

ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Ε.Μ.Π.
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ Α΄. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ. ΧΩΡΟΣ. ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΙΤΛΟ:

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΛΑΝΗΤΑ
ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ ΣΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ

ΕΠΙΤΡΟΠΗ:
ΑΝΤΩΝΑΣ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ
ΘΕΟΛΟΓΟΥ ΚΩΣΤΑΣ
ΣΤΑΥΡΙΔΗΣ ΣΤΑΥΡΟΣ

ΙΟΥΛΙΟΣ 2015

ΚΑΣΙΜΑΤΗ ΕΥΘΥΜΙΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	σελ. 7
A. ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ ΣΤΟΝ ΥΒΡΙΔΙΚΟ ΧΩΡΟ	σελ. 19
A.1.1. ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΠΟΛΕΙΣ	σελ.21
A.1.2. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	σελ.25
A.2. Η ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ	σελ.27
A.2.1. ΠΑΝΤΑΧΟΥ ΠΑΡΟΥΣΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ	σελ.29
A.2.2. ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΘΕΣΗΣ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙ'ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΥ	σελ.31
A.3. ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΟΣ ΧΩΡΟΣ ΜΕΙΚΤΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΥΒΡΙΔΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	σελ.33
A.4. ΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ	σελ.38
B. ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥ ΦΛÂNEUR	σελ.46
B.1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗΣ	σελ.48
B.1.2. Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΦΛÂNEUR: ΑΠΟ ΤΟΝ ΡΟΕ ΣΤΟΝ BENJAMIN	σελ.51
B.2.1. Ο ΚΥΒΕΡΝΟΠΛΑΝΗΤΑΣ	σελ.53
B.2.2. Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΤΟΥ (ΚΥΒΕΡΝΟ)ΠΛΑΝΗΤΑ	σελ.55
Γ. Ο ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ ΦΛÂNEUR ΤΗΣ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ ΠΟΛΗΣ	σελ.64
Γ.1. ΣΚΕΨΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ	σελ.65
Γ.2. ΝΕΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ	σελ.67
Γ.3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ	σελ.72
ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ: ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΛΗΤΕΙΑ	σελ.78
ΠΗΓΕΣ	σελ.81

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

I believe that we're entering an era when software will fundamentally transform almost everything we do. The continued growth of processing power, storage, networking, and graphics is making it possible to create almost any device imaginable. But it's the magic of software that will connect these devices into a seamless whole, making them an indispensable part of our everyday lives.

Bill Gates – The magic of software (2000)¹

Έχοντας εισέλθει στη μεταβιομηχανική εποχή ή αλλιώς στον *αιώνα της πληροφορίας*², η συγκεκριμένη εργασία πραγματοποιείται σε μια περίοδο η οποία χαρακτηρίζεται από τη συνεχή ροή δεδομένων και την παγκόσμια διασύνδεση μέσω ηλεκτρονικών δικτύων τα οποία επεκτείνονται ολοένα και περισσότερο. Στο πλαίσιο αυτό, η μελέτη επιχειρεί τη διατύπωση μιας προβληματικής σχετικά με την αναδυόμενη έννοιας της *υβριδικής πόλης* (hybrid city) και των ζητημάτων που τίθενται σχετικά με την εννοιολόγηση του σύγχρονου αστικού χώρου. Η εργασία αποτελεί τμήμα της προσωπικής μου έρευνας σχετικά με το σχήμα του υβριδικού πλάνητα μέσα από το οποίο επιλέγω να προσεγγίσω τις νέες χωρικότητες της υβριδικής πόλης του 21^{ου} αι.

After the Death of Cyberflâneur

DRHA Conference, London, 2014.
(E.Kasimati,2014)

Στο παρατεθέν απόσπασμα, ο ιδρυτής της Microsoft Bill Gates μιλά στο άρθρο του *The magic of software* (2000) για τη *μαγεία* του λογισμικού, σκιαγραφώντας ουσιαστικά το όραμα μιας *πανταχού παρούσας* (ubiquitous) τεχνολογίας, η οποία θα διαπερνά *αδιόρατα* κάθε πτυχή της καθημερινής μας δραστηριότητας, από τον τρόπο που επικοινωνούμε μέχρι τον τρόπο που διαβάζουμε την πόλη και κινούμαστε μέσα σε αυτή. Στον 21^ο αι., το όραμα αυτό, λόγω της συνεχούς εξέλιξης στον τομέα των *τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας* (ICT) μοιάζει να αποτελεί ήδη πραγματικότητα. Οι πρόσφατες τεχνολογικές εξελίξεις - από τα κινητά τηλέφωνα και τους φορητούς υπολογιστές μέχρι τα ενσωματωμένα υπολογιστικά περιβάλλοντα *νέας γενιάς* (RFIDs, Υπηρεσίες Εντοπισμού Θέσης)³ – τα οποία ήδη χρησιμοποιούνται σε μία σειρά

από επικοινωνιακές δραστηριότητες, επεκτείνουν και εντείνουν σημαντικά την παρουσία των δικτύων στην καθημερινή μας ζωή, μεταβάλλοντας τόσο τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το περιβάλλον της πόλης όσο και τον τρόπο που επικοινωνούμε και λειτουργούμε μέσα σε αυτό. Στο πλαίσιο αυτό, η αυξανόμενη εμπλοκή των ψηφιακών δικτύων στην καθημερινή μας ζωή, εγείρει ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο συγκρότησης της έννοιας του σύγχρονου αστικού τοπίου, καθώς οι πρακτικές, οι αλληλεπιδράσεις και οι συναντήσεις των κατοίκων του συμβαίνουν ταυτόχρονα τόσο στο φυσικό όσο και τον ψηφιακό χώρο.

Με άλλα λόγια, η *παραδοσιακή* έννοια της *αστικής συνθήκης* (urban condition) φαίνεται να αλλάζει ριζικά, από τη στιγμή που η φυσική σφαίρα 'εμποτίζεται' διαρκώς μέσω των ηλεκτρονικών δικτύων με ψηφιακά στρώματα πληροφορίας. Αυτή η *υπέρθωση* (superimposition) φυσικού και εικονικού, υλικού και άυλου, ορατού και αόρατου, φαίνεται να δημιουργεί ένα ρευστό, ασταθές και *πτητικό* τοπίο (volatile territory), το οποίο επανασυστήνεται συνεχώς μέσα από τη διαρκή διάδραση των διαφορετικών χωρικών λογικών που το διέπουν.

Ακολουθώντας τους παραπάνω συλλογισμούς, αντικείμενο της συγκεκριμένης μελέτης αποτελεί η διερεύνηση αυτής της διαρκώς επανασυστηνόμενης και πολυμεταβλητής πτητικότητας της αστικής συνθήκης, αυτού του δυναμικού μετασχηματισμού της ως αποτέλεσμα της συνεχούς και εκτεταμένης διείσδυσης και ενσωμάτωσης τεχνολογικών συστημάτων και δικτύων επικοινωνίας στο *φυσικό*⁵ περιβάλλον της πόλης. Βασική μας υπόθεση είναι ότι μέσω της ψηφιακής επαύξησης ο χώρος χάνει τη μονοσήμαντη, μονοδιάστατη φύση του και μοιάζει να ζητά έναν καινούριο ορισμό και μαζί νέες *πολλαπλές* αναγνώσεις. Στο πλαίσιο αυτό αναρωτιόμαστε: Με ποιους όρους μπορούμε να κατανοήσουμε ένα *πολυδιάστατο* και διαρκώς μεταλλασσόμενο τοπίο; Τί μπορεί να σημαίνει η ενσωμάτωση των νέων μορφών ψηφιακών κινητών τεχνολογιών και δικτύων για τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και βιώνουμε το αστικό περιβάλλον; *Γίνεται και αυτό κινητό*;⁵ Και ακόμη, έχοντας συνείδηση των όρων της διαρκούς μεταβολής του, με ποια σχήματα μπορούμε να το περιγράψουμε και το αναπαραστήσουμε;

Για μεγάλο διάστημα, η προσέγγιση της περιγραφόμενης *πολλαπλής* χωρικής πραγματικότητας γινόταν με διαζευκτικούς όρους. Παράδειγμα εδώ αποτελεί η *κουλτούρα του Κυβερνοχώρου* (cyberculture), στην οποία εντοπίζεται η υπόσχεση για *μετατόπιση* (dislocation), για μία μετάβαση δηλαδή στους *εναλλακτικούς* κόσμους που αναδύονται μέσα από τα τερματικά των υπολογιστών, καθώς και για *αποσωματοποίηση* (disembodiment) με την έννοια της υπέρβασης του ανθρώπινου σώματος.⁶ Βασισμένη στη διαίρεση σώματος και μυαλού, φυσικής και εικονικής πραγματικότητας, η *κυβερνοκουλτούρα* εστιάζει αποκλειστικά στην ψηφιακή σφαίρα της πληροφορίας, η οποία θεωρείται αποκομμένη από το φυσικό κόσμο. Χαρακτηριστικά, στο βιβλίο του *City of Bits* (1995), ο William J. Mitchell υποστηρίζει αναφορικά με τη ζωή στις σύγχρονες πόλεις, ότι τα ηλεκτρονικά δίκτυα έχουν γίνει εξίσου (αν όχι περισσότερο) σημαντικά με τα δίκτυα των δρόμων της πόλης, ενώ η κοινωνική ζωή περιστρέφεται γύρω από την

Traditional space is being overlaid by electronic networks such as those for mobile telephones and other wireless media. This superimposition creates a highly unstable system, uneven and constantly changing.

(E. Kluitenberg, 2006)

Hybrid Space: How wireless media mobilize public space.

Open / No.11, 2006)

τηλεπαρουσία (telepresence) και τις online κοινότητες.⁷ Το βασικό εγχείρημα που προτάσσεται στις θεωρήσεις αυτές είναι ότι σε σχέση με το φυσικό περιβάλλον, η ψηφιακή πληροφορία είναι αυτή που διαμορφώνει εν τέλει την αστική εμπειρία. Στην κατεύθυνση αυτή, βλέπουμε να εκφράζονται ανησυχίες για την υποβάθμιση της σημασίας του φυσικού δημόσιου χώρου εν μέσω της κυριαρχίας των νέων ψηφιακών τεχνολογιών. Για παράδειγμα, ο Paul Goldberger μιλά για μια ασύνδετη αστική συνθήκη (disconnected urbanism) αναφερόμενος συγκεκριμένα στην εξάπλωση των τεχνολογιών ασύρματης και κινητής επικοινωνίας:

[...] the street is the ultimate public space and walking along it is the defining urban experience. It is all of us – different people who lead different lives – coming together in the urban mixing chamber. But what if half of them are elsewhere, there in body but not in any other way?⁸

Οι παραπάνω τοποθετήσεις, ωστόσο, δείχνουν να βασίζονται σε έναν αυστηρό διαχωρισμό μεταξύ πραγματικού και εικονικού χώρου, αρνούμενες ουσιαστικά μία δυναμική σχέση μεταξύ τους.⁹ Αντίθετα με τα δυστοπικά σενάρια του Goldberger, μελετητές όπως η Saskia Sassen, αναφέρονται σε μια επανασυγκρότηση της δημόσιας σφαίρας μέσα από τη χρήση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες, και την εμφάνιση έτσι νέων ευκαιριών για συμμετοχή και δράση στο δημόσιο χώρο της πόλης.¹⁰ Σύγχρονα φαινόμενα, όπως για παράδειγμα, τα αστραπιαία πλήθη (flash mobs),¹¹ το κίνημα Occupy που εκτυλίχθηκε με τις πολυάριθμες καταλήψεις δημόσιων χώρων ανά τον κόσμο (ΗΠΑ, Κάιρο, Μαδρίτη, Αθήνα) ή οι πιο πρόσφατες διαμαρτυρίες και εξεγέρσεις στο πάρκο Gezi της Κωνσταντινούπολης, επιβεβαιώνουν αυτή τη θέση, καθώς διαπραγματεύονται ένα νέο είδος αλληλεπίδρασης με το αστικό περιβάλλον και τη δημόσια ζωή.

Υπό αυτό το πρίσμα, αν και λαμβάνεται υπόψη το γεγονός ότι η εξάπλωση των νέων τεχνολογιών είναι δυνατό να έχει και αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνική ζωή, στόχος της μελέτης αυτής είναι να διερευνήσει κατά πόσον τα συστήματα αυτά θα μπορούσαν να συνεισφέρουν στην αναγέννηση τόσο της κοινωνικής διάδρασης, όσο και του δημόσιου χώρου στο πλαίσιο της σύγχρονης πόλης. Θα μπορούσαν, με άλλα λόγια, οι νέες τεχνολογίες και τα ασύρματα δίκτυα να παρέχουν στον κάτοικο-χρήστη της πόλης του 21^{ου} αι. τη δυνατότητα να συνδέεται με άλλους συμπολίτες του και να επαναδημιουργεί κοινότητες που σχετίζονται τόσο με το ψηφιακό επικοινωνιακό περιβάλλον όσο και με το φυσικό τόπο όπου ζει και δραστηριοποιείται;

Στο σημείο αυτό, επιστρέφοντας στα αρχικά ερωτήματα που θέσαμε περί κατανόησης και περιγραφής του σύγχρονου αστικού τοπίου, θα επιχειρήσουμε στο πλαίσιο της συγκεκριμένης εργασίας να προσεγγίσουμε τη σύγχρονη πόλη ως υβριδική. Αν και υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις και εκτεταμένες βιβλιογραφικές αναφορές σχετικά με την έννοια της υβριδικότητας (hybridity)¹², θα ακολουθήσουμε εδώ κυρίως τη σκέψη του θεωρητικού των μέσων Eric

Digital networks are contributing to the production of new kinds of interconnections underlying what appear as fragmented topographies, whether at the global or at the local level.

(S. Sassen, 2006)

Kluitenberg, όπως παρουσιάζεται μέσα από το έργο του.¹³ Αντλώντας από τη θεωρητική προσέγγιση του Lewis Mumford, που υποστηρίζει μία συνδυαστική (στο σύνολό της) αντίληψη για τις σχέσεις τεχνολογίας, χώρου, χρόνου και κοινωνίας,¹⁴ ο Kluitenberg προτείνει να προσεγγίσουμε την *πολλαπλότητα* (multi-layering) του αστικού χώρου στις σύγχρονες μετα-βιομηχανικές κοινωνίες μέσα από το σχήμα του *υβριδικού*. Συγκεκριμένα, ορίζει τον *υβριδικό χώρο* (hybrid space) ως ‘ένα ετερογενές σύνολο *φυσικών στοιχείων* (physical elements), *τόπων* (places) και *ροών* (flows) τα οποία συνυπάρχουν μέσα στο ίδιο χωρικό πεδίο. Με βάση τους παραπάνω συλλογισμούς, θα εξεταστεί η σύγχρονη πόλη ως *υβριδική* (hybrid city), θεωρώντας πως μια τέτοια θεώρηση της πόλης μάς επιτρέπει αφενός να ξεπεράσουμε προηγούμενους διπολικούς διαχωρισμούς και το *δίλημμα* περί κυριαρχίας φυσικού ή εικονικού, υλικού ή άυλου χώρου, ενώ παράλληλα μας δίνει τη δυνατότητα να κατανοήσουμε *ενδιάμεσες επικράτειες*, όπου οι έννοιες αυτές συνυπάρχουν σε μια σχέση συνύπαρξης και αλληλεπίδρασης.

Hybrid Space offers a conception of space as a layered construct where media and embodied spaces no longer are considered to exist in parallel or in opposition, but rather coexist as heterogeneous elements and flows superimposed upon each other as sedimentary levels within the same spatial confine.

(E. Kluitenberg, 2006)

Στη συνέχεια, έχοντας πλαισιώσει θεωρητικά την έννοια της *υβριδικής πόλης*, θα προχωρήσουμε στην αναζήτηση *εναλλακτικών* εργαλείων για μία *βιοματική* προσέγγισή της. Στην αναζήτηση αυτή, θα προτείνουμε το μοντέλο του *υβριδικού πλάνητα* (hybrid flâneur), ο οποίος εξερευνά την πόλη του 21^{ου} αι. Εστιάζοντας στις δημιουργικές προοπτικές της *περιπλάνησης* μέσα από τις περιγραφές των Baudelaire, Benjamin, Simmel και Debord, θεωρούμε ότι συγκεκριμένες πτυχές της πρακτικής αυτής ως αντιληπτικής συμπεριφοράς και διαλεκτικής στάσης, αλλά και ως *τακτικής* αντίστασης,¹⁵ μπορούν να αποτελέσουν σημεία κλειδιά όχι μόνο για την κατανόηση και ερμηνεία της σύγχρονης εμπειρίας της πόλης, αλλά και για τη διαμόρφωση νέων στρατηγικών επανεφεύρεσης και επανουκειοποίησής της. Με βάση τους συλλογισμούς αυτούς, θα επιχειρήσουμε να μεταθέσουμε την παραπάνω προβληματική στο σύγχρονο τεχνο-πολιτικό συγκείμενο των νέων τεχνολογιών, των ασύρματων δικτύων, των φορητών και φορετών ηλεκτρονικών συσκευών (wearable computing) και των ‘έξυπνων’ κινητών τηλεφώνων, προτείνοντας ένα νέο είδος περιπλάνησης στη σημερινή *υβριδική πόλη*.

Σε αυτή την προσπάθεια μεταφοράς της περιπλάνησης στο σήμερα, θα εισάγουμε το σχήμα του *υβριδικού πλάνητα*, ο οποίος κατοικεί στο πραγματικό ‘επαυξημένο’ αστικό περιβάλλον. Αναφορικά με την κατασκευή του νέου μοντέλου, ισχυριζόμαστε ότι η αναφορά σε παλαιότερα σχήματα, όπως αυτό του *κυβερνοπλάνητα* (cyberflâneur)¹⁶ που κατοικεί στους εικονικούς κόσμους του Διαδικτύου, ή ερωτήματα όπως αν η περιπλάνηση μπορεί να ‘ανθήσει’ online, μοιάζουν αρκετά παρωχημένα, καθώς συνεχίζουν μια συζήτηση, η οποία εμμένει στο διαχωρισμό μεταξύ πραγματικού και εικονικού χώρου. Προεκτείνοντας αυτή τη σκέψη, υπόθεση της συγκεκριμένης εργασίας είναι ότι το μοντέλο του *υβριδικού πλάνητα* μπορεί να αποτελέσει ικανό σχήμα συνδιαλλαγής με τη σύγχρονη *υβριδική πόλη*, η οποία επεκτείνεται ταυτόχρονα στη φυσική και ψηφιακή σφαίρα. Βασική μας επιδίωξη πέραν της ανάλυσης της ταυτότητας του νέου υποκειμένου, αποτελεί η αναζήτηση των πρακτικών εκείνων που θα τον μετατρέπουν από απλό περιηγητή σε ενεργό υποκείμενο-συμμετέχοντα.

Τέλος, η περαιτέρω εμβάθυνση στις παραμέτρους της *υβριδικής πόλης* και στις πρακτικές οικειοποίησής της, πραγματοποιείται μέσα από ένα *πείραμα*, το οποίο συνιστά μια *ελεύθερη περιπλάνηση* στο αστικό τοπίο της Αθήνας. Στο πείραμα αυτό, το υποκείμενο – *υβριδικός πλάνητας* μετατρέπεται σε εξερευνητή των *αστικών δεδομένων* (urban data), χαρτογραφώντας το υλικό και άυλο σώμα της πόλης. Συγκεκριμένα, κατά τη διεξαγωγή του πειράματος, συλλέγονται δεδομένα, τα οποία μετρούν και αναπαριστούν (κάνουν ορατές) τις αόρατες και μη-μετρήσιμες αρχιτεκτονικές των δικτύων της αθηναϊκής πόλης (διαδικτυακές συνδέσεις, ηλεκτρομαγνητικά κύματα, ανταλλαγή μηνυμάτων μέσω ψηφιακών πλατφορμών). Μέσα από τη συγκεκριμένη δράση τίγονται ζητήματα επαναπροσέγγισης της *περιπλάνησης* και των παιγνιοκεντρικών στρατηγικών της ελεύθερης περιήγησης, με στόχο μία διαφορετική ανάγνωση και χαρτογράφηση της πόλης, μέσα από τα ψηφιακά της δίκτυα και τα αόρατα ίχνη της (data leaks).¹⁷

ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η εργασία οργανώνεται σε τρία κεφάλαια μεταξύ εισαγωγής και epilόγου. Στο πρώτο κεφάλαιο επιχειρείται η εννοιολόγηση της υβριδικής πόλης. Με αφετηρία τις τεχνολογικές εξελίξεις των τελευταίων χρόνων, στόχος της συγκεκριμένης ενότητας είναι να διερευνήσει πώς οι νέες τεχνολογικές συνθήκες έχουν μέχρι στιγμής επηρεάσει, μεταβάλει και επαναπροσδιορίσει την χωρική αντίληψη στο σύγχρονο περιβάλλον. Συγκεκριμένα, εξετάζεται η μετάβαση από την ιδέα του κυβερνοχώρου και της εικονικής πόλης (cybercity), που βασίζονται στον οντολογικό διαχωρισμό μεταξύ πραγματικού και εικονικού με τις αρχές της μετατόπισης (dislocation) και αποσωματοποίησης (disembodiment), στην ιδέα του υβριδικού χώρου και της υβριδικής πόλης (Hybrid city), που, όπως θα υποστηρίξουμε, εισάγουν ξανά την έννοια του τόπου (re-location) αλλά και του σώματος (re-embodiment).¹⁸ Παράλληλα, αντλώντας από την προσέγγιση του Eric Kluitenberg, θα αναζητηθούν η δομή και τα χαρακτηριστικά του χώρου αυτού. Τέλος, για τη βαθύτερη κατανόηση και το συσχετισμό του υβριδικού χώρου με το περιβάλλον της πόλης, θα εξετάσουμε μέσα από την έκφραση συγκεκριμένων αστικών πρακτικών πώς η χρήση των νέων τεχνολογιών αλλάζει τον τρόπο με τον οποίον συγκροτείται η έννοια του δημόσιου χώρου στο πλαίσιο της υβριδικής πόλης υπό τους νέους όρους διεκδίκησης και οικειοποίησής του.

Το δεύτερο κεφάλαιο ασχολείται με την επαναπροσέγγιση της έννοιας της περιπλάνησης (flânerie) ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο ανάγνωσης και οικειοποίησης της πόλης. Συγκεκριμένα, μετά από την εισαγωγή στην συγκεκριμένη πρακτική και τη φιγούρα του πλάνητα (flâneur), όπως παρουσιάζεται κυρίως μέσα από τις θεωρητικοποιήσεις του όρου από τους Baudelaire, Benjamin, Simmel και Debord, θα διερευνηθεί η σχέση του με τη μεταγενέστερη ψηφιακή του εκδοχή, γνωστή ως κυβερνοπλάνητα (cyberflâneur), όπως παρουσιάστηκε κατά τη δεκαετία του '90, η οποία στηρίζεται κατά βάση στη μεταφορά του Διαδικτύου ως εικονική πόλη. Βασική μας υπόθεση είναι το συγκεκριμένο μοντέλο δεν ανταποκρίνεται στη σύγχρονη συνθήκη, καθώς αφενός σχετίζεται αποκλειστικά με την ψηφιακή σφαίρα, και αφετέρου μοιάζει να έχει απολέσει τα πάλαι ποτέ χαρακτηριστικά του - την ανωνυμία του, τον παιγνιώδη χαρακτήρα του, την

αδιαφάνεια και ατομικότητά του - μέσα από την πλοήγηση στις 'ετοιμασμένες' και ελεγχόμενες δομές των οργανωμένων πλατφορμών και πρωτοκόλλων του Διαδικτύου. Το ερώτημα που διαπραγματεύεται το κεφάλαιο αυτό είναι το εξής: Πόσο έχει αλλάξει το σύγχρονο τοπίο και πώς αυτό έχει αλλάξει με τη σειρά του την έννοια της περιπλάνησης; Είναι ακόμα δόκιμη η αναζήτηση του (κυβερνο) πλάνητα στις μέρες μας; Για την απάντηση του ερωτήματος αυτού, θα προτείνουμε το σχήμα του *υβριδικού πλάνητα* (hybrid flâneur), ο οποίος περιπλανάται στην *υβριδική πόλη* του 21^{ου} αι., η οποία μοιάζει τόσο οικεία και ανιχνεύσιμη, όσο ρευστή και εφήμερη.

Το *τρίτο κεφάλαιο* παρουσιάζει το *πείραμα*, το οποίο πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του εργαστηρίου *Datenspiel* ως παράλληλη δράση του διεθνούς συνεδρίου *Hybrid City II - Subtle Revolutions*.¹⁹ Το συγκεκριμένο εγχείρημα εισάγει μέσα από την επανεξέταση της περιπλάνησης έναν *εναλλακτικό* τρόπο ανάγνωσης της πόλης και μια μεθοδολογία αποκάλυψης των ιχνών (υλικών και άυλων) που είναι ενσωματωμένα στον ιστό της. Κλείνοντας, θα επιχειρήσει να διατυπώσει κάποιες συμπερασματικές σκέψεις και σχόλια πάνω στις έννοιες του *υβριδικού πλάνητα* και της *υβριδικής πόλης*, ενώ θα θέσει ερωτήματα προς περαιτέρω διερεύνηση βάσει αυτών των προβληματισμών.

ΥΠΟΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1. Gates B., (2000). *The Enduring Magic of Software*, Information Week, October 2000, <http://www.informationweek.com/the-enduring-magic-of-software/49901115> (τελευταία επίσκεψη: 23.05.2015)

2. Όρος που αποδίδεται στον Manuel Castells (Castells, 1996). Σύμφωνα με τον Castells, ο αιώνας της πληροφορίας (information age) αποτελεί το νέο τεχνολογικό πρότυπο που βασίζεται στην αύξηση των ανθρώπινων δυνατοτήτων στην επεξεργασία των πληροφοριών κατά την περίοδο των δίδυμων επαναστάσεων στους τομείς της μικροηλεκτρονικής και της γενετικής μηχανικής. Το πρότυπο αυτό αποτέλεσε και τη βάση για τη διαδικτυακή κοινωνία (network society).

3. Αναφερόμαστε εδώ στα 'έξυπνα συστήματα', τα οποία εκφράζουν την ιδέα της 'πανταχού παρούσας' τεχνολογίας (ubiquitous computing) ή αλλιώς 'διάχυτης' υπολογιστικής (pervasive computing) με την ενσωμάτωση των υπολογιστών στο φυσικό κόσμο (Weiser, 1991). Οι έννοιες αυτές είναι συνυφασμένες με το μέλλον των υπολογιστικών συστημάτων επόμενης γενιάς και συνοδεύονται με ένα πλήθος όρων, όπως urban informatics, ambient intelligence, the Internet of things (Galloway, 2008).

4. Με τον όρο 'φυσικό' εννοούμε εδώ το υλικό περιβάλλον της πόλης.

5. Το ερώτημα αυτό περί κινητού δημόσιου χώρου διαπραγματεύεται το τεύχος Open με τίτλο *Hybrid Space: How wireless media mobilize public space*, εξετάζοντας την αλλαγή ως προς την παραδοσιακή θεώρηση του δημόσιου χώρου στο πλαίσιο της κυριαρχίας των νέων τεχνολογιών (Open 2006/No.11/Hybrid Space).

6. Για τον εν λόγω διαχωρισμό βλ. Hayles (1999).

7. Mitchell, 1995:107.

8. Goldberger P., *Disconnected Urbanism*, Metropolismag.com, 22 February 2007, <http://www.metropolismag.com/December-1969/Disconnected-Urbanism/> (τελευταία επίσκεψη: 29.05.2015). Στην ίδια κατεύθυνση, για το ζήτημα της υποβάθμισης της φυσικής από τη ψηφιακή σφαίρα βλ. Plant, 2001.

9. Αναφορικά με τις συγκεκριμένες θεωρήσεις, ο Nigel Thrift (Thrift, 1997) υποστηρίζει ότι εκφράζουν έναν τεχνολογικό ντετερμινισμό, ο οποίος εστιάζει στις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών, ενώ υποτιμά το κοινωνικο-πολιτικό συγκείμενο μέσα στο οποίο λειτουργούν.

10. Sassen, 2011.

11. Ο όρος flash mobs χαρακτηρίζει την αστραπιαία κινητοποίηση του πλήθους μέσω της χρήσης τηλεπικοινωνιών, των νέων μέσων κοινωνικής δικτύωσης και mail. Αναφέρεται κυρίως σε μια μεγάλη ομάδα ανθρώπων που συγκεντρώνονται ξαφνικά σε ένα δημόσιο χώρο, επιτελούν μια πράξη χωρίς συγκεκριμένο σκοπό και μετά διαλύονται. http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob (τελευταία επίσκεψη: 30/09/2014).

12. Η ανάγκη αυτή υπέρβασης των διπολικών διαχωρισμών για την αναζήτηση μιας εναλλακτικής οπτικής της χωρικότητας δεν είναι κάτι καινούριο. Ο ισχυρισμός για μια εναλλακτική οπτική της χωρικότητας, όπως παρουσιάζεται στις ετεροτοπολογίες του Foucault, στην τριαλεκτική και τα *thirdings* του Lefebvre και την υβριδικότητα του Homi Bhabha, ευθέως προκαλεί (και είναι επιτηδευμένο να αποδομεί προκλητικά) όλους τους συμβατικούς τρόπους σκέψης για το χώρο. (βλ. Bhabha, 1994, Soja, 1996).

13. Το έργο του Kluitenberg με τίτλο *Delusive Spaces* (Kluitenberg, 2008) περιέχει πάνω από 350 σελίδες με άρθρα του μελετητή από το διάστημα 1994 μέχρι το 2006, τα οποία εξετάζουν τη συγκεκριμένη προβληματική από τεχνολογική, κοινωνική και πολιτική σκοπιά.

14. Η θεωρία του Mumford (Mumford, 1971) παρέχει στον Kluitenberg τη δυνατότητα προσέγγισης της φιλοσοφίας της τεχνολογίας μέσα ένα δίκτυο σχέσεων με πολιτιστικούς, κοινωνικούς και ιστορικούς όρους. Στην ίδια κατεύθυνση, ο Graham (Graham, 2004) δηλώνει πως οι νέες τεχνολογίες εγγράφονται σε πολύπλοκες, απρόβλεπτες και όχι άμεσα αντιληπτές προσμείξεις ατόμων και τεχνολογικών κατασκευασμάτων, συνιστώντας έτσι δίκτυα δρώντων (actor-networks), τα οποία αποτελούν κοινωνικο-τεχνολογικά υβρίδια (Latour, 2005). Μέσω τέτοιων κοινωνικο-τεχνολογικών υβριδίων, η κοινωνική ζωή και το περιβαλλοντικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εκτυλίσσεται, συνεχώς ανασυνδυάζονται, συνιστώντας πολύπλοκες προσμείξεις νέων χωροχρονικών συνόλων/συστημάτων, οι οποίες είναι πάντα απρόβλεπτες, καθιστώντας κατά συνέπεια δύσκολη την οποιαδήποτε γενίκευση όσον αφορά τον τρόπο δημιουργίας και τις επιδράσεις τους.

