

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS
SCHOOL OF FINE ARTS
DEPARTMENT OF FINE ARTS

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ

POSTGRADUATE STUDIES PROGRAM

DIGITAL ARTS

Μεταπτυχιακή Εργασία

Postgraduate (Master) Thesis

Τίτλος Εργασίας: Η ΤΕΧΝΗ ΩΣ ΚΟΣΜΟΓΟΝΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Title of Postgraduate (Master) Thesis: Art as a cosmogonic action

Όνομα Επώνυμο / Name Surname

Ιωάννης Καράλης / Ioannis Karalis

A.M. / R.N. : 1441/ΨMT2022-249

Επιβλέπων Καθηγητής / Supervisor Professor

Αλέξανδρος Δασκαλάκης / Alexandros Daskalakis

Αθήνα, Ιούλιος, 2025

Athens, July, 2025

Τριμελής Εξεταστική-Συμβουλευτική Επιτροπή

1. Βασιλική Μπέτσου
2. Δημήτρης Αγαθόπουλος
3. Αλέξανδρος Δασκαλάκης

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

Δηλώνω ότι είμαι ο αποκλειστικός δημιουργός της 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 που καταθέτω είναι το τελικό εγκεκριμένο έργο από την εξεταστική επιτροπή, δεν προκύπτει από λογοκλοπή ή νοθευμένη έρευνα, δεν προσβάλει 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 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 απαραίτητως την αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα/ως από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά την τέχνη ως κοσμογονική και αυτοποιητική πράξη, προτείνοντας ένα θεωρητικό και πρακτικό σύστημα καλλιτεχνικής δημιουργίας που δεν αναπαριστά μια εξωτερική πραγματικότητα αλλά συγκροτεί έναν κόσμο μέσω εσωτερικών λειτουργικών εντάσεων. Κεντρικός σκοπός της μελέτης είναι να συγκροτήσει ένα πρότυπο αισθητικού συστήματος που λειτουργεί αυτοπαραγωγικά, αντλώντας από τις φιλοσοφίες του Σπινόζα, των Ντελέζ και Γκουαταρί, των Ματουράνα και Βαρέλα, του Βίνερ, της Χέιλς και του Μποντριγιάρ.

Η μεθοδολογία της εργασίας ακολουθεί έναν πολυεπίπεδο συνδυασμό θεωρητικής ανάλυσης, καλλιτεχνικής πρακτικής και φιλοσοφικής διερεύνησης. Το σύστημα συγκροτείται σε επτά στάδια δημιουργίας, ξεκινώντας από το χειροποίητο αυτόματο σχέδιο και καταλήγοντας σε εμβυθιστικά XR/VR περιβάλλοντα. Κάθε στάδιο ερμηνεύεται ως φάση λειτουργικής εξέλιξης μέσα σε έναν αυτοποιητικό βρόχο ανατροφοδότησης, ενεργοποιούμενο από τέσσερις βασικές εντάσεις: το Χάος, την Επιθυμία, την Ηδονή και τον Πόνο. Αυτές οι έννοιες δεν αντιμετωπίζονται θεματικά ή συμβολικά, αλλά ως οντολογικές δυνάμεις που συντηρούν την εσωτερική δυναμική του συστήματος και υποστηρίζουν την ανάδυση μορφών.

Το θεωρητικό πλαίσιο βασίζεται στη σπιννοζική έννοια της επιθυμίας ως *conatus* και στην ντελεζιανή μηχανική επιθυμία, συνδέοντας τη διατήρηση της ταυτότητας με τη ροή της διαφοράς. Επιπλέον, το χάος του Ησιόδου και των Ντελέζ/Γκουαταρί λειτουργεί ως το πρωταρχικό υπόστρωμα από το οποίο αναδύονται αισθητικοί κόσμοι. Η συμβολή της τεχνολογίας αναλύεται μέσω της έννοιας της υλοποιημένης εικονικότητας και του μεταανθρώπινου σώματος, ενώ η έννοια της προσομοίωσης (Baudrillard) χρησιμοποιείται για να αναδειχθεί η αντίθεση μεταξύ αισθητικής δημιουργίας και υπερπραγματικής αναπαραγωγής.

Τα κυριότερα αποτελέσματα της έρευνας επιβεβαιώνουν ότι η τέχνη ως κοσμογονική πράξη μπορεί να νοηθεί ως ένα αισθητικό πεδίο αυτοπαραγωγής, όπου η δημιουργία προηγείται της αναπαράστασης και το αισθητικό γεγονός διαμορφώνει τον κόσμο ως πραγματικότητα. Η εργασία καταλήγει σε μια πρόταση καλλιτεχνικής πράξης που εδράζεται στην ενσώματη εμπειρία, τη χαοτική διακύμανση και την ενεργό επιθυμία, προσφέροντας νέα εργαλεία θεωρητικού και πρακτικού επαναπροσδιορισμού της τέχνης στον ψηφιακό και τεχνολογικό 21ο αιώνα.

Λέξεις-Κλειδιά:

Αυτοποίηση, επιθυμία, χάος, κοσμογονία, αισθητικό σύστημα, VR/XR, φιλοσοφία της τέχνης

Abstract

This thesis explores art as a cosmogonic and autopoietic act, proposing a theoretical and practical system of artistic creation that does not represent an external reality but constructs a world through internal functional tensions. The central aim is to articulate a model of an aesthetic system that operates autogenetically, drawing upon the philosophies of Spinoza, Deleuze and Guattari, Maturana and Varela, Norbert Wiener, Katherine Hayles, and Jean Baudrillard.

The methodology of the research combines theoretical analysis, artistic practice, and philosophical investigation. The proposed system unfolds in seven stages of creation, beginning with handmade automatic drawing and culminating in immersive XR/VR environments. Each stage is interpreted as a phase in the functional evolution of an autopoietic feedback loop, activated by four fundamental tensions: Chaos, Desire, Pleasure, and Pain. These are not treated thematically or symbolically but as ontological forces that sustain the internal dynamics of the system and enable the emergence of form.

The theoretical framework is grounded in Spinoza's concept of desire as conatus and in Deleuze and Guattari's machinic desire, linking the preservation of identity with the flow of difference. Moreover, the Hesiodic and Deleuzian conceptions of Chaos operate as the primordial substrate from which aesthetic worlds emerge. The role of technology is analyzed through the lens of Hayles' theories of embodied virtuality and the posthuman body, while Baudrillard's notion of simulation is employed to highlight the contrast between aesthetic creation and hyperreal reproduction.

The main findings affirm that art, conceived as a cosmogonic act, can function as an aesthetic field of self-production, where creation precedes representation, and the aesthetic event constitutes reality itself. The thesis culminates in a proposal for artistic practice based on embodied experience, chaotic variation, and active desire, offering new theoretical and practical tools for redefining art in the context of the digital and techno-aesthetic 21st century.

This approach reconceptualizes the artist not as a detached observer or symbol manipulator but as an ontological transformer embedded within the system—a generative singularity through which aesthetic universes emerge. By placing emphasis on the systemic, the emergent, and the non-representational, the thesis contributes to contemporary debates in philosophy of art and media theory, while offering a novel articulation of artistic creation as a cosmogonic and ontological force.

Keywords:

Autopoiesis, desire, chaos, cosmogony, aesthetic system, VR/XR, philosophy of art



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2024-2025
17ος Κύκλος Σπουδών - Δ' Εξάμηνο

Διπλωματική Εργασία

Επιβλέποντες:
Βασιλική Μπέτσου
Δημήτρης Αγαθόπουλος
Αλέξανδρος Δασκαλάκης

Ιωάννης Καράλης
(ΑΜ: 1441/ΨΜΤ2022-249)

Η ΤΕΧΝΗ
ΩΣ ΚΟΣΜΟΓΟΝΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

Αθήνα 2025

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή
 2. Θεωρητικό Πλαίσιο
 - 2.1 Αυτοποίηση και Καλλιτεχνικά Συστήματα
 - 2.2 Λειτουργικές Εντάσεις
 - 2.3 Ο Ρόλος του Καλλιτέχνη
 3. Σύστημα
 - 3.1 Στάδιο 1: Χειροποίητο Αυτόματο Σχέδιο
 - 3.2 Στάδιο 2: Ψηφιακή Επεξεργασία
 - 3.3 Στάδιο 3: Κολάζ
 - 3.4 Στάδιο 4: Stop-Motion Κινούμενη Εικόνα
 - 3.5 Στάδιο 5: Επεξεργασία Εικόνας με Τεχνητή Νοημοσύνη
 - 3.6 Στάδιο 6: Τρισδιάστατη Μετατροπή
 - 3.7 Στάδιο 7: Εμβύθιση σε XR/VR
 4. Συμπεράσματα
- Παράρτημα Α - Κατάλογος affectus
- Παράρτημα Β – Εικόνες

1. Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία διερευνά το πλαίσιο για ένα καλλιτεχνικό σύστημα που λειτουργεί ως ένα αυτοποιητικό πεδίο αισθητικής μοναδικότητας, το οποίο ούτε αναπαριστά ούτε σχετίζεται με μια εξωτερική πραγματικότητα με συμβατικούς όρους, αλλά οικοδομεί τον δικό του κόσμο μέσω ανατροφοδοτικών χειρωνακτικών, μηχανικής λειτουργίας και εμπυθιστικής εμπειρίας. Στον πυρήνα του συστήματος αυτού βρίσκονται το Χάος, η Επιθυμία, η Ηδονή και ο Πόνος, όχι ως θεματικές αλλά ως λειτουργικές εντάσεις που ωθούν κάθε φάση της δημιουργίας, συνδέοντας τον άνθρωπο με τη μηχανή και το πραγματικό με το φανταστικό σε διαρκώς μεταβαλλόμενες διατάξεις.

Η σύγχρονη καλλιτεχνική δημιουργία μετασχηματίζεται ριζικά, αμφισβητώντας την μακροχρόνια ηγεμονία της αναπαράστασης και της μίμησης ως καθοριστικά γνωρίσματα της τέχνης. Τα κυρίαρχα αισθητικά παραδείγματα του εικοστού αιώνα, τα οποία προέτασαν την τέχνη ως μίμηση ή αντανάκλαση της εξωτερικής πραγματικότητας, υποχωρούν υπέρ τρόπων δημιουργίας που τονίζουν τη διεργασία, το σύστημα και την ανάδυση. Η μετατόπιση αυτή συντονίζεται με ευρύτερες φιλοσοφικές και επιστημονικές εξελίξεις που επαναπροσδιορίζουν την υποκειμενικότητα, την υλικότητα και την οντολογία. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η τέχνη δεν νοείται πλέον πρωτίστως ως όχημα συμβολικού νοήματος ή ιδεολογικής αναπαράστασης, αλλά αντιμετωπίζεται ως ένα αυτόνομο, αυτοοργανωμένο σύστημα που είναι ικανό να παράγει νέες πραγματικότητες.

Η τέχνη είναι μια διαδικασία που δημιουργεί και μεταφέρει μηνύματα και μορφοποιεί εν γένει την ανθρώπινη αντίληψη. Από την προϊστορία μέχρι σήμερα, ο πολιτισμός οργανώνεται γύρω από την τέχνη, η οποία λειτουργεί σε μια περιοχή που εκτείνεται από το αφηρημένο έως στο αναπαραστατικό έχοντας την ικανότητα να αποτελεί φορέα τόσο της πραγματικότητας όσο και της φαντασίας. Ο καλλιτέχνης είναι φορέας μετασχηματιστικής αλλαγής ικανός να αναδιαμορφώσει κοινωνικά πρότυπα και παραδείγματα μέσω της δημιουργικότητάς του. Η τέχνη μετατοπίζει το κέντρο της αντίληψης και μας δείχνει το οπτικά ασυνείδητο όπως η ψυχανάλυση μας δείχνει το ενστικτικά ασυνείδητο, κατακερματίζοντας και επανασυνθέτοντας το χωροχρονικό συνεχές, ενώ ταυτόχρονα θεματοποιεί τις σχέσεις του ορατού και του αόρατου. Αυτό το οντολογικό προνόμιο και δικαίωμα υποστηρίζεται από την εγγενή ικανότητα του καλλιτέχνη να αμφισβητεί τις καθιερωμένες συμβάσεις, να διεγείρει τη σκέψη και να δημιουργεί αντιληπτικά πλαίσια ανοίγοντας νέες προοπτικές στη συλλογική συνείδηση.

Η κυρίαρχη αισθητική θεωρία εξακολουθεί να εδράζεται σε αναπαραστατικά ή σχεσιακά παραδείγματα, στερούμενη ενός ολοκληρωμένου πλαισίου κατανόησης της τέχνης ως ενός αυτοπαραγόμενου οντολογικού συστήματος. Καθώς όμως τα ψηφιακά εργαλεία, η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) και οι τεχνολογίες εμπύθισης διευρύνουν τις δημιουργικές δυνατότητες, οι θεμελιώδεις παραδοχές σχετικά με τη δημιουργία, την υποκειμενικότητα και το οντολογικό καθεστώς της τέχνης αποσταθεροποιούνται. Η τέχνη κάνει φανερό τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τον κόσμο και πάντα σε αυτό που βλέπουμε εισβάλλει το ασυνείδητο και η υποκειμενικότητα τόσο του δημιουργού, όσο και του παρατηρητή.

Η καλλιτεχνική πρακτική είναι ένας αυτοποιητικός μηχανισμός - μια αυτόνομη διαδικασία εγγενώς συνδεδεμένη με την αυτοαναφορική οργάνωση του συστήματος στην οποία συμβαίνει, όπου οι διαδικασίες παραγωγής και συντήρησης περιέχονται μέσα στο ίδιο το σύστημα, αντί να καθορίζονται εξωτερικά.¹ Χαρακτηρίζεται από διακυμάνσεις - ταλαντώσεις μεταξύ περιόδων έμπνευσης και στασιμότητας, πειραματισμού και τελειοποίησης. Αυτές οι διακυμάνσεις άλλοτε διευκολύνουν και άλλοτε επιβάλλουν την προσαρμογή και εξέλιξη του δημιουργού, επιτρέποντάς του να περιηγηθεί στην πολυπλοκότητα της πρακτικής του και να ανταποκριθεί στις μεταβαλλόμενες εξωτερικές συνθήκες. Παρόμοια με τις προσαρμοστικές διαδικασίες που παρατηρούνται στα αυτοποιητικά συστήματα, η προσαρμοστικότητα του καλλιτέχνη διασφαλίζει την καινοτομία του έργου και τη συνεχή συνάφειά του στις ανάγκες του ίδιου και του συνόλου.

¹ Maturana, Humberto R., and Francisco J. Varela. *The Tree of Knowledge*.

Η καλλιτεχνική διαδικασία που εξετάζεται σε αυτήν τη εργασία είναι ένα ανατροφοδοτικό σύστημα χαοτικής σποράς, μηχανικής συνεργασίας και αναδυόμενης κοσμογένεσης και περιλαμβάνει τα εξής επτά στάδια:

Στάδιο	Εννοιολογική Λειτουργία
1. Χειροποίητο Αυτόματο Σχέδιο	Χαοτική σπορά και αισθητηριακή σύλληψη του άμορφου
2. Ψηφιακή Επεξεργασία	Κωδικοποίηση, αφηρημένη δομική μεταγραφή της ύλης
3. Κολάζ	Εντατική πολλαπλότητα και θραυσματική ανασύνταξη
4. Stop-Motion Animation	Χρονικοποίηση της μορφής και ανάπτυξη αισθητικού ρυθμού
5. Επεξεργασία Εικόνας μέσω TN	Μη-ανθρώπινη συνδημιουργία και υβριδική μεταμόρφωση
6. Τρισδιάστατη Μετατροπή	Χωρική πυκνότητα και δομική σταθεροποίηση
7. Εμβύθιση σε XR/VR	Ενσώματη κοσμογονική εμπειρία

Η παρούσα εργασία είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο ώστε να αναπτύσσει προοδευτικά το κεντρικό της επιχείρημα μέσω ενός συνδυασμού θεωρητικής ανάλυσης, μεθοδολογικού στοχασμού, εμπειρικής μελέτης περίπτωσης και καλλιτεχνικής-βιωματικής διερεύνησης. Η οργάνωση αυτή αντανακλά τον πολυδιάστατο χαρακτήρα της έρευνας και τη δέσμευσή της για μια ολοκληρωμένη διεπαφή φιλοσοφίας, θεωρίας των μέσων και καλλιτεχνικής πρακτικής.

Αναπτύσσονται θεμελιώδεις έννοιες, εστιάζοντας στην αυτοποίηση, στις λειτουργικές εντάσεις που ενεργοποιούν το σύστημα και στον εξελισσόμενο ρόλο του καλλιτέχνη. Η εργασία τοποθετείται στο πλαίσιο της υπάρχουσας φιλοσοφικής συζήτησης, αναδεικνύοντας κρίσιμες θεωρητικές αντιπαραθέσεις για την οντολογία της τέχνης και της επιθυμίας.

Επιπλέον αναλύονται οι εννοιολογικές και πρακτικές μεθοδολογικές προσεγγίσεις της έρευνας. Ο συνδυασμός αναλυτικών και εμπειρικών μεθόδων επιτρέπει τη διερεύνηση του καλλιτεχνικού συστήματος, ενσωματώνοντας μελέτες περίπτωσης και στοχαστική τεκμηρίωση των δημιουργικών διαδικασιών. Παρουσιάζονται αναλυτικά τα επτά στάδια που συγκροτούν το αυτοποιητικό σύστημα. Κάθε στάδιο - από το χειροποίητο αυτόματο σχέδιο έως την εμβύθιση σε διαδραματικά περιβάλλοντα εικόνικης ή και επαυξημένης πραγματικότητας (XR/VR) - αναλύεται ως προς τη λειτουργική του λογική, την υλικότητα και τη σχέση του με τις λειτουργικές εντάσεις, με βάση τις σχετικές θεωρητικές παραδοχές.

Η φιλοσοφία του εν λόγω αυτοποιητικού καλλιτεχνικού συστήματος, αμφισβητεί τα παραδοσιακά αισθητικά πρότυπα μέσω ενός πλαισίου βασισμένου στην ενδεχομενικότητα και την ενσώματη εμπειρία, ενώ συνθέτει τον ρόλο του χάους, της επιθυμίας, της ηδονής και του πόνου ως οντολογικών φορέων και συγκινησιακών εντάσεων στο εσωτερικό της καλλιτεχνικής διαδικασίας. Τα πορίσματα της εργασίας παρέχουν έναν κριτικό αναστοχασμό, επισημαίνουν τα όριά της και προτείνουν κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα, ιδίως ως προς τη συστημική ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη δημιουργία, ενώ συνοψίζεται η συμβολή της στην επικύρωση της δυναμικής της αναθεώρησης της τέχνης ως κοσμογονικής και αυτοποιητικής πράξης στην ψηφιακή εποχή.

Η δομική αυτή πορεία από τη θεωρία στην πράξη επιτρέπει την αυστηρή διερεύνηση της εξελισσόμενης οντολογίας της τέχνης, ενώ ταυτόχρονα δίνει έμφαση στις βιωματικές και συστημικές διαστάσεις της δημιουργικής πράξης. Τοποθετώντας την έρευνα στη διασταύρωση φιλοσοφίας, κυβερνητικής και σύγχρονων μέσων, η παρούσα εργασία συμβάλλει στην επέκταση των θεωρητικών και πρακτικών οριζόντων της τέχνης στον 21ο αιώνα.

Αυτές οι κατευθύνσεις συντελούν σε έναν επαναπροσδιορισμό της τέχνης ως μιας δυναμικής, αυτοαναφορικής διεργασίας αντί ως μιας στατικής αντανάκλασης εξωτερικών φαινομένων. Η τέχνη, νοούμενη ως αυτοποιητικό σύστημα, αποτελεί έναν τόπο διαρκούς δημιουργίας και μετασχηματισμού, που ενεργοποιείται από εσωτερικές λειτουργικές εντάσεις και όχι από εξωτερική αναπαράσταση. Η διερεύνηση αυτών των εντάσεων - όπως το χάος, η επιθυμία, η ηδονή και ο πόνος - ανοίγει νέες προοπτικές κατανόησης της καλλιτεχνικής διαδικασίας, όπου το νόημα δεν είναι σταθερό αλλά βρίσκεται σε συνεχή ροή.

