

Eduardo Kac



Ο Eduardo Kac στο εργαστήριο

(Charles Kazilek, Arizona State University, Tempe)

Ο Eduardo Kac, δημιουργός του διαγονιδιακού κουνελιού GFP Bunny, παραχώρησε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο [Γιάννη Μελανίτη](#) μία συνέντευξη, όπου μιλά για την "μετα-ψηφιακή αναλογικότητα", τη διαγονιδιακή τέχνη, τα έργα του GFP Bunny και "Ογδοη Ημέρα" και το ρόλο του καλλιτέχνη σήμερα.

Γιάννης Μελανίτης: Σε έναν διάλογό μας, στο διάλειμμα της ομιλίας σας στο Penn State University (Performative Site Conference 1999), συζητήσαμε για κάποια κενά στη σύγχρονη εκδοχή της μεταμοντερνικότητας. Βρισκόμαστε στο σημείο, όπου το έργο τέχνης ανακτά τα "αναλογικά" χαρακτηριστικά του μετά από την αφυλοποίηση (dematerialization) από την ψηφιακή πληροφορία;

Eduardo Kac: Καθώς η ψηφιακή επανάσταση τείνει να ολοκληρωθεί, βρισκόμαστε στο ξεκίνημα αυτού που ο Άγγλος κριτικός Mike Runt αποκάλεσε "μετα-ψηφιακό αναλογικό". Σαφέστερα, λέγοντας ότι "η ψηφιακή επανάσταση τείνει να ολοκληρωθεί", δεν εννοώ ότι δεν θα υπάρξουν πλέον νέες εξελίξεις. Είναι φανερό ότι νέες τεχνολογίες θα αναπτυχθούν. Αυτό που εννοώ είναι ότι, για πολλές δεκαετίες, αυτές οι νέες τεχνολογίες δε θα είναι τόσο διαφορετικές όσο υπήρξε ο παγκόσμιος ιστός στις αρχές της δεκαετίας του '90. Οι νέες αυτές τεχνολογίες απλώς θα διευρύνουν τη ψηφιακή επανάσταση των δύο τελευταίων δεκαετιών. Στο κοντινό μέλλον, για παράδειγμα, θα υπάρξει παγκόσμια ασύρματη πρόσβαση από

μικρές φορητές συσκευές. Τώρα που η ψηφιακή επανάσταση ολοκλήρωσε τον κυρίως κύκλο της, είναι το πεδίο της βιοτεχνολογίας, το οποίο φέρνει πρωτοφανή κοινωνική αλλαγή και αναγεννά τη φιλοσοφική σκέψη επί θεμελιωδών ζητημάτων σχετικά με το τι είναι ζωή, σχετικά με την εξέλιξη, τη σχέση μας με άλλα μέλη της κοινότητας, σχετικά με το τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος. Φυσικά, οι καλλιτέχνες είναι προσανατολισμένοι προς αυτήν την επιταχυμένη διαδικασία και επιδιώκουν να συμμετέχουν σ' αυτήν, παρεμβαίνοντας κριτικά, αλλά και δημιουργώντας πραγματικά βιοτεχνολογικά έργα, τα οποία είναι ζωντανά και απαιτούν την ενεργή αντίδραση εκ μέρους του θεατή. Κάθε τι ζωντανό είναι και αναλογικό. Η βιοτεχνολογική τέχνη είναι ζωντανή ακόμη κι αν έχει σχεδιαστεί ψηφιακά, όπως ορισμένα από τα διαγονιδιακά μου έργα. Έτσι, η διαγονιδιακή τέχνη είναι αναλογική, μία αναλογική τέχνη που αναδύεται από την οθόνη του υπολογιστή στο φυσικό κόσμο και η οποία, σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί επίσης να γίνει μέρος του ψηφιακού δικτύου μέσα από ένα ψηφιακό-αναλογικό interface.

Βρίσκετε να αναπτύσσονται ανάμεσα στην Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες διαφοροποιήσεις στις αντιδράσεις όσον αφορά ένα τέτοιου είδους "τέχνημα" (artefact), όπως ο GFP Bunny;

