

Την επιφάνεια του γρασιδιού διατέμνει το αυλάκι γαλάζιου νερού το οποίο χρησιμοποιείται όχι μόνο χρωματικά αλλά και αφηγηματικά στο έργο εκπροσωπώντας ένα πρώτο δίκτυο, το δίκτυο ύδρευσης και τις χαράξεις του ποτίσματος, προκαλώντας την αίσθηση ότι το κομμάτι γης που στήνεται μπροστά μας ανήκει σε ένα μεγαλύτερο κοσμικό γίνεσθαι. Ακόμη, η χάραξη του αυλακιού σταυροειδώς λειτουργεί σαν πυξίδα προσανατολισμού και επεκτείνει τον χώρο του έργου προς όλες τις κατευθύνσεις.

Πάνω στο γρασίδι, τοποθετούνται οι κορμοί των αμπελιών σε παράθεση μαρτυρώντας μια φυσική δομή επεξεργασμένη από τις αγροτικές ανάγκες. Η μορφή αυτών των κορμών που παρατίθενται με έντονο τρόπο πάνω στο πεδίο είναι τέτοια ώστε να παραπέμπει σε ανθρώπινες φιγούρες με τα μέλη τους σε έκταση. Έτσι προκύπτει μια ιδιότυπη συμπεριφορά από τα σώματα των κορμών τέτοια που να μη μπορεί να ξεχωρίσει κανείς αν βρίσκονται σε μια

αγωνιώδη τραγική κατάσταση, αν γιορτάζουν τη χειμερινή ισημερία ή αν απλώς γνέφουν το ένα στο άλλο κάτω από ένα κοινωνικό πνεύμα που τα διέπει. Έτσι εμφανίζεται άλλο ένα δίκτυο αυτή τη φορά συνεννόησης και τηλεπικοινωνιών που ενισχύεται κι άλλο από την απεικόνιση των συρμάτων που διαπερνούν την επιφάνεια του έργου από άκρη σε άκρη. Οι φιγούρες βρίσκονται σε μια «συνεργασία» με άλλα αντικείμενα (ηλιακός θερμοσίφωνας, φωτοβολταϊκό πάνελ, συνθετικό πανί) που τοποθετούνται στο ζωγραφικό έργο τελευταία ενώ ξεπετάγονται από την επιφάνεια λόγω της έντονης αντίθεσης του φυσικού τοπίου με τη μεταλλική βιομηχανική επιφάνεια. Τα αντικείμενα αυτά σχετίζονται με το ηλιακό φως επεκτείνοντας την ιδέα ενός αντικειμένου που διάγει το φως στον κόσμο είτε από την αντανάκλαση του(λαμαρίνα) είτε από την απορροφητικότητα του(ηλιακό πάνελ). Τέτοια αντικείμενα εγγράφονται στο έργο ως τεχνουργήματα μιας τελετουργίας της σύγχρονης εποχής όπου το τεχνολογικό αντικείμενο αποκτά τοτεμικά χαρακτηριστικά και δεν ξεχωρίζει εύκολα από τα λατρευτικά αντικείμενα άλλων εποχών.

Στο έργο αυτό επιχειρώ μια παραστατική ζωγραφική όπου σε απόσταση από τη φωτογραφική παράδοση θα είναι ρεαλιστική και θα εκφράζεται με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ενάργεια. Ο ρεαλισμός στην παρούσα περίπτωση προκύπτει από την διατήρηση των σχέσεων που εντοπίζω στο τοπίο και την ίδια την εμπειρία που αποκομίζω από αυτό. Δεν πρόκειται τόσο για την οπτική ομοιότητα όσο για την επιμονή στο να εξάγω μια πιστή αφήγηση που να εφάπτεται στην καθαυτή αφήγηση του φαινομένου και των ενεργών αντικειμένων.

Το παραπάνω έργο Solar DIY Network έχει δύο αφετηρίες. Η μια είναι ένα προγενέστερο έργο με τίτλο “Intergalactic Forum” όπου απεικονίζονται μικρά κεραμικά γλυπτά σαν αυτά που φτιάχνουν οι κεραμίστες για εξάσκηση, να επιπλέουν σε έναν ενδιάμεσο χώρο και να αλληλοεπιδρούν με τις στάσεις τους ενσαρκώνοντας ένα είδος επικοινωνίας και μιας σωματικής γλώσσας.



Εικόνα 3. Intergalactic Forum, ακρυλικά σε καμβά, 60 * 60 εκ. , 2019

Η δεύτερη αφετηρία βρίσκεται στο έργο της Roberta Booth όπου βρίσκω να εφάπτεται με το έργο μου τόσο στη μορφοπλαστική διάσταση του όσο και στη βάση των παρατηρήσεών της πάνω στα αντικείμενα.

Roberta Booth



Εικόνα 4 “Split Infinity”, oil on canvas, 122x142 cm., 1982

Στο σύμπαν της Βρετανίδας ζωγράφου Roberta Booth (1947-2014) οι μεταλλικές υφές των αντικειμένων και η υλική τους φύση παίρνουν έναν μεγαλειώδη χαρακτήρα και μας αποκαλύπτονται άλλοτε στο εξωτερικό περιβάλλον της υπαίθρου και άλλοτε σε αντίθεση με το γρασίδι ή ένα ξύλινο φράχτη. Εκεί η διαφορά γίνεται ακόμη πιο μεγάλη και επιτυγχάνεται αυτό που η Booth φαίνεται να επιχειρεί στο έργο της, η όψη ενός καθημερινού αντικειμένου που μεγεθύνεται, συγκεντρώνει και μαγνητίζει επάνω του όλες τις δυνάμεις.

Αυτή η πρόθεση είναι εντελώς συνειδητή και κατευθύνει το θεατή προς μια οντολογική ανάγνωση των αντικειμένων, προς την παρατήρηση μιας δραστηριότητας παράλληλη με την ανθρώπινη. Στο φάσμα που μας τοποθετεί η ζωγράφος, τα

φαινόμενα συντίθενται από το ενεργό σχήμα των αντικειμένων και την καθημερινή τους αναγνωρίσιμη υπόσταση.