Το σύστημα που εξετάζεται στην παρούσα εργασία υποστηρίζει την αισθητική της δημιουργίας και όχι της αντανάκλασης. Μια καλλιτεχνική διαδικασία η οποία όντας ένας συνδιασμός ενσυνείδητης και υπερβατικής ανθρώπινης δράσης και μηχανικής διαμεσολάβησης λειτουργεί ως αυτοτελής κοσμογονία, όπου η δημιουργία υπερισχύει της αναπαράστασης.

Ο καλλιτέχνης, αντί να αντικατοπτρίζει ή να επικρίνει εξωτερικά αναφορικά πλαίσια, καθίσταται μία μοναδικότητα. Ένας Θεός-Δημιουργός ως γεννεσιουργός αιτία μέσω της οποίας το Σύμπαν υλοποιείται εκ του Χάους και βιώνεται αισθητηριακά, αποκαθιστώντας έτσι την πιο ριζοσπαστική θέση της τέχνης που είναι όχι να αναπαριστά, αλλά να δημιουργεί εκ νέου κόσμους.

2. Θεωρητικό Πλαίσιο

Το εννοιολογικό υπόβαθρο που είναι απαραίτητο για την ανάλυση της παραγωγής τέχνης ως αυτοποιητικού συστήματος, θεμελιώνεται συνδιάζοντας γνώση από ένα ευρύ διεπιστημονικό και φιλοσοφικό πλαίσιο, μεταξύ των οποίων η βιολογία, η φιλοσοφία και η θεωρία των μέσων, για να διερευνήσει την τέχνη ως ένα αυτοποιητικό και κοσμογονικό σύστημα.

Κεντρική αφετηρία αποτελεί το Χάος του Ησιόδου, το οποίο δεν νοείται ως απλή αταξία, αλλά ως ένα γόνιμο προ-οντολογικό πεδίο δυνητικοτήτων. Στην «Θεογονία» του, το χάος αποτελεί την πρώτη μορφή ύπαρξης, την άμορφη δύναμη από την οποία εκκινούν όλες οι μορφογενετικές διαδικασίες – μια θεώρηση που επανεμφανίζεται στην εργασία ως υπόστρωμα του καλλιτεχνικού γίγνεσθαι. Σε φιλοσοφική αντιστοιχία, η πλατωνική σκέψη εισάγει την ιδέα του Κόσμου των Ιδεών, ως ενός ιδεατού προτύπου που προηγείται του αισθητού κόσμου, προτείνοντας μια διαχωριστική σχέση ανάμεσα στην ύλη και την αλήθεια. Ωστόσο, η παρούσα μελέτη μετατοπίζει το βάρος από την αναπαράσταση στην παραγωγή, ακολουθώντας την οντολογία της εμμένειας του Μπαρούχ Σπινόζα.

Ο Σπινόζα προτείνει ένα ενιαίο πεδίο ουσίας, όπου το *conatus*, δηλαδή η ενεργός επιθυμία διατήρησης και αύξησης της δύναμης ύπαρξης, καθίσταται το θεμελιώδες κινητήριο *affectus* κάθε οντότητας. Η τέχνη εδώ δεν λειτουργεί ως καθρέφτης του κόσμου, αλλά ως ενδογενές δυναμικό παραγωγής εντάσεων, μορφών και σχέσεων. Αυτή η σπινοζική θεώρηση εμπλουτίζεται με τις επιθυμητικές μηχανές των Ζιλ Ντελέζ και Φελίξ Γκουαταρί, που αντιλαμβάνονται την επιθυμία όχι ως έλλειψη αλλά ως παραγωγική ενέργεια που διασχίζει υλικούς και άυλους κόμβους, χωρίς αναφορά σε σταθερές οντολογίες ή ψυχολογικές ερμηνείες. Οι μορφές στο πλαίσιο αυτό, προκύπτουν μέσα από αδιάκοπες, μη γραμμικές συνδέσεις και εντάσεις.

Η σκέψη αυτή συναντά τη κυβερνητική θεωρία του Νόρμπερτ Βίνερ, σύμφωνα με την οποία τα συστήματα ορίζονται από ανατροφοδοτικές σχέσεις και λειτουργικές εντάσεις, καθιστώντας τη δημιουργία ένα αυτοοργανωμένο γεγονός παρά αποτέλεσμα εξωτερικού ελέγχου. Η έννοια της

αυτοποίησης, όπως διατυπώθηκε από τους Ουμπέρτο Ματουράνα και Φρανσίσκο Βαρέλα, αποτελεί τη βιολογική και οντολογική βάση για την κατανόηση της τέχνης ως ενός αυτοπαραγωγικού συστήματος, το οποίο συγκροτεί και ανανεώνει τα όριά του ενδογενώς, χωρίς αναγωγή σε εξωτερικά πρότυπα.

Στο πεδίο της τεχνολογίας και της ενσώματης εμπειρίας, η Κάθριν Χέιλς προτείνει την έννοια της υλοποιημένης εικονικότητας και του μεταανθρώπινου σώματος, ως τρόπους σύζευξης του ανθρώπινου και του μηχανικού. Εδώ, η τέχνη δεν είναι εργαλειακή ή εξωτερική αλλά διυποκειμενική, με αισθητηριακά βιώματα που διαμορφώνονται εντός ενός υβριδικού οικοσυστήματος.

Τέλος στο πεδίο της φιλοσοφίας των μέσων, ο Ζαν Μποντριγιάρ, με τη θεωρία της προσομοίωσης, επισημαίνει τις ατραπούς της υπερπραγματικότητας (hyperreality), όπου οι εικόνες και τα σημεία αποκόπτονται από οποιοδήποτε υλικό ή βιωματικό υπόβαθρο και κυκλοφορούν ως αυτοαναφορικές ακολουθίες χωρίς αναφορά. Η εργασία αξιοποιεί την κριτική του Μποντριγιάρ, αλλά υποστηρίζει ότι τα αυτοποιητικά καλλιτεχνικά συστήματα διαφεύγουν από αυτή την παγίδα μέσω της ενσώματης αβεβαιότητας, της συμμετοχικότητας και της ανοικτής αισθητικής διάταξης.

Συνολικά, το θεωρητικό αυτό πλέγμα συγκροτεί ένα σύνθετο πεδίο σκέψης όπου η τέχνη δεν αντιμετωπίζεται πλέον ως εργαλείο αναπαράστασης αλλά ως δυναμικό κοσμοποιητικό συμβάν, ενσωματωμένο σε ευρύτερες φιλοσοφικές, τεχνολογικές και βιολογικές ροές.

Στη συνέχεια εξετάζονται η αυτοποίηση σε σχέση με το καλλιτεχνικό σύστημα, οι λειτουργικές εντάσεις - το χάος, η επιθυμία, η ηδονή και ο πόνος - ως οντολογικές δυνάμεις που είναι αναπόσπαστες από τον σχηματισμό και την εξέλιξη των καλλιτεχνικών συστημάτων, ενώ ο ρόλος του καλλιτέχνη επαναπροσδιορίζεται, όχι ως αποστασιοποιημένος δημιουργός ή απλό σημαινόμενο, αλλά ως ενεργός κόμβος εντός του συστήματος εδραιωμένος σε εμμενείς διαδικασίες μηχανικής παραγωγής και συστημικής αλληλεπίδρασης, ο οποίος καθίσταται ως ένας συστημικός καταλύτης ικανός να ενεργοποιήσει εικονικές γενέσεις εντός σύνθετων αισθητικών δικτύων.

2.1 Αυτοποίηση και Καλλιτεχνικά Συστήματα

Η έννοια της αυτοποίησης², όπως πρωτοδιατυπώθηκε από τους Ουμπέρτο Ματουράνα και Φρανσίσκο Βαρέλα στις βιολογικές επιστήμες, προσφέρει μια καθοριστική αναπλαισίωση της κατανόησης της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Η αυτοποίηση περιγράφει συστήματα που αυτοπαραγάγονται και είναι επιχειρησιακά κλειστά, διατηρώντας την ταυτότητά τους μέσω συνεχών εσωτερικών διεργασιών αντί μέσω αναφορών σε εξωτερικές εισροές. Αν και αρχικά χρησιμοποιήθηκε για να εξηγήσει τους ζωντανούς οργανισμούς, η έννοια αυτή βρίσκει γόνιμο έδαφος στον χώρο της τέχνης, όπου το έργο τέχνης και η διαδικασία παραγωγής του συγκροτούν ένα ζωντανό σύστημα αυτόνομης λειτουργίας.

Στο θεωρητικό αυτό πλαίσιο, η καλλιτεχνική δημιουργία δεν συνιστά απλώς πράξη αναπαράστασης ή μίμησης της πραγματικότητας, αλλά μία αυτόνομη κοσμογονία. Το έργο τέχνης αυτοσυντηρείται και αναγεννάται μέσω αναδρομικών βρόχων ανατροφοδότησης που είναι ενσωματωμένοι στο σύστημα, εκδηλώνοντας το δικό του οντολογικό καθεστώς και την δική του εξελισσόμενη εσωτερική συνοχή. Αυτή η θεώρηση αντιπαρατίθεται στην αντίληψη της τέχνης ως παθητική αντανάκλαση ή συμβολική αναφορά σε εξωτερικά σημαινόμενα, αναδεικνύοντας αντ' αυτού τις εμφατικές και αυτοοργανωτικές ιδιότητες της αισθητικής πρακτικής.

² Maturana, Humberto R., and Francisco J. Varela. *Autopoiesis and Cognition*.

Η έννοια της επιθυμητικής μηχανής των Ντελέζ και Γκουαταρί στο έργο *Ο Αντι-Οιδίπους*³ διασταυρώνεται γόνιμα με τη θεωρία της αυτοποίησης, διευρύνοντας τη σύλληψη της τέχνης ως παραγωγικής δύναμης. Η επιθυμητική μηχανή λειτουργεί ως μη αναπαραστατική διεργασία που αποδομεί την δυαδικότητα υποκειμένου-αντικειμένου, δίνοντας έμφαση στις ροές της επιθυμίας και της παραγωγής που υπερβαίνουν τη συμβολική μεσολάβηση.

Μια τέτοια μηχανική θεώρηση της τέχνης ευθυγραμμίζεται με τις πρώιμες κυβερνητικές ιδέες του Νόρμπερτ Βίνερ σχετικά με τον έλεγχο και την επικοινωνία ως θεμελιώδη χαρακτηριστικά της συστημικής συμπεριφοράς. Η κυβερνητική δίνει έμφαση στη σημασία των βρόχων ανατροφοδότησης για τη διατήρηση της οργάνωσης ενός συστήματος⁴ - μια αρχή που αντανάκλαται στον αναδρομικό χαρακτήρα των καλλιτεχνικών διαδικασιών υπό την οπτική της αυτοποίησης. Τα έργα τέχνης, με αυτή την έννοια, ενσαρκώνουν αυτορρυθμιζόμενες οντότητες, των οποίων τα όρια, η ταυτότητα και η εσωτερική δυναμική επαναπροσδιορίζονται διαρκώς μέσω της αλληλεπίδρασης εντός του συστήματος.

Οι συνέπειες της θεώρησης της τέχνης ως αυτοποιητικού συστήματος είναι θεμελιώδεις καθώς καταλύονται οι αισθητικές θεωρίες που βασίζονται σε σταθερό νόημα, αναπαράσταση ή προθετικότητα του δημιουργού, ενώ προτείνεται ένα μοντέλο τέχνης που είναι εμφατικό και σχεσιακό. Αυτή η προοπτική ανοίγει έναν εννοιολογικό χώρο όπου η δημιουργία είναι ένα συνεχές συμβάν, μια αδιάκοπη διαδικασία “γίγνεσθαι” και όχι ένα τελικό προϊόν, όπου η πραγματικότητα του έργου καθορίζεται μέσα από τις ίδιες τις λειτουργίες του.

2.2 Λειτουργικές Εντάσεις

Στο κέντρο της δυναμικής του αυτοποιητικού καλλιτεχνικού συστήματος βρίσκονται οι λειτουργικές εντάσεις που ενεργοποιούν τις παραγωγικές του διαδικασίες - το χάος, η επιθυμία, η ηδονή και ο πόνος. Σε αντίθεση με τις θεματικές ή συμβολικές χρήσεις όπου λειτουργούν ως περιεχόμενο, οι λειτουργικές εντάσεις είναι οντολογικές δυνάμεις που είναι εγγενείς στη λειτουργία του συστήματος και που δρουν πέρα από το επίπεδο της αναπαράστασης. Δεν είναι μοτίβα προς απεικόνιση αλλά δυναμικές συνθήκες που ωθούν σε υλικομορφικούς μετασχηματισμούς, όντας αδιαχώριστες από τη διαδικασία και ενεργοί παράγοντες στην αυτογέννηση του έργου.

Η *Θεογονία* του Ησιόδου τοποθετεί το Χάος ως την αρχέγονη κατάσταση από την οποία προκύπτουν όλες οι μορφές. Το Χάος δεν είναι απλώς αταξία ή απουσία, αλλά μια γενεσιουργή ενδεχομενικότητα, ένα ανοικτό πεδίο ακαθοριστίας και γίγνεσθαι που προηγείται της διαφοροποίησης. Αυτή η μυθοποιητική ενόραση συντονίζεται με τις σύγχρονες θεωρίες χάους και πολυπλοκότητας, αναγνωρίζοντας το Χάος ως το πλέον γόνιμο έδαφος δημιουργίας και αυθόρμητης ανάδυσης μορφής.

Το Χάος δεν είναι απλώς κενό, αλλά ένα απροσδιόριστο πεδίο δυνητικότητας και μια δυναμική - εν δυνάμει - πληρότητα. Ένα προ-ατομικό αποθετήριο μέσα από το οποίο αναδύονται μορφές. Το Χάος δεν είναι απλή αταξία, αλλά η γενεσιουργός απροβλεψιμότητα που προδιαθέτει τη διαμεσολαβητική ατομικοποίηση. Για τους Ντελέζ & Γκουαταρί, η έννοια του Χάους δεν είναι ούτε καθαρά μυθική ούτε ταυτισμένη με την αταξία, αλλά επαναπροσδιορίζεται ως ένα ενεργό επίπεδο εμμένειας, γεμάτο από εικονικότητες. Στο *Τι Είναι Φιλοσοφία*, περιγράφουν το Χάος ως ένα κενό που δεν είναι μηδέν, αλλά ένα εικονικό πεδίο το οποίο περιέχει όλα τα πιθανά σωματίδια και γεννά όλες τις δυνατές μορφές, οι οποίες αναδύονται μόνο για να εξαφανιστούν αμέσως, χωρίς συνοχή, αναφορά, ή συνέπεια.⁵

³ Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*.

⁴ Wiener, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*.

⁵ Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *What Is Philosophy?*

Αντί για ένα αρχέγονο κενό, το Χάος εδώ είναι μια άπειρη πολλαπλότητα που αντιστέκεται και ταυτόχρονα καθιστά απαραίτητη την καλλιτεχνική διατύπωση. Δεν προηγείται της μορφής με χρονική έννοια αλλά συνυπάρχει μαζί της σε μια δυναμική συνεχούς διαφοροποίησης, ως ένα είδος εικονικής δεξαμενής από την οποία αναδύονται μορφές, εντάσεις και ετερότητες που δεν υπάρχουν σε καμία καθολική ή προϋπάρχουσα κατηγορία.

Αυτή η οντολογική υφή του Χάους δεν είναι “χαοτική” με τη συνήθη έννοια της αταξίας ή της ασάφειας, αλλά εμπεριέχει μια θετική συνθήκη πολλαπλότητας και ενδεχομενικότητας, όπου το μη-πραγματωμένο (virtual) λειτουργεί ως ενεργό υπόστρωμα της δημιουργικής πράξης.

Αναφορικά με το πεδίο της τέχνης, το χάος δεν αποτελεί απλώς την απαρχή μιας μορφοποίησης αλλά έναν συνομιλητή της ίδιας της δημιουργικής διαδικασίας. Ο καλλιτέχνης δεν προσεγγίζει το έργο από τη σκοπιά ενός κυρίαρχου υποκειμένου που επιβάλλει μορφή σε ένα παθητικό υλικό, αλλά συνομιλεί με ένα πεδίο δυνατοτήτων, εντάσεων και εν δυνάμει σχέσεων. Η δημιουργική πράξη καθίσταται μια διαπραγμάτευση με το Χάος, με τις εικονικές οντότητες που το κατοικούν, με τις αλλόκοτες και ανεικονικές μορφές ετερότητας που δεν χωρούν σε προϋπάρχοντα συστήματα κατηγοριοποίησης. Ο καλλιτέχνης συλλαμβάνει, διαπερνά ή οργανώνει αυτές τις εντάσεις σε κάτι που δεν είναι απλώς έκφραση, αλλά πραγμάτωση ενός δυναμικού συμβάντος.

“το χάος δεν είναι απλή αδιαφοροποίηση· διαθέτει μια ιδιαίτερη οντολογική υφή. Είναι κατοικημένο από εικονικές οντότητες και τρόπους ετερότητας που δεν διαθέτουν τίποτα το καθολικό. Δεν είναι, λοιπόν, το Είναι εν γένει εκείνο που εισβάλλει στην χαοσμική εμπειρία της ψύχωσης ή στην παθητική σχέση που μπορεί να αναπτυχθεί μαζί της, αλλά ένα συμβάν υπογεγραμμένο και χρονολογημένο, που σηματοδοτεί μια μοίρα, και ανακατευθύνει ήδη στρωματωμένες σημασίες.”⁶

Το καλλιτεχνικό γεγονός λοιπόν, δεν προκύπτει από μια απρόσωπη διαδικασία αλλά είναι εντοπισμένο στον χρόνο και φέρει τη «μοίρα» ενός συγκεκριμένου συγκεκριμένου. Είναι το αποτέλεσμα μιας τομής ανάμεσα στην εμπειρία του υποκειμένου, την ένταση του χάους και τις ήδη «στρωματωμένες σημασίες» του πολιτισμού, της γλώσσας, της μνήμης. Η καλλιτεχνική πράξη εδώ λειτουργεί ως σημείο σύγκλισης. Από τη μία η ανοιχτότητα του χάους, από την άλλη η πυκνότητα της ιστορικότητας των ήδη διαμορφωμένων μορφών και νοημάτων. Το έργο τέχνης δεν γεννιέται λοιπόν μέσα από την απλή αναπαράσταση, αλλά ανακατευθύνει, διαθλά, μετατρέπει και μετατοπίζει αυτές τις σημασίες.

Η τέχνη, σε αυτή τη χαοσμική λογική, δεν είναι παραγωγή αναγνωρίσιμων μορφών ή αναπαράσταση της πραγματικότητας, αλλά συμμετοχή σε μια οντολογική διεργασία. Ο καλλιτέχνης γίνεται διαμεσολαβητής μεταξύ του αχαρτογράφητου πεδίου της ετερότητας και της σημασιολογικά κορεσμένης επιφάνειας του κοινωνικού και αισθητικού.

Το Χάος αποτελεί την πρώτη αρχή - μια πρωταρχική συνθήκη που προϋπάρχει κάθε δομημένου σύμπαντος, χαρακτηριζόμενη από μια ακαθόριστη κενότητα από την οποία αναδύονται ο Έρως (Επιθυμία) και η Γαία (υλικός κόσμος).

Στην ελληνική μυθολογία, ο Έρως ή Φάνης (αυτός που φανερώνει, που φωτίζει), προσωποποίηση της επιθυμίας, της δημιουργικότητας και της γέννησης της ύπαρξης, ήταν η μυστηριακή, προαιώνια και πρώτη τη τάξει θεότητα που αναδύθηκε μέσα από το Χάος, η ουσία που άναψε τη σπίθα της δημιουργίας του σύμπαντος. Ενσαρκώνει την ζωτική ενέργεια, η οποία μετατρέπεται αργότερα σε διακριτές οντότητες μέσω μιας διαδικασίας αυτοπαραγόμενης θεογονίας. Ο Πλάτων προσπάθησε να ορίσει την ουσία αυτής της πρωταρχικής θεότητας στο έργο

⁶ Guattari, Félix. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. - σελ. 81

του *Συμπόσιον*, λέγοντας ότι ο Φάνης είναι το τέκνο του Πόρου και της Πενίας, με την έννοια ότι όταν ένα άτομο είναι “ερωτευμένο” τότε ταλαντώνεται στον άξονα που σχηματίζεται από τις έννοιες του θριάμβου και της καταστροφής⁷.

