

Η ψηφιακή εικόνα

εισαγωγή

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE



THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

THE MEDIUM
IS THE
MESSAGE

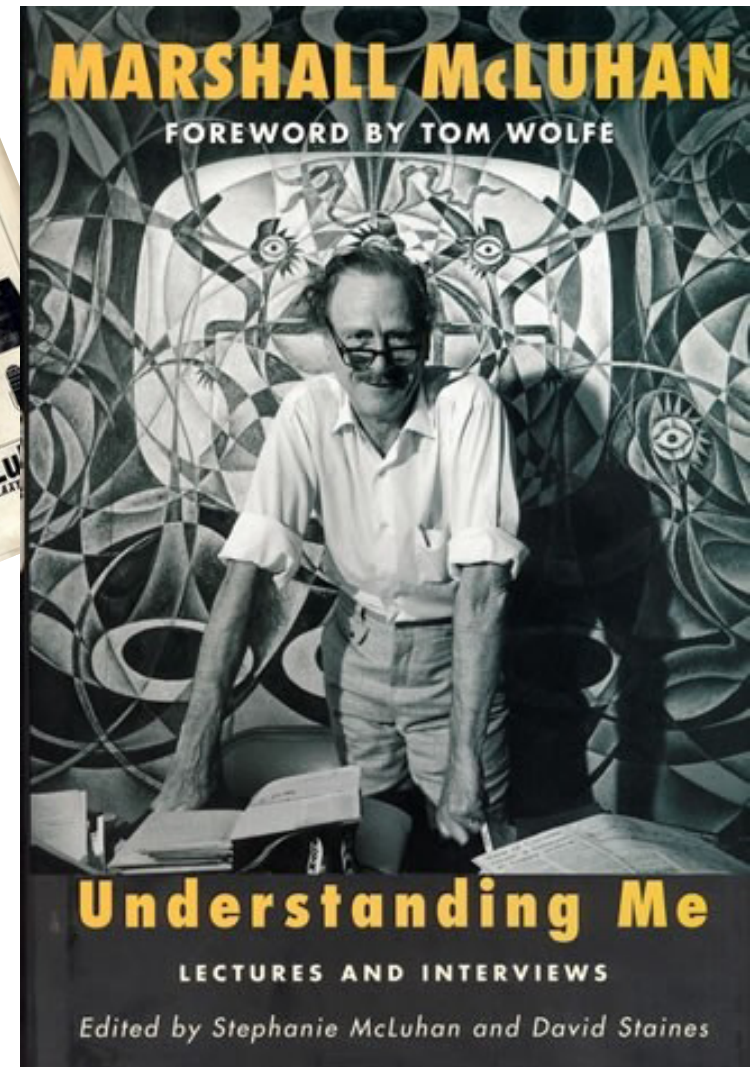
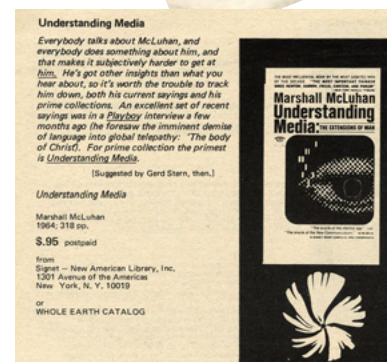
Winnipeg Free Press

Marshall McLuhan (1911-1980)

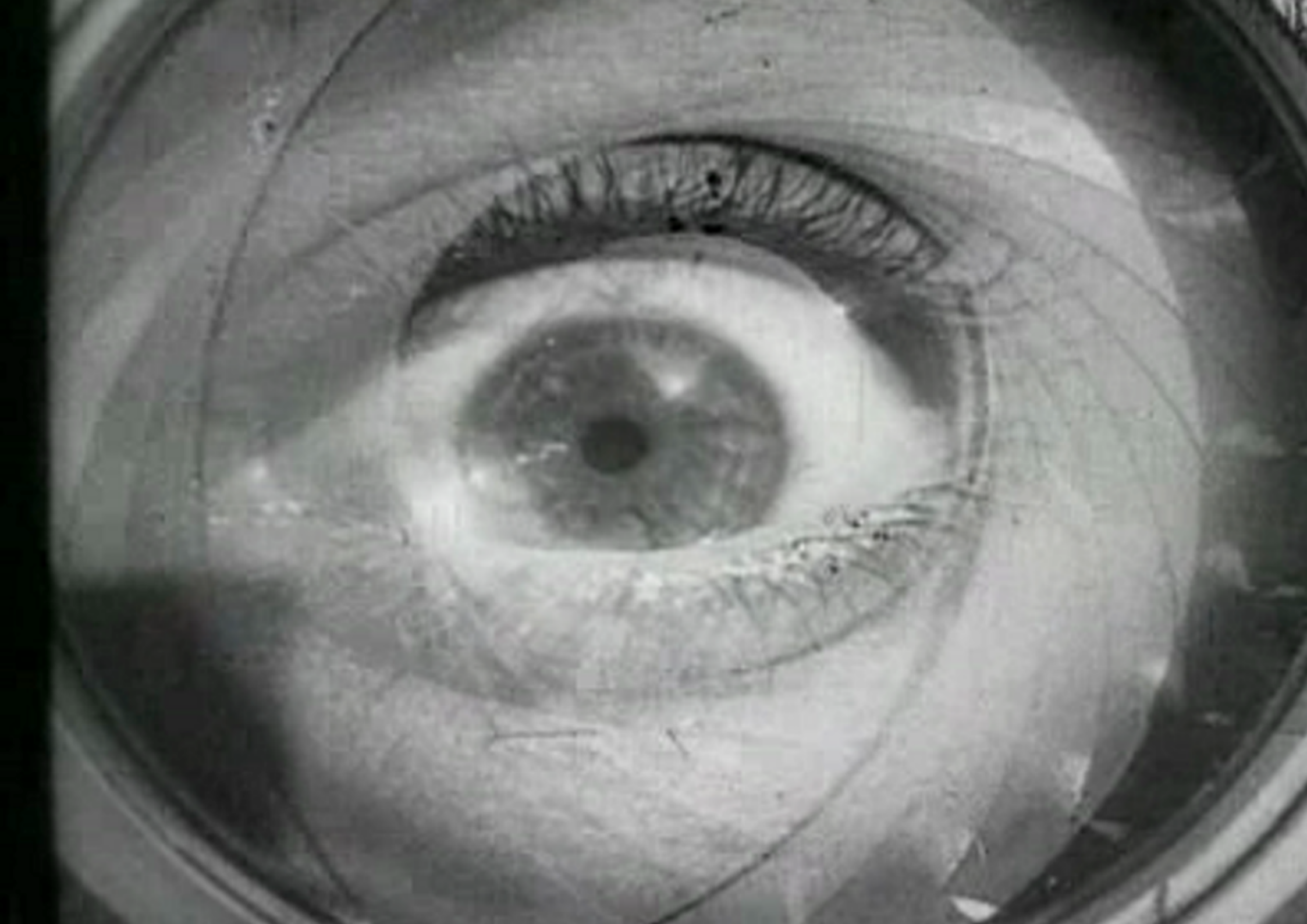
Ο Marshall McLuhan (1911-1980), θεωρητικός της επικοινωνίας, θεωρούσε ότι «το μέσο είναι το μήνυμα», δηλαδή ότι το περιεχόμενο καθορίζεται από την τεχνολογία που θα χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή και διάδοσή του.

Πασίγνωστος είναι ο αφορισμός του **«Το Μέσο είναι το Μήνυμα»**, που συνοψίζει την επιστημονική άποψη για την επίδραση των μέσων μαζικής ενημέρωσης στη διαμόρφωση του σύγχρονου ανθρώπου. Η κριτική του θεώρηση για το μετασχηματισμό της κοινωνίας του 20ού αιώνα, τον έκανε έναν από τους δημοφιλείς προφήτες της εποχής του.

Ο Μάρσαλ ΜακΛούαν θεωρούσε το έντυπο βιβλίο ως ένα θεσμό προορισμένο να εξαφανιστεί, ενώ προέβλεψε το ίντερνετ, τριάντα χρόνια πριν από την δημιουργία του. Δικός του είναι ο όρος **«παγκόσμιο χωριό»**, με το οποίο περιγράφει πως ο πλανήτης μετατρέπεται σε ένα χωριό, εξαιτίας της ηλεκτρονικής τεχνολογίας και της ταχύτατης διάχυσης της πληροφορίας.

