



**ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΑΝΟΙΚΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

ΠΜΣ «ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ – ΠΟΛΥΜΕΣΑ»

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**VIDEO ART: ΟΙ ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ
ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

ΜΑΡΙΝΑ ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΥ
Εικαστικός

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ**
Δρ.

**ΠΑΤΡΑ
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2026**

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας Μαρίνας Γεωργοπούλου που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης η συγγραφέας εκχωρεί στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσης διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο τον χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας της συγγραφέως ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, μεταφόρτωση, ανάρτηση, μετάφραση ή τροποποίηση της εργασίας χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση της συγγραφέως. Η συγγραφέας διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών της δικαιωμάτων.



**VIDEO ART: ΟΙ ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΩΝ**

Μαρίνα Γεωργοπούλου

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Επιβλέπουσα καθηγήτρια Α:
Μαρία Παπαδοπούλου

Επιβλέπουσα καθηγήτρια Β:
Βερονίκη Κορακίδου

Μέλος ΣΕΠ στο ΕΑΠ

Μέλος ΣΕΠ ΕΑΠ

Πάτρα, Σεπτέμβριος, 2026

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Με την ολοκλήρωση της παρούσας διπλωματικής εργασίας, θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές και ειλικρινείς μου ευχαριστίες σε όλους όσους συνέβαλαν, άμεσα ή έμμεσα, στην εκπόνηση της.

Καταρχάς, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, κ. Μαρία Παπαδοπούλου, για την πολύτιμη καθοδήγηση, τη συνεχή υποστήριξη και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε καθ' όλη τη διάρκεια της ερευνητικής και συγγραφικής διαδικασίας. Η συμβολή της υπήρξε καθοριστική για την ολοκλήρωση της παρούσας μελέτης.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλω επίσης, στα αξιότιμα μέλη της Τριμελούς Εξεταστικής Επιτροπής, κ. Βερονίκη Κορακίδου και κ. Ειρήνη Μαυρομμάτη, για τον χρόνο που διέθεσαν, καθώς και για τις πολύτιμες παρατηρήσεις και τη συμβολή τους στην αξιολόγηση της εργασίας.

Θα ήθελα ακόμη να ευχαριστήσω θερμά τους εικαστικούς δημιουργούς που ανταποκρίθηκαν πρόθυμα στην πρόσκληση συμμετοχής στην έρευνα και μοιράστηκαν τις εμπειρίες, τις απόψεις και τα βιώματά τους. Η συμβολή τους προσέδωσε ουσιαστικό περιεχόμενο και ιδιαίτερη αξία στο ερευνητικό μέρος της παρούσας εργασίας.

Τέλος, εκφράζω τη βαθιά μου ευγνωμοσύνη προς την οικογένειά μου και τους φίλους μου για την αμέριστη συμπαράσταση, την υπομονή, την ενθάρρυνση και τη διαρκή ηθική υποστήριξη που μου προσέφεραν σε όλη τη διάρκεια αυτής της προσπάθειας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τίτλος: Video Art: Οι γυναίκες δημιουργοί στον χώρο των εικαστικών τεχνών

Συγγραφέας: Μαρίνα Γεωργοπούλου

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματεύεται τη συστηματική μελέτη της γυναικείας δημιουργικότητας στον χώρο της βιντεοτέχνης (video art) και την ανάδειξή της ως πεδίου καλλιτεχνικής έκφρασης, κοινωνικής κριτικής και θεσμικής αμφισβήτησης, υπό το πρίσμα της φεμινιστικής προσέγγισης. Σκοπός της μελέτης είναι η διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους οι γυναίκες καλλιτέχνιδες αξιοποίησαν και συνεχίζουν να αξιοποιούν το μέσο του βίντεο προκειμένου να διατυπώσουν τον δικό τους καλλιτεχνικό και κοινωνικό λόγο, να επαναδιαπραγματευθούν τις κυρίαρχες έμφυλες αναπαραστάσεις, τη σωματικότητα και την ταυτότητα, αμφισβητώντας παράλληλα τον παραδοσιακό, ανδροκρατούμενο κανόνα που κυριάρχησε στην ιστορία της τέχνης.

Στο θεωρητικό μέρος της εργασίας, εξετάζεται η ιστορική εξέλιξη της βιντεοτέχνης από την εμφάνισή της κατά τη δεκαετία του 1960 έως τη σύγχρονη ψηφιακή εποχή. Η πορεία αυτή αναλύεται σε συνάρτηση με τη Φεμινιστική Θεωρία, εστιάζοντας στην κριτική των έμφυλων στερεοτύπων ως μηχανισμών αναπαραγωγής σχέσεων εξουσίας, καθώς και στους συστηματικούς αποκλεισμούς που υπέστησαν οι γυναίκες από τους επίσημους καλλιτεχνικούς και μουσειακούς θεσμούς. Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στο έργο πρωτοπόρων δημιουργών, όπως η Joan Jonas και η Charlotte Moorman. Μέσα από την ανάλυση εμβληματικών έργων τους, αναδεικνύεται ο τρόπος με τον οποίο το γυναικείο γυμνό σώμα μετασχηματίστηκε από παθητικό αντικείμενο ηδονοβλεπτικής θέασης σε ενεργό υποκείμενο καλλιτεχνικής και πολιτικής δράσης.

Το ερευνητικό μέρος της εργασίας βασίζεται στην ποιοτική μεθοδολογική προσέγγιση και περιλαμβάνει τη διεξαγωγή ημιδομημένων συνεντεύξεων με σύγχρονους δημιουργούς που δραστηριοποιούνται ενεργά στον εικαστικό χώρο των εικαστικών τεχνών. Μέσα από την καταγραφή και ανάλυση των προσωπικών τους βιωμάτων και εμπειριών, αναδεικνύονται οι σύγχρονες προκλήσεις που σχετίζονται με την ορατότητα και την εκπροσώπηση, τα νέα

[v]

ψηφιακά και τεχνολογικά εργαλεία που αξιοποιούνται στη σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική, καθώς και οι θεματικές που απασχολούν τον σημερινό εικαστικό λόγο.

Τα συμπεράσματα της μελέτης προκύπτουν από τη συγκριτική σύνθεση της ιστορικής αναδρομής και των σύγχρονων ερευνητικών δεδομένων. Επιβεβαιώνεται ότι η βιντεοτέχνη, χάρη στην τεχνική ευελιξία και τον πειραματικό της χαρακτήρα, εξακολουθεί να λειτουργεί ως ένα ισχυρό εργαλείο χειραφέτησης. Παρέχει στις γυναίκες δημιουργούς τη δυνατότητα να συγκροτούν εναλλακτικές κοινότητες έκφρασης, να αρθρώνουν μορφές αντίστασης και να διεκδικούν ισότιμη εκπροσώπηση στον καλλιτεχνικό χώρο, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του πολιτισμού ως ενός δυναμικού πεδίου κοινωνικής διαπραγμάτευσης.

Λέξεις-κλειδιά: Βιντεοτέχνη (Video Art), Φεμινιστική Θεωρία, Γυναίκες Δημιουργοί, Έμφυλο Βλέμμα (Gaze), Σύγχρονες Εικαστικές Πρακτικές.

ABSTRACT

Title: Video Art: Women Creators in the Visual Arts

Author: Marina Georgopoulou

This thesis deals with the systematic study of female creativity in the field of video art and its emergence as a field of artistic expression, social criticism and institutional challenge, under the light of a feminist approach. The purpose of the study is to investigate the ways in which female artists have utilized and continue to utilize the medium of video in order to formulate their own artistic and social discourse, to renegotiate the dominant gender representations, corporeality and identity, while questioning the traditional, male-dominated norm that has dominated the history of art.

In the theoretical part of the work, the historical development of video art is examined from its emergence in the 1960s to the modern digital era. This path is analyzed in relation to Feminist Theory, focusing on the critique of gender stereotypes as mechanisms for reproducing power relations, as well as the systematic exclusions that women have suffered from official artistic and museum institutions. Particular reference is made to the work of pioneering artists, such as Joan Jonas and Charlotte Moorman. Through the analysis of their emblematic works, the way in which the female nude body was transformed from a passive object of voyeuristic viewing to an active subject of artistic and political action is highlighted.

The research part of the work is based on a qualitative methodological approach and includes the conduct of semi-structured interviews with contemporary artists who are actively involved in the visual arts. Through the recording and analysis of their personal experiences, the contemporary challenges related to visibility and representation, the new digital and technological tools utilized in contemporary artistic practice, as well as the themes that occupy today's visual discourse are highlighted.

The conclusions of the study arise from the comparative synthesis of historical review and contemporary research data. It is confirmed that video art, thanks to its technical flexibility and experimental nature, continues to function as a powerful tool of emancipation. It provides women creators with the opportunity to form alternative communities of expression, articulate

forms of resistance and claim equal representation in the artistic space, contributing to the formation of culture as a dynamic field of social negotiation.

Keywords: Video Art, Feminist Theory, Women Creators, Gendered Gaze, Contemporary Visual Practices

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

	Σελ.
Ευχαριστίες	iv
Περίληψη	v
Abstract	vii
Περιεχόμενα	ix
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ	1
1.1. Εισαγωγή	1
1.2. Επιλογή και οριοθέτηση του θέματος	2
1.3. Λειτουργικοί ορισμοί βασικών εννοιών	4
1.4. Σκοπός της διπλωματικής εργασίας	5
1.5. Στόχοι της έρευνας	6
1.6. Ερευνητικά ερωτήματα	7
1.7. Σημαντικότητα της έρευνας και προσδοκώμενα αποτελέσματα	8
1.8. Μεθοδολογική προσέγγιση και ερευνητικός σχεδιασμός	9
1.9. Περιορισμοί και δυσκολίες της έρευνας	10
1.10. Δομή της διπλωματικής εργασίας	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	15
2.1. Η βιντεοτέχνη (Video Art): Ορισμός και ιστορική εξέλιξη	15
2.2. Η φεμινιστική θεωρία και η σχέση της με τη σύγχρονη τέχνη	20
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΣΤΗ ΒΙΝΤΕΟΤΕΧΝΗ	24
3.1. Πρωτοπόρες δημιουργοί	24
3.1.1. Joan Jonas	24
3.1.2. Martha Rosler	27
3.1.3. Pipilotti Rist	28
3.1.4. Charlotte Moorman	33
3.2. Βασικές θεματικές και καλλιτεχνικές προσεγγίσεις	36
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΜΠΕΙΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ - ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ	40
4.1. Θεματική διάρθρωση του οδηγού συνεντεύξεων	42
4.2. Προφίλ των συμμετεχόντων και συνθήκες καθημερινότητας καλλιτεχνικής πρακτικής	44
4.3. Η ιστορική υποεκπροσώπηση των γυναικών και η ανάδυση της Video Art	46
4.4. Σύγχρονες μορφές εκπροσώπησης και συλλογικής δράσης στον εικαστικό χώρο	47
4.5. Ψηφιακή τέχνη, φύλο και νέες δυνατότητες καλλιτεχνικής έκφρασης	47
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ	49
5.1. Συγκριτική ανάλυση θεωρητικών και εμπειρικών δεδομένων	49
5.2. Ερμηνεία και συζήτηση των αποτελεσμάτων	54
5.3. Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα	58
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	62
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	66
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ: ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ	67
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ	85

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

1.1. Εισαγωγή

Η βιντεοτέχνη (Video Art), αποτελεί μια από τις σημαντικότερες μορφές σύγχρονης εικαστικής έκφρασης, καθώς από την εμφάνισή της, στα τέλη της δεκαετίας του 1960, συνέβαλε στη διεύρυνση των καλλιτεχνικών πρακτικών και στην ανάπτυξη νέων μορφών οπτικοακουστικής δημιουργίας. Η αξιοποίηση του βίντεο ως αυτόνομου καλλιτεχνικού μέσου επέτρεψε στους δημιουργούς να υπερβούν τα όρια των παραδοσιακών μορφών τέχνης, συνδυάζοντας την κινούμενη εικόνα, τον ήχο, την περφόρμανς και τις νέες τεχνολογίες σε ένα ενιαίο πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης.

Ιδιαίτερη σημασία απέκτησε η βιντεοτέχνη για τις γυναίκες δημιουργούς, οι οποίες αξιοποίησαν το νέο αυτό μέσο προκειμένου να διατυπώσουν εναλλακτικούς καλλιτεχνικούς και κοινωνικούς λόγους. Μέσα από τη χρήση του βίντεο ανέπτυξαν μορφές έκφρασης που αμφισβήτησαν τις κυρίαρχες αναπαραστάσεις του φύλου, επαναπροσδιόρισαν τη σχέση σώματος, ταυτότητας και βλέμματος και ανέδειξαν ζητήματα που αφορούν τις έμφυλες σχέσεις, τη σωματικότητα, την εξουσία και την κοινωνική ανισότητα. Με τον τρόπο αυτό, η βιντεοτέχνη εξελίχθηκε σε πεδίο καλλιτεχνικού πειραματισμού αλλά και κοινωνικής και πολιτισμικής κριτικής.

Η παρούσα διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στη διερεύνηση της συμβολής των γυναικών δημιουργών στη διαμόρφωση και εξέλιξη της βιντεοτέχνης, εξετάζοντας τόσο τη θεωρητική όσο και την εμπειρική διάσταση του ζητήματος. Στο θεωρητικό μέρος παρουσιάζεται η ιστορική εξέλιξη της βιντεοτέχνης και αναλύεται η σχέση της με τη φεμινιστική θεωρία, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στον τρόπο με τον οποίο οι γυναίκες καλλιτέχνιδες αξιοποίησαν το μέσο του βίντεο για την ανάπτυξη νέων μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης και κοινωνικού σχολιασμού.

Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στο έργο σημαντικών δημιουργών, όπως οι Joan Jonas, η Martha Rosler, η Pipilotti Rist και η Charlotte Moorman, των οποίων η καλλιτεχνική παραγωγή συνέβαλε ουσιαστικά στη διαμόρφωση της βιντεοτέχνης ως πεδίου αισθητικής αναζήτησης και κριτικής προσέγγισης των έμφυλων αναπαραστάσεων. Η ανάλυση του έργου τους επιδιώκει να αναδείξει τις διαφορετικές στρατηγικές με τις οποίες αξιοποίησαν το βίντεο ως

μέσο διερεύνησης της ταυτότητας, της σωματικότητας, της μνήμης και της κοινωνικής εμπειρίας.

Παράλληλα, η εργασία περιλαμβάνει εμπειρική έρευνα που βασίζεται σε ποιοτική μεθοδολογική προσέγγιση και αξιοποιεί ημιδομημένες συνεντεύξεις με σύγχρονους δημιουργούς. Μέσα από την καταγραφή και την ανάλυση των εμπειριών, των απόψεων και των καλλιτεχνικών τους πρακτικών επιχειρείται η αποτύπωση της σημερινής κατάστασης στον χώρο της βιντεοτέχνης, καθώς και η διερεύνηση ζητημάτων που σχετίζονται με την ορατότητα των γυναικών, την καλλιτεχνική εκπροσώπηση, τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών και τις σύγχρονες μορφές δημιουργικής έκφρασης.

Η σύνθεση των θεωρητικών δεδομένων και των εμπειρικών ευρημάτων αποσκοπεί στη διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης του υπό εξέταση αντικειμένου. Ειδικότερα, επιδιώκεται η ανάδειξη της συμβολής των γυναικών δημιουργών στην εξέλιξη της βιντεοτέχνης, καθώς και η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η καλλιτεχνική δημιουργία λειτουργεί ως μέσο κοινωνικού προβληματισμού, διαμόρφωσης ταυτοτήτων και διεκδίκησης ισότιμης παρουσίας στον σύγχρονο εικαστικό χώρο.

1.2. Επιλογή και οριοθέτηση του θέματος

Η επιλογή του θέματος της παρούσας διπλωματικής εργασίας βασίζεται στο αυξανόμενο επιστημονικό ενδιαφέρον για τη μελέτη της γυναικείας παρουσίας και συμβολής στη σύγχρονη εικαστική δημιουργία, καθώς και στη διερεύνηση των μηχανισμών που διαμόρφωσαν διαχρονικά την εκπροσώπηση των γυναικών στον χώρο της τέχνης. Παρά τη σημαντική πρόοδο που έχει σημειωθεί ως προς την ισότητα των φύλων κατά τις τελευταίες δεκαετίες, η ιστορία της τέχνης εξακολουθεί να αποτυπώνει σημαντικές ανισότητες ως προς την προβολή και αναγνώριση των γυναικών δημιουργών. Η έμφυλη αυτή ασυμμετρία αποτυπώνεται τόσο στην ιστοριογραφία όσο και στη λειτουργία των καλλιτεχνικών θεσμών, γεγονός που έχει αποτελέσει αντικείμενο εκτεταμένης μελέτης από τη φεμινιστική θεωρία και την ιστορία της τέχνης, οι οποίες επισημαίνουν ότι η καλλιτεχνική παραγωγή των γυναικών συχνά παρέμενε στο περιθώριο του κυρίαρχου ιστοριογραφικού λόγου, παρά τη σημαντική συμβολή τους στη διαμόρφωση των σύγχρονων καλλιτεχνικών ρευμάτων. Ως εκ τούτου η συστηματική διερεύνηση και ανάδειξη του έργου των γυναικών καλλιτεχνών συμβάλλει στην

αποκατάσταση ιστοριογραφικών κενών και στη διαμόρφωση μιας πληρέστερης εικόνας για την εξέλιξη της σύγχρονης καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Στο πλαίσιο αυτό, η βιντεοτέχνη (Video Art) επιλέγεται ως το βασικό αντικείμενο της έρευνας, καθώς αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα μέσα καλλιτεχνικής έκφρασης που αναπτύχθηκαν από τα τέλη της δεκαετίας του 1960. Η εμφάνιση του φορητού βίντεο και η εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών διέυρυναν τις δυνατότητες της εικαστικής δημιουργίας, επιτρέποντας τον συνδυασμό εικόνας, ήχου, κίνησης, περφόρμανς και χρονικότητας σε ένα ενιαίο εκφραστικό μέσο. Η βιντεοτέχνη διαφοροποιήθηκε από τις παραδοσιακές μορφές εικαστικής παραγωγής, καθώς δεν περιορίστηκε στη δημιουργία ενός στατικού έργου, αλλά εισήγαγε νέες μορφές αφήγησης, πειραματισμού και αλληλεπίδρασης με τον θεατή, μετατοπίζοντας το ενδιαφέρον από το υλικό αντικείμενο στη βιωματική εμπειρία και τη διαδικασία πρόσληψης του έργου. Η επιλογή της βιντεοτέχνης συνδέεται επίσης με τον ιδιαίτερο ρόλο που διαδραμάτισε στην καλλιτεχνική έκφραση των γυναικών δημιουργών. Ως μέσο σχετικά απαλλαγμένο από τις συμβάσεις των παραδοσιακών εικαστικών τεχνών, προσέφερε μεγαλύτερη δημιουργική ευελιξία και επέτρεψε την ανάπτυξη προσωπικών και συλλογικών αφηγήσεων γύρω από ζητήματα φύλου, ταυτότητας, σωματικότητας, μνήμης και κοινωνικής εμπειρίας. Παράλληλα, συνέβαλε στη διαμόρφωση εναλλακτικών μορφών καλλιτεχνικής πρακτικής, οι οποίες συχνά αναπτύχθηκαν εκτός των καθιερωμένων εκθεσιακών και μουσειακών θεσμών, ενισχύοντας την ορατότητα δημιουργών που παρέμεναν στο περιθώριο του κυρίαρχου καλλιτεχνικού λόγου.

Η μελέτη της σχέσης μεταξύ βιντεοτέχνης, φεμινιστικής θεωρίας και τεχνολογικής εξέλιξης επιτρέπει τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο τα Νέα Μέσα (New Media) αξιοποιήθηκαν ως μέσα καλλιτεχνικής δημιουργίας αλλά και ως εργαλείων κοινωνικής και πολιτισμικής κριτικής. Μέσα από τη χρήση του βίντεο, πολλές γυναίκες δημιουργοί επαναδιαπραγματεύθηκαν κυρίαρχες αναπαραστάσεις του φύλου, ανέδειξαν ζητήματα που σχετίζονται με το σώμα, την ταυτότητα και το male gaze (ανδρικό βλέμμα) και διατύπωσαν έναν εναλλακτικό εικαστικό λόγο απέναντι στις πατριαρχικές δομές και τους μηχανισμούς κοινωνικού αποκλεισμού. Η προσέγγιση αυτή καθιστά τη βιντεοτέχνη ένα ιδιαίτερα πρόσφορο πεδίο για τη μελέτη της αλληλεπίδρασης μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και κοινωνίας.

Η παρούσα εργασία οριοθετείτε χρονικά από την εμφάνισή της βιντεοτέχνης κατά τη δεκαετία του 1960 έως τη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, κατά την οποία η χρήση των Νέων Μέσων έχει ενσωματωθεί στις σύγχρονες εικαστικές πρακτικές. Θεματικά, επικεντρώνεται στη συμβολή

των γυναικών δημιουργών στη διαμόρφωση και εξέλιξη της βιντεοτέχνης, εξετάζοντας επιλεγμένες περιπτώσεις καλλιτεχνών και συνδέοντας τη θεωρητική ανάλυση με τα ευρήματα της ποιοτικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε μέσω ημιδομημένων συνεντεύξεων. Η εργασία δεν επιδιώκει την εξαντλητική καταγραφή της ιστορίας της βιντεοτέχνης ούτε του συνόλου των γυναικών καλλιτεχνών που δραστηριοποιήθηκαν στον χώρο, αλλά εστιάζει στη διερεύνηση της συμβολής τους στην εξέλιξη του μέσου και στον τρόπο με τον οποίο η βιντεοτέχνη λειτούργησε ως πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης, θεωρητικού προβληματισμού και επαναπροσδιορισμού των έμφυλων αναπαραστάσεων.

1.3. Λειτουργικοί ορισμοί βασικών εννοιών

Για τις ανάγκες της παρούσας διπλωματικής εργασίας, κρίνεται απαραίτητη η αποσαφήνιση των βασικών εννοιών που χρησιμοποιούνται προκειμένου να οριοθετηθεί το θεωρητικό και εννοιολογικό πλαίσιο της έρευνας. Οι παρακάτω λειτουργικοί ορισμοί αποσκοπούν στον προσδιορισμό του τρόπου με τον οποίο οι έννοιες αυτές αξιοποιούνται στην ανάλυση του θέματος.

Video Art (Βιντεοτέχνη)

Η βιντεοτέχνη αποτελεί μια μορφή σύγχρονης εικαστικής έκφρασης και καλλιτεχνικής πρακτικής, η οποία αναπτύχθηκε κυρίως στα τέλη της δεκαετίας του 1960 με το βίντεο να χρησιμοποιείται ως βασικό μέσο δημιουργίας και καλλιτεχνικής επικοινωνίας. Πρόκειται για ένα πολυτροπικό εικαστικό πεδίο που συνδυάζει στοιχεία κινούμενης εικόνας, ήχου και σε ορισμένες περιπτώσεις, performance, με στόχο τον πειραματισμό τόσο σε επίπεδο μορφής όσο και σε επίπεδο περιεχομένου του καλλιτεχνικού έργου (Brodsky, 2021, σ. 39). Παράλληλα, η βιντεοτέχνη λειτουργεί ως ένα μέσο πολιτισμικού, κοινωνικού και πολιτικού σχολιασμού, αξιοποιώντας τις δυνατότητες των οπτικοακουστικών τεχνολογιών για την ανάπτυξη κριτικού λόγου, την αμφισβήτηση κυρίαρχων αναπαραστάσεων και τη δημιουργία νέων μορφών καλλιτεχνικής αφήγησης (Jarrett, 2016, σ. 14).

Φεμινισμός

Ο φεμινισμός αποτελεί ένα θεωρητικό, πολιτικό και κοινωνικό κίνημα, το οποίο επικεντρώνεται στη διεκδίκηση της ισότητας των φύλων και στην καταπολέμηση των έμφυλων ανισοτήτων. Βασικός του στόχος είναι η κριτική διερεύνηση, αλλά και η αποδόμηση των πατριαρχικών δομών εξουσίας που επηρεάζουν τη συγκρότηση των κοινωνικών σχέσεων, των πολιτισμικών πρακτικών και των μορφών αναπαράστασης. Στο πεδίο της τέχνης και της πολιτισμικής παραγωγής, η φεμινιστική θεωρία συμβάλλει στην ανάδειξη των μηχανισμών αποκλεισμού και περιθωριοποίησης των γυναικών, καθώς και στην επαναξιολόγηση των κυρίαρχων μορφών αναπαράστασης, δημιουργίας και πρόσληψης των καλλιτεχνικών έργων (Freeland, 2005, σ. 104).

Βλέμμα (Gaze)

Το βλέμμα αποτελεί μία σημαντική θεωρητική έννοια που αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται, κατασκευάζεται και αποκτά νόημα η διαδικασία της θέασης μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά, πολιτισμικά και ιδεολογικά πλαίσια. Η έννοια συνδέεται άμεσα με τις σχέσεις εξουσίας που διαμορφώνονται γύρω από το φύλο, την ταυτότητα και την κοινωνική θέση των υποκειμένων.

Ιδιαίτερη σημασία στη φεμινιστική θεωρία έχει η έννοια του «ανδρικού βλέμματος» (male gaze), η οποία περιγράφει τον κυρίαρχο τρόπο αναπαράστασης της γυναίκας μέσα από μια ανδρική και ετεροκανονική οπτική. Στο πλαίσιο αυτό, η γυναίκα συχνά παρουσιάζεται ως αντικείμενο θέασης και επιθυμίας, γεγονός που οδηγεί στην αντικειμενοποίησή της και στον περιορισμό της ως ενεργού υποκειμένου με αυτονομία. Η έννοια του βλέμματος έχει αποτελέσει ένα από τα βασικά εργαλεία ανάλυσης στη φεμινιστική θεωρία και στην κριτική μελέτη της οπτικής κουλτούρας, καθώς επιτρέπει τη διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους οι εικόνες παράγονται, διαμεσολαβούνται και προσλαμβάνονται μέσα από σχέσεις δύναμης και κοινωνικούς κώδικες (Mondlich, 2018, σ. 49).

1.4. Σκοπός της διπλωματικής εργασίας

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η διερεύνηση και η ανάδειξη του ρόλου των γυναικών δημιουργών στον σύγχρονο εικαστικό χώρο, με ιδιαίτερη έμφαση στο πεδίο της βιντεοτέχνης (Video Art) ως μορφής ψηφιακής καλλιτεχνικής έκφρασης. Η μελέτη επιχειρεί να αναδείξει τη σημασία της γυναικείας καλλιτεχνικής παραγωγής στον χώρο των νέων μέσων, καθώς και την επίδραση που αυτή ασκεί στη διαμόρφωση, την εξέλιξη και τη διάδοση των σύγχρονων καλλιτεχνικών πρακτικών.

Η ανάλυση της γυναικείας καλλιτεχνικής έκφρασης στο πλαίσιο των ψηφιακών τεχνών λειτουργεί τόσο ως μέσο ανάδειξης της συμβολής των γυναικών στη σύγχρονη εικαστική δημιουργία όσο και ως εργαλείο κατανόησης της κριτικής δυναμικής που αναπτύσσεται μέσω της αξιοποίησης της τεχνολογίας. Η σύνδεση της τέχνης με την τεχνολογία συγκροτεί ένα δυναμικό πεδίο δημιουργίας και πειραματισμού, το οποίο αξιοποιείται από τις γυναίκες δημιουργούς, ως χώρος έκφρασης καλλιτεχνικής διερεύνησης και διαλόγου γύρω από ζητήματα που αφορούν τον φεμινισμό, την πολιτική, την κοινωνική και έμφυλη ταυτότητα, καθώς και τη σωματικότητα. Μέσω της παρούσας μελέτης επιδιώκεται η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι γυναίκες καλλιτέχνιδες χρησιμοποιούν το βίντεο ως εικαστικό μέσο για την έκφραση προσωπικών και συλλογικών εμπειριών, αλλά και ως εργαλείο κριτικής παρέμβασης στον δημόσιο και πολιτισμικό λόγο.

Για την τεκμηρίωση των παραπάνω ζητημάτων κρίνεται απαραίτητη η διεξοδική μελέτη και ανάλυση του έργου σημαντικών γυναικών καλλιτεχνίδων που συνέβαλαν καθοριστικά στη διαμόρφωση και εξέλιξη της βιντεοτέχνης, όπως οι Joan Jonas, Martha Rosler, Pipilotti Rist. Ιδιαίτερη αναφορά πραγματοποιείται επίσης στη Charlotte Moorman, της οποίας η συνεργασία με τον Nam June Paik αναδεικνύει κρίσιμα ζητήματα που σχετίζονται με τη συνδημιουργία, τους ρόλους των συμμετεχόντων στην καλλιτεχνική διαδικασία και τα όρια μεταξύ ερμηνευτή και δημιουργού. Παράλληλα εξετάζεται ο τρόπος με τον οποίο οι παραπάνω καλλιτέχνιδες ενσωματώνουν και οικειοποιούνται τις τεχνολογικές δυνατότητες στον καλλιτεχνικό τους λόγο, προσεγγίζοντας ποικίλες θεματικές και διαμορφώνοντας εναλλακτικές αφηγήσεις απέναντι στις κυρίαρχες μορφές αναπαράστασης.

Συμπληρωματικά, η εργασία περιλαμβάνει τη διεξαγωγή σειράς ημιδομημένων συνεντεύξεων με στόχο τη διερεύνηση της θέσης τους στον σημερινό εικαστικό χώρο, καθώς και την αποτύπωση των δυνατοτήτων που προσφέρει το σύγχρονο καλλιτεχνικό περιβάλλον ως προς την ορατότητα και την εκπροσώπηση περιθωριοποιημένων θεματικών ταυτοτήτων. Μέσα από τη διαδικασία αυτή επιδιώκεται η σύνδεση των εμπειριών και των απόψεων των

συμμετεχουσών με το ευρύτερο τεχνολογικό, κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο της σύγχρονης εποχής.

Τέλος, η παρούσα εργασία φιλοδοξεί να συμβάλλει στον θεωρητικό και καλλιτεχνικό διάλογο σχετικά με τη θέση των γυναικών στον χώρο της τέχνης, αναδεικνύοντας τη δυναμική κριτική, πολιτική και καινοτόμο αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων ως εργαλείων καλλιτεχνικής έκφρασης, κοινωνικού σχολιασμού και πολιτισμικής παρέμβασης.

1.5. Στόχοι της έρευνας

Για την επίτευξη του σκοπού που περιεγράφηκε στην προηγούμενη υποενότητα, η παρούσα διπλωματική εργασία θέτει συγκεκριμένους ερευνητικούς και αναλυτικούς στόχους, οι οποίοι αποσκοπούν στη συστηματική διερεύνηση και κατανόηση του υπό μελέτη αντικειμένου. Ειδικότερα, οι επιμέρους στόχοι της έρευνας διαμορφώνονται ως εξής:

- Η ιστορική και θεωρητική διερεύνηση της συμβολής των γυναικών δημιουργών στην ανάπτυξη και εξέλιξη της βιντεοτέχνης, με έμφαση στη σχέση φύλου – τεχνολογίας, καθώς και στον τρόπο αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων ως εργαλείων καλλιτεχνικής έκφρασης και δημιουργικής πρακτικής
- Η μελέτη και ανάλυση του έργου επιλεγμένων γυναικών καλλιτεχνίδων της βιντεοτέχνης και συγκεκριμένα των Joan Jonas, Martha Rosler, Pipilotti Rist, με επιπλέον αναφορά στη Charlotte Moorman, με στόχο την ανάδειξη των θεματικών αξόνων, των αφηγηματικών στρατηγικών και των μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης που αναπτύσσονται μέσα από το έργο τους.
- Η διερεύνηση του σύγχρονου ρόλου της γυναικείας καλλιτεχνικής δημιουργίας στον σύγχρονο εικαστικό χώρο, μέσα από την εξέταση των σύγχρονων καλλιτεχνικών πρακτικών που αξιοποιούν τα ψηφιακά μέσα, καθώς και μέσω της ανάλυσης των εμπειριών, των απόψεων και των προβληματισμών που αναδεικνύονται μέσα από ημιδομημένες συνεντεύξεις με σύγχρονες γυναίκες δημιουργούς

1.6. Ερευνητικά ερωτήματα

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας διατυπώνονται συγκεκριμένα ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία προκύπτουν από τη θεματική της μελέτης και συνδέονται

άμεσα με τον σκοπό και τους επιμέρους στόχους της έρευνας. Τα ερωτήματα αυτά αποσκοπούν στη συστηματική διερεύνηση της θέσης, της συμβολής και των καλλιτεχνικών πρακτικών των γυναικών δημιουργών στον χώρο της βιντεοτέχνης και συνοψίζονται ως εξής:

- Ποιος είναι ο ρόλος και ποια η συμβολή γυναικών δημιουργών στη διαμόρφωση και εξέλιξη του σύγχρονου εικαστικού πεδίου, και ειδικότερα, του χώρου της βιντεοτέχνης; Με ποιους τρόπους διαμορφώνεται η θέση τους εντός του θεσμικού πλαισίου των εικαστικών τεχνών;
- Με ποιους τρόπους οι γυναίκες καλλιτέχνιδες αξιοποιούν τη βιντεοτέχνη (Video Art), ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης για την ανάδειξη έμφυλων ζητημάτων, κοινωνικών προβληματισμών και εμπειριών που σχετίζονται με την ταυτότητα, τη σωματικότητα και τις σχέσεις εξουσίας;
- Πώς εκφράζονται οι σύγχρονες φεμινιστικές προσεγγίσεις στη βιντεοτέχνη μέσα από το έργο, τις εμπειρίες και τις καλλιτεχνικές πρακτικές των γυναικών δημιουργών που δραστηριοποιούνται στον σύγχρονο εικαστικό χώρο;

1.7. Σημαντικότητα της έρευνας και προσδοκώμενα αποτελέσματα

Ο ρόλος των γυναικών δημιουργών στον εικαστικό χώρο αποτελεί ένα διαχρονικά σημαντικό ερευνητικό και θεωρητικό ζήτημα, το οποίο απασχολεί την ιστορία, τη θεωρία και την κριτική της τέχνης εδώ και πολλές δεκαετίες. Παρά την ουσιαστική συμβολή των γυναικών καλλιτεχνών στη διαμόρφωση της σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής, η παρουσία, η προβολή και η αναγνώριση τους στο πλαίσιο του θεσμικού, ιστορικού και θεωρητικού λόγου της τέχνης εξακολουθούν συχνά να παραμένουν περιορισμένες (Brodsky, 2021, σ. 4, 11).

Η εστίαση της παρούσας μελέτης στον χώρο των νέων ψηφιακών μέσων και ειδικότερα στη βιντεοτέχνη επιτρέπει μια πιο εξειδικευμένη προσέγγιση του ζητήματος, εντάσσοντας το σε ένα τεχνολογικά διαμεσολαβημένο πλαίσιο, το οποίο λειτουργεί ως πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης, πειραματισμού, αμφισβήτησης και καινοτομίας.

Το βίντεο, ως εικαστικό μέσο που προέκυψε από την σύζευξη τέχνης και τεχνολογίας, αξιοποιήθηκε από τις γυναίκες δημιουργούς ως εργαλείο αμφισβήτησης της κυρίαρχης καλλιτεχνικής αφήγησης και των παγιωμένων μορφών αναπαράστασης που χαρακτηρίζουν την ιστορία της τέχνης (Brodsky, 2021, σ. 17). Η ευελιξία, η προσβασιμότητα και ο

πειραματικός χαρακτήρας της βιντεοτέχνης συνέβαλαν στην ανάπτυξη εναλλακτικών μορφών καλλιτεχνικού λόγου, μέσα από τις οποίες αναδείχθηκαν ζητήματα που αφορούν την έμφυλη ταυτότητα, το σώμα, την κοινωνική καταπίεση, το βλέμμα και τη φεμινιστική πολιτική. Υπό αυτή την έννοια, η βιντεοτέχνη αναδείχθηκε σε ένα ιδιαίτερα πρόσφορο μέσο για την κριτική προσέγγιση και την επαναδιαπραγμάτευση κοινωνικών και πολιτισμικών δομών εξουσίας (Καραμπά, 2022, σ. 235- 236).