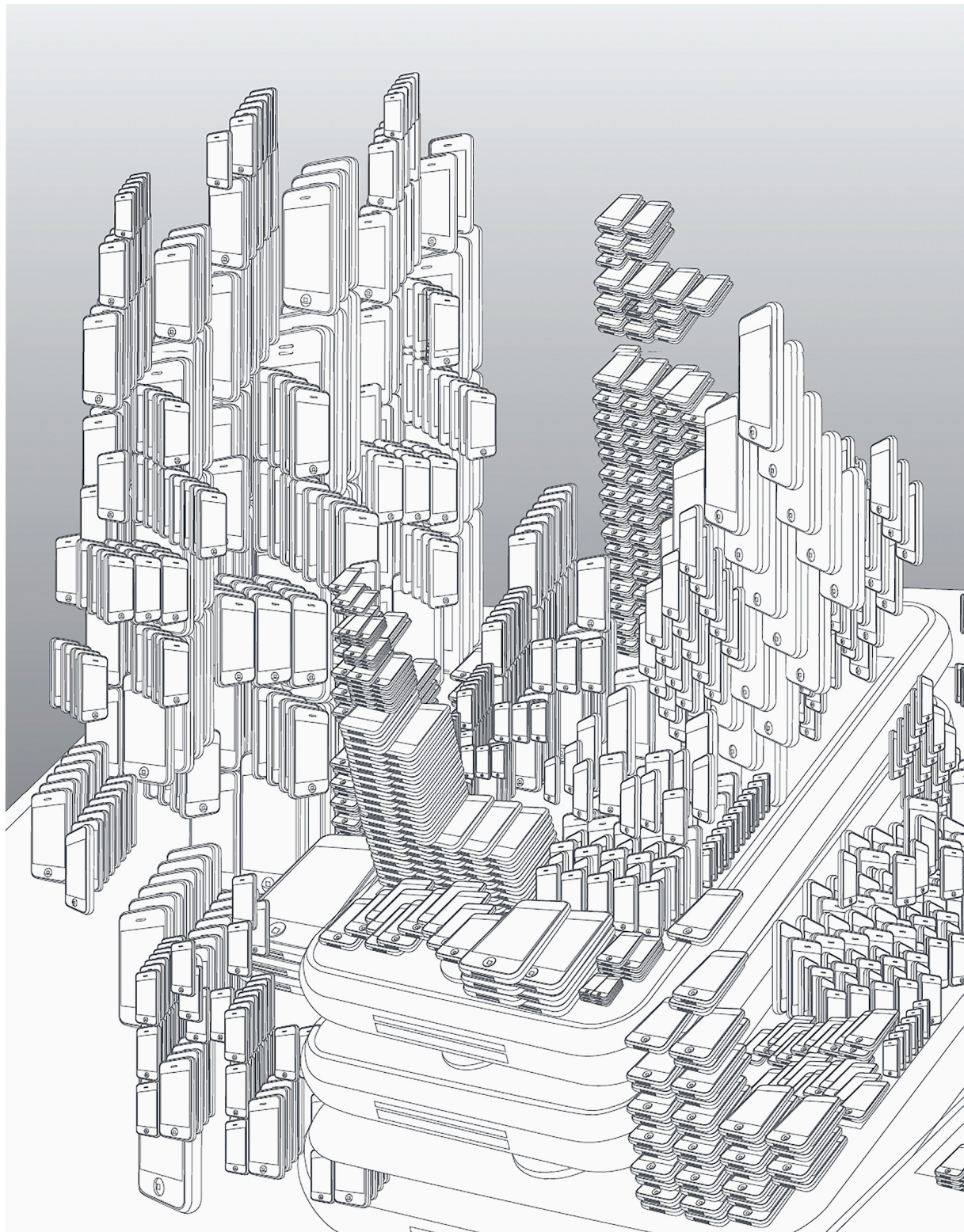
15. Σε αυτά τα αναγνώσματα (Harvey, 2003, Shields, 1994) διαφαίνεται το δικαίωμα στην πόλη του Lefebvre (Lefebvre, 2007) ή η τέχνη της πρακτικής του de Certeau (de Certeau, 1984).

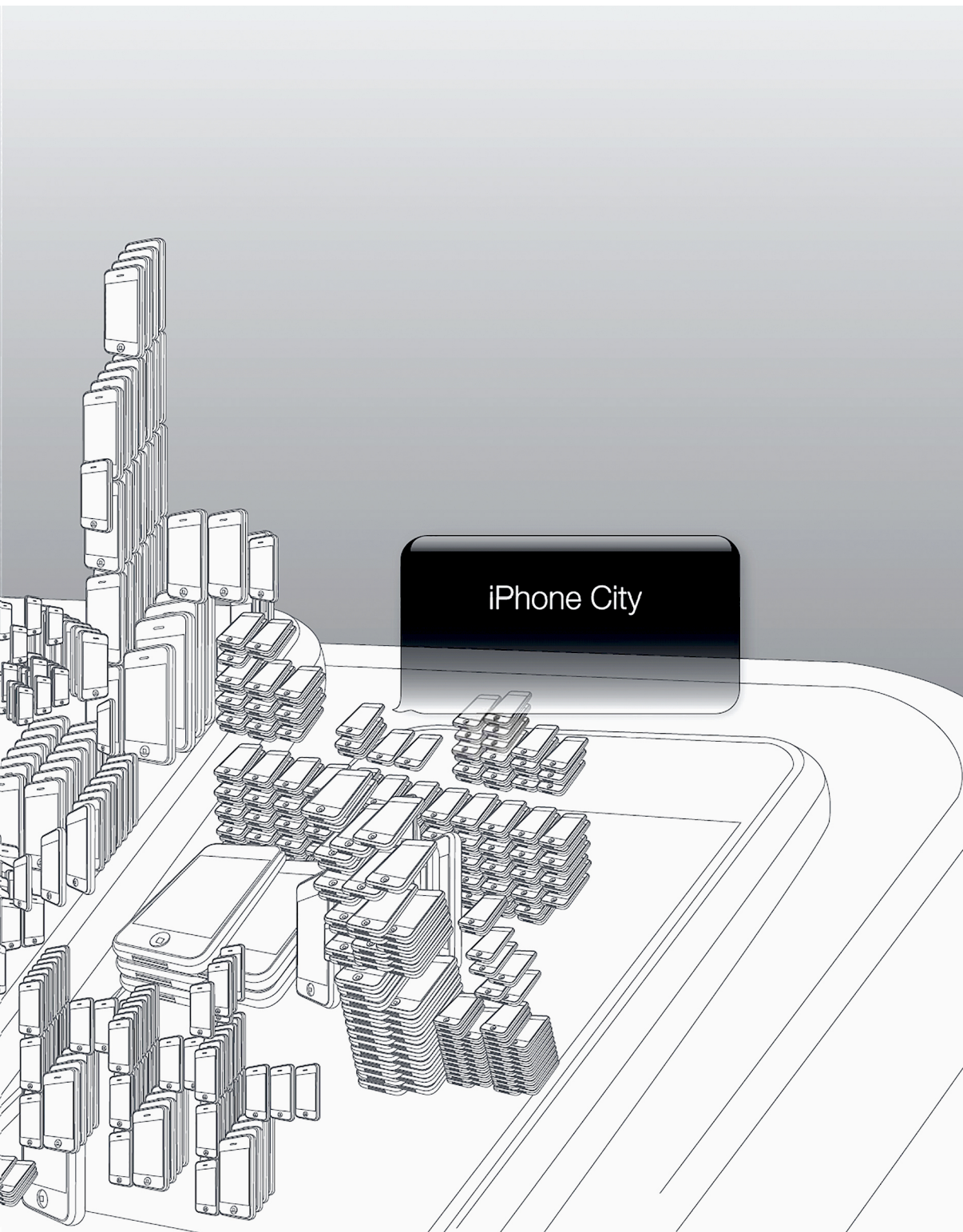
16. Ο κυβερνοπλάνητας αναδύεται την πρώτη περίοδο εμφάνισης του Διαδικτύου μέσα από μια πληθώρα κειμένων (Goldate, 1998, Mitchell, 1995), περιέχοντας ένα σύνολο ομοειδών εννοιών, όπως ηλεκτρονικός, ψηφιακός, online κλπ. Επίσης, στα κείμενα αυτά, η αναφορά στην έννοια της πόλης γίνεται με όρους όπως αυτός της ψηφιακής ή δικτυωμένης πόλης (digital / wired city), της κυβερνοπόλης (cybercity) ή city of bits, του παγκόσμιου χωριού (global village) και της τηλεπόλης (telepolis).

17. Ο όρος αναφέρεται στη διαρροή δεδομένων και χρησιμοποιείται εδώ για να εκφράσει την αντιστροφή της έλλειψη διαφάνειας σε σχέση με τα δεδομένα από κυβερνήσεις και εταιρίες, που αποτελεί βασικό θέμα διαμάχης τα τελευταία χρόνια. Το ζήτημα που τίθεται είναι πώς μπορούν οι ίδιοι οι χρήστες να διεκδικήσουν τον έλεγχο της διακίνησης των πληροφοριών. Αν και το άυλο πλέγμα του δικτύου διακίνησης δεδομένων μιας πόλης δύσκολα γίνεται αντιληπτό, ό,τι κινείται εντός των ψηφιακών δικτύων αφήνει πίσω του ίχνη.

18. Ενώ το Διαδίκτυο υποστήριζε τη μετάβαση της διεξαγωγής συναντήσεων και κοινωνικής αλληλόδρασης από το φυσικό περιβάλλον στο πλαίσιο των εικονικών περιβαλλόντων, η έλευση των κινητών δικτυακών μέσων και δικτύων επικοινωνίας συσχετίζει ξανά την έννοια του τόπου συνάντησης με το φυσικό χώρο του αστικού περιβάλλοντος (βλ. de Souza e Silva, 2003).

19. Το εγχείρημα επιμελήθηκε η Δάφνη Δραγώνα (Goethe-Institut Athen), το οποίο έγινε πράξη σε συνεργασία με την πλατφόρμα Frown και την υποστήριξη του Ερευνητικού και Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Εφηρμοσμένης Επικοινωνίας (Ε.Π.Ι.Ε.Ε.) του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Το Datenspiel αποτελεί παράλληλη δράση του διεθνούς συνεδρίου Hybrid City II – subtle Revolutions. <http://uranus.media.uoa.gr/hc2/> (τελευταία επίσκεψη: 09.06.2015)





A. ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ ΣΤΟΝ ΥΒΡΙΔΙΚΟ ΧΩΡΟ

If a transformation from the machine to the computer has taken place, even if it affects only the imaginary, then we need to question what has been transformed and what these changes rearrange with respect to architecture in the city, for the imaginary and the artistic are closely aligned.

Christine Boyer – *Cybercities* (1996)¹

Στο βιβλίο της *Cybercities* (1996) η Christine Boyer διερωτάται τί μπορεί να συνιστά η μετάβαση από το μοντέλο της *μηχανής* στο μοντέλο του *υπολογιστή* για τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το περιβάλλον της πόλης. Σύμφωνα με την Boyer, κατά την περιγραφόμενη μετάβαση, ο δυτικός γεωμετρικός χώρος της πόλης, των δρόμων, των κτιρίων και των μηχανών αντικαθίσταται από τις νέες μορφές των διαγραμμμάτων, των γραφημάτων και των *δικτύων*, εκφράζοντας μια νέα ‘ηλεκτρονική γεωγραφία’, ένα ‘μετα-χώρο’, όπως η ίδια τον αποκαλεί, ο οποίος ‘επιτίθεται’ πάνω από τη σφαίρα της πραγματικότητας. Χαρακτηριστική είναι επίσης η παρατήρηση του Benjamin Bratton, ο οποίος στη θέση του διπλού *κατοικία – μηχανή κατοίκησης* τοποθετεί το *μοτίβο πόλη – iPhone*, επισημαίνοντας τη δραστική επίδραση των τεχνολογιών της πληροφορίας στον τρόπο με τον οποίον προσεγγίζουμε και βιώνουμε τον αστικό χώρο.

Ακολουθώντας τις παραπάνω σκέψεις και αναγνωρίζοντας τη σημασία των αλλαγών που χαρακτηρίζουν την είσοδο στη μετα-βιομηχανική κοινωνία, με την αυξανόμενη εμπλοκή των ψηφιακών δικτύων, την κυριαρχία αλλά και σταδιακή διάχυση του Διαδικτύου στο φυσικό περιβάλλον, θα επιχειρήσουμε στην ενότητα αυτή να διερευνήσουμε το πώς οι νέες τεχνολογικές συνθήκες έχουν επηρεάσει και τελικώς επαναπροσδιορίσει τη χωρική αντίληψη στο σύγχρονο αστικό τοπίο. Συγκεκριμένα, θα εστιάσουμε στη διερεύνηση του περάσματος από τη σύλληψη του χώρου ως *διττή* συνθήκη, διαχωρισμένη ανάμεσα σε ψηφιακή και πραγματική σφαίρα, όπως τεκμηριώνεται μέσα από την κουλτούρα του *Κυβερνοχώρου* (τουλάχιστον κατά τον πρώτο καιρό εμφάνισης του Διαδικτύου), σε μια σύγχρονη υβριδική θεώρησή του, όπου τα σύνορα μεταξύ των δύο κόσμων ρευστοποιούνται, γίνονται δυσδιάκριτα και απροσδιόριστα.

If we have the city in our pockets,
do we still need the physical city?
If the first function of the city is
proximity (to people, markets,
goods, transport, information),
the smart digital handset
condenses the city itself into ‘an
extensible software+hardware
platform’.

(B. Bratton, 2009)

Αρχικά θα εξεταστεί το φαινόμενο του *Κυβερνοχώρου*, όπως εμφανίζεται μέσα από μια πληθώρα κειμένων κατά τη δεκαετία του '90 (γνωστών και ως *cyber-texts*)² ως μια νέα *ουτοπία*, η οποία προσφέρει τη δυνατότητα υπέρβασης όχι μόνο της φυσικής πραγματικότητας, αλλά και του ανθρώπινου σώματος.³ Στα κείμενα αυτά, το Διαδίκτυο προσεγγίζεται ως ένας ψηφιακός άυλος τόπος, απελευθερωμένος από φυσικούς, υλικούς και χωροχρονικούς περιορισμούς. Πρόθεσή μας είναι να εντοπίσουμε μέσα από τους λόγους αυτούς με ποιους τρόπους η ανάδυση του Διαδικτύου εγκαθίδρυσε μια νέα αντίληψη του χώρου και των λειτουργιών του, καθώς και νέες μορφές κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Ο Κυβερνοχώρος είναι η γενέτειρα της Εποχής της Πληροφορίας - η τοποθεσία όπου οι πολίτες του μέλλοντος προορίζονται για να κατοικήσουν.

(J. P. Barlow, 1990)

Κατόπιν, παρακολουθώντας τις τεχνολογικές εξελίξεις με το πέρασμα στις νέες πανταχού παρούσες τεχνολογίες, θα αναλυθεί η μετάβαση από τον *ψηφιακό δυαδισμό* (digital dualism)⁴ που όπως θα δούμε εντοπίζεται στην *Κυβερνοκοουλτούρα*, στο σχήμα του *Υβριδικού χώρου*. Ο εν λόγω *ψηφιακός δυαδισμός* αντιλαμβάνεται το *πραγματικό* (real) και το *εικονικό* (virtual), το φυσικό *τόπο* (place) και το *ροϊκό* χώρο των *δικτύων* (space of flows) ως διαφορετικές οντότητες, ενώ η *υβριδική* θεώρηση του χώρου εισάγει μια διαφορετική ερμηνεία για την προσέγγιση της σχέσης των παραπάνω εννοιών. Βασική μας υπόθεση είναι ότι το σύγχρονο διαμεσολαβημένο τεχνολογικό καθεστώς, με τη δυνατότητα συνεχούς, κινητής και *αυτοστιμεί* δικτύωσης, προτάσσει τη διαπλοκή των δύο σφαιρών (πραγματικού/εικονικού, online/offline), παρά τη θεώρησή τους ως αυστηρά διαχωρισμένα πεδία, όπως συνέβαινε τρεις δεκαετίες πριν.

Συγκεκριμένα, εξετάζοντας τις πανταχού παρούσες τεχνολογίες *Διάχτου Υπολογισμού* (Ubiquitous Computing) και *Γεωγραφικού Εντοπισμού Θέσης* (Location awareness), οι οποίες επιτρέπουν τη φυσική παρουσία του δικτύου στο αστικό περιβάλλον, θα περιγράψουμε τα νέα χαρακτηριστικά του χώρου που αναδύεται μέσα από τη συμπλοκή πραγματικού και εικονικού, υλικού και άυλου, επαναφέροντας έτσι στη συζήτηση ζητήματα *τοπικότητας*, *σωματικότητας* και *υλικότητας*. Στο νέο αυτό καθεστώς, η ψηφιακή διάσταση δεν είναι πλέον αποκομμένη από το φυσικό χώρο, αλλά τον εμπλουτίζει και τον 'επαυξάνει'. Η συνύπαρξη αυτή γίνεται αντιληπτή ως μία ενιαία, αδιάσπαστη και συνεχώς μεταβαλλόμενη χωρική οντότητα, και με αυτόν τον τρόπο προκύπτει ένα *υβριδικό* περιβάλλον, το οποίο συντίθεται και αποτελείται ταυτόχρονα από το φυσικό και ψηφιακό στοιχείο.

If cyberspace is a dematerialized space, the cyburg is spatially embodied computing ...The cyburg may indeed functionally sidestep all the dystopian visions of disembodied, disengaged, socially remote cyberlife ... New capabilities of pervasive computing systems will expedite the restructuring of everyday life because they permit what we considered the context to become a bonafide agent in the public arena.

(D.Cuff 2003)

Σε αυτό το *υβριδικό* περιβάλλον διαμορφώνονται νέες τάσεις και προοπτικές τόσο σε σχέση με την ποιότητα και τη λειτουργία του χώρου, όσο και με νέες μορφές συλλογικότητας και κοινωνικής δραστηριότητας. Στο τέλος του συγκεκριμένου κεφαλαίου, γίνεται μια απόπειρα να προσδιοριστούν αυτές οι μορφές μέσα από την ανάλυση συγκεκριμένων αστικών πρακτικών και του τρόπου με τον οποίο εκφράζονται σήμερα, προκειμένου να μας οδηγήσουν σε μία βαθύτερη κατανόηση της έννοιας του *υβριδικού* χώρου στην πόλη του 21^{ου} αι.

Excerpt from William Gibson: The Rolling Stone 40th Anniversary Interview by Andrew Leonard

http://www.rollingstone.com/politics/story/17227831/william_gibson_the_rolling_stone_40th_anniversary_interview

Nov 07, 2007

You made your name as a science-fiction writer, but in your last two novels you've moved squarely into the present. Have you lost interest in the future?

It has to do with the nature of the present. If one had gone to talk to a publisher in 1977 with a scenario for a science-fiction novel that was in effect the scenario for the year 2007, nobody would buy anything like it. It's too complex, with too many huge sci-fi tropes: global warming; the lethal, sexually transmitted immune-system disease; the United States, attacked by crazy terrorists, invading the wrong country. Any one of these would have been more than adequate for a science-fiction novel. But if you suggested doing them all and presenting that as an imaginary future, they'd not only show you the door, they'd probably call security.

What are the major challenges we face?

Let's go for global warming, peak oil and ubiquitous computing.

Ubiquitous computing?

*Totally ubiquitous computing. One of the things our grandchildren will find quaintest about us is that we distinguish the digital from the real, the virtual from the real. In the future, that will become literally impossible. The distinction between cyberspace and that which isn't cyberspace is going to be unimaginable. When I wrote *Neuromancer* in 1984, cyberspace already existed for some people, but they didn't spend all their time there. So cyberspace was there, and we were here. Now cyberspace is here for a lot of us, and there has become any state of relative nonconnectivity. here is where they don't have Wi-Fi.*

In a world of superubiquitous computing, you're not gonna know when you're on or when you're off. You're always going to be on, in some sort of blended-reality state. You only think about it when something goes wrong and it goes off. And then it's a drag.

Is there a downside to that blended reality? Or could it represent a change for the better?

People worry about the loss of individual privacy, but that comes with a new kind of unavoidable transparency. Eventually we're going to know everything that every twenty-first-century politician has ever done. It will be very hard for politicians and governments to keep secrets. The whole thing is porous. We just haven't really figured out quite how porous it is.

How would you define the current moment? In your most recent novel, "Spook Country," the pervasive sensation is that the times are fraught.

Fraught? [Laughs] Fraught is very good. I was going to quote Fredric Jameson about living in the simultaneous apprehension of dread and ecstasy, but I've already done that today. Yep. Fraught. Period.

A.1.1. ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΠΟΛΕΙΣ

Κυβερνοχώρος. Μια ολοκληρωτική ψευδαίσθηση που συνιστά εμπειρία δισεκατομμυρίων χρηστών ανά τον πλανήτη, από νέους που έχουν μυηθεί σε μαθηματικούς λογισμούς.. Μια γραφική αναπαράσταση δεδομένων που ανήκουν στα αρχεία πληροφοριών όλων των υπολογιστών, οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι στο σύστημα του ανθρώπινου οργανισμού. Απίστευτη περιπλοκότητα. Δέσμες φωτός μέσα από τα έγκατα του εγκεφάλου, σύνολα και συνασθερισμοί δεδομένων, όπως τα φώτα της πόλης, καθώς αυτά ατονούν σταδιακά...

William Gibson – *The Neuromancer* (1984)⁵

Το έτος 1984 ο συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας William Gibson στο βιβλίο του *Νευρομάντης* περιέγραψε τον *Κυβερνοχώρο* ως ένα σύνολο εμπειριών αντιληπτών κάπου μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, έναν κόσμο ολοκληρωτικής ψευδαίσθησης πέραν του πνευματικού ορίζοντα του ανθρώπου, στα όρια των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων του υπολογιστή.⁶ Αυτή η ‘συναινετική παραίσθηση’ βιώνεται από 10 εκατομμύρια χρήστες, οι οποίοι ταξιδεύουν στην ‘απεραντοσύνη’ των δεδομένων, κινούνται μέσα σε ένα παράλληλο σύμπαν γεννημένο και υποστηριζόμενο από τα *παγκόσμια δίκτυα συνδέσεων των υπολογιστών*, το οποίο διαφέρει κατά πολύ από το φυσικό περιβάλλον.

Ο Κυβερνοχώρος είναι συυφασμένος οντολογικά με τα bits και τα bytes και ανεξάρτητος από το φυσικό σύμπλεγμα της ύλης, του χώρου και του χρόνου.

(N. Negroante, 1995)

Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '90, ο Κυβερνοχώρος είχε μετατραπεί στο ‘ταχύτερα αναπτυσσόμενο τοπίο’ (the faster growing territory)⁷ στην παγκόσμια ιστορία, καθώς, σύμφωνα με έρευνες, πάνω από 50 εκατομμύρια άνθρωποι ανά τον κόσμο χρησιμοποιούσαν το Διαδίκτυο, ενώ την ίδια στιγμή, αποτελούσε την πιο δημοφιλή *κοινωνική κατασκευή*, συμβάλλοντας στην ανάδυση ενός νέου πεδίου όρων και *μεταφορών*.⁸ Μία από τις πιο σημαντικές μεταφορές αποτελεί ο *παραλληλισμός πόλης – Κυβερνοχώρου* (cybercities, virtual/digital cities), όπως και η εμφάνιση *δνητικών* ή *εικονικών κοινοτήτων* (virtual communities).⁹ Ακολουθώντας τη σκέψη ορισμένων μελετητών, το γεγονός αυτό ήταν αναπόφευκτο, καθώς, όπως επισημαίνει ο Howard Rheingold, οποτεδήποτε

και οπουδήποτε η τεχνολογία της διαμεσολαβημένης από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές επικοινωνίας (CMC) διατίθεται στους ανθρώπους, αυτοί αναπόφευκτα χτίζουν *δυναμικές* (virtual) κοινότητες με αυτήν, ακριβώς όπως οι μικροοργανισμοί αναπόφευκτα δημιουργούν αποικίες.¹⁰ Έτσι, την περίοδο εκείνη επικρατούσε μια γενική θεώρηση ότι οι κοινότητες που σχηματίζονταν στα διαδικτυακά περιβάλλοντα θα αποτελούσαν το επόμενο στάδιο των κοινωνιών του 20^{ου} αι., συστήνοντας νέους τρόπους επικοινωνίας και κοινωνικής διάδρασης.

Στο βιβλίο του *The Virtual Community*, που δημοσιεύτηκε το 1993, ο Rheingold εξετάζει αναλυτικά το φαινόμενο των δυναμικών κοινοτήτων, εστιάζοντας στη δυναμική των νέων τεχνολογιών (εν προκειμένω του Διαδικτύου) για τη συγκρότηση κοινωνικών σχέσεων. Συγκεκριμένα αναλύει πώς ένα ηλεκτρονικό forum (WELL) εξελίχθηκε σε ένα δημοφιλές πεδίο επικοινωνιακής δραστηριότητας, αλλά και δημιουργίας κοινωνικών ομάδων. Στο κείμενό του ο Rheingold τοποθετούνταν εξαιρετικά θετικά απέναντι στην εξέλιξη αυτή του WELL, χρησιμοποιώντας έτσι την ιδέα της ‘κοινότητας’ για να περιγράψει το συγκεκριμένο forum και τους χρήστες του. Οι εικονικές αυτές κοινότητες αποτελούνταν από διαφορετικές ομάδες ανθρώπων, οι οποίοι συνδέονταν μεταξύ τους α-τοπικά, μέσα από την οθόνη και τα τερματικά των υπολογιστών τους, συμμετέχοντας στα ηλεκτρονικά δίκτυα επικοινωνίας, όπως το Διαδίκτυο, τις λίστες *ηλεκτρονικής αλληλογραφίας* (email) και τα *εικονικά στέκια* (chatrooms), μέσα από την οθόνη και τα τερματικά των υπολογιστών τους. Ακολουθώντας τη σκέψη του Rheingold, στα περιβάλλοντα αυτά εντοπιζόταν ένα αίσθημα κοινότητας, το οποίο εξέλιπε από την πραγματική ζωή.¹¹

Είναι κοινώς αποδεκτό από τους σχολιαστές του *Κυβερνοχώρου* ότι η εξέλιξη ως προς τη δημιουργία *δυναμικών* κοινοτήτων, χαρακτηρίζεται από μια ουτοπική κατεύθυνση. Ο *Κυβερνοχώρος* δείχνει να υπόσχεται ένα τεχνολογικό μέλλον αδέσμευτων επικοινωνιών και μιας ‘αναζωογονημένης’ δημοκρατικής κοινότητας. Τουλάχιστον τον πρώτο καιρό εμφάνισης του Διαδικτύου, οι κοινότητες αυτές πράγματι βασιζόνταν σε δημοκρατικά μοντέλα, τα οποία παρείχαν ελεύθερη και ανοιχτή πρόσβαση (free-nets). Τα ελεύθερα δίκτυα (free-nets)¹² αποτελούσαν τα πρώτα ηλεκτρονικά δίκτυα κοινοτήτων, που προηγήθηκαν του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web). Ο χαρακτήρας και η δομή τους προσομοίαζε στα δίκτυα της πόλης και των λειτουργιών της, οι οποίες ονομάζονταν κατ’ αντιστοιχία με πραγματικές υπηρεσίες και δημόσια κτίρια, όπως ταχυδρομεία ή βιβλιοθήκες.¹³ Ακόμη, μέσα από διάφορα κείμενα, όπως αυτά των Burrows (1997), Aurigi και Graham (2000), ο *Κυβερνοχώρος* παρουσιάζεται συχνά ο ίδιος ως αστικό περιβάλλον. Οι Aurigi και Graham τον ονομάζουν εικονική ‘πόλη-πλατεία’, ενώ στο ίδιο κλίμα, ο William Mitchell δηλώνει πως ο *Κυβερνοχώρος* δεν θα αντικαθιστούσε απλώς το φυσικό χώρο της ‘πόλης-πλατείας’, αλλά και τα δημόσια κτίρια, όπως βιβλιοθήκες, μουσεία, σχολεία και νοσοκομεία.¹⁴

Επικρατεί έτσι μια διάχυτη αίσθηση ότι οι ψηφιακοί αυτοί κόσμοι που αναδύονταν μέσα από την οθόνη και τα τερματικά των υπολογιστών θα υπερίσχυαν των πραγματικών, ενώ η ανθρώπινη επικοινωνία θα ‘μετανάστευε’ στην online

Ο Κυβερνοχώρος απλώνεται και παρατηρούμε μια βιασύνη για την κατάκτηση και αποίκισή του. Μπαίνουμε σε μια περίοδο ηλεκτρονικά διευρυμένων σωμάτων, μια περίοδο μεταλλαγμένων αρχιτεκτονικών μορφών και μια περίοδο νέων δυναμικών πόλεων που παραλληλίζουν, συμπληρώνουν και σε μερικές περιπτώσεις συναγωνίζονται τις υπάρχουσες αστικές συγκεντρώσεις τούβλων, τσιμέντου και μετάλλου.

(W. Mitchell, 1996)

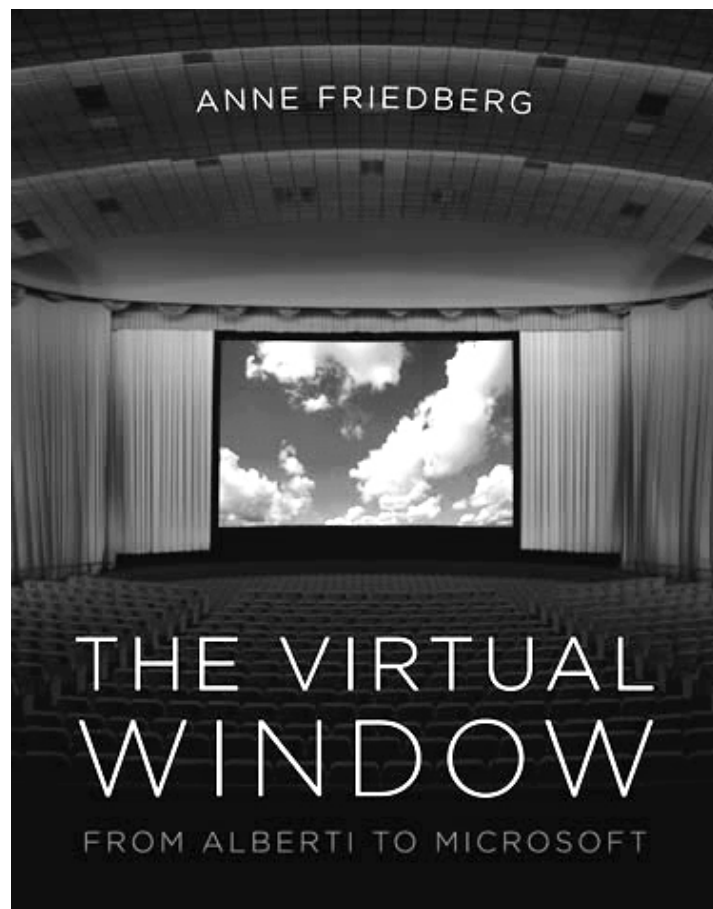
σφαίρα. Σύμφωνα με τον Greinacher, η *γοητεία* που ασκεί ο *Κυβερνοχώρος* έγκειται στη δυνατότητα που προσφέρει για απόδραση από τον πραγματικό κόσμο προς μία ‘πολλαπλότητα εικόνων, οραμάτων και αφηγήσεων’, αλλά και ταυτοτήτων. Η μετάβαση αυτή στα αναδυόμενα διαδικτυακά περιβάλλοντα και η αποδέσμευση από το φυσικό χώρο και χρόνο, είχαν πολύπλοκες επιδράσεις όχι μόνο στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων, όπως είδαμε με το παράδειγμα δημιουργίας δυνητικών κοινοτήτων, αλλά και στο σχηματισμό της ταυτότητας του υποκειμένου/χρήστη, καθώς και την αντίληψη περί σωματικότητας.