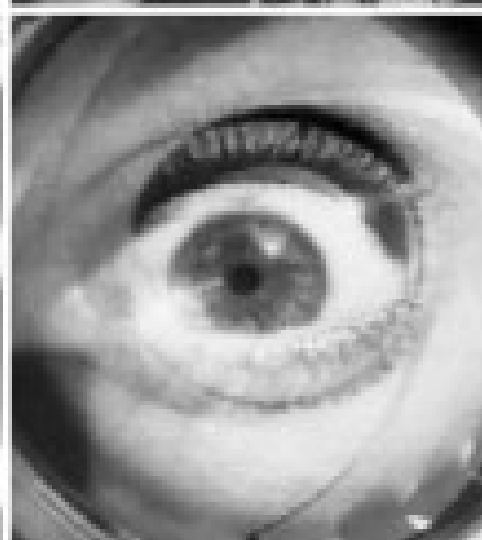
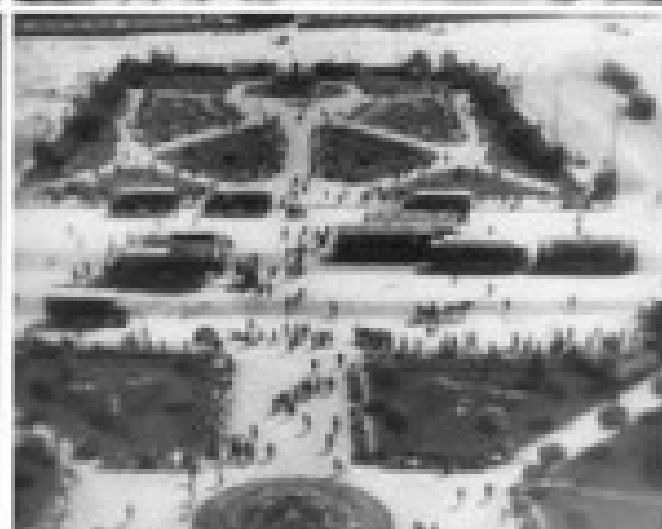
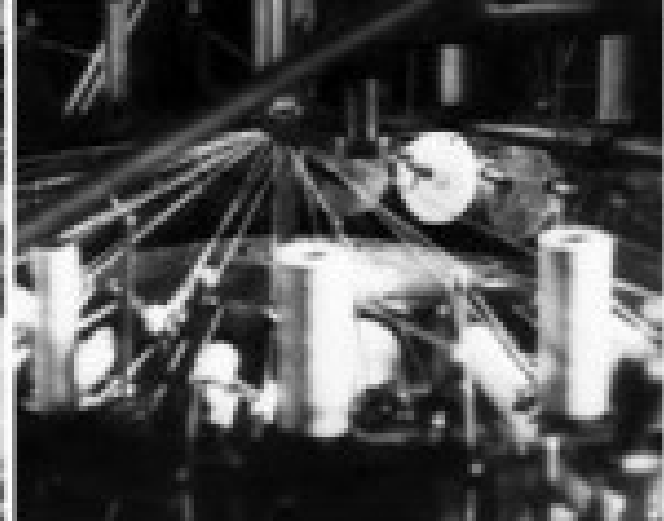
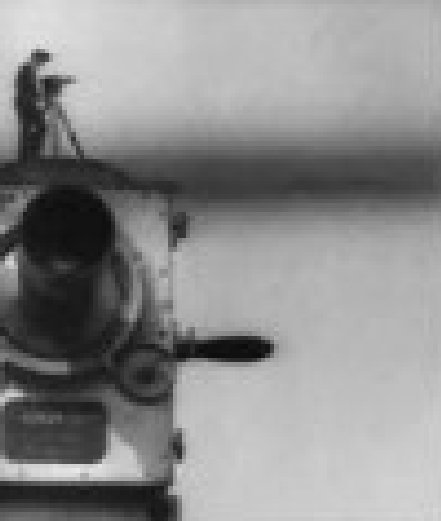


Understanding Media: The Extensions of Man is a 1964 book by Marshall McLuhan



Dziga Vertov (1896 -1954)





ΚΙΝΟ-ΠΡΑΒΔΑ (ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ-ΑΛΗΘΕΙΑ) και το ΚΙΝΟ-ΓΚΛΑΖ (ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ-ΜΑΤΙ). Ο Κουλέσοφ και ο Βερτόφ, με οπερατέρ τον Κάουφμαν, γυρίζουν κάτω από επικίνδυνες συνθήκες, επίκαιρα από το μέτωπο. Στην ταινία **Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή (1929)**, ο Βερτόφ για πρώτη φορά βάζει μια δεύτερη κάμερα να καταγράφει την πρώτη, με στόχο την απόλυτη αλήθεια. Ένα εφέ ανοίγει την ταινία. Ο γνωστός διευθυντής φωτογραφίας του βωβού κινηματογράφου Κάουφμαν με μια κινηματογραφική μηχανή στον ώμο σκαρφαλώνει πάνω σε μια τεράστια κάμερα και κοιτάζει τους θεατές από εκεί. Ο κινηματογράφος αποκαλύπτει το ίδιο του το μέσο. Ο Βερτόφ θέλει να καταδείξει την πραγματικότητα όπως είναι. Το ντοκιμαντέρ αρχίζει να αποκτά διαφορετική άρθρωση στο κινηματογραφικό στερέωμα.

Ο Νταβίντ Αμπέλεβιτς Κάουφμαν (1896 – 1954), γνωστός και ως Ντένις Κάουφμαν ή με το ψευδώνυμο (Ν)τζίγκα Βερτόφ, ήταν Σοβιετικός πρωτοπόρος κινηματογραφιστής και θεωρητικός του κινηματογράφου. Οι κινηματογραφικές πρακτικές του επηρέασαν το σινεμά-βεριτέ ντοκιμαντέρ και την ομάδα Τζίγκα Βερτόφ (1968-1972).

Σε ψηφοφορία του Sight and Sound το 2012, η ταινία του Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή ψηφίστηκε ως η 8η καλύτερη όλων των εποχών[10] και το 2014 το καλύτερο ντοκιμαντέρ όλων των εποχών.

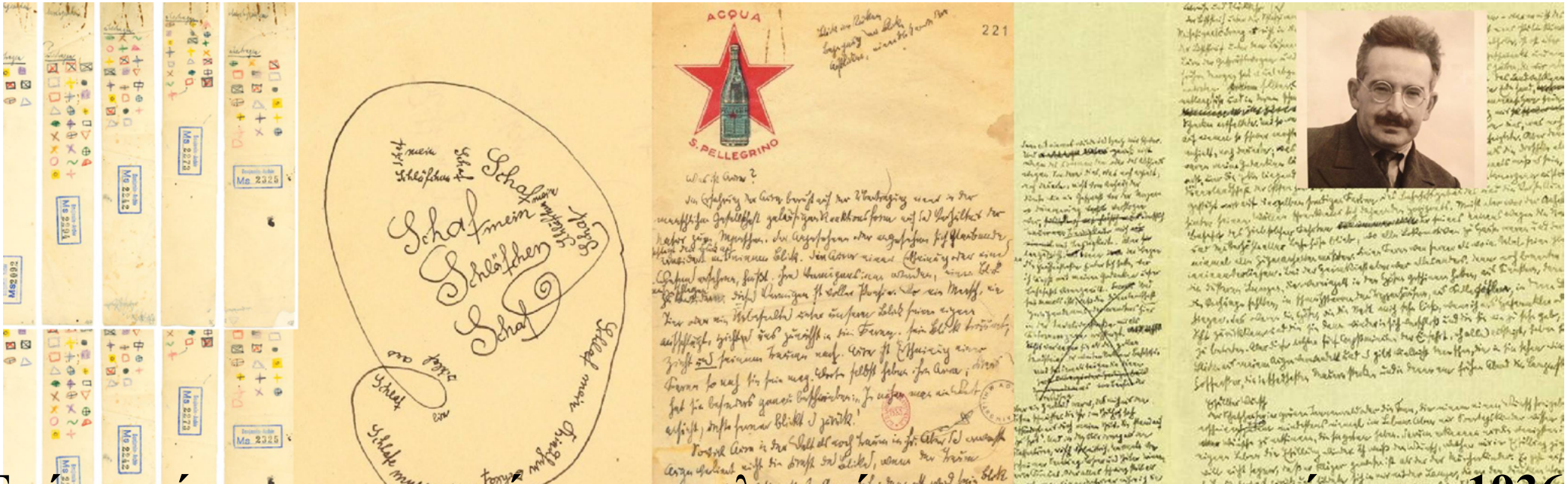
Κατά τον Βερτόφ, που ήταν κι ένας θαυμάσιος θεωρητικός, ο κινηματογράφος δεν έχει ανάγκη από το μύθο για να υπάρξει. Δεν έχει ανάγκη ούτε καν από τη σκηνοθεσία. Έτσι καταργεί με μια μονοκονδυλιά και το σεναρίστα και το σκηνοθέτη και προάγει στην πρώτη θέση το φωτογράφο και το μοντέρ. Τα υπόλοιπα τα κάνει μόνο του το “μηχανικό μάτι της κάμερας”, αρκεί βέβαια να υπάρχει κάποιος να τη βάλει μπροστά.

Στον κινηματογράφο κατά τον Βερτόφ, η μόνη πραγματική δημιουργική δουλειά είναι αυτή του μοντάζ (ο Ουέλς θα επαναλάβει τον ίδιο αφορισμό), όπου ο κινηματογραφικός χρόνος και ο κινηματογραφικός χώρος βρίσκονται κυριολεκτικά στη χούφτα του δημιουργού.