Η παρούσα μελέτη αποσκοπεί στην εις βάθος ανάλυση και θεωρητική πλαισίωση της γυναικείας καλλιτεχνικής δημιουργίας μέσα από τη συνάντηση της τέχνης με τον φεμινισμό και την τεχνολογία. Παράλληλα, επιχειρεί να συμβάλει στην ανάδειξη πτυχών της ιστορίας της βιντεοτέχνης που συχνά παραμένουν λιγότερο προβεβλημένες, εστιάζοντας στη συμβολή των γυναικών δημιουργών στη διαμόρφωση και εξέλιξη του συγκεκριμένου καλλιτεχνικού πεδίου. Η έρευνα συνδυάζει ιστορική αναδρομή, θεωρητική ανάλυση, μελέτη επιλεγμένων έργων, καθώς και συνεντεύξεις με σύγχρονες δημιουργούς με στόχο τη διερεύνηση της θέσης και του ρόλου τους στον σημερινό εικαστικό χώρο.

Προσδοκώμενα αποτελέσματα

- Η ανάδειξη του έργου και της συμβολής επιλεγμένων γυναικών δημιουργών στη διαμόρφωση, ανάπτυξη και εξέλιξη του εικαστικού πεδίου της βιντεοτέχνης.
- Η κατανόηση της σχέσης μεταξύ έμφυλων και κοινωνικών ζητημάτων των σύγχρονων ψηφιακών καλλιτεχνικών πρακτικών, καθώς και των νέων μέσων που αξιοποιούνται από τις γυναίκες καλλιτέχνιδες.
- Η καταγραφή, παρουσίαση και ανάλυση των εμπειριών και των απόψεων σύγχρονων γυναικών δημιουργών, μέσω συνεντεύξεων, με στόχο την κατανόηση της θέσης, των προκλήσεων και των δυνατοτήτων που διαμορφώνουν τη σύγχρονη γυναικεία καλλιτεχνική πρακτική.
- Η θεωρητική σύνδεση των φεμινιστικών προσεγγίσεων με την καλλιτεχνική πράξη και την αξιοποίηση της τεχνολογίας στο πλαίσιο της βιντεοτέχνης.
- Η κριτική αποτύπωση της γυναικείας παρουσίας και εκπροσώπησης στον σύγχρονο εικαστικό χώρο, συμβάλλοντας στον ευρύτερο επιστημονικό και κοινωνικό διάλογο γύρω από ζητήματα ισότητας, ορατότητας, πολιτισμικής αναπαράστασης και έμφυλης συμπερίληψης.

1.8. Μεθοδολογική προσέγγιση και ερευνητικός σχεδιασμός

Η παρούσα διπλωματική εργασία υιοθετεί μια σύνθετη μεθοδολογική προσέγγιση, η οποία συνδυάζει θεωρητικές, ιστορικές και σύγχρονες αναλυτικές οπτικές. Σκοπός της είναι η διερεύνηση της συμβολής των γυναικών δημιουργών στο πεδίο της βιντεοτέχνης, καθώς και η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η καλλιτεχνική τους πρακτική συνδέεται με ζητήματα φύλου, ταυτότητας, τεχνολογίας και κοινωνικής κριτικής.

Παράλληλα, η έρευνα εξετάζει τη θέση και το ρόλο της γυναίκας δημιουργού στον σύγχρονο εικαστικό χώρο, λαμβάνοντας υπόψη τόσο τις ιστορικές διαστάσεις του ζητήματος όσο και τις σύγχρονες καλλιτεχνικές και κοινωνικές εξελίξεις.

Η συλλογή και ανάλυση των δεδομένων βασίζεται στον συνδυασμό βιβλιογραφικής έρευνας, ανάλυσης εικαστικού έργου και ποιοτικής έρευνας μέσω συνεντεύξεων.

Ειδικότερα, η μεθοδολογική διαδικασία αναπτύσσεται στα ακόλουθα στάδια:

- Βιβλιογραφική ανασκόπηση: Στο πρώτο στάδιο πραγματοποιείται ανασκόπηση της ελληνικής και διεθνούς βιβλιογραφίας που αφορά τη γυναικεία καλλιτεχνική δημιουργία στον εικαστικό χώρο, την ιστορική εξέλιξη της βιντεοτέχνης, τη σχέση της τέχνης και τεχνολογίας, καθώς και βασικές θεωρητικές έννοιες της φεμινιστικής θεωρίας και της θεωρίας της διαθεματικότητας. Η βιβλιογραφική διερεύνηση συμβάλλει στη διαμόρφωση του θεωρητικού πλαισίου της έρευνας και στην εννοιολογική θεμελίωση των βασικών εννοιών της έρευνας.
- Ανάλυση εικαστικού έργου: Σε δεύτερο στάδιο, πραγματοποιείται η μελέτη και ερμηνευτική ανάλυση επιλεγμένων έργων βιντεοτέχνης γυναικών δημιουργών η οποία επικεντρώνεται στη διασύνδεση μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και φεμινιστικών θεωρητικών προσεγγίσεων, εξετάζοντας θεματικές όπως η έμφυλη ταυτότητα, το σώμα, το βλέμμα και οι κοινωνικές σχέσεις εξουσίας.
- Ποιοτική έρευνα μέσω συνεντεύξεων: Συμπληρωματικά, η έρευνα περιλαμβάνει τη διεξαγωγή ημιδομημένων συνεντεύξεων με σύγχρονους καλλιτέχνες δημιουργούς που δραστηριοποιούνται στον χώρο των εικαστικών τεχνών και των νέων μέσων. Οι συνεντεύξεις αποσκοπούν στην καταγραφή βιωμένων εμπειριών, αντιλήψεων και προβληματισμών σχετικά με τη θέση της γυναίκας δημιουργού σήμερα, καθώς και στη διερεύνηση των προκλήσεων και των δυνατοτήτων που διαμορφώνονται μέσα στο

σημερινό τεχνολογικό και πολιτισμικό περιβάλλον, προσφέροντας μια σύγχρονη και βιωματική διάσταση στη μελέτη.

- Σύνθεση και ερμηνεία των δεδομένων: Το τελικό στάδιο της έρευνας περιλαμβάνει τη σύνθεση και ερμηνευτική ανάλυση των δεδομένων που προέκυψαν από τη βιβλιογραφική διερεύνηση, τη μελέτη των εικαστικών έργων και τις συνεντεύξεις. Η διασταύρωση των διαφορετικών πηγών δεδομένων επιτρέπει την ανάπτυξη μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης του ερευνητικού αντικειμένου και συμβάλλει στην πληρέστερη κατανόηση της συμβολής των γυναικών δημιουργών στη βιοντετέχνη, και ευρύτερα στον σύγχρονο εικαστικό και πολιτισμικό λόγο.

1.9. Περιορισμοί και δυσκολίες της έρευνας

Κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της παρούσας έρευνας αναδείχθηκαν ορισμένοι μεθοδολογικοί περιορισμοί και προκλήσεις, οι οποίοι επηρέασαν επιμέρους πτυχές της ερευνητικής διαδικασίας και συνοψίζονται στους ακόλουθους άξονες:

- Διαθεσιμότητα συμμετεχόντων: Λόγω επαγγελματικών και καλλιτεχνικών υποχρεώσεων των σύγχρονων δημιουργών, ο συντονισμός και η εξασφάλιση του απαραίτητου χρόνου για τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων υπήρξε μια απαιτητική και χρονοβόρα διαδικασία.
- Γεωγραφικοί περιορισμοί και ψηφιακή διαμεσολάβηση: Εξαιτίας της γεωγραφικής διασποράς των συμμετεχόντων καλλιτεχνών, η πλειονότητα των συνεντεύξεων πραγματοποιήθηκε εξ αποστάσεως μέσω ψηφιακών πλατφορμών τηλεδιάσκεψης (Google Meet). Η απουσία διά ζώσης αλληλεπίδρασης ενδέχεται να περιόρισε σε κάποιο βαθμό την αμεσότητα της επικοινωνίας και τη βιωματική διάσταση της ερευνητικής συνάντησης.
- Περιορισμοί βιβλιογραφικού υλικού: Παρατηρήθηκε σχετική έλλειψη συγκροτημένης και σύγχρονης ελληνόγλωσσας βιβλιογραφίας που να εστιάζει ειδικά στη φεμινιστική και διαθεματική προσέγγιση της video art στο ελληνικό ερευνητικό πεδίο. Αυτό κατέστησε αναγκαία την εκτεταμένη αξιοποίηση ξενόγλωσσων πηγών, καθώς και την κριτική προσαρμογή και ερμηνευτική τους ένταξη στο αντικείμενο της παρούσας μελέτης.

- Χαρακτηριστικά της ποιοτικής μεθοδολογίας: Δεδομένου ότι η έρευνα βασίζεται σε ποιοτική μεθοδολογία και ημιδομημένες συνεντεύξεις, τα παραγόμενα δεδομένα αντανακλούν υποκειμενικές εμπειρίες, αντιλήψεις και βιώματα των συμμετεχόντων. Συνεπώς, τα ευρήματα της έρευνας αποσκοπούν στη βαθύτερη κατανόηση του φαινομένου και όχι στη στατιστική γενίκευση των αποτελεσμάτων στο σύνολο του πληθυσμού των γυναικών δημιουργών.

1.10. Δομή της διπλωματικής εργασίας

Η παρούσα διπλωματική εργασία διαρθρώνεται σε πέντε κύρια κεφάλαια, τα οποία ακολουθούν μια εξελικτική πορεία που ξεκινά από τη θεωρητική και ιστορική πλαισίωση του θέματος και καταλήγει στην εμπειρική διερεύνηση και τη συγκριτική ανάλυση των δεδομένων, μέσω της αξιοποίησης των συνεντεύξεων και ερμηνευτικών εργαλείων. Πιο συγκεκριμένα, η δομή της μελέτης διαμορφώνεται ως εξής:

- **Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή, ερευνητικά ερωτήματα και προσεγγίσεις**

Το πρώτο κεφάλαιο εισάγει το αντικείμενο της μελέτης, το οποίο αφορά τη γυναικεία δημιουργικότητα στον χώρο της βιντεοτέχνης (video art), με έμφαση στη διερεύνηση της καλλιτεχνικής έκφρασης, της αναγνώρισης και της θεωρητικής της πλαισίωσης. Στα επιμέρους υποκεφάλαια παρουσιάζονται η αιτιολόγηση της επιλογής του θέματος, η εννοιολογική αποσαφήνιση βασικών όρων και θεωρητικών εννοιών (Brodsky, 2021, σ. 4, 11), όπως Video Art, φεμινισμός, διαθεματικότητα, βλέμμα, καθώς και ο σκοπός, οι επιμέρους στόχοι και τα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας. Τέλος, περιγράφεται η μεθοδολογική προσέγγιση της έρευνας, η οποία συνδυάζει τη βιβλιογραφική ανασκόπηση, ποιοτική έρευνα μέσω ημιδομημένων συνεντεύξεων και συγκριτική ερμηνευτική ανάλυση.

- **Κεφάλαιο 2: Θεωρητικό πλαίσιο**

Το δεύτερο κεφάλαιο αποσκοπεί στη θεωρητική θεμελίωση του αντικειμένου της βιντεοτέχνης και οργανώνεται σε δύο βασικές ενότητες: Στην πρώτη ενότητα (2.1) εξετάζονται ο ορισμός, η ιστορική εξέλιξη και η λειτουργία της βιντεοτέχνης από την εμφάνισή της στις δεκαετίες 1960–1970, σε συνάρτηση με την τηλεόραση και την

ανάπτυξη των νέων μέσων (Perrée, 1994, σ. 5, 7). Παράλληλα, αναδεικνύεται ο πειραματικός και πολιτικός χαρακτήρας ως μορφή καλλιτεχνικής πρακτικής. Στη δεύτερη ενότητα (2.2) αναλύεται η φεμινιστική θεωρία και η σχέση της με την τέχνη, εξετάζοντας κρίσιμες έννοιες όπως το έμφυλο «βλέμμα» (gaze) και η έμφυλη διάσταση της τεχνολογίας. (London, 2020, σ. 21, 27).

- **Κεφάλαιο 3: Οι Γυναίκες Δημιουργοί στη Video Art**

Το τρίτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στη μελέτη γυναικών καλλιτεχνίδων που διαδραμάτισαν καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της Video Art. Εξετάζονται οι πρωτοπόρες δημιουργοί, Joan Jonas, Martha Rosler και Pipilotti Rist, καθώς και η Charlotte Moorman, με ιδιαίτερη αναφορά στη συνεργασία της με τον Nam June Paik. Παράλληλα, αναλύονται οι θεματικές και αφηγηματικές στρατηγικές που αναπτύσσουν οι καλλιτέχνιδες, με στόχο την προσέγγιση ζητημάτων όπως η έμφυλη ταυτότητα, η σωματικότητα, η αναπαράσταση και οι κοινωνικές σχέσεις εξουσίας (Bürger, 2010, σ. 153).

- **Κεφάλαιο 4: Σύγχρονες δημιουργοί και πρακτικές - Συνεντεύξεις**

Το τέταρτο κεφάλαιο αποτελεί το κύριο πεδίο της πρωτογενούς ποιοτικής έρευνας της εργασίας. Περιλαμβάνει τη διεξαγωγή, παρουσίαση και ανάλυση ημιδομημένων συνεντεύξεων με σύγχρονους δημιουργούς, άντρες και γυναίκες, που δραστηριοποιούνται στον εικαστικό χώρο και στα νέα μέσα. Στόχος είναι η καταγραφή των βιωμένων εμπειριών τους, των προκλήσεων που σχετίζονται με την ορατότητα και την εκπροσώπηση, καθώς και η διερεύνηση των σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων και θεματικών που διαμορφώνουν τον σύγχρονο εικαστικό λόγο, υπό την επίδραση ευρύτερων θεωρητικών και κοινωνικοπολιτισμικών εξελίξεων (Walker, 2010, σ. 11, 15).

- **Κεφάλαιο 5: Οι γυναίκες δημιουργοί στη Video Art: Ανάλυση και Συμπεράσματα**

Στο πέμπτο κεφάλαιο πραγματοποιείται η συνολική ανάλυση, ερμηνεία και κριτική επεξεργασία των ερευνητικών δεδομένων που έχουν προκύψει από τη μελέτη. Συγκεκριμένα, περιλαμβάνεται η συγκριτική ανάλυση μεταξύ των ιστορικών/πρωτοπόρων καλλιτεχνίδων και των θέσεων και εμπειριών που καταγράφονται από τις σύγχρονες δημιουργούς (5.1). Ακολουθεί η διατύπωση

ερμηνευτικών συμπερασμάτων μέσω της διασταύρωσης του θεωρητικού πλαισίου με την καλλιτεχνική πρακτική (5.2), Η ανάλυση αυτή βασίζεται σε νεότερες φεμινιστικές θεωρητικές προσεγγίσεις, οι οποίες προσφέρουν ανανεωμένα ερμηνευτικά εργαλεία και επιτρέπουν τη σύνδεση της κριτικής θεωρίας με την καλλιτεχνική πρακτική στο πεδίο της βιντεοτέχνης (όπως αναφέρουν οι Καραμπά & Παπαστάμου, 2022, σ. 18, 22). Μέσα από αυτή τη διαδικασία διαμορφώνονται τελικά συμπεράσματα και διατυπώνονται προτάσεις για μελλοντική έρευνα στο συγκεκριμένο πεδίο (5.3).

Η εργασία ολοκληρώνεται με τη διατύπωση των γενικών συμπερασμάτων, την παράθεση της Βιβλιογραφίας και τη συγκέντρωση των Παραρτημάτων, στα οποία περιλαμβάνονται τα πλήρη κείμενα των συνεντεύξεων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

2.1. Η βιντεοτέχνη (Video Art): Ορισμός και ιστορική εξέλιξη

Η Video Art, ή αλλιώς βιντεοτέχνη, αποτελεί μία μορφή εικαστικής έκφρασης, η οποία εντάσσεται στο πεδίο των ψηφιακών μέσων, ενώ παράλληλα, λόγω της τεχνολογικής της υποδομής, αποτελεί μέρος της ψηφιακής τέχνης (Paul, 2010 σ. 7-15). Στο πλαίσιο αυτό, το καλλιτεχνικό έργο δημιουργείται και παρουσιάζεται μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, γεγονός που προσδίδει στην ψηφιακή τέχνη ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τη διαφοροποιούν από τις παραδοσιακές εικαστικές μορφές. Η αισθητική και η δυναμική που προκύπτει από ένα τέτοιο μέσο είναι σαφώς διακριτή, ενώ εισάγονται νέες έννοιες στην καλλιτεχνική πρακτική, όπως η διάδραση, η συμμετοχή και η ενεργός εμπλοκή του θεατή στη διαμόρφωση του έργου. Παράλληλα, η ψηφιακή τέχνη χαρακτηρίζεται από μία έντονη υβριδικότητα, καθώς έχει τη δυνατότητα αξιοποίησης ποικίλων τεχνολογικών μέσων, όπως για παράδειγμα διαδραστικές εγκαταστάσεις, εικονική πραγματικότητα, softwares, και διαδικτυακές πλατφόρμες, καθώς και συνδυασμούς αυτών των μορφών (Paul, 2010, σ.67).

Η βιντεοτέχνη (Video Art), αποτελεί μία εικαστική πρακτική, κατά την οποία το βίντεο χρησιμοποιείται ως πρωτογενές μέσο εικαστικής έκφρασης (Perrée, 1994 σ. 5). Ο καλλιτέχνης αξιοποιεί συνειδητά τις τεχνικές και τις δυνατότητες του μέσου, προκειμένου να διαμορφώσει συγκεκριμένο νοηματικό και αισθητικό περιεχόμενο στο έργο του. Παράλληλα, η βιντεοτέχνη διατηρεί ιστορικά στενή σχέση με την τηλεόραση, τόσο λόγω της κοινής τεχνολογικής βάσης όσο και λόγω της επιρροής που άσκησε το τηλεοπτικό μέσο στην καλλιτεχνική χρήση του βίντεο. Σταδιακά, η video art συγκροτήθηκε ως αυτόνομη μορφή τέχνης, αναπτύσσοντας τη δική της οπτική γλώσσα και τις δικές της συνθήκες παρουσίασης (Perrée, 1994, σ.7).

Όπως αναφέρετε από την London (2020), κατά την δεκαετία του 1960, η σχέση της τέχνης και της τεχνολογίας εντείνεται, ενώ το βίντεο εισάγεται στην καλλιτεχνική πρακτική. Στις αρχές της δεκαετίας του 1970 η βιντεοτέχνη εμφανίζεται ολοένα και συχνότερα σε χώρους τέχνης, είτε ως αυτόνομο έργο είτε ενταγμένη σε εγκαταστάσεις. Η ευκολία μεταφοράς και προβολής των έργων video art, ακόμα και μέσω απλών οθονών, συνέβαλε στην ευρεία αποδοχή της από μουσειακούς και εκθεσιακούς θεσμούς (London, 2020, σ. 21, 27)

Για την κατανόηση των απαρχών της βιντεοτέχνης, καθοριστική είναι η αναφορά στην τηλεόραση ως μέσο μαζικής επικοινωνίας (Walker, 2010, σ. 250). Μετά τον Β΄ Παγκόσμιο η

τηλεόραση εισέρχεται δυναμικά στην καθημερινότητα, δημιουργώντας αρχικά υψηλές προσδοκίες, ιδιαίτερα στους διανοούμενους. Ωστόσο, η σταδιακή εμπορευματοποίηση της τηλεοπτικής παραγωγής και η εξάρτηση από τη διαφήμιση οδήγησαν σε υποβάθμιση του περιεχομένου, προκαλώντας απογοήτευση σε πολλούς καλλιτέχνες. Η κριτική αυτή στάση υπήρξε καταλυτική για την εμφάνισή της βιντεοτέχνης, η οποία αξιοποίησε το ίδιο μέσο με αντισυμβατικό και ανατρεπτικό τρόπο. Ενδεικτικά, ο Wolf Vostell, με το έργο του TV-dé-collage für Millionen, (1959), εισάγει μια πρώιμη μορφή καλλιτεχνικής παρέμβασης στην τηλεοπτική εικόνα, εγκαινιάζοντας μια κριτική προσέγγιση του μέσου. Η κυκλοφορία του φορητού εξοπλισμού βίντεο το 1965 υπήρξε καθοριστικός παράγοντας για την ανάπτυξη της video art, καθώς επέτρεψε στους καλλιτέχνες να παράγουν και να επεξεργάζονται δικά τους έργα ανεξάρτητα από τα τηλεοπτικά δίκτυα. Η κριτική προς την τηλεόραση εντάσσεται ευρύτερα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο αμφισβήτησης των μέσων μαζική επικοινωνίας και συνδέεται με αιτήματα εκδημοκρατισμού της πληροφορίας (Pettée, 1994, σ. 8-10).

Η διερεύνηση της βιντεοτέχνης κατά την περίοδο της γέννησής της, τις δεκαετίες του 1960 και 1970, καθιστά αναπόφευκτη τη σύγκρισή της με την τηλεόραση, η οποία υπήρξε ο άμεσος τεχνολογικός της πρόδρομος (London, 2020, σ. 15-20). Η τηλεόραση, διαφοροποιούμενη από τα υπόλοιπα μέσα της εποχής, κατέχει τη μοναδική ικανότητα να παρέχει άμεση πρόσβαση σε πραγματικό χρόνο και χώρο σε γεγονότα που είτε μόλις συνέβησαν είτε βρίσκονται σε εξέλιξη, ενώ παράλληλα λειτουργεί ως ένα ζωντανό αρχείο εικόνων για μελλοντική χρήση μέσω της συσσώρευσης μαγνητοταινιών. Αντίθετα, η βιντεοτέχνη, με εξαίρεση τις διαδραστικές εγκαταστάσεις, δεν στηρίζεται συνήθως στη ζωντανή αναμετάδοση γεγονότων σε πραγματικό χρόνο. Αντίστοιχα, όπως και στην περίπτωση του κινηματογράφου, αποτελεί προϊόν επεξεργασίας, μοντάζ και σύνθεσης που λαμβάνει χώρα μετά τη λήψη (post-production), ενώ συχνά δανείζεται τεχνικές που αναπτύχθηκαν από τους πειραματικούς κινηματογραφιστές στα μέσα του 20ού αιώνα (Carter, 2014, σ. 10).

Ωστόσο, όπως αναφέρει ο Carter (2014), τόσο η τηλεόραση όσο και η βιντεοτέχνη διαχωρίζονται από το φιλμ ως προς τη φύση της εικόνας τους, καθώς βασίζονται σε δισδιάστατες, επίπεδες αναπαραστάσεις, στερούμενες τη θερμή, τρισδιάστατη ποιότητα που χαρακτηρίζει το φιλμ. Επιπλέον, η βιντεοτέχνη διαφοροποιείται από τον εμπορικό κινηματογράφο επειδή επικεντρώνεται στο ίδιο το μέσο και τις υλικές του ιδιότητες, παρακάμπτοντας τις συμβάσεις του σεναρίου, των ηθοποιών και του λεκτικού διαλόγου που κυριαρχούν στις mainstream παραγωγές. Παρά τις διαφορές τους, πάντως, η βιντεοτέχνη και

η τηλεόραση μοιράζονται ένα κοινό ενδιαφέρον: την αναζήτηση και τον πειραματισμό γύρω από νέους τρόπους παρουσίασης και αλληλεπίδρασης με τις παραδοσιακές μορφές τέχνης. (Carter, 2014, σ.10)

Ο ίδιος αναφέρει πως παρά τη συνεχώς αυξανόμενη δημοφιλία που γνώρισε η βιντεοτέχνη ανάμεσα στους σύγχρονους δημιουργούς κατά τη δεκαετία του 1970 και έπειτα, οι μουσειακοί θεσμοί επέδειξαν αργά αντανakλαστικά στην αναγνώριση αυτής της εξέλιξης. Μία από τις βασικές δυσκολίες αφορούσε τη χωροθέτηση και την κατηγοριοποίηση της video art εντός των ήδη υπάρχουσών μουσειακών συλλογών. Το παράδειγμα του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης (MoMA) είναι ένα σημαντικό παράδειγμα σχετικά με την θεσμική αυτή αμηχανία. Η Barbara London, η οποία ίδρυσε τη συλλογή και το εκθεσιακό πρόγραμμα βιντεοτέχνης του MoMA, περιγράφει αρκετές έντονες προσπάθειές της να βρει μια μόνιμη θέση για το βίντεο μέσα στο μουσείο. Αν και αρχικά, η London αναγκάστηκε να εντάξει τη βιντεοτέχνη στο τμήμα των χαρακτικών (prints), καθώς κανένα άλλο επιμελητικό τμήμα δεν έδειχνε ενδιαφέρον για το νέο μέσο, με την πάροδο του χρόνου, το βίντεο ενσωματώθηκε μαζί με τη φωτογραφία και τον κινηματογράφο στο τμήμα Film and Media Arts, στο οποίο πλέον κατέχει μια σταθερή και αναγνωρισμένη θέση. Η περίπτωση του MoMA αποδείχθηκε πιο δεκτική απέναντι στη βιντεοτέχνη σε σύγκριση με τα περισσότερα μουσεία της περιόδου, καθώς είχε πολύ σημαντικό ρόλο το γεγονός πως διέθετε ήδη οργανωμένους και διακριτούς εκθεσιακούς χώρους αφιερωμένους στη φωτογραφία και το φιλμ. (Carter, 2014, σ.11-12)

Η βιντεοτέχνη διαμόρφωσε μια μοναδική οντολογική ταυτότητα, η οποία ισορροπούσε ανάμεσα στην αμεσότητα της τηλεόρασης και την επεξεργασμένη δομή του κινηματογράφου, χωρίς όμως να ταυτίζεται απόλυτα με κανένα από τα δύο. Αυτή η ενδιάμεση φύση του μέσου, που απέφευγε τις κυρίαρχες αφηγηματικές νόρμες και επικεντρωνόταν στην ίδια την υλικότητα της επίπεδης, δισδιάστατης εικόνας (Carter, 2014, σ. 10), λειτούργησε ως ένα εξαιρετικά ελεύθερο πεδίο για τους πειραματισμούς της εποχής. Παράλληλα, η τάση του βίντεο να αναδιατάσσει και να αμφισβητεί τις παραδοσιακές τέχνες δεν ανανέωσε μόνο την εικαστική γλώσσα, αλλά ανάγκασε τον θεατή να αναθεωρήσει τη σχέση του με την οθόνη. Το γεγονός ότι το μέσο δεν βασιζόταν στην εμπορική λογική του mainstream κινηματογράφου έδωσε τη δυνατότητα στους δημιουργούς, και ιδιαίτερα στις γυναίκες καλλιτέχνιδες, να το χρησιμοποιήσουν ως ένα ανατρεπτικό μέσο, μία δίοδο έκφρασης, μακριά από προκατασκευασμένες συμβάσεις και έμφυλα στερεότυπα (Carter, 2014, σ.10-12).

Αυτή ακριβώς η ρευστή και αντισυμβατική φύση της βιντεοτέχνης εξηγεί σε μεγάλο βαθμό την έντονη αμηχανία και την επιφυλακτικότητα που επέδειξαν οι παραδοσιακοί μουσειακοί θεσμοί κατά τα πρώτα της βήματα. Όπως φανερώνει η περίπτωση της Barbara London στο MoMA, η δυσκολία ταξινόμησης του βίντεο και η προσωρινή του ένταξη στο τμήμα χαρακτικών (Carter, 2014, σ. 11-12) αποκαλύπτουν πώς οι κυρίαρχες μουσειολογικές δομές δυσκολεύονταν να ενσωματώσουν μέσα που αμφισβητούσαν την έννοια του στατικού, μοναδικού έργου τέχνης. Η τελική δικαίωση και η σταθερή εδραίωση του βίντεο δίπλα στη φωτογραφία και τον κινηματογράφο επιβεβαιώνουν ότι η αποδοχή των New Media απαιτούσε μια βαθύτερη δομική αναδιοργάνωση των ίδιων των ιδρυμάτων. Συμπερασματικά, η ιστορική διαδρομή της Video Art, από την τεχνολογική της διαφοροποίηση έως τη σταδιακή θεσμική της αναγνώριση, αποδεικνύει ότι το μέσο αυτό δεν άλλαξε μόνο τον τρόπο που παράγεται η τέχνη, αλλά μεταμόρφωσε ριζικά και τους ίδιους τους χώρους που την φιλοξενούν.

Η βιντεοτέχνη συνεπώς, συγκροτείται σε στενή σχέση με τη λειτουργία της τηλεόρασης, ιδιαίτερα ως προς την χρονικότητα της εικόνας και τη μαζική της διάσταση, ενώ φέρει έντονο πολιτικό χαρακτήρα, από την εμφάνιση του μέσου. Η απουσία προηγούμενων καλλιτεχνικών παραδόσεων στο συγκεκριμένο μέσο συνέβαλε στη διαμόρφωση ενός ανοιχτού πεδίου πειραματισμού, προσελκύοντας ετερόκλητους δημιουργούς (London, 2020, σ.10)

Σύμφωνα με τον Bürger, η εξέλιξη της βιντεοτέχνης δεν μπορεί να ερμηνευθεί αποκλειστικά ως τεχνολογική πρόοδος, αλλά οφείλει να αναλυθεί εντός του ευρύτερου κοινωνικού και ιστορικού πλαισίου της αστικής κοινωνίας, με την οποία διατηρεί άμεση και διαρκή σχέση. Η κατανόηση της καλλιτεχνικής αυτής εξέλιξης δεν μπορεί, επομένως, να περιοριστεί στη στενά τεχνική της διάσταση, αλλά απαιτεί την ένταξη της στις κοινωνικές δομές που τη διαμορφώνουν. Υπό αυτήν την έννοια, η ανάπτυξη της τέχνης συνδέεται άμεσα με τις δομές της αστικής κοινωνίας και δεν μπορεί να εξηγηθεί μεμονωμένα μέσω της εξέλιξης των τεχνικών μέσων. Μέσα από αυτή τη θεωρητική προσέγγιση η αλληλεπίδραση μεταξύ τεχνολογικής και κοινωνικής διάστασης της καλλιτεχνικής παραγωγής (Bürger, 2010, σ. 74).

Παρόλο που η βιντεοτέχνη αξιοποιεί τη βιντεοσκόπηση ως βασικό μέσο, παρουσιάζει πολλαπλούς συνδυασμούς, εικαστικών μέσων, τεχνολογιών και τεχνικών πρακτικών. Ως εκ τούτου, η απόπειρα αυστηρής κατηγοριοποίησης των ψηφιακών μέσων καθίσταται δύσκολη, καθώς η μίξη ή ακόμη και η συνύπαρξη διαφορετικών χαρακτηριστικών αποτελούν συχνό και δομικό τους γνώρισμα (Paul, 2010, σ. 70).

Μία από τις βασικές τεχνικές της βιντεοτέχνης είναι το μοντάζ, το οποίο συνδέεται ιστορικά με τον κινηματογράφο και λειτουργεί ως μέσο αποστασιοποίησης από την άμεση αναπαράσταση της πραγματικότητας. Το μοντάζ δεν αποτελεί αυτοτελή καλλιτεχνική διαδικασία, αλλά λειτουργεί ως ισχυρό εργαλείο εικαστικής διαμεσολάβησης, επηρεάζοντας τη μορφή και την ερμηνευτική πρόσληψη του έργου. Η αποτελεσματικότητα του εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο αξιοποιείται κριτικά από τον καλλιτέχνη (Bürger, 2010, σ.153).

Η σχέση μεταξύ ανθρώπινου και τεχνολογικού στοιχείου αποτελεί κεντρικό ζήτημα της παρούσας μελέτης. Στη σύγχρονη εποχή, η αλληλεπίδραση αυτή αποκτά πρωτοφανή ένταση και οικειότητα, δημιουργώντας ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο που η τεχνολογία επηρεάζει την καλλιτεχνική πρακτική, την εμπειρία του θεατή και την αναπαράσταση της έμφυλης ταυτότητας (Καραμπά, 2022, σ.235).

Οι φεμινιστικές θεωρίες της τεχνολογίας έχουν διαμορφώσει διαφορετικές προσεγγίσεις ως προς τη σχέση φύλου και τεχνολογίας. Ο φιλελεύθερος φεμινισμός εστιάζει στις ανισότητες και στις διακρίσεις που αφορούν την πρόσβαση στις τεχνολογίες, ενώ ο ριζοσπαστικός φεμινισμός υποστηρίζει ότι η ίδια η τεχνολογία μπορεί να ενέχει έμφυλες διαστάσεις και να αναπαράγει κοινωνικούς διαχωρισμούς. Οι σύγχρονες τεχνολογίες σε συνδυασμό με νεότερες φεμινιστικές θεωρητικές προσεγγίσεις, προσφέρουν ανανεωμένα ερμηνευτικά εργαλεία, επαναπροσδιορίζοντας και εμπλουτίζοντας την υπάρχουσα φεμινιστική βιβλιογραφία και συνδέοντας την κριτική θεωρία με την καλλιτεχνική πρακτική της βιντεοτέχνης (Καραμπά & Παπαστάμου, 2022, σ. 259).

Η θεωρητική αυτή σύγκλιση μεταξύ της ψηφιακής τεχνολογίας, της κοινωνικής δομής και των φεμινιστικών διεκδικήσεων βρήκε πρόσφορο πεδίο εφαρμογής στην πρώιμη ιστορία της βιντεοτέχνης κατά τις δεκαετίες του 1960 και 1970. Καθώς το βίντεο αποτελούσε ένα «καθαρό» εικαστικό μέσο, το οποίο υπήρξε απαλλαγμένο από τις αυστηρές και συχνά ανδροκρατούμενες ακαδημαϊκές παραδόσεις και τους ιστορικούς αποκλεισμούς που χαρακτήριζαν τις παραδοσιακές τέχνες, όπως τη ζωγραφική και τη γλυπτική, προσέφερε στις γυναίκες δημιουργούς έναν νέο χώρο καλλιτεχνικής ελευθερίας. Η ευκολία πρόσβασης στον φορητό εξοπλισμό επέτρεψε σε μια ολόκληρη γενιά καλλιτεχνιδών να μετακινηθούν από το περιθώριο και να ανατρέψουν την παθητική αναπαράσταση του γυναικείου υποκειμένου, μετατρέποντάς το σε ενεργό, πολιτικό και δημιουργικό φορέα λόγου (London, 2020, σ. 10, 73).

Υπό το πρίσμα αυτό, οι ριζοσπαστικές και φιλελεύθερες φεμινιστικές προσεγγίσεις δεν περιορίστηκαν σε θεωρητικό επίπεδο, αλλά μετουσιώθηκαν σε καλλιτεχνική πράξη μέσω της αξιοποίησης των εγγενών τεχνικών του βίντεο. Το μοντάζ και η ψηφιακή επεξεργασία της εικόνας χρησιμοποιήθηκαν ως μέσα αποστασιοποίησης (Bürger, 2010, σ. 153), μέσω των οποίων οι δημιουργοί αποδημήσαντα έμφυλα στερεότυπα που αναπαρήγαγε συστηματικά η τηλεόραση και τα κυρίαρχα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Η τηλεοπτική οθόνη μετατράπηκε έτσι από εργαλείο καταναλωτικής χειραγώγησης σε έναν κριτικό καθρέφτη, όπου το γυναικείο σώμα, η ταυτότητα και ο ιδιωτικός χώρος της οικιακής εργασίας επανεξετάζονται με όρους αντίστασης και κριτικής ανατροπής (Brodsky, 2021, σ. 45–50).

