

NO SIGNAL

Στα χνάρια της αστικής δυνητικότητας

Σπουδαστές: Καρνέσης Αναστάσιος, Μπαλής Σταύρος | Επιβλέπων: Τερζόγλου Νικόλαος-Ιων

Στα χνάρια της
αστικής δυνητικότητας

Διάλεξη 9ου εξαμήνου

**Στα χνάρια της
αστικής δυναμικότητας**

Ευχαριστούμε ιδιαίτερα τον Ίωνα Τερζόγλου για τις χρήσιμες παρατηρήσεις και την καθοδηγησή του καθώς και τους φίλους και τις οικογένειές μας για την πολύτιμη στήριξη και τη βοήθειά τους.

Επιβλέπων καθηγητής: Τερζόγλου Νικόλαος-Ίων
Σπουδαστές: Καρνέσης Αναστάσιος, Μπαλής Σταύρος

ΕΜΠ | Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών | Φεβρουάριος 2017

Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....σελ. 11
Μεθοδολογία.....σελ. 13

1. Η έννοια του τόπου και του χώρου σε πραγματικό και δυνητικό περιβάλλον

1.1 Προσδιορίζοντας τις έννοιες τόπος και χώρος.....σελ. 17
1.2 Από το φυσικό στο ανθρωπογενές περιβάλλον και τη σύγχρονη πόλη.....σελ. 20
1.3 Η πόλη και τα πέντε σημεία του Kevin Lynch.....σελ. 22
1.4 Από το χώρο των τόπων στο χώρο των ροών.....σελ. 24
1.5 Η έννοια του δυνητικού και της δυνητικότητας.....σελ. 26
1.6 Ο κυβερνοχώρος και η ψηφιακή πόλη.....σελ. 28
1.7 Ο υβριδικός χώρος.....σελ. 30
1.8 Ο χαρακτήρας και η ερμηνεία της πόλης στο φυσικό χώρο.....σελ. 34
1.9 Αποδίδοντας νόημα στην πόλη.....σελ. 36
1.10 Η εμπειρία του χώρου μέσω ψηφιακών μέσων.....σελ. 37

2. Αντίληψη

2.1 Οι αισθήσεις ως αντιληπτικά εργαλεία.....σελ. 42
2.2 Τα τεχνολογικά μέσα ως προεκτάσεις των αισθήσεων.....σελ. 45
2.3 Θεωρίες περί αντίληψης.....σελ. 47
2.4 Ο τρόπος ανάπτυξης της αντίληψης κατά την παιδική ηλικία.....σελ. 50
2.5 Εξέλιξη της αντιληπτικής διαδικασίας και διαμόρφωση συμπεριφοράς.....σελ. 53
2.6 Η επιρροή των ψηφιακών μέσων στην αντιληπτική διαδικασία.....σελ. 55
2.7 Επαυξημένη πραγματικότητα.....σελ. 57
2.8 Το δίπολο παρατηρητής και αντικείμενο στην αντίληψη.....σελ. 59 <i>Ο παρατηρητής</i> <i>Το αντικείμενο</i>
2.9 Η επίδραση του περιβάλλοντος στην αντιληπτική διαδικασία.....σελ. 65
2.10 Πόλη και αντίληψη.....σελ. 68

3. Μνήμη

3.1 Η μνήμη ως λειτουργία του εγκεφάλου.....σελ. 73
3.2 Η «ψηφιακή» μνήμη ως προέκταση της ανθρώπινης μνήμης.....σελ. 74
3.3 Η αμφίδρομη σχέση μνήμης-αντίληψηςσελ. 76
3.4 Η μνήμη σε σχέση με το χρόνο.....σελ. 77

3.5 Η συλλογική μνήμη.....σελ.	79
3.6 Η μνήμη σε σχέση με τον τόπο.....σελ.	85
3.7 Η πόλη ως ιστορικός τόπος μνήμης.....σελ.	87
3.8 Η λειτουργία της μνήμης κατά την περιήγηση στην πόλη.....σελ.	88

4. Προσανατολισμός

4.1 Τρόπος λειτουργίας και είδη προσανατολισμού.....σελ.	93
4.2 Προσανατολισμός στην πόλη.....σελ.	96
4.3 Γνωστικοί χάρτες.....σελ.	98
4.4 Νοητικοί χάρτες.....σελ.	99
4.5 Locative media.....σελ.	101
4.6 Αίσθηση αποπροσανατολισμού.....σελ.	103
4.7 Από τους γνωστικούς χάρτες στα συστήματα GIS και το Geoparticipation.....σελ.	104
4.8 Οικειοποίηση του χώρου.....σελ.	108

5 Η περιπλάνηση και το περπάτημα στην πόλη

5.1 Το περπάτημα ως καθημερινή πρακτική.....σελ.	113
5.2 Ο <i>flâneur</i> και το πλήθος.....σελ.	115
5.3 Ντανταϊσμός και Σουρεαλισμός.....σελ.	119
5.4 Καταστασιακή Διεθνής και περιπλάνηση στην πόλη.....σελ.	121
5.5 Η θεωρία της περιπλάνησης.....σελ.	124
5.6 Το περπάτημα ως μέσο έκφρασης και τέχνης.....σελ.	127
5.7 Νέα Βαβυλώνα.....σελ.	129
5.8 Ο άνθρωπος που παίζει.....σελ.	133
5.9 Περιπλάνηση στον ψηφιακό χώρο.....σελ.	138
5.10 Περιπλάνηση στον υβριδικό χώρο.....σελ.	141
5.11 Μια διαφορετική εμπειρία περιπλάνησης.....σελ.	146

Συμπεράσματα.....σελ.	153
-----------------------	-----

Βιβλιογραφία.....σελ.	159
-----------------------	-----

Εισαγωγή

Από την προϊστορία έως και σήμερα το περπάτημα αποτελεί μία από τις βασικές ανθρώπινες δραστηριότητες. Στο πέρασμα του χρόνου, από μέσο επιβίωσης εξελίχθηκε σε μορφή τέχνης. Πάντα, όμως, ήταν ένα μέσο επαφής και επικοινωνίας του ανθρώπου με τον τόπο. Στη σύγχρονη εποχή η ραγδαία εξέλιξη των τεχνολογικών μέσων επηρεάζει άμεσα όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ύπαρξης, συνεπώς και το περπάτημα. Το περιεχόμενο της παρούσας διάλεξης αφορά τη σχέση και τη σύγκριση φυσικών και ψηφιακών πρακτικών σε σχέση με τις νοητικές διεργασίες του ατόμου και το αντίκρισμά τους στο κοινωνικό γίγνεσθαι, και τελικά πως επηρεάζεται ο τρόπος περιπλάνησης του ανθρώπου στο σύγχρονο αστικό περιβάλλον. Αυτή η σύγκριση θα ακολουθεί συνεχώς την πορεία της διάλεξης με στόχο την αποσαφήνιση των ορίων μεταξύ φυσικού και ψηφιακού. Όπως αναφέρθηκε το σύγχρονο αστικό περιβάλλον θα αποτελέσει το χωρικό πλαίσιο αυτής της σύγκρισης.

Αφορμή αυτής της διάλεξης στάθηκε τόσο ο «νέος αστικός περιηγητής», ο οποίος περπατά διαρκώς με το κινητό τηλέφωνο στο χέρι, απορροφημένος σε αυτό, χάνοντας την άμεση επαφή του με την πόλη, όσο και η προσωπική μας εμπειρία από την καλλιτεχνική δράση Soundscapes - Landscapes, που προτείνει ένα διαφορετικό τρόπο περιπλάνησης στην πόλη. Σε αυτό που δίνεται ιδιαίτερη σημασία είναι αυτό που ονομάζουμε *εμπειρία του χώρου*, δηλαδή η διαδικασία της ανάγνωσης του χώρου, της ερμηνείας του και τελικά της οικειοποίησής του. Μέσα από αυτό το φίλτρο εξετάζεται το περπάτημα στην πόλη και πως τα ψηφιακά μέσα συμβάλλουν, ή όχι, στη σχέση του ανθρώπου με το χώρο.

Ο πραγματικός χώρος αποκτά χαρακτηριστικά του δυνητικού χώρου μέσω της χρήσης των κινητών ψηφιακών μέσων, και ενισχύεται από αυτά. Η ενίσχυση αυτή και η φορητότητα των νέων μέσων, που δίνουν τη δυνατότητα συνεχούς σύνδεσης σε διαδικτυακές δομές, οδήγησε διάφορους μελετητές στην εισαγωγή της έννοιας *υβριδικός χώρος*. Σε αυτό το νέο είδος χώρου αναλύεται, τελικά, αυτό που ονομάσαμε εμπειρία.

Japanese Patent

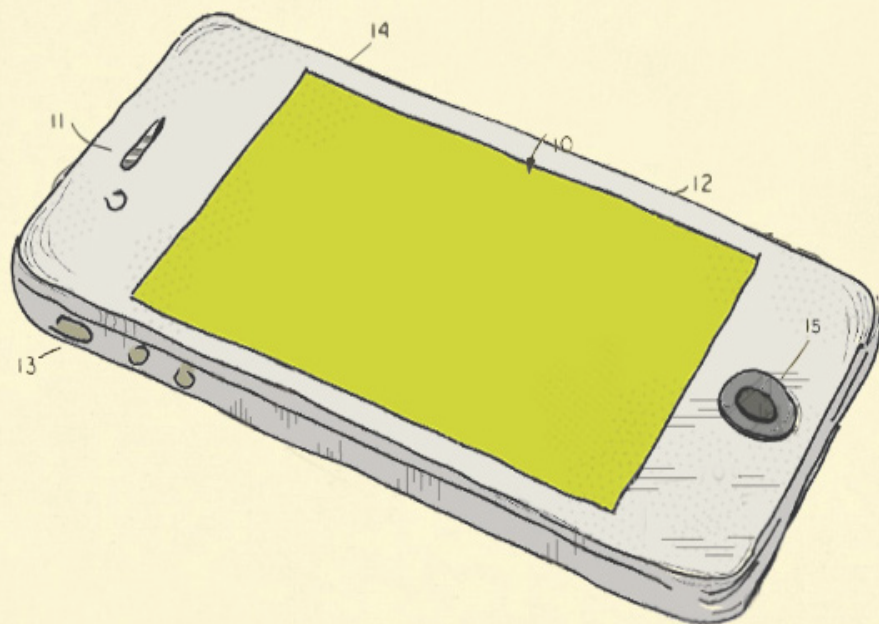
HAND-HELD MOBILE DEVICE (SMARTPHONE)

Patent Number:5,184,830

Date of Patent: Feb. 4, 1999

Inventors : NTT DoCoMo, Japan

A smartphone is a mobile phone (also known as cell phones or cell mobiles) with an advanced mobile operating system that combines features of a personal computer operating system with other features useful for mobile or handheld use.[1][2][3] Smartphones, which are usually pocket-sized, typically combine the features of a mobile phone, such as the abilities to place and receive voice calls and create and receive text messages, with those of other popular digital mobile devices like personal digital assistants (PDAs), such as an event calendar, media player, video games, GPS navigation, digital camera and digital video camera. Smartphones can access the Internet and can run a variety of third-party software components. **Totally appropriate for hybrid strolling. Caution! It can be addictive.**



Hand-held smartphone machine
(10) Screen, (11) Loudspeaker, (12) Plastic cover, (13) Power button, (14) Volume button, (15) Control button

Εισαγωγή

Μεθοδολογία

Στα πλαίσια αυτής της διάλεξης γίνεται μια προσπάθεια ανάλυσης των παραγόντων που επηρεάζουν τα στοιχεία που αναφέρθηκαν παραπάνω. Στο πρώτο κεφάλαιο αποσαφηνίζονται οι έννοιες του τόπου και του χώρου, τόσο στο φυσικό περιβάλλον, κυρίως μέσα από τις θεωρητικές προσεγγίσεις του Christian Norberg-Schultz και του Kevin Lynch, όσο και στο ψηφιακό περιβάλλον, αναλύοντας τις θεωρίες των Manuel Castells και Adriana de Souza e Silva, με σκοπό να κατανοηθεί η δομή της σύγχρονης πόλης, που όπως αναφέρθηκε αποτελεί το χωρικό πλαίσιο αυτής της έρευνας.

Στη συνέχεια ακολουθούν τρία κεφάλαια, που σχετίζονται με κάποιες από τις νοητικές διεργασίες του ανθρώπου, αυτή της αντίληψης, της μνήμης και του προσανατολισμού. Οι έννοιες αυτές εξετάζονται μέσα από μια ψυχολογική και κοινωνιολογική ανάλυση με στόχο την κατανόηση της λειτουργίας τους κατά τη διάρκεια του περπατήματος. Οι μεταβλητές αυτές δημιουργούν το πρίσμα μέσα από το οποίο ερμηνεύεται η έννοια της εμπειρίας του χώρου, και για το λόγο αυτό γίνεται μια παράλληλη σύγκριση φυσικών παραγόντων και ψηφιακών ενισχύσεων που σχετίζονται με αυτές.

Το τελευταίο κεφάλαιο συμπεριλαμβάνει την εξέλιξη του περπατήματος ως ανθρώπινη πρακτική. Βασιζόμενοι κυρίως στις αναλύσεις των Michel de Certeau, Walter Benjamin και Francesco Careri προσπαθούμε να εντοπίσουμε τον τρόπο με τον οποίο ο σύγχρονος άνθρωπος περπατά και περιπλανιέται στην πόλη. Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται, επίσης, μια σύγκριση της φυσικής και της ψηφιακής περιπλάνησης και στο τελευταίο κομμάτι εξετάζεται η περιπλάνηση στην πόλη με τη χρήση ψηφιακών εφαρμογών μέσω κινητού τηλεφώνου smartphone, καθώς και η εμπειρία που δημιουργούν. Εισάγοντας παράλληλα την έννοια του παιχνιδιού, ως κοινωνική προέκταση της φύσης του ανθρώπου, κρίνουμε τον τρόπο με τον οποίο οι εφαρμογές αυτές εισέρχονται στη σύγχρονη κοινωνία.

Στα πλαίσια αυτής της διάλεξης διερευνάται εάν η περιπλάνηση στην πόλη μέσω ψηφιακών μέσων υποσκελίζει, τελικά, την φυσική περιπλάνηση ή αποτελεί ένα νέο τρόπο περιήγησης και περπατήματος στο σύγχρονο αστικό τοπίο που ενισχύει την χωρική εμπειρία του ανθρώπου.

Ἡ πόλις!

Εἶπες· «Θὰ πάγω σ' ἄλλη γῆ, θὰ πάγω σ' ἄλλη θάλασσα.
Μιὰ πόλις ἄλλη θὰ βρεθεῖ καλλίτερη ἀπ' αὐτή.
Κάθε προσπάθειά μου μιὰ καταδίκη εἶναι γραφτῆ·
κ' εἶν' ἡ καρδιά μου -σὰν νεκρός- θαμένη.
Ὅ νοῦς μου ὡς πότε μὲς στὸν μαρασμὸν αὐτὸν θὰ μένει.
Ὅπου τὸ μάτι μου γυρίσω, ὅπου κι ἂν δῶ
ἐρείπια μαῦρα τῆς ζωῆς μου βλέπω ἐδῶ,
ποῦ τόσα χρόνια πέρασα καὶ ρήμαξα καὶ χάλασα.»

Καινούργιους τόπους δὲν θὰ βρεῖς, δὲν θὰ βρεῖς ἄλλες θάλασσες.
Ἡ πόλις θὰ σὲ ἀκολουθεῖ. Στὸς δρόμους θὰ γυρνᾶς
τοὺς ἴδιους. Καὶ στὲς γειτονιὲς τὲς ἴδιες θὰ γερνᾶς·
καὶ μὲς στὰ ἴδια σπίτια αὐτὰ θ' ἀσπρίζεις.
Πάντα στὴν πόλι αὐτὴ θὰ φθάνεις. Γιὰ τὰ ἄλλοῦ -μὴ ἐλπίζεις-
δὲν ἔχει πλοῖο γιὰ σέ, δὲν ἔχει ὁδὸ.
Ἔτσι ποῦ τῆ ζωῆ σου ρήμαξες ἐδῶ
στὴν κώχη τούτη τὴν μικρὴ, σ' ὄλην τὴν γῆ τὴν χάλασες.

Κ. Π. Καβάφης,

1. Κ.Π. Καβάφης, Τα ποιήματα, *Η πόλις*, εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα, 2013, σελ.46





1. Η έννοια του τόπου και του χώρου σε πραγματικό και δυνητικό περιβάλλον



“Ο σημερινός πολλαπλασιασμός των χώρων μάς μετατρέπει σε νομάδες νέου τύπου: αντί να ακολουθούμε τις γραμμές πορείας και μετανάστευσης στο εσωτερικό μιας δεδομένης έκτασης, πηδούμε από το ένα δίκτυο στο άλλο, από το ένα σύστημα εγγύτητας στο άλλο. Οι χώροι μεταμορφώνονται και διακλαδίζονται κάτω από τα πόδια μας, ωθώντας μας προς την ετερογένεση.”¹

Pierre Lévy

1.1 Προσδιορισμός των εννοιών τόπος και χώρος

Η ύπαρξη του ανθρώπου είναι κατ' εξοχήν συνυφασμένη με την έννοια του τόπου. Κάθε ανθρώπινη δράση έχει ως σημείο αναφοράς έναν συγκεκριμένο τόπο και λαμβάνει χώρα σε αυτόν. Η σχέση αυτή είναι αντιληπτή σε κάθε έκφανση της ανθρώπινης ζωής. Ζούμε σε τόπους, κατοικούμε σε τόπους και αλληλεπιδρούμε με αυτούς. Έχει ενδιαφέρον, όμως, να προσδιορίσουμε με μεγαλύτερη ακρίβεια τον όρο *τόπος (place)*.

Πολλοί μελετητές έχουν ασχοληθεί στο πέρασμα των χρόνων με το ζήτημα αυτό και παράλληλα έχουν αναπτυχθεί διάφοροι επιστημονικοί ή φιλοσοφικοί κλάδοι με σκοπό την ερμηνεία αυτής της έννοιας. Στα πλαίσια αυτής της διάλεξης δεν είναι στόχος μια χρονολογική καταγραφή των ορισμών που έχουν δοθεί για τον τόπο, αλλά μια προσέγγιση του όρου με σκοπό την καλύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι βιώνουν το σύγχρονο αστικό περιβάλλον, κυρίως μέσω του περπατήματος.

Ένας από τους πιο σημαντικούς μελετητές πάνω στο συγκεκριμένο θέμα είναι ο Christian Norberg-Schulz, ο οποίος όρισε τον τόπο ως *“ένα ποιοτικό, «ολικό» φαινόμενο”²* δηλαδή ένα ορισμένο σύνολο με υλική υπόσταση και συγκεκριμένες ιδιότητες και χαρακτήρα. Ο χαρα-

1. Pierre Lévy, Δυνητική πραγματικότητα, η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, μτφρ. Μιχάλης Καραχάλιος, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 2001, σελ. 31

2. Christian Norberg-Schulz, Genius Loci, μτφρ. Μίλτος Φραγκόπουλος, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., Αθήνα, 2009, σελ. 9

κτήρας αυτός προσδιορίζει τον τόπο, που κατ' επέκταση συνδέεται με την λειτουργία που αντιστοιχεί στο χώρο. Κάθε τόπος με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του αποτελεί ένα πλαίσιο όπου μπορούν να διαδραματιζονται γεγονότα. Αυτά τα χαρακτηριστικά δεν είναι πάντα σταθερά, μεταβάλλονται. Παρ' όλα αυτά η γενική δομή και ο χαρακτήρας του τόπου παραμένουν ίδια.

Ο τόπος κατά τον Αριστοτέλη θεωρήθηκε ως ένα υποσύνολο του χώρου (*space*), δηλαδή το άθροισμα των επιμέρους τόπων δημιουργεί την ευρύτερη έννοια του χώρου.³ Ο χώρος αποτέλεσε ένα εξίσου σημαντικό πεδίο έρευνας με τον τόπο. Ο C.N. Schulz αναφερόμενος στο χώρο ορίζει ένα γεωμετρικό μοντέλο το οποίο αποτελείται από ένα οριζόντιο επίπεδο με έναν κατακόρυφο άξονα που διέρχεται από αυτό.⁴ Με αυτόν τον τρόπο αποδίδει στο χώρο γεωμετρικά χαρακτηριστικά και ταυτόχρονα εισάγει την έννοια της απειρίας του χώρου. Ο Edward Relph υποστηρίζει ότι *“ο χώρος είναι άμορφος και άυλος και όχι μια οντότητα η οποία μπορεί άμεσα να περιγραφεί και να αναλυθεί”*.⁵ Συσχετίζει επίσης την έννοια του χώρου με τον τόπο αναφέροντας ότι ο χώρος αποτελεί άθροισμα των επιμέρους τόπων, όμως ο κάθε ένας από αυτούς είναι που τελικά δίνει νόημα στο χώρο. Με αντίστοιχο τρόπο είχε ορίσει ήδη την έννοια του χώρου ο Martin Heidegger. Δηλαδή ότι *“οι χώροι προσλαμβάνουν την ύπαρξη τους από τόπους και όχι από «τον» χώρο”*.⁶

Κάθε τόπος, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, έχει ένα ιδιαίτερο χαρακτήρα, ο οποίος του προσδίδει συγκεκριμένη ταυτότητα. Η ταυτότητα αυτή είναι που μετατρέπει το χώρο σε τόπο, και δίνει στον άνθρωπο την δυνατότητα οικειοποίησης του με ένα συγκεκριμένο τρόπο. Ο τόπος δέχεται επιρροές από το ευρύτερο περιβάλλον και μεταβάλλεται. Η ταυτότητα του, όμως, παραμένει ίδια και είναι αυτή που χαρακτηρίζει την ιστορία του. Η εικόνα ενός τόπου, επομένως, αλλάζει διαρκώς στο πέρασμα του χρόνου, αλλά για να διατηρούνται τα ειδοποιά χαρακτηριστικά του πρέπει η κάθε μια από τις εικόνες να είναι μια «παραλλαγή» του ίδιου «θέματος», εκφρασμένη κάθε

3. Christian Norberg-Schultz, *Existence, space and architecture*, Studio Vista London, 1971, σελ.10

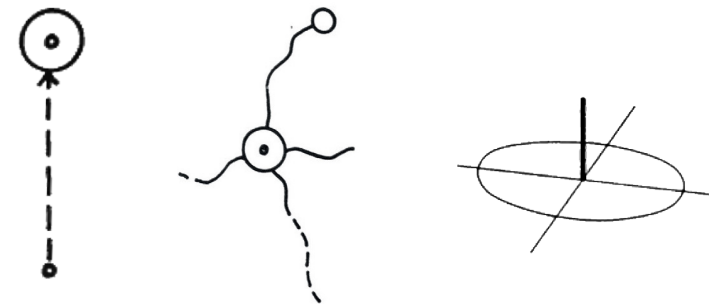
4. Ο.π., σελ.21

5. Tim Creswell, *Place, a short introduction*, Blackwell Publishing Ltd, 2010, σελ. 21

6. Martin Heidegger, *Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι*, εισ.-μτφρ. Γιώργος Ξηροπαϊδης, εκδόσεις Πλέθρον, 2008, σελ. 53

φορά υπό τις ανάλογες συνθήκες. Ο Christian Norberg-Schultz σημειώνει πως *“το θέμα και παραλλαγή αποτελεί, άλλωστε, ένα βασικό μέσο καλλιτεχνικής δημιουργίας και συγκεκριμενοποίησης. Το «θέμα» εκφράζει ένα συνολικό πλέγμα νοημάτων και οι «παραλλαγές» είναι η κατά περίπτωση υλοποίηση”*.⁷ Ο Kevin Lynch, επίσης, για το ζήτημα της ταυτότητας του τόπου αναφέρει ότι *“όπως ο νόμος και το έθιμο, το περιβάλλον μας επιβάλλει τον τρόπο που δρούμε, χωρίς να απαιτεί από εμάς μια συνειδητή επιλογή. Σε μια εκκλησία είμαστε ταπεινοί και σε μια παραλία χαλαροί”*.⁸ Το περιβάλλον και ο τόπος πρέπει να δίνουν δυνατότητα για αλλαγές και μην είναι πλήρως «ορισμένα», αλλιώς χάνουν το νόημά τους.

Ο χρόνος αφήνει το σημάδι του στον τόπο δημιουργώντας διαφορετικές καταστάσεις που τροποποιούν ορισμένα από τα χαρακτηριστικά του. Η διάσταση του χρόνου είναι αυτή που μπορεί να μετατρέψει το χώρο σε τόπο, ορίζοντας τις διαφορετικές στιγμές, που έχουν άμεση συνάρτηση με τις δράσεις που γίνονται στον χώρο. Η ιδέα του χώρου, μέσω της ανάλυσης από την Ευκλείδεια Γεωμετρία, μέχρι το δέκατο ένατο αιώνα αναλυόταν σε ένα ορθολογικό σύστημα συντεταγμένων που αναπαριστούσε τη φυσική υπόσταση του χώρου. Στην συνέχεια με τη θεωρία της σχετικότητας προστέθηκε η έννοια του χρόνου ως μια τέταρτη διάσταση που ορίζει με μεγαλύτερη ακρίβεια τον χώρο.⁹



7. Christian Norberg-Schultz, *Genius Loci ...* σελ. 195

8. Kevin Lynch, *What time is this place?*, The M.I.T. Press, Cambridge, 1972, σελ. 40

9. Christian Norberg-Schultz, *Existence, space and architecture ...* σελ.10

1.2 Από το φυσικό στο ανθρωπογενές περιβάλλον και τη σύγχρονη πόλη

Η διαμόρφωση του φυσικού τόπου επηρεάζει έντονα τον ανθρώπινο ψυχισμό και πολλές φορές αποτελεί πηγή έμπνευσης και δημιουργίας για τον άνθρωπο. Ο άνθρωπος από την αρχή της δημιουργίας προσπαθούσε να αναπαραστήσει και να αναπαραγάγει τη φύση μέσω της δημιουργικής κατασκευής και να συμπληρώσει το φυσικό περιβάλλον. Επομένως, το περιβάλλον μπορεί να διακριθεί σε φυσικό και ανθρωπογενές. Το φυσικό περιβάλλον και το ανθρωπογενές «κτιστό» περιβάλλον αλληλοσυμπληρώνονται με στόχο τη δημιουργία ισορροπίας, δηλαδή το ένα πρέπει να διαθέτει ό,τι δε διαθέτει το άλλο. Για παράδειγμα, στην έρημο ο άνθρωπος έχει την ανάγκη να κατασκευάσει ένα σκίαστρο για προστασία από τον ήλιο.

“Αν μία σχέση οικειότητας μεταξύ περιβάλλοντος και συμπεριφοράς πρόκειται να παραχθεί, η κτισμένη περιοχή είναι απαραίτητη.”¹⁰

Constant Anton Nieuwenhuys

Μια ανθρώπινη παρέμβαση σε ένα τόπο μπορεί να αποκαλύψει ιδιότητες του, που είναι εν δυνάμει παρούσες. Το ανθρωπογενές τοπίο προσαρμοσμένο στο φυσικό τοπίο είναι αυτό που ορίζει ένα εστιασμένο πεδίο δράσης, που τελικά δημιουργεί την αίσθηση του οικείου.¹¹ Ο Leon Battista Alberti πιστεύει πως “μπορούμε να ακολουθήσουμε μια λογική πρόοδο από το τοπίο του κυριαρχούντος πεδίου (*domain-dominated landscape*) στη πόλη του κυριαρχούντος μονοπατιού (*path-dominated city*) και τελικά στο σπίτι του κυριαρχούντος τόπου (*place-dominated house*).”¹² Ο άνθρωπος μπορεί να έρθει πιο κοντά στην ταύτιση και το οικείο σε ένα ανθρωπογενές παρά φυσικό περιβάλλον, γιατί το ανθρωπογενές περιβάλλον διαθέτει στοιχεία τα οποία ορίζουν κάποιες δεδομένες αξίες που σχετίζονται με το κα-

10. Simon Sadler, *The situationist city*, The MIT Press, London, 1998, σελ. 54

11. Christian Norberg-Schultz, *Genius Loci ...* κεφ. II, III

12. Christian Norberg-Schultz, *Existence, space and architecture ...* σελ. 31

Ο όρος «τόπος» - *place* στο πρωτότυπο -, σε αυτό το σημείο, αναφέρεται με την έννοια της τοποθεσίας, εστίας ή δωματίου, που σχετίζεται με το σπίτι

τοικείν. Είναι, δηλαδή, ένα περιβάλλον που κατασκευάστηκε από τον άνθρωπο για να καλύψει τις βασικές ανάγκες του σε σχέση με την κατοίκηση.

Οι άνθρωποι τείνουν να προσαρμόζουν το περιβάλλον στις ανάγκες και τα δεδομένα τους. Ο Alberti παρομοίωσε το σπίτι με μια «μικρή πόλη», θέλοντας να τονίσει ότι κατοικούμε στις πόλεις όπως κατοικούμε στα σπίτια.¹³ Η σχέση του ανθρώπου με τον τόπο ισχυροποιείται στα πλαίσια του σύγχρονου αστικού περιβάλλοντος, δηλαδή της σύγχρονης πόλης. Ο Martin Heidegger κάνει ένα συσχετισμό του κατοικείν, που ήδη αναφέρθηκε, με το κτίζειν. Ισχυρίζεται πως η κάθε έννοια εμπεριέχει την άλλη και προϋποθέτει, ταυτόχρονα, την ύπαρξη της άλλης. Στο κτίζειν προσδίδει τις έννοιες του καλλιεργείν και του ανεγείρειν, υποστηρίζοντας πως ο άνθρωπος, προκειμένου να κατοικήσει στη γη, προφυλάσσει και φροντίζει το χώρο που τον περιβάλλει και «επενδύει» πάνω στη σχέση του με αυτόν το χώρο. Η σχέση αυτή, συνεπώς είναι το αδιάκοπο μέλημά του.¹⁴ Το κτίζειν, επομένως, είναι απαραίτητη προϋπόθεση, έτσι ώστε ο άνθρωπος να φτάσει σε αυτό που ο Heidegger ονομάζει κατοικείν, δηλαδή στην οικειοποίηση και στην ταύτιση με τον τόπο. Ο άνθρωπος, δηλαδή, οικειοποιείται ευκολότερα μία πόλη περπατώντας και κατοικώντας σε αυτή, από ότι ένα φυσικό τοπίο χωρίς ανθρωπογενή στοιχεία που προέρχονται από το κτίζειν. Το παραπάνω επιχείρημα αποτελεί έναν λόγο για τον οποίο η



13. Ό.π. σελ. 31

14. Martin Heidegger, *Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι*, εισ.-μτφρ. Πώργος Ήροπαϊδης, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2008, σ.σ. 30-33

σύγχρονη πόλη θα αποτελέσει το χωρικό πλαίσιο μελέτης αυτής της διάλεξης αναφορικά με την συνολική εμπειρία του ανθρώπου κατά τη διάρκεια της κίνησής του σε αυτή.

Έχουν γίνει αρκετές μελέτες που προσπάθησαν να αποσαφηνίσουν την δομή της πόλης. Μια από τις σημαντικότερες συνεισφορές είναι το συγγραφικό έργο του Κ. Lynch και συγκεκριμένα το βιβλίο του *The Image of the City*. Ο ίδιος υπογραμίζει πως “*το να κοιτάμε τις πόλεις μπορεί να μας δώσει μια ιδιαίτερη ευχαρίστηση, όσο συνηθισμένο και αν είναι το θέαμα.*”¹⁵ Με αυτή τη φράση ξεκινάει το βιβλίο του προτρέποντας για μια πιο ενδελεχή παρατήρηση της πόλης, μέσω της όρασης. Τονίζει ότι κάθε άνθρωπος έχει αποτυπωμένη στη μνήμη του την εικόνα της πόλης του, η οποία διαφέρει από άνθρωπο σε άνθρωπο. Εισάγει, παράλληλα, τις έννοιες της *ευαναγνωσιμότητας (legibility)* και της *εικονοϊκανότητας (imageability)* με στόχο να εξηγήσει τα στοιχεία που πρέπει να διαθέτει μια πόλη για να γίνεται εύκολα αντιληπτή από τον άνθρωπο. Η ευαναγνωσιμότητα έγκειται στην ύπαρξη στοιχείων που διασφαλίζουν την καθαρότητα και την σαφήνεια της δομής της πόλης, ενώ η εικονοϊκανότητα αναφέρεται στην ικανότητα της πόλης να δημιουργεί στον παρατηρητή μια εικόνα, η οποία αποδίδει ένα πλήθος νοημάτων, που λειτουργούν σαν σύνολο, και τελικά αποκρυσταλλώνουν την ταυτότητα της. Όλα τα παραπάνω θα μπορούσαν να ορίσουν την έννοια της περιβαλλοντικής εικόνας.¹⁶ Συνοπτικά, ο Lynch επισημαίνει πως “*μια περιβαλλοντική εικόνα μπορεί να αναλυθεί σε τρία συστατικά: ταυτότητα, δομή και νόημα.*”¹⁷ Με την λέξη νόημα εννοείται ότι η πόλη πρέπει να προσφέρει στον παρατηρητή μια σχέση συναισθηματική, λειτουργική ή συμβολική.

1.3 Η πόλη και τα πέντε σημεία του Kevin Lynch

Ο Kevin Lynch προσπαθεί να αποσαφηνίσει την δομή της σύγχρονης πόλης διαιρώντας την σε πέντε θεμελιώδη στοιχεία: *μονοπάτι (path)*, *τοπόσημο (landmark)*, *όριο (edge)*, *κόμβος (node)* και *περιοχή (district)*.

Το μονοπάτι είναι το βασικό στοιχείο που οργανώνει τη δομή της πόλης δημιουργώντας ένα σύμπλεγμα διαδρομών που συνδέουν τα

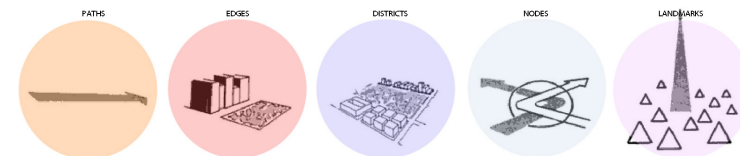
15. Kevin Lynch, *The image of the city*, The M.I.T. Press, 1960, σελ. 1

16. Ό.π., σ.σ. 2-13

17. Ό.π., σελ. 8

διάφορα σημεία μεταξύ τους. Το τοπόσημο αποτελεί ένα σημείο αναφοράς και δεν είναι απαραίτητα ένα αντικείμενο με ισχυρή μορφή. Τοπόσημο μπορεί να θεωρείται κάτι λόγω της λειτουργίας του ή της ιστορίας του. Μια ισχυρή μορφή, όμως, το κάνει σίγουρα πιο εύκολα αναγνωρίσιμο. Εν συνεχεία, ως όρια μπορούν να θεωρηθούν τα γραμμικά στοιχεία της πόλης, που διαφέρουν όμως από τα μονοπάτια. Δεν διαχωρίζουν και απομονώνουν μόνο, αλλά μπορούν και να ενώσουν δύο περιοχές· εκεί που τελειώνει κάτι αρχίζει κάτι άλλο. Τα σημεία που δημιουργούν γύρω τους ένα πυρήνα μέσα στο δίκτυο της πόλης είναι οι κόμβοι και συχνά αποτελούν διασταυρώσεις σημαντικών μονοπατιών. Ένας κόμβος πρέπει να είναι διακριτός, με σαφή όρια, και εξαρτάται από την λειτουργία και την τοποθεσία του σε σχέση με το ευρύτερο πλαίσιο. Το τι γίνεται αντιληπτό ως κόμβος εξαρτάται από την κλίμακα ανάλυσης ενός τόπου. Τέλος, ως περιοχή αναφέρεται ένα τμήμα της πόλης με ομοιογενή χαρακτηριστικά. Ο διαχωρισμός των περιοχών γίνεται σαφέστερος μέσω των ορίων, τα οποία, όμως, πρέπει να επιτρέπουν την αλληλεπίδραση των πρώτων.¹⁸

Η σημασία των μονοπατιών σε σχέση με τα τοπόσημα αμφισβητήθηκε μεταγενέστερα. Οι έρευνες των Gärling, Böök, Lindberg και Nilsson, το 1981, και των Evans και Pezdek, το 1980, υποστήριξαν ότι ο άνθρωπος μαθαίνει πρώτα την θέση των τοποσήμων και μετά τα μονοπάτια.¹⁹ Δίνεται δηλαδή μια παραπάνω σημασία στα τοπόσημα ως μέσο ανάγνωσης της πόλης. Ένας μη εξοικειωμένος παρατηρητής σε μια πόλη θα χρησιμοποιήσει τα τοπόσημα για να προσανατολιστεί, καθώς αυτά είναι αναγνωρίσιμα λόγω της ιδιαιτερότητας και της μοναδικότητάς τους σε σχέση με το υπόλοιπο περιβάλλον.



18. Ό.π., σ.σ. 47-48

19. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος, *Περιβαλλοντική αντίληψη του αστικού χώρου*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994, σελ. 57

1.4 Από το χώρο των τόπων στο χώρο των ροών

Στα τέλη 20ου αιώνα και στις αρχές της νέας χιλιετίας μεταβαίνουμε στην μετανεωτερικότητα, η οποία είναι συσχετισμένη με την έννοια της κινητικότητας. Η μετανεωτερικότητα εκφράζεται μέσω της διαδικασίας της παγκοσμιοποίησης. Σε ένα τέτοιο περιβάλλον η έννοια του τόπου και του τι ονομάζουμε κοινωνία άλλαξε ριζικά. Τα ηλεκτρονικά συστήματα επικοινωνίας και πληροφόρησης ανέτρεψαν τη δομή του χώρου και των σύγχρονων πόλεων, οι οποίες χάνουν τις λειτουργίες και τις αξίες τους, με τον τρόπο που ήταν γνωστές μέχρι τότε. Ο Manuel Castells στο βιβλίο του *The rise of the network society* μιλά για μια νέα κοινωνία, την διαδικτυακή. Στην κοινωνία αυτή οι πόλεις μετατρέπονται σε κόμβους, ενώ οι μεταφορές και οι μετακινήσεις ανατρέπονται. Η έννοια της απόστασης αλλάζει, αφού πλέον πολλές ενέργειες και λειτουργίες γίνονται μέσω των νέων τεχνολογικών μέσων από μακριά εκμηδενίζοντας την έννοια του χρόνου. Η δομή του αστικού ιστού μετασχηματίζεται, χωρίς όμως να ακολουθεί ένα παγκόσμιο μοτίβο. Οι πόλεις μεταλλάσσονται με βάση την ιστορία τους, τη θέση τους και τον πολιτισμό τους, ενώ ταυτόχρονα η ανάπτυξη της αλληλεπίδρασης μεταξύ των διάφορων χώρων καταλύει τα γνωστά έως τώρα χωρικά πρότυπα και οδηγεί στη δημιουργία ενός ρευστού δικτύου ανταλλαγών. Καταλήγει, επομένως, στο ότι υπάρχουν δυο αναδυόμενες κοινωνικές μορφές χρόνου και χώρου, που χαρακτηρίζουν την κοινωνία των δικτύων, ο *χώρος των ροών* (*space of flows*) και ο *άχρονος χρόνος* (*timeless time*).²⁰ Χώρος και χρόνος, όπως έχουμε δει, είναι άμεσα συσχετιζόμενες έννοιες, τόσο στη φύση όσο και στην κοινωνία.

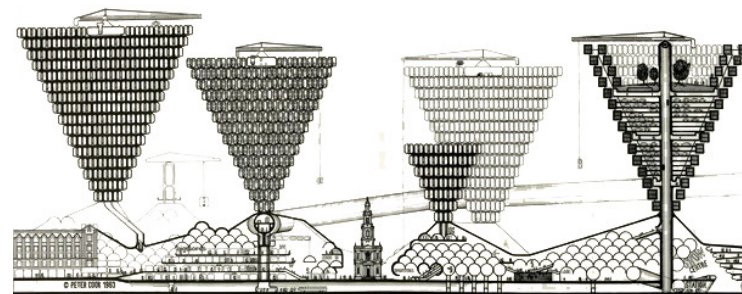
Ο χώρος των ροών για τον Castells δεν είναι *ά-τοπος* (*placeless*), αλλά αποτελείται από κόμβους και δίκτυα.²¹ Γράφει ενδεικτικά, “*ενώ στον χώρο των τόπων* (*space of places*) *κυριαρχεί η γειτνίαση της πρακτικής, το νόημα, η λειτουργία, και η τοπικότητα, και όλα αυτά, είναι στενά συνδεδεμένα μεταξύ τους, στον χώρο των ροών οι τόποι λαμβάνουν το νόημα και την λειτουργία τους από τον ρόλο τους ως κόμβοι*

20. Manuel Castells, *The rise of the network society*, εκδόσεις Blackwell Publishers, Massachusetts, USA, 1996, σ.σ. 394-398

21. Manuel Castells, *Communication power*, Oxford University Press, New York, 2009, σελ. 33

σε ένα συγκεκριμένο δίκτυο στο οποίο ανήκουν.”²² Ο χώρος των ροών χωρίζεται σε τρία επίπεδα (*layers*). Το πρώτο είναι ένα *κύκλωμα ηλεκτρονικών ωθήσεων* (*τηλεπικοινωνίες, υπολογιστικά συστήματα, συστήματα αναμετάδοσης, μεταφορές υψηλών ταχυτήτων*), το δεύτερο αποτελείται από ένα *σύμπλεγμα κόμβων και κέντρων* (*nodes and hubs*), που ορίζουν το δίκτυο, και το τελευταίο επίπεδο αναφέρεται στην *χωρική οργάνωση των κυρίαρχων διαχειριστικών ελίτ*. Τα επίπεδα αυτά οργανώνουν και ορίζουν το χώρο των ροών.²³

Στην κοινωνία των δικτύων ο χρόνος δεν μπορεί να είναι συνεχόμενος. Αντίθετα η έμφαση σε αυτή τη συνέχεια του χρόνου έχει ανααιρεθεί. Η χρήση της πληροφορίας και των τεχνολογιών επικοινωνίας σε μια αδιάκοπη προσπάθεια να εξολοθρευτεί το χρόνο με την έννοια της αλληλουχίας εκφράζει αυτή τη σχέση χρόνου και της νέας τάξης πραγμάτων.²⁴ Ο χρόνος στο διαδίκτυο συμπιέζεται τόσο, έτσι ώστε να γίνεται μηδενικός. Στη βιομηχανική κοινωνία ο χρόνος διαμόρφωνε τον χώρο. Στην κοινωνία των δικτύων ο χώρος των ροών διαλύει τον χρόνο διαταράσσοντας την αλληλουχία των γεγονότων κάνοντάς τα ταυτόχρονα.²⁵ Τα γεγονότα συμβαίνουν στην ίδια χρονική στιγμή. Παρόλα αυτά θεωρούμε ότι μπορούν να ορίσουν τόπο. Από την στιγμή, όμως, που η γεωγραφική τους θέση στο χώρο των ροών δεν έχει πραγματικό χωρικό αντίκτυπο μιλάμε για έναν τόπο που αποκτά τη λογική της πληροφορίας.



22. Ό.π., σελ. 34

23. Manuel Castells, *The rise of the network society*, ..., σ.σ. 412-418

24. Manuel Castells, *Communication power*, ..., σελ. 35

25. Ό.π., σελ. 35

Σύμφωνα με τον David Harvey “ο χρόνος και ο χώρος δεν μπορούν να γίνουν κατανοητοί ανεξάρτητα από την κοινωνική δράση.”²⁶ Δεν αποτελούν, δηλαδή, μια απλή αντανάκλαση της κοινωνίας, αλλά είναι η συνολική έκφρασή της, οπότε αλληλεξαρτώνται. Η κοινωνία αυτή της πληροφορίας οδηγεί στη δημιουργία της πόλης της πληροφορίας, η οποία δεν πρόκειται για μια μορφή πόλης αλλά για μια μεταβατική διαδικασία που διαμορφώνεται από τον χώρο των ροών.²⁷

Οι άνθρωποι έχουν μάθει να ζουν σε χώρους -πόλεις- που περιλαμβάνουν το στοιχείο της τοπικότητας και η μορφή, η λειτουργία και το νόημά τους είναι άμεσα συσχετισμένα με τον τόπο, όπου βρίσκονται. Ο χώρος των ροών, όπως αναφέρθηκε, εμπεριέχει την έννοια της παγκοσμιοποιημένης κοινωνίας, που ελέγχεται από την δύναμη της λειτουργικότητας και της πληροφορίας, ενώ ο χώρος των τόπων, εμπεριέχει την έννοια της τοπικότητας και της κοινωνικής δράσης σε έναν συγκεκριμένο τόπο.

1.5 Η έννοια του δυνητικού και της δυνητικότητας

Η επιτάχυνση των επικοινωνιών και η αύξηση της φυσικής κινητικότητας γεννούν την ανάγκη χρήσης της έννοιας δυνητικότητα. Ο όρος *δυνητικό* (*virtuel*) προέρχεται από τη λατινική λέξη *virtualis*, η οποία προκύπτει από το *virtus* (δύναμη, ισχύς).²⁸ Με τον όρο αυτό νοείται η εν δυνάμει κατάσταση, που αντιτίθεται στην εν ενεργεία, που εμπεριέχεται στην έννοια της πραγματικότητας. Παρόλα αυτά το δυνητικό δεν είναι το αντίθετο του πραγματικού, αλλά ορίζει μία διαφορετική κατάσταση του πραγματικού. Ο Gilles Deleuze διαχωρίζει επίσης τους όρους δυνητικό και *δυνατό* (*possible*), τονίζοντας πως το δυνατό ορίζει μία ήδη συγκροτημένη κατάσταση του πραγματικού, που μπορεί να πραγματοποιηθεί.²⁹ Αντιθέτως, το δυνητικό αναφέρεται σε ένα «πλέγμα προβλημάτων», δηλαδή ένα σύνολο τάσεων ή δυνάμεων που αναφέρονται σε ένα αντικείμενο ή μία κατάσταση.³⁰

26. Manuel Castells, *The rise of the network society*,... σελ. 411

27. Ό.π., σελ. 398

28. Pierre Lévy, *Δυνητική πραγματικότητα*, ..., ό.π., σελ. 21

29. Gilles Deleuze, *Difference and repetition*, Columbia university press, 1994, σελ. 212

30. Pierre Lévy, *Δυνητική πραγματικότητα*, ..., ό.π., σελ. 22

“Το πραγματικό μοιάζει με το δυνατό· από την άλλη, το εν ενεργεία υπαρκτό (*lactuel*) δεν μοιάζει σε τίποτε με το δυνητικό: του αποκρίνεται.”³¹

Pierre Lévy

Η έννοια του δυνητικού σχετίζεται με την απόσταση από το εδώ και το τώρα. Η δυνητικοποίηση προκαλεί την αποτοπικοποίηση, δηλαδή την απομάκρυνση από έναν ορισμένο τόπο και την απώλεια δεσμών με αυτόν. Οι συνιστώσες του χώρου και του χρόνου, επομένως, παύουν να είναι δεδομένες και γίνονται μεταβλητές του πλέγματος προβλημάτων του δυνητικού. Η δυνητικοποίηση δημιουργεί ένα πεδίο κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, που δεν ορίζονται όμως με βάση κάποια συγκεκριμένη χωρική τοποθεσία, και παράλληλα τείνει να αντικαταστήσει την φυσική παρουσία με την «ψηφιακή παρουσία» μέσω ενός δικτύου ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Οι άνθρωποι δηλαδή επικοινωνούν εξ αποστάσεως σε πραγματικό χρόνο μέσα από ηλεκτρονικές πλατφόρμες.³²

Μπορούμε, συνεπώς, να μιλάμε για τη δημιουργία ενός «δυνητικού χώρου», που διαφέρει ριζικά από τον φυσικό ή τον γεωγραφικό χώρο. Στο δυνητικό χώρο μπορεί να υπάρξει ενότητα χρόνου μέσω της επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο, όπως αναφέρθηκε, χωρίς να προαπαιτείται ενότητα τόπου. Ο Pierre Lévy θέτει έναν προβληματισμό για το αν τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα και η αύξηση των ρυθμών επικοινωνίας μπορούν να αντικαταστήσουν την φυσική κινητικότητα. Ο ίδιος ισχυρίζεται ότι αυτό δεν είναι ιδιαίτερο πιθανό σενάριο καθώς η αύξηση της φυσικής και της δυνητικής κινητικότητας γίνονται παράλληλα, δηλαδή οι άνθρωποι, που επικοινωνούν περισσότερο χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικά ή ψηφιακά μέσα, είναι αυτοί που επιδιώκουν ταυτόχρονα και τις περισσότερες φυσικές κοινωνικές επαφές.³³ Ο προβληματισμός αυτός, πάντως, θα αποτελέσει και ένα κύριο προβληματισμό της παρούσας διάλεξης.

31. Ό.π., σελ. 24

32. Ό.π., σ.σ. 26-29

33. Ό.π., σελ. 32

1.6 Ο κυβερνοχώρος και η ψηφιακή πόλη

Μία άλλη θεωρητική προσέγγιση για τον χώρο είναι των Martin Dodge και Rob Kitchin για τον κυβερνοχώρο (*cyberspace*). Ο κυβερνοχώρος είναι μια μορφή δυνητικού χώρου, δημιουργημένος από ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών και δεδομένων. Τα βασικά στοιχεία που απαρτίζουν τον κυβερνοχώρο είναι η φυσική του υποδομή, οι ροές κίνησης και τα δημογραφικά χαρακτηριστικά των κοινοτήτων του.³⁴ Αποτελείται από ένα μεγάλο πλήθος ξεχωριστών «χώρων» διαφορετικής μορφής, όπως βάσεις δεδομένων, ιστοσελίδες, chat rooms. Η επικοινωνία των ανθρώπων στον κυβερνοχώρο έχει εντελώς διαφορετική μορφή από ότι στο φυσικό κόσμο και διαχωρίζεται σε συγχρονισμένη και ασύγχρονη.³⁵ Χαρακτηριστικό παράδειγμα ασύγχρονης επικοινωνίας είναι η αποστολή e-mail.



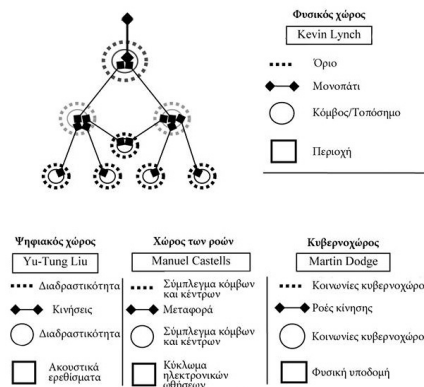
Η μετεξέλιξη των παραπάνω θεωριών για τον χώρο θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως είναι η ψηφιακή πόλη. Ο Yu-Li Chang ορίζει τις ψηφιακές πόλεις, οι οποίες είναι δυναμικά φαινόμενα βασισμένα

34. Yu-Li Chang, Yuan-Zone Lee, Yu-Tung Liu, Construction of digital city in physical city, *Cyberspatial Cognition Approach to the project of HsinChu digital city in Taiwan*, σελ. 111

35. Nedjeljko Frančula, "Mapping cyberspace - Martin Dodge & Rob Kitchin", άρθρο στο *Kartografija i Geoinformacije*, Ιανουάριος 2002

σε τεχνολογία κυβερνοχώρου, ως "μια πλατφόρμα ή ένα χώρο για τη μετατροπή της ροής των πληροφοριών και της διαδραστικής επικοινωνίας, χρησιμοποιώντας την μεταφορά της πόλης."³⁶ Η ψηφιακή πόλη είναι, ουσιαστικά, μια αναπαράσταση της φυσικής πόλης που παρέχει πληροφορίες για αυτήν και ταυτόχρονα δίνει τη δυνατότητα επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης διαφορετικών ατόμων προσπαθώντας να αποδώσει την συνολική αίσθηση του χώρου. Βασικά χαρακτηριστικά της, σύμφωνα με τον Yu-Tung Liu, είναι οι κινήσεις, η διαδραστικότητα και τα ακουστικά ερεθίσματα.³⁷

Ο ψηφιακός χώρος, ως μία μορφή δυνητικού χώρου, μπορεί να θεωρηθεί άυλος, άπειρος, από-εδαφοποιημένος. Παρόλα αυτά είναι άμεσα συνδεδεμένος με τον υλικό χώρο. Ο Pierre Lény υποστηρίζει ότι τα στοιχεία του δυνητικού χώρου χρειάζονται ένα φυσικό έρισμα που



να τα συνδέει με το φυσικό χώρο και χρόνο.³⁸ Οι λειτουργίες που παραδοσιακά συνέβαιναν στον φυσικό τόπο, ή τουλάχιστον ένα μεγάλο μέρος τους, πλέον συμβαίνουν στον ψηφιακό. Η επικοινωνία, η ψυχα-

36. Yu-Li Chang, Spatial cognition in digital cities, *International journal of architectural computing*, Issue 04, Vol. 01 σελ. 473

37. Yu-Li Chang, Yuan-Zone Lee, Yu-Tung Liu, Construction of digital city in physical city, *Cyberspatial Cognition Approach to the project of HsinChu digital city in Taiwan*, σελ. , σελ. 111

38. Pierre Lény, *Δυνητική πραγματικότητα*, ..., ό.π., σελ. 28

γωγία, η ενημέρωση πραγματοποιούνται στον διαδικτυακό χώρο επαναπροσδιορίζοντας τον φυσικό. Οι ψηφιακές πόλεις σχεδιάζονται με βάση τα χαρακτηριστικά των φυσικών πόλεων και την χωρική εμπειρία σε αυτές που προκύπτει κυρίως από νοητικούς χάρτες, όπως του Kevin Lynch, που θα αναλυθούν εκτενέστερα στη συνέχεια, και στη λειτουργία του προσανατολισμού (way-finding).³⁹ Τα ερεθίσματα από το ψηφιακό περιβάλλον μετατρέπονται σε λεκτική και οπτική πληροφορία ταυτόχρονα με τη λειτουργία της μνήμης. Η ψηφιακή πόλη επεκτείνει την έννοια της φυσικής πόλης μέσω της διαδραστικότητας. Συνεπώς, μπορεί να παρέχει στον «περιηγητή» πληροφορίες σε πραγματικό χρόνο για τον καιρό, την κίνηση, το παρκάρισμα, τα αξιοθέατα με χρήση real-time mapping (χαρτογράφηση πραγματικού χρόνου). Γνωστά παραδείγματα ψηφιακών πόλεων είναι το Singarore IT2000, το Helsinki Arena 2000 και το e-Japan. Οι ψηφιακές αυτές πόλεις αποτελούν ψηφιακές αναπαραστάσεις των αντίστοιχων φυσικών πόλεων επιτρέποντας στο χρήστη να περιηγηθεί σε αυτές μέσω μιας ψηφιακής συσκευής και του παρέχουν ένα ευρύ φάσμα πληροφοριών, αντίστοιχες με αυτές που αναφέρθηκαν παραπάνω.