Στα πρώιμα έργα της ζωγράφου πρωταγωνιστούν συνήθως μεταλλικά αντικείμενα, εργαλεία αλλά και οικιακές συσκευές (προπέλες, ανοιχτήρια, υαλοκαθαριστήρες κ.α.). Φτιαγμένα με δεξιοτεχνία και ευκρίνεια αποτελούν παράγωγα μιας στοχαστικής διαδικασίας πάνω στις δυνατότητες του εξωτερικού υλικού κόσμου που προκύπτουν στην ανθρώπινη κοινότητα ως “εφευρέσεις”. Ο βιομηχανικός κόσμος της δεκαετίας του '70 ενσαρκώνεται και αποκτά μια ιδιάζουσα σημειωτική όπου το εργαλείο ξυπνά από τον χρόνιο λήθαργό του και καταλαμβάνει μια σχεδόν πολιτική υπόσταση. Έχει ενδιαφέρον η προσέγγιση του Bruno Latour⁴ στην οποία βλέπει στα κατασκευασμένα αντικείμενα μια συνεχή παρουσία στις ανθρώπινες κοινωνίες κρίνοντας αδιαίρετη τη σχέση τους. Κατά τον ίδιο, δεν μπορεί να ερευνηθεί μια κοινωνία των ανθρώπων χωρίς τους μη-ανθρώπους, τις εφευρέσεις και τα μηχανικά τεχνουργήματα που καθορίζουν τις ανθρώπινες σχέσεις και τις συμπεριφορές τους.

Το έργο της Booth φαίνεται να συμφωνεί απόλυτα με μια τέτοια ανάγνωση αφού τα αντικείμενα κυριαρχούν με ενεργό διάθεση επιβάλλοντας τον τρόπο που αυτά στέκονται στο ζωγραφικό πεδίο. Στην εικόνα 4. ένας τρίφτης από καθημερινό αντικείμενο μετατρέπεται σε φουτουριστικό προοπτικό χώρο αποκαλύπτοντας τη δομή εντός του, μια μεταλλική δομή γεμάτη από αντανάκλασεις του φωτός που προκαλούν μια αλλόκοτη οπτική ευχαρίστηση. Οι “γλειμμένες” επιφάνειες του μετάλλου έχουν σκοπό να γίνουν αφορμή για μια αισθησιακότητα που φέρουν τα ίδια τα αντικείμενα. Η Booth επιτρέπει στη μηχανικό τεχνουργήμα να έχει τα δικά του απόκοσμα χαρακτηριστικά αλλά και την αυτοδιάθεση μιας ιδιότυπης σεξουαλικότητας. Ο τρίφτης από αντικείμενο χρήσης γίνεται ένας ευρύς χώρος και μετατοπίζεται σε κάτι μεγαλύτερο που υπερβαίνει την στερεοτυπική του αναγνωρισιμότητα.

Αν η ζωγραφική του Φερνάν Λεζέ επιχειρεί να εξανθρωπίσει τη μηχανή στοχαζόμενος μια μοντερνιστική ουτοπία στην οποία ο άνθρωπος κατισχύει στη μηχανή, ή Roberta Booth επιχειρεί κάτι πιο ανησυχητικό. Αφαιρεί από το επίκεντρο τον άνθρωπο και αναγνωρίζει την ύπαρξη μιας ιδιάζουσας βούλησης στον ανόργανο υλικό κόσμο. Έτσι καταφέρνει να μας προειδοποιήσει για την προθετικότητα των

⁴ Bruno Latour, *Mixing Humans with Non-Humans*,

μηχανικών τεχνουργημάτων(και όλων των αντικειμένων) αλλά και τον κρίσιμα ενεργό χαρακτήρα τους στον άνθρωπο.

Οραματικές απαστράπτουσες κατασκευές

James Hampton

*«...Από το πάρκο στη Μυροβόλο
Το μηχανάκι αστράφτει στον ήλιο
Αντανακλά το χαμόγελό σου
Και με διαλύει στο φως..»*

Χειμερινοί Κολυμβητές

Στο έργο του James Hampton η γυαλάδα του ευτελούς αλουμινόχαρτου ανάγεται σε μια υπερβατική αφήγηση της αποκάλυψης. Η ακτινοβολία του έργου του και η άμεση χρήση των προσιτών αντικειμένων και κοινών μέσων τροφοδοτεί και το δικό μου έργο παρόλες τις διαφορές στη διαδικασία κατασκευής του έργου.

Ο James Hampton (1909-1964) επιστρέφοντας από τον πόλεμο νοικιάζει ένα γκαράζ στη βορειοδυτική Ουάσιγκτον μέσα στο οποίο θα δουλέψει για 14 χρόνια το έργο του «The Throne of the Third Heaven of the Nations' Millennium General Assembly »



Εικόνα 6. James Hampton , «The Throne of the Third Heaven of the Nations' Millennium General Assembly »

Το έργο(εικόνα 6), ενώ είναι φτιαγμένο από ευτελή υλικά (χαρτόνι, λάμπες, αλουμινόχαρτο) συγκροτεί μια σύνθεση που αντανακλά μεγαλειωδώς το φως στην πολυπλοκότητα της.

Ο Hampton είναι κυριολεκτικός, αναλύει σχολαστικά χωρία από την αγία γραφή και τα εντάσσει στο έργο αναπτύσσοντας τα κομμάτια του σύνθετου σε αντιστοιχία με τα αποσπάσματα των γραφών. Κρεμάει ετικέτες στο κάθε κομμάτι αναγράφοντας το χωρίο στο οποίο αντιστοιχεί. Η συνέπεια του Hampton να είναι ακριβής, η πολυπλοκότητα και η πίστη στην αφήγηση υπερβαίνουν την ευτελή κατασκευή και τα φτωγά υλικά αναδεικνύοντας ένα υβριδικό αντικείμενο που δεν είναι ούτε πολυτελές ούτε ταπεινό, διεκδικεί έναν ενδιάμεσο χώρο και καταφέρνει να υπεκφύγει τις κατηγορίες ταξινόμησης του «χακάροντας» το αξιακό σύστημα της πολυτέλειας και της αίγλης ως σημάνσεις εξουσίας και δύναμης. Ένα εκκλησιαστικό σύνθετο που το βάρος του θα ήταν ασήκωτο από το χρυσό και το ασήμι τώρα είναι ελαφρύ, εύθραυστο και προσωρινό. Ίσως αυτή η επιλογή να συμβαδίζει καλύτερα με τη χριστιανική διδαχή που αποποιείται τα πλούτη και την ιδιοκτησία ως ηθικά βάρη. Το έργο του Hampton εκτός από δείγμα της ορμητικής δημιουργικότητας του ανθρώπου, είναι μια προσωπική ανάληψη ευθύνης για την πραγμάτωση του οράματος. Μια άμεση εμφύτευση του θρησκευτικού αφηγήματος στο απαστράπττον αντικείμενο.