Αφού τα πάντα γίνονται στο μοντάζ, η ταινία δεν είναι παρά ένα “εργαστηριακό προϊόν”, μια “ανθρώπινη κατασκευή” στην απόλυτη σημασία του όρου. (Περίπου ίδιες ήταν και οι απόψεις για την τέχνη των Ρώσων κονστρουκτιβιστών και φουτουριστών της δεκαετίας του 20).



Walter Benjamin (1892 – 1940)

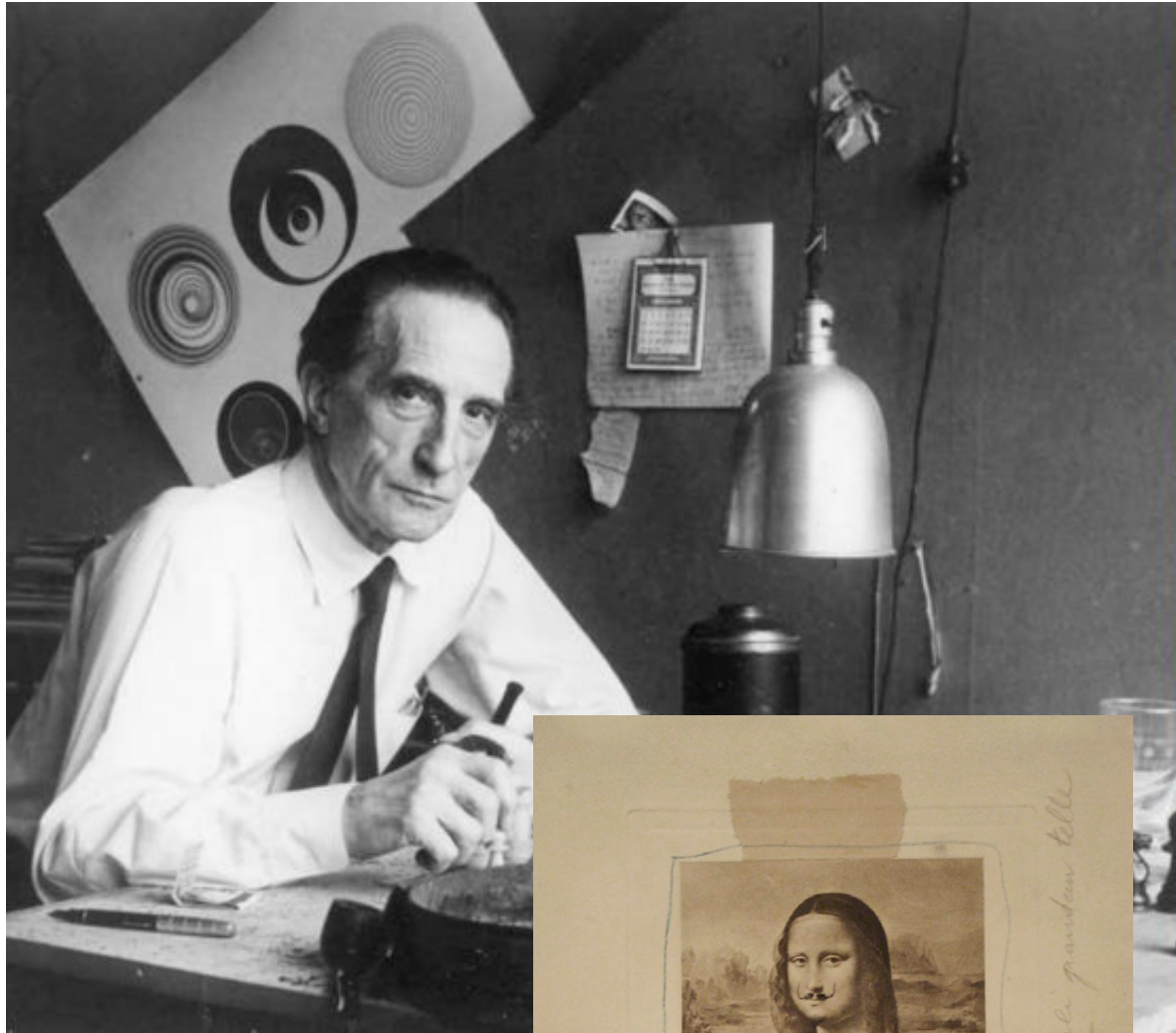


Το έργο τέχνης στην εποχή της τεχνολογικής του αναπαραγωγιμότητας, 1936

Το έργο τέχνης, σημειώνει ο Μπένγιαμιν (1892-1940), μπορούσε πάντοτε, τουλάχιστον καταρχήν, να αναπαραχθεί. Τίποτα δεν εμποδίζει έναν επιδέξιο καλλιτέχνη να μιμηθεί το έργο ενός άλλου τόσο καλά ώστε οποιαδήποτε επιφανειακή διαφορά να είναι ανεπαίσθητη. Οπωσδήποτε, όμως, δεν πάμε στα μουσεία για να δούμε αντίγραφα, και εάν αποκαλυπτόταν ότι η Μόνα Λίζα που κρέμεται στο Λούβρο είναι απομίμηση, θα ξεσπκωνόταν μια θύελλα αντιδράσεων. Υπάρχει μια ονομασία για αυτά τα πράγματα – πλαστό. Πώς γίνεται, όμως, αυτή η διάκριση; Τι κάνει την πρωτότυπη Μόνα Λίζα ανεκτίμητα πιο πολύτιμη από ένα τέλειο αντίγραφό της; Η αξία της πρωτότυπης Μόνα Λίζα έγκειται, σύμφωνα με τον Μπένγιαμιν, στη μοναδικότητα και την πρωτοτυπία της, στην αυθεντικότητά της, που ο Μπένγιαμιν αποκαλεί αύρα.

Τι είναι, λοιπόν, η αύρα; Ένας παράξενος ιστός χώρου και χρόνου: η μοναδική οπτασία μιας απόστασης, όσο κοντινή κι αν είναι αυτή. Η αύρα ενός έργου τέχνης είναι, επομένως, η ιδιομορφία του, η βαθιά ριζωμένη μοναδικότητα και αναντικατάστατη ύπαρξή του. Ο Μπένγιαμιν γράφει: 'Ακόμη και στο πιο τέλειο αντίγραφο, ένα πράγμα λείπει: το εδώ και τώρα του έργου τέχνης- η μοναδικότητα της ύπαρξής του σε ένα συγκεκριμένο μέρος. Η αύρα, με τη σειρά της, παρέχει μια εξήγηση για την παράξενη ευλάβεια που έχουν οι άνθρωποι για τα μεγάλα έργα τέχνης- την ανάγκη να βρίσκονται κοντά τους, να τα βλέπουν με σάρκα και οστά.

Marcel Duchamp (1887 – 1968)



ready made



Ο **Μαρσέλ Ντυσάν** (Marcel Duchamp, 28 Ιουλίου 1887 - 2 Οκτωβρίου 1968), ήταν Γάλλος καλλιτέχνης και θεωρητικός, που επηρέασε σημαντικά την μεταπολεμική τέχνη στην Ευρώπη και την Αμερική. Το κύριο μέρος της καλλιτεχνικής του παραγωγής αποτελείται από ready-made, έτοιμα, κοινά αντικείμενα που διάλεγε ο καλλιτέχνης, τα τιλοφορούσε και τα ονόμαζε “τέχνη”. Ο όρος “ready-made” δημιουργήθηκε από τον ίδιο για να περιγράψει το έργο του Ρόδα ποδηλάτου και σκαμνί (1913), μια ρόδα που στερέωσε σε ένα σκαμνί και διασκέδαζε στριφογυρίζοντάς την.

Το γνωστότερο ready-made του Ντυσάν είναι το έργο του Fountain, μία λεκάνη αποχωρητηρίου που φέρει την υπογραφή “R. Mutt 1917”. Το έργο δεν παρουσιάστηκε στην έκθεση όπου το είχε αρχικά αποστείλει ο Ντυσάν, παρά την υπόσχεση των διοργανωτών ότι θα παρουσιάζονταν όλα τα έργα αρκεί ο δημιουργός τους να πλήρωνε συνδρομή 6 δολάρια. Το έργο τελικά φωτογραφήθηκε από τον Αλ Στίγκλιτς και η φωτογραφία του δημοσιεύτηκε στο περιοδικό “The Blind Man”, μαζί με σημείωμα της εκδότριας που υπεραμυνόταν της αισθητικής του αξίας. Έκτοτε δημιουργήθηκε δημόσια συζήτηση σχετικά με το αντικείμενο, το οποίο μάλιστα εξαφανίστηκε λίγο μετά τη φωτογράφησή του.

Το Δεκέμβριο του 2004 το έργο του Fountain, ανακηρύχθηκε το πλέον επιδραστικό έργο του 20ού αιώνα από 500 σημαντικούς ανθρώπους της βρετανικής τέχνης.