Ο Μπαρούχ Σπινόζα χρησιμοποίησε τον όρο *affectus*⁸ - που παραδοσιακά μεταφράζεται ως “συναίσθημα” - για να περιγράψει την τροποποίηση ή παραλλαγή που προκαλείται σε ένα σώμα (συμπεριλαμβανομένου του νου) μέσω της αλληλεπίδρασής του με ένα άλλο σώμα, η οποία αυξάνει ή μειώνει τη δύναμη δράσης του σώματος.

Στο έργο του *Ηθική*, όρισε την Επιθυμία (Ερως/Φάνης) ως το πρωταρχικό *affectus* - “την πραγματική ουσία του ανθρώπου” - που ταλαντεύεται πάνω στον άξονα που διαμορφώνεται ανάμεσα στην Ηδονή (Πόρος) και τον Πόνο (Πενία). Η μεταφυσική του Σπινόζα του 17ου αιώνα θεμελιώνει την επιθυμία σε ένα οντολογικό μονισμό, όπου η επιθυμία είναι η ουσία της προσπάθειας κάθε ατομικής ύπαρξης (*conatus*) να διατηρήσει το είναι της και να αυξήσει τη δύναμή της να δρα. Για τον Σπινόζα, η επιθυμία δεν είναι απλώς ένα ψυχολογικό συναίσθημα, αλλά μια θεμελιώδης έκφραση του ίδιου του είναι - μια εμμενής δύναμη αδιαχώριστη από τη σκέψη και το σώμα, πάντοτε προσανατολισμένη προς τη χαρά και την ενίσχυση εντός της ενιαίας ουσίας της Φύσης ή του Θεού. Η επιθυμία είναι ενιαία, τελεολογική και ενσωματωμένη σε μια συνεκτική μεταφυσική τάξη. Αυτή η αντίληψη θεμελιώνει τη σταθερότητα και ταυτότητα του αυτοποιητικού συστήματος, καθώς η επιθυμία συντηρεί την αυτοπαραγωγή και διαφοροποίηση των συστατικών του. Χωρίς μια τέτοια εμμενή συνοχή, το σύστημα διατρέχει τον κίνδυνο διάλυσης ή αποσύνθεσης.

Η επιθυμία επαναπροσδιορίζεται ως παραγωγική ροή, σύμφωνα με την “επιθυμητική παραγωγή” των Ντελέζ & Γκουαταρί, συναρμολογώντας ετερόκλητα στοιχεία, για παράδειγμα τα *affectus*, σε “μηχανές επιθυμίας”, ενεργοποιώντας δημιουργικές ροές χωρίς αναφορά σε σταθερά αντικείμενα.

“Οι επιθυμητικές μηχανές είναι μηχανές δυαδικές, με δυαδικό κανονισμό ή συνειρμικό σύστημα: πάντα μια μηχανή συζευγμένη με μιαν άλλη. [...] Η επιθυμία εκτελεί ασταμάτητα τη σύζευξη συνεχών ροών και επιμέρους αντικειμένων, στην ουσία τους τεμαχιστών καί τεμαχισμένων. Η επιθυμία προκαλεί τη ροή, ρέει καί κόβει...”⁹

Η έννοια της επιθυμίας στους Ντελέζ & Γκουαταρί, είναι εγγενώς αντιτελεολογική και αποκεντρωμένη. Η επιθυμία δεν κατανοείται ως ορμή προς έναν σκοπό, αλλά ως παραγωγική, μηχανική δύναμη που συναρμολογεί ετερογενείς ροές και συνδέσεις σε κοινωνικά, ψυχικά και υλικά πεδία. Η περίφημη έννοια των “μηχανών επιθυμίας” δίνει έμφαση στην πολλαπλότητα, την απο-εδαφικοποίηση και τον συνεχή μετασχηματισμό, παρά στη σταθερή ενότητα ή στον ουσιαστικό σκοπό. Η επιθυμία είναι μια δύναμη δημιουργικής ανατροπής που διαρκώς αποδομεί υφιστάμενα όρια και παράγει νέες συναρμογές. Αντιστέκεται στο κλείσιμο που εμπεριέχεται στο σύστημα του Σπινόζα και ανοίγει τη διαδικασία της τέχνης σε ριζικό πειραματισμό και γενεσιουργό πολλαπλότητα.

Η συνύπαρξη των φιλοσοφιών της επιθυμίας του Σπινόζα και των Ντελέζ & Γκουαταρί στο ίδιο θεωρητικό πλαίσιο μπορεί εκ πρώτης όψεως να φαίνεται αντιφατική, λόγω της θεμελιώδους διαφορετικής οντολογίας της έννοιας της επιθυμίας που υποστηρίζουν. Στο πλαίσιο του καλλιτεχνικού αυτοποιητικού συστήματος των επτά σταδίων, αυτή η οντολογική ένταση μεταξύ της ενοποιημένης επιθυμίας του Σπινόζα και της μηχανικής επιθυμίας των Ντελέζ & Γκουαταρί

⁷ Plato, *Symposium*.

⁸ Spinoza, Baruch, *Ethics*.

⁹ Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. - σελ. 28

δεν λειτουργεί αντιφατικά αλλά παραγωγικά. Το σύστημα χρειάζεται την εμμενή επιθυμία του Σπινόζα για να διατηρεί την αυτοποίησή του, μέσω της συνεχούς αυτο-οργάνωσης και αναγέννησης ενός συνεκτικού καλλιτεχνικού κόσμου. Η επιθυμία λειτουργεί εδώ ως η θεμελιώδης δύναμη που συνδέει τα στάδια του συστήματος σε ένα ενιαίο εξελισσόμενο πεδίο. Την ίδια στιγμή, η θεωρία των Ντελέζ & Γκουαταρί αποτυπώνει την εσωτερική ετερογένεια και την πολλαπλότητα που αναδύεται εντός αυτής της διαδικασίας, όπως η αποσπασματικότητα και η επανασύνθεση στο στάδιο του κολάζ, η μηχανική συνδημιουργία με την τεχνητή νοημοσύνη, και η δυναμική συμμετοχή του θεατή στα περιβάλλοντα XR/VR. Η ζωτικότητα του συστήματος εξαρτάται από αυτή τη διαλεκτική αλληλεπίδραση, όπου η επιθυμία συντηρεί την ταυτότητα ενώ ταυτόχρονα παράγει διαφορά και καινοτομία μέσα από μηχανικές συναρμογές.

Κατά συνέπεια, το παρόν θεωρητικό πλαίσιο αναγνωρίζει ότι η επιθυμία εντός του καλλιτεχνικού συστήματος λειτουργεί ταυτόχρονα ως διατηρητική δύναμη και ως παραγωγικός καταλύτης. Η φιλοσοφία του Σπινόζα αγκυρώνει το σύστημα σε μια εμμενή, συνεκτική οντολογία που διατηρεί την ταυτότητά του ως ένα αυτοπαραγόμενο καλλιτεχνικό σύμπαν. Αντίστοιχα, η φιλοσοφία των Ντελέζ & Γκουαταρί φωτίζει την εσωτερική ετερογένεια, το χάος και την πολλαπλότητα που καθιστούν το σύστημα γόνιμο για συνεχή καινοτομία και ρήξη. Αυτή η διττή προσέγγιση επιτρέπει μια κατανόηση της τέχνης όχι ως απλής αναπαράστασης ή έκφρασης, αλλά ως ενός παραγωγικού, δυναμικού συστήματος - ενός συστήματος που αυτοπαράγεται μέσω της σύνθετης αλληλεπίδρασης σταθερότητας και ροής, ενότητας και πολλαπλότητας, εμμένειας και μηχανικής παραγωγής.

Ο Σπινόζα δημιούργησε ένα σύνθετο σύστημα αξόνων που σχηματίζεται από 24 ζεύγη αντίθετων εννοιών¹⁰ οι οποίες αναδύονται από τα βασικά συναισθήματα της Επιθυμίας - Ηδονής - Πόνου. Για παράδειγμα, από την Ηδονή προκύπτει η Αγάπη, “ως η ηδονή που συνοδεύεται από την ιδέα μιας εξωτερικής αιτίας” και από τον Πόνο το Μίσος, “ως ο πόνος που συνοδεύεται από την ιδέα μιας εξωτερικής αιτίας”.

Η επιθυμία λειτουργεί ως συνδετικός ιστός των συναρμογών, προκαλώντας μετατοπίσεις φάσης σε κάθε στάδιο της διαδικασίας. Η ηδονή - παραδοσιακά ορισμένη ως θετική εμπειρία - εδώ νοείται ως ένταση συντονισμού, μία κορύφωση στη συστημική δυναμική που σηματοδοτεί μια προσωρινή ομοιότητα μέσα στο αναδύμενο πεδίο, διακόπτοντας τη διαδικασία της κοσμογονίας και σηματοδοτώντας στιγμές συνοχής και αισθητικής ικανοποίησης. Ο πόνος - ως το αντίθετο της ηδονής - εκδηλώνεται ως τριβή ή ρήξη, υποδεικνύοντας περιοχές όπου οι εντάσεις του συστήματος διαταράσσουν την ομαλότητα, εντείνοντας την ανάγκη για ανασχηματισμό καθώς ωθούν το έργο προς νέες συναρμογές.

Η κριτική του Μποντριγιάρ σχετικά με την απώλεια του πραγματικού στην μεταμοντέρνα και υπερπραγματική κουλτούρα¹¹ εισάγει μια παράδοξη σχέση ανάμεσα στην ηδονή και τον πόνο εντός συστημάτων που κινούνται από την προσομοίωση και την υπερβολή. Η προσομοίωση, ως διαδικασία παραγωγής σημείων χωρίς πρωτότυπο, δημιουργεί ένα κορεσμό νοήματος που ταυτόχρονα έλκει (ηδονή) και αποσταθεροποιεί (πόνος).

Σε μια παραγωγική διαδικασία που διαμεσολαβείται από ψηφιακές τεχνολογίες και εμβυσιστικά μέσα, η ένταση αυτή εκδηλώνεται καθώς το σύστημα παράγει εμπειρίες έντονης συναισθηματικής φόρτισης και οντολογικής αμφισημίας. Η ηδονή και ο πόνος επανερμηνεύονται έτσι ως λειτουργικές καταστάσεις εντός της δυναμικής του συστήματος, υποδηλώνοντας μετασχηματισμούς και όχι διακριτά συναισθήματα.

¹⁰ Βλ. Παράρτημα Α - Κατάλογος Affectus

¹¹ Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*.

Οι λειτουργικές αυτές εντάσεις δεν είναι απλώς αλληγορικές έννοιες ή αντιφάσεις προς επίλυση, αλλά οντογενετικά πεδία διαφοροποίησης που τροφοδοτούν την κίνηση του συστήματος, συγκροτώντας ένα αυτοποιητικό σύμπαν, όπου το “είναι” δεν προηγείται της πράξης, αφού καθίσταται ως απόρροια μιας εσωτερικής δυναμικής αυτο-παραγωγής.

Σε αυτό το πρωτο-συστημικό μοντέλο, το σύστημα δεν καθορίζεται από εξωτερικά αίτια ή τελεολογικές δομές, αλλά αναδύεται από την αυτοαναφορική συνάρθρωση των λειτουργιών του, μέσα από πρωτογενείς εντάσεις που δεν έχουν ακόμη μορφοποιηθεί σε σαφείς διακρίσεις ή αναπαραστάσεις. Πρόκειται για μια πρωταρχική σφαίρα, όπου το σημαίνον και το σημαινόμενο, το ενεργό και το παθητικό, δεν έχουν ακόμη αποσπασθεί, αλλά συνυφαίνονται σε μια ροή γενετικής παραγωγής μορφής και νοήματος.

Σε αυτό το πλαίσιο, η τέχνη δεν λειτουργεί ως αναπαράσταση ενός προϋπάρχοντος κόσμου, αλλά ως παραγωγή μιας εσωτερικής συνάφειας, ενός κόσμου που αποκτά υπόσταση μονάχα μέσω της διαρκούς μετάβασης μεταξύ εντροπίας και τάξης, χάους και μορφής, αισθητηριακής αμεσότητας και εννοιολογικής απόστασης. Η διακύμανση της καλλιτεχνικής διαδικασίας ανάμεσα στην έμπνευση και την αδράνεια, τον πειραματισμό και την επεξεργασία, δεν είναι σύμπτωμα απορρύθμισης αλλά εγγενές χαρακτηριστικό της οντολογίας της. Κάθε ταλάντωση εκφράζει το βάθος μιας ύπαρξης που μεταβάλλεται χωρίς να εκπίπτει και που παραμένει αυθύπαρκτη μέσα από τη δυνατότητα του ανοίκειου. Το σύστημα διατηρεί την αυτονομία του όχι ως απόσυρση, αλλά ως διαρκή ετερογένεση - ένα άνοιγμα στο απρόβλεπτο, το οποίο ωστόσο δεν διαρρηγνύει, αλλά το συγκροτεί.

Αυτό το σύμπλεγμα εντάσεων - το Χάος ως γενεσιουργό δυναμικό, η Επιθυμία ως παραγωγική ορμή, η Ηδονή και ο Πόνος ως συναισθηματικές μεταβολές - συνιστά την κινητήριο δύναμη του αυτοποιητικού καλλιτεχνικού συστήματος. Λειτουργεί συνεργατικά, ωθώντας το σύστημα μέσα από κύκλους αποσταθεροποίησης και επανασταθεροποίησης, ανάδυσης και διάλυσης, δημιουργώντας έτσι συνεχώς εξελισσόμενες αισθητικές πραγματικότητες.

2.3 Ο Ρόλος του Καλλιτέχνη

Στο πλαίσιο του αυτοποιητικού και μηχανικού μοντέλου της τέχνης, η φιγούρα του καλλιτέχνη ανασχηματίζεται ριζικά. Ο καλλιτέχνης δεν είναι πλέον ένας αποστασιοποιημένος, ουδέτερος παρατηρητής ή απλός εκτελεστής προϋπάρχουσας ιδέας, αλλά ένας γενετικός κόμβος - ένας οντολογικός μετασχηματιστής που ενεργοποιεί και διαμορφώνει το δημιουργικό σύστημα.

Αυτή η επαναπλαισίωση αντλεί από τη μεταφυσική του Πλάτωνα, όπου ο δημιουργός διαμορφώνει το σύμπαν μέσα από έμφυτες μορφές. Ωστόσο, αντί να παρουσιάζεται ως υπερβατικός δημιουργός που επιβάλλει τάξη από τα έξω, ο καλλιτέχνης εδώ λειτουργεί ως εμμενής δύναμη, παρόμοια με την έννοια του *conatus*, εμπλεκόμενος διαρκώς στη μετάβαση από την εν δυνάμει ύπαρξη στην ενεργό πραγματικότητα εντός του ίδιου του συστήματος. Ο καλλιτέχνης ενσαρκώνει τη μηχανική παραγωγή, λειτουργώντας ως μέρος ενός δικτύου δυνάμεων και ροών που υπερβαίνουν την ατομική πρόθεση.

Αντί να διαχειρίζεται σύμβολα για να μεταδώσει νόημα, ενεργοποιεί και ενορχηστρώνει μια εικονική γένεση μέσω της αδιάκοπης ανάδυσης νέων αισθητικών κόσμων μέσα από την αλληλεπίδραση τεχνολογιών, υλικών και συναισθηματικών δυνάμεων. Η θέση του καλλιτέχνη είναι να πλοηγείται και να καταλύει τις σύνθετες αλληλεπιδράσεις εντός της καλλιτεχνικής μηχανής, διευκολύνοντας διαδικασίες που ενδέχεται να υπερβαίνουν τον συνειδητό έλεγχο και την κυριαρχία της πρόθεσης.

Υπό αυτό το πρίσμα, η καλλιτεχνική δημιουργία μετατρέπεται σε κοσμογονική πράξη, όπου ο καλλιτέχνης λειτουργεί ως μια δημιουργική μορφή ανάλογη με τον δημιουργό, εμπλεκόμενος στην παραγωγή αυτόνομων κόσμων. Αυτή η οντολογική μετατόπιση αμφισβητεί παραδοσιακές αντιλήψεις περί αυθεντίας, πρωτοτυπίας και δεξιοτεχνίας, δίνοντας έμφαση στη συνεργασία, την ανάδυση και τη συστημική αλληλεξάρτηση.

Αναγνωρίζοντας αυτή τη λειτουργία της τέχνης, κατανοούμε ότι κάθε δημιουργία δεν είναι απλώς έκφραση ενός υποκειμένου αλλά πράξη οντολογικής κοσμοπλασίας. Ο καλλιτέχνης δεν "εκφράζει τον εαυτό του", αλλά συντονίζει, συλλαμβάνει, και πυκνώνει δυναμικές από το εικονικό πεδίο του Χάους σε κάτι που έχει σημασία και ένταση. Πρόκειται για μια διαδικασία όπου η ετερότητα συγκροτείται αισθητικά και η καλλιτεχνική εμπειρία, είτε για τον δημιουργό είτε για τον θεατή, μετατρέπεται σε ενεργό συμμετοχή στο γίγνεσθαι, στη διάρκεια του συμβάντος. Μέσα από αυτή τη θεώρηση, η τέχνη καθίσταται κατεξοχήν χαοσμική¹² πράξη, όχι γιατί εκπροσωπεί το Χάος, αλλά γιατί επιτρέπει την αποκρυστάλλωση του αδιανόητου σε μορφή.

Το καλλιτεχνικό έργο μπορεί να νοηθεί ως ένα αυτοαιτιακό σύστημα μέσα στο οποίο κάθε αισθητικό αποτέλεσμα και μορφική παραλλαγή προκύπτει αναγκαστικά από την ενεργή ουσία του καλλιτέχνη και των μέσων, χωρίς αναφορά σε κάποιο εξωτερικό πρότυπο. Ο καλλιτέχνης, επομένως, δεν είναι απλώς το υποκείμενο της πράξης, αλλά το μοναδικό σημείο όπου οι πολλαπλές εντάσεις του πεδίου διασταυρώνονται και μετασχηματίζονται - ένας κόμβος όπου το σύμπαν παλινδρομεί, αποσταθεροποιείται και επανιδρύεται, κάθε φορά διαφορετικά. Ένα τέτοιο σύμπαν δεν επιζητεί νόημα αλλά το καθιστά δυνατό, όχι ως σταθερότητα αλλά ως διαδικασία συγκρότησης του αισθητού και του νοητού.

3. Σύστημα

Το κεφάλαιο αυτό παρουσιάζει μια λεπτομερή εξέταση των επτά σταδίων ανάπτυξης του αυτοποιητικού καλλιτεχνικού συστήματος, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει μια διακριτή φάση στην εμφάνιση και εξέλιξη του έργου τέχνης ως αυτοπαραγωγικού κοσμοσυστήματος. Ξεκινώντας με το χειροποίητο αυτόματο σχέδιο, η διαδικασία εμπλέκεται με το ενσάρκωμένο χάος και την εκφραστική χειρονομία, θέτοντας σε κίνηση το δυναμικό του συστήματος. Η μετάβαση στην ψηφιακή επεξεργασία μεταφράζει αυτά τα αναλογικά ίχνη σε προγραμματιζόμενο κώδικα, εντάσσοντας το έργο σε έναν σχεσιακό πίνακα που επεκτείνει τις γενετικές του δυνατότητες. Το κολάζ ανασυνθέτει θραύσματα σε ένα μη ιεραρχικό δίκτυο, ενσωματώνοντας τη σπινοζική σχεσιακότητα και τις ντελεζιανές μηχανικές ροές. Η stop-motion κινούμενη εικόνα εισάγει την χρονικότητα ως υλική δύναμη, αμφισβητώντας την επαναληπτική μιμητική μέσω του ρυθμού και των μικροδιαφορών. Η επεξεργασία εικόνων μέσω Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) ενσωματώνει μια μη ανθρώπινη συνδημιουργικότητα, επεκτείνοντας το πεδίο του συστήματος πέρα από την ανθρωποκεντρική πρόθεση προς μια μηχανική ασυνείδητη λειτουργία. Η τρισδιάστατη μετατροπή χωροποιεί τις μορφές σε κατοικήσιμους όγκους, καταρρίπτοντας το μέσο και το περιβάλλον με τρόπο που συντονίζεται με την έννοια της έκτασης του Σπινόζα και την έκρηξη του πραγματικού κατά τον Μποντριγιάρ. Τέλος, η εμπύθιση σε XR/VR περιβάλλοντα υλοποιεί μια πλήρως συμμετοχική κοσμογονία, όπου θεατής και σύστημα συγχωνεύονται, επιτυγχάνοντας ένα παράδοξο ανοιχτό, συγκινησιακό και αυτοποιητικό προσομοίωμα.