Συγκεκριμένα, στο βιβλίο του *An Introduction to Cybercultures* (2001) ο David Bell αναφέρει πως η είσοδος στον Κυβερνοχώρο συμβολίζει τη *διάσπαση* σώματος και μυαλού, όπου το σώμα ‘αποβάλλεται’ και η συνείδηση διασχίζει τα εικονικά περιβάλλοντα μέσα από δεδομένα και ως δεδομένο.¹⁵ Το όραμα της *Κυβερνοκουλτούρας* είναι η πλήρης *απαλλαγή* από το σώμα (disembodiment), η οποία θα επιτρέψει την απόλυτη ελευθερία δράσης στον Κυβερνοχώρο με τη φιλοδοξία της *εξαΰλωσης*. Η έννοια του *δυνητικού σώματος* (virtual body)¹⁶ αποτελεί εδώ έκφραση της κατασκευής νέων μορφών σωματοποίησης, οι οποίες προσφέρουν τη δυνατότητα και της *ολικής μετατόπισης* στην ψηφιακή σφαίρα, με νέο πρόσωπο, με νέα ταυτότητα και υπόσταση.

Το σώμα αποκτά νέα πεδία, ξεχύνεται προς τα έξω, καθιστώντας υποκειμενική του εμπειρία την τεχνική του εξωτερικότητα [...] πρόκειται μήπως για αποσάρκωση;¹⁷

Cyberspace can meet the needs of people by providing employment, amusement, services and forums for public gatherings [...] Cyberspace also enlarges the possibilities for home entertainment, enabling users to program their own animation sequences whenever and wherever they desire. Sites on the World Wide Web offer images and information, ranging from international politics to local community billboards, from religion to alternative sex, and from corporate-sponsored discussions to the more or less private chat of virtual self-help groups.

(U. Greinacher, 1997)



The Virtual Window: From Alberti to Microsoft (The MIT Press, 2006).

A.1.2. ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

What is real. How do you define real? If you're talking about what you can feel, what you can smell, what you can taste and see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain. This is the world that you know. The world as it was at the end of the twentieth century. It exists now only as part of a neural-interactive simulation that we call the Matrix. You've been living in a dream world, Neo. This is the world as it exists today.... Welcome to the Desert of the Real. We have only bits and pieces of information but what we know for certain is that at some point in the early twenty-first century all of mankind was united in celebration. We marveled at our own magnificence as we gave birth to AI.

– The Matrix (1999)

Ο διαχωρισμός μεταξύ φυσικού, *ενσώματου* (embodied) και κατασκευασμένου χώρου, και του ψηφιακού άυλου χώρου των επικοινωνιακών και πληροφοριακών δικτύων συναντάται συχνά στο συλλογικό *φαντασιακό* της *εικονικής πραγματικότητας*.¹⁸ Στο σημείο αυτό, μπορούμε να εντοπίσουμε ένα πετυχημένο παράδειγμα στο πεδίο του κινηματογράφου, με την τριλογία Matrix των αδελφών Wachowski, το οποίο αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή σενάρια *εικονικής πραγματικότητας*. Η συγκεκριμένη αφήγηση προτείνει ουσιαστικά μια *ασώματη* (disembodied) ‘νευρωνική διαδραστική προσομοίωση’ στην οποία εμβυθίζονται (immerse) οι άνθρωποι ακίνητοι, υπό το καθεστώς μιας τεχνολογικά διαμεσολαβημένης και διασυνδεδεμένης εμπειρίας. Η *εμβύθιση* αυτή (immersion) πραγματοποιείται μέσω μιας επιφάνειας διεπαφής, η οποία αποτελεί και το όριο μεταξύ των δύο κόσμων.

Φεύγοντας από το πεδίο του κινηματογράφου και επιστρέφοντας στο πεδίο της καθημερινότητάς μας, το ρόλο της *διεπιφάνειας*¹⁹ αυτής μπορούμε να πούμε ότι αναλαμβάνει η *οθόνη* του υπολογιστή. Η *οθόνη* γίνεται το νέο *εικονικό παράθυρο* προς την *εικονική πραγματικότητα*, το *κατώφλι* του χώρου μεταξύ του ακίνητου θεατή/χρήστη και του αεικίνητου συνονθυλεύματος των *τεχνικών*

As we spend more and more of our time staring at the screens of movies, televisions, computers, and handheld devices—“windows” full of moving images, texts, and icons—how the world is framed has become as important as what is in the frame.

(A. Friedberg, 2006)

εικόνων (technical images)²⁰. Όπως επισημαίνει η Anne Friedberg στο βιβλίο της *The Virtual Window* (2006), εξετάζοντας το παράθυρο ως μεταφορά, η οθόνη αποτελεί το άνοιγμα προς την άυλη πραγματικότητα, αλλά συμπεριλαμβάνει ταυτόχρονα και τον ίδιο τον περιηγητή, συνθέτοντας ένα νέο σύστημα που επιτρέπει την πλοήγηση στο εικονικό περιβάλλον.²¹ Στην ίδια λογική, ο Mitchell αναφέρει χαρακτηριστικά πως το άτομο από θεατής γίνεται ένας *ζωντανός κέρσορας* (living cursor).²² Φαίνεται, λοιπόν, πως εδώ η φυσική παρουσία δεν παίζει κάποιο ρόλο, καθώς, σε αντίθεση με τον πραγματικό κόσμο, δεν απαιτείται κάποια φυσική κίνηση για την περιήγηση και μετάβαση από ένα σημείο στο άλλο, παρά μόνο αυτή των ακροδαχτύλων, του πληκτρολογίου και του ποντικιού.

Κλικ, κλικ μέσω του Κυβερνοχώρου,
αυτός είναι ο νέος αρχιτεκτονικός
περίπατος.

(W. Mitchell, 1996)

Ωστόσο, σύμφωνα με τις αναμενόμενες τεχνολογικές εξελίξεις, πολύ σύντομα δε θα χρειάζεται να κάθεται κάποιος μπροστά από μία οθόνη για να είναι συνδεδεμένος στο δίκτυο, καθώς η προωθούμενη έρευνα σε συστήματα *διάχτου υπολογισμού* (ubiquitous computing systems), σε *διεισδυτικά συστήματα* (pervasive systems), *σφαιρικούς υπολογιστές* (global computers), *αυτόνομους υπολογιστές* (autonomic computing) κλπ οδηγεί στην εγκαινίαση μιας νέας τεχνολογικής συνθήκης, η οποία διακηρύσσει την *εξαφάνιση του υπολογιστή* (disappearing computer)²³. Όλες αυτές οι ερευνητικές προσπάθειες συγκλίνουν στην πραγματοποίηση του οράματος της *Περιρρέουσας Νοημοσύνης* (ambient intelligence - AmI) που αποτελεί το *τρίτο κύμα*²⁴ της ψηφιακής επανάστασης.

The clock, and the clockwork machine, are the metaphors of the past several hundred years of technology. Invisible technology needs a metaphor that reminds us of the value of invisibility, but does not make it visible. I propose childhood: playful, a building of foundations, constant learning, a bit mysterious and quickly forgotten by adults. Our computers should be like our childhood: an invisible foundation that is quickly forgotten but always with us, and effortlessly used throughout our lives.²⁵

A.2. Η ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Στην κοινωνία του άμεσου μέλλοντος δεν υπάρχει θέση για τον υπολογιστή με τη σημερινή του μορφή. Με την εφαρμογή μια νέας γενιάς τεχνολογιών, η υπολογιστική ισχύς 'απελευθερώνεται' από τον υπολογιστή και 'διαχέεται' σε οικεία αντικείμενα και περιβάλλοντα της καθημερινής μας ζωής. Έτσι, η δυνατότητα εκτέλεσης υπολογισμών γίνεται αναπόσπαστο τμήμα των καθημερινών μας δραστηριοτήτων (ένα αγαθό παρόμοιο με την ηλεκτρική ενέργεια), ενώ ταυτόχρονα ο υπολογιστής 'εξαφανίζεται' μέσα στον ιστό της ζωής.

Αχιλλέας Καμέας – Ο υπολογιστής εξαφανίζεται (2004)²⁶

Στο βιβλίο του *The Disappearing Computer* (2007) ο Αχιλλέας Καμέας περιγράφει την αντικατάσταση του υπολογιστή από τις τεχνολογίες νέας γενιάς (πχ. Tablet PCs) οι οποίες ενσωματώνονται σταδιακά και ασυναίσθητα στην καθημερινότητά μας διαφεύγοντας της αντίληψής μας. Με τον τρόπο αυτό, όπως ο ίδιος αναφέρει, θα υλοποιηθεί το όραμα του Mark Weiser για μια *ήρεμη (calm) τεχνολογία* και θα επιβεβαιωθεί η ρήση του ότι 'οι περισσότερο επιδραστικές τεχνολογίες είναι αυτές που γίνονται απαρατήρητες'. Στην ίδια κατεύθυνση, η Ann Galloway κάνει λόγο για το πέρασμα σε μια *post-desktop* συνθήκη, η οποία ορίζει νέους τρόπους αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή. Αναφέρει μάλιστα πως στην αρχή εμφάνισής τους κατά τη δεκαετία του 1990, επικρατούσε μια αρνητική στάση απέναντι στις τεχνολογίες αυτές, με κυρίαρχο το φόβο εγκατάστασης ενός είδους 'τεχνολογικής δικτατορίας'. Συγκεκριμένα αναφέρει πως την περίοδο εκείνη ιδιαίτερα στη Βόρεια Αμερική και Ευρώπη εκφράζονταν σημαντικές ανησυχίες περί απόλυτου ελέγχου και παρακολούθησης.²⁷

Σε αντίθεση, ωστόσο, με τις παραπάνω δυστοπικές θεωρήσεις, η Galloway υποστηρίζει μια διαφορετική προσέγγιση, εστιάζοντας στις νέες ευκαιρίες που παρουσιάζονται με την εμφάνιση και χρήση των νέων τεχνολογιών. Ακολουθώντας τη στάση της Galloway και αναγνωρίζοντας παράλληλα τους κινδύνους που ελλοχεύουν, θα επιχειρήσουμε στη συγκεκριμένη ενότητα, να εξετάσουμε τα χαρακτηριστικά των αναδυόμενων τεχνολογιών προκειμένου να

Οι βασικότερες τεχνολογίες είναι εκείνες που εξαφανίζονται πιο εύκολα. Οι ίδιες υφαίνονται μέσα στον ιστό της καθημερινής ζωής μέχρι να είναι δυσδιάκριτες από αυτή.

(M. Weiser, 1991)

γίνει κατανοητή η λειτουργία και χρήση τους. Συγκεκριμένα θα πραγματοποιηθεί η εισαγωγή στα συστήματα *Διάχυτου Υπολογισμού* (Ubiquitous Computing) ως ένα νέο 'ρεύμα' στη χρήση των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας, και στις εφαρμογές *Γεωγραφικού Εντοπισμού Θέσης* (GPS), οι οποίες εισάγουν στο διαδικτυακό περιβάλλον την έννοια της πλοήγησης στο φυσικό χώρο. Στόχος μας στο πλαίσιο της μελέτης αυτής είναι να εντοπίσουμε τη συμβολή των τεχνολογιών αυτών στη μεταβολή της χωρικής αντίληψης μέσω της δυνατότητας που προσφέρουν για 'μεταφορά' του ψηφιακού κόσμου στο καθημερινό πραγματικό περιβάλλον, και τη διαμόρφωση μιας νέας συνθήκης χώρου, η οποία αποτελεί τελικά και το αντικείμενο της εργασίας.

Τα όρια και οι διχοτομήσεις μέσω των οποίων είχαμε κατασκευάσει τις πόλεις, σταδιακά καταρρέουν. Διαχωρισμοί όπως δημόσιο/ιδιωτικό, εργασία/κατοίκηση, 'δικό μου' / 'δικό σου', άντρας/γυναίκα, σταθερός/νομάς, εικονικός/πραγματικός, χάνουν σιγά σιγά το νόημά τους. Υπάρχει η ανάγκη να εφεύρουμε ένα νέο λεξιλόγιο, με το οποίο θα μπορούσαμε να ορίσουμε και να περιγράψουμε την επαυξημένη πόλη.²⁸

A.2.1. ΠΑΝΤΑΧΟΥ ΠΑΡΟΥΣΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

[T]he social impact of embedded computers may be analogous to two other technologies that have become ubiquitous. The first is writing, which is found everywhere from clothes labels to billboards. The second is electricity, which surges invisibly through the walls of every home, office, and car. Writing and electricity become so commonplace, so unremarkable, that we forget their huge impact on everyday life. So it will be with [ubiquitous computing].

– Weiser & Seely Brown (1997)²⁹

Σύμφωνα με τον Alcaniz, ως *διάχυτο υπολογισμό* (Ubiquitous Computing - UbiComp) μπορούμε να ορίσουμε τη ‘χρήση υπολογιστών οπουδήποτε’.³⁰ Αυτό σημαίνει πως οι υπολογιστές υπάρχουν μεν στο φυσικό περιβάλλον, αλλά με τρόπο *αόρατο* στον άνθρωπο, ο οποίος γίνεται χρήστης ενός συστήματος διάχυτου υπολογισμού (ΣΔΥ). Η έννοια της *διάχυσης* αναφέρεται στην αλληλεπίδραση με το σύστημα, η οποία δεν πραγματοποιείται πλέον μέσω ενός σταθμού εργασίας, αλλά η πρόσβαση στη δυνατότητα της εκάστοτε εκτέλεσης και υπηρεσίας είναι *διάχυτη* στο περιβάλλον.

Από τεχνική άποψη, ένα σύστημα διάχυτου υπολογισμού αποτελεί στην πραγματικότητα ένα μεγάλο καταναμημένο σύστημα, οι κόμβοι του οποίου δεν είναι συνηθισμένοι υπολογιστές, αλλά *τεχνουργήματα*. Στόχος των ΣΔΥ είναι η διαφάνεια, η απόκρυψη δηλαδή των εσωτερικών μηχανισμών διαχείρισης των πόρων του συστήματος (επεξεργαστές, μνήμη, αισθητήρες, δίκτυο, ισχύς, εφαρμογές, δεδομένα κλπ). Η έννοια της *διαφάνειας* υπονοεί ουσιαστικά ότι η τεχνολογία δεν εισβάλλει στη ζωή του ανθρώπου, ανατρέποντας έτσι τα μοντέλα εκτέλεσης διαδικασιών του, αλλά είναι ενσωματωμένη στο υπάρχον περιβάλλον δραστηριοποίησης.

Όπως αναφέρει ο Αχιλλέας Καμέας, πρόκειται για ένα σύνθετο σύστημα με αρκετά πολύπλοκη συμπεριφορά.³¹ Σε ό,τι αφορά στην άμεση αντίληψη του ανθρώπου, εξηγεί πως ένα σύστημα διάχυτου υπολογισμού αποτελείται πέραν της

ψηφιακής του υπόστασης, η οποία επιτρέπει στο σύστημα να παρέχει υπηρεσίες στον άνθρωπο, από ένα σύνολο συσκευών (σταθερών, φορητών ή φορητών, ιδιωτικής ή δημόσιας χρήσης), αντικειμένων και αισθητήρων. Όλα αυτά τα μέσα επικοινωνούν και συνεργάζονται ανταλλάσσοντας δεδομένα, απλά ή πολυμεσικά, προσπελώνοντας πληροφορίες, δημόσιες ή ιδιωτικές, εκτελώντας συναλλαγές, κατ' εντολή ή με δική τους πρωτοβουλία. Η επικοινωνία είναι εφικτή χάρη σε ένα ασύρματο δίκτυο επικοινωνίας, το οποίο είναι 'αόρατο' και εμφανίζεται στο προσκήνιο μόνο όταν ο άνθρωπος χρειάζεται να συνδεθεί. Αναφέρει μάλιστα πως σύντομα η σύνδεση θα είναι *μόνιμη* – όπως συμβαίνει σήμερα με το κινητό τηλέφωνο – οπότε και αυτή τη τεχνολογία θα 'αποσυρθεί' στο υπόβαθρο.

Η τελευταία παρατήρηση του Καμέα παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς γίνεται σαφές πως η εμφάνιση των παραπάνω συστημάτων δημιουργεί ένα *καθεστώς διαρκούς διασύνδεσης*. Σε αντίθεση με τη *στατική* σχέση που χαρακτήριζε τις προηγούμενες δεκαετίες και περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα, οι νέες τεχνολογίες φορητών συσκευών ασύρματης δικτύωσης καθιερώνουν μια *δυναμική* σχέση με το Διαδίκτυο. Το συναίσθημα της *βύθισης* σε έναν άλλο κόσμο δεν υπάρχει πλέον, όπως συνέβαινε την εποχή που ο μόνος τρόπος να έρθει κανείς σε επαφή με τον ψηφιακό κόσμο ήταν μέσω της υπολογιστικής οθόνης. Ακριβώς λόγω της διάχυσης της πληροφορίας στο καθημερινό περιβάλλον και της δυνατότητας συνεχούς διαδικτυακής σύνδεσης, τα όρια και η σχέση μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου λαμβάνουν νέες διαστάσεις.

The possibility of "always on" connection.. The emergence of portable communication technologies has contributed to the possibility of being always connected to digital spaces, literally "carrying" the Internet wherever we go.

(de Souza e Silva, 2006)

A.2.2. ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΘΕΣΗΣ ΚΑΙ ΜΕΣΑ ΔΙ' ΕΝΤΟΠΙΣΜΟΥ

You're Geolocate, He's Geolocate, Everybody's Geolocate.

– Bruce Sterling (2007)³²

Οι νέες μορφές δικτύων ασύρματης επικοινωνίας υποστηρίζουν πέρα από τη δραστηριότητα επικοινωνίας (two-way communication) αυτή καθ' αυτή, και τη δυνατότητα αναγνώρισης θέσης του χρήστη ανά πάσα στιγμή. Τα κινητά τηλέφωνα τρίτης (και πλέον τέταρτης) γενιάς,³³ των οποίων η χρήση γίνεται ολοένα και πιο διαδεδομένη, παρέχουν εκτός από υπηρεσίες ευρυζωνικής σύνδεσης στο Διαδίκτυο, κάμερας, αποστολής πολυμεσικών μηνυμάτων κλπ, τη δυνατότητα ενσωμάτωσης συστημάτων εντοπισμού θέσης (Location-based Systems), όπως για παράδειγμα η τεχνολογία GPS. Διάφορες διαδικτυακές εφαρμογές, όπως οι *Digital Angel*, *Flickr*, *Google Latitude*, *Foursquare* ή *Gowalla*, που λειτουργούν σε συνδυασμό με τεχνολογίες εντοπισμού (Location-based applications), αποδεικνύουν πως οι τεχνολογίες γεωγραφικού εντοπισμού (location awareness) αποτελούν σήμερα ένα εξαιρετικά σημαντικό εργαλείο για την πλοήγηση στο φυσικό χώρο της πόλης.³⁴ Η διαδικτυακή εμπειρία αρχίζει έτσι να αποκτά πτυχές που βρίσκονται πλέον σε άμεση εξάρτηση από τις γεωγραφικές συντεταγμένες με άλλα λόγια, δεν είναι πλέον αποκομμένη από το φυσικό τόπο και χρόνο, όπως συνέβαινε παλαιότερα με το παράδειγμα του *Κυβερνοχώρου*.

Locative Media emerged over the last half decade as a response to the de-corporealized, screen-based experience of net art, claiming the world beyond either gallery or computer screen as its territory.³⁵

Από το 2003 και μετά, η ιδέα της σύγκλισης κινητής τηλεπικοινωνίας, φορητών και φορετών υπολογιστών (wearable computing), ασύρματων δικτύων και ψηφιακών μέσων, μαζί με το συσχετισμό της ψηφιακής πληροφορίας με πραγματικούς τόπους, βλέπουμε να εμφανίζεται στα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού (Locative media)³⁶. Πιο συγκεκριμένα, τα ΜΕΔΕ αναφέρονται

σε ψηφιακά μέσα, βασισμένα σε ασύρματες τεχνολογίες, κινητά τηλέφωνα, τεχνολογίες GPS, PDAs κλπ, που 'επι-τίθενται' στις πραγματικές τοποθεσίες, ενεργοποιώντας κοινωνικές δραστηριότητες και αστικές εμπειρίες. Όπως δηλώνει και ο Δημήτρης Χαρίτος, τέτοιες εφαρμογές μπορούν να παρέχουν τη δυνατότητα μιας *αυθόρμητης* κοινωνικής διασύνδεσης στο δημόσιο χώρο της πόλης, δημιουργώντας κοινότητες που θα σχετίζονται τόσο με τον ψηφιακό, όσο και με το φυσικό τόπο δραστηριοποίησης του ατόμου.³⁷ Σε δραστηριότητες που υποστηρίζονται από τα ΜΕΔΕ, όπως για παράδειγμα το παιχνίδι *Botfighter* ή το *Pac-Manhattan*, το *εικονικό* περιβάλλον αντιστοιχίζεται με το *φυσικό* χώρο της πόλης, και αυτό το *υβριδικό* πλέον πλαίσιο γίνεται ο στίβος του παιχνιδιού.

Ακόμη, τα συστήματα εντοπισμού θέσης συμβάλλουν στη 'μεταφορά' των *εικονικών* κοινοτήτων (MUDs, MMORPGs) στον *πραγματικό* χώρο. Στο άρθρο της *From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces* (2006), η Souza e Silva επισημαίνει τη σημασία των αλληλεπιδραστικών αυτών περιβαλλόντων, αναφέροντας ως αιτία το γεγονός ότι υποστηρίζουν τη μετάβαση των *δνητικών* κόσμων από το Διαδίκτυο στο περιβάλλον της πόλης. Ενώ δηλαδή το Διαδίκτυο υποστήριζε τη μετάβαση της διεξαγωγής συναντήσεων και επικοινωνιακών δραστηριοτήτων από το φυσικό χώρο στην ψηφιακή σφαίρα, η έλευση των κινητών δικτυακών μέσων και δικτύων επικοινωνίας δι' εντοπισμού συσχετίζει ξανά την έννοια του τόπου συνάντησης με το φυσικό χώρο του αστικού περιβάλλοντος, ενώ ταυτόχρονα παρέχεται στους χρήστες η δυνατότητα για μία *πρόσωπο με πρόσωπο* (face to face) επαφή, επαναφέροντας έτσι την 'παρόρμηση της εγγύτητας' (compulsion of proximity)³⁸ στο πλαίσιο της διαμεσολαβημένης επικοινωνίας.

Σε αντίθεση με παλαιότερα, όπου η επικοινωνία αυτή περιοριζόταν αυστηρά στα *εικονικά* περιβάλλοντα, η *δυνατότητα εντοπισμού θέσης* επανατοποθετεί την παράμετρο του φυσικού περιβάλλοντος ως συνισταμένη της κατάστασης μέσα στην οποία συμβαίνει η δραστηριότητα της επικοινωνίας, αντιστοιχίζοντας το *δνητικό* περιβάλλον επικοινωνίας με το *φυσικό*, όπου βρίσκονται τα *πραγματικά* σώματα των χρηστών που επικοινωνούν. Με αυτόν τον τρόπο, ο χρήστης δεν χρειάζεται πλέον να 'αποσυνδεθεί' από την πραγματικότητα και το φυσικό χώρο για να εισχωρήσει στον ψηφιακό. Από τη στιγμή που επιτυγχάνεται αυτό, τα όρια μεταξύ των δύο κόσμων αρχίζουν να γίνονται δυσδιάκριτα, ρευστά και απροσδιόριστα, ενώ ο ανθρώπινος νους αρχίζει σταδιακά να προσαρμόζεται σε μία νέα χωρική αντίληψη.

Στο πλαίσιο αυτό, θα μπορούσαμε να πούμε πως ο σημερινός άνθρωπος έρχεται αντιμέτωπος με μία πρωτόγνωρη κατάσταση *διπλής χωρικότητας*. Αυτή η *διπλή χωρικότητα* υπονοεί ένα καινούργιο τύπο χώρου, ο οποίος προκύπτει από την αλληλεπίδραση των συνδεδεμένων χρηστών στο φυσικό χώρο με ψηφιακά περιβάλλοντα και *εικονικούς* κόσμους, μέσω μικρών ηλεκτρονικών συσκευών που μπορούν να κρατούν μαζί τους και να τις χρησιμοποιούν ανά πάσα στιγμή. Ουσιαστικά πρόκειται για μία νέα χωρική συνθήκη, όπου και τα δύο είδη χωρικότητας λειτουργούν το ένα σε άμεση εξάρτηση από το άλλο, συγκροτώντας μία ενιαία χωρική οντότητα, τον *υβριδικό χώρο*.

Because many mobile devices are constantly connected to the Internet, as is the case of the i-mode standard in Japan, users do not perceive physical and digital spaces as separate entities, and do not have the feeling of "entering" the Internet, or being immersed in digital spaces, as was generally the case when one needed to sit down in front of a computer screen and dial a connection.

(de Souza e Silva, 2006)

A.3. ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΟΣ ΧΩΡΟΣ | ΜΕΙΚΤΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ | ΥΒΡΙΔΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

The power of social media to burrow dramatically into our everyday lives as well as the near ubiquity of new technologies such as mobile phones has forced us all to conceptualize the digital and the physical; the on- and off-line.. And some have a bias to see the digital and the physical as separate; what I am calling digital dualism.

Nathan Jurgenson – Digital Dualism vs. Augmented Reality (2011)³⁹

Στο άρθρο του *Digital Dualism vs. Augmented Reality* (2011) ο Nathan Jurgenson, μετά από τη μάλλον προφανή πλέον παρατήρηση της επιρροής των νέων τεχνολογιών στη διαμόρφωση της καθημερινότητάς μας, επισημαίνει την ανάγκη υπέρβασης των προηγούμενων διχοτομικών σχημάτων για την περιγραφή της σχέσης μεταξύ φυσικού και ψηφιακού, πραγματικού και εικονικού. Χρησιμοποιεί μάλιστα τον όρο *ψηφιακό δυαδισμό* (digital dualism) προκειμένου να τονίσει τη διπολική αυτή λογική που προτάσσει η *Κυβερνοκουλτούρα*,⁴⁰ η οποία, όπως είδαμε παραπάνω, αντιλαμβάνεται τους δύο κόσμους ως ξεχωριστές οντότητες, εξισώνοντας το *εικονικό* με το *ψηφιακό*, και το *πραγματικό* με το *φυσικό*. Με βάση τη διαπίστωση αυτή, ο Jurgenson προτείνει μια διαφορετική ανάγνωση *πέραν* των διαχωριστικών γραμμών, υπογραμμίζοντας την ανάγκη υιοθέτησης νέων σχημάτων που θα προσεγγίζουν τους δύο κόσμους ως *μία ενιαία οντότητα*. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της σύνδεσης μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου, και συγκεκριμένα της ‘μεταφοράς’ του ψηφιακού στο φυσικό χώρο, αποτελεί η ιδέα της *επαυξημένης πραγματικότητας* (augmented reality).⁴¹

Συγκεκριμένα, στο βιβλίο τους *A taxonomy of real and virtual world integration* (1999) οι Milgram και Colquhoun αναφέρουν πως η *επαυξημένη πραγματικότητα* ορίζεται μετρεως διαφορετικούς τρόπους σε σχέση με την τεχνολογία που χρησιμοποιείται. Οι δύο πρώτες περιπτώσεις αφορούν στην ‘επένδυση’ του χώρου με εικονογραφικά στοιχεία (graphical data), τα οποία γίνονται αντιληπτά μέσω των αισθήσεων. Η τρίτη περίπτωση επαυξημένης πραγματικότητας περιλαμβάνει τη μίξη πραγματικού και εικονικού περιβάλλοντος. Σύμφωνα με

The critique stems from the systematic bias to see the digital and physical as separate; often as a zero-sum tradeoff where time and energy spent on one subtracts from the other. This is digital dualism par excellence. And it is a fallacy.

(N. Jurgenson, 2011)

We are not crossing in and out of separate digital and physical realities, ala The Matrix, but instead live in one reality, one that is augmented by atoms and bits. And our selves are not separated across these two spheres as some dualistic ‘first’ and ‘second’ self, but is instead an augmented self.

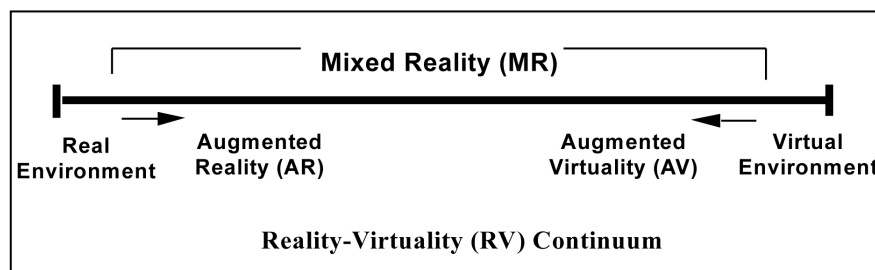
(N. Jurgenson, 2011)

τους μελετητές, ενώ οι δυο πρώτες περιπτώσεις καλύπτονται πλήρως από τον όρο *επαυξημένη πραγματικότητα*, η τελευταία περίπτωση χρήζει ενός γενικότερου ορισμού. Γι' αυτό το λόγο, δημιουργείται ο όρος *μεικτή πραγματικότητα* για την περιγραφή καταστάσεων στις οποίες δεν είναι σαφές ποιο περιβάλλον επικρατεί, το πραγματικό ή το εικονικό.

Rather than regarding the two concepts simply as antitheses, it is more convenient to view them as lying at opposite ends of a continuum, which we refer to as the Reality-Virtuality (RV) continuum.

At one end of the continuum are seen to be "real" objects that can be observed directly or "sampled and then resynthesized via some display device," while at the other end are "virtual" objects that are "simulated" through "some sort of a description, or model, of the object.

(Milgram & Kishino, 1994)



Ορισμός της μεικτής πραγματικότητας εντός του πραγματικού/εικονικού συνεχούς (RV Continuum) σύμφωνα με τους P. Milgram & H. Colquhoun (Εικόνα © Milgram & Colquhoun Jr., 1999, σελ. 7).

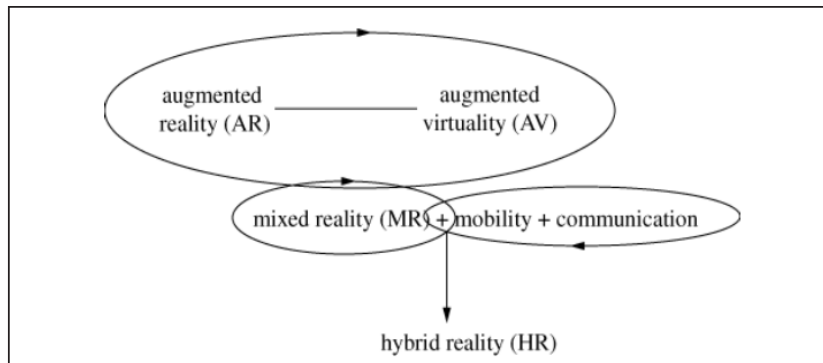
Μια διαφορετική προσέγγιση του ορισμού της *μεικτής πραγματικότητας* διατυπώνεται από τον Hiroshi Ishii.⁴² Ο Ishii, μέλος της ομάδας Tangible Media Group στο Massachusetts Institute of Technology's Media Lab, προβλέπει την εξέλιξη του προσωπικού υπολογιστή σε δύο κατευθύνσεις: προς αυτήν του σώματος και αυτήν του φυσικού περιβάλλοντος. Η πρώτη αναφέρεται στην ανάπτυξη *φορετών υπολογιστών* (wearable computing), ενώ η δεύτερη στο *διάχυτο υπολογισμό* (ubiquitous computing). Η ομάδα του Ishii προσπαθεί ουσιαστικά να γεφυρώσει το κενό μεταξύ του *κυβερνοχώρου* και του φυσικού περιβάλλοντος δημιουργώντας *απτές* (tangible) ψηφιακές πληροφορίες (bits).⁴³ Με αυτό το σκεπτικό, έδωσε μεγάλη σημασία στη μεταφορά των άυλων bits του ψηφιακού χώρου στο φυσικό κόσμο. Η προσέγγιση του Ishii υποστηρίζει ότι οι επιφάνειες *διεπαφής* μέσω των οποίων πραγματοποιείται η σύνδεση στον ψηφιακό χώρο, αλλάζουν την αντίληψη σχετικά με την ίδια την πληροφορία, και παράλληλα επαναπροσδιορίζουν την αντίληψη μας τόσο για το φυσικό όσο και τον ψηφιακό χώρο.⁴⁴

At the beginning of the 21st century, the research agendas, media attention, and practical applications have come to focus on a new agenda – the physical – that is, physical space filled with electronic and visual information.