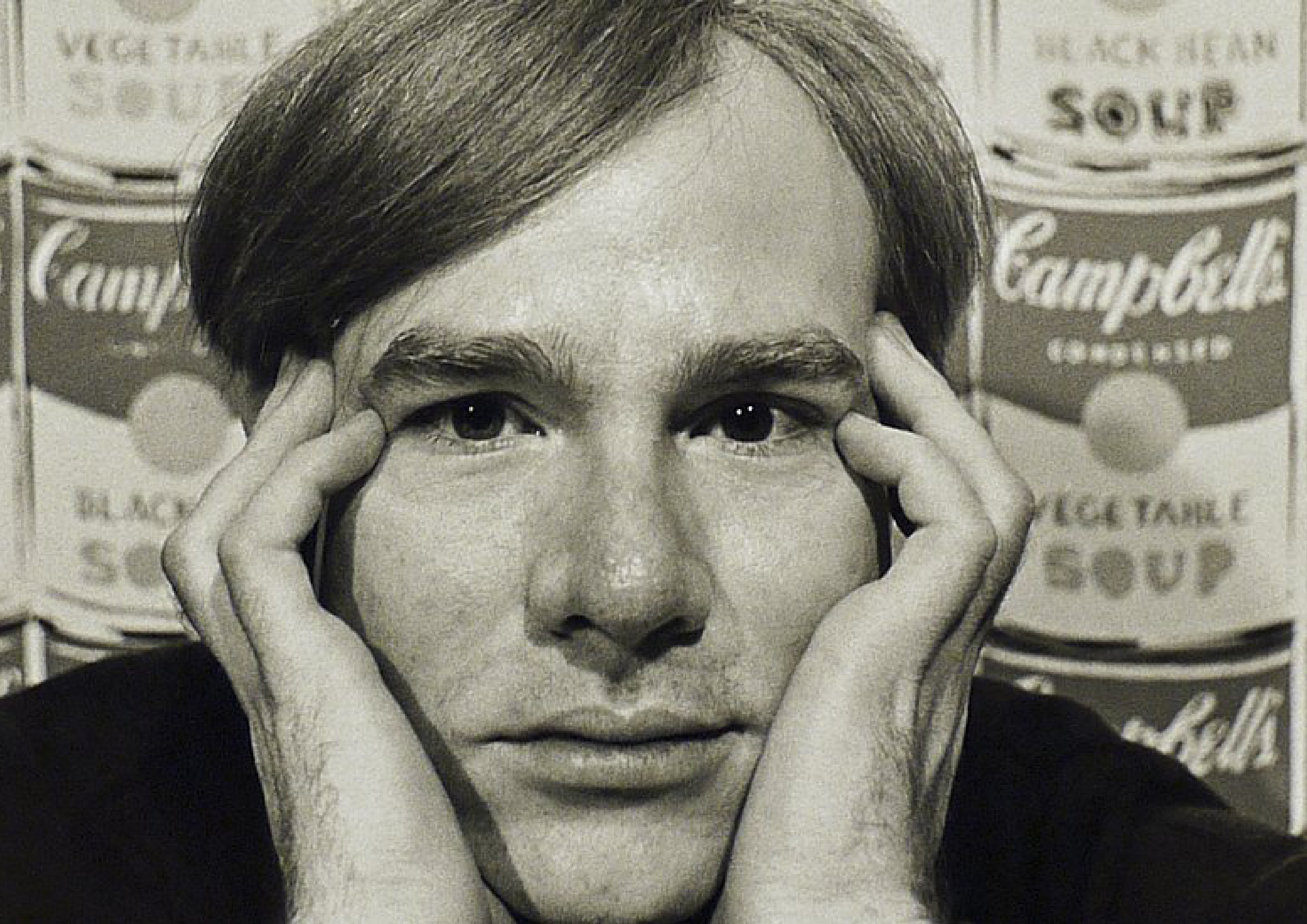
L.H.O.O.Q. is a work of art by Marcel Duchamp. First conceived in 1919, the work is one of what Duchamp referred to as readymades. The readymade involves taking mundane, often utilitarian objects not generally considered to be art and transforming them, by adding to them, changing them, or (as in the case of his most famous work Fountain) simply renaming and reorienting them and placing them in an appropriate setting. In L.H.O.O.Q. the objet trouvé (“found object”) is a cheap postcard reproduction of Leonardo da Vinci’s Mona Lisa onto which Duchamp drew a moustache and beard in pencil and appended the title.

Andy Warhol (1928 – 1987)



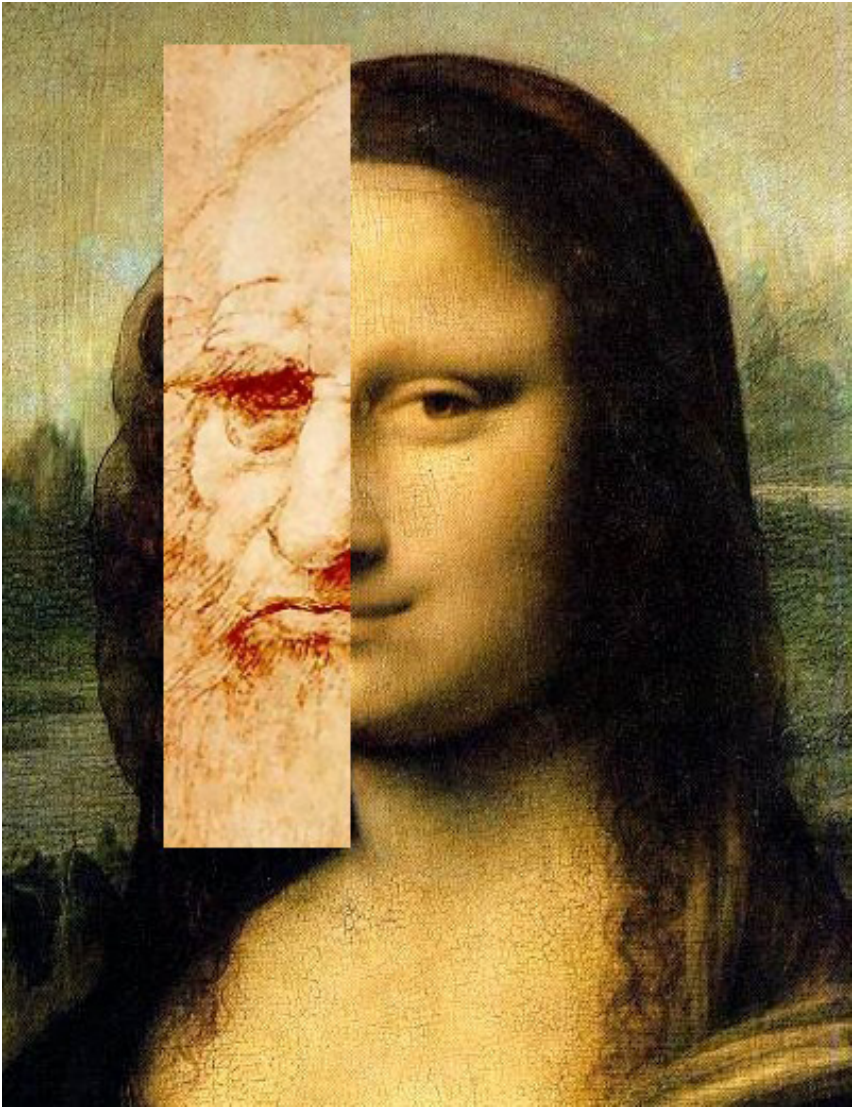
Andy Warhol Campbell's Soup Cans 1962





Lillian F. Schwartz (1927)