Daylight Mediator Eternal

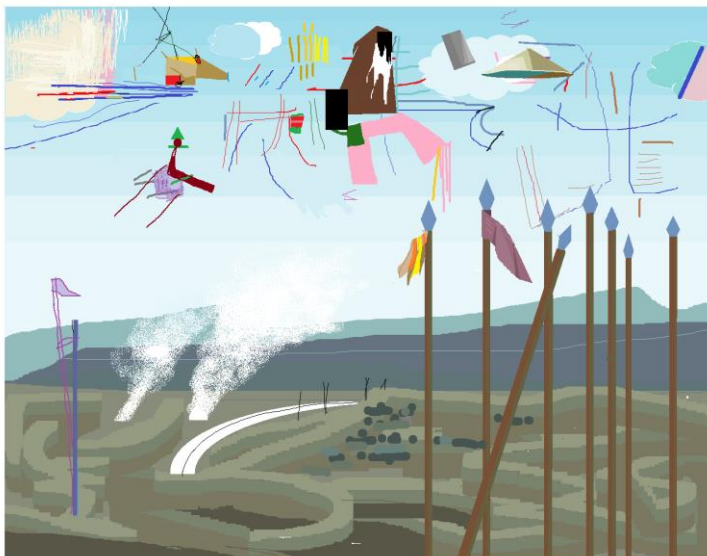
Στο έργο “Daylight Mediator Eternal” επιχειρώ να εικονογραφήσω μια τέτοια ενδιάμεση κατασκευή. Ξύλινα δοκάρια συνθέτουν ένα κιόσκι-παρατηρητήριο (ναυαγοσωστικός πύργος, πρόχειρη πολεμική τέντα, παρατηρητήριο πουλιών). Στο κάτω μέρος εναποτίθενται ασπίδες, λαμαρίνες και δόρατα ως απομεινάρια μιας περασμένης πολεμικής σύγκρουσης, στοιχεία που εντοπίζω στο φόντο του “The Surrender of Breda” του Velasquez και που αντλώ από κει μια στιγμή αισιόδοξης παύσης και συμφιλίωσης.

Στο πάνω μέρος ανάμεσα στα διάφορα πανιά κρέμονται από την οροφή CD-ROM κατά τον τρόπο που μεταποιούνται στα μπαλκόνια των πολυκατοικιών ως αποθητικά εναντίων των περιστεριών. Ο ρόλος τους στο έργο είναι να γίνουν αγωγοί του υπερβατικού όπως το αλουμινόχαρτο στο έργο του Hampton ακτινοβολώντας το καθημερινό φως και ανάγοντας το σύνολο του παρατηρητηρίου σε μια κατασκευή με τοτεμική και ανθρωπολογική σημασία.

Το έργο είναι ψηφιακή εικόνα εκτυπωμένη σε πανί και έπειτα ραμμένη σε στρώμα αφρολέξ πάχους έξι εκατοστών. Το αποτέλεσμα είναι ένα επιτοίχιο έργο που λειτουργεί σαν ένα άλλο τελάρο ζωγραφικής, είναι μαλακό και ευλύγιστο δημιουργώντας την εξής αντίθεση: Την ίδια στιγμή που το υλικό του έργου αποτελείται από ένα mat στρώμα, η εικόνα που φέρει απεικονίζει γυαλιστερές λαμαρίνες και cd-rom. Η επιφάνεια του στρώματος λειτουργεί απορροφητικά στο βλέμμα, επιδιώκοντας να προσκαλέσει με φιλικό τρόπο τον θεατή. Αυτή η μαλακή υπόσταση του έργου μοιράζεται την ίδια λογική με τα film props, αντικείμενα που χρησιμοποιούνται σε κινηματογραφικό πλατό και είναι μαλακές ρεπλίκες καθημερινών αντικειμένων για χάριν της πιο εύκολης εικονοληψίας και ηχοληψίας.



Εικόνα 7, Daylight Mediator Eternal, ψηφιακή εκτύπωση σε πανί ραμμένο σε στρώμα αφρολέξ, 1,70X1,40 μ. ,2022



Εικόνα 8, Ψηφιακό σχέδιο “Over the Surrender” Ζήσης Μπλιάτκας,2022

Κατασκευές που παραπαίουν

Ευτελείς Ιπτάμενες Κατασκευές

Στη Νάουσα Ημαθίας, στο κτήμα όπου διατηρώ το εργαστήριο μου υπάρχουν πολλά αντικείμενα απροσδιόριστης προέλευσης, εργαλεία με σαφή χρήση αλλά και συσσωρευμένα από τη συλλογή απορριμμάτων κλπ. Οι παππούδες μου συλλέγανε αντικείμενα πάσης φύσεως κάτω από την πεποίθηση ότι «κάπου θα χρειαστεί» . Αυτή η αφηρημένη προσμονή για τις κατασκευές που παραπαίουν και τα παρωχημένα εργαλεία ότι θα βρουν τη θέση τους δηλώνει μια εμπιστοσύνη στις ίδιες τις διεργασίες των αντικειμένων και ασκεί μια υπόγεια επιρροή στο έργο μου. Μετέπειτα, εντοπίζω σε αυτές τι κατασκευές μια δυνητικότητα και τους προσδίδω ιδιότητες που υπερβαίνουν τη χρηστική τους διάσταση μαγεύοντάς τες. Η τρίτροχη σκάλα που φτιάχτηκε για τη διευκόλυνση της συγκομιδής θα μετατραπεί στο έργο μου σε **ιπτάμενο** όχημα εξερεύνησης ή UFO.



Εικόνα 10 , Μεταλλική κυλιόμενη σκάλα , Νάουσα 2022



Εικόνα 11, Ζήσης Μπλιάτκας, λεπτομέρεια έργου.2022

Ο **Panamarenko**, με παρόμοιες προθέσεις, κατασκευάζει σώματα αεροπλάνων, πτητικών οχημάτων ή υποβρυχίων. Οι οραματικές αυτές κατασκευές ενεργοποιούν τη λαχτάρα για εξερεύνηση μόνο που οι ίδιες δε λειτουργούν. Είναι βαριές, κούφιες, φτιαγμένες από σίδηρο, με άτσαλες συγκολλήσεις. Αφαιρώντας τους την πτητική ιδιότητα ο Panamarenko προκαλεί τη θέληση και τον οραματισμό του θεατή αφήνοντας στις κατασκευές μια εν δυνάμει πιθανότητα να πετάξουν. Τα έργα αυτά βρίσκονται σε μια ενδιάμεση κατάσταση μεταξύ της καθημερινής ζωής και ενός φαντασματικού χώρου και αναμένουν τον θεατή για να ενεργοποιηθούν και να πάρουν μπρος.