1.7 Ο υβριδικός χώρος

Συμφωνα με τον Manuel Castells κινούμαστε μεταξύ χώρων τόπων και χώρων ροών.⁴⁰ Αυτή η συνεχής αλληλεπίδραση χώρου ροών και χώρων τόπων συσχετισμένη με τις κινητές τεχνολογίες, και ιδιαίτερα τη δημιουργία του smartphone, οδήγησε την Adriana de Souza e Silva να εισάγει τον όρο *υβριδικός χώρος (hybrid space)*.⁴¹ Η περίπτωση του κινητού τηλεφώνου είναι αντίστοιχη με την εξέλιξη κάθε τεχνολογικού μέσου, όπως παραδείγματος χάρη, της τηλεόρασης, του ραδιοφώνου ή του κινηματογράφου. Αυτό σημαίνει πως στην αρχή, όταν δηλαδή εφευρίσκειται, δεν έχει το ίδιο αντίκτυπο στις κοινωνικές πρακτικές απ' ό,τι στη συνέχεια. Αρχικά δεν έχει μεγάλη επιρροή στο ευρύ κοινό και σταδιακά εισβάλλει στη ζωή των ατόμων και αποτελεί μια καθημερινότητα. Παρόλα αυτά, το smartphone δημιουργεί

39. Yu-Li Chang, Spatial cognition in digital cities, International journal of architectural computing, Issue 04, Vol. 01 σ.σ. 474-477

40. Manuel Castells, Communication power, ..., σελ. 34

41. Adriana de Souza e Silva, From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces, Sage Publications, 2006, σελ 261

μια πιο δυναμική σχέση τόσο με τον άνθρωπο -πραγματικός κόσμος-, αφού μπορεί να το έχει συνέχεια μαζί του, όσο και με το διαδικτυο -δυνητικός κόσμος-. Αυτό σημαίνει πως τα όρια θολώνουν σε σχέση με το πότε ο χρήστης βρίσκεται σε ένα δυνητικό ή σε ένα πραγματικό περιβάλλον. Δεν μπορούμε πλέον να ξεχωρίσουμε τον πραγματικό από τον δυνητικό χώρο. Δημιουργείται λοιπόν ένα νέο είδος χώρου, ο υβριδικός.⁴²

Η De Souza επισημαίνει πως «οι υβριδικοί χώροι είναι κινητοί χώροι (mobile spaces) δημιουργούμενοι από την συνεχή κίνηση των χρηστών που φέρουν φορητές συσκευές και βρίσκονται συνέχεια συνδεδεμένοι τόσο στο διαδίκτυο όσο και με άλλους χρήστες».⁴³ Διαφοροποιεί επίσης τις έννοιες του επαυξημένου χώρου, που θα αναλυθεί εκτενέστερα στο επόμενο κεφάλαιο, και του υβριδικού χώρου, λέγοντας πως η «επαύξηση» αποτελεί εξ' ορισμού μια προσθήκη σε ένα υπάρχον περιβάλλον. Εκ τούτου δε μπορεί να θεωρηθεί πραγματική αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο.⁴⁴

Σε αυτό το σημείο, όμως, γεννάται το ερώτημα τι είναι τελικά η υβριδικότητα; Ως όρος δε μπορεί να εξηγηθεί επ' ακριβώς. Μπορεί να θεωρηθεί ως ένα μείγμα πραγματικού-δυνητικού, που δεν είμαστε σε θέση να ορίσουμε την «πυκνότητα» του καθενός; Ο Lévy ισχυρίζεται πως «η αλληλόδραση μεταξύ ανθρώπινων υποκειμένων και συστημάτων πληροφορικής υπόκειται στη διαλεκτική του δυνητικού και του ενεργείας υπαρκτού».⁴⁵ Παρατηρώντας τον τρόπο ζωής του συγχρόνου ανθρώπου θεωρούμε πως η υβριδικότητα δεν είναι ο καλύτερος τρόπος να εξηγηθεί επακριβώς ο νέος αυτός χώρος που δημιουργείται. Η πραγματικότητα δε μπορεί να αποτελεί ένα μίγμα μαύρου και άσπρου σε γκρι, αλλά έχει μια συγκεκριμένη σύνθεση που τα διακριτά της στοιχεία είναι ορατά και ορίζονται από τον ίδιο το χρήστη. Για λόγους ευκολίας, όμως, θα δανειστούμε τον όρο υβριδικός χώρος, έτσι ώστε να περιγράψουμε αυτό το νέο είδος χώρου, που ορίζεται από ένα τόσο μεγάλο εύρος χαρακτηριστικών και πληροφοριών.

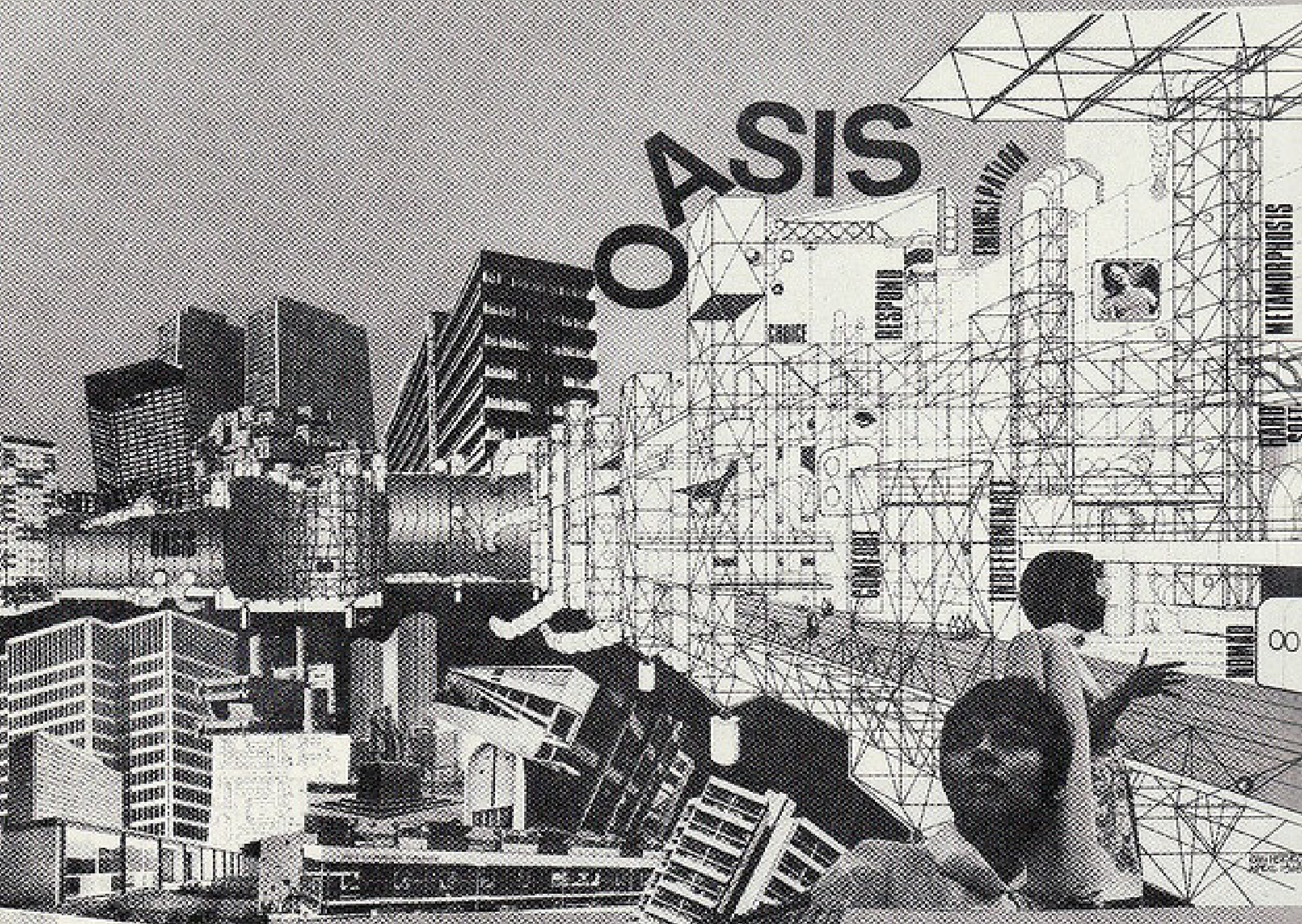
42. Ό.π., σελ. 262

43. Ό.π., σελ. 262

44. Ό.π., σελ. 265

45. Pierre Lévy, Δυνητική πραγματικότητα, ..., ό.π., σελ. 23

OASIS



EMERGENCY PATRON

RESPOND

COMFORT

INDEPENDENT

METAMORPHOSIS

FAIR

NOVEMBER

00

1.8 Ο χαρακτήρας και η ερμηνεία της πόλης στο φυσικό χώρο

“Η πόλη αποκτά ολοένα ένα χαρακτήρα επεισοδίων. Παλαιότερα η πόλη αναγνωριζόταν από την χωρική της δομή. Σήμερα ορίζεται μέσα από γεγονότα {...} Ένας άλλος τρόπος να αντιληφθούμε την πόλη, είναι να τη δούμε ως περιβάλλον και όχι ως κατασκευή.”⁴⁶

A. Picon

Το χαρακτήρα της πόλης τον διαμορφώνουν οι ίδιοι της οι κάτοικοι, μέσω δράσεων - επεισοδίων, που συνεχώς της δίνουν διαφορετική μορφή. Όπως τα χαρακτηριστικά ενός τόπου αλλάζουν με το πέρασμα του χρόνου, αλλά διατηρείται η ταυτότητά του, έτσι και η πόλη αλλάζει διαρκώς σε λεπτομέρειες διατηρώντας όμως τη γενική δομή της. Η πόλη, επομένως, υφίσταται μεταβολές, μικρής ή μεγάλης κλίμακας, παροδικές ή μη, που προέρχονται από τις διαφορετικές ανάγκες του ατόμου. Απόρροια αυτής της μεταβαλλόμενης κατάστασης είναι ότι η πόλη καλεί τους χρήστες της να είναι σε συνεχή επαγρύπνηση και να μην αποδέχονται παθητικά τις εκάστοτε αλλαγές.

“Δεν είμαστε άπλα παρατηρητές αυτού του θεάματος, αλλά είμαστε εμείς μέρος του, στη σκηνή μαζί με άλλους συμμετέχοντες.”⁴⁷

Kevin Lynch

Η πόλη ερμηνεύεται διαφορετικά από τον κάθε παρατηρητή με βάση τον τρόπο που αυτός την διασχίζει και υπάρχει σε αυτή. Ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται τον κόσμο επηρεασμένος από τις προσωπικές του εμπειρίες και μνήμες, και τα κίνητρα τα οποία έχει για να παρατηρήσει την πόλη.⁴⁸ Μεταφράζει, επομένως, με προσωπικό τρόπο τα ερεθίσματα του περιβάλλοντος με αποτέλεσμα η ίδια εικόνα να ερμηνεύεται με διαφορετικούς τρόπους. Αναφορικά και με τα πέντε

46. Κατερίνα Πολυχρονιάδη, Μνήμη της καθημερινής εμπειρίας της πόλης - Σκηνοθέτηση της μυθοπλασίας του δομημένου περιβάλλοντος, κείμενο στο Μνήμη και εμπειρία του χώρου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος 2006, επιμέλεια: Σταύρος Σταυρίδης, σ.σ. 109-110

47. Kevin Lynch, ό.π., σελ. 2

48. Christian Norberg-Schultz, ό.π., σελ. 27

σημεία του Lynch, ο ίδιος υποστηρίζει ότι, όταν αυτά είναι διακριτά και καλά αρθρωμένα μεταξύ τους, μπορούν να δώσουν τη δυνατότητα ανάγνωσης μιας περιοχής με διαφορετικούς τρόπους, από διαφορετικούς παρατηρητές, καθώς κάθε παρατηρητής εστιάζει σε διαφορετικά σημεία όταν περπατάει μέσα στην πόλη.⁴⁹ Ομάδες ατόμων με παρόμοια χαρακτηριστικά, όπως η ηλικία, το φύλο, η πολιτισμική ταυτότητα και η καταγωγή, ερμηνεύουν και με παρόμοιο τρόπο ένα αντικείμενο. Συνεπώς, προκύπτει μία «δημόσια εικόνα» της πόλης για κάθε μία από αυτές τις ομάδες.⁵⁰



Ο χρόνος, η εναλλαγή ημέρας και νύχτας, οι καιρικές συνθήκες, οι συνθήκες του περιβάλλοντος, όπως ο ήχος και η μυρωδιά, ο αριθμός των ανθρώπων στον χώρο, η οπτική γωνία, η προοπτική και η κλίμακα δημιουργούν διαφορετικά επίπεδα αντίληψης της ίδιας εικόνας της πόλης, ακόμα και στον ίδιο παρατηρητή. Οι διαφορετικές αυτές οπτικές της ίδιας εικόνας πολλές φορές είναι ασύνδετες μεταξύ τους. Ο παρατηρητής καλείται, λοιπόν, να συνδέσει αυτές τις οπτικές για να συνθέσει την τελική εικόνα της συγκεκριμένης περιοχής, ώστε να προσανατολιστεί.⁵¹ Όπως αναφέρει και ο Lynch, “οι μεγάλες πόλεις έχουν ρυθμούς από ήχους, φως, οπτικές δραστηριότητες, που μεταδίδουν την εποχή και το χρόνο στον έμπειρο παρατηρητή τόσο ζωντανά όσο και ο ήλιος. Αυτά τα στοιχεία μπορεί, επίσης, να ενισχυθούν και να τονιστούν.”⁵²

49. Kevin Lynch, ό.π., σελ. 110

50. Ό.π., σελ. 7

51. Ό.π., σελ. 86

52. Kevin Lynch, What time is place? ... σελ.70

Όταν έχει ολοκληρωθεί η διαδικασία της σύνθεσης των τελικών εικόνων, ο άνθρωπος δημιουργεί διάφορους συσχετισμούς των επιμέρους εικόνων για να προσανατολιστεί, με δύο διαφορετικούς τρόπους, που εξαρτώνται από τον εκάστοτε παρατηρητή. Ο ένας τρόπος οδηγεί από το γενικό στο ειδικό, ενώ ο δεύτερος από το ειδικό στο ειδικό. Συγκεκριμένα, ο πρώτος λειτουργεί με την ιεράρχηση των εικόνων με λογική αλληλουχία. Δηλαδή, για τον προσδιορισμό ενός σημείου στην πόλη ενεργοποιείται μια διαδικασία που συνδέει με τη σειρά εικόνες, με στόχο την τελική. Με τον άλλο τρόπο, ο παρατηρητής δημιουργεί μία πιο δυναμική σύνδεση των εικόνων, που λειτουργούν σαν δίκτυο πληροφορίας για την εύρεση της τελικής τοποθεσίας.⁵³

“Ο θεατής φτιάχνει τον πίνακα”⁵⁴

Marchel Duchamp

1.9 Αποδίδοντας νόημα στην πόλη

Για τον Lynch το θέμα της εικόνας και της οπτικής αντίληψης παίζει καθοριστικό ρόλο για τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύει ο παρατηρητής το περιβάλλον του. Η ερμηνεία της πόλης, όμως, δεν επαφίεται μόνο στην οπτική αντίληψη, αλλά προκύπτει από μία σύνθετη διαδικασία, που είναι συνάρτηση διάφορων παραγόντων, που σχετίζονται με την συνολική εμπειρία του χώρου και θα αναλυθούν εκτενέστερα στη συνέχεια αυτής της διάλεξης.

Ο τρόπος που βιώνει ένας άνθρωπος το χώρο εξαρτάται τόσο από κοινωνικοπολιτικούς, οικονομικούς, θεσμικούς και υλικούς παράγοντες, κώδικες και κανόνες, όσο και από συναισθήματα, συνήθειες, στερεότυπα, πεποιθήσεις και προσδοκίες. Η πόλη, ως άθροισμα γεγονότων που βιώνονται μέσα σε αυτό το πλαίσιο, διαμορφώνει την προσωπική εμπειρία του κάθε ατόμου. Η εμπειρία, ως σύνολο βιωμάτων, λειτουργεί σαν φίλτρο που καθορίζει τη συμπεριφορά του ατόμου στο χώρο. Σύμφωνα με τον Kelly, οι ψυχολογικές διαδικασίες ενός ατόμου εξαρτώνται από τις εμπειρίες του.⁵⁵ Η επιστήμη της ψυχολογίας

53. Kevin Lynch, *The image of the city ...* σελ. 89

54. Athens 2002: Absolute realism, 8η Διεθνής έκθεση αρχιτεκτονικής Biennale Βενετίας 2002, επίτροποι: Τάκης Κουμπής, Θανάσης Μουτσόπουλος, Richard Scoffier, ΣΑΔΑΣ Πανελλήνια ένωση αρχιτεκτόνων, 2002, σελ.40

55. David Canter, *Περιβαλλοντική Ψυχολογία*, μτφρ. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, Δεκέμβριος 2003, σελ. 87

έχει προσπαθήσει να εξηγήσει τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος βιώνει το χώρο. Άνθρωποι με παρόμοιες εμπειρίες ερμηνεύουν και με παρόμοιο τρόπο τα φυσικά ή κοινωνικά γεγονότα στον χώρο, καθώς κινούνται σε αυτόν. Η εικόνα ενός χώρου, που αποθηκεύει ένας παρατηρητής, μπορεί να αποτελεί τμήμα αυτής της εμπειρίας. Η χρήση ενός χώρου από ένα πλήθος ατόμων απαιτεί παρόμοιο τρόπο ερμηνείας από αυτό και αντιληπτικό υπόβαθρο εμπειρίας παρόμοιων χώρων. Άτομα που αντιλαμβάνονται διαφορετικά ένα χώρο δύσκολα μπορούν να συνδιαλεχθούν σε αυτόν.

Ο άνθρωπος, επομένως, ερμηνεύει την πόλη με τον προσωπικό του τρόπο και, τελικά, αποδίδει νόημα στον χώρο μέσω της ύπαρξής του. Το δομημένο υπάρχον περιβάλλον της πόλης παραμένει στατικό, αλλά ο άνθρωπος αποτελεί το δυναμικό στοιχείο που καθορίζει την τελική της εικόνα και είναι αναπόσπαστο κομμάτι της. Όταν αναπτύσσονται σχέσεις μεταξύ του ανθρώπου και του χώρου, ο χώρος αποκτά νόημα και μέσω αυτού του νοήματος μετασχηματίζεται σε τόπο. Ο Tim Creswell καταλήγει πως *“αυτός είναι ο πιο ευθύς και κοινός ορισμός του τόπου - μία τοποθεσία που της έχει δοθεί νόημα.”*⁵⁶ Τα νοήματα αυτά που αποδίδονται στον τόπο θα μπορούσαν να θεωρηθούν το πρώτο στάδιο οικειοποίησης της πόλης από τον άνθρωπο.⁵⁷

1.10 Η εμπειρία του χώρου μέσω ψηφιακών μέσων

Τα ψηφιακά μέσα ανατρέπουν αρκετά το χαρακτήρα της πόλης και τη σχέση του ανθρώπου με αυτή, καθώς καταργούν σε ένα βαθμό την έννοια της τοπικότητας και της ταυτότητας του τόπου. Ο άνθρωπος κινείται στην πόλη δεχόμενος διαρκώς ερεθίσματα και πληροφορίες που μεταβάλλουν τον τρόπο που βιώνει το χώρο. Η χρήση κινητών τηλεφώνων μπορεί να επηρεάσει την ψυχολογική κατάσταση του ατόμου μέσω της μετάδοσης πληροφοριών από απόσταση. Ένα ξαφνικό τηλεφώνημα, ένα μήνυμα ή η ανάγνωση μιας είδησης στο διαδίκτυο μπορεί να μεταβάλλει εντελώς την συμπεριφορά του ατόμου, οπότε μεταβάλλεται και η εμπειρία που αποκτά στο αστικό περιβάλλον.⁵⁸

Οι τηλεπικοινωνίες και οι νέες τεχνολογίες αλλάζουν τη λειτουργία

56. Tim Creswell, *ό.π.*, σελ. 7

57. Daniel Stokols, *Towards a Psychology of Situations: An Interactional Perspective*, edited by D. Magnusson, σ.σ. 393-415

58. Michiel de Lange, *Moving circles: mobile media and playful identities*, Erasmus University Rotterdam, 2010, σελ. 252



Η έννοια του τόπου και του χώρου σε πραγματικό και δυνητικό περιβάλλον

του δημόσιου χώρου διαφοροποιώντας την ανθρώπινη δραστηριότητα σε αυτόν σε σχέση με παλαιότερα. Σήμερα δημιουργείται ένα νέο είδος δημόσιου χώρου, η «αγορά των πληροφοριών» (information agora).⁵⁹ Οι άνθρωποι μπορεί να βρίσκονται σε έναν τόπο ως φυσικές παρουσίες, αλλά οι κοινωνικές συναναστροφές τους να γίνονται κάπου αλλού μέσω ψηφιακών μέσων. Παρόλα αυτά, η δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο οπουδήποτε, μέσω smartphones και WiFi, ενισχύει την ανθρώπινη παρουσία στο δημόσιο χώρο, καθώς τα άτομα μπορούν πλέον να κινούνται στην πόλη και να επικοινωνούν παράλληλα ή να ανταλλάσσουν πληροφορίες. Ταυτόχρονα, όμως, γεννιέται ο κίνδυνος της «δημόσιας ιδιωτικότητας» (public privatism)⁶⁰, δηλαδή της δημιουργίας μιας ιδιωτικής «σφαίρας αλληλεπίδρασης» στο δημόσιο χώρο, όπου κάθε άνθρωπος είναι βυθισμένος στην ατομικότητά του. Προκειμένου να μην προκαλείται αυτό το φαινόμενο, η χρήση WiFi πρέπει να δημιουργεί συνθήκες ενεργητικής αλληλεπίδρασης των ατόμων μεταξύ τους και με την ίδια την πόλη. Αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα μια νέα εμπειρία του χώρου καθώς ο άνθρωπος περιπλανιέται μέσα στην πόλη, η οποία αποτελεί και το επίκεντρο αυτής της διάλεξης.

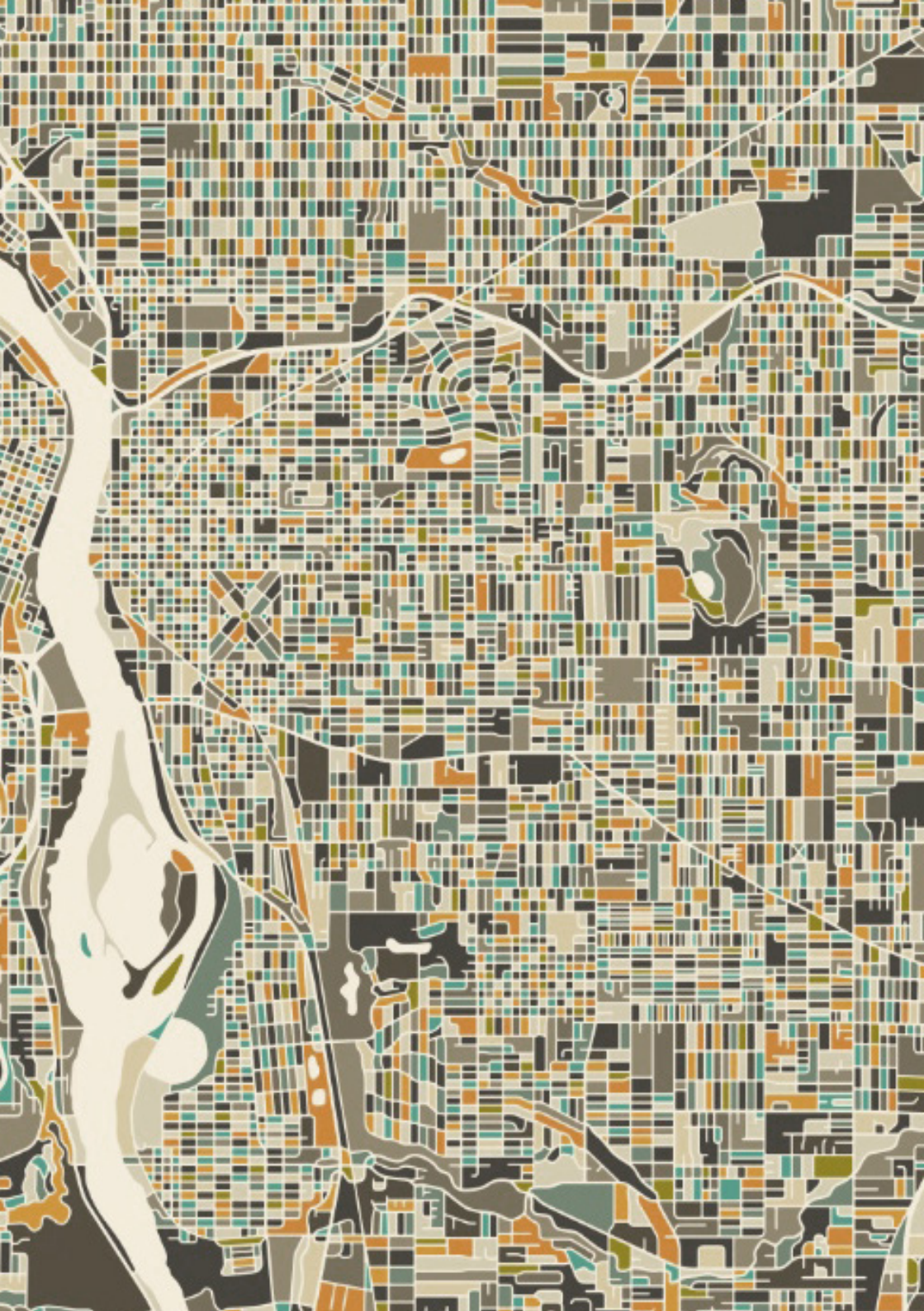
“Περπατώ σημαίνει δεν έχω τόπο. Είναι η αόριστη διεργασία τού να είμαι απάν και σε αναζήτηση του «ιδιου». Η περιπλάνηση, την οποία πολλαπλασιάζει και συγκεντρώνει η πόλη, μετατρέπει την πόλη τούτη σε μια απέραντη κοινωνική εμπειρία της στέρησης τόπου - μια εμπειρία, είναι αλήθεια, που, θρυμματισμένη σε αναρίθμητες, απειροελάχιστες εκτοπίσεις (πορείες και μετατοπίσεις), αντισταθμίζεται από τις σχέσεις και διασταυρώσεις των ομαδικών αυτών εξόδων οι οποίες συνυφαίνονται, δημιουργώντας έναν αστικό ιστό, και τοποθετείται στον αστερισμό εκείνου που θα έπρεπε να είναι εντέλει ο τόπος, αλλά είναι μονάχα ένα όνομα, η Πόλη.”⁶¹

Michel de Certeau

59. Ayat Ayman Abdel-Aziz, Hassan Abdel-Salam, Zeyad El-Sayad, «The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era», Alexandria Engineering Journal, Volume 55, Issue 1, March 2016, σ.σ. 487- 493

60. Ό.π., σελ. 489

61. Μισέλ ντε Σερτώ, Επινώντας την καθημερινή πρακτική, Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν, μτφρ. Κική Καψαμπέλη, εκδόσεις Σμίλη, Αθήνα, Μάιος 2010, σελ. 264



2. Αντίληψη



“Τίποτα που εμείς διαισθανόμαστε στον χώρο είναι το πράγμα καθαυτό {...} Τα αντικείμενα είναι για μας εντελώς άγνωστα καθαυτά και αυτό που αποκαλούμε εξωτερικά αντικείμενα δεν είναι παρά απλές αναπαραστάσεις της αισθαντικότητάς μας. {...} Αν αφαιρέσουμε το υποκείμενο, ή μόνο την υποκειμενική σύσταση των αισθήσεών μας γενικά, τότε όχι μόνο η φύση και οι σχέσεις των αντικειμένων στον χώρο και στον χρόνο, μα ακόμα και ο ίδιος ο χώρος και ο χρόνος εξαφανίζονται. Μας είναι εντελώς άγνωστο ποια μπορεί να είναι η φύση των αντικειμένων αν ξεταστούν ως πράγματα καθαυτά και χωρίς αναφορά στη δεκτικότητα της δικής μας αισθαντικότητας”.¹

Immanuel Kant

Από την γέννησή του ο άνθρωπος αρχίζει να προσλαμβάνει ερεθίσματα από το περιβάλλον του, τα οποία καλείται να αποκωδικοποιήσει για να ερμηνεύσει τον κόσμο. Η διαδικασία με την οποία ο άνθρωπος προσλαμβάνει αυτά τα ερεθίσματα ονομάζεται αντίληψη και εξαρτάται από ένα μεγάλο πλήθος διαφορετικών παραγόντων που την καθορίζουν. Ο Christian Norberg-Schultz στο βιβλίο του *Existence, space and architecture* όρισε τον *αντιληπτικό χώρο* (*perceptual space*), ως το χώρο που αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος με τις αισθήσεις του και θεώρησε πως είναι βασικός για την δημιουργία της ταυτότητας του ατόμου,² ενώ ο Manuel Castells θεώρησε πως ο κάθε άνθρωπος μέσω της αντίληψης κατασκευάζει την πραγματικότητά του, την επεξεργάζεται σύμφωνα με τα δικά του πρότυπα και έτσι δεν μπορεί να είναι ούτε υποκειμενική ούτε αντικειμενική.³ Διαφαίνεται, λοιπόν, πως η έννοια της αντίληψης έχει απασχολήσει πολλούς διαφορετικούς επιστημονικούς τομείς και πρόκειται για τη νοητική διαδικασία με την οποία ο άνθρωπος συλλαμβάνει και επεξεργάζεται τον χώρο.

1. Immanuel Kant, Κριτική του καθαρού λόγου, Υπερβατική διαλεκτική και υπερβατική μεθοδολογία, εκδόσεις Αθήνα, Δεκέμβριος 2006

2. Christian Norberg-Schultz, *Existence, space and architecture*, Studio Vista London, 1971, σ.σ. 10-11

3. Manuel Castells, *Communication power*, Oxford University Press, New York, 2009, σελ.139

2.1 Οι αισθήσεις ως αντιληπτικά εργαλεία

Η λειτουργία της αντιληπτικής διαδικασίας σχετίζεται άμεσα με αυτό που αποκαλούμε αισθήσεις. Οι αισθήσεις αναφέρονται στη λειτουργία εξειδικευμένων οργάνων του ανθρώπινου σώματος, όπως τα μάτια, τα αυτιά ή η μύτη, που προσλαμβάνουν τα διάφορα ερεθίσματα από το περιβάλλον. Είναι, επομένως, το πρώτο στάδιο της αντίληψης, κατά το οποίο ο άνθρωπος δέχεται πληροφορίες από τον χώρο που τον περιβάλλει. Για την επαφή με τον κόσμο και την κατανόησή του είναι απαραίτητη, συνεπώς, η λειτουργία των αισθήσεων. Οι αισθήσεις αναπτύσσονται στον άνθρωπο από την πρώτη στιγμή της γέννησής του και συνεχίζουν να αναπτύσσονται, ή και μερικές φορές να αμβλύνονται, κατά τη διάρκεια της ζωής του.

Έχουν γραφτεί πολλές θεωρίες για τις ανθρώπινες αισθήσεις, ήδη από την αρχαιότητα, με στόχο τον ακριβή προσδιορισμό τους. Ο Πλάτωνας και ο Αριστοτέλης διατύπωσαν δύο διαφορετικές θεωρίες. Ο Πλάτωνας, μιλώντας για τον *Κόσμο των Ιδεών*, υποστήριξε ότι πίσω από κάθε τι αισθητό, που συλλαμβάνει ο άνθρωπος, υπάρχει μία ιδέα, δηλαδή μία ιδεατή διαχρονική μορφή που αποτελεί τμήμα του κόσμου. Αντιθέτως, ο Αριστοτέλης διατύπωσε στη θεωρία του για τις αισθήσεις τον προσδιορισμό πέντε βασικών αισθήσεων, που είναι γνωστές μέχρι σήμερα, η όραση, η ακοή, η οσμή, η γεύση και η αφή.⁴ Σύγχρονες θεωρίες, όμως, έχουν αμφισβητήσει την ύπαρξη των συγκεκριμένων πέντε αισθήσεων, κάνοντας λόγο για μεγαλύτερο αριθμό ή διαφορετικό σύστημα ταξινόμησής τους. Συγκεκριμένα, ο ψυχολόγος James J. Gibson αναφέρει ότι οι αισθήσεις είναι ενεργητικοί μηχανισμοί που αναζητούν ερεθίσματα και τις ταξινομεί σε πέντε αισθητηριακά συστήματα, το οπτικό, το ακουστικό, το σύστημα γεύσης - οσμής, το σύστημα βασικού προσανατολισμού και το απτικό σύστημα.⁵ Ο Rudolf Steiner κάνει μία διαφορετική ταξινόμηση καταλήγοντας σε 12 διαφορετικές αισθήσεις, οι οποίες είναι *“η αφή, η ζωή, η αυτό-κίνηση/προσανατολισμός, η ισορροπία, η οσμή, η γεύση, η όραση, η θερμοκρασία, η ακοή, η γλώσσα, η εννοιολογική και η αίσθηση του εγώ”*. Ωστόσο ακόμη πιο νέες θεωρίες αναφέρονται σε 21 αισθήσεις, συσχετίζοντας διαφορετικά ερεθίσματα με συγκεκριμένες αντιδράσεις του

4. Αριστοτέλης, *Μικρά Φυσικά*, μτφρ. Π. Γρατσιάτος, εκδόσεις Φέξη, 1912, κεφάλαιο Α
5. Juhani Pallasmaa, *The eyes of the skin: architecture and the senses*, εκδόσεις Academy editions, 1996, σελ. 29

εγκεφάλου.⁶ Το συμπέρασμα είναι πως κάθε μία από αυτές τις θεωρίες έχει διαφορετικά κριτήρια κατηγοριοποίησης, συνεπώς, δεν μπορεί να υπάρξει μία κοινή απάντηση για τον αριθμό των αισθήσεων. Για λόγους ευκολίας, θα χρησιμοποιηθεί ως σημείο αναφοράς ο διαχωρισμός των αισθήσεων στις πέντε βασικές κατά Αριστοτέλη.

Ένα επιπλέον ζήτημα που προκύπτει για τον προσδιορισμό των αισθήσεων είναι η ιεράρχησή τους με βάση τη σημασία τους για τον άνθρωπο. Για το ζήτημα αυτό υπάρχουν πάλι διαφορετικές απόψεις, που βασίζονται σε διάφορα κριτήρια. Ενδεικτικά, ο Αριστοτέλης θεωρούσε πως η σημαντικότερη αίσθηση για τις βασικές ανάγκες του ανθρώπου, όπως και των ζώων, είναι η όραση, αλλά η σημαντικότερη για το νου η ακοή, καθώς συμβάλλει στη νόηση και στην γνώση, που μεταδίδεται κυρίως μέσω του προφορικού λόγου.⁷

“Η μιν όψις μας φανερώνει πολλές και ποικίλας διαφοράς των πραγμάτων, διότι πάντα τα σώματα έχουσι χρώμα· {...} Αλλ’ η ακοή συντελεί τα μέγιστα εις την νόησιν κατά συμβεβηκός, διότι αίτιος της γνώσεως είναι ο προφορικός λόγος, όστις είναι αντιληπτός υπό της ακοής, ουχί όμως καθ’ εαυτόν, αλλά κατά συμβεβηκός.”⁸

Αριστοτέλης

Ο Ηράκλειτος τόνισε τη σημασία της όρασης, σε σύγκριση με την ακοή, αναφέροντας ότι *“τα μάτια είναι πιο ακριβείς μάρτυρες από τα αυτιά”*. Για την όραση, επίσης, ο Πλάτωνας υποστήριξε ότι είναι ένα από τα μεγαλύτερα δώρα για τον άνθρωπο. Κατά την περίοδο της Αναγέννησης οι αισθήσεις ήταν ιεραρχημένες με βάση τη σημασία τους, ξεκινώντας με σημαντικότερη την όραση και καταλήγοντας στην αφή.⁹ Σύγχρονες ψυχολογικές εικασίες, όμως, έχουν τονίσει την αξία της αφής ως αντιληπτικό μηχανισμό. Συγκεκριμένα, οι Kent C. Bloomer και Charles W. Moore υποστήριξαν ότι οι πρώτες εμπειρίες του ανθρώπου για τον κόσμο δημιουργούνται μέσω του απτικού

6. Ιωάννης Μπασούκος, Ερευνητική εργασία «Η εμπειρία των αισθήσεων, Αρχιτεκτονική, Σώμα και Αντίληψη», Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Ιούλιος 2014

7. Αριστοτέλης, *Μικρά Φυσικά*... κεφάλαιο Α, παρ. 10

8. Ο.π., κεφάλαιο Α, παρ. 10

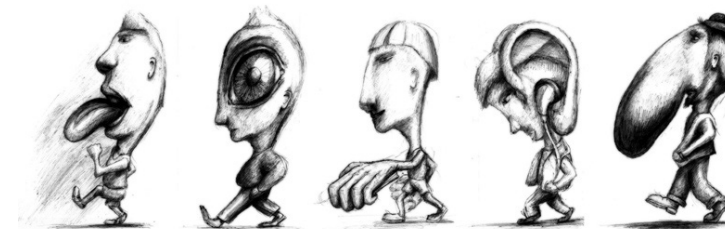
9. Juhani Pallasmaa, *The eyes of the skin*... σ.σ. 6-7

συστήματος, και αργότερα δημιουργούνται οι οπτικές εικόνες.¹⁰ Σε αντίθεση όμως με αυτή τη θεωρία ο παιδοψυχολόγος Arnold Gesell υποστήριξε πως η αφή, παρά τη μεγάλη σημασία της, έπεται της όρασης. Αυτό φαίνεται και από τον τρόπο που αναπτύσσεται το σώμα του ανθρώπου ήδη από την εμβρυακή περίοδο, κατά την οποία τα μάτια αναπτύσσονται γρηγορότερα από τα άνω άκρα και με βάση αυτά αποκτάται η πρώτη επαφή του ανθρώπου με τον κόσμο.¹¹

Πράγματι, η όραση θεωρείται ίσως η σημαντικότερη από τις αισθήσεις, καθώς είναι αυτή μέσω της οποίας προσλαμβάνονται οι εικόνες, που μεταδίδουν ένα μεγάλο πλήθος πληροφοριών την ίδια στιγμή, σε σύγκριση με άλλα ερεθίσματα. Αυτό, όμως, που αποδεικνύεται σημαντικό είναι ότι δεν έχει ιδιαίτερη σημασία η σύγκριση των διαφόρων αισθήσεων μεταξύ τους, αλλά ο τρόπος που λειτουργούν όλες μαζί, καθώς η διαδικασία της αντίληψης εξαρτάται από όλες τις αισθήσεις του ανθρώπου. Κάθε εμπειρία του χώρου και της αρχιτεκτονικής αφορά ένα συνδυασμό αισθήσεων. Ο άνθρωπος δεν αντιλαμβάνεται μόνο το δομημένο περιβάλλον, άλλα όλα τα στοιχεία που συνθέτουν το χώρο, όπως ήχοι, μυρωδιές, πυκνότητες, εντάσεις, δηλαδή τη γενική ατμόσφαιρα. Ο Maurice Merleau - Ponty τόνισε ότι βιώνουμε τον κόσμο με το σώμα μας, δηλαδή με το σύνολο των αισθήσεών μας.¹² Συνεπώς, πολλές φορές η ενεργοποίηση μιας αίσθησης από ένα συγκεκριμένο ερέθισμα, όπως μια μυρωδιά ή έναν ήχο, είναι συνδεδεμένη με έναν συγκεκριμένο τόπο.

Συχνά η αντίληψη του ανθρώπου λειτουργεί με βάση τη συναισθησία, η οποία αναπτύσσεται ήδη από την παιδική ηλικία. Η συναισθησία συνεπάγεται ότι οι αισθήσεις του ανθρώπου λειτουργούν συνδυαστικά, δηλαδή ενεργοποιούνται ταυτόχρονα διαφορετικές αισθήσεις από το ίδιο ερέθισμα. Ένα χρώμα, για παράδειγμα, μπορεί να συνδέεται με μία μυρωδιά ή έναν ήχο. Επιπλέον, η πρόσληψη ερεθισμάτων μέσω των αισθητηριακών οργάνων μπορεί να προκαλέσει τη γέννηση συναισθημάτων. Πολλά αντικείμενα ή γεγονότα, λοιπόν, είναι συνδεδεμένα με συναισθήματα, τα οποία επανέρχονται αυτόματα στο νου σε περίπτωση πρόσληψης του αντίστοιχου ερεθίσματος. Η συναισθηματική σύνδεση σπάνια λείπει από την αντιληπτική διαδικασία και

συμβάλλει στην τελική εμπειρία.¹³ Με βάση, λοιπόν, αυτό το σύνολο των αισθητηριακών αντιδράσεων, που αναφέρθηκε παραπάνω, ξεκινά η λειτουργία της αντίληψης.



2.2 Τα τεχνολογικά μέσα ως προεκτάσεις των αισθήσεων

Η τεχνολογική εξέλιξη, ήδη από την εποχή της μηχανής, άρχισε να ανατρέπει την αισθητηριακή αντίληψη του ανθρώπου, εισάγοντας νέα τεχνολογικά μέσα, τα οποία επηρεάζουν την συνολική εμπειρία του ατόμου στο χώρο και τη διαδικασία πρόσληψης ερεθισμάτων.

Ο McLuhan ισχυρίστηκε ότι ο άνθρωπος έχει επεκτείνει τις αισθήσεις και το νευρικό του σύστημα μέσω των τεχνολογικών μέσων, καταργώντας έτσι τις έννοιες του χώρου και του χρόνου, με τον τρόπο που ήταν έως τότε γνωστές. Το τελικό στάδιο αυτής της αλλαγής είναι η τεχνολογική προσομοίωση της συνείδησης του ανθρώπου, που η διαδικασία απόκτησης γνώσης αποκτά συλλογικό χαρακτήρα.¹⁴ Στην πραγματικότητα, έχουμε φτάσει ήδη σε αυτό το σημείο με τη χρήση των νέων πληροφορικών συστημάτων και των ψηφιακών μέσων. Ο McLuhan, θέλοντας να τονίσει το βαθμό που έχουν αλλάξει τα νέα μέσα τις σχέσεις των ανθρώπων μεταξύ τους και με τον εαυτό τους, υποστήριξε ότι «το μέσο είναι το μήνυμα», με την έννοια ότι οι δομές

10. Rudolf Arnheim, Τέχνη και οπτική αντίληψη, Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης, μτφρ. Ιάκωβος Ποταμιάνος, εκδόσεις Θεμέλιο, Αθήνα, 2005, σελ. 187

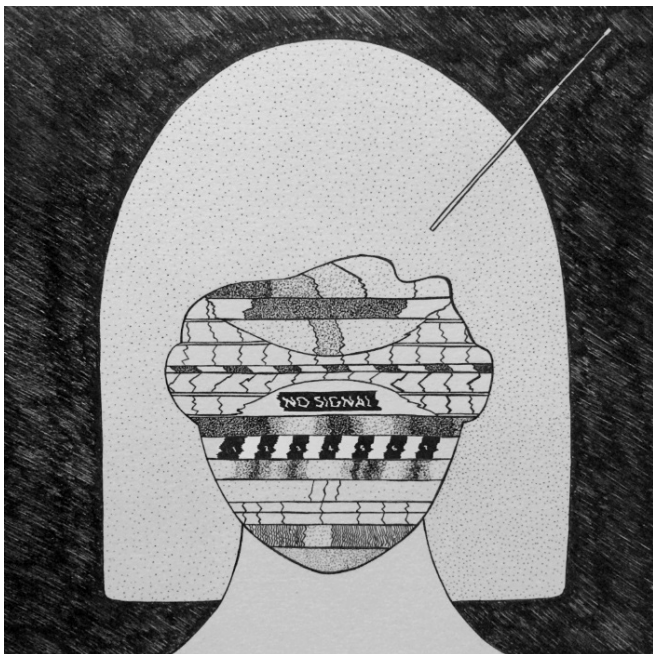
11. Juhani Pallasmaa, The eyes of the skin... σελ. 27

12. Ό.π., σελ. 27

13. Christian Norberg-Schultz, Intentions in architecture, Universitetsforlaget London: Allen & Unwin, Oslo, 1966, σελ. 49

14. Marshall McLuhan, Understanding media, The extensions of man, εκδόσεις Routledge Classics, London, 2001, σελ. 204

του μέσου συχνά είναι σημαντικότερες από το περιεχόμενο του μηνύματος. Συνεπώς, συχνά το «περιεχόμενο» ενός μέσου μπορεί να είναι ένα άλλο μέσο, όπως για παράδειγμα, η ψηφιακή εικόνα της τηλεόρασης είναι ένα άλλο μέσο για την οπτική αντίληψη του ανθρώπου. Τα τεχνολογικά μέσα, ουσιαστικά, μεταφράζουν προϋπάρχουσες φυσικές εμπειρίες σε νέες μορφές έκφρασης ή σε νέα μέσα.¹⁵



Τα διάφορα ερεθίσματα που προσλαμβάνει ο άνθρωπος μπορούν να εντείνουν τη λειτουργία μιας αίσθησης, ενώ ταυτόχρονα να εξασθενίσουν τις υπόλοιπες. Με τον τρόπο αυτό λειτουργούν και τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα, δηλαδή εστιάζοντας μέσω ερεθισμάτων στην ενεργοποίηση συγκεκριμένων αισθήσεων. Το τηλέφωνο, για παράδειγμα, που είναι μια επέκταση της φωνής και της ακοής, δημιουργεί νέες αλ-

15. Cynthia Freeland, Μα αυτό είναι τέχνη;, μφτρ. Μάντυ Αλμπάνη, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2005, σελ. 140

ληλεπιδράσεις μεταξύ των αισθήσεων και απαιτεί απόλυτη συμμετοχή από το χρήστη με όλες τις αισθήσεις του. Στην πραγματικότητα λοιπόν, κάθε μέσο ενεργοποιεί όλες τις αισθήσεις ταυτόχρονα, αλλά σε διαφορετικό βαθμό. Η επίδραση των ερεθισμάτων, όπως για παράδειγμα της τηλεόρασης, εξαρτάται από την κουλτούρα και τις συνήθειες των ανθρώπων, δηλαδή από το βαθμό που είναι εξοικειωμένοι με το κάθε είδος ερεθισμάτων και μέσων.¹⁶

Τα νέα μέσα έχουν τη δυνατότητα να αυξήσουν τις αντιληπτικές δυνατότητες των αισθητηριακών οργάνων. Το πιο βασικό παράδειγμα είναι τα ιατρικές προσθετικές συσκευές, που επιδιορθώνουν ή βελτιώνουν τις αισθητηριακές ικανότητες του ατόμου, όπως τα γυαλιά, οι φακοί επαφής, τα ακουστικά βαρηκοΐας και οι αναπνευστικές μάσκες. Επίσης, αντίστοιχα μέσα χρησιμοποιούνται και για άλλες χρήσεις, όπως τα κιάλια, το φωτογραφικό ζουμ, τα μικροσκόπια και τα ακουστικά.

2.3 Θεωρίες περί αντίληψης

Στο πέρασμα του χρόνου αναπτύχθηκαν πολλές θεωρίες, που προσπάθησαν να προσεγγίσουν τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η αντίληψη. Οι θεωρίες αυτές προσπάθησαν να απλοποιήσουν θεωρητικά και να σχηματοποιήσουν τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος συλλαμβάνει τα ερεθίσματα και στη συνέχεια τα επεξεργάζεται. Μία από τις πιο γνωστές, στις αρχές του 20ου αιώνα, είναι η Θεωρία Gestalt [=μορφή, σχήμα]. Η σχολή ψυχολογίας που ανέπτυξε τη θεωρία αυτή επηρεάστηκε ιδιαίτερα από τον τομέα της φυσικής. Αναφέρει ότι η αντίληψη του ανθρώπου προσλαμβάνει σύνολα αλληλεπιδράσεων και όχι μεμονωμένα ερεθίσματα, που τελικά συνθέτουν το συνολικό αποτέλεσμα. Δεν συνθέτει, δηλαδή, τα επιμέρους στοιχεία για την κατασκευή του γενικού, αλλά προσλαμβάνει απευθείας το γενικό, απλοποιημένο από λεπτομέρειες, και μέσω εκτενέστερης ανάλυσης, σε δεύτερο στάδιο, φτάνει στο ειδικό, δηλαδή στην επιμέρους δομή του συνόλου.¹⁷ Πιο απλά, ο βασικός νόμος της Θεωρίας Gestalt για την αντίληψη συνοψίζεται στη φράση του Rudolf Arnheim: “Κάθε

16. Ό.π., σελ. 49

17. Christian Norberg-Schultz, Genius Loci, μφτρ. Μίλτος Φραγκόπουλος, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., Αθήνα, 2009, σ.σ. 229,230

διάταξη ερεθισμάτων τείνει να γίνει αντιληπτή με τέτοιο τρόπο ώστε η προκύπτουσα δομή να είναι η απλούστερη που επιτρέπεται από τις δεδομένες συνθήκες.”¹⁸ Ο άνθρωπος, επομένως, αντιλαμβάνεται ολόκληρες συσχετιζόμενες με ένα σύστημα αναφοράς και όχι μεμονωμένα, άρα το σύνολο καθορίζει τα επιμέρους υποσύνολα. Η σχολή Gestalt εισήγαγε και τον όρο της *περιεκτικότητας* στην προσπάθεια να εξηγήσει τον τρόπο λειτουργίας του μηχανισμού της αντίληψης. Η έννοια αυτή αναφέρεται στην τάση του ανθρώπου για την απλοποίηση της μορφής που αντιλαμβάνεται και την αναγωγή της σε βασικά γεωμετρικά σχήματα. Επιπλέον, υπάρχει η τάση για ομαδοποίηση των αντικειμένων με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και ιδιότητες, ακόμη κι αν έχουν θεμελιώδεις διαφορές μεταξύ τους, με στόχο την ταχύτερη αναγνώριση και κατανόησή τους.¹⁹

Ο Watson, το 1913, όρισε τον μπηχαβιορισμό (behaviorism) και δημιούργησε ένα πρώτο υπόβαθρο για την ερμηνεία της αντίληψης. Κατ’ αυτόν η ανάλυση της ανθρώπινης συμπεριφοράς θα έπρεπε να αποτελεί στόχο της ψυχολογίας. Ο μπηχαβιορισμός επικεντρώνεται στην περιβαλλοντική συμπεριφορά του ατόμου απορρίπτοντας τις νοητικές λειτουργίες. Βασίζόμενοι σε αυτόν τον ορισμό ο Hull το 1943, ο Spence το 1948, και ο Skinner το 1953 έφτασαν σε μια θεωρία της μορφής ερέθισμα - αντίδραση. Η αντίδραση δηλαδή, ενεργοποιείται μόνο όταν υπάρξει κάποιο αντίστοιχο ερέθισμα στο περιβάλλον του ατόμου και ο ίδιος το αντιληφθεί. Ως σύνολο ερεθισμάτων θεώρησαν το περιβάλλον και υποστήριξαν ότι αυτά διαμορφώνουν τον τρόπο συμπεριφοράς του ατόμου σε αυτό.²⁰

Ένας από τους πιο σημαντικούς μελετητές σχετικά με την αντίληψη είναι ο Jean Piaget, ο οποίος εισήγαγε το 1926 τον όρο *σχήμα* (schema) για να εξηγήσει τον τρόπο συμπεριφοράς των παιδιών και την εξέλιξη της αντιληπτικής τους ικανότητας. Ο όρος αυτός χρησιμοποιήθηκε στη συνέχεια και από τον ψυχολόγο Frederick Bartlett στον τομέα της ψυχολογίας και της εκπαίδευσης.²¹ Ο Piaget όρισε το σχήμα ως “μια συνεκτική, επαναλαμβανόμενη ακολουθία δράσεων που εμπεριέχει συνιστώσες δράσεις, οι οποίες είναι στενά αλληλοσυνδεδεμένες και διέ-

πονται από μία θεμελιώδη έννοια.”²² Πιο απλά, σχήμα είναι μία επαναλαμβανόμενη νοητική αντίδραση που προκύπτει από ένα συγκεκριμένο ερέθισμα μέσα σε ένα ορισμένο σύστημα αναφοράς. Συνεπώς, τα σχήματα αποτελούν το μεσολαβούν μέσο για την κατανόηση ενός νοήματος σε ένα αλληλοεξαρτώμενο σύστημα. Πρόκειται, δηλαδή, για έναν τρόπο ταξινόμησης και ανάκλησης της πληροφορίας και της γνώσης μέσω συσχετισμών με παλαιότερες εμπειρίες του ίδιου ή παρόμοιου γεγονότος.