Το κεφάλαιο αυτό δεν περιγράφει μόνο τα τεχνικά και αισθητικά χαρακτηριστικά κάθε σταδίου, αλλά τα τοποθετεί μέσα στο ευρύτερο θεωρητικό πλαίσιο, αποδεικνύοντας πώς οι λειτουργικές εντάσεις κινούν δυναμικά τη συνεχή γένεση του συστήματος.

¹² Guattari, Félix. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*.

3.1 Στάδιο 1: Χειροποίητο Αυτόματο Σχέδιο

Το πρώτο στάδιο του αυτοποιητικού αισθητικού συστήματος είναι η δημιουργία αυτόματων χειρονομιακών γραμμών και σημείων με μολύβι σε χαρτί. Ο καλλιτέχνης ενεργοποιεί υλικά την επιθυμία μέσω μιας αφαιρετικής απεικόνισης των *affectus*¹³, επιτελώντας μια σωματοποιημένη πράξη δημιουργίας και λειτουργώντας ως πρωταρχικός γενετικός κώδικας της κοσμογονίας. Η αυτόματη σχεδίαση θεμελιώνει την ενσώματη διερεύνηση της δυνατότητας ύπαρξης μορφής, ως πρώτη απόπειρα σχέσης με το Χάος μέσω του υλικού ίχνους. Το λευκό χαρτί, κενό από σημεία, γίνεται το υπόστρωμα όπου οι πρώτες γραμμές λειτουργούν σαν διαρρήξεις στο Χάος. Το μολύβι, επιτρέπει την ανάπτυξη ενός αισθητηριακού διαλόγου με την επιφάνεια μέσω της αφής, της πίεσης και της διαβάθμισης, που συγκροτεί τις πρώτες μονάδες ενός κόσμου εν τη γενέσει του. Αυτές οι γραμμές είναι αποτέλεσμα όχι απλώς πρόθεσης αλλά διαπλοκής εγγενούς αισθητηριακής πληροφορίας όπως το βάρος του χεριού, η αντίσταση της επιφάνειας καθώς και η οπτική ανατροφοδότηση κάθε εγγραφής.

Οι μορφές προκύπτουν μέσα από ρυθμίσεις τάσης και ισορροπίας μεταξύ των δυνάμεων που δρουν στο σώμα και στο υλικό. Το πρώτο στάδιο της δημιουργίας αποκτά αυτοποιητικό χαρακτήρα κατά την στιγμή που το ίδιο το σχέδιο αρχίζει να αντιδρά στον δημιουργό του. Οι πρώτες γραμμές, τα πεδία σκίασης, οι υφές και οι μεταβάσεις δεν συνιστούν αισθητικές επιλογές αλλά δομές δεδομένων που επιστρέφουν στον δημιουργό και το καλούν να επανατοποθετηθεί. Η σχέση δεν είναι γραμμική, αλλά κυκλική αφού το έργο παράγει τις προϋποθέσεις της συνέχειάς του, εγκαθιστώντας ένα ανατροφοδοτούμενο σύστημα, εν εξελίξει και εν δυνάμει ανοιχτό, μια διαδικασία ενσαρκωμένης, χειρονομιακής σημειογραφίας που λειτουργεί ως σημείο χαοτικού σποράς και αισθητηριακής εμπλοκής. Μακριά από το να αποτελεί ένα απλό προκαταρκτικό σκίτσο ή μια επιφανειακή πράξη, αυτό το στάδιο αντιπροσωπεύει τη γονιμοποιό στιγμή κατά την οποία το σώμα του καλλιτέχνη υλοποιεί άμεση επαφή με το υλικό υπόστρωμα, θέτοντας τις πρώτες συνθήκες για τη δημιουργία κόσμου.

Αυτά τα αυθόρμητα, ακαθοδήγητα ίχνη λειτουργούν ως συγκινησιακοί καταλύτες που συντονίζονται βαθιά με την έννοια των επιθυμητικών μηχανών του Ντελέζ και Γκουαταρί - αυτόνομων, μη τελεολογικών οντοτήτων που παράγουν ροές επιθυμίας και γεννούν πραγματικότητα μέσω των αλληλεπιδράσεών τους και όχι μέσω μιμητικής αναπαράστασης. Το αυτόματο σχέδιο δεν αποτελεί αναπαραγωγή εξωτερικής εικόνας ή ιδέας, αλλά ένα ενεργό γεγονός γένεσης, όπου η ενσαρκωμένη πρόθεση του καλλιτέχνη και η υλική αντίσταση του μέσου συγχωνεύονται σε μια προγλωσσικό σύστημα δυνάμεων. Το χάος, σε αυτό το πλαίσιο, δεν πρέπει να θεωρείται απλώς ως αταξία ή τυχαιότητα, αλλά ως γονιμοποιό πεδίο αδιαφοροποίητης δυναμικότητας. Αυτό το οντολογικό κενό παραπέμπει στο πρωταρχικό Χάος του Ησίοδου, το άμορφο βάραθρο από το οποίο αναδύεται όλη η δημιουργία. Το αυτόματο σχέδιο διοχετεύει αυτήν την προ-μορφική ενέργεια σε αρχικές μορφές, λειτουργώντας ως ρήξη στην άγραφη επιφάνεια που θέτει σε κίνηση την εξέλιξη του συστήματος.

Η φυσική πράξη της σχεδίασης ενσωματώνει έναν κυβερνητικό βρόχο ανατροφοδότησης μεταξύ καλλιτέχνη και μέσου, υπενθυμίζοντας το θεμελιώδες μοντέλο κυβερνητικής του Βίνερ, όπου ο έλεγχος και η επικοινωνία είναι αμοιβαία συνυφασμένα. Η πίεση, η ταχύτητα και ο ρυθμός του μολυβιού ή πινέλου αλληλεπιδρούν με την υφή και την απορροφητικότητα του χαρτιού, δημιουργώντας έναν συνεχή διάλογο που αντιστέκεται στη γραμμική αιτιότητα. Αυτή η δυναμική αλληλεπίδραση παράγει αναδυόμενα μοτίβα που δεν είναι ούτε πλήρως ελεγχόμενα ούτε εντελώς τυχαία, αλλά συνεξελίσσονται από την ενσώματη δράση του καλλιτέχνη και τις υλικές ιδιότητες του μέσου. Φιλοσοφικά, το χειροποίητο αυτόματο σχέδιο αποτελεί παράδειγμα της έννοιας της επιθυμίας κατά Σπινόζα ως ουσίας του Είναι - *conatus*, την προσπάθεια διατήρησης και ενίσχυσης της δύναμης.

¹³ Βλ Παράρτημα Β - εικόνα 1, εικόνα 2

Εδώ, η επιθυμία δεν είναι υποκειμενικό συναίσθημα αλλά οντολογική δύναμη που ωθεί το υλικό-ενσαρκωμένο σύστημα να διαφοροποιηθεί και να πραγματώσει νέες μορφές. Το σχέδιο γίνεται ίχνος αυτής της προσπάθειας, σωματική εγγραφή της αρχικής αυτοπαραγωγής του συστήματος.

Αυτό το στάδιο σηματοδοτεί την έναρξη ενός αναδρομικού αυτοποιητικού κύκλου. Τα αρχικά ίχνη δεν αναδύονται απλώς από το χάος, αλλά αρχίζουν να δομούν τις επόμενες επαναλήψεις, παρέχοντας δεδομένα για ψηφιακή καταγραφή και μετασχηματισμό, εδραιώνοντας έτσι έναν συνεχή βρόχο ανατροφοδότησης που θα εξελιχθεί στα επόμενα στάδια. Το χειροποίητο σχέδιο είναι επομένως και αφετηρία και συνεχιζόμενος καταλύτης - ένας ζωντανός πυρήνας από τον οποίο εξελίσσεται ολόκληρο το αισθητικό σύστημα.

3.2 Στάδιο 2: Ψηφιακή Επεξεργασία

Το δεύτερο στάδιο είναι η ψηφιακή επεξεργασία όπου οι μορφές και τα περιβάλλοντα του πρώτου σταδίου σαρώνονται και μεταφέρονται στον ψηφιακό χώρο. Εδώ η χειρονομία αποϋλοποιείται και γίνεται δεδομένα καθιστώντας το ψηφιακό επίπεδο σαν μια μετασχηματιστική μήτρα, όπου οι μορφές μπορούν να αποδομηθούν, πολλαπλασιαστούν και να συντεθούν εκ νέου. Ο χώρος δεν είναι πλέον επιφάνεια, αλλά ένα πλέγμα σχέσεων, όπου κάθε σημείο είναι ανοιχτό σε παραλλαγή.

Οι γραμμές και τα σχήματα πολλαπλασιάζονται και διαχέονται συμμετέχοντας σε μια διαρκή μετα-μορφογένεση¹⁴ όπου το αισθητικό αντικείμενο δεν σταθεροποιείται, αλλά μετατρέπεται σε σύνολο δυνάμεων έτοιμων να επανασυντεθούν. Το στάδιο αυτό λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ του ενσώματου και του υπολογιστικού.

Το σώμα του καλλιτέχνη, αν και απών ως φυσική παρουσία, συνεχίζει να εγγράφεται στη διανυσματοποίηση μέσα από την ενσωμάτωση της πρόθεσης στη δομή των μορφών. Η ένταση, η ροπή, η ρυθμική ακολουθία που έχουν αποτυπωθεί στο χειροποίητο σχέδιο μεταφράζονται σε ψηφιακά σήματα. Η μετάβαση από το αναλογικό στο ψηφιακό μεταβάλλει ριζικά την υλική συγκρότηση της αισθητικής εμπειρίας, καθώς αυτή πλέον δομείται από πληροφορία και όχι από ύλη. Η αισθητική πληροφορία μεταφράζεται σε ψηφιακά δεδομένα, αλλά διατηρεί τη ρευστότητα και την πολυσημία του χαοτικού προγόνου της.

Η μετάβαση από το απτικό, ενσαρκωμένο ίχνος του χειροποίητου σχεδίου στο πεδίο της ψηφιακής επεξεργασίας σηματοδοτεί μια κρίσιμη οντολογική μετατόπιση στο αυτοποιητικό καλλιτεχνικό σύστημα. Η αναλογική χειρονομία, κάποτε στενά συνδεδεμένη με την φυσική παρουσία του σώματος του καλλιτέχνη και την υλικότητα του χαρτιού και του μολυβιού, μεταφράζεται τώρα σε υπολογιστικά δεδομένα - μια συμβολική αφαίρεση που κατοικεί σε έναν σχεσιακό χώρο θεμελιωδώς διαφορετικό από την αρχική της πηγή.

Αυτή η μετάφραση δεν αποτελεί απλή αναπαραγωγή ή ψηφιοποίηση. Αντιθέτως, εγκαινιάζει την είσοδο του έργου τέχνης σε ένα περιβάλλον όπου η μορφή γίνεται ευέλικτος κώδικας και η υλικότητα υποκαθίσταται από την πληροφορία. Αυτή η μετατόπιση συντονίζεται βαθιά με την κριτική προσέγγιση της Katherine Hayles για τον μεταανθρωπισμό, που διερευνά τη διάβρωση της ανθρώπινης υποκειμενικότητας υπό τον υπολογιστικό μεσολαβητή.

Η Hayles υποστηρίζει ότι η μεταανθρώπινη υποκειμενικότητα είναι υβριδική, κατανεμημένη ανάμεσα σε βιολογικούς και τεχνολογικούς φορείς, όπου η ενσάρκωση συνυπάρχει με την εικονικότητα. Εδώ, το σωματικό ίχνος του καλλιτέχνη ανακλάται μέσω ψηφιακών πινάκων που μεσολαβούν και μετασχηματίζουν την αρχική παρουσία.

¹⁴ Βλ. Παράρτημα Β - εικόνα 3

Τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτουργούν απλώς ως παθητικοί καταγραφείς της αναλογικής χειρονομίας αλλά ως ενεργές μήτρες διαμόρφωσης. Η χειρόγραφη γραμμή, μετατρέπεται σε σημεία δεδομένων υποκείμενα σε αλγοριθμικές διεργασίες - κλιμάκωση, παραμόρφωση, φιλτράρισμα, ανασύνθεση - που επιτρέπουν απεριόριστες παραλλαγές και αναδιαμορφώσεις. Αυτό το περιβάλλον αποτελεί δυναμικό πεδίο δυνατοτήτων όπου κάθε εικονοστοιχείο και διάνυσμα είναι κόμβοι μέσα σε δίκτυο δυνατοτήτων, συνεχώς ρυθμιζόμενοι από κώδικα.

Σε αυτό το υπολογιστικό περιβάλλον, το έργο τέχνης δεν υπάρχει πλέον ως σταθερό αντικείμενο αλλά ως εξελισσόμενο σύστημα, μέσω βρόγχων ανατροφοδότησης και μηχανισμών ελέγχου. Η ψηφιακή πλατφόρμα επιτρέπει αναδρομικές επαναλήψεις όπου η έξοδος γίνεται είσοδος, δημιουργώντας έναν αυτοποιητικό κύκλο συνεχούς μετασχηματισμού και αναδημιουργίας.

Το στάδιο αντηχεί την έννοια της έμμονης παρουσίας και της ρευστότητας της ουσίας κατά Σπινόζα, όπου κάθε τροποποίηση στο ψηφιακό πεδίο εκδηλώνεται ως έκφραση του υποκείμενου *conatus* που κινεί το σύστημα. Το ψηφιοποιημένο ίχνος διατηρεί την οντολογική συνέχεια με την χειροποίητη αφετηρία αλλά επεκτείνεται σε νέες μορφές ύπαρξης μέσω της πλαστικότητας που ενσωματώνει ο κώδικας.

Επιπλέον, βάσει της θεωρίας του Μποντριγιάρ περί προσομοίωσης και υπερπραγματικότητας, το ψηφιακό ίχνος ως οντότητα βασισμένη σε κώδικα, δεν αναφέρεται πλέον απλώς ή δεν αντιγράφει ένα “πραγματικό” αντικείμενο· συμμετέχει στη δημιουργία ενός προσομοιώματος - μιας πραγματικότητας που υπερβαίνει και αντικαθιστά το αρχικό αναφερόμενο. Το έργο αρχίζει να υπάρχει ως προσομοίωση, ένα αυτοαναφορικό σύστημα σημείων που παράγει τους δικούς του όρους αλήθειας ανεξάρτητα από την εξωτερική πραγματικότητα.

Έτσι, η ψηφιακή επεξεργασία εγκαινιάζει μια αποφασιστική οντολογική μεταμόρφωση όπου η τέχνη υπερβαίνει την υλικότητα για να γίνει ένα σύνθετο πληροφοριακό σύστημα, ένα διαδικαστικό πεδίο που διέπεται τόσο από την ανθρώπινη πρόθεση όσο και από την υπολογιστική δράση. Αυτό το στάδιο θέτει τα θεμέλια για τα επόμενα όπου η αποσύνθεση, η χρονικοποίηση και η ενσώματη εμβύθιση θα αναπτύξουν περαιτέρω τις αυτοποιητικές δυναμικές της τέχνης.

3.3 Στάδιο 3: Κολάζ

Το τρίτο στάδιο αποτελεί μια ενεργή διεργασία τομής, κατακερματισμού και ανασύνθεσης. Το κολάζ δεν είναι μια τεχνική απλής συνάθροισης. Είναι τοπολογική πράξη επιθυμίας. Η διαδικασία βασίζεται στη διάσπαση των ψηφιακών σχεδίων σε σημασιολογικά θραύσματα: μορφές, μοτίβα, περιγράμματα και υφές που επανατοποθετούνται σε χωροχρονικές τομές. Αυτή η διάσπαση δεν είναι απώλεια, αλλά πολλαπλασιασμός του νοήματος. Τα αποσπασματικά στοιχεία συναρθρώνονται σε νέα οντολογικά σώματα, ενσαρκώνοντας την επιθυμία για συνοχή μέσα στην ετερογένεια.

Το έργο γίνεται σώμα χωρίς όργανα¹⁵, μια οργανική συνάθροιση ενεργών δυναμιכוτήτων. Η συναρμολόγηση μορφών διαφορετικής προέλευσης παράγει ένα αισθητικό αποτέλεσμα που δεν μπορεί να αναχθεί σε κανένα από τα μέρη του. Εδώ ακριβώς εδράζεται η οντολογική μετάλλαξη της εικόνας από αναπαράσταση σε δυναμικό σύστημα εντάσεων. Το στάδιο αυτό προλειαίνει το έδαφος για μη-αντιπροσωπευτικές χωρικές εγγραφές, καθώς θέτει τις προϋποθέσεις για την κίνηση των μορφών και των περιβάλλοντων που δεν υπακούουν στη μιμητική ή εικονοκεντρική αντίληψη της τέχνης.

¹⁵ Deleuze, Gilles, και Félix Guattari. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*.

Αφού οι αναλογικές χειρονομίες ψηφιοποιηθούν, το σύστημα προχωρά μέσω της ανασύνθεσης και της τοπολογικής αναδιάταξης στο στάδιο του κολάζ. Τα θραύσματα των ψηφιακών δεδομένων γίνονται μονάδες που μπορούν να τοποθετηθούν παράλληλα, να επικαλυφθούν και να μετασχηματιστούν.¹⁶ Αυτή η μετακίνηση σηματοδοτεί μια μετάβαση από τη σχετικά γραμμική μετάφραση της μορφής σε δεδομένα προς μια μη γραμμική, δικτυωμένη συναρμολόγηση. Το κολάζ λειτουργεί ως “Σώμα χωρίς Όργανα” κατά Ντελέζ και Γκουαταρί - ένα πεδίο όπου η επιθυμία κυκλοφορεί ελεύθερα, χαρτογραφώντας αναδυόμενες εντάσεις χωρίς ιεραρχική δομή.

Αυτή η φάση επεκτείνει τις γενετικές δυνατότητες του συστήματος, διαλύοντας την σταθερή μορφή και ανοίγοντας χώρο για πολλαπλότητα και γένεση νέων μοναδικοτήτων. Σε αυτό το στάδιο, τα προηγουμένως ψηφιοποιημένα στοιχεία υπόκεινται σε διαδικασία τεμαχισμού και ανασύνθεσης, εκδηλώνοντας ένα σύνθετο τοπολογικό ανασχηματισμό, μια χωρική και σημασιολογική ανασύνθεση που αναδεικνύει τις αναδυόμενες ιδιότητες της πολλαπλότητας και της σχεσιακότητας. Το κολάζ λειτουργεί ως τρόπος οντολογικού πειραματισμού, όπου απομονωμένα ψηφιακά θραύσματα - γραμμές, σχήματα, υφές - αποσπώνται από τη συνεκτικότητά τους και ανασυντίθενται σε νέες διαμορφώσεις.

Αυτή η λειτουργία διαλύει τις παραδοσιακές ιεραρχικές συνθετικές δομές, ανοίγοντας χώρο για τη δημιουργία ενός ετερογενούς συνόλου - μιας επιθυμητικής μηχανής που ξεφεύγει από την σταθερή οργάνωση και τη γραμμική αιτιότητα, ενσωματώνοντας ένα δυναμικό πεδίο ροών και εντάσεων.¹⁷ Από σπινοζιανή σκοπιά, αυτό το στάδιο εκφράζει τη σχεσιακή οντολογία, όπου τα όντα δεν θεωρούνται ως στατικές ουσίες αλλά ως κόμβοι μέσα σε δίκτυο αλληλεπιδράσεων και μεταβολών. Το κολάζ γίνεται σύστημα εντάσεων επιθυμίας που δεν προέρχονται από αναπαραστατικό περιεχόμενο, αλλά από τις δυνάμεις σχέσεων ανάμεσα στα συστατικά μέρη. Με αυτόν τον τρόπο, το έργο δεν σηματοδοτεί μέσω μιας σταθερής έννοιας αλλά λειτουργεί ως ενεργό δίκτυο δυνατοτήτων, ικανό να παράγει νέους τρόπους αντίληψης και εμπειρίας.