the Mona/Leo (1987), Lillian Schwartz



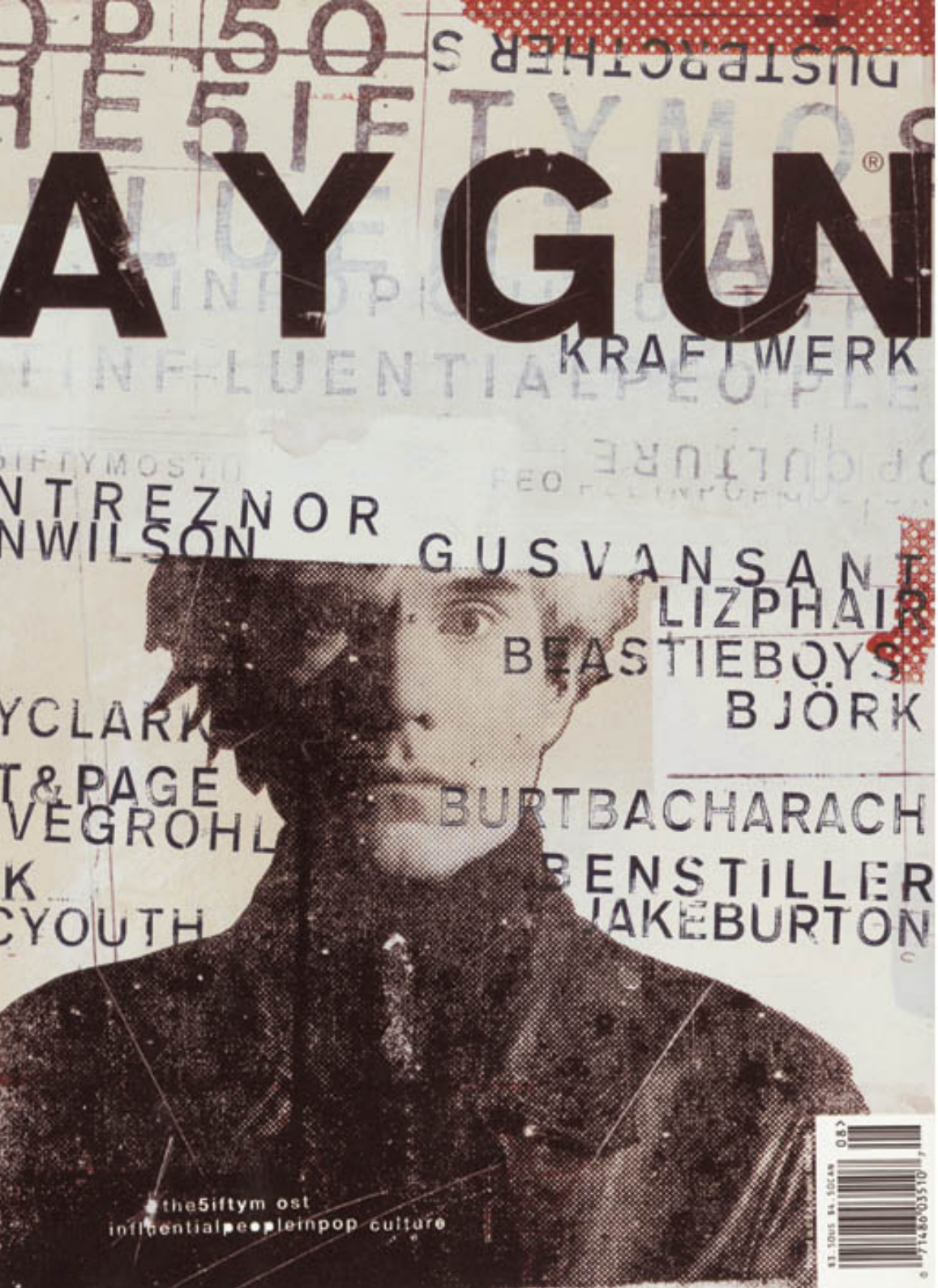
Man's Analysis of Mona Lisa "Mona/Leo" (1988)

Copyright © 1988-2019 Lillian F. Schwartz. All Rights Reserved



David Carson (1955)





RAY GUN®

KRAFTWERK

GUS VANSANT
LIZ PHAIR
BEASTIE BOYS
BJÖRK

BURT BACHARACH
BEN STILLER
JAKE BURTON

the51fitym ost
influentialpeopleinpop culture



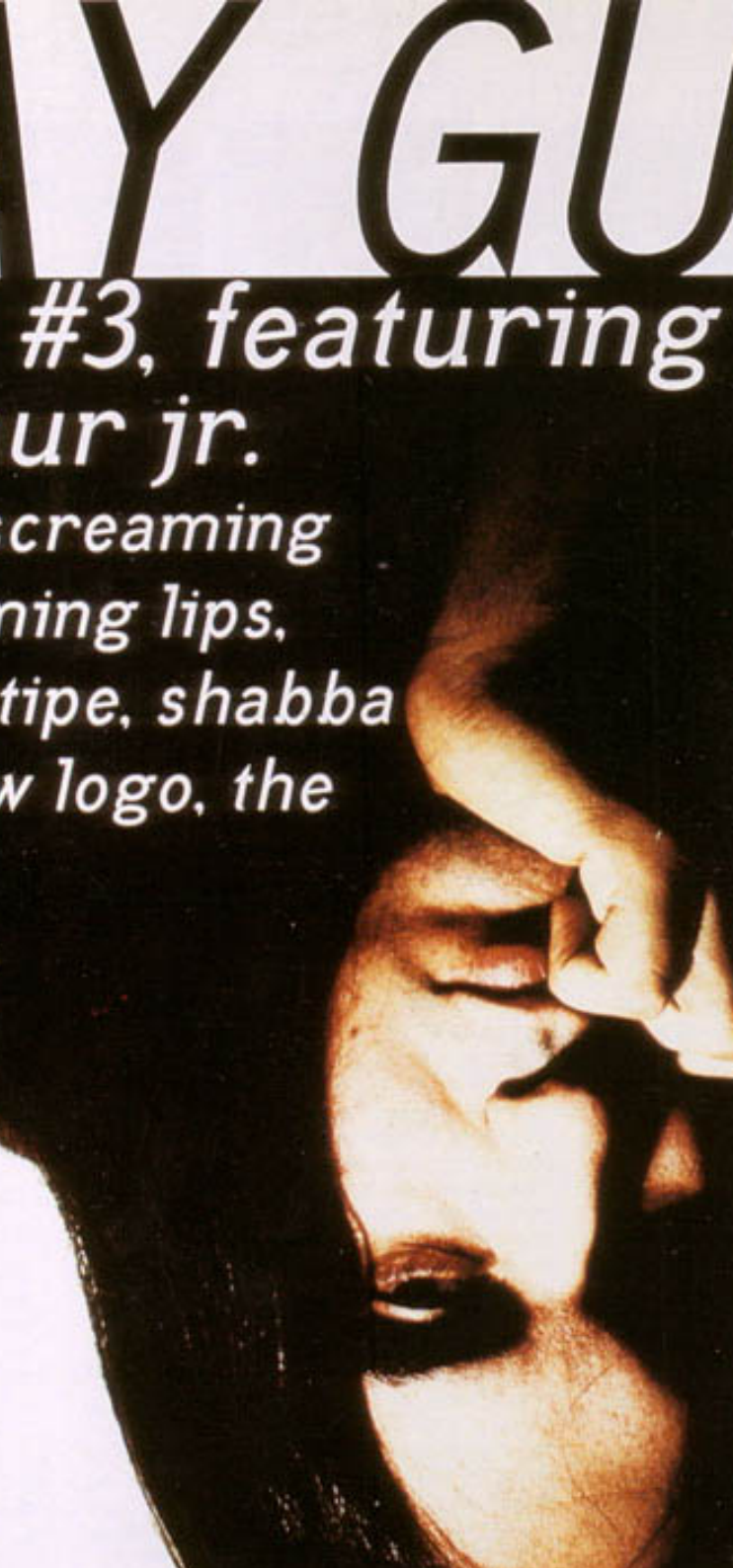
RAY GUN

Issue #3, featuring
dinosaur jr.

*shamen, screaming
trees, flaming lips,
michael stipe, shabba
ranks, new logo, the
orb, etc.*

U.S.A.
\$3.50

CAN.
\$3.95



Nam June Paik (American/Korean, 1932–2006)



Mona Lisa TV , 1992

John Maeda (1966)

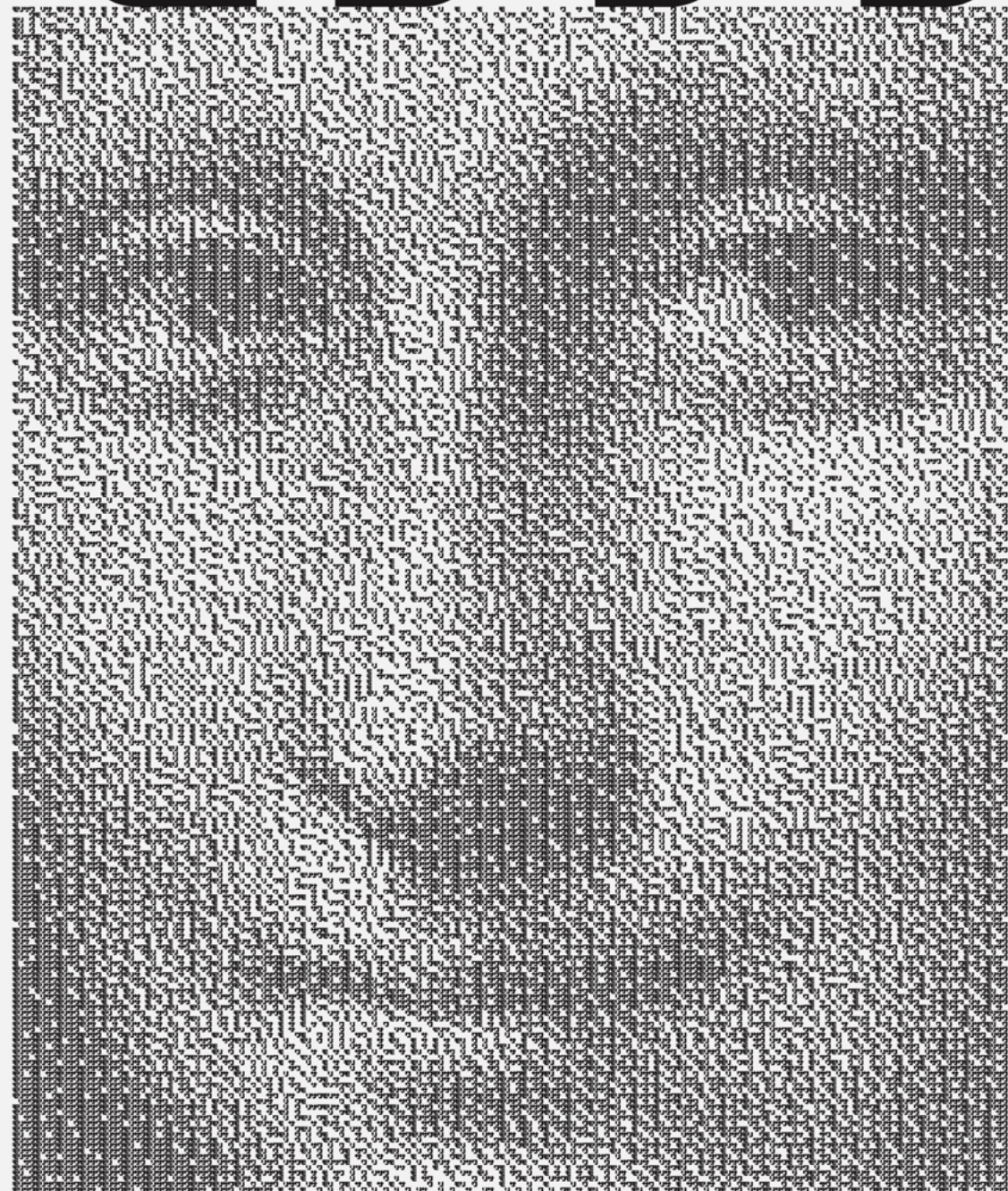
Morisawa 10 (1996)