Συνεπώς, η υβριδική φύση της σύγχρονης βιντεοτέχνης, η οποία σήμερα εκτείνεται από τις διαδραστικές εγκαταστάσεις έως τα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας (Paul, 2010, σ. 67), διατηρεί ενεργή την πολιτική και έμφυλη κληρονομιά. Η αυξανόμενη εγγύτητα μεταξύ ανθρώπου και μηχανής, που χαρακτηρίζει τη σημερινή ψηφιακή εποχή (Καραμπά, 2022, σ. 235), συνεχίζει να τροφοδοτείται από τις φεμινιστικές αναγνώσεις, καθώς τα νέα ψηφιακά μέσα προσφέρουν ανανεωμένες δυνατότητες για την ανάδειξη των σύγχρονων έμφυλων βιωμάτων. Η ιστορική εξέταση της Video Art, επομένως, αποδεικνύει ότι η τεχνολογική εξέλιξη δεν λειτουργεί ποτέ αυτόνομα, αλλά αντανακλά και συμπλέκεται διαρκώς με κοινωνικούς μετασχηματισμούς και διεκδικήσεις για ορατότητα και ισότητα στο καλλιτεχνικό πεδίο.

2.2. Η φεμινιστική θεωρία και η σχέση της με τη σύγχρονη τέχνη

Κατά τη δεκαετία του 1970, ο χώρος των εικαστικών τεχνών χαρακτηρίστηκε από έντονη ενασχόληση με ιδεολογικά και πολιτικά ζητήματα, γεγονός που επηρέασε τόσο τη μορφή όσο και το περιεχόμενο της καλλιτεχνικής παραγωγής. Η περίοδος αυτή συνδέθηκε στενά με σημαντικές θεωρητικές εξελίξεις σε τομείς όπως η ανθρωπολογία, η σημειωτική, ο μαρξισμός και ο φεμινισμός, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ενός ισχυρού θεωρητικού πλαισίου για τον εικαστικό λόγο (Walker, 2010, σ. 224). Παρά τη συχνά απαιτητική και σύνθετη φύση των θεωρητικών αυτών προσεγγίσεων, καλλιτέχνες όπως η Cindy Sherman και η Barbara Kruger, απέδειξαν ότι είναι δυνατή η δημιουργία άμεσων και κατανοητών εικόνων, οι οποίες μπορούν να μεταδώσουν σύνθετες θεωρητικές έννοιες και να τις καταστήσουν προσιτές σε ένα ευρύτερο κοινό (Walker, 2010, σ. 225).

Στο πλαίσιο αυτό, η σχέση τέχνης και φύλου αναδείχθηκε σε κεντρικό κοινωνικοπολιτικό ζήτημα, το οποίο ενσωματώθηκε στον θεωρητικό διάλογο της ιστορίας και της θεωρίας της τέχνης. Η προβληματική αυτή έθεσε κρίσιμα ερωτήματα σχετικά με τη διαδικασία νοηματοδότησης των έργων τέχνης και τον τρόπο με τον οποίο οι έμφυλες ταυτότητες επηρεάζουν την καλλιτεχνική δημιουργία (Freeland, 2005, σ. 97). Η Linda Nochlin, μέσα από την πρωτοποριακή της έρευνα, ανέδειξε τις ιστορικές και θεσμικές δυσκολίες που εμπόδισαν τις γυναίκες να αποκτήσουν ισότιμη παρουσία στον χώρο της τέχνης. Παράλληλα, διαπίστωσε ότι οι γυναίκες δημιουργοί που διακρίθηκαν ιστορικά δεν μοιράζονται κάποιο κοινό χαρακτηριστικό ή ουσία θηλυκότητας, γεγονός που αμφισβητεί τις ουσιοκρατικές αντιλήψεις περί γυναικείας καλλιτεχνικής έκφρασης που τις ενώνει (Freeland, 2005, σ. 100).

Η έννοια της δημιουργικότητας συνδέθηκε διαχρονικά με το ανδρικό φύλο, καθιστώντας δύσκολη την αναγνώριση των γυναικών ως ισότιμων και σημαντικών καλλιτεχνικών δημιουργών. Ο φεμινισμός στην ιστορία της Τέχνης δεν περιορίστηκε απλώς στην ανάδειξη γυναικών δημιουργών, αλλά άσκησε κριτική στην κυρίαρχη δυτική αντίληψη, σύμφωνα με την οποία το πρότυπο του επιτυχημένου καλλιτέχνη ταυτιζόταν με τον λευκό άνδρα ευρωπαϊκής καταγωγής. Η αντίληψη αυτή συνέβαλε στη διαμόρφωση ιεραρχικών διακρίσεων μεταξύ διαφορετικών μορφών καλλιτεχνικής έκφρασης. Ειδικότερα, οι λεγόμενες Καλές Τέχνες, όπως η ζωγραφική, η γλυπτική και η αρχιτεκτονική, θεωρούνταν κατεξοχήν ανδρικά πεδία δημιουργίας, ενώ άλλες μορφές τέχνης, όπως η υφαντουργία και οι εφαρμοσμένες τέχνες, συνδέονταν με τη γυναικεία εργασία και συχνά αποκλείονταν από τους επίσημους καλλιτεχνικούς και μουσειακούς θεσμούς. Η διάκριση αυτή άρχισε να αμφισβητείται ουσιαστικά με την ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών. Η εξάπλωση των ψηφιακών μέσων, των κινητών συσκευών και των σύγχρονων τεχνολογιών επικοινωνίας πολλαπλασίασε τις δυνατότητες παραγωγής, αναπαραγωγής και διάδοσης της οπτικής πληροφορίας, δημιουργώντας νέα πεδία καλλιτεχνικής έκφρασης και αναδιαμορφώνοντας τους όρους δημιουργίας, πρόσληψης και κυκλοφορίας της εικόνας στο σύγχρονο πολιτισμικό περιβάλλον (Brodsky, 2021, σ. 4).

Η ιστορική περιθωριοποίηση των γυναικών από τον επίσημο καλλιτεχνικό κανόνα άρχισε να υποχωρεί με την εμφάνιση αυτών των νέων τεχνολογικών μέσων. Η ψηφιακή τέχνη και η βιντεοτέχνη, ως σχετικά νέα πεδία, χωρίς τις παγιωμένες πατριαρχικές δομές των παραδοσιακών μορφών τέχνης, προσέφεραν στις γυναίκες δημιουργούς ένα ευνοϊκό περιβάλλον για πειραματισμό και καινοτομία. Η δυνατότητα άμεσης παραγωγής,

επεξεργασίας και αναπαραγωγής της εικόνας επέτρεψε στις καλλιτέχνιδες να παρακάμψουν παραδοσιακούς θεσμικούς περιορισμούς και να διεκδικήσουν μια πιο ενεργή και αυτόνομη θέση στον εικαστικό χώρο. Η αυξημένη γυναικεία παρουσία στον χώρο της τέχνης συνέβαλε καθοριστικά στη διαμόρφωση της σχέσης μεταξύ τέχνης και τεχνολογίας. Μέσω του πειραματισμού με τεχνολογικά μέσα, οι γυναίκες δημιουργοί επηρέασαν την εξέλιξη της ψηφιακής τέχνης και της βιντεοτέχνης, διαμορφώνοντας ένα πεδίο όπου η θεωρία, η πρακτική και η κοινωνική κριτική συνυπάρχουν δημιουργικά (Brodsky, 2021, σ. 11).

Αυτή η ιστορική κατηγοριοποίηση των τεχνών και ο περιορισμός των γυναικών σε καλλιτεχνικές πρακτικές εκτός του επίσημου μουσειακού κανόνα άρχισαν να κλονίζονται συστηματικά με την έλευση των νέων τεχνολογικών μέσων. Καθώς η ψηφιακή τεχνολογία και η βιντεοτέχνη αναδύθηκαν ως πεδία χωρίς εδραιωμένες πατριαρχικές παραδόσεις ή προδιαγεγραμμένα ακαδημαϊκά βάρη, προσέφεραν στις γυναίκες δημιουργούς μια καθαρή βάση για πειραματισμό. Η δυνατότητα άμεσης παραγωγής και αναπαραγωγής της οπτικής πληροφορίας μέσω κινητών συσκευών και φορητών μέσων επέτρεψε στις καλλιτέχνιδες να παρακάμψουν τους παραδοσιακούς θεσμικούς αποκλεισμούς και να διεκδικήσουν την αυτόνομη παρουσία τους στον εικαστικό λόγο (Brodsky, 2021, σ. 4).

Ακολουθώντας τη συγκεκριμένη προσέγγιση, ο πειραματισμός των γυναικών με τα ψηφιακά μέσα δεν αποτελούσε μια απλή υιοθέτηση νέων τεχνικών εργαλείων, αλλά μια βαθύτατα πολιτική πράξη επαναπροσδιορισμού του υποκειμένου της δημιουργίας. Ανταποκρινόμενες στις θεωρητικές αναζητήσεις του φεμινισμού και της σημειωτικής της δεκαετίας του '70 (Walker, 2010, σ. 224), οι δημιουργοί χρησιμοποίησαν την τεχνολογία για να αποδημήσουν το κυρίαρχο δυτικό πρότυπο του λευκού άνδρα καλλιτέχνη. Η ψηφιακή εικόνα μετατράπηκε σε έναν κριτικό καθρέφτη μέσω του οποίου αναδείχθηκαν σύνθετα ζητήματα ταυτότητας, έμφυλης επιβολής και κοινωνικών ρόλων, καθιστώντας τα προσβάσιμα και άμεσα στο ευρύ κοινό, κατά το παράδειγμα της ανατρεπτικής πρακτικής των Sherman και Kruger (Walker, 2010, σ. 225).

Συνεπώς, η σύγχρονη συνύπαρξη θεωρίας, καλλιτεχνικής πρακτικής και κοινωνικής κριτικής μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον (Brodsky, 2021, σ. 11), συνιστά την άμεση εξέλιξη αυτών των πρώιμων έμφυλων διεκδικήσεων. Τα ψηφιακά μέσα δεν πολλαπλασίασαν απλώς τις δυνατότητες παραγωγής εικόνας, αλλά προσέφεραν τη δομική πλατφόρμα ώστε η γυναικεία εικαστική έκφραση να μεταβεί από το περιθώριο στο προσκήνιο. Η σχέση τέχνης και φύλου παύει πλέον να εξετάζεται αποκλειστικά ως ιστορική καταγραφή αποκλεισμών και

αναδεικνύεται, μέσω των νέων μέσων, σε ένα ζωντανό, δυναμικό και υβριδικό πεδίο παραγωγής νέων μορφών αισθητικής και κοινωνικής χειραφέτησης (Freeland, 2005, σ. 97).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΓΥΝΑΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΣΤΗ ΒΙΝΤΕΟΤΕΧΝΗ

3.1. Πρωτοπόρες δημιουργοί

3.1.1. Joan Jonas

Η Joan Jonas συγκαταλέγεται στις πρωτοπόρες γυναίκες δημιουργούς που αξιοποίησαν τα ηλεκτρονικά μέσα στην καλλιτεχνική τους πρακτική, συμβάλλοντας καθοριστικά στη διερεύνηση ζητημάτων που αφορούν τη γυναικεία ταυτότητα και την αναπαράσταση της (London, 2020). Όπως αναφέρεται από την London (2020), κατά τη δεκαετία του 1970, το βίντεο και η performance αναδείχθηκαν σε πεδία έντονου καλλιτεχνικού πειραματισμού, τα οποία συχνά λειτουργούσαν συμπληρωματικά. Η Jonas υπήρξε μία από τις σημαντικότερες εκπροσώπους αυτής της τάσης, διαδραματίζοντας ενεργό ρόλο στον εναλλακτικό (underground) καλλιτεχνικό χώρο της εποχής. Στη διάρκεια της μακρόχρονης και ιδιαίτερα παραγωγικής εικαστικής πορείας της, η Jonas συνεργάστηκε με ποιητές, πειραματικούς θεατρικούς δημιουργούς, μουσικούς και εικαστικούς καλλιτέχνες, διαμορφώνοντας ένα διεπιστημονικό πεδίο ανταλλαγής ιδεών και καλλιτεχνικών πρακτικών. Η έμπνευση της αντλούνταν από ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών μορφών και εκφραστικών μέσων (London, 2020, σ.73).

Οι πρώιμες βιντεοσκοπήσεις της αφορούσαν κυρίως την καταγραφή δράσεων που σχετίζονταν με τον χορό. Η ενασχόλησή της με αυτές τις καταγραφές συνέβαλε στην εξοικείωσή της με το μέσο του βίντεο και στην ανάπτυξη της προσωπικής της εικαστικής γλώσσας (Perrée, 1994, σ. 49-500). Το 1968, σε μια από τις πρώτες της επαφές με το βίντεο, κατέγραψε την performance *Wind*, γεγονός που σηματοδότησε τη σταδιακή στροφή της προς το βίντεο ως βασικό εργαλείο καλλιτεχνικής δημιουργίας. Η Jonas επέλεξε το βίντεο λόγω της αμεσότητας και της οικειότητας που προσφέρει σε σύγκριση με τον κινηματογράφο, καθώς επιτρέπει την πιο άμεση επικοινωνία μεταξύ δημιουργού και θεατή (Brodsky, 2021, σ. 17).

Παράλληλα, η αμεσότητα του βίντεο συνδυάστηκε οργανικά με την performance, τις σωματικές κινήσεις και τη διεύρυνση της ταυτότητας, στοιχεία που βρίσκονται στον πυρήνα της καλλιτεχνικής πρακτικής. Μέσω της ταυτόχρονης καταγραφής και προβολής των performances της, η Jonas απέκτησε τη δυνατότητα να παρατηρεί, να ανασυνθέτει και να επεξεργάζεται τις κινήσεις της, ενσωματώνοντας τη διαδικασία της αναθεώρησης στο ίδιο το έργο. Χρησιμοποιώντας μία απλή φορητή ασπρόμαυρη κάμερα, μπορούσε να επανεξετάζει το

καταγραμμένο υλικό, να τροποποιεί κινήσεις, να επαναλαμβάνει επιμέρους δράσεις και να παρεμβαίνει τόσο στη δομή της performance όσο και σε τεχνικές παραμέτρους της καταγραφής. Η προσήλωση της στην επανάληψη συνδεόταν με την επιδίωξη της τελειοποίησης και εσωτερίκευσης της κίνησης, κατά τρόπο αντίστοιχο με την εξάσκηση ενός μουσικού, χορευτή ή ηθοποιού (London, 2020, σ. 75).

Ένα από τα σημαντικότερα πρώιμα έργα της είναι η σειρά βιντεοσκοπημένων performances *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972), η οποία αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της καλλιτεχνικής μεθοδολογίας που ακολουθούσε. Στο έργο αυτό αξιοποιούνται αποσπασματικές καταγραφές performances, με στόχο την επιδίωξη της φαινομενικής μετατόπισης του χώρου, τη διάσπαση της εικόνας και τη δημιουργία πολλαπλών επιπέδων οπτικής εμπειρίας (London, 2020, σ. 76). Παράλληλα, με το έργο αυτό, τίθενται σημαντικά φεμινιστικά ζητήματα, προσεγγίζοντας το φύλο ως κοινωνική κατασκευή. Μέσω της χρήσης καθρεπτών, масκών και εναλλασσόμενων προσωπείων, η Jonas θέτει ερωτήματα σχετικά με τη σχέση ανάμεσα στη γυναικεία ταυτότητα και την αναπαράσταση της, επιδιώκοντας να διερευνήσει τα όρια μεταξύ της πραγματικής γυναίκας και του ειδώλου της (Brodsky, 2021, σ. 17).

Με το έργο *Vertical Roll* (1972) γίνεται εμφανής η εξοικείωση της Jonas με το μέσο του βίντεο, το οποίο πλέον φαίνεται να έχει κατανοήσει και κατακτήσει πλήρως. Έχοντας αναπτύξει μια βαθιά γνώση των δυνατοτήτων του μέσου, η καλλιτέχνιδα μεταβαίνει από τη απλή χρήση του βίντεο ως μέσου καταγραφής στην αξιοποίηση του ως αναπόσπαστου στοιχείου της performance δράσης μέσα από την ίδια τη βιντεοσκοπημένη αναπαράσταση της (Perrée, 1994, σ.49-50). Το *Vertical Roll* (1972) είναι ένα έργο που εξελίχθηκε μέσα από το *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972). Η δομή του βασίζεται σε μία προσεκτικά σχεδιασμένη και χορογραφημένη σύνθεση, η οποία αξιοποιεί ένα χαρακτηριστικό τεχνικό ελάττωμα των πρώιμων ασπρόμαυρων τηλεοράσεων δηλαδή, την αδιάκοπη κάθετη κύλιση της εικόνας από το κάτω προς το επάνω μέρος της οθόνης. Η εικόνα σταθεροποιούνταν μόνο μέσω της ρύθμισης του κουμπιού κάθετης (verticalhold), μέχρις ότου η κύλιση επανεμφανιστεί. Η παρουσίαση του έργου γινόταν σε μικρής κλίμακας οθόνες που παρέπεμπαν στα τηλεοπτικά μόνιτορ της εποχής, απαιτώντας από τον θεατή να προσεγγίσει το έργο από κοντινή απόσταση και ενισχύοντας έτσι τη σωματική και αισθητηριακή του εμπλοκή με αυτό.

Κατά τη διάρκεια του έργου, η Jonas επιλέγει να προβάλει αποσπασματικά μέρη του σώματος της, ξεκινώντας με το εκτεταμένο χέρι της να προβάλλεται προς τον θεατή. Μέσω της

συνεχούς κύλισης της εικόνας, άλλοτε αποκρύπτει και άλλοτε αποκαλύπτει τμήματα του σώματος της, χωρίς ποτέ να παρουσιάζει ολοκληρωμένη τη μορφή της. Το βίντεο έχει συνολική διάρκεια δεκαεννέα λεπτών και δημιουργήθηκε με τη χρήση μιας κάμερας και ενός μόνιτορ (London, 2020, σ.78).

Το *Vertical Roll* (1972), αξιοποιεί την έννοια του glitch, δηλαδή τη δημιουργία οπτικών διαταραχών και αλλοιώσεων στην εικόνα μέσω μαύρων γραμμών και τεχνικών παρεμβολών, οι οποίες εφαρμόζονται πάνω σε πλάνα του σώματος της καλλιτέχνιδας. Η πρακτική αυτή χρησιμοποιήθηκε τόσο από την Jonas, όσο και από άλλες φεμινίστριες καλλιτέχνιδες της δεκαετίας του 1970. Μέσα από την εισαγωγή του glitch, το βίντεο παύει να λειτουργεί αποκλειστικά ως μέσο αναπαράστασης και μετατρέπεται σε εργαλείο πειραματισμού και κριτικού σχολιασμού κοινωνικών ζητημάτων, όπως η συγκρότηση της έμφυλης ταυτότητας. Το τεχνικό σφάλμα αξιοποιείται ως μεταφορά του ατελούς και του ανολοκλήρωτου, δημιουργώντας χώρο για την έκφραση και την επαναδιαπραγμάτευση της γυναικείας ταυτότητας, απέναντι στα κυρίαρχα πατριαρχικά πρότυπα (Brodsky, 2021, σ. 39).

Μέσα από αυτή την πολυσύνθετη διαχείριση των ηλεκτρονικών μέσων, η Joan Jonas μετατρέπει το τεχνικό σφάλμα της κυλιόμενης εικόνας σε μια ριζοσπαστική οπτική μεταφορά για την αποδόμηση των έμφυλων αναπαραστάσεων. Η αποσπασματική προβολή του σώματός της στο *Vertical Roll* (1972), και η αξιοποίηση των οπτικών διακοπών που παράγει το glitch (Brodsky, 2021, σ. 39), δεν συνιστούν απλώς μορφολογικούς πειραματισμούς, αλλά μια συνειδητή άρνηση υποταγής της γυναικείας μορφής στην παραδοσιακή, ηδονοβλεπτική ματιά του θεατή. Αντίστοιχα, η επιλογή της να προβάλλει το έργο σε μικρά μόνιτορ που απαιτούσαν σωματική εγγύτητα από το κοινό ενίσχυε την αίσθηση της οικειότητας και της αμεσότητας, μετατρέποντας τη διαδικασία της θέασης σε μια συμμετοχική εμπειρία, όπου τα όρια μεταξύ του πραγματικού και του κατασκευασμένου φύλου γίνονταν ρευστά (London, 2020, σ. 78).

Συνεπώς, το έργο της Jonas καθορίζει τη διαμόρφωση της βιντεοτέχνης της δεκαετίας του 1970 ως κατεξοχήν πεδίο συνάντησης της φεμινιστικής κριτικής με την τεχνολογική καινοτομία. Η διαρκής εναλλαγή ανάμεσα στο είδωλο, τη μάσκα και την πραγματική γυναίκα στο *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972), (Brodsky, 2021, σ. 17), λειτούργησε ως πρότυπο για μια ολόκληρη γενιά καλλιτεχνιδών που αναζητούσαν εναλλακτικές μορφές έκφρασης πέρα από τα κυρίαρχα πατριαρχικά πρότυπα. Εξερευνώντας τη γυναικεία ταυτότητα μέσα από την επανάληψη, τη χορογραφία και την σκόπιμη αλλοίωση της εικόνας, η Jonas απέδειξε ότι το

βίντεο δεν αποτελεί ένα ουδέτερο μέσο καταγραφής, αλλά ένα ισχυρό εργαλείο κοινωνικού σχολιασμού και πολιτικής κριτικής και χειραφέτησης στο σύγχρονο εικαστικό πεδίο.

3.1.2. Martha Rosler

Κατά τα τέλη της δεκαετίας του 1960 και καθ' όλη τη διάρκεια της δεκαετίας του 1970, σημαντικός αριθμός καλλιτεχνών ανέπτυξε μια έντονη κριτική στάση απέναντι στους καλλιτεχνικούς θεσμούς και τους μηχανισμούς παραγωγής και παρουσίασης της τέχνης. Ανάμεσα στις σημαντικότερες μορφές αυτής της κατεύθυνσης συγκαταλέγεται η Martha Rosler, η οποία διερεύνησε τόσο τη διαδικασία παραγωγής του καλλιτεχνικού έργου όσο και τους τρόπους μέσω των οποίων αυτό αποκτά νόημα στο πλαίσιο της έκθεσης του. Η προσέγγιση αυτή, που καθιερώθηκε ως Κριτική των Θεσμών, υπογράμμισε ότι οι συνθήκες παρουσίασης και πρόσληψης του έργου αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της σημασίας του. Η προσέγγιση αυτή συνέβαλε στη διαμόρφωση των εκθεσιακών χώρων και στη λειτουργία του μουσειολογικού μηχανισμού. Παράλληλα, η φεμινιστική θεωρία και πρακτική ανέδειξαν τις λεγόμενες αρνητικές εικόνες των γυναικών και εξέτασαν την άνιση κατανομή εξουσίας και ορατότητας μεταξύ ανδρών και γυναικών στους εκθεσιακούς χώρους. Μέσα από αυτή την οπτική, αμφισβητήθηκε η υποτιθέμενη ουδετερότητα της αισθητικής θέασης, καθώς θεωρήθηκε ότι συμβάλλει στην αναπαραγωγή κυρίαρχων κοινωνικών και έμφυλων στερεοτύπων (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ.163).

Στο έργο *Semiotics in the Kitchen* (1975), η Rosler αξιοποιεί το μέσο του βίντεο και πειραματίζεται τόσο με την αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εικαστική δημιουργία όσο με την έννοια του glitch, ως λάθους, προσδίδοντας συμβολικό χαρακτήρα στο έργο. Στο βίντεο, η ίδια παρουσιάζεται να χρησιμοποιεί μαχαίρια, κουτάλια, και άλλα οικιακά σκεύη, τα οποία κατονομάζει ως όπλα. Ωστόσο, η χρήση τους μέσω της βιντεοτέχνης, σε αντίθεση με τη ζωγραφική ή τη φωτογραφία, αποκλίνει από τη συμβατική τους λειτουργία, καθώς μετατρέπονται σε συμβολικά εργαλεία επιθετικότητας και αντίστασης. Μέσα από τις απότομες και συχνά βίαιες χειρονομίες της, η Rosler αξιοποιεί τη βιντεοσκοπημένη performance προκειμένου να αναδείξει την καταπιεστική φύση των κοινωνικών και πολιτισμικών ρόλων που επιβάλλονται στις γυναίκες (Brodsky, 2021, σ. 39).

Η επιλογή της βιντεοτέχνης έναντι των παραδοσιακών εικαστικών μέσων, όπως η ζωγραφική ή η φωτογραφία, συνιστά μια συνειδητή αισθητική και πολιτική επιλογή με έντονα χειραφετητικό χαρακτήρα, καθώς παρέχει στην καλλιτέχνη τη δυνατότητα να αξιοποιήσει

τη χρονικότητα, την κίνηση και την performance διάσταση του σώματος ως μέσα κριτικής των κυρίαρχων έμφυλων αναπαραστάσεων. Η χρονική διάρκεια και η άμεση, ανεπεξέργαστη αισθητική της βιντεοσκοπήσης προσφέρουν στη Rosler τη δυνατότητα να αποδώσει μια ατμόσφαιρα έντασης και κριτικής, η οποία αναδεικνύει ότι η γυναικεία καλλιτεχνική πρακτική της περιόδου δεν περιορίζεται στην απλή παραγωγή οπτικών αναπαραστάσεων, αλλά λειτουργεί ως πεδίο κοινωνικής κριτικής και αποδόμησης των κυρίαρχων μηχανισμών εξουσίας και διαμορφώνουν την έμφυλη ταυτότητα.

Με τον τρόπο αυτό, η Rosler συνδέει τη φεμινιστική διεκδίκηση με τη θεωρητική κριτική των μηχανισμών της αναπαραστάσης, αναδεικνύοντας ότι η αμφισβήτηση των κοινωνικών στερεοτύπων προϋποθέτει ταυτόχρονα την αμφισβήτηση των καλλιτεχνικών και θεσμικών συμβάσεων που τα αναπαράγουν. Το *Semiotics in the Kitchen* (1975), αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίον η βιντεοσκοπημένη performance μπορεί να αποκαλύψει και να αποδομήσει τους κοινωνικούς και πολιτισμικούς μηχανισμούς εξουσίας. Έτσι, το τεχνικό λάθος και η χρήση της κάμερας παύουν να λειτουργούν ως απλά μέσα καταγραφής και μετατρέπονται σε εργαλεία πολιτικής παρέμβασης και κριτικού αναστοχασμού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση νέων μορφών ψηφιακής αναπαραστάσης και τη ενίσχυση του διαλόγου γύρω από την έμφυλη ορατότητα και ισότητα στο καλλιτεχνικό πεδίο.

3.1.3. Pipilotti Rist

Η Pipilotti Rist συγκαταλέγεται μεταξύ των σημαντικότερων σύγχρονων δημιουργών της Video Art, καθώς το έργο της διερευνά συστηματικά τη σχέση μεταξύ ανθρώπου και τεχνολογίας, ενώ παράλληλα πραγματεύεται και φεμινιστικά ζητήματα. Το έργο της μπορεί να προσεγγιστεί μέσα από σύγχρονα φεμινιστικά θεωρητικά σχήματα, όπως η έννοια του *para feminism* που εισήγαγε η Amelia Jones. Ο όρος αυτός περιγράφει τη συνύπαρξη και τη διαρκή αναδιαμόρφωση διαφορετικών φεμινιστικών προσεγγίσεων, οι οποίες δεν απορρίπτουν τις προηγούμενες θεωρητικές παραδόσεις, αλλά τις επανερμηνεύουν και τις επεκτείνουν υπο το πρίσμα νέων κοινωνικών και πολιτισμικών συνθηκών. Η Rist αυτοπροσδιορίζεται ως φεμινίστρια και εντάσσεται σε μια δυναμική και διαρκώς μεταβαλλόμενη φεμινιστική κριτική σκέψη (Mondloch, 2018, σ.7, 9).

Παράλληλα, η Pipilotti Rist θεωρείται ως μία από τις πρώτες ψηφιακές δημιουργούς που συνέβαλε ουσιαστικά στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ της mainstream (σύγχρονης εικαστικής παραγωγής) και της Ψηφιακής Τέχνης (Brodsky, 2021, σ. 111).

Το καλλιτεχνικό της έργο χαρακτηρίζεται από έντονα εικονοκλαστική διάθεση και από μια ιδιαίτερη αισθητηριακή προσέγγιση της εικόνας. Ζωηρά χρώματα, κυρίαρχες ροζ και φωτεινές αποχρώσεις, πλαστικά υλικά, συνθετικά αντικείμενα και οργανικές μορφές συνθέτουν ένα εικαστικό περιβάλλον που ενεργοποιεί τις αισθήσεις του θεατή. Η εξέλιξη της καλλιτεχνικής της πρακτικής καταδεικνύει τη βαθιά γνώση και την άρτια διαχείριση των ψηφιακών μέσων, τα οποία αξιοποιεί κριτικά, με ιδιαίτερη έμφαση στις διαδικασίες κατασκευής και αναπαράστασης του γυναικείου φύλου. Η καλλιτεχνική παραγωγή της Rist φέρει επιρροές από δημιουργούς όπως ο Nam June Paik και η Yoko Ono, καλλιτέχνες που πρωτοστάτησαν στον πειραματισμό με τις δυνατότητες των νέων μέσων. Μέσα από το έργο των δύο αυτών καλλιτεχνών, η Rist ήρθε σε επαφή με τις αντιελιτιστικές τάσεις του κινήματος Fluxus, καθώς και με την επιδίωξη της ενεργού συμμετοχής του θεατή στο έργο τέχνης και της άρσης των διαχωριστικών ορίων μεταξύ τέχνης και καθημερινής ζωής (London, 2020, σ.139-141).

Το βίντεο αποτελεί το κυρίαρχο εκφραστικό μέσο της Pipilotti Rist, χωρίς ωστόσο να περιορίζεται στην απλή προβολή των κινούμενων εικόνων. Αντίθετα, ενσωματώνεται σε σύνθετες πολυμεσικές εγκαταστάσεις, συνυπάρχει με γλυπτικά και χωρικά στοιχεία και αξιοποιεί τον εκθεσιακό χώρο στο μέγιστο βαθμό. Οι βιντεοπροβολές της περιλαμβάνουν ποικίλα στοιχεία από τη φύση, το ανθρώπινο σώμα, τα υγρά στοιχεία, τα φρούτα και άλλες οργανικές μορφές. Οι εικόνες χαρακτηρίζονται από έντονη κίνηση, χρωματικές αντιθέσεις, αρνητικές απεικονίσεις και διαφορετικές κλίμακες λήψης, με συχνή χρήση κοντινών πλάνων. που μεταβάλλουν τη συμβατική αντίληψη του θεατή για το σώμα και το περιβάλλον.

Κατά την παρουσίαση των έργων της, οι βιντεοπροβολές λειτουργούν συνήθως σε επανάληψη και συνοδεύονται από ηχητικά στοιχεία, δημιουργώντας ένα πολυαισθητηριακό περιβάλλον που ενισχύει τη βιωματική εμπλοκή του κοινού. Η εμπειρία της θέασης των έργων διαφοροποιείται ανάλογα με το εκάστοτε έργο, καθώς οι θεατές καλούνται να αλληλοεπιδράσουν ενεργά με τον εκθεσιακό χώρο: να κινηθούν στον χώρο, να καθίσουν ή να ξαπλώσουν σε χρωματιστά μαξιλάρια, να παρακολουθήσουν τις προβολές μέσα από μικρά ανοίγματα ή να προσεγγίσουν τα έργα από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Μέσα από αυτές τις πρακτικές, η Rist επαναπροσδιορίζει τον παραδοσιακό μουσειακό χώρο και μετατρέπει τον θεατή από παθητικό παρατηρητή σε ενεργό συμμετέχοντα της καλλιτεχνικής εμπειρίας. Χαρακτηριστικές παραδείγματα αυτής της προσέγγισης αποτελούν η έκθεση *Eyeball Massage*

και το έργο *Pour Your Body Out* (2008), στα οποία αναδεικνύεται ο τρόπος με τον οποίο η καλλιτέχνη μετατρέπει τη διαδικασία της θέασης σε μια συμμετοχική, πολυαισθητηριακή και βιωματική εμπειρία.

Χαρακτηριστική περίπτωση της συγκεκριμένης πρακτικής αποτελεί η έκθεση *Eyeball Massage* στη γκαλερί Hayward του Λονδίνου, όπου το κοινό καλείται να κινηθεί ελεύθερα στον χώρο, να ξαπλώσει σε μαξιλάρια, να παρακολουθήσει τα έργα από μικρά ανοίγματα και γενικότερα να αλληλοεπιδράσει με την εγκατάσταση. Ο εκθεσιακός χώρος της γκαλερί αξιοποιείται στο μέγιστο βαθμό, ενσωματώνοντας ακόμη και μη συμβατικά εκθεσιακά σημεία, όπως οι γυναικείες τουαλέτες, το οποίο μετατρέπονται σε μέρος της συνολικής καλλιτεχνικής εμπειρίας. Το βιντεοσκοπημένο υλικό της καλλιτέχνης χαρακτηρίζεται από υπερκορεσμένες, έντονα χρωματισμένες εικόνες που αντλούν θεματικά από τη φύση, το ανθρώπινο σώμα και τα υγρά στοιχεία. Η αισθητική τους βασίζεται στη δημιουργία έντονων αντιθέσεων ανάμεσα σε όμορφες και ακραίες οπτικές στιγμές, οι οποίες προκαλούν ταυτόχρονα αισθήματα έλξης και αποστροφής (Mondloch, 2018, σ. 43-44,46).

Το έργο *Pour Your Body Out*, (2008-2009, MoMA, Νέα Υόρκη) αποτελεί μια από τις πιο φιλόδοξες εγκαταστάσεις της Rist. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η καλλιτέχνη παρεμβαίνει δυναμικά στον εκθεσιακό χώρο, ενσωματώνοντας πρόσθετα χωρικά και υλικοτεχνικά στοιχεία που διαμορφώνουν τόσο τη συνολική εμπειρία του χώρου όσο και τον τρόπο θέασης του έργου, επαναπροσδιορίζοντας τη σχέση του κοινού μ' αυτό. Η διαδικασία της θέασης μετατρέπεται σε βιωματική και συμμετοχική εμπειρία, καθώς το κοινό δεν παραμένει παθητικός θεατής, αλλά γίνεται ενεργό μέρος της εγκατάστασης (London, 2020, σ. 141).

Το *Pour Your Body Out* (2008-2009) αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα της ευρύτερης καλλιτεχνικής πρακτικής της Rist, καθώς ενσωματώνει θεματικές και αισθητικές παραμέτρους που επανεμφανίζονται στο σύνολο του έργου της, αλλά και στη μεγάλη μήκους ταινία της *Peppermint* (2009). Από αισθητική άποψη, το έργο συγκροτείται ως μια έντονη έκρηξη κινούμενων εικόνων, οι οποίες προβάλλονται στους τρεις τοίχους ενός εσωτερικού χώρου ειδικά διαμορφωμένου με μοκέτα και μαλακές επενδύσεις σε επιλεγμένα σημεία. Ακόμη και οι προβολείς έχουν σχεδιαστεί σε σχήμα στήθους, στοιχείο που ενισχύει τον συμβολικό και θηλυκοποιημένο χαρακτήρα της εγκατάστασης.