(L. Manovich, 2002)

Ακολουθώντας τη σκέψη του Ishii περί σύνδεσης ψηφιακού και φυσικού κόσμου, ο Lev Manovich δηλώνει αφήνοντας πίσω το όραμα της *Κυβερνοκουλτούρας* και της *εικονικής πραγματικότητας*, στη σύγχρονη εποχή το εικονικό έχει ξεπεραστεί και η στροφή προς το φυσικό στοιχείο του χώρου εξετάζεται από μια νέα σκοπιά.⁴⁵ Στο πλαίσιο αυτό, ο Manovich ορίζει τον *επαυξημένο χώρο* (augmented space) ως ένα φυσικό χώρο στον οποίο υπάρχει ένα σύνολο ψηφιακών δεδομένων που είτε προστίθενται είτε εξάγονται από αυτόν. Έτσι η ροή των πληροφοριών που παλαιότερα συνέβαινε αποκλειστικά στον *Κυβερνοχώρο* πλέον γίνεται αντιληπτή και στον πραγματικό χώρο, καταρρίπτοντας τα σύνορα μεταξύ των δύο. Αυτή η *επαύξηση* του φυσικού χώρου με ψηφιακά πολυμεσικά επίπεδα πληροφορίας διαμορφώνει για τον Manovich ένα νέο παράδειγμα, το οποίο επικεντρώνεται στο πρόβλημα 'πώς συνδυάζονται μαζί διαφορετικού τύπου χώροι'.

Τοποθετούμενη στην ίδια προβληματική, η Souza e Silva στο άρθρο της *From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces* (2006) εξετάζει τις έννοιες της υβριδικής πραγματικότητας (HR) ως φαινόμενο που προκύπτουν λόγω της χρήσης των νέων κινητών τεχνολογιών .



Ορισμός της υβριδικής πραγματικότητας (HR) σύμφωνα με τη S. de Souza e Silva (Εικόνα © de Souza e Silva, 2004).

Αντίστοιχα, ο Eric Kluitenberg, προεκτείνοντας της σκέψη της, αναφέρεται στο σχήμα του υβριδικού χώρου, ο οποίος, όπως ο ίδιος επισημαίνει, χαρακτηρίζεται από την ταυτόχρονη παρουσία (co-presence) διαφορετικών, ετερογενών και συχνά αντιφατικών χωρικών λογικών. Σύμφωνα με το μελετητή, ο υβριδικός χώρος είναι ασυνεχής (discontinuous), πολλαπλός (multiple) και πτητικός (volatile). Βασική επιρροή για τον Kluitenberg ως προς τη σύλληψη της έννοιας του υβριδικού χώρου, αποτελεί η σκέψη του Vilem Flusser, ο οποίος στο κείμενό του *The City as Wave-Through in the Image-Flood* (1988) σκιαγραφεί μια προφητική, όπως τη χαρακτηρίζει ο Kluitenberg, εικόνα της σημερινής πολυπαραμετρικής αστικής συνθήκης, η οποία 'διαποτίζεται' από τα ασύρματα δίκτυα πληροφορίας (networks) και τα πλέγματα (webs) των ανθρώπινων σχέσεων που ξεδιπλώνονται μέσα στα δίκτυα αυτά. Μέσα από το σχήμα του υβριδικού που εισαγεται εδώ μας καλεί να μην το θεωρήσουμε απλώς ως έναν άλλο διαφορετικό τόπο, αλλά ως ένα διαφορετικό τρόπο 'να σκεφτούμε χωρικά'.

We must imagine a net of relations among human beings, an 'intersubjective field of relations.' The threads of this net should be seen as channels through which information like representations, feelings, intentions, or knowledge flows. The threads knot themselves together provisionally and develop into what we call human subjects. The totality of the threads constitutes the concrete lifeworld, and the knots therein are abstract extrapolations [...] It can be imagined roughly in this way: the relations among human beings are spun of differing densities on different places on the net. The denser they are, the more concrete they are. These dense places develop into wave-troughs in the field [...] The wave-troughs exert an attraction on the surrounding field (including the gravitational field); ever more intersubjective relationships are drawn into them [...] Such wave-troughs are called cities.⁴⁶

Μία από τις βασικότερες προσεγγίσεις για την κατανόηση της νέας αυτής χωρικότητας που αποπνέει η δικτυακή πραγματικότητα αποτελεί η θεωρία του Manuel Castells. Ο Καταλανός κοινωνιολόγος και θεωρητικός εξέδωσε το 1989 το *The Informational City*, μια ανάλυση των αλλαγών που επέφερε η τεχνολογία της πληροφορίας και η οικονομική αναδιάρθρωση στις Ηνωμένες Πολιτείες. Το συγκεκριμένο βιβλίο αποτέλεσε τον πρόδρομο για το φιλόδοξο τρίτομο έργο του *The Information Age: Economy, Society and Culture* (1996,1997,1998). Στο πρώτο μέρος της τριλογίας αυτής, η οποία τον εξύψωσε σημαντικά στους ακαδημαϊκούς, κυβερνητικούς και επιχειρηματικούς κύκλους, εξετάζει την ανάδυση ευέλικτων κοινωνικών δικτυακών διασυνδέσεων, ως αποτέλεσμα κοινωνικο-οικονομικών μετασχηματισμών που έλαβαν χώρα στις βιομηχανικές κοινωνίες, αλλά και της εμφάνισης των νέων τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας. Στο πλαίσιο αυτό, εξετάζει το δίκτυο ως κυρίαρχο πρότυπο οργάνωσης κοινωνικών, αλλά και χωρικών δομών. Συγκεκριμένα, για την περιγραφή της νέας χωρικότητας που εισάγουν τα δίκτυα χρησιμοποιεί δύο αντίθετες μεταξύ τους χωρικές λογικές: από τη μία υπάρχει η λογική που διέπει τους φυσικούς/υλικούς χώρους και *τόπους* (space of place), και από την άλλη, αυτή των *αόρατων ροών* επικοινωνίας και διακίνησης πληροφορίας (space of flows). Αυτός ακριβώς ο αυστηρός διαχωρισμός που διέπει το σχήμα *τόπου/χώρου ροών* έχει ιδιαίτερη σημασία, καθώς αντιμετωπίζει το φυσικό χώρο και την ψηφιακή σφαίρα της πληροφορίας ως διαφορετικές οντότητες.

Συγκεκριμένα, ο Castells κάνει λόγο για μια ουσιαστική *ασυμμετρία* μεταξύ των δύο αυτών τύπων χώρων. Ενώ ο χώρος των τόπων είναι τοπικά προσδιορισμένος, συνυφασμένος με την τοπική ιστορία, παράδοση και μνήμη, ο Castells αντιλαμβάνεται το χώρο των ροών ως *ά-τοπο* (location-free), *ανιστόρητο* (ahistorical) και *συνεχή*. Υπό την έννοια αυτή, σε αντίθεση με το φυσικό χώρο, όπου τα πάντα εντάσσονται σε μία χρονική ακολουθία, στο *χώρο των ροών*, όπως ο ίδιος ονομάζει την αίσθηση της χωρικότητας των δικτύων, τα γεγονότα συμβαίνουν ταυτόχρονα παντού, και με τον τρόπο αυτό δημιουργούν την αίσθηση ενός *κοινού χώρου*, που συγκροτείται μέσα από τον παράγοντα του χρόνου. Τα γεγονότα που συμβαίνουν ταυτόχρονα και διασυνδέονται συγκροτούν αυτόν τον κοινό τόπο, έστω κι αν συμβαίνουν σε διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές. Τη θέση της γεωγραφικής θέσης στο *χώρο των ροών* κατέχει η χρονική σύμπτωση (ταυτοχρονισμός) και την θέση των *τόπων* κατέχουν τα γεγονότα. Για παράδειγμα, οι άνθρωποι ζουν, κατοικούν και εργάζονται στο χώρο των τόπων, ενώ οι οικονομικές, πολιτικές, πολιτιστικές και κοινωνικές λειτουργίες πραγματοποιούνται στο χώρο των ροών.

Σε αντίθεση με τη θέση του Castells, ο οποίος ξεχωρίζει τον *τόπο* από το *χώρο των ροών*, ο Kluitenberg, ακολουθώντας τη σκέψη της θεωρητικού Julienne van Loon,⁴⁷ επιμένει στη *δυναμική* αντιμετώπιση της σχέσης πραγματικού και εικονικού. Προσπαθεί έτσι να περιγράψει έναν όρο, ο οποίος θα αποδομεί τα ολιστικά δυαδικά σχήματα που ερμηνεύουν τη χωρική πραγματικότητα με ένα στατικό και μονοσήμαντο τρόπο. Απέναντι στην εν λόγω δυαδικότητα μεταξύ φυσικού και ψηφιακού, ο *υβριδικός χώρος* δεν πρέπει να εκλαμβάνεται απλά ως ο 'μέσος όρος' των πόλων, αλλά ούτε και ως κάτι το τελεσίδικο ή οριστικό. Αντίθετα, επανορίζεται διαρκώς, νοηματοδοτεί και νοηματοδοτείται από τις διαφορετικές λογικές που τον διέπουν. Σε αντιστοιχία με τον Lefèbvre, ο οποίος

If we were to use 'space of places', we would have to bear in mind the inherently dynamic, volatile, contested, unstable, and multiplicitous (rather than duplicitous) nature of 'place'.

(van Loon, 2002)

δεν αντιλαμβάνεται το χώρο ως ένα στατικό σχήμα - καλούπι (static container), αλλά ως ένα δυναμικό αποτέλεσμα μιας ακολουθίας και ενός συνόλου ενεργειών,⁴⁸ ο Kluitenberg υποστηρίζει ότι ο υβριδικός χώρος επανασυστήνεται συνεχώς μέσα από τη συνύπαρξη και διαρκή διάδραση μεταξύ φυσικού και ψηφιακού, υλικού και άυλου. Στην ίδια κατεύθυνση, οι Kitchin και Dodge (2011) εισάγουν την έννοια της μεταγωγής (transduction), βάσει της οποίας ο χώρος βρίσκεται σε μια κατάσταση συνεχούς γίνεσθαι μέσα από τη διάδραση ύλης και πληροφορίας.⁴⁹ Με παρόμοιο σκεπτικό, ο Kluitenberg εισάγοντας τη λογική του υβριδικού χώρου, κάνει λόγο για μια διαδικασία σταδιακής κατασκευής, στην οποία η ψηφιακή σφαίρα της πληροφορίας και η φυσική ενσώματη σφαίρα (media and embodied spaces) συνυπάρχουν ως αντιθετικές δυνάμεις στο ίδιο πεδίο.

Hybrid Space offers a conception of space as a layered construct where media and embodied spaces no longer are considered to exist in parallel or in opposition, but rather coexist as heterogeneous elements and flows superimposed upon each other as sedimentary layers within the same spatial confine.⁵⁰

Ο ορισμός του Kluitenberg για τον υβριδικό χώρο παρουσιάζει έντονο ενδιαφέρον καθώς συνδέεται με το δημόσιο χώρο της πόλης. Στο πλαίσιο αυτό, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε, ακολουθώντας τη σκέψη του Kluitenberg, ότι η δυναμική θεώρηση του υβριδικού χώρου εισάγει έναν νέο τρόπο αντίληψης του δημόσιου χώρου της σύγχρονης πόλης. Ενδιαφέρον παρουσιάζει εδώ η θέση των Cristina Díaz Moreno και Efrén García Grinda, όπως διατυπώνεται στο άρθρο τους *Third Natures: Incubators of Public Space* (2013). Εκεί οι συγγραφείς κάνουν λόγο για μια τρίτη φύση (third nature)⁵¹ του σύγχρονου δημόσιου χώρου, εξηγώντας πως δεν ορίζεται μόνο από την αρχιτεκτονική που περιέχει, αλλά από τις δράσεις των χρηστών και των ανθρώπων που την κατοικούν, οι οποίοι αποτελούν ταυτόχρονα φυσικά και τεχνητά σύνολα.⁵² Αντίστοιχα, στο τεύχος *Hybrid Space* του περιοδικού *Open* (2006), ο επιμελητής Jorinde Seijdel μιλάει για μια κινητοποίηση (mobilization) του δημόσιου χώρου ως αποτέλεσμα της κυριαρχίας των ψηφιακών κινητών τεχνολογιών. Βάσει των παραπάνω συλλογισμών και ανατρέχοντας στις τεχνολογικές εξελίξεις που περιγράφηκαν στην προηγούμενη ενότητα, μπορεί κανείς να συμπεράνει πως εξαιρετικά καθοριστική συνέπεια της παρουσίας του ψηφιακού χώρου στο φυσικό είναι ακριβώς αυτή η δυνατότητα που έχουν τα ψηφιακά δεδομένα να δημιουργούν πραγματικές 'ζωντανές' μεταβολές τόσο στον κοινωνικό όσο και στο χωρικό περιβάλλον.

Υπό αυτό το πρίσμα, η παρουσία και σταδιακή κυριαρχία των κινητών ασύρματων δικτύων μπορεί να συμβάλλει σε μια 'επανεφεύρεση' του δημόσιου χώρου και στην ανάπτυξη διαφορετικών μορφών συλλογικότητας. Οι συλλογικότητες αυτές αναδύονται μέσα από το χαρακτηριστικό του 'ταυτοχρονισμού' του δικτύου, παραπέμποντας εδώ στη σκέψη του Castells, ενώ παράλληλα βρίσκουν την έκφρασή τους σε έναν κοινό γεωγραφικό τόπο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η *Αραβική Άνοιξη* (Arab Spring), ένα επαναστατικό κίνημα στη Μέση Ανατολή και τη Βόρεια Αφρική, το οποίο οργανώθηκε μέσω κοινωνικών δικτυακών πλατφορμών όπως το *Facebook*, το *Twitter* και το *YouTube*, και εν συνεχεία βρήκε την πραγματοποίησή του στον πραγματικό φυσικό χώρο, μέσω διαδηλώσεων και συγκεντρώσεων διαμαρτυρίας σε δρόμους και πλατείες.

Public space would become defined not only by the architecture that contains it, but also by the actions of users that inhabit it: a meeting place for people of all classes and origins – humans, non-humans, inert objects, biotic materials, physical and virtual technologies – in constant interaction. These are what we call 'third natures'.

(C. D. Moreno & E. G. Grinda, 2013)

Wireless media make a 'mobilization' of public space possible, both literally and figuratively, so that it is no longer static and can be deployed by individuals or groups in new ways.

(J. Seijdel, 2006)

A.4. ΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΣΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ

Hybrid City can be a spatio-temporal condition created through urban practices, which involve information exchanges that coordinate those who participate in them, and the creation of material signs that weave shared points of reference in space and time.

Σταύρος Σταυρίδης – Hybrid Spatialities - Cities in Turmoil (2011)⁵³

Στην εισήγηση *Hybrid Spatialities – Cities in Turmoil* (2011) ο Σταύρος Σταυρίδης περιγράφει τον όρο της *υβριδικής χωρικότητας*, τον οποίο εξετάζει μέσα από τις αστικές πρακτικές και τον τρόπο που εκφράζονται στο πλαίσιο των σύγχρονων πόλεων. Συγκεκριμένα, προκειμένου να κατανοήσουμε την έννοια του *υβριδικού χώρου* στις σημερινές πόλεις, προτείνει να εστιάσουμε στις πρακτικές διεκδίκησής τους, κατά τις οποίες η πόλη αποκτά ένα διαφορετικό χαρακτήρα. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι συλλογικές εμπειρίες που συστήνονται μέσα από τη χρήση των νέων τεχνολογιών επανεφεύρουν την πόλη. Ένα τέτοιο παράδειγμα *δικτυωμένης εξέγερσης*, όπως συχνά αποκαλούνται, αποτελεί η πρόσφατη διαμαρτυρία στο πάρκο Gezi της Κωνσταντινούπολης.

Κομβικό χαρακτηριστικό στην εκτύλιξη της συγκεκριμένης εξέγερσης αποτέλεσε η διάδοση και ενίσχυσή της από τη χρήση των κινητών τηλεφώνων, κοινωνικών διαδικτυακών πλατφορμών, όπως το *Twitter*. Κατά τη διάρκειά της, κυρίως στις 8-9 Ιουνίου, δράσεις αλληλεγγύης οργανώθηκαν συνολικά σε 35 χώρες και σε περισσότερες από 100 πόλεις από τη Βοστώνη και τη Μελβούρνη, μέχρι το Σαντιάγκο, το Βανκούβερ, το Χόνγκ Κόνγκ, το Άμστερνταμ, το Τελ Αβίβ, το Τορόντο, το Δουβλίνο, την Μπανγκόκ, το Ελσίνκι, το Μιλάνο, το Βερολίνο, τη Νέα Υόρκη, τη Θεσσαλονίκη, την Κρακοβία και το Σάο Πάολο της επίσης εξεγερμένης Βραζιλίας. Σύμφωνα με υπολογισμούς του *NYU's Social Media*, το hashtag *#direngezipark* στο *Twitter* είχε 1,8 εκ. tweets μόνο το πρωί της 1ης Ιουνίου, πολύ περισσότερα από την εξέγερση στην Αίγυπτο 3 περίπου χρόνια πριν. Απέναντι στη λογοκρισία των *επίσημων media*, οι εξεγερμένες κοινότητες αξιοποίησαν τις δυνατότητες του κινητού Διαδικτύου, όπως είχε γίνει και στην περίπτωση της *Αραβικής Άνοιξης* (2011), αλλά πλέον σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό.

Η χρήση του Διαδικτύου σε κινητοποιήσεις είχε πρωτοεμφανιστεί την εποχή της αντι-παγκοσμιοποίησης στο Seattle το 1999, με τη δημιουργία του πρώτου

Twitter: 'εργαλείο του διαβόλου'

(P.T. Ερντογάν, 2014)

indymedia (*indymedia Seattle*). Στη συνέχεια, γενικεύτηκε στις διαδηλώσεις στη Γένοβα το 2001, και έκτοτε συνεχίζει να συμβάλλει καθοριστικά στην οργάνωση κινητοποιήσεων και συγκεκριμένα στο εύρος και την ταχύτητα της εξάπλωσής τους. Παράδειγμα αποτελούν οι αστικές εξεγέρσεις των παρισινών μπανλιέ το 2005, οι φοιτητικές κινητοποιήσεις κατά το 2006-2007 και το Δεκέμβρη του 2008 στην Αθήνα. Ενδεικτικό της σημασίας που αποδίδεται στο Διαδίκτυο είναι το πέρασμα από το *‘Revolution will not be televised’*⁵⁴ ή την ελληνική εκδοχή της *‘η εξέγερση δεν θα παιχτεί στα δελτία των οχτώ’*, στο αρκετά αμφιλεγόμενο σύνθημα *‘Revolution will not be televised; it will be tweeted’*. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι η Τουρκία αποτελεί την τελευταία δεκαετία τη χώρα της λεγόμενης *κινητής επανστάσης* (*mobile revolution*), καθώς η χρήση των κινητών συσκευών για πρόσβαση στο Διαδίκτυο έχει εκτιναχθεί. Ενώ οι Ευρωπαίοι αγγίζουν τις 23 ώρες online εβδομαδιαίως, στην Τουρκία φτάνουν τις 30. Επίσης, το προηγούμενο έτος, κυκλοφορούσαν στην Τουρκία 90 εκατομμύρια φορητές συσκευές πρόσβασης στο Διαδίκτυο, εκ των οποίων το 1/3 έχουν συνδέσεις 3G και 4G.

Οι εξελίξεις αυτές ανοίγουν μια συζήτηση για τις νέες μορφές και οργανωτικές δομές των εξεγέρσεων, καθώς και τις νέες δυνατότητες για πολιτική συμμετοχή που προκύπτουν με τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Αν και η διεξοδική ανάλυση των γεωπολιτικών επιπτώσεων που είναι συνδεδεμένες με την εν λόγω προβληματική, διευρύνει ίσως αρκετά το θέμα που καταπιάνεται η συγκεκριμένη εργασία, μπορεί κανείς ωστόσο να συμπεράνει ότι φαινόμενα όπως η εξέγερση στο πάρκο Gezi ή η *Αραβική Άνοιξη*, εισάγουν νέους τρόπους δράσης των διαφόρων κοινωνικών ομάδων και ατόμων εντός του δημόσιου χώρου, καθώς και νέους τρόπους συσχέτισης με αυτόν. Αρχικά, διαπιστώνει κανείς πως η αίσθηση της συλλογικότητας δε συγκροτείται πλέον βάσει της κοινής ταυτότητας και γεωγραφικής γειννίας, αλλά μέσω της *χρονικής σύμπτωσης*. Με άλλα λόγια, ο δημόσιος χώρος συστήνεται μέσα από ένα πλέγμα γεγονότων που αλληλοσυνδέονται και οργανώνονται *ταυτόχρονα*. Ακόμη, η έννοια του *τοπικού* εξετάζεται υπό νέο πρίσμα λόγω της δυνατότητας των ηλεκτρονικών δικτύων να συντονίζουν *πραγματικές* δράσεις συγχρόνως σε διαφορετικές γεωγραφικές τοποθεσίες, όπως στην περίπτωση του κινήματος *Occupy*, το οποίο εκτυλίχθηκε με πολυάριθμες καταλήψεις δημόσιων χώρων ανά τον κόσμο (ΗΠΑ, Κάιρο, Μαδρίτη, Αθήνα). Οι δράσεις αυτές δεν πραγματοποιούνται πλέον στα εικονικά περιβάλλοντα του *Κυβερνοχώρου* και τις *εικονικές* κοινότητες (*chats*, *MUDs*), αλλά στον πραγματικό χώρο κάθε πόλης / πόλεων. Όπως επισημαίνει η Saskia Sassen, τα τοπικά δίκτυα διαπλέκονται με τα παγκόσμια ηλεκτρονικά δίκτυα επικοινωνίας, ορίζοντας το *τοπικό* ως ένα *μικρο-περιβάλλον* (*micro-environment*) παγκόσμιας εμβέλειας.⁵⁵

Τέλος, όπως σημειώθηκε και παραπάνω, τα παραδείγματα αυτά κάνουν λόγο για το δημόσιο χώρο ως μια *μεταστατική*⁵⁶ συνθήκη, με την έννοια ότι βρίσκεται σε μια κατάσταση *συνεχώς γίνεσθαι*, έτσι ώστε να μην μπορεί να παγιωθεί σε ένα τελικό στατικό μορφολογικό σχήμα. Όπως σημειώνει ο Σταύρος Σταυρίδης, κατά την εξέλιξη των παραπάνω γεγονότων, ο *‘χώρος προκύπτει’*. Επιστρέφοντας εν συνεχεία στις διαπιστώσεις του Kluitenberg, αντίστοιχα παραδείγματα αποδεικνύουν ακριβώς ότι ζούμε σε έναν *υβριδικό χώρο*, ο οποίος περιλαμβάνει εξίσου τη φυσική και ψηφιακή σφαίρα και μεταβάλλεται συνεχώς λόγω της παρουσίας των κινητών και ασύρματων τεχνολογιών.⁵⁷

The emergence of a new understanding of the local as multi-scalar: “new linkages across space that emphasize the importance of networks of relations and partly bypass older hierarchies of scale.

(S. Sassen, 2006)

So, to speak about the different spatialities of urban conflicts means to consider space as both the result and the precondition of social action. Space happens.

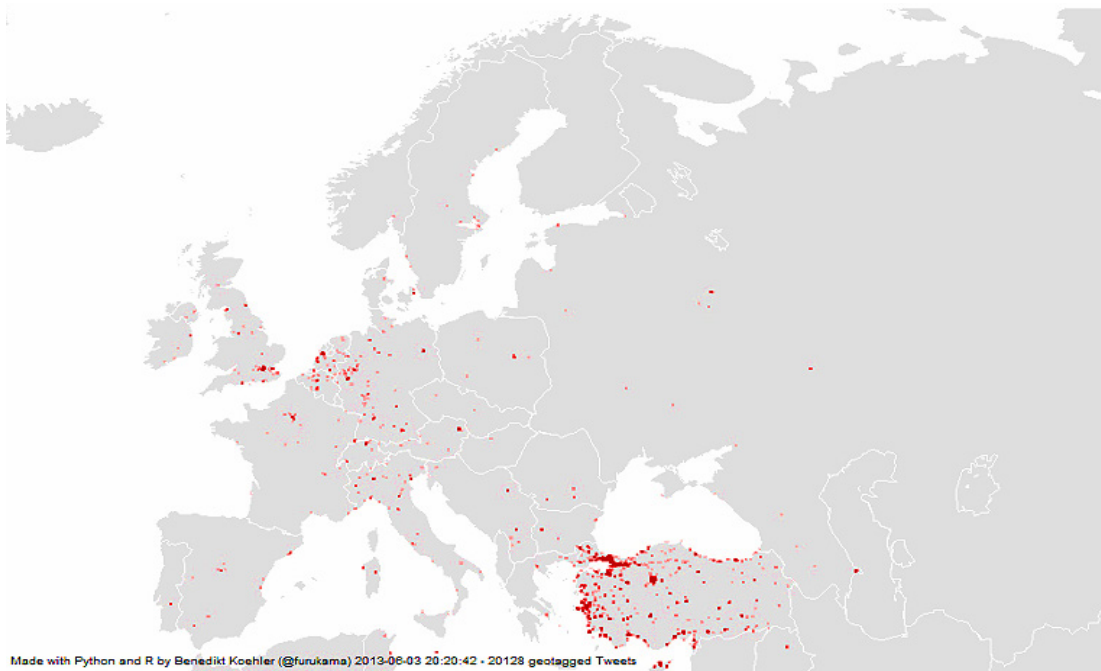
(Σ. Σταυρίδης, 2010)

TWEETING ABOUT A REVOLUTION 01 - 03. 06. 2013

DATA: B. KOEHLER <http://quibb.com/links/mapping-a-revolution/view>

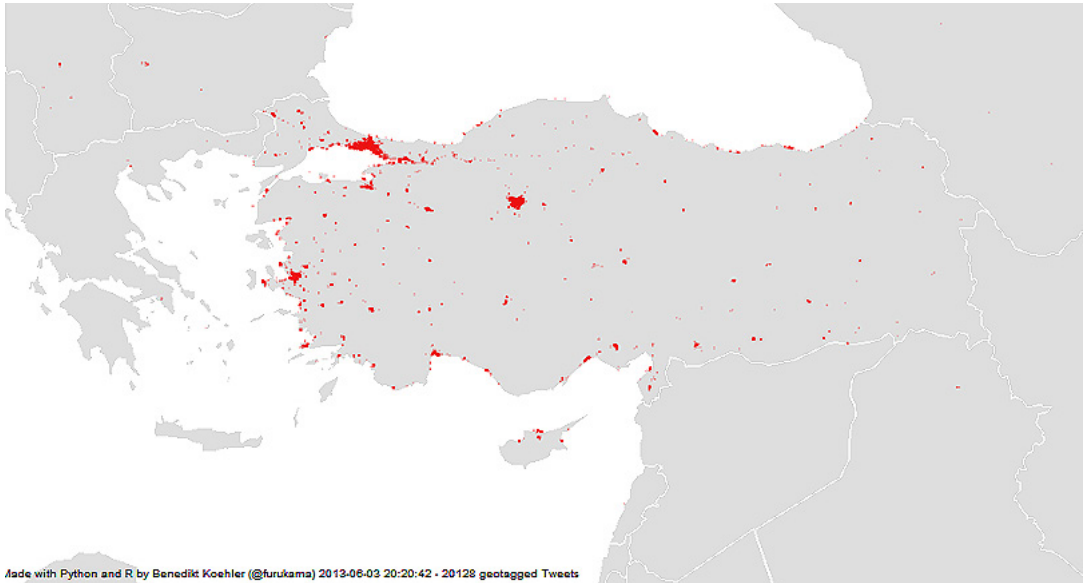


INTERNATIONAL ATTENTION FOR GEZI PARK PROTESTS 1-3 JUN

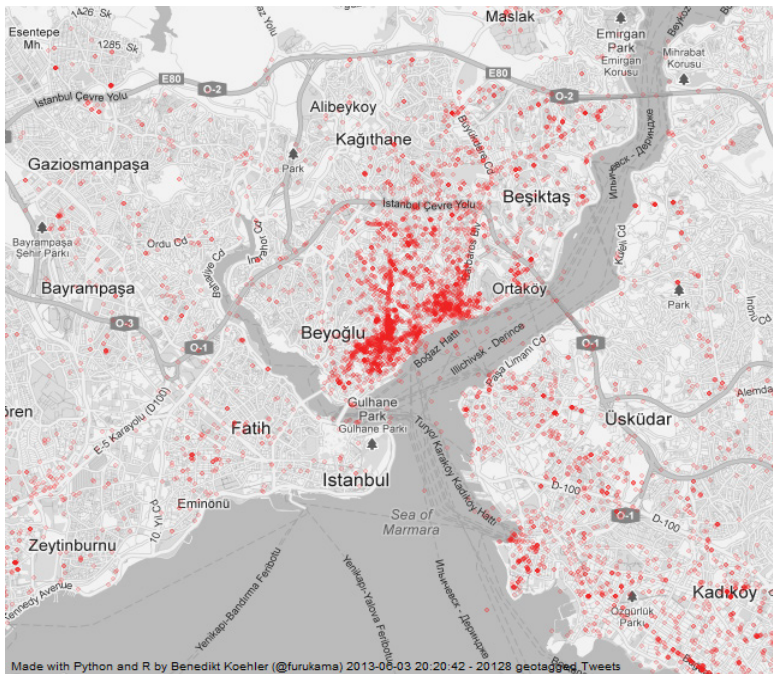


EUROPEAN ATTENTION FOR GEZI PARK PROTESTS 1-3 JUN

THE MAPS ARE BASED ON ~ 6,000 GEOTAGGED TWEETS FROM ~ 12 HOURS ON 1, 2 AND 3 JUN 2013 REFERRING TO THE "GEZI PARK PROTESTS" VIA THE TWITTER STREAMING API AND SAVED TO A COUCHDB INSTALLATION. THE MAPS WERE PRODUCED BY R CODE.