Εικόνα 12. Panamarenko, Scotch Gambit, 1966-1999, MUKHA Antwerp, Belgium

Στη δική μου περίπτωση το μέσο που μαγεύει τις κατασκευές αυτές είναι η ίδια η ζωγραφική η οποία αποτελεί τον ενδιάμεσο χώρο που θα πατήσουν οι παραστάσεις και που θα στερήσει από αυτές την κυριολεξία και την περιγραφικότητα που μπορεί να έχει ένα τρισδιάστατο έργο. Η ζωγραφική διαδικασία και το στήσιμο μιας εικόνας διέπεται από ένα σύνολο κανόνων που αφηφούν την τριών διαστάσεων βαρυτική

ρουτίνα και σε αυτή βρίσκω τον κατάλληλο χώρο για να τοποθετήσω αντικείμενα και κατασκευές που βρίσκονται σε αιώρηση.

Η στατική αιώρηση στη ζωγραφική

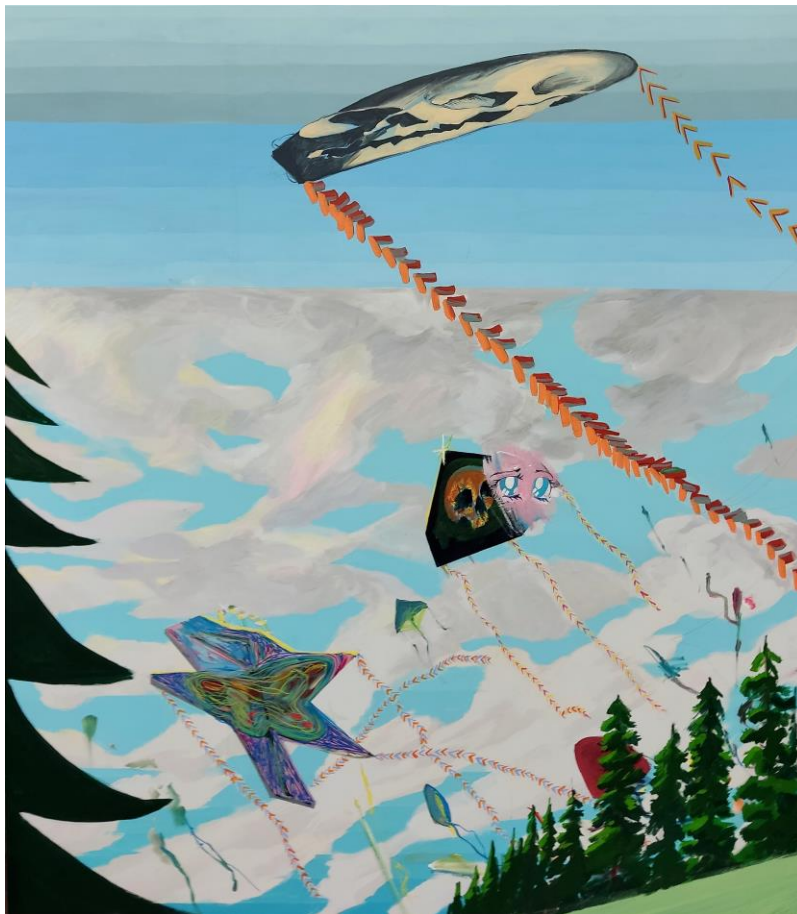
Η αιώρηση είναι κάτι που εμφανίζεται με τον ένα τρόπο η τον άλλο σε όλα μου τα ζωγραφικά έργα. Πάντα κάτι στην παράσταση θα αιωρείται η θα βρίσκεται στο κενό. Αυτό προκύπτει από την αναγνώριση μιας εν γένει ιδιότητας της ζωγραφικής να παγώνει, να στερεώνει τα πράγματα στην επιφάνεια και να τα διατηρεί στο διηνεκές. Έτσι προκύπτει ένα εσταντανέ, μια κρυστάλλωση των εικονιζόμενων και η εμπύθησή τους σε έναν ιδιότυπο ζωγραφικό χρόνο. Για παράδειγμα, στη βυζαντινή αγιογραφία ο Αη Γιώργης **ίπταται** με το άλογό του πάνω από το δράκο καρφώνοντας τον σε διάρκεια και μαρτυρώντας το κατόρθωμα κάθε στιγμή. Η θανάτωση του δράκου που εικονίζεται δεν είναι ένα τετελεσμένο γεγονός, συμβαίνει μπροστά μας ως μια πράξη του ενεστώτα χρόνου. Το πάγωμα της σκηνής αυτής συντελεί στην **άεναη επανάληψη** του γεγονότος με σκοπό να πείσει για την αληθοφάνεια του με τελικό σκοπό την αγιοποίηση του. Η επιφάνεια με το τέλος της ζωγραφικής βερνίκι κτλπ. «κλείνει» και εγγυάται για τη διατήρηση της παράστασης ως έχει.

Χαρακτηριστική είναι η απάντηση του ζωγράφου Θεόφιλου στον φούρναρη που του έκανε παρατήρηση για τον τρόπο που απεικόνισε τα ψωμιά στο πορτρέτο του.

"Έννοια σου και μόνον τα αληθινά ψωμιά πέφτουν, τα ζωγραφισμένα στέκονται, στη ζωγραφιά πρέπει όλα να φαίνονται"