Το οπτικό περιεχόμενο της προβολής δεν ακολουθεί γραμμική αφηγηματική δομή, αλλά αποτελείται από αποσπασματικά και ρευστά στιγμιότυπα γυναικείων, ζωικών και φυτικών μορφών. Όπως και στο μεγαλύτερο μέρος της εικαστικής παραγωγής της Rist, η εικόνα κινείται στα όρια μεταξύ έλξης και απώθησης, ενεργοποιώντας τόσο αισθητικές όσο και

συναισθηματικές αντιδράσεις στον θεατή. Παράλληλα, το κοινό εντάσσεται σε ένα ευρύτερο σύνολο, καθώς οι επισκέπτες κινούνται ελεύθερα σε κάθε σημείο της εγκατάστασης με τα σώματα τους να περιηγούνται σε όλες τις γωνιές αυτού του θηλυκοποιημένου εκθεσιακού περιβάλλοντος και των επιμέρους χώρων του. Οι επισκέπτες καλούνται να ξαπλώσουν στο πάτωμα, στα έπιπλα, στα μαξιλάρια, συμμετέχοντας ενεργά στις απαιτούμενες δράσεις που συγκροτεί το έργο. Καθοριστικό ρόλο έχει επίσης η ηχητική διάσταση της εγκατάστασης, καθώς η ηλεκτρονική μουσική που τη συνοδεύει ενισχύει την αισθητηριακή εμπύηση και υπογραμμίζει την ταυτότητα του έργου, οδηγώντας σε μια ολοκληρωμένη πολυαισθητηριακή εμπειρία για τους επισκέπτες (Mondloch, 2018, σ.49).

Το έργο *I'm not the Girl Who Misses Much* (1986), συνιστά μια σαφή διατύπωση της φεμινιστικής τοποθέτησης της Pipilotti Rist. Σ' αυτό, παρουσιάζεται μία γυναίκα ντυμένη με μαύρο φόρεμα, η οποία τραγουδάει και κινείται σπασμωδικά, σαν μαριονέτα, προβάλλοντας έντονα το σώμα της και ιδιαίτερα το στήθος της. Η εικόνα θολή και αποσταθεροποιημένη, γεγονός που εντείνει τη διατάραξη της οπτικής άνεσης του θεατή. Το έργο λειτουργεί ως σχόλιο πάνω στο ανδρικό βλέμμα (male gaze), καθώς αποκαλύπτει και ταυτόχρονα υπονομεύει τους μηχανισμούς αντικειμενικοποίησης του γυναικείου σώματος. Μια ακόμη πιο έντονη διατύπωση της φεμινιστικής της στάσης εντοπίζεται στο έργο *Everis Over All*, (1997), στο οποίο μία νεαρή και ελκυστική γυναίκα περιδιαβαίνει τον αστικό χώρο καταστρέφοντας τα τζάμια παρκαρισμένων αυτοκινήτων. Η πράξη αυτή δεν τιμωρείται, αλλά αντίθετα επικυρώνεται μέσω της παρουσίας μιας γυναίκας αστυνομικού, η οποία της απευθύνει έναν επιδοκιμαστικό χαιρετισμό. Το όπλο που χρησιμοποιεί η πρωταγωνίστρια, ένα αντικείμενο που παραπέμπει σε λουλούδι, λειτουργεί ως ειρωνικός και συμβολικά ανατρεπτικός μηχανισμός. Μέσα από τη χρήση του αυτοκινήτου ως συμβόλου, η Rist παραπέμπει στην αποδόμηση της πατριαρχικής εξουσίας και των αντίστοιχων συμβόλων της.

Οι συμβολισμοί και στα δύο αυτά έργα είναι άμεσοι και εύκολα αναγνώσιμοι από το ευρύ κοινό. Αντίθετα, τα έργα της Rist που αποτελούνται από πολλαπλά πλάνα φύσης και σώματος, έντονα επεξεργασμένα και χωρίς σαφή αφηγηματική δομή, προκαλούν εντονότερες αντιδράσεις ως προς ζητήματα αισθητικής και σεξουαλικότητας. Τα έργα αυτά, αν και περισσότερο απαιτητικά ως προς την ερμηνεία τους, αναδεικνύουν με μεγαλύτερη πολυπλοκότητα τη σχέση ανάμεσα στην εικόνα, την επιθυμία και τη θέαση (Brodsky, 2021, σ. 111-112).

Σχετικά με την καλλιτεχνική διαδικασία, η ίδια η Rist, επισημαίνει ότι γύρω στο 1997, οι οικονομικές δυνατότητες που υπήρχαν στο πλαίσιο παραγωγής έργων video art ήταν

περιορισμένες, ιδίως σε σύγκριση με εκείνες του κινηματογράφου. Οι συνθήκες αυτές βελτιώθηκαν σταδιακά, καθώς η καλλιτέχνιδα κατάφερε να εξασφαλίσει μεγαλύτερης κλίμακας παραγωγές κατά την εξέλιξη της εικαστικής της πορείας. Καθοριστικό ρόλο σε αυτή τη μεταβολή διαδραμάτισε η ένταξη της video art σε μουσειακούς χώρους και σε θεσμικά πλαίσια κάτι που συνέβαλε στην αναγνώριση και την ενίσχυση του μέσου.

Παρά τις εξελίξεις αυτές, η Rist συνεχίζει να επιλέγει εξοπλισμό και εργαλεία, όπως βιντεοκάμερες ευρείας χρήσης που δεν ανήκαν απαραίτητα στον επαγγελματικό κινηματογραφικό εξοπλισμό. Η τεχνολογική εξέλιξη έχει βελτιώσει σημαντικά την ποιότητα τέτοιων μέσων, προσφέροντας περισσότερες δυνατότητες δημιουργίας, ενώ ταυτόχρονα έχει καταστήσει το μέσο πιο δημοκρατικό, μειώνοντας τις τεχνικές απαιτήσεις για τον χρήστη.

Η καλλιτέχνιδα, μέσα από τον τρόπο που παρατηρεί και αξιοποιεί το μέσο, συγκρίνει την οπτικοακουστική εγκατάσταση με τη γυναικεία τσάντα, ως έναν χώρο που προσφέρει ευρύ πεδίο και δυνατότητα ενσωμάτωσης ετερογενών στοιχείων, τόσο παραδοσιακών όσο και μη συμβατικών. Αντίστοιχα, η εγκατάσταση λειτουργεί ως ανοιχτό πλαίσιο που επιτρέπει την εισαγωγή διαφορετικών μέσων και εκφραστικών δυνατοτήτων, διευρύνοντας τις προοπτικές του καλλιτέχνη. Κατά την Rist, ο ρόλος της τέχνης είναι να ενθαρρύνει το κοινό να διευρύνει τους ορίζοντες του, να στοχάζεται πάνω σε κοινωνικά ζητήματα και να προτείνει εναλλακτικές οπτικές και δυνατότητες αλλαγής. Η ίδια αξιοποιεί ένα κατεξοχήν ψυχρό τεχνολογικό μέσο, και το μετατρέπει σε μία εμπειρία ευχάριστη και συναισθηματικά θερμή (London, 2020, σ.144). Η καλλιτεχνική πρακτική της Pipilotti Rist θέτει επίσης στο επίκεντρο ζητήματα ερωτισμού και αντικειμενικοποίησης, καθώς η ιδιαίτερη χρήση των πλάνων της δημιουργεί μία αισθησιακή εμπειρία εμβύθισης, η οποία συχνά συνυπάρχει με εικόνες που προκαλούν αποστροφή ή αμηχανία. Μέσα από την κριτική της προς το θεσμικό πλαίσιο του εκθεσιακού χώρου, η Rist, μετασχηματίζει ριζικά τους όρους ύπαρξης του έργου τέχνης, αναδεικνύοντας τον τρόπο θέασης ως καθοριστικό παράγοντα στη διαμόρφωση του εικαστικού αποτελέσματος (Mondloch, 2018, σ. 45-46).

Αυτή η ριζική αναθεώρηση των όρων θέασης, καθώς και η μετατροπή του ψυχρού τεχνολογικού μέσου σε μια «ζεστή», βιωματική εμπειρία (London, 2020, σ. 144), καταδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η Rist εντάσσεται στο πλαίσιο του *parafeminism*. Η επιλογή της να αξιοποιεί προσβάσιμο, μη επαγγελματικό εξοπλισμό, παράλληλα με τη συμμετοχή της σε μεγάλες μουσειακές παραγωγές, δεν αποτελεί απλώς τεχνική προτίμηση, αλλά συγκροτεί μια συνειδητή πολιτική στάση εκδημοκρατισμού της καλλιτεχνικής διαδικασίας. Με αντίστοιχο τρόπο, όπως το *glitch* και η σπασμωδική κίνηση στο έργο *I'm not the Girl Who Misses Much*

(1986) αποδομούν το ανδροκεντρικό βλέμμα (male gaze), η ενσωμάτωση του θεατή σε θηλυκοποιημένα περιβάλλοντα, όπως στο *Pour Your Body Out* (2008-2009), αποσταθεροποιεί τις παραδοσιακές θεσμικές ιεραρχίες, επιτρέποντας στο σώμα τόσο της δημιουργού όσο και του θεατή, να επαναδιεκδικήσει έναν αυτόνομο χώρο εμπειρίας και θέασης.

Συνεπώς, η παρομοίωση της οπτικοακουστικής εγκατάστασης με τη γυναικεία τσάντα αναδεικνύει την ελευθερία και την υβριδική φύση που προσφέρουν τα σύγχρονα New Media στη γυναικεία εικαστική έκφραση. Η Rist καταφέρνει τη σύζευξη μιας mainstream οπτικής γλώσσας των μέσων με τη ριζοσπαστική κληρονομιά του κινήματος Fluxus (London, 2020, σ. 141), δημιουργώντας έργα, τα οποία, παρότι συχνά στερούνται γραμμικής αφήγησης, επικοινωνούν με το κοινό με τρόπο άμεσο και ειρωνικό. Η αισθησιακή εμβύθιση και η διαρκής ταλάντευση μεταξύ έλξης και απώθησης μετατρέπουν, τελικά, τη βιντεοτέχνη σε εργαλείο κοινωνικής αφύπνισης, προτρέποντας τον θεατή να διευρύνει τους ορίζοντές του και να επανεξετάσει κριτικά τις έμφυλες κατασκευές της σύγχρονης ψηφιακής εποχής.

3.1.4. Charlotte Moorman

Ο Nam June Paik συγκαταλέγεται των πλέον καθοριστικών καλλιτεχνών για την εδραίωση της τεχνολογίας στον εικαστικό χώρο. Κατά τα μέσα της δεκαετίας του 1960, παράλληλα με τη δική του καλλιτεχνική δραστηριότητα, γυναίκες δημιουργοί συμμετείχαν εξίσου ενεργά στη διαμόρφωση της πρώιμης ψηφιακής και τεχνολογικής τέχνης. Σ' αυτό το πλαίσιο εντάσσεται η συνεργασία του Paik με τη Charlotte Moorman, η οποία ξεκίνησε το 1965, μετά τη μετεγκατάσταση του καλλιτέχνη στη Νέα Υόρκη (Brodsky, 2021, σ. 11).

Το 1967, ο Paik και η Moorman συνεργάστηκαν για την performance *Opera Sextomique* (1967). Στο έργο αυτό, η Moorman εμφανίστηκε γυμνή επί σκηνής, με ηλεκτρικές προπέλες να καλύπτουν τις θηλές της, ενσωματώνοντας έτσι το σώμα της άμεσα στο τεχνολογικό περιβάλλον της performance. Το έργο αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα της πειραματικής καλλιτεχνικής παραγωγής της δεκαετίας του 1960, όπου η εικαστική έκφραση διασταυρώνεται με τη μουσική, την performance και την τεχνολογία, καταργώντας τα αυστηρά όρια μεταξύ των επιμέρους μορφών τέχνης. Η συγκεκριμένη συνεργασία, και ειδικότερα το έργο *Opera Sextomique* (1967), προσφέρει ένα γόνιμο πεδίο μελέτης για τη θέση της γυναίκας δημιουργού, καθώς και για φεμινιστικές προσεγγίσεις της σχέσης ανάμεσα στον καλλιτέχνη και τον ερμηνευτή. Ένας από τους βασικούς στόχους της φεμινιστικής θεωρίας είναι η αποδόμηση της

αντίληψης ότι η γυναικεία παρουσία στον χώρο της τέχνης είναι εγγενώς παθητική και στερείται δημιουργικής ή πολιτικής κινητοποίησης.

Το έργο *Opera Sextomique* (1967), έγινε ευρέως γνωστό κυρίως λόγω των αντιδράσεων που προκάλεσε η εμφάνιση και η performance της Moorman, οι οποίες οδήγησαν στη σύλληψη και των δύο καλλιτεχνών. Μετά από ολονύκτια κράτηση, ο Paik αφέθηκε ελεύθερος, ενώ η Moorman κατηγορήθηκε και καταδικάστηκε, γεγονός που αναδεικνύει την έμφυλη ανισότητα στον τρόπο αντιμετώπισης της ίδιας καλλιτεχνικής πράξης. Φεμινίστριες ιστορικοί της τέχνης έχουν ασκήσει κριτική στην πρόσληψη της performance της Moorman ως παθητικής, θέση στην οποία αντιτίθενται, υποστηρίζοντας ότι αυτή προκύπτει από την αντικειμενικοποίηση και τη σεξουαλικοποίηση του γυναικείου σώματος. Η συγκεκριμένη ανάγνωση αποδίδεται, σε μεγάλο βαθμό, στη δυσκολία πολλών κριτικών να υπερβούν την παρουσία του γυμνού γυναικείου σώματος και να το προσεγγίσουν ως φορέα καλλιτεχνικής και πολιτικής πράξης. Η ίδια η Moorman, ωστόσο, μέσα από τα γραπτά και τις δημόσιες τοποθετήσεις της, υπογράμμισε επανειλημμένα ότι η συνεργασία της με τον Paik βασίστηκε στην ισότιμη συνδημιουργία και στη συνειδητή καλλιτεχνική της συμμετοχή, αναλαμβάνοντας πλήρως την ευθύνη και τον ενεργό ρόλο της στη διαδικασία παραγωγής του έργου (Brodsky, 2021, σ. 13).

Συνεπώς, η περίπτωση της Charlotte Moorman και η ανάλυση του *Opera Sextomique* (1967), δεν αποτελούν απλώς μια καταγραφή της πειραματικής πρωτοπορίας των New Media, αλλά μια κομβική στιγμή για την επαναδιαπραγμάτευση της γυναικείας υποκειμενικότητας στην τέχνη. Η θεσμική στοχοποίηση της Moorman, σε αντίθεση με την αντίστοιχη αντιμετώπιση του Paik, αναδεικνύει τις βαθιά ριζωμένες έμφυλες ασυμμετρίες, καθώς και τα όρια της κοινωνικής ανοχής απέναντι στο γυμνό γυναικείο σώμα όταν αυτό διεκδικεί πολιτική και καλλιτεχνική αυτονομία. Μετατρέποντας το σώμα της από αντικείμενο ηδονοβλεπτικής θέασης σε ενεργό τεχνολογικό και καλλιτεχνικό υποκείμενο, η Moorman υπονομεύει τις πατριαρχικές δομές του καλλιτεχνικού κατεστημένου. Έτσι, η σύγχρονη φεμινιστική κριτική αποκαθιστά τη Moorman όχι ως απλή ερμηνεύτρια ή μούσα του Paik, αλλά ως αυτόνομη συνδημιουργό, το έργο της οποίας συνέβαλε στο άνοιγμα του πεδίου της Video Art για τις επόμενες γενιές δημιουργών.

Αυτή η δυναμική διεκδίκηση της ορατότητας μέσα από τη βιντεοτέχνη αποκαλύπτει τη βαθιά και πολυεπίπεδη σχέση ανάμεσα στο καλλιτεχνικό μέσο και την έμφυλη υποκειμενικότητα. Καθώς το βίντεο δεν διέθετε μια μακρά θεσμοθετημένη ιστορία στο πεδίο των Καλών Τεχνών, δεν κουβαλούσε στον ίδιο βαθμό το βάρος των παγιωμένων πατριαρχικών δομών των

παραδοσιακών μέσων, προσφέροντας έτσι στις γυναίκες δημιουργούς ένα πεδίο μεγαλύτερης ελευθερίας για πειραματισμό και αυτοπροσδιορισμό. Με τον τρόπο αυτό, η χρήση της κάμερας και των ψηφιακών εργαλείων υπερβαίνει τα όρια της απλής καταγραφής και μετασχηματίζεται σε συνειδητή καλλιτεχνική στρατηγική, ικανή να αποτυπώσει εμπειρίες του γυναικείου βιώματος και να τις μεταφέρει από την ιδιωτική σφαίρα στην δημόσια του καλλιτεχνικού και πολιτικού λόγου (Jarrett, 2016, σ. 14).

Εξετάζοντας τις δύο βασικές τάσεις του φεμινισμού, τη θεσμική συμπερίληψη και τη ριζοσπαστική αποδόμηση, γίνεται σαφές ότι δεν λειτουργούν ως διακριτά ή στεγανά μοντέλα, αλλά ως αλληλοσυμπληρούμενες πρακτικές στο πλαίσιο του ψηφιακού περιβάλλοντος (Freeland, 2005, σ. 104). Από τη μία πλευρά, οι καλλιτέχνιδες αξιοποιούν τη βιντεοτέχνη προκειμένου να ενταχθούν στα μουσεία και τις γκαλερί, διεκδικώντας ισότιμη εκπροσώπηση και αμφισβητώντας τις ανδροκεντρικές δομές των συλλογών. Από την άλλη πλευρά, η ίδια η υλικότητα και οι τεχνικές δυνατότητες του βίντεο, όπως το μοντάζ, η παραμόρφωση και το glitch, επιτρέπουν την κριτική αποδόμηση της οπτικής ολότητας και την ανάδειξη των μηχανισμών με τους οποίους αναπαράγονται έμφυλα στερεότυπα και σχέσεις εξουσίας (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 163).

Συνεπώς, η μελέτη της σύγχρονης εικαστικής έκφρασης των New Media δείχνει ότι η τεχνολογική εξέλιξη είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τις κοινωνικές δομές και τις μορφές αντίστασης των περιθωριοποιημένων ομάδων (Bürger, 2010, σ. 94). Η βιντεοτέχνη, ως ένα εγγενώς υβριδικό και αντι-ελιτιστικό μέσο, εξακολουθεί να λειτουργεί ως ανοιχτό πεδίο κοινωνικής και πολιτικής κριτικής, όπου η θεωρία και η καλλιτεχνική πρακτική συνυπάρχουν δημιουργικά. Η άρνηση δημιουργών όπως η Georgia O'Keeffe να περιοριστούν σε έμφυλες ετικέτες (Freeland, 2005, σ. 97) αποκτά ευρύτερη θεωρητική σημασία, καθώς οι σύγχρονες καλλιτέχνιδες δεν επιδιώκουν απλώς να ενταχθούν σε έναν προϋπάρχοντα καλλιτεχνικό κανόνα, αλλά τον ριζικό επαναπροσδιορισμό των όρων, των αξιών και των δομών του, μετατρέποντας την τεχνολογία σε εργαλείο κριτικής και εν δυνάμει χειραφέτησης.

3.2. Βασικές θεματικές και καλλιτεχνικές προσεγγίσεις

Η Τέχνη, ανεξαρτήτως μορφής και μέσου, φέρει αναπόφευκτα πολιτική διάσταση. Δεν είναι εφικτός ο αυστηρός διαχωρισμός μεταξύ πολιτικοποιημένης ή μη πολιτικοποιημένης τέχνης, καθώς κάθε καλλιτεχνική πρακτική συμβάλλει άμεσα ή έμμεσα στη διαμόρφωση, αναπαραγωγή ή και αμφισβήτηση του κοινού νου, ακόμη και όταν η ίδια θέτει ως στόχο την

κριτική του. Με τον τρόπο αυτό, η τέχνη εντάσσεται πάντοτε σε ένα ευρύτερο πολιτικό και ιδεολογικό πλαίσιο (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 112, 116).

Η εικαστική έκφραση, ως αναπόσπαστο στοιχείο του πολιτισμού, φέρει έναν έντονο κοινωνικοπολιτικό χαρακτήρα σε κάθε της εκδήλωση. Όπως επισημαίνει και ο Peter Bürger, ο πολιτισμός διαμορφώνεται σε σημαντικό βαθμό από κοινωνικά αποκλεισμένες ή περιθωριοποιημένες ομάδες, οι οποίες, μέσα από την καλλιτεχνική πρακτική, διατυπώνουν εναλλακτικές αφηγήσεις και μορφές αντίστασης. Ακόμη και σε ιστορικό επίπεδο, το κοινωνικό πλαίσιο λειτουργεί ως καθοριστικός παράγοντας στη διαμόρφωση της καλλιτεχνικής παραγωγής, επηρεάζοντας τόσο τη μορφή όσο και το περιεχόμενο της (Bürger, 2010, σ.94).

Η βιντεοτέχνη, ως εικαστικό μέσο, αναδύεται σε μεγάλο βαθμό μέσα από μια κριτική στάση απέναντι στην τηλεόραση και στις μαζικές μορφές αναμετάδοσης της εικόνας. Πολλοί καλλιτέχνες δραστηριοποιήθηκαν αξιοποιώντας το βίντεο ως απάντηση σε ένα ευρύτερο κοινωνικό και πολιτισμικό φαινόμενο, γεγονός που συνέβαλε στην καθιέρωση της βιντεοτέχνης στον εικαστικό χώρο. Παράλληλα, ήδη από τη δεκαετία του '70, το θεσμικό πλαίσιο της τέχνης και ιδιαίτερα στα μουσεία και οι καλλιτεχνικοί οργανισμοί, έγιναν πεδίο κριτικής και αμφισβήτησης. Οι καλλιτέχνες έθεσαν την αίτημα αποδέσμευσης της τέχνης από τον μουσειακό και θεσμικό χώρο, προτάσσοντας την ανάγκη να απευθυνθούν σε ένα ευρύτερο κοινό. Όπως υπογραμμίζει και ο Pettée, η τέχνη έπρεπε να έρθει σε άμεση επαφή με το ευρύτερο κοινό εκτός των θεσμικών πλαισίων. Στο πλαίσιο αυτό, η καλλιτεχνική πρακτική υιοθέτησε συχνά πιο υλικές και ευέλικτες μορφές όπως ο γραπτός λόγος, η φωτογραφία και κυρίως το βίντεο, το οποίο αναδείχθηκε ως ιδιαίτερα κατάλληλο μέσο για αυτές τις νέες συνθήκες παραγωγής και διάχυσης της τέχνης (Pettée, 1994, σ. 8-11).

Στο ίδιο πλαίσιο, οι μειονοτικές ομάδες έχουν, σε πολλές περιπτώσεις, δημιουργήσει αυτόνομα καλλιτεχνικά δίκτυα, κοινότητες και θεσμούς. Οι γυναίκες, ως κοινωνική ομάδα που έχει ιστορικά υποστεί συστηματικούς αποκλεισμούς στον χώρο της τέχνης εντάσσονται σε αυτές τις περιπτώσεις. Ο φεμινισμός λειτούργησε καθοριστικά τόσο στη συγκρότηση αυτών των καλλιτεχνικών και θεωρητικών κοινοτήτων όσο και στη διαμόρφωση ενός ισχυρού αναλυτικού πλαισίου για την κριτική προσέγγιση της τέχνης. Ωστόσο, η κατηγοριοποίηση της γυναίκας καλλιτέχνιδας υπήρξε συχνά προβληματική, καθώς λειτούργησε ως μηχανισμός διάκρισης και περιορισμού της καλλιτεχνικής υποκειμενικότητας. Ενδεικτικά, η Georgia O'Keefe απέρριπτε συστηματικά τις έμφυλες κατηγοριοποιήσεις και την ερμηνεία του έργου της αποκλειστικά μέσα από το φύλο της (Freeland, 2005, σ.97).

Οι τρόποι με τους οποίους κοινωνικοπολιτικά κινήματα παρεμβαίνουν στον χώρο της τέχνης ποικίλουν σημαντικά, αντανakλώντας διαφορετικές θεωρητικές αφετηρίες και στρατηγικές διεκδίκησης. Στην περίπτωση του φεμινισμού, διακρίνονται δύο βασικές κατευθύνσεις. Η πρώτη επικεντρώνεται στη διεύρυνση της συμμετοχής γυναικών στους θεσμούς των Καλών Τεχνών, επιδιώκοντας την αναγνώριση και την ένταξη του έργου τους, στο ήδη διαμορφωμένο καλλιτεχνικό κανόνα. Η δεύτερη υιοθετεί μια περισσότερο ριζοσπαστική προσέγγιση επιδιώκοντας όχι απλώς τη συμμετοχή των γυναικών στο υπάρχον σύστημα, αλλά την κριτική επανεξέταση και αποδόμηση των ίδιων των δομών που το συγκροτούν. Στο πλαίσιο αυτό, ο «κανόνας» νοείται ως ένα σύστημα αξιών, ιδεολογιών και πολιτισμικών παραδοχών που αντανakλά και αναπαράγει συγκεκριμένες σχέσεις εξουσίας (Freeland, 2005, σ.104).

Ο φεμινισμός, ωστόσο, δεν αποτελεί ένα ενιαίο και ομοιογενές θεωρητικό σχήμα, αλλά ένα ευρύ φάσμα θεωρητικών παραδόσεων και ερμηνευτικών προσεγγίσεων. Η κατανόηση του προϋποθέτει την εξέταση του μέσα από το γυναικείο βίωμα και, κατ' επέκταση, μέσα από μια οπτική που δίνει έμφαση στη φροντίδα, την εμπειρία και την κοινωνική ευαισθησία. Οι φεμινιστικές θεωρίες εστιάζουν κυρίως στην κριτική των πατριαρχικών δομών και προτύπων και δομών, αναδεικνύοντας τις έμφυλες ανισότητες που διαμορφώνουν το κοινωνικό και πολιτισμικό πεδίο, καθώς και τις διαδικασίες σύγκρουσης, διαπραγμάτευσης και αντίστασης που αναπτύσσονται ανάμεσα στα φύλα (Jarrett, 2016, σ. 14).

Υπό αυτό το πρίσμα, η ανάδυση της βιντεοτέχνης και η ενσωμάτωση των έμφυλων διεκδικήσεων σε αυτήν, δεν μπορούν να θεωρηθούν αποκλειστικά ως αισθητικές εξελίξεις, αλλά ως βαθιά πολιτικές διαδικασίες που αναδιατάσσουν το ίδιο καλλιτεχνικό πεδίο. Από την αρχική αμφισβήτηση της τηλεόρασης, ως κυρίαρχου μέσου παραγωγής εικόνας και τη ρήξη με τον παραδοσιακό μουσειακό χώρο, έως τις σύνθετες φεμινιστικές στρατηγικές που είτε επιδιώκουν τη θεσμική ενσωμάτωση είτε τη ριζική αποδόμηση του πατριαρχικού κανόνα, αναδεικνύεται μια κοινή επιδίωξη: η ανάγκη για τη δημιουργία νέων χώρων έκφρασης, καλλιτεχνικών δικτύων και κοινοτήτων καλλιτεχνικής παραγωγής. Η βιντεοτέχνη αναδεικνύεται έτσι ως το κατεξοχήν ευέλικτο και προσβάσιμο μέσο, ικανό να φιλοξενήσει το γυναικείο βίωμα και να εκφράσει μορφές κοινωνικά και πολιτικά ευαίσθητης κριτικής. Ως εκ τούτου, δεν περιορίζεται στην παθητική αναπαράσταση της πραγματικότητας, αλλά λειτουργεί ως ένας δυναμικός χώρος διαπραγμάτευσης, αντίστασης και κοινωνικού μετασχηματισμού. Σε αυτό το πλαίσιο, οι γυναίκες δημιουργοί και άλλες ιστορικά αποκλεισμένες ομάδες διεκδικούν

την ορατότητα και τη συμμετοχή τους στον πολιτισμικό διάλογο, αμφισβητώντας και ανατρέποντας τις κυρίαρχες σχέσεις εξουσίας που διαμορφώνουν τον χώρο της τέχνης

Η ανάγκη διαμόρφωσης εναλλακτικών καλλιτεχνικών δικτύων και η ανάδειξη της βιντεοτέχνης ως μέσου κοινωνικής κριτικής καθίσταται περισσότερο κατανοητές όταν εξεταστούν υπό το πρίσμα των συνθηκών που αντιμετώπισαν οι γυναίκες δημιουργοί κατά τα πρώτα στάδια εμφάνισης του μέσου. Καθώς το βίντεο αποτελούσε μια νέα και τεχνολογικά αναδυόμενη μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης, δεν έφερε το βάρος των ιστορικών αποκλεισμών και των ανδροκεντρικών ακαδημαϊκών παραδόσεων που χαρακτήριζαν παραδοσιακά εικαστικά μέσα, όπως τη ζωγραφική ή η γλυπτική. Αυτή η έλλειψη θεσμικού παρελθόντος προσέφερε ένα σχετικά ανοιχτό πεδίο πειραματισμού, επιτρέποντας στις αποκλεισμένες κοινωνικά ομάδες να οικειοποιηθούν τις νέες τεχνολογίες και να διατυπώσουν τις δικές τους εναλλακτικές αφηγήσεις, μακριά από τα καθιερωμένα πολιτισμικά πρότυπα και τις αξίες της κυρίαρχης ελίτ (Bürger, 2010, σ. 94).

Στο πλαίσιο αυτό, η χρήση του βίντεο λειτούργησε ως γέφυρα ανάμεσα στη θεωρητική φεμινιστική κριτική και την πρακτική αποδόμηση των πατριαρχικών κανόνων του καλλιτεχνικού πεδίου (Freeland, 2005, σ. 104). Μέσα από τη διαχείριση της κινούμενης εικόνας, τις δυνατότητες του μοντάζ και την καταγραφή επιτελεστικών δράσεων (performances), οι γυναίκες δημιουργοί δεν επεδίωξαν μόνο την ενίσχυση της παρουσίας τους στους καλλιτεχνικούς θεσμούς, αλλά αμφισβήτησαν τους ίδιους τους μηχανισμούς μέσω των οποίων η κυρίαρχη αισθητική αντίληψη αναπαράγει έμφυλες ιεραρχίες και κοινωνικές ανισότητες (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 163). Η κάμερα μετατράπηκε από μέσο παθητικής αναπαράστασης σε εργαλείο κριτικής διερεύνησης, ικανό να αναδείξει το καθημερινό γυναικείο βίωμα και να αποκαλύψει τις δομές εξουσίας που ιστορικά διαμόρφωσαν τους κοινωνικούς ρόλους, το γυναικείο σώμα και την ταυτότητα (Jarrett, 2016, σ. 14).

Η ιστορική εξέλιξη της βιντεοτέχνης δείχνει ότι η τεχνολογική εξέλιξη στον χώρο των εικαστικών τεχνών δεν μπορεί να εξεταστεί ανεξάρτητα από το κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο μέσα στο οποίο αναπτύσσεται. Η ρήξη με τον παραδοσιακό μουσειακό χώρο και η ανάμειξη της τέχνης με το ευρύτερο κοινό (Perrée, 1994, σ. 8-11) προσέφεραν το κατάλληλο έδαφος για την ανάπτυξη μιας ισχυρής και πολυδιάστατης οπτικής γλώσσας ικανή να εκφράσει τις διεκδικήσεις και τους προβληματισμούς της φεμινιστικής κριτικής. Ακόμη και στην περίπτωση δημιουργών που, όπως η Georgia O'Keeffe, απέρριπταν τις έμφυλες

κατηγοριοποιήσεις (Freeland, 2005, σ. 97), η ίδια η φύση αυτού του ευέλικτου και υβριδικού μέσου επέτρεψε την ανάδειξη σύνθετων κοινωνικών και πολιτικών ζητημάτων. Τελικά, η βιντεοτέχνη εδραιώθηκε ως ένα δυναμικό πεδίο διαπραγμάτευσης νοημάτων και ταυτοτήτων, όπου η τεχνολογική καινοτομία συνυπάρχει με την κοινωνική και πολιτική ευαισθησία, προσφέροντας στις επόμενες γενιές δημιουργών τα απαραίτητα εκφραστικά εργαλεία για την κριτική διερεύνηση και αμφισβήτηση των σχέσεων εξουσίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΜΠΕΙΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ - ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ

Για την πληρέστερη διερεύνηση του σύγχρονου ρόλου της γυναικείας δημιουργίας στον χώρο της βιντεοτέχνης, καθώς και για την κατανόηση των έμφυλων εμπειριών, των θεσμικών προκλήσεων και των ψηφιακών πρακτικών που διαμορφώνουν τη σύγχρονη καλλιτεχνική δραστηριότητα, επιλέχθηκε να πραγματοποιηθεί πέραν της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και ποιοτική έρευνα με συνεντεύξεις. Η ποιοτική έρευνα προσφέρει τη δυνατότητα εις βάθος ανάλυσης κοινωνικών και πολιτισμικών φαινομένων, εστιάζοντας στις υποκειμενικές εμπειρίες και στις διαδικασίες νοηματοδότησης που αναπτύσσουν τα ίδια τα υποκείμενα της έρευνας. Στο πλαίσιο αυτό, ως καταλληλότερη μέθοδος συλλογής δεδομένων επιλέχθηκε η διεξαγωγή ημιδομημένων συνεντεύξεων με σύγχρονες γυναίκες δημιουργούς που δραστηριοποιούνται ενεργά στον εικαστικό χώρο.

Η επιλογή της συγκεκριμένης μεθόδου κρίθηκε ιδιαίτερα πρόσφορη, καθώς επιτρέπει τη συνδυαστική αξιοποίηση ενός προκαθορισμένου δομημένου θεματικού πλαισίου και της ευελιξίας που απαιτείται για την ανάδειξη προσωπικών βιωμάτων, εμπειριών και ερμηνειών. Όπως επισημαίνεται και στο Research Methods in Education η ερευνητική συνέντευξη δεν συνιστά μια απλή ανταλλαγή απόψεων, αλλά μια συστηματική και στοχευμένη διαδικασία παραγωγής επιστημονικής γνώσης. Όπως επισημαίνουν οι Cohen, Manion και Morrison, η συνέντευξη αποτελεί μια κατεξοχήν κοινωνική και δυναμική αλληλεπίδραση, η οποία υπερβαίνει τη λειτουργία της ως μέσου συλλογής πληροφοριών και μετατρέπεται σε διαδικασία συνδιαμόρφωσης της γνώσης μεταξύ ερευνητή και συμμετέχοντος (Cohen, Manion & Morrison, 2018, σ. 506).

Η επιλογή της ημιδομημένης (semi-structured) ως βασικής μεθόδου συλλογής δεδομένων παρουσιάζει σημαντικά πλεονεκτήματα για τους σκοπούς της παρούσας έρευνας, καθώς επιτυγχάνει μια ισορροπία μεταξύ της συστηματικής διερεύνησης συγκεκριμένων ερευνητικών θεμάτων και της ελευθερίας έκφρασης των συμμετεχουσών. Η συγκεκριμένη μορφή συνέντευξης βασίζεται σε έναν προκαθορισμένο οδηγό θεματικών αξόνων και ερωτήσεων, χωρίς ωστόσο να περιορίζεται σε μια αυστηρά τυποποιημένη δομή. Αντίθετα, παρέχει στον ερευνητή τη δυνατότητα να αναπροσαρμόζει τη σειρά των ερωτήσεων, να ζητά διευκρινίσεις και να διερευνά περαιτέρω ζητήματα που αναδύονται κατά τη διάρκεια της

συζήτησης, επιτρέποντας παράλληλα στις συμμετέχουσες να αναπτύσσουν ελεύθερα τις απόψεις και τις εμπειρίες τους.

Σύμφωνα με τους Cohen, Manion και Morrison, η ημιδομημένη συνέντευξη προσφέρει στον ερευνητή την απαραίτητη ευελιξία ώστε να εμβαθύνει (toprobe) στις απαντήσεις, των συμμετεχόντων, να ζητά περαιτέρω διευκρινίσεις ή επεκτάσεις και να προσαρμόζει τη ροή της συζήτησης ανάλογα με την προσωπικότητα και το πλαίσιο αναφοράς κάθε ατόμου (Cohen, Manion & Morrison, 2018, σ. 511).