Η τεμαχισμένη και ανασυντεθειμένη μορφή φέρνει επίσης στο προσκήνιο την τοπολογική έννοια της πολλαπλότητας, που αντιτίθεται στην σταθερή ταυτότητα και αγκαλιάζει τη συνεχή μεταμόρφωση. Το κολάζ, επομένως, υπηρετεί ως τόπος οντολογικής γένεσης, αντιστεκόμενο στην ολοκλήρωση ή την τελική μορφή. Είναι ένα παραγωγικό χάος, ένας χώρος εντάσεων και αντιθέσεων όπου ετερογενή στοιχεία αλληλεπιδρούν χωρίς υποταγή ή σύνθεση.

Η έννοια της υπερπραγματικότητας του Μποντριγιάρ φωτίζει περαιτέρω αυτό το στάδιο. Το κολάζ δεν αναφέρεται σε μια μοναδική “πραγματικότητα”, αλλά συναρμολογεί προσομοιώματα - αντίγραφα χωρίς πρωτότυπα - που δημιουργούν μια νέα πραγματικότητα μέσω των διαφορικών τους σχέσεων. Το έργο γίνεται επιφάνεια σημείων που αλληλοδείχνουν σε έναν αυτοαναφορικό βρόχο, υπογραμμίζοντας την κατάρρευση της διάκρισης μεταξύ πραγματικότητας και αναπαράστασης.

Μέσω του κολάζ, το καλλιτεχνικό σύστημα εκτελεί ένα διάγραμμα επιθυμίας, όπου η παραδοσιακή οργανολογία του έργου - τα “όργανά” του ή σταθερά μέρη - διαλύεται υπέρ ενός ανοικτού πεδίου εντάσεων και γένεσης. Αυτό επιτρέπει μια συνεχή διαπραγματεύση νόηματος και μορφής, όπου η δημιουργία κινείται από την αλληλεπίδραση του χάους, της επιθυμίας και της δυνατότητας ανασύνθεσης. Το στάδιο του κολάζ εγκαινιάζει μια φάση ενεργού οντολογικής ανασύνθεσης, όπου το έργο λειτουργεί ως δυναμικό σύστημα εντάσεων, υπερβαίνοντας τα κλασσικά παραδείγματα αναπαράστασης και ανοίγοντας δρόμο σε αναδυόμενους τρόπους αισθητικής εμπειρίας.

¹⁶ Βλ. Παράρτημα Β - εικόνα 4

¹⁷ Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*.

Η στατική σχεσιακότητα του κολάζ ζωντανεύει με την εισαγωγή της χρονικότητας μέσω της τεχνικής της stop-motion, σηματοδοτώντας μια κρίσιμη μετάβαση από τη χωρική συναρμολόγηση στην χρονική ουσία. Ο χρόνος δεν είναι πλέον απλώς παράμετρος αλλά υλική δύναμη που παράγεται μέσω μικροδιαφορών ανάμεσα σε διαδοχικά καρέ. Το σύστημα εδώ αποκτά μια δυναμική διάσταση, όπου η συνέχεια και η διαφορά αλληλεπιδρούν για να δημιουργήσουν αισθητικό ρυθμό και αναδυόμενες αφηγηματικές δυνατότητες.

3.4 Στάδιο 4: Stop-Motion Κινούμενη Εικόνα

Το τέταρτο στάδιο του συστήματος σηματοδοτεί τη μετάβαση από τη συναρμογή του χώρου στη συντακτική ενεργοποίηση του χρόνου. Εδώ, τα στατικά οπτικά στοιχεία ενεργοποιούνται και αλληλουχούνται για να παράγουν κίνηση, επιτελώντας μια δυναμική διαδικασία χρονικοποίησης. Αυτή η μορφή animation τονίζει τις μικρομεταβάσεις - διακριτές αλλαγές σε θέση, μορφή ή υφή - που συσσωρεύονται για να παράγουν ρυθμό και χρονική ουσία.

Η τεχνική stop-motion των συνθέσεων κολάζ, δεν είναι απλώς μέσο αναπαράστασης της κίνησης αλλά αισθητική αναδιατύπωση της χρονικής εμπειρίας. Κάθε μετάβαση, κάθε αλλαγή θέσης, κάθε αλλοίωση μορφής λειτουργεί ως ένα μικρογεγονός που ενσωματώνει και αναδιπλώνει τον χρόνο. Το αποτέλεσμα είναι ένα πλέγμα μικρο-χρονικοτήτων που εσωτερικεύουν το γίνεσθαι ως μορφογένεση.¹⁸ Η επιθυμία ενσαρκώνεται στις μικρές μεταβολές θέσης, μορφής ή υφής, σε μικροκινήσεις που παράγουν ένταση και αναμονή.

Η αισθητική πράξη εντάσσεται σε μια διαδικασία ρυθμικού συγχρονισμού μέσω της τεχνικής υλοποίησης που γίνεται με τη διαδοχική φωτογράφιση και τη συναρμογή καρέ σε πλάνα. Κάθε καρέ λειτουργεί ως εγγραφή διαφοράς, έτσι η εικόνα αποκτά τον χαρακτήρα ενός χρονικού σώματος αφού δεν είναι πλέον στιγμιαία αναπαράσταση, αλλά χρονική ύλη. Ο χρόνος εισέρχεται ως ρυθμιστής και δίνει ζωή στο στατικό υλικό. Το στατικό υλικό αποκτά διάρκεια. Η ακολουθία εικόνων δεν εξιστορεί, αλλά παράγει χρονική υπόσταση. Το γεγονός της κίνησης δεν αναπαριστά κάτι, αλλά είναι το ίδιο μια κοσμογονική πράξη, μια στιγμή όπου η αφαιρετική μορφή εμψυχώνεται. Η στατική σχεσιακότητα του κολάζ ζωντανεύει με την εισαγωγή της χρονικότητας μέσω της τεχνικής της stop-motion, σηματοδοτώντας μια κρίσιμη μετάβαση από τη χωρική συναρμολόγηση στην χρονική ουσία.

Ο χρόνος δεν είναι πλέον απλώς παράμετρος αλλά υλική δύναμη που παράγεται μέσω μικροδιαφορών ανάμεσα σε διαδοχικά καρέ. Αυτή η φάση αμφισβητεί την αντίληψη του Μποντριγιάρ για τα προσομοιώματα ως απλές αντιγραφές, καθώς η κινούμενη εικόνα παράγει μοναδικούς χρονικούς ρυθμούς και εντάσεις που δεν μπορούν να αναχθούν σε αναπαραστατική επανάληψη. Το σύστημα εδώ αποκτά μια δυναμική διάσταση, όπου η συνέχεια και η διαφορά αλληλεπιδρούν για να δημιουργήσουν αισθητικό ρυθμό και αναδυόμενες αφηγηματικές δυνατότητες. Ενώ τα προσομοιώματα συχνά υποδηλώνουν αναπαραγωγή ή μίμηση της πραγματικότητας, το stop-motion διασπά αυτό το μοντέλο καθώς δεν αντιγράφει απλώς τις χρονικές ροές, αλλά παράγει τον ίδιο τον χρόνο ως από, ελαστικό υλικό. Κάθε καρέ δεν αποτελεί απλή φωτογραφία αλλά αποτύπωση διαφοράς, ένα μικρογεγονός που καταγράφει την διαδικαστική εξέλιξη της γένεσης. Η κινούμενη εικόνα ενσαρκώνει έτσι λειτουργικά προσομοιώματα, όπου η χρονικότητα δεν είναι αναπαραστατική αλλά εκτελεστική και γενετική.

Από την σκοπιά της κυβερνητικής, η τεχνική stop-motion εισάγει βρόχους ανατροφοδότησης ανάμεσα στην εικόνα και τον θεατή. Ο διαδοχικός ρυθμός και η κίνηση δημιουργούν ένα χρονικό σώμα που εμπλέκει το αισθησιοκινητικό σύστημα του θεατή, παράγοντας μια ενστικτώδη εμπειρία διάρκειας. Τα χρονικά κενά ανάμεσα στα καρέ φορτίζονται με δυναμική ενέργεια - παρόμοια με τις εντάσεις σε ένα σύστημα ανατροφοδότησης - που ενεργοποιούν την προσμονή και τη συγκινησιακή συντονισμένη ανταπόκριση.

¹⁸ Βλ. Παράρτημα Β - εικόνα 5, εικόνα 6, εικόνα 7

Το stop-motion λειτουργεί σε μια οριακή ζώνη ανάμεσα στην κίνηση και τη στασιμότητα, όπου ο χρόνος κρυσταλλώνεται σε διακριτά θραύσματα. Ο θεατής δεν βιώνει απλά μια διαδοχή εικόνων αλλά ένα ενεργό χρονικό πεδίο, όπου παρελθόν, παρόν και μέλλον συγκλίνουν σε έναν ταλαντευόμενο ρυθμό. Η διαδοχή των καρτέ παραγάγει μια πολυεπίπεδη και μη γραμμική χρονικότητα, προσκαλώντας σε ρυθμική συμμετοχή που αποσταθεροποιεί την κλασική κινηματογραφική χρονικότητα.

Επιπλέον, αυτό το στάδιο αναδεικνύει τη σωματική φύση της καλλιτεχνικής δημιουργίας και πρόσληψης. Οι μικρομεταβάσεις απαιτούν σχολαστική χειρονακτική παρέμβαση, τοποθετώντας το σώμα του καλλιτέχνη ως διαμεσολαβητή ανάμεσα στην υλικότητα και την εικονικότητα. Ωστόσο, μόλις ολοκληρωθεί η κίνηση, το έργο αποκτά αυτοδύναμη χρονικότητα. Το stop-motion, αντί να προσομοιώνει απλώς τον χρόνο, δημιουργεί μια βιωμένη χρονικότητα που αντιστέκεται στη λογική της αναπαραγωγής. Ο χρόνος δεν είναι ένα προϋπάρχον συνεχές που καταγράφεται· είναι ένα συν-παραγόμενο αποτέλεσμα υλικής χειραγώγησης και αντιληπτικής εμπλοκής. Αυτή η επιτέλεση συντονίζεται με τη γενικότερη θέση ότι η τέχνη δεν αποτελεί καθρέφτη της πραγματικότητας, αλλά μια κοσμογονική πράξη που γεννά νέες οντολογικές διαστάσεις.

Συμπερασματικά, το στάδιο του stop-motion animation μετασχηματίζει τα στατικά σύνολα του κολάζ σε ζωντανές χρονικές οντότητες. Επαναπροσδιορίζει τον χρόνο ως υλικό και αισθητικό φορέα, υπογραμμίζοντας τον αδιάσπαστο σύνδεσμο μεταξύ κίνησης, διάρκειας και συγκίνησης στο αυτοποιητικό σύστημα της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Ενώ η τεχνική stop-motion αναδεικνύει τον ανθρώπινο έλεγχο πάνω στις χρονικές ακολουθίες, η ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης εισάγει έναν μη ανθρώπινο συνδημιουργικό παράγοντα που ανατρέπει την ανθρωποκεντρική αυθεντία του δημιουργού. Το σύστημα μεταβαίνει σε ένα μηχανικό ασυνείδητο, όπου τα νευρωνικά δίκτυα λειτουργούν ως αφηρημένες μηχανές, παράγοντας νέες μορφές και νοήματα πέρα από την άμεση ανθρώπινη πρόθεση. Αυτή η μετατόπιση ενσαρκώνει την τρίτου βαθμού προσομοίωση του Μποντριγιάρ - μια προσομοίωση χωρίς αρχή ή αναφορά - επεκτείνοντας έτσι ριζικά το γενετικό εύρος και την πολυπλοκότητα του συστήματος. Ο καλλιτέχνης παραχωρεί μερικό έλεγχο, εισερχόμενος σε μια συμβιωτική σχέση με αυτόνομες αλγοριθμικές διαδικασίες που αμφισβητούν τις παραδοσιακές έννοιες της δημιουργικότητας.

3.5 Στάδιο 5: Επεξεργασία Εικόνας με Τεχνητή Νοημοσύνη (TN)

Το πέμπτο στάδιο του συστήματος εισάγει την μετατόπιση από την οργανική χρονικότητα προς την υπολογιστική σημασιодότηση, μέσω της τεχνητής νοημοσύνης ως μετασχηματιστικός, μη ανθρώπινος συνεργάτης μέσα στο αυτοποιητικό καλλιτεχνικό σύστημα. Τα καρτέ των βίντεο δίνονται ως είσοδοι σε αλγόριθμους TN, οι οποίοι ανασχηματίζουν τις εικόνες προσθέτοντας απρόβλεπτα γενετικά στρώματα. Η μηχανή γίνεται συνδημιουργός εισάγοντας μια αυτόνομη, μη-ανθρώπινη διάσταση δημιουργίας. Η μορφή γίνεται ασταθής, καθώς μπλέκονται τα πεδία της ανθρώπινης νόησης και της μηχανικής επενέργειας.¹⁹

Το έργο αποκτά μια διανυσματική υποκειμενικότητα, όπου το νόημα είναι αποτέλεσμα συνδιαμόρφωσης μεταξύ του δημιουργού και του αλγόριθμου. Το επίκεντρο της δημιουργικής διαδικασίας μετατοπίζεται από τη χειρονακτική μορφογένεση προς την παραμετρική ανασύνθεση σημάτων μέσω νευρωνικών δικτύων. Η TN δεν παράγει εικόνα εκ του μηδενός, αλλά επιτελεί πράξεις σημασιογένεσης μέσα από μορφικά σύννεφα πιθανοτήτων. Οι αλγόριθμοι δεν παρακάμπτουν την επιθυμία του δημιουργού, αντίθετα, την επεκτείνουν πέρα από τον αναπαραστασιακό της ορίζοντα, ενεργοποιώντας μία μετα-αισθητική εικονοποιΐα, όπου το ανοίκειο και το αποσπασματικό μετουσιώνονται σε καινούργιες λειτουργικές εντάσεις.

¹⁹ Βλ Παράρτημα Β - εικόνα 8, εικόνα 9

Η παραγωγή αυτών των εικόνων εγγράφεται μέσα σε ένα αυτοποιητικό σύστημα αναδρομής. Οι εξαγόμενες μορφές των μοντέλων ΤΝ τροφοδοτούνται εκ νέου στο σύστημα είτε ως αναφορές είτε ως υλικό προς επεξεργασία. Η κυκλική αυτή διαδικασία ενισχύει την ετερογένεση της μορφής, τροφοδοτώντας περεταίρω τη λειτουργία του συστήματος.

Αυτή η παρέμβαση σηματοδοτεί μια αποφασιστική μετατόπιση από χειροκίνητες και αλγοριθμικά προκαθορισμένες λειτουργίες προς μια συνδημιουργική διαδικασία όπου η ανθρώπινη πρόθεση εμπλέκεται με τη μηχανική δράση. Τα τεχνητά νευρωνικά δίκτυα, εκπαιδευμένα σε τεράστια σύνολα δεδομένων, συμμετέχουν σε γενετικές πράξεις που αποσταθεροποιούν τις παραδοσιακές έννοιες του δημιουργού, της πρωτοτυπίας και της πρόθεσης.

Η τεχνητή νοημοσύνη λειτουργεί ως επιθυμητική μηχανή που δρα στο επίπεδο των εντάσεων και των ροών, αντί για σταθερές δομές ή αναπαραστατικούς κώδικες. Εξάγει, ανασυνθέτει και παράγει νέες οπτικές διαμορφώσεις διασχίζοντας πιθανολογικές μορφολογίες - διαδικασίες που ξεπερνούν τον άμεσο ανθρώπινο έλεγχο. Η τεχνητή νοημοσύνη γίνεται τόπος μηχανικού ασυνειδήτου, παράγοντας εικόνες όχι ως αντίγραφα ή παράγωγα αλλά ως αναδυόμενα αποτελέσματα πολύπλοκων συστημικών αλληλεπιδράσεων. Σε αυτό το επίπεδο, η εικόνα δεν αποτελεί πλέον αντανάκλαση ή παραμόρφωση της πραγματικότητας, αλλά γίνεται αυτόνομη παραγωγή που υπάρχει καθεαυτή. Τα γενετικά αποτελέσματα της τεχνητής νοημοσύνης ενσωματώνουν αυτό το προσομοίωμα, δημιουργώντας μορφές και νοήματα που διαφεύγουν της άμεσης ανθρώπινης κατανόησης ή εσκεμμένης διαμόρφωσης. Η καλλιτεχνική διαδικασία υπερβαίνει την αναπαράσταση, εισερχόμενη σε έναν χώρο υπερεαλιστικής παραγωγής όπου οι διαχωρισμοί ανάμεσα σε πραγματικό και εικονικό, πρωτότυπο και αντίγραφο διαλύονται.

Ο άνθρωπος-καλλιτέχνης αποκεντρώνεται ως ο μοναδικός φορέας δημιουργικότητας, παραχωρώντας χώρο σε μια υβριδική δράση που συγκροτείται μέσω της συμβίωσης ανθρώπου-μηχανής. Αυτή η συν-εξελικτική διαδικασία εκφράζει τη διανεμημένη γνωστική λειτουργία και την εμβυθισμένη υλικότητα που προάγει η Χάιλις, όπου νόημα και μορφή αναδύονται από αναδρομικούς βρόχους ανατροφοδότησης ανάμεσα σε βιολογικά, μηχανικά και πληροφοριακά συστήματα.

Σε αυτή τη φάση, η οντολογική κατάσταση του έργου μεταβάλλεται: γίνεται δυναμικός φορέας μέσα σε ένα δίκτυο σχέσεων που περιλαμβάνει ανθρώπινες επιθυμίες, μηχανικές διαδικασίες και οικολογίες δεδομένων. Οι παραγωγές της τεχνητής νοημοσύνης δεν είναι σταθερά τελικά σημεία, αλλά κόμβοι μέσα σε έναν διαρκή αυτοποιητικό κύκλο γένεσης, ανάλυσης και ανασύνθεσης. Αυτές οι αναδυόμενες εικόνες προκαλούν νέες αισθητικές δυνατότητες και αμφισβητούν καθιερωμένα πλαίσια δημιουργικότητας και ερμηνείας.

Επιπλέον, ο ρόλος του καλλιτέχνη εξελίσσεται σε αυτόν του συστημικού ενεργοποιητή - επιμελητή και οργανωτή των μηχανικών δυνατοτήτων αντί του παραδοσιακού δημιουργού. Η διεπαφή ανθρώπου-μηχανής δημιουργεί έναν συμβιωτικό δημιουργικό χώρο όπου η απρόβλεπτη παραγωγή της μηχανής γίνεται γενετική δύναμη που διευρύνει το πεδίο της καλλιτεχνικής έκφρασης. Η επεξεργασία εικόνας με τεχνητή νοημοσύνη ενσαρκώνει τον κύριο ισχυρισμό της εργασίας ότι η τέχνη λειτουργεί ως αυτοποιητικό σύστημα τροφοδοτούμενο από λειτουργικές εντάσεις και συνεργατικές δυναμικές. Το μηχανικό ασυνείδητο και η τρίτου βαθμού προσομοίωση²⁰ τροφοδοτούν νέες μορφές αισθητικής παραγωγής, αντανακλώντας τις βαθιές μεταμορφώσεις που επιφέρουν οι ψηφιακές και υπολογιστικές τεχνολογίες.

Οι ρευστές και υβριδικές μορφές που παράγονται από την τεχνητή νοημοσύνη χωροποιούνται σε όγκους κατά τη μετατροπή σε 3D, σηματοδοτώντας μια μετάβαση από την επιφάνεια και το pixel προς την έκταση και τον κατοικήσιμο χώρο, όπου η μορφή αποκτά απτή παρουσία σε ένα

²⁰ Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*.