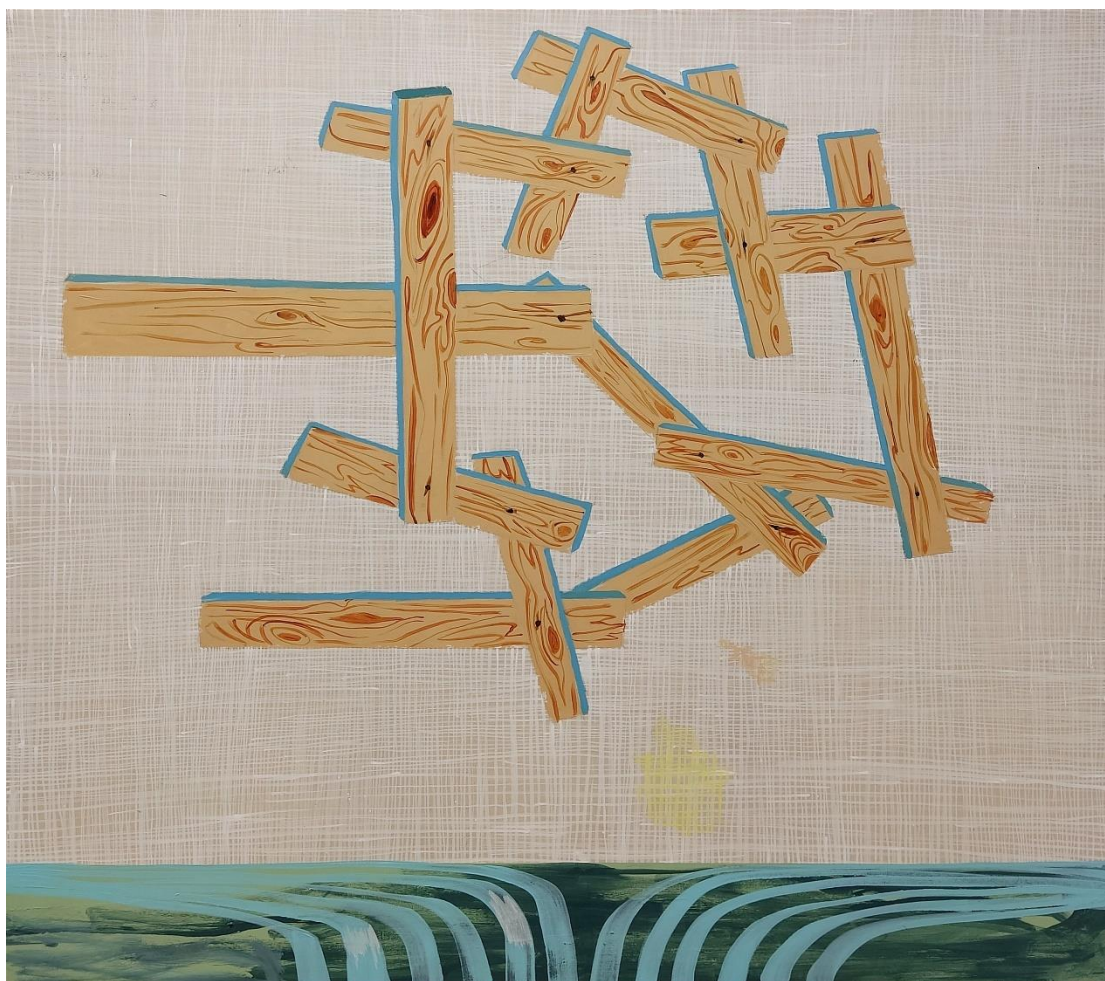
Ο Θεόφιλος φαίνεται να εμπιστεύεται πλήρως τους ιδιότυπους βαρυτικούς κανόνες του δισδιάστατου χώρου που τους χρησιμοποιεί για την εναργή αποτύπωση του θέματος του.

Πίσω στη δική μου ζωγραφική, η ιδιότητα της αιώρησης συνίσταται και με έναν άλλο τρόπο. Οι μορφές και το σχέδιο βρίσκονται σε μια κατάσταση όπου δεν έχουν ολοκληρωθεί πλήρως. Αυτό δημιουργεί την αίσθηση ενός «αζωγράφιστου» έργου και αφήνει τόσο την παράσταση όσο και το θεατή να αμφιταλαντεύονται και να αμφιβάλουν. Βρίσκω στη φανέρωση της αμφιβολίας και της ανεπαρκούς περάτωσης του θέματος μια υγιή φρεσκάδα και προκλητικότητα που μοιάζει με αυτή της ερασιτεχνικής ζωγραφικής. Σε μια τέτοια ζωγραφική ανακαλύπτει κανείς με άμεσο τρόπο τις προθέσεις, διατηρώντας το έργο ανοιχτό. Στην περίπτωση μια ολοκληρωμένης εκτέλεσης οι μορφές «βαραίνουν», παίρνουν μια αντικειμενική αξία και βυθίζονται στην επιφάνεια κι αυτό θα πήγαινε κόντρα σε όλο το εγχείρημα. Η ικανότητα της ζωγραφικής να αποτελεί μια απλοποιημένη ατελή κρούστα του κόσμου είναι αυτή που με συγκινεί και ίσως και ο λόγος που επιβιώνει μέχρι σήμερα.



“Kites over Pine trees”, 1,70*1,40 μ, ακρυλικά σε καμβά, 2022

Το τελάρo ζωγραφικής ως σχέδια επίπλευσης και μεταφοράς



Εικόνα 13, “Yes It Is”, 1,70 * 1,40 μ , ακρυλικά σε καμβά , 2022

Χαρακτηριστικά των παραπάνω κατασκευαστικών δομών βρίσκω και στο έργο « Yes It Is» όπου απεικονίζονται τα υλικά που αποτελούν ένα τελάρο ζωγραφικής (πανί, ξύλο). Το τελάρο ενίοτε αποτελεί το μέσο στήριξης μιας εικόνας. Είναι ο αόρατος χώρος-αντικείμενο που δημιουργεί τις προϋποθέσεις για τη διάνοιξη του ζωγραφικού χώρου. Είναι το αφανές μέρος της διαδικασίας που σε αυτό το έργο τείνει να φανερωθεί.

Το τελάρο πρέπει να συναρμολογηθεί, να γωνιαστεί, να τεντωθεί το πανί, να προετοιμαστεί με κόλλα κτλπ. Βρίσκω σε αυτή τη προετοιμασία πριν τη ζωγραφική, μια σχέση με το ίδιο το πράγμα, μέχρι το τελείωμα του έργου. Ένα είδος γνωριμίας με το αντικείμενο συντελείται κατά το τελάρωμα όπου οι ρόζοι, το ελαφρύ ή έντονο πιτσικάρισμα κι όλες οι ιδιαιτερότητες του τελάρου, μου υποδεικνύουν τι πρέπει να κάνω, πως εγώ να είμαι. Το κάρφωμα του πανιού είναι το τέλος του τελάρου, η τελική

του σταύρωση και κάλυψή του από το πανί που ολοκληρώνει ένα τελαρωμένο/σταυρωμένο ον μόνιμα τεντωμένο αλλά και ήσυχο στον εαυτό του. Θα λέγαμε ότι ένα τελάρο βρίσκεται σε μια συνεχή ομοιόσταση, παρευρίσκεται εναγωνίως στο κρίσιμο σημείο αλλαγής του.

Έπειτα, τελειώνοντας την προετοιμασία, το τελάρο ορθώνεται στον κόσμο και βρίσκεται σε αναμονή, περιμένει το συμβάν που θα το αλλάξει. Η τυφλή και απορροφητική του διάσταση φαίνεται να θέλει, να επιζητεί το έναυσμα που θα του επιτρέψει να πραγματωθεί, να αποδράσει από τον δυνητικό χαρακτήρα του και να εισαχθεί στον καθημερινό κόσμο, θέλει να καθρεφτίσει κάτι έξω από το ίδιο. Εκεί έρχονται οι δικές μου προθέσεις που θα διδάξουν στο αντικείμενο-τελάρο το πως αυτό να στέκεται, πως αυτό να είναι. Έτσι, στην ίδια τη διαδικασία που αναπτύσσεται παραπάνω ανακαλύπτω συχνά μια ψευδο-θεολογική αφήγηση η οποία αργότερα θα εμποτίσει και το θέμα της ζωγραφικής.