Η δημιουργία των σχημάτων ξεκινά από τη γέννηση του ανθρώπου και γίνεται με αυτοματοποιημένο τρόπο μέσω των βιωμάτων. Τα πιο περίπλοκα σχήματα αναπτύσσονται σταδιακά μέσω της κοινωνικοποίησης και της ανάπτυξης πολιτισμικής ταυτότητας. Όταν ένα παρόμοιο γεγονός ή ερέθισμα επαναλαμβάνεται, το αντίστοιχο σχήμα ενεργοποιείται και επαληθεύεται νοητικά. Εάν τα αντιληπτικά σχήματα δύο ατόμων είναι ίδια τότε θα έχουν και κοινή αντίληψη για τον κόσμο.²³

Βέβαια, ο Gaetano Kanizsa παρατηρεί ορθά ότι τα αντικείμενα του περιβάλλοντος “αποτελούνται από δυνάμεις αντιληπτικής οργάνωσης που δρουν πριν και ανεξάρτητα από την εμπειρία, επιτρέποντάς μας κατά συνέπεια να αποκτήσουμε την εμπειρία τους.” Δηλαδή, ισχυρίζεται ότι υπάρχει ένα σημείο μηδέν, μία πρώτη επαφή με ένα πρωτόγνωρο αντικείμενο, που αυτό γίνεται αντιληπτό χωρίς κάποια προϋπάρχουσα εμπειρία ή βίωμα.²⁴

Ο Rudolf Arnheim αναφέρεται κι αυτός στην έννοια σχήμα αλλά με διαφορετικό τρόπο. Ορίζει το «αισθητό σχήμα» ως “το προϊόν της αλληλεπίδρασης μεταξύ του φυσικού αντικειμένου, του μέσου του φωτός που ενεργεί ως διαβιβαστής των πληροφοριών, και των συνθηκών που επικρατούν στο νευρικό σύστημα του θεατή.”²⁵ Είναι, δηλαδή, η εικόνα που προσλαμβάνει ο παρατηρητής βάσει του αντιληπτικού του συστήματος. Πάνω σε αυτό, συμπληρώνει ότι η εικόνα αυτή διαμορφώνεται σύμφωνα με το σύνολο των αισθητών σχημάτων που ο παρατηρητής έχει συλλάβει στο παρελθόν για το αντίστοιχο αντικείμενο ή κάθε όμοιο αυτού. Επομένως, παρατηρείται μία αλληλουχία αντιδράσεων με βάση το ερέθισμα, ανάλογη με τη λειτουργία του σχήματος

18. Rudolf Arnheim, Τέχνη και οπτική αντίληψη... σελ. 70

19. David Canter, Ψυχολογία και αρχιτεκτονική, μτφρ. Πάνος Κοσμόπουλος, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1990, σ.σ. 48-50

20. David Canter, Ψυχολογία και αρχιτεκτονική, μτφρ. Πάνος Κοσμόπουλος, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1990, σ.σ. 48-50

21. <http://www.thinkib.net/psychology/page/1458/schema-theory>

22. <http://www.simplypsychology.org/piaget.html#schema>

23. Christian Norberg-Schultz, Intentions in architecture... σ.σ. 42-43

24. Rudolf Arnheim, Τέχνη και οπτική αντίληψη... σελ. 64

25. Ό.π., σελ. 62

του Piaget.

Μια άλλη θεωρία που αναφέρει ο Arnhem για την αντιληπτική λειτουργία ορίζεται ως *αντίληψη δι' επαγωγής*. Η αντίληψη δι' επαγωγής δεν οδηγεί, συνήθως, σε αληθές συμπέρασμα. Η λειτουργία αυτή στηρίζεται στη συμπλήρωση υπολειπόμενου τμήματος του φυσικού αντικειμένου, που βλέπει ο παρατηρητής, και βασίζεται σε κάποια προϋπάρχουσα γνώση. Είναι, συνεπώς, ένας «υπολογισμός δια παρεμβολής» που προκύπτει αυθόρμητα κατά τη διάρκεια της αντίληψης και λειτουργεί με βάση το συσχετισμό παρόμοιων εικόνων που έχει αποθηκεύσει ο παρατηρητής για το ίδιο αντικείμενο ή ένα όμοιό του.²⁶ Θα μπορούσε, επομένως, να θεωρηθεί ως ένας συνδυασμός της έννοιας της περιεκτικότητας της Θεωρίας Gestalt και της αντιληπτικής λειτουργίας του σχήματος του Piaget.

2.4 Ο τρόπος ανάπτυξης της αντίληψης κατά την παιδική ηλικία

Οι περισσότερες από τις παραπάνω θεωρίες, αλλά και πολλές ακόμη, επικεντρώθηκαν σε μεγάλο βαθμό στην αντίληψη των παιδιών, με τον ισχυρισμό ότι η αντιληπτική διαδικασία αναπτύσσεται από τη γέννηση του ανθρώπου και εξαρτάται σε μεγάλο ποσοστό από τη διαμόρφωση του ατόμου κατά την παιδική ηλικία. Σημαντικές έρευνες σχετικά με αυτό το θέμα έγιναν από τους Wald και Gibson. Οι έρευνες τους, που αφορούσαν τη συμπεριφορά των παιδιών πολύ μικρής ηλικίας σε σχέση με την ικανότητα της οπτικής τους αντίληψης, απέδειξαν ότι η αντίληψη του παιδιού αναπτύσσεται ήδη από τους 6 πρώτους μήνες. Ο Robert Fantz, επίσης, απέδειξε σε δική του έρευνα ότι τα μωρά από τις πρώτες εβδομάδες διακρίνουν διαφορετικές ιδιότητες ερεθισμάτων.²⁷ Ο Piaget ασχολήθηκε ιδιαίτερα με την ανάλυση της ψυχολογίας των παιδιών και έγραψε πολλά βιβλία με αυτό το θέμα.

“Είναι προφανές ότι το μάτι εκπαιδεύεται από τα πράγματα που βλέπει από την παιδική ηλικία.”²⁸

J.W.Goethe

26. Ό.π., σελ. 25

27. David Canter, Ψυχολογία και αρχιτεκτονική... σ.σ. 89-91

28. Christian Norberg-Schultz, Genius Loci... σελ. 22

Μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο συσχετισμός της θεωρίας των σχημάτων με την παιδική ψυχολογία. Σύμφωνα με τον Piaget τα σχήματα αρχίζουν να αναπτύσσονται στην παιδική ηλικία μέσα από απλές διεργασίες και βιώματα, τα οποία τελικά αλληλοσυμπληρώνονται. Τα παιδιά ξεκινούν να δημιουργούν νοητικά και οπτικά σχήματα μέσα από απλές αρχικά συσχετίσεις, οι οποίες σταδιακά εξελίσσονται. Επομένως, η αντίληψή τους αρχικά είναι «σχετική», δηλαδή βασίζεται σε γενικές ποιοτικές σχέσεις μεταξύ των φυσικών αντικειμένων και όχι σε ποσοτικές ιδιότητες, όπως διαστάσεις και αποστάσεις. Τα παιδιά, συνεπώς, αντιλαμβάνονται «τοπολογικούς μετασχηματισμούς». Ο Schultz αναφέρει για την τοπολογία ότι *“δεν ασχολείται με σταθερές αποστάσεις, κλίσεις ή περιοχές, αλλά βασίζεται σε σχέσεις όπως η εγγύτητα, ο διαχωρισμός, η διαδοχή, η κλειστότητα (μέσα, έξω) και η συνέχεια.”²⁹* Οι σχέσεις αυτές είναι τα πρώτα στοιχεία που διακρίνει ένα



29. Christian Norberg-Schultz, Intentions in architecture... σελ. 44

παιδί για να διαχωρίσει και να ταξινομήσει τα διάφορα αντικείμενα. Επομένως, το άτομο ιεραρχεί τις σχέσεις των αντικειμένων σταδιακά μέσω των σχημάτων.

Τα νέα τεχνολογικά μέσα, και ειδικά τα ψηφιακά, έχουν ανατρέψει την εξέλιξη της αντίληψης των παιδιών. Από πολύ μικρή ηλικία πλέον μαθαίνουν να χειρίζονται ψηφιακές συσκευές και κινητά τηλέφωνα, αναπτύσσοντας έτσι νέες αντιληπτικές ικανότητες μέσω της χρήσης τους. Η τηλεόραση, για παράδειγμα, είναι ένα από τα σημαντικότερα μέσα που επηρεάζουν τα παιδιά, λόγω της μαζικής της χρήσης, αλλά και επειδή ενεργοποιεί όλες τις αισθήσεις τους σε βάθος. Σύμφωνα με έρευνες, η τηλεόραση, όπως και το ραδιόφωνο, έχει καλύτερα αποτελέσματα στην μετάδοση πληροφοριών από άλλα μέσα, όπως το γραπτό κείμενο, καθώς απαιτεί μεγαλύτερη συμμετοχή από το χρήστη.³⁰ Συνέπεια αυτού είναι η εξοικείωση σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα σε αυτή την ακατάπαυστη προβολή εικόνων και τη μετάδοση οπτικών και ηχητικών πληροφοριών, με αποτέλεσμα την ταχύτερη ανάπτυξη των αντίστοιχων αισθητηριακών οργάνων.

Η χρήση των κινητών τηλεφώνων smartphone, που ξεκινά από πολύ μικρή ηλικία έχει αντίστοιχα αποτελέσματα. Το παιδί μαθαίνει να προσλαμβάνει και να διαχειρίζεται μεγάλο πλήθος πληροφορίας, και εξοικειώνεται με την ψηφιακή εικόνα και τα ψηφιακά μέσα. Ψηφιακές συσκευές έξυπνης τεχνολογίας, όπως τα smartphone, περιλαμβάνουν, επίσης, διαδικασίες εκμάθησης μέσω του παιχνιδιού. Σε έρευνα που έγινε το 2008 στη Σουηδία αποδείχτηκε ότι, κατά τη διάρκεια παιχνιδιού με χρήση smartphone, τα παιδιά που συμμετείχαν ανέπτυξαν νέες αντιληπτικές και νοητικές δεξιότητες, όπως γρήγορη ανταπόκριση σε οπτικά και ηχητικά ερεθίσματα, εφευρετικότητα, φαντασία, επικοινωνία, κριτική σκέψη. Το συμπέρασμα που προέκυψε είναι ότι το κινητό τηλέφωνο έχει διπλή λειτουργία για τα παιδιά, ως συσκευή επικοινωνίας με τους γονείς και ως συσκευή εκμάθησης μέσω του παιχνιδιού.³¹

30. Marshall McLuhan, *Understanding media...* σελ. 337

31. Michiel de Lange, *Moving circles: mobile media and playful identities*, Erasmus University Rotterdam, 2010, σελ. 191

2.5 Εξέλιξη της αντιληπτικής διαδικασίας και διαμόρφωση συμπεριφοράς

Είναι εμφανές, λοιπόν, ότι από την παιδική ηλικία αναπτύσσεται η αντίληψη και ταυτόχρονα ξεκινάει η διαδικασία οικειοποίησης με το περιβάλλον του ανθρώπου. Ο άνθρωπος εξελίσσεται μέσα στο περιβάλλον του και διαμορφώνει τη συμπεριφορά του μέσω της κοινωνικοποίησης. Η διαδικασία της κοινωνικοποίησης διαμορφώνει, επομένως, και τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος είναι ικανός να αντιληφθεί τον κόσμο, και ενεργοποιείται σε πρώτο στάδιο μέσω της «μίμησης» και της «ταύτισης».³² Μέσω αυτής της διαδικασίας ο άνθρωπος αναπτύσσει σταδιακά ένα γενικό σύστημα κινήσεων, χειρονομιών και αντιδράσεων, που ανταποκρίνονται σε ένα συγκεκριμένο ερέθισμα, με βάση το μήνυμα που θέλει να μεταφέρει. Συνεπώς, τα άτομα μέσω αυτού του συστήματος αντιδρούν με ανάλογο τρόπο σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, ακόμη και αν δεν έχουν βρεθεί σε παρόμοια κατάσταση στο παρελθόν. Αναπτύσσεται, δηλαδή, ένα αυτοματοποιημένο σύστημα αντιδράσεων, που έχει τις ρίζες του σε ήδη διαμορφωμένα αντιληπτικά και νοητικά συστήματα. Με αυτόν τον τρόπο, συνήθως, δημιουργούνται και οι προκαταλήψεις του ατόμου.

Η ανάπτυξη αυτών των συστημάτων συμπεριφοράς αποτελούν κομμάτι της αντίληψης του ανθρώπου. Στην καθημερινότητα τα άτομα δρουν αυθόρμητα με βάση τις εμπειρίες και τις εντυπώσεις τους περί των πραγμάτων. Τείνουν, λοιπόν, συχνά να έχουν μία ελλιπή άποψη για τον κόσμο και να εστιάζουν σε μεμονωμένες αφηρημένες ιδιότητες αντί για το συνολικό αντικείμενο παρατήρησης. Ο Egon Brunswik υποστήριξε, μέσα από παραδείγματα, ότι ο άνθρωπος δεν αντιλαμβάνεται απευθείας και εξ ολοκλήρου ένα αντικείμενο, αλλά κάτι το οποίο ενυπάρχει σε αυτό και το «αντιπροσωπεύει». Ο Schultz ονομάζει αυτά τα στοιχεία *αντικείμενα μεσολαβητές (intermediary objects)* και αποτελούν τις εικόνες που προσλαμβάνει ο άνθρωπος για ένα αντικείμενο, χωρίς να είναι απόλυτα αληθείς. Συνεπώς, υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα που μπορεί να αντιληφθεί ο άνθρωπος τα διάφορα αντικείμενα και εξαρτάται από το πόσο περίπλοκα είναι αυτά. Για παράδειγμα, μία πόλη δεν γίνεται άμεσα αντιληπτή, αλλά μέσω των «εκφάνσεων» και των «εκδηλώσεων» της. Τα αντικείμενα μεσο-

32. Christian Norberg-Schultz, *Intentions in architecture...* σ.σ. 38-39

λαβητές της μπορεί να είναι διάφορα γεγονότα ή διαφορετικές οπτικές της.³³

Πολλές φορές τα αντικείμενα μεσολαβητές γίνονται αντιληπτά μέσω άλλων αντικειμένων μεσολαβητών, όπως στο συγκεκριμένο παράδειγμα, οπότε η αντιληπτική λειτουργία γίνεται πιο περίπλοκη. Τα *αντικείμενα* αυτά συνήθως είναι αναγνωρίσιμα και κατανοητά μέσω της κοινωνικοποίησης του ατόμου, δηλαδή είναι αντικείμενα με τα οποία είναι εξοικειωμένο και τα αντιλαμβάνεται. Η χρήση του όρου «αντικείμενα μεσολαβητές» είναι, τελικά, μία συνθήκη για την καλύτερη κατανόηση του τρόπου που λειτουργεί η αντίληψη. Συνοψίζοντας τα παραπάνω στα λόγια του Scultz, προκύπτει ότι *“βιώνουμε καθαρά αντικείμενα, χωρίς να συνειδητοποιούμε ότι η αντίληψη είναι «διάχυτα αναμιγμένη» με την αντίληψη άλλων αντικειμένων. Καταλαβαίνουμε τη σημασία των αντικειμένων - κατασκευών ως τη βάση ενός διατεταγμένου κόσμου, αλλά καταλαβαίνουμε, επίσης, ότι μας κάνουν να χάνουμε τις λεπτότερες αποχρώσεις.”*³⁴

Εστιάζοντας στην αντίληψη του χώρου ο Piaget υποστηρίζει ότι δεν προϋπάρχει ως ικανότητα στον άνθρωπο, αλλά αναπτύσσεται σταδιακά. Για την ανάλυση της αντίληψης του χώρου επανέρχεται πάλι η θεωρία των σχημάτων, σύμφωνα με την οποία είναι απαραίτητη η κατανόηση του χώρου μέσα από σχήματα που λειτουργούν σε τρεις διαστάσεις ταυτοχρόνως. Έτσι, ο άνθρωπος αρχίζει να αντιλαμβάνεται γεωμετρικές σχέσεις στο χώρο που βασίζονται κυρίως στην Ευκλείδεια γεωμετρία, η οποία είναι επίσης ένα σχήμα που δημιουργήθηκε σταδιακά και εμπειρικά.³⁵ Συνεπώς, ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται κανείς μία κατάσταση εξαρτάται από τις προηγούμενες εμπειρίες του βάσει των σχημάτων. Η απουσία σχημάτων δυσκολεύει την αντίληψη κάποιων γεγονότων ή φυσικών αντικειμένων.

33. Ό.π., σ.σ. 35-37

34. Ό.π., σ.σ. 32-36

35. Ό.π., σ.σ. 44-48

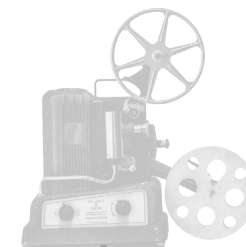
2.6 Η επιρροή των ψηφιακών μέσων στην αντιληπτική διαδικασία

Έχει ενδιαφέρον να δούμε πώς τα νέα τεχνολογικά μέσα επηρεάζουν την αντιληπτική συμπεριφορά του ανθρώπου. Ο McLuhan ισχυρίζεται ότι τα νέα μέσα μεταβάλλουν την αισθητηριακή αντίληψη του ατόμου και μεταδίδουν συνεχώς νέα δεδομένα, τα οποία δημιουργούν ένα «ψηφιδωτό» ερεθισμάτων που διαφέρει από τον έως τώρα αναφερθέντα τρόπο εξέλιξης της αντίληψης, που αναλύθηκε παραπάνω. Υποστηρίζει, επίσης, ότι τα ηλεκτρονικά μέσα βελτιώνουν τις αντιληπτικές λειτουργίες του ανθρώπου, αποκαθιστώντας τις ικανότητες του δεξιού μέρους του εγκεφάλου για σύνδεση και ενόραση και καλλιεργούν νέες, όπως η φαντασία.³⁶

Ο Walter Benjamin, που ήταν επίσης υποστηρικτής των νέων μέσων, χρησιμοποιώντας το παράδειγμα του κινηματογράφου, ισχυρίστηκε ότι αυξάνει την αντιληπτικότητα του θεατή μέσω των τεχνικών που χρησιμοποιεί, όπως η αργή κίνηση και τα κοντινά πλάνα. Με τις τεχνικές αυτές αλλάζουν τα φυσιολογικά μοτίβα και οι ρυθμοί αντιληπτικότητας, που έχει συνηθίσει ο θεατής. Ο Benjamin, αν και επιδοκμάζει τις δυνατότητες και τις αξίες του συγκεκριμένου μέσου, τονίζει ότι σημασία έχει το ποιος και το πώς το χειρίζεται, όπως ισχύει και για όλα τα τεχνολογικά μέσα.³⁷

*“Τα παράγωγα της σύγχρονης επιστήμης δεν είναι από μόνα τους καλά ή κακά· είναι ο τρόπος που χρησιμοποιούνται που καθορίζει την αξία τους.”*³⁸

David Sarnoff



36. Cynthia Freeland, *Μα αυτό είναι τέχνη;...* σελ. 141

37. Ό.π., σ.σ. 135, 138

38. Marshall McLuhan, *Understanding media...* σελ. 11



Στη σύγχρονη εποχή, τα ψηφιακά μέσα επικεντρώνονται κυρίως στην μετάδοση εικόνων και ήχων, καθιστώντας την όραση και την ακοή τις βασικές αισθήσεις αντίληψης. Παράλληλα, όμως, οι δυνατότητες των νέων μέσων αλλάζουν συνολικά την εμπειρία του ατόμου, ενεργοποιώντας έμμεσα και τις υπόλοιπες αισθήσεις. Το βίντεο, για παράδειγμα, έχει τη δυνατότητα να μεταβιβάσει ένα μεγάλο πλήθος πληροφορίας σε μικρό χρόνο, σε σχέση με άλλα μέσα, με αποτέλεσμα να προσφέρει την υλοποίηση και την οπτικοποίηση της φαντασίας και του ονείρου μέσω μιας ολικής αισθητηριακής εμπειρίας.³⁹ Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι τα ψηφιακά μέσα με τη χρήση ψηφιακών εικόνων, ήχων, συμβολισμών, ετικετών λειτουργούν όπως τα «αντικείμενα μεσολαβητές» του Schultz, δηλαδή δημιουργούν εικονικές αναπαραστάσεις αντικειμένων ή καταστάσεων που μεταβιβάζουν την τελική πληροφορία στον άνθρωπο. Με παρόμοιο τρόπο λειτουργεί και η *εικονική πραγματικότητα (virtual reality)*, που πρόκειται για μία δυνητική μορφή πραγματικότητας και θα αναλυθεί στη συνέχεια.

Μία από τις πιο σύγχρονες ψηφιακές συσκευές που επηρεάζουν την αντίληψη είναι το κινητό τηλέφωνο *smartphone*. Το *smartphone* συμβάλλει στην αλλαγή της αντιληπτικής διαδικασίας είτε απομονώνοντας και αποκλείοντας ερεθίσματα του περιβάλλοντος, είτε επαυξάνοντας τη διάσταση της εμπειρίας προσθέτοντας νέα στοιχεία. Το άκουσμα μουσικής μέσω *smartphone* σε ένα τρένο, για παράδειγμα, μπορεί να έχει και τα δύο αποτελέσματα. Ο Michael Bull περιγράφει αυτή την εμπειρία ως «ψευδαίσθηση της παντοδυναμίας», με την έννοια ότι το άτομο μπορεί να απομονώνεται από το περιβάλλον του όποτε θέλει ή να δημιουργεί ατομικές καταστάσεις. Η συνεχής χρήση, όμως, των ψηφιακών μέσων μπορεί να οδηγήσει τον άνθρωπο στην απώλεια επαφής με τον πραγματικό κόσμο και να βρεθεί σε αυτό που ο Michiel de Lange ονομάζει *ψηφιακό ίλιγγο (mobile ilinx)*⁴⁰

2.7 Επαυξημένη πραγματικότητα

Είναι αναμφίβολο ότι υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση του φυσικού και του δυνητικού χώρου. Τα νέα ψηφιακά μέσα έχουν καταφέρει να τροποποιήσουν σε μεγάλο βαθμό το πως ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται τον κόσμο γύρω του. Η έννοια του δυνητικού σήμερα ταυτίζεται

39. Ό.π., σ.σ. 314-318

40. Michiel de Lange, *Moving circles...* σελ.200

συχνά με την έννοια του *εικονικού*, λόγω της μαζικής επικράτησης της εικόνας και των οπτικών ερεθισμάτων που επιφέρουν τα ψηφιακά μέσα. Ο όρος *εικονικός* χρησιμοποιείται για να περιγράψει το πλασματικό, που αντιτίθεται στο πραγματικό.⁴¹ Με τη χρήση όμως της έννοιας *εικονική πραγματικότητα* (*virtual reality*) συνήθως εννοούμε μία μορφή δυνητικού χώρου, όπου επικρατεί ως κύριο στοιχείο η ψηφιακή εικόνα και το οπτικό ερέθισμα, χωρίς όμως να αναιρούνται τα υπόλοιπα ερεθίσματα. Επομένως, η *εικονική πραγματικότητα* έγκειται στην προβολή του φυσικού κόσμου με τρόπους επαύξησης (προσθήκη ή αφαίρεση αντικειμένων) και μέσω αισθητηριακών ερεθισμάτων (φιλτράρισμα ήχων και εικόνων) εμπλέκοντας το δυνητικό με το πραγματικό. Το άτομο βλέπει, ακούει και γενικότερα νιώθει ότι επιλεχθεί από τον χρήστη του ηλεκτρονικού υπολογιστή.



Μια υποκατηγορία της *εικονικής πραγματικότητας* που θα μας απασχολήσει είναι η *επαυξημένη πραγματικότητα* (*augmented reality*). Η επαυξημένη πραγματικότητα ορίζεται ως ένα σύστημα το οποίο έχει τρία βασικά χαρακτηριστικά, το συνδυασμό δυνητικού και πραγματικού κόσμου, την αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και την ακριβή τρισδιάστατη καταχώριση πραγματικών εικόνων και αντικειμένων.⁴² Οι Klopfer και Squire ορίζουν, επίσης, την επαυξημένη πραγματικό-

41. Gilles Deleuze, *Difference and repetition*, Columbia university press, 1994, σ.σ. 211-214

42. Azuma, R. T., *A survey of augmented reality*. *Presence-Teleoperators and Virtual Environments*, 1997, σ.σ. 355-385

τητα ως “*μια κατάσταση κατά την οποία ένα περιβάλλον-πλαίσιο του πραγματικού κόσμου επικαλύπτεται δυναμικά με συνεπή εικονική πληροφορία ευαίσθητη σε τοποθεσία ή πλαίσιο αναφοράς*”.⁴³ Μ’ αυτόν το τρόπο μπορούμε να έχουμε, διαμεσολαβημένες τεχνολογικά, καθηλωτικές εμπειρίες που αναμειγνύουν το πραγματικό με το δυνητικό σε πραγματικό χρόνο. Η τροποποίηση της πραγματικότητας είτε γίνεται μέσω της αφαίρεσης ή προσθήκης πραγματικών στοιχείων-καταστάσεων είτε φιλτράροντας εικόνες και ήχους.

Η επαυξημένη πραγματικότητα, επομένως, εκμεταλλεύεται τις διαθέσιμες δυνατότητες του πραγματικού κόσμου, παρέχει επιπρόσθετη και συναφή πληροφορία επαυξάνοντας με αυτόν το τρόπο την ίδια την εμπειρία. Έτσι προσφέρει μια τελείως διαφορετική αντίληψη του χώρου σε σχέση με το αν ο άνθρωπος αντιλαμβανόταν το περιβάλλον του «γυμνός». Η εφαρμογή της, λοιπόν, επιτρέπει την εμπλοκή σε μια αυθεντική εξερεύνηση του πραγματικού κόσμου, αφού μια μεγάλη ποικιλία μέσω των ψηφιακών τεχνημάτων και διαφορετικών ειδών πληροφορίας αναδεικνύει τις κρυμμένες διαστάσεις του πραγματικού και αναπαριστά ίσως αυτό που έχει ξεχαστεί. Η ιδιαίτερη σημασία της έγκειται στο γεγονός ότι δίνει περισσότερο σημασία στο πραγματικό χωρίς να φέρνει στο επίκεντρο το δυνητικό. Έτσι πολλές φορές ο χρήστης δεν μπορεί καταλάβει ότι βρίσκεται σε ένα τέτοιο περιβάλλον. Αποτέλεσμα αυτού είναι να αποτελεί μια ιδιαίτερη ενδυνάμωση τόσο για την περιήγηση στο αστικό τοπίο όσο και για την λειτουργία της αντίληψης.

2.8 Το δίπολο παρατηρητής και αντικείμενο στην αντίληψη

Ο παρατηρητής

Για την καλύτερη κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της αντίληψης είναι σημαντικό να προσδιοριστούν τα χαρακτηριστικά του δίπολου παρατηρητής - αντικείμενο. Τα χαρακτηριστικά των δύο αυτών στοιχείων επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την αντιληπτική διαδικασία. Υπάρχουν διαφορές από άτομο σε άτομο που προκαλούν διαφορετικές αντιδράσεις. Αναλύοντας τη συμπεριφορά του παρατηρητή προ-

43. Klopfer, E., & Squire, K. “Environmental detectives: the development of an augmented reality platform for environmental simulations”. *Educational Technology Research and Development*, 2008, σ.σ. 203-228

κύπτει πως από τους πιο βασικούς παράγοντες διαφοροποίησης είναι το φύλο, η ηλικία και η κοινωνική τάξη ή κατάσταση. Έρευνες, όπως της Corinne Hutt εντόπισαν τις βασικές διαφορές μεταξύ των δύο φύλων και τρόπους που επηρεάζουν τη συμπεριφορά τους. Ο D.B.Bromley απέδειξε ότι σχεδόν όλα τα στοιχεία που αφορούν τη συμπεριφορά σχετίζονται με την ηλικία και σε βαθμό εξίσου σημαντικό με το φύλο. Η ηλικία και το φύλο επηρεάζουν συνήθως την κοινωνική τάξη ή θέση, καθώς συνεπάγονται βάσει κοινωνικών προτύπων διαφορές στην εκπαίδευση, στην εργασιακή εμπειρία ή στο ρόλο μέσα στην οικογένεια. Οι μεταβλητές αυτές, λοιπόν, επηρεάζουν άμεσα τις αντιδράσεις των ατόμων σε προσωπικό επίπεδο με ιδιαίτερα σύνθετο τρόπο, που δεν είναι πάντα δυνατό να αποσαφηνιστεί.⁴⁴ Επομένως, είναι αδύνατο να προβλεφθεί η συμπεριφορά και η αντιληπτική ικανότητα ενός ατόμου εκ των προτέρων, αλλά μπορεί να αναλυθεί σε δεύτερο επίπεδο με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά.

Η κοινωνική θέση σχετίζεται άμεσα και με το ρόλο του ατόμου μέσα στην κοινωνία ή στα πλαίσια μιας ομάδας. Γενικά, η κοινωνία και η πολιτισμική κουλτούρα διαμορφώνουν τη συμπεριφορά και το ρόλο του ατόμου. Άνθρωποι με διαφορετικούς ρόλους σε έναν χώρο τον αντιλαμβάνονται διαφορετικά, καθώς η χρήση των χώρων γίνεται με βάση κοινούς κώδικες και κοινωνικούς κανόνες.⁴⁵ Η συμπεριφορά του ατόμου διαμορφώνεται από τους διαφορετικούς ρόλους που έχει στις διάφορες ομάδες που ανήκει. Οι ρόλοι αυτοί αλλάζουν στο πέρασμα του χρόνου, όπως από την παιδική ηλικία στην εφηβεία, και με την αλλαγή κοινωνικής θέσης, όπως με την αλλαγή εργασιακού περιβάλλοντος και στάθμης.⁴⁶ Ο κάθε ρόλος του ατόμου, λοιπόν, αποτελεί ένα «αντιληπτικό φίλτρο» και δημιουργεί σε αυτό διαφορετικές «προθέσεις» σε σχέση με το χώρο, που επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο που βλέπει τα πράγματα.

Ο Egon Brunswik χρησιμοποίησε αρχικά τον όρο *προθέσεις (intentions)* για να αποδώσει τον ενεργητικό χαρακτήρα της αντίληψης. Ο άνθρωπος, λοιπόν, αντιλαμβάνεται τον κόσμο και τον χώρο με βάση τις προθέσεις του, δηλαδή εστιάζει κάθε φορά σε αυτό που θέλει να παρατηρήσει και να κατανοήσει. Τα αντικείμενα τα οποία αποτελούν

44. David Canter, *Ψυχολογία και αρχιτεκτονική...* σελ. 47, 120, 121

45. David Canter, *Περιβαλλοντική Ψυχολογία*, μτφρ. Πάνος Κοσμόπουλος, University studio press, Θεσσαλονίκη 1999, σελ. 88

46. Christian Norberg-Schultz, *Intentions in architecture...* σελ.40

πιθανές επιλογές με βάση τις προθέσεις του ατόμου, ονομάστηκαν *πόλοι προθέσεως (intentional poles)*. Οι προθέσεις αναπτύσσονται στον άνθρωπο στο πρώτο στάδιο κοινωνικοποίησής του, ενώ πιο «εξειδικευμένες» προθέσεις αναπτύσσονται στο δεύτερο.

“Το να αντιλαμβάνεσαι είναι να ερμηνεύεις, δηλαδή, να επιλέγεις μεταξύ των εκ προθέσεως πιθανοτήτων.”⁴⁷

C.N.Schultz

Η αντίληψη επηρεάζεται, επίσης, από τη διάθεση του ατόμου, δηλαδή από τη συναισθηματική του κατάσταση. Όταν βρίσκεται κάποιος, για παράδειγμα, σε δυσμενή συναισθηματική κατάσταση μπορεί να αισθάνεται τον χώρο αποκρουστικό ή ψυχρό, ενώ για κάποιον άλλον ο ίδιος χώρος μπορεί να φαίνεται ευχάριστος και θελκτικός. Γενικά, ο παράγοντας της διάθεσης παίζει μεγάλο ρόλο στην αντίληψη και δεν αφορά μόνο μία πιο ευχάριστη ή δυσάρεστη αίσθηση, αλλά μπορεί να επηρεάσει εξ ολοκλήρου τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύει ένα άτομο μία κατάσταση. Πολλές φορές, χώροι συνδέονται νοητικά με τη συναισθηματική κατάσταση του ατόμου, που είχε την πρώτη φορά που βρισκόταν σε αυτούς.⁴⁸

Ένας ακόμη παράγοντας που μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται τον χώρο ή ένα αντικείμενο ο παρατηρητής είναι η ιδιότητά του μία ορισμένη χρονική στιγμή. Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα είναι η σύγκριση ενός τουρίστα με έναν μόνιμο κάτοικο μιας πόλης. Ο Benjamin υποστηρίζει πως για τον τουρίστα έχει ενδιαφέρον το γραφικό και το εξωτικό κομμάτι της πόλης. Για τον γηγενή υπάρχουν βαθύτερα κίνητρα που παρακινούν το ενδιαφέρον του για να κινηθεί μέσα στην πόλη του.

“Σε μια πόλη ο ξένος προσέχει μόνο το ασυνήθιστο. Τον κάτοικο τον απασχολεί μόνο το συνηθισμένο.”⁴⁹

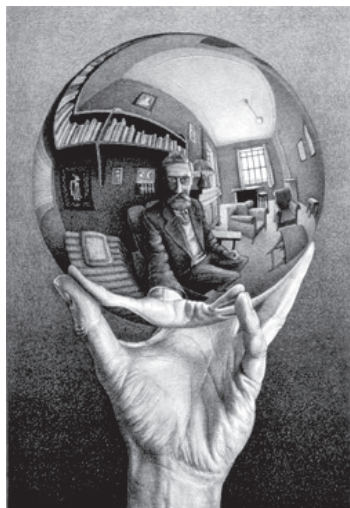
Θανάσης Μουτσόπουλος

47. Ό.π., σελ. 34

48. Ό.π., σελ. 31

49. Athens 2002: Absolute realism, 8η Διεθνής έκθεση αρχιτεκτονικής Biennale Βενετίας 2002, επίτροποι: Τάκης Κουμπής, Θανάσης Μουτσόπουλος, Richard Scoffier, ΣΑΔΑΣ Πανελλήνια ένωση αρχιτεκτόνων, 2002, σελ.83

Οι ιδιότητες του παρατηρητή, ως αποδέκτη ερεθισμάτων, στην εποχή των ψηφιακών μέσων, αλλάζουν. Η μετάδοση ερεθισμάτων και πληροφοριών συχνά καθλώνουν τον παρατηρητή και τον οδηγούν σε μία παθητική στάση πρόσληψης. Ο Benjamin παρατηρεί πλέον ότι *“το κοινό είναι μεν ένας εξεταστής αλλά με το μυαλό άδειο.”*⁵⁰ Ένα πλήθος παρατηρητών, λοιπόν, με άδειο άρα και εύκολα ελεγχόμενο νου. Ο Baudrillard είναι ακόμη πιο επικριτικός για την εξέλιξη του παρατηρητή και περιγράφει ένα κοινό όχι απλά «αφηρημένο», αλλά «απόν», δηλαδή ένα κοινό βυθισμένο στην ατομικότητά του και τις προσωπικές του εικόνες. Συνεχίζει λέγοντας ότι *“η υπέρμετρη ροή πληροφοριών που δεχόμαστε αποτελεί ένα είδος ηλεκτροπληξίας. Παράγει ένα είδος συνεχούς βραχυκυκλώματος, όπου το άτομο καίει τα κυκλώματά του και καταστρέφει τις άμυνές του.”*⁵¹ Ο ρόλος του παρατηρητή, επομένως, στη σύγχρονη εποχή εμπλουτίζεται με την ιδιότητα του διαχειριστή πληροφοριών, δηλαδή είναι αυτός που χειρίζεται τα διάφορα μέσα και από αυτόν εξαρτάται η αλληλεπίδραση μαζί τους, και τελικά η ανάπτυξη της αντιληπτικής του ικανότητας.



50. Cynthia Freeland, *Μα αυτό είναι τέχνη;...* σελ. 138

51. Ό.π., σελ. 144

Το αντικείμενο

Εκτός από τον παρατηρητή, η αντίληψη επηρεάζεται και από τις ιδιότητες του αντικείμενου, το οποίο τίθεται υπό παρατήρηση. Κάθε αντικείμενο γίνεται αντιληπτό από τις εκδηλώσεις του ή από τα φαινόμενα με τα οποία συνδέεται. Η κοινωνικοποίηση του ατόμου οδηγεί στη νοητική σύνδεση φαινομένων με συγκεκριμένα αντικείμενα. Για τον Öyvind Jørgensen τα αντικείμενα αποτελούνται από το σύνολο των ιδιοτήτων τους, γνωστών ή όχι.⁵² Κατά την αντιληπτική διαδικασία, κανένα αντικείμενο δεν συλλαμβάνεται μεμονωμένα, αλλά σε σχέση με το περιβάλλον του ή με το σύνολο, στο οποίο ανήκει. Μία από τις βασικότερες ιδιότητες των αντικείμενων είναι τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά, που περιγράφουν τη μορφή τους. Ορισμένα γεωμετρικά χαρακτηριστικά είναι ιδιαίτερα σημαντικά για συγκεκριμένα αντικείμενα, όπως είναι η θέση του κέντρου ή άξονες συμμετρίας. Ειδικά για τα γεωμετρικά στερεά, το κέντρο, οι διαγώνιοι, τα άκρα και τα μέσα προσδιορίζουν σε μεγάλο βαθμό τη μορφή τους. Γενικότερα, για κάθε αντικείμενο υπάρχει ένας δυναμικός, «αόρατος», δομικός σκελετός, με βάση τον οποίο προσδιορίζεται των σύνολο των γεωμετρικών χαρακτηριστικών. Ο Arnheim αναφέρει σχετικά με αυτό ότι *“στην αντιληπτική εμπειρία η διάταξη των ερεθισμάτων δημιουργεί ένα δομικό σκελετό, ένα σκελετό που βοηθά να προσδιοριστεί ο ρόλος κάθε εικονιζόμενου στοιχείου μέσα στο σύστημα ισορροπίας του όλου· χρησιμεύει σαν ένα πλαίσιο αναφοράς, όπως ακριβώς μια μουσική κλίμακα ορίζει το ύψος κάθε τόνου σε μια σύνθεση.”*⁵³ Κάθε ερέθισμα που προσλαμβάνει το μάτι μετατρέπεται μέσω της αντιληπτικής εμπειρίας σε γενικές διατάξεις ή γενικές δομές, που μπορούν να περιγράψουν ένα σύνολο όμοιων αντικειμένων.

Άλλες ιδιότητες των αντικείμενων που έχουν μεγάλη σημασία κατά την αντίληψη είναι το μέγεθος και η θέση τους σε σχέση με τον παρατηρητή, δηλαδή η προοπτική. Είναι προφανές πως όσο μεγαλύτερο είναι ένα αντικείμενο τόσο πιο εύκολα γίνεται αντιληπτό, ενώ όταν η θέση του αλλάζει μπορεί να δίνει εντελώς διαφορετική αντίληψη στον παρατηρητή, σε σημείο που μπορεί να μην είναι πλέον αναγνωρίσιμο, ειδικά αν οι πλευρές του είναι πολύ διαφορετικές μεταξύ τους. Το ίδιο μπορεί να συμβεί και όταν το αντικείμενο παρατήρησης είναι μία πόλη

52. Christian Norberg-Schultz, *Intentions in architecture...* σελ.28

53. Rudolf Arnheim, *Τέχνη και οπτική αντίληψη...* σελ. 29

και ο παρατηρητής βλέπει συγκεκριμένα τμήματά της από διαφορετικές οπτικές γωνίες, όπως για παράδειγμα μετωπικά ή πανοραμικά.

Όταν ένα ψηφιακό μέσο, ή το ψηφιακό μήνυμα αυτού, αποτελεί το αντικείμενο, η ανάλυση του γίνεται λίγο πιο περίπλοκη. Όπως αναφέρθηκε ήδη τα τεχνολογικά μέσα δημιουργούν μία σύνθετη εμπειρία που εξαρτάται από τα ερεθίσματα που μεταδίδουν, αλλά και από το πεδίο συμμετοχής που αφήνουν στον παρατηρητή. Ο McLuhan διαχωρίζει τα τεχνολογικά μέσα σε *θερμά* και *ψυχρά*, με βάση το βαθμό συμμετοχής του κοινού και το είδος της πληροφορίας που μεταφέρουν.⁵⁴ Έτσι, θερμά μέσα είναι αυτά που απαιτούν μικρή συμμετοχή από τον παρατηρητή και ενεργοποιούν μία αίσθηση σε «υψηλή ανάλυση»⁵⁵, ενώ αντιθέτως ψυχρά μέσα είναι αυτά που απαιτούν μεγάλη συμμετοχή από τον παρατηρητή και ενεργοποιούν τις αισθήσεις σε «χαμηλή ανάλυση». Η επίδραση ενός θερμού μέσου στον χρήστη διαφέρει αρκετά από την επίδραση ενός ψυχρού. Θερμά μέσα, για παράδειγμα, είναι το ραδιόφωνο, η φωτογραφία και το βίντεο, ενώ ψυχρά μέσα είναι το τηλέφωνο και η τηλεόραση. Το smartphone κατ' αυτή την κατηγοριοποίηση θα μπορούσε να θεωρηθεί ένα «πολύ ψυχρό» μέσο. Τα τεχνολογικά μέσα έχουν εγγενείς ιδιότητες που καλούν τους ανθρώπους να κάνουν χρήση αυτών με έναν ορισμένο τρόπο. Για παράδειγμα, μια μπάλα προσκαλεί τους ανθρώπους να την κλωτσήσουν, προκειμένου αυτή να κυλήσει.⁵⁶

Το αντιληπτικό αντικείμενο, στο οποίο δόθηκε έμφαση παραπάνω, στην ψηφιακή εποχή μεταφράζεται ως πληροφορία. Δεν έχει νόημα να μιλάμε για γεωμετρικά χαρακτηριστικά αντικείμενου στο δυνητικό κόσμο, αλλά για μέγεθος πληροφορίας, αφού είναι αυτό που τελικά διευκολύνει ή όχι την κατανόηση αυτού. Ο άνθρωπος πλέον μαθαίνει να διαχειρίζεται το ίδιο καλά αντικείμενα και πληροφορίες - ψηφιακά αντικείμενα. Αν περιοριστούμε σε ένα τελείως ψηφιακό περιβάλλον, όπως είναι τα περιβάλλοντα προσομοίωσης, μπορούμε να επιλέξουμε να απομονώσουμε αντικείμενα και να τα επεξεργαστούμε χωριστά από το όλο. Διακρίνουμε, λοιπόν, μια ακόμη διαφορά που βοηθά τον άνθρωπο να αντιληφθεί καλύτερα και με περισσότερη λεπτομέρεια αυτό που θέλει να διερευνήσει.

54. Marshall McLuhan, *Understanding media...* σελ. 24

55. Με τον όρο υψηλή ανάλυση εννοείται η κατάσταση στην οποία μία αίσθηση είναι πλήρης από δεδομένα και πληροφορίες.

56. Michiel de Lange, *Moving circles...* σελ.29

2.9 Η επίδραση του περιβάλλοντος στην αντιληπτική διαδικασία

Υπάρχουν, βέβαια, και άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν την αντιληπτική εμπειρία και δεν αφορούν τον παρατηρητή ή το αντικείμενο παρατήρησης, αλλά σχετίζονται κυρίως με τις συνθήκες του περιβάλλοντος ή του πεδίου. Η αντίληψη μιας εικόνας από τον παρατηρητή μια δεδομένη χρονική στιγμή μπορεί να έχει εντελώς διαφορετικά αποτελέσματα στην ερμηνεία από μια άλλη χρονική στιγμή, λόγω της χρονικής διαφοράς. Η αλληλουχία των χρονικών στιγμών, επομένως, φανερώνουν διαφορετικές οπτικές του φυσικού αντικείμενου, που αποδίδουν τη συνολική «εικόνα» του. Αν, λοιπόν, ο παρατηρητής συλλάβει μόνο ένα μεμονωμένο στιγμιότυπο, είναι πολύ πιθανό να οδηγηθεί σε λάθος συμπεράσματα για τη συνολική υπόσταση του αντικείμενου. Μία λεκτική περιγραφή μπορεί, επίσης, ενεργοποιώντας την ακοή, να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται κάποιος το χώρο ή ένα αντικείμενο.⁵⁷

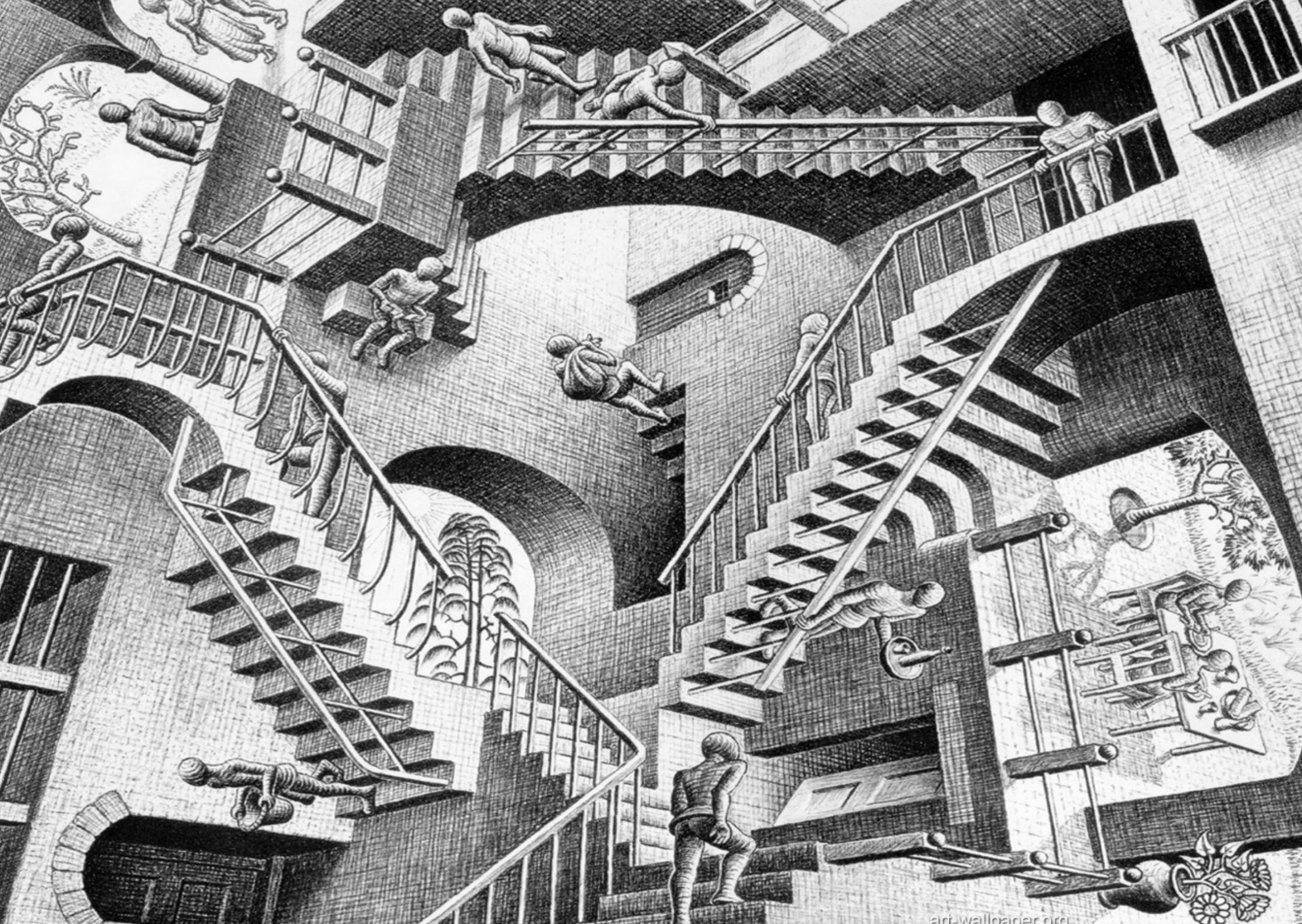
Επιπλέον, τα στοιχεία που πλαισιώνουν ένα αντικείμενο, ή τα «συμφραζόμενα του πεδίου», μπορούν να του αποδίδουν διαφορετικό νόημα και περιεχόμενο. Τα στοιχεία αυτά μπορούν να επηρεάσουν σε μεγάλο βαθμό τον παρατηρητή και να τον αποπροσανατολίσουν από την παρατήρησή του. Ο Canter ονομάζει «υποκείμενα εξαρτημένα από το πεδίο» τα άτομα που επηρεάζονται σε μεγάλο βαθμό.⁵⁸ Η προοπτική και η διαβάθμιση του φωτός επηρεάζουν, επίσης, την αντίληψη. Βέβαια, αν ένα άτομο γνωρίζει καλά ένα αντικείμενο ή όμοιά του, τότε το αντιλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο ανεξάρτητα της προοπτικής ή του φωτός. Η αντίληψη, δηλαδή, τείνει να είναι σταθερή σε σχέση με το σχήμα και τη διαβάθμιση του φωτός.⁵⁹ Συνεπώς, η αντιληπτική εμπειρία εξαρτάται από ένα σύνολο ερεθισμάτων και όχι από ένα μόνο στοιχείο αποκομμένο από το περιβάλλον του.