Αυτή η ευελιξία αποκτά ιδιαίτερη σημασία στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, καθώς οι συμμετέχουσες καλούνται να αναστοχαστούν και να διατυπώσουν τις εμπειρίες τους σχετικά με σύνθετα ζητήματα καλλιτεχνικής πρακτικής, όπως η έμφυλη ταυτότητα, το σώμα, οι μηχανισμοί του βλέμματος και οι σχέσεις εξουσίας που διαμορφώνονται μέσα στους καλλιτεχνικούς θεσμούς. Η ημιδομημένη μορφή της συνέντευξης δημιουργεί τις προϋποθέσεις για την ανάπτυξη ενός ανοιχτού διαλόγου, μέσα στον οποίο οι συμμετέχουσες μπορούν να εκφράσουν τις απόψεις τους με τους δικούς τους όρους και να αναδείξουν πτυχές της εμπειρίας τους που ενδεχομένως δεν θα είχαν προβλεφθεί από τον αρχικό σχεδιασμό της έρευνας. Οι ανοικτού τύπου ερωτήσεις είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές όταν ο ερευνητής επιδιώκει να κατανοήσει σε βάθος τις αντιλήψεις, τις αξίες και τις πεποιθήσεις των συμμετεχόντων, καθώς και να διερευνήσει τη συναισθηματική διάσταση των εμπειριών τους. Παράλληλα, η χρήση τους συμβάλλει στην αποφυγή της επιβολής προκαθορισμένων ερμηνευτικών σχημάτων, επιτρέποντας στα ίδια τα υποκείμενα να προσδιορίσουν το νόημα των εμπειριών τους και να διαμορφώσουν το πλαίσιο της αφήγησης τους. (Cohen, Manion & Morrison, 2018, σ. 513).

Συνεπώς, η υιοθέτηση της ημιδομημένης συνέντευξης στην παρούσα διπλωματική εργασία δεν αποτέλεσε απλώς μια τεχνική συλλογής δεδομένων, αλλά μια συνειδητή μεθοδολογική επιλογή, απόλυτα συνδεδεμένη με τις αρχές της φεμινιστικής ερευνητικής προσέγγισης. Η μέθοδος αυτή έδωσε τη δυνατότητα στις συμμετέχουσες να αναδείξουν τις προσωπικές αφηγήσεις και να αναδείξουν τις δικές τους απόψεις, προσφέροντας ένα πλούσιο, ποιοτικό υλικό που φωτίζει τις βιωματικές διαστάσεις της σύγχρονης γυναικείας παρουσίας στον χώρο της βιντεοτέχνης και της οπτικοακουστικής δημιουργίας.

Η επιλογή του δείγματος έγινε μέσω της σκόπιμης δειγματοληψίας, με βασικό κριτήριο τη συμμετοχή ενεργών εικαστικών που δραστηριοποιούνται στη σύγχρονη καλλιτεχνική σκηνή και διαθέτουν εμπειρία στον ευρύτερο χώρο της οπτικοακουστικής και εικαστικής

δημιουργίας. Η συγκεκριμένη μέθοδος επιλέχθηκε καθώς επιτρέπει την προσέγγιση ατόμων που μπορούν να προσφέρουν ουσιαστικές και εξειδικευμένες πληροφορίες σχετικά με του υπό διερεύνηση ερευνητικό ζήτημα. Η έρευνα βασίστηκε στη διεξαγωγή τριών (3) ημιδομημένων συνεντεύξεων.

Για την πληρέστερη κατανόηση των σύγχρονων καλλιτεχνικών πρακτικών και των έμφυλων διαστάσεων που αναπτύσσονται στο πεδίο της βιντεοτέχνης, το δείγμα συγκροτήθηκε από δύο (2) γυναίκες δημιουργούς και έναν (1) άνδρα δημιουργό. Η σύνθεση αυτή κρίθηκε ιδιαίτερα χρήσιμη για την επίτευξη των στόχων της έρευνας, καθώς επέτρεψε την καταγραφή διαφορετικών εμπειριών και οπτικών αναφορικά με τη θέση του φύλου στον σύγχρονο καλλιτεχνικό χώρο.

Ειδικότερα, οι αφηγήσεις των γυναικών δημιουργών συνέβαλαν στην ανάδειξη ζητημάτων που σχετίζονται με την έμφυλη εμπειρία, τη διαμόρφωση της καλλιτεχνικής ταυτότητας και τις ενδεχόμενες μορφές διάκρισης ή αποκλεισμού που εξακολουθούν να υφίστανται στον χώρο της τέχνης. Παράλληλα, η συμπερίληψη της οπτικής ενός άντρα δημιουργού προσφέρει τη δυνατότητα συγκριτικής προσέγγισης των υπό εξέταση θεμάτων, συμβάλλοντας στη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι έμφυλες ανισότητες, τα στερεότυπα και οι σχέσεις εξουσίας γίνονται αντιληπτά και ερμηνεύονται από διαφορετικά μέλη της καλλιτεχνικής κοινότητας. Με τον τρόπο αυτό γίνεται δυνατή η διαμόρφωση μιας περισσότερο πολυφωνικής και σύνθετης εικόνας σχετικά με τις σύγχρονες συνθήκες, παραγωγής και πρόληψης της βιντεοτέχνης (video art).

4.1. Θεματική διάρθρωση του οδηγού συνεντεύξεων

Για τη διεξαγωγή των ημιδομημένων συνεντεύξεων σχεδιάστηκε ένας αναλυτικός οδηγός συνέντευξης, ο οποίος οργανώθηκε γύρω από πέντε (5) βασικούς θεματικούς άξονες. Η συγκεκριμένη δομή διασφάλισε τη συστηματική κάλυψη των ερευνητικών στόχων και τη σύνδεση των εμπειρικών δεδομένων με τα θεωρητικά ερωτήματα της παρούσας μελέτης. Διατηρήθηκε η απαραίτητη ευελιξία ώστε οι συμμετέχοντες να αναπτύξουν ελεύθερα τις απόψεις τους και τις εμπειρίες τους, εμπλουτίζοντας τη συζήτηση.

Οι πέντε θεματικοί άξονες του οδηγού της συνέντευξης διαμορφώθηκαν και οργανώθηκαν ως εξής:

1. Εισαγωγικές Ερωτήσεις (Warm-up) & Καθημερινή Καλλιτεχνική Πρακτική: Ο πρώτος θεματικός άξονας αποσκοπούσε στη δημιουργία ενός κλίματος οικειότητας και στην ομαλή εισαγωγή των συμμετεχόντων στη διαδικασία της συνέντευξης. Οι ερωτήσεις επικεντρώθηκαν στην καλλιτεχνική τους διαδρομή, στις επιρροές και τα ερεθίσματα που διαμόρφωσαν την εικαστική τους ταυτότητα, καθώς και στις συνθήκες άσκησης της καλλιτεχνικής τους δραστηριότητας. Παράλληλα, διερευνήθηκαν οι αντιλήψεις τους σχετικά με τη σύγχρονη κατάσταση και τις κυρίαρχες τάσεις στον χώρο της βιντεοτέχνης.
2. Ιστορική Αναδρομή & Μέσο: Στον συγκεκριμένο θεματικό άξονα, οι ερωτήσεις επικεντρώθηκαν στις αντιλήψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τον ιστορικό ρόλο των γυναικών δημιουργών στην εξέλιξη της τέχνης και τον βαθμό αναγνώρισης και προβολής του έργου τους. Παράλληλα, διερευνήθηκε κατά πόσο η βιντεοτέχνη, ως σχετικά νεότερο καλλιτεχνικό μέσο, διαμόρφωσε ιστορικά διαφορετικές συνθήκες συμμετοχής και εκπροσώπησης των γυναικών σε σύγκριση με τις παραδοσιακές μορφές τέχνης, καθώς και αν συνέβαλε στον περιορισμό ή την αναπαραγωγή έμφυλων ανισοτήτων στο καλλιτεχνικό πεδίο.
3. Η Σημερινή Πραγματικότητα στον Εικαστικό Χώρο: Ο τρίτος θεματικός άξονας αφορούσε τη διερεύνηση της σημερινής θέσης των γυναικών δημιουργών στον εικαστικό χώρο. Ειδικότερα εξετάστηκαν ζητήματα εκπροσώπησης και ορατότητας σε καλλιτεχνικούς θεσμούς, όπως γκαλερί, μουσεία, μεγάλα φεστιβάλ Video Art, καθώς και οι αντιλήψεις των συμμετεχόντων σχετικά με την ύπαρξη ή μη έμφυλων στερεοτύπων που επηρεάζουν τη θεματολογία, την αισθητική ή την πρόσληψη των σύγχρονων καλλιτεχνικών έργων.
4. Ψηφιακή Τέχνη, Τεχνολογία και Φύλο: Ο τέταρτος άξονας κινήθηκε στη σχέση μεταξύ τεχνολογίας, ψηφιακής καλλιτεχνικής δημιουργίας και φύλου. Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να εκφράσουν τις απόψεις τους σχετικά με τις δυνατότητες που προσφέρει η ψηφιακή τέχνη για την ενίσχυση της γυναικείας εικαστικής έκφρασης, καθώς και να σχολιάσουν το βαθμό στον οποίο οι τεχνολογικοί χώροι εξακολουθούν να φέρουν χαρακτηριστικά ιστορικά συνδεδεμένα με ανδροκρατούμενες δομές και πρακτικές.
5. Προοπτικές και Μελλοντικές Κατευθύνσεις: Ο τελευταίος θεματικός άξονας είχε προσανατολισμό στο μέλλον και επικεντρώθηκε στις προοπτικές εξέλιξης της γυναικείας

παρουσίας στον χώρο της βιντεοτέχνης και των σύγχρονων εικαστικών πρακτικών. Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να διατυπώσουν προτάσεις και προβληματισμούς σχετικά με την περαιτέρω ενίσχυση της ισότιμης συμμετοχής, της προβολής και της αναγνώρισης των γυναικών δημιουργών στο καλλιτεχνικό πεδίο.

Μέσα από αυτή τη συγκεκριμένη θεματική οργάνωση, ο οδηγός συνέντευξης λειτούργησε ως ένα ευέλικτο και συστηματικό ερευνητικό εργαλείο, επιτρέποντας τη συλλογή πλούσιων ποιοτικών δεδομένων. Η συγκεκριμένη δομή συνέβαλε στην αποτελεσματική διερεύνηση των ερευνητικών ερωτημάτων και στην ανάδειξη ποικίλων στοχευμένων οπτικών, και εμπειριών των συμμετεχόντων, οι οποίες αναλύονται εκτενώς στις επόμενες ενότητες.

4.2. Προφίλ των συμμετεχόντων και συνθήκες καθημερινότητας καλλιτεχνικής πρακτικής

Η πρώτη θεματική ενότητα επικεντρώθηκε στην χαρτογράφηση του προφίλ των συμμετεχόντων και στην κατανόηση των συνθηκών που διαμορφώνουν τη καθημερινή τους καλλιτεχνική πρακτική. Το δείγμα συγκροτήθηκε από δημιουργούς με διαφορετικές εκπαιδευτικές και επαγγελματικές διαδρομές, γεγονός που επέτρεψε την καταγραφή ποικίλων εμπειριών και οπτικών σχετικά με τη σύγχρονη καλλιτεχνική πραγματικότητα.

Η πρώτη συμμετέχουσα, η εικαστικός Αύρα Σωτηροπούλου (Α.Σ.), εκπροσωπεί μια νεότερη γενιά δημιουργών, συνδυάζοντας σπουδές στις Καλές Τέχνες με εξειδίκευση στις νέες τεχνολογίες και το Animation. Ο δεύτερος συμμετέχων, ο Παναγιώτης Πριστούρης (Π.Π.), διαθέτει ένα διεπιστημονικό υπόβαθρο, καθώς συνδυάζει σπουδές στην Πληροφορική και τον Προγραμματισμό με σπουδές στις Καλές Τέχνες και τη Χαρακτική. Η τρίτη συμμετέχουσα, η Βάσια Βαγγέλη (Β.Β.), έχει ολοκληρώσει προπτυχιακές σπουδές στις Καλές Τέχνες και μεταπτυχιακές σπουδές στον τομέα του Design στο Ηνωμένο Βασίλειο, συνδυάζονται καλλιτεχνικές και σχεδιαστικές προσεγγίσεις στη δημιουργική της πρακτική.

Από τις αφηγήσεις και των τριών συμμετεχόντων προκύπτει ότι η καθημερινότητα στον σύγχρονο εικαστικό χώρο χαρακτηρίζεται από σημαντικές δομικές, οικονομικές και χρονικές προκλήσεις. Ο Π. Π. περιγράφει χαρακτηριστικά τον χώρο της τέχνης ως μια «αρένα, στην οποία μπαίνεις και προσπαθείς με όλες σου τις δυνάμεις», υπογραμμίζοντας τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι δημιουργοί στην προσπάθειά τους να διατηρήσουν μια σταθερή και βιώσιμη καλλιτεχνική πορεία. Σύμφωνα με τις μαρτυρίες των συμμετεχόντων, η δυνατότητα

αποκλειστικής βιοποριστικής στήριξης μέσω της καλλιτεχνικής δημιουργίας εμφανίζεται ιδιαίτερα περιορισμένη, γεγονός που καθιστά σχεδόν αναγκαία την παράλληλη επαγγελματική απασχόληση.

Στο πλαίσιο αυτό, η Α.Σ. δραστηριοποιείται επαγγελματικά στον τομέα της γραφιστικής, ο Π.Π. εργάζεται στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, ενώ η Β.Β. απασχολείται στους τομείς του social media management και του content creation. Η ανάγκη βιοπορισμού οδηγεί, συνεπώς, τους δημιουργούς στην ανάπτυξη μιας διττής επαγγελματικής ταυτότητας, όπου η καλλιτεχνική πρακτική συνυπάρχει με άλλες μορφές εργασίας. Η συνθήκη αυτή επηρεάζει άμεσα τον διαθέσιμο χρόνο, την ενέργεια και τους πόρους που μπορούν να αφιερωθούν στην καλλιτεχνική δημιουργία, αναδεικνύοντας τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι σύγχρονοι εικαστικοί στην προσπάθειά τους να ισορροπήσουν ανάμεσα στις απαιτήσεις της επαγγελματικής επιβίωσης και της προσωπικής καλλιτεχνικής έκφρασης.

Η συνθήκη της διπλής επαγγελματικής ταυτότητας φαίνεται να εισάγει μια διαρκή ένταση μεταξύ επαγγελματικών υποχρεώσεων και καλλιτεχνικής δημιουργίας, καθώς η εξωκαλλιτεχνική εργασία απορροφά σημαντικό μέρος του διαθέσιμου χρόνου και της ενέργειας που απαιτούνται για την ανάπτυξη προσωπικής δημιουργίας.

Η Β.Β. επισημαίνει χαρακτηριστικά ότι *«η δημιουργία σε προσωπικό επίπεδο μπορεί να είναι δύσκολο ή ακόμη να μην είναι εφικτή σε διάφορες περιόδους, λόγω χρόνου, ενέργειας και διάθεσης»*. Επιπλέον, η ίδια αναδεικνύει μια ενδιαφέρουσα μετατόπιση τόσο σε ψυχολογικό όσο και σε αισθητικό επίπεδο, επισημαίνοντας ότι στην επαγγελματική της καθημερινότητα ο εικαστικός *«καλείται να περιορίζεται και να ακολουθεί ορισμένες φόρμες και κανόνες»*, ενώ η επιστροφή στην αυτόνομη καλλιτεχνική δημιουργία προϋποθέτει την αποδέσμευση από αυτούς τους περιορισμούς και την ανάγκη *«να αφεθείς εντελώς ελεύθερη για να λειτουργήσεις όπως θα ήθελες»*.

Παράλληλα, αναδεικνύεται η διαμόρφωση ενός νέου μοντέλου καλλιτέχνη, ο οποίος δεν περιορίζεται πλέον αποκλειστικά στην παραγωγή έργου, αλλά καλείται να λειτουργεί και ως «manager του εαυτού του». Στο πλαίσιο αυτό, η συγκρότηση ψηφιακού portfolio και η ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοπροβολής μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, καθίστανται αναγκαία στοιχεία της επαγγελματικής του πρακτικής, προκειμένου να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις μιας καλλιτεχνικής αγοράς που ολοένα και περισσότερο προσανατολίζεται στη δημιουργία «μιας συνολικής εμπειρίας».

4.3. Η ιστορική υποεκπροσώπηση των γυναικών και η ανάδυση της Video Art

Στον άξονα της ιστορικής αναδρομής, οι απαντήσεις των συμμετεχόντων συγκλίνουν, αναδεικνύοντας τη συστηματική υποεκπροσώπηση και αποσιώπηση της γυναικείας καλλιτεχνικής δημιουργίας στο πλαίσιο του κυρίαρχου ιστορικού αφηγήματος της Τέχνης. Η Β.Β. επισημαίνει ότι οι γυναίκες δημιουργοί στερήθηκαν διαχρονικά την αναγνώριση που αντιστοιχούσε στο έργο τους, αναφέροντας χαρακτηριστικά ότι στο παρελθόν *«αναγκάστηκαν να χρησιμοποιήσουν και ψευδώνυμα για να μπορέσουν να έχουν καλλιτεχνική παραγωγή»*, αναζητώντας πλάγιους δρόμους, προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση και ορατότητα στο καλλιτεχνικό πεδίο. Η θέση αυτή συνάδει με την παρατήρηση του Π.Π., ο οποίος τονίζει ότι *«στην ιστορία της τέχνης που έχουμε μελετήσει και στις σπουδές μας, δύσκολα προκύπτουν ονόματα γυναικών δημιουργών»*, καθώς και με τη διαπίστωση της Α.Σ. ότι η γυναικεία καλλιτεχνική εργασία ιστορικά παρέμενε *«στη σκιά κάποιου εργαστηρίου»*, χωρίς αυτόνομη αναγνώριση.

Μέσα σε αυτό το ιστορικό πλαίσιο, η ανάδυση των New Media και της Video Art κατά τις δεκαετίες του 1960 και 1970 αξιολογείται από τους συμμετέχοντες ως μια ιδιαίτερα σημαντική και εν δυνάμει χειραφετητική συγκυρία. Η βιντεοτέχνη, ως νέο και τεχνολογικά διαμεσολαβημένο εικαστικό μέσο, δεν εντασσόταν εξ αρχής στις παγιωμένες ακαδημαϊκές και πατριαρχικές παραδόσεις των παραδοσιακών τεχνών, όπως η ζωγραφική και η γλυπτική. Για το λόγο αυτό, όπως σημειώνει ο Π.Π., αποτέλεσε *«μια ευκαιρία για μια πιο ελεύθερη έκφραση»*, την οποία αξιοποίησαν πολλοί/ες δημιουργοί για την ανάπτυξη κοινωνικά και πολιτικά τοποθετημένου έργου.

Η Β.Β. προσθέτει μια επιπλέον διάσταση, επισημαίνοντας ότι η ενσωμάτωση της τεχνολογίας στο καλλιτεχνικό πεδίο κατάστησε το μέσο *«από τη μία πιο συναρπαστικό, αλλά και λίγο πιο δύσκολο»*, λόγω των αυξημένων τεχνικών απαιτήσεων που συνεπάγεται. Παρ' όλα αυτά, οι δυσκολίες αυτές δεν εμπόδισαν πρωτοπόρες δημιουργούς, όπως η Joan Jonas, την οποία η ίδια ξεχωρίζει, να αναπτύξουν καθοριστικές καλλιτεχνικές πρακτικές με κεντρικό άξονα του έργου τους το σώμα. Σύμφωνα με την Β.Β., η Jonas κατόρθωσε να άρει κατεστημένα κοινωνικά *«ταμπού»* και *«έδωσε και τον χώρο, έκανε το άνοιγμα για άλλες καλλιτέχνιδες να τοποθετηθούν στο ζήτημα αυτό»*.

4.4. Σύγχρονες μορφές εκπροσώπησης και συλλογικής δράσης στον εικαστικό χώρο

Όσον αφορά την σύγχρονη καλλιτεχνική πραγματικότητα, τα δεδομένα της έρευνας δείχνουν μια σαφή τάση σταδιακής ενίσχυσης της ενσωμάτωσης και της ορατότητας των γυναικών δημιουργών στο θεσμικό πλαίσιο της τέχνης, συμπεριλαμβανομένων μουσείων, γκαλερί και φεστιβάλ. Η Β.Β. επισημαίνει ότι η εν λόγω διαδικασία ενσωμάτωσης «φέρει αποτελέσματα [...] υπάρχει συμμετοχή πιο έντονα, και εδραιώνεται σταδιακά», γεγονός που συμβάλλει στη διαμόρφωση θετικών προτύπων για τις νεότερες γενιές καλλιτεχνών. Αντίστοιχα, ο Π.Π., τονίζει ότι οι γυναίκες πλέον «αποκτούν θέσεις και ηγία σε πολύ κεντρικές θέσεις στο θεσμικό πλαίσιο», συμμετέχοντας ενεργά σε διαδικασίες αναδιαμόρφωσης του καλλιτεχνικού πεδίου και συμβάλλοντας στην αποδόμηση παλαιότερων ανδροκεντρικών δομών μέσα από πιο σύγχρονες και συχνά φεμινιστικά προσανατολισμένες πρακτικές.

Ωστόσο, η μετάβαση από το περιθώριο στην ορατότητα δεν συνιστά μια παθητική ή αυτόματη διαδικασία, αλλά αποτελεί αποτέλεσμα συλλογικών διεκδικήσεων και οργανωμένων μορφών δράσης. Η Α.Σ. αναφέρεται στην ύπαρξη και τη σημασία γυναικείων καλλιτεχνικών ομάδων και κινημάτων, ενώ ο Π.Π. υπογραμμίζει τη γενικότερη ανάγκη στροφής προς τις συλλογικότητες και τα καλλιτεχνικά σωματεία, επισημαίνοντας χαρακτηριστικά ότι «έχει κλείσει η εποχή που μια γκαλερί σε εκπροσωπεί απόλυτα». Υπό αυτή την έννοια, η συλλογική δράση αναδεικνύεται ως ο καθοριστικός παράγοντας για την ενίσχυση της αλληλεγγύης και της κοινωνικής δικτύωσης, και για τη διεύρυνση των μορφών επικοινωνίας της σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής.

4.5. Ψηφιακή τέχνη, φύλο και νέες δυνατότητες καλλιτεχνικής έκφρασης

Στο επίπεδο της ψηφιακής καλλιτεχνικής δημιουργίας, η τεχνολογία αναδεικνύεται ως ένας ισχυρός παράγοντας εκδημοκρατισμού και ενδυνάμωσης της καλλιτεχνικής έκφρασης. Η Β.Β. χαρακτηρίζει την ψηφιακή τέχνη ως ένα «πολύ σημαντικό εργαλείο για τη γυναικεία δημιουργία», υποστηρίζοντας ότι η προσβασιμότητα και η αμεσότητά των ψηφιακών μέσων επιτρέπουν στις γυναίκες δημιουργούς να κατευθύνουν τον εικαστικό τους λόγο προς επίκαιρα και κοινωνικά κρίσιμα ζητήματα. Παράλληλα, επισημαίνει την πρακτική διάσταση της ψηφιακής δημιουργίας, τονίζοντας τη σημαντική ευελιξία που προσφέρει το μέσο. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει, «είναι πολύ πιο εύκολο το να στρέψω την κάμερα μου και να κάνω

μία καταγραφή από το να στήσω τον καμβά μου», γεγονός που, κατά την άποψη της, διευρύνει τις δυνατότητες έκφρασης και παρέχει μεγαλύτερη ελευθερία στη γυναίκα δημιουργό.

Επιπλέον, η διάχυση των έργων βιντεοτέχνης διευκολύνεται σημαντικά μέσα από τις σύγχρονες ψηφιακές πλατφόρμες, όπως το Vimeo, οι οποίες διευκολύνουν την πρόσβαση του κοινού στο καλλιτεχνικό έργο. Σύμφωνα με την Β.Β., οι πλατφόρμες αυτές επιτρέπουν στην τέχνη «να απομακρυνθεί από το μουσείο [...] και να ενταχθεί πολύ πιο εύκολα στο καθημερινό», καταργώντας τους γεωγραφικούς και κοινωνικούς αποκλεισμούς. Η παρατήρηση αυτή συνδέεται και με τις επισημάνσεις της Α.Σ., σχετικά με τις δυσκολίες πρόσβασης και προβολής που αντιμετωπίζουν οι δημιουργοί, οι οποίες δραστηριοποιούνται σε απομονωμένες περιοχές.

Παρά τις δυνατότητες που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία, τα έμφυλα στερεότυπα εξακολουθούν να διατηρούν ισχυρή παρουσία στον καλλιτεχνικό χώρο. Όλοι οι συμμετέχοντες στην έρευνα αναγνωρίζουν ότι η θεματική του σώματος αποτελεί το κατεξοχήν πεδίο στερεοτυπικών αντιλήψεων και κοινωνικών αντιδράσεων. Ωστόσο, η Β.Β., υπογραμμίζει ότι το σώμα, παρά τον ταμπού χαρακτήρα που συχνά του αποδίδεται, μπορεί να αξιοποιηθεί από τη γυναίκα καλλιτέχνη ως μέσο καλλιτεχνικής και πολιτικής τοποθέτησης. Όπως επισημαίνει, μπορεί να λειτουργήσει «ως θέμα για την τοποθέτηση της και να έχει μεγάλη ισχύ», λειτουργώντας ως εργαλείο αμφισβήτησης και ανατροπής κυρίαρχων στερεοτυπικών αντιλήψεων.

Τέλος, αναφορικά με τις μελλοντικές προοπτικές και τις προκλήσεις που αναδύονται μέσα από τις νέες τεχνολογίες, όπως η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI), οι συμμετέχοντες εμφανίζονται επιφυλακτικοί αλλά και αισιόδοξοι. Παρόλο, σύμφωνα με την Β.Β., οι διακρίσεις και το κοινωνικό στίγμα εξακολουθούν να συνοδεύουν τη γυναικεία καλλιτεχνική δημιουργία, η κατάκτηση της ορατότητας και της δημόσιας παρουσίας θεωρείται πλέον μη αναστρέψιμη. Όπως συνοψίζει ο Π.Π., οι γυναίκες καλλιτέχνιδες έχουν πλέον κερδίσει τον δικό τους αυτόνομο και διακριτό χώρο στο καλλιτεχνικό πεδίο, γεγονός που αναμένεται να τις οδηγήσει σε ακόμα πιο δυναμικές και διεκδικητικές τοποθετήσεις στο μέλλον. Έτσι, οι ψηφιακές καλλιτεχνικές πρακτικές διαμορφώνονται ως ένα ζωντανό πεδίο κοινωνικής, πολιτικής και πολιτισμικής διαπραγμάτευσης, μέσα από το οποίο επαναπροσδιορίζονται οι έμφυλες ταυτότητες και οι σχέσεις εξουσίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

5.1. Συγκριτική ανάλυση θεωρητικών και εμπειρικών δεδομένων

Η ιστορική εξέλιξη της γυναικείας εικαστικής έκφρασης στο πεδίο των New Media αποκαλύπτει την ύπαρξη μιας ισχυρής συνέχειας ανάμεσα στις πρωτοπόρους δημιουργούς της δεκαετίας του 1970 και τις σύγχρονες καλλιτέχνιδες της βιντεοτέχνης. Ο συνδετικός αυτός άξονας εντοπίζεται κυρίως στην κοινή τους επιδίωξη να μετατρέψουν το τεχνολογικό μέσο σε εργαλείο κοινωνικοπολιτικής κριτικής, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της εικόνας και της τεχνολογίας για την αμφισβήτηση κυρίαρχων ιδεολογικών και έμφυλων δομών.

Κεντρικό σημείο σύγκλισης μεταξύ των δύο γενεών αποτελεί η διαχείριση και αναπαράσταση του γυναικείου σώματος, ως πεδίου καλλιτεχνικής και πολιτικής παρέμβασης. Τόσο στην πρώιμη όσο και στη σύγχρονη βιντεοτέχνη, το σώμα λειτουργεί ως βασικό μέσο αποδόμησης του ανδροκρατούμενου βλέμματος (male gaze) και των πατριαρχικών μηχανισμών εξουσίας. Οι δημιουργοί της δεκαετίας του 1970 αξιοποίησαν το σώμα τους με επιτελεστικό και ανατρεπτικό τρόπο, απορρίπτοντας την παθητική και ηδονοβλεπτική αναπαράσταση της γυναίκας. Ενδεικτικά, η Joan Jonas, χρησιμοποίησε μάσκες, καθρέπτες και το τεχνικό σφάλμα (glitch), ως στρατηγικές αποσταθεροποίησης της εικόνας και της ταυτότητας (Brodsky, 2021, σ. 17, 39), ενώ η Martha Rosler, μέσα από το έργο *Semiotics in the Kitchen* (1975), προχώρησε σε μια αιχμηρή και συχνά βίαιη αποδόμηση των παραδοσιακών οικιακών και έμφυλων ρόλων (Brodsky, 2021, σ. 39).

Η ίδια αυτή ανατρεπτική λογική συνεχίζεται και στη σύγχρονη βιντεοτέχνη. Η Pipilotti Rist, παρότι υιοθετεί μια εντελώς διαφορετική, αισθητική γλώσσα, αξιοποιεί αντίστοιχες στρατηγικές αμφισβήτησης της αντικειμενικοποίησης του γυναικείου σώματος. Στο έργο *I'm Not the Girl Who Misses Much* (1986) οι σπασμωδικές κινήσεις που παραπέμπουν σε μαριονέτα, σε συνδυασμό με την παραμορφωμένη εικόνα και την ηχητική επεξεργασία, λειτουργούν υπονομευτικά προς τους ίδιους ακριβώς τους μηχανισμούς που κατασκευάζουν τη γυναικεία εικόνα ως αντικείμενο θέασης (Mondloch, 2018). Συνεπώς, η σωματικότητα, η επιτελεστικότητα (performance) και η αξιοποίηση του σφάλματος ή της οπτικής διατάραξης αποτελούν διαχρονικές πρακτικές που διατρέχουν την ιστορία της βιντεοτέχνης και συγκροτούν ένα κοινό τόπο φεμινιστικής καλλιτεχνικής έκφρασης.

Ωστόσο, πέρα από τις κοινές αυτές αφετηρίες, οι διαφοροποιήσεις μεταξύ των δύο γενεών δημιουργών είναι εξίσου σημαντικές, καθώς αντικατοπτρίζουν τόσο τις τεχνολογικές εξελίξεις όσο και τους μετασχηματισμούς των φεμινιστικών θεωρητικών προσεγγίσεων. Οι δημιουργοί της δεκαετίας του 1970, δραστηριοποιήθηκαν σε ένα πλαίσιο έντονης κριτικής των θεσμών, επιδιώκοντας μια άμεση και συχνά ωμή αισθητική ρήξη με το τηλεοπτικό μέσο, αλλά και με τους παραδοσιακούς χώρους έκθεσης της Τέχνης. Η επιλογή μιας λιτής, συχνά ασπρόμαυρης αισθητικής συνδεόταν με την προσπάθεια απομάκρυνσης ενός ευρύτερου κοινού μέσα από πιο άμεσες και προσβάσιμες μορφές καλλιτεχνικής επικοινωνίας επιζητώντας να αναμείξουν την τέχνη με το ευρύτερο κοινό μέσα από μια πιο «καθαρή» και αντι-ελιτιστική βάση (Perrée, 1994, σ. 8-11 · London, 2020, σ. 10).

Αντίθετα, οι σύγχρονες δημιουργοί, δεν απορρίπτουν τη γλώσσα των δημοφιλών μέσων, αλλά την επαναπροσδιορίζουν και την οικειοποιούνται κριτικά. Η Rist αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της μετατόπισης, καθώς γεφυρώνει τα όρια μεταξύ της mainstream κουλτούρας και της ψηφιακής τέχνης (Brodsky, 2021, σ. 111). Αντί της σκοτεινής και συγκρουσιακής ατμόσφαιρας που χαρακτήριζε πολλές από τις πρώιμες φεμινιστικές performances, η Rist επιστρατεύει μια πληθωρική εικονοκλαστική αισθητική (London, 2020, σ. 139-141 · Mondloch, 2018, σ. 49).

Η διαφοροποίηση αυτή αντανακλά ευρύτερες θεωρητικές μετατοπίσεις στο εσωτερικό του φεμινιστικού λόγου. Ενώ οι πρώτες δημιουργοί συνδέθηκαν περισσότερο με τις αρχές του ριζοσπαστικού φεμινισμού και τη λογική της άμεσης αντιπαράθεσης με τις πατριαρχικές δομές, οι σύγχρονες προσεγγίσεις ευθυγραμμίζονται με τις θεωρίες του *parafeminism* όπως αυτές της Amelia Jones. Στο πλαίσιο αυτό, η έμφυλη κριτική δεν εκφράζεται αποκλειστικά μέσα από τη σύγκρουση και την άρνηση, αλλά και μέσα από την εμβύθιση, την αισθητηριακή εμπειρία, την ειρωνική οικειοποίηση των κυρίαρχων πολιτισμικών κωδίκων και της αναθεώρησης των παλαιότερων φεμινιστικών θεωρητικών σχημάτων.

Μια επιπλέον ουσιώδης διαφοροποίηση μεταξύ των πρώιμων και των σύγχρονων μορφών βιντεοτέχνης εντοπίζεται στον επαναπροσδιορισμό του εκθεσιακού χώρου και της εμπειρίας του θεατή. Τα πρώιμα έργα βιντεοτέχνης, όπως το *Vertical Roll* (1972) της Jonas, βασίζονταν σε μικρής κλίμακας προβολές που παρέπεμπαν στα τηλεοπτικά μόνιτορ της εποχής και προϋπέθεταν μια στενή, σχεδόν κλειστοφοβική σωματική εγγύτητα μεταξύ του έργου και του θεατή (London, 2020, σ. 78). Αντίθετα, η σύγχρονη βιντεοτέχνη χαρακτηρίζεται από τη

στροφή προς τις μνημειακές, πολυμεσικές εγκαταστάσεις, οι οποίες μετασχηματίζουν ριζικά τον εκθεσιακό χώρο και επαναπροσδιορίζουν τον τρόπο πρόσληψης του έργου τέχνης.

Χαρακτηριστική περίπτωση αποτελεί το έργο της Rist, στις εκθέσεις της οποίας, όπως τα *Eyeball Massage* (2011) και το *Pour Your Body Out* (2008-2009), ο μουσειακός χώρος μεταμορφώνεται σε ένα περιβάλλον έντονα βιωματικό και αισθητηριακό. Μέσω της ενσωμάτωσης πρόσθετων αρχιτεκτονικών στοιχείων, όπως μοκέτες, ακόμη και προβολείς σε σχήμα στήθους (Mondloch, 2018, σ. 49), ο θεατής παύει να αποτελεί έναν παθητικό παρατηρητή μιας οθόνης και καλείται να ξαπλώσει, να κινηθεί και να βιώσει το έργο με το σύνολο των αισθήσεων του. Η εξέλιξη αυτή, από τη στατική θέαση στη συμμετοχική και βιωματική εμπύθιση, αποδεικνύει ότι, παρά τις αλλαγές των τεχνικών μέσων και των οικονομικών δυνατοτήτων παραγωγής (London, 2020, σ. 144), η βιντεοτέχνη παραμένει για τις γυναίκες δημιουργούς ένα εξαιρετικά ευέλικτο και δυναμικό πεδίο έκφρασης. Είτε μέσω της δομικής αποδόμησης των κυρίαρχων καλλιτεχνικών κανόνων της δεκαετίας του '70 είτε μέσω σύγχρονων πολυαισθητηριακών στρατηγικών, το γυναικείο βίωμα συνεχίζει να αναδιαμορφώνει το καλλιτεχνικό πεδίο, μετατρέποντας την τεχνολογία σε εργαλείο διεκδίκησης και έμφυλης ορατότητας.