TURKISH TWEETS ABOUT THE GEZI PARK PROTESTS 1-3 JUN



ISTANBUL TWEETS ABOUT GEZI PARK PROTESTS 1-3 JUN

IN ISTANBUL (I.E. MENTIONING THE HASHTAGS "OCCUPYGEZI", "DIRENGEZIPARKI", "TURKISHSPRING" ETC.). THE TWEETS WERE COLLECTED

ΥΠΟΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΕΦ.Α

1. Boyer, 1996.
2. Αναφερόμαστε εδώ σε κείμενα τα οποία γράφτηκαν στο τέλος του 20ου αι. κυρίως από ακαδημαϊκούς και αντανακλούν τις ευρύτερες τάσεις σχετικά με το φαινόμενο του Κυβερνοχώρου. Από αυτούς τους μελετητές ξεχωρίζουν οι Steven Goldate, William Mitchell, Heiko Idensen και Matthias Krohn.
3. Βλ. εισαγωγή σχετικά με την υπόσχεση περί απο-τοπικοποίησης (dislocation) και αποσωματοποίησης (disembodiment) μέσω της τηλεπαρουσίας.
4. <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/> (τελευταία επίσκεψη: 20/05/2015).
5. Gibson, 2000:51.
6. ο.π.π.
7. “Το 1998”, γράφει η Wertheim, “υπήρχαν πάνω από 100 εκατομμύρια τακτικοί χρήστες του Διαδικτύου και υπολογίζεται ότι στην επόμενη δεκαετία θα υπάρχουν ένα δισεκατομμύριο άνθρωποι σε απευθείας σύνδεση. Όλος αυτός ο ‘χώρος’ ξεπήδησε μέσα σε 25 χρόνια από το τίποτα”. βλ. Wertheim 1997: 296.
8. Αναφερόμαστε εδώ σε νεολογισμούς όπως αυτός του κυβερνοχώρου, κυβενολάνητα, κυβερνοπόλης κοκ.
9. Η αλματώδης διάδοση του Διαδικτύου και του Παγκόσμιου Ιστού έχει οδηγήσει τα τελευταία χρόνια στη δημιουργία ενός νέου τύπου κοινοτήτων, των δυναμικών κοινοτήτων, τα μέλη των οποίων μπορούν να συνευρίσκονται και να επικοινωνούν χωρίς τοπικούς και χρονικούς περιορισμούς (Preese, 2000). Ο όρος δυναμική κοινότητα στη διεθνή βιβλιογραφία αναφέρεται και ως ψηφιακή, εικονική, ηλεκτρονική ή ακόμα και δικτυακή κοινότητα.
10. Rheingold, 2000.
11. Αν και ο συγκεκριμένος επισήμανε στο βιβλίο του τη σημασία ύπαρξης φυσικών (face to face) συναντήσεων για την ανάπτυξη της κοινότητας. (ο.π.π.)
12. Ένα πρώτο δίκτυο τέτοιου τύπου είναι το Cleveland Free-Net Community Computer System, το οποίο δημιουργήθηκε το 1986.
13. Mitchell, 1995:126.
14. Greinacher 1997: 292.
15. Bell, 2001: 140.
16. Balsamo, 2000: 489.
17. Levy, 1999.
18. Παρά την καθιέρωση του όρου, η ορθή μετάφραση είναι δυναμική πραγματικότητα. Βλ Μπουντουρίδης, 1996.
19. Johnson, 1997, Lévy, 1993.

20. Flusser, 2008.

21. Friedberg, 2006.

22. Mitchell, 1999:60.

23. Καμέας, 2004.

24. Το όραμα της Περιρρέουσας Νοημοσύνης (ΠΝ) αναφέρεται σε ένα περιβάλλον όπου συνυπάρχουν ως υποδομή διάφορες Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) και εξειδικευμένες διεπαφές, μέσα από τις οποίες οι άνθρωποι χρησιμοποιούν εφαρμογές και υπηρεσίες χωρίς να αντιλαμβάνονται ότι αλληλεπιδρούν με την τεχνολογία.

25. Σύμφωνα με τον Weiser (Weiser, 1993), η χρήση των ΤΠΕ μπορεί να διαχωριστεί στα ακόλουθα τρία 'κύματα'. Στο 'πρώτο κύμα', που χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι πολλοί χρήστες μοιράζονταν τον ίδιο υπολογιστή - η εποχή των μεγάλων υπολογιστικών συστημάτων (mainframes). Οι υπολογιστές ήταν ιδιαίτερα ακριβοί και η χρήση τους σχετικά δύσκολη, οπότε απευθυνόταν σε λίγους χρήστες- ειδικούς. Στο 'δεύτερο κύμα' που χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι κάθε χρήστης χρησιμοποιεί το δικό του υπολογιστή - η εποχή των προσωπικών υπολογιστών (personal computers). Οι υπολογιστές είναι σχετικά φθηνοί, εύκολοι στη χρήση (ιδιαίτερα με τη διάδοση των παραθυρικών περιβαλλόντων), και χρήσιμοι όχι μόνο για επαγγελματικούς και επιστημονικούς σκοπούς, αλλά, κυρίως λόγω διαδικτύου, και για προσωπικούς σκοπούς. Και στο 'τρίτο κύμα', όπου κάθε χρήστης έρχεται σε επαφή με πολλούς υπολογιστές ταυτόχρονα, οι οποίοι μπορεί να είναι ενσωματωμένοι σε αντικείμενα καθημερινής χρήσης, με αποτέλεσμα ο χρήστης συχνά να μην αντιλαμβάνεται ότι αλληλεπιδρά με μια υπολογιστική εφαρμογή.

26. Καμέας, 2004.

27. Weiser, 1993.

28. Για οργουελιανές θεωρήσεις περί επιτήρησης βλ. Doheny-Farina (1994:18).

29. Weiser & Brown, 1997.

30. Alcaniz, 2005.

31. Καμέας, 2004.

32. http://www.wired.com/2007/03/youre_geolocati/ (τελευταία επίσκεψη: 05/04/2015)

33. Αναφερόμαστε εδώ στα κινητά δίκτυα νέας γενιάς 3G και 4G (3rd, 4th Generation). Το δίκτυο 3G ξεκίνησε στα τέλη της δεκαετίας 90, εξασφαλίζοντας μεγαλύτερες ταχύτητες σύνδεσης στο Διαδίκτυο. Επίσης, προσφέρει υπηρεσίες όπως παγκόσμια περιαγωγή, mobile TV, video on demand, video conferencing, υπηρεσίες βασισμένες στην τοποθεσία (πχ καιρός, κίνηση, εύρεση επιχειρήσεων κοντά). Τα τέταρτης γενιάς δίκτυα αποτελούν εξέλιξη των προηγούμενων, μετατρέποντας ουσιαστικά τις συσκευές κινητής τηλεφωνίας σε μικρούς φορητούς υπολογιστές (micro-computers).

34. Τα πανταχού παρόντα συστήματα πληροφορικής (Ubiquitous computing) μετατρέπουν το αστικό περιβάλλον σε ζώνες παραγωγής αξίας και συγκέντρωσης πληροφοριών μεταξύ εταιρειών και κυβερνήσεων. Οι ελεύθερες υπηρεσίες για παράδειγμα του Foursquare ή του Gowalla διακινούν ιδιωτικές πληροφορίες σχετικά με τη θέση μας και τις κινήσει μας ανά πάσα στιγμή.

35. Tuters, M., Varnelis, K., Beyond Locative Media http://networkpublics.org/locative_media/beyond_locative_media (τελευταία επίσκεψη: 02.02.2015).

36. Tuters 2004. Ο όρος πρωτοχρησιμοποιήθηκε από τον Karlis Kalnins.

37. You Are Not Here, 2007: 46-61.

38. Boden & Molotch, 2004.

39. <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/> (τελευταία επίσκεψη: 05.06.2015).

40. Rheingold 1994, Turkle 1995.

41. Αυτή η σύνδεση του φυσικού χώρου με τον ψηφιακό, ή αλλιώς η 'μεταφορά' του ψηφιακού χώρου στο φυσικό, συναντάται σε μία πληθώρα θεωριών και προσεγγίσεων. Γύρω από το συγκεκριμένο άξονα διατυπώθηκαν διάφοροι ορισμοί και ονοματολογίες, όπως επαυξημένος χώρος, επαυξημένη πραγματικότητα, μεικτή πραγματικότητα, υβριδικός χώρος. Βλ. Milgram & Colquhoun, 1999, Manovich, 2006. Στη συγκεκριμένη μελέτη θα μας απασχολήσει η έννοια του υβριδικού χώρου.

42. Ishii, 1999: 229-246.
43. Ishii, 1999: 233.
44. ο.π.π.
45. Manovich, 2002.
46. Flusser 2005: 325-326.
47. Αυτό το οποίο λείπει από τον ορισμό του Castells, όπως επισημαίνει, είναι η σύνδεση μεταξύ τόπων και χώρων ροών, αναγνωρίζοντας ότι τα δύο πεδία δεν είναι διαμετρικά αντίθετα, αλλά συμπληρωματικά. Βλ. Van Loon, 2002: 88–95.
48. Σύμφωνα με τον Lefebvre, ο τρόπος που αντιμετωπίζονταν μέχρι πρότινος ο χώρος στο επίπεδο της θεωρίας, εγκλωβίζονταν σε ένα δυαδικό σχήμα που έδινε προτεραιότητα στη μία περίπτωση στο αντικείμενο, στην ύλη και στις δομές, ενώ στην άλλη περίπτωση στο υποκείμενο και στο πνεύμα (double illusion). Βλ. Lefebvre, 1991.
49. Kitchin & Dodge, 2011.
50. Kluitenberg, 2011: 11.
51. Díaz Moreno & García Grinda, 2013:46.
52. Η φιλοσοφία περί τρίτης φύσης (terza natura) είχε εισαχθεί από τον Jacopo Bonfadio στις αρχές του 16ου αι. για τον προσδιορισμό των χαρακτηριστικών των νέων τύπων κήπων που ήταν ταυτόχρονα φυσικοί και τεχνητοί. Βλ. Hunt, 2000.
53. ENTER 5, 5th International art | sci | tech | Biennale Prague, Datapolis Symposium, 15.4. 2011.
54. Gil Scott-Heron https://en.wikipedia.org/wiki/Gil_Scott-Heron (τελευταία επίσκεψη: 21/05/2014).
55. Sassen, 2011.
56. Σταυρίδης, 2011.
57. Kluitenberg, 2006.

B. ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥ FLÂNEUR

.. my former ennui had returned and I felt its weight even more heavily than before; I doubted whether further attempts at sociability would ever relieve from me of it. What I required was not exactly solitude, but the opportunity to roam around freely, meeting people when I wished and taking leave of them when I wished..

— Gérard de Nerval (1984)¹

Στην παρούσα ενότητα θα μας απασχολήσει η έννοια της *περιπλάνησης* (*flânerie*), όπως αυτή εξελίχθηκε μέσα από τις θεωρητικοποιήσεις του όρου από τους Baudelaire, Benjamin, Simmel και Debord ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο ανάγνωσης και βίωσης του αστικού τοπίου. Στη συνέχεια, θα διερευνηθεί η σχέση του *πλάνητα* (*flâneur*) με τη μεταγενέστερη ψηφιακή του εκδοχή, γνωστή ως *κυβερνοπλάνητα* (*cyberflâneur*), όπως παρουσιάστηκε στη δεκαετία του '90. Ακολουθώντας τον παραπάνω συσχετισμό, η φιγούρα του *cyberflâneur* του *Κυβερνοχώρου* έμοιαζε να αποτελεί, τουλάχιστον κατά τον πρώτο καιρό εμφάνισης του Διαδικτύου, μια δόκιμη μεταφορά του *flâneur* της πόλης. Ο *κυβερνοπλάνητας* αναδύεται εκείνη την περίοδο μέσα από μια πληθώρα κειμένων (*cyber-texts*)² τα οποία στηρίζονται κατά βάση στη μεταφορά του Διαδικτύου ως *κυβερνοπόλη* ή, όπως επικράτησε συνηθέστερα, *εικονική πόλη* (*cyber-city*).³ Σύμφωνα με αυτή την υπόθεση, ο *Κυβερνοχώρος* φαινόταν να αποτελεί ένα γόνιμο πεδίο 'αναγέννησης' της πρωταρχικής *flânerie*.

Οι εξελίξεις, ωστόσο, των τελευταίων χρόνων, με την έλευση των *πανταχού παρόντων* τεχνολογιών και την 'έκρηξη' των μέσων κοινωνικής δικτύωσης που συνόδευσε τη μετάβαση σε αυτό που ονομάζουμε *Web 2.0*⁴, έδωσαν μία εντελώς διαφορετική τροπή στα πράγματα. Κι ενώ πολλοί σύγχρονοι μελετητές αναφέρονται στο *cyberflâneur* ως ένα σχήμα ικανό να περιγράψει τη σύγχρονη εμπειρία στον κόσμο του Διαδικτύου, την ίδια στιγμή άλλοι ισχυρίζονται πως πρόκειται για ένα μοντέλο προς εξαφάνιση, το οποίο έχει απολέσει βασικά

χαρακτηριστικά του όπως η ανωνυμία, ο παιγνιώδης χαρακτήρας, η αδιαφάνεια και ατομικότητα, μέσα από την πλοήγηση στις ‘ετοιμασμένες’ και ελεγχόμενες δομές των οργανωμένων πλατφορμών και πρωτοκόλλων του Διαδικτύου. Εύλογα λοιπόν, προκύπτει και το ερώτημα που θα μας απασχολήσει στη συνέχεια αυτής της ενότητας: Πόσο έχει αλλάξει το σύγχρονο τοπίο και πώς αυτές οι αλλαγές με τη σειρά τους επηρεάζουν την έννοια της περιπλάνησης; Είναι (ακόμα) δόκιμη η αναζήτηση του *κυβερνοπλάνητα* στις μέρες μας;

Τέλος, μεταθέτοντας την παραπάνω προβληματική περί της πρακτικής της *flânerie* στο σύγχρονο τεχνο-πολιτικό συγκείμενο των νέων τεχνολογιών των ασύρματων δικτύων, των φορητών και φορετών ηλεκτρονικών υπολογιστών και των ‘έξυπνων’ κινητών τηλεφώνων, όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα, θα προσπαθήσουμε να αναζητήσουμε το *flâneur* της σημερινής πόλης. Λαμβάνοντας υπόψη την αναπόφευκτη παρακολούθηση και τους μηχανισμούς ελέγχους που συνοδεύουν τη μετάβαση στην *υβριδική πόλη*, κρίνουμε απαραίτητη την επαναπροσέγγιση της *περιπλάνησης*, με τη στροφή προς νέα μοντέλα ενεργούς δράσης και συμμετοχής.

Β.1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗΣ

Originally, the figure of the flâneur was tied to a specific time and place: Paris, the capital of the 19th century as it was conjured by Walter Benjamin in his analysis of Charles Baudelaire. But the flâneur has been allowed, or made, to take a number of walks away from the streets and arcades of 19th century Paris.

— Keith Tester (1994)⁵

Η έννοια της *περιπλάνησης* (*flânerie*), προερχόμενη από το γαλλικό ρήμα *flâner*⁶, απέκτησε μεγάλη σημασία στη μελέτη της νεοτερικότητας ως εργαλείο κατανόησης και ερμηνείας της νέας ποιότητας ζωής που προήλθε από την αθρόα παραγωγή αλλαγών, την τεχνολογική ανάπτυξη και τις μορφές εκβιομηχάνισης. Ο *flâneur* – που κυρίως σημαίνει περιπατητής, περιπλανώμενος – αποτελεί μέρος του μοντέρνου αστικού τοπίου, το οποίο βιώνει και ερμηνεύει μέσω της περιπλάνησής του. Πρώτος ο Baudelaire, κάνει αναφορά στον καλλιτέχνη και τκαι τη σχέση του με το μοντέρνο αστικό τοπίο. Για εκείνον, η *περιπλάνηση* αποτέλεσε ένα από τα κύρια αφηγηματικά εργαλεία στο έργο του (κυρίως στη συλλογή *Paris Spleen* και στο *The Painter of Modern Life*) μέσα από το οποίο επιχείρησε να προσεγγίσει και τελικώς να ορίσει τον *flâneur* ως τον ‘ήρωα της νεοτερικότητας’. Συγκεκριμένα αναφέρει στο *On the Heroism of Modern Life* (1846):

The life of our city is rich in poetic and marvelous objects. We are enveloped and steeped as though in an atmosphere of the marvelous; but we do not notice it. The nude – that darling of the artists, that necessary element of success – is just, as frequent and necessary today as it was in the life of the ancients; in bed, for example or in the bath, or in the anatomy theatre. The themes and resources of painting equally abundant and varied; but there is a new element – modern beauty.⁷

Στη συνέχεια, ο Simmel κάνει λόγο για την *περιπλάνηση* μέσα από τη συστηματική ενασχόλησή του με τη διαμόρφωση των κοινωνικών σχέσεων και την

αλληλεπίδραση των ατόμων στο χώρο, στα έργα του *Μητρόπολη και πνευματική ζωή* (1903) και *Παρέκβαση για τον ξένο* (1908). Για τον Simmel, η περιπλάνηση από τόπο σε τόπο αποτελεί ένα είδος απελευθέρωσης από κάθε δεδομένο χωρικό σημείο, διανοίγοντας έτσι το δρόμο που θα ακολουθήσει ο Benjamin, ο οποίος μέσα από τις περιπλανήσεις του στο Παρίσι ενσωμάτωσε στην έννοια του *flâneur* ένα πλήθος κοινωνικών και αισθητικών παρατηρήσεων, όπως αυτές αποτυπώνονται στο γνωστό συγγραφικό του έργο *The Arcades Project* (1927-1940).

Τη δεκαετία του '30, η έννοια της *περιπλάνησης* προσεγγίζεται μέσα από το έργο των *Σουρρεαλιστών*, οι οποίοι αντιλαμβάνονται το παρισινό μεσοπολεμικό αστικό τοπίο ως μια πηγή συμβόλων, προσπαθώντας κατ'αυτόν τον τρόπο να αναζητήσουν την *υπερ-πραγματικότητα* (surrealisme) μέσα από την παρατήρηση γεγονότων, εικόνων, ήχων και χωρικών στοιχείων, προχωρώντας την κατασκευή διυποκειμενικών αφηγήσεων. Έβλεπαν έτσι μια *άλλη* πόλη μέσα στην ίδια την πόλη, αλλά και *πέραν* αυτής.

Κατά το διάστημα μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, η έννοια της *περιπλάνησης* επανεμφανίζεται μέσα από την καλλιτεχνική και λογοτεχνική ομάδα των *Λεττριστών* (Lettrists) ως μια τεχνική αστικής εξερεύνησης. Η ριζοσπαστική αυτή ομάδα με έδρα το Παρίσι, και επιρροές από το *Ντανταϊσμό* και το *Σουρρεαλισμό*, περιγράφουν την περιπλάνηση ως ένα είδος *ελεύθερου συνειρμού* με όρους χωροταξικούς. Η περιπλάνηση εμφανίζεται έτσι ως *τυχαία* συνθήκη, ως μια απόπειρα προσανατολισμού, *άνευ σχεδίου*, ως η 'ανεύρεση των τύπων της αρχιτεκτονικής που επιθυμεί κανείς ασυνείδητα'.⁸

Μέσα από τους κύκλους της *Λεττριστικής Διεθνούς*, συγκροτείται γύρω στο 1957 η *Καταστασιακή Διεθνής* με πρωτεργάτη τον Guy Debord, χρησιμοποιώντας την *περιπλάνηση* ως εργαλείο για την ανάγνωση των πόλεων. Οι Καταστασιακοί θέτουν την *περιπλάνηση* εξαρχής ως μια δημιουργία καταστάσεων, σαν μια 'κατασκευή ατμοσφαιρών', δηλαδή σαν έναν πειραματικό μετασχηματισμό της καθημερινής ζωής που θεμελιώνεται στην περιοχή της επιθυμίας.⁹ Υπό αυτή την έννοια, η συγκεκριμένη πράξη συνδέεται τόσο με το αστικό σκηνικό όσο και με τις επιθυμίες και ψυχολογικές συνιστώσες του ατόμου. Έτσι, μετατρέπεται σε ένα είδος 'αυτόματης γραφής', το *ίχνος* που αφήνει ο *flâneur* στη πόλη, ενώ την ανακατασκευάζει. Μάλιστα, για το σκοπό της *περιπλάνησης*, ένα ή περισσότερα άτομα καλούνται να απαρνηθούν τους λόγους για τους οποίους συνήθως μετακινούνται και να αφεθούν ελεύθερα 'όπου τα πάει ο χώρος' και οι συναντήσεις που αντιστοιχούν σε αυτόν. Με άλλα λόγια, πρόκειται για μια *περιπλάνηση* χωρίς προκαθορισμένο στόχο, που συσχετίζεται με το *παιχνίδι* ως *αυτοτελές φαινόμενο*.¹⁰

Στο πείραμα αυτό η πόλη διαβάζεται σαν *κείμενο* και το *κείμενο* είναι φτιαγμένο όπως η πόλη. Σε αυτήν την υπόθεση θεμελιώνεται η πρακτική της ανάγνωσης ως *περιπλάνησης* και της *περιπλάνησης* ως ανάγνωσης.¹¹ Περιλαμβάνει έτσι ταυτόχρονα την ελευθερία πλοήγησης στην πόλη και τις εικόνες της, αλλά και την αναγκαία αντίφασή της, την κυριαρχία πάνω στο ψυχογεωγραφικό της ανάγλυφο, η οποία κερδίζεται με τον υπολογισμό των δυνατοτήτων και

Flânerie is a kind of reading the street, in which faces, shop fronts, shop windows, café terraces, street cars, automobiles and trees become a wealth of equally valid letters of the alphabet that together result in words, sentences and pages of an ever-new book. In order to engage in flânerie, one must not have anything too definite in mind.

(F. Hessel, 1929)

μεταβολών του και την επίγνωση της αποκαλυπτικής δύναμης του *μοντάζ*. Όπως επισημαίνει ο Σταύρος Σταυρίδης, ‘πρέπει να μάθει να αναζητά το σπινθήρα εκεί που η βίαιη αντίθεση ανάμεσα στις εικόνες προκαλεί μια στιγμιαία φόρτιση’.¹² Με άλλα λόγια, πρέπει να μάθει να αναζητά το ‘αναπάντεχο’. Σε αυτό το πλαίσιο θα μπορούσε κανείς να πει ότι πρόκειται για μια διαδικασία πλοήγησης που έχει σημαντική σχέση με την *πολυμάθεια*.¹³ Επομένως, η *περιπλάνηση* δεν περιορίζεται μόνο στο φυσικό περίπατο, αλλά περιλαμβάνει έναν ολοκληρωμένο τρόπο ζωής και σκέψης. Σχετίζεται με μια διαλεκτική του *βλέπειν*,¹⁴ με τρόπους παρατήρησης (του περιβάλλοντος, των ανθρώπων και των διαφορετικών κοινωνικών τύπων), με μορφές κειμενικής ανάγνωσης, αλλά και ανάγνωσης της πόλης (του πλήθους, των χωρικών εικόνων και της αρχιτεκτονικής της) ως κείμενο, καθώς και με τη δημιουργία κειμένων. Με άλλα λόγια, ακολουθώντας το πνεύμα του Benjamin, η *περιπλάνηση* αποτελεί μια *τέχνη*, η οποία ασκείται από τον *flâneur*.

B.1.2. Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ FLÂNEUR: ΑΠΟ ΤΟΝ ΡΟΕ ΣΤΟΝ BENJAMIN

Observer, philosopher, flâneur - call him what you will.. he is foremost the painter of the passing moment and of all the suggestions of eternity that it contains.

— Charles Baudelaire (1964)¹⁵

Στο φημισμένο διήγημά του *The Man of the Crowd* (1840) ο Allan Poe περιγράφει τον πλάνητα ως έναν άγνωστο που ρυθμίζει με τέτοιο τρόπο τη διαδρομή του ώστε να παραμένει μέσα στο πλήθος (*'Ce grand malheur, de ne pouvoir être seul'*).¹⁶ Έτσι τον αντιλήφθηκε και ο Baudelaire, όταν στο δοκίμιό του για τον Constant Guys το 1863, ονόμασε τον πλάνητα *'l'homme des foules'*. Μέσα από τα ποιήματα και διηγήματά του, ο Baudelaire ανέπτυξε την έννοια του *flâneur* ως τη φιγούρα εκείνη που βιώνει και αντιλαμβάνεται το μοντέρνο αστικό περιβάλλον συμμετέχοντας στη φαντασμαγορία των πολλαπλών εικόνων της πόλης. Πρόκειται για ένα 'βοτανολόγο του πεζοδρομίου' που επεξεργάζεται και αφομοιώνει το μοντέρνο αστικό τοπίο, απεικονίζοντάς το μέσα από το πεδίο της τέχνης του. Ο *flâneur* αποτελεί έναν παρατηρητή του μοντερνισμού, ο οποίος διαμορφώνει μια κριτική ματιά απέναντι στις καθημερινές έννοιες του ανώνυμου πλήθους, της ομοιομορφίας, της ταχύτητας και της κοινωνικο-οικονομικής εξέλιξης. Στο *Paris Spleen* (1869) σε μια αναλυτική περιγραφή του *flâneur*, ο Baudelaire τον παρουσιάζει ως την *ανώνυμη φιγούρα* του αστικού πλήθους, που σχεδόν αόρατος, ένας πρίγκιπας με ψηλό καπέλο, φράκο, μαστούνι ή πούρο στο χέρι, απολαμβάνει παντού το *incognito* του. Όταν αναγκάζεται να δουλέψει, γίνεται δημοσιογράφος, διαβαίνοντας, παρατηρώντας και γράφοντας στο περιθώριο της καπιταλιστικής ζωής. Τα κείμενά του είναι και εκείνα θραυσματικά, ακολουθούν και υπαγορεύονται από το ρυθμό της μητρόπολης.

Κατά τον Simmel οι πρώτες βάσεις για την προσέγγιση του φαινομένου της νεοτερικότητας έγκεινται στον αστό που περιπλανιέται *ανά τας οδούς και ρύμας της πόλης*, είτε με τη μορφή του εκκεντρικού και σοφιστικέ δανδή, είτε με την μπλαζέ στάση του σνομπ, ή, στα ίχνη του πλάνητα που παρατηρεί και

θυμάται, συλλέγει και επεξεργάζεται τις εικόνες που παράγουν οι δρόμοι της πόλης, ως ένα είδος *outsider*, ο οποίος αντιστέκεται με το δικό του ατομικό τρόπο στις επιταγές της νεοτερικότητας.¹⁷ Έτσι, αρνείται ως ξένος να εμπλακεί στην κυρίαρχη εξέλιξη της αγοράς, η οποία ‘συρρικνώνει συνολικά την ποιότητα και την ατομικότητα σε ποσοτικό επίπεδο’, όπως διαπιστώνει ο Simmel στο δοκίμιό του για τη *Μητρόπολη*.

Στη συνέχεια, ο Benjamin μέσα από το έργο του *The Arcades Project* (1927-1940) εξέλιξε την έννοια του *flâneur* σε ένα αρχέτυπο της νεοτερικότητας. Σαν *ντετέκτιβ* της ιστορίας, αναζητά στα μικρά σημεία της μεγαλούπολης τις ενδείξεις για να στήσει αντιστοιχίες και μεταφορές με το παρελθόν, και να υποστηρίξει, σε ένα καθεστώς ‘κοπερνίκειας αντιστροφής’¹⁸ στην πρακτική της ιστοριογραφίας, πως η νεοτερικότητα δεν οδηγεί τελικά στην ρηζικέλευθη τομή της ιστορίας του ανθρώπου όπως υπόσχονταν η τεχνολογική πρόοδος. Τα μοτίβα που εξετάζει στο εγχείρημά του, ανασυρμένα από την ποιητική ανάλυση του Baudelaire, όπως ο λαβύρινθος, το πλήθος, η μόδα και ο *πλάνης* (*flâneur*), παρεισφρέουν στην εικόνα της παρισινής κοινωνίας των αρχών του 20^{ου} αι., που με εμφανή τα σημάδια οικονομικής κρίσης, συνεχίζει να πιστεύει στην ευφορία και την αποτελεσματικότητα της ανάπτυξης.

Συγκεκριμένα η φιγούρα του *flâneur* χρησιμοποιείται από τον Benjamin για να περιγράψει το υποκείμενο της εξερεύνησης του αστικού περιβάλλοντος, το οποίο αναζητά την έμπνευση στην ένταση των τυχαίων συναντήσεων και στο *Πνεύμα του Τόπου* (*Genius Loci*)¹⁹. Οι εμπειρίες του παρελθόντος γίνονται επίκαιρες, όχι μέσα από την αναβίωση, αλλά τον επαναπροσδιορισμό τους, μέσω της αποκαλυπτικής τους σχέσης με τον παρόντα χρόνο της ανασκαφής. Συνεπώς ο *flâneur*, ως *ειδήμων των κατωφλιών*, αποτελεί για τον Benjamin κομβική φιγούρα για την ανασύσταση της μητροπολιτικής εμπειρίας. Περιφέρεται ελεύθερος στο πλήθος της μεγαλούπολης, τους *ενδιάμεσους* χώρους της, μετέωρος σε μια ονειρική διάσταση της νεοτερικής υποκειμενικότητας.²⁰ Για εκείνον το σπίτι του είναι οι *στοές*. Σε αυτές τις κατασκευές μεταφέρεται η νεοτερική πόλη σε ένα ‘εντός’, και μέσω μιας εμπνευσμένης ανακατασκευής αναπαράγεται μια ‘μακέτα’ της μεγαλούπολης. Αναλυτικότερα, πάνω στον *υβριδικό* χαρακτήρα αυτών των χωρικών μορφωμάτων γράφει ο Σταύρος Σταυρίδης:

Οι μεγάλοι εμπορικοί δρόμοι, τα βουλεβάρτα και τα πολυκαταστήματα έχουν μεταφέρει την λάμψη της φαντασμαγορίας σε ένα χώρο κλειστό, αυτάρκη, ολότελα ξεκομμένο από τον δημόσιο.²¹

Αυτή η παράδοξη σχέση μεταξύ εσωτερικού και εξωτερικού συγκροτεί την πλήρη *αμφισημία* των στοών, η οποία ταυτίζεται με την αμφισημία του ίδιου του πλάνητα, ο οποίος νιώθει οικεία και προστατευμένος σε ένα δημόσιο χώρο με συνθήκες ιδιωτικού. Τέλος, σύμφωνα με την Buck-Morss, ο *flâneur* κατευθύνει τη φιλοσοφική ανάλυση της ‘φύσης της μοντέρνας υποκειμενικότητας’.²² Ιδιαίτερα σημαντική είναι η σχέση του με το μητροπολιτικό πλήθος. Είναι ένας άνθρωπος ‘έρμαιο του πλήθους’, ενώ την ίδια στιγμή βυθίζεται σε αυτό σαν ‘δεξαμενή ηλεκτρικής ενέργειας’.²³ Η σχέση του με αυτό δεν είναι σχέση υποταγής, αλλά μια σχέση που τον ξεχωρίζει τη στιγμή που καταδύεται μέσα του. Έτσι, ο ίδιος ο *πλάνης* βρίσκεται σε ένα *κατώφλι* – μέσα και έξω από το πλήθος που κατοικεί – γοητευμένος από τη φαντασμαγορία του, ταυτισμένος μαζί του σχεδόν *εναισθητικά*, αλλά και εξεταστικός σαν *ντετέκτιβ*.²⁴

flâneur as the priest of genius loci

(W. Benjamin, 1929)

The arcades, a new invention of industrial luxury, are glass-covered, marbled hallways through entire masses of houses ... so that such an arcade represents a city, a small world of its own, in which the potential shopper can find everything he needs. They will provide a narrow, but secure thoroughway for an one seeking cover from a surprising rainfall.

(W. Benjamin, 1989)

Το πλήθος τον ελκύει, τον συναρπάξει και ταυτόχρονα του δημιουργεί αποστροφή.

(Σ. Σταυρίδης, 2010)

B.2.1. Ο ΚΥΒΕΡΝΟΠΛΑΝΗΤΑΣ

The flâneur, once a cultural figure of the 19th century, has returned as cyberflâneur or electronic flâneur.. The cyberflâneur steers through the new rooms as the cyberpunk through the data worlds, but he has the countenance, the elegance and the intellectual sharpness of the flâneur.