Είναι φανερό ότι η αντίληψη δεν οδηγεί πάντα σε αληθή στοιχεία ή συμπεράσματα, ή καλύτερα, σε πλήρη συμπεράσματα. Επομένως, η ερμηνεία του χώρου και γενικότερα του κόσμου ποικίλλει σε μεγάλο βαθμό από άτομο σε άτομο. Αυτό προκύπτει και από το ότι ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται και, αντίστοιχα, ερμηνεύει ο άνθρωπος

57. Rudolf Arnheim, *Τέχνη και οπτική αντίληψη...* σελ. 64

58. David Canter, *Ψυχολογία και αρχιτεκτονική...* σελ. 122

59. Ό.π., σελ. 53



εξαρτάται από ότι έχει δει ή βιώσει στο παρελθόν, όπως αναφέρθηκε ήδη. Η τελική ερμηνεία, επομένως, προκύπτει από τη σύνθεση πρόσφατων και παλαιότερων εμπειριών, πληροφοριών και γνώσεων. Πολλές φορές, όμως, αυτές οι γνώσεις μπορεί να προκαθορίσουν την ερμηνεία οδηγώντας το άτομο να θεωρεί κάτι δεδομένο και τελικά να καταλήγει σε μία «παραμορφωτική» αντιληπτική εμπειρία.⁶⁰

2.10 Πόλη και αντίληψη

Σε αυτό το σημείο είναι απαραίτητο να εξετασθεί ο τρόπος λειτουργίας της αντιληπτικής εμπειρίας, που αναλύθηκε παραπάνω, στα πλαίσια της αστικού περιβάλλοντος. Δηλαδή, ο τρόπος που συμπεριφέρεται ο άνθρωπος και λαμβάνει ερεθίσματα όταν βρίσκεται και κινείται στην πόλη. Ξεκινώντας, λοιπόν, από τους δρόμους και τα μονοπάτια της πόλης, που οργανώνουν την κίνηση και το περπάτημα σε αυτή, ο Lynch υποστηρίζει ότι ένα δρόμος είναι πιο εύκολα αντιληπτός και παραμένει στη μνήμη του ανθρώπου, όταν υπάρχουν σε αυτόν χαρακτηριστικά στοιχεία, που δεν συναντώνται συχνά σε άλλους δρόμους, ή αναγνωρίσιμα τοπία. Αυτό συμβαίνει γιατί ένα αντικείμενο, όπως ο δρόμος στην προκειμένη περίπτωση, γίνεται ευκολότερα αντιληπτό όταν έχει την ιδιότητα να ανήκει σε μία ομάδα αντικειμένων, οικεία στον παρατηρητή, και ταυτόχρονα να μπορεί να τραβήξει την προσοχή λόγω των έντονων χαρακτηριστικών ή της διαφορετικότητάς του. Γενικά, η προσοχή του ατόμου εστιάζεται σε κάτι διαφορετικό, που δεν έχει συνηθίσει να λαμβάνει ως εικόνα.⁶¹ Τα τοπία των πόλεων, αντίστοιχα, γίνονται αντιληπτά λόγω της διαφορετικότητάς τους από το υπόλοιπο περιβάλλον και της καθαρής τους μορφής. Επίσης, η θέση τους μέσα στον αστικό ιστό είναι πολύ σημαντική. Όταν βρίσκονται σε διασταυρώσεις δρόμων ή κόμβους, για παράδειγμα, είναι πιο εύκολα διακριτά, καθώς η παρατηρητικότητα των ατόμων σε αυτά τα σημεία αυξάνεται λόγω της ανάγκης αλλαγής κατεύθυνσης ή όχι. Γενικότερα, οι περιοχές μιας πόλης δεν μπορούν να γίνουν εύκολα αντιληπτές με την πρώτη ματιά, αλλά μέσα από το βίωμά τους. Τα όρια, όμως, των περιοχών πρέπει να είναι διακριτά για να γίνεται αντιληπτό το πού αλλάζουν.⁶²

60. Ό.π., σ.σ. 54-56

61. Kevin Lynch, *The image of the city*, The M.I.T. Press, 1960, σ.σ. 6-11

62. Ό.π., σ.σ. 100-105

Για να γίνει, επομένως, αντιληπτή μία πόλη στο σύνολό της χρειάζεται λεπτομερή παρατήρηση σε διάρκεια χρόνου. Η ερμηνεία που δίνει κάθε άτομο στην πόλη, μετά την παρατήρησή της ποικίλλει, όπως αναφέρθηκε παραπάνω για κάθε αντικείμενο. Ο Lynch υποστηρίζει σχετικά με αυτό ότι *“η πόλη δεν είναι χτισμένη για ένα άτομο, αλλά για μεγάλο αριθμό ατόμων, με πολύ διαφορετικά υπόβαθρα, ιδιοσυγκρασίες, κτήσεις και τάξη.”*⁶³ Επομένως, η πόλη πρέπει να είναι σχεδιασμένη με τέτοιο τρόπο, ώστε να δίνει τη δυνατότητα για διαφορετικές ερμηνείες, που να καλύπτουν τις ανάγκες του συνόλου των ατόμων, που συνυπάρχουν σε αυτή.



Η εικόνα της πόλης στη σύγχρονη εποχή αλλάζει διαρκώς. Παύει να είναι στατική και αποκτά το δυναμικό χαρακτήρα του ψηφιακού μηνύματος που κατακλύζει όλα της τα σημεία. Διαφημιστικές πινακίδες, ψηφιακές αναπαραστάσεις, και δυναμικές ηλεκτρονικές επιφάνειες αλλάζουν συνεχώς την αντιληπτική κατάσταση του ατόμου καθώς κινείται στο αστικό περιβάλλον. Τα ερεθίσματα που προσλαμβάνει είναι αλληπάληλα και οξύνουν τις αισθητηριακές του ικανότητες. Μεγάλες οθόνες προκαλούν τη διαδραστική επαφή του ανθρώπου με την πόλη σε συνδυασμό με την χρήση Bluetooth, GPS και smartphones. Πολλά κτίρια μετασχηματίζονται σε επιφάνειες προβολής ψηφιακών εικόνων και διαδραστικότητας. Ένα παράδειγμα είναι το κτίριο *Haus*

63. Ό.π., σελ. 110



des Lehrers (House of the teacher) στο Βερολίνο. Η μία του όψη χρησιμοποιείται ως διαδραστική οθόνη υπολογιστή και έτσι οι περαστικοί μπορούν να ρυθμίσουν το φωτισμό, να στείλουν μηνύματα ή να παίξουν παιχνίδια χρησιμοποιώντας το κινητό τους τηλέφωνο. Ένα άλλο παράδειγμα είναι το *Aarhus by light* στη Δανία, το οποίο ήταν ένα κοινωνικό πείραμα που έγινε στο Μέγαρο Μουσικής Aarhus. Πάνω σε αυτό το κτίριο υπήρχε μία μεγάλη οθόνη στην οποία προβάλλονταν, μέσω αισθητήρων και χρήσης κάμερας, οι φιγούρες των περαστικών, οι οποίοι μπορούσαν να αλλάζουν την πρόσοψη του κτιρίου αλληλεπιδρώντας στο δημόσιο χώρο.⁶⁴

Το συμπέρασμα που προκύπτει από όλα τα παραπάνω είναι ότι δεν μπορούν να υπάρξουν γενικευμένοι κανόνες που να προβλέπουν τα αποτελέσματα της αντιληπτικής διαδικασίας με κοινό τρόπο για όλους, ούτε και κανόνες, όπως η χρυσή τομή, που αφορούν την ερμηνεία με κριτήριο το «ωραίο» ή το «άρτιο».⁶⁵ Ο Schultz για την αντίληψη καταλήγει λέγοντας πως δεν πρέπει να συγχέεται ο «αντιληπτός κόσμος» με τον «κόσμο της επιστήμης». Η επιστήμη στηρίζεται στην αντικειμενικότητα και καταλήγει σε κοινούς κανόνες που διέπουν τον κόσμο. Αντίθετα, η αντίληψη στηρίζεται κυρίως στην υποκειμενικότητα και την ατομικότητα και καταλήγει σε προσωπικές ερμηνείες. Δεν πρέπει, λοιπόν, να οδηγούμαστε στο συμπέρασμα ότι μιλάμε για δύο διαφορετικούς κόσμους, αλλά για δύο διαφορετικές αναπαραστάσεις του ίδιου κόσμου.⁶⁶

“Οι άνθρωποι δεν βλέπουν τίποτα γύρω τους που δεν αποτελεί δική τους εικόνα· όλα τους μιλούν για τον εαυτό τους. Το ποτίο τους είναι ζωντανό.”⁶⁷

Karl Marx

64. Ayat Ayman Abdel-Aziz, Hassan Abdel-Salam, Zeyad El-Sayad, «The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era», *Alexandria Engineering Journal*, Volume 55, Issue 1, March 2016, σ.σ. 487– 493

65. David Canter, *Ψυχολογία και αρχιτεκτονική...* σελ. 60

66. Christian Norberg-Schultz, *Intentions in architecture...* σελ.51

67. Simon Sadler, *The situationist city*, The MIT Press, London, 1998, σελ. 77



3. Μνήμη

“...η απάνθρωπη ερημιά του δάσους, με βοηθούσε να καταλάβω καλύτερα την αντίφαση που υπάρχει όταν αναζητάς την πραγματικότητα στις εικόνες της μνήμης, από τις οποίες θα λείπει πάντα η γοητεία που προέρχεται από την ίδια την μνήμη και από το γεγονός ότι δεν τις συλλαμβάνουν οι αισθήσεις μας. Η πραγματικότητα που είχα γνωρίσει δεν υπήρχε πια”¹

Marcel Proust

3.1 Η μνήμη ως λειτουργία του εγκεφάλου

Έχει αναφερθεί ήδη στα προηγούμενα κεφάλαια ο όρος *μνήμη*. Ο άνθρωπος καθ’ όλη τη διάρκεια της ζωής του βιώνει νέες εμπειρίες, τις οποίες αποθηκεύει στη μνήμη του. Αυτές οι βιωμένες καταστάσεις αποτελούν το παρελθόν του ατόμου. Η αίσθηση του παρελθόντος, αναφέρει ο Lynch, ως πρωταρχική λειτουργία, έχει την ενημέρωση του παρόντος μέσω των εμπειριών.² Φαίνεται πως ο άνθρωπος διαθέτει σύντομη, βραχυπρόθεσμη μνήμη, στην οποία οι εικόνες και τα γεγονότα που συμβαίνουν αποθηκεύονται μέσω μιας ενεργούς επαναλαμβανόμενης διαδικασίας, και μακροπρόθεσμη μνήμη, που περιλαμβάνει μια πιο μόνιμη τροποποίηση του εγκεφάλου, στην οποία συγκεκριμένα γεγονότα οργανώνονται σε «*pattern*» ώστε να μπορούν να ανακτηθούν χωρίς να χρειάζεται να ανακεφαλαιωθούν τα γεγονότα μιας ιστορίας με την ακριβή σειρά και λεπτομέρεια που συνέβησαν. Η αποβολή πληροφοριών από το αρχείο της μακροπρόθεσμης μνήμης είναι απαραίτητη.³ Προσλαμβάνουμε λιγότερα απ’ όσα βλέπουμε και θυμόμαστε λιγότερα απ’ όσα προσλαμβάνουμε.

Η μνήμη, συνεπώς, βασίζεται στην διαδικασία της *ανάκλησης* στοιχείων με ιδιαίτερη σημασία, από το παρελθόν, και της *λήθης* άλλων στοιχείων με μικρότερη σημασία, τα οποία διαγράφονται. Με τον τρό-

1. Marcel Proust, «Αναζητώντας τον χαμένο χρόνο», Εκδόσεις Ηριδανός, Μετάφραση Παύλος Ζάνας.

2. Kevin Lynch, *What time is this place?*, The M.I.T. Press, Cambridge, 1972, σελ. 120

3. Ό.π., σελ. 121

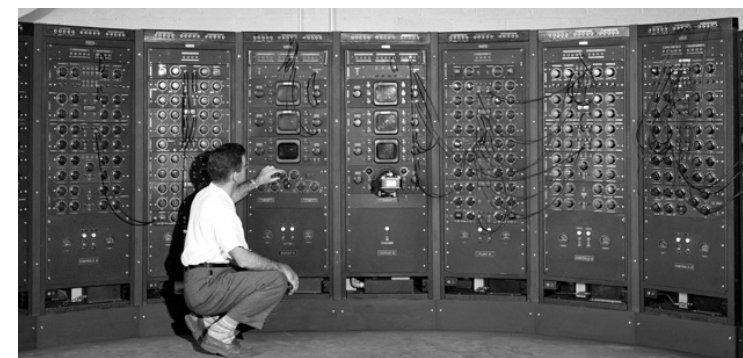
πο αυτό η μνήμη καθορίζει την ταυτότητα του ατόμου. Η διαδικασία αυτή συνήθως γίνεται αυθόρμητα, πολλές φορές, όμως, η λήθη γεγονότων μπορεί να γίνεται συνειδητά. Η λειτουργία της μνήμης, επομένως, μπορεί να περιγραφεί από τρεις επιμέρους λειτουργίες του ανθρώπινου νου, αυτήν της αποθήκευσης - δημιουργίας της εμπειρίας, αυτή της αναγνώρισης - ερμηνείας της εμπειρίας και αυτή της ανάκτησης - επανερμηνείας της εμπειρίας.⁴ Στο πλαίσιο της μεταφυσικής του Πλάτωνα η μνήμη συνδέεται με την γνώση, δηλαδή την ουσιαστική κατανόηση του κόσμου.⁵ Αντιθέτως, με τον όρο μνήμη, κατά τον Αριστοτέλη, εννοείται η ξαφνική επέλευση μιας βιωμένης κατάστασης, και έχει σχέση με τις ενορμήσεις· ενώ η ανάμνηση αναφέρεται στην ικανότητα του ανθρώπου να αναζητήσει την εκάστοτε ενθύμηση και να την επαναφέρει.⁶ Η ανάμνηση, επομένως, είναι κατ' εξοχήν ανθρώπινη διαδικασία και αποτελεί τρόπο ενεργοποίησης της μνήμης.

3.2 Η «ψηφιακή» μνήμη ως προέκταση της ανθρώπινης μνήμης

Ο τρόπος με τον οποίο δημιουργούνται και ανακαλούνται οι μνήμες του ανθρώπου στην σύγχρονη εποχή έχει αλλάξει δραματικά τα τελευταία εκατό χρόνια, αυτό είναι αποτέλεσμα της τεχνολογικής προόδου που έχει επιτευχθεί. Η εφεύρεση της φωτογραφίας, του ηλεκτρονικού υπολογιστή, του κινητού τηλεφώνου (ιδιαίτερα των smartphone) δίνουν την δυνατότητα αποθήκευσης μεγάλου πλήθους πληροφοριών, το καθένα με διαφορετικό τρόπο. Έτσι η πληροφορία μπορεί να ανακαλεστεί πλέον, όχι μέσω μιας νοητικής διεργασίας, αλλά μέσω μιας φυσικής ή ψηφιακής λειτουργίας όπως είναι η αναζήτηση κάποιου αποθηκευμένου γεγονότος στο σκληρό δίσκο ενός υπολογιστή. Η μνήμη δηλαδή πέρα από φυσική είναι και «ψηφιακή». Η ψηφιακή μνήμη τυχαίας προσπέλασης (μνήμη RAM) είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται για ηλεκτρονικές διατάξεις προσωρινής αποθήκευσης ψηφιακών δεδομένων, οι οποίες επιτρέπουν πρόσβαση στα αποθηκευμένα δεδομένα στον ίδιο χρόνο, οπουδήποτε κι αν βρίσκονται αυτά, δηλαδή με τυχαία πρόσβαση. Σε αντιδιαστολή βρίσκο-

νται συσκευές αποθήκευσης δεδομένων, όπως οι μαγνητικές ταινίες, οι μαγνητικοί δίσκοι («σκληροί» ή «εύκαμπτοι»), στα οποία η πρόσβαση στα δεδομένα μπορεί να γίνει μόνο με κάποιον προκαθορισμένο τρόπο, συνήθως σειριακά, λόγω του τρόπου κατασκευής τους. Θα μπορούσαμε να πούμε πως η βραχυπρόθεσμη μνήμη αντιστοιχεί στην μνήμη τυχαίας προσπέλασης (RAM) ενώ η μακροπρόθεσμη μνήμη στις συσκευές αποθήκευσης δεδομένων.

Ο Henri Bergson μίλα για μια αλληλοδιείσδυση του *δυνητικού* (*virtual*) και πραγματικού, λέγοντας, όμως, ότι το όλο είναι πραγματικό.⁷ Ο Gilles Deleuze σε σχέση με το δυνητικό γράφει πως «έχουμε σταμάτητα επικαλεστεί το δυνητικό. Είμαστε αντίθετοι στο δυνητικό και στο πραγματικό: αν και δε θα μπορούσαν να είναι πιο ακριβείς όροι πριν από τώρα, αυτή η ορολογία πρέπει να διορθωθεί. Το δυνητικό δεν έρχεται σε αντίθεση με το πραγματικό (*real*) αλλά με το γενόμενο ή το ενεργεία υπαρκτό (*actual*). Η δυνητικότητα είναι πλήρης πραγματικότητα ως δυνητικότητα»⁸ Βασίζόμενοι στους Bergson και Deleuze μπορούμε να υιοθετήσουμε μια αντιμετώπιση του δυνητικού σε σχέση με το πραγματικό, όπου αναγωγές από τον φυσικό κόσμο στον ψηφιακό έχουν σημασία. Έτσι μπορούμε να μιλάμε για δυνητικό αντικείμενο, δυνητική εικόνα, δυνητική μνήμη και ούτω καθ' εξής.



4. Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Ιστορία - μνήμη - μνημείο, κείμενο στο Μνήμη και εμπειρία του χώρου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος 2006, επιμέλεια: Σταύρος Σταυρίδης, σελ. 267

5. Ο.π., σελ. 268

6. Ο.π., σελ. 267

7. Αναζητώντας τον δυνητικό πλάνητα, Περί δράσης και χώρου στο αναδυόμενο περιβάλλον, Αλυγίζου Νίκη - Ξένια, Αρμπάρα Σοφία, Διάλεξη Ε.Μ.Π., υπεύθυνος καθηγητής Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Μάρτιος 2015

8. Gilles Deleuze, Difference and repetition, Columbia university press, 1994, σελ. 209

3.3 Η αμφίδρομη σχέση μνήμης - αντίληψης

Ο Bergson αναφέρει πως η διάκριση μεταξύ αντικειμένου και υποκειμένου γίνεται μέσω της μνήμης. Ως αντικείμενο μπορεί να θεωρηθεί εδώ μια υλική, απτή πραγματικότητα, με φυσική υπόσταση, ενώ ως υποκείμενο ο μηχανισμός σύλληψης μιας πραγματικής εικόνας, που τελικά είναι αυτός που δημιουργεί την συνείδηση.⁹ Συμφώνα με τον ίδιο “αν καταργούσαμε όλη τη μνήμη, θα περνούσαμε από την αντίληψη στην ύλη, από το υποκείμενο στο αντικείμενο.”¹⁰ Είναι αδύνατο επομένως, να διαχωρίσουμε την μνήμη από την αντίληψη. Ο Pallasmaa, επίσης, υπογραμμίζει ότι “η αντίληψη, η μνήμη και η φαντασία είναι σε συνεχή αλληλεπίδραση”¹¹.

Ο Maurice Halbwachs ισχυρίστηκε ότι “οι εικόνες των αντικειμένων που έχουμε δει στο παρελθόν, έστω και για μια φορά, είναι πιο ζωντανές από αυτές που βλέπουμε στην καθημερινότητά μας.”¹² Η πρώτη επαφή, λοιπόν, με μία εικόνα ή ένα αντικείμενο είναι η πιο ζωντανή. Οι εικόνες που προσλαμβάνουμε εμπλουτίζονται αμέσως με εικόνες και στοιχεία που προϋπάρχουν. Η μνήμη, επομένως, δεν παραμένει στατική και δημιουργεί ένα πλαίσιο σύγκρισης, αξιολόγησης και τελικώς ερμηνείας ενός αντικειμένου ή ενός τόπου. Ο Kevin Lynch υποστηρίζει πως “η αντίληψη του παρόντος επηρεάζεται έντονα τόσο από το παρελθόν όσο και από το μέλλον και με την σειρά του επηρεάζει, ό,τι θυμόμαστε ή προβλέπουμε.”¹³ Ενώ ο Αριστοτέλης αναφέρει ενδεικτικά ότι “η μνήμη λοιπόν δεν είναι αίσθησις ούτε (συλληπτική) νόησις, αλλά έξις (κατοχή) ή πάθος τι των δυνάμεων τούτων, όταν παρέλθη χρόνος .

9. Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Ιστορία - μνήμη - μνημείο, ... σελ. 270

10. Ό.π., σελ. 270

11. Juhani Pallasmaa, The eyes of the skin: architecture and the senses, εκδόσεις Academy editions, 1996, σελ. 47

12. Κατερίνα Πολυχρονιάδη, Μνήμη της καθημερινής εμπειρίας της πόλης - Σκηνοθέτηση της μυθοπλασίας του δομημένου περιβάλλοντος, κείμενο στο Μνήμη και εμπειρία του χώρου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος 2006, επιμέλεια: Σταύρος Σταυρίδης, σελ. 130

13. Kevin Lynch, What time is place? ... σελ.124, επίσης βλέπε ό.π. Lynch σελ 120, Η αίσθηση του μέλλοντος προκύπτει από τον διαχωρισμό μεταξύ σκοπού, προσπάθειας και αποτελέσματος. {...} Αποτελεί ένα διακριτό γνώρισμα του ανθρώπινου είδους. Από μια απλή προβολή των επιθυμιών, η έννοια του μέλλοντος γίνεται ένα σύνολο προσδοκιών σχετικά με τα γεγονότα που πρόκειται να έρθουν σε βασισμένα σε γεγονότα που έχουν συμβεί.

Μνήμη όμως του παρόντος πράγματος εν τω παρόντι χρόνω δεν υπάρχει, ως είπομεν, αλλ' υπάρχει αίσθησις του παρόντος, ελπίς του μέλλοντος, και μνήμη του παρελθόντος.”¹⁴ Αντίληψη και μνήμη λοιπόν σχετίζονται άμεσα αλλά δεν ταυτίζονται, έχουν ένα κοινό σημείο αναφοράς, το οποίο είναι ο ανθρώπινος νους και κατ' επέκταση η συνείδηση.

“Η μνήμη είναι η βάση της ταυτότητας του εαυτού, όπως ο Προύστ έθεσε ως στόχο να αποδείξει· ο εαυτός είναι ένας τρόπος οργάνωσης χρονικών γεγονότων.”¹⁵

Kevin Lynch



3.4 Η μνήμη σε σχέση με το χρόνο

Ο χρόνος, όπως και ο χώρος, αποτελεί μια νοητική κατασκευή που δεν έχει άμεση προβολή στην πραγματικότητα. Αποτελεί ένα μηχανισμό που οργανώνει τα γεγονότα ως συνυπάρχοντα και διαδεχόμενα. Μέσω της ακοής, κυρίως, μπορούμε να διακρίνουμε την διαδοχή ή όχι των γεγονότων, αλλά δεν έχουμε την δυνατότητα να υπολογίσουμε το ίδιο καλά την διάρκεια τους. Τα γεγονότα δεν ανασύρονται με χρονολογική σειρά από τη μνήμη, αλλά ανασυντίθενται τυχαία, με βάση το εκάστοτε ερέθισμα. Αυτό συμβαίνει, επίσης, διότι μέσω της μνήμης

14. Αριστοτέλους, Μικρά φυσικά, πραγματεία 2, Περί μνήμης και αναμνήσεως, Κεφάλαιο α', Παρ. 3 Αρχαίο κείμενο: ed. W. D. Ross, Oxford 1955, Μετάφραση-Σχόλια: Π. Γρατσιάτου, Εκδόσεις Φέξη 1912

15. Kevin Lynch, ό.π., σελ. 124

τα γεγονότα απλουστεύονται ή εξιδανικεύονται, οπότε δεν ανταποκρίνονται απολύτως στην πραγματικότητα. Ο Sigmund Freud σχετικά με το συγκεκριμένο ζήτημα αναφέρει ότι η ασυνείδητη ανάκληση της μνήμης δεν είναι απολύτως πιστή με τα πραγματικά γεγονότα γιατί αρκετά στοιχεία έχουν ήδη απωθηθεί.¹⁶ Τελικά η μνήμη ανακατασκευάζει την πραγματικότητα παραθέτοντας ασύνδετα γεγονότα χωρίς ορισμένη ακολουθία. Παρόλα αυτά μέσω νοητικών διεργασιών μπορούμε “να μάθουμε, να ανακαλέσουμε, να προβλέψουμε και να δημιουργήσουμε μια κοινωνική αίσθηση του χρόνου.”¹⁷

Η αντίληψη μας βοήθα να συλλάβουμε καλύτερα τις χωρικές δομές από τις χρονικές απ’ τη στιγμή που οι δεύτερες είναι προϊόντα κυρίως εσωτερικών διεργασιών του ανθρώπινου νου. Μέσω των αντιληπτικών διεργασιών μας παρέχονται περισσότερα εργαλεία για την κατανόηση του τόπου. Αποκτάμε πιο εύκολα αίσθηση του τόπου παρά αίσθηση του χρόνου. Η μνήμη ενέχει τον χρόνο και για την κατανόηση των χρονικών δομών χρησιμοποιεί χωρικά στοιχεία, σχέσεις αιτίας και αποτελέσματος, επαναλαμβανόμενα γεγονότα, ή και ειδικές συσκευές όπως είναι τα αρχαία και τα ημερολόγια.¹⁸ Μέσω της μνήμης προσανατολιζόμαστε στο χρόνο. Αυτή η «εικόνα» του χρόνου σχετίζεται και με κάποιες ψυχολογικές διαταραχές όπως αναφέρει ο Eugène Minkowski όπως είναι η σχιζοφρένεια, η κατάθλιψη, και άλλες.¹⁹ Η καλή οργάνωση και αίσθηση του χρόνου από το υποκείμενο, επομένως, αποτελεί μια βασική λειτουργία που του προσφέρει ένα αίσθημα ασφαλείας και προσανατολισμού στο χώρο. Έχει ήδη αναφερθεί πώς ο χρόνος αλληλεπιδρά με το χώρο και τον μεταλλάσσει. Πολλές φορές η αλλαγή αυτή μπορεί να κάνει ένα χώρο εχθρικό ή μη ασφαλή. Εξαρτάται από την ικανότητα του καθένα να μπορεί να οργανώσει το πότε, το που, και το πως για να αποφύγει τέτοιου είδους καταστάσεις.

16. Σταύρος Σταυρίδης, Η σχέση χώρου και χρόνου στη συλλογική μνήμη, κείμενο στο Μνήμη και εμπειρία του χώρου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος 2006, επιμέλεια: Σταύρος Σταυρίδης, σελ.17

17. Kevin Lynch, Ό.π., σελ. 120

18. Ό.π., σελ. 123

19. Ό.π., σελ. 133

3.5 Η συλλογική μνήμη

Η μνήμη, όταν σχετίζεται με χώρους κοινωνικής αλληλεπίδρασης δε μπορεί παρά να είναι συλλογική. Ο Σταύρος Σταυρίδης χαρακτηρίζει την συλλογική μνήμη ως τόπο παραγωγής κοινών νοημάτων και δηλώνει πως “ο χώρος αναγνωρίζεται σαν μια παρτιτούρα της ίδιας της μουσικής της συλλογικής μνήμης.”²⁰ Ο Maurice Halbwachs στο έργο του *Les Cadres Sociaux de la Memoire* έθεσε πρώτος την έννοια της συλλογικότητας στην μνήμη. Ο Halbwachs διερεύνησε, επίσης, την σημασία του χώρου για την παγίωση τη μνήμης. Ο χώρος διαρκεί στο χρόνο, επομένως είναι αυτός που διαιώνίζει τη μνήμη στα μέλη μιας κοινότητας και αποτελεί ένα κοινό πλαίσιο κοινωνικής αναφοράς - συναναστροφής.

Η δημιουργία των εννοιών «χώρος» και «χρόνος» προέκυψαν όπως αναφέρει ο N. Elias από αφαιρέσεις που γέννησε η κοινωνική ανάγκη της «χρονολόγησης» και «χωρομέτρησης»²¹. Αν ισχύει αυτός ο συλλογισμός θα έπρεπε να σκεφτούμε μήπως η ίδια κοινωνική ανάγκη είναι που μετατρέπει το χώρο σε τόπο. Η αίσθηση του ανήκειν δημιουργείται από ένα συνονθύλευμα κοινών μνημών σε κοινούς τόπους. Συλλογικά ο άνθρωπος νιώθει -ατομικά- οικεία.



20. Σταύρος Σταυρίδης, Η σχέση χώρου και χρόνου στη συλλογική μνήμη, κείμενο στο Μνήμη και εμπειρία του χώρου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος 2006, επιμέλεια: Σταύρος Σταυρίδης, σελ. 13 και σελ. 28

21. Ό.π., σελ. 23

Ποιος εκφράζει όμως τη συλλογική μνήμη; Πως δημιουργείται και ποια είναι ακριβώς η σχέση της με το χώρο; Ο Kevin Lynch αναφέρει πως «η πιο άμεση και απλή περίπτωση είναι ένα μικρό σύνολο ατόμων το οποίο όντως έχει βιώσει κάποιες καταστάσεις στον ίδιο χώρο και, με συνεχή επικοινωνία μεταξύ τους, έχουν δημιουργήσει ένα ομαδικό παρελθόν και μέλλον, επιλέγοντας, εξηγώντας, διατηρώντας, αλλάζοντας.»²² Ο Roger Bastide, επίσης, δηλώνει πως φορέας της συλλογικής μνήμης είναι η κοινωνική ομάδα και συνεχίζει εξηγώντας ενδελεχώς αυτόν τον όρο. Αναφέρει πως «δεν είναι η ομάδα ως ομάδα που εξηγεί την συλλογική μνήμη· {...} η δομή της ομάδας είναι αυτή που παρέχει το πλαίσιο της συλλογικής μνήμης, η οποία ορίζεται πλέον όχι ως συλλογική συνείδηση αλλά ως σύστημα αμοιβαίων σχέσεων ανάμεσα σε ατομικές μνήμες.»²³ Η συλλογική μνήμη είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την έννοια της ομάδας - σύνολο ανθρώπων - και δεν εξαρτάται από το εγώ όσο από το εμείς.

Ο Bastide δηλώνει, επίσης, πως «οι προσωπικές μας μνήμες βρίσκονται συναρθρωμένες με τις μνήμες των άλλων σε ένα καλορυθμισμένο παιχνίδι αμοιβαίων και συμπληρωματικών εικόνων.»²⁴ Πέρα από την έννοια της εικόνας στη συλλογική μνήμη ο ίδιος εισάγει εδώ μια έννοια «διανεμημένης μνήμης»²⁵ η οποία, όπως εξηγεί ο Θεόδωρος Παραδέλλης, «ολοκληρώνεται κάτω από ορισμένες τελεστικές και λειτουργικές περιστάσεις.»²⁶ Εκεί ακριβώς υπάρχει η συλλογική μνήμη, στις τελέσεις της. Δεν πρέπει, τότε, να ανακαλούμε το παρελθόν ως μια προσωπική ανάμνηση, πρέπει να το «δειξουμε» για να βεβαιωθούμε πως είναι κοινό. Η συλλογική μνήμη, επομένως, δεν τελείται απλά, αλλά έχει και τελεστικό χαρακτήρα,²⁷ και αυτή η τέλεση έχει άμεσο χωρικό αντίκτυπο. Ο χώρος φιλοξενεί την τέλεση ως ενεργό μέρος αυτής και την επηρεάζει. Κάθε φορά που συμβαίνει, παραλλάσσεται, και σ' αυτήν την αλλαγή συμβάλλει και ο χώρος. Η τέλεση, όμως, καθ' αυτή είναι που γεμίζει τον χώρο με μνήμες. Με αυτόν τον τρόπο οι

22. Kevin Lynch, ό.π., σελ. 125

23. Διαδρομές και τόποι της μνήμης, Πρακτικά επιστημονικής συνάντησης στο Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου, Φεβρουάριος 1995, Ρ. Μπενβενίστε - Θ. Παραδέλλης: επιμέλεια, σελ. 32

24. Ό.π., σελ. 32

25. Ό.π., σελ. 32

26. Ό.π., σελ. 32

27. Σταύρος Σταυρίδης, Η σχέση χώρου και χρόνου στη συλλογική μνήμη, ... σελ. 13

χώροι - τοποθεσίες γίνονται πυκνωτές μνήμης.²⁸

Στο δυνητικό χώρο, αντίστοιχα, θεωρούμε πως δημιουργείται ένα είδος «συλλογικής μνήμης» και μπορεί να παρομοιαστεί με μια παγκόσμια συλλογική μνήμη, με την έννοια ότι συντίθεται από ένα σύνολο ατομικών δράσεων, οι οποίες παράγουν μια κοινή βάση πληροφοριών, που μπορούν να ανασυρθούν -τελεστούν- ανά πάσα στιγμή και να λειτουργήσουν ως κοινό φίλτρο ερμηνείας ενός αντικείμενου. Ο Castells σε σχέση με αυτό αναφέρει πως «άτομα και οργανισμοί είναι σε θέση να αλληλεπιδράσουν με νόημα σ' αυτό που έχει γίνει, πραγματικά, ένας Παγκόσμιος ιστός της εξατομικευμένης, διαδραστικής πληροφορίας.»²⁹ Το διαδίκτυο είναι ένας ψηφιακός χώρος ο οποίος ενισχύει την συλλογικότητα, την αυθόρμητη επικοινωνία και την ιδέα ότι πολλοί συνεισφέρουν για τους πολλούς. Η μνήμες μένουν ατόφιες στο διαδίκτυο και δημιουργούνται από κοινωνικές ομάδες. Έτσι θα μπορούσαν να ορίσουν μια «ψηφιακή συλλογική μνήμη». Για να κατανοήσουμε καλύτερα τον παραπάνω συλλογισμό αρκεί να πάρουμε σαν παράδειγμα μια κοινή συνομιλία ατόμων σε ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης.

Βέβαια, δεν μπορεί να γίνει απόλυτη αντιστοιχία της συλλογικής μνήμης και της «ψηφιακής συλλογικής μνήμης», όπως αυτή ορίζεται παραπάνω, καθώς η συλλογική μνήμη σχετίζεται άμεσα με τον χρόνο, τον χώρο και τους δεσμούς που αναπτύσσει με αυτόν η κάθε κοινωνική ομάδα. Η συλλογική μνήμη, δηλαδή, συνδέει ένα σύνολο ανθρώπων με έναν τόπο και την ιστορία του. Κάτι τέτοιο είναι προφανές πως δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί στα πλαίσια του δυνητικού χώρου, όπου οι γενικότερες έννοιες του χρόνου και του χώρου, όπως έχει ήδη αναφερθεί, τείνουν να εξαφανιστούν. Παρόλα αυτά στο δυνητικό χώρο αναπτύσσονται κοινωνικές σχέσεις και κοινωνικές ομάδες με κοινά χαρακτηριστικά, αλλά δεν αποκτούν ισχυρούς δεσμούς μεταξύ τους.

Το διαδίκτυο μπορεί πολλές φορές να κατευθύνει τον χρήστη με απώτερο σκοπό την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων και επιδιώξεων. Το ίδιο μπορεί να συμβεί και με την συλλογική μνήμη. Ο Halbwachs υποστηρίζει ότι δεν μπορεί να υπάρξει κοινή μνήμη για τις πόλεις (ο ίδιος την ορίζει ως *αστική μνήμη*), άρα υπάρχει συνήθως η ανάγκη για δημιουργία συλλογικής μνήμης, που έχει ως στόχο την ομοιογενοποίηση της αστικής ταυτότητας και τη συνοχή της. Αυτό επιτυγχάνεται

28. Ό.π., σελ. 28

29. Manuel Castells, The rise of the network society, εκδόσεις Blackwell Publishers, Massachusetts, USA, 1996 σελ. 255



μέσω της επιλεκτικής μνήμης που φιλτράρει τα γεγονότα και αφαιρεί ή αναδεικνύει ορισμένα από αυτά.³⁰ Αντίστοιχα, οι μηχανές αναζήτησης φιλτράρουν τις πληροφορίες, οι οποίες εμφανίζονται στο χρήστη και παραπέμπουν σε συγκεκριμένες σελίδες (που ορίζονται από τον αλγόριθμο που είναι φτιαγμένες) σε σχέση με θέματα που ερευνά.

Η δημιουργία συλλογικής μνήμης σχετίζεται άμεσα και με την έννοια της *συλλογικής νοημοσύνης*. Ο Pierre Lévy ορίζει ως νοημοσύνη “το καθιερωμένο σύνολο γνωσιακών ικανοτήτων της αντίληψης, της ανάμνησης, της φαντασίας και του συλλογισμού.”³¹ Τα άτομα δεν σκέπτονται ποτέ απομονωμένα, αλλά πάντοτε στα πλαίσια ενός κοινωνικού συνόλου, που μπορεί να αποτελεί το υποκείμενο, το αντικείμενο ή το εργαλείο της σκέψης και της νοημοσύνης. Η εμπλοκή των ατόμων μεταξύ τους και η αλληλεπίδρασή τους γεννά την συλλογική νοημοσύνη. Η συλλογική μνήμη, όπως και η ατομική, αποτελεί ένα διανοητικό εργαλείο που συμβάλλει στην απόκτηση συλλογικής νοημοσύνης. Σύμφωνα με τον Lévy, όμως, εργαλεία δεν αποτελούν μόνο οι μορφές της μνήμης αλλά και οι μηχανισμοί πρόσληψης της πραγματικότητας, φυσικοί ή ψηφιακοί. Τα γυαλιά, το μικροσκόπιο, η τηλεόραση και η φωτογραφική μηχανή αποτελούν κοινά εργαλεία της αντίληψης του χώρου, οπότε και της συλλογικής νοημοσύνης που αναπτύσσεται από αυτή.³²

Ο τρόπος που λειτουργούν οι μηχανές αναζήτησης σχετίζεται με την έννοια της συλλογικής νοημοσύνης και βασίζεται στην «ευφυΐα του μέσου όρου». Ο James Surowiecki στο βιβλίο του *The wisdom of crowds* έχει ασχοληθεί με τον όρο. Εν ολίγοις, θεωρεί πως οι αποφάσεις που λαμβάνονται από μια ομάδα ατόμων, συλλογικά, οδηγούν σε πιο σωστά αποτελέσματα σε σχέση με το αν η ίδια απόφαση πρόεκυπτε ατομικά ή από μια ελίτ.³³ Ο Surowiecki ξεκινά το βιβλίο του με την παράθεση ενός πειράματος που διεξήχθη το 1906 από τον Francis Galton κατά το οποίο διαφορετικοί άνθρωποι ρωτήθηκαν να υπολογί-

σουν το βάρος ενός ζώου χωρίς ο ένας να γνωρίζει την απάντηση τού άλλου. Τελικά, αποδείχτηκε πως η απάντηση που προέκυψε από τον μέσο όρο των απαντήσεων ήταν η πιο σωστή. Παρόλα αυτά μια τέτοια προσέγγιση θεωρείται παιδαριώδης. Δεν αποτελεί τόσο τρόπο λήψης μιας απόφασης, όσο τρόπο διαχείρισης μεγάλου εύρους πληροφορίας.

Με μια τέτοια λογική είναι φτιαγμένες οι μηχανές αναζήτησης. Πρόκειται για μια ιεράρχηση ιστοσελίδων μέσω υπερσυνδέσμων³⁴ (hyperlinks) κατά την αναζήτηση. Οι υπερσύνδεσμοι αποτελούν επιλογές των χρηστών που δείχνουν να προτιμούν κάποιες σελίδες έναντι άλλων. Ανάλογα δηλαδή με το ποσοστό επισκεψιμότητας μιας σελίδας αυτή θα έχει την τάση να «εμφανίζεται» συχνότερα στις αναζητήσεις των χρηστών. Τα αποτελέσματα, λοιπόν, μιας αναζήτησης εκφράζουν έναν μέσο όρο.

Η περιπλάνηση στο διαδίκτυο δεν είναι τόσο ελεύθερη όσο φαίνεται από την στιγμή που υπάρχουν έτοιμες πληροφορίες για συγκεκριμένες αναζητήσεις. Το διαδίκτυο έχει καταληφθεί από μεγάλες εταιρίες, όπως είναι η Google και το Facebook, ενώ ο χρήστης, παρόλη την ελευθερία που έχει, τείνει να χρησιμοποιεί συγκεκριμένες ιστοσελίδες τόσο για ενημέρωση όσο και για ψυχαγωγία. Με ανάλογο μηχανισμό λειτουργούν και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα οποία αποτελούν βάσεις δεδομένων που κατηγοριοποιούν τα άτομα με βάση τα γούστα τους, τα κοινωνικά τους χαρακτηριστικά, τις προτιμήσεις τους και τις ομάδες ενδιαφερόντων τους. Με βάση αυτά τα στοιχεία φιλτράρουν τις πληροφορίες που εκπέμπουν, όπως οι διαφημίσεις.³⁵ Θα μπορούσε, λοιπόν, να γίνει ένας συσχετισμός με ένα είδος «ανεπιθύμητης μνήμης».

3.6 Η μνήμη σε σχέση με τον τόπο

Η μνήμη είτε συλλογική είτε ατομική σχετίζεται με ανθρώπους και οι άνθρωποι σχετίζονται με τόπους, είτε αυτοί είναι ψηφιακοί είτε φυσικοί. Εκ τούτου, λαμβάνοντας υπ’ όψιν και την παραπάνω παρατήρηση, πως κάποιες τοποθεσίες γίνονται πυκνωτές μνήμης, θα ήταν

30. Έλενα Μαμουλάκη, Η διαχείριση της μνήμης και η πόλη - Το παράδειγμα της Βαρκελώνης, κείμενο στο Μνήμη και εμπειρία του χώρου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος 2006, επιμέλεια: Σταύρος Σταυρίδης, σελ.184

31. Pierre Lévy, Δυνητική πραγματικότητα, η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου, μτφρ. Μιχάλης Καραχάλιος, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 2001, σελ.125

32. Ό.π., σελ. 127

33. James Surowiecki, *The wisdom of crowds*, εκδόσεις Anchor books, New York, 2004, σ.σ. 5-11

34. *Υπερσύνδεσμος* είναι η σύνδεση μεταξύ των κόμβων του υπερκειμένου και περιέχει την εντολή να «μεταφέρει» τον χρήστη σε άλλη σχετική ιστοσελίδα, από τον κόμβο προέλευσης στον κόμβο προορισμού.

35. Michiel de Lange, *Moving circles: mobile media and playful identities*, Erasmus University Rotterdam, 2010, σελ. 219

αδύνατο να μην εντοπίσουμε έναν άμεσο συσχετισμό μνήμης και τόπου. Αύτη η σύνδεση είναι προφανής αν αναλογιστούμε κάποιες φράσεις της γλώσσας μας όπως είναι οι *τόποι μνήμης*, *μνημονικοί τόποι*, *ιστορικοί τόποι*, κ.α.

Η σχέση αυτή, μνήμης και τόπου, είναι αμφίδρομη· ο άνθρωπος ζει σε τόπους, δημιουργεί μνήμες μέσω της αντίληψης. Προϋπάρχουν, όμως, σ' αυτόν μνήμες - εμπειρίες που τον κάνουν να φιλτράρει αυτά που αντιλαμβάνεται. Εδώ διαφαίνεται, μάλλον, ότι η μνήμη έχει περισσότερη σημασία σε αυτή τη σχέση. Ο Σταύρος Σταυρίδης αναφέρει πως *“η συλλογική μνήμη ιδρύει το χώρο”*,³⁶ ενώ ο Νικόλαος-Ιων Τερζόγλου, έχοντας ως αναφορά τον J. Le Goff, γράφει πως *“η μνήμη ιδρύει τόπους κοινούς, τόπους συλλογικής μνημοσύνης, τόπους ιστορικούς, τόπους αρχιτεκτονικούς.”*³⁷ Ένα αντικείμενο ή ένας τόπος μπορεί να αποτελεί στοιχείο μνήμης με διαφορετικές νοηματοδοτήσεις ή να αποκτήσει νέες στο πέρασμα του χρόνου.

Ο τόπος έχει ιστορία και η ιστορία φτιάχνεται από συλλογικές μνήμες ομάδων, οι οποίες μεταφέρονται από γενιά σε γενιά. Αυτές η ομάδες πέρα από στενούς, ατομοκεντρικούς, κύκλους, όπως οικογένεια, δουλειά, σχολείο, πανεπιστήμιο μπορεί να περιλαμβάνουν και ομάδες μεγαλύτερες, των οποίων τα κοινά παρελθόντα είναι περισσότερο συμβολικά παρά βιωμένα. Τέτοιου είδους ομάδες μπορούν να αποτελούν οι άνθρωποι, που γεωγραφικά βρίσκονται σε ένα δεδομένο χώρο έχοντας, παραδείγματος χάρη, κοινές πολιτισμικές αξίες. Θα είχε ενδιαφέρον, επίσης, να αναφερθεί πως οι αρχαίοι Κινέζοι είχαν ένα επίσημο δικαστήριο, το οποίο αποφάσιζε ποιά γεγονότα είναι άξια μνημόνευσης και μεταβίβασης στις επόμενες γενιές και ποιά όχι.³⁸

Επιστρέφοντας όμως εδώ στις μικρότερες ομάδες, που σχετίζεται περισσότερο με το θέμα αυτής της διάλεξης, και στην σχέση μνήμης και τόπου, έχει σημασία να αντιληφθούμε την επιρροή που έχουν στο υποκείμενο αφηγήσεις ιστοριών, οργανωμένες εκθέσεις αντικείμενων σε μουσεία, πληροφορίες που εντοπίζει στο διαδίκτυο, που αποτελούν διαφορετικούς τρόπους τέλεσης της συλλογικής μνήμης και, τελικά, μεταβίβασης της από τους παλαιότερους στους νεότερους. Καταλήγουμε, τότε, μέσω της ιστορίας να νιώθουμε οικεία, ή όχι, σε τόπους που δεν έχουμε βρεθεί.

36. Σταύρος Σταυρίδης, Η σχέση χώρου και χρόνου στη συλλογική μνήμη, σελ. 23

37. Νικόλαος-Ιων Τερζόγλου, Ιστορία - μνήμη - μνημείο ... σελ. 270

38. Kevin Lynch, ό.π., σελ. 125

3.7 Η πόλη ως ιστορικός τόπος μνήμης

Η πόλη αποτελεί ένα μέσο κατάκτησης και κατανόησης του χρόνου από τον άνθρωπο.³⁹ Ο Aldo Rossi συμπληρώνει πως *“η πόλη η ίδια είναι η συλλογική μνήμη των λαών και όπως η μνήμη είναι συνδεδεμένη με τα γεγονότα και τους τόπους, η πόλη είναι το «locus»⁴⁰ της συλλογικής μνήμης.”*⁴¹ Η πόλη έχει την δίκη της ιστορία, η οποία εκφράζεται μέσω των μνημείων της, των αστικών μύθων, άτυπων ιστοριών και των τοπικών ή εθνικών εορτών - εκδηλώσεων, στοιχεία τα οποία συμβάλλουν στην ανασύσταση της μνήμης. Η ιστορία του πολιτισμού σχετίζεται άμεσα με την ιστορία της πόλης. Ο άνθρωπος περιπλανώ-



39. Ό.π., σελ. 70

40. Ο λατινικός όρος locus, έτσι όπως εμφανίζεται στο πρωτότυπο, ορίζεται το ιδιαίτερο πνεύμα του τόπου, η μεταφράστρια σημειώνει πως δεν μεταφράστηκε επειδή οποιαδήποτε μετάφραση δε θα μπορούσε να εκφράσει αυτήν την έννοια, (από το βιβλίο: Aldo Rossi, Η αρχιτεκτονική της πόλης, University studio press, επιμ. Α. Παπαδόπουλος, Γ. Παπακώστας, Σ. Τσιτιρίδου, μτφρ. Β. Πετρίδου, Σύγχρονα θέματα, Θεσσαλονίκη, 1991, σελ. 14)

41. Aldo Rossi, Η αρχιτεκτονική της πόλης, University studio press, επιμ. Α. Παπαδόπουλος, Γ. Παπακώστας, Σ. Τσιτιρίδου, μτφρ. Β. Πετρίδου, Σύγχρονα θέματα, Θεσσαλονίκη, 1991, σελ. 190

πόλη μπορεί να αναγνωρίσει τις διαφορετικές ιστορικές στρώσεις, που συμπληρώνουν και τελικά δομούν το σύγχρονο αστικό τοπίο. Η μνήμη του ατόμου εμπλουτίζεται διαρκώς από την συνεχή επαφή του με αυτή, που επιτυγχάνεται κυρίως μέσω του περπατήματος, αλλά και από την περιπλάνηση σε τόπους με παρόμοια χαρακτηριστικά, που επαναφέρουν αναμνήσεις και οδηγούν σε σύγκριση. Συνεπώς, όπως επισημαίνει η Κατερίνα Πολυχρονιάδη, “ο τόπος μέσα από τις μνήμες που φέρει ως βιωμένος χώρος γίνεται φορέας μιας εμπειρίας, επανασημασιοδοτείται.”⁴²

“Η μνήμη είναι το μέσο της παρελθούσας εμπειρίας, όπως το έδαφος είναι το μέσο όπου βρίσκονται θαμμένες οι νεκρές πόλεις”⁴³

Walter Benjamin

Ο Aldo Rossi επισημαίνει, επίσης, πώς η ιστορία της πόλης διαμορφώνεται μέσω της σχέσης των πολιτών με το «locus», η οποία φτιάχνει την εικόνα της πόλης: “καθώς τα γεγονότα χαράζονται στη μνήμη, καινούργια γεγονότα συμβαίνουν.”⁴⁴ Η μνήμη βρίσκεται σε οποιοδήποτε σημείο της πόλης. Οι άνθρωποι νιώθουν οικεία μέσω των βιωμένων εμπειριών - μνημών τους, που ανακαλούνται κάθε φορά που βρίσκονται σε ένα συγκεκριμένο σημείο ή αντιλαμβάνονται ερεθίσματα που τους είναι γνώριμα. Ο Kevin Lynch αναφέρει πως “παλαιότερες πόλεις”, δηλαδή πόλεις με μεγαλύτερη ιστορία, “τείνουν να είναι πλουσιότερες και πολυπλοκότερες, με επιλογές, υπηρεσίες και προσαρτήσεις που ταιριάζουν καλύτερα στην πολλαπλότητα των αναγκών και αξιών του πληθυσμού”⁴⁵

3.8 Η λειτουργία της μνήμης κατά την περιήγηση στην πόλη

Ο άνθρωπος ταξιδεύει, περπατά, περιπλανιέται και γνωρίζει νέες πόλεις, αλλά και τη δική του. Γίνεται κομμάτι της και την οικειοποιείται. Μέσω της μνήμης κατασκευάζονται διαρκώς εικόνες πόλεων

42. Κατερίνα Πολυχρονιάδη, ... σελ.130

43. Έλενα Μαμουλάκη, Η διαχείριση της μνήμης και η πόλη... σελ.171

44. Aldo Rossi, ό.π., σελ. 190

45. Kevin Lynch, ό.π., σελ. 38

στον ανθρώπινο νου, ενώ οι πόλεις που έχει ήδη επισκεφτεί αποτελούν αναμνήσεις που επανέρχονται διαρκώς και αποτελούν κομμάτι αυτής της διαδικασίας. Η μνήμη μας ταξιδεύει πίσω σε παλιές πόλεις που έχουμε επισκεφτεί, προκαλώντας μια νοητή περιπλάνηση ανάμεσα σε γεγονότα και στιγμές. Αυτό ενισχύεται από την χρήση νέων τεχνολογικών μέσων που αποτελούν συμπληρώσεις ή αντικαταστάσεις της μνήμης. Ο Pallasmaa, για παράδειγμα, ισχυρίζεται πως ο κινηματογράφος λειτουργεί όπως η μνήμη, προβάλλοντας εικόνες που μας μεταφέρουν νοητικά σε άλλους τόπους και πόλεις: “οι πόλεις των κινηματογραφιστών, χτισμένες από στιγμιαία θραύσματα, με περιβάλλουν με το πλήρες σφρίγος των πραγματικών πόλεων.”⁴⁶

Η φωτογραφία είναι ένα από τα σημαντικότερα τεχνολογικά μέσα που σχετίζονται με την λειτουργία της μνήμης. Η ιδιότητά της να απομονώνει συγκεκριμένες χρονικές στιγμές, σε αντίθεση με το βίντεο που παρουσιάζει μια «περιγραφή» των γεγονότων και μιας εικονικής κατάστασης, μπορεί να αναδείξει ή να αποκρύψει συγκεκριμένα στοιχεία, όπως ακριβώς δηλαδή λειτουργεί η επιλεκτική μνήμη, που αναφέρθηκε παραπάνω.⁴⁷ Η φωτογραφία άλλαξε ριζικά το περιεχόμενο και τα κίνητρα του ταξιδιού, που προηγουμένως ήταν η συνάντηση με το άγνωστο και το ανοικτό, η ανακάλυψη και η περιπλάνηση. Το ταξίδι, με την εισβολή της φωτογραφίας ως ένα βασικό κομμάτι της καθημερινότητας του ανθρώπου, είναι όπως το ξεφύλλισμα ενός περιοδικού, η σύγκριση φυσικών εικόνων με φωτογραφίες και η λήψη νέων φωτογραφιών· η φωτογραφία γίνεται αυτοσκοπός.⁴⁸ Προφανώς και δε μπορούμε να γυρίσουμε σε ένα παρελθόν που δεν υπάρχουν ψηφιακά μέσα. Αυτό που προτείνουμε είναι στον νέο υβριδικό χώρο, των ροών και των τόπων, τα ψηφιακά μέσα να γίνονται προεκτάσεις του ατόμου σε μια αλληλοσυμπλήρωση ψηφιακού και πραγματικού. Η αμοιβαία αυτή σχέση, ψηφιακού - πραγματικού, θα αναλυθεί και παρακάτω με επίκεντρο το περπάτημα και την περιπλάνηση στην σύγχρονη πόλη.