τρισδιάστατο πεδίο, ενώ η κατάρρευση του πραγματικού σηματοδοτεί την κατάρρευση των ορίων των μέσων. Το σύστημα υπερβαίνει έτσι την επιπεδότητα, μετατρέποντας σε αρχιτεκτονικό σώμα που προσκαλεί ενσώματη αλληλεπίδραση και χωρική εμπύθιση.²¹

3.6 Στάδιο 6: Τρισδιάστατη Μετατροπή

Το έκτο στάδιο του συστήματος εισάγει τη μεετάβαση από τη δισδιάστατη φύση της επιθυμίας στην τρισδιάστατη οντογένεση. Οι εικόνες που έχουν παραχθεί από τη μέχρι τώρα διαδικασία μετατρέπονται σε τρισδιάστατα μοντέλα ή τοπία. Η επιθυμία αποκτά όγκο και βάθος πεδίου και καθώς τα στοιχεία της σύνθεσης - οι φιγούρες, τα αντικείμενα και τα περιβάλλοντα - εξάγονται στον χώρο. Η φανταστική μορφή αποκτά υλική υπόσταση, καθιστώντας εφικτή την πλοήγηση εντός της ή γύρω από αυτήν. Το έργο δεν είναι πλέον αντικείμενο προς θέαση, αλλά χώρος κατοίκησης, περιπλάνησης, σωματικής εμπλοκής και πειραματισμού. Οι μέχρι τώρα αφηρημένες μορφές - οντομορφικές επιφάνειες, αποδομημένες τοπολογίες, πολλαπλές χωρικές λογικές - λειτουργούν ως ενσωματώσεις μιας μεταγεωμετρικής κοσμογονίας, όπου η αρχιτεκτονική υπακούει σε αισθητικά συμβάντα. Ο χώρος παύει να είναι ουδέτερος υποδοχέας και γίνεται ένα ενεργό πεδίο διαφοροποίησης που γεννά νέες μορφές και σχέσεις. Η επιθυμία δεν είναι πλέον διανοητικό πρόταγμα αλλά γεωμετρική συνθήκη. Ο χώρος γίνεται τόπος όπου η επιθυμία μορφοποιείται ως υλική τάση, διαμορφώνοντας τα ίδια τα ενδεχόμενα της εμπειρίας. Η εικόνα αποκτά βάθος, όχι απλώς ως προοπτική ψευδαίσθηση, αλλά ως υλοποιημένη χωρικότητα - μια πρώτη ύλη προς ενσωμάτωση στον εικονικό κόσμο.

Οι οπτικές μορφές που έχουν παραχθεί και μετασχηματίζεται στα προηγούμενα στάδια αποκτούν χωρική αυτονομία, εξελισσόμενες από επίπεδες αναπαραστάσεις σε πρωτο-αρχιτεκτονικά σώματα. Τα μοντέλα αυτά αποτελούν κατοικήσιμα περιβάλλοντα - υβριδικές οντολογικές οντότητες που λειτουργούν ταυτόχρονα ως αντικείμενα και ως εμπυθιστικοί χώροι. Βασιζόμενο στην έννοια της έκτασης²² του Σπινόζα ως ενός εκ των θεμελιωδών ιδιοτήτων της ουσίας, αυτό το στάδιο πραγματοποιεί μια υλοποίηση της επιθυμίας σε χωρική ύπαρξη. Η έκταση εδώ δεν είναι απλώς φυσικός όγκος, αλλά μια σχεσιακή, δυναμική διεύρυνση της μορφής σε μια διάσταση που συνεπάγεται ενσώματη παρουσία και απουσία. Το τρισδιάστατο μοντέλο ενσωματώνει μια διαδικασία οντογενετικής διαφοροποίησης, όπου οι εικονικές μορφές αποκτούν απτές ιδιότητες και γίνονται κόμβοι για ενσώματη πλοήγηση και αλληλεπίδραση.

Καθώς η ψηφιακή εικόνα αποκτά χωρική μορφή, το όριο μεταξύ μέσου και χώρου καταρρέει. Το περιβάλλον παύει να είναι ουδέτερος φορέας και μετατρέπεται σε ενεργό συμμετέχοντα στη διαδικασία αισθητικής και οντολογικής παραγωγής. Αυτή η κατάρρευση θολώνει τις διακρίσεις ανάμεσα σε αναπαράσταση και πραγματικότητα, υποκείμενο και αντικείμενο, παρουσία και προσομοίωση. Ο τρισδιάστατος χώρος δεν είναι απλώς μια εικονική επέκταση του φυσικού, αλλά ένας υπερεαλιστικός χώρος όπου οι παραδοσιακές χωρικές λογικές διαλύονται σε πολύπλοκα σημειωτικά και συγκινησιακά πεδία. Το σώμα του θεατή δεν βρίσκεται πλέον εκτός του έργου, αλλά εντάσσεται στο χωρικό σύνολο μέσω της ενσώματης εμπειρίας και της χωροθετημένης γνωστικής λειτουργίας που επιτρέπουν τα εμπυθιστικά 3D περιβάλλοντα. Αυτή η εμπύθιση αμφισβητεί τη κλασική καρτεσιανή δυαδικότητα υποκειμένου-αντικειμένου και προτρέπει σε επανεξέταση της αντίληψης ως ενσώματης, σχεσιακής και συμμετοχικής. Το ψηφιακό τρισδιάστατο περιβάλλον ευνοεί μια ομαλή χωρικότητα όπου συνυπάρχουν κίνηση, μεταμόρφωση και πολλαπλότητα.

Με αυτόν τον τρόπο, οι τρισδιάστατες μορφές και περιβάλλοντα λειτουργούν ως ένας πρωτο-κόσμος που αντανakλά τις αυτοοργανωτικές δυναμικές του αυτοποιητικού συστήματος. Η χωροποίηση της επιθυμίας και των συγκινησιακών εντάσεων υλοποιείται σε μορφές που προσκαλούν σε εξερεύνηση και συνδημιουργία. Αυτό το στάδιο διευρύνει έτσι το εύρος του

²¹ Βλ Παράρτημα Β - εικόνα 10, εικόνα 11.

²² Η ουσία του χώρου και του χρόνου, καθώς και κάθε υλικού πράγματος.

έργου από την οπτική αναπαράσταση προς την περιβαλλοντική εμπειρία και την οντολογική παρέμβαση. Το τρισδιάστατο περιβάλλον λειτουργεί ως βρόχος ανατροφοδότησης ανάμεσα σε σύστημα και χρήστη, όπου η αλληλεπίδραση τροποποιεί τόσο τη χωρική διαμόρφωση όσο και την αντιληπτική εμπειρία.

Το σύστημα αυτορυθμίζεται και προσαρμόζεται καθώς ο χρήστης περιηγείται στον εμβυθιστικό χώρο, διατηρώντας τον αυτοποιητικό κύκλο. Συνοπτικά, η τρισδιάστατη μετατροπή αποτελεί οντολογικό άλμα στην καλλιτεχνική διαδικασία αφού η μορφή εμφανίζεται ως κατοικήσιμος χώρος, όπου η σπινόζεια έκταση και η μποντριγιαρική υπερπραγματικότητα συγχωνεύονται. Το στάδιο αυτό προάγει τη διάλυση των ορίων των μέσων και εγκαινιάζει μια νέα μορφή ενσώματης, χωρικοποιημένης αισθητικής εμπειρίας.

Τέλος, το σύστημα κορυφώνεται σε εμβυθιστικά περιβάλλοντα XR/VR όπου ο παρατηρητής και το έργο συγχωνεύονται σε μια συμμετοχική κοσμογονία. Η μετάβαση από πρωτο-αρχιτεκτονικά σώματα σε πλήρως ενσώματους εικονικούς κόσμους σηματοδοτεί τη διάλυση των ορίων ανάμεσα σε υποκείμενο και σύστημα, όραση και σώμα, πραγματικό και προσομοιωμένο. Το καλλιτεχνικό σύστημα φτάνει εδώ στη μέγιστη αυτοποίηση, παράγοντας αναδυόμενους κόσμους που κατοικούνται, βιώνονται και συνδημιουργούνται.

3.7 Στάδιο 7: Εμβύθιση σε XR/VR

Το έβδομο και τελευταίο στάδιο σηματοδοτεί την ολοκλήρωση της αυτοποιητικής αισθητικής διαδικασίας, καθώς η χωρική δομή ενεργοποιείται μέσα σε διαδραστικά περιβάλλοντα εικονικής (VR) ή και επαυξημένης (XR) πραγματικότητας. Οι τρισδιάστατες μορφές και τα περιβάλλοντα εισάγονται σε μηχανές και προγραμματίζονται ώστε να είναι διαδραστικά και εμβυθιστικά, προσκαλώντας τον χρήστη σε ενσώματη, συμμετοχική εμπειρία. Η κοσμογονία βιώνεται ως πράξη πλοήγησης και διάδρασης. Το έργο γίνεται κόσμος, στον οποίο ο θεατής μετατρέπεται από παθητικός παρατηρητής σε ενεργό συμμετέχοντα, συνδημιουργό του οποίου το σώμα, η όραση και η δράση αλληλοεμπλέκονται δυναμικά με το σύστημα.²³

Η εμβύθιση δεν είναι αισθητικό εφέ αλλά οντολογική εμπλοκή. Το VR δεν προσομοιώνει απλώς την πραγματικότητα αλλά παράγει μια νέα, στην οποία το σώμα και η επιθυμία συνυπάρχουν και αλληλοτροφοδοτούνται. Η αισθητική εμπειρία επαναπροσδιορίζεται ως πλήρη ενσωμάτωση. Η αισθητική μορφή παύει να είναι αντικείμενο θέασης και καθίσταται περιβάλλον αισθήσεων - ένας δυναμικός χώρος όπου η αίσθηση, η κίνηση και το συναίσθημα υφαίνονται σε ένα σώμα-κόσμο.

Αυτή η ενσώματη εμβύθιση αναπροσδιορίζει την οντολογία της τέχνης ως ζωντανής και εκτελεσμένης διαδικασίας, αντί για σταθερό αντικείμενο ή αναπαράσταση. Το αισθητικό πεδίο διευρύνεται σε ένα πολυαισθητηριακό περιβάλλον όπου αντίληψη, κίνηση και συγκίνηση αλληλοδιαπλέκονται για να παράγουν έναν συνεχώς εξελισσόμενο κόσμο. Ο χώρος XR/VR γίνεται τόπος πράξης όπου η γνωστική λειτουργία αναδύεται μέσω ενσώματης αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον. Μέσα στο εικονικό περιβάλλον, το σώμα λειτουργεί όχι ως σημείο αναφοράς αλλά ως αισθητικό συμβάν, ένας φορέας που συμπλέκεται με το έργο τέχνης σε πραγματικό χρόνο, δημιουργώντας συναισθητικά πεδία που δεν μπορούν να συλληφθούν με τα παραδοσιακά μέσα της αναπαράστασης.

Ο θεατής μετατρέπεται σε χρήστη και ο χρήστης γίνεται συνδημιουργός της εμπειρίας. Το έργο αντιδρά στη σωματική του παρουσία, μετατρέποντας την αισθητική πρόσληψη σε αισθητική αλληλεπίδραση. Η εμβύθιση στον εικονικό κόσμο λειτουργεί ως τελετουργία αποσωματοποίησης και επανασωματοποίησης. Ο χρήστης αποχωρίζεται το φυσικό του σώμα, μέσω της απώλειας της άμεσης αίσθησης της βαρύτητας ή της αφής, ενώ ταυτόχρονα επανενσαρκώνεται σε ένα εικονικό σώμα, εντός ενός κοσμογονικού χωροχρόνου. Το σώμα που αισθάνεται είναι πλέον ένα σύμβολο-

²³ Βλ Παράρτημα Β - εικόνα 12, εικόνα 13.

μετατροπέας, όπου το κάθε βλέμμα, η κάθε κίνηση, η κάθε στιγμή μπορεί να τροποποιήσει το έργο, ολοκληρώνοντας την ριζική ανατροπή των όρων της αισθητικής περνώντας από την αναπαράσταση στην ενσώματη συνύφανση.

Αυτό το στάδιο, ενταγμένο στο σύστημα που εξετάζεται στην παρούσα εργασία, ολοκληρώνει τον πρώτο πλήρη κύκλο ανατροφοδότησης. Οι εικόνες που ξεκίνησαν ως χειρονομίες στο Στάδιο 1 επιστρέφουν στο σώμα του χρήστη, μετασχηματισμένες σε χωρικές πυκνώσεις συναισθηματικής και βιωματικής πληροφορίας.

Η τέχνη είναι πλέον διαδικασία σωματικής ενσωμάτωσης του τεχνο-αισθητικού πεδίου. Ανοίγεται έτσι η δυνατότητα για μετα-ενσώματες αφηγήσεις, για αισθητικές διαδρομές που δεν είναι γραμμικές ούτε προκαθορισμένες, αλλά προκύπτουν από την συντονισμένη δραστηριότητα του έργου και του χρήστη. Ο χρόνος γίνεται μη-γραμμικός, ο χώρος γίνεται ζωντανός, και το σώμα καθεαυτό γίνεται φορέας κοσμογονίας.

Η θεωρία της προσομοίωσης και των σιμουλάκρων του Μποντριγιάρ παρέχει έναν κριτικό φακό για την ανάγνωση αυτής της εμβυστικής κοσμογονίας. Παραδοσιακά, η προσομοίωση υποδηλώνει μια διαδικασία αντιγραφής ή υποκατάστασης της πραγματικότητας, καταλήγοντας στην υπερπραγματικότητα - ένα κλειστό σύστημα όπου οι διακρίσεις ανάμεσα σε πραγματικό και αναπαράσταση εξαφανίζονται, παράγοντας μια αίσθηση οντολογικής ολοκλήρωσης και στασιμότητας. Ωστόσο, στο πλαίσιο αυτού του αυτοποιητικού συστήματος, το σιμουλάκρο αποκτά μια παραδοξική ανοιχτότητα. Αντί να σφραγίζει το νόημα εντός ενός τελικού σιμουλάκρου, το εμβυστικό περιβάλλον παραμένει γενετικό και μεταμορφωτικό, συνεχώς συνδημιουργούμενο από σύστημα και χρήστη.

Αυτή η ανοιχτότητα αντιτίθεται στην τυπική απεικόνιση της υπερπραγματικότητας ως τελικής κατάστασης, επανεισάγοντας την δυναμική της συγκίνησης και την οντολογική ρευστότητα. Η ενσώματη συμμετοχή του χρήστη ενεργοποιεί βρόχους ανατροφοδότησης που διαρκώς αναδιαμορφώνουν το περιβάλλον, επιτρέποντας μια διαδικασία συνεχούς διαφοροποίησης και ανάδυσης. Το εικονικό γίνεται τόπος “γίνεσθαι” παρά “είναι”, ένας συνεχώς εξελισσόμενος κόσμος-χώρος όπου υποκειμενικότητα και περιβάλλον διαμορφώνουν αμοιβαία το ένα το άλλο. Το σύστημα λειτουργεί ως αναδρομικός βρόχος ανατροφοδότησης, όπου η ανθρώπινη και μηχανική δράση συγχωνεύονται σε υβριδική, κατανοημένη νοημοσύνη.²⁴ Οι κινήσεις, οι χειρονομίες και οι επιλογές του συμμετέχοντα λειτουργούν ως είσοδοι που διαμορφώνουν τις απαντήσεις του συστήματος, δημιουργώντας έναν διαρκή διάλογο ανάμεσα σε δημιουργία και αντίληψη. Αυτή η αλληλεπίδραση αποτελεί επιτομή της αυτοποίησης, όπου το σύστημα αυτοσυντηρείται μέσω αμοιβαίων σχέσεων αντί για εξωτερική καθοδήγηση.

Επιπλέον, η έννοια του Σώματος χωρίς Όργανα των Ντελέζ και Γκουατάρι βρίσκει εδώ χωρική και εμπειρική έκφραση. Το περιβάλλον XR/VR γίνεται μια ρευστή, επιθυμητική μηχανή που αντιστέκεται στη σταθερή οργάνωση και ανοίγεται σε πολλαπλότητες πιθανών υποκειμενικοτήτων. Το έργο παύει να είναι μια πεπερασμένη οντότητα και μεταμορφώνεται σε πεδίο έμφυτων δυνάμεων, αισθήσεων και εικονικοτήτων ενεργοποιημένων από την παρουσία του χρήστη.

Αυτή η ενσώματη κοσμογονία ανασχηματίζει τη παραδοσιακή δυαδικότητα καλλιτέχνη-θεατή. Ο καλλιτέχνης δεν είναι πλέον ο μοναδικός δημιουργός αλλά διευκολυντής διαδικασιών και χώρων όπου οι χρήστες γίνονται συνδημιουργοί, υφαίνοντας τις επιθυμίες και τις προθέσεις τους στον ιστό του εικονικού σύμπαντος. Αυτή η κατανοημένη συγγραφικότητα ευθυγραμμίζεται με τις μεταανθρωπιστικές θεωρίες που τονίζουν τη δικτυωμένη δράση και την αποκεντρωμένη υποκειμενικότητα.²⁵

²⁴ Wiener, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*.

²⁵ Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*.

Συμπερασματικά, η εμβύθιση σε XR/VR υλοποιεί τον βασικό ισχυρισμό της εργασίας που προσδιορίζει την τέχνη ως αυτοποιητικό σύστημα που παράγει αυτόνομους, αυτοοργανωμένους αισθητικούς κόσμους. Μέσω αυτού του σταδίου, το σιμουλάκρο δεν αποτελεί αδιέξοδο της αναπαράστασης αλλά έναν ζωντανό, ανοιχτό μηχανισμό που προσκαλεί τη συνεχή δημιουργία και μεταμόρφωση. Η κοσμογονία που εκτελείται εδώ δεν είναι μυθικό παρελθόν αλλά παρόν, συμμετοχικό γίγνεσθαι - μια νέα μορφή αισθητικής ύπαρξης όπου σώμα, τεχνολογία και επιθυμία συγκλίνουν.

Συνολικά, το Σύστημα συγκροτεί μια μυθική ανθρωπομηχανική κοσμογονία, όπου η τέχνη γίνεται ταυτόχρονα κοσμογονική πράξη και συστημική λειτουργία. Στο πρότυπο αυτό, ο καλλιτέχνης λειτουργεί ως ένας εμμενής Θεός-Δημιουργός, ενορχηστρώνοντας έναν κυκλικό, επαναλαμβανόμενο και μετασχηματιζόμενο βρόχο δημιουργίας, ο οποίος διατηρεί την αυτονομία και την εξελικτική του δυναμική μέσα από την γενεαλογική του ανοιχτότητα μέσω του χάους και της επιθυμίας.

4. Συμπεράσματα

Η ερμηνεία της καλλιτεχνικής πρακτικής ως ένα αυτοτελές κοσμογονικό πεδίο συνιστά μία ριζοσπαστική μετατόπιση από τις κυρίαρχες αντιλήψεις περί αναπαράστασης, μίμησης ή κοινωνικής αντανακλαστικότητας. Το Σύστημα που μελετάται εδώ δεν αποσκοπεί στο να καθρεφτίσει την εξωτερική πραγματικότητα, αλλά να την υποκαταστήσει με έναν κόσμο που συγκροτείται από τις ίδιες του τις εσωτερικές εντάσεις, ανατροφοδοτήσεις και διαφοροποιήσεις.

Ο καλλιτέχνης δεν είναι πλέον παρατηρητής ή σχολιαστής, αλλά γίνεται γεννεσιουργός αιτία - μια οντότητα που ενεργοποιεί δυνάμεις ικανές να γεννήσουν έναν κόσμο. Το Σύστημα, ως τέτοιο, λειτουργεί αυτοποιητικά αφού δεν χρειάζεται εξωτερική νομιμοποίηση ή σημειολογική αντιστοιχία με τον “πραγματικό” κόσμο, παράγοντας τη δική του εσωτερική συνοχή και τη δική του αισθητηριακή και υπαρξιακή αλήθεια.