The Morisawa 10 series was inspired by a visit to a Shikō Munakata exhibition in Japan, and also having been fascinated by emerging methods to work with letterforms on the computer. This set of pieces won the honor of the Tokyo Type Director's Club Gold Prize and were later accessioned into the permanent collection of the Museum of Modern Art in New York.

They were all composed in the Adobe PostScript language (the predecessor to ScalableVectorGraphics) and were a little difficult to create because it was so expensive to make these images in the 90s. I needed to pay an exorbitant amount to render test images at scale through a repro service in Tokyo — which turned out okay because I bartered their printing of my images in exchange for my doing work for them for free.

Artist and educator Zach Lieberman recently had his students re-interpret these images dynamically and with much more powerful computers. It made me think how far we've come in computing capabilities thanks to Moore's Law.

كفرنا



Mona Lisa: Beyond the Glass

The Musée du Louvre
October 24, 2019 to February 24, 2020





Mona Lisa NFT art

A non-fungible token (NFT) is a unit of data stored on a digital ledger, called a blockchain, that certifies a digital asset to be unique and therefore not interchangeable.

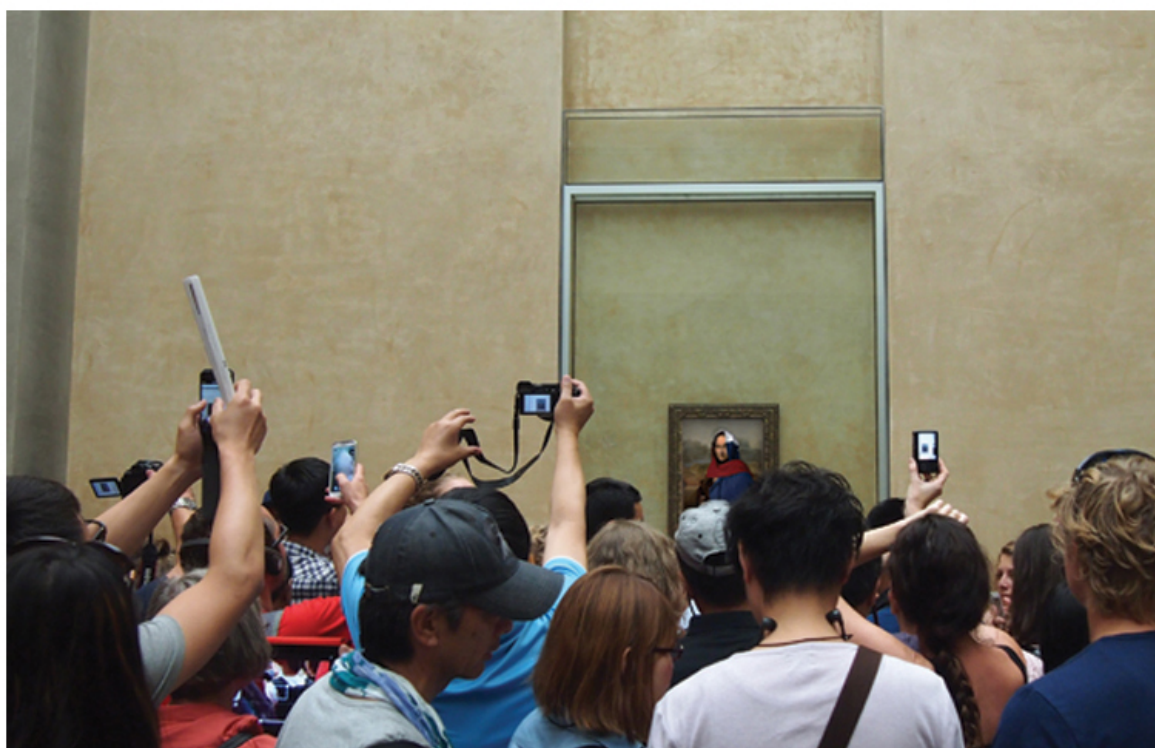
NFTs can be used to represent items such as photos, videos, audio, and other types of digital files.



<https://arts.vive.com/us/>

Amir Baradaran (1977)





<http://amirbaradaran.com/2019/works-pages/fml.html>





<https://grandpalais-immersif.fr/en/mona-lisa-immersive-exhibition>



<https://www.youtube.com/watch?v=kxUBgD6ZOmE>



The smile of the *Mona Lisa* (detail photograph from the Louvre Laboratory).

By Salvador Dali

Why they attack the *Mona Lisa*

The mysterious attraction of Leonardo's masterpiece
for aggressions of all kinds is explained
for the first time—with an assist from Sigmund Freud

It was inevitable that Salvador Dali should reveal publicly why the *Mona Lisa*—a “simple portrait” painted by the most complicated and ambiguous of all artists—has had a power, unique in all art history, to provoke the most violent and different kinds of aggressions.

The *Mona Lisa* has undergone two main species of typical attacks upon her archetypal presence:

1. The ultra-intellectual aggression, perpetrated by the Dada movement. Marcel Duchamp, in 1919, draws a mustache and goatee on a photograph of the *Mona Lisa*, and at the bottom he letters the famous inscription “L.H.O.O.Q.” (*Elle a chaud au cul*).

2. The primitive or naïve type of aggression, perpetrated by anonymous more-or-less Bolivians. It consists either of



Duchamp's *L.H.O.O.Q.*: the intellectual's attack on idealized femininity.

throwing a pebble at the picture or temporarily stealing it.

The first is a case of aggression by an artist against a masterpiece that embodies the maximum artistic idealization. It is explained by an insight of Freud whose sublime definition of the Hero is: “The man who revolts against the authority of the father and finally overcomes it.” This definition is the antithesis of Dada which represented a culmination of the anti-heroic, anti-Nietzschean attitude to life. Dada seeks the anal, erogenous zone of the *Mona Lisa*, and while accepting the “thermic agitation” of the Mother as a Work-of-Art, rebels against its idealization by masculinizing it. Dada paints the mustaches of the father on the *Mona Lisa* to enlist his aid in the denigration of the Art. In this gesture, the anti-artistic, anti-heroic, anti-glorification [Continued on page 63]

VISUAL COMMUNICATION

I ❤️ NY[®]

In 1977, designer Milton Glaser created what has now become ubiquitous on the streets of New York City – the famous ‘I Love NY’ logo.

I Love NY

The logo, which was part of an ad campaign for the city to increase tourism, was designed by Glaser in the back of a taxi cab. The original scrap of paper he drew the design on is now at the Museum of Modern Art.