Αναμφίβολα. Οι διαφορές είναι ορατές μεταξύ των διαφόρων ευρωπαϊκών κρατών αλλά και μεταξύ διαφορετικών περιοχών των Ηνωμένων Πολιτειών. Οι πολιτιστικές διαφοροποιήσεις πάντα παίζουν ρόλο στην υποδοχή οποιουδήποτε έργου τέχνης. Στην περίπτωση του GFP Bunny, όπως ίσως θυμάστε, ένα καθοριστικό στοιχείο για το διαγονιδιακό κουνέλι που λέγονταν Alba, ήταν η διαμονή με την οικογένειά μου στο Σικάγο. Ο στόχος μου ήταν να έχω προσωπική ευθύνη για την πρέπουσα μεταχείριση της Alba, να εισάγω το διαγονιδιακό ζώο σε ένα κοινωνικό περιβάλλον και να βιώσω τη διαλογική διάδραση με το διαγονιδιακό μας "Άλλο" σε καθημερινή βάση. Επομένως, στην περίπτωση αυτή, ίσως το πιο εξέχον παράδειγμα πολιτισμικής διαφοράς είναι το γεγονός ότι στις Ηνωμένες Πολιτείες τα κουνέλια είναι παραδοσιακά κατοικίδια. Μπορούν να βρεθούν κουνέλια που σερβίρονται ως φαγητό αλλά αυτό είναι κάτι ασυνήθιστο.

Στη Γαλλία, από την άλλη πλευρά, η έννοια ενός κατοικίδιου κουνελιού δεν υπάρχει. Τα κουνέλια αποτελούν μέρος του γαλλικού "φαντασιακού" κυρίως ως φαγητό. Έτσι, στη Γαλλία η ιδέα του κουνελιού ως κατοικίδιο ακούγεται περίεργη όσο και ενός κατοικίδιου κοτόπουλου σε διαμέρισμα των Ηνωμένων Πολιτειών. Αυτό δίνει στο έργο ένα διαφορετικό αντίκτυπο, ιδιαίτερα διότι μέρος του στόχου μου είναι να δημιουργήσω σημειωτική ένταση μεταξύ αυτού που ακούγεται μη οικείο και δυνητικά τρομακτικό ("διαγονιδιακό") και του οικείου και χαριτωμένου ("κουνέλι").



"GFP Bunny", Alba

(Julia Friedman Gallery, Chicago)

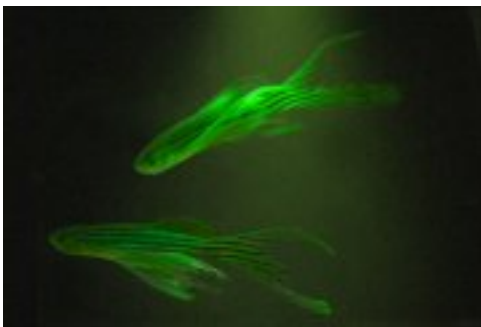
Ο χρόνος φαίνεται να λειτουργεί καταλυτικά πάνω στον τρόπο αποδοχής του έργου. Έτσι το κοινό αμφιταλαντεύεται και κατανοεί ορισμένες σημαντικές παραμέτρους του έργου πολύ αργότερα από το σημείο που έρχεται σε πρώτη επαφή μαζί του. Αυτό συνέβη με το GFP Bunny;

Ναι, απολύτως. Κοιτώντας στο "Βιβλίο Επισκεπτών της Alba" <http://sprocket.telab.artic.edu/ekac/bunnyadd.html>, για παράδειγμα, ή στη βιβλιογραφία για τη διαγονιδιακή τέχνη <http://www.ekac.org/transartbiblio.html>, μπορεί να δει κανείς την πληθώρα των αντιδράσεων στο έργο. Το έργο συνεχίζει να παράγει διάλογο, ενδιαφέρον, φόβο, ενθουσιασμό, περιέργεια και πολλές άλλες συναισθηματικές και διανοητικές αντιδράσεις, τόσο στο καλλιτεχνικό όσο και στο γενικότερο κοινό. Καθώς η βιοτεχνολογία γίνεται μέρος της ευρείας κουλτούρας, η υποδοχή του "GFP Bunny" θα συνεχίζει ν'αλλάζει.

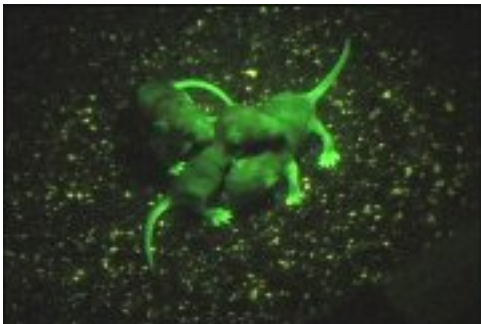
Διδάσκετε ως Βοηθός Καθηγητής στο Art Institute of Chicago. Τί ακριβώς περιλαμβάνουν οι αναφορές σας στην Ιστορία της Τέχνης;