Το Σύστημα δεν παραπέμπει σε εξωτερικά σημασιολογικά ή σημειολογικά σύμπαντα. Είναι αυτοαναφορικό, παράγει και αναπαράγει τις δομές του μέσα από το ίδιο το αισθητικό του γίγνεσθαι. Οι μορφές, οι κινήσεις, τα ερεθίσματα, τα νοήματα, οι εντάσεις, οι ρυθμοί, οι κώδικες και οι παραμορφώσεις που το συγκροτούν δεν έρχονται από κάπου έξω, αλλά γεννιούνται από τις σχέσεις που εγκαθιδρύονται μέσα στο ίδιο το καλλιτεχνικό γίγνεσθαι. Αυτό το γίγνεσθαι είναι εγγενώς χαοτικό, όχι με την έννοια της απορρύθμισης, αλλά με την έννοια του δυνητικού πεδίου - του προ-μορφικού, απροσδιόριστου δυναμικού από το οποίο δύναται να αναδυθεί κάθε μορφή, μέσα από μια απειρία διαφοροποιήσεων. Μέσα από το χάος, ο καλλιτέχνης, ως γεννεσιουργός δύναμη, δεν επιβάλλει τάξη, αλλά προκαλεί εντάσεις και σχέσεις που δύνανται να σταθεροποιηθούν προσωρινά σε μορφές. Αυτές οι μορφές δεν είναι ποτέ τελικές ή απόλυτες. Είναι φάσεις μιας δημιουργικής ροής που συνεχώς μεταβάλλεται, παράγοντας νέες συνδέσεις και νέες αισθητηριακές εμπειρίες. Σε αυτή τη διαδικασία, η επιθυμία λειτουργεί ως λειτουργική ένταση που κινητοποιεί και διαφοροποιεί το Σύστημα. Η Ηδονή και ο Πόνος δεν είναι ψυχολογικά ή συναισθηματικά στοιχεία, αλλά καταστάσεις του ίδιου του συστήματος, που ενσωματώνει την επιθυμία, για να πολλαπλασιάσει, να μεταμορφώσει και να επανασυνθέσει την πραγματικότητα και την φαντασία.

Η διαμεσολάβηση του μέσου, είτε πρόκειται για αλγόριθμους, λογισμικά, τεχνητή νοημοσύνη, ή εργαλεία, λειτουργεί ως συνεργός στη διαδικασία της κοσμογονίας. Δεν είναι υποχέριο του καλλιτέχνη, αλλά ενεργό στοιχείο που επιδρά στο αισθητικό αποτέλεσμα. Ο καλλιτέχνης δεν χρησιμοποιεί απλώς το μέσο αλλά συν-κατασκευάζει με αυτό. Η συνεργασία αυτή - μεταξύ ανθρώπινου και μηχανικού, συνειδητού και άδηλου, πρόθεσης και απρόβλεπτου διαμορφώνει ένα συμβιωτικό πεδίο, όπου η δημιουργία γίνεται δυνατή μόνο μέσα από τη συνεχή ανατροφοδότηση και την ενεργό αλληλεπίδραση των στοιχείων.

Από την οπτική αυτή, το σύστημα αποτελεί ένα πεδίο αισθητικής μοναδικότητας, καθώς κάθε του παραγωγή δεν είναι αναπαράσταση ενός ήδη υπάρχοντος κόσμου, αλλά η δημιουργία ενός νέου, εντελώς ιδιάζοντος αισθητηριακού σύμπαντος. Η μοναδικότητα αυτή δεν προκύπτει από κάποιο προσωπικό στυλ ή έκφραση, αλλά από τη συνεκτικότητα των σχέσεων που ενεργοποιούνται στο πλαίσιο του συστήματος.

Η αισθητική εμπειρία αναδύεται από την εσωτερική λογική των μορφών και των χειρονομιών που το ίδιο το σύστημα καθιστά δυνατές. Πρόκειται για έναν αισθητικό οντολογικό χώρο, που συγκροτείται, όχι μέσω σημειολογικής νοηματοδότησης, αλλά μέσω του αισθητηριακού βιώματος, της ενσωματωμένης αλληλεπίδρασης, της ψυχοσωματικής συμμετοχής.

Ο καλλιτέχνης, σε αυτό το πλαίσιο, παύει να είναι αναπαραστατικός φορέας νοήματος, και μετατρέπεται σε γεννεσιουργό αιτία. Δεν είναι ούτε ποιητής-ερμηνευτής ούτε τεχνίτης-χειριστής, αλλά ενεργός κόμβος μέσα σε ένα πλέγμα δυνάμεων και διαμεσολαβήσεων. Ο καλλιτέχνης ενσαρκώνει, τον ρόλο του Θεού-Δημιουργού, όχι με θεολογικούς αλλά με οντολογικούς όρους, δηλαδή της δύναμης που ενσαρκώνει το πέρασμα από το άμορφο στο μορφοποιημένο, από το αδιαφοροποίητο στο διαφοροποιημένο, από το δυνητικό στο πραγματωμένο. Ο καλλιτέχνης δεν δημιουργεί έργα με την παραδοσιακή έννοια, αλλά συστήματα δημιουργίας κόσμων. Το έργο του δεν είναι αντικείμενο αλλά ένας κόσμος.

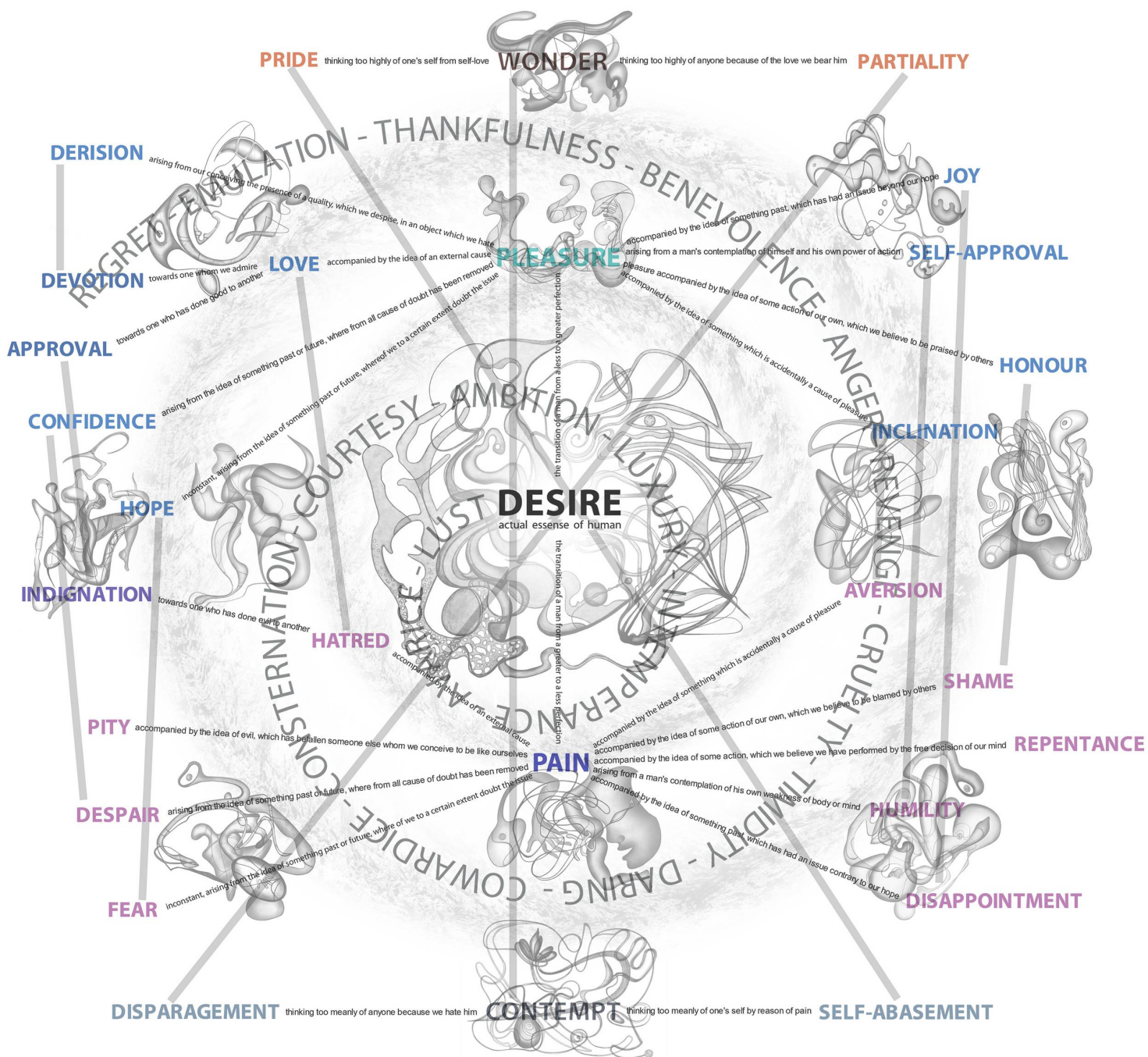
Το αισθητηριακό αυτό σύμπαν, το οποίο αναδύεται από τη σχέση ανθρώπου-μηχανής-ύλης, δεν μπορεί να αναχθεί σε σημαίνουσες μορφές με αναφορική λειτουργία. Αντίθετα, προκαλεί εμπειρίες, ανοίγει πεδία, συγκροτεί βιώματα. Αυτή η ανατροπή, από την ερμηνευτική στην κοσμογονική λειτουργία, συνιστά την πιο ριζοσπαστική θέση της τέχνης που είναι, να μην αναπαριστά κόσμους, αλλά να τους δημιουργεί.

Παράρτημα Α - Κατάλογος affectus

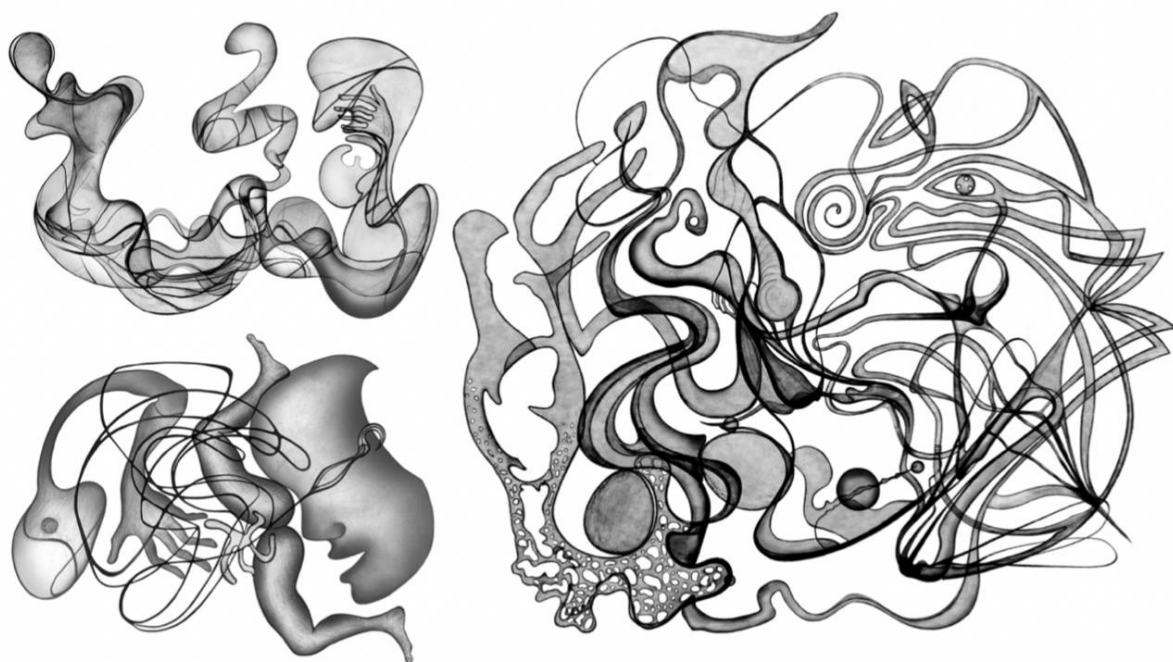
1	επιθυμία	η πραγματική ουσία του ανθρώπου
2	ηδονή	η μετάβαση του ανθρώπου από μικρότερη σε μεγαλύτερη τελείωση
3	πόνος	η μετάβαση του ανθρώπου από μεγαλύτερη σε μικρότερη τελείωση
4	διερώτηση	η σύλληψη κάποιου πράγματος, στην οποία το μυαλό σταματά, επειδή η συγκεκριμένη έννοια δεν συνδέεται με άλλες έννοιες
5	περιφρόνηση	η σύλληψη ενός πράγματος που αγγίζει τόσο λίγο τον νου, ώστε η παρουσία του ωθεί τον νου να φαντάζεται ιδιότητες που δεν υπάρχουν σε αυτό, αντί για αυτές που υπάρχουν
6	αγάπη	ηδονή, συνοδευόμενη από την ιδέα μιας εξωτερικής αιτίας
7	έχθρα	πόνος, συνοδευόμενος από την ιδέα μιας εξωτερικής αιτίας
8	κλίση	ηδονή, συνοδευόμενη από την ιδέα ενός τυχαίου αίτιου ευχαρίστησης
9	αποστροφή	πόνος, συνοδευόμενος από την ιδέα ενός τυχαίου αίτιου πόνου
10	ευλάβεια	αγάπη προς κάποιον που θαυμάζουμε
11	χλευασμός	ηδονή που προκύπτει από την ιδέα πως υπάρχει μια περιφρονητέα ιδιότητα σε ένα αντικείμενο που ήδη μισούμε
12	ελπίδα	αστάθμητη ηδονή προερχόμενη από την ιδέα κάποιου παρελθόντος ή μελλοντικού γεγονότος, για το οποίο αμφιβάλλουμε ως προς την έκβαση
13	φόβος	αστάθμητος πόνος από την ιδέα κάποιου παρελθόντος ή μελλοντικού γεγονότος, για το οποίο αμφιβάλλουμε ως προς την έκβαση
14	εμπιστοσύνη	ηδονή από την ιδέα παρελθόντος ή μελλοντικού γεγονότος, από το οποίο έχει εξαλειφθεί κάθε αμφιβολία
15	απελπισία	πόνος από την ιδέα παρελθόντος ή μελλοντικού γεγονότος, από το οποίο έχει εξαλειφθεί κάθε αμφιβολία
16	χαρά	ηδονή συνοδευόμενη από την ιδέα ενός παρελθόντος γεγονότος που είχε εξέλξει πέραν της προσδοκίας μας
17	απογοήτευση	πόνος συνοδευόμενος από την ιδέα ενός παρελθόντος γεγονότος με εξέλιξη αντίθετη από την ελπίδα μας
18	λύπηση	πόνος συνοδευόμενος από την ιδέα του κακού που συνέβη σε κάποιον άλλον που θεωρούμε όμοιο με εμάς
19	έγκριση	αγάπη προς εκείνον που έκανε καλό σε κάποιον άλλον
20	αγανάκτηση	μίσος προς εκείνον που έκανε κακό σε κάποιον άλλον
21	μεροληψία	υπερεκτίμηση κάποιου λόγω της αγάπης που του έχουμε
22	υποτίμηση	μείωση της αξίας κάποιου λόγω του μίσους που του τρέφουμε
23	ζήλεια	μίσος, στο μέτρο που κάνει κάποιον να πονά με την ευημερία του άλλου και να χαίρεται με τη δυστυχία του
24	συμπάθεια	αγάπη, στο μέτρο που κάνει κάποιον να νιώθει ευχαρίστηση με την ευτυχία του άλλου και πόνο με τη δυστυχία του

25	αυτο-έγκριση	ηδονή που προκύπτει από την αυτοπαρατήρηση και τη συνειδητοποίηση της δικής του δύναμης πράξης
26	ταπεινότητα	πόνος που προκύπτει από την αυτοπαρατήρηση και τη συνειδητοποίηση της σωματικής ή πνευματικής του αδυναμίας
27	μετάνοια	πόνος συνοδευόμενος από την ιδέα κάποιας πράξης που πιστεύουμε πως κάναμε από ελεύθερη απόφαση του νου μας
28	υπερηφάνεια	υπερεκτίμηση του εαυτού λόγω φιλαυτίας
29	αυτοταπείνωση	υποτίμηση του εαυτού λόγω πόνου
30	τιμή	ηδονή συνοδευόμενη από την ιδέα κάποιας δικής μας πράξης που πιστεύουμε πως επαινείται από άλλους
31	ντροπή	πόνος συνοδευόμενος από την ιδέα κάποιας δικής μας πράξης που πιστεύουμε πως κατακρίνεται από άλλους
32	λύπη	η επιθυμία ή όρεξη να αποκτήσουμε κάτι, που διατηρείται ζωντανή από τη μνήμη του, αλλά περιορίζεται από τη μνήμη άλλων πραγμάτων που αποκλείουν την ύπαρξή του
33	άμιλλα	η επιθυμία για κάτι που δημιουργείται μέσα μας από την ιδέα ότι και άλλοι έχουν την ίδια επιθυμία
34	ευγνωμοσύνη	η επιθυμία ή ο ζήλος που προκύπτει από την αγάπη και μας ωθεί να ωφελησουμε κάποιον που με ανάλογα αισθήματα μάς έχει ευεργετήσει
35	καλοσύνη	η επιθυμία να ωφελησουμε κάποιον που λυπόμαστε
36	θυμός	η επιθυμία να βλάψουμε κάποιον που μισούμε, προερχόμενη από το ίδιο το μίσος
37	εκδίκηση	πόνος συνοδευόμενος από την επιθυμία, μέσω αμοιβαίου μίσους, να βλάψουμε κάποιον που μας έχει βλάψει με τα ίδια συναισθήματα
38	σκληρότητα	η επιθυμία με την οποία κάποιος ωθείται να βλάψει πρόσωπο που εμείς αγαπάμε ή λυπόμαστε
39	συστολή	η επιθυμία να αποφύγουμε ένα μεγαλύτερο κακό που φοβόμαστε, υπομένοντας ένα μικρότερο
40	τόλμη	η επιθυμία που ωθεί κάποιον να πράξει κάτι επικίνδυνο, που οι όμοιοί του φοβούνται να επιχειρήσουν
41	δειλία	αποδιδόμενο σε κάποιον του οποίου η επιθυμία εμποδίζεται από τον φόβο ενός κινδύνου που οι όμοιοί του τολμούν να αντιμετωπίσουν
42	κατάπληξη	αποδιδόμενη σε κάποιον του οποίου η επιθυμία να αποφύγει το κακό εμποδίζεται από δέος μπροστά στο κακό που φοβάται
43	ευγένεια	η επιθυμία να πράττει κανείς με τρόπο που να ευχαριστεί τους ανθρώπους και να αποφεύγει εκείνον που τους δυσαρεστεί
44	φιλοδοξία	η υπερβολική επιθυμία για εξουσία
45	πολυτέλεια	η υπέρμετρη επιθυμία ή και αγάπη για πολυτελή ζωή
46	ακράτεια	η υπερβολική επιθυμία και αγάπη για την κατανάλωση ποτών
47	φιλαργυρία	η υπερβολική επιθυμία και αγάπη για τα πλούτη
48	λαγνεία	η υπερβολική επιθυμία και αγάπη για τη σεξουαλική πράξη