Η ανάδυση και η εδραίωση των νέων ψηφιακών μέσων στον εικαστικό χώρο συνδέθηκαν αναπόσπαστα με την αναζήτηση νέων μορφών λόγου και έκφρασης, που θα μπορούσαν να στεγάσουν το γυναικείο βίωμα πέρα από τις παραδοσιακές, πατριαρχικές δομές της τέχνης. Στο πλαίσιο αυτό, η τεχνολογία δεν αντιμετωπίστηκε από τις γυναίκες δημιουργούς ως ένα ουδέτερο, ψυχρό εργαλείο καταγραφής, αλλά μετατράπηκε σε ένα κατεξοχήν μέσο φεμινιστικής έκφρασης και κοινωνικής κριτικής. Όπως έχει ήδη επισημανθεί, οι σύγχρονες τεχνολογίες και οι νεότερες φεμινιστικές θεωρητικές προσεγγίσεις προσφέρουν ανανεωμένες οπτικές, επαναπροσδιορίζοντας τη σχέση μεταξύ κριτικής θεωρίας και καλλιτεχνικής πρακτικής (Καραμπά & Παπαστάμου 2022, σ. 259). Για τις καλλιτέχνιδες των δεκαετιών του 1960 και 1970, η βιντεοκάμερα και το μόνιτορ αποτέλεσαν μέσα άμεσης χειραφέτησης. Καθώς η βιντεοτέχνη ήταν ένα μέσο χωρίς προηγούμενες εικαστικές και ιστορικές καταβολές (London, 2020, σ. 10), προσέφερε μια καθαρή βάση δημιουργίας, επιτρέποντας στις γυναίκες να παρακάμψουν τους θεσμικούς αποκλεισμούς των παραδοσιακών Καλών Τεχνών, οι οποίες ιστορικά θεωρούνταν ανδρική υπόθεση (Brodsky, 2021, σ. 4).

Η κατανόηση της τεχνολογικής εξέλιξης στην τέχνη δεν μπορεί να περιοριστεί αποκλειστικά στην τεχνική της διάσταση, αλλά απαιτεί την ανάλυσή της μέσα στο ευρύτερο κοινωνικό

πλαίσιο (Bürger, 2010, σ. 74). Οι γυναίκες δημιουργοί αξιοποίησαν τις εγγενείς λειτουργίες των νέων μέσων για να απαντήσουν τόσο στις ανισότητες πρόσβασης της φιλελεύθερης φεμινιστικής προσέγγισης, όσο και στην έμφυλη διάσταση της ίδιας της τεχνολογίας, όπως αναδεικνύει από τον ριζοσπαστικό φεμινισμό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η οικειοποίηση του glitch και του μοντάζ, τεχνικές που από απλά εργαλεία επεξεργασίας μετατράπηκαν σε συμβολικούς μηχανισμούς αποστασιοποίησης από την πραγματικότητα (Bürger, 2010, σ. 153). Είτε μέσω της αποσταθεροποιημένης εικόνας της Joan Jonas είτε μέσω του σκοτεινού και βίαιου χαρακτήρα της βιντεοσκοπημένης performance της Martha Rosler (Brodsky, 2021, σ. 39), η τεχνολογία επέτρεψε τη ριζική αποδόμηση των καταπιεστικών έμφυλων ρόλων που αναπαράγονταν συστηματικά από τα κυρίαρχα μέσα μαζικής ενημέρωσης, όπως η τηλεόραση.

Στη σύγχρονη εποχή, η αλληλεπίδραση μεταξύ του ανθρώπινου και του τεχνολογικού στοιχείου αποκτά πρωτοφανή ένταση και οικειότητα, επηρεάζοντας σε μεγάλο βαθμό τόσο την εμπειρία του θεατή όσο και την αναπαράσταση της έμφυλης ταυτότητας (Καραμπά, 2022, σ. 235). Η Pipilotti Rist αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της εξέλιξης, καθώς καταφέρνει να μετατρέψει το ψυχρό τεχνολογικό μέσο σε μια θερμή, πολυαισθητηριακή και βιωματική εμπειρία (London, 2020, σ. 144). Μέσα από τις πολυμεσικές της εγκαταστάσεις, η Rist αξιοποιεί τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας για τη δημιουργία θηλυκοποιημένων χώρων που ανατρέπουν τους όρους της παθητικής θέασης, ενσωματώνοντας το σώμα του θεατή στην ίδια την καλλιτεχνική πράξη (Mondloch, 2018).

Συμπερασματικά, η ιστορική και η σύγχρονη πορεία των γυναικών δημιουργών στη Video Art δείχνει ότι η τεχνολογία λειτούργησε ως ένας ιδιαίτερα ευέλικτος σύμμαχος του φεμινισμού. Προσφέροντας νέες δυνατότητες παραγωγής και πολλαπλασιάζοντας την οπτική πληροφορία (Brodsky, 2021, σ. 4), τα ψηφιακά μέσα επέτρεψαν στο γυναικείο βίωμα να μεταβεί από το περιθώριο στο προσκήνιο, μετατρέποντας την καλλιτεχνική δημιουργία σε ένα δυναμικό πεδίο διεκδίκησης, ορατότητας και κοινωνικής χειραφέτησης.

Ταυτόχρονα αυτή η μετάβαση του γυναικείου βιώματος από το περιθώριο στο προσκήνιο μέσω της τεχνολογίας αναδεικνύει τη βαθύτερη ανάγκη για μια επαναδιαπραγμάτευση της ίδιας της έννοιας της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Καθώς οι γυναίκες δημιουργοί οικειοποιήθηκαν τα ψηφιακά μέσα, δεν άλλαξαν μόνο τη θεματολογία ή την αισθητική της τέχνης, αλλά αμφισβήτησαν και τον ιστορικά παγιωμένο μύθο του μοναχικού, άνδρα ιδιοφυούς δημιουργού που κυριάρχησε στον δυτικό καλλιτεχνικό κανόνα (Freeland, 2005, σ.

104). Η βιντεοτέχνη, ως ένα εγγενώς αναπαραγωγίμο και συνεργατικό μέσο, ευνόησε την ανάπτυξη συλλογικών πρακτικών και εναλλακτικών καλλιτεχνικών δικτύων (Bürger, 2010, σ. 94). Η διαδικασία αυτή έδειξε ότι η τεχνολογική έκφραση μπορεί να λειτουργήσει ως πεδίο ισότιμης συνδημιουργίας, όπως είχε ήδη αποτυπωθεί από τις πρώιμες ρηξικέλευθες συνεργασίες της Charlotte Moorman (Brodsky, 2021, σ. 13), θέτοντας τις βάσεις για μια πιο δημοκρατική και συμπεριληπτική διαχείριση των οπτικών μέσων.

Παράλληλα, η μετάβαση από τις κλειστοφοβικές, ασπρόμαυρες λήψεις της δεκαετίας του 1970 στις σύγχρονες, πολυαισθητηριακές εγκαταστάσεις φανερώνει μια σημαντική μετατόπιση στον τρόπο με τον οποίο το γυναικείο σώμα διεκδικεί τον χώρο. Ενώ οι πρωτοπόρες δημιουργοί του μέσου χρησιμοποιούσαν την κάμερα ως έναν άμεσο, σχεδόν ανακριτικό καθρέφτη προκειμένου να καταγγείλουν την πατριαρχική καταπίεση (London, 2020, σ. 75), οι σύγχρονες δημιουργοί μετατρέπουν ολόκληρο το αρχιτεκτονικό περιβάλλον σε μια σωματική εμπειρία εμπύθισης. Η στρατηγική αυτή, η οποία συνδέεται στενά με τις προσεγγίσεις του *para*feminism, δεν απορρίπτει την αισθητική απόλαυση ή τον ερωτισμό, αλλά τα επανανοηματοδοτεί μέσα από ένα φεμινιστικό πρίσμα. Το γυναικείο σώμα παύει να είναι το αποσπασματικό αντικείμενο μιας εξωτερικής παρατήρησης και μετατρέπεται σε ένα ολικό, ενεργό υποκείμενο το οποίο επαναπροσδιορίζει τους όρους της επιθυμίας, της θέασης και της κοινωνικής κριτικής (Brodsky, 2021, σ. 112).

Κατ' αυτόν τον τρόπο, η τεχνολογία ως μέσο φεμινιστικής έκφρασης δεν περιορίζεται σε μια ιστορική καταγραφή αντιδράσεων, αλλά αποτελεί μια διαρκή και δυναμική διαδικασία δομικής αποδόμησης. Η εισαγωγή ψηφιακών εργαλείων και η βελτίωση του μη επαγγελματικού εξοπλισμού (London, 2020, σ. 144) προσέφεραν στις γυναίκες καλλιτέχνιδες τη δυνατότητα να συνεχίσουν να αμφισβητούν τους καλλιτεχνικούς και κοινωνικούς θεσμούς, ακόμη και στις περιπτώσεις που οι τελευταίοι επιχειρούν να ενσωματώσουν τα έργα τους. Διατηρώντας έναν έντονα αντι-ελιτιστικό και ευέλικτο χαρακτήρα, η βιντεοτέχνη επιβεβαιώνει τη θέση των Σταυρακάκη & Σταφυλάκη (2018, σ. 112), σύμφωνα με την οποία η τέχνη δεν είναι δυνατόν να αποκοπεί από την πολιτική της διάσταση.

Οι σύγχρονες ψηφιακές αναπαραστάσεις συνεχίζουν να αποτελούν ένα προνομιακό πεδίο έμφυλης διαπραγμάτευσης, αναδεικνύοντας τη δυναμική της οπτικής πληροφορίας ως μέσου κοινωνικής και πολιτισμικής παρέμβασης. Όπως επισημαίνει η Brodsky, η πολλαπλότητα και η διάχυση της οπτικής πληροφορίας μπορούν να λειτουργήσουν ως ισχυρά εργαλεία αμφισβήτησης και ανατροπής των κυρίαρχων σχέσεων εξουσίας. Κατ' αυτόν τον τρόπο, τα

ψηφιακά μέσα συμβάλλουν στη διεύρυνση των δυνατοτήτων έκφρασης, παρέχοντας φωνή και χώρο σε περισσότερα άτομα, τα οποία μπορούν να συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση εναλλακτικών αφηγήσεων και μορφών εκπροσώπησης (Brodsky, 2021, σ. 4).

5.2. Ερμηνεία και συζήτηση των αποτελεσμάτων

Τα ερμηνευτικά συμπεράσματα που προκύπτουν από τη συνολική ιστορική, ιστορική, θεωρητική και καλλιτεχνική χαρτογράφηση της βιντεοτέχνης καταδεικνύουν ότι η συμβολή των γυναικών δημιουργών δεν υπήρξε απλώς μια συμπληρωματική ή προσθετική προσθήκη στην Ιστορία της Τέχνης, αλλά μια δομική, ριζοσπαστική και ανατρεπτική παρέμβαση που αναδιέταξε το σύνολο των εικαστικών τεχνών. Οι γυναίκες καλλιτέχνιδες δεν περιορίστηκαν στην παθητική υιοθέτηση ενός νέου ψηφιακού εργαλείου, αλλά το επαναπροσδιόρισαν εκ βάθρων, μετατρέποντάς το στο κατεξοχήν ευέλικτο και δυναμικό μέσο για την έκφραση και τη στέγαση του αποκλεισμένου γυναικείου βιώματος (Jarrett, 2016, σ. 14).

Μέσα από την πρωτοποριακή και συχνά ρηξικέλευθη δράση δημιουργών όπως η Joan Jonas, η Martha Rosler και η Charlotte Moorman, η γυναικεία υποκειμενικότητα μετατοπίστηκε οριστικά από το καθεστώς του παθητικού αντικειμένου ή του σιωπηλού και παθητικού μοντέλου στη θέση του αυτόνομου, πολιτικά συνειδητοποιημένου καλλιτεχνικού συνδημιουργού (Brodsky, 2021, σ. 13). Η εισαγωγή και η οργανική ενσωμάτωση τεχνικών εννοιών όπως το glitch, η σκόπιμη αποσταθεροποίηση και η διάσπαση της εικόνας, καθώς και η άμεση εμπλοκή του σώματος στην τεχνολογική performance (Brodsky, 2021, σ. 17, 39), απέδειξαν ότι η βιντεοτέχνη αποτέλεσε μια ζωντανή πολιτική πράξη χειραφέτησης. Αυτή η πρακτική κατάφερε να κλονίσει τα θεμέλια του ανδροκρατούμενου δυτικού καλλιτεχνικού κανόνα, ο οποίος ιστορικά ταύτιζε τη δημιουργικότητα σχεδόν αποκλειστικά με το ανδρικό φύλο και το πρότυπο του λευκού Ευρωπαίου δημιουργού.

Παράλληλα, η γυναικεία συμβολή υπήρξε καταλυτική για τη ριζική αναθεώρηση και τον μετασχηματισμό των εκθεσιακών πρακτικών, της λειτουργίας των γκαλερί και του ίδιου του παραδοσιακού μουσειολογικού μηχανισμού. Εντασόμενες στο πλαίσιο του κινήματος της κριτικής των θεσμών που αναδύθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και αναπτύχθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της δεκαετίας του 1970, οι γυναίκες δημιουργοί αμφισβήτησαν την υποτιθέμενη αντικειμενικότητα και ουδετερότητα των καλλιτεχνικών θεσμών. Παράλληλα, ανέδειξαν ότι η παραδοσιακή αισθητική πρόσληψη δεν ήταν ουδέτερη, αλλά συνέβαλλε

συστηματικά στην αναπαραγωγή και τη διαιώνιση κοινωνικών και έμφυλων ανισοτήτων γύρω από το φύλο και την εξουσία (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 163).

Αυτή η ριζοσπαστική θεσμική κριτική οδήγησε στην ανάγκη μετατόπισης της καλλιτεχνικής δημιουργίας εκτός των στενών, ελιτίστικων ορίων του μουσειακού χώρου και την ένταξη της σε ένα ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο (Perrée, 1994, σ. 8-11). Η εξέλιξη αυτή βρίσκει την απόλυτη έκφρασή της στις σύγχρονες μετα-φεμινιστικές πρακτικές δημιουργών όπως η Pipilotti Rist. Στο έργο της, ο εκθεσιακός χώρος δεν αποτελεί απλώς αντικείμενο αμφισβήτησης, αλλά αναδιαμορφώνεται ριζικά, θηλυκοποιείται και μετατρέπεται σε ένα συμμετοχικό, πολυαισθητηριακό περιβάλλον εμπύθισης (Mondloch, 2018, σ. 49·London, 2020, σ. 144). Με αυτόν τον τρόπο, οι γυναίκες καλλιτέχνιδες επαναπροσδιόρισαν πλήρως τη σχέση του κοινού με το εικαστικό αποτέλεσμα, μετατρέποντας τον θεατή από έναν αποστασιοποιημένο, παθητικό παρατηρητή μιας στατικής εικόνας σε ενεργό, σωματικό και βιωματικό συμμετοχο της καλλιτεχνικής εμπειρίας.

Συμπερασματικά, η συστηματική ανάλυση της γυναικείας εικαστικής παραγωγής στο πεδίο των New Media και της Video Art επιβεβαιώνει τη θεωρητική θέση ότι η τέχνη, ανεξαρτήτως μορφής, υλικού ή τεχνολογικού μέσου, εμπεριέχει αναπόφευκτα μια βαθιά πολιτική και ιδεολογική διάσταση (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 112). Οι γυναίκες δημιουργοί, ως κοινωνική ομάδα που βρέθηκε διαχρονικά αντιμέτωπη με συστηματικούς αποκλεισμούς από τα κέντρα λήψης αποφάσεων και αναγνώρισης στον εικαστικό χώρο, αξιοποίησαν τις δυνατότητες της τεχνολογίας προκειμένου να συγκροτήσουν δικά τους καλλιτεχνικά δίκτυα, κοινότητες και θεσμούς, διαμορφώνοντας εναλλακτικές αφηγήσεις και αναπτύσσοντας μορφές δομικής αντίστασης απέναντι στις κυρίαρχες πολιτισμικές και κοινωνικές νόρμες (Bürger, 2010, σ. 94).

Είτε μέσω στρατηγικών θεσμικής συμπερίληψης και διεκδίκησης θέσεων εντός του ήδη υπάρχοντος καλλιτεχνικού πλαισίου, είτε μέσω πιο ριζοσπαστικών προσεγγίσεων που αποσκοπούσαν στην αποδόμηση του πατριαρχικού κανόνα και των ιεραρχιών των δομών (Freeland, 2005, σ. 104), οι καλλιτέχνιδες έδειξαν ότι τα ψηφιακά μέσα δεν αποτελούν ψυχρά ή ουδέτερα τεχνικά εργαλεία, αλλά μπορούν να λειτουργήσουν ως δυναμικά μέσα κοινωνικής παρέμβασης και αλλαγής. Η συνολική συμβολή τους στη βιντεοτέχνη άνοιξε νέους ορίζοντες στο όριο της καλλιτεχνικής πρακτικής, αναδεικνύοντας ότι η διεκδίκηση της έμφυλης ορατότητας, της ισότητας, η αμφισβήτηση του male gaze και η αναδιάταξη των κυρίαρχων

σχέσεων εξουσίας εξακολουθούν να αποτελούν κρίσιμα και ανοιχτά ζητήματα του σύγχρονου πολιτισμού.

Παράλληλα, η συστηματική διερεύνηση της γυναικείας καλλιτεχνικής παραγωγής μέσα από το πρίσμα των New Media και της Video Art οδηγεί στη διαπίστωση ότι η ορατότητα και η συγκρότηση της έμφυλης ταυτότητας στη σύγχρονη τέχνη δεν αποτελούν στατικά ή προκαθορισμένα μεγέθη, αλλά συνιστούν μια δυναμική και διαρκή διαδικασία διαπραγμάτευσης και ανοιχτής σύγκρουσης με τις κυρίαρχες σχέσεις εξουσίας. Οι γυναίκες δημιουργοί και αμφισβήτησης των κυρίαρχων σχέσεων εξουσίας. Αναγνωρίζοντας ότι ο πολιτισμός και οι κυρίαρχες αξίες που διαμορφώνονται σε σημαντικό βαθμό από κοινωνικά αποκλεισμένες και περιθωριοποιημένες ομάδες (Bürger, 2010, σ. 94), οι γυναίκες δημιουργοί οικειοποιήθηκαν τη βιντεοτέχνη ως ένα κατεξοχήν μέσο έκφρασης, διεκδίκησης και ανατροπής της ιστορικής τους αποσιώπησης και των θεσμικών αποκλεισμών που τη συνόδευαν.

Η ορατότητα που κατέκτησαν δεν περιορίστηκε σε μια απλή αύξηση της παρουσίας τους στους εκθεσιακούς χώρους, αλλά συνδέθηκε με την ανάπτυξη μιας νέας, ανατρεπτικής οπτικής γλώσσας, ικανής να αμφισβητήσει και να αποδομήσει τα πατριαρχικά στερεότυπα. Μέσω της στρατηγικής διαχείρισης της κινούμενης εικόνας, το γυναικείο βίωμα έπαψε να λειτουργεί αποκλειστικά ως βιογραφικό ή προσωπικό στοιχείο και μετατράπηκε σε εργαλείο κοινωνικά ευαίσθητης κριτικής (Jarrett, 2016, σ. 14). Με τον τρόπο αυτό, το καλλιτεχνικό κατεστημένο κλήθηκε να αναμετρηθεί με τους μηχανισμούς μέσω των οποίων η γυναικεία ταυτότητα κατασκευάζεται, αναπαράγεται και εσωτερικεύεται στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

Σ' αυτό ακριβώς το πλαίσιο, η έμφυλη δυναμική στη σύγχρονη τέχνη αναλύεται μέσα από δύο διακριτές αλλά αλληλοσυμπληρούμενες στρατηγικές, οι οποίες διαμόρφωσαν σε σημαντικό βαθμό τόσο τη φεμινιστική διεκδίκηση όσο και την ιστορική εξέλιξη των New Media. Από τη μία πλευρά, η φιλελεύθερη προσέγγιση της συμπερίληψης εστίασε στην ενσωμάτωση των γυναικών δημιουργών εντός του ήδη υπάρχοντος θεσμικού πλαισίου των Καλών Τεχνών, διεκδικώντας ίση εκπροσώπηση και αναδεικνύοντας τις ανισότητες που χαρακτήριζαν την κατανομή των θέσεων εξουσίας στον εκθεσιακό χώρο (Freeland, 2005, σ. 104 Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 163). Από την άλλη πλευρά, η ριζοσπαστική προσέγγιση αξιοποίησε τις εγγενείς, πειραματικές δυνατότητες της τεχνολογίας, καθώς και τεχνικές όπως το glitch, τη σκόπιμη παραμόρφωση της εικόνας, τη χρήση μασκών και τη διάσπαση της γραμμικής

αφήγησης για να υπονομεύσει τις ιδεολογικές δομές που συγκροτούν τον ίδιο τον καλλιτεχνικό κανόνα.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της πρακτικής αποτελούν η σειρά έργων *Organic Honey's Visual Telepathy* (1972), της Joan Jonas, η οποία διερευνά το φύλο ως κοινωνική κατασκευή μέσα από το είδωλο και τον καθρέφτη (Brodsky, 2021, σ. 17), καθώς και οι σύγχρονες, μνημειακές εγκαταστάσεις της Pipilotti Rist, οι οποίες επαναπροσδιορίζουν και θηλυκοποιούν την αρχιτεκτονική του μουσείου (Mondloch, 2018). Τα έργα αυτά δείχνουν ότι η ταυτότητα δεν αποτελεί ένα σταθερό και προκαθορισμένο χαρακτηριστικό, αλλά μια δυναμική και επιτελεστική διαδικασία. Μέσα από τις πρακτικές αυτές οι γυναίκες καλλιτέχνιδες ανασυνθέτουν δημιουργικά τους όρους συγκρότησης της ταυτότητας, απελευθερώνοντας το σώμα από τους περιορισμούς του ανδρικού βλέμματος (male gaze) και μετατρέποντάς το από αντικείμενο θέασης και ηδονοβλεψίας σε αυτόνομο τεχνολογικό καλλιτεχνικό υποκείμενο.

Αξιολογώντας το σύνολο των παραπάνω δεδομένων, καθίσταται σαφές ότι η σύγχρονη τέχνη των New Media επιβεβαιώνει τη θεμελιώδη παραδοχή πως κάθε καλλιτεχνική πρακτική, ανεξαρτήτως μορφής, υλικού ή πρόθεσης, εμπεριέχει αναπόφευκτα μια βαθιά πολιτική διάσταση που συμβάλλει στη διαμόρφωση και την αναπαραγωγή του κοινού νου και των κοινωνικών αντιλήψεων (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 112). Στο πλαίσιο αυτό, η τεχνολογία λειτούργησε ως ο ένας ιδιαίτερα ευέλικτος και δυναμικός σύμμαχος των γυναικών δημιουργών, προσφέροντας ένα καινοτόμο πεδίο όπου η αλληλεπίδραση του ανθρώπινου και τεχνολογικού στοιχείου παράγει νέες μορφές καλλιτεχνικού λόγου και έκφρασης (Καραμπά, 2022, σ. 235 Καραμπά & Παπαστάμου, 2022, σ. 259).

Ακόμη και σε περιπτώσεις ιστορικών δημιουργών, όπως η Georgia O'Keeffe, η οποία απέρριπτε τις έμφυλες κατηγοριοποιήσεις φοβούμενη την γκετοποίηση και τον περιορισμό της ερμηνείας του έργου της (Freeland, 2005, σ. 97), η εξέλιξη των New Media αναδεικνύει ότι η δυναμική του φύλου παραμένει ο βασικός κινητήριος μοχλός για την ανανέωση των εικαστικών τεχνών. Η συμβολή των γυναικών στη Video Art υπήρξε καθοριστική, καθώς συνέβαλε στη μεταμόρφωση ενός τεχνολογικού μέσου σε πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης, χειραφέτησης και κοινωνικής παρέμβασης. Παράλληλα ανέδειξε τη διεκδίκηση της ορατότητας και την αποδόμηση των σχέσεων εξουσίας ως μια συνεχή ανοιχτή και διαρκώς επίκαιρη πολιτική διαδικασία στον σύγχρονο πολιτισμό.

5.3. Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα

Η ολοκλήρωση της παρούσας μελέτης σχετική με τη συμβολή των γυναικών δημιουργών στη Video Art και τα New Media δεν εξαντλεί το ερευνητικό πεδίο, αλλά αντίθετα ανοίγει νέους προοπτικές και υπογραμμίζει την ανάγκη για περαιτέρω διερεύνηση συγκεκριμένων ερευνητικών αξόνων στο μέλλον. Ένας πρώτος άξονας αφορά την εμβάθυνση στη σχέση του ανθρώπινου και του τεχνολογικού στοιχείου, όπως αυτή επαναπροσδιορίζεται μέσα από τις σύγχρονες τεχνολογίες αιχμής, όπως η Τεχνητή Νοημοσύνη (AI), η Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα (VR/AR) και οι αλγόριθμοι μηχανικής μάθησης.

Καθώς η αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και τεχνολογίας αποκτά ολοένα μεγαλύτερη ένταση, πολυπλοκότητα και οικειότητα στην καθημερινή ζωή (Καραμπά, 2022, σ. 235), είναι αναγκαία η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο μετασχηματίζονται οι σύγχρονες έμφυλες διεκδικήσεις όταν το καλλιτεχνικό μέσο παύει να λειτουργεί αποκλειστικά ως εργαλείο καταγραφής και μετατρέπεται σε ένα αυτόνομο αλγοριθμικό σύστημα παραγωγής περιεχομένου και νοήματος. Στο πλαίσιο αυτό, μελλοντικές έρευνες θα μπορούσαν να εξετάσουν κατά πόσο οι παραδοσιακές φεμινιστικές στρατηγικές αποδόμησης του πατριαρχικού κανόνα (Freeland, 2005, σ. 104) παραμένουν επαρκείς, ή αν το νέο ψηφιακό περιβάλλον απαιτεί την ανάπτυξη αναθεωρημένων θεωρητικών και μεθοδολογικών εργαλείων, για την αντιμετώπιση των έμφυλων προκαταλήψεων (genderbiases) που ενδέχεται να είναι ενσωματωμένες στον ίδιο κώδικα, στα μεγάλα δεδομένα (bigdata) και στους μηχανισμούς των New Media.

Ένας δεύτερος εξίσου σημαντικός ερευνητικός άξονας αφορά την αναθεώρηση και τη διεύρυνση της ιστοριογραφίας της τεχνολογικής τέχνης μέσα από μια διαθεματική (intersectional) προσέγγιση. Παρότι η παρούσα εργασία αναδεικνύει τη σύγκρουση των γυναικών με τις κυρίαρχες δομές εξουσίας, η μελλοντική επιστημονική έρευνα καλείται να εξετάσει με μεγαλύτερη συστηματικότητα τον τρόπο που το γυναικείο βίωμα διασταυρώνεται με ζητήματα φυλής, κοινωνικής τάξης, σεξουαλικότητας και γεωγραφικών αποκλεισμών εντός του πεδίου της ψηφιακής δημιουργίας (Jarrett, 2016, σ. 14).

Λαμβάνοντας υπόψη ότι ο πολιτισμός και οι εναλλακτικές αφηγήσεις του διαμορφώνονται σε σημαντικό βαθμό από κοινωνικά αποκλεισμένες ομάδες που αναπτύσσουν στρατηγικές

αντίστασης απέναντι στις δομές εξουσίας (Bürger, 2010, σ. 94), κρίνεται αναγκαίο η έρευνα να στραφεί με μεγαλύτερη έμφαση προς τις δημιουργούς αντίστοιχων κοινωνικών ομάδων, καθώς και, πιο συγκεκριμένα, προς καλλιτέχνιδες που προέρχονται από μειονοτικές ή περιθωριοποιημένες κοινότητες. Μία τέτοια μελέτη, μπορεί να εστιάσει στο κοινωνικό υπόβαθρο μεμονωμένα, αλλά υπάρχει και η δυνατότητα να εισαχθεί και η παράμετρος του μέσου, ακολουθώντας την σχέση κοινωνικής ομάδας και ψηφιακού μέσου. Οι δημιουργοί αυτές αξιοποίησαν τη βιντεοτέχνη και τα νέα μέσα υπό διαφορετικές πολιτικές, μεταποικιακές και οικονομικές συνθήκες σε σχέση με τη δυτική καλλιτεχνική πρωτοπορία. Μια τέτοια ερευνητική προσέγγιση θα μπορούσε να συμβάλει στη χαρτογράφηση αυτόνομων καλλιτεχνικών δικτύων, κοινοτήτων και θεσμών που αναπτύχθηκαν μακριά από τον κυρίαρχο αγγλοσαξονικό πλαίσιο αναφοράς. Παράλληλα, θα επέτρεπε τη διαμόρφωση μιας περισσότερο συμπεριληπτικής, πολυφωνικής και σφαιρικής κατανόησης της ιστορίας των New Media, αναδεικνύοντας πτυχές της καλλιτεχνικής παραγωγής που παραμένουν μέχρι σήμερα υποεκπροσωπούμενες στη διεθνή βιβλιογραφία.

Συνεκτιμώντας τις παραπάνω κατευθύνσεις, ένας τρίτος και ιδιαίτερα σημαντικός ερευνητικός άξονας θα μπορούσε να αφορά τον ψηφιακό μετασχηματισμό των εκθεσιακών, μουσειολογικών και επιμελητικών πρακτικών. Η ιστορική εξέλιξη από τις κλειστοφοβικές και αναλογικές προβολές της Joan Jonas στις μνημειακές, πολυαισθητηριακές εγκαταστάσεις της Pipilotti Rist (London, 2020, σ. 144, Mondloch, 2018) κατέδειξε ότι ο εκθεσιακός χώρος δεν συνιστά ποτέ ένα ουδέτερο περιβάλλον παρουσίασης, αλλά αποτελεί πεδίο ιδεολογικής διαπραγμάτευσης και σύγκρουσης. Μελλοντικές μελέτες οφείλουν να εξετάσουν τον τρόπο με τον οποίο τα σύγχρονα εικονικά μουσεία, οι διαδικτυακές πλατφόρμες και οι μετα-ψηφιακοί χώροι έκθεσης διαχειρίζονται και μεταδίδουν την οπτική πληροφορία (Brodsky, 2021, σ. 4). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η διερεύνηση του κατά πόσο τα νέα αυτά περιβάλλοντα αναπαράγουν τις παραδοσιακές έμφυλες ιεραρχίες του παρελθόντος ή εάν προσφέρουν ουσιαστικά νέες δυνατότητες για την ενίσχυση της έμφυλης ορατότητας και την αμφισβήτηση του ανδροκρατούμενου βλέμματος. Δεδομένου ότι κάθε καλλιτεχνική πρακτική συμβάλλει αναπόφευκτα στη διαμόρφωση και αναπαραγωγή όσο και στην κριτική του κοινού νου (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 112), η συνεχής θεωρητική επαγρύπνηση κρίνεται απαραίτητη. Μόνο μέσα από τη διαρκή ανανέωση της κριτικής θεωρίας και της σύνδεσής της με τις νεότερες, υβριδικές τεχνολογικές πρακτικές (Καραμπά & Παπαστάμου, 2022, σ. 259)

θα μπορέσει η τέχνη να διατηρήσει τον ρόλο της ως ένα πεδίο κοινωνικής χειραφέτησης, αμφισβήτησης των κυρίαρχων σχέσεων εξουσίας, και ευρύτερου πολιτικού σχολιασμού.

Πέρα από τους μετασχηματισμούς όμως που παρατηρούνται στο επίπεδο της καλλιτεχνικής παραγωγής και της επιμέλειας, ένας τέταρτος κομβικός άξονας μελλοντικής έρευνας αφορά τις υλικές και τεχνικές προκλήσεις που έχουν σχέση με τη συντήρηση, την αποκατάσταση και την αρχειοθέτηση των πρώιμων έργων Video Art που δημιούργησαν γυναίκες καλλιτέχνιδες. Η ιστορική εμπειρία δείχνει ότι σημαντικός αριθμός έργων των δεκαετιών του '60 και '70, τα οποία βασίστηκαν σε ευαίσθητα αναλογικά μέσα, όπως οι μαγνητοταινίες U-matic και τα συστήματα Portapak, κινδυνεύουν με οριστική απώλεια λόγω της τεχνολογικής απαξίωσης των συσκευών αναπαραγωγής (London, 2020, σ. 78). Μελλοντικές έρευνες καλούνται να εξετάσουν κριτικά τις έμφυλες διαστάσεις των ίδιων των αρχείων και των θεσμικών συλλογών. Ειδικότερα, κρίνεται αναγκαία η διερεύνηση του κατά πόσο οι διαδικασίες ψηφιοποίησης και διάσωσης των έργων των New Media αναπαράγουν τους παλιούς αποκλεισμούς, παραμερίζοντας το έργο λιγότερο προβεβλημένων γυναικών δημιουργών, ή αν μπορούν να λειτουργήσουν ως διαδικασίες ιστορικής αποκατάστασης που συμβάλουν στην αναθεώρηση του κυρίαρχου κανόνα (Freeland, 2005, σ. 104).

Επιπλέον, ιδιαίτερα γόνιμο πεδίο για την μελλοντική θεωρητική ανάπτυξη της έρευνας αποτελεί η διασταύρωση των New Media με τις σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις του οικοφεμινισμού (ecofeminism) και του μετα-ανθρωπισμού (posthumanism). Καθώς οι γυναίκες δημιουργοί έχουν ιστορικά αναπτύξει μια κοινωνικά ευαίσθητη και προσανατολισμένη στη φροντίδα οπτική (Jarrett, 2016, σ. 14), ενώ λόγω αυτού, κρίνεται σημαντική η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η σύγχρονη βιντεοτέχνη προσεγγίζει ζητήματα όπως η οικολογική κρίση, η κλιματική αλλαγή και η σχέση του ανθρώπου με τα μη ανθρώπινα όντα και το φυσικό περιβάλλον. Οι πολυαισθητηριακές εγκαταστάσεις, οι οποίες ανατρέπουν τους όρους της παθητικής και αποστασιοποιημένης θέασης προτείνοντας μορφές βιωματικής, και οργανικήςεμβύθισης (Mondloch, 2018, σ. 49), μπορούν να μελετηθούν ως πεδία όπου η τεχνολογία δεν αξιοποιείται για την επιβολή κυριαρχίας επί της φύσης, αλλά για την ανάδειξη της αλληλεξάρτησης όλων των ζωντανών συστημάτων. Μια τέτοια προσέγγιση θα μπορούσε να διευρύνει το πεδίο της έμφυλης κριτικής, συνδέοντας την αποδόμηση των πατριαρχικών δομών με την αμφισβήτηση ανθρωποκεντρικών και αποικιοκρατικών προτύπων που χαρακτηρίζουν τη νεωτερικότητα (Bürger, 2010, σ. 74).

