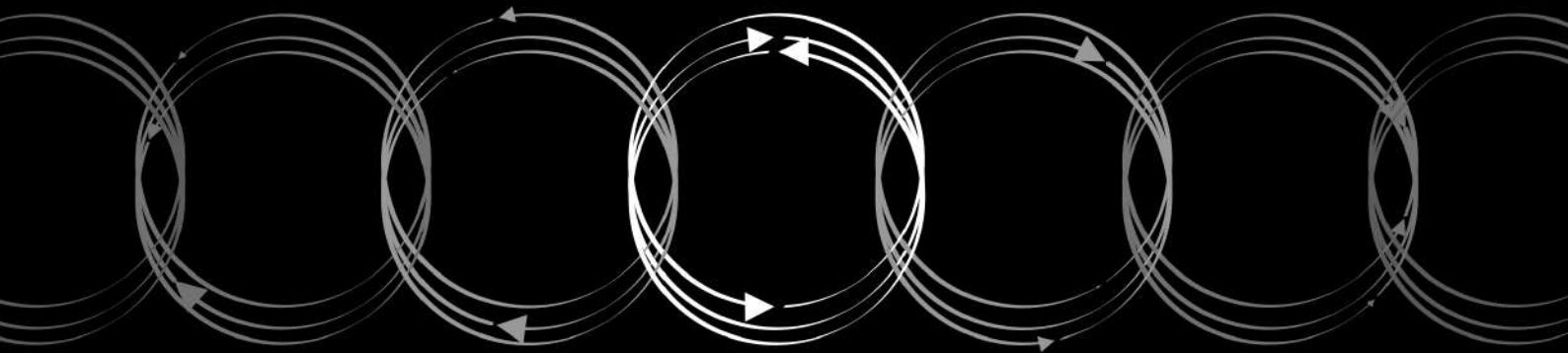


ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΧΩΡΩΝ
ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΗ ΟΝΤΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ
ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΥ



Ευαγγελία Μώρη

Διπλωματική εργασία. Δ.Π.Μ.Σ. Σχεδιασμός - Χώρος Πολιτισμός
Επιβλέπων: Γ. Παρμενίδης, Ε.Μ.Π. Οκτώβριος 2019

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Στον Μιχάλη, για τις αμέτρητες ώρες συζητήσεων, τις κοινές πεποιθήσεις αλλά και διαφωνίες μας. Για τα μερόνυχτα προβληματισμών, που μας προκάλεσαν δυσφορία απέναντι στο γνωστό και χαμόγελα απέναντι στην πρόκληση του άγνωστου, πλάθοντας δυναμικά τους κοινούς μας στόχους. Κάπου ανάμεσα στα διαλείμματα των υπαρξιακών μας διαλόγων, υλοποιήθηκε αυτή η έρευνα, με τον βρόχο της να ανατροφοδοτεί ακόμη τις σκέψεις μας, μετουσιώνοντάς τες σε υλικό προς δημιουργική επεξεργασία.

Στην Χριστίνα, που είναι πάντα έτοιμη να προσφέρει τα κατάλληλα δεδομένα. Να αποκωδικοποιήσει τις απορίες και τους προβληματισμούς μου με τα πιο σοφά λόγια και τις πιο θερμές πράξεις.

Στην οικογένεια και τους στενούς μου φίλους, για την υπομονή και την υποστήριξή τους.

Και φυσικά, στον επιβλέποντα αυτής της εργασίας, Γιώργο Παρμενίδη, για την ευκαιρία και βοήθεια που μου πρόσφερε ώστε να καταγράψω στο χαρτί της περίπλοκης ιδέας μου.

ΔΟΜΗ

- Είσοδος 0.
 - Α. Περίληψη ιδέας
 - Β. Περίληψη κεφαλαίων
 - Γ. Διευκρινίσεις
- Είσοδος 1. Αποκωδικοποιώντας το σήμερα
 - Κυβερνοκουλτούρα
 - Κυβερνοπάνκ
 - Σύγχρονη Κυβερνοκουλτούρα
 - Έξοδος 1.1
 - Proxemics
 - Εισαγωγή στα Proxemics
 - Εκδηλώσεις Proxemics
 - Πολιτιστικές κατασκευές του χώρου
 - Έξοδος 1.2
- Είσοδος 2. Διατυπώνοντας επιθυμίες
 - Αποκτώντας επιθυμίες
 - Επιθυμία και φαντασίωση
 - Από τη φαντασίωση στη διατύπωσή της
 - Από τη φαντασίωση στην αναπαράσταση
 - Από την ατομική φαντασίωση στη συλλογική
 - Έξοδος 2.1.
 - Αναπαριστώντας επιθυμίες
 - Εισαγωγή στη μεταφορά
 - Δομή μεταφοράς
 - Σχήμα
 - Μεγάλες μεταφορές
 - Έξοδος 2.2
- Είσοδος 3. Συνθέτοντας αστερισμούς
 - Κυβερνοπάνκ τακτικές και θεμελιώδεις μεταφορές
 - Εμφάνιση κυβερνομεταφορών
 - Ανιχνεύοντας μετα-υπάρξεις
- Έξοδος/Ανάδραση
- Παράρτημα
 - Τοπολογία
 - Moebius Strip
 - Πίνακες
- Βιβλιογραφία

ΕΙΣΟΔΟΣ 0.

— Α. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΙΔΕΑΣ —

Η **κουλτούρα**, ως το σύνολο των δεδομένων που αφορούν την εκάστοτε κοινωνία¹, μορφώνει και κατασκευάζει την **εμπειρία**² με την οποία έρχονται σε επαφή καθημερινά οι άνθρωποι. Ενεργώντας, ειδικά προσανατολισμένα σε σχέση με το γύρω περιβάλλον και τα γεγονότα, το άτομο αποτελεί έναν ενεργό παράγοντα που (εσκεμμένα) αποκτά εμπειρίες βιώνοντας το χώρο και το χρόνο ως αλληλεξαρτώμενα μέρη του συνόλου στο οποίο βρίσκεται³. Η χρήση αυτών των στοιχείων από τον άνθρωπο, ως εξειδικευμένη επεξεργασία του πολιτισμού, ερευνάται και μελετάται από την επιστήμη των **Proxemics**⁴. Ενώ, μέσω των ανθρώπινων εμπειριών, που τείνουν να διατηρούνται διαπολιτισμικά, προκύπτουν οι **μεταφορές**⁵. Με άλλα λόγια, τα proxemics ορίζουν τις χωρικές σχέσεις μεταξύ σώματος και περιβάλλοντος (σώμα + χώρος) και οι μεταφορές είναι η λεκτική απόδοση - μέσω χωρικών προσδιορισμών (action schemes) - εννοιών που δυσκολευόμαστε να κατανοήσουμε και επιθυμιών που φαντασιωνόμαστε αλλά δυσκολευόμαστε να ορίσουμε (σκέψη + χώρος). Το σώμα όπως το αντιλαμβανόμαστε, το περιγράφουμε, το φαντασιωνόμαστε, είναι κάθε φορά εκφραστής μιας **επιθυμίας**. Η εμπειρία και η κουλτούρα βοηθάει στη σύνθεση αυτής, εμπλέκοντας στη διαδικασία παραμέτρους σχετικές με τα proxemics και τις μεταφορές. Μέσω της μορφοποίησης των επιθυμιών, σε μια προσπάθεια ικανοποίησής τους, σκηνοθετώνται σενάρια της ψυχής, γνωστά ως **φαντασιώσεις**⁶. Έτσι, προκύπτουν κοινές φαντασιώσεις που ανά εποχή αποκτούν τη μορφή άλλου σώματος. Αυτές οι φαντασιώσεις, που δημιουργούνται από τις εκάστοτε επιθυμίες, οδηγούν και στις αντίστοιχες μεταφορές, πάλι ως απόρροια της ανθρώπινης εμπειρίας, σε μια προσπάθεια κατανόησης των αντιλήψεων και ενεργειών του σώματος⁷. δημιουργώντας έναν συνεχή βρόχο αλληλοεπηρεασμού υποκειμένου και αντικειμένου μέσα από την δημιουργία πλοκής/σεναρίου⁸.

Ακολουθώντας αυτή την συλλογιστική, η συγκεκριμένη έρευνα ορίζει ως πλαίσιο κουλτούρας την επονομαζόμενη ως **Κυβερνοκουλτούρα (Cyberculture)**, η οποία ανέδειξε την συσχέτιση των εξελιγμένων τεχνολογιών με την επιθυμία ενός κοντινού-μελλοντικού κόσμου, την επιθυμία διαφυγής από το γνωστό σώμα και τις νέες σωματικές εμπειρίες, που τελικά αυτές προσφέρουν⁹. Οι νέες σωματικές εμπειρίες, που συνεχίζουν να περιγράφονται μέσω των proxemics αλλά και της εξέλιξης αυτών, των **digital proxemics**, καθιστούν εφικτή την επανεξέταση των περιορισμών που επιβάλλονται στο βιολογικό σώμα¹⁰. περιορισμών όπως της εμπειρίας του πάσχουν και του πόνου. Ο διάλογος μεταξύ εμπειρίας και κουλτούρας συνθέτει την επιθυμία **άρσης του άλγους**, ως μετουσίωση του γνωστού σώματος, δημιουργώντας νέες φαντασιώσεις και σενάρια, τα οποία κωδικοποιημένα σε μεταφορές - ως αναπαραστατικό μέσο - θυμίζουν εξέλιξη των **Μεγάλων Μεταφορών**¹¹. Γνωστές έννοιες της Κυβερνοκουλτούρας, όπως ο **Κυβερνοχώρος (Cyberspace)** αντιστοιχίζονται σε μεγάλες μεταφορές ως εξελίξεις τους. Pattern και Great Chain of Being είναι μερικές από αυτές αποδεικνύοντας πως κάθε πτυχή της πραγματικότητας δημιουργεί και αντλεί δεδομένα αναλυμένα και επεξεργασμένα διαμέσου μιας συνεχούς διεργασίας βρόχου.

¹ C. Lévi-strauss, **STRUCTURAL ANTHROPOLOGY**, trans. C.Jacobson, B. Grundfest Schoepf. New York: BASIC BOOKS Inc, 1967 (1963), σελ 84.

² Hall, E.T., **THE HIDDEN DIMENSION, MAN'S USE OF SPACE IN PUBLIC AND PRIVATE**. London: The Bodley Head Ltd, 1969, pg x.

³ N. Marda, C. Kakalis, O. Ioannou, "Pedagogical approaches to embodied topography: A workshop that unravels the hidden and imaginary landscapes of Elaionas". **ZARCH**. 2017, Vol.8, σελ. 288-299.

⁴ Hall, E.T., *op.cit.*, σελ 1.

⁵ R. L. Schwarz, **Metaphors and Action Schemes: Some Themes in Intellectual History**, Lewisburg Bucknell University Press. London: Associated University Presses, 1997, σελ. 11.

⁶ N. Σιδέρης, **Αρχιτεκτονική & Ψυχανάλυση: Φαντασίωση και Κατασκευή**. Αθήνα: FUTURA, 2006, σελ. 48.

⁷ R. L. Schwarz, *op.cit.*, σελ 65.

⁸ N. Σιδέρης, *op.cit.*, σελ 50.

⁹ N. Nemura, "A Study Of Change Of The Body View In Cyberculture", **Journal of Socio-Informatics**. Nov. 2014, Vol. 7, No.1, σελ. 37-46.

¹⁰ *ibid.*, σελ. 37-46.

¹¹ Γνωστές ως "**Basic Metaphors**", "**Root Metaphors**", R. L. Schwarz, *op.cit.*, σελ 38.

— Β. ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΚΕΦΑΛΑΙΩΝ —

Στόχος της έρευνας αυτής είναι η σύνθεση ενός δικτύου συσχετίσεων εννοιών που εμπλέκονται μεταξύ τους, σε διαφορετικά επίπεδα αλλά με οδηγό μία κοινή αρχή. Τη λογική πως η σύνθεση της πραγματικότητας ανήκει σε μια διαδικασία διάδρασης **κυβερνητικής χροιάς**, της μορφής **κουλτούρα** → **εμπειρία** → **proxemics** → **επιθυμία** → **φαντασίωση** → **δημιουργία** → **μεταφορά** → **κουλτούρα κτλ.** Αυτό επιχειρείται με τη διατύπωση των τακτικών με τις οποίες βιώνεται ο χώρος και το σώμα, αλλά και η κατανόηση των τρόπων αντίληψης και τελικά επιθυμίας μετασχηματισμού αυτών των εμπειριών. Αποδεικνύοντας, επομένως, πως η γνώση και η αντίληψη του υποκειμένου περί της έννοιας της πραγματικότητας είναι ενσωματωμένη στον θεσμικό ιστό της κοινωνίας. Πως η πραγματικότητα είναι μια κατασκευή, δημιουργημένη, μέσα στο πλαίσιο της εκάστοτε κουλτούρας, από έναν συνεχή βρόχο αλληλοεπηρεασμού υποκειμένου και αντικείμενου με οδηγό την έκφραση ακόμη και των πιο παράλογων σεναρίων.

Μεθοδολογικά, και για την ενίσχυση του παραπάνω στόχου, κάθε κεφάλαιο ασχολείται με την ανάλυση μιας συγκεκριμένης πτυχής της καθημερινότητας. Κάθε μία αποτελεί 'είσοδο' προς διεργασία με το εξαγόμενο να αποτελεί είσοδο για την ανάλυση της επόμενης πτυχής προς μελέτη. Η διεργασία αυτή αναζητά κοινά στοιχεία και συνδέσεις μεταξύ των πτυχών εξάγοντας έτσι δεδομένα έτοιμα να χρησιμοποιηθούν σε επόμενο βρόχο ανάλυσης. Στο τέλος, όλα τα εξαγόμενα στοιχεία εισάγονται στον βρόχο ανάλυσης από τον οποίον προκύπτει μια γενικότερη ιδέα βρόχου.

Στο πρώτο μέρος, η έρευνα ασχολείται με τις έννοιες **Κυβερνοκουλτούρα (Cyberculture)** και **Proxemics**. Διακρίνεται, η Κυβερνοκουλτούρα, στις περιόδους που χαρακτηρίζονται από το κίνημα **Κυβερνοπάνκ (Cyberpunk)** και την σύγχρονη Κυβερνοκουλτούρα και επεξηγείται η σημασία του **Κυβερνοχώρου (Cyberspace)**, και άλλων σχετικών περιφερειακών εννοιών, σε κάθε μία από αυτές. Διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο αυτές οι χαρακτηριστικές έννοιες της Κυβερνοκουλτούρας (πχ Κυβερνοχώρος και Cyborg) έχουν επηρεαστεί από τη θεωρία του Δυισμού αλλά και έχουν επηρεάσει την αντίληψη του σώματος και του χώρου. Εμφανίζονται έτσι, σε πολιτισμικό πλαίσιο, οντότητες των οποίων η ύπαρξη θίγει ζητήματα εδαφικότητας και ορίων, φυσικών και μη, οργανικών και μη. Συνδυάζοντας αυτές τις θεωρίες, και δίνοντας παράλληλα έμφαση στις **τακτικές** (πληροφορία, έλεγχος, ριζοσπαστικότητα, υπεξαίρεση) του κινήματος Κυβερνοπάνκ, σκιαγραφούνται επιθυμητές τάσεις διαφυγής από το σώμα μέσω χρήσης τεχνολογιών και τη δημιουργία νέων αντίστοιχων εμπειριών, γεγονός που μας επαναφέρει στο σήμερα και την έννοια των **Proxemics** (Digital και μη). Μέσα από το έργο των E.T.Hall, McArthur, A. Nusselder, D. Bell, και άλλων, καθώς επίσης μέρους της έρευνάς μου "**Έλεγχος και Ριζοσπαστικότητα στο κίνημα Κυβερνοπάνκ**" γίνεται διακριτή η επιθυμία εναντίωσης στην έννοια της καταπίεσης και συγκεκριμένα τη σχετική με τους σωματικο-χωρικούς περιορισμούς.

Περνάμε έτσι στο δεύτερο μέρος της έρευνας, στο οποίο περιγράφεται ο τρόπος διατύπωσης και αναπαράστασης **επιθυμιών**, ως διαδικασία που πηγάζει τόσο από το ίδιο το άτομο αλλά και από την κουλτούρα στην οποία εγγράφεται αυτό. Μέσα από το έργο των N. Σιδέρη, J. Lacan, J.F. Lyotard, A. Nusselder και τις αναφορές τους σε θεωρίες όπως του S. Freud, περιγράφεται ένα ταξίδι από την εμπειρία και την επιθυμία, στην **φαντασίωση** και την προσπάθεια διατύπωσής της μέσω τακτικών **δημιουργίας** σεναρίων με υποκείμενο και αντικείμενο. Έτσι, στο δεύτερο μισό της συγκεκριμένης ενότητας διερευνάται η έννοια της **μεταφοράς** ως μια μορφή τέτοιας δημιουργικής έκφρασης μέσα από την έρευνα του R. L. Schwarz. Η έννοια της μεταφοράς αποκωδικοποιείται σε μέρη και είδη, ενώ επίσης περιγράφεται η χωρική και σωματική διάστασή της σε συνδυασμό με τα σχήματα δράσης, επιχειρώντας κατά συνέπεια και τον συσχετισμό της με την επιστήμη των Proxemics. Γίνεται εστιασμός στις **Μεγάλες Μεταφορές** που φανερώνουν ιδιαίτερη ταύτιση με στοιχεία της Cyber κουλτούρας, τις τακτικές του Κυβερνοπάνκ κινήματος και της σχέσης χώρου και σώματος.

Από τη δημιουργία των Μεταφορών ως μέσο έκφρασης περνάμε στο τρίτο μέρος της έρευνας. Γίνεται συσχετισμός των Κυβερνοπάνκ τακτικών με τις Μεγάλες μεταφορές για να συνθέσουν τελικά νέες, τις **Κυβερνομεταφορές**. Συγκεκριμένα, γίνεται εστιασμός σε εκείνες τις σχετικές με σωματικούς και χωρικούς προσδιορισμούς. Αντιμετωπίζοντας το τρίπτυχο **Meatspace - Interface- Κυβερνοχώρου** ως την μεταφορά του **Great Chain of Being**, υπό το πρίσμα των τακτικών πληροφορία και έλεγχος, οι περιφερειακές έννοιες του τρίπτυχου, αποκωδικοποιούνται και επεξηγούνται αναλυτικά και με μεταφορικές προθέσεις, με τη βοήθεια του

έργου των B. Hookway, A. Nusselder, και άλλων. Το σώμα επιμένει να διαδραματίζει ιδιαίτερο ρόλο στο προαναφερθέν τρίπτυχο καθώς επιθυμεί την οικειοποίηση και βίωσή του. Καθώς ο χώρος αποκτά άλλες μορφές, έτσι και το σώμα επιθυμεί τον μετασχηματισμό του, ακολουθώντας τις τακτικές ριζοσπαστικότητα και υπεξαίρεση. Με αυτή τη συλλογιστική, στην τελευταία ενότητα του τρίτου μέρους της έρευνας αυτής επιχειρείται η σκιαγράφηση των χαρακτηριστικών μορφών και ορισμών που αποκτά το σώμα, κατά την αντιμετώπισή του καθ' όλο το ταξίδι μετασχηματισμού του σε **μετα-ύπαρξη** - από την πρώιμη Κυβερνοκουλτούρα μέχρι την σύγχρονη - υπό το πρίσμα των αντίστοιχων Μεγάλων Μεταφορών, την σχέση του με τη θεωρία του Great Chain of Being και με οδηγό τη δουλειά θεωρητικών όπως οι P. Levy, K. Hayles και G. Agamben.

— Γ. ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΕΙΣ —

Η συγκεκριμένη διπλωματική αποτελεί εξέλιξη γενικότερης προσωπικής έρευνας, η οποία - ακαδημαϊκά τουλάχιστον - ξεκινάει το 2015 με τη διάλεξη "**Έλεγχος και ριζοσπαστικότητα στο Κίνημα Κυβερνοπάνκ**," κατά το πλαίσιο των σπουδών της συγγραφέως στη Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Ε.Μ.Π.

Σχετικά με τις ορολογίες, εντός του κειμένου και για τη διευκόλυνση της ροής ανάγνωσης μέσω της ελαχιστοποίησης μεταβάσεων μεταξύ των δύο γλωσσών, επιλέγεται η χρήση των ελληνικών εκδοχών μόνο για εκείνες οι οποίες, είτε η χρήση τους έχει πλέον καθιερωθεί στην καθομιλουμένη είτε αποτελούν νεολογισμοί της συγγραφέως. Στους πίνακες και τα διαγράμματα χρησιμοποιείται η αγγλική γλώσσα για την ανάδειξη της σημασίας των εννοιών εντός ενός κοινού γλωσσολογικού πλαισίου.

Τα διαγράμματα, οι πίνακες και οι αποδόσεις των αγγλικών αποσπασμάτων έγιναν από τη συγγραφέα, εκτός των περιπτώσεων που δηλώνεται το αντίθετο.

Ευαγγελία Μώρη, Οκτώβριος 2019

ΕΙΣΟΔΟΣ 1. ΑΠΟΚΩΔΙΚΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ

“The future is already here — it’s just not very evenly distributed.”¹²

Το **μοτίβο** έχει ως εξής. Ο άνθρωπος δημιουργείται, ο άνθρωπος σκέφτεται, ο άνθρωπος δρα, ο άνθρωπος ενώνεται, ο άνθρωπος γεννά, ο άνθρωπος πεθαίνει. Σε κάποιο χρονικό σημείο αυτής της πορείας, ένας άλλος άνθρωπος δημιουργείται και συνεχίζει τη δική του ζωή, με την ίδια μορφή εξέλιξης. Πορείες γραμμικές που ωστόσο ενέχουν έναν κλειστό χαρακτήρα σε μορφή **βρόχου**: από μία πορεία προκύπτουν άλλες που κλείνουν σε βάθος χρόνου αφήνοντας πίσω άλλες να ακολουθήσουν. Το ερώτημα που προκύπτει αναστοχάζοντας κανείς αυτό το μοτίβο και τη σύνδεση της μιας πορείας με την άλλη είναι το ίδιο το προϊόν της γένεσης. Η γένεση παράγει ανθρώπους αλλά παράγει και δημιουργία με την πιο ευρύτερη έννοια: γεννά σκέψεις και ιδέες, ιδανικά και αξίες, ιστορίες και μύθους, τέχνη και τεχνολογία, γεννά οντότητες, υπάρξεις ανθρωπόμορφες και μη, δίκτυα και όρια, πολιτισμούς και συγκρούσεις, μίσος και προκαταλήψεις, χώρους που κατοικούν οι τυχεροί και χώρους όπου εκτοπίζονται ή οικειοποιούνται οι περιθωριοποιημένοι, κουλτούρες μέσα σε κουλτούρες, υποκουλτούρες.

¹² *‘The Future Has Arrived — It’s Just Not Evenly Distributed Yet’*,

<<https://quoteinvestigator.com/2012/01/24/future-has-arrived/>> , τελευταία επίσκεψη: 10/10/2019.

Όπως δηλώνεται στο άρθρο του παραπάνω συνδέσμου, τα λόγια αυτά του συγγραφέως William Gibson δε διαθέτουν ακριβή πηγή.

— 1.1. ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΥΛΤΟΥΡΑ —

"[...] speculative science and myth-making interact: The concepts, world-views, and images [...] are located at various points along a myth-science interface."¹³

Η **Κυβερνοκουλτούρα** (Cyberculture) από υποκουλτούρα, που αντλούσε στοιχεία της τεχνολογικής κοινωνικής και πολιτικής επικαιρότητας,¹⁴ κατόρθωσε να μετατραπεί σε παγκόσμιο καθημερινό φαινόμενο, έναν κοινό πολιτισμικό προσανατολισμό της κοινωνίας, μια συλλογή κουλτούρων και προϊόντων αυτών, η ύπαρξη των οποίων στηρίζεται στην έννοια του Διαδικτύου. Σύμφωνα με τον Pierre Lévy,¹⁵ η Κυβερνοκουλτούρα αποτελεί ένα σύνολο υλικών και άυλων, χειροπιαστών και πνευματικών τεχνικών, πρακτικών, συμπεριφορών, τακτικών και ιδεολογιών, προϊόντα αναπτυσσόμενα παράλληλα της εξέλιξης της έννοιας του κυβερνοχώρου(cyberspace), ή πλέον κοινώς γνωστού ως διαδίκτυο, καθώς μέσω αυτής της παγκόσμιας διασύνδεσης υπολογιστών ως νέο μέσο επικοινωνίας, κάθε γνώση και πληροφορία τροφοδοτεί και παράγει νέα πληροφορία, γνώση και δημιουργία. Η κυβερνοκουλτούρα αποτελεί το περιβάλλον μέσα στο οποίο η τεχνολογία διαδραματίζει καίριο και αναπόσπαστο μέρος στην καθημερινότητα του ατόμου και της συλλογικότητας φτάνοντας ακόμη και σε σημείο κορεσμού,¹⁶ καθώς σημασία της εμπεριέχει τόσο τη σχέση μεταξύ χρήστη και τεχνολογίας, όσο και μεταξύ ατόμων με ενδιάμεσο τα τεχνολογικά επιτεύγματα, και κατ'επέκταση τις διάφορες εμπειρίες, σωματικές και χωρικές που προκύπτουν.

Κυβερνητική

Cyberculture = cyber + culture ⇒ cybernetics + culture

Ετυμολογία

Όπως η ονομασία της προϊδεάζει, πρόκειται για μια κουλτούρα στην οποία η κυβερνητική διαδραμάτισε καίριο ρόλο. Η σχέση με την επιστήμη αυτή - που αποτελεί έναν υποκλάδο της επιστήμης συστημάτων - γίνεται διακριτή με το πρώτο συνθετικό cyber-. Η ετυμολογική διερεύνηση της ονομασίας συνδέει την επιστήμη αυτή με την έννοια του "κυβερνάω" "ελέγχω" "οδηγώ", καθώς προέρχεται από το αρχαιοελληνικό ουσιαστικό κυβερνήτης. Αρχικά η λέξη κυβερνήτης αναφέρεται στον καπετάνιο ενός πλοίου, και μαζί με τις συγγενικές της εμφανίζονται σε διάφορα έργα της αρχαίας ελληνικής γραμματείας, όπως στην *"Οδύσσεια"* του Ομήρου. Ωστόσο, στο πέρασμα των χρόνων μετασχηματίζεται, διατηρώντας παράλληλα την ελεγκτική χροιά της. Το έργο του Πλάτωνα, *"Αλκιβιάδης"*, θέτει τη βάση για την αλληγορική χρήση της, εξισώνοντάς την με την περιγραφή της τέχνης του κυβερνάν μιας πόλης. Ενώ, το 1834, ο André-Marie Ampère την εξελίσσει σε εφαρμογή πολιτικής επιστήμης, δημιουργώντας τον νεολογισμό cybernétique, που σκοπό έχει τη διαμόρφωση μιας ρυθμιζόμενης και δίκαιης κοινωνίας, όπως παρουσιάζει στο έργο του *"Essai sur la philosophie des sciences"*. Ο τελευταίος σταθμός της λέξης κυβερνήτης γίνεται το 1948, με τον Norbert Wiener, να συστήνει την *"επιστημονική μελέτη του ελέγχου και της επικοινωνίας στο ζώο και τη μηχανή"*, ως επιστήμη της Κυβερνητικής.

Πληροφορία και κυβερνητική

Σκοπός της κυβερνητικής, όπως την όρισε ο Wiener, αποτελεί ο μετασχηματισμός κυκλικής ροής μεταξύ ενέργειας και πληροφορίας. Η σημασία και η δύναμή της περιγράφεται στα διεπιστημονικά συνέδρια Macy με θέμα την Κυβερνητική, τα οποία έλαβαν χώρα την περίοδο 1941-1960. Οι συζητήσεις και θεωρίες κατά το πέρασμα των χρόνων της προσέδωσαν τη μορφή μιας οντότητας θεωρητικής υπόστασης, ανώτερης της ύλης και της ενέργειας,¹⁷ υπάρχουσα σε κάθε πτυχή της πραγματικότητας, των μηχανικών αλλά και των οργανικών βιολογικών συστημάτων, καθώς αυτά λειτουργούν μεταφέροντας τα ανάλογα δεδομένα στους διαδρόμους των

νευρικών δικτύων. Από ένα μήνυμα περιέχων πληροφορία σε μια απόφαση που εξάγει άλλα δεδομένα, η πληροφορία μετατρέπεται, όπως σχολιάζει και η N. Katherine Hayles, σε μη υλικό παράγωγο κάθε απόφασης που λαμβάνει κανείς και επομένως σε αγαθό που δύναται να προσφέρει δύναμη.¹⁸ Ο χαρακτήρας αυτός της πληροφορίας, οδήγησε χρόνια αργότερα στον ορισμό, από τον Lev Manovich,¹⁹ τριών κλάσεων προσώπων—φυσικών και νομικών—που σχετίζονται με αυτή· τους παραγωγούς, τους συλλέκτες και τους αναλυτές της πληροφορίας.

Λειτουργία κυβερνητικής μηχανής

Αρχή της λειτουργίας μιας κυβερνητικής μηχανής, τεχνητής ή έμβοιας, αποτελεί η επικοινωνία μεταξύ δέκτη και πομπού που την απαρτίζουν. Η λειτουργία βασίζεται στις τακτικές του ελέγχου, της επικοινωνίας της ανάλυσης και της ανάδρασης. Ιδιαίτερο γνώρισμα της κυβερνητικής μηχανής αποτελεί η *"κυκλική ροή πληροφορίας"*,²⁰ η σε βρόχο λειτουργία της, η οποία χαρακτηρίζεται από τέσσερα συν ένα στάδια· πρόκειται για τον ορισμό του πλαισίου ή αλλιώς του περιβάλλοντος εντός του οποίου λειτουργεί η μηχανή ή το σύστημα, τη διαλογή και εισαγωγή δεδομένων, την επεξεργασία και ανάλυση αυτών, την εξαγωγή προϊόντων διαφόρων ειδών μορφής πληροφορίας.²¹ Στο τέταρτο στάδιο το εξαγόμενο προϊόν είτε 'εκλύεται' ατόφιο στο περιβάλλον, είτε προκαλεί ανάδραση (feedback) καθώς μέρος του επιστρέφει στην είσοδο του συστήματος, μαζί με άλλα δεδομένα του περιβάλλοντος, και το τροποποιεί.²² Η επιτυχία του τελεολογικού χαρακτήρα της μηχανής προκύπτει στην περίπτωση κατά την οποία ο έλεγχος, δηλαδή οι δράσεις που σκοπεύουν στην επίτευξη στόχων, έρθει σε επικοινωνία και συνδυαστεί με το περιβάλλον· είτε το εξαγόμενο προϊόν επαναχρησιμοποιηθεί είτε όχι, ολόκληρο ή μέρος του θα συσχετιστεί με το περιβάλλον και θα το επηρεάσει, ανάλογα με την ερμηνεία της σύγκρισης αρχικού στόχου και νέας κατάστασης.²³ Η λειτουργία λήψης και εκμετάλλευσης ερεθισμάτων και δεδομένων καθιστά την επικοινωνία και τον έλεγχο ως βασικές και απαραίτητες διεργασίες τόσο των μηχανών όσο και των έμβιων οργανισμών, οδηγώντας στην εξισωσή τους ως όμοια στοιχεία απέναντι στις αντιλήψεις της κυβερνητικής και εν τέλει στην αναλογία μεταξύ μυαλού και υπολογιστή.

Επιστημονικές εξελίξεις_Περιληπτικά

Αυτός ο συσχετισμός επηρεάστηκε από και συντέλεσε στην εφαρμογή της κυβερνητικής επιστήμης στους τομείς της πληροφορικής και της ρομποτικής, οδηγώντας στην εξέλιξη της επιστήμης της Τεχνητής Νοημοσύνης (T.N.).²⁴ Παράλληλα, επιτεύγματα όπως η εφεύρεση του προσωπικού υπολογιστή (PC, 1970) και του προαγγέλου του διαδικτύου, ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network, 1960) στις δεκαετίες μεταξύ '50 και '70 προκαλούν την Ψηφιακή επανάσταση (Digital Revolution), εισάγοντας κατά συνέπεια την Τρίτη Βιομηχανική Επανάσταση (3rd Industrial Revolution). Από τη λογική ανταλλαγής πληροφορίας ως σκοπό των δικτύων υπολογιστών (computer network, data network)²⁵ προκύπτει το Διαδίκτυο, και η εφαρμογή του παγκόσμιο ιστού (World Wide Web, WWW, 1989-1990, με μαζική προσβασιμότητα το 1991). Σε συνέχεια της αντίληψης διαχείρισης μεταφοράς και ανταλλαγής πληροφορίας με άμεσο τρόπο, εισάγεται στα τέλη του 1970, σύμφωνα με τον Manuel Castells, η Εποχή της πληροφορίας (Information Age).²⁶ Το χαρακτηριστικό στοιχείο αυτής της εποχής γίνεται το καθημερινά εκμεταλλευτόμο αγαθό σε κοινωνικές και διαπροσωπικές διαδικασίες,²⁷ αποτελώντας εν τέλει παράγοντα εξέλιξης της Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνίας (Information and

¹⁸ Στο ίδιο, σελ. 52

¹⁹ Manovich (όπως αναφέρεται στο M. Pasquinelli, "METADATA SOCIETY", in Braidotti, R., Hlavajova, M. (eds.) *Posthuman Glossary*. Bloomsbury Academic, 2018, pg 398-402)

²⁰ Κ. Ντάφλος, *Τακτικές Τεχνοπολιτικών Μέσων, Διαδικασίες συγκρότησης κοινών τόπων - Διατάξεις*. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά συγγράμματα και βοηθήματα, 2015, σελ 133.

²¹ P. Squara, D. Journois. Intelligence-based medicine. Available from Nature Precedings <<http://hdl.handle.net/10101/npre.2009.3196.1>>, 2009

²² B. Cotton, O. Richard, *Λεξικόραμα του Κυβερνοχώρου: Ένα εικονογραφημένο λεξικό όρων από τα πολυμέσα ως την εικονική πραγματικότητα*, μτφ. Χ. Τόμπρας, Αθήνα: Τερζόπουλος, 1996.

²³ Κ. Ντάφλος, όπ. αν. σελ 133.

²⁴ P. Pangaro, *Getting Started Guide to Cybernetics*, 2013. <<http://www.pangaro.com/definition-cybernetics.html>>

²⁵ L.A. Lievrouw, S. Livingstone (eds), *Handbook of new media : social shaping and consequences of ICTs*. London: Sage, 2002, σελ. 253.

²⁶ M. Castells, *The Information Age: Economy, Society and Culture Volume 1: The Rise of the Network Society. 2nd ed.* Oxford: Wiley Blackwell, 2010, σελ. 8.

²⁷ L. A. Lievrouw, "What's changed about new media? Introduction to the fifth anniversary issue of new media & society", *New Media & Society*, 2004, 6, σελ. 9-15.

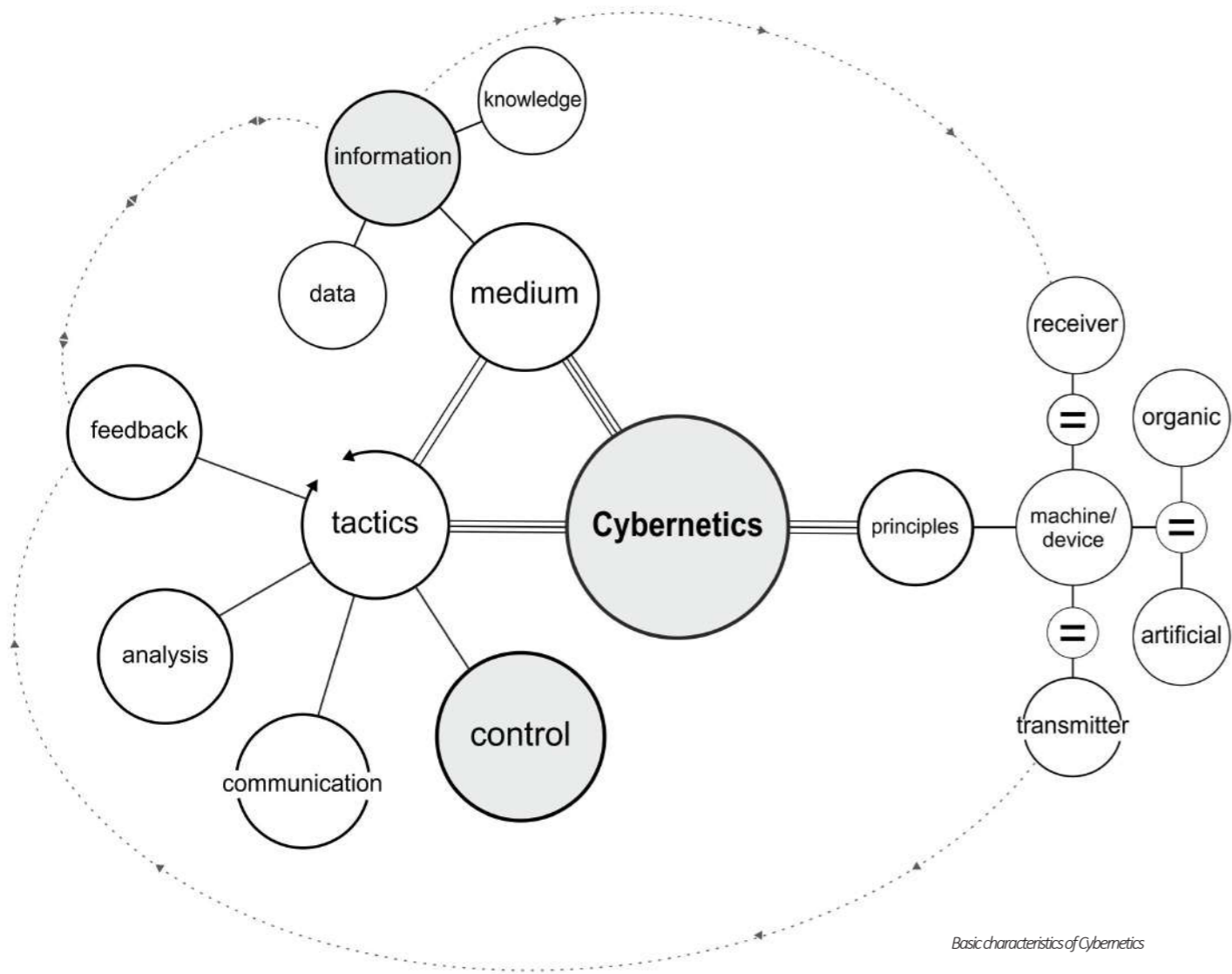
¹³ C. Fredericks, *The Future of Eternity: Mythologies of Science Fiction and Fantasy*, Bloomington: Indiana University Press, 1982, p. 170.

¹⁴ Για μια ιστορική και κοινωνική επιρροή στο κίνημα κυβερνοπάνκ Βλ., Ε. Μώρη, *Έλεγχος & Ριζοσπαστικότητα στο κίνημα Κυβερνοπάνκ*. Αθήνα: Ε.Μ.Π., Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Ιούλιος 2015.

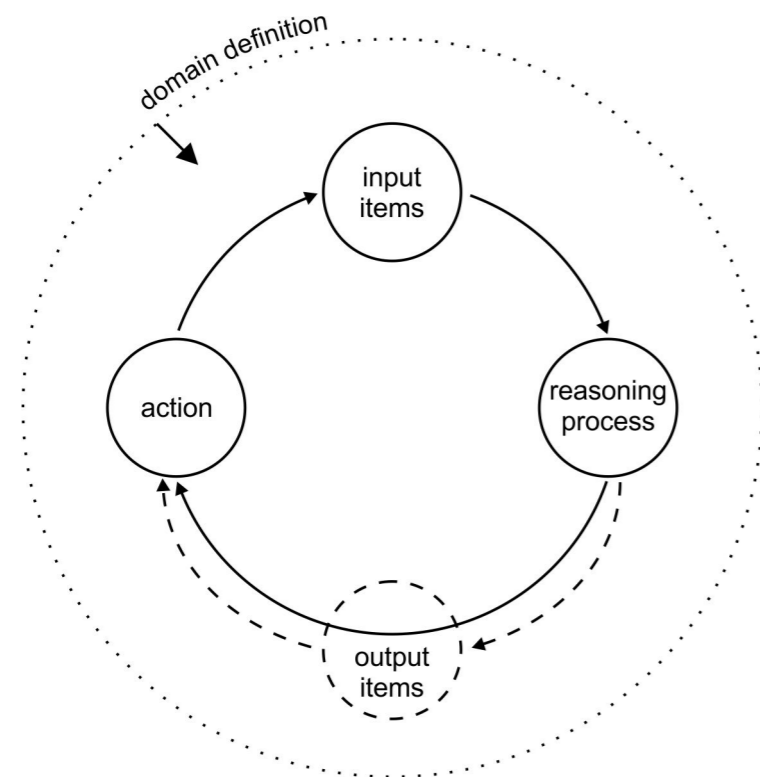
¹⁵ Lévy, P *Cyberculture*, Editions Odile Jacob-Editions du Conseil del' Europe, 1997, pg 17

¹⁶ D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson*. London: The Athlone Press, 2000, pg xi

¹⁷ K. Hayles, *How We Became Post Human- Virtual Bodies in Cybernetics, Litterature, and Informatics*. The University of Chicago Press, Chicago & London, 1999, Σελ. 50-51.



Basic characteristics of Cybernetics



Cybernetic loop

Communication Technology, ICT). Οι δυτικές κοινωνίες, εντός των οποίων εξελίσσονται και εφαρμόζονται με ραγδαίο ρυθμό οι εν λόγω τεχνολογίες, συμμετέχουν σε μια υψηλά τεχνολογική παγκόσμια οικονομία, στο πλαίσιο της οποίας, δύναμη αποτελεί η κατακτημένη γνώση, ακολουθώντας κανόνες μεταβίβασης, διαμόρφωσης, πώλησης, ανταλλαγής, δεδομένων και πληροφορίας.²⁸

Έλεγχος

Γύρω από αυτές τις εξελίξεις τεχνολογικών ζητημάτων κινείται η Κυβερνοκουλτούρα, αντλώντας έμπνευση από ευδιάκριτα αλλά και λανθάνοντα στοιχεία, έτοιμα να μεταφραστούν αλληγορικά με τη βοήθεια μεταφορικών μοτίβων. Στο έργο του, *“Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century,”* ο Mark Dery τη συνδυάζει με υποκοιτούρες που σχετίζονται με τους υπολογιστές,²⁹ συνδέοντάς τις παράλληλα με θεσμούς και τακτικές που φαινομενικά δε συνάδουν μαζί της, όπως τα tribal tattoos. Παράλληλα, η Oksana Timofeeva χρησιμοποιεί την έννοια των zombies³⁰ για να περιγράψει την κοινωνική και πολιτική σημασία τους, από σκλάβους των Αμερικανών κατά τις αποικιοκρατικές τους επεκτάσεις, σε προϊόντα τεχνικών νοοδοο της Αϊτής, σε σκλάβους του καπιταλισμού, εξαρτώμενους από την υλική υπόστασή τους.³¹ Παράδειγμα αποτελεί η χρήση της έννοιας νοοδοο από τον William Gibson για την περιγραφή της δομής μιας επιχείρησης που στόχο έχει την εκτέλεση των πιστεύω ως εργασία και δουλειά παρά ως έννοιες *“σωτηρίας και υπέρβασης.”* Κάθε πτυχή αυτών των ασυνήθιστων στοιχείων είναι ποτισμένη με την έννοια της εκμετάλλευσης και της υποτέλειας, χαρακτηριστικά της ύπαρξης ενός ρομπότ,³² μια μεταφορά για την επιθυμία *“κατοχής ανθρώπινων σκλάβων.”*³³ Σκεπτόμενοι τη σημασία του πρώτου συνθετικού cyber-, η σύνδεση γίνεται εύλογη. Τα πολιτισμικά αυτά χαρακτηριστικά είναι τακτικές επιδείξεις και επιβολής **ελέγχου**, σε επίπεδο ατομικό αλλά και συλλογικό, στην ιεράρχηση και οργάνωση μιας κοινωνίας.

Νους και σώμα

Η σχέση ιεραρχίας ελέγχου και κοινωνίας αναπαριστάται με τη μεταφορά του πολιτικού σώματος (body-politic), ήδη από τον 17ο αιώνα, ταυτίζοντας ισομορφικά την εξουσία (βασιλιά, ηγεμόνα, μονάρχη κτλ) με το κεφάλι (ή με την καρδιά) και τον λαό με τον κορμό, ενώ τα άλλα μέρη της πόλης αντιστοιχίζονται στα υπόλοιπα μέλη του σώματος: ο νόμος στο νευρικό σύστημα, ο στρατός στα άνω άκρα, το εμπόριο στα κάτω άκρα ή στο στομάχι και αναλόγως τα υπόλοιπα.³⁴ Πέρα από την προβληματική του φύλου κατά τη χρήση του ανθρώπινου σώματος ως μεταφορική αναπαράσταση, τονίζεται και η διαλεκτική μεταξύ νου και σώματος. Θεωρώντας τη βασική αρχή εξουσίας ως ανάλογη του κεφαλιού, και κατά συνέπεια το μυαλό ως περιεχόμενό του, το υπόλοιπο σύνολο της πόλης-σώματος διαχωρίζεται και υποβιβάζεται σε σημασία. Η λογική του κορμού ως υποχείριο του κεφαλιού φέρνει στο προσκήνιο τον dualism (dualism) σώματος και νου διακρίνοντας το δεύτερο σε κάτι το άυλο - το οποίο ο René Descartes ταυτίζει με την συνείδηση (consciousness) - και το σώμα σε ύλη, σε μια μηχανή,³⁵ μετά την παύση λειτουργίας της οποίας το μυαλό συνεχίζει να υπάρχει λόγω του μη φυσικού και χωρικού χαρακτήρα του. Το ζεύγος αυτό σύμφωνα με την Elizabeth Grosz³⁶ παράγει και συνοδεύει άλλα αντιθετικά και δυαδικά ζεύγη, όπως έσω και έξω, εαυτός και άλλος, πραγματικότητα και εμφάνιση, μηχανισμός και ζωτικότητα κ.α. Η δυαδικότητα αυτών των στοιχείων, και η προαναφερθείσα συσχέτιση μυαλού και υπολογιστή, ανέπτυξε την επιθυμία για απόδραση από το σώμα κατά την πρώιμη κυβερνοκουλτούρα.³