

Αισθητική & Κουλτούρα

Αντιγόνη Παρούση

Βασίλης Τσελφές

Βιωμένη εμπειρία και Κουλτούρα

- Η βιωμένη εμπειρία δίνει τη **δυνατότητα** σε (και ταυτόχρονα υποχρεώνει) ένα υποκείμενο (ως όλον) να αναπαριστά (επιλεκτικά και μετασχηματισμένα) γεγονότα από παρελθοντικές σχέσεις του με μορφή **«αιτιωδώς αποτελεσματικών» παραστάσεων** (μορφή αφηγήσεων).
- Αυτές οι παραστάσεις αναδύονται αυθόρμητα μέσα από κάθε νέα σχέση/ εμπειρία, με βάση τις αισθητηριακές προσλήψεις **«παραστατικής αμεσότητας»** του σώματός των υποκειμένων και τις **«συμβολικές αναφορές»** που εισάγουν οι κώδικες επικοινωνίας.
- Ο κοινός τόπος των **«αιτιωδώς αποτελεσματικών» παραστάσεων** των υποκειμένων μιας κοινότητας που, πυροδοτούνται από παρόμοιες **«παραστατικές αμεσότητες»** και εκφράζονται με κοινά περίπου σημεία **«συμβολικών αναφορών»** συνθέτουν μια σημαντική όψη της **κουλτούρας** της κοινότητας.

Αισθητική εμπειρία

- Τι συμβαίνει όμως όταν μία νέα εμπειρία προκύπτει από «παραστατικές αμεσότητες» ή/και «συμβολικές αναφορές» που δύσκολα μπορεί κάποιιο υποκείμενο να τις συνδέσει με διαθέσιμες/ τετριμμένες «αιτιώδεις αποτελεσματικότητες»;;;
- Το υποκείμενο:
 - βάζει τέλος στη νέα αυτή εμπειρία/σχέση (δεν καταλαβαίνει τι γίνεται και αν μπορεί αποσύρεται) ή
 - ενεργοποιεί τη φαντασία του (δοκιμάζει να ταιριάξει εναλλακτικές έως και άσχετες «αιτιώδεις αποτελεσματικότητες» στη νέα εμπειρία) και με τον τρόπο αυτό καταλήγει να μετασχηματίσει τη βιωμένη εμπειρία του... να συγκροτήσει εναλλακτικές όψεις της... να μετασχηματίσει την κουλτούρα του...
- Η δεύτερη περίπτωση αντιστοιχεί με εμπλοκή σε μια «αισθητική εμπειρία»!

Τέχνες, Επιστήμες & Αστεία...

- Δραστηριότητες που προκαλούν αισθητικές εμπειρίες και με τον τρόπο αυτό μεταβάλλουν τις βιωμένες εμπειρίες και την κουλτούρα που τις υιοθετεί...
 - Επιλέγουν να δημιουργούν «συνευρέσεις» με «παραστατικές αμεσότητες» που οδηγούν τα υποκείμενα σε κενά κουλτούρας... σε τετριμμένες «αιτιώδεις αποτελεσματικότητες» που καταλήγουν να συγκρούονται με τις «παραστατικές αμεσότητες»... και πρέπει να μετασχηματιστούν για να επιβιώσουν...
 - Αναπτύσσουν και χρησιμοποιούν κώδικες που παγιδεύουν μέσω των «συμβολικών τους αναφορών» τα υποκείμενα... τα δυσκολεύουν να δραπετεύσουν/ αποσυρθούν... προκαλούν τη φαντασία...
 - Εκμεταλλεύονται τα θετικά συναισθήματα που γεννά η ανάδυση εναλλακτικών ή μετασχηματισμένων «αιτιωδών αποτελεσματικοτήτων»... κατάλληλων για τις προβαλλόμενες «παραστατικές αμεσότητες» και τους κώδικές τους

Παράδειγμα

- Το ψηφιακό αντι-πολεμικό παιχνίδι... δημιουργεί μια «συνεύρεση» όπου,
- οι βιωμένες εμπειρίες των παιδιών τα ωθούν να εμπλακούν με «αιτιώδεις αποτελεσματικότητες» τις μορφής τι κάνω για να κερδίσω και τι να μην κάνω ώστε να μη χάσω...
- Τη στιγμή που βρίσκονται μπροστά στη «παραστατική αμεσότητα»: δεν κερδίζω ποτέ!
- Θα βοηθήσουν οι κώδικες (οι συμβολικές αναφορές) ώστε να εξοικειωθεί το παιδί παίχτης με τη συμβολική αναφορά/μήνυμα «στον πόλεμο πάντα χάνω» ή θα το εγκαταλείψει;;;

K. O. K.