Όταν ο Calvino πραγματεύεται την μνήμη στις «Αόρατες πόλεις» αντιλαμβάνεται την πόλη ως ένα δοχείο υποδοχής και κίνησης της μνήμης, η οποία την διασχίζει από άκρη σε άκρη, την γεμίζει με συ-

46. Juhani Pallasmaa, The eyes of the skin... σελ. 48

47. Marshall McLuhan, Understanding media, The extensions of man, εκδόσεις Routledge Classics, London, 2001, σελ. 204

48. Ό.π., σ.σ. 214-215



νειρμούς, βιώματα και τόπους.⁴⁹ Η μορφή και η διάρθρωση της πόλης αποτελούν βασικά στοιχεία που ενεργοποιούν τη λειτουργία της μνήμης. Η επανάληψη στοιχείων και δομών στην πόλη δημιουργεί σημεία αναφοράς. Αυτή η επαναληψιμότητα ορίζει την καθημερινή εικόνα της πόλης και τις πολλαπλές δράσεις που συμβαίνουν σε αυτή. Η εμπειρία που βιώνει ο άνθρωπος στην πόλη έγκειται στη συμμετοχή του σε αυτές τις δράσεις στα πλαίσια του βραχυπρόθεσμου χρόνου. Η ανατροπή αυτής της καθημερινότητας μέσα από διάφορα γεγονότα, σε συνδυασμό με την ανάκληση της μνήμης μπορεί να δημιουργήσει μια νέα οικειοποίηση του χώρου. Στην κοινωνία των τεχνολογικών επιτευγμάτων και των ψηφιακών μέσων η δημιουργία τέτοιων γεγονότων είναι συνεχής. Η πόλη, όπως αναφέρθηκε ήδη, αλλάζει διαρκώς εικόνα και αποτελεί μία πηγή πολλαπλών μηνυμάτων. Ο άνθρωπος περπατώντας στην πόλη γίνεται δέκτης αυτών έμμεσα ή άμεσα και, ανατρέχοντας στις εικόνες που έχει ήδη αποθηκευμένες στην μνήμη του, βιώνει μία καινούργια διάσταση της πόλης. Η χρήση κινητών τηλεφώνων smartphone, που θα αναλυθεί και στη συνέχεια, ενισχύει την εμπειρία αυτή, παρέχοντας την δυνατότητα ανταλλαγής πληροφοριών ανά πάσα στιγμή. Η μνήμη του κινητού τηλεφώνου μας επιτρέπει να μετατρέπουμε ένα κομμάτι της ζωής μας και των εμπειριών μας σε ψηφιακά αντικείμενα και να τα έχουμε πάντα μαζί μας.⁵⁰

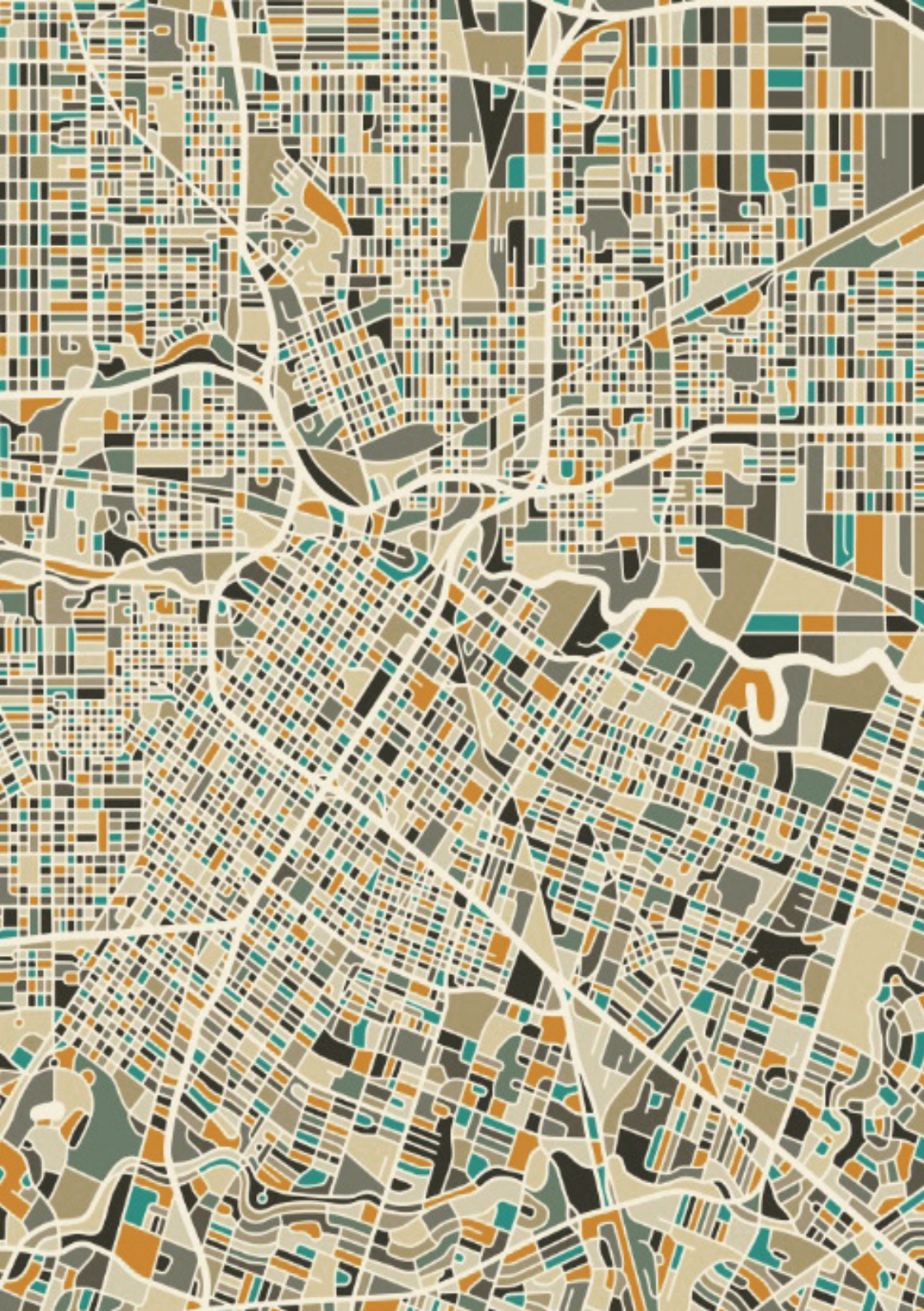
“Υπάρχουν πόλεις που παραμένουν απλώς μακρινές οπτικές εικόνες όταν τις θυμόμαστε, και πόλεις που τις θυμόμαστε σε όλη τους τη ζωντάνια. Η μνήμη επαναφέρει την όμορφη πόλη με όλους τους ήχους και τις μυρωδιές της και τις παραλλαγές του φωτός και της σκιάς. Μπορώ ακόμη και να επιλέξω αν θα περπατήσω στην ηλιόλουστη πλευρά ή στη σκιερή πλευρά του δρόμου στην ευχάριστη πόλη της μνήμης μου.”⁵¹

Juhani Pallasmaa

49. Italo Calvino, Αόρατες πόλεις, μετάφραση Ανταίος Χρυστομίδης, επιμ. Ελευθερία Κοψίδα, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα, Δεκέμβριος 2009, σελ. 19

50. Michiel de Lange, Moving circles... σελ. 253

51. Juhani Pallasmaa, The eyes of the skin... σελ. 48



4. Προσανατολισμός



“Οι πρωτόγονοι και οι πριν τον αλφαριθμητισμό άνθρωποι {...} ζουν μέσα σ’ έναν ακουστικό, χωρίς ορίζοντα, απεριόριστο, οσφρητικό χώρο, παρά σ’ έναν οπτικό χώρο. Η γραφική τους παράσταση μοιάζει με ακτινογραφία. Εισάγουν σιδήριστες γνώσεις και όχι μόνο ό,τι βλέπουν. Το σχέδιο ενός ανθρώπου που κυνηγάει φώκιες σε ένα κομμάτι επιπέδου πάγου δεν δείχνει μόνο τι υπάρχει από πάνω στην επιφάνεια του πάγου αλλά, επίσης, τι κρύβεται από κάτω {...} Τα ηλεκτρικά κυκλώματα αναδημιουργούν μέσα μας τον πολυδιάστατο χωρικό προσανατολισμό του «πρωτόγονου».”¹

Marshall McLuhan

4.1 Τρόπος λειτουργίας και είδη προσανατολισμού

Ο άνθρωπος, σε αντίθεση με τα ζώα, μαθαίνει να προσανατολιζεται στο χώρο όχι μόνο με βάση τα ένστικτα του αλλά και μέσω νοητικών διεργασιών. Για την απόκτηση σχέσης του ανθρώπου με τον τόπο, σύμφωνα με τον Schultz, είναι απαραίτητος ο προσανατολισμός και η ταύτιση με τον τόπο, δηλαδή η βαθύτερη γνώση για αυτόν και η προσαρμογή των ανθρώπινων χαρακτηριστικών στα στοιχεία του τόπου.² Έτσι μπορεί να φτάσει σταδιακά στην οικειοποίηση του τόπου αυτού. Αναφέρει ενδεικτικά, “ο προσανατολισμός {...} ως προς διάφορα αντικείμενα μπορεί είτε να είναι παθητικός είτε γνωστικός, αλλά και στις δύο περιπτώσεις έχει ως στόχο την δημιουργία μιας δυναμικής ισορροπίας μεταξύ αυτού (του ανθρώπου) και του περιβάλλοντός του.”³

Μπορούμε να διακρίνουμε αρχικά δυο είδη προσανατολισμού, αυτόν που σχετίζεται με τις ανάγκες επιβίωσης και το δίπολο ερέθισμα - αντίδραση, και αυτόν που προκύπτει, όπως αναφέρει ο Hintzman, από την ενεργοποίηση στη μνήμη του άτομου, αρχικά της αφετηρίας και του στόχου, και ύστερα της επιλογής του δρομολογίου, που επιθυμεί

1. Cynthia Freeland, Μα αυτό είναι τέχνη; εκδόσεις Πλέθρον, 2005, σελ. 141

2. Christian Norberg-Schultz, Genius Loci, μτφρ. Μίλτος Φραγκόπουλος, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., Αθήνα, 2009, σελ. 22

3. Christian Norberg-Schultz, Existence, space and architecture, Studio Vista London, 1971, σελ. 9

βάση διαφόρων παραμέτρων.⁴ Μια αντίστοιχη θεωρία διατυπώνει και ο Mowrer τονίζοντας ότι τα δύο αυτά είδη προσανατολισμού δεν είναι αναγκαία αντίθετα. Ο Canter περιγράφει όλη αυτή τη διαδικασία ως *θεωρία της εκμάθησης*. Δηλαδή ο τρόπος με τον οποίο ο άνθρωπος κινείται και προσανατολίζεται στο χώρο εξαρτάται από την νοητική διεργασία που έχει αναπτύξει για να ανταποκρίνεται σε τέτοιες καταστάσεις. Συνεπώς, ο τρόπος αντίδρασης του ακολουθεί πάντα το ίδιο μοτίβο και επηρεάζεται από τη συναισθηματική του εμπειρία.⁵

Ο Herman Witkin κάνει επίσης έναν διαχωρισμό του χωρικού προσανατολισμού σε δύο κατηγορίες, που βασίζεται στην αισθητική λειτουργία που ενεργοποιείται στα άτομα. Διακρίνει, λοιπόν, τα άτομα που ο χωρικός προσανατολισμός τους στηρίζεται στην οπτική αίσθηση και αυτά που στηρίζεται στην κιναισθητική.⁶ Με βάση αυτόν τον διαχωρισμό τα άτομα που στηρίζονται στην οπτική αντίληψη προσανατολίζονται κυρίως με βάση τα ερεθίσματα που προσλαμβάνουν καθώς κινούνται στον χώρο, δηλαδή εξαρτώνται από τα εξωτερικά στοιχεία του περιβάλλοντος. Αντίθετα, τα άτομα που βασίζονται στην κιναισθησία υπακούουν περισσότερο σε ένα «εσωτερικό» προσανατολισμό με βάση την προσωπική τους κρίση και την γενικότερη αίσθηση που έχουν για το χώρο. Ο χωρικός προσανατολισμός αρχίζει να αναπτύσσεται από την παιδική ηλικία και βελτιώνεται σταδιακά μέσω της απόκτησης νέων εικόνων και ερεθισμάτων. Κάτι που έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον είναι ότι ο προσανατολισμός επηρεάζεται και από την αντίληψη σε σχέση με τη βαρυτική έλξη. Τα μικρά παιδιά, κυρίως, κατανοούν την αίσθηση του προσανατολισμού με βάση την άποψη που έχουν για τα αντικείμενα σε σχέση με το πως στέκονται στο χώρο λόγω της βαρυτικής έλξης.⁷

Ο προσανατολισμός του ατόμου στο χώρο είναι η ικανότητα του να εντοπίσει τον εαυτό του σε σχέση με σημεία που προϋπάρχουν στη μνήμη του και ανταποκρίνονται σε πραγματικά σημεία του χώρου. Οι Gärling, Böök, Lindberg και Nilsson, το 1981, όρισαν τον προσανατολισμό ως *“την αντίληψη, από μέρος του ατόμου, της θέσης του ως*

4. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος, Περιβαλλοντική αντίληψη του αστικού χώρου, Έρευνα για το κέντρο της Θεσσαλονίκης, University Studio Press, Θεσσαλονίκη 1994, σελ. 82

5. David Canter, Ψυχολογία και αρχιτεκτονική, μτφρ. Πάνος Κοσμόπουλος, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1990, σ.σ. 48-50

6. Rudolf Arnheim, Τέχνη και οπτική αντίληψη, Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης, μτφρ. Ιάκωβος Ποταμάνος, εκδόσεις Θεμέλιο, Αθήνα, 2005, σελ. 119

7. Ό.π., σελ. 120

προς το περιβάλλον.”⁸ Ο προσανατολισμός είναι απαραίτητος για την περιπλάνηση του ατόμου στο σύγχρονο αστικό τοπίο, που συνεχώς μεταβάλλεται. Η απόκτηση επαρκούς προσανατολισμού σε ένα συγκεκριμένο χώρο «χτίζεται» σταδιακά και έχει σχέση και με το χρόνο. Όσο περισσότερο γνωρίζει ένα άτομο το χώρο στον οποίο βρίσκεται, τόσο καλύτερα προσανατολίζεται σε αυτόν. Η διάρκεια παραμονής του αποτελεί ένα βασικό παράγοντα για να αποκτήσει τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειάζεται.

Ο Witkin, όπως αναφέρθηκε, μιλά για κιναισθητικό και αντιληπτικό προσανατολισμό. Ο Πάνος Ι. Κοσμόπουλος, αναφερόμενος στον Pick H., γράφει πως *“οι αναπαραστάσεις που σχετίζονται με τους κινητικούς μύς και τα κινητικά νεύρα παράγονται {...} μέσω ενός εγωκεντρικού συστήματος αναφοράς· όσο για τις αναπαραστάσεις που σχετίζονται με την αντίληψη, αυτές μάλλον συγκροτούνται βάσει του προσανατολισμού μέσω γεωγραφικών συστημάτων αναφοράς.”*⁹ Το σύστημα αναφοράς και η κλίμακα είναι πολύ βασικά στοιχεία στην λειτουργία του προσανατολισμού. Ο Arnheim με βάση το σύστημα αναφοράς διαχωρίζει τον προσανατολισμό σε «προσανατολισμό του αμφιβληστροειδούς» και «περιβαλλοντικό προσανατολισμό». Ο «προσανατολισμός του αμφιβληστροειδούς» έχει ως σύστημα αναφοράς το μάτι. Έτσι, για παράδειγμα, ένα κεκλιμένο ορθογώνιο σε ένα χαρτί, όταν γείρουμε το κεφάλι μας παράλληλα με τον άξονά του δεν φαίνεται πλέον κεκλιμένο. Αντιθέτως, όταν αναφερόμαστε στον «περιβαλλοντικό προσανατολισμό» το σύστημα αναφοράς είναι ο περιβάλλον χώρος, ο ορίζοντας και η βαρυτική έλξη.¹⁰ Σε μικρή κλίμακα ενδέχεται να μην εντοπίζονται διαφορές ανάμεσα στον προσανατολισμό και την αντίληψη. Δεν οδηγούμαστε όμως στο ίδιο συμπέρασμα όταν η κλίμακα μεγαλώνει.¹¹

Η λειτουργία του προσανατολισμού βλέπουμε πως εξαρτάται τόσο από εξωτερικούς όσο και εσωτερικούς παράγοντες - νοητικές διεργασίες. Τέτοιοι είναι η κλίμακα, το σύστημα αναφοράς, η μνήμη και η αντίληψη. Ο χωρικός προσανατολισμός εξαρτάται άμεσα από την αντίληψη και την μνήμη, σε βαθμό που η λειτουργία των τριών δεν μπορεί να διαχωριστεί πάντα. Πρόκειται, δηλαδή, για μια ακολουθία

8. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος ... σελ. 80

9. Ό.π., σελ. 81

10. Rudolf Arnheim ... σελ. 117

11. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος ... σελ. 80

νοητικών δραστηριοτήτων που καταλήγουν στον προσδιορισμό της θέσης και στην κατανόηση του χώρου που βρίσκεται το άτομο καθώς κινείται.

Η διαδικασία του προσανατολισμού, σύμφωνα με τον Kevin Lynch, εξαρτάται από την *“περιβαλλοντική εικόνα, την γενικευμένη νοητή εικόνα του εξωτερικού φυσικού κόσμου που δημιουργείται από το άτομο. Η εικόνα αυτή είναι το παράγωγο της άμεσης αίσθησης και της μνήμης της παρελθούσας εμπειρίας, και χρησιμοποιείται για να ερμηνεύσει την πληροφορία και να καθοδηγήσει τη δράση.”*¹² Οι νοητικές διεργασίες της αντίληψης και της μνήμης που αναλύθηκαν προηγουμένως ενεργοποιούνται ταυτόχρονα με τη λειτουργία του προσανατολισμού. Ο προσανατολισμός, τελικά, προκύπτει από μία αλληλουχία στοιχείων που αποθηκεύονται στην μνήμη και συνδέονται μεταξύ τους για να δώσουν το τελικό αποτέλεσμα. Παρατηρούμε, επίσης, πως στους παραπάνω σύντομους ορισμούς του προσανατολισμού περιλαμβάνονται οι έννοιες του τόπου και του χώρου (όπως και της αντίληψης και της μνήμης). Ο προσανατολισμός, ως ανθρώπινη λειτουργία, ενέχει αυτές τις έννοιες και τις συνδυάζει έτσι ώστε να πετύχει το σκοπό του.

4.2 Προσανατολισμός στην πόλη

Ο Kevin Lynch έχει ασχοληθεί ιδιαίτερα με το θέμα του προσανατολισμού στην πόλη. Αναφέρει πως για να προσανατολιστεί ο άνθρωπος απαιτείται μια καλή περιβαλλοντική εικόνα, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, και αν αυτό συμβαίνει νιώθει συναισθηματικά ασφαλής να περιπλανηθεί στη πόλη. Κάθε χώρος, όπως και η πόλη, διαθέτει στοιχεία που τον οριοθετούν και τον χαρακτηρίζουν, δίνοντας, ταυτόχρονα, τη δυνατότητα στον άνθρωπο να προσανατολιστεί. Όταν ο άνθρωπος περπατά σε μία πόλη ή ένα περιβάλλον μεγάλης κλίμακας και βλέπει στοιχεία μεμονωμένα από διάφορες οπτικές, όπως έναν δρόμο ή δύο όψεις κτιρίου, δεν μπορεί να τα συνδέσει μεταξύ τους ή δεν μπορεί να αντιληφθεί ότι πρόκειται για διαφορετικές όψεις του ίδιου πράγματος. Μόνο αν αυτά τα στοιχεία γίνουν αντιληπτά ως σύνολο μπορούν να συνεισφέρουν στον προσανατολισμό του ανθρώπου.¹³

Με βάση το διαχωρισμό της πόλης σε πέντε σημεία ο Lynch αναλύει τον τρόπο που προσανατολίζεται ο άνθρωπος στο χώρο καθώς κινεί-

ται. Ξεκινώντας από τους δρόμους τονίζει πως οι άξονες των δρόμων και οι σχέσεις μεταξύ τους καθορίζουν την ευκολία ανάγνωσης της περιοχής. Το ορθοκανονικό σύστημα διευκολύνει τον προσανατολισμό, αν και συχνά δυσκολεύει στην αναγνώριση ενός συγκεκριμένου δρόμου. Δρόμοι που συγκλίνουν ή αποκλίνουν, ή διασταυρώνονται με πολλούς άλλους στο ίδιο σημείο δημιουργούν σύγχυση και αποπροσανατολισμό. Επιπλέον, η γραμμική συνέχεια ενός δρόμου είναι απαραίτητη για τον απόκτηση προσανατολισμού, ενώ όταν ο δρόμος συνδέει κόμβους ή τοπόσημα αποκτά μεγαλύτερη βαρύτητα.¹⁴ Τα τοπόσημα και οι κόμβοι, όπως έχει αναφερθεί ήδη, παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην ανάγνωση της πόλης.

Γενικότερα, η έννοια της διαδρομής και της διεύθυνσης είναι ίσως από τους σημαντικότερους παράγοντες για την απόκτηση προσανατολισμού. Μια διαδρομή πρέπει να έχει σαφή και διακριτή κατεύθυνση. Οι πολλές στροφές και η αλλαγή της διεύθυνσης δημιουργούν σύγχυση στον περιπατητή. Η διεύθυνση μπορεί, επίσης, να σηματοδοτείται από διάφορα στοιχεία της διαδρομής που δημιουργούν μια διαβάθμιση ή επανάληψη και κατευθύνουν προς το τέλος της διαδρομής.¹⁵ Τα όρια των διαδρομών και των περιοχών διευκολύνουν, επίσης, στην ανάγνωση της πόλης. Δύο γειτονικές περιοχές πρέπει να διαθέτουν διαφορετικά στοιχεία και διακριτά όρια για να δίνουν καλύτερη αίσθηση προσανατολισμού.¹⁶ Πυκνότητες ανθρώπων ή αυτοκινήτων θα μπορούσαν, επίσης, να σηματοδοτήσουν τμήματα της πόλης και να συνεισφέρουν στον προσανατολισμό, αν και είναι ένας παράγοντας που εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την συνθήκη του χρόνου.



14. Ό.π., σ.σ. 51-60

15. Ό.π., σ.σ. 95-97

16. Ό.π., σελ. 67

12. Kevin Lynch, The image of the city, The M.I.T. Press, 1960, σελ. 4

13. Ό.π., σελ. 12

4.3 Γνωστικοί χάρτες

Αναφέρθηκε πως ο άνθρωπος μαθαίνει να προσανατολίζεται στο περιβάλλον του με βάση κάποιες νοητικές διαδικασίες. Τι εννοούμε όμως λέγοντας «μαθαίνει»; Τι είδους πληροφορίες πρέπει να κωδικοποιηθούν, να αποθηκευτούν και να αποκωδικοποιηθούν έτσι ώστε ο άνθρωπος να προσανατολιστεί στο περιβάλλον του; Ο γνωστικός χάρτης μπορεί να θεωρηθεί ως ένα σύνολο προτάσεων, αποθηκευμένων στο νου του ατόμου, όπου κάθε μια έχει κριθεί είτε αληθής είτε ψευδής ή ακόμα της έχει αποδοθεί κάποια ιδιαίτερη σημασία.¹⁷ Ο Πάνος Ι. Κοσμόπουλος αναφέρει πως «η μνημονική αναπαράσταση των πληροφοριών για το χώρο έχει ονομαστεί γνωστικός χάρτης», και συνεχίζει λέγοντας πως «η διαδικασία απόκτησης της γνώσης που αφορά τον χώρο ορίζεται ως διαδικασία γνωστικής χαρτογράφησης. Το προϊόν της, το σύνολο δηλαδή των πληροφοριών για το χώρο που βρίσκονται αποθηκευμένες στη μνήμη, ονομάζεται γνωστικός χάρτης.»¹⁸

Με βάση αυτές τις πληροφορίες ο άνθρωπος προσανατολίζεται. Ο γνωστικός χάρτης αποτελεί μια εσωτερική αναπαράσταση των πληροφοριών που αντιλαμβάνεται και αποθηκεύει το άτομο· ένα μοντέλο που έχει κατασκευάσει ο άνθρωπος για τον κόσμο.¹⁹ Κατά τους, Gärling, Böök, και Ergezon αυτή η αναπαράσταση στη μνήμη μικρής διάρκειας μπορεί να εξελιχθεί είτε σε αναλογικό, είτε σε οπτικό εικονικό σχήμα. Παρόλα αυτά η δομή του γνωστικού χάρτη αποτελεί δομή της μνήμης μακράς διάρκειας και μάλλον οργανώνεται ως τέτοια.²⁰ Στο βιβλίο του Πάνου Ι. Κοσμόπουλου, *Περιβαλλοντική αντίληψη του αστικού χώρου*, αναφέρεται πως «ένα σύστημα σχημάτων τοποθετημένα το ένα μέσα στο άλλο, τα οποία αναπτύσσονται σαν άμεση συνέπεια της αλληλεπίδρασης μεταξύ ατόμων και περιβάλλοντος αποτελούν μάλλον μια εξειδικευμένη ανάπλαση του απόλυτου φυσικού περιβάλλοντος παρά μια αναπαραγωγή εν είδει ειδώλου.»²¹

Η λέξη «χάρτης», αν και παραπέμπει στον φυσικό χάρτη, δεν μπορεί να αντιστοιχηθεί πλήρως ως έννοια με αυτόν. Θα πρέπει να ερμηνευθεί σαν μια μεταφορά παρά σαν μια αυστηρή αναλογία. Δύναται, όμως, οι

17. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος ... σελ. 62

18. Ό.π., σελ. 63

19. Ό.π., σελ. 64

20. Ό.π., σελ. 52

21. Ό.π., σ.σ. 98-99

γνωστικοί χάρτες να έχουν κοινά γνωρίσματα με διαστάτες χαρτογράφησης.²² Ο David Canter, στο βιβλίο του *Psychology of place*, αναφέρει πως υπάρχει μια αντιστοιχία στον τρόπο που ο χαρτογράφος δημιουργεί τον χάρτη, και στον τρόπο που ο χρήστης μετασχηματίζει το χάρτη σε πραγματικότητα. Μιλά για τέσσερις μετασχηματισμούς, του προσανατολισμού, της σμίκρυνσης, της προβολής και του συμβολισμού.²³ Κατά αντιστοιχία ο γνωστικός χάρτης χρησιμοποιεί αυτούς τους τέσσερις μετασχηματισμούς για να αποτελεί ένα αξιόπιστο μοντέλο περιβαλλοντικής συμπεριφοράς.²⁴

Ο Evans υποστηρίζει πως κατά την διάρκεια της νεανικής ηλικίας η ακρίβεια του γνωστικού χάρτη βελτιώνεται συνεχώς και αυτή η βελτίωση συνεχίζεται και κατά την ενηλικίωση του ατόμου.²⁵ Προκύπτει από τις θεωρίες του Appleyard και του Kaplan, ότι υπάρχει μια δομή σαν αυτή του γνωστικού χάρτη στο νου του ανθρώπου. Και συμπληρώνουν πως αυτός «διευκολύνει τον εντοπισμό στο χώρο, τις σκόπιμες χωρικές κινήσεις ανάμεσα σε σημεία του χώρου, την πρόβλεψη μελλοντικών περιστατικών, την αξιολόγηση των προβλέψεων αυτών και τέλος τις αποφάσεις που βασίζονται σε προβλέψεις και αξιολογήσεις.»²⁶ Ο γνωστικός χάρτης θεωρούμε πως λειτουργεί ως ένα υπόβαθρο διάταξης της γνώσης, που βόηθα τον άνθρωπο να προσανατολιστεί και να βαδίσει στην πόλη.

4.4 Νοητικοί χάρτες

Μια αντίστοιχη θεωρία ανέπτυξε και ο Kevin Lynch σχετικά με τον τρόπο που οργανώνουν τα άτομα τις χωρικές πληροφορίες στο μυαλό τους. Για την ανάλυση αυτής της διαδικασίας χρησιμοποίησε τους όρους *περιβαλλοντική εικόνα*, που έχει ήδη αναφερθεί, και *νοητικός χάρτης (mental map)*. Ο νοητικός χάρτης μπορεί να αντιστοιχηθεί με τον γνωστικό χάρτη και πρόκειται για μια οργάνωση του συνόλου των περιβαλλοντικών εικόνων που αποκτά ο άνθρωπος. Ουσιαστικά είναι μια προσωπική νοητή ή συμβολική αναπαράσταση ενός χώρου ή μιας πόλης, με βάση προσωπικές εμπειρίες, βιώματα που καταλήγουν

22. Ό.π., σελ. 97

23. Canter David, *Psychology of place*, Architectural Press, London, 1997, σελ. 37

24. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος ... σελ. 97

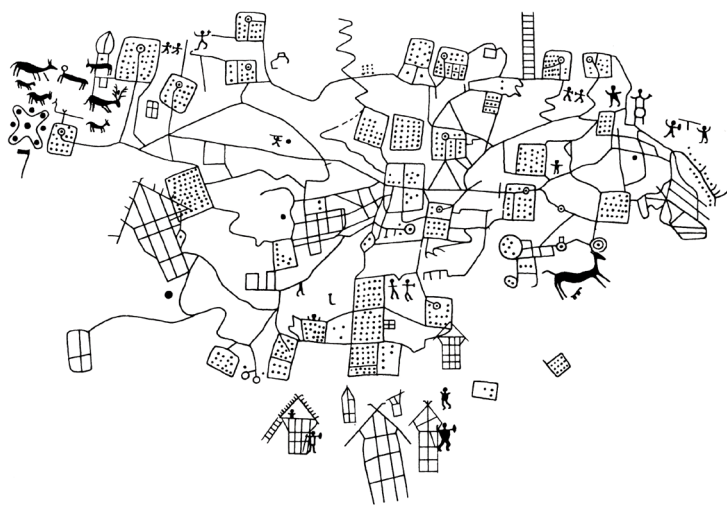
25. Ό.π., σελ. 70

26. Ό.π., σελ. 64

σε ατομική ερμηνεία του χώρου. Ο νοητικός χάρτης είναι διαφορετικός για το κάθε άτομο, καθώς οι εικόνες που προσλαμβάνει είναι προσωπικές και η διαδικασία δημιουργίας του νοητικού χάρτη είναι καθαρά νοητική και αυτοματοποιημένη.²⁷ Ο Lynch έκανε αναλυτικές μελέτες επάνω σε πόλεις με βάση την καταγραφή των νοητικών χαρτών των κατοίκων, παράγοντας αναλογικούς χάρτες με στοιχεία για την γενική αίσθηση και εμπειρία του χώρου. Οι νοητικοί χάρτες (ή γνωστικοί) αποτελούν το βασικότερο εργαλείο του ανθρώπου για τον προσανατολισμό στο χώρο.

“...αντικειμενικές διαδικασίες αναπαράστασης χώρου, όπως χάρτες και διαγράμματα, είναι άχρηστες αν δεν αναφέρονται πίσω στο άτομο και στις έννοιες της διεύθυνσης, όπως δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα, που προέρχονται από το ίδιο του το σώμα.”²⁸

Immanuel Kant



27. Kevin Lynch, *The image of the city*, ... σ.σ. 6-8

28. Paul Richards, *Kant's geography and mental maps*, *Transactions of the Institute of British Geographers*, 1974, σελ. 9

4.5 Locative media

Η χρήση νέων τεχνολογιών διευκολύνει σε μεγάλο βαθμό τον προσανατολισμό του ανθρώπου καθώς κινείται στη σύγχρονη πόλη. Τα τεχνολογικά μέσα που σχετίζονται με τη λειτουργία προσανατολισμού ονομάζονται *μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού (locative media)*. Τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού, σύμφωνα με μία ερευνητική έκθεση του Πολυτεχνείου της Λοζάννης, αναφέρονται στις πληροφορίες που αφορούν μια φυσική τοποθεσία και παρέχουν πληροφορίες δύο κατηγοριών. Η πρώτη αφορά πληροφορίες σχετικά με το φυσικό περιβάλλον όπως η θέση, η τοποθεσία, οι περιβαλλοντικές συνθήκες (φως, θερμοκρασία) και οι υποδομές, ενώ η δεύτερη αφορά τον ανθρωπογενή παράγοντα και παρέχει πληροφορίες για το κοινωνικό περιβάλλον, τις ανθρώπινες δραστηριότητες ή πληροφορίες σχετικά με το χρήστη (π.χ. συναισθηματική κατάσταση).²⁹

Τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού, επομένως, εστιάζουν στην κοινωνική αλληλεπίδραση του χρήστη με έναν τόπο και με την τεχνολογία και έχουν ως τεχνολογικό υπόβαθρο τον τομέα *location-aware computing (υπολογισμός εντοπισμού θέσης)*, που πρόκειται για ένα πεδίο, όπου οι χρήστες αντλούν πληροφορίες μέσω μηχανών σχετικά με την τοποθεσία ανθρώπων και αντικειμένων. Λειτουργούν κυρίως με την τεχνολογία αισθητήρων μέσω κινητών συσκευών, που προσλαμβάνουν ερεθίσματα όπως ακουστικά, οπτικά, κίνηση, φως. Μπορούν, συνεπώς, να προσδιορίσουν τρία στοιχεία για το άτομο ή το αντικείμενο μέσω χρήσης WiFi και Bluetooth, παρουσία, τοποθεσία και κατεύθυνση.³⁰

Ένα από τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού με μεγάλη εφαρμογή είναι το GPS (*global positioning system*). Σύμφωνα με τους Herbert W. Broda και Ryan E. Baxter το GPS είναι *“ένα σύστημα ραδιοπλοήγησης που επιτρέπει στους χρήστες, στη γη, στη θάλασσα και στον αέρα, να προσδιορίσουν την ακριβή τους τοποθεσία.”*³¹ Πρόκειται, δηλαδή, για μια μετεξέλιξη υψηλής τεχνολογίας της μαγνητικής πυξίδας, αλλά

29. http://craftsrv1.epfl.ch/MT/research/archives/CRAFT_report2.pdf

30. Ronald Lenz, *Locative media*, έρευνα με θέμα την κινητή τεχνολογία http://project.waag.org/parq/docs/LocativeMedia_ronald.pdf

31. Herbert W. Broda & Ryan E. Baxter, *Using GIS and GPS Technology as an Instructional Tool*, *Journal: The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, Volume 76 - Issue 1, 2002, σελ. 49 <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00098650209604947?journalCode=vtch20>

με πολύ περισσότερες δυνατότητες και πληροφορίες. Ο χρήστης ενημερώνεται σε πραγματικό χρόνο μέσω δορυφόρων και πληροφορικών δικτύων για τη θέση, την απόσταση, την ταχύτητα, το υψόμετρο, και την κατεύθυνση ενός αντικειμένου ή του ίδιου. Το GPS αποτελεί το βασικότερο σύστημα προσανατολισμού στη σημερινή εποχή, καθώς ο περιπλανώμενος μπορεί ανά πάσα στιγμή να εντοπίσει τη θέση του και την κατεύθυνση του χρησιμοποιώντας απλά το κινητό του τηλέφωνο ή κάποια αντίστοιχη κινητή συσκευή.



Ο McLuhan κατηγορεί τα μέσα (*media*) για την επίδραση τους στους ανθρώπους και για την διάβρωση της κοινωνίας. Τονίζει, πως είναι αυτά που ευθύνονται για το τέλος των κοινωνικών πρακτικών στο φυσικό χώρο.³² Είναι αλήθεια πως για μεγάλο χρονικό διάστημα οι τεχνολογίες επικοινωνίας κατανοούνταν ως «ά-τοπες», και προωθούνταν ως τέτοιες. Θεωρείτο πως μείωναν ή εξάλειφαν την έννοια της φυσικής παρουσίας και του τόπου. Αύτη η «παλιά» πεποίθηση αναθεωρείται σήμερα με την έλευση των μέσων επικοινωνίας δι' εντοπισμού, ειδικότερα, μάλιστα, όταν αυτά συνδυάζονται με κινητές συσκευές όπως τα smartphone. Τότε, όχι μόνο «ά-τοπα» δεν είναι αλλά συνεισφέρουν στον επαναπροσδιορισμό και την δημιουργία μιας «αίσθησης του τόπου» αφού είναι συνδεδεμένα με φυσικές τοποθεσίες, παρέχοντας πληροφορίες σε πραγματικό χρόνο για πραγματικές τοποθεσίες.³³

32. Marshall McLuhan, *Understanding media, The extensions of man*, εκδόσεις Routledge Classics, London, 2001, σελ. 103

33. Michiel de Lange, *Moving circles: mobile media and playful identities*, Erasmus University Rotterdam, 2010, σ.σ. 138-139

4.6 Αίσθηση αποπροσανατολισμού

“Κάποτε, ένα ζεστό απόγευμα του καλοκαιριού, περπατώντας σε μια ιταλική πολίχνη, σε άδειους δρόμους που δεν γνώριζα, κατέληξα σε μια γειτονιά όπου τα φτιασιδωμένα πρόσωπα των γυναικών στα παράθυρα δεν άφηναν πολλές αμφιβολίες για το χαρακτήρα της. Έσπευσα να απομακρυνθώ, στρίβοντας στην πρώτη διασταύρωση. Όμως, μετά από μια σύντομη, προφανώς τυχαία, περιπλάνηση, βρέθηκα πάλι ξαφνικά στο ίδιο στενό δρομάκι, όπου βεβαίως άρχισαν να με κοιτούν περίεργα, κι ύστερα πάλι, η εσπευσμένη αποχώρησή μου μ' έφερε ξανά, μετά από νέες περιπλανήσεις, για τρίτη φορά στο ίδιο μέρος. Τότε πια με κατέβαλε ένα συναίσθημα που μόνο ως ανοίκειο μπορώ να περιγράψω, κι αισθάνθηκα μεγάλη ανακούφιση όταν αποφάσισα να παραιτηθώ από νέους διερευνητικούς κύκλους και ξαναβρέθηκα στην πλατεία απ' όπου είχα ξεκινήσει τον περίπατό μου.”³⁴

Sigmund Freud

Ο προσανατολισμός συνδέεται με το αίσθημα ασφάλειας, ισορροπίας και οικειότητας με το χώρο. Αντιθέτως, η απώλεια προσανατολισμού στο χώρο και η αίσθηση του να είσαι χαμένος δημιουργεί πολύ έντονα αρνητικά συναισθήματα, όπως άγχος, φόβο, αγωνία. Αυτό φανερώνει την έμφυτη ανάγκη του ανθρώπου να αναπτύσσει δεσμούς με τον τόπο και να αποκτά χωρική συνείδηση.³⁵ Ο Ernst Jentsch αναφέρει πως όσο περισσότερο είναι κανείς εξοικειωμένος με τα πράγματα και τις καταστάσεις, όσο καλύτερο προσανατολισμό έχει ο ίδιος στο περιβάλλον του, τόσο μειώνεται η πιθανότητα να δημιουργηθεί η αίσθηση του ανοίκειου.³⁶ Η αίσθηση του αποπροσανατολισμού μπορεί μερικές φορές να προσθέσει ενδιαφέρον στην περιπλάνηση, στα πλαίσια όμως που ο περιπλανώμενος μπορεί τελικά να αντιληφθεί τη θέση του και να προσδιορίσει την κατεύθυνση του. Ο Simon Sadler αναφέρει ότι ο αποπροσανατολισμός μπορεί να είναι προσωρινά συναρπαστικός, αλλά σε μακρά διάρκεια μπορεί να γίνει απελπιστικός, ενώ επισημαίνει επίσης ότι *“και ο υπερπροσανατολισμός που επιβάλ-*

34. Sigmund Freud, *Το ανοίκειο*, εκδόσεις Πλέθρον, 2009, σ.σ. 41-42

35. Kevin Lynch, *The image of the city, ...*, σελ. 4

36. Sigmund Freud, *Το ανοίκειο, ...*, σελ. 16

λει η ρασιοναλιστική πόλη και ο αποπροσανατολισμός που επιβάλλει η πτέρυγα ανάκρισης στη φυλακή είναι εργαλεία άσκησης εξουσίας πάνω στο υποκείμενο.³⁷

Η χρήση smartphone και GPS ενισχύει την δυνατότητα του περιστασιακού αποπροσανατολισμού, καθώς προσφέρει στο χρήστη την ευκαιρία να περιπλανηθεί στην πόλη τυχαία, χωρίς να τον απασχολεί η απομνημόνευση της διαδρομής, αλλά, παράλληλα, και την ασφάλεια του προσδιορισμού της τοποθεσίας ανά πάσα στιγμή. Επομένως, ο περιπλανώμενος μπορεί να περπατά στην πόλη χωρίς να φοβάται ότι θα χαθεί, έχοντας μεγαλύτερη ελευθερία κίνησης, παρατήρησης και αντίληψης. Έρευνες, όμως έχουν αποδείξει ότι η συνεχής χρήση smartphone και η εξάρτηση από αυτό μπορούν να δημιουργήσουν μεγάλο αίσθημα αβεβαιότητας και απώλειας ελέγχου σε περίπτωση που οι δυνατότητες της συσκευής είναι περιορισμένες ή σε περίπτωση πιθανής αστοχίας, όπως έλλειψη μπαταρίας, απώλεια σήματος ή αδυναμία απεριόριστης επικοινωνίας.³⁸ Συνεπώς, τα ψηφιακά μέσα διευκολύνουν σε μεγάλο βαθμό την κίνηση στην πόλη και την περιπλάνηση, αλλά ο άνθρωπος δεν πρέπει να εξαρτάται μόνο από τη χρήση των ψηφιακών μέσων για την απόκτηση προσανατολισμού.

4.7 Από τους γνωστικούς χάρτες στα συστήματα GIS και το Geoparticipation

Τα χαρακτηριστικά της επικοινωνίας και του προσανατολισμού έχουν αλλάξει σε μεγάλο βαθμό με τη χρήση των νέων τεχνολογικών μέσων. Οι άνθρωποι μπορούν να συνομιλούν πλέον από απόσταση καθώς κινούνται στην πόλη και το δημόσιο χώρο. Πολλές φορές, όμως χρειάζεται να προσδιορίσουν τον χρόνο και κυρίως το χώρο στον οποίο βρίσκονται, όπως για παράδειγμα όταν θέλουν να ορίσουν ένα σημείο συνάντησης και χρειάζεται να καταλάβουν την σχετική θέση τους για να ορίσουν αυτό το σημείο. Σε περιπτώσεις όπως

αυτή χρειάζεται και πάλι η χρήση νοητικών (ή γνωστικών) χαρτών, οι οποίοι αποτελούν το σημείο αναφοράς των δύο συνομιλητών, έτσι ώστε να αντιληφθούν την τοποθεσία τους.³⁹ Οι νοητικοί χάρτες αποτελούν το υπόβαθρο για μεγάλο πλήθος ψηφιακών μέσων ως τρόπος διαχείρισης της πληροφορίας.

Τη θέση των αναλογικών χαρτών αλλά και των νοητικών έρχονται να πάρουν οι ψηφιακοί χάρτες και τα *Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφοριών (GIS)*. Η λειτουργία των Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών μπορεί να συμπυκνωθεί σε τρεις αλληλένδετους τομείς, την χαρτογραφική προσέγγιση, που αφορά τη δημιουργία και επεξεργασία χαρτών, την πληροφορική προσέγγιση, που αφορά τη διαχείριση βάσεων δεδομένων σχετικά με χωρικές ιδιότητες, και την σχεδιαστική προσέγγιση, που αφορά την ενεργή συμμετοχή τους στο χωρικό σχεδιασμό και στην επίλυση χωρικών προβλημάτων.⁴⁰ Πιο συνοπτικά, πρόκειται για συστήματα που αποθηκεύουν, ανακτούν, διαχειρίζονται και παρουσιάζουν γεωγραφικά δεδομένα.

Όπως οι νοητικοί χάρτες χρησιμοποιούν τη συμμετοχική διαδικασία καταγραφής πληροφοριών για την ανάλυση ενός τόπου, έτσι και τα GIS ενισχύουν τη συμμετοχή πολλών χρηστών στην καταγραφή δεδομένων σχετικά με τα χαρακτηριστικά μιας περιοχής, ποσοτικά και ποιοτικά. Τα GIS επιτρέπουν στον κάθε χρήστη να έχει πρόσβαση σε δεδομένα και να προσθέτει νέα για τη χαρτογράφηση μιας πόλης, με πληροφορίες που αφορούν πολλούς διαφορετικούς τομείς αυτής της πόλης, και όχι μόνο γεωγραφικά χαρακτηριστικά. Η εξέλιξη των ψηφιακών μέσων και ειδικότερα η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και κινητού τηλεφώνου smartphone έδωσαν μεγαλύτερη ελευθερία συμμετοχής και πρόσβασης, που ενισχύεται ακόμη περισσότερο με την εμφάνιση του Παγκόσμιου Ιστού, που επιτρέπει την ανταλλαγή πληροφοριών σε πραγματικό χρόνο. Έτσι οδηγούμαστε στην έννοια της *γεω-συμμετοχικότητας (geoparticipation)*, όπου ο χρήστης γίνεται πλέον διαχειριστής της πληροφορίας και αποκτά ενεργό ρόλο στην χωρική ανάλυση ενός τόπου.⁴¹

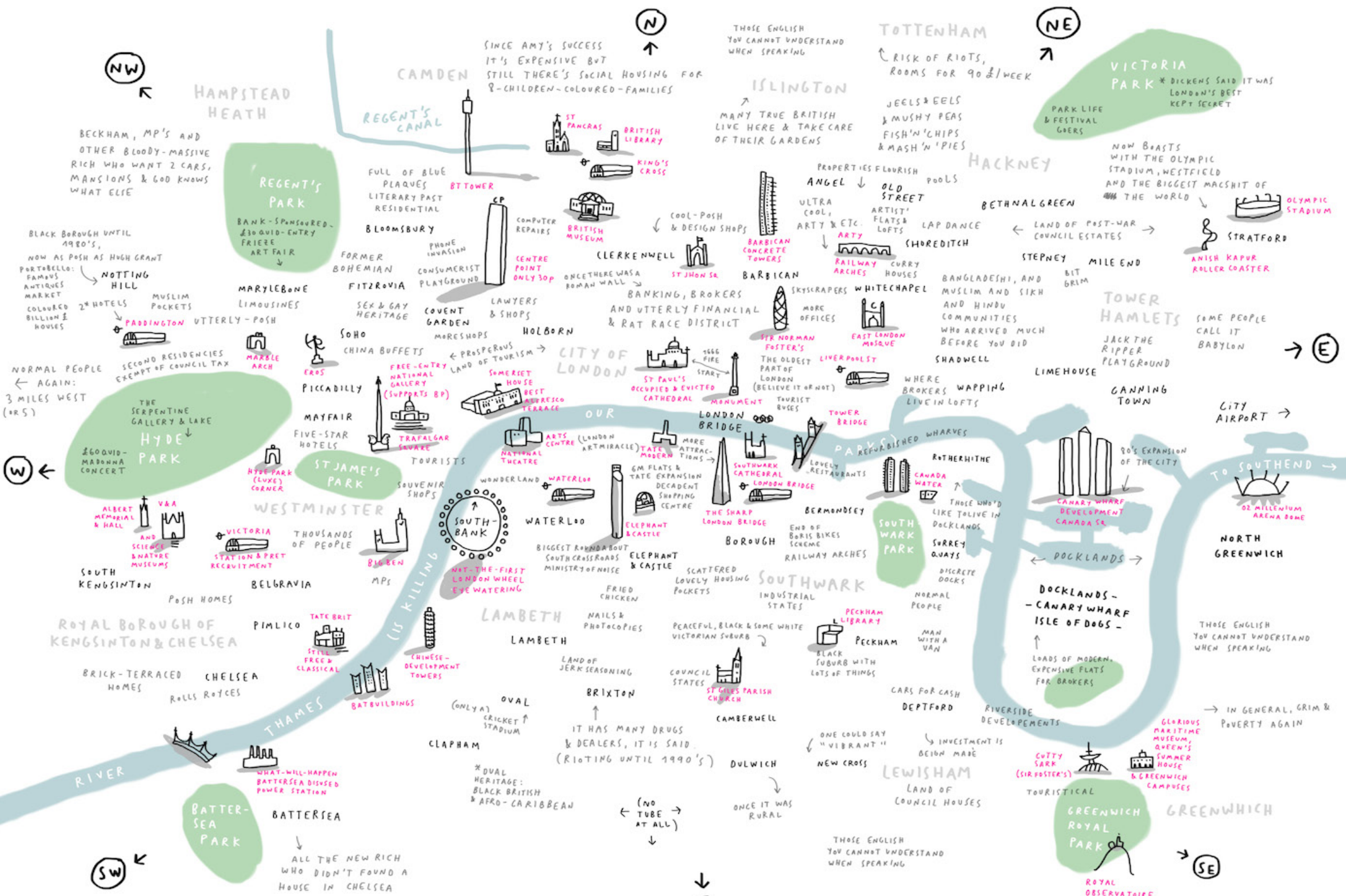
37. Simon Sadler, *The situationist city*, The MIT Press, London, 1998, σελ. 146

38. Michiel de Lange, *Moving circles*, ... σελ. 195

39. Ό.π., σελ. 247

40. Κωστής Κουτσόπουλος, *Γεωγραφικά συστήματα πληροφοριών και ανάλυση χώρου*, εκδόσεις Παπασωτηρίου, Αθήνα, 2005, σ.σ. 17-18

41. Jiří Pánek, *From Mental Maps to GeoParticipation*, *The Cartographic Journal*, *The World of Mapping*, 2016, σελ. 2
http://web.uvic.ca/~cburnett/wp-content/uploads/2016/09/Panek_From_Mental_Maps_GeoParticipation.pdf



POLITICAL, MENTAL MAP OF LONDON

BECKHAM, MP'S AND OTHER BLOODY MASSIVE RICH WHO WANT 2 CARS, MANSIONS & GOD KNOWS WHAT ELSE

BLACK BOROUGH UNTIL 1980'S, NOW AS POSH AS HUGH GRANT
 PORTOBELLO: FAMOUS ANTIQUES MARKET COLOURED BILLION £ HOUSES
 2* HOTELS
 MUSLIM POCKETS
 PADDINGTON

NORMAL PEOPLE AGAIN: 3 MILES WEST (OR 5)

REGENT'S PARK
 BANK-SPONSORED- £30 QUID-ENTRY FRIERE ART FAIR

FULL OF BLUE PLAQUES LITERARY PAST RESIDENTIAL

BLOOMSBURY
 FORMER BOHEMIAN
 SEX & GAY HERITAGE
 COVENT GARDEN
 MORE SHOPS

BT TOWER
 COMPUTER REPAIRS
 BRITISH MUSEUM
 KING'S CROSS
 ONCE THERE WAS A ROMAN WALL

ISLINGTON
 MANY TRUE BRITISH LIVE HERE & TAKE CARE OF THEIR GARDENS
 COOL-POSH & DESIGN SHOPS
 BARBICAN CONCRETE TOWERS
 BARBICAN
 MORE OFFICES

TOTTENHAM
 RISK OF RIOTS, ROOMS FOR 90 £/WEEK

JEELS & JEELS & MUSHY PEAS FISH 'N' CHIPS & MASH 'N' PIES

HACKNEY
 PROPERTIES FLOURISH
 ANGEL
 OLD STREET
 ARTIST'S FLATS & LOFTS
 SHOREDITCH
 LAP DANCE

VICTORIA PARK
 PARK LIFE & FESTIVAL GEERS
 DICKENS SAID IT WAS LONDON'S BEST KEPT SECRET

STEPNEY
 LAND OF POST-WAR COUNCIL ESTATES
 OLYMPIC STADIUM
 ANISH KAPUR ROLLER COASTER

TOWER HAMLETS
 JACK THE RIPPER PLAYGROUND
 SOME PEOPLE CALL IT BABYLON

CITY OF LONDON
 BANKING, BROKERS AND UTTERLY FINANCIAL & RAT RACE DISTRICT
 ST PAUL'S OCCUPIED & EVICTED CATHEDRAL
 MONUMENT
 TOURIST RUGS

THE OLDEST PART OF LONDON (BELIEVE IT OR NOT)
 SKYSCRAPERS
 EAST LONDON MUSIQUA
 LIVER POOL ST

WHITECHAPEL
 BANGLADESHI, AND MUSLIM AND SIKH AND HINDU COMMUNITIES WHO ARRIVED MUCH BEFORE YOU DID
 SHADWELL

WAPPING
 WHERE BROKERS LIVE IN LOFTS
 LIMEHOUSE

HYDE PARK
 THE SERPENTINE GALLERY & LAKE
 £60 QUID- MABONNA CONCERT

MAYFAIR
 FIVE-STAR HOTELS
 ST JAMES'S PARK
 TOURISTS
 SOUVENIR SHOPS

WESTMINSTER
 THOUSANDS OF PEOPLE
 BIG BEN
 SOUTH BANK
 WHAT THE FIRST LONDON WHEEL EYE WATERING

WATERLOO
 NATIONAL THEATRE
 ARTS CENTRE (LONDON ARTMIRACLE)
 TATE MODERN
 MORE ATTRACTIONS

BOROUGH
 THE SHARP LONDON BRIDGE
 SOUTHWARK CATHEDRAL LONDON BRIDGE
 LOVELY RESTAURANTS

BERMONDESEY
 END OF BORIS BIKES SCHEME
 RAILWAY ARCHES

SOUTH WARK PARK
 SOUTH WARK
 INDUSTRIAL STATES

DOCKLANDS
 CANARY WHARF DEVELOPMENT
 CANADA SQ.