Τέλος, κρίνεται αναγκαία η διερεύνηση της πολιτικής οικονομίας της διανομής της Video Art στην εποχή των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των πλατφορμών συνεχούς ροής (streaming). Η επιδίωξη των καλλιτεχνών της δεκαετίας του '70 για μια μορφή τέχνης που θα υπερέβαινε τα όρια του μουσειακού χώρου και θα συνδεόταν άμεσα με το ευρύτερο κοινό (Perrée, 1994, σ. 8-11), αποκτά νέες διαστάσεις στο σύγχρονο δικτυωμένο περιβάλλον. Ωστόσο, η σχετική έρευνα οφείλει να λάβει υπόψη ότι οι συγκεκριμένες ψηφιακές πλατφόρμες λειτουργούν μέσω αλγοριθμικών μηχανισμών, οι οποίοι συχνά περιορίζουν την ορατότητα του γυναικείου σώματος, ιδιαίτερα όταν αυτό συνδέεται με μορφές πολιτικής διεκδίκησης και αυτονομίας (Brodsky, 2021, σ. 13). Η διερεύνηση αυτών των μηχανισμών μπορεί να συμβάλλει ουσιαστικά στην κατανόηση των νέων μορφών ελέγχου, ορατότητας και αποκλεισμού που αναδύονται στο σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον και να εμπλουτίσει περαιτέρω τη συζήτηση γύρω από τις σχέσεις φύλου, τεχνολογίας και πολιτισμικής παραγωγής.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η συστηματική θεωρητική, ιστορική και εικαστική διερεύνηση της ανάπτυξης της βιντεοτέχνης (Video Art), μέσα από το πρίσμα των έμφυλων διεκδικήσεων και των φεμινιστικών κινημάτων, οδηγεί σε μια σειρά αλληλένδετων και πολυεπίπεδων συμπερασμάτων. Καταρχάς, επιβεβαιώνεται η βασική θεωρητική παραδοχή της παρούσας εργασίας, σύμφωνα με την οποία η τέχνη, ανεξαρτήτως της μορφής, του υλικού ή του τεχνολογικού μέσου που αξιοποιεί, δεν μπορεί να αποσυνδεθεί από την πολιτική και ιδεολογική της διάσταση. Ως κοινωνικό και πολιτισμικό προϊόν, κάθε καλλιτεχνική πρακτική εγγράφεται αναπόφευκτα σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο, στο οποίο επηρεάζεται από τις κυρίαρχες δομές εξουσίας, ενώ ταυτόχρονα συμβάλλει ενεργά είτε στη διατήρηση και αναπαραγωγή τους είτε στην κριτική αμφισβήτησή τους. Υπό αυτή την έννοια, δεν υφίσταται, ούτε είναι εφικτός, ένας απόλυτος διαχωρισμός μεταξύ «πολιτικής» και «μη πολιτικής» τέχνης, καθώς κάθε μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης συμμετέχει άμεσα ή έμμεσα στη συγκρότηση, τη νομιμοποίηση ή την κριτική αποδόμηση των κυρίαρχων αντιλήψεων, αξιών και νοηματοδοτήσεων που διαμορφώνουν τον κοινό νοη (Σταυρακάκης & Σταφυλάκης, 2018, σ. 112). Η τέχνη, επομένως, δεν λειτουργεί αποκλειστικά ως πεδίο αισθητικής δημιουργίας, αλλά και ως χώρος κοινωνικής διαπραγμάτευσης, ιδεολογικής αντιπαράθεσης και πολιτισμικού μετασχηματισμού.

Η βιντεοτέχνη δεν αναδύθηκε ως αποτέλεσμα μιας ουδέτερης ή γραμμικής τεχνολογικής εξέλιξης, αλλά ως προϊόν συγκεκριμένων κοινωνικών, πολιτικών και πολιτισμικών συνθηκών, λειτουργώντας ως μορφή ριζοσπαστικής αντίστασης απέναντι στον συγκεντρωτικό έλεγχο της πληροφορίας από τα κυρίαρχα τηλεοπτικά δίκτυα και στον ελιτιστικό χαρακτήρα των παραδοσιακών καλλιτεχνικών θεσμών. Οι καλλιτέχνες της δεκαετίας του 1970, θέτοντας το αίτημα για μια τέχνη έξω από τον μουσειακό χώρο που θα συνδεόταν άμεσα με την κοινωνική πραγματικότητα, αναγνώρισαν στο βίντεο ένα ιδιαίτερα ευέλικτο, προσιτό και κατάλληλο μέσο έκφρασης, για να συνδέσουν την καλλιτεχνική πρακτική με το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο και τη διεύρυνση της πρόσβασης στην καλλιτεχνική παραγωγή (Perrée, 1994, σ. 8-11). Η μετατόπιση αυτή καταδεικνύει ότι ο πολιτισμός και οι εναλλακτικές αφηγήσεις ανανεώνονται ουσιαστικά όταν κοινωνικά αποκλεισμένες ομάδες οικειοποιούνται τα μέσα παραγωγής και αναπαράστασης προκειμένου να διατυπώσουν τις δικές τους μορφές

έκφρασης, κριτικής και αντίστασης, απέναντι στις κυρίαρχες δομές εξουσίας (Bürger, 2010, σ. 94).

Δεύτερον, η παρούσα εργασία αναδεικνύει ότι η συμβολή των γυναικών δημιουργών στη γέννηση και την εδραίωση της Video Art δεν υπήρξε απλώς συμπληρωματική ή προσθετική, αλλά βαθύτατα δομική και ανατρεπτική για το σύνολο των εικαστικών τεχνών. Για τις γυναίκες καλλιτέχνιδες, οι οποίες είχαν βιώσει διαχρονικούς και συστηματικούς αποκλεισμούς από τον παραδοσιακό καλλιτεχνικό κανόνα, και τους μηχανισμούς αναγνώρισης του εικαστικού πεδίου, η τεχνολογία του βίντεο λειτούργησε ως ένα προνομιακό πεδίο δημιουργικής ελευθερίας και φεμινιστικής έκφρασης. Ως μέσο χωρίς ισχυρές ιστορικές και ακαδημαϊκές καταβολές, η βιντοτέχνη προσέφερε έναν σχετικά «καθαρό» χώρο καλλιτεχνικής δημιουργίας, απαλλαγμένο από το βάρος των ανδροκρατούμενων παραδόσεων που χαρακτήριζαν τις παραδοσιακές μορφές τέχνης (Brodsky, 2021, σ. 4· London, 2020, σ. 10). Η οικειοποίηση της βιντεοκάμερας και του μόνιτορ επέτρεψε τη συγκρότηση αυτόνομων καλλιτεχνικών δικτύων, κοινοτήτων και θεσμών, προσφέροντας νέες δυνατότητες ορατότητας, εκπροσώπησης και έκφρασης του γυναικείου βιώματος (Jarrett, 2016, σ. 14).

Μέσα από τη διαλεκτική σχέση μεταξύ της φιλελεύθερης φεμινιστικής τάσης, η οποία διεκδικούσε τη θεσμική συμπερίληψη των γυναικών στο υφιστάμενο καλλιτεχνικό σύστημα, και της ριζοσπαστικής προσέγγισης που επεδίωκε την πλήρη αποδόμηση των κυρίαρχων ιεραρχιών και δομών εξουσίας (Freeland, 2005, σ. 104), οι γυναίκες δημιουργοί κατάφεραν να επαναπροσδιορίσουν τη θέση του γυναικείου σώματος στην καλλιτεχνική παραγωγή. Το σώμα έπαψε να αντιμετωπίζεται ως αντικείμενο παθητικής και ηδονοβλεπτικής θέασης (male gaze) και μετατράπηκε σε ενεργό, πολιτικό και τεχνολογικό διαμεσολαβημένο υποκείμενο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της διαδικασίας αποτελεί η περίπτωση της Charlotte Moorman και η περφόρμανς Opera Sextronique (1967) η οποία ανέδειξε με ιδιαίτερη σαφήνεια τις έμφυλες ανισότητες που χαρακτήριζαν την κοινωνική, θεσμική και δικαστική αντιμετώπιση των καλλιτεχνών. Η διαφορετική μεταχείριση της Moorman αποκάλυψε τις βαθιά εδραιωμένες πατριαρχικές αντιλήψεις που περιόριζαν τη γυναικεία καλλιτεχνική έκφραση και σωματική αυτονομία, καθιστώντας το έργο της κομβικό σημείο αναφοράς για τη φεμινιστική ιστορία της βιντεοτέχνης (Brodsky, 2021, σ. 13).

Τρίτον, η διαχρονική μελέτη της βιντεοτέχνης αναδεικνύει τόσο τη συνέχεια όσο και τις ουσιαστικές αισθητικές και θεωρητικές μετατοπίσεις που συνδέουν τις πρωτοπόρες δημιουργούς της δεκαετίας του 1970 με τις σύγχρονες καλλιτέχνιδες. Το βασικό στοιχείο

συνέχειας εντοπίζεται στη χρήση του σώματος της επιτελεστικότητας (performance) και της οπτικής διατάραξης ή του τεχνικού σφάλματος ως μέσων κοινωνικής και πολιτισμικής κριτικής. Ωστόσο, παρατηρούνται σημαντικές διαφοροποιήσεις στις καλλιτεχνικές στρατηγικές που υιοθετούνται. Οι πρωτοπόρες δημιουργοί της πρώτης γενιάς, όπως η Joan Jonas και η Martha Rosler, αξιοποίησαν το βίντεο ως μέσο άμεσης αντιπαράθεσης με τα κυρίαρχα μέσα ενημέρωσης και ιδιαίτερα με την τηλεόραση, υιοθετώντας μια αισθητική που χαρακτηρίζονταν από μινιμαλισμό, ασπρόμαυρη εικόνα, ωμότητα και συχνά κλειστοφοβική ατμόσφαιρα (Brodsky, 2021, σ. 39· London, 2020, σ. 78),

Αντίθετα, οι σύγχρονες καλλιτέχνιδες αναπτύσσουν διαφορετικές μορφές παρέμβασης, προσαρμοσμένες στις συνθήκες της ψηφιακής εποχής. Δημιουργοί όπως η Pipilotti Rist γεφυρώνουν τα όρια μεταξύ της mainstream κουλτούρας και της σύγχρονης ψηφιακής τέχνης, αξιοποιώντας και επανανοηματοδοτώντας τη γλώσσα των μαζικών media μέσα από μια έντονα εικονοκλαστική αισθητική, η οποία συνδυάζει έκρηξη χρωμάτων, αισθητηριακών υφών και ηλεκτρονικής μουσικής (Brodsky, 2021, σ. 111· London, 2020, σ. 139-141). Η μετάβαση αυτή από τη στατική και συχνά ανακριτική θέαση των πρώτων έργων βίντεο προς τη συμμετοχική και βιωματική εμπύθιση του θεατή σε μνημειακές, πολυμεσικές εγκαταστάσεις (Mondloch, 2018, σ. 49), αντανακλά ευρύτερες θεωρητικές μετατοπίσεις στο εσωτερικό της φεμινιστικής σκέψης. Ειδικότερα, συνδέεται με τις προσεγγίσεις του para feminism, όπου η έμφυλη κριτική δεν εκφράζεται αποκλειστικά μέσω της άμεσης αντιπαράθεσης με τις κυρίαρχες δομές, αλλά και μέσω της άμεσης αντιπαράθεσης με τις κυρίαρχες δομές, αλλά και μέσω της αισθητικής απόλαυσης, της εμπύθισης και της αναδιαμόρφωσης του αρχιτεκτονικού και μουσειακού χώρου.

Τέλος, η παρούσα μελέτη καταδεικνύει ότι η ιστορία της Video Art επιβεβαιώνει πως η σχέση ανθρώπου και μηχανής δεν είναι ουδέτερη, αλλά συνιστά ένα δυναμικό και διαρκώς μεταβαλλόμενο πεδίο παραγωγής λόγου, συγκρότησης ταυτοτήτων και έμφυλης διαπραγμάτευσης (Καραμπά, 2022, σ. 235· Καραμπά & Παπαστάμου, 2022, σ. 259). Παρά τις επιφυλάξεις ορισμένων ιστορικών δημιουργών, όπως η Georgia O'Keeffe, οι οποίες απέρριπταν τις έμφυλες κατηγοριοποιήσεις φοβούμενες τον περιορισμό ή την περιθωριοποίηση του έργου τους (Freeland, 2005, σ. 97), η ιστορική εξέλιξη του πεδίου αναδεικνύει ότι η δυναμική του φύλου υπήρξε και εξακολουθεί να αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για την ανανέωση και τον μετασχηματισμό των εικαστικών τεχνών.

Η βιντεοτέχνη, διατηρώντας σε όλη την ιστορική της διαδρομή έναν εγγενώς ευέλικτο, υβριδικό και ριζικά αντι-ελιτιστικό χαρακτήρα, λειτούργησε ως ο κατεξοχήν προνομιακός χώρος για τις γυναίκες δημιουργούς, προσφέροντάς τους τα απαραίτητα υλικά και εννοιολογικά μέσα για να ανατρέψουν το κυρίαρχο καλλιτεχνικό κατεστημένο. Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές τέχνες που έφεραν το ασήκωτο βάρος ενός ανδροκρατούμενου παρελθόντος, η κινούμενη εικόνα και τα νέα μέσα παρείχαν μια «καθαρή» βάση δημιουργίας. Αυτή η ιδιαιτερότητα επέτρεψε στις γυναίκες καλλιτέχνιδες να οικειοποιηθούν το ψυχρό τεχνολογικό μέσο και να το μετατρέψουν σε ένα δυναμικό εργαλείο αισθητικής, έμφυλης και κοινωνικής χειραφέτησης. Μέσα από τη χρήση του glitch, της επιτελεστικότητας (performance) και της σκόπιμης αποδόμησης του ανδρικού βλέμματος (male gaze), οι πρωτοπόροι του μέσου απέδειξαν ότι η τεχνολογία δεν είναι ουδέτερη, αλλά μπορεί να αναδιαταχθεί για να στεγάσει το περιθωριοποιημένο γυναικείο βίωμα και να ασκήσει δριμεία κριτική στις πατριαρχικές δομές εξουσίας.

Η ιστορική και θεωρητική συμβολή των γυναικών στο πεδίο της Video Art δεν αποτελεί ένα απλό κεφάλαιο του παρελθόντος, αλλά παραμένει διαχρονικά επίκαιρη, πολιτικά αναγκαία και θεωρητικά γόνιμη. Το έργο τους έθεσε τις ακλόνητες επιστημολογικές και αισθητικές βάσεις για τις επόμενες γενιές δημιουργών, οι οποίες σήμερα καλούνται να αναμετρηθούν με τις πολύπλοκες και συχνά αόρατες προκλήσεις της σύγχρονης ψηφιακής και αλγοριθμικής εποχής. Η κληρονομιά τους λειτουργεί ως ένας ζωντανός οδηγός για τη συνέχιση του διαρκούς αγώνα για την έμφυλη ορατότητα, τη θεσμική ισότητα και τον ριζικό κοινωνικό μετασχηματισμό, επιβεβαιώνοντας ότι η οπτική πληροφορία παραμένει το πιο ισχυρό όπλο για τη διεκδίκηση της κοινωνικής δικαιοσύνης στον σύγχρονο πολιτισμό.

Παρά την ευρεία θεωρητική και ιστοριογραφική χαρτογράφηση του πεδίου σε διεθνές επίπεδο, η παρούσα μελέτη δύναται να αποτελέσει αφετηρία για μια συστηματικότερη και εις βάθος διερεύνηση της θέσης, της παρουσίας και της καλλιτεχνικής συμβολής των γυναικών δημιουργών βιντεοτέχνης ειδικά στην Ελλάδα. Παρότι η έρευνα ανέδειξε κομβικές πτυχές της δημιουργικής τους πρακτικής, διαπιστώνεται ότι το συγκεκριμένο πεδίο παραμένει σχετικά ανεξερευνητό στην εγχώρια βιβλιογραφία, γεγονός που αναδεικνύει την επιτακτική ανάγκη για περαιτέρω επιστημονική ενασχόληση.

Στο πλαίσιο αυτό, μια μελλοντική μεταπτυχιακή ή, κυρίως, διδακτορική έρευνα θα μπορούσε να προχωρήσει στη συστηματική χαρτογράφηση του έργου των Ελληνίδων δημιουργών βιντεοτέχνης, καταγράφοντας τόσο τις καλλιτεχνικές τους διαδρομές όσο και τις θεματικές, αισθητικές και τεχνολογικές προσεγγίσεις που αναπτύσσουν. Παράλληλα, θα ήταν γόνιμο να εξεταστεί ο τρόπος με τον οποίο οι δημιουργοί αυτές διαπραγματεύονται ζητήματα φύλου, ταυτότητας, σώματος, εξουσίας και ψηφιακής κουλτούρας μέσα από το έργο τους, καθώς και ο βαθμός στον οποίο οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες επηρεάζουν τις καλλιτεχνικές τους πρακτικές και τη διαμόρφωση νέων μορφών έκφρασης.

Επιπλέον, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η διερεύνηση των θεσμικών και κοινωνικών πλαισίων μέσα στα οποία αναπτύσσεται η βιντεοτέχνη στην Ελλάδα. Αυτό περιλαμβάνει την αποτίμηση της παρουσίας των γυναικών σε μουσεία, γκαλερί, φεστιβάλ, εκπαιδευτικά ιδρύματα και ανεξάρτητους καλλιτεχνικούς χώρους, καθώς και τους μηχανισμούς προβολής, υποστήριξης και αναγνώρισης του έργου τους. Η μελέτη των δικτύων συνεργασίας και της συμμετοχής τους σε διεθνείς διοργανώσεις μπορεί παράλληλα να αναδείξει τον βαθμό εξωστρέφειας και διασύνδεσης της ελληνικής παραγωγής με το διεθνές καλλιτεχνικό γίγνεσθαι.

Συμπερασματικά, μια συγκριτική προσέγγιση ανάμεσα στην ελληνική περίπτωση και σε αντίστοιχες διεθνείς καλλιτεχνικές πρακτικές θα συνέβαλλε στην πληρέστερη κατανόηση των ιδιαιτεροτήτων αλλά και των κοινών χαρακτηριστικών της γυναικείας βιντεοτέχνης. Μια τέτοια ερευνητική κατεύθυνση θα καλύψει ένα σημαντικό κενό στην ελληνική ιστοριογραφία της τέχνης, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ενός ολοκληρωμένου θεωρητικού πλαισίου και ενισχύοντας την ουσιαστική αναγνώριση της συμβολής των γυναικών δημιουργών στη σύγχρονη καλλιτεχνική παραγωγή.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Brodsky, J. K. (2021). *Dismantling patriarchy bit by bit: Art, feminism and digital technology*. Bloomsbury Visual Arts.
- Bürger, P. (2010). *Θεωρία της πρωτοπορίας*. Νεφέλη.
- Carter, C. L. (2014). Video art: Cultural transformations. *The Journal of Asian Arts & Aesthetics*, 5, 9–12.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research in education* (8th ed.). Routledge.
- Freeland, C. (2005). *Μα είναι αυτό τέχνη; Εισαγωγή στην ιστορία της τέχνης*. Πλέθρον.
- Jarrett, K. (2016). *The digital housewife: Feminism, labour and digital media*. Pluto Press.
- London, B. (2020). *Video art: The first fifty years*. Phaidon Press.
- Mondloch, K. (2018). *A capsule aesthetic: Feminist materialisms in new media art*. University of Minnesota Press.
- Paul, C. (2010). *Digital art* (3rd ed.). Thames & Hudson.
- Perrée, R. (1994). *Εισαγωγή στη βιντεοτέχνη*. Αιγόκερως.
- Walker, J. A. (2010). *Η τέχνη στην εποχή των μέσων μαζικής ενημέρωσης*. University Studio Press.
- Καραμπά, Ε., & Παπαστάμου, Β. (2022). *Φεμινιστικές θεωρίες, αισθητικές πρακτικές και παγκοσμιοποιημένες τεχνολογίες*. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας & Κέντρο Νέων Μέσων και Φεμινιστικών Πρακτικών στον Δημόσιο Χώρο.
- Σταυρακάκης, Γ., & Σταφυλάκης, Κ. (2018). *Το πολιτικό στη σύγχρονη τέχνη*. Εκκρεμές.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ: ΑΝΑΛΥΤΙΚΕΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Παράρτημα Α - Συνέντευξη 1: Αύρα Σωτηροπούλου

Ημερομηνία διεξαγωγής: [18 Μάϊου 2026]

Μέσο διεξαγωγής: Τηλεδιάσκεψη (Google Meet)

Ιδιότητα Συμμετέχουσας: Εικαστικός, Γραφίστρια, Animator

Σπουδές: Απόφοιτος Τμήματος Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης (Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων), Κάτοχος Μεταπτυχιακού Τίτλου στις «Τεχνολογίες 2D/3D Animation» (Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής).

Κωδικοποίηση ερευνήτριας/συμμετέχουσας: Μ.Γ. (Μαρίνα Γεωργοπούλου) / Α.Σ. (Αύρα Σωτηροπούλου)

- **Μ.Γ.: Θα θέλατε να συστηθείτε και να αναφέρετε λίγα λόγια για την πορεία σας και για το πώς ξεκίνησε η ενασχόλησή σας με τις εικαστικές τέχνες;**
- **Α.Σ.:** Ξεκίνησα να ζωγραφίζω από πολύ μικρή ηλικία, έπειτα από παρότρυνση της δασκάλας των εικαστικών στο δημοτικό σχολείο. Συνέχισα με μαθήματα καθ' όλη τη διάρκεια της παιδικής και εφηβικής μου ηλικίας. Στο διάστημα αυτό αποφάσισα ότι επιθυμούσα να σπουδάσω στην Καλών Τεχνών, και έτσι προχώρησα στις σπουδές μου στη Σχολή Καλών Τεχνών Ιωαννίνων.
- **Μ.Γ.: Ποια εικαστικά μέσα χρησιμοποιείτε και πώς έγινε η μετάβαση προς τις ψηφιακές πρακτικές;**
- **Α.Σ.:** Σε μικρότερη ηλικία χρησιμοποιούσα κυρίως παραδοσιακά μέσα, όπως ακουαρέλες, μολύβι. Περίπου στο γυμνάσιο ξεκίνησα να ασχολούμαι και με τον ψηφιακό σχεδιασμό. Αν και το ψηφιακό σχέδιο δεν αποτέλεσε τότε αποκλειστική πρακτική, καθώς συχνά επέστρεφα και σε παραδοσιακά μέσα, η κατάσταση αυτή άλλαξε όταν ήρθα σε επαφή με ψηφιακά εργαλεία σε πλαίσιο μαθημάτων και workshops. Εκεί συνειδητοποίησα ότι τα ψηφιακά μέσα με ενδιαφέρουν ιδιαίτερα, και έτσι ξεκίνησε η σταδιακή μετάβασή μου προς αυτά. Παρότι επιχειρώ κατά καιρούς να επιστρέφω σε πιο παραδοσιακές τεχνικές, λόγω της επαγγελματικής μου ενασχόλησης (γραφιστική, social mediamanagement) αλλά και του animation, χρησιμοποιώ πλέον κυρίως ψηφιακά μέσα, στα οποία καταφεύγω συστηματικά λόγω ευκολίας και εξοικείωσης.

- **Μ.Γ.: Ποια είναι η καθημερινότητά σας ως εικαστικός και ποιες συνθήκες βιώνετε στον σύγχρονο εικαστικό χώρο;**

- **Α.Σ.:** Πλέον, λόγω των απαιτήσεων της εργασίας μου αλλά και της καθημερινότητας και της έλλειψης χρόνου, δυσκολεύομαι να είμαι όσο ενεργή θα ήθελα στον εικαστικό χώρο. Παρ' όλα αυτά, ύστερα από καιρό, κατάφερα να συμμετάσχω σε μια ομαδική έκθεση φέτος, της οποίας η θεματική είχε ως κεντρικό άξονα τον ρόλο του γυναικείου φύλου.

- **Μ.Γ.:** Τι παρατηρείτε στον χώρο της Video Art σήμερα και πώς αποτιμάτε τη φύση του μέσου;

- **Α.Σ.:** Θεωρώ πως η βιντεοτέχνη τα τελευταία χρόνια εντάσσεται ολοένα και περισσότερο στο θεσμικό πλαίσιο της σύγχρονης τέχνης, τόσο στα μουσεία όσο και ευρύτερες εικαστικές δράσεις. Αν και πρόκειται για ένα μέσο με το οποίο έχω προσωπικά ασχοληθεί και στο οποίο έχω συμμετάσχει μέσω εκθέσεων, το αντιλαμβάνομαι ως ένα μέσο που εξακολουθεί να παρουσιάζει ορισμένες δυσκολίες ως προς την πρόσληψη του από τον θεατή. Θεωρώ ότι η χρονική του διάσταση και η διάρκεια που απαιτείται για την παρακολούθησή ενός έργου συχνά δυσχεραίνουν τη θέαση, αν και αυτό είναι εγγενές χαρακτηριστικό του ίδιου του βίντεο. Σε προσωπικό επίπεδο, αναγνωρίζω ότι η παρακολούθηση μεγάλης διάρκειας μπορεί να είναι απαιτητική και χρονικά περιορισμένη. Ανεξάρτητα από τα παραπάνω, παρατηρώ μια σαφή αύξηση της χρήσης του μέσου, η οποία συνδέεται με την ευρύτερη εξοικείωση του κοινού με την ψηφιακή τεχνολογία. Αυτή η εξοικείωση φαίνεται να ενισχύει το ενδιαφέρον του θεατή για το ψηφιακό έργο και να διευκολύνει την πρόσληψη του στο πλαίσιο των μουσείων και των αντίστοιχων εκθεσιακών χώρων.

- **Μ.Γ.: Πώς αποτιμάτε τον ιστορικό ρόλο των γυναικών δημιουργών στην ιστορία της τέχνης; Υπάρχει επαρκής αναγνώριση;**

- **Α.Σ.:** Θεωρώ ότι, ακόμη και στη σύγχρονη εποχή, παρά την αυξημένη παρουσία γυναικών δημιουργών, εξακολουθεί να παρατηρείται μεγαλύτερη συμμετοχή και προβολή των αντρών στον χώρο των εικαστικών τεχνών. Ιστορικά, οι γυναίκες υπήρξαν σε μεγάλο βαθμό περιθωριοποιημένες, καθώς το έργο τους συχνά βρισκόταν στη σκιά κάποιου ανδροκρατούμενου εργαστηρίου, γεγονός που δυσχέραινε την αναγνώριση της ατομικής τους συμβολής. Ενδεικτικά, από τα πρώτα ονόματα που έρχονται στο νου μου είναι η

Artemisia Gentileschi. Ωστόσο, δεν πιστεύω ότι σήμερα οι γυναίκες βρίσκονται πλέον στο «σκοτάδι». Αντίθετα, παρατηρώ σημαντική πρόοδο ως προς την αναγνώριση και τη δραστηριοποίηση τους στον εικαστικό χώρο, εξέλιξη που συνιστά ιδιαίτερα σημαντική μετατόπιση, αν και αποτελεί κατάκτηση μόλις των τελευταίων δεκαετιών.

- Μ.Γ.: Ποια ονόματα από τον χώρο της Video Art και των New Media ξεχωρίζετε;
- Α.Σ.: Από γυναίκες δημιουργούς θα ανέφερα τρία ονόματα: αρχικά την Pipilotti Rist, στη συνέχεια τη Marina Abramović, η οποία, αν και ανήκει κυρίως στον χώρο της performance art, τη συνδέω με τη βιντεοτέχνη λόγω της συστηματικής καταγραφής των δράσεών της μέσω οπτικοακουστικών μέσων και την Ulay [σημείωση: αναφορά στον καλλιτεχνικό συνοδοιπόρο]. Από την πλευρά των αντρών δημιουργών, θεωρώ απαραίτητη την αναφορά στον Nam June Paik, ο οποίος υπήρξε καθοριστική μορφή για την εδραίωση του μέσου της video art.
- Μ.Γ.: Θεωρείτε ότι η ιστορική εξέλιξη της Video Art προσέφερε μια διαφορετική έμφυλη μεταχείριση συγκριτικά με τα παραδοσιακά μέσα;
- Α.Σ.: Προσωπικά θεωρώ ότι κατά την εμφάνισή της Video Art, οι γυναίκες καλλιτέχνιδες επέδειξαν ιδιαίτερη διάθεση πειραματισμού. Καθώς επρόκειτο για ένα νέο και ακόμα ανεξερευνήτο μέσο προσέφερε μεγαλύτερη ελευθερία διερεύνησης και καλλιτεχνικής ανακάλυψης. Αυτό ώθησε πολλές γυναίκες δημιουργούς να στραφούν προς την τεχνολογία και τη βιντεοτέχνη με έντονο ενδιαφέρον και δημιουργικό ενθουσιασμό. Το μέσο βοήθησε σημαντικά τις γυναίκες δημιουργούς να εκφραστούν και να διερευνήσουν ζητήματα ταυτότητας, επιτρέποντας την καταγραφή και την αποτύπωση της πραγματικότητας γύρω από το έμφυλο ζήτημα (το γυναικείο και το αντρικό). Ιστορικά αυτό που διακρίνω είναι ένας έντονος πειραματισμός σε συνδυασμό με την ανάγκη για καταγραφή και αναπαράσταση της πραγματικότητας.
- Μ.Γ.: Ποια είναι η εικόνα που έχετε για τη σημερινή εκπροσώπηση των γυναικών δημιουργών και την ορατότητά τους;
- Α.Σ.: Πιστεύω ότι η κατάσταση είναι σαφώς βελτιωμένη συγκριτικά με το παρελθόν. Τα σύγχρονα έργα βιντεοτέχνης από γυναίκες δημιουργούς που έχω παρακολουθήσει, συχνά συνδυάζουν το βίντεο με χωρικές εγκαταστάσεις (installations), δίνοντας έμφαση στο στοιχείο της καταγραφής συναισθημάτων, εμπειριών και γεγονότων, καθώς και στην κριτική τους επεξεργασία. Γενικότερα, στον χώρο των φεστιβάλ και του

animation παρατηρώ αυξημένη συμμετοχή και δραστηριοποίηση των γυναικών δημιουργών. Έχουν αναπτυχθεί πλέον συλλογικές πρωτοβουλίες και οργανωμένα δίκτυα που επιδιώκουν ενεργά την ενίσχυση της παρουσίας των γυναικών στον εικαστικό χώρο. Κατά συνέπεια, η σημερινή συγκυρία χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη ορατότητα και πιο δομημένη υποστήριξη, εξέλιξη που οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στις ίδιες τις διεκδικήσεις των γυναικών δημιουργών. αποτελεσματικότερη οργάνωση, κυρίως λόγω των διεκδικήσεων των ίδιων των γυναικών.

- **Μ.Γ.: Εντοπίζετε «έμφυλα στερεότυπα» στη θεματολογία ή την αισθητική των σύγχρονων έργων;**

- Α.Σ.: Έχω παρατηρήσει έντονη ενασχόληση των γυναικών δημιουργών με το σώμα ως κεντρική θεματική που εμφανίζεται επαναλαμβανόμενα στο έργο τους και η οποία, εξακολουθεί να προκαλεί ποικίλες αντιδράσεις. Ενδεικτικά, αναφέρομαι σε έκθεση του οργανισμού NEON, όπου υπήρχαν έργα καλλιτεχνιδων με άξονα αναφοράς το γυμνό σώμα, τα οποία προκάλεσαν στο κοινό ένα ευρύ φάσμα έντονων συναισθηματικών και ερμηνευτικών αντιδράσεων. Υπό αυτήν την έννοια, το ζήτημα των στερεοτύπων δεν αφορά αποκλειστικά τον/την δημιουργό, αλλά επεκτείνεται τόσο στη θεματική επιλογή όσο και στον τρόπο πρόσληψης του έργου από το κοινό.

- **Μ.Γ.: Πώς επηρεάζει η ψηφιακή τέχνη και η τεχνολογία τη γυναικεία εικαστική έκφραση;**

- Α.Σ.: Η ψηφιακή τέχνη έχει να προσφέρει πάρα πολλά στη γυναικεία καλλιτεχνική δημιουργία, κυρίως λόγω της μεγάλης προσβασιμότητας που προσφέρει ως μέσο. Η δυνατότητα εύκολης παραγωγής, προώθησης και διάδοσης του έργου επιτρέπει ευρύτερη ορατότητα και συμμετοχή. Η τεχνολογία παρέχει πρόσβαση σε καλλιτεχνίδες που ενδέχεται να βρίσκονται σε κοινωνικά ή γεωγραφικά περιθωριοποιημένα περιβάλλοντα, διευκολύνοντας τη σύνδεση τους με τους σύγχρονους χώρους της τέχνης και τη δημόσια σφαίρα. Με τον τρόπο αυτό γίνεται δυνατή η έκφραση εμπειριών, αφηγήσεων και συναισθημάτων που στο παρελθόν ήταν αδύνατο να διατυπωθούν λόγω υλικών και κοινωνικών περιορισμών. Από την άλλη πλευρά, βέβαια, η τεχνολογική εξέλιξη συνοδεύεται και από ανησυχητικές πτυχές, όπως ζητήματα που σχετίζονται με τη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI) και τις πιθανές στρεβλώσεις της. Επιπλέον, παρά τη σαφή αύξηση της γυναικείας παρουσίας στα ψηφιακά μέσα, εξακολουθεί να παρατηρείται η

αντίληψη ότι οι άνδρες δημιουργοί κυριαρχούν στον συγκεκριμένο χώρο, γεγονός που συνδέεται ευρύτερα με την εντονότερη ενασχόληση των αντρών με την τεχνολογία γενικότερα. Παρ' όλα αυτά, η ενίσχυση της γυναικείας συμμετοχής και η δυναμική της παρουσίας τους στον ψηφιακό εικαστικό χώρο είναι πλέον αδιαμφισβήτητη.

Παράρτημα Β - Συνέντευξη 2: Παναγιώτης Πριστούρης

Ημερομηνία διεξαγωγής:[22Μαΐου 2026]

Μέσο διεξαγωγής: Τηλεδιάσκεψη (Google Meet)

Ιδιότητα Συμμετέχοντος: Εικαστικός (Χαράκτης), Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, Μέλος Δ.Σ. της Ένωσης Ελλήνων Χαρακτών.

Σπουδές: Πρώτο πτυχίο στην Πληροφορική (Προγραμματιστής), Δεύτερο πτυχίο από τη Σχολή Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων (Κατεύθυνση Ζωγραφικής, με εξειδίκευση στη Χαρακτική).

Κωδικοποίηση ερευνητή/συμμετέχοντος: Μ.Γ. (Μαρίνα Γεωργοπούλου) / Π.Π. (Παναγιώτης Πριστούρης)

- **Μ.Γ.: Θα θέλατε να συστηθείτε και να αναφέρετε λίγα λόγια για την πορεία σας και πώς ξεκίνησε η ενασχόλησή σας με τις εικαστικές τέχνες;**

- Π.Π.: Το πτυχίο της Σχολής Καλών Τεχνών είναι το δεύτερο πτυχίο μου, γεγονός που σηματοδοτεί μια σχετικά όψιμη ενασχόληση με τις εικαστικές τέχνες. Οι πρώτες μου σπουδές ανήκουν στον κλάδο της πληροφορικής, στον οποίο και δραστηριοποιήθηκα επαγγελματικά ως προγραμματιστής. Σε μεταγενέστερο στάδιο αποφάσισα να στραφώ στον χώρο των Καλών Τεχνών. Κατά τη διάρκεια των σπουδών μου ήρθα σε επαφή με τη χαρακτική, η οποία εξελίχθηκε σε βασικό πεδίο εικαστικής πρακτικής. Παρότι η αποφοίτησή μου πραγματοποιήθηκε από το εργαστήριο ζωγραφικής, η χαρακτική αποτελεί το κυρίαρχο μέσο της καλλιτεχνικής μου παραγωγής, στο οποίο συνεχίζω να δραστηριοποιούμαι έως σήμερα.

- **Μ.Γ.: Ποια είναι η εικαστική σας ταυτότητα και πώς πειραματίζεστε με τα μέσα;**

- Π.Π.: Η ενασχόλησή μου με τη χαρακτική ξεκίνησε μέσα από τα παραδοσιακά τεχνικά μέσα κατά τη διάρκεια των σπουδών μου. Αφού κατέκτησε επαρκώς τις βασικές τεχνικές του μέσου, σε βαθμό που να μπορώ να τις κατανοώ κριτικά και να τις επαναπροσδιορίζω, άρχισα να αναπτύσσω μια πιο προσωπική ερμηνευτική και εικαστική προσέγγιση. Μέσα από μια σειρά πειραματισμών επιδιώκω τη διερεύνηση της θεματικής της ψευδαίσθησης, της δονούμενης εικόνας και της υπονοούμενης κίνησης μέσα σε ένα κατά βάση στατικό έργο αξιοποιώντας τη σχεδιοχαρακτική διαδικασία.

διάφορους πειραματισμούς, επιδιώκω να απεικονίσω τη θεματική της ψευδαίσθησης, μιας δονούμενης εικόνας ή μιας κίνησης, μέσα σε ένα στατικό έργο, χρησιμοποιώντας την τεχνική και το σχέδιο. Θα μου άρεσε πολύ το χαρακτηριστικό έργο να επεκταθεί σε χωρικές και εγκαταστασιακές διαστάσεις. Αν και ο ακριβής τρόπος αυτής της μετάβασης παραμένει υπό διερεύνηση, είμαι απόλυτα ανοιχτός στην ενσωμάτωση επιπλέον μέσων, όπως οι εικαστικές εγκαταστάσεις (installations) και η βιντεοτέχνη.