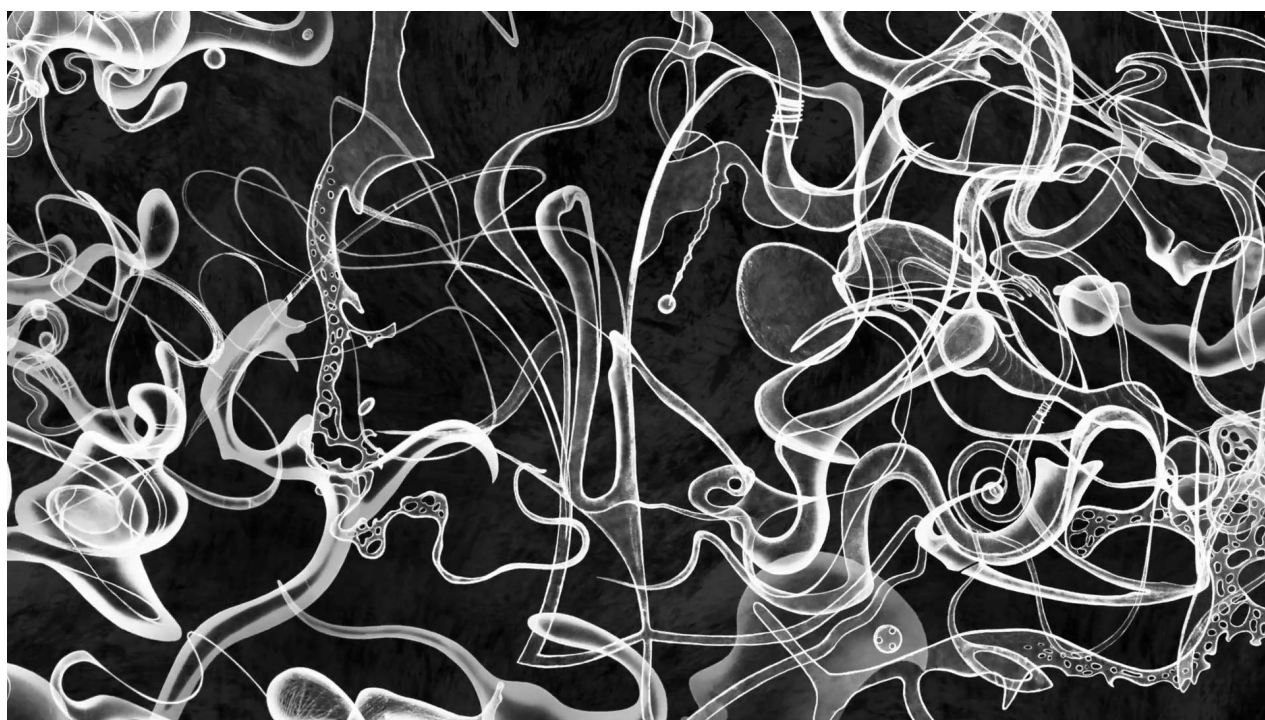
Παράρτημα Β - Εικόνες



εικόνα 1



εικόνα 2



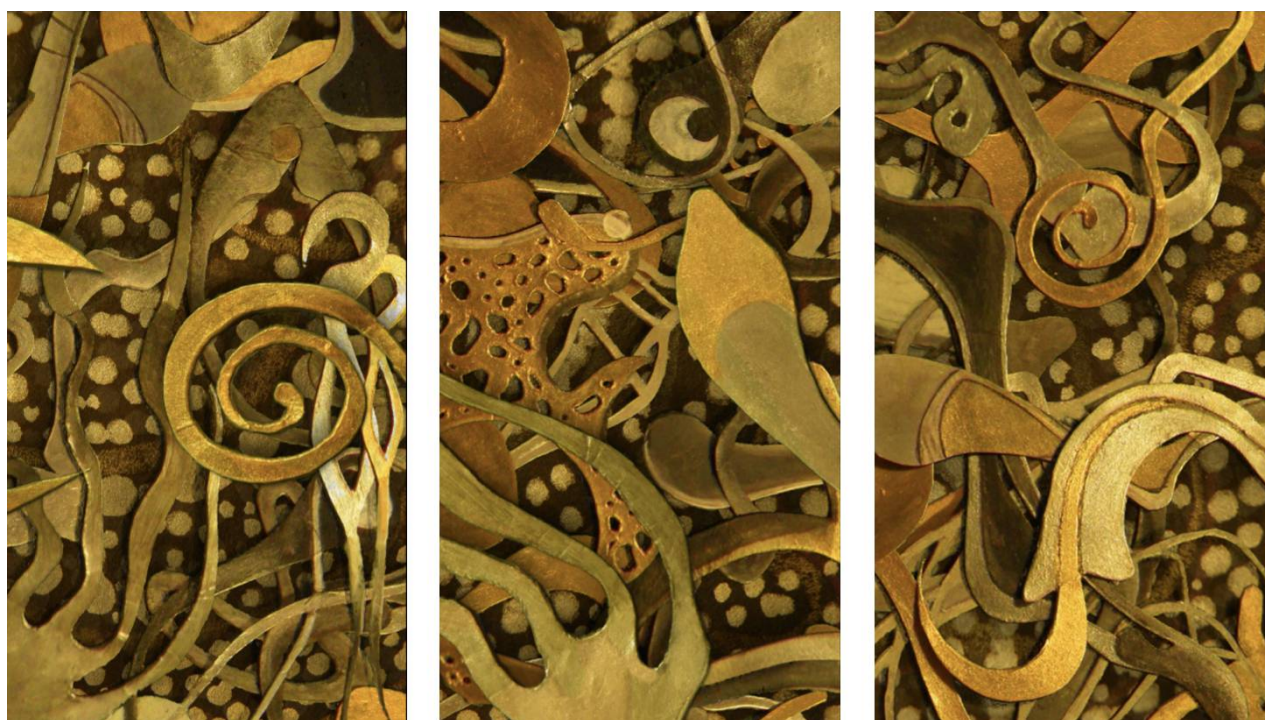
εικόνα 3



εικόνα 4



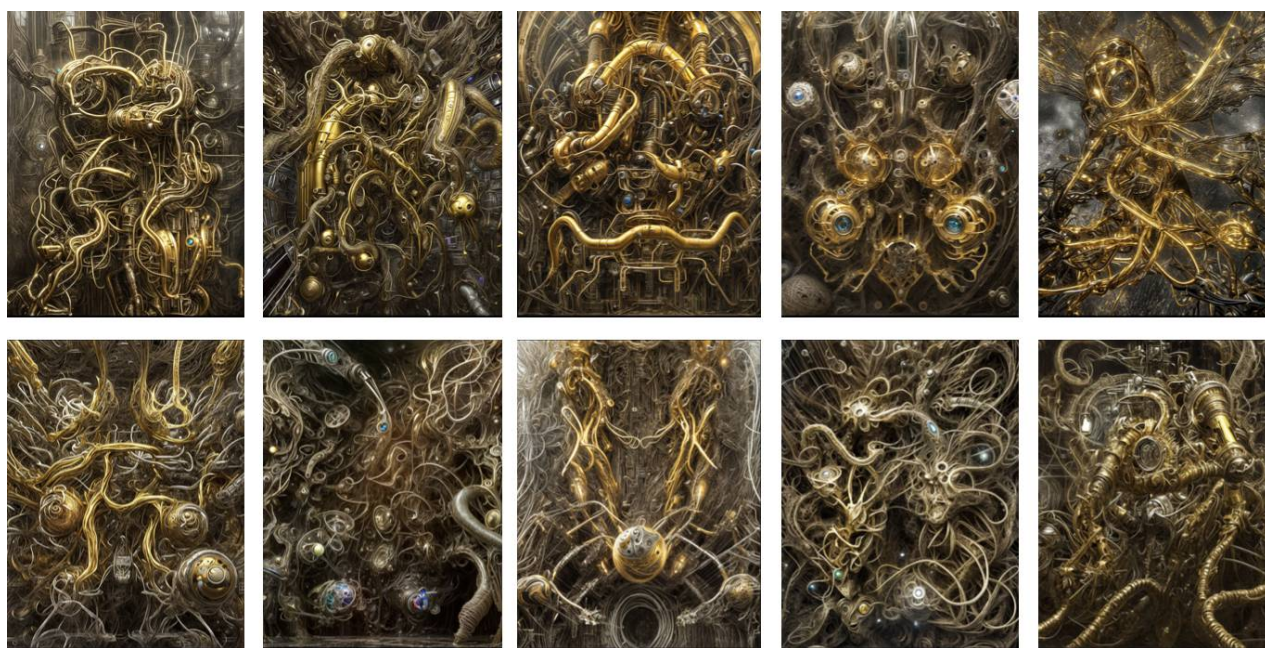
εικόνα 5



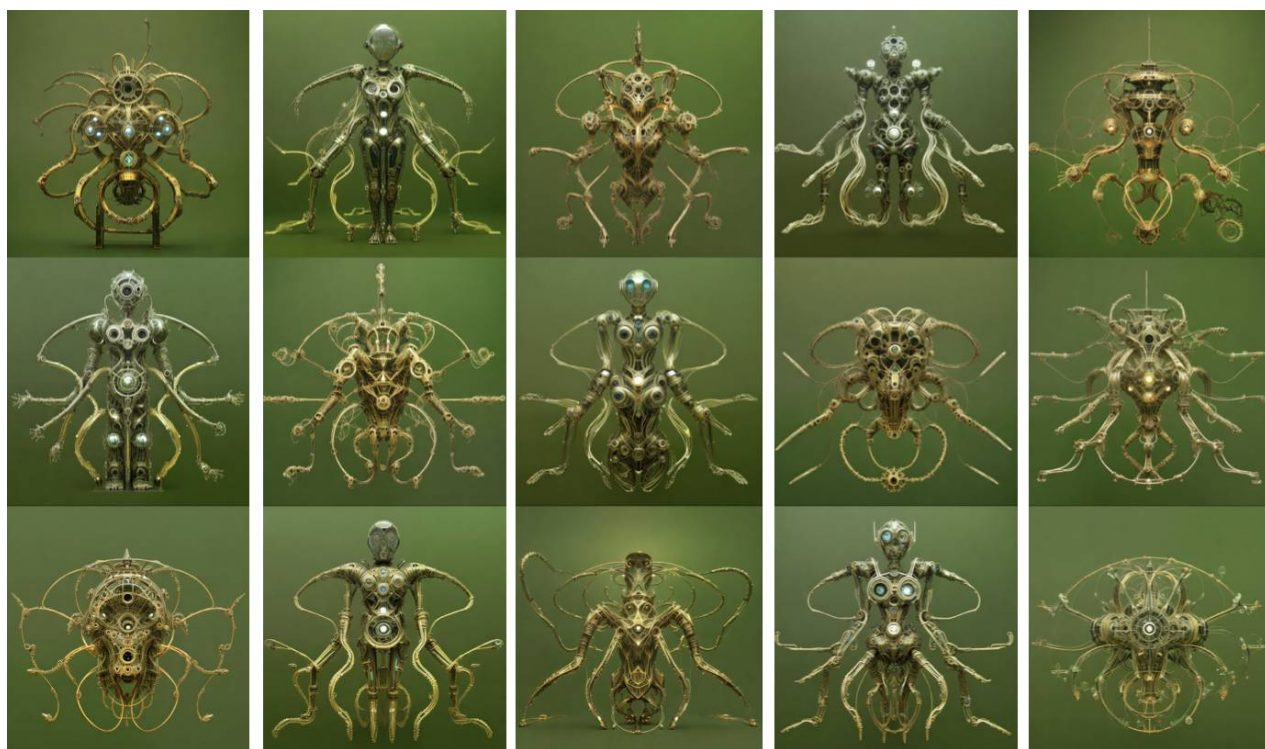
εικόνα 6



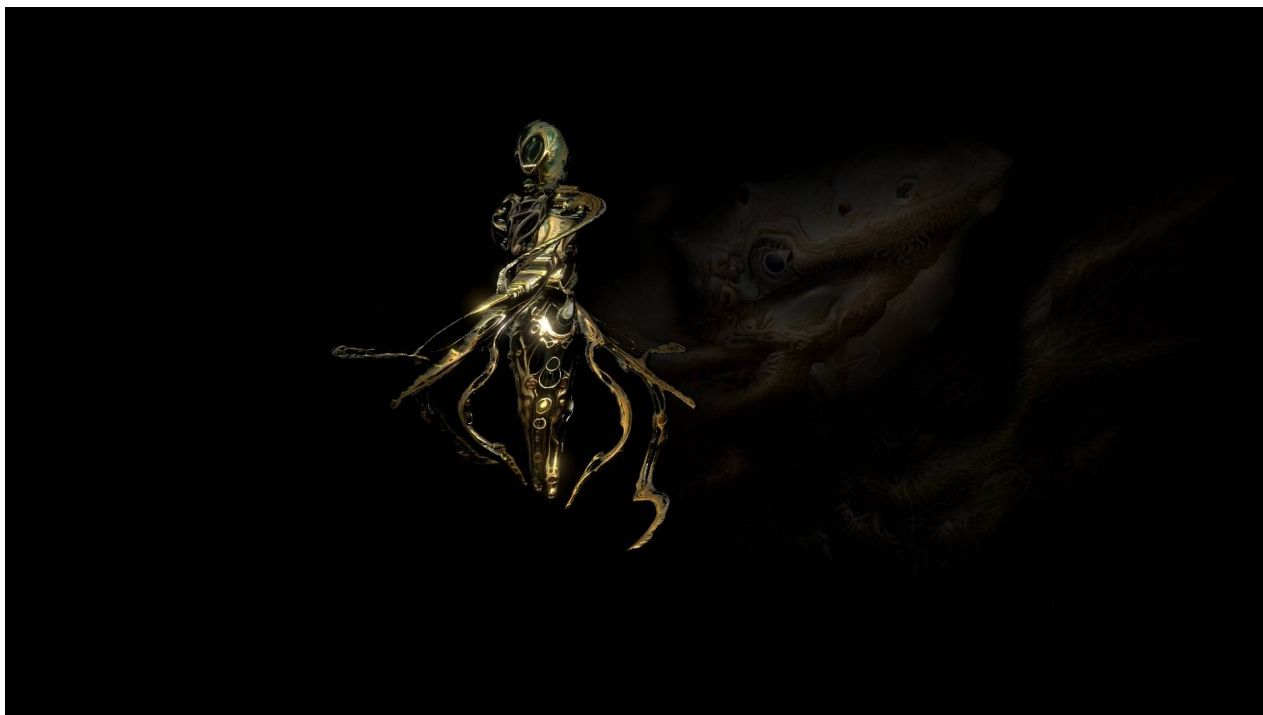
εικόνα 7



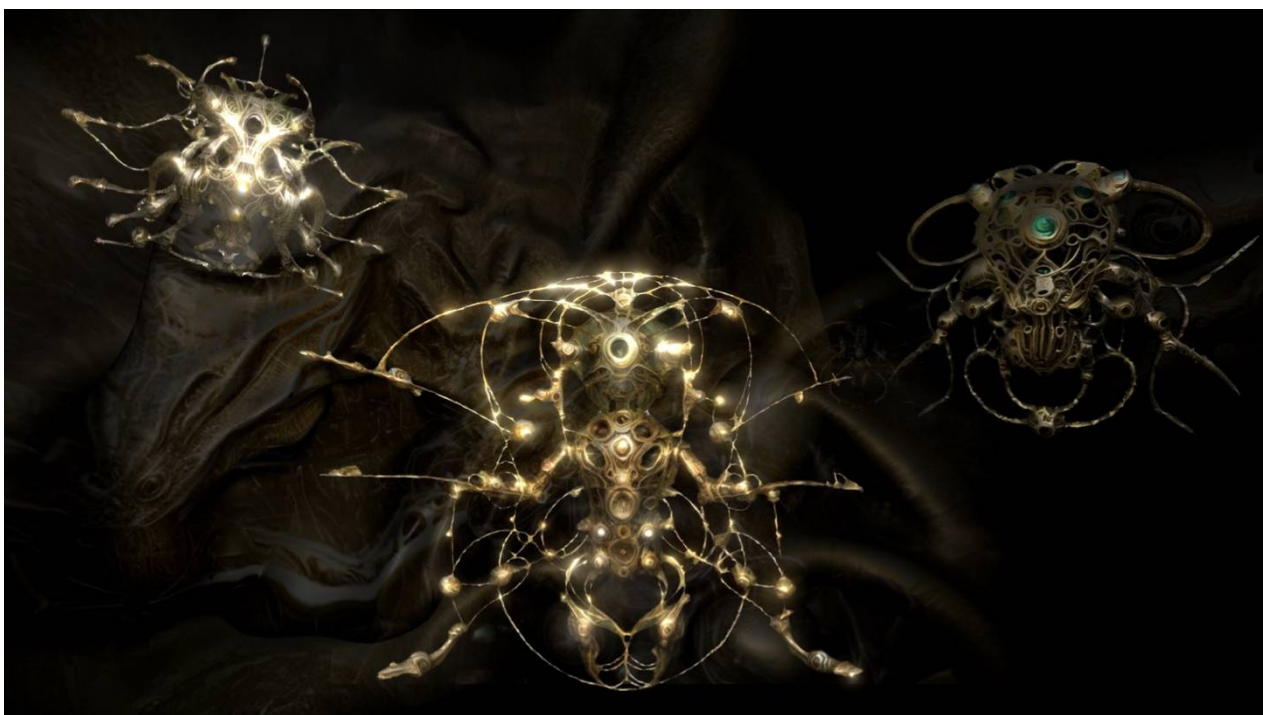
εικόνα 8



εικόνα 9



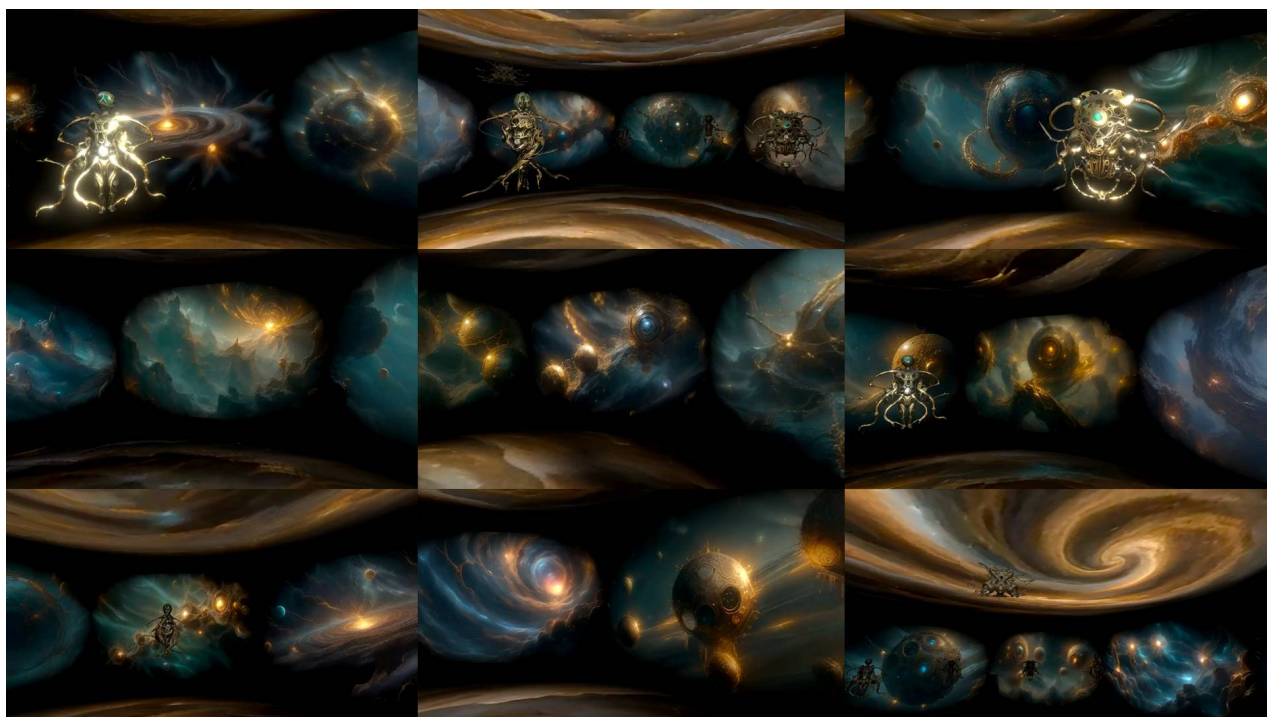
εικόνα 10



εικόνα 11



εικόνα 12



εικόνα 13

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Translated by Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Robert Hurley, Mark Seem, and Helen R. Lane. University of Minnesota Press, 1983.
- Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *What Is Philosophy?* Translated by Hugh Tomlinson and Graham Burchell. New York: Columbia University Press, 1994.
- Guattari, Félix. *Chaosmosis: An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Translated by Paul Bains and Julian Pefanis. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- Hayles, N. Katherine. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Hesiod, *Theogony and Works and Days*. Translated by M. L. West. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Maturana, Humberto R., and Francisco J. Varela. *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*. Dordrecht: D. Reidel, 1980.
- Maturana, Humberto R., and Francisco J. Varela. *The Tree of Knowledge: The Biological Roots of Human Understanding*. Boston: Shambhala, 1992.
- Plato, *Timaeus*. Hackett Publishing Company, 2000.
- Plato, *The Symposium*. University of New York Press, 1993.
- Spinoza, Baruch. *Ethics*. Translated by Edwin Curley. London: Penguin Classics, 1996.
- Wiener, Norbert. *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge, MA: MIT Press, 1948.