Στο έργο “Yes It Is” ένας ξύλινος σταυρός επεκτείνεται επαναλαμβάνοντας τη διαδικασία του καρφώματος των ξύλινων σανιδιών, αναπτύσσοντας τον εαυτό του περαιτέρω και μορφοποιώντας ένα σιωπηλό ον με απροσδιόριστη χρήση και με μια αινιγματική βουλητικότητα. Την ίδια στιγμή, είναι εμφανής η ανθρώπινη επεξεργασία (καρφιά, πλανάρισμα).

Το έργο εικονογραφεί μια υπόθεση κατά την οποία οι ξύλινες σανίδες καταφέρνουν χάριν των ιδιοτήτων τους να υπνωτίσουν τον άνθρωπο ώστε μέσα από αυτόν να συναρθρωθούν και να αναπαραχθούν όπως θα έκανε ένας ξενιστής σε ένα σώμα. Κατόπιν, θεσπίζεται μια άρρηκτη σχέση ανάμεσα στο κατασκεύασμα και τον άνθρωπο που μεγαλώνει, παράγοντας πολυπλοκότερες δομές, περιβάλλοντα και συστήματα που συγχωνεύουν και τον ίδιο μέσα τους τον απαλλάσσουν από την εποπτική του θέση και τον αφήνουν να κολυμπάει στις συνθήκες που αυτές οι υπερδομές επιτάσσουν.

Έτσι, αναδύεται ένα θέσμιο δίκτυο που συνενώνει τα πράγματα αυτορρυθμίζεται και δημιουργεί μια σχεδία οργανικών και ανόργανων πολιτισμών πάνω από το χαώδες και το άμορφο ερήμην της ανθρώπινης πρόθεσης.

Η διάνοιξη του ψηφιακού χώρου

Hyper Objects

Ο Timothy Morton με τον όρο Hyperobject (υπεραντικείμενο) μιλάει για μεγαλύτερες οντότητες από τον άνθρωπο παραχθείσες από τον ίδιο ή και όχι που είναι πανταχού παρούσες και που δημιουργούν παχύρρευστες κολλώδεις συνθήκες μέσα στις οποίες θα βρεθεί ο άνθρωπος χωρίς να μπορεί δει την περατότητά τους. Ως τέτοια υπεραντικείμενα περιγράφει τη ραδιενέργεια, την υπερθέρμανση του πλανήτη, την έκρηξη ενός ηφαιστείου, τον καιρό κα.)

“Because we can’t see to the end of them, hyperobjects are necessarily uncanny. Like the empty streets and open doorways in the paintings of Giorgio de Chirico, hyperobjects seem to beckon us further into themselves, making us realize that we are already lost inside of them.” Σελ.55

Όπως και στον τρίπτυχο της Roberta Booth(Εικόνα 5) το αντικείμενο ανοίγει, γίνεται χώρος και ορίζει τον τρόπο που θα μας χωνέψει μέσα του.

Ως ένα τέτοιο υπεραντικείμενο διαβάζω την παραγωγή ψηφιακών εικόνων μέσα από τις μηχανές και τη συσσώρευση τους στο διαδίκτυο.

Στη σύγχρονη εποχή το δίκτυο των εικόνων διαμορφώνει έναν όλο και πιο αδιαπέραστο ιστό. Αυτός ο ιστός ενώ ξεκίνησε πιο αραιός και απλούστερος(τηλεφωνικές επικοινωνίες και τηλεόραση), αρχίζει να πυκνώνει και να δημιουργεί ένα δικό του στρώμα, διαμορφώνοντας πια τη γήινη σφαίρα και αποτελώντας ένα «νεφέλωμα» πληροφορίας. Η συνύφανση της ανθρώπινης καθημερινής ζωής με το δίκτυο των ψηφιακών αντικειμένων δημιουργεί ένα αδιάλυτο σύμπλεγμα, άλλο ένα πέπλο πάνω στα πράγματα το οποίο όσο φανερό κι αν

παρουσιάζεται εντούτοις μας τυφλώνει και αποκρύπτει την παρουσία του.

Η εικονιστική τάση να εξαλειφθεί η πολύπλοκη σχέση με τον υλικό κόσμο έχει τις καταβολές της σε ένα βαθύ θρησκευτικό παρελθόν αλλά αποτελεί και μια ανθρώπινη ανάγκη να εξεικονιστεί ο κόσμος για να μπορέσει να κατανοηθεί.

Ο Ken Hill το 1999 διαβλέπει τρεις ιδέες⁵ κατά τις οποίες ο δυτικός πολιτισμός χρησιμοποιεί την τεχνολογία. Είναι τρεις κυρίαρχοι μύθοι που προέρχονται από την επιστημονική φαντασία και δεσπάζουν στο σύγχρονο κόσμο. Η πρώτη διατείνεται στο ότι η τεχνολογία είναι ένα εργαλείο για να καμφθούν τα όρια και οι προϋποθέσεις του φυσικού χώρου. Η δεύτερη μιλάει για μια τάση προς την απαλλαγή από το ανθρώπινο σώμα και η τρίτη στο ότι το διαδίκτυο αναδύεται ως αναγωγή της ατομικής συνείδησης σε ένα μεγαλύτερο σύνολο. Οι τρεις αυτές «προφητείες» σήμερα μοιάζουν όλο και πιο οικείες. Η επιθυμία για αποϋλοποίηση γίνεται όλο και πιο έντονη.