- **Μ.Γ.: Ποια είναι η καθημερινότητά σας ως εικαστικός και ποιες συνθήκες βιώνετε στον σύγχρονο εικαστικό χώρο;**

- Π.Π.: Ο σύγχρονος εικαστικός χώρος παρουσιάζει σημαντικές δυσκολίες, οι οποίες είναι αντίστοιχες με εκείνες πολλών άλλων επαγγελματικών κλάδων. Θα μπορούσε να περιγραφεί ως ένα ιδιαίτερα ανταγωνιστικό περιβάλλον, στο οποίο οκαλλιτέχνης καλείται να αναπτύξει ενεργά τις πρακτικές του και να διεκδικήσει τη θέση του. Σε νεότερες ηλικίες συχνά πιστεύουμε λανθασμένα πως οι άλλοι μπορούν να μας καθοδηγήσουν σε αυτόν τον χώρο, επειδή ίσως γνωρίζουν καλύτερα από εμάς, αλλά απλά εμείς δεν έχουμε ανακαλύψει ακόμη τι ακριβώς κατεύθυνση θέλουμε να πάρουμε. Θεωρώ πως πλέον είναι εξαιρετικά δύσκολο να επιβιώσει κανείς αποκλειστικά ως εικαστικός σήμερα, με ελάχιστες εξαιρέσεις. Έχουμε εκπαιδευτεί να είμαστε δημιουργοί και να παράγουμε έργα, χωρίς όμως να γνωρίζουμε πολλά για τις συνθήκες της αγοράς τέχνης, στην οποία καλούμαστε τελικά να ενταχθούμε. Για τον λόγο αυτό, πολλοί εικαστικοί στρέφονται σε παράλληλες επαγγελματικές δραστηριότητες με συχνότερη την εκπαίδευση. Αυτή τη στιγμή εργάζομαι ως εικαστικός στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση στη Ρόδο, θέση την οποία πρόκειται να εγκαταλείψω σύντομα λόγω της μετακίνησης μου στην Καλαμάτα.

- **Μ.Γ.: Ποιος είναι ο ρόλος της συλλογικότητας και πώς διαμορφώνονται οι απαιτήσεις για έναν σύγχρονο καλλιτέχνη;**

- Π.Π.: Η εμπειρία μου στον εικαστικό χώρο, η οποία διαρκεί περίπου 6 χρόνια, έχει αναδείξει τον καθοριστικό ρόλο της συλλογικότητας στη σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική. Νομίζω πως έχει κλείσει οριστικά η παραδοσιακή αντίληψη της αποκλειστικής εκπροσώπησης ενός καλλιτέχνη από μια γκαλερί, καθώς σήμερα τέτοιες συνεργασίες λειτουργούν κυρίως σε επίπεδο προβολής και λιγότερο ως σταθερές δομές εκπροσώπησης. Πιστεύω, λοιπόν, πως η τέχνη δεν αποτελεί πλέον αποκλειστικό

προνόμιο ατομικής πρακτικής, αλλά εντάσσεται σε ευρύτερα συλλογικά δίκτυα. Η προσωπική μου καλλιτεχνική δραστηριότητα έχει αναπτυχθεί σε άμεση σύνδεση με συλλογικότητες και εκπαιδευτικές δράσεις, μέσα από μαθήματα, εργαστήρια χαρακτηριστικής και συμμετοχής σε σωματεία που σχετίζονται με τον ρόλο του σύγχρονου καλλιτέχνη. Είμαι μέλος της Ένωσης Ελλήνων Χαρακτών και συμμετέχω στο διοικητικό της συμβούλιο.

Στο σημερινό περιβάλλον, ο καλλιτέχνης καλείται να λειτουργεί πολυεπίπεδα: ως δημιουργός, διαχειριστής της επαγγελματικής του παρουσίας, υπεύθυνος δικτύωσης και επιμελητής της δημόσιας εικόνας του. Η διαχείριση του portfolio, η επικοινωνία μέσω κοινωνικών δικτύων και η συνολική προβολή του έργου αποτελούν αναπόσπαστα στοιχεία της σύγχρονης καλλιτεχνικής πρακτικής. Υπό αυτή την έννοια, η καλλιτεχνική δραστηριότητα έχει μετασχηματιστεί σε μια σύνθετη διαδικασία παραγωγής συνολικής εμπειρίας και όχι μόνο μεμονωμένων έργων.

- Μ.Γ.: Τι παρατηρείτε στον χώρο της Video Art σήμερα;
- Π.Π.: Η βιντεοτέχνη κατέχει πλέον ιδιαίτερα σημαντική θέση στο σύγχρονο εικαστικό χώρο, γεγονός που συνδέεται άμεσα με τη μετάβαση της κοινωνίας σε ένα ολοένα και περισσότερο ψηφιοποιημένο περιβάλλον. Η ψηφιακή διάσταση, επομένως, έχει καταστεί αναπόσπαστο στοιχείο της σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής, με αποτέλεσμα η πλειονότητα των εκθέσεων να ενσωματώνει, σε διαφορετικό βαθμό, ψηφιακά μέσα και τεχνολογικές εφαρμογές. Ταυτόχρονα, παρατηρείται σημαντική αύξηση των καλλιτεχνικών πρακτικών που αξιοποιούν το βίντεο, την κινούμενη εικόνα και τη διαδραστικότητα, όπως η βιντεοτέχνη, οι performances και οι εγκαταστάσεις που βασίζονται σε οπτικοακουστικά μέσα. Μπορούμε να υποστηρίξουμε με ασφάλεια ότι τόσο η ψηφιακή τέχνη όσο και η βιντεοτέχνη συγκεκριμένα έχουν ενσωματωθεί σε μεγάλο βαθμό στο θεσμικό πλαίσιο της σύγχρονης τέχνης. Η παρουσία της είναι εμφανής όχι μόνο στις εκθεσιακές πρακτικές, αλλά και στους μηχανισμούς προώθησης του καλλιτεχνικού έργου και συνολικά στον εικαστικό χώρο.
- Μ.Γ.: **Πώς αποτιμάτε τον ιστορικό ρόλο των γυναικών δημιουργών στην ιστορία της τέχνης και την ανάπτυξή της;**
- Π.Π.: Κατά τη διάρκεια των σπουδών μας και μέσα από τη μελέτη της ιστορίας της τέχνης, η παρουσία γυναικών δημιουργών εμφανίζεται ιδιαίτερα περιορισμένη. Στις

παλαιότερες περιόδους της ιστορίας της τέχνης δεν υπήρχαν γυναίκες καλλιτέχνιδες που να γνωρίζουμε ή να είχαν την απαραίτητη θεσμική αναγνώριση. Ωστόσο, από τον 19ο αιώνα και μετά, παρατηρείται σημαντική ενίσχυση της παρουσίας τους στον καλλιτεχνικό χώρο, γεγονός που κατά την άποψή μου, επηρέασε βαθιά τόσο την ιστορία της τέχνης όσο και τη γενικότερη εξέλιξή της. Η αυξανόμενη συμμετοχή πολλών γυναικών σε όλο το καλλιτεχνικό φάσμα, άνοιξε το δρόμο για νέες θεματικές και διαφορετικές οπτικές προσεγγίσεις, που προέρχονται από τη δική τους βιωματική και προσωπική εμπειρία. Για παράδειγμα, μπορούμε να αναφέρουμε τη Frida Kahlo, της οποίας το έργο ανέδειξε ζητήματα ταυτότητας, φύλου και προσωπικής εμπειρίας. Συνολικά, η γυναικεία παρουσία εισήγαγε μια εντελώς διαφορετική προσέγγιση στην καλλιτεχνική δημιουργία, ιδιαίτερα μέσα από την επιρροή και τις διεκδικήσεις φεμινιστικού κινήματος.

- Μ.Γ.: Ποια ονόματα από τον χώρο της Video Art ξεχωρίζετε;
- Π.Π.: Θα ήθελα να αναφερθώ σε ορισμένες γυναίκες καλλιτέχνιδες στον χώρο της βιντεοτέχνης, των οποίων το έργο παρακολούθησα πρόσφατα και θεωρώ ιδιαίτερα σημαντικό. Αρχικά, ξεχωρίζω τη Λήδα Παπακωνσταντίνου, έργα της οποίας είχα την ευκαιρία να δω πρόσφατα στο ΕΜΣΤ. Πρόκειται για μια δημιουργό που χρησιμοποιεί το βίντεο ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης, αναπτύσσοντας έναν έντονα φεμινιστικό και πολιτικό λόγο τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό, αγγίζοντας ζητήματα φύλου και ταυτότητας και κοινωνικών σχέσεων.

Εξίσου σημαντική θεωρώ τη Χρύσα Ρωμανού, έργα της οποίας συνάντησα επίσης πρόσφατα στο ΕΜΣΤ. Τέλος, ξεχωρίζω την Christiane Baumgartner, μια Γερμανίδα χαράκτρια η οποία χρησιμοποίησε το βίντεο για την καταγραφή εικόνων και κινήσεων. Η καλλιτέχνιδα πειραματίστηκε με το μέσο και τις δυνατότητες της κινούμενης εικόνας ενσωματώνοντας το οργανικά στη χαρακτηριστική πρακτική της. Ο συγκεκριμένος πειραματισμός παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για εμένα, καθώς συνδέεται άμεσα με το δικό μου εικαστικό μέσο και αποτελεί μια γέφυρα ανάμεσα στη χαρακτηριστική και τη σύγχρονη ψηφιακή πραγματικότητα.

- Μ.Γ.: Θεωρείτε ότι η ιστορική εξέλιξη της Video Art προσέφερε μια διαφορετική έμφυλη μεταχείριση συγκριτικά με τα παραδοσιακά μέσα;

- Π.Π.: Θεωρώ πως ναι. Για τις γυναίκες δημιουργούς, η βιντεοτέχνη, κατά την πρώτη της εμφάνιση, αποτέλεσε ένα νέο καλλιτεχνικό μέσο, απαλλαγμένο από τις ιστορικές συμβάσεις, τις παραδόσεις και τα ακαδημαϊκά βάρη που συνόδευαν τα πιο καθημερινά εικαστικά μέσα. Ήταν, λοιπόν, μια μοναδική ευκαιρία μεγαλύτερης ελευθερίας έκφρασης και πειραματισμού. Για τον λόγο αυτό, πολλές καλλιτέχνιδες αξιοποίησαν τη βιντεοτέχνη ως εργαλείο κοινωνικής και πολιτικής παρέμβασης.

- **Μ.Γ.: Ποια είναι η εικόνα που έχετε για τη σημερινή εκπροσώπηση των γυναικών στο θεσμικό πλαίσιο;**

- Π.Π.: Ιστορικά, η γυναίκα στην τέχνη λειτούργησε κυρίως ως θεματική αναφορά και ως αντικείμενο απεικόνισης. Στην παραδοσιακή τέχνη είχε κεντρική θέση στις αναπαραστάσεις των ανδρών δημιουργών, ωστόσο ο ρόλος της παρέμενε κατά βάση παθητικός, ως αντικείμενο θέασης και αναπαράστασης. Σήμερα, όμως, η θέση αυτή φαίνεται να μεταβάλλεται, καθώς οι γυναίκες συμμετέχουν πολύ πιο ενεργά στο θεσμικό πεδίο της τέχνης και αναλαμβάνουν ρόλους υποκειμένου. Προσωπικά, έχω παρατηρήσει ότι ολοένα και περισσότερες γυναίκες καταλαμβάνουν διευθυντικές θέσεις ευθύνης σε καλλιτεχνικού και πολιτιστικούς θεσμούς. Η παραδοσιακή ανδροκρατική δομή φαίνεται να αμφισβητείται και να υποχωρεί σταδιακά, ενώ παράλληλα ενσωματώνονται όλο και περισσότερο φεμινιστικές προσεγγίσεις και οπτικές. Η παρουσία των γυναικών σε ηγετικές θέσεις λειτουργεί ως σημαντικό πρότυπο ενδυνάμωσης (empowerment) για τους νεότερες γενιές καλλιτεχνών ανεξαρτήτου φύλου.

- **Μ.Γ.: Εντοπίζετε έμφυλα στερεότυπα» στη θεματολογία ή την αισθητική της Video Art σήμερα;**

- Π.Π.: Ναι, θεωρώ ότι τα έμφυλα στερεότυπα εξακολουθούν να υπάρχουν με ιδιαίτερα εμφανή τρόπο. Κατά την άποψή μου, τα στερεότυπα αυτά υπήρχαν διαχρονικά και πιθανότατα θα συνεχίσουν να υπάρχουν και στο μέλλον. Ίσως αλλάξει ο προσανατολισμός ή η μορφή τους, ωστόσο πιστεύω ότι δεν θα εκλείψουν πλήρως ή ότι θα χάσουν τη δυναμική τους μέσα στις κοινωνικές και πολιτισμικές δομές. Η όποια προοδευτική αλλαγή μπορεί να επιτευχθεί, κατά την άποψή μου, κυρίως μέσω της εκπαίδευσης, καθώς και μέσα από τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα και οι κοινωνίες αντιλαμβάνονται, διαχειρίζονται και αναπαράγουν τις έμφυλες ταυτότητες και σχέσεις.

- **Μ.Γ.:** Πώς επηρεάζει η ψηφιακή τέχνη και η τεχνολογία τη γυναικεία εικαστική έκφραση;

- Π.Π.: Στο πεδίο των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων δεν διακρίνω κάποια σαφή έμφυλη υπεροχή ή κυριαρχία του ενός φύλου έναντι του άλλου. Αντίθετα, βλέπω μια σχετική ισορροπία ως προς τη συμμετοχή και επιρροή των δημιουργών. Η εικόνα που σχηματίζω για τη σύγχρονη καλλιτεχνική παραγωγή προκύπτει σε μεγάλο βαθμό από τα social media, τα οποία ορίζουν πλέον και διαμορφώνουν την ψηφιακή παρουσία και προβολή των καλλιτεχνών.

Μέσα σ' αυτό το περιβάλλον παρατηρώ ότι τόσο οι γυναίκες όσο και οι άντρες εικαστικοί συμβάλλουν ισότιμα στη διαμόρφωση της σύγχρονης ψηφιακής καλλιτεχνικής πρακτικής. Φυσικά, υπάρχουν και νέοι προβληματισμοί που σχετίζονται με την AI (Τεχνητή Νοημοσύνη) και τον τρόπο που αυτή επηρεάζει την εικόνα του καλλιτέχνη ή την καλλιτεχνική δημιουργία και την ίδια την παραγωγή ενός έργου τέχνης. Πρόκειται για μια τεχνολογική εξέλιξη της γενιάς μας, χωρίς ωστόσο να είναι ακόμα σαφές εάν οι επιπτώσεις της θα είναι αποκλειστικά θετικές. Όσον αφορά όμως την ορατότητα των γυναικών δημιουργών, θεωρώ ότι έχει ενισχυθεί σημαντικά. Αυτό το διαπιστώνω ιδιαίτερα στον χώρο της χαρακτηριστικής, με τον οποίο έχω άμεση επαφή, αλλά εκτιμώ πως η τάση αυτή ισχύει συνολικά στον σύγχρονο εικαστικό χώρο. Σήμερα, παρατηρείται μια σαφώς αυξημένη παρουσία και δραστηριοποίηση των γυναικών καλλιτεχνών, γεγονός που συμβάλλει στη διεύρυνση της συμμετοχής τους στη σύγχρονη πολιτιστική παραγωγή.

- **Μ.Γ.:** Ποιες πιστεύετε ότι είναι οι μελλοντικές προοπτικές;

- Π.Π.: Εκτιμώ ότι οι γυναίκες δημιουργοί θα συνεχίσουν να παράγουν έργο με έντονο κοινωνικό και πολιτικό περιεχόμενο. Δεν θεωρώ ότι αυτή η τάση πρόκειται να περιοριστεί· αντίθετα, πιστεύω ότι θα ενισχυθεί ακόμη περισσότερο τα επόμενα χρόνια. Η αυξημένη ορατότητα που έχουν κατακτήσει με μακροχρόνιους κοινωνικούς και πολιτικούς αγώνες τους παρέχει πλέον τον απαραίτητο χώρο ώστε να τοποθετούνται ακόμη πιο αγωνιστικά, ενεργά και παρεμβατικά, τόσο στον εικαστικό χώρο γενικότερα όσο και στο πεδίο της ψηφιακής τέχνης ειδικότερα.

Παράρτημα Γ - Συνέντευξη 3: Βάσια Βαγγέλη

Ημερομηνία διεξαγωγής: [23 Μάϊου 2026]

Μέσο διεξαγωγής: Δια ζώσης συνάντηση

Ιδιότητα Συμμετέχουσας: Εικαστικός, Content Creator, Social Media Manager, Creative Director.

Σπουδές: Απόφοιτος Τμήματος Εικαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης (Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων), Κάτοχος Μεταπτυχιακού Τίτλου «Master of Arts in Design» (Middlesex University London, Μεγάλη Βρετανία).

Κωδικοποίηση ερευνητή/συμμετέχουσας: Μ.Γ. (Μαρίνα Γεωργοπούλου) / Β.Β. (Βάσια Βαγγέλη)

- **Μ.Γ.:** Θα θέλατε να συστηθείτε και να αναφέρετε λίγα λόγια για την πορεία σας και πώς ξεκίνησε η ενασχόλησή σας με τις εικαστικές τέχνες;

- **Β.Β.:** Η ενασχόλησή μου με τις εικαστικές τέχνες ξεκίνησε από μια προσωπική και εσωτερική επιθυμία να μάθω να ζωγραφίζω. Στη συνέχεια, το ενδιαφέρον αυτό με οδήγησε στην προετοιμασία για την εισαγωγή μου στη Σχολή Καλών Τεχνών, όπου και κατάφερα να εισαχθώ. Κατά τη διάρκεια των σπουδών μου, αλλά και μετέπειτα, η κύρια καλλιτεχνική μου ενασχόληση υπήρξε η ζωγραφική, ενώ σταδιακά στράφηκα και προς τον ψηφιακό σχεδιασμό. Σήμερα, λόγω της φύσης της επαγγελματικής μου δραστηριότητας, ασχολούμαι σε μεγαλύτερο βαθμό με το digital κομμάτι. Η ψηφιακή ζωγραφική προσφέρει τεράστια ευελιξία, καθώς περιλαμβάνει πολλαπλές δυνατότητες εφαρμογής και επιτρέπει τη δημιουργική διασύνδεση με ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών. Μετά την ολοκλήρωση των σπουδών μου, εργάστηκα για ένα χρονικό διάστημα σε γκαλερί στην Αγγλία μέσω του προγράμματος ERASMUS. Η συγκεκριμένη εμπειρία ήταν η πιο άμεση επαγγελματική μου επαφή με το αντικείμενο των Καλών Τεχνών. Σήμερα εργάζομαι στην Αθήνα στους τομείς του social mediamanagement, της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου (content creation) και της καλλιτεχνικής διεύθυνσης (creative director).

- **Μ.Γ.: Ποια εικαστικά μέσα χρησιμοποιείτε πλέον σταθερά στην πρακτική σας;**

- **Β.Β.:** Στην παρούσα φάση της καλλιτεχνικής μου πρακτικής έχω επικεντρωθεί σχεδόν αποκλειστικά στην ψηφιακή ζωγραφική. Τα ψηφιακά μέσα αποτελούν πλέον το βασικό εργαλείο για κάθε μορφή καλλιτεχνικής δημιουργίας που αναπτύσσω. Στο πλαίσιο της επαγγελματικής μου δραστηριότητας αξιοποιώ ένα ευρύτερο σύνολο εξειδικευμένων ψηφιακών εργαλείων, ανάλογα με τις ανάγκες του εκάστοτε έργου ή δημιουργικού project.

- **Μ.Γ.: Ποια είναι η καθημερινότητά σας ως εικαστικός και ποιες προκλήσεις αντιμετωπίζετε;**

- **Β.Β.:** Ένα από τα σημαντικότερα ζητήματα που έχω διαπιστώσει ως εικαστικός αφορά τη δυσκολία συνδυασμού της επαγγελματικής και προσωπικής καθημερινότητας με τη διατήρηση μιας ενεργής προσωπικής καλλιτεχνικής πρακτικής. Παρότι θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι υπάρχει μια σύνδεση ανάμεσα στην επαγγελματική μου δραστηριότητα και την τέχνη, πρόκειται για διαφορετικά πεδία δημιουργίας και έκφρασης. Θεωρώ ιδιαίτερα σημαντικό κάθε δημιουργός να κατορθώνει να αναδεικνύει τη δική του αισθητική ταυτότητα και δημιουργική αντίληψη σε οποιοδήποτε έργο παράγει. Ωστόσο, θεωρώ εξαιρετικά δύσκολο τη διατήρηση μιας σταθερής προσωπικής εικαστικής δραστηριότητας λόγω των εξαιρετικά απαιτητικών συνθηκών της καθημερινότητας. Κάθε μορφή εργασίας απαιτεί σημαντική επένδυση χρόνου, ενώ όταν συνδυάζεται με αυξημένες πνευματικές/δημιουργικές απαιτήσεις, η επιβάρυνση γίνεται ακόμα μεγαλύτερη. Συνεπώς, η προσωπική καλλιτεχνική δημιουργία συχνά περιορίζεται ή αναστέλλεται προσωρινά, λόγω έλλειψης χρόνου, ενέργειας ή ψυχικής διάθεσης. Επιπλέον, η επαγγελματική εργασία συχνά προϋποθέτει την προσαρμογή σε συγκεκριμένες φόρμες, κανόνες και περιορισμούς. Αντίθετα, η παραγωγή προσωπικού καλλιτεχνικού έργου απαιτεί την αποδέσμευση από αυτές τις συμβάσεις και την υιοθέτηση μιας κατάστασης μεγαλύτερης ελευθερίας και αυθεντικής έκφρασης.

- **Μ.Γ.: Τι παρατηρείτε στον χώρο της Video Art σήμερα και ποια είναι η δυναμική του μέσου;**

- **Β.Β.:** Η βιντεοτέχνη αποτελεί ένα σχετικά νέο καλλιτεχνικό μέσο, ειδικά αν συγκρίνεται με παραδοσιακές μορφές τέχνης όπως η ζωγραφική. Πλέον κατά τις τελευταίες δεκαετίες έχει γνωρίσει σημαντική εξέλιξη, έχει ενταχθεί πλήρως στο

σύγχρονο εικαστικό λόγο και έχει εδραιωθεί ως ένα αναγνωρισμένο και αυτόνομο πεδίο καλλιτεχνικής πρακτικής. Η ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών και η ύπαρξη εξειδικευμένων διαδικτυακών πλατφορμών προβολής, όπως το Vimeo και άλλες αντίστοιχες πλατφόρμες, έχουν δημιουργήσει ευνοϊκές συνθήκες για την ανάπτυξη και διάδοση της βιντεοτέχνης. Πρόκειται για ένα μέσο το οποίο, λόγω της ίδιας της φύσης του, μπορεί να αποδεσμευτεί από τα παραδοσιακά όρια του φυσικού εκθεσιακού χώρου και του μουσείου. Η ψηφιακή του υπόσταση του επιτρέπει να ενταχθεί πολύ πιο εύκολα στην καθημερινότητα του κοινού. Επειδή οι ψηφιακές πλατφόρμες εξελίσσονται συνεχώς, προσφέρονται αναρίθμητες δυνατότητες ανάπτυξης της βιντεοτέχνης στο μέλλον.

- Μ.Γ.: Πώς αποτιμάτε ιστορικά τον ρόλο και την αναγνώριση των γυναικών δημιουργών στην ιστορία της τέχνης;

- Β.Β.: Θεωρώ ότι οι γυναίκες, όχι μόνο στον χώρο της τέχνης αλλά και σε πολλούς επαγγελματικούς και επιστημονικούς τομείς, έχουν υποστεί διαχρονικά συστηματικές μορφές αποκλεισμού και καταπίεσης, γεγονός που τις εμπόδιζε να λάβουν την αναγνώριση που δικαιωματικά τους αναλογούσε. Μέχρι περίπου τη δεκαετία του 1970, ανάλογα βέβαια με το εκάστοτε πεδίο δραστηριοποίησης, ήταν εξαιρετικά δύσκολο για μια γυναίκα να ενταχθεί ισότιμα σε επαγγελματικές και καλλιτεχνικές δομές, πόσο μάλλον να εξελιχθεί και να αναγνωριστεί στον ίδιο βαθμό με τους άνδρες συναδέλφους της. Στον χώρο της τέχνης, οι περιορισμοί αυτοί υπήρξαν έντονοι. Από παλαιότερες ιστορικές περιόδους, είναι γνωστές περιπτώσεις γυναικών δημιουργών που αναγκάστηκαν να χρησιμοποιήσουν ανδρικά ψευδώνυμα προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση στην καλλιτεχνική παραγωγή, να εκθέσουν το έργο τους ή ακόμη και να εκφραστούν δημιουργικά. Σε πολλές περιπτώσεις, αναγκάστηκαν να ακολουθήσουν έμμεσες ή εναλλακτικές διαδρομές προκειμένου να αποκτήσουν πρόσβαση στα μέσα και στους θεσμούς της τέχνης. Παρά τις δυσκολίες αυτές, η συμβολή των γυναικών στην εξέλιξη του πολιτισμού υπήρξε ιδιαίτερα σημαντική. Ωστόσο, εξαιτίας της ιστορικής αποσιώπησης και της περιορισμένης καταγραφής της δράσης τους, είναι πιθανό να μην γίνει ποτέ πλήρως γνωστή η έκταση αυτής της συμβολής τους.

- Μ.Γ.: Ποια ονόματα από τον χώρο της Video Art ξεχωρίζετε;

- B.B.: Μια από τις καλλιτέχνιδες με τις οποίες έχω ασχοληθεί εκτενώς και των οποίων το έργο θεωρώ ιδιαίτερα σημαντικό είναι η Joan Jonas. Πρόκειται για μια από τις πρώτες και σημαντικότερες δημιουργούς που δραστηριοποιήθηκαν στον χώρο της βιντεοτέχνης κατά τα τέλη της δεκαετίας του 1970. Η Jonas συνέβαλε καθοριστικά στην ανάδειξη του σώματος ως κεντρικού θεματικού άξονα της καλλιτεχνικής πρακτικής της και μέσα από το έργο της έφερε στο προσκήνιο ζητήματα που για μεγάλο χρονικό διάστημα παρέμεναν κοινωνικά και καλλιτεχνικά περιθωριοποιημένα ή θεωρούνταν ταμπού. Η προσέγγιση της υπήρξε ιδιαίτερα σημαντική, καθώς άνοιξε νέους δρόμους για τη διερεύνηση της σχέσης σώματος, ταυτότητας και αναπαράστασης. Κατά την άποψή μου, η συμβολή της υπήρξε καθοριστική, καθώς δημιούργησε τις προϋποθέσεις ώστε μεταγενέστερες γυναίκες καλλιτέχνιδες να μπορέσουν να τοποθετηθούν πιο ανοιχτά και με μεγαλύτερη ελευθερία απέναντι σε ζητήματα που αφορούν το σώμα, την έμφυλη εμπειρία και την προσωπική έκφραση.

- M.Γ.: Θεωρείτε ότι η ιστορική εξέλιξη της Video Art προσέφερε μια διαφορετική έμφυλη μεταχείριση συγκριτικά με τα παραδοσιακά μέσα;

- B.B.: Η βιντεοτέχνη προσέφερε ορισμένες διαφοροποιημένες δυνατότητες στις γυναίκες δημιουργούς σε σύγκριση με τα παραδοσιακά εικαστικά μέσα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι ανέτρεψε αυτομάτως τις υφιστάμενες έμφυλες ανισότητες. Κατά την άποψή μου, οι διακρίσεις εις βάρος των γυναικών δεν εξαλείφονται απλώς μέσω της μετάβασης σε ένα νέο καλλιτεχνικό μέσο. Οι κοινωνικές και θεσμικές δομές που παράγουν και αναπαράγουν τις έμφυλες ανισότητες εξακολουθούν να υπάρχουν, ανεξαρτήτως του μέσου έκφρασης που επιλέγεται. Ταυτόχρονα, η στενή σύνδεση της βιντεοτέχνης με την τεχνολογία και το στοιχείο της καινοτομίας δημιούργησε νέες προοπτικές και μορφές καλλιτεχνικής ελευθερίας. Από τη μία πλευρά, η βιντεοτέχνη αποτέλεσε ένα ιδιαίτερα ελκυστικό και δυναμικό πεδίο πειραματισμού, προσφέροντας νέες δυνατότητες έκφρασης. Από την άλλη πλευρά, η χρήση τεχνολογικών μέσω και εξειδικευμένων εργαλείων έκανε τη δημιουργική διαδικασία περισσότερο απαιτητική, καθώς προϋπέθετε την εξοικείωση με τεχνικές και τεχνολογικές γνώσεις που δεν ήταν απαραίτητες σε πιο παραδοσιακές μορφές καλλιτεχνικής πρακτικής.

- M.Γ.: Ποια είναι η εικόνα που έχετε για τη σημερινή εκπροσώπηση των γυναικών δημιουργών και την ορατότητά τους;

- B.B.: Πιστεύω ότι τα τελευταία χρόνια καταβάλλεται μια συστηματική προσπάθεια ενσωμάτωσης των γυναικών στο θεσμικό και επαγγελματικό πλαίσιο της τέχνης, η οποία αποδίδει ορατά αποτελέσματα. Κατά την άποψή μου, η γυναικεία συμμετοχή είναι σήμερα σημαντικά ενισχυμένη και φαίνεται να εδραιώνεται σταδιακά σε πολλαπλά επίπεδα του καλλιτεχνικού πεδίου. Αναμφίβολα, η έκταση και ο βαθμός αυτής της εκπροσώπησης επηρεάζονται από τις πολιτικές και τις στρατηγικές που ακολουθούν οι επιμέρους θεσμοί, όπως τα μουσεία, οι γκαλερί και οι πολιτιστικοί οργανισμοί. Ωστόσο, η διαφοροποίηση σε σχέση με προηγούμενες περιόδους είναι ιδιαίτερα εμφανής. Η παρουσία των γυναικών ενισχύεται διαρκώς, ενώ παράλληλα προβάλλεται ως ένα θετικό πρότυπο που υποστηρίζεται και προωθείται από ολοένα και περισσότερους πολιτιστικούς φορείς.

- M.Γ.: Εντοπίζετε «έμφυλα στερεότυπα» στη θεματολογία ή την αισθητική των σύγχρονων έργων;

- B.B.: Θεωρώ ότι τα έμφυλα στερεότυπα εξακολουθούν να υπάρχουν και να επηρεάζουν τη θεματολογία και την αισθητική πολλών σύγχρονων έργων τέχνης. Ένα από τα πλέον χαρακτηριστικά παραδείγματα, που μπορώ να σκεφτώ, είναι η θεματική του σώματος, η οποία εξακολουθεί να αποτελεί ένα σύνθετο, πολυσήμαντο και συχνά αμφιλεγόμενο θέμα-ταμπού. Παρά τις μεταβολές που έχουν γίνει στις σύγχρονες καλλιτεχνικές και θεωρητικές προσεγγίσεις, το σώμα εξακολουθεί να συνδέεται με έμφυλες προκαταλήψεις και στερεότυπα. Κατά την άποψή μου, πρόκειται για μια θεματική που εξακολουθεί να λειτουργεί ως φορέας έμφυλων στερεοτύπων και κατέχει κυρίαρχη θέση στον σύγχρονο εικαστικό λόγο. Βέβαια, θεωρώ ότι το σώμα μπορεί να αξιοποιηθεί από την ίδια τη γυναίκα δημιουργό ως ένα ιδιαίτερα ισχυρό μέσο προσωπικής έκφρασης και πολιτικής τοποθέτησης αποκτώντας τεράστια ανατρεπτική ισχύ.

- M.Γ.: Πώς επηρεάζει η ψηφιακή τέχνη και η τεχνολογία τη γυναικεία εικαστική έκφραση;

- B.B.: Κατά την άποψή μου, η ψηφιακή τέχνη αποτελεί ένα ιδιαίτερα σημαντικό εργαλείο για τη σύγχρονη γυναικεία καλλιτεχνική δημιουργία. Η ευκολία πρόσβασης στα ψηφιακά μέσα, η αμεσότητα που χαρακτηρίζει τη χρήση τους και οι αυξημένες δυνατότητες προβολής και διάδοσης του καλλιτεχνικού έργου δημιουργούν νέες

προοπτικές για τις γυναίκες δημιουργούς. Η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει στον εικαστικό λόγο να στραφεί με μεγάλη ευκολία και αμεσότητα προς τα φλέγοντα κοινωνικά ζητήματα της εκάστοτε εποχής. Τα ψηφιακά εργαλεία λειτουργούν ως ένα μέσο ενδυνάμωσης της εικαστικής πρακτικής, καθώς καθιστούν τη δημιουργική διαδικασία περισσότερο προσβάσιμη και ευέλικτη. Σε πρακτικό επίπεδο, η πραγματοποίηση μιας ψηφιακής καταγραφής μέσω της κάμερας είναι συχνά ευκολότερη από τη δημιουργία ενός έργου ζωγραφικής σε καμβά. Αυτό προσφέρει μεγαλύτερη ευελιξία και ελευθερία στη γυναίκα δημιουργό, στοιχεία που θεωρούνται ιδιαίτερα σημαντικά για την ανάπτυξη και εξέλιξη της καλλιτεχνικής πρακτικής.

- **Μ.Γ.:** Ποιες πιστεύετε ότι είναι οι μελλοντικές προοπτικές;

- **Β.Β.:** Θεωρώ ότι στο μέλλον θα εξακολουθήσει να είναι αναγκαία η συστηματική ενίσχυση της ορατότητας των γυναικών δημιουργών, καθώς, παρά τη σημαντική πρόοδο που έχει σημειωθεί τα τελευταία χρόνια, οι έμφυλες διακρίσεις και τα στερεότυπα δεν έχουν εκλείψει πλήρως. Όσο η τεχνολογική ανάπτυξη επιταχύνεται, τόσο θα γινόμαστε μάρτυρες νέων και ενδεχομένως ριζικών μετασχηματισμών στην καλλιτεχνική παραγωγή και έκφραση. Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η εμφάνιση και η ταχεία ανάπτυξη της Τεχνητής Νοημοσύνης (AI), η οποία αναμένεται να επηρεάσει και να αναδιαμορφώσει την ίδια τη διαδικασία της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Δεν ξέρω σε ποιο βαθμό μπορούμε να το κρίνουμε αυτό με ασφάλεια από τώρα. Είναι βέβαιο ότι οι νέες τεχνολογίες θα οδηγήσουν στην εμφάνιση νέων μορφών καλλιτεχνικής παραγωγής και έκφρασης και δεν αποκλείεται να αναπτυχθεί και μια αντίρροπη τάση επιστροφής στα παραδοσιακά εικαστικά μέσα, ως απάντηση στις ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις. Όπως μπορώ να το οραματιστώ, η θέση της γυναίκας δημιουργού στο μέλλον θα χαρακτηρίζεται από ακόμα μεγαλύτερη ορατότητα και παρουσία στον καλλιτεχνικό χώρο. Η περαιτέρω ενίσχυση της προβολής και της αναγνώρισής της φαίνεται να αποτελεί μια ιδιαίτερα πιθανή εξέλιξη. Ωστόσο, παραμένει ανοιχτό το ζήτημα του τρόπου με τον οποίο θα μετασχηματιστεί η ίδια η έννοια της καλλιτεχνικής δημιουργίας μέσα στις νέες τεχνολογικές και κοινωνικές συνθήκες που διαμορφώνονται.

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν. 1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα ή εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών ή δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής. Οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.

Η συγγραφέας

Μαρίνα Γεωργοπούλου