— Sopro International (1999)²⁵

Με μια πρώτη ανάγνωση φαίνεται ότι η φιγούρα του *flâneur* είναι άμεσα συνδεδεμένη με ένα συγκεκριμένο χώρο και χρόνο: το Παρίσι του 19^{ου} αι. Ωστόσο, η συγκεκριμένη πρακτική μετατοπίστηκε ως *μεταφορά* από τους παρισινούς δρόμους και στοές. Περνώντας στη δεκαετία του '90, η εμφάνιση του *κυβερνοπλάνητα* (cyberflâneur) ως η ψηφιακή ενσάρκωση του πρωταρχικού *πλάνητα* (flâneur) του 19^{ου} αι. εμφανίστηκε ως ένα μάλλον κατάλληλο *συμβολικό* ανάλογο μεταξύ πραγματικής και εικονικής σφαίρας, των δρόμων της πόλης και των *λεωφόρων της πληροφορίας* (information superhighways). Ο συσχετισμός αυτός στηριζόταν κατά βάση, όπως είδαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο, στον παραλληλισμό μεταξύ πόλης - *Κυβερνοχώρου*, με αντιπροσωπευτικότερο παράδειγμα την ανάδυση της έννοιας *κυβερνοπόλης* (cybercities), ή όπως επικράτησε ο όρος, *εικονικής πόλης*. Υπό αυτό το πλαίσιο, η *περιπλάνηση* ως διαδικασία εξερεύνησης του φυσικού αστικού χώρου μεταφράστηκε σε μια πρακτική πλοήγησης και *εμβύθισης* στις *εικονικές πόλεις*, στις υποδομές του ψηφιακού κόσμου, στις παγκόσμιες στοές και τις online κοινότητες. Όπως περιγράφει ο Steven Goldate στο άρθρο του το 1998:

If Bruce Mazlish asks 'what serves as the analogue to the city for the post-modern spectator?', I would posit that today's Flâneurs can be found in Web space. The Cyberflâneur 'strolls' through information space, taking in the virtual architecture and remaining anonymous. To take an analogy from aerial photography by Chombart de Lauwe, s/he is 'a voyeur of sorts, who not only enjoys the erotics of seeing all from his hidden vantage point, but also enjoys the erotics of knowing all'. S/he is the voyeur of the post-information age.²⁶

What the city and the street were to the Flâneur, the Internet and the Superhighway have become to the Cyberflâneur. Both here and there, there is a beginning that does not threaten to solidify into a consequence, a beginning which can only be followed by other beginnings, and thus may be lived with the benign feeling of impunity. Here the flâneur finds reprieve from time.

(S. Goldate, 1998)

Δεν είναι επομένως δύσκολο να διαπιστώσει κανείς γιατί η *cyber-flânerie* φάνταζε ως ιδανικό ανάλογο της *flânerie* τον πρώτο καιρό του Διαδικτύου. Ο *εικονικός νομάς* έρχεται τώρα να μετουσιώσει τον *ανέστιο* πλάνητα του 19^{ου} αι., ο οποίος ως *lurker*²⁷ παρατηρεί *incognito*, και εξερευνά τους εναλλακτικούς κόσμους που αναδύονται μέσα από τα τερματικά των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η ιδέα αυτή της εξερεύνησης του *Κυβερνοχώρου* ως ένα ‘παρθένο’ ακόμα πεδίο (που δεν έχει ‘κυριαρχηθεί’ από κυβερνήσεις και οργανώσεις, όπως οι Google και Facebook), έμοιαζε αρκετά πετυχημένη σύνδεση με την *flânerie* εκείνη την εποχή. Αρκεί να σκεφτούμε τα πρώτα ονόματα των μηχανών πλοήγησης και αναζήτησης, όπως για παράδειγμα *Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, *Web Crawler*, τα οποία αντανakλούσαν αυτή τη ρομαντική και συνάμα νοσταλγική διάθεση. Ή ακόμη, τις πρώτες δικτυακές κοινότητες *Tripod* (1992) και *GeoCities* (1994), πριν αγοραστούν από τη Yahoo!, οι οποίες αποτελούσαν τις ψηφιακές *στοές* εκείνης της περιόδου, χωρίς καμία ιεράρχηση ή ταξινόμηση με γνώμονα τη δημοτικότητα ή την εμπορική τους αξία. Φαίνεται, λοιπόν, πως η ανάδυση του *Κυβερνοχώρου*, αυτό που ξεκίνησε ουσιαστικά ως μια ψυχροπολεμική προσπάθεια για ταχύτητα και κατέληξε μια νέα *ουτοπία*,²⁸ συνοδεύτηκε με την εμφάνιση ενός νέου λεξιλογίου με όρους ικανούς να περιγράψουν το νέο παράδειγμα. Νεολογισμοί, όπως αυτός του *cyberflâneur*,²⁹ αποτελούσαν εκείνες τις κοινωνικές κατασκευές στις οποίες ανταποκρίνονταν τα νέα πρότυπα, αυτά των χρηστών του Διαδικτύου. Ο *κυβερνοπλάνητας* ως νέος *homo ludens*³⁰ εξερευνά τώρα τον *υπερκειμενικό* χώρο του Διαδικτύου, *απαλλαγμένος* από το φυσικό χώρο και το χρόνο.

.. the flâneur slips easily into discourses about cyberspace. The same evanescent character who wandered through the Parisian boulevards of the French poet Charles Baudelaire, and from there can be glimpsed sauntering across the pages of many a critical text, now has a new space through which to roam, the virtual chat rooms, meeting places and cafes on the Internet.³¹

Through their seemingly unpredictable wanderings in a virtual landscape of web http-addresses, the anonymous browser/ surfer/ lurker produces ways of using the computer network offered by the data industry and the Internet providers. These ways of using are the spatial stories inscribed on the hypertext by the consumers of the Net.

(Sorensen, 1998)

B.2.2. Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΤΟΥ (ΚΥΒΕΡΝΟ)ΠΛΑΝΗΤΑ

Like Gibson's bridge, the Internet was settled, colonized, inhabited, navigated, surfed and linked, by the practices of its users.. Early Net users were 'walking' a world into being, producing through their textual practices, new geographical spaces – albeit imaginary ones.

— Basserr & Wilbert (1999)³²

Ακολουθώντας τους παραπάνω συλλογισμούς, ο *cyberflâneur* φαίνεται να συνδέεται άμεσα με το Διαδίκτυο, όσο αυτό συνιστούσε ακόμη ένα μέσο το οποίο διαμορφωνόταν κυρίως από τους χρήστες του. Με άλλα λόγια, συνδεόταν με ένα χώρο δημιουργικότητας και παιχνιδιού, ή για να ακολουθήσουμε το πνεύμα του William Mitchell, μια *ηλεκτρονική αγορά*³³ ελεύθερης περιήγησης και ανταλλαγής. Ωστόσο, αν μεταφερθούμε δύο δεκαετίες αργότερα, στην κατάσταση του Διαδικτύου στις μέρες μας, αλλά και γενικότερα του σύγχρονου τοπίου, το οποίο επενδύεται με τα κοινωνικά δίκτυα και τις ασύρματες τεχνολογίες, με κυρίαρχο μοτίβο την εξαιρετική ισχυροποίηση της ψηφιακής σύνδεσης με το πραγματικό, διαπιστώνει συγκεκριμένες μετατοπίσεις. Οι σύγχρονοι *κυβερνοπλάνητες* φαίνεται να εκλείπουν, καθώς οι δομές του Διαδικτύου έρχονται σε αντίθεση με τη φύση της ίδιας της πρακτικής της περιπλάνησης.

The Internet, once a place to explore and to discover new information by wandering through its far flung recesses, has become functionally enmeshed into our real identities and everyday lives, but is no longer a place to stand and stare.³⁴

Όπως επισημαίνει και ο Conor McGarrigle, ότι προηγουμένως καθιστούσε τον *κυβερνοπλάνητα* ένα πετυχημένο σχήμα 'αναγέννησης' της πρωταρχικής *flânerie*, σήμερα φαίνεται να απειλείται από τη διαμεσολάβηση των νέων τεχνολογιών, την εμφάνιση του *Web 2.0* και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, Tweeter, Tumblr κα). Στην ενότητα αυτή, θα τεθεί το ερώτημα αν είναι ακόμη δόκιμη η αναζήτηση του *κυβερνοπλάνητα*. Επιστρέφοντας στην ιστορία της

πρωταρχικής *flânerie* και στις συνθήκες εξαφάνισής της πίσω στο 19^ο αι., μπορεί κανείς να εντοπίσει σημεία τομής προκειμένου να εξάγει ορισμένα συμπεράσματα για τις συνθήκες εξαφάνισης του *κυβερνοπλάνητα*.

Σύμφωνα με την ανάλυση του David Frisby, ο *flâneur* ως ιστορική φιγούρα ‘άνθισε’ το διάστημα μεταξύ της βιομηχανικής επανάστασης (1838) και της εμφάνισης των μεγάλων βουλεβάρτων και πολυκαταστημάτων στο τέλος του 19^{ου} αι.³⁵ Με άλλα λόγια, ανάμεσα σε άλλα στοιχεία, αυτό που έκανε την *περιπλάνηση* δυνατή ήταν η ίδια η δομή της πόλης, και πιο συγκεκριμένα, οι *στοές*, αυτοί οι *μεταιχμιακοί* χώροι ανάμεσα στη δημόσια και ιδιωτική σφαίρα, που μαζί με τους ιστορικούς, μυστηριώδεις, στενούς και λαβυρινθώδεις δρόμους αποτελούσαν ένα εύφορο πεδίο, όπου ο *πλάνητας* μπορούσε να περιφέρεται *incognito* απολαμβάνοντας την ανωνυμία του.

Ωστόσο, το δεύτερο μισό του 19^{ου} αι. το Παρίσι υποβλήθηκε σε δραματικές αλλαγές και μετασχηματισμούς, με επικεφαλής τον βαρόνο Ωσμάν. Ο ‘στρατηγικός εξωραϊσμός’ του Παρισιού ξεκίνησε το 1852 με τη ριζική και καθολική εξυγίανση της πόλης, προχωρώντας στη διάνοιξη και διεύρυνση δρόμων για τη δημιουργία μεγάλων *βουλεβάρτων* (boulevards), προς όφελος της ανοιχτής προοπτικής, της οργανωμένης χάραξης και της ελεύθερης κυκλοφορίας, με απώτερο σκοπό το στρατηγικό έλεγχο της πόλης. Στο πλαίσιο αυτό, ακολούθησε η ονομασία και απαρίθμηση των οδών, η εξασφάλιση μεγάλων παροχών γκαζιού για φωτισμό και ο σχεδιασμός μεγάλων πάρκων. Ως αποτέλεσμα, αυτό το καθεστώς του *εργαλειακού εξορθολογισμού* της πόλης και της ζωής σε αυτή, αποτέλεσε απειλή για το *flâneur* και τις περιηγήσεις του, απαλείφοντας κάθε ίχνος μυστηρίου και *ποίησης*³⁶ από αυτή. Η κάποτε τυχαία, ευχάριστη και ανώνυμη περιδιάβαση αντικαταστάθηκε από τη σκόπιμη και καθορισμένη πορεία στο ομοιόμορφο, κατακερματισμένο από το συμμετρικό οδικό δίκτυο αστικό κέντρο, πάνω στο οποίο εδραιώθηκε η κυριαρχία μιας μοντέρνας καπιταλιστικής πόλης. Όπως επισημαίνει ο Benjamin παρακάτω, η παρακμή των προστατευμένων από την πυρετώδη κίνηση της πόλης στοών σήμαινε αυτομάτως και την παρακμή του *flâneur*. Οι κοινωνικοί μετασχηματισμοί που επήλθαν με τη δημιουργία των μεγάλων και ‘διάφανων’ βουλεβάρτων, της ανάπτυξης του εμπορικού πολυκαταστήματος και της στροφής σε αυτό από το δρόμο ως *εσωτερικό* (intérieur), παράλληλα με την αλλαγή του ρυθμού της ζωής και της κυκλοφορίας στην πόλη, αποτέλεσαν το πλαίσιο της κατάρρευσής του.

If the arcade is the classical form of the intérieur, which is how the flâneur sees the street, the department store is the form of the intérieur’s decay. The bazaar is the last hangout of the flâneur. If in the beginning the street had become an intérieur for him, now this intérieur turned into a street, and he roamed through the labyrinth of merchandise as he had once roamed through the labyrinth of the city.³⁷

..the numbers destroyed the
poetry of the city.
(W. Benjamin, 1989)

Στο σημείο αυτό, επιστρέφοντας στο αρχικό μας ερώτημα, θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί ότι κάτι αντίστοιχο συνέβη και στην περίπτωση του Διαδικτύου, με τη σταδιακή εμπορευματοποίησή του και τις δομικές αλλαγές στις οποίες υποβλήθηκε. Με άλλα λόγια, όπως οι μετασχηματισμοί της πόλης του Παρισιού οδήγησαν στην υποβάθμιση του *flâneur*, αντίστοιχα οι αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στην αρχιτεκτονική του Διαδικτύου συνέβαλαν στο θάνατο του *κυβερνοπλάνητα*. Με την έλευση του *Web 2.0*, πόσο μάλλον του *'app paradigm'*,³⁸ το Διαδίκτυο έπαψε να αποτελεί απλώς ένα πεδίο τυχαίας και άσκοπης περιήγησης.

By the end of the decade, the daily dose of cyberspace became so much the norm that the original wonder of cyberspace – so present in the early cyberpunk fiction of the 1980s and still evident in the original manifestos of VRML evangelists of the early 1990s – was almost completely lost. The virtual became domesticated. Filled with advertisements and controlled by big brands, it was rendered harmless. In short, to use Norman Klein's expression, it became an 'electronic suburb'.

(L. Manovich, 2006)



Πηγή: <http://www.athomedia.com/2010/09/the-web-is-dead/>

Τα τελευταία χρόνια, μία από τις μεγαλύτερες αλλαγές στον ψηφιακό κόσμο αποτέλεσε η μετάβαση από τον Παγκόσμιο Ιστό (World Wide Web) προς νέα πρωτόκολλα ‘ανοιχτών’ πλατφορμών και εφαρμογών, τα οποία δεν εμφανίζουν το παραδοσιακό πρόγραμμα περιήγησης στο Διαδίκτυο, στηριζόμενα κατά βάση στο μοντέλο που ονομάζουμε *κινητό Διαδίκτυο* (mobile Internet). Η συγκεκριμένη στροφή εντείνεται όλο και περισσότερο, αρκεί να αναλογιστεί κανείς τα ποσοστά των χρηστών που ‘σερφάρουν’ στο Διαδίκτυο μέσω φορητών συσκευών, και εκείνων που χρησιμοποιούν τα τερματικά του υπολογιστή τους.³⁹ Η σημερινή γενιά της πρόσβασης, ή όπως αλλιώς χαρακτηρίζεται *πρωτεύουσα γενιά*,⁴⁰ προτιμά τη γρήγορη, εύκολη και άμεση πρόσβαση στην πληροφορία που παρέχουν οι εφαρμογές (πχ. Facebook, Google Maps, Xbox Live, iTunes, iChat, Spotify, Netflix). Γίνεται, λοιπόν, ολοένα και πιο σαφές ότι η πλοήγηση στο Διαδίκτυο έχει αποκτήσει περισσότερο ‘διεκπεραιωτικό’ και λειτουργικό χαρακτήρα, χωρίς να αφήνει χώρο και χρόνο για *περιπλάνηση*. Η παραπάνω διαπίστωση απέχει κατά πολύ από την παιγνιώδη ταυτότητα του *πλάνητα* – *homo ludens*, που για εκείνον το παιχνίδι παραμένει κατ’ουσία ‘μη λειτουργικό’, με την με την έννοια ότι δεν εξυπηρετεί κάποιο συγκεκριμένο στόχο. Θα θυμηθούμε εδώ ξανά τα λόγια του Franz Hessel:

In order to engage in *flânerie*, one must not have anything too definite in mind.⁴¹

Επιπλέον, η απώλεια της διάστασης του *παιχνιδιού* γίνεται πρόδηλη και στην έντονη καταναλωτική διάθεση του χρήστη, υπό το καθεστώς της σταδιακής εμπορευματοποίησης του Διαδικτύου. Εάν η περιήγηση στις στοές και τα εμπορικά κέντρα αποτελούσε για τον *flâneur* του 19^{ου} αι. μια πλούσια βιωματική εμπειρία, μια ‘γαστρονομία του ματιού’, όπως την όρισε ο Balzac, αντιστεκόμενος στους καταναλωτικούς πειρασμούς, για τον *κυβερνοπλάνητα* του Διαδικτύου η πλοήγηση στις ηλεκτρονικές πλατφόρμες, όπως για παράδειγμα αυτή του *Groupon*, φαίνεται να έχει χάσει τον αμιγώς παιγνιώδη χαρακτήρα που είχε τη δεκαετία του ’90, όπως στην περίπτωση του *e-bay*, όπου η περιήγηση αυτή καθ’ αυτή ήταν πολύ πιο ευχάριστη από την αγορά κάποιου προϊόντος. Επίσης, ο *ρυθμός* (tempo) της πλοήγησης στο Διαδίκτυο έχει αλλάξει ριζικά. Πριν από μια δεκαετία, η έννοια ‘real-time Web’, όπου κάθε *tweet* ή κατάσταση του χρήστη ενημερώνεται αυτόματα και ακαριαίως, ήταν απλώς αδιανόητη. Σε ένα καθεστώς που το ζητούμενο είναι η απόδοση και η ταχύτητα, η φιγούρα του *flâneur* που περιδιαβαίνει την πόλη με τη χελώνα του ως μια στάση διαμαρτυρίας⁴² στην πειθαρχία του χρόνου που επέβαλε το τεϊλορικό μοντέλο, φαντάζει τώρα πιο μακρινή από ποτέ.

But if today’s Internet has a Baron Haussmann, it is Facebook. Everything that makes cyberflânerie possible — solitude and individuality, anonymity and opacity, mystery and ambivalence, curiosity and risk-taking — is under assault by that company. And it’s not just any company: with 845 million active users worldwide, where Facebook goes, arguably, so goes the Internet.⁴³

Compared with Facebook’s highly deterministic universe, even Microsoft’s unimaginative slogan from the 1990s — “Where do you want to go today?” — sounds excitingly subversive. Who asks that silly question in the age of Facebook?

(E. Morozov, 2012)

Στο άρθρο του *The Death of cyberflâneur* (2012) ο Evgeny Morozov, επιχειρώντας να αναλύσει τις συνθήκες εξαφάνισης του κυβερνοπλάνητα, κατηγορεί την εμφάνιση του Facebook ως το βασικό λόγο που η περιπλάνηση 'δεν μπορεί να ανθίσει online'. Πέρα από την απώλεια της ανωνυμίας, στοιχείο που όπως είδαμε σε προηγούμενη ενότητα αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό του πλάνητα, ένα σημαντικό θέμα που θίγει ο Morozov είναι η απώλεια της ατομικότητας στο όνομα του συλλογικού. Συγκεκριμένα αναφέρει πως καλλιεργείται ένας φόβος για απομόνωση/μοναξιά (fear of solitude) μέσα από τα νέα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα οποία προωθούν τη διαρκή κοινοποίηση ειδήσεων, προσωπικής κατάστασης κλπ. Η κεντρική λογική έγκειται στην ιδέα ότι η ατομική εμπειρία είναι κατά κάποιο τρόπο 'κατώτερη' της συλλογικής, που αποτελεί άλλωστε και τη βάση για τον πρόσφατο εναγκαλισμό του Facebook προς αυτό που αποκαλείται '*frictionless sharing*' (ασταμάτητος διαμοιρασμός). Για το σκοπό αυτό, ενθαρρύνει τους εταίρους του να αναπτύξουν εφαρμογές που 'μοιράζονται' αυτόματα ό,τι κάνουμε: τα άρθρα που διαβάζουμε, τη μουσική που ακούμε, τα βίντεο βλέπουμε. Πού είναι λοιπόν το μυστήριο, η ελευθερία και η έκπληξη της περιπλάνησής μας online; Να θες να ξαφνιαζέσαι και να μη βλέπεις μόνο ό,τι προτιμάς. Ας αναρωτηθούμε πόσο ελεύθεροι είμαστε πραγματικά, όταν εταιρίες, όπως οι Google και Facebook οργανώνουν τη διαδικτυακή πληροφορία σε ένα καθεστώς μονοπωλίου, αντίστοιχο ίσως με αυτό του πολυκαταστήματος του 19^{ου} αι. Οι 'Internet Big Four', όπως όρισε ο Eric Schmidt τις Amazon, Apple, Google και Facebook, έχουν δημιουργήσει ένα ψηφιακό κόσμο που απέχει πολύ από την πρώιμη υπόσχεση της ελεύθερης, ανώνυμης, τυχαίας εικονικής περιπλάνησης.

Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω σκέψεις, στην προσπάθειά μας για τη μεταφορά της περιπλάνησης στο σήμερα, προκύπτουν συγκεκριμένες διαπιστώσεις. Σε μια πρώτη ανάγνωση, θα μπορούσε να πει κανείς, ανατρέχοντας στο σχήμα του κυβερνοπλάνητα, ότι οι ψηφιακές περιπλανήσεις στα ηλεκτρονικά δίκτυα σε συνδυασμό με τη δυνατότητα που προσφέρουν πλέον τα νέα μέσα για περιηγήσεις σε πραγματικούς χώρους (Google Street Views, Global Safari) θα μπορούσαν να περιγράψουν τη σύγχρονη κατάσταση του κάτοικου-χρήστη του Διαδικτύου. Υπό αυτό το πρίσμα, ο ψηφιακός νομάς έρχεται να μετουσιώσει τον ανέστιο πλάνητα του 19^{ου} αι, ο οποίος παρατηρεί εζ' αποστάσεως και εξερευνά τους εναλλακτικούς κόσμους που αναδύονται μέσα από την οθόνη του υπολογιστή του. Από τη στιγμή όμως που το Διαδίκτυο γίνεται κινητό με τη δυνατότητα ασύρματης δικτύωσης μέσω κινητών συσκευών που ακολουθούν την κίνηση του χρήστη, και η ψηφιακή σφαίρα 'μεταναστεύει' στο φυσικό περιβάλλον της πόλης, η εν λόγω περιπλάνηση δεν περιορίζεται πλέον στην εικονική σφαίρα του Διαδικτύου, αλλά εκτυλίσσεται στο πραγματικό επαυξημένο περιβάλλον της πόλης. Στο πλαίσιο αυτό, η νοσταλγία για τον κυβερνοπλάνητα, που κατοικεί αποκλειστικά στους εικονικούς διαδικτυακούς κόσμους, ή ερωτήματα όπως αν η περιπλάνηση μπορεί να 'ανθίσει' online, μοιάζουν αρκετά παρωχημένα, καθώς συνεχίζουν μια συζήτηση με εμμένοντα το διαχωρισμό μεταξύ πραγματικού και

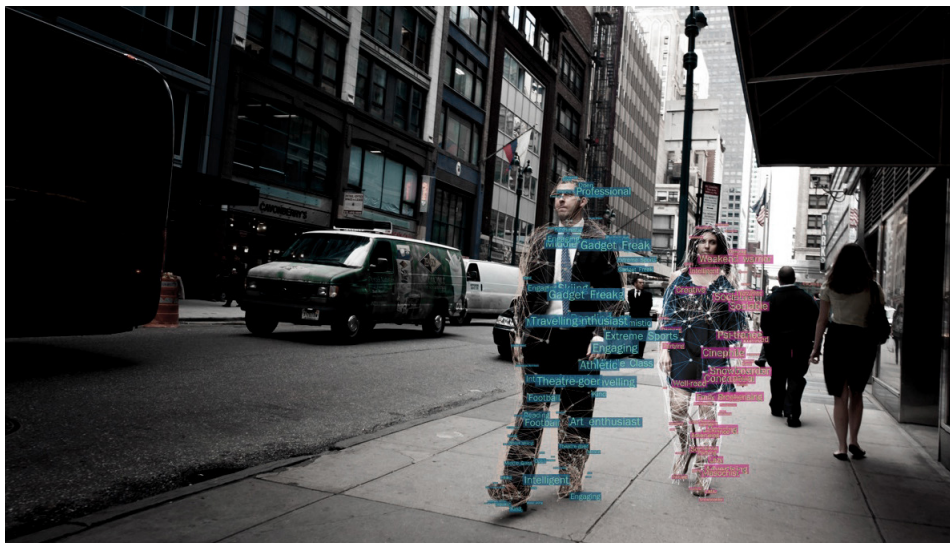
The new world is you just open up Facebook and everything you care about will be streaming down the screen.

(Sobleizer, 2014)

Streets have been augmented with 'virtual membranes' through data clouds.

(Bullivant, 2000)

εικονικού χώρου, ενώ υποβαθμίζουν ζητήματα σωματικότητας και υλικότητας. Εν ολίγοις, σε κάθε συζήτηση σήμερα σχετικά με την περιπλάνηση, ο υβριδικός χώρος πρέπει να ληφθεί υπόψη. Αφήνοντας έτσι πίσω διπολικές λογικές, ή αλλιώς, τον ψηφιακό δυαδισμό, όπως περιγράφηκε στο πρώτο κεφάλαιο, θα προσπαθήσουμε να εντάξουμε το σχήμα του πλάνητα στη σύγχρονη υβριδική κατάσταση, η οποία περιλαμβάνει εξίσου την ψηφιακή αλλά και τη φυσική σφαίρα. Στο πλαίσιο αυτό, θα προτείνουμε μια αναθεώρηση της μορφής του, τον υβριδικό πλάνητα, ο οποίος, εξοπλισμένος με τα νέα τεχνολογικά μέσα, καλείται να ανακαλύψει τις διαδρομές ενός πολυπαραμετρικού τοπίου που αιτείται νέων πολλαπλών τρόπων ανάγνωσης και παρατήρησης.



CELL (James Alliban & Keiichi Matsuda) ©Ghaasan Daghestani.

ΥΠΟΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΕΦ.Β

1. De Nerval, 2012.
2. Από αυτούς τους μελετητές ξεχωρίζουν οι Steven Goldate, William Mitchell, Heiko Idense n και Matthias Krohn.
3. Βλ. κεφ.Α.
4. Ο όρος Web 2.0 (Ιστός 2.0), χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού η οποία βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται online. Αυτή η νέα γενιά είναι μια δυναμική διαδικτυακή πλατφόρμα στην οποία μπορούν να αλληλεπιδρούν χρήστες χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις σε θέματα υπολογιστών και δικτύων. Χαρακτηριστικές εφαρμογές του Web 2.0 είναι τα κοινωνικά μέσα (social media), τα wiki και τα blog. http://el.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 (τελευταία επίσκεψη 05/05/2014).
5. Tester, 1994: 1.
6. το ρήμα flaner σημαίνει περιπλανιέμαι, τριγυρίζω στα γαλλικά.
7. Baudelaire, 1846: 104-107.
8. Debord, 1995.
9. Τζιρτζιλιάκης, 2002: 178-203.
10. Για την ανάλυση της περιπλάνησης ως παιχνίδι βλ. Huizinga, 1994: 142.
11. Καρύδας & Σταυρίδης, 2004.
12. ο.π.π.
13. θα μπορούσε να συσχετιστεί ίσως με τη ‘μύτιδα’ με την έννοια της ενεργής πολύτροπης νόησης ως σοφίας που αντιστοιχεί στην ίδια τη συνθήκη της πράξης (πχ. η τέχνη του ναυτικού στην αρχαία Ελλάδα). Για περισσότερα βλ. Vernant, 1993.
14. Buck-Morss, 2009.
15. Baudelaire, 1863.
16. με αυτή τη φράση ξεκινάει η αφήγηση του Poe, που σημαίνει ‘η μεγάλη δυστυχία του, να μην μπορεί να είναι μόνος’. βλ. Poe, 1840.
17. Simmel, 2004: 21.
18. Μπαλτάς, 2009: 11.
19. Benjamin, 1999: 316, 489.
20. Σταυρίδης, 2002: 341-351.
21. ο.π.π.

22. Buck-Morss, 1986: 99-140.
23. Benjamin, 1994.
24. Για περαιτέρω ανάλυση του πλάνητα ως ντετέκτιβ βλ. Rob Shields, 1994: 61-80.
25. Sopro Internaional, 1999: 121.
26. Goldate, S., The 'Cyberflâneur' -Spaces and Places on the Internet Part II (1998) <http://www.ceramicstoday.com/articles/051998.htm> (τελευταία επίσκεψη 17.07.2014).
27. Στη διαδικτυακή κουλτούρα ο όρος lurker αναφέρεται στο μέλος μιας online κοινότητας, το οποίο παρατηρεί, αλλά δε συμμετέχει ενεργά. <http://en.wikipedia.org/wiki/Lurker> (τελευταία επίσκεψη 11/09/14).
28. μια 'ηλεκτρονική γεωγραφία που επανοργανώνει σε τοπικό επίπεδο τις προϋπάρχουσες γεωγραφίες, διανοίγοντας νέους κοινωνικούς και πολιτισμικούς κόσμους, που τώρα μόλις αρχίζουν να εξερευνούνται, αλλά πολύ πιθανά ήδη επαναπροσδιορίζουν το τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος' (Manuel De Landa, 1997).
29. Παρεμφερείς όροι είναι αυτοί των cyberpunk, netizen, cybernaut, surfer και webgrrl.
30. Ο όρος Homo Ludens – ο παιγνιώδης άνθρωπος – χρησιμοποιήθηκε και περιγράφηκε για πρώτη φορά από τον Ολλανδό ιστορικό Johan Huizinga το 1938. Αντιπαρερχόμενος τους όρους του Homo Sapiens – ο σοφός άνθρωπος – και Homo Faber – ο άνθρωπος κατασκευαστής – ο Huizinga με το Homo Ludens εισήγαγε το παιχνίδι σαν ένα θεμελιώδες στοιχείο του πολιτισμού, το οποίο διαπερνά τις βασικές δραστηριότητες της κοινωνίας.
31. Kimbell, 1997.
32. Bassett & Wilbert, 1999: 181-194.
33. Mitchell, 1996: 8.
34. στο συγκεκριμένο άρθρο ο συγγραφέας προτείνει να ξεχάσουμε τον πλάνητα, αντλώντας από την παθητική στάση του, προκειμένου να στραφούμε προς νέα ενεργητικά μοντέλα δράσης και συμμετοχής. βλ. McGarrigle, Forget the Flâneur, Proceedings of the 19th International Symposium on Electronic Art, ISEA2013, Sydney, 2013, <http://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9647> (τελευταία επίσκεψη 11/09/14).
35. Frisby, 1994: 81-110.
36. 'the numbers destroyed the poetry of the city'. Όπως αναλύει ο Benjamin, η τοποθέτηση αριθμών στα σπίτια απέδωσε μια τάξη και επομένως ένα συγκεκριμένο νόημα σε κάθε μέρος της πόλης απομακρύνοντας το ρομαντισμό και το μυστήριο που υπόφωσκε προηγουμένως. Το καθεστώς του εργαλειακού εξορθολογισμού της πόλης, όπως το ονομάζει, υποστηρίζει ότι αποτέλεσε το πλαίσιο κατάρρευσης του πλάνητα βλ. Tester, 1994: 85.
37. Benjamin, 1994: 55.
38. Ο όρος αυτός υποδηλώνει τη νέα επανάσταση που πραγματοποιήθηκε σε επίπεδο τεχνολογίας, με τη σταδιακή απομάκρυνση από τον Παγκόσμιο Ιστό ως εργαλείο περιήγησης στο Διαδίκτυο προς τα νέα μοντέλα εφαρμογών (applications), τα οποία στηρίζονται στην πρόσβαση στο Internet μέσω κινητών τηλεφώνων. Για την ανάλυση αυτού του φαινομένου βλ. Anderson & Wolff, *The Web Is Dead. Long Live the Internet*, Wired magazine, 08.17.10, http://www.wired.com/2010/08/ff_webrip/all/ (τελευταία επίσκεψη: 10/04/14)
39. Σύμφωνα με τις προβλέψεις της Cisco, 50 δισ. συσκευές θα είναι συνδεδεμένες μέχρι το 2020, μετά από προηγούμενη ανάλυση που έδειξε ότι το 2012 ήταν 8.7 δισ. συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο. <http://www.businessinsider.com/75-billion-devices-will-be-connected-to-the-internet-by-2020-2013-10#ixzz3D0U-aoJ65> (τελευταία επίσκεψη: 12/09/14)
40. Ετυμολογικά, ο όρος προέρχεται από τη μυθική θαλάσσια θεότητα του Πρωτέα που άλλαζε μορφές. Εδώ η έννοια χρησιμοποιείται για να δηλώσει τη σύγχρονη γενιά, που

προσαρμόζεται με ευκολία στους ψηφιακούς προσομοιωμένους κόσμους. βλ. Rifkin, Age of access, 2001. <http://dwij.org/forum/statesperson/rifkin.htm> (τελευταία επίσκεψη 09/09/2014).