Η διάνοιξη εικονικών χώρων από την αναγέννηση στα video games

Η εφεύρεση της προοπτικής στην αναγέννηση επέφερε μια επανάσταση πάνω στην αντίληψη του χώρου. Ο άνθρωπος καταφέρνει να δει τον εαυτό του σε ένα πεδίο δυνατοτήτων υπερβαίνοντας τα φυσικά όρια και αναπλάθοντας τα σε ένα ψευδαισθησιακό χώρο. Εκεί δύναται να τοποθετεί τις θρησκευτικές και μυθολογικές αναπαραστάσεις του αναδεικνύοντας τόσο την ιστορικότητα όσο και το παρόν, και την πραγματικότητα. Στον προοπτικό χώρο οι σκηνές εκτυλίσσονται στο παρόν, σα

⁵ *...first, that the technology represents an instance of an ongoing (Western) motivation to alter conceptions of space; second, that its development is inflected by a desire on the part of a disembodied, alienated subjectivity for transcendence from bodily limits, and third, that this cybernetically achieved transcendence –as reflected in the 1980's cyberpunk desire to leave the body, or “meat”, behind and float as pure data in cyberspace-is also a vehicle for merging a hyper individuated modern consciousness into a larger whole (Σελ 42-43)*

να βρίσκονται στο διπλανό δωμάτιο. Ο θεατής πια βρισκόμενος καταμεσής του έργου και απέναντι από το σημείο φυγής, βλέπει ένα κόσμο να διακτινίζεται εμπρός του με τον ίδιο να είναι συμμετοχος στην ιστορία ως κεντρικός ήρωας. Αυτή η πρώτη συμμετοχή των ανθρώπων στις ίδιες τους τις αναπαραστάσεις είναι μια καίρια πράξη που αλλάζει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το χώρο και το γεγονός. Ο Βιτρούβιος είναι ένας άνθρωπος της δυνατότητας που μπορεί να στήσει ο ίδιος τα περιβάλλοντα και να βρεθεί μέσα σε αυτά. Έτσι, σταδιακά και έχοντας πια τον έλεγχο, ο εικονικός χώρος γίνεται ολοένα και πιο δραστήριος έναντι του υλικού κόσμου ο οποίος λόγω της πολυπλοκότητας και των δυσκολιών που ενέχει μπαίνει σε δεύτερη μοίρα.

Στη σύγχρονη εποχή, αυτός ο τρισδιάστατος χώρος συνεχίζει να καλλιεργείται από τα video-games όπου ολοένα και πιο ανταγωνιστικά αναπτύσσουν τρόπους να γίνονται πιο εύπλαστα από τους παίκτες επιτρέποντας τους να «ανήκουν» σε αυτούς τους κόσμους. Ένας τρόπος να επιτευχθεί αυτό είναι ο προσωποκεντρικός χαρακτήρας των παιχνιδιών, όπου στο κέντρο της οθόνης τοποθετείται ο ήρωας. Μέσω της προοπτικής θέασης προκύπτει και η ταύτιση με τον ήρωα δημιουργώντας ένα Εγώ που κοιτάει τον εαυτό του.

Ο Θ.Μουτσόπουλος εντοπίζει μεταξύ άλλων

«Τα βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν πολλά από τα κόλπα που για αιώνες χρησιμοποιούν οι ζωγράφοι: ένα τέτοιο αναγεννησιακό κόλπο είναι αυτό του πλακόστρωτου «σκακιού», με άσπρα και μαύρα πλακάκια, τα οποία συγκλίνουν στο πίσω μέρος του πίνακα. Αυτό ακριβώς είναι το ίδιο αίσθημα οφθαλμαπάτης (trompe l'oeil) που εντείνει την αληθοφάνεια παιχνιδιών... Ισομετρικά, Αξονομετρικά, Προοπτική⁶)»

Η παραγωγή εικόνων στον υπολογιστή προϋποθέτει μια αποστασιοποιημένη διαδικασία κατά την οποία ο χρήστης λειτουργεί περισσότερο σαν επόπτης που επιλέγει τις συνθήκες παραγωγής παρά σαν ενεργό σωματικό μέρος της διαδικασίας. Αυτό, απομακρύνει τον καλλιτέχνη από την περιπέτεια του υλικού ενώ δημιουργεί

⁶ Θ.Μουτσόπουλος «Όχι Ακριβώς Τέχνη», σελ 481-482

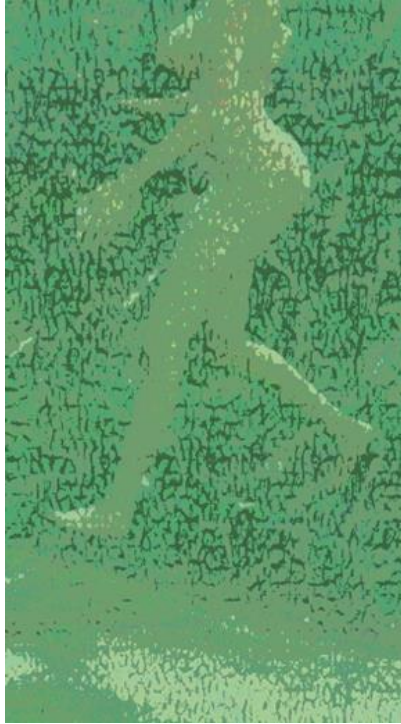
και ένα ταυτοτικό ρήγμα στον ίδιο το χρήστη που παραμένει πίσω από την οθόνη και παρακολουθεί έναν άλλο καλλιτέχνη να ζωγραφίζει αντί για αυτόν.

Αυτό το ταυτοτικό ρήγμα για το ποιος είναι το δημιουργικό υποκείμενο εικονογραφεί με τον πιο γλαφυρό τρόπο στο έργο της η Estelle Flores .

Estelle Flores

Η Βραζιλιάννα καλλιτέχνης συμφιλιώνει το δυστοπικό και ηδονοβλεπτικό χαρακτήρα των Sims⁷ εξάγοντας από το παιχνίδι μια εικονογραφία που παράγεται από τους ίδιους τους χαρακτήρες και τις επιλογές τους στη ζωή του παιχνιδιού. Η ίδια τοποθετεί τον χαρακτήρα της, (μια νέα, γυμνή, έγκυο γυναίκα ζωγράφο) σε εξωτικά περιβάλλοντα και τον φωτογραφίζει (Screenshot)σε αισθησιακές συχνά μοναχικές σκηνές, μέσα σε πυκνό φύλλωμα ή άλλοτε αγναντεύοντας τον ωκεανό αυτής της εικονικής πραγματικότητας. Οι φιγούρες της Flores μοιάζουν να στοχάζονται η να απολαμβάνουν αυτόν τον ψηφιακό παράδεισο με την απόλυτη αυτοδιάθεση της σεξουαλικότητας τους και του εικονικού σώματος τους. Το μεγαλύτερο ενδιαφέρον όμως, έγκειται στο ότι οι εικόνες που παράγονται είναι «ζωγραφισμένες» από την ηρωίδα του παιχνιδιού που αλληλεπιδρά με το τοπίο και τη ζωή της και όχι από την Flores. Είναι η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού που παράγει τις εικόνες ενώ η καλλιτέχνης καταγράφει την ιδιωτικότητα που προκύπτει σε αυτόν τον εικονικό χώρο αναγνωρίζοντας στο avatar της μια ιδιάζουσα δημιουργικότητα και αυτονομία. Ο ψηφιακός χώρος που η Flores διαλέγει να συμμετάσχει παίρνει το ρόλο ενός τροπικού τοπίου υποσχόμενο την απόδραση και την αρμονική συνύπαρξη. Αποτελεί ίσως την προσπάθεια για την ανόρθωση ενός κοσμικού παραδείσου.