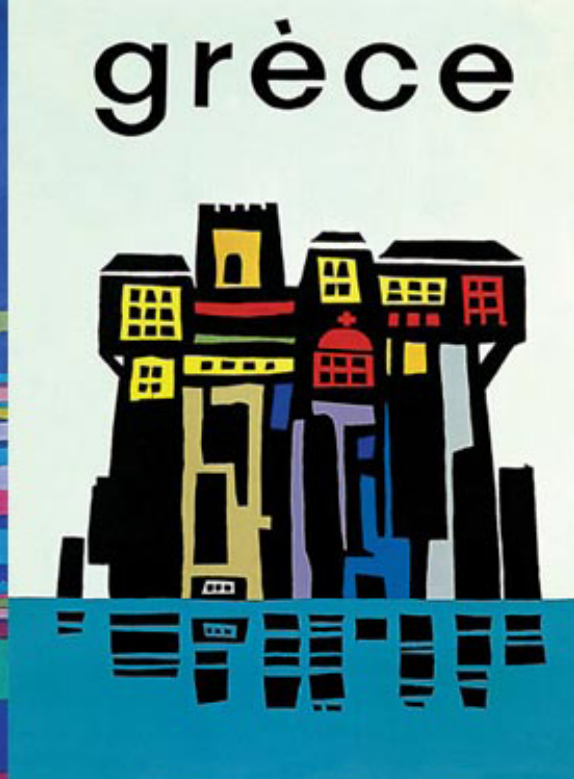
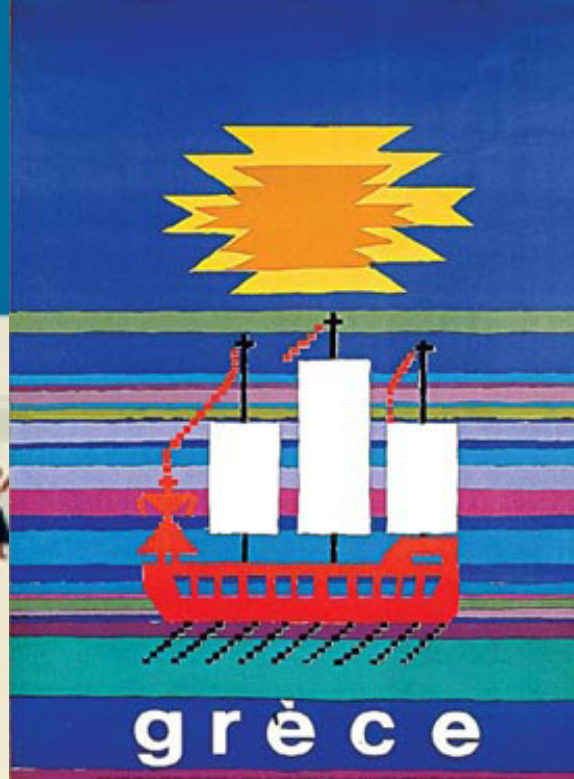


Paul Rand (1914 – 1996) was an American art director and graphic designer, best known for his corporate logo designs, including the logos for IBM, UPS, Enron, Morningstar, Inc., Westinghouse, ABC, and NeXT. He was one of the first American commercial artists to embrace and practice the Swiss Style of graphic design.

IBM



IBM



enjoy yourself

ACHILLEUS-AGAMEMNON
OLYMPIC CRUISES S.A.





TYPES OF WINE GLASSES



Red wine



White wine



Dessert wine



Sparkling wine



Miscellaneous



Made in Seattle, WA
© 2013 winefolly.com

TOKYO

Infografía Alimentaria Básica: Sushi



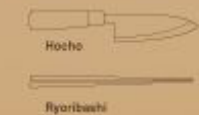
Leyenda

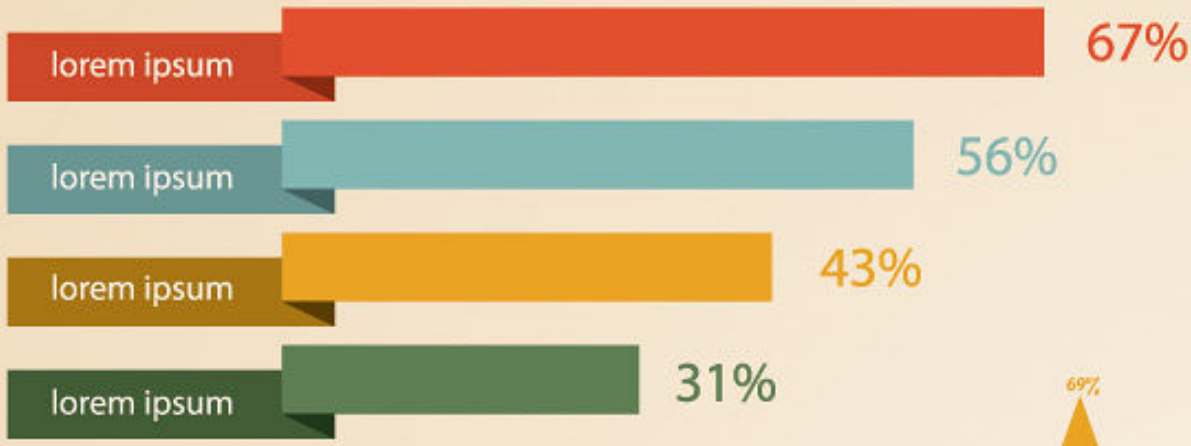
Agua fría	Sake	Salmon
Tofu	Zucchini	Ahi
Hija de Bontia	Mango	Saimi
Pepino	Terapokati	Langostinos
Brócoli	Uncia	Gamba
Aguacate	Pato	Pavo de Guinea
Espinacas	Semillas de Sésamo	Huevo de Ahi
Calabacín	Arroz	Bonito
Calabote	Anchoa	Caballa

El Wasabi

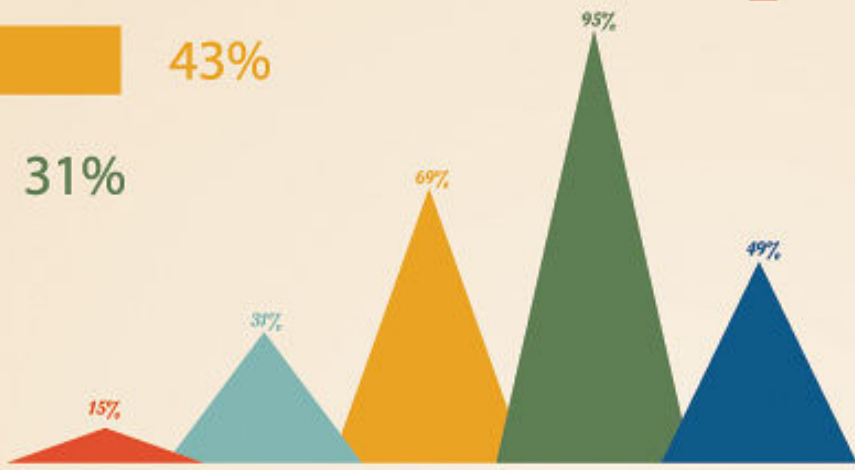
Tiene un sabor extremadamente fuerte y se utiliza principalmente mezclado con la salsa de soja para mojar el sushi. Es extracto de una raíz de la planta nombre japonés, denominada con su nombre científico Wasabia japonica, Cochlearia wasabi, o también Estrella japonesa, de la familia del repollo.

Utensilios de Preparación





Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.



POPULATION



87%

36%

24%

74%

Design isn't just about beauty; it's about market relevance and meaningful results.

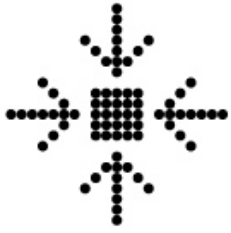
There are three kinds of design. We need to be specific when we use the word “design” because it’s a poorly designed word.

Classical design there’s a right way to make what is perfect, crafted, and complete. Driver/ the Industrial Revolution, and prior to that at least a few millennia of ferment.

Design thinking because execution has outpaced innovation, and experience matters. Driver/ the need to innovate in relation to individual customer needs requires empathy.

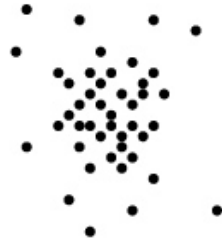
Computational design designing for billions of people and in realtime, is at scale and TBD. Driver/ the impact of Moore’s Law, mobile computing, and the latest tech paradigms.

John Maeda is an American executive, designer, technologist. His work explores the area where business, design, and technology merge to make space for the “humanist technologist.”



REDUCE

THE SIMPLEST WAY TO ACHIEVE SIMPLICITY IS THROUGH THOUGHTFUL REDUCTION.



ORGANIZE

ORGANIZATION MAKES A SYSTEM OF MANY APPEAR FEWER.



TIME

SAVINGS IN TIME FEEL LIKE SIMPLICITY.



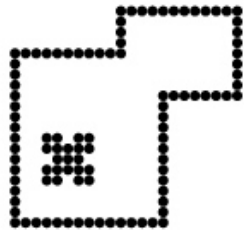
LEARN

KNOWLEDGE MAKES EVERYTHING SIMPLER.



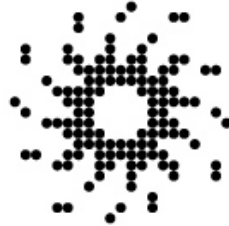
DIFFERENCES

SIMPLICITY AND COMPLEXITY NEED EACH OTHER.



CONTEXT

WHAT LIES IN THE PERIPHERY OF SIMPLICITY IS DEFINITELY NOT PERIPHERAL.



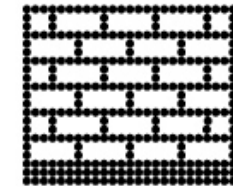
EMOTION

MORE EMOTIONS ARE BETTER THAN LESS.



TRUST

IN SIMPLICITY WE TRUST.



FAILURE

SOME THINGS CAN NEVER BE MADE SIMPLE.



THE ONE

SIMPLICITY IS ABOUT SUBTRACTING THE OBVIOUS, AND ADDING THE MEANINGFUL.