41. Hessel, 1994: 81.

42. ‘.. The flâneurs liked to have the turtles set the pace for them. If they had had their way, progress would have been obliged to accommodate itself to this pace.’ Στη συγκεκριμένη απεικόνιση, ο πλάνητας περιδιαβαίνει τις στοές του Παρισιού βγάζοντας βόλτα τη χελώνα του. Η εικόνα αυτή αποτελεί σύμβολο αντίστασης στους επιταχυμένους ρυθμούς της μητρόπολης και το τευλορικό μοντέλο παραγωγής. βλ. Benjamin, 1983:54

43. Morozov, The death of cyberflâneur, New York Times Magazine, 04/02/12, http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=0 (τελευταία επίσκεψη: 10/12/14).

Γ. Ο ΣΥΓΧΡΟΝΟΣ FLÂNEUR ΤΗΣ ΥΒΡΙΔΙΚΗΣ ΠΟΛΗΣ

Creating new content and new forms in the networks that connect minds and their communicative environment is tantamount to rewiring our minds.

— Manuel Castells (2011)¹

Σε μια εποχή που η μάχη για την πληροφορία και τη διαχείρισή της είναι ίσως εντονότερη από ποτέ, και ενώ μαίνονται συζητήσεις σχετικά με ζητήματα ιδιωτικότητας και προστασίας δεδομένων στο Διαδίκτυο, η στροφή προς νέα *εναλλακτικά* μοντέλα δράσης, γίνεται ολοένα και πιο επιτακτική. Στην κατεύθυνση αυτή, θα προσπαθήσουμε να σκιαγραφήσουμε το σύγχρονο *πλάνητα* – κάτοικο των σημερινών πόλεων, καλώντας μας να σταθούμε κριτικά απέναντι στην *υβριδική πόλη*, αντιμετωπίζοντας τις νέες προκλήσεις και αντιφάσεις που αναδύονται εντός της. Προτείνουμε έτσι ένα νέο σχήμα: τον *υβριδικό πλάνητα* (hybrid flâneur), θεωρώντας ότι το συγκεκριμένο μοντέλο, ως εξελικτική αναθεώρηση προηγούμενων σχημάτων, μπορεί να λειτουργήσει όχι μόνο ως εργαλείο για την κατανόηση της σύγχρονης συνθήκης, αλλά και να αποτελέσει βήμα προς την επανοικειοποίησή της.

Πιο συγκεκριμένα, ο *νεολογισμός* αυτός συνδυάζει πρώτον, τη *διαλεκτική* στάση και αντιληπτική συμπεριφορά του πρωταρχικού *πλάνητα*, αφήνοντας ωστόσο στην άκρη τη ράθυμη και παθητική θέση του, δεύτερον, τις *παιγνιοκεντρικές τακτικές* της ψυχογεωγραφικής περιπλάνησης (de(ri)ve), και τέλος την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών. Στο πλαίσιο αυτό, ο υβριδικός πλάνητας δε χρησιμοποιεί τα νέα μέσα απλά για διασκέδαση ή για την εκτέλεση προκαθορισμένων λειτουργιών, αλλά αξιοποιεί τις δυνατότητές τους για άλλες, εναλλακτικές και απροσδόκητες χρήσεις. Ως σκεπτικιστής του 21^{ου} αι., καλείται όχι μόνο να στοχάζεται και να παρατηρεί, προσπαθώντας να διατηρήσει την καθαρότητα του βλέμματός του και την κριτική ματιά του, αλλά και να παρεμβαίνει, να τολμά και να προτείνει νέες λύσεις, ενεργοποιώντας τη συμμετοχή όλων των κατοίκων της πόλης.

Στο σημείο αυτό, θα επιχειρήσουμε να σκιαγραφήσουμε το προφίλ του σύγχρονου πλάνη μέσα από σύγχρονες πρακτικές και καλλιτεχνικές δράσεις που ανασυνθέτουν τη νέα του ταυτότητα, υποδεικνύοντας τρόπους να σταθούμε κριτικά απέναντι στην *υβριδική πόλη*, η οποία μοιάζει οικεία και ανιχνεύσιμη, αλλά ταυτόχρονα αποτελεί αντικείμενο ελέγχου και παρακολούθησης.

Γ.1. ΣΚΕΨΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ

Hybrid space became ‘a vernacular of contemporary life’ and like all vernacular it exists and operates primarily beneath the threshold of consciousness.

— Eric Kluitenberg (2011)²

Στο παρατεθέν απόσπασμα, ο Eric Kluitenberg αναφέρεται σε ένα καίριο ζήτημα το οποίο αφορά στο σύγχρονο *δικτυωμένο* καθεστώς. Οι νέες *πανταχού παρούσες* τεχνολογίες, οι οποίες, όπως άλλωστε διέβλεψε ο Weiser (βλ.κεφ.Α.1.), έχουν ενσωματωθεί πλήρως στην καθημερινότητά μας, σε σημείο να έχουν γίνει *αόρατες*. Θα σταθούμε στην τελευταία αυτή παρατήρηση του Kluitenberg, καθώς προκύπτει μια εξαιρετικά σημαντική διαπίστωση. Ακολουθώντας τη σκέψη του, η σχέση που αναπτύσσουμε με τα νέα δικτυακά μέσα, τα οποία περνάνε μέσα από τη σταδιακή χρήση και *επανάληψη* στη σφαίρα της συνήθειας και του *υποσυνείδητου*,³ αφενός έχει αποκτήσει έναν εργαλειακό και λειτουργικό χαρακτήρα εκτέλεσης συγκεκριμένων και προδιαγεγραμμένων ενεργειών (πραγματοποίηση κλήσεων, αποστολή μηνυμάτων κλπ), και αφετέρου δεν αφήνει χώρο για κριτική σκέψη και *αναστοχασμό*. Όπως επισημαίνει η Laura Beloff (2010), οι δυνατότητες χρήσης των νέων τεχνολογιών, και ο τρόπος με τον οποίο αυτές συνδέονται με την έννοια του *υβριδικού χώρου*, περιορίζονται συνήθως σε *τυποποιημένες* (standardized) και αυτοματοποιημένες δράσεις, αποτυγχάνοντας να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις, αλλά και να εξερευνήσουν τις ευρύτερες δυναμικές που ανοίγονται.

We hardly know what our device does behind our back.

(D. Vasiliev, 2014)

Στις περισσότερες περιπτώσεις, όπως για παράδειγμα με τα κινητά τηλέφωνα ή τις τεχνολογίες GPS, τα νέα μέσα χρησιμοποιούνται ως *χρηστικά* εργαλεία για την πραγματοποίηση μίας προκαθορισμένης λειτουργίας για ένα συγκεκριμένο σκοπό (πχ. η εύρεση κάποιου δρόμου), ενώ η πρόσβαση στις αρχιτεκτονικές των δικτύων που τα ορίζουν και τους τρόπους λειτουργίας των συστημάτων αυτών παραμένει ως επί το πλείστον άγνωστη στο χρήστη, ο οποίος, χρησιμοποιώντας εδώ τα λόγια της Olia Lialina (2012), σε αντιστοιχία με την τεχνολογία, *‘εξαφανίζεται και αυτός’*. Πράγματι, ο σημερινός δικτυωμένος κάτοικος, καθώς κινείται στο αστικό περιβάλλον κατά τη διάρκεια της ημέρας, δε

With the disappearance of the computer, something else is silently becoming invisible as well - the User.

(O. Lialina, 2012)

γνωρίζει τι είδους δεδομένα και *μετα-δεδομένα* (metadata)⁴ παράγει με τις συσκευές που χρησιμοποιεί, και πώς αυτά διακινούνται. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει με τους αισθητήρες που χρησιμοποιούνται στο αστικό περιβάλλον (RFID κάρτες, microchips κλπ). Τα μικρο-συστήματα αυτά σπανίως γίνονται αντιληπτά από τους χρήστες, ενώ την ίδια στιγμή παράγουν ένα *σώμα* δεδομένων (data body), το οποίο αποτελεί αντικείμενο συστηματικής παρακολούθησης.⁵

Και ενώ οι παραπάνω συλλογισμοί εντείνουν τη διαπίστωση του Benjamin Bratton ότι ζούμε σε μια εποχή *στακτιβισμού* (stacktivism),⁶ υποστηρίζοντας την αδυναμία κατανόησης της αρχιτεκτονικής των ηλεκτρονικών δικτύων από τη μεριά του χρήστη, την ίδια στιγμή βλέπουμε να διαμορφώνεται μια ορμητική ‘εμπροσθοφυλακή’, η οποία κάνει λόγο για μοντέλα ενδυνάμωσης και χειραφέτησης του χρήστη απέναντι στη *δικτυακή ηγεμονία* (‘black boxing’ sovereignty). Μελετητές όπως, για παράδειγμα, η Saskia Sassen, επισημαίνουν την ανάγκη για δημιουργία νέων μοντέλων δράσης και *εναλλακτικής* χρήσης των νέων τεχνολογιών, που θα αποκαλύπτουν τις αόρατες μεταβλητές της *υβριδικής πόλης*, συστήνοντας νέους τρόπους διεκδίκησής της.

The Stack (and the Black Stack)
stage the death of the User.

(B. Bratton, 2014)

I have long thought that all the major infrastructures in a city—from sewage to electricity and broadband—should be encased in transparent walls and floors at certain crossroads, such as bus stops or public squares. If you can actually see it all, you can get engaged. Today, when walls are pregnant with software, why not make this visible? All of our computerized systems should become transparent. The city would become literally a publicly shared domain.⁷

Αντίστοιχα, ο Alberto Corsín Jiménez, μιλά στο άρθρο του *The right to infrastructure: a prototype for open source urbanism* (2014) για το *δικαίωμα στην υποδομή*, παραπέμποντας στο *δικαίωμα στην πόλη* του Lefebvre.⁸ Σε αυτό το κλίμα, βλέπουμε να αναδύονται το τελευταίο διάστημα καλλιτεχνικές πρακτικές, οι οποίες επιχειρούν να σχολιάσουν την *υβριδική πόλη* και το ψηφιακό (αόρατο) *σώμα* της, με μία κριτική ματιά, ενώ προτείνουν νέες *τακτικές* οικειοποίησης και επανεφεύρεσής της.

Γ.2. ΝΕΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

The Revolution is sending email. The Revolution is chatting, The Revolution is posting articles. The Revolution is file sharing.

— Telekommunist Manifesto (2010)⁹

Λαμβάνοντας ως αφετηριακό σημείο τις παραπάνω σκέψεις, θα προσπαθήσουμε να αναζητήσουμε τις νέες δυναμικές που αναπτύσσονται για τις πόλεις του αύριο μέσα από τις εναλλακτικές λύσεις που διατυπώνουν σύγχρονες πρακτικές, κυρίως από το πεδίο της τέχνης. Οι πρακτικές αυτές φέρνουν ξανά στο προσκήνιο έννοιες όπως η *περιπλάνηση*, εστιάζοντας στη *μη-λειτουργική* της φύση και παιγνιώδη της διάσταση. Παρέχουν έτσι νέες προοπτικές που αντιτίθενται στις καθιερωμένες και προκατασκευασμένες αντιλήψεις που σχετίζονται με μία καθαρά *εργαλειακή* και λειτουργική χρήση της τεχνολογίας. Αντλώντας από την *αφνιστική* διάσταση της *περιπλάνησης*, οι προτάσεις που παρουσιάζουν αποτελούν βήματα όχι μόνο προς μια κριτική συνειδητοποίηση και κατανόηση της σύγχρονης *υβριδικής* κατάστασης, αλλά και προς την ενεργοποίηση και απελευθέρωση του χρήστη, προτείνοντας νέους απροσδόκητους τρόπους χρήσης των νέων μέσων. Στο πλαίσιο αυτό, θα αναλυθούν ορισμένα ενδεικτικά παραδείγματα, τα οποία σχετίζονται με την έννοια της *περιπλάνησης* ως *τακτική* αντίστασης, αλλά και ως εργαλείο που παράγει νέους τρόπους αναπαράστασης και νοηματοδότησης του αστικού χώρου.

Στην κατεύθυνση αυτή, ένα πρώτο παράδειγμα αποτελεί η εφαρμογή *Urban Tapestries* (2004) που ανέπτυξε η ομάδα *Probooscis*. Από το 2002 η ομάδα άρχισε να εξερευνά εναλλακτικές δράσεις, οι οποίες αναπτύσσονται μέσα από τις συνεχώς αυξανόμενες δυνατότητες της τεχνολογίας (ΜΕΔΕ) και τα συμμετοχικά και συνεργατικά μοντέλα δημιουργίας. Το *Urban Tapestries* αποτελεί ουσιαστικά ένα πειραματικό σύστημα *συνεργατικής χαρτογράφησης* (collective mapping), παρέχοντας στον οποιοδήποτε χρήστη τη δυνατότητα πρόσβασης, αλλά και διαμόρφωσης περιεχομένου, το οποίο σχετίζεται με συγκεκριμένες τοποθεσίες της πόλης. Μέσα από τη συγκεκριμένη δράση, βλέπουμε να συστήνονται νέοι

Urban Tapestries allows users to annotate their own virtual city, enabling a community's collective memory to grow organically, allowing ordinary citizens to embed social knowledge in the new wireless landscape of the city. Users will be able to add new locations, content and 'threads' which link individual locations to local contexts, which are accessed via handheld user devices such as PDAs and mobile phones.

(Urbantapestries, 2004)

Κινούμεθα φυσικά ενώ διατηρούμε μία σταθερή σχέση με τις ηλεκτρονικές μας συνδέσεις. Μεταφέρουμε μαζί μας ροές ενώ κινούμεθα διαμέσου τόπων.

Castells (2004)

τρόποι διάδρασης μεταξύ των κατοίκων της πόλης, τόσο σε φυσικό όσο και ψηφιακό επίπεδο, επισημαίνοντας τη δυναμική αλληλοσχέτιση μεταξύ των δύο. Εδώ, ο ρόλος του ατόμου / πολίτη μετατοπίζεται από χρήστη / καταναλωτή / θεατή σε *ενσυνείδητο* δημιουργό / αναγνώστη / συμμετόχο, και σε αντιστοιχία με τον *flâneur*, μπορεί να δημιουργήσει τη δική του υποκειμενική εμπειρία και αφήγηση της πόλης. Η αστική εμπειρία χαρακτηρίζεται *υβριδική*, καθώς περιλαμβάνει την ενδεχόμενη συνύπαρξη των συμμετεχόντων όχι μόνο στους *χώρους ροών* που φέρουν μαζί τους, καθώς επικοινωνούν διαμεσολαβημένα, αλλά επίσης και στους *τόπους*, μέσα στους οποίους πραγματοποιούν φυσικές *πρόσωπο-με-πρόσωπο* αλληλεπιδράσεις.

Αντίστοιχα, έργα όπως το *Joyce Walks* (2008) του Conor McGarrigle κάνουν λόγο για *συμμετοχικές περιπλανήσεις* (participatory walking art) αντιλαμβανόμενα την έννοια της *περιπλάνησης* ως τη βιωματική (*ενσώματη*, αλλά και *επαυξημένη*) ανάγνωση του σύγχρονου *πολυπαραμετρικού* τοπίου. Συγκεκριμένα, όπως δηλώνει ο McGarrigle, το *JoyceWalks* αποτελεί ένα *ψυχογεωγραφικό* μεθοδολογικό εργαλείο, μέσα από το οποίο δημιουργούνται *συμμετοχικοί χάρτες* (βασισμένοι στις διαδρομές του *Ulysses* του James Joyce) για διαφορετικές πόλεις του κόσμου, με τη χρήση των χαρτών της Google. Στη συνέχεια, οι χάρτες αυτοί εκτυπώνονται και αποτελούν τη βάση για πραγματικές περιπλανήσεις στις πόλεις, ενώ παράλληλα τροφοδοτούν με στοιχεία (εικόνες, video και ήχους) τους ψηφιακούς χάρτες του Διαδικτύου. Παρόμοια με το *Urban Tapestries*, βασικό στοιχείο και στο *Joyce Walks* αποτελεί η συνεχής διάδραση μεταξύ του φυσικού και ψηφιακού 'σώματος' του δημόσιου χώρου (real and virtual layers of public space), καθώς το ένα αλληλοτροφοδοτεί το άλλο συνεχώς, δημιουργώντας ένα ανοιχτό *σλλογικό αρχείο*. Αν και στη συγκεκριμένη μελέτη χρησιμοποιείται ένα εταιρικό εργαλείο (Google Maps), και όχι κάποιο άλλο αποκεντρωμένο αυτόνομο δίκτυο, αυτό το οποίο έχει ιδιαίτερη σημασία εδώ είναι ότι επισημαίνεται η *ενεργητική* διάσταση του σώματος που περπατά (walking artist). Στο πλαίσιο αυτό, το υποκείμενο έρχεται αντιμέτωπο με μια *δυνάμει* δημιουργία χώρου, παραπέμποντας στη θεωρία της *πρακτικής* του De Certeau πρακτικών που καθημερινά γράφουν και αναπαράγουν την πόλη.

(on footsteps) They cannot be counted because they each unit has a qualitative character: a style of tactile apprehension and kinesthetic appropriation. Their swarming mass is an innumerable collection of singularities. Their intertwining paths give their shape to spaces. They weave places together. In that respect, pedestrian movements form one of those real systems whose existence in fact makes up the city.¹⁰

Σε μια άλλη κατεύθυνση, το έργο της δημιουργικής ομάδας *Telekommunisten* αποτελεί μία μελέτη, η οποία επιχειρεί να διατυπώσει μια κριτική του δικτύου. Συγκεκριμένα, μέσα από διάφορα έργα και δράσεις, όπως το *R15N* (2012) ή το *Octo* (2013), η ομάδα αμφισβητεί τις δομές και τους κανόνες των αυτοματοποιημένων συστημάτων που χρησιμοποιούμε καθημερινά, όπως στην περίπτωση των εταιρικών κεντροποιημένων υπηρεσιών τύπου *Facebook* ή *Twitter*. Όπως οι ίδιοι επισημαίνουν στο πρόσφατο *Telekommunist Manifesto* (2010), είναι απαραίτητη η οργάνωση των χρηστών σύμφωνα με τα δικά τους πρωτόκολλα συνεργασίας και δράσης, τα οποία θα διαφεύγουν των κυρίαρχων καναλιών ελέγχου. Σε μια αντιστοιχία με τον *flâneur*, ο οποίος αντιστέκεται στον καπιταλιστικό και καταναλωτικό ρυθμό της μητροπολιτικής ζωής,¹¹ οι χρήστες καλούνται τώρα να αντιταθούν στη *δικτυακή ηγεμονία*. Με βάση τη στρατηγική αυτή, προχωρούν στη δημιουργία ‘αντι-μηχανισμών’, όπως τους αποκαλούν, δηλαδή αποκεντροποιημένων συστημάτων *ομότιμης παραγωγής* (peer-to-peer) και ελεύθερης *οριζόντιας* δικτύωσης.¹²

The only way to change society is to produce and share differently.

(Telekommunist Manifesto, 2010)

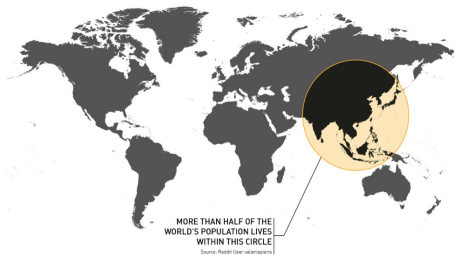
Σε ανταπόκριση με τις κοινωνικοπολιτικές επαναστάσεις των τελευταίων χρόνων, οι τύποι των *εναλλακτικών* υποδομών που περιγράφονται σε αυτά τα έργα, προτείνονται ως *τακτικοί* τρόποι επικοινωνίας και διεκδίκησης της πόλης. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το *Occupy.here* (2010) του Dan Phiffer, μια εφαρμογή που επέτρεψε στους διαδηλωτές του κινήματος *Occupy Wall Street* την ανταλλαγή ‘offline’ μηνυμάτων με τη χρήση ανοιχτού λογισμικού και ελεύθερων wifi δικτύων μικρής εμβέλειας. Μια άλλη εξίσου γνωστή πρωτοβουλία αποτελεί το *OpenMesh Network*, που δημιουργήθηκε στην Αίγυπτο μετά από το ‘κλείσιμο’ του Διαδικτύου από την κυβέρνηση,¹³ ή η πλατφόρμα *PetaJakarta.org* (2014). Το *PetaJakarta*, το οποίο έγινε αρκετά γνωστό για τη δράση του τον τελευταίο χρόνο, ‘χακάρει’ ουσιαστικά το Twitter προκειμένου να εμφανίζει real-time πληροφορίες σχετικά με τις πλημμύρες, οι οποίες αποτελούν σημαντικό πρόβλημα για την περιοχή της Τζακάρτα. Τα δεδομένα αυτά μπορούν να συλλέγονται και να διαδίδονται ελεύθερα από τα μέλη της κοινότητας μέσω των κινητών συσκευών τους. Με τη χρήση των *μέσων δι’ εντοπισμού* (βλ. κεφ. Α), οι κάτοικοι κινούνται μέσα στην πόλη και καταγράφουν ή ανακτούν οποιαδήποτε πληροφορία επιθυμούν σε σχέση με μια συγκεκριμένη τοποθεσία, όπως για παράδειγμα αν μια περιοχή αντιμετωπίζει κάποιο πρόβλημα. Παραδείγματα, όπως το *PetaJakarta* αποτελούν το πιο εύγλωττο τεκμήριο, αποδεικνύοντας ότι οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ‘όπλο, αρκεί να κρατιέται σωστά’..

Hacking Twitter to build evidence based flood response in Jakarta.

(T. Holderness, 2015)

‘cause every tool is a weapon -if you hold it right.

(A. DiFranco, 1993)



MORE THAN HALF OF THE WORLD'S POPULATION LIVES WITHIN THIS CIRCLE.
IMAGE COURTESY PETAJAKARTA.ORG.



Photo credit: Ariel Shepherd

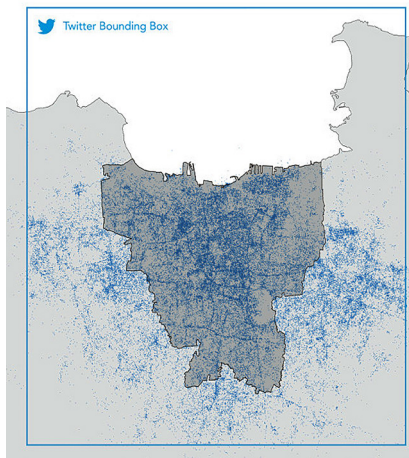


Photo credit: Etienne Turpin

Seasonal flooding has been a part of life in Jakarta since the seventeenth century. Following the major flood of 1918, an integrated master plan was designed to prevent further flooding. Despite efforts, the flood infrastructure was unable to protect Jakarta as major floods paralyzed the city in 1979, 1996, 1999 and 2002. As the population of Jakarta, and the surrounding area of Jabodetabek, continues to expand, the impacts of flooding are significantly heightened. The 1996 flood forced 30,000 people to evacuate; the flood in 2007 inundated houses of 320,000 residents and claimed the lives of 80 people (Taufik 2014). At present, 72.7% of Jakarta is prone to flooding (Rostanti 2014), threatening the lives of over 983,399 residents, or 10.2% of Jakarta's population, with residents in North Jakarta facing the highest risk (Rostanti 2014).

"FLOODING? ENABLE GEO-LOCATION, TWEET @PETAJKT #BANJIR AND CHECK PETAJAKARTA.ORG"

CogniCity Invitation Tweet sent from @petajkt in English



GEOLOCATED TWEETS RELATED TO FLOODING IN JAKARTA OVER THE 2013/2014 MONSOON SEASON. DATA SOURCE: TWITTER #DATAGRANT.

COGNICITY SYSTEM

Total number of Tweets	150,000
Number of users	100,000
Tweers with geolocation	5,000
Average tweet frequency	150 tweets/60s

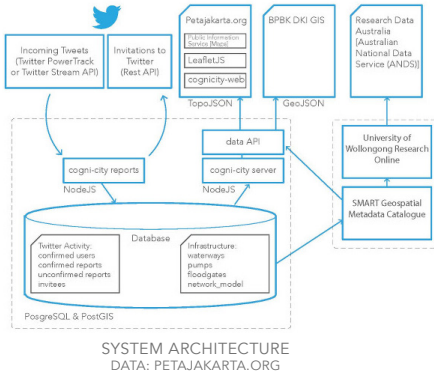
RESULTS OF SYSTEM TESTTME) DATA: PETAJAKARTA.ORG

PetaJakarta.org created a user-centric, multi-stable cartographic interface with the aim of providing actionable information to both the government and public. These groups operate at different spatial and temporal scales. However, in the interest of transparency, the same interface needed to be accessible by both user groups. Furthermore, the development of the map through a web-interface suitable for both desktop and mobile devices was key to ensuring the widest possible accessibility and reducing the adoption thresholds to PetaJakarta.org, in contrast to platform specific applications ('apps').



SOURCE: PETAJAKARTA.ORG

OPEN DATA



CogniCity is an open source framework for urban data, which harnesses the power of social media by gathering and displaying real-time situational reports from urgent infrastructure issues such as flooding. It builds on Geographical Information Systems (GIS) theory, to gather citizen reports from the social media network Twitter and create geospatial visualisations of this information.



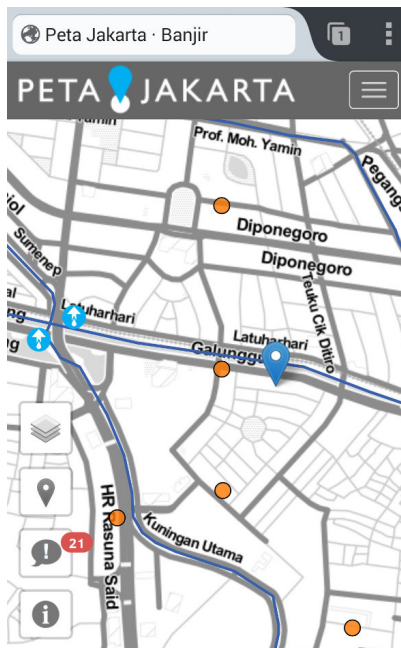
PETAJAKARTA.ORG RESEARCHERS ARIEL SHEPHERD AND YANTRI DEWI SYSTEM TESTING IN BUKIT DURI, EAST JAKARTA; FEBRUARY 2014.

However, CogniCity extends the traditional GIS paradigm to facilitate the process of citizen Twitter reporting by programmatically sending "invitation tweets" to users in the city who use the keyword "banjir" (flood). Reports are collected in a centralised geospatial database, and served via a data API to a client-side rendered map showing activity across the city in real-time, or as a data layer within external organisation geographical information systems.



User Interface:
Geolocation
Nearby Reports

Mobile device users were asked to share their location with PetaJakarta.org, which zooms the map to the device's location, showing the reports in the user's immediate vicinity. The figure below shows a screen capture of the map on a mobile device in November 2014; the user's location is denoted by the blue pin, and five unconfirmed reports are visible on the map.



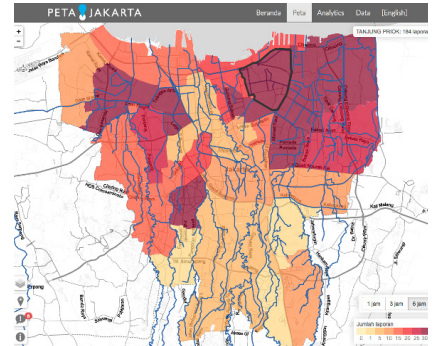
SOURCE: PETAJAKARTA.ORG

A MULTI-STABLE CARTOGRAPHIC INTERFACE

Rendering of all data is carried out by the Leaflet library on the client. All current confirmed and unconfirmed reports of flooding in Jakarta are downloaded onto the user's device when the map is loaded. PetaJakarta.org provided a useable map, with reasonable performance, even when rendering hundreds of reports on low-end touch-screen devices using a cellular data connection.



Institutional Interface:
Overview
Report Scaling



PETAJAKARTA.ORG DESKTOP USER INTERFACE.

IMAGE COURTESY PETAJAKARTA.ORG.



PETAJAKARTA.ORG

Γ.3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΤΗΝ ΥΒΡΙΔΙΚΗ ΠΟΛΗ

The question is to make something happen: Don't moan, organize.

— Matthew Fuller, Foreword (2010) ¹⁴

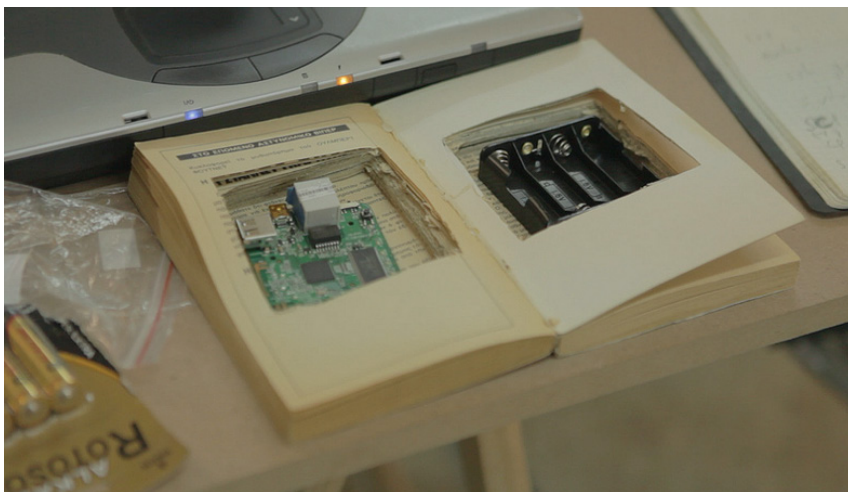
Στο σημείο αυτό, θα παρουσιαστεί μια ενότητα εργαστηρίων υπό τον τίτλο *Datenspiel*, που αποτελεί παράδειγμα σχολιασμού (case study) για την πόλη της Αθήνας. Ο λόγος επιλογής παρουσίασης της συγκεκριμένης δράσης έγκειται, πέρα από την προσωπική μου συμμετοχή σε αυτό, στο γεγονός ότι εξετάζει την πόλη της Αθήνας ως *υβριδική*, όπου οι πρακτικές των κατοίκων της συμβαίνουν ταυτόχρονα στο φυσικό και ψηφιακό χώρο. Το εγχείρημα επιμελείται η Δάφνη Δραγώνα σε συνεργασία με το Goethe-Institut Athen και την πλατφόρμα Frown, με την υποστήριξη του Ερευνητικού και Πανεπιστημιακού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Επικοινωνίας (Ε.Π.Ι.Ε.Ε.) του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. Ως παράλληλη δράση του διεθνούς συνεδρίου *Hybrid City II – subtle Revolutions*,¹⁵ που πραγματεύεται την αναδύομενη έννοια της *υβριδικής πόλης*, η οποία αποτελεί και το αντικείμενο της εργασίας, το *Datenspiel* έχει ως στόχο να διερευνήσει πώς οι αλλαγές και οι μετασχηματισμοί της σύγχρονης αστικής *υβριδικής* συνθήκης αποτυπώνονται σε πρωτοβουλίες, έργα και δράσεις καλλιτεχνών, αρχιτεκτόνων και ερευνητών από διαφορετικά επιστημονικά πεδία.