Διδάσκω αρκετές τάξεις πάνω σε μία ευρεία θεματολογία. Δύο παραδείγματα: "Ιστορία της Τέχνης και της Τεχνολογίας" και "Τέχνη και Βιοτεχνολογία". Στην πρώτη τάξη παρουσιάζω μία ανασκόπηση των ψηφιακών τεχνών στον 20ο αιώνα από το ραδιόφωνο στη δεκαετία του 1920 έως την ανάδυση της βιοτεχνολογίας στα τέλη της δεκαετίας του 1990. Στη δεύτερη εστιάζω στη βιοτεχνολογία, εξετάζοντας τη "βιοπολιτική", το ερώτημα της γενετικής στην τέχνη, θέματα "biohor" και ερωτήματα σχετικά με τις πληροφορίες, το περιεχόμενο και το νόημα της βιοτεχνολογίας.

Θα μπορούσατε να αναφερθείτε στο τελευταίο έργο σας "Η Όγδοη Μέρα";



"Όγδοη Ημέρα", GFP Fish



"Όγδοη Ημέρα", GFP Mice

"Η Όγδοη Ημέρα" είναι ένα διαγονιδιακό έργο, το οποίο διερευνά τη νέα οικολογία των φωσφορίζοντων πλασμάτων, η οποία εξελίσσεται διεθνώς. Ανέπτυξα το έργο μεταξύ του 2000 και του 2001 στο Ινστιτούτο Καλλιτεχνικών Σπουδών του Arizona State University στο Τέμπε. Το έργο συνδυάζει ζωντανές διαγονιδιακές μορφές ζωής και ένα βιολογικό ρομπότ (biobot) σε ένα περιβάλλον εγκλεισμένο κάτω από διαφανή θόλο πλεξιγκλάς, διαμέτρου 4 ποδών, οπότε γίνεται ορατό, αν τα πλάσματα αυτά συμβίωναν στην πραγματικότητα. Όλα τα πλάσματα εκφράζουν το γονίδιο GFP δια μέσου της ορατής με γυμνό μάτι βιολουμινάσης. Τα διαγονιδιακά πλάσματα στην "Όγδοη Ημέρα" είναι GFP φυτά, αμοιβάδες, ψάρια και ποντίκια. Το βιομπότ (biobot) είναι ρομπότ με ένα ενεργό βιολογικό στοιχείο μέσα στο σώμα, το οποίο είναι υπεύθυνο για πλευρές της συμπεριφοράς του. Το βιομπότ που δημιουργήθηκε για την "Όγδοη Ημέρα" έχει μία αποικία από GFP αμοιβάδες, που ονομάζονται *Dyctiostelium Discoideum*, ως τα "εγκεφαλικά του κύτταρα". Αυτά τα εγκεφαλικά κύτταρα σχηματίζουν ένα δίκτυο μέσα σ' έναν βιοαντιδραστήρα, ο οποίος αποτελεί την "εγκεφαλική δομή" του βιομπότ. Όταν οι αμοιβάδες διαιρεθούν, το βιομπότ παρουσιάζει δυναμική συμπεριφορά μέσα στο περικλειστο περιβάλλον. Οι χρήστες του Διαδικτύου μπορούν να έχουν μία άποψη του βιομπότ και να το κατευθύνουν ενεργά. Η "Όγδοη Ημέρα" δημιουργεί ένα περιεχόμενο, μέσα στο οποίο οι συμμετέχοντες μπορούν να συλλογιστούν πάνω στο νόημα της διαγονιδιακής οικολογίας σε προσωπικό επίπεδο.



"Ογδοη Ημέρα", Jelly Fish

**(Institute for Studies in the Arts,
Arizona State University, Tempe)**

Ποιος ο ρόλος του καλλιτέχνη σήμερα;

Η ιδέα ενός καλλιτέχνη, ο οποίος εργάζεται απομονωμένος στο εργαστήριο, ένα εξατομικευμένο στολίδι προορισμένο για αποστασιοποιημένο διαλογισμό, είναι τόσο αναχρονιστική όσο και αυτή ενός επιστήμονα ο οποίος, καθισμένος κάτω από ένα δέντρο, χτυπιέται από ένα μήλο. Ο καλλιτέχνης δεν είναι διακοσμητής. Ο καλλιτέχνης είναι ένας φιλόσοφος (όχι με ένα σφυρί αλλά με έναν ασύρματο υπολογιστή και μία εργαλειοθήκη κλωνοποίησης). Πιστεύω ότι η τέχνη οφείλει να υπερνικήσει την κατάσταση αναισθησίας και αδράνειας στην οποία βρισκόμαστε, αφυπνίζοντας την αντίληψη και τις αισθήσεις μας. Γιατί αυτό; Ενώ άλλα πεδία έχουν παρόμοιους στόχους (η φιλοσοφία της λογοτεχνίας, για παράδειγμα), η τέχνη μπορεί να προσεγγίσει ευρύτερα ακροατήρια (και δυνητικά ένα παγκόσμιο ακροατήριο, όπως στην περίπτωση του GFP Bunny). Η τέχνη είναι φιλοσοφία σε πρωτόγονη κατάσταση.