⁷Σειρά βινεοπαιχνιδιών προσομοίωσης της καθημερινής ζωής



Εικόνα 14“Inside your Prison I Feel Free”, ψηφιακή εικόνα, Estelle Flores ,2021



Εικόνα 15“Controlled Rage”, ψηφιακή εικόνα , Estelle Flores , 2021

Ms Paint

Από τα τοπία της Flores και το Βρετανικό ή το Γαλλικό εξωτισμό στα τοπία των κορνιζάδικων και τα “χαλαρωτικά» wallpapers φυσικών τοπίων επηρεάζομαι για να αναπτύξω τις δικές μου ψηφιακές εικόνες με τη χρήση παρωχημένων λογισμικών για ζωγραφική στον υπολογιστή.

Όπως και στην περίπτωση των ευτελών κατασκευών, τα προγράμματα που δεν θεωρούνται πια ανταγωνιστικά για τη βιομηχανία της ψηφιακής απεικόνισης ασκούν μια έλξη στην εικαστική μου πρακτική επιχειρώντας τον επαναπροσδιορισμό τους και την επανάχρησή τους σε ένα νέο διευρυμένο πεδίο. Η χρήση τέτοιων λογισμικών με ωθεί προς ένα είδος «μαγικής» εικονοποιείας καθότι απομακρύνεται από την ακρίβεια της βιομηχανικής παραγωγής και της τεχνικής αρτιότητας αντιτάσσοντας μια πιο DIY (Do it Yourself) προσέγγιση. Σε αυτά τα λογισμικά βρίσκω μια βραδύτητα⁸ στη διαδικασία και τεχνικές δυσκολίες όπως αυτές της ζωγραφικής σε τελάρο. Οι περιορισμένες δυνατότητες με οδηγούν στο να τις υπερβώ και να εφεύρω «πατέντες» για να διαχειριστώ την εικόνα. Τα λιγοστά εργαλεία αυτών των προγραμμάτων με απελευθερώνουν από μια τεχνοκρατική σκέψη και διατηρούν ενεργή τη διαδικασία.

Από αυτή τη διαδικασία θα εντοπίσω στην αυτόφωτη οθόνη του υπολογιστή το υπερβατικό φως που άλλοτε διαμεσολαβούσαν τα βιτρό στους καθεδρικούς ναούς. Το ηλεκτρικό αυτό φως διυλίζει τα έργα μου και τους δίνει ένα “hyper” στοιχείο το οποίο με μαγνητίζει καθότι αρνείται την πολύπλοκη υλική ζωή. Έτσι, όπως και στο έργο της Estelle Flores που μεταφράζει τον ψηφιακό χώρο ως ένα τροπικό παράδεισο, η χρήση του MS Paint θα χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για απόδραση και θα αποτελέσει για άλλη μια φορά ένα ευτελές όχημα κατάλληλο για ένα είδος «ψηφιακού τουρισμού» μέσα στην αρχαιολογία των παρωχημένων προγραμμάτων απεικόνισης κάτω από το λαμπερό φως της οθόνης.



Εικόνα 16 “unbothered ,moisturized, happy,in my lane, focused, flourishing” ψηφιακή εικόνα, 2022

Έτσι το κοινό πρόγραμμα MsPaint μετατρέπεται σε πεδίο δοκιμών και επεξεργασίας πολύπλοκων παραστάσεων. Η χρήση του εμπεριέχει τόσο τη χειροναξία της ζωγραφικής όσο και την περιπέτεια ενός video game. Τέτοια στοιχεία παράγουν εικόνες που δύνανται να προσελκύσουν το θεατή και να τον βυθίσουν σε ένα περιβάλλον απόλαυσης και στοχασμού.

Επίλογος

Οι παραπάνω περιπτώσεις αποτελούν μερικά μόνο παραδείγματα των θεμάτων που επεξεργάζομαι στη ζωγραφική μου. Πρόκειται για μια συλλογιστική και παρατηρήσεις πάνω στα αντικείμενα και τις εικόνες ως φορείς νοήματος και αφηγήσεων. Τα παραδείγματα αυτά παρόλο δεν έχουν μια γραμμική συνεπαγωγή μεταξύ τους ανήκουν σε ένα οικοσύστημα ιδεών και εικόνων που τροφοδοτεί την εργασία μου με ένα διευρυμένο τρόπο.

Η διαμεσολάβηση του φωτός από τα γυαλιστερά αντικείμενα και το ηλεκτρικό φως της οθόνης, η παραγωγή ευτελών κατασκευών έτοιμων προς αιώρηση, το δίκτυο τηλεπικοινωνιών και τα ψηφιακά τροπικά περιβάλλοντα κ.α., αποτελούν θέματα που συμπλέκονται στη ζωγραφική την οποία αντιμετωπίζω ως ένα αφηγηματικό όχημα. Μια σχεδία με την οποία μπορεί κανείς να επισκεφτεί τον εξωτερικό κόσμο.



Βιβλιογραφία

Jacques Lacan , The Seminar of Jacques Lacan , Book 11, The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis ,W. W. Norton & Company, 1998

Bruno Latour , Mixing Humans with Non –Humans:Sociology of a Door Closer, Bruno Latour In Social Problems , 1988.

Μακρής Α. Κίτσος, Ο Ζωγράφος Θεόφιλος στο Πήλιο, , Εκδόσεις ΒΟΛΟΣ, Δεκ. 1939

Μορίς Μερλώ Ποντύ , Φαινομενολογία της Αντίληψης, μετάφ. Καψαμπέλη Κική, Εκδόσεις ΝΗΣΟΣ, Ιούλιος 2016

Rudolf Arnheim , Εντροπία και Τέχνη, , μεταφ. Ποταμιανός Ιάκωβος, Εκδόσεις University Studio Press, Σεπτέμβριος 2003

Ken Hillis , Digital Sensations, Space, Identity and Embodiment In Virtual Reality, The MIT Press ,1999

Θανάσης Μουτσόπουλος, «Όχι ακριβώς τέχνη», , Εκδόσεις ΠΛΕΘΡΟΝ, Αύγουστος 2021

Αθήνα 2022