NORTH GREENWICH
 TO SOUTHEND
 02 MILLENIUM ARENA DOME

SOUTH KENSINGTON
 POSH HOMES

BELGRAVIA
 PIMLICO
 TATE BRIT
 STIRLICE & CLASSICAL

LAMBETH
 NAILS & PHOTOCOPIES
 LAND OF JERK SEASONING
 BRIXTON
 IT HAS MANY DRUGS & DEALERS, IT IS SAID. (RIOTING UNTIL 1990'S)

WATERLOO
 BIGGEST ROUNDABOUT SOUTH CROSSROADS
 MINISTRY OF NOISE
 ELEPHANT & CASTLE
 FRIED CHICKEN

BOROUGH
 SCATTERED LOVELY HOUSING POCKETS
 SOUTH WARK
 PEACEFUL, BLACK & SOME WHITE VICTORIAN SUBURB

PECKHAM
 BLACK SUBURB WITH LOTS OF THINGS
 PECKHAM LIBRARY

SURREY QUAYS
 DISCRETE DOCKS
 NORMAL PEOPLE

DOCKLANDS - CANARY WHARF ISLE OF DOGS -
 LOADS OF MODERN, EXPENSIVE FLATS FOR BROKERS

THOSE ENGLISH YOU CANNOT UNDERSTAND WHEN SPEAKING

ROYAL BOROUGH OF KENSINGTON & CHELSEA
 BRICK-TERRACED HOMES
 CHELSEA
 ROLLS ROYCES

BATTERSEA
 WHAT-WILL-HAPPEN BATTERSEA DIVIDED POWER STATION

CLAPHAM
 OVAL (ONLY A) CRICKET STADIUM
 CHINESE-DEVELOPMENT TOWERS

BATTERSEA
 ALL THE NEW RICH WHO DIDN'T FOUND A HOUSE IN CHELSEA

DULWICH
 ONCE IT WAS RURAL
 CAMBERWELL
 ST GEORGE'S PARISH CHURCH
 COUNCIL STATES

NEW CROSS
 ONE COULD SAY "VIBRANT"
 INVESTMENT IS BEING MADE

LEWISHAM
 LAND OF COUNCIL HOUSES

DOCKLANDS DEVELOPMENTS
 RIVERSIDE DEVELOPMENTS

IN GENERAL, GRIM & POVERTY AGAIN

BATTERSEA PARK

BATTERSEA

CLAPHAM

BATTERSEA

DULWICH

NEW CROSS

LEWISHAM

DOCKLANDS

GREENWICH

BATTERSEA PARK

BATTERSEA

CLAPHAM

BATTERSEA

DULWICH

NEW CROSS

LEWISHAM

DOCKLANDS

GREENWICH

BATTERSEA PARK

BATTERSEA

CLAPHAM

BATTERSEA

DULWICH

NEW CROSS

LEWISHAM

DOCKLANDS

GREENWICH

BATTERSEA PARK

BATTERSEA

CLAPHAM

BATTERSEA

DULWICH

NEW CROSS

LEWISHAM

DOCKLANDS

GREENWICH

BATTERSEA PARK

BATTERSEA

CLAPHAM

BATTERSEA

DULWICH

NEW CROSS

LEWISHAM

DOCKLANDS

GREENWICH

“...οι διεργασίες του περπατήματος στους δρόμους μπορούν να μεταφερθούν σε χάρτες της πόλης, ώστε να μεταγραφούν τα ίχνη τους (εδώ πυκνά, εκεί πολύ απαλά) και οι τροχιές τους (καθώς περνούν από δω κι όχι από κει). Αυτές όμως οι καμπύλες με την ανισόπαχη καλλιγραφία παραπέμπουν απλώς, σαν λέξεις, στην απουσία εκείνου που πέρασε. Η αποτύπωση της διαδρομής στον χάρτη χάνει το τι υπήρξε η διαδρομή αυτή: το ενέργημα ακριβώς του περνά.”⁴²

Michel de Certeau

Οι χάρτες αποτελούν έναν τρόπο προσανατολισμού και βοήθειας στην περιπλάνηση. Όμως τόσο οι ψηφιακοί όσο και οι φυσικοί χάρτες δε μπορούν να αποτελέσουν ένα μέσο που μπορεί να οδηγήσει σε ένα τρόπο περιπλάνησης στη πόλη, που η εμπειρία και το βίωμα είναι πρωταρχικής σημασίας.

4.8 Οικειοποίηση του χώρου

Ο άνθρωπος ζει, κατοικεί, αντιλαμβάνεται, θυμάται, προσανατολίζεται και αλληλεπιδρά με τόπους. Δε μπορούμε όμως να πούμε με σιγουριά αν νιώθει οικεία σε αυτούς. Μια γραμμική πορεία, όπως είναι το σχήμα αντίληψη - μνήμη - προσανατολισμός, σίγουρα δεν μπορεί να οδηγήσει στην οικειοποίηση. Ο φόβος, με την έννοια της έλλειψης ασφάλειας, που υπάρχει στις σύγχρονες κοινωνίες και πόλεις δεν επιτρέπει στον άνθρωπο να κατοικεί με την έννοια όπως την όρισε ο Heidegger στη φράση “το κατοικείν είναι ο τρόπος με τον οποίο οι θνητοί είναι επάνω στη γη.”⁴³ Θα μπορούσαμε να πούμε πως για τον Heidegger το κατοικείν είναι η ουσία της ύπαρξης του ανθρώπου στη γη. Επομένως, για να επιτύχει ο άνθρωπος το κατοικείν αναπτύσσει δεσμούς με τον τόπο μέσω του κτίζειν, δηλαδή φτάνει στην οικειοποίηση και στην άμεση σχέση μαζί του. Ο σύγχρονος άνθρωπος αναζητά στην πόλη στοιχεία που σχετίζονται με το παρελθόν του και τη συλλογική μνήμη, που αποτελεί κομμάτι της προσωπικής του μνήμης, έτσι

ώστε να αποκτήσει σύνδεση με τον τόπο αυτό και να γίνει κομμάτι του. Έχει την ανάγκη να «σταθεροποιήσει» την ίδια του την ύπαρξη και να ανακαλύψει τον εαυτό του ως τμήμα της πόλης.

Σύμφωνα με τον Georg Simmel η έννοια της οικειότητας συνδέεται άμεσα με τις έννοιες της εγγύτητας και της απόστασης σε ένα ορισμένο χωρικό πλαίσιο ή μια κοινωνική ομάδα. Συνδέεται, επίσης με τη σταθερότητα και την παραμονή σε έναν τόπο, ενώ είναι αντίθετη από την ιδιότητα του «ξένου», που αντιστοιχεί στην μετακίνηση και στην απουσία χωρικών ή κοινωνικών δεσμών.⁴⁴ Ο Gaston Bachelard υποστηρίζει ότι το πρώτο στάδιο οικειοποίησης ξεκινά από το σπίτι.⁴⁵ Η κλίμακα και ο χαρακτήρας του σπιτιού συμβάλλουν στην απόκτηση οικειότητας, όπως αντίστοιχα υποστηρίζει και ο Schultz ότι το ανθρωπογενές περιβάλλον - στην προκειμένη περίπτωση το σπίτι - προσαρμοσμένο στο φυσικό τοπίο, ορίζει μια εστιασμένη μικροκλίμακα που, τελικά, δημιουργεί την αίσθηση του οικείου.⁴⁶

Σήμερα παρατηρούμε πως γίνονται προσπάθειες προς οικειοποίηση του αστικού περιβάλλοντος. Μικρές ομάδες ατόμων, μέσω της αυτοόργανωσης, εγκαθίστανται σε χώρους στην πόλη, δημιουργώντας σ' αυτούς κοινές μνήμες, ορίζοντας έτσι ένα θύλακα μέσα σε αυτήν, όπου νιώθουν οικεία. Οι μετανάστες, επίσης, προσπαθούν να δημιουργήσουν συνθήκες στο δημόσιο χώρο, όμοιες με της πατρίδας τους με βάση τη συλλογική τους μνήμη, για να μπορέσουν να οικειοποιηθούν το χώρο. Άλλοι φτάνουν στο οικείο μέσω του ιερού. Όπως αναφέρει και ο Heidegger η γη, ο ουρανός, οι θνητοί και οι θεοί είναι ένα αδιάσπαστο τετράπτυχο, απαραίτητη προϋπόθεση για το κατοικείν, δηλαδή την οικειοποίηση του χώρου.⁴⁷ Στο χορό και στο θέατρο οι μαθητευόμενοι χορευτές και οι ηθοποιοί αντίστοιχα καλούνται να ξαπλώσουν στην σκηνή έτσι ώστε να αποκτήσουν οικειότητα με αυτή. Βασιζόμενοι στο τελευταίο ισχυρισμό θα είχε ενδιαφέρον να σκεφτούμε τι θα συνέβαινε αν ξαπλώναμε στο δημόσιο χώρο της πόλης.

Τα ψηφιακά μέσα μπορούν να συμβάλλουν στην οικειοποίηση του χώρου ενισχύοντας τους παράγοντες που έχουν ήδη αναφερθεί, την αντίληψη, την μνήμη και τον προσανατολισμό. Ταυτόχρονα όμως με-

42. Michel de Certeau, Επινοώντας την καθημερινή πρακτική, η πολύτροπη τέχνη του πράττειν, Πρόλογος Λυς Ζιάρ, Μετάφραση Κική Καψαμπέλη, Εκδόσεις Σμίλη, Μάιος 2010, σελ. 254

43. Martin Heidegger, Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι, εισ.-μτφρ. Πώργος Ξηροπαΐδης, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2008, σελ. 33

44. Georg Simmel, Περιπλάνηση στη νεωτερικότητα, μτφρ. Πώργος Σαγκριώτης - Όλγα Σταθάτου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2004, σελ. 172

45. Gaston Bachelard, Ποιητική του χώρου, μτφρ. Ελένη Βέλτσου - Ιωάννα Δ. Χατζηνικολή, εκδόσεις Χατζηνικολή, 5η έκδοση, Αθήνα, 1982 σελ. 26

46. Christian Norberg-Schultz, Genius Loci... κεφ. III

47. Martin Heidegger, Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι... σελ. 37

ταβάλλουν σε μεγάλο βαθμό τη σχέση του ανθρώπου με το χώρο. Η σχέση αυτή φαίνεται να χάνει την αμοιβαία της αλληλεπίδραση, όσο τα ψηφιακά μέσα γίνονται μία σύγχρονη εξάρτηση. Ο άνθρωπος κινείται πλέον στο χώρο και είναι απομονωμένος στην οθόνη του κινητού του, αδιαφορώντας για το τι συμβαίνει στο δημόσιο χώρο. Η οθόνη του κινητού καταλήγει να γίνεται η νέα του πραγματικότητα, ένας νέος χώρος, όπου διαδραματίζονται νέα γεγονότα. Παρόλα αυτά τα ψηφιακά μέσα δεν έχουν απαραίτητα αρνητικό ρόλο, αλλά τα αποτελέσματά τους εξαρτώνται από τη χρήση τους. Μπορούν, εν αντιθέσει λοιπόν, να προσφέρουν μία νέα εμπειρία στην κίνηση μέσα στην πόλη που οδηγεί σε ένα διαφορετικό βαθμό οικειοποίησης. Η πόλη εξελίσσεται όπως και τα ψηφιακά μέσα και ο άνθρωπος πρέπει να είναι σε θέση να ακολουθήσει αυτές τις εξελίξεις.

Η οικειοποίηση έγκειται στην ανάγκη του ανθρώπου να δημιουργήσει σχέσεις, τόσο με άλλους ανθρώπους όσο και με χώρους. Οι χώροι που νιώθει οικεία ένα άτομο είναι οι τόποι. Ο Heidegger αναφέρει σχετικά ότι *“ο δεσμός του ανθρώπου με τόπους και μέσω τόπων με χώρους στηρίζεται στο κατοικείν του. Η σχέση ανθρώπου και χώρου δεν είναι τίποτε άλλο από το ουσιαστικά εννοούμενο κατοικείν.”*⁴⁸ Η μνήμη λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος του τόπου και του ανθρώπου. *“Η ανάμνηση”*, τονίζει ο Michel de Certeau, *“είναι απλός ένας και μόνο ένας παραστικός γοητευτικός πρίγκιπας, που ξυπνάει κάποια στιγμή τις Ωραιές Κοιμώμενες των ιστοριών μας δίχως λόγια. «Εδώ ήταν φούρνος»· «εκεί έμενε η κυρά-Ντυπι».”*⁴⁹ Οι βιωμένοι τόποι μεταφράζονται ως παρουσίες απουσιών. Μια κάτοικος της συνοικίας Κρουά-Ρους στη Λυών σε συνέντευξη του Πιερ Μαγιόλ δήλωσε, *“οι αναμνήσεις μας δένουν εκεί {...} είναι προσωπική υπόθεση, δε θα ενδιέφερε κανένα, αλλά τελικά αυτό δημιουργεί το πνεύμα μιας γειτονιάς.”*⁵⁰ Στους τόπους συχνάζουν τα φαντάσματα του παρελθόντος. Οι τόποι είναι θραύσματα ιστορίας, παρελθόντα αφημένα στο ράφι της συνείδησης, που αναμένουν να αναδυθούν.⁵¹ Μέσω αυτού του αντιλάλου, της ανάδυσης, μπορούμε να βιώσουμε τις απηχίσεις, τις συναισθηματικές αντηχήσεις, τα καλέσματα του παρελθόντος μας. Η ενθύμηση ριζώνει μέσα μας και ξαναβιώνεται. Τότε φθάνουμε στο στάδιο της οικειοποίησης. *“Αισθάνομαι καλά εδώ”*. είπε η κυρία της συνοικίας Κρουά-Ρους.

48. Ό.π., σελ.63

49. Michel de Certeau, Επινοώντας την καθημερινή πρακτική... σελ. 273

50. Ό.π., σελ. 273

51. Ό.π., σελ. 273



5. Η περιπλάνηση και το περπάτημα στην πόλη

“Περπατώντας επάνω σε τούτη τη γη, η καρδιά μας χαίρεται με την πρώτη χαρά του νηπίου, την κίνησή μας μέσα στο χώρο της πλάσης, την αλληλοδιάδοχη τούτη καταστροφή κι αποκατάσταση της ισορροπίας που είναι η περπατησιά.”¹

Δημήτρης Πικιώνης

5.1 Το περπάτημα ως καθημερινή πρακτική

Η έννοια του ταξιδιού και γενικότερα της μετακίνησης ξεκίνησε από αυτό που ονομάζουμε *περπάτημα*. Το περπάτημα είναι μια βασική ανθρώπινη λειτουργία, όπως είναι και η ομιλία. Τα βήματα αποτελούν το ίχνος του ανθρώπου στη γη. Ο Michel de Certeau αναφέρει πως *“η πεζοπορική κινητικότητα {...} δεν προσδιορίζεται τοπικά, απεναντίας, εκείνη χωρικοποιεί.”*² Η κίνηση του πεζού στην πόλη ορίζει την ίδια την πόλη. Δε μπορεί να προσδιοριστεί με χωρικούς όρους αφού είναι αυτή που εξ’ αρχής δημιουργεί το χώρο.

Ο de Certeau στην πολύ ενδιαφέρουσα μελέτη του για τις πρακτικές του χώρου γράφει πως *“το ενέργημα του περπατήματος είναι για το σύστημα του άστεως ό,τι είναι η εκφώνηση (speech act) για την γλώσσα ή για τα προφερόμενα εκφωνήματα”*.³ Το περπάτημα είναι η χωρική πραγμάτωση του τόπου, όπως η εκφώνηση είναι η ηχητική πραγμάτωση της γλώσσας. Η τέχνη της ρητορικής, ο τρόπος με τον οποίο ο άνθρωπος δημιουργεί φράσεις, αλλάζει νοήματα σε αυτές σχέση με τις ανάγκες του, μπορεί να παραλληλιστεί με την τέχνη του να κάνεις διαδρομές αλλάζοντας διαφορετικές κατευθύνσεις.⁴ Το βήμα δι-αφέρει σε ένταση και αποτύπωμα από περιπατητή σε περιπατητή και από διαδρομή σε διαδρομή, όπως η εκφώνηση διαφέρει από αφήγηση σε αφήγηση και από ομιλητή σε ομιλητή. Μέσω του περπατήματος

1. Δημήτρης Πικιώνης, Κείμενα, Συναισθηματική τοπογραφία, εκδόσεις ΜΙΕΤ, Αθήνα, 1987, σελ. 73

2. Μισέλ ντε Σερτώ, Επινόωντας την καθημερινή πρακτική, Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν, μτφρ. Κική Καψαμπέλη, εκδόσεις Σμίλη, Αθήνα, Μάιος 2010, σελ. 253

3. Ό.π., σελ. 254

4. Ό.π., σελ. 258

διηγούμαστε ιστορίες για την πόλη. Το περπάτημα στην πόλη έλκεται ή απωθείται από γειτονιές, δρόμους, τοπόσημα και όρια. Κάποιοι επιλέγει να κόψει δρόμο από ένα σοκάκι, ένας άλλος αποφεύγει τους δρόμους με κύρια ονόματα γιατί για αυτόν σημαίνουν τάξεις ή ταυτότητες. Έστω όμως και αρνητικά αυτοί ορίζουν την τελική πορεία του.⁵

“Οι δρόμοι πλέον δεν οδηγούν απλώς σε τόπους, είναι τόποι”⁶

John Brinckerhoff

Ο χώρος και το τοπίο διαμορφώνονται από τους δρόμους, την κίνηση, τις μεταβολές και τις μετακινήσεις· δεν είναι στατικά. Το περπάτημα από την αρχή της ύπαρξης του ανθρώπου αποτελούσε μια ενέργεια μέσω της οποίας διαμόρφωνε το χώρο και ερχόταν σε επαφή με αυτόν για να καλύψει τις βασικές του ανάγκες, υλικές ή ψυχικές. Τα μονοπάτια ήταν τα πρώτα στοιχεία που άρχισαν να ορίζουν τον χώρο. Το περπάτημα και η περιπλάνηση αρχικά αποτελούσαν ένα μέσο για την επιβίωση. Η αντίληψη του ανθρώπου για το χώρο ξεκινάει με τις πρώτες περιπλανήσεις από την Παλαιολιθική εποχή. Οι άνθρωποι μετακινούνταν συνεχώς με στόχο την εύρεση τροφής ή καταλύματος, μεταβάλλοντας συνεχώς τη σχέση τους με το χώρο. Ο χώρος που συνεχώς μεταβάλλεται στο πέρασμα του χρόνου ονομάζεται *νομαδικός χώρος*.⁷ Ο νομαδικός χώρος είναι άπειρος, ρευστός, σχεδόν άμορφος, χωρίς πολλά σταθερά στοιχεία· είναι σαν κενός χώρος. Εξαρτάται και σχηματοποιείται από την κίνηση και τη διαδρομή.

“...το περπάτημα είναι χρήσιμο για την αρχιτεκτονική ως ένα γνωστικό και σχεδιαστικό εργαλείο, όπως ένα μέσο αναγνώρισης μιας γεωγραφίας στο χάος της περιφέρειας, και ένα εργαλείο μέσω του οποίου επινοούνται νέοι τρόποι για να παρέμβεις στους δημόσιους μητροπολιτικούς χώρους, να τους διερευνήσεις και να τους κάνεις ορατούς.”⁸

Francesco Careri

5. Ό.π., σελ. 266

6. Francesco Careri, Walkscapes: Walking as an aesthetic practice, editorial Gustavo Gili, sa, Barcelona, 2004, σελ. 14

7. Ό.π., σελ. 23

8. Ό.π., σελ. 26

Σύμφωνα με τον Francesco Careri πριν τη Νεολιθική εποχή το μόνο εργαλείο της αρχιτεκτονικής που μπορούσε να αλλάξει το τοπίο ήταν το περπάτημα *“ως δράση που είναι συγχρόνως μια ενέργεια της αντίληψης και της δημιουργικότητας, του διαβάσματος και του γραψίματος της περιοχής.”⁹* Η γέννηση της αρχιτεκτονικής ξεκίνησε από το νομαδισμό και το περπάτημα, με το μονοπάτι να είναι το πρώτο στοιχείο που ορίζει χώρο. Επομένως, το περπάτημα μπορεί να γίνει ένα εργαλείο απόδοσης νοήματος στο χώρο του σύγχρονου αστικού περιβάλλοντος.

“Η περιπλάνηση από τόπο σε τόπο είναι απελευθέρωση από κάθε δεδομένο χωρικό σημείο” σύμφωνα με τον Georg Simmel.¹⁰ Η περιπλάνηση είναι μια πρακτική της πόλης. Προφανώς και δεν αποτελεί προϊόν της, όμως σε αυτήν πολλαπλασιάζεται και συγκεντρώνεται.¹¹ Τα πολυάριθμα πλήθη, κινούνται καθημερινά στην πόλη, διασταυρώνονται. Είναι αυτά που αν χαρτογραφηθούν θα δημιουργήσουν τελικά τον αστικό ιστό. Η πόλη είναι ο τόπος των βημάτων.

5.2 Ο *flâneur* και το πλήθος

“Το πλήθος είναι το στοιχείο του, όπως ο αέρας για τα πουλιά και το νερό για τα ψάρια. Το πάθος του και το επάγγελμά του είναι να γίνεται ένα με το πλήθος. Για τον τέλειο σουλατσαδόρο, για τον παθιασμένο θεατή, η ευτυχία του έγκειται στο να φτιάξει το σπίτι του στην καρδιά του πλήθους, εν μέσω της παλιρροιακής ροής της κίνησης, εν μέσω του φευγαλέου και του άπειρου.(...) Ο παρατηρητής είναι ένας πρίγκιπας που απολαμβάνει παντού το ινκόγκνιτό του. Ο εραστής της ζωής κάνει τον κόσμο στην ολόκληρά του, οικογένειά του (...) ο εραστής των εικόνων που ζει σε μια μαγική κοινωνία ονείρων ζωγραφισμένων στο πανί.”¹²

Charles Baudelaire

9. Ό.π., σελ. 50

10. Georg Simmel, Περιπλάνηση στη νεωτερικότητα, μτφρ. Γιώργος Σαγκριώτης - Όλγα Σταθάτου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2004, σελ. 170

11. Μισέλ ντε Σερτώ... σελ 264

12. Charles Baudelaire, The Painter of Modern Life, Da Capo Press, New York, 1964. Πρώτη δημοσίευση στην εφημερίδα Le Figaro, 1863_ wikipedia/ λήμμα <flâneur>



Το παραπάνω κείμενο αναφέρεται στον πλάνη (*flâneur*).¹³ Αυτό το είδος περιηγητή ορίζεται ως ο άνθρωπος του ελεύθερου χρόνου, ο τεμπέλης, ο αστικός εξερευνητής, ο γνώστης του δρόμου, ο σουλατσαδόρος. Ο Walter Benjamin χαρακτηρίζει τον πλάνη ως ένα “βοτανολόγο της ασφάλτου.”¹⁴ Στο Παρίσι της δεύτερης αυτοκρατορίας ο πλάνης μπορεί, ανενόχλητος, να κινείται ανώνυμος ανάμεσα στο πλήθος χαζεύοντας το. Ο Baudelaire αγαπούσε την μοναξιά αλλά την ήθελε μέσα στο πλήθος· έτσι και ο πλάνης.¹⁵ Στο ποίημα, *Τα πλήθη*, αναφέρει ενδεικτικά, “πλήθος, μοναξιά: ίσοι όροι και που μπορούν ν’ αλλάξουν για τον δραστήριο και γόνιμο ποιητή. Όποιος δεν ξέρει να γεμίσει με κόσμο τη μοναξιά του, δεν ξέρει ούτε να είναι μόνος μέσα σ’ ένα πολυάσχολο πλήθος.”¹⁶

Ο Benjamin επιχειρεί μια συσχέτιση της λογοτεχνικής φιγούρας του Baudelaire και του Edgar Allan Poe. Γνωρίζουμε πως ο Baudelaire είχε διαβάσει Poe.¹⁷ Ο «άνθρωπος του πλήθους» του Poe αποτελεί μια από τις περιγραφές που ο ίδιος ο Baudelaire έδωσε για το πλάνη.¹⁸ Ο άνθρωπος του πλήθους είναι αυτός που δε νιώθει καλά μέσα στην ίδια του την κοινωνία, αυτός είναι και ο λόγος που αναζητά το πλήθος· για να κρυφτεί στην άμορφη μάζα του με απώτερο σκοπό να μην μπορεί να εντοπιστεί.¹⁹ Ο πλάνης θαυμάζει τη μάζα και το πλήθος και τα παρατηρεί αδιάκοπα. Είναι ικανός να διακρίνει την τάξη, το επάγγελμα, το χαρακτήρα, την προέλευση και τον τρόπο ζωής των περαστικών. Μπορεί να χαρακτηριστεί ως αργόσχολος. Ο πιο σωστός, όμως, χαρακτηρισμός θα ήταν ένας αργόσχολος με προσωπικότητα, αφού γνωρίζει τα τεκταινόμενα και ενίοτε διαμαρτύρεται.²⁰

13. Ο πλάνης αποτελεί λογοτεχνική φιγούρα που εισήγαγε ο Γάλλος ποιητής Charles Pierre Baudelaire το 1860.

14. Walter Benjamin, Σάρλ Μπωντλαίρ_ Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού, μτφρ. Πύργος Γκουζούλης, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2002, σελ. 44

15. Ό.π., σελ. 60

16. Charles Baudelaire, Σάρλ Μπωντλαίρ, εκδόσεις Πλέθρον, Σεπτέμβριος 2000, επιμέλεια Ντεκόν Λικ, μτφρ. Σπανός Πύργος, από το ποίημα «Τα πλήθη».

17. Walter Benjamin... σελ. 51

18. Ο Baudelaire σ’ ένα από τα δοκίμια του αναφέρει τον πλάνη ως «l’ homme des foules», δηλαδή ως *άνθρωπο του πλήθους*

19. Ο άνθρωπος του πλήθους αποτελεί αστυνομικό διήγημα του Poe, οι βασικοί χαρακτήρες είναι ο διώκτης, «το πλήθος» και ένας άγνωστος. Αυτός ο άγνωστος είναι ο άνθρωπος του πλήθους που καταφέρνει να παραμένει στην μέση του πλήθους χωρίς να εντοπίζεται από τον διώκτη.

20. Walter Benjamin... σελ. 64

Πέρα από την αγάπη του πλάνη για το πλήθος διακρίνουμε και μια έντονη σχέση αυτού και της πόλης. Η πόλη είναι ο χώρος δράσης του. Περιπλανώμενος παρατηρούσε την πόλη, ανάμεσα στις προσόψεις των κτιρίων ένιωθε οικεία· δεν υπήρχε σπίτι για τον πλάνητα πέρα από το δρόμο.²¹

“Η περιπλάνηση”, γράφει ο Benjamin, “δύσκολα θα είχε αποκτήσει τη σημασία της χωρίς τις στοές.”²² Πολυτελή εμπορικά καταστήματα, εντός στεγασμένων γυάλινων διαδρόμων, δαπεδοστρωμένοι με μάρμαρο, διαπερνούν ολόκληρα οικοδομικά τετράγωνα. Αυτές οι στοές είναι μια μικρογραφία της πόλης. Τις διακατέχει τόσο η έννοια του δρόμου όσο και του εσωτερικού.²³ Σε αυτές ο πλάνης περνά τον περισσότερο χρόνο του. Ο ρυθμός του περπατήματος και ο χρόνος περιπλάνησης δεν ορίζονται από αυτόν καθώς θεωρείτο ορθό να βγάζει τις χελώνες του βόλτα στις στοές· αυτές είναι που όριζαν τα παραπάνω.²⁴ Η περιπλάνησή του αποτελεί μία εισβολή στο χώρο και στο χρόνο της αστικής ζωής με χαρακτηριστικά ηθοποιού και όχι παρατηρητή. Ο πλάνης έρχεται να τοποθετήσει την παρουσία ως μια διαμαρτυρία και μια εναντίωση στον νέο τρόπο ζωής συμπληρώνοντας έτσι το κοινωνικοπολιτικό σκηνικό της πόλης.

Ο άνθρωπος του πλήθους, του Poe, στο τέλος καταλήγει σ’ ένα εμπορικό κέντρο. Αν η στοά θεωρείται κατάλληλη να ανθίσει η περιπλάνηση, το εμπορικό κέντρο ως μια εκφυλισμένη μορφή της στοάς, αποτελεί την τελευταία πιάτσα του πλάνη.²⁵ Ο πλάνης, τελικά, είναι ο άνθρωπος του πλήθους, νιώθει ασφάλεια μέσα σε αυτό, παράλληλα, όμως, είναι και έρμαιο του. Θα κλείσουμε αυτή τη σύντομη περιγραφή του πλάνη με ένα στίχο του Baudelaire, όπως ξεκινήσαμε· “κάθε άνθρωπος που πλήττει μέσα στο πλήθος είναι πολύ ανόητος! πολύ ανόητος! και τον περιφρονώ!”²⁶, έχοντας στο νου μας πως αυτή η ρομαντική φιγούρα συνεχίζει να περιπλανιέται στο Παρίσι υπό το τρεμουλιαστό φως των φαναριών γκαζιού.

21. Ό.π., σελ. 45

22. Ό.π., σελ. 45

23. Ό.π., σελ. 45

24. Ό.π., σελ. 45

25. Ό.π., σελ. 64

26. Ό.π., σελ. 45

LA PROPRETÉ EST LE LUXE
DU PAUVRE
SOYEZ SALE

Excursions & VISITES DADA

DADA

1^{ÈRE} VISITE:

Eglise
Saint Julien le Pauvre

UN CULTE NOUVEAU.

PROCHAINES VISITES:

Musée du Louvre
Buttes Chaumont
Gare Saint-Lazare
Mont du Petit Cadenas
Canal de l'Ourcq
etc.

JÉUDI 14 AVRIL A 3 h.

RENDEZ-VOUS DANS LE JARDIN DE L'ÉGLISE

Rue Saint Julien le Pauvre — (Métro Saint-Michel et Cité)

COURSES PEDESTRES DANS LE JARDIN

Les dadaïstes de passage à Paris voulant remédier à l'incompétence de guides et de cicerones suspects, ont décidé d'entreprendre une série de visites à des endroits choisis, en particulier à ceux qui n'ont vraiment pas de raison d'exister. — C'est à tort qu'on insiste sur le pittoresque (Lycée Janson de Sailly), l'intérêt historique (Mont Blanc) et la valeur sentimentale (la Morgue). — La partie n'est pas perdue mais il faut agir vite. — Prendre part à cette première visite c'est se rendre compte du progrès humain, des destructions possibles et de la nécessité de poursuivre notre action que vous tiendrez à encourager par tous les moyens.

* EN BAS LE BAS — EN HAUT LE HAUT

Sous la conduite de : Gabrielle BUFFET, Louis ARAGON, ARP, André BRETON, Paul ELUARD, Th. FRAENKEL, J. HUSSAR, Benjamin PÉRET, Francis PICABIA, Georges RIBEMONT-DESSAIGNES, Jacques RIGAÛT, Carla BODONI, Philippe SOUPAULT, Tristan TZARA.

(Le piano a été mis très gentiment à notre disposition par la maison Gávault.)

ON DOIT
COUPER
SON NEZ
COMME
SES
CHEVEUX

LAVEZ VOS SEINS
COMME VOS GANTS

MERCI
POUR
LE FUSIL

et encore
une fois
BONJOUR

DISTRIBUTION DE BAS DE SOIE A 5,85
LEÇONS DE COUPE

Η περιπλάνηση και το περπάτημα στην πόλη

5.3 Ντανταϊσμός και Σουρεαλισμός

Τη δεκαετία του 1920 το κίνημα των Ντανταϊστών εισήγαγε το περπάτημα ως μορφή «αντι-τέχνης», οργανώνοντας περιπάτους στην πόλη, που είχαν τη λογική της αυτόματης γραφής στο χώρο, δηλαδή της αυτόματης συμπεριφοράς που ενεργοποιεί τη μνήμη και επαναφέρει εμπειρίες.²⁷ Το περπάτημα και η περιπλάνηση άρχισαν να αποτελούν μια αισθητική πράξη (*aesthetic action*), που θα έδινε νέα πνοή στον τρόπο ανάγνωσης και αντιμετώπισης της πόλης. Η αντιμετώπιση αυτή αρχικά περιορίστηκε σε θεωρητικό επίπεδο και δεν αναπτύχθηκε τόσο ως πρακτική στο πραγματικό αστικό περιβάλλον.

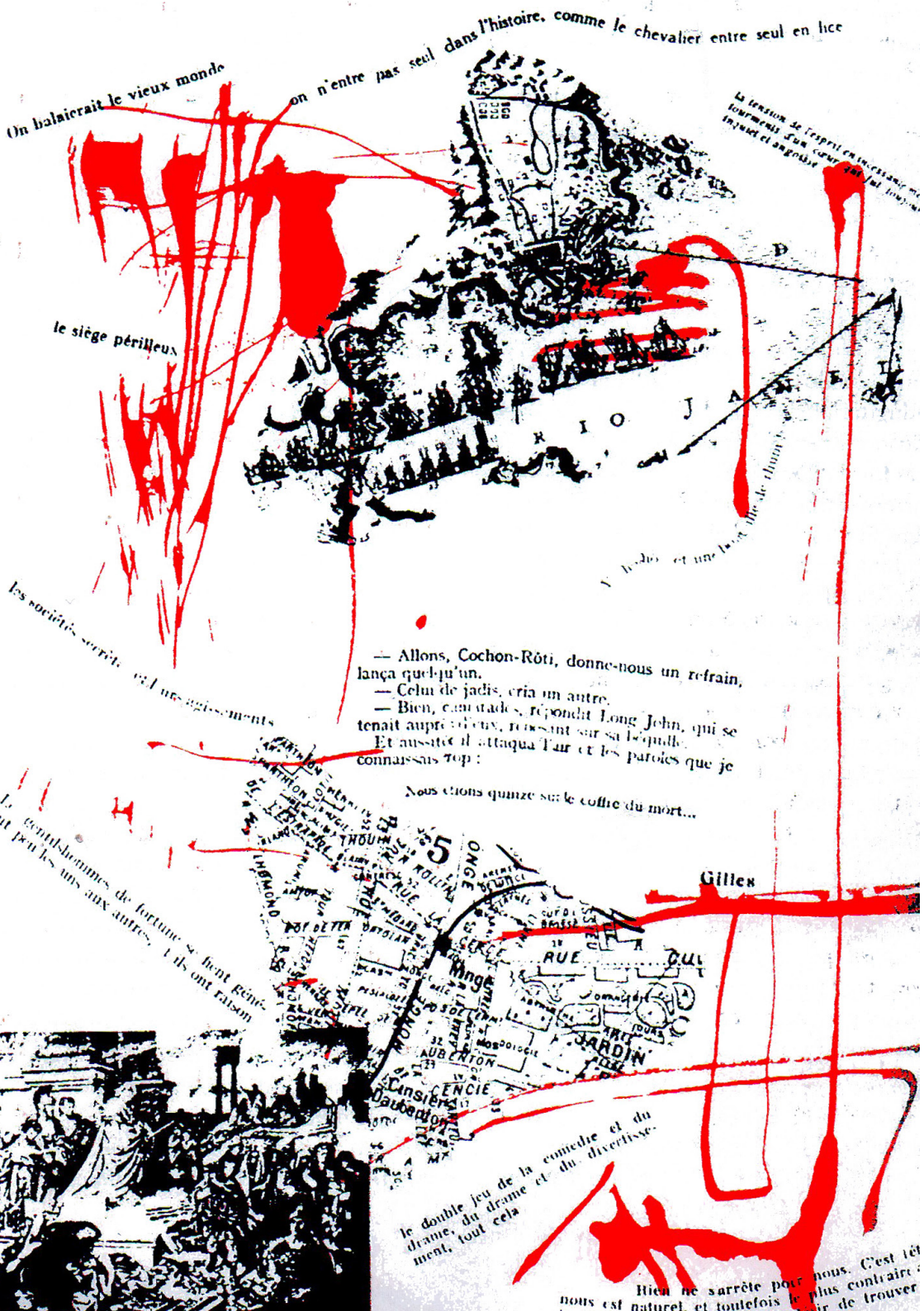
Οι Ντανταϊστές ήθελαν μέσω του περπατήματος να ανακαλύψουν βαθύτερα την «τετριμμένη πόλη» (*banal city*), μια πόλη, δηλαδή, που κατά τους ίδιους είχε χάσει κάθε αξία, αλλά ταυτόχρονα έδινε την δυνατότητα για επανεμφάνιση και επανοικειοποίηση.²⁸ Η εφαρμογή αυτών των ιδεών έγινε με μία επίσκεψη (*visit*), που διοργανώθηκε από καλλιτέχνες του Νταντά, στον κήπο μιας εκκλησίας στο κέντρο του Παρισιού. Η επίσκεψη είχε ως στόχο να φέρει τους καλλιτέχνες και γενικότερα τους ανθρώπους σε επαφή με το δημόσιο χώρο της πόλης για μια διαφορετική παρατήρηση και ερμηνεία του. Ουσιαστικά, οι Ντανταϊστές προσπάθησαν να εφαρμόσουν στην πράξη τη μελέτη του Freud για το ασυνείδητο στα πλαίσια της πόλης.

Την πρακτική του περπατήματος χρησιμοποίησαν και οι Σουρεαλιστές λίγο αργότερα, θέτοντας τον όρο *βάδισμα* (*deambulation*) στην πόλη. Σύμφωνα με τον ψυχολόγο Jacques Lacan οι Σουρεαλιστές χρησιμοποιούσαν στους περιπάτους τους τον αυτοματισμό σε συνδυασμό με τις ατομικές τους προθέσεις.²⁹ Η πρώτη περιπλάνηση που διοργάνωσαν δεν είχε συγκεκριμένο στόχο και επρόκειτο για μια μορφή «αυτόματης γραφής» στον πραγματικό χώρο. Αυτή η μορφή βαδίσματος μέσα σε ένα άγνωστο περιβάλλον είχε σαν σκοπό να προκαλέσει έντονα συναισθήματα, όπως φόβο, ανησυχία ή χάσιμο ελέγχου και, τελικά, να φέρει το άτομο σε επαφή με το ασυνείδητό του και με την άγνωστη πλευρά του χώρου· να ανακαλύψει, δηλαδή, τις άγνωστες («ασυνείδητες») πτυχές της πόλης μιας μη ορατής πραγματικότητας.

27. Francesco Careri... σελ. 21

28. Ο.π., σ.σ. 70-78

29. Simon Sadler, *The situationist city*, The MIT Press, London, 1998, σελ. 78



κυρίως μέσω της ψυχολογικής σχέσης του ατόμου με το χώρο.³⁰

“Ο δρόμος που πίστευα πως ήταν ικανός να δημιουργήσει εκπληκτικά σημεία καμπής στη ζωή μου, ο δρόμος, με την ανησυχία και τις εκφάνσεις του, ήταν το αληθινό μου στοιχείο: εκεί, όπως σε κανένα άλλο μέρος, αντιλήφθηκα τους ανέμους του ενδεχόμενου.”³¹

Andre Breton

5.3 Καταστασιακή Διεθνής και περιπλάνηση στην πόλη

Το περπάτημα και η περιπλάνηση απέκτησαν μεγάλη σημασία από τις ομάδες των Λεττριστών και των Καταστασιακών.³² Οι ομάδες αυτές προσπαθούσαν να δημιουργούν καταστάσεις, κυρίως μέσω της τέχνης και διάφορων κειμένων, να προκαλέσουν ατομική και συλλογική συνείδηση, αποσκοπώντας σε μια επαναστατική δράση ενάντια στην πολεοδομική αλλοτρίωση και την αποξένωση που είχε επιφέρει ο καπιταλισμός. Ο Guy Debord, ένας από τους σημαντικότερους πρεσβυτές της Καταστασιακής Διεθνούς, σημειώνει “κύριο μέλημά μας είναι η κατασκευή καταστάσεων, αυτό σημαίνει, την «συγκεκριμένη» κατασκευή προσωρινών διατάξεων της ζωής και τον μετασχηματισμό τους σε μια ανώτερη, θελκτική φύση.”³³ Η λέξη κατάσταση προήλθε από τον υπαρξισμό του Jean-Paul Sartre, ο οποίος υποστήριζε ότι “η ζωή είναι μια σειρά από δοσμένες καταστάσεις, που επηρεάζουν τη συνείδηση και τη θέληση του ατόμου.”³⁴ Οι Καταστασιακοί υποστήριζαν ακόμη ότι η

30. Francesco Careri... σ.σ. 79-82

31. Ο.π., σελ. 89

32. Η Καταστασιακή Διεθνής (Καταστασιακοί ή Σιτουασιονιστές) ήταν μία κίνηση ριζοσπαστών καλλιτεχνών και θεωρητικών που έδρασαν στη Γαλλία την περίοδο 1957-1972. Η ομάδα περιελάμβανε στους κύκλους της περισσότερα από πενήντα άτομα από διάφορα πεδία, καλλιτέχνες, ζωγράφους, θεωρητικούς, φιλοσόφους, συγγραφείς, αρχιτέκτονες κ.ά. Η ομάδα ήταν άμεσα προερχόμενη από προγενέστερες ομάδες, τους Λεττριστές, το Φαντασιακό Μπαουχάους και την Ψυχογεωγραφική Επιτροπή του Λονδίνου. Οι θεωρητικές τους καταβολές εντοπίζονται εξίσου στην πολιτική και την τέχνη, ειδικότερα στις μαρξιστικές έννοιες της εμπορευματοποίησης και της αλλοτρίωσης, και τις πρωτοπορίες του 20ού αιώνα, το Σουρεαλισμό και το Νταντά αντίστοιχα.

πηγή: <http://www.artmag.gr/art-history/art-history/item/5154-situationists>
33. Guy Debord and the Situationist International, Texts and documents, edited by Tom McDonough, MIT Press, London, 2004, σελ. 44

34. Simon Sadler...σελ. 45

τεχνολογία και η δύναμη του θεάματος οδηγούν στην ατομικότητα και στη μείωση της ανεξαρτησίας και της δημιουργικότητας, αλλά και στην αλλαγή της αντίληψης και της σχέσης με το φυσικό χώρο.³⁵

Η ιδέα της *ενωτικής πολεοδομίας* (*unitary urbanism*) των Καταστασιακών χρησιμοποιεί όλες τις τέχνες και τις τεχνικές ως μέσα για έναν ολοκληρωτικό σχεδιασμό του περιβάλλοντος. Η ενωτική πολεοδομία προτείνει τον σχεδιασμό τόσο του υλικού όσο και του άυλου κόσμου, έτσι ώστε να ορίζει, παραδείγματος χάρη, το *ακουστικό περιβάλλον*, δηλαδή τους παραγόμενους ήχους της πόλης. Είναι δυναμική και βρίσκεται σε συνεχή αλληλεπίδραση με τους κατοίκους. Το αρχιτεκτονικό σύμπλεγμα, το οποίο ορίζεται ως η ένωση όλων εκείνων των παραγόντων που χρειάζονται για την δημιουργία ενός περιβάλλοντος, ή ως μια ακολουθία από περιβάλλοντα διαφορετικών κλιμάκων μιας ήδη κατασκευασμένης κατάστασης, αποτελεί την μικρότερη μονάδα της ενωτικής πολεοδομίας, σε αντιδιαστολή με το σπίτι που υπερέχει στην παραδοσιακή πολεοδομία.³⁶

Το περπάτημα θεωρήθηκε ένα εργαλείο επανοικειοποίησης του χώρου και μία πρακτική που μπορούσε να οδηγήσει σε μία ανατροπή του καπιταλισμού και της πολεοδομικής αλλοτρίωσης, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Για τους Καταστασιακούς η χρήση του αυτοκινήτου ήταν ένα αίτιο για τη διάλυση της πόλης, ενώ παράλληλα θεωρούσαν πως ο δρόμος είναι ο χώρος της «πραγματικής ζωής» του ανθρώπου. Ο Brion Rigby υποστήριξε ότι ο δρόμος είναι ο χώρος που αναπτύσσεται η πολιτιστική ταυτότητα της πόλης και αφορά την καθημερινότητα, χωρίς το πομπώδες και υποτιθέμενο στυλ της υψηλής τέχνης.³⁷ Ο περιπλανώμενος των Καταστασιακών (*situationist drifter*) συνδέεται με τις ασθενείς οικονομικά τάξεις και γυρίζει στις παλιές γειτονιές και

τα γκέτο, που απειλούνται από *εξευγενισμό* (*gentrification*)³⁸, και τα αντιμετωπίζει ως ένα «αστικό προσόν», παρά σαν ένα μειονέκτημα.

Ο Guy Debord προσπάθησε να ορίσει τον κανονιστικό ρόλο του περπατήματος λέγοντας πως «*πρέπει να αντικαταστήσουμε το ταξίδι από συνακόλουθο της δουλειάς σε ταξίδι για την ευχαρίστηση*».³⁹ Έκανε, επομένως, έναν διαχωρισμό του περπατήματος ως μέσο μετακίνησης, που έχει ως μοναδικό σκοπό την κάλυψη μιας απόστασης, με το περπάτημα που λειτουργεί ως μέσο επαφής με την πόλη και προσφέρει την ευχαρίστηση της ανακάλυψης και της παρατήρησης. Η έννοια του περπατήματος στην πόλη απέκτησε τη μορφή της *περιπλάνησης* (*drift*) και άρχισε να αντιμετωπίζεται με διαφορετικό τρόπο. Ο Debord διαχωρίζει την περιπλάνηση από το ταξίδι και τον περίπατο (*stroll*). Οι περιπλανώμενοι είναι άνθρωποι σε επαγρύπνηση, με έντονη παρατηρητικότητα, για να προσλάβουν τα ερεθίσματα του περιβάλλοντος και να ορίσουν τη διαδρομή τους με βάση αυτά.

Ο Jacques Fillon έκανε λόγο για ένα «εναλλακτικό ταξιδιωτικό γραφείο» που θα οργάνωνε περιηγήσεις στην πόλη με τα πόδια για την ανακάλυψη γειτονιών και ανθρώπων με διαφορετική πολιτισμική ταυτότητα.⁴⁰ Οι Λεττριστές χρησιμοποίησαν γραπτά μηνύματα με κιμωλία στους δρόμους δίνοντας ένα νέο μήνυμα στην ερμηνεία της πόλης, ενώ ταυτόχρονα αναπτύχθηκε και η τέχνη του graffiti. Οι Καταστασιακοί άρχισαν να δημιουργούν χάρτες που βασίζονταν στην καταγραφή των εμπειριών και των συναισθημάτων των περιπλανώμενων, προσπαθώντας να κάνουν μία διαφορετική χαρτογραφική προσέγγιση της πόλης. Παράλληλα, εισήχθη και ο όρος της *ψυχογεωγραφίας*

35. Ό.π., σ.σ. 15-16

36. Guy Debord and the Situationist International... σελ. 44

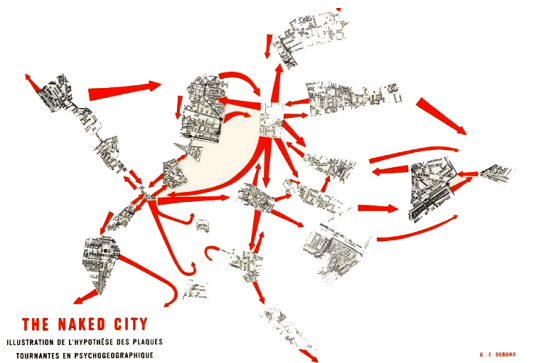
37. Ό.π., σελ. 69

38. Ο όρος *εξευγενισμός* είναι η ελληνική απόδοση του όρου *gentrification* και εκφράζει τη διαδικασία, κατά την οποία οι φτωχές εργατικές συνοικίες στο κέντρο της πόλης αναμορφώνονται μέσω της δράσης του κτηματικού κεφαλαίου, των μεσοαστών αγοραστών και νοικιαστών ακινήτων και των ιδιοκτητών γης και κατοικιών. Η διαδικασία συνοδεύεται από την αλλαγή της κοινωνικής σύνθεσης των περιοχών αυτών. (Smith 1986) Όπως επισημαίνει ο P. Marcuse «η απομάκρυνση (*dislocation*) συγκεκριμένων κοινωνικών ομάδων είναι στόχος του *εξευγενισμού*, όχι μια παρενέργεια». Ωστόσο, ανώδυνες περιγραφές του φαινομένου περιλαμβάνουν τους όρους «ανακύκλωση της γειτονιάς», «αναβάθμιση», «αναγέννηση». Πηγή: Αθανασόπουλος Ορέστης, Καραβά Ματίνα, «Το φαινόμενο του *εξευγενισμού* (*gentrification*) κεντρικών περιοχών των πόλεων», σπουδαστική εργασία Ε.Μ.Π. ιστορία και θεωρία 8, Διδάσκοντες: Μ. Μαυρίδου, Μ. Μαντουβάλου, 2007-2008

39. Simon Sadler... σελ. 25

40. Ό.π., σελ. 56

από τον Debord, που αναφερόταν στην επίδραση του αστικού χώρου στη συναισθηματική και ψυχική κατάσταση του ατόμου. Η ψυχογεωγραφία ήταν άμεσα συνδεδεμένη με την κοινωνική ζωή της εποχής και εξέταζε τον χώρο ως ένα παράγωγο της.⁴¹ Την ίδια εποχή έγιναν οι μελέτες του Kevin Lynch, που έχουν ήδη αναφερθεί, και η εισαγωγή της έννοιας των νοητικών χαρτών, καθώς δόθηκε και μεγάλη έμφαση σε κοινωνιολογικές και ψυχολογικές έρευνες. Το 1957 ο Debord και ο Jorn παρουσίασαν το Naked City, που αποτελούσε μια διαφορετική χαρτογράφηση του κέντρου του Παρισιού. Με αυτόν τον τρόπο ήθελαν να δείξουν ποια σημεία του Παρισιού είχαν ακόμη αξία και ποια αλλοιώθηκαν από τον καπιταλισμό και τη γραφειοκρατία.⁴²



5.4 Η θεωρία της περιπλάνησης

“Αυτό που αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε ένα δρόμο είναι πιο σημαντικό από αυτό που αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε ένα πίνακα.”⁴³

Guy Debord

Η ψυχογεωγραφική περιπλάνηση άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο οι Καταστασιακοί έβλεπαν την πόλη. Το 1956 ο Debord έγραψε τη *Θεωρία της Περιπλάνησης* ορίζοντας τους παράγοντες που καθορί-

41. Ό.π., σελ. 92

42. Ό.π., σελ.61

43. Nicolas Whybrow, *Art and the city*, I.B. Tauris & Co Ltd, London, 2011, σελ. 38

ζουν την περιπλάνηση ως *ψυχογεωγραφικό εργαλείο*. Σύμφωνα με τον Debord, λοιπόν, η περιπλάνηση (*dérive*) είναι ένα γρήγορο πέρασμα από διαφορετικές ατμόσφαιρες. Οι περιπλανώμενοι πρέπει να αφήσουν τις λοιπές ασχολίες και τις ανθρώπινες σχέσεις τους για ένα χρονικό διάστημα και να αφοσιωθούν στα ερεθίσματα της περιπλάνησης.⁴⁴ Ο παράγοντας της τύχης δεν πρέπει να παίζει καθοριστικό ρόλο στην περιπλάνηση, αλλά η ψυχογεωγραφική παρατήρηση πρέπει να είναι αυτή που καθοδηγεί τον περιπλανώμενο. Για τον Debord και τον Wolman η περιπλάνηση βρισκόταν ανάμεσα στην τύχη και τον σχεδιασμό, ενώ παράλληλα ο αυθορμητισμός και η ευκαιριακή επιλογή είναι ιδιαίτερα σημαντικοί παράγοντες.⁴⁵ Η περιπλάνηση μπορεί να γίνεται ατομικά ή, ακόμη καλύτερα, σε ομάδες των δύο ή τριών ατόμων, τα οποία εναλλάσσονται στις ομάδες, έτσι ώστε να ανταλλάσσουν απόψεις και το αποτέλεσμα της περιπλάνησης να είναι πιο αντικειμενικό. Σχετικά με τον χρόνο της περιπλάνησης ο Debord αναφέρει πως η ιδανική διάρκεια είναι μία μέρα (ανάμεσα σε δύο περιόδους ύπνου) και όχι πολύ βραδινές ώρες. Οι δυσμενείς καιρικές συνθήκες, εκτός από τις πολύ δυνατές βροχές, ενισχύουν το χαρακτήρα της περιπλάνησης και προτιμώνται. Η περιοχή της περιπλάνησης μπορεί να είναι ασαφής, ενώ το μέγεθός της δεν παίζει ιδιαίτερο ρόλο. Επίσης, πιθανές συναντήσεις με άλλους περιπλανώμενους είναι επιθυμητές, αν προκύψουν, για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων.⁴⁶

Στόχος της περιπλάνησης είναι η συμπλήρωση ψυχογεωγραφικών χαρτών. Η χαρτογράφηση της περιπλάνησης περιλάμβανε την καταγραφή της ατμόσφαιρας των διάφορων περιοχών ή άλλα ποιοτικά στοιχεία. Η ψυχογεωγραφική περιπλάνηση είχε, επίσης, στόχο την ανακάλυψη βαθύτερων νοημάτων της πόλης και όχι απλά την ευχαρίστηση του περπατήματος. Όπως σημειώνει ο Simon Sadler επρόκειτο για μια αντιπαραβολή στην αποξένωση της καθημερινότητας και μπορεί να οδηγούσε σε μία *“βίαιη συναισθηματική κατοχή των δρόμων”*, δηλαδή σε ακραίες καταστάσεις.⁴⁷

44. Guy Debord, *Theory of derive*, translated by Ken Knabb, *Les Lèvres Nues* #9 (November 1956), reprinted in *Internationale Situationniste* #2, December 1958, σελ. 2

45. Simon Sadler, ... σελ.78

46. Guy Debord, *The theory of derive*, ..., σ.σ. 3-5

47. Simon Sadler, ... σ.σ. 81-94



5.5 Το περπάτημα ως μέσο έκφρασης και τέχνης

“Ο δρόμος, όπως και μεγάλο μέρος του τοπίου, ήταν τεχνητός, και δεν μπορούσε, ακόμη, να ονομαστεί έργο τέχνης. Ωστόσο, μου προξένησε κάτι που η τέχνη ποτέ δεν μου είχε προξενήσει”⁴⁸

Tony Smith

Το περπάτημα σταδιακά άρχισε να αποτελεί στοιχείο τέχνης, ειδικά με το πέρασμα από τη μινιμαλιστική τέχνη στην Land Art που σηματοδότησε μια αλλαγή στην τέχνη. Η Land Art εξέτασε μέσω του περπατήματος τη σχέση τέχνης και φυσικού περιβάλλοντος. Το περπάτημα έγινε ένα αυτόνομο στοιχείο ως έργο τέχνης ή ως ένα μέσο που παράγει τέχνη. Το πέρασμα από τη μινιμαλιστική τέχνη στη Land Art έγινε με το ταξίδι του Tony Smith σε έναν αυτοκινητόδρομο υπό κατασκευή έξω από τη Νέα Υόρκη, που γέννησε το ερώτημα αν ο ίδιος ο δρόμος μπορεί να αποτελέσει ένα έργο τέχνης. Για τον Tony Smith ο δρόμος είχε διπλή σημασία που μπορεί να αντιστοιχηθεί στις αναλύσεις της μινιμαλιστικής τέχνης και της Land Art. Αφενός ο δρόμος ήταν ένα σύμβολο και αντικείμενο, πάνω στον οποίο συμβαίνει η πράξη του περπατήματος, αφετέρου το περπάτημα ήταν αυτό καθαυτό μία εμπειρία που παράγει τέχνη.⁴⁹ Η τέχνη, επομένως άρχισε να βγαίνει έξω από τις πινακοθήκες και τα μουσεία και άρχισε να ενδιαφέρεται για το δημόσιο χώρο και το φυσικό περιβάλλον.