A WAY MORE APPEARS LIKE LESS BY SIMPLY MOVING IT FAR, FAR AWAY.

OPEN OPENNESS SIMPLIFIES COMPLEXITY.

POWER USE LESS, GAIN MORE.

THE LAWS OF SIMPLICITY / JOHN MAEDA

while great art makes you wonder, great design makes things clear.

1



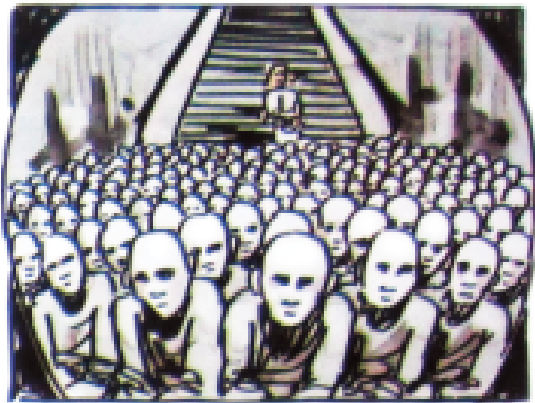
2



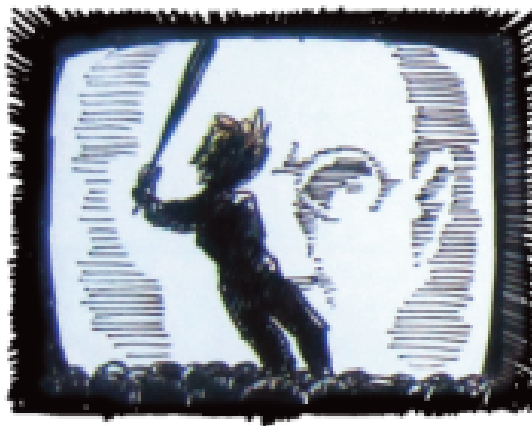
3



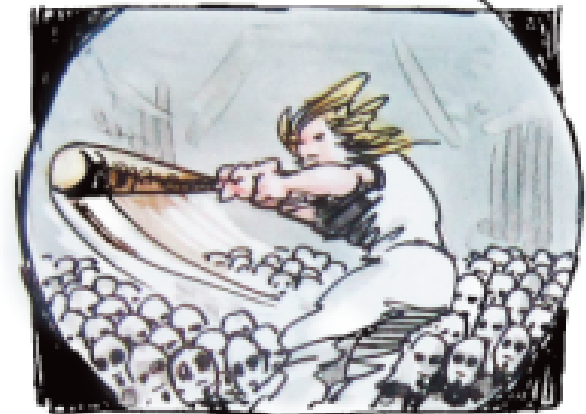
4



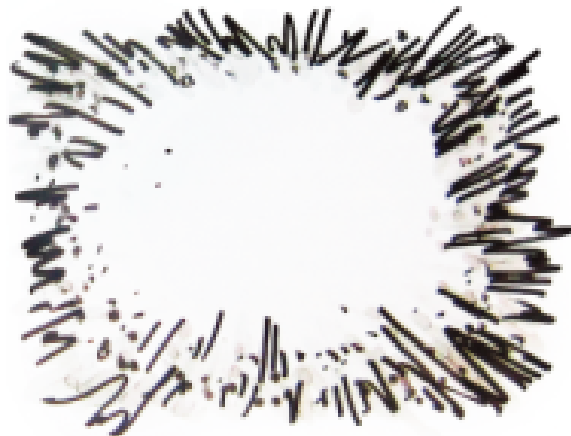
5



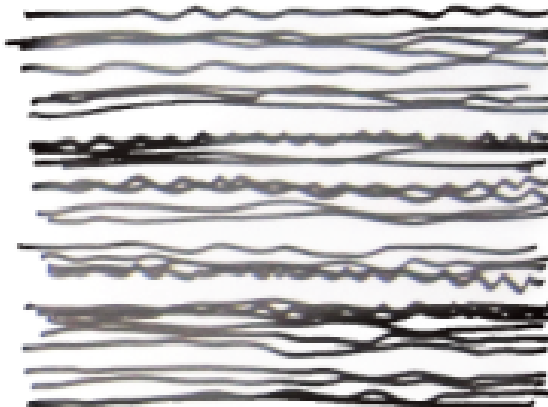
6



7



8



9

On January 19th,
 Apple Computer will
 introduce Macintosh.
 And you'll see
 why 1984 won't
 be like "1984"





Introducing Macintosh. For the rest of us.

In the older days, before 1979,
not very many people used computers.
For a very good reason.



Not very many people knew how
And not very many people wanted
to learn.

After all, in those days, it meant
listening to your instructor groan through
computer manuals. Telling sleep-over
computer manuals. And using inside
jargon to communicate computer to

computer. You'd have to be a computer
to understand them.

Then, on a particularly bright day
in Cupertino, California, some
particularly bright engineers
and a particularly bright idea
saw computers are so smart,
wouldn't it make more sense
to teach computers about
people, instead of teaching people about
computers?

So it was that these very engineers
worked long days and late nights and
a few legal holidays, teaching the
silicon chips all about people. How they
make mistakes and change their minds.
How they refer to the books and use
old phone numbers. How they labor for
their livelihood, and breathe in their
spare time.

For the first time in recorded
computer history, hardware engineers

actually talked to software engineers
in ordinary terms of vision, and both
were united by a common goal: to build
the most powerful, most portable, most
flexible, most versatile computer ever—any
teacher-parent could buy.

And when the engineers were
finally finished, they introduced us to
a personal computer so powerful,
it can practically shake hands.

And so easy to use, most people
already know how.

They didn't call it the Q1290, or
the Spectra 1000.

They called it Macintosh.[®]

And now we'd like to introduce
it to you.

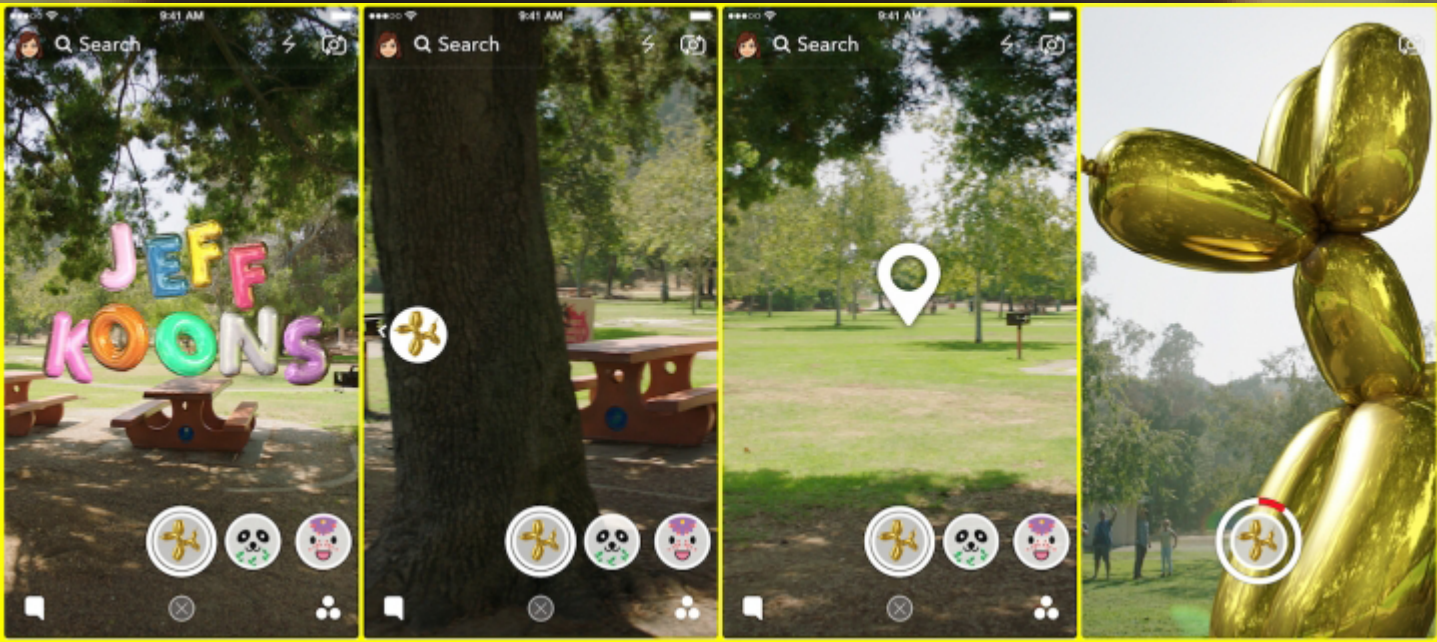


ARTIFICIAL ENVIRONMENTS

Jeff Koons (1955)









<https://www.dezeen.com/2017/10/06/sebastian-errazuriz-uses-augmented-reality-to-vandalise-jeff-koons-balloon-dog-sculpture/>





<https://seeingtheinvisible.art/>



Yayoi Kusama (1929)