Θα μπορούσε να καθορισθεί το μέτρο της νεωτερικότητας (εδώ με την έννοια του καινοφανούς, του ρηξικέλευθου) ενός έργου; Μπορούμε να εξάγουμε μία μεθοδολογία της στρατηγικής της τέχνης;

Φανερά, η νεωτερικότητα από μόνη της δεν έχει νόημα. Είναι σημαντικό να αναλογιστούμε το βαθμό της εφευρετικότητας του ίδιου του έργου, τη σοβαρότητα του καλλιτέχνη, το περιεχόμενο που δημιουργείται από το έργο, τον αντίκτυπο στην εποχή του και τη διάρκεια πέραν από το χρονικό σημείο της δημιουργίας του. Πολλοί άλλοι παράγοντες παίζουν ρόλο για την επιτυχή υποδοχή ενός έργου τέχνης. Ορισμένες φορές, ακόμα κι αν ένα έργο είναι επαναστατικό, μπορεί να περάσουν 50 χρόνια, για να γίνει κατανοητό από το καλλιτεχνικό κοινό, όπως στην περίπτωση της "Κρήνης" του Duchamp από το 1917. Σε άλλες περιπτώσεις, πενήντα χρόνια περνούν και το κοινό δεν έχει συνειδητοποιήσει ακόμα την πραγματική αξία πρωτοποριακού έργου, όπως στην περίπτωση του "Light-Space Modulator" (1930) του Moholy-Nagy. Την ίδια στιγμή, όπως το έθεσε ο Joseph Kosuth (Η Τέχνη μετά τη φιλοσοφία, 1969), "η 'αξία' ορισμένων καλλιτεχνών μετά τον Duchamp μπορεί να μετρηθεί σύμφωνα με το πόσο αμφισβήτησαν τη φύση της τέχνης, το οποίο είναι ένας άλλος τρόπος να πούμε "τι προσέθεσαν στην έννοια της τέχνης" ή τι δεν υπήρχε εκεί προτού ξεκινήσουν. Οι καλλιτέχνες αμφισβητούν τη φύση της τέχνης παρουσιάζοντας νέες προτάσεις ως προς την φύση της τέχνης. Για να πραγματοποιήσει κανείς αυτό, δεν μπορεί να ασχολείται με την "παραδεδομένη" γλώσσα της παραδοσιακής τέχνης, καθώς αυτή η δραστηριότητα βασίζεται στην υπόθεση ότι υπάρχει ένας μόνον τρόπος για την οριοθέτηση των προτάσεων της τέχνης.

Κάθε νεωτερικό έργο προκαλεί και μία πολιτική αντίδραση από τους θεατές;

Στην πραγματικότητα πολλά νεωτερικά έργα προκαλούν την αδιαφορία των θεατών. Επίσης, πολλοί παράγοντες συλλειτουργούν, αλλά ο βαθμός επινοητικότητας του έργου καθαυτός, η σοβαρότητα του καλλιτέχνη και πως ένα έργο εντάσσεται σε ένα περιεχόμενο είναι ουσιώδη για την υλοποίηση του.

Μετάφραση από τα αγγλικά

Εύη Αθανασέκου eve-athanasekou@lycos.com

και Γιάννης Μελανίτης melanitis@hotmail.com

Ο Eduardo Kac είναι Βοηθός Καθηγητής Τέχνης και Τεχνολογίας (Τμήμα Τέχνης και Τεχνολογίας) στο School of the Art Institute of Chicago και επίσης Επιστημονικός Συνεργάτης στο Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts στο University of Wales, Newport, UK.

Prof. Eduardo Kac
112 S. Michigan Avenue, Room 407
Chicago IL 60603
Τηλ: (312) 345-3567
Fax: (312) 345-3565
URL: <http://www.ekac.org>

[Αφιέρωμα](#)

[Συνεντεύξεις](#)



[Αλ. Ψυχούλης](#)

[Αρθρογραφία](#)

Copyright © [artzine](#) 2002. All rights reserved.