Η εμπειρία του περπατήματος αρχίζει να γίνεται μορφή τέχνης με διάφορες μορφές. Ο Hamish Fulton μεταφέρει την εμπειρία του περπατήματος λεκτικά μέσω της ποίησης, αντί να την χαρτογραφεί, θεωρώντας ότι το περπάτημα δεν αφήνει από ίχνος.⁵⁰ Αντιθέτως, για τον Robert Smithson το περπάτημα και το ταξίδι είναι μια ενστικτώδης ανάγκη για ανακάλυψη και κατανόηση του χώρου. Το 1967 οργανώνει ένα ταξίδι στο Passaic του New Jersey, με στόχο να ανακαλύψει τις άγνωστες περιοχές του., που το ονομάζει *προαστιακή οδύσσεια* (suburban odyssey). Τον ενδιέφεραν κυρίως βιομηχανικές περιοχές ή περιοχές, χωρίς ιδιαίτερη σημασία για τον μέσο άνθρωπο, εγκαταλελειμμένες, κατεστραμμένες, ασαφείς. Το ταξίδι του δεν είχε συγκεκρι-

48. Francesco Careri, ... σελ. 121

49. Ό.π., σ.σ. 119-121

50. Ό.π., σελ. 150

μένο νόημα ή στόχο αλλά η ουσία του αφορούσε την εμπειρία του περπατήματος.⁵¹

Για τον Richard Long, που ήταν ίσως ο κυριότερος εκπρόσωπος της Land Art, το περπάτημα αυτούσιο ως εμπειρία αποτελεί ένα έργο τέχνης, σε αντίθεση με την γλυπτική, που το έργο τέχνης είναι το παράγωγο της πράξης. Η Land Art έστρεψε το ενδιαφέρον στο τοπίο και την κίνηση σε αυτό. Το περιεχόμενο της αφορούσε το μετασχηματισμό του χώρου και του τοπίου και το περπάτημα αποτελούσε ένα μέσο για αυτόν τον μετασχηματισμό. Σαν εργαλείο γλυπτικής το περπάτημα επιστρέφει ως μορφή τέχνης.⁵²



51. Ό.π., σελ. 160

52. Ό.π., σ.σ. 140-142

5.6 Νέα Βαβυλώνα

Ήδη από την περίοδο των Καταστασιακών είχε αρχίσει να τίθεται το ζήτημα των νέων τεχνολογικών μέσων και το πως επηρεάζουν τη σύγχρονη ζωή. Η θεωρία των συστημάτων (*cybernetics*) του 1947 υποστήριζε ότι η ανατροφοδότηση της πληροφορίας θα είναι ο παράγοντας ελέγχου και ρύθμισης της μελλοντικής συμπεριφοράς του συστήματος.⁵³ Ο Constant -μέλος των Καταστασιακών- επηρεασμένος από αυτή τη θεωρία και από τις τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής του, οραματιζόταν μια μελλοντική μετεξέλιξη της αρχιτεκτονικής σε μια αρχιτεκτονική βασισμένη σε μια τεχνολογία συναισθητικής επικοινωνίας, λέγοντας ότι “ο πλανήτης θα μετασχηματιστεί σε ένα λούνα-παρκ χωρίς σύνορα, που θα παράγει νέα συναισθήματα και πάθη.”⁵⁴ Αρχισε, έτσι, να εισάγεται και η έννοια του παιχνιδιού ως μέσο διεκδίκησης του ελεύθερου χρόνου, που θα δημιουργούσε μία *κοινωνία του παιχνιδιού* (*ludic society*). Η περιπλάνηση έγινε ένα μέσο για την δημιουργία μιας «παιχνιδιάρικης πόλης» (*playful city*) και για την επανοικειοποίηση του χώρου.⁵⁵

Ο Constant πίστευε πως μέσω του αυτοματισμού της παραγωγής και της τεχνολογίας μπορεί να αποκτηθεί η απόλυτη ελευθερία του ανθρώπου, αυτή που του επιτρέπει να αναπτύξει όλη την δημιουργική του ικανότητα και να γίνει κομμάτι της ludic κοινωνίας. Με αυτή την υπόθεση οι ανάγκες επιβίωσης του ανθρώπου θεωρούνται ως κάτι το εξασφαλισμένο, όποτε οι νέες ανάγκες του σχετίζονται με το παιχνίδι και τη δημιουργία. Ο άνθρωπος πλέον αρχίζει να μετακινείται διαρκώς προκειμένου να καλύψει τις νέες αυτές ανάγκες. Επακόλουθο αυτού είναι η ελευθερία ή η πλήρης ανυπαρξία χρόνου, άρα και χώρου, που προκαλείται από τη συνεχή μετακίνηση του ανθρώπου.⁵⁶

53. Simon Sadler, ... σελ. 148

54. Ό.π., σελ. 152

55. Francesco Careri, ... σελ. 108

56. Constant Anton Nieuwenhuys, *New Babylon*, γράφτηκε από τον Constant, για τον εκθεσιακό κατάλογο που δημοσιεύτηκε από το Haags Gemeetmuseum, Χάγη, 1974. Η μετάφραση έγινε βάση της αγγλικής μετάφρασης του περιοδικού *notbored* (www.notbored.org/new-babylon.html), σελ. 11



Εμφανώς επηρεασμένος ο Constant από τον *άνθρωπο που παίζει* (*homo ludens*) του Johan Huizinga παρουσίασε μια πρόταση για τη δημιουργία μιας ουτοπικής πόλης, που την ονόμασε *Νέα Βαβυλώνα*. Επρόκειτο για ένα τεχνητό, πλήρως «κατασκευασμένο» περιβάλλον με τα παραπάνω στοιχεία. Η δομή της Νέα Βαβυλώνας ορίζεται από την περιπλάνηση του ανθρώπου και από τη μέγιστη ανάπτυξη της αίσθησης της πρωτοβουλίας, που οδηγεί στη δημιουργία χωρικών αλυσίδων ή συνδέσμων, που αναπτύσσονται προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Είναι, δηλαδή, μία πόλη που αποτελείται από κτιριολογικές δομές που αναπτύσσονται με τη μορφή κόμβων και χάνουν κάθε νόημα τοπικότητας, καθώς δεν σχετίζονται με το περιβάλλον τους, αλλά ορίζονται καθαρά από την ανθρώπινη δραστηριότητα.⁵⁷ Το αίσθημα αποπροσανατολισμού ήταν μία από τις βασικές αρχές της Νέας Βαβυλώνας (*principle of disorientation*), που δημιουργούσε διαφορετικές καταστάσεις στο χώρο και εξυπηρετούσε το παιχνίδι, την περιπέτεια και τη δημιουργική αλλαγή.⁵⁸



Ο Constant τονίζει ιδιαίτερα την ανάγκη τεχνολογικών μέσων για την υλοποίηση, αλλά και για την αναπαράσταση της Νέας Βαβυλώνας. Τα τεχνολογικά μέσα μπορούν εύκολα να μεταβάλλουν την ατμόσφαιρα του χώρου και να δημιουργήσουν τις απαραίτητες συνθήκες που χρειάζονται για το παιχνίδι και τη δημιουργική δραστηριό-

57. Ό.π., σελ. 13

58. Simon Sadler, ... σελ. 143

τητα του ανθρώπου.⁵⁹ Η Νέα Βαβυλώνα, επομένως, πρόκειται για μία από τις πρώτες προτάσεις που αξιοποιούν τη χρήση των τεχνολογικών μέσων για τη δημιουργία μιας νέας εμπειρίας στο χώρο, που σχετίζεται με την κίνηση και το περπάτημα του ανθρώπου στην πόλη, ως εξέλιξη της ανθρώπινης κοινωνίας και των αναγκών του ανθρώπου. Ο Νέος Βαβυλώνιος κινείται συνεχώς, δεν είναι ριζωμένος και συνεχώς ανανεώνεται.⁶⁰

5.7 Ο άνθρωπος που παίζει

“Κάθε παιχνίδι, όπως κάθε μέσο πληροφόρησης, είναι μία προέκταση του ατόμου ή της ομάδας. {...} Δεν νοείται η ύπαρξη ή η λειτουργία ενός έργου τέχνης διαχωρισμένη από τις επιδράσεις που έχει στους ανθρώπους ή στους παρατηρητές. Και η εκλεπτυσμένη τέχνη, όπως, τα παιχνίδια, οι δημοφιλείς τέχνες και τα μέσα επικοινωνίας έχουν τη δύναμη να επιβάλλουν τις δικές τους απόψεις και θεωρίες, θέτοντας την ανθρώπινη κοινωνία σε νέες σχέσεις και στάσεις ζωής.”⁶¹

Marshall McLuhan

Το παιχνίδι είναι προέκταση του κοινωνικού ανθρώπου και αποτελεί ένα μέσο διαφυγής από το άγχος και το τους γρήγορους ρυθμούς της καθημερινότητας. Είναι στοιχείο του πολιτισμού ενός λαού και αντανακλά ψυχολογικές προεκτάσεις της ζωής του ανθρώπου. Ο Roland Barthes ισχυρίζεται ότι τα παιχνίδια διαμορφώνουν την αντίληψη και την προσωπικότητα των παιδιών, καθώς προσομοιώνουν στοιχεία και πρότυπα της ενήλικης ζωής.⁶² Τα παιχνίδια απελευθερώνουν τον άνθρωπο από τον καθημερινό κοινωνικό μηχανισμό και του επιτρέπουν να γίνει μέρος μιας άλλης συλλογικής ή ατομικής διαδικασίας χωρίς τις αρνητικές επιπτώσεις της πραγματικότητας.⁶³ Ο Manuel Castells υποστηρίζει πως η «κοινωνία του ελεύθερου χρόνου» απαιτεί διαρκώς

59. Constant Anton Nieuwenhuys, *New Babylon*, ... σελ. 23

60. Ό.π., σελ. 20

61. Marshall McLuhan, *Understanding media, The extensions of man*, εκδόσεις Routledge Classics, London, 2001, σελ. 263

62. Michiel de Lange, *Moving circles: mobile media and playful identities*, Erasmus University Rotterdam, 2010, σελ. 189

63. Marshall McLuhan, ... σ.σ. 255-258

περισσότερη ψυχαγωγία, που οδηγεί σε μεγαλύτερη χρήση των multimedia.⁶⁴ Έρευνες, βέβαια, απέδειξαν ότι οι άνθρωποι επιζητούν τη χρήση των multimedia κυρίως για την πρόσβαση σε πληροφορίες και για επικοινωνία. Ο τρόπος επικοινωνίας καθορίζει την πραγματικότητα. Το παιχνίδι είναι κι αυτό ένας τρόπος επικοινωνίας.

Το πιο σημαντικό έργο που αφορά το παιχνίδι είναι το *Homo Ludens: a study of the play-element in culture* του Johan Huizinga. Ο Huizinga προσπαθεί να αποδείξει πως τα χαρακτηριστικά του πολιτισμού βασίζονται σε ένα βαθμό στο παιχνίδι. Ορίζει το παιχνίδι ως «μια εθελοντική δραστηριότητα ή απασχόληση που λαμβάνει χώρα εντός ορισμένων σταθερών ορίων τόπου και χρόνου, ακολουθώντας κανόνες οι οποίοι έχουν συμφωνηθεί ελεύθερα, ταυτόχρονα, όμως, είναι απόλυτα δεσμευτικοί, έχοντας ως μόνο στόχο να δημιουργήσουν ένα αίσθημα έντασης, χαράς και συνείδηση που διαφέρει από αυτή της καθημερινής ζωής»⁶⁵ Ο Huizinga δεν κάνει σαφή διάκριση ανάμεσα στο παιχνίδι ως δράση και στο παιχνίδι ως αντικείμενο. Σε αυτό το σημείο, όμως, δε θα σταθούμε παραπάνω σε μια κριτική του Huizinga, θεωρούμε πως αυτό που θα μας επιτρέψει να προχωρήσουμε παραπέρα είναι η ταξινόμηση που έκανε ο Roger Caillois σε τέσσερις τύπους παιχνιδιού και δυο συμπεριφορές παιχνιδιού.

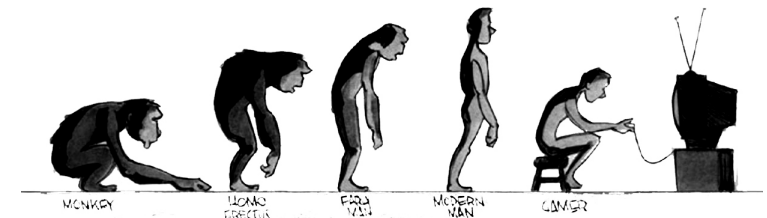
Οι τέσσερις τύποι παιχνιδιού είναι *ανταγωνισμού* (*agôn*), *τύχης* (*alea*), *προσομοίωσης* (*mimicry*) και *ιλίγγου* (*ilinx*). Τα παιχνίδια ανταγωνισμού περιλαμβάνουν δεξιότητα και διαγωνισμό. Τα τύχης περιλαμβάνουν παιχνίδια όπως ζάρια ή κάρτες. Είναι σχεδόν αντίθετα, ενώ το ένα είναι η δικαίωση της προσπάθειας, το άλλο αποτελεί παράδοση στη μοίρα. Αποτελούν όμως και ένα ζευγάρι αφού δημιουργούν την ιδανική κατάσταση καθαρής ισότητας για τον παίκτη. Αυτοί οι τύποι παιχνιδιού αποτελούν μια προσπάθεια, από μέρος του ατόμου, αντικατάστασης της σύγχρονης ζωής, μιας διαφυγής από τον πραγματικό κόσμο δημιουργώντας έναν άλλο. Σε πλήρη αντιδιαστολή, τα παιχνίδια μίμησης και ιλίγγου αποτελούν προσπάθειες του ατόμου, όχι να ξεφύγει από τον κόσμο, αλλά από τον εαυτό του. Η μίμηση περιλαμβάνει την προσωρινή αποδοχή μιας άλλης ταυτότητας. Τα παιχνίδια ιλίγγου συνεπάγονται την καταστροφή της πραγματικότητας

64. Manuel Castells, *The rise of the network society*, εκδόσεις Blackwell Publishers, Massachusetts, USA, 1996, σελ. 367

65. Johan Huizinga, *Homo Ludens, A study of the play-element in culture*, Routledge and Kegan Paul, London, 1949, σελ. 47

μέσα από μια σύγχυση των αισθήσεων, όπως συμβαίνει στον χορό ή στον αυτοσχεδιασμό.⁶⁶

Σε αυτήν την ταξινόμηση των τύπων παιχνιδιού ο Caillois διακρίνει και δύο διαφορετικές συμπεριφορές παιχνιδιού. Τις αποκαλεί *παιδεία* (*paidia*) και *ludus*. Θεωρεί πως η παιδεία έχει σχέση με τον αυτοσχεδιασμό, το ανέμελο γέλιο, τον παρορμητισμό και την ελευθερία της φαντασίας. Αντίθετα, η ludus συμπεριφορά, εμπλουτίζει και συμμορφώνει την παιδεία, καθώς απαιτεί την ανάπτυξη ικανοτήτων και γνώσεων με στόχο την «διασκέδαση».⁶⁷



Θα επιχειρήσουμε να κάνουμε ένα συσχετισμό παιχνιδιού και ζωής του ανθρώπου, θέλοντας να δείξουμε πως η ζωή μπορεί να περιγραφεί με βάση το παιχνίδι. Η θεωρία της εξέλιξης του ανθρώπου αποτελεί ένα παράδειγμα του πως η ζωή είναι ένα παιχνίδι ανταγωνισμού. Ο Huizinga θεωρεί πως ο νόμος, ο πόλεμος, η εκπαίδευση, και η πολιτική απορρέουν από το ανταγωνιστικό παιχνίδι.⁶⁸ Η κοινοβουλευτική δημοκρατία, ακόμα, είναι δομημένη μέσω ανταγωνισμού γύρω από «ιερές» θέσεις. Αλλά και η χρήση της καθημερινής γλώσσας υποδεικνύει κάτι τέτοιο μέσω των φράσεων, όπως *το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό* και ούτω καθ' εξής.

Τα παιχνίδια τύχης, με κάθε ευκαιρία, μας κάνουν να αντιληφθούμε το πως η ζωή αποτελεί ένα απρόβλεπτο παιχνίδι που ενεργούν σ' αυτό ανώτερες δυνάμεις, τις οποίες δε μπορούμε να ελέγξουμε. Ο κοινωνιολόγος Ulrich Beck ονομάζει την σημερινή πολύπλοκη κοι-

66. Michiel de Lange, ... σελ. 50

67. Ο.π., σελ. 50

68. Ο.π., σελ. 52

ωνία ως μια «κοινωνία του ρίσκου».⁶⁹ Αυτά τα «ρίσκα» πολλές φορές μπορούμε να τα ελέγξουμε αλλά σίγουρα θα υπάρχουν καταστάσεις στις οποίες δεν θα είμαστε σε θέση να επέμβουμε. Η ζωή είναι ένα παιχνίδι τύχης. Όσο αναφορά τα παιχνίδια ιλιγγίου θα μπορούσαμε να τα αποδώσουμε ως την σύγχρονη τάση φυγής που διακατέχει τους ανθρώπους. Οι υπερβατικές απόψεις για την ανθρώπινη ζωή, που την θεωρούν ως απάτη, σε σχέση με την χρήση ναρκωτικών φαρμάκων με σκοπό την διαφυγή από την πραγματικότητα, έστω και για λίγο, και το βίωμα νέων εμπειριών και συγκινήσεων μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα τέτοιο παιχνίδι.

Τα παιχνίδια μίμησης, τέλος, ίσως αποτελούν την πιο ενδιαφέρουσα συσχέτιση μεταξύ ζωής και παιχνιδιού. Η επικοινωνία και η κοινωνική συναναστροφή μπορεί να θεωρηθεί ως ένα παιχνίδι ρόλων. Αυτό διαφαίνεται και από την άποψη του Robert Ezra Park όπου σημειώνει πως «είναι πιθανόν να μην είναι τυχαίο το γεγονός ότι το πρώτο νόημα που δόθηκε στη λέξη άτομο (*person*), είναι η μάσκα (στα λατινικά *persona*). Αποτελεί, όντως, μια πραγματικότητα το γεγονός ότι οποιοσδήποτε, οπουδήποτε, περισσότερο ή λιγότερο συνειδητά, παίζει έναν ρόλο. {...} Μέσω αυτών των ρόλων είναι που γνωρίζουμε τους άλλους, μέσω αυτών των ρόλων γνωρίζουμε τους εαυτούς μας».⁷⁰ Εμείς οι ίδιοι είμαστε οι ηθοποιοί της ζωής μας.

Τα τεχνολογικά μέσα, όπως έχουμε ήδη δει, είναι άμεσα σχετισμένα με τους ανθρώπους των σύγχρονων κοινωνιών, ως προεκτάσεις του ίδιου του ανθρώπου αλλά και της κουλτούρας του. Εφόσον αναγνωρίζουμε την ύπαρξη τόσο της σχέσης μέσων-ανθρώπων όσο και την σχέση ανθρώπου-παιχνιδιού, σε προσωπικό και κοινωνικό επίπεδο, θα ήταν ελλιπές να μην αναφερθούμε σε μια σχέση τεχνολογικών μέσων και παιχνιδιού. Πολλοί ερευνητές έχουν υποστηρίξει πως το παιχνίδι είναι ένα μέσο να κατανοήσουμε τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες. Ο Roger Silverstone στο βιβλίο του *Why study the media?*, τονίζει πως «το παιχνίδι είναι κεντρικό, ή τουλάχιστον έτσι δείχνει, για την εμπειρία των μέσων (*media experience*). {...} Το παιχνίδι περιλαμβάνει, όπως η ρητορική, αμοιβαία συμμετοχή. Οι παίκτες και το κοινό τους, και το

κοινό που, μέσω της αφαίρεσης, μετατρέπεται σε παίκτες, μαζί εμπλέκονται σε ομιλίες που τα μέσα υποστηρίζουν, κατασκευάζουν και τονίζουν και τελικά καταφέρνουν να διεισδύσουν στην καθημερινή ζωή μας».⁷¹

Τα παιχνίδια χαρακτηρίζονται από το στοιχείο του διαφορούμενου. Ενώ θεωρητικά ο παίκτης έχει απόλυτη ελευθερία, είναι ταυτόχρονα απόλυτα δεσμευμένος από κανόνες. Μπορούμε να το ορίσουμε αυτό ως *ενεργητική παθητικότητα*. Τα τεχνολογικά μέσα, επίσης, προσδιορίζονται από παράδοξα. Αυτά, δε, εντείνονται παραπάνω όταν φτάνουμε στις κινητές συσκευές. Ενώ τα κινητά είναι σχεδιασμένα να προσφέρουν κινητικότητα και ελευθερία, οι δομές τις ασύρματης επικοινωνίας είναι ριζωμένες σε τόπους. Ο χρήστης είναι ανεξάρτητος και ταυτόχρονα σε «φόρτιση». Τα κινητά τηλέφωνα επιτρέπουν στο χρήστη να είναι πάντα διαθέσιμος αλλά όχι παρών, να έχει ιδιωτικές συζητήσεις στο δημόσιο χώρο, να είναι μακριά, αλλά συνδεδεμένος (κοντά).

Μια ακόμα πτυχή της σχέσης παιχνιδιού και των μέσων που θεωρούμε σημαντική είναι πως οι άνθρωποι μαθαίνουν, εκπαιδεύονται και αναπτύσσουν ικανότητες καθώς ασχολούνται με αυτά. Το πιο σημαντικό όμως είναι πως μέσω των νέων μέσων μπορούμε να παίξουμε και να μάθουμε. Σε μια πολύ ενδιαφέρουσα έρευνα του Mizuko Ito αποδείχθηκε πως οι νέοι άνθρωποι μαθαίνουν μέσω των νέων μέσων εξερευνώντας. Το *ελεύθερο παιχνίδι με τα μέσα*, όπως το ονόμασε, δηλαδή ο νέος αυτός τρόπος μάθησης, είναι αυτοτελής, πειραματικός και εξερευνητικός, σε αντίθεση με τον παραδοσιακό τρόπο εκμάθησης.⁷² Το παιχνίδι μπορεί να φαίνεται μοναχικό, έχει, όμως, κοινωνικό χαρακτήρα. Οι νέοι δεν μαθαίνουν μόνο να παίζουν με τα τεχνολογικά μέσα αλλά και πως να συμμετέχουν σε ένα κοινωνικό παιχνίδι μέσω αυτών. Φαίνεται λοιπόν πως αυτό το είδος του παιχνιδιού αποτελεί μια κοινωνική πρακτική του σύγχρονου ανθρώπου, μπορεί να τον βοηθήσει να εξερευνήσει και να ανακαλύψει πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν. Κατ' αντίστοιχο τρόπο μπορεί να τον βοηθήσει να περιπλανηθεί και να εντοπίσει νέα σημεία στην πόλη δημιουργώντας, νέες εμπειρίες, αλλάζοντας την εικόνα του για αυτή.

69. Ό.π., σελ. 56

70. Erving Goffman, *The presentation of self in everyday life*, University of Edinburgh, Social sciences research center, 1956, σ.σ. 11-12

71. Roger Silverstone, *Why study the media?*, Sage publications, London 1999, σελ. 63

72. Michiel de Lange, ... σελ. 64

5.8 Περιπλάνηση στον ψηφιακό χώρο

Τα ψηφιακά μέσα μπορούν πλέον να παράγουν τρισδιάστατες ρεαλιστικές αναπαραστάσεις του φυσικού χώρου, δημιουργώντας πολυμεσικές ψευδαισθήσεις ρεαλισμού. Με αυτόν τον τρόπο λειτουργούν και τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια (videogames). Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν έναν τρόπο ψηφιακής περιπλάνησης, καθώς προσομοιώνουν τις ρεαλιστικές συνθήκες του φυσικού χώρου μεταφέροντας την συνολική δομή και την ατμόσφαιρά του. Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί ψηφιακά σε ένα χώρο και να κάνει διάφορες δραστηριότητες σε αυτόν, σχεδόν όπως και στον φυσικό χώρο. Ψηφιακά μέσα όπως plug-ins, add-ons, Javascripts, Shockwave δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα της διαδραστικότητας με άλλους χρήστες ή και με το ψηφιακό περιβάλλον.⁷³ Έτσι γίνεται μέρος της συνολικής εμπειρίας και μπορεί να την καθορίσει.

Η έννοια της περιήγησης στην ψηφιακή πόλη με τον τρόπο που αναφέρθηκε παραπάνω ξεκίνησε τη δεκαετία του 1990 σε βιντεοπαιχνίδια όπως το Sim City και το Grand Theft Auto, που προσομοίωναν πραγματικές πόλεις όπως το Λονδίνο, η Νέα Υόρκη, το Σαν Φραντσίσκο, το Λας Βέγκας και το Λος Άντζελες. Πέρα από τη δυνατότητα της περιήγησης τα παιχνίδια αυτά έδιναν και τη δυνατότητα στο χρήστη του σχεδιασμού της πόλης, της πολεοδομικής ανάπτυξης ή του ελέγχου κατανάλωσης ενέργειας.⁷⁴ Τα παιχνίδια αυτά εξελίσσονται, λειτουργώντας πια με αισθητήρες και αποδίδοντας την κίνηση και την συνολική κατάσταση του ατόμου. Η σύνδεση της φυσικής παρουσίας με τον ψηφιακό χαρακτήρα γίνεται με τη χρήση των avatars, τα οποία είναι ψηφιακές αναπαραστάσεις ατόμων και μπορούν να προσομοιώνουν και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους.⁷⁵

Τα avatars χρησιμοποιούνται σε κάθε είδους ψηφιακή περιπλάνηση, πέρα από τα παιχνίδια. Η ψηφιακή περιπλάνηση πρόκειται ουσί-

αστικά για μία εικονική περιπλάνηση του ατόμου μέσα στην ψηφιακή πόλη που έχει ήδη αναλυθεί, και διαθέτει όλα τα στοιχεία που έχουν αναφερθεί. Στον ψηφιακό χώρο, όταν οι χρήστες είναι συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο μπορούν να περιηγηθούν και να ανταλλάξουν πληροφορίες. Περιπλανιούνται στην πόλη μέσω των αναπαραστάσεων της και παρατηρούν την κοινωνική δράση που συμβαίνει στο διαδίκτυο, όπως θα συνέβαινε αντίστοιχα στον πραγματικό χώρο. Οι χρήστες, δηλαδή, μπορούν να έχουν κοινωνικές «επαφές», να γνωρίζονται και να συνομιλούν σε πραγματικό χρόνο. Η δημιουργία των ψηφιακών πόλεων γίνεται μέσω της ψηφιοποίησης των φυσικών χαρακτηριστικών τους, όποτε ο περιηγητής μπορεί να επισκεφτεί και να γνωρίσει μία πόλη μέσω της ψηφιακής της προσομοίωσης, χωρίς να χρειάζεται να επισκεφτεί την πραγματική πόλη. Με τον τρόπο αυτό λειτουργεί και το Google Street View, που χρησιμοποιεί πολλαπλές φωτογραφίες φυσικών πόλεων δημιουργώντας μία τρισδιάστατη αναπαράστασή τους με ρεαλιστικά χαρακτηριστικά.⁷⁶ Είναι προφανές, πως η ψηφιακή περιπλάνηση δεν διαθέτει το πλήθος των ερεθισμάτων που διαθέτει η φυσική πόλη, οπότε δεν μπορεί να την αντικαταστήσει, αλλά μπορεί να αποδώσει, ως ένα βαθμό ίσως, μια γενική της αίσθηση.

Η συνολική εμπειρία της ψηφιακής περιπλάνησης βασίζεται στη χρήση ψηφιακών εικόνων, ήχων, βίντεο και άλλων πληροφοριών. Οι περιηγητές καλούνται να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους ή την μνήμη τους για να επαναφέρουν νοητικά την πραγματική εικόνα την πόλης που έχουν επισκεφτεί. Η προβολή, όμως, εικόνων της πόλης μπορεί να «ταξιδέψει» τα άτομα στο παρελθόν υπενθυμίζοντάς τους παλιές τους δραστηριότητες ψηφιακές ή φυσικές.

Η ψηφιακή περιήγηση, παρ' όλα αυτά, δεν μπορεί να αποτελέσει μια πλήρη εμπειρία περιπλάνησης. Στα πρώτα χρόνια της εμφάνισης του διαδικτύου η περιπλάνηση έμοιαζε ελκυστική, τυχαία, απόλυτα ελεύθερη και ανώνυμη. Στο άρθρο The Death of the Cyberflâneur, ο Evgeny Morozov, τονίζει πως «είναι εύκολο να δούμε γιατί η cyberflânerie φαινόταν ελκυστική τις πρώτες μέρες του διαδικτύου. Η ιδέα της εξερεύνησης του κυβερνοχώρου ως παρθένο έδαφος, που δεν έχει αποικηθεί ακόμα από κυβερνήσεις και εταιρίες, ήταν ρομαντική· αυτός ο ρομαντισμός αντικατοπτρίζεται ακόμα και στα όνοματά των

73. Cynthia Freeland, Μα αυτό είναι τέχνη;, μφτρ. Μάντυ Αλμπάνη, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2005, σελ. 148

74. Anton Nijholt, Towards playable and playful cities, κείμενο στο Playful Cities, The city as a digital playground, editor Anton Nijholt, Springer Nature, Singapore, 2008, σελ. 2

75. Toru Ishida, Hiroshi Ishiguro, Hideyuki Nakanishi, Connecting Physical and digital cities, κείμενο στο Digital cities II, Computational and sociological approaches, edited by Makoto Tanabe, Peter van den Basselaar, Toru Ishida, Springer editions, Kyoto, Japan, 2001, σελ. 251

76. Pleana Apostol, Panayotis Antoniadis, and Tridib Banerjee, Flânerie between Net and Place: Promises and Possibilities for Participation in Planning, σελ. 26

πρώτων φυλομετρητών.⁷⁷ Σήμερα η κατάκτηση του διαδικτύου από πολυεθνικές όπως η Google, το Facebook, η Microsoft και ούτω καθ' εξής, στέκονται εμπόδιο στην ελεύθερη περιπλάνηση, την τυχαία προσπέλαση και την ανωνυμία. Ο Morozov θεωρεί την Google και το Facebook, τους κύριους υπαίτιους για αυτή την κατάσταση, με το πρώτο να προσφέρει «έτοιμες» απαντήσεις και το δεύτερο να καταλύει την ανωνυμία των περιπλανώμενων.

Η περιπλάνηση στο διαδίκτυο έχει αλλάξει, ο ψηφιακός περιηγητής, όμως, ως ένας συνειδητοποιημένος Cyberflaneur, θα μπορούσε, ακόμα, να παρομοιαστεί με τον πλάνη του Baudelaire, καθώς και οι δύο αναζητούν την επαφή με το πλήθος, διατηρώντας, ή προσπαθώντας να διατηρήσουν, την ανωνυμία τους.⁷⁸ Και οι δύο κινούνται μέσα στην πόλη χωρίς όμως να τους αναγνωρίζει κανείς. Και οι δύο βιώνουν μια μοναχική περιπλάνηση προσπαθώντας να κατανοήσουν την κοινωνία και τον εαυτό τους.



77. Evgeny Morozov, The death of cyberflaneur, άρθρο στη New York Times, 04/02/2012

78. Ileana Apostol, Panayotis Antoniadis, and Tridib Banerjee, Flânerie between Net and Place: Promises and Possibilities for Participation in Planning, σελ. 26

5.9 Περιπλάνηση στον υβριδικό χώρο

“Παρκάρεις απ’ έξω, μέσα στέκεσαι στην ουρά και σε εγκαταλείπουν ολοκληρωτικά στην έξοδο. Σ’ αυτόν το φανταστικό κόσμο η μόνη φαντασμαγορία βρίσκεται στην εγγενή θαλπωρή και στοργή του πλήθους {...} Η αντίθεση με την απόλυτη μοναξιά του χώρου στάθμευσης -ενός πραγματικού στρατοπέδου συγκέντρωσης- είναι καθολική {...} Η Disneyland βρίσκεται εκεί για να αποκρύψει το γεγονός ότι είναι η «πραγματική» χώρα, η επιτομή της «πραγματικής» Αμερικής, η οποία είναι η Disneyland.”⁷⁹

Jean Baudrillard

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας Web 2.0 (ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης, blogs, wikis, ηλεκτρονικές εφαρμογές) και η εξέλιξη των κινητών τηλεφώνων, του WiFi, του Bluetooth και του GPS άλλαξαν τον τρόπο που αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι στο δημόσιο χώρο.⁸⁰ Τα κινητά τηλέφωνα smartphone ανέτρεψαν τη δομή επικοινωνίας των ανθρώπων και την επαφή τους με το σύγχρονο αστικό περιβάλλον προσφέροντας την δυνατότητα φορητότητας του Διαδικτύου. Το γεγονός αυτό οδήγησε στην ταχύτατη εξάπλωση της πληροφορίας και των ψηφιακών ερεθισμάτων εισάγοντας την έννοια της υβριδικής χωρικής εμπειρίας, δηλαδή την ανάμιξη φυσικών, ψηφιακών και επαυξημένων συστημάτων αντίληψης του χώρου. Ως αποτέλεσμα, η περιπλάνηση στη σύγχρονη πόλη ενισχύεται από νέες οπτικοακουστικές εμπειρίες σε ατομικό ή συλλογικό επίπεδο.⁸¹

Για να αντιληφθούμε καλύτερα τα παραπάνω θα επιστρέψουμε, αρχικά, σε αυτό που ορίστηκε ως *υβριδικός χώρος*. Οι χρήστες κινητών τηλεφώνων βρίσκονται ανάμεσα σε δύο διαφορετικούς χώρους ταυτόχρονα, σε ένα κόσμο επικοινωνίας και πληροφοριών και σε έναν χώρο που μπορεί να ταυτιστεί με τη φυσική τοποθεσία. Η Adriana de Souza e Silva θεωρεί πως οι κινητές τεχνολογίες επικοινωνίας δημι-

79. Cynthia Freeland, ... σελ. 145

80. Ayat Ayman Abdel-Aziz, Hassan Abdel-Salam, Zeyad El-Sayad, “The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era”, Alexandria Engineering Journal, Volume 55, Issue 1, Μάρτιος 2016, σελ. 488

81. Dimitris Charitos, Lecture: Hybrid City Storytelling, 11/06/2015 <http://themobilecity.nl/2015/06/05/lecture-116-hybrid-city-storytelling-dimitris-charitos/>

ουργούν αυτούς τους υβριδικούς χώρους, που αποτελούν μια σύνθεση φυσικών και δυνητικών χώρων μέσω κοινωνικών πρακτικών.⁸² Εάν ένα δίκτυο κινητών τεχνολογιών συνθέτει την υποδομή του αστικού χώρου, τότε αυτή η υποδομή αποτελεί τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες βιώνουν στην αστική εμπειρία.⁸³ Τα ψηφιακά μέσα αυτού του είδους αποτελούν διασυνδέσεις με τον υβριδικό χώρο.

Ο υβριδικός χώρος, επομένως, εμπεριέχει την έννοια της κίνησης και της επικοινωνίας. Τα κινητά μέσα δι' εντοπισμού, που έχουν ήδη αναφερθεί, συμβάλλουν στην ψηφιακή χαρτογράφηση του χώρου και στην εύρεση της τοποθεσίας του ατόμου, καθώς κινείται στην πόλη. Έτσι η ανθρώπινη κίνηση στον χώρο, τα κινητά μέσα δι' εντοπισμού και ο φυσικός χώρος αλληλεπιδρούν παράγοντας «υβριδικές αφηγήσεις» της πόλης και οδηγούν σε μια διαφορετική επανοικειοποίησή της. Οι τεχνολογίες επαυξημένης πραγματικότητας ενισχύουν τα φυσικά ερεθίσματα με ψηφιακά. Πιο συγκεκριμένα, η *τεχνολογία διάχυτης νοημοσύνης* (ambient intelligence), που αποτελεί το αντίστροφο της *εικονικής πραγματικότητας*, συνδέει κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα με ένα χωρικό περιεχόμενο, ενισχύοντας την χωρική εμπειρία με ψηφιακή πληροφορία. Ο χρήστης δεν προσαρμόζεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον επαυξημένης πραγματικότητας, αλλά ηλεκτρονικές συσκευές προσαρμόζονται στο φυσικό περιβάλλον, αλλάζοντας την αλληλεπίδραση του ανθρώπου με αυτό.⁸⁴

Επαναφέροντας ξανά την έννοια του παιχνιδιού ως στοιχείο της περιπλάνησης, έχει ενδιαφέρον η μελέτη των *παιχνιδιών διάχυσης* (pervasive games) ή *παιχνιδιών δι' εντοπισμού* (location-based mobile gaming), που συνδέουν το παιχνίδι μέσω της οθόνης του κινητού τηλεφώνου με συγκεκριμένες φυσικές τοποθεσίες. Τα παιχνίδια αυτά παίζονται, επομένως, στο δημόσιο χώρο και περιέχουν το στοιχείο της κοινωνικότητας.⁸⁵ Η de Souza e Silva δηλώνει πως τα παιχνίδια δι' εντοπισμού μέσω κινητού τηλεφώνου, δημιουργούν υβριδικούς χώρους, που όχι μόνο επεκτείνουν τις κοινωνικές «διασυνδέσεις» των

82. Adriana de Souza e Silva, *From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*, Sage Publications, 2006, σελ 271

83. Jason Kalin, *Toward a Rhetoric of Hybrid-Space Walking*, North Carolina State University, jpkalin@ncsu.edu, σελ. 54

84. Charalampos Rizopoulos, Dimitrios Charitos, *Intelligence Technologies as a Means of Enhancing Spatial Experience*, σ.σ. 626, 627

<http://www2.media.uoa.gr/~charitos/papers/conf/RIC2006.pdf>

85. Michiel de Lange, ... σελ. 188

χρηστών αλλά, επίσης, αλλάζουν τον τρόπο που αντιλαμβάνονται το φυσικό χώρο. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού είναι το δημοφιλές Pokemon-Go. Η ίδια αναφέρει πως “μετατρέποντας το χώρο της πόλης σε ένα ταμπλό παιχνιδιού -ή αλλιώς, αποσυνδέοντας το παιχνίδι από την οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή- ο οικείος χώρος της πόλης μετατρέπεται σε ένα νέο και απροσδόκητο περιβάλλον. Είναι, σαν το παιχνίδι να δημιουργεί ένα φανταστικό «layer» που συνενώνεται με το χώρο της πόλης, συνδέοντας άτομα που προηγουμένως δεν γνώριζαν ο ένας τον άλλο, μέσω κινητών τεχνολογιών, βάσει της κίνησης τους στο φυσικό χώρο.”⁸⁶

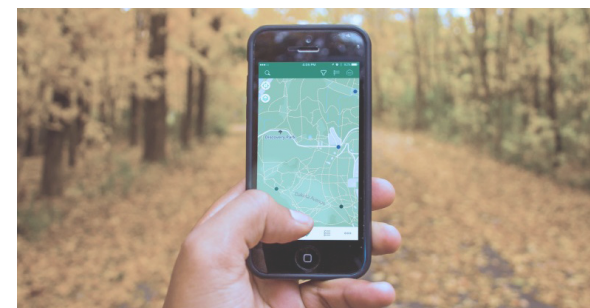
Η εξάπλωση αυτού του είδους παιχνιδιών αποτελεί σίγουρα μια αφορμή και ένα κίνητρο για να κινηθεί ο χρήστης στο δημόσιο χώρο. Παράλληλα, όμως, ενέχει τον κίνδυνο της πλήρους απορρόφησής του χρήστη από το παιχνίδι, με αποτέλεσμα να μην παρατηρεί ούτε στο ελάχιστο τον χώρο γύρω του. Υπνωτισμένος, μπροστά σε μια οθόνη κινητού χάνεται στον κόσμο των ψηφιακών εικόνων. Οι εφαρμογές αυτές θα μπορούσαν να θεωρηθούν ένας πολύ καλός τρόπος, έτσι ώστε ο χρήστης να ανακαλύψει κρυμμένες πτυχές της πόλης περπατώντας σε αυτή, καθώς αποτελούν αλληλεπιδράσεις μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού χώρου. Χρειάζεται, όμως ταυτόχρονα, να έχει συναισθηση αυτού του στόχου, δηλαδή της πραγματικής επαφής με το φυσικό χώρο και την πόλη.

Τα παιχνίδια που αναφέρονται παραπάνω αποτελούν ψηφιακές εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα smartphone. Το smartphone, στις μέρες μας, θεωρείται ένα βασικό «αξεσουάρ» για κάθε άνθρωπο. Αντίστοιχα με τα παιχνίδια που, όπως αναφέρθηκε, αποτελούν ένα νέο τρόπο αντίληψης της πόλης, έχουν αναπτυχθεί διάφορες διαδραστικές εφαρμογές (apps) που συμβάλλουν στην περιήγηση μέσα στην πόλη. Οι εφαρμογές αυτές προτείνουν ένα πιο «μοναχικό» τρόπο περιπλάνησης σε σχέση με τα παιχνίδια, που η κοινωνική αλληλεπίδραση αποτελεί βασικό τους στοιχείο. Διακρίνουμε δύο διαφορετικά είδη ψηφιακών εφαρμογών σε σχέση με την περιήγηση στην πόλη, αυτές που δεν έχουν ως τελικό στόχο την χωρική εμπειρία, αλλά μία απλή υποβοήθηση κατά τη διάρκεια του περπατήματος ή του ταξιδιού και αυτές που εστιάζουν πρωταρχικά στο ζήτημα της χωρικής εμπειρίας και της αλληλεπίδρασης με τον χώρο. Η πρώτη κατηγορία εφαρμογών έχει σκοπό, κυρίως, την εύρεση διαδρομών, από μέρος του χρή-

86. Adriana de Souza e Silva, ... σελ 271

στη, του προσανατολισμού του στην πόλη, τις τουριστικές περιηγήσεις, που προτείνουν επίσκεψη συγκεκριμένων αξιοθέατων, και ούτω καθ' εξής. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν κυρίως εφαρμογές που χρησιμοποιούνται σε διάφορες καλλιτεχνικές δράσεις ή σε άλλα διδραστικά projects, και προτείνουν ένα νέο τρόπο περιπλάνησης και επανοικειοποίησης της πόλης.

Σε αυτό το σημείο θα αναφέρουμε ενδεικτικά κάποιες εφαρμογές, έτσι ώστε κατανοήσουμε καλύτερα την λειτουργία τους. Μια από τις πιο διαδεδομένες εφαρμογές περιήγησης και προσανατολισμού είναι το Google Maps, που επιτρέπει στους χρήστες να περιηγηθούν στην πόλη με ασφάλεια, αφού το να χάσουν το δρόμο τους και τον προσανατολισμό τους είναι σχεδόν αδύνατο. Παρόλα αυτά, η εφαρμογή αυτή δε δίνει καμία σημασία στην εμπειρία της χώρου και απλά εξυπηρετεί το χρήστη για την επίλυση των καθημερινών του αναγκών. Μια άλλη εφαρμογή, το GPSTracks, επιτρέπει στο χρήστη να «αυτό-ξεναγηθεί», προσφέροντας του «έτοιμες» διαδρομές στην πόλη που βρίσκεται κάθε φορά. Οι διαδρομές αυτές παρουσιάζουν τουριστικό ενδιαφέρον και είναι ιδιαίτερα χρήσιμες για κάποιον που επισκέπτεται για πρώτη φορά την πόλη. Στην περίπτωση όμως του ίδιου του κατοίκου, αυτές μπορούν να θεωρηθούν, αν μας επιτρέπεται ο όρος, αδιάφορες.⁸⁷



Η εφαρμογή Trails είναι η τελευταία που θα αναφέρουμε αυτού του είδους. Αποτελεί μια εφαρμογή που καταγράφει στοιχεία (συμπεριλαμβανομένης της απόστασης, της διάρκειας, του υψόμετρου, της ταχύτητας, του ρυθμού, της ημερομηνίας και της ώρας) από την εκά-

87. <https://www.gpsmycity.com/>

στοτε δραστηριότητα του χρήστη, περπάτημα, τρέξιμο, ποδηλασία.⁸⁸ Έτσι δημιουργείται ένας ψηφιακός χάρτης της διαδρομής με μια σειρά από στατιστικά στοιχεία. Επίσης ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει ένα ψηφιακό λεύκωμα συνδυάζοντας τοποθεσίες και φωτογραφικό υλικό που μπορεί να ανακτηθεί, αποκτώντας, έτσι, μια λογική «ψηφιακής μνήμης». Το Trails δε προτείνει ένα νέο τρόπο περιπλάνησης, αλλά ο χρήστης καλείται να διερευνήσει το αστικό τοπίο μέσω του περπατήματος ή της άσκησης, και όλη η αποθηκευμένη πληροφορία που μπορεί να ανακτήσει αποτελεί ένα έναυσμα για να συνεχίσει. Τέλος, μπορούμε να πούμε πως ο χρήστης αποκτά ένα είδος εμπειρίας της πόλης μέσω αυτού που αποκαλέσαμε ψηφιακή μνήμη.

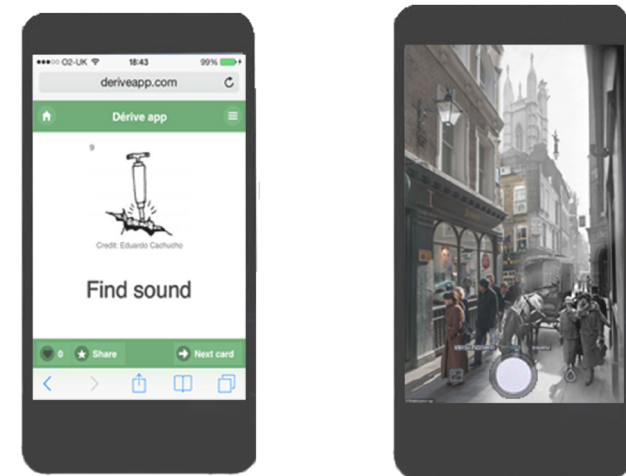
5.10 Μια διαφορετική εμπειρία περιπλάνησης

Τα κινητά μέσα δι' εντοπισμού χρησιμοποιούνται, όπως αναφέρθηκε, και από πολλές καλλιτεχνικές δράσεις που έχουν ως στόχο την αύξηση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στο δημόσιο χώρο και την απόκτηση μίας διαφορετικής εμπειρίας στο χώρο μέσα από μια πιο δημιουργική ματιά. Τα άτομα συμμετέχουν κι αυτά στο προσδιορισμό αυτής της νέας εμπειρίας μέσω της κίνησής τους στο χώρο και μέσω του χειρισμού των κινητών συσκευών. Οι καλλιτεχνικές αυτές δράσεις επικεντρώνονται κυρίως στην δημιουργία μιας οπτικοακουστικής εμπειρίας, που συχνά ενεργοποιεί και τις υπόλοιπες αισθήσεις, όπως την αφή και την όσφρηση. Η έννοια του παιχνιδιού είναι εμφανής και σε αυτές τις εφαρμογές, καθώς προτείνουν μια περιπλάνηση στο χώρο που ξεφεύγει από τους ρυθμούς της καθημερινότητας και περιλαμβάνει τα στοιχεία της διασκέδασης, της ανακάλυψης και της ανέμελης κίνησης. Πρόκειται, δηλαδή, για μια πολυαισθητηριακή εμπειρία που βασίζεται στην αντίληψη της πόλης μέσω της ανάμιξης των ερεθισμάτων του φυσικού χώρου και του ψηφιακού.

Θα αναφερθούμε συγκεκριμένα σε τρεις εφαρμογές - art projects, που η χρήση τους επιδιώκει μια πιο συμπληρωμένη εμπειρία περιπλάνησης στην πόλη. Οι εφαρμογές αυτές διαφέρουν μεταξύ τους στον τρόπο ενεργοποίησης των αισθήσεων και στην μετάδοση των ερεθισμάτων, αλλά στοχεύουν όλες στην δημιουργία μιας ξεχωριστής χωρικής εμπειρίας. Μια από τις πρώτες είναι η εφαρμογή Derive app, η

88. Stephanie Rosenbloom, *Four Apps for Mapping Your Walking Routes*, άρθρο στην *New York Times*, 19/05/2015

οποία αποτελεί μια πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να εξερευνήσουν τον αστικό χώρο με ένα ξέγνοιαστο και καθημερινό τρόπο. Δανείζεται τα χαρακτηριστικά της περιπλάνησης από τους Καταστασιακούς και συνδυάζει τα ψηφιακά μέσα προκειμένου να γίνει ένα εργαλείο εξερεύνησης της πόλης μέσω ενός τυχαίου και «ασχεδίαστου» τρόπου που έχει χαρακτηριστικά παιχνιδιού. Το πιο ενδιαφέρον σημείο είναι πως η εφαρμογή έχει *κάρτες εργασίας (task-cards)* που προτείνουν στο χρήστη, να ακολουθήσει κάποιον, να σταματήσει για λίγο, να εντοπίσει κάτι συγκεκριμένο στην πόλη και ούτω καθ' εξής. Έτσι αυξάνουν την εμπειρία της πόλης για αυτόν. Οι χρήστες καλούνται να βγουν έξω, να περιπλανηθούν και να αναζητήσουν συγκεκριμένες αρχιτεκτονικές, αστικά ή κοινωνικά σημεία ενδιαφέροντος, επιτρέποντάς τους να δουν τον αστικό χώρο με έναν άλλο τρόπο.⁸⁹



Το Museum of London «Street Museum» αποτελεί μια εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας, που προσφέρει ιστορικού περιεχομένου φωτογραφίες της πόλης συσχετισμένες με την πραγματική τους τοποθεσία. Ο χρήστης πρέπει να βρεθεί σε συγκεκριμένες τοποθεσίες, ορισμένες σε χάρτη, και μέσω της κάμερας του κινητού τηλεφώνου εμφανίζεται μια φωτογραφία του παρελθόντος από την περιοχή. Έτσι

89. <http://deriveapp.com/s/v2/about/>

η οθόνη μετατρέπεται σε ένα παράθυρο που μέσω αυτού μπορεί να μεταφερθεί πίσω στο χρόνο.⁹⁰ Οι εικόνες περιλαμβάνουν καθημερινές καταστάσεις, καθώς και σημαντικά γεγονότα που συνέβησαν εκεί. Το «παλιό» και το «νέο» Λονδίνο συνυπάρχουν. Η συγκεκριμένη εφαρμογή αποτελεί ένα αρκετά καλό παράδειγμα υποβολήθησης της περιπλάνησης. Έχει ως σκοπό να ενισχύσει το νόημα και την κατανόηση της πολιτισμικής κληρονομιάς. Μέσω του παρελθόντος ενισχύεται το παρόν και αυτή η συσχέτιση παλιού και νέου μπορεί να δημιουργήσει νέα σημεία ενδιαφέροντος από την μεριά του χρήστη και να αναδείξει μια νέα αίσθηση του τόπου και να κάνει τον αστικό χώρο πιο ελκυστικό για εξερεύνηση.⁹¹

“Η αντιδραστική στάση απέναντι σε έναν πίνακα του Picasso μετατρέπεται σε προοδευτική ανταπόκριση σε μία ταινία του Charlin {...} όσον αφορά στην οθόνη, η κριτική και η δεκτικότητα του κοινού συμπιπτουν.”⁹²

Walter Benjamin

Η παραπάνω καλλιτεχνική δράση εστιάζει κυρίως στην ψηφιακή εικόνα και στην ενεργοποίηση της οπτικής αντίληψης. Ο χρήστης της εφαρμογής βλέπει εικόνες του παρελθόντος ακούγοντας ήχους του παρόντος. Μέσω αυτής της ανάμιξης ερεθισμάτων εισάγεται στον υβριδικό χώρο και ανακαλύπτει πτυχές της πόλης που πιθανόν να του ήταν άγνωστες. Μία άλλη κατηγορία καλλιτεχνικών δράσεων εστιάζει κυρίως στον ήχο και τη μουσική. Σύμφωνα με την Frauke Behrendt ο ήχος και η μουσική δημιουργούν μια πολυαισθητηριακή εμπειρία, που δεν βασίζεται απλά σε οπτικά ερεθίσματα, και οδηγεί το άτομο σε «εμβύθιση».⁹³ Ο ήχος μέσω των κινητών συσκευών γίνεται επίσης κινητός (mobile sound) και δίνει τη δυνατότητα στον άνθρωπο να απομονωθεί από το περιβάλλον του ή να αλληλεπιδράσει μαζί του. Η κινητή μουσική δημιουργεί μία διαφορετική «διάσταση» του χώρου

90. <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/home.html>

91. Ayat Ayman Abdel-Aziz, Hassan Abdel-Salam, Zeyad El-Sayad, ..., σ.σ. 490-491

92. Cynthia Freeland, ... σελ. 135

93. Behrendt, F. The sound of locative media in Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies 18, σ.σ. 283-295

και αλλάζει τα ηχοτοπία (soundscapes) του αστικού περιβάλλοντος.⁹⁴ Δημιουργείται έτσι η έννοια του ηχητικού περιπάτου (soundwalk). Σύμφωνα με τον Καναδό συνθέτη R. Murray Schafer “ο ηχητικός περίπατος είναι μια δημιουργική και ερευνητική πρακτική που συμπεριλαμβάνει την ακοή και μερικές φορές την καταγραφή, καθώς κινείται κανείς μέσα σε ένα τόπο με το ρυθμό περπατήματος. Οι ηχητικοί περίπατοι παίρνουν την καθημερινή πρακτική του περπατήματος, και καθημερινούς ήχους, και εστιάζουν την προσοχή του κοινού σε αυτές τις συχνά αγνοημένες πρακτικές και διαδικασίες.”⁹⁵ Ο ηχητικός περίπατος είναι ένας περίπατος που συνδυάζει την λειτουργία του κινητού ήχου, την κινητή επικοινωνία και την τέχνη. Πρόκειται για μια ακουστική εμπειρία που μπορεί να κινητοποιήσει τη δράση στο δημόσιο χώρο και να ενισχύσει την αισθητηριακή εμπειρία σε αυτόν.⁹⁶



Η εφαρμογή, τέλος, Soundscapes and Landscapes που υλοποιήθηκε το 2014 ήταν ένα art project - εφαρμογή, που έγινε με συνεργασία της Στέγης Γραμμάτων και Τεχνών και της ομάδας Medea Electronique και πρόκειται για ένα παράδειγμα ηχητικού περιπάτου, που περιλάμβανε, όμως, ταυτόχρονα την προσθήκη κι άλλων ερεθισμάτων πέραν του ήχου. Η εφαρμογή αυτή αποτελεί έναν οπτικοακουστικό περίπατο στην γειτονιά της Στέγης, και τον άγνωστο «Νέο Κόσμο», όπως αναφέρεται στην ιστοσελίδα της Στέγης. Η περιοχή έχει χαρτογραφηθεί και έχει «ενισχυθεί» με εγκαταστάσεις ήχου και βίντεο. Ο χάρτης υποδεικνύει συγκεκριμένα σημεία που καλούν το χρήστη να τα ανακαλύψει εξερευνώντας την περιοχή.

94. Frith, J., Ahern F.K., Make a sound garden grow: Exploring the new media potential of social soundscaping in Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, σ.σ. 1-13.

95. Katerina Talianni and Dimitris Charitos, ‘Soundwalk’: An embodied auditory experience in the urban environment Athens, σελ. 7

96. Ό.π., σ.σ. 2-3

Ο σκοπός είναι, σύμφωνα με τους δημιουργούς, ο χρήστης να περπατήσει στην περιοχή του Νέου Κόσμου, που χαρακτηρίζεται από πολυπολιτισμικότητα και βαθιά ιστορία. Αποτελεί έναν υβριδικό τρόπο περιπλάνησης, όπως και τα προηγούμενα παραδείγματα. Εδώ όμως πέρα από την εικόνα ο χρήστης έρχεται αντιμέτωπος με το βίντεο και τον ήχο. Τα ερεθίσματα που δέχεται ο περιηγητής είναι πολλαπλά. Το ηχοτοπίο αποτελείται από ηχογραφήσεις πεδίου (field recordings), συνεντεύξεις κατοίκων της περιοχής, μουσική, και συμπληρώνεται με κείμενα και ορισμένες εγκαταστάσεις video art. Ο χρήστης μπορεί ο ίδιος να επιλέξει την αφετηρία και το τέλος της εμπειρίας, τις ενδιάμεσες στάσεις, καθώς και το ρυθμό του περιπάτου του. Μέσω της εφαρμογής αποκτά μια εμπειρία που συνδυάζει όλες τις αισθήσεις, δημιουργώντας για τον ίδιο μια προσωπική ερμηνεία, αίσθηση και επαφή με την ταυτότητα του τόπου.⁹⁷

Η συνέργεια του περπατήματος και των ψηφιακών εφαρμογών περιπλάνησης μπορεί να αποτελέσει ένα εργαλείο επανοικειοποίησης και επανοικειοποίησης του αστικού τοπίου. Οι υβριδικοί χώροι που δημιουργούνται εκφράζουν νέες αφηγήσεις για τον δημόσιο χώρο της σύγχρονης πόλης. Η πρακτική του περπατήματος ως μέσο ανάγνωσης της πόλης με την χρήση των ψηφιακών μέσων εξελίσσεται συνεχώς, και, ίσως, μελλοντικά να δημιουργεί ακόμη πιο ολοκληρωμένες χωρικές εμπειρίες, συνδυάζοντας μεγαλύτερο εύρος ερεθισμάτων. Αν τελικά, όμως, αφαιρέσουμε όλα τα ψηφιακά μέσα αυτό που μένει και πάλι είναι το περπάτημα. Τα χνάρια του ανθρώπου πάνω στη Γη ορίζουν την ιστορία του. Η ιστορία είναι η μνήμη του χώρου.

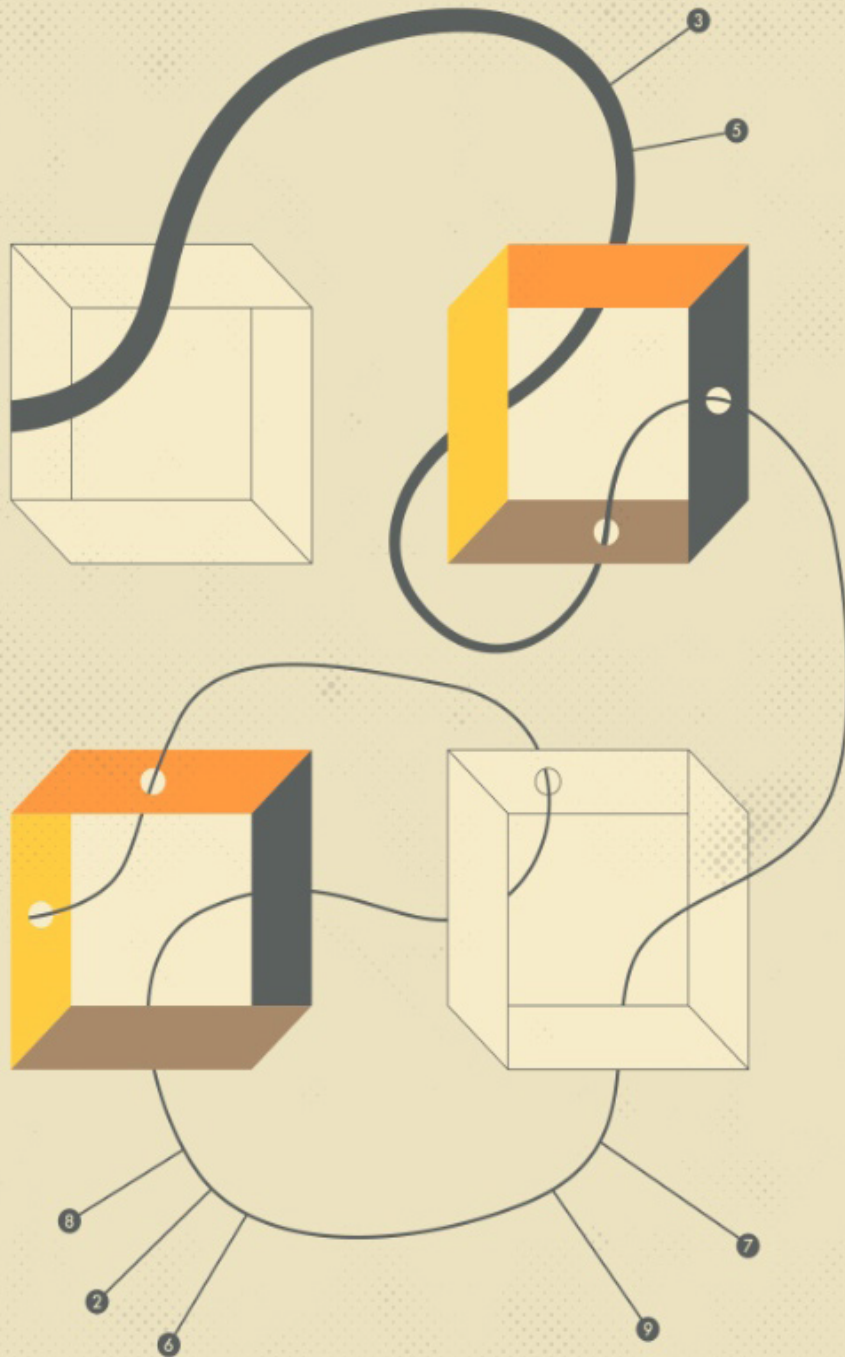
“Η ιστορία τους αρχίζει κάτω από το έδαφος, με βήματα. Τα βήματα είναι ο αριθμός, αλλά ένας αριθμός που δεν σχηματίζει σειρά. {...} Η συνεχής, βοερή τους κίνηση συγκροτείται από αναρίθμητες ενικότητες. Τα βήματα διαπλέκονται πλάθοντας χώρους. Υφαίνοντας τόπους.”⁹⁸

Michel de Certeau

97. Ιστοσελίδα Στέγης Γραμμάτων και Τεχνών για το πρόγραμμα της δράσης Soundscapes Landscapes

<http://www.sgt.gr/gre/SPG731/>

98. Μισέλ ντε Σερτώ, ..., σελ 253



6. Συμπεράσματα

Η πόλη πλάθει διαρκώς την εικόνα της. Στην κοινωνία των αλληπάλληλων μεταβολών και του καταγισμού πληροφοριών η πόλη «ξαναγράφει τον εαυτό της». Οι χάρτες παύουν να είναι χρηστικοί πριν καν δημιουργηθούν, καθώς δεν προλαβαίνουν την ιλιγγιώδη ταχύτητα αλλαγής του αστικού τοπίου. Το περπάτημα ως πρακτική σίγουρα έχει αλλάξει από τη στιγμή που ο άνθρωπος έκανε τα πρώτα του βήματα πάνω στη Γη έως και σήμερα. Αυτό που δεν έχει αλλάξει, όμως, είναι οι εγγενείς ιδιότητές του. Ο άνθρωπος περπατώντας «διαβάζει» το χώρο γύρω του και γίνεται κομμάτι αυτού. Μέσω του περπατήματος ο άνθρωπος περιπλανιέται, αντιλαμβάνεται, βιώνει και αισθάνεται την πόλη.

Τι αποτελεί όμως περιπλάνηση στο σύγχρονο αστικό τοπίο; Πως περιπλανάται ο νέος περιπατητής; Πώς τελικά βιώνει νέες εμπειρίες και οικειοποιείται το σύγχρονο αστικό τοπίο; Στα πλαίσια αυτής της διάλεξης έχει δοθεί έμφαση σε αυτά τα ζητήματα. Η περιπλάνηση στο αστικό τοπίο από τα τέλη του 19ου αιώνα έως σήμερα, από τη *flânerie* ως το *derive*, από τη φυσική περιπλάνηση ως την ψηφιακή, έχει προσεγγιστεί με διαφορετικούς τρόπους, πάντα όμως, συσχετιζόμενη με την πόλη και τον άνθρωπο. Η περιπλάνηση στο σύγχρονο αστικό τοπίο έχει αλλάξει για μια ακόμα φορά. Τα ψηφιακά μέσα έρχονται να ανατρέψουν τον τρόπο πρόσληψης και ερμηνείας του περιβάλλοντος σε σχέση με την περιπλάνηση.

Έχει αναφερθεί ήδη πως η αντίληψη, η μνήμη, και ο προσανατολισμός είναι κάποιες από τις σημαντικότερες νοητικές διεργασίες του ανθρώπου που σχετίζονται με την κίνηση του στο χώρο, και μέσα από αυτό το πρίσμα αναλύθηκε η διαδικασία του περπατήματος και της περιπλάνησης. Η οικειοποίηση του τόπου από τον άνθρωπο έπεται του προσανατολισμού και αποτελεί τον τρόπο ταύτισης του ανθρώπου με τον τόπο. Το τρίπτυχο αντίληψη, μνήμη, προσανατολισμός συμβάλλει στη συνολική εμπειρία που αποκτά ο άνθρωπος για το χώρο. Με την έλευση των νέων τεχνολογικών μέσων, αυτό το τρίπτυχο, προσαρμόστηκε στα νέα δεδομένα, όπως και ο ίδιος ο άνθρωπος. Τα ψηφιακά μέσα, πλέον, αποτελούν προεκτάσεις αυτών των λειτουργιών.

Το περπάτημα και η περιπλάνηση επηρεάστηκαν εξίσου από αυτές τις μεταβολές. Ένας ενδιαφέρων, νέος τρόπος περιπλάνησης προέκυψε, συνδυάζοντας το φυσικό περπάτημα και τη χρήση κινητών

συσκευών, κατά κύριο λόγο smartphone. Οι κινητές αυτές συσκευές πρόσθεσαν μια νέα «διάσταση» στην περιπλάνηση ενισχύοντας την χωρική εμπειρία μέσω ψηφιακών ερεθισμάτων. Ο περιπλανώμενος πλέον βιώνει διαφορετικές αφηγήσεις της πόλης που ανανεώνουν την σχέση του με το αστικό περιβάλλον. Η κοινότυπη πόλη, για πολλούς, αποκτά εκ' νέου ενδιαφέρον και δημιουργεί ένα έναυσμα στον άνθρωπο να εξερευνήσει και να επανακτήσει την σχέση του με το δημόσιο χώρο. Σε αυτή τη σχέση ανθρώπου - χώρου μεσολαβεί και η αρχιτεκτονική. Η αρχιτεκτονική όπως και το περπάτημα παράγει χώρο. Ο χώρος της σύγχρονης πόλης ορίζεται από τη διαρκή κίνηση των ατόμων που επιβάλλεται από τους σύγχρονους ρυθμούς της ζωής. Έτσι και η αρχιτεκτονική δε πρέπει να παραμένει στατική. Το περπάτημα πρέπει να αποτελεί ένα εργαλείο της, που αποδίδει νόημα στο χώρο αντί να αναλώνεται στον απλό σχεδιασμό αντικειμένων. Η περιπλάνηση, επομένως, μέσω ψηφιακών μέσων και ηλεκτρονικών εφαρμογών, αποτελεί, πέρα από μια καλλιτεχνική δράση και μια απλή βόλτα στην πόλη, έναν νέο αρχιτεκτονικό τρόπο ανάγνωσής της.

Αυτός ο τρόπος περιπλάνησης δε μπορεί να διαχωριστεί απόλυτα από την έννοια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αποτελεί μια κοινωνική προέκταση του ανθρώπου και μια σύγχρονη ανάγκη του για να διαφύγει, έστω και λίγο, από τους έντονους ρυθμούς της καθημερινότητας. Οι ανάγκες του ανθρώπου αυξάνονται και μεταβάλλονται καθώς η κοινωνία εξελίσσεται. Τα σύγχρονα τεχνολογικά μέσα δημιουργούν νέες «ψεύτικες» ανάγκες που σταδιακά μετατρέπονται σε πραγματικές. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε, λοιπόν, πως αυτό είναι μια φυσική εξέλιξη της κοινωνίας, που βασίζεται στην αλλαγή και στην καινοτομία.

“Νέα όργανα αντίληψης έρχονται στη ζωή ως αποτέλεσμα της αναγκαιότητας -γι' αυτό, αύξησε τις ανάγκες σου, για να μπορέσεις να αυξήσεις την αντίληψή σου”

Mawlana Jallalad Din Roumi*

*Πέρσης μυστικιστής, Σούφι ποιητής, ιδρυτής του τάγματος των Περιστεροφόμων Δερβίσιδων, 1207-1273

Η υπερβολική χρήση των ψηφιακών μέσων και η εξάρτηση από αυτά ελλοχεύει τον κίνδυνο για τα αντίθετα αποτελέσματα από αυτά που αναφέρθηκαν, δηλαδή την πλήρη απώλεια επαφής του ανθρώπου με το σύγχρονο αστικό τοπίο. Επαφίεται, όμως, στο χρήστη ο σωστός τρόπος αξιοποίησης τους. Πάντα στο επίκεντρο θα βρίσκεται ο άνθρωπος, ως βασικό συστατικό της περιπλάνησης, και θα είναι αυτός που καθορίζει τις επιλογές του και τον τρόπο χρήσης του κάθε μέσου. Ο άνθρωπος πάντοτε θα περπατά. Πάντοτε θα αφήνει τα χνάρια του παρελθόντος του για να ανακαλύψει νέους τόπους. Ο άνθρωπος είναι, τελικά, αυτός που χαράσσει το μονοπάτι - το μονοπάτι που τον συνδέει με την ύπαρξή του.



Συμπεράσματα

Όλα περνούν κι όλα μένουν,
αλλά δικό μας είναι το να περνάμε
να περνάμε κάνοντας δρόμους,
δρόμους πάνω στη θάλασσα.

Ποτέ δεν κυνήγησα τη δόξα,
ούτε ν' αφήσω στη μνήμη
των ανθρώπων το τραγούδι μου.
Εγώ αγαπώ τους ανεπαίσθητους κόσμους,
τους αβαρείς και αβρούς,
σαν σαπουνόφουσκες.

Μ' αρέσει να τους βλέπω να ζωγραφίζονται
από ήλιο και πορφύρα, να πετάνε
κάτω από το γαλανό ουρανό, να πάλλουν
κι αμέσως να σπάνε...
Ποτέ δεν κυνήγησα τη δόξα...

Διαβάτη, τα ίχνη σου είναι
μόνο ο δρόμος και τίποτε άλλο
Διαβάτη δεν υπάρχει δρόμος,
ο δρόμος γίνεται βαδίζοντας...

Βαδίζοντας γίνεται ο δρόμος
και γυρίζοντας το βλέμμα πίσω
φαίνεται το μονοπάτι
που ποτέ δε θα ξαναπατήσεις
Διαβάτη δεν υπάρχει δρόμος
μόνο απόνερα στη θάλασσα.

Πριν λίγο καιρό σ' αυτό τον τόπο
όπου τα δάση ντύνονται με αγκάθια
ακούστηκε η φωνή ενός ποιητή να κραυγάζει
“Διαβάτη δεν υπάρχει δρόμος,
γίνεται δρόμος βαδίζοντας”

{...}

Antonio Machado

Caminante no hay camino, μτφρ. Βασίλης Λαλιώτης



Βιβλιογραφία

Ελληνική βιβλιογραφία

1. Arnheim Rudolf, “Τέχνη και οπτική αντίληψη, Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης”, μτφρ. Ιάκωβος Ποταμιάνος, εκδόσεις Θεμέλιο, Αθήνα, 2005
2. Bachelard Gaston, “Η Ποιητική του χώρου”, μτφρ. Ελένη Βέλτσου - Ιωάννα Δ. Χατζηνικολή, εκδόσεις Χατζηνικολή, 5η έκδοση, Αθήνα, 1982
3. Benjamin Walter, Σάρλ Μπωντλαίρ, “Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού”, μτφρ. Γιώργος Γκουζούλης, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2002
4. Calvino Italo, “Αόρατες πόλεις”, μτφρ. Ανταίος Χρυστομίδης, επιμ. Ελευθερία Κοψίδα, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα, Δεκέμβριος 2009
5. Canter David, “Περιβαλλοντική Ψυχολογία”, μτφρ. Πάνος Ι. Κοσμόπουλος, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, Δεκέμβριος 2003
6. Canter David, “Ψυχολογία και αρχιτεκτονική”, μτφρ. Πάνος Κοσμόπουλος, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1990
7. Decaunes Luc: επιμέλεια “Charles Baudelaire, Σάρλ Μπωντλαίρ”, μτφρ. Σπανός Γιώργος, εκδόσεις Πλέθρον, Σεπτέμβριος 2000
8. De Certeau Michel, “Επινοώντας την καθημερινή πρακτική, η πολύτροπη τέχνη του πράττειν”, Πρόλογος Λυς Ζιάρ, Μετάφραση Κική Καψαμπέλη, Εκδόσεις Σμίλη, Μάιος 2010
9. Freeland Cynthia, “Μα αυτό είναι τέχνη;”, μφτρ. Μάντυ Αλμπάνη, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2005
10. Freud Sigmund, “Το ανοίκειο”, μτφρ. Βαικούση Έμη, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2009
11. Heidegger Martin, “Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι”, εισ.-μτφρ. Γιώργος Ξηροπαίδης, εκδόσεις Πλέθρον, 2008
12. Heidegger Martin, “«...Ποιητικά κατοικεί ο άνθρωπος...»”, μτφρ. Ιωάννα Αβραμίδου, επιμ. Γιώργος Ξηροπαίδης, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα, 2008
13. Kant Immanuel, “Κριτική του καθαρού λόγου, Υπερβατική διαλεκτική και υπερβατική μεθοδολογία”, εκδόσεις Αθήνα, Δεκέμβριος 2006
14. Norberg-Schultz Christian, “Genius Loci”, μτφρ. Μίλτος Φραγκόπουλος, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., Αθήνα, 2009
15. Pierre Lévy, “Δυνητική πραγματικότητα, η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου”, μτφρ. Μιχάλης Καραχάλιος, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 2001
16. Proust Marcel, “Αναζητώντας τον χαμένο χρόνο”, Εκδόσεις Ηριδανός, Μετάφραση Παύλος Ζάνας
17. Rossi Aldo, “Η αρχιτεκτονική της πόλης”, University studio press, επιμ. Λ. Παπαδόπουλος, Γ. Παπακώστας, Σ.

- Τσιτριδίου, μτφρ. Β. Πετρίδου, Σύγχρονα θέματα, Θεσσαλονίκη, 1991
18. Simmel Georg, “*Περιπλάνηση στη νεωτερικότητα*”, μτφρ. Γιώργος Σαγκριώτης - Όλγα Σταθάτου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2004
 19. Αριστοτέλους, “*Μικρά φυσικά*”, Αρχαίο κείμενο: ed. W. D. Ross, Oxford 1955, Μετάφραση-Σχόλια: Π. Γρατσιάτου, Εκδόσεις Φέξη 1912
 20. Καβάφης Κ.Π., “*Τα ποιήματα: Η πόλις*”, εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα, 2013
 21. Κοσμόπουλος Πάνος, “*Περιβαλλοντική αντίληψη του αστικού χώρου*”, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 1994
 22. Κοσμόπουλος Πάνος, “*Περιβαλλοντική κοινωνική ψυχολογία: Η αντίληψη του χώρου*”, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 2000
 23. Κουμπής Τάκης, Μουτσόπουλος Θανάσης, Scoffier Richard: επίτροποι, “*Athens 2002: Absolute realism*”, 8η Διεθνής έκθεση αρχιτεκτονικής Biennale Βενετίας 2002, ΣΑΔΑΣ Πανελλήνια ένωση αρχιτεκτόνων, 2002
 24. Κουτσόπουλος Κωστής, “*Τεωγραφικά συστήματα πληροφοριών και ανάλυση χώρου*”, εκδόσεις Παπασωτηρίου, Αθήνα, 2005
 25. Μπενβενίστε Ρ. - Παραδέλης Θ.: επιμέλεια, “*Διαδρομές και τόποι της μνήμης*”, Πρακτικά επιστημονικής συνάντησης στο Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου, εκδόσεις Αλεξάνδρεια Φεβρουάριος 1995
 26. Πικιώνης Δημήτρης, “*Κείμενα: Συναισθηματική τοπογραφία*”, εκδόσεις ΜΙΕΤ, Αθήνα, 1987
 27. Σταύρος Σταυρίδης: επιμέλεια, “*Μνήμη και εμπειρία του χώρου*”, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Ιανουάριος, 2006

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

1. Azuma, R. T., “*A survey of augmented reality*”, Presence-Teleoperators and Virtual Environments, 1997
2. Canter David, “*Psychology of place*”, Architectural Press, London, 1997
3. Careri Francesco, “*Walkscapes: Walking as an aesthetic practice*”, editorial Gustavo Gili, sa, Barcelona, 2004
4. Castells Manuel, “*Communication power*”, Oxford University Press, New York, 2009
5. Castells Manuel, “*The rise of the network society*”, Blackwell Publishers, Massachusetts, USA, 1996
6. Creswell Tim, “*Place, a short introduction*”, Blackwell Publishing Ltd, 2010
7. De Souza e Silva Adriana, “*From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*”, Sage Publications, 2006
8. De Lange Michiel, “*Moving circles: mobile media and playful identities*”, Erasmus University Rotterdam, 2010

9. Debord Guy and the Situationist International, “*Texts and documents*”, edited by Tom McDonough, MIT Press, London, 2004
10. Deleuze Gilles, “*Difference and repetition*”, Columbia university press, 1994
11. Goffman Erving, “*The presentation of self in everyday life*”, University of Edinburgh, Social sciences research center, 1956
12. Huizinga Johan, “*Homo Ludens, A study of the play-element in culture*”, Routledge and Kegan Paul, London, 1949
13. Klopfer, E., & Squire, K., “*Environmental detectives: the development of an augmented reality platform for environmental simulations*”, Educational Technology Research and Development, 2008
14. Lynch Kevin, “*The image of the city*”, The M.I.T. Press, 1960
15. Lynch Kevin, “*What time is this place?*”, The M.I.T. Press, Cambridge, 1972
16. McLuhan Marshall, “*Understanding media, The extensions of man*”, Routledge Classics, London, 2001
17. Nijholt Anton: editor, “*The city as a digital playground*”, Springer Nature, Singapore, 2008
18. Norberg-Schultz Christian, “*Existence, space and architecture*”, Studio Vista London, 1971
19. Norberg-Schultz Christian, “*Intentions in architecture*”, Universitetsforlaget London: Allen & Unwin, Oslo, 1966
20. Pallasmaa Juhani, “*The eyes of the skin: architecture and the senses*”, Academy editions, 1996
21. Sadler Simon, “*The situationist city*”, The MIT Press, London, 1998
22. Silverstone Roger, “*Why study the media?*”, Sage publications, London 1999
23. Stokols Daniel, “*Towards a Psychology of Situations: An Interactional Perspective*”, edited by D. Magnusson, 1981
24. Surowiecki James, “*The wisdom of crowds*”, Anchor books, New York, 2004
25. Tanabe Makoto: editor, “*Digital cities II Computational and sociological approaches*”, Springer editions, Kyoto, Japan, 2001
26. Richards Paul, “*Kant's geography and mental maps*”, Transactions of the Institute of British Geographers, 1974
27. Whybrow Nicolas, “*Art and the city*”, I.B. Tauris & Co Ltd, London, 2011

Αρθρογραφία

1. Abdel-Aziz Ayat Ayman , Abdel-Salam Hassan, El-Sayad Zeyad, “*The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era*”, Alexandria Engineering Journal, Volume 55, Issue 1, March 2016
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1110016815002124>
2. Apostol Ileana, Antoniadis Panayotis, and Banerjee Tridib, “*Flânerie between Net and Place: Promises and Possibilities for Participation in Planning*”
<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0739456X12468772>
3. Baudelaire Charles, “*The Painter of Modern Life*”, Da Capo Press, New York, 1964. Πρώτη δημοσίευση στην εφημερίδα Le Figaro, 1863_ wikipedia/ λήμμα <flâneur>
4. Behrendt, F. “*The sound of locative media in Convergence*”, The International Journal of Research into New Media Technologies, 2012
5. Broda W. Herbert & Baxter E. Ryan, “*Using GIS and GPS Technology as an Instructional Tool*”, Journal: The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas, Volume 76 - Issue 1, 2002
<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00098650209604947?journalCode=vtch20>
6. Chang Yu-Li, “*Spatial cognition in digital cities*”, International journal of architectural computing, Issue 04, Vol. 01
<http://papers.cumincad.org/data/works/att/ijac20031408.content.pdf>
7. Chang Yu-Li, Lee Yuan-Zone, Liu Yu-Tung, “*Construction of digital city in physical city*”, Cyberspatial Cognition Approach to the project of HsinChu digital city in Taiwan
<http://papers.cumincad.org/data/works/att/6440.content.pdf>
8. Charitos Dimitris, Lecture: “*Hybrid City Storytelling*”, 11/06/2015
<http://themobilecity.nl/2015/06/05/lecture-116-hybrid-city-storytelling-dimitris-charitos>
9. Debord Guy, “*Theory of derive*”, translated by Ken Knabb, Les Lèvres Nues #9 (November 1956), reprinted in Internationale Situationniste #2, December 1958
<http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html>
10. Frančula Nedjeljko, “*Mapping cyberspace - Martin Dodge & Rob Kitchin*”, άρθρο στο Kartografija i Geoinformacije, Ιανουάριος 2002
https://www.researchgate.net/publication/27188664_Mapping_Cyberspace_Martin_Dodge_Rob_Kitchin
11. Frith, J., Ahern F.K., “*Make a sound garden grow: Exploring the new media potential of social soundscaping in Convergence*”, The International Journal of Research into New Media Technologies, 2014
12. Kalin Jason, “*Toward a Rhetoric of Hybrid-Space Walking*”, North Carolina State University,

- jpkalin@ncsu.edu
13. Lenz Ronald, “*Locative media*”, έρευνα με θέμα την κινητή τεχνολογία
http://project.waag.org/parq/docs/LocativeMedia_ronald.pdf
 14. Morozov Evgeny, “*The death of cyberflaner*”, άρθρο στη New York Times, 04/02/2012
<http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html>
 15. Nieuwenhuys Constant Anton, “*New Babylon*”, γράφτηκε από τον Constant, για τον εκθεσιακό κατάλογο που δημοσιεύτηκε από το Haags Gemeentemuseum, Χάγη, 1974. Η μετάφραση έγινε βάση της αγγλικής μετάφρασης του περιοδικού notbored
www.notbored.org/new-babylon.html
 16. Pánek Jiří, “*From Mental Maps to GeoParticipation*”, The Cartographic Journal, The World of Mapping, 2016
http://web.uvic.ca/~cburnett/wp-content/uploads/2016/09/Panek_From_Mental_Maps_GeoParticipation.pdf
 17. Rizopoulos Charalampos, Charitos Dimitrios, “*Intelligence Technologies as a Means of Enhancing Spatial Experience*”
<http://www2.media.uoa.gr/~charitos/papers/conf/RIC2006.pdf>
 18. Rosenbloom Stephanie , “*Four Apps for Mapping Your Walking Routes*”, άρθρο στην New York Times
https://www.nytimes.com/2015/05/24/travel/smartphone-apps-to-map-your-meanderings.html?_r=0
 19. Talianni Katerina and Charitos Dimitris, “*Soundwalk: An embodied auditory experience in the urban environmentAthens*»
http://www.academia.edu/24691191/Soundwalk_An_embodied_auditory_experience_in_the_urban_environment

Εργασίες

1. Αλυγίζου Νίκη - Ξένια, Αρμπάρα Σοφία “*Αναζητώντας τον δυνητικό πλάνητα, Περί δράσης και χώρου στο αναδυόμενο περιβάλλον*”, Διάλεξη Ε.Μ.Π., υπεύθυνος καθηγητής Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Μάρτιος 2015
2. Αρωνίδης Ηλίας, Αίσθηση του τόπου: από τις ρίζες στις διαδρομές, Διάλεξη Ε.Μ.Π., υπεύθυνος καθηγητής Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Ιούνιος 2016
3. Αυλητή Μαρία, “*Κίνηση και συμπεριφορά στη πόλη, the enminded body, Έρευνα ομόνοια*”, Διάλεξη Ε.Μ.Π., υπεύθυνος καθηγητής Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Ιανουάριος 2014
4. Κωστιδάκης Θεόδωρος, “*Διερευνώντας τη χωρική έκφραση των ψυχικών διεργασιών, το μοτίβο της σκάλας σε τρία κλασικά παραμύθια*”, διπλωματική εργασία διατμηματικό πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών Ε.Μ.Π.,

- Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του χώρου, Κατεύθυνση Α, υπεύθυνος καθηγητής Σταυρίδης Σταύρος, Φεβρουάριος 2009
5. Λιονουδάκη Χριστίνα, Ψυχογεωγραφία, “*Το αστικό μέλλον μέσα από την ανάγνωση της Πόλης Εμπειρίας*”, Πολυτεχνείο Κρήτης Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, υπεύθυνος καθηγητής Τζομπανάκης Αλέξιος Ιούλιος 2011
 6. Μήλια-Αργεΐτη Αικατερίνη, “*Homo ludens, από την νεωτερική στη Σύγχρονη πόλη*”, ερευνητική εργασία, Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, υπεύθυνος καθηγητής Πέτρος Μπαμπασίνας, Φεβρουάριος 2012
 7. Μπασούκος Ιωάννης, Ερευνητική εργασία “*Η εμπειρία των αισθήσεων, Αρχιτεκτονική, Σώμα και Αντίληψη*”, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Ιούλιος 2014
 8. Νάνο Έλβα, Σταμοπούλου Ευφρόσυνη, “*Δημόσιος ψηφιακός χώρος, μια διαλεκτική σχέση*”, ερευνητική εργασία, Πανεπιστήμιο Πατρών, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, υπεύθυνος καθηγητής Πέτρος Μπαμπασίνας, Φεβρουάριος 2014
 9. Νικολαΐδου Αλεξάνδρα, Ραχιώτη Αγγελική Λάζου Χριστίνα, “*Η διαχρονική εμπειρία της περιπλάνησης, _αποτυπώνοντας τα βήματα του flaneur_*”, Διάλεξη Ε.Μ.Π., υπεύθυνη καθηγήτρια Βοζάνη Αριάδνη, Φεβρουάριος 2013
 10. Πετρολέκα Μαγδαληνή, “*Ανάμεσα στην φυσική και την ψηφιακή περιπλάνηση*”, Διάλεξη Ε.Μ.Π., υπεύθυνος καθηγητής Νικόλαος-Ιών Τερζόγλου, Σεπτέμβριος 2016
 11. Σκορδούλη Μαρία, “*Κατώφλια περιπλάνησης στο έργο του Walter Ben jamin*”, Πολυτεχνείο Κρήτης Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, υπεύθυνη καθηγήτρια Δήμητρα Χατζησάββα, Σεπτέμβριος 2015

Ιστότοποι

1. <http://www.thinkib.net/psychology/page/1458/schema-theory>
2. http://craftsrv1.epfl.ch/MT/research/archives/CRAFT_report2.pdf
3. <https://www.gpsmycity.com/>
4. <http://deriveapp.com/s/v2/about/>
5. <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/you-are-here-app/home.html>
6. <http://www.sgt.gr/gre/SPG731/>
7. <https://en.wikipedia.org/wiki/Fl%C3%A2neur>
8. <http://themobilecity.nl/about-us/>
9. <http://www.simplypsychology.org/piaget.html#schema>
10. http://www.citybranding.gr/2015/10/blog-post_9.html

11. http://www.citybranding.gr/2012/09/blog-post_13.html
12. http://portal.tee.gr/portal/page/portal/teetkm/DRASTHRIOTHTES/OMADES_ERGASIAS_2010-12/THESSALONIKI_PANW_KATW/097620FC3B0E1F54E0440003BA2D133C
13. <http://leximata.blogspot.gr/2008/09/bachelard.html>
14. <http://www.akx.gr>
15. <https://doubleoperative.files.wordpress.com/2009/12/trummer-peter-the-city-as-an-object.pdf>
16. https://www.mikrosapoplous.gr/aristotle/mf/peri_aisthisews_m.htm
17. <http://www.simplypsychology.org/piaget.html#schema>
18. <https://www.verywell.com/what-is-a-schema-2795873>
19. <http://www.thinkib.net/psychology/page/1458/schema-theory>
20. <http://www.thewanderingroom.org/qari-sydney>
21. <http://themobilecity.nl/background-information/about-locative-media/>
22. <https://www.theguardian.com/cities/2014/sep/04/playable-cities-the-city-that-plays-together-stays-together>

Βίντεο

1. <https://www.youtube.com/watch?v=R6c1STmVNjC>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=qSfATEZiUYo>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=4kTukct98vA>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=G9Aq4OM-4TI>

Πηγές εικόνων

Εξώφυλλο: Προσωπική επεξεργασία εικόνας.

- σελ. 10 Χάρτης Denver, Δημιουργός: Jazzberry Blue, Πηγή: https://ctrl.s6img.com/society6/img/zN_V6fPQ287IBVFG-dGPQdvqFyY/w_700/artwork/~artwork/s6-0056/a/23875201_10558712/~~/denver-yix-prints.jpg
- σελ. 12 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγές αρχικών εικόνων: https://ctrl.s6img.com/society6/img/EuRC93YDqwaADO8vJ964Fp0tkGc/w_700/artwork/~artwork/s6-0085/a/33476216_13136360/~~/official-us-patent-gameboy-prints.jpg - Δημιουργός: Jazzberry Blue <http://image.shutterstock.com/z/stock-photo-smartphone-sketch-207242884.jpg>
- σελ. 15 Δημιουργός: Jennifer Warmuth Art And Design, Πηγή: https://society6.com/product/city-view-2232700_print#s6-6516530p4a1v45
- σελ. 16 Χάρτης Bangkok, Δημιουργός: Jazzberry Blue, Πηγή: https://ctrl.s6img.com/society6/img/zN_V6fPQ287IBVFG-dGPQdvqFyY/w_700/artwork/~artwork/s6-0056/a/23875201_10558712/~~/denver-yix-prints.jpg

- s6img.com/society6/img/QTgt0nGMkAOApvgGT0ye07RuAl0/w_700/artwork/~artwork/s6-0056/a/23791594_7150210/~~/bangkok-map-prints.jpg
- σελ. 19 Εικόνες από το βιβλίο *“Existence, space and architecture”*, σελ. 21
- σελ. 21 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: https://ctl.s6img.com/society6/img/KS0yjr-2tMF2CuQCuPGEqpptcg/w_700/artwork/~artwork/s6-original-art-uploads/society6/uploads/misc/af2b731c87dc48379aee30e70349bead/~~/sand-castle78373-prints.jpg
- σελ. 23 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: <https://bca.marsharchi525.files.wordpress.com/2013/03/lynchs-5-elements.jpg>
- σελ. 25 http://images.adsttc.com/media/images/51d7/19a5/e8e4/4ebb/5000/0029/large_jpg/749_medium.jpg?1373051299
- σελ. 28 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: <http://www.mobilerphones.com/assets/uploads/image/augmentedreality.jpg>
- σελ. 29 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Από το άρθρο, *“Construction of digital city in physical city”*, σελ. 111
- σελ. 32-33 : <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f5/b9/0c/f5b90c3a2ad6d409e2f6b7da9db4e43f.jpg>
- σελ. 35 https://ctl.s6img.com/society6/img/Lv8r6Ma6XyI0iIrr1CSjAuXhTu1/w_700/artwork/~artwork/s6-original-art-uploads/society6/uploads/misc/22aacecb24e840be8b5c22fa967cd54e/~~/goulag-city-prints.jpg
- σελ. 38 <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/e6/20/90/e620904e40065de136fafa993c24b176.jpg>
- σελ. 40 Χάρτης Portland, Δημιουργός: Jazzberry Blue, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/JeRnBL-ajydrK8zElsV0iaSM5X0/w_700/artwork/~artwork/s6-0055/a/23328001_8065350/~~/portland-yix-prints.jpg
- σελ. 45 http://1.bp.blogspot.com/-uTVID8ZHppQ/Tj9d_9hudI/AAAAAAAAAJ0/3Vb2YOHHaTo/s1600/5%2BSense.jpg
- σελ. 46 Δημιουργός: Curious Dialogues, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/5YSnnUkOOoK7ClPEa-4I2b1UzAQ/w_700/artwork/~artwork/s6-original-art-uploads/society6/uploads/misc/2b023f9e2ccd4d279df739d2dd69119d/~~/distorted-memory-tuning-for-reception-prints.jpg
- σελ. 51 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: http://lh5.ggpht.com/_kiCbA-sskF8/Sw-rPOAFJMI/AAAAAAAAAG/NU/7sTAAWDHVvk/s800/childrenMentalMap01.1Ui25CjXjUZ.jpg
- σελ. 55 Δημιουργός: Gorma Kuma, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/_XT_yS6dFCGHZjRnU2hH0yWmN20/w_700/artwork/~artwork/s6-original-art-uploads/society6/uploads/misc/11994357858f49ccae1fb19d5aeeba69/~~/retro-cinema-projector202553-prints.jpg
- σελ. 56 Δημιουργός: Zara Picken, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/Y06qYI0KlB0Hyp7HtXPW-U-8yes/w_700/artwork/~artwork/s6-0001/asset_10/25041_FljZUzqp2r/~~/photographic-memory-prints.jpg
- σελ. 58 Αριστερή εικόνα: <http://www.basicknowledge101.com/categories/images/vrheadset.jpg>
Δεξιά εικόνα: <https://www.iotecglobal.com/wp-content/uploads/main-qimg-192de954a61992fc1cb9818d2b4489fb.png>
- σελ. 62 Αριστερή εικόνα: <http://poeoptics.weebly.com/uploads/7/1/2/1/7121577/1166984.jpg>
Δεξιά εικόνα: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f5/b9/0c/f5b90c3a2ad6d409e2f6b7da9db4e43f.jpg>
- σελ. 66-67 <http://cdn.wallpapersafari.com/54/72/J5hR4y.jpg>
- σελ. 69 Δημιουργός: Seamless, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/e09vshXnGiw0rRw8UTEmQ5UHBW/w_700/artwork/~artwork/s6-0076/a/30614331_10050175/~~/night-life-xtw-prints.jpg
- σελ. 70 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: http://i.icb.si.com/cnwk.1d/i/tim/2012/04/24/7099738257_0b94fbbd15_b.jpg
- σελ. 72 Χάρτης Berlin, Δημιουργός: Jazzberry Blue, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/TRM8XPb_F6t7A_vTfKVEoRIVPoM/w_700/artwork/~artwork/s6-0055/a/23253406_6850768/~~/berlin-dyh-prints.jpg
- σελ. 75 <https://s3.amazonaws.com/hackedu/2016-07-13-digped11.jpg>
- σελ. 77 Αριστερή εικόνα: Δημιουργός: Onoff Mode, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/4WQLU0wm8be5E9T1qYxXW4E3t8o/w_700/artwork/~artwork/s6-0062/a/25989938_1112245/~~/memory-and-perception-14-462-prints.jpg
Μεσαία εικόνα: Δημιουργός: Onoff Mode, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/H4uL09tp4vHqhCzA7mTwMHlaeA/w_700/artwork/~artwork/s6-0062/a/25918075_15937447/~~/memory-and-perception-34-prints.jpg
Δεξιά εικόνα: Δημιουργός: Onoff Mode, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/cp0b0K_ryhDr_8h5CG4_K7GJ6R8/w_700/artwork/~artwork/s6-0062/a/25885211_8627910/~~/memory-and-perception-17-prints.jpg
- σελ. 79 https://ctl.s6img.com/society6/img/IGBpcD--cVY0k1YiS8d2llyv0U/w_700/artwork/~artwork/s6-original-art-uploads/society6/uploads/misc/75a626ece13c4797a76079bd24c757c6/~~/monochrome-city-prints.jpg
- σελ. 82-83 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: <http://www.cairoscene.com/Content/Admin/Uploads/Articles/ArticlesMainPhoto/125668/b0312f99-4b42-43d8-be4c->

- 951742eebc5.jpg
σελ. 87 <http://www.globotreks.com/wp-content/uploads/2011/03/Holo-caust-Memorial-2.jpg>
- σελ. 90 Δημιουργός: Koning, Πηγή: https://society6.com/product/polaroid-man-18z_print#s6-1410162p4a1v45
- σελ. 92 Χάρτης Houston, Δημιουργός: Jazzberry blue, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/wHcQrBIO6VuKRrWPo0pb_AH Kjjs/w_700/artwork/~artwork/s6-0055/a/23326347_5296959/~~/houston-texas-vic-prints.jpg
- σελ. 97 <http://www.cnlegalnews.com/wp-content/uploads/2014/06/das-mal-trading-location-map-image.jpg>
- σελ. 100 : http://www.rcg.cat/images/50_10_01.jpg
- σελ. 102: <http://laucharestaurant.com/wp-content/uploads/2015/05/business-location.jpg>
- σελ. 106-107 <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/96/18/39/9618396c43b362529ed2445f81ce8139.jpg>
- σελ. 110 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: https://ctl.s6img.com/society6/img/_zgbriidMICxkQEoOzl7ZP9w41A/w_700/artwork/~artwork/s6-0068/a/28019687_1084567/~~/place-neo-prints.jpg
- σελ. 112 Χάρτης Toronto, Δημιουργός: Jazzberry blue, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/mfLVQUU2uJer_E-xVJm4Ds_jDzY/w_700/artwork/~artwork/s6-0055/a/23328475_15951597/~~/toronto-2kx-prints.jpg
- σελ. 115 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: http://img03.deviantart.net/eefa/i/2012/092/b/f/le_flaneur_by_spe_not-d4upk95.png
- σελ. 118 <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/4c/b5/72/4cb572e2a15765609a2414df99783a6a.jpg>
- σελ. 120 Εικόνα από το βιβλίο “Walkscapes: Walking as an aesthetic practice”, σελ. 105
- σελ. 124 https://paulwalshphotographyblog.files.wordpress.com/2013/06/debo_009_05_01.jpg
- σελ. 126 https://lisson.s3.amazonaws.com/uploads/attachment/image/body/2781/LONG_A_Line_Made_By_Walking_1967_webedit.jpg
- σελ. 128 http://www.nipponlugano.ch/en/gutai-multimedia/narrazione/project/links/Highlights/project/media_files/pre4619/pim19587.jpg.rex.jpg
- σελ. 130-131 <http://www.macba.cat/uploads/20151104/3207.jpg>
- σελ. 132 <http://stichtingconstant.nl/system/files/styles/work/private/work/PF%20New%20Babylon%2006.jpg?itok=Q7UzV7TO>
- σελ. 135 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: https://housing.umn.edu/sites/housing.umn.edu/files/video_game_icon-01.png

- housing.umn.edu/sites/housing.umn.edu/files/video_game_icon-01.png
- σελ. 140 <http://cdn.mos.cms.futurecdn.net/0e2d09e9ceb09f00d02bf69061c3002d.jpg>
- σελ. 142 <http://marketingland.com/wp-content/ml-loads/2014/07/location-mobile-smartphone-ss-rectangle-1920.png>
- σελ. 145 https://d3mo08i005h0zn.cloudfront.net/blog/wp-content/uploads/2016/09/NEWMailerSuite_09262016_TrailMaps_vFINAL_Blog-800x450-1.jpg
- σελ. 147 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικών εικόνας: Αριστερή εικόνα: <https://craigturneryr2.files.wordpress.com/2015/03/photo-3.png>
Δεξιά εικόνα: <http://img.fotomen.cn/2014/02/london16.jpg>
- σελ. 149 <https://calvium.com/calvium/wp-content/uploads/2014/11/SoundscapesLandscapes-1.jpg>
- σελ. 150 Προσωπική επεξεργασία εικόνας. Πηγή αρχικής εικόνας: http://www.sgt.gr/_repository/1/images/Soundscapes-Landscapes.jpg
- σελ. 152 Δημιουργός: Jazzberry blue, Πηγή: https://society6.com/product/diagram-3_print#s6-313553p4a1v45
- σελ. 156 https://ctl.s6img.com/society6/img/scu8gyG9gE2sMsuW0pSW8mMxK0c/w_700/artwork/~artwork/s6-0052/a/22214503_8071713/~~/walking-irn-prints.jpg
- σελ. 158 Δημιουργός: Carlos ARL, Πηγή: https://ctl.s6img.com/society6/img/PFjkZFINEYtgGF2x2SvW14wlyNc/w_700/artwork/~artwork/s6-0054/a/23136056_14811539/~~/books-lts-prints.jpg
- Τελευταίες εικόνες: : <https://s3.amazonaws.com/hackedu/2016-07-13-digped10.jpg>

Παρατηρήσεις

1. Η μετάφραση όλων των κειμένων από την ξενόγλωσση βιβλιογραφία, που παρατίθενται στο τεύχος σε εισαγωγικά, έχει προκύψει από προσωπική επεξεργασία.
2. Όλες οι εικόνες του τεύχους προέρχονται από προσωπική επεξεργασία.
3. Η τελευταία επίσκεψη στους ιστοτόπους που παρατίθενται έγινε στις 9/2/2017.