Πριν αναλυθούν οι ενότητες των εργαστηρίων, ενδιαφέρον έχει να σταθεί κανείς πρώτα στο όνομα του εργαστηρίου, το οποίο παρουσιάζει ετυμολογικά ενδιαφέρον, καθότι κρύβει μια αμφισημία, όπως η λέξη *Spiel*, που σημαίνει το *παιχνίδι* στα γερμανικά. Από τη μια μεριά, το *Datenspiel* υπονοεί το αδιάκοπο παιχνίδι διεκδικήσεων ανάμεσα σε εταιρίες, κυβερνήσεις και χρήστες, που μοιάζει άδικο και ασύμμετρο, και από την άλλη, κρύβει και μια άλλη πτυχή, αυτή της ανατροπής του.

Συνοπτικά, το *Datenspiel*, αποτελείται από τέσσερα διαφορετικά εργαστήρια, τα οποία προσκαλούν τους συμμετέχοντες, σε συνεργασία με προσκεκλημένους καλλιτέχνες, να ανακαλύψουν τα αόρατα δίκτυα της πόλης (διαδικτυακές συνδέσεις, ηλεκτρομαγνητικά πεδία), να βρουν νέους δημιουργικούς τρόπους να τα χαρτογραφήσουν, αξιοποιώντας τα νέα ψηφιακά εργαλεία, και να δημιουργήσουν τέλος τα δικά τους αυτόνομα δίκτυα επικοινωνίας.

Covert Computing Workshop

Το πρώτο εργαστήριο, με τίτλο *Covert Computing*, υπό την επίβλεψη του Julian Oliver, εστιάζει σε αυτό που αναφερθήκαμε πριν, ως ‘αυτόνομα δίκτυα επικοινωνίας’. Το συγκεκριμένο εργαστήριο επιχειρεί να διατυπώσει μια κριτική του δικτύου και του τρόπου διακίνησης της πληροφορίας σήμερα, επισημαίνοντας τη έλλειψη διαφάνειας σε σχέση με τα δεδομένα από κυβερνήσεις και εταιρίες. Σε μια κατεύθυνση όμοια με το έργο της ομάδας *Telekommunisten*, το *Covert Computing* προχωρά στη δημιουργία εναλλακτικών μοντέλων επικοινωνίας και διασύνδεσης. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι συμμετέχοντες έμαθαν να προγραμματίζουν μικρούς υπολογιστές (micro-computers), προκειμένου να λειτουργούν ως servers και στη συνέχεια τους ενσωματώσαν σε καθημερινά αντικείμενα ‘υπεράνω υποψίας’, όπως βιβλία, γλάστρες και ανιχνευτές καπνού. Σε συνεργασία με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες, δημιούργησαν στο τέλος ένα δίκτυο κόμβων, που απαρτίζεται από αυτά τα ‘καμουφλαρισμένα’ αντικείμενα. Όπως αναφέρει ο Oliver, αναγνωρίζοντας το καθεστώς αυξανόμενης παρακολούθησης και ελέγχου, το οποίο δεν γίνεται εύκολα αντιληπτό, οι χρήστες πρέπει να δραστηριοποιηθούν και να οργανώσουν τα δικά τους πρωτόκολλα δράσης, τα οποία θα μπορούν να κατανοούν και να κατέχουν οι ίδιοι.



Covert Computing Workshop, <https://www.flickr.com/photos/datenspiel/9005663908/>

Netless Workshop

Παρομοίως, το δεύτερο εργαστήριο *Netless* με τον Danja Vasiliev προτείνει ένα δίκτυο, *πέρα* από το Διαδίκτυο, όπως αποκαλύπτει και το όνομά του. Ουσιαστικά σχεδιάζει ένα δίκτυο βασισμένο στο σύστημα κυκλοφορίας και μεταφοράς της πόλης. Μικρές συσκευές, αφού πρώτα προγραμματιστούν, όπως και στην περίπτωση του *Covert Computing*, τοποθετούνται στη συνέχεια σε βαγόνια του μετρό, λεωφορεία ή στα ρούχα των κατοίκων, οι οποίοι κινούνται μέσα στην πόλη. Κάθε φορά που δύο συσκευές συναντώνται, ανταλλάσσουν μηνύματα. Περνώντας από τη μία συσκευή στην άλλη, με τον ίδιο τρόπο που οι επιβάτες αλλάζουν γραμμή στο μετρό, τα δεδομένα εξαπλώνονται δυναμικά σε μία ολόκληρη περιοχή. Χαρακτηριστικά αναφέρει ο Vasiliev ότι στόχος ήταν εξ αρχής η δημιουργία ενός *παρασιτικού* δικτύου, το οποίο θα επεκτείνεται πάνω στον ιστό της πόλης, μέσα από τους κατοίκους της.



Netless Workshop, <https://www.flickr.com/photos/datenspiel/9005963274/>

City CPU Mapping Workshop

Το επόμενο εργαστήριο, υπό την επίβλεψη του *Gordan Savicic*, εμφανίζει έναν ελαφρώς διαφορετικό χαρακτήρα. Αποτελεί ουσιαστικά ένα πείραμα *συνεργατικής χαρτογράφησης*, στην ίδια κατεύθυνση με το έργο *JoyceWalks* ή *Urban Tapestries*, που αναύσαμε προηγουμένως, αποτυπώνοντας το άυλο ψηφιακό σώμα της Αθήνας, δηλαδή το δίκτυο των ροών και της διακίνησης των δεδομένων σε αυτή. Προκειμένου να διαμορφωθεί ένας τέτοιος χάρτης, χρησιμοποιούνται νέα διαδραστικά εργαλεία αναπαράστασης, όπως οι διαδικτυακές εφαρμογές *Openstreetmaps* και *Fieldpapers*, σε συνδυασμό με παραδοσιακούς τρόπους απεικόνισης. Το αποτέλεσμα είναι μια πρωτότυπη και αρκετά διαφορετική χαρτογράφηση της πόλης, και συγκεκριμένα της περιοχής του Ψυρρή, αποτυπώνοντας αόρατα, ασυνήθιστα χαρακτηριστικά της, όπως σημεία ελεύθερης πρόσβασης στο διαδίκτυο, κεραιές κινητής τηλεφωνίας ή έργα graffiti.



City CPU Mapping Workshop, <https://www.flickr.com/photos/datenspiel/9006108318/>

Electromagnetic Cityscape Workshop

Το τελευταίο εργαστήριο *Electromagnetic Cityscape* με τις καλλιτέχνιδες Sabrina Basten και Audrey Samson, εξερευνά το ηλεκτρομαγνητικό νέφος της πόλης, το οποίο ενώ αυξάνεται προοδευτικά, καθώς πολλαπλασιάζονται οι ηλεκτρονικές συσκευές που κατέχουν οι σημερινοί κάτοικοι της πόλης, δε γίνεται εύκολα αντιληπτό. Στο εργαστήριο, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν πώς να κατασκευάσουν οι ίδιοι ανιχνευτές ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων. Ηλεκτρονικές συσκευές, όπως ραδιόφωνα ή φορτιστές, αποσυναρμολογούνται και μεταμορφώνονται σε ‘φορητές κεραίες’, ανιχνεύοντας τα ηλεκτρομαγνητικά πεδία της Αθήνας, και μετατρέποντας στη συνέχεια το σήμα σε ήχο. Τα αντικείμενα αυτά που δημιουργούν μπορούν να φορεθούν από τους ίδιους και κατ’αυτόν τον τρόπο, προσφέρουν μία διαφορετική αντιληπτική και αισθητηριακή εμπειρία στους δρόμους της πόλης.



Electromagnetic Cityscape Workshop, <https://www.flickr.com/photos/datenspiel/9006798918/>

Ολοκληρώνοντας, τα τέσσερα εργαστήρια του *Datenspiel* αποτελούν μελέτες, οι οποίες αντανakλούν προβληματισμούς που πραγματεύεται και η συγκεκριμένη εργασία. Ίσως βέβαια, περισσότερο δημιουργεί, παρά απαντά σε ερωτήματα σχετικά με την *υβριδική πόλη*, και αν μπορεί να υπάρξει στις μέρες μας *περιπλάνηση* σε αυτή, τουλάχιστον όπως ορίστηκε τον 19^ο αι. Πώς ορίζεται το τυχαίο και το απρόβλεπτο, για παράδειγμα, όταν ήδη ξέρεις τι ψάχνεις; Από την άλλη μεριά, ωστόσο, μέσα από δράσεις όπως το *Datenspiel*, παρέχεται η δυνατότητα να συνειδητοποιήσουμε αρχικά τη δικτυωμένη κατάσταση μέσα στην οποία ζούμε. Η δυνατότητα *περιπλάνησης* δεν ξέρουμε αν όντως είναι εφικτή, αλλά πρέπει να μάθουμε πρώτα να ‘κοιτάμε’ σωστά. Και το συγκεκριμένο εργαστήριο αποτέλεσε ένα βήμα προς την κατεύθυνση αυτή, μαθαίνοντας στο χρήστη να μάθει να αναζητά και να κατασκευάζει ο ίδιος τα εργαλεία εκείνα, προκειμένου να μπορέσει να *περιπλανηθεί* στη σύγχρονη *υβριδική πόλη*.

Ακόμη, κατά κάποιο τρόπο, η δημιουργικότητα που ενισχύεται μέσα από τα εργαστήρια, άμεσα συνδεδεμένη με την *περιπλάνηση* ως τέχνη, έρχεται να μας θυμίσει σήμερα για ακόμα μια φορά, το δικαίωμα της *εξόδου*, με την έννοια της απελευθέρωσης, της αποσκίρτισης από τη *δικτυακή ηγεμονία* (blackboxing sovereignty). Αν και μένει πολύς δρόμος ακόμα προς αυτήν την κατεύθυνση, έχουμε αρχίσει να φανταζόμαστε πώς θα ήταν ένα *έξω* από το Δίκτυο.

(on Beyond Networks) The greatest obstacle today to the emergence of a critical theory of the network episteme is, therefore, our inability to imagine an outside. The present goal of unmapping the network, therefore, is to give the mind the tools to envision how the network has shaped and molded us, to explain how the network has determined us, and more important, to raise the possibility of alternatives— to ask how we can determine it.¹⁶

ΥΠΟΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΕΦ. Γ

1. Castells, 2006.
2. Kluitenberg, 2011.
3. Thrift, 2005:15.
4. Ο όρος *μεταδεδομένα* αναφέρεται σε δεδομένα τα οποία περιγράφουν άλλα δεδομένα. Κατά κανόνα, ένα σύνολο μεταδεδομένων περιγράφει ένα άλλο σύνολο δεδομένων, το οποίο αποτελεί μια πηγή.
5. Τα προσωπικά αυτά στοιχεία, όχι μόνο δε διασφαλίζονται, αλλά χρησιμοποιούνται και διακινούνται από διαδικτυακούς φορείς, οι οποίοι τα εκμεταλλεύονται προσκομίζοντας οικονομικά, πολιτικά και κοινωνικά οφέλη σε κυβερνήσεις και εταιρίες.
6. Ο όρος *stacktivism* προέρχεται από την έννοια ‘Black Stack’ του Benjamin Bratton. Περιγράφει την ‘αορατότητα’ των δικτυακών υποδομών, υπογραμμίζοντας το γεγονός ότι ο σημερινός χρήστης δεν δύναται έχει καμία κατανόηση ή την πρόσβαση σε αυτές. Αυτή η στοίβα (stack) σύμφωνα με Bratton εγκαινίασε το ‘θάνατο του χρήστη’, αποδυναμώνοντας το ρόλο του, ενώ τα άλλα μη-ανθρώπινα σύνολα, όπως οι αισθητήρες και οι αλγόριθμοι, εξουσιοδοτούνται σε όλο και μεγαλύτερο βαθμό. βλ. Bratton, 2014.
7. Sassen, S., *Talking back to your intelligent city*, <http://voices.mckinseysociety.com/talking-back-to-your-intelligent-city/> (τελευταία επίσκεψη: 01.06.2015)
8. Jiménez, 2014: 342 – 362.
9. Tuters & Varnelis. Beyond Locative Media http://networkpublics.org/locative_media/beyond_locative_media. (τελευταία επίσκεψη: 04.05.2015)
10. De Certeau, 1984.
11. Σύμφωνα με τον Rob Shields (Shields, 1994), η περιπλάνηση μπορεί να ιδωθεί ως τακτική αντίστασης τους καταναλωτικούς ρυθμούς ζωής που επιβάλλει η μητρόπολη.
12. Ένα δίκτυο υπολογιστών peer-to-peer (ή P2P) είναι ένα δίκτυο που επιτρέπει σε δύο ή περισσότερους υπολογιστές να μοιράζονται τους πόρους τους ισοδύναμα. Το δίκτυο αυτό χρησιμοποιεί την επεξεργαστική ισχύ, τον αποθηκευτικό χώρο και το εύρος ζώνης (bandwidth) των κόμβων. Όλοι οι κόμβοι του δικτύου έχουν ίσα δικαιώματα. Πληροφορίες που βρίσκονται στον ένα κόμβο, ανάλογα με τα δικαιώματα που καθορίζονται, μπορούν να διαβαστούν από όλους τους άλλους και αντίστροφα. <https://el.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer> (τελευταία επίσκεψη: 25.05.2015)
13. <http://occupyhere.org> (τελευταία επίσκεψη: 23.5.2015)
14. Fuller, 2010: 4-9.
15. <http://uranus.media.uoa.gr/hc2/> (τελευταία επίσκεψη: 06.06.2015)
16. Ali Mejias, 2013: 13.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ: ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΛΗΤΕΙΑ

Την αλήθεια, λοιπόν, δεν τη συναντάμε. Η αλήθεια μας συναντάει. Μας συναντάει κάτω από όρους και προϋποθέσεις. Μας συναντάει κάθε φορά που εμείς προσπαθούμε, επιχειρούμε να περιπλανηθούμε μέσα στην τοπογραφία του χώρου και του χρόνου, έτσι ώστε να δώσουμε τη δυνατότητα στην αλήθεια να μας συναντήσει. Η περιπλάνηση δεν είναι τίποτα άλλο παρά αλητεία..

— Στέφανος Ροζάνης (2011)¹

Ας χρησιμεύσει εδώ ως επίλογος ο ορισμός της *περιπλάνησης* μέσα από το απόσπασμα του Στέφανου Ροζάνη για την αναζήτηση της αλήθειας μέσα από την ‘αλητεία’. Έτσι ορίζει την *περιπλάνηση*. Αλητεία. Αυτό το συνεχές και άσκοπο ταξίδι για την αναζήτηση μιας πραγματικότητας, η οποία μας αποκαλύπτεται απρόσμενα. Εν τέλει, μπορεί ο *πλάνητας* να αποτελεί μια μυθική φιγούρα, όπως την όρισε και ο Rob Shields,² η *περιπλάνηση* ωστόσο φαίνεται να εξυπηρετεί ακόμα δύο πολύ βασικές λειτουργίες. Από τη μία πλευρά, όπως αναφέρει ο Mike Featherstone,³ αποτελεί έναν τρόπο *ανάγνωσης* των αστικών κειμένων, συστήνοντας μια μεθοδολογία αποκάλυψης των *ιχνών*, εμποτισμένων με το κοινωνικό νόημα που είναι ενσωματωμένο στην πόλη, και κατά δεύτερον, συνιστά μια στάση που συμβάλλει με το *σοκ* και την *ασυνέχεια* στη συγκρότηση της εμπειρίας στη σύγχρονη πόλη.

Την ίδια στιγμή, η ενασχόληση με την *περιπλάνηση* μοιάζει να συνδέεται με μια αναζήτηση του *ανοίκειου*, ή για να θυμηθούμε εδώ τις παρατηρήσεις του Victor Shklovsky,⁴ με μια *τεχνική ανοικειώσης* (*ostrannenie*). Ο Ρώσος κριτικός στο άρθρο του *Η τέχνη ως τεχνική* (1995) ξεκινάει από την παρατήρηση ότι σύμφωνα με τους νόμους της ανθρώπινης αντίληψης, οι πράξεις που επαναλαμβάνονται περνάνε στο χώρο της συνήθειας. Την πρώτη φορά που ερχόμαστε σε επαφή με ένα αντικείμενο, που βιώνουμε μια κατάσταση, που εκτελούμε μια πράξη, καταγράφουμε μια σημαντική, άμεση αίσθηση. Με την *επανάληψη*, η έκπληξη υποχωρεί και η επαφή, η κατάσταση ή η ίδια πράξη χάνει το νόημα που έχει από

μόνη της και τελικά γίνεται *αυτόματη*. Ο ρόλος της *τέχνης*, κατά τον Shklovsky, είναι να επαναφέρει την πρώτη, σωματική και βιωματική επαφή που είχαμε με τα αντικείμενα, πριν αυτά καταγραφούν στη συνείδησή μας ως *γνωστά* είναι η άρση της συνήθειας, το *σοκ*. Σε μια αντιστοιχία, λοιπόν, η *περιπλάνηση*, ως *τέχνη* πια, εκτυλισσόμενη στο νέο *υβριδικό* περιβάλλον της σύγχρονης πόλης, μπορεί να αποτελέσει ένα εργαλείο παρακώλυσης της αυτοματοποιημένης αντίληψης, που τείνει να ενισχύεται μέσω της σχέσης μας με την τεχνολογία σε ένα καθεστώς *εργαλειακού εξορθολογισμού*. Τελικά, ίσως μόνο μέσα από τις ασυνέχειες και τις προκλήσεις μιας νέας περιπλάνησης, που εμείς θα επανεφεύρουμε, είναι πιθανό να μας βρει η αλήθεια ως βίωμα - μια αλήθεια που πιθανά συναντάμε καθημερινά, αλλά αδυνατούμε δυστυχώς να αναγνωρίσουμε και να μας συγκινήσει.

Ολοκληρώνοντας, θα χρησιμοποιήσω ως κατακλείδα την περίφημη περιγραφή, ως συμβόλο ιστορικής προόδου, του *Angelus Novus*, του γνωστού πίνακα του Klee, από τον Benjamin - εφόσον μπορεί να εικονογραφήσει εξαιρετικά όχι μόνο την εποχή του μεσοπολέμου αλλά και τη δική μας, ψηφιακή εποχή:

Τα μάτια του είναι ορθάνοιχτα, το στόμα του ανοιχτό, τα φτερά του απλωμένα. Ίδού πώς μπορεί να απεικονίσει κανείς τον άγγελο της Ιστορίας. Το πρόσωπό του κοιτάζει προς τα πίσω, στο παρελθόν. Εκεί που εμείς αντιλαμβανόμαστε μια αλυσίδα γεγονότων, αυτός βλέπει μια και μόνη καταστροφή που συσσωρεύει το ένα ερείπιο πάνω στο άλλο και τα σωριάζει στα πόδια του. Ο άγγελος θα ήθελε να μείνει, να αφυπνίσει τους νεκρούς και να επαναφέρει τα συντρίμια στη ζωή. Αλλά μια θύελλα έρχεται από τον Παράδεισο, μπλέχτηκε με τόση δύναμη μες στα φτερά του που ο Άγγελος είναι αδύνατον να τα κλείσει. Δεν μπορεί να αντισταθεί στη θύελλα. Τον σπρώχνει στο μέλλον στο οποίο έχει γυρισμένη την πλάτη, ενώ μπροστά του ο σωρός τα συντρίμια συνεχίζει να ορθώνεται προς τον ουρανό. Αυτή η θύελλα είναι ό,τι ονομάζουμε πρόοδος.⁵

ΥΠΟΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

1. Απόσπασμα από το ντοκιμαντέρ του Γιάννη Ισιδώρου ‘Il Consigliere, Part II, On Truth and Flânerie’, 2011.
2. ‘something of the quality of oral tradition and bizarre urban myth’. βλ. Shields (ο.π.π)
3. Featherstone, 2003: 63.
4. Shklovsky, 1995: 90-111.
5. Benjamin, 1969: 257-8.

ΠΗΓΕΣ

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ali Mejias, Ulises, (2013). *Off the Network: Disrupting the Digital World*, Minneapolis:University of Minnesota Press.

Bassett, Caroline, Wilbert, Chris, (1999). *Where You Want to Go Today (Like It or Not): Leisure Practices in Cyberspaces*, στο Leisure/Tourism Geographies: Practices and Geographical Knowledge, Dave Crouch.

Baudelaire, Charles, (1846). *On the Heroism of Modern Life*, στο Salon of 1846, σελ. 104-107.

Baudelaire, Charles, (1964). *The Painter of Modern Life, 1863*, New York: Da Capo Press.

Bell, David, (2001), *An Introduction to Cybercultures*, London: Routledge, σελ. 140-142.

Benjamin, Walter, (1969). *Illuminations*, New York: Knopf.

Benjamin, Walter, (1999). The Arcades Project, μτφ: Eiland H., McLaughlin K., Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.

Bhabha, Homi, K. (1994). *The Location of Culture*, London: Routledge.

Boyer, M. Christine, (1996). *Cybercities: Visual Perception in the Age of Electronic Communications*. New York: Princeton Architectural. Press.

Buck-Morss, Susan, (1986). *The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering*, New German Critique, Autumn, 1986, σελ. 99-140.

Castells, Manuel, (1996). *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell Publishers.

Debord, Guy, (1995). *Τι είναι ο Λετρισμός*, μτφ. Ζαγκούρογλου Α., Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος.

De Certeau, Michel, (1988). *The Practice of Everyday Life*, Berkeley: University of California Press.

DeLanda, Manuel, (2002). *Χίλια χρόνια μη γραμμικής ιστορίας*, μτφρ: Μάκης Βαϊνάς – Εκδόσεις Κριτική.

De Nerval, Gerard, (1984). *Journey to the Orient*, Antipodes Press, 2012.

De Souza e Silva, Adriana, (2003). *Hybrid spaces in art and science fiction: From cyberspace to mobile interfaces*. Contemporânea: Journal of the graduate program in communications and contemporary cultures, the Federal University of Bahia, Brasil, σελ. 223.

Featherstone, Mike, (2003). *The flaneur, the city and virtual public life* στο Urban Studies (1998).

Flusser, Vilem, (2008). *Ως προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*- Εκδόσεις Σμίλη, Αθήνα.

Friedberg, Anne, (2006). *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, The MIT Press.

Fuller, Matthew, (2010). *Foreword: The telephone and its Keys*, στο Harwood, Wright, Yokokoji, *The Social Telephony Files*, Southend on Sea: YoHa Limited.

Gates, Bill, (2000). *The Enduring Magic of Software*, Information Week, October 2000.

Galloway, Anne, (2008). *A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media*, PhD thesis, Faculty of Graduate Studies and Research, Department of Sociology and Anthropology, Carleton University, Ottawa, Ontario.

Gibson, William, (1984) *Neuromancer*. New York: Ace Books.

Graham, Stephen, (2004), *Beyond the 'dazzling light': from dreams of transcendence to the 'remediation' of urban life: A research manifesto*, New Media & Society 6(1), σελ. 16–25.

Greiner, Udo, (1997). *Fear and dreaming in the American city: from open space to cyberspace*, New York: Princeton Architectural Press.

Goldate, Steven, (1998). *The Cyberflâneur: Spaces and Places on the Internet*, Modern Ceramics, , <http://www.ceramicstoday.com/articles/051998.htm>.

Goldberger, Paul, (1969). *Disconnected Urbanism*, Metropolismag.com.

Haraway, Donna, (1991). *A Manifesto of Cyborgs: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, Στο Haraway, D. (επιμ.) *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, σελ. 149-181.

Harvey, David, (2003). *Paris, Capital of Modernity*, New York and London: Routledge.

Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman – Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press.

Huizinga, Johan, (1971). *Homo Ludens: A study of the Play-Element in Culture*, 1944, London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul.

Jiménez, Alberto Corsín (2014). *The right to infrastructure: a prototype for open source urbanism*, Environment and Planning D: Society and Space Vol. 32, σελ. 342 – 362.

Johnson, Steven, (2002). *Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software*. New York: Scribner.

Ishii, Hiroshi (1999). *Tangible Bits: Coupling Physicality and Virtuality Through Tangible user Interfaces*, Tangible Media Group, Massachusetts Institute of Technology's Media Lab.

Kluitenberg, Eric, (2006). *The Network of Waves*, Open Magazine, No.11, Hybrid Space.

Kluitenberg, Eric, (2008). *Delusive Spaces, Essays on Culture, Media and Technology*, Institute of Network Cultures/NAi Publishers, Rotterdam.

Latour, Bruno, (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press. Lefebvre, H. (1991a) *The Production of Space*. London: Blackwell.

- Lefebvre, Henri., (1991b). *The Critique of Everyday Life*, Vol 1. London: Verso.
- Lefebvre, Henri, (1996) .*Writings on Cities*. Oxford: Blackwell.
- Levy, Pierre. (1995), *Δινητική Πραγματικότητα. Η Φιλοσοφία του Πολιτισμού και του Κυβερνοχώρου*, Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική, 1999.
- Manovich, Lev (2002). *The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada*. University of California Press.
- Milgram P.- Colquhoun H. (1999), *A taxonomy of real and virtual world integration*, University of Toronto.
- Mitchell, William, J., (1996). *City of bits, Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge: The MIT Press.
- Mitchell, William J. (1999). *E-TOPIA*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Mitchell, William J. (2004). *The Cyborg Self and the Networked City*., Cambridge Massachusetts: The MIT Press.
- Moreno, Cristina Diaz, García Grinda, Efrén (2013). *Third Natures: Incubators of Public Space*, Architectural Design magazine, 10/07/2013. σελ.46-55.
- Mumford, Lewis, (1971). *The Myth of the Machine: Technics and Human Development*, New York: Harcourt, Brace, Jovanovich.
- Open, No.11 (2006). *Hybrid Space: How wireless media mobilize public space*, Rotterdam: NAI Publishers.
- Plant, Sadie (2001). *On the mobile: the effects of mobile telephones on social and individual life*, http://www.momentarium.org/experiments/7a10me/sadie_plant.pdf
- Rheingold, Howard, (1994). *PARC is back*, Wired 2.02, <http://www.wired.com/wired/archive/2.02/parc.html>
- Rheingold, Howard (2002). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, Basic Books.
- Sassen, Saskia, (2011). *The Global Street Comes to Wall Street*. Possible Futures, <http://www.possible-futures.org/2011/11/22/the-global-street-comes-to-wall-street/>
- Shields, Rob (1994). *Fancy Footwork: Walter Benjamin's notes on flânerie*, στο *The Flaneur* (1994), σελ. 64.
- Soja, Edward, (1996). *Thirdspaces. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Oxford: Blackwell.
- Sopro Internaional, (2004). *Der Flaneur*, 1999 στο *Technologies and Utopias: The Cyberflaneur and the Experience of 'Being Online'*, Maren Hartmann, Muinch: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Stevenson, Deborah, (2003). *Cities and Urban Cultures*, Maidenhead: Open University Press.
- Tester, Keith, *The Flaneur*, (1994). London, New York: Routledge.
- Thrift, Nigel, (1997), *Cities without modernity: cities with magic*, Scottish Geographical Magazine 113, σελ. 138-149.
- Van. Loon, Julienne, (2002). *Social spatialization and everyday life*, Space and Culture, vol.5, no. 2, σελ. 88–95.
- Weiser, Mark, (1991), *The computer for the 21st century*, Scientific American 265(3): 94–104.
- Wertheim Margaret, (1997), *The pearly gates of cyberspace*, New York: Princeton Architectural Press.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Benjamin, Walter, (1994). *Σαρλ Μπωντλαίρ. Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού*, μτφ: Γκουζούλης Γ., Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Debord, Guy, (1995). *Τι είναι ο Λετρισμός*, μτφ. Α. Ζαγκούρογλου, Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος.

Buck-Morss, Susan, (2009). *Η διαλεκτική του βλέπειν, Ο Βάλτερ Μπένγιαμιν και το Σχέδιο Εργασίας περί Στοών*, επιμ. Μπαλτάς Α., μτφ. Μ. Αθανασάκης, Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, .

Καρύδας, Δημήτρης, Σταυρίδης, Σταύρος, (2004). *Εικόνες οδοδείκτες της ιστορίας*, στο W. Benjamin, Μονόδρομος, Αθήνα: Εκδόσεις Άγρα.

Lakoff, George, Johnson, Mark, *Ο μεταφορικός λόγος, Ο ρόλος της μεταφοράς στην καθημερινή μας ζωή*, μτφ: Καλομενίδου Ο., εκδ. Πανεπιστημίου Μακεδονίας, 2005.

Mumford, Lewis, (1985) *Ο Μύθος της Μηχανής*, Αθήνα: Εκδόσεις Ύψιλον.

Σταυρίδης, Σταύρος, (2002). *Από την Πόλη Οθόνη στην Πόλη Σκηνή*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Shklovsky, Victor, (1995). *Η Τέχνη ως Τεχνική*, Θεωρία Λογοτεχνίας: Κείμενα των Ρώσων Φορμαλιστών, επιλογή – παρουσίαση Tzv. Todorov, μτφ. Νικολούδης Η. Π., Αθήνα: Οδυσσέας Γ' εκδ.

Simmel, Georg, (2004). *Περιπλάνηση στη Νεωτερικότητα*, επιμ. Γάγγας Σπ., Καλφόπουλος Κ., μτφ. Σαγκριώτης, Γ., Σταθάτου Ο., Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Τζιρτζιλιάκης, Γιώργος, (2002). *Πολεοδομία ή Ψυχογεωγραφία; Καταστασιακές απορίες*, Αθήνα: Futura, 8/2002, σελ. 178-203.

Vernant, Jean-Pierre, (1993). *Μήτις - Η πολύτροπη νόηση στην αρχαία Ελλάδα*, μτφ. Παπαδοπούλου Ι., Ζαχαρόπουλος-Δαίδαλος.

Χαρίτος, Δημήτρης, (2007). *Τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού και οι επιδράσεις τους ως προς την κοινωνική αλληλόδραση στο περιβάλλον της σημερινής πόλης*, Ζητήματα Επικοινωνίας, τχ. 5, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη, σελ. 46-61.

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

http://el.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

<http://www.ceramicstoday.com/articles/051998.htm>.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Lurker>

<http://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/9647>

http://www.wired.com/2010/08/ff_webrip/all/

<http://www.businessinsider.com/75-billion-devices-will-be-connected-to-the-internet-by-2020-2013-10#ixzz3D0U-aoJ65>

<http://dwij.org/forum/statesperson/rifkin.htm>

http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?pagewanted=all&_r=0

<https://twitter.com/Scobleizer>

<http://www.informationweek.com/the-enduring-magic-of-software/49901115>

http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob

<http://frowntails.blogspot.gr/2013/03/datenspiel-dataplay.html>

<http://vimeo.com/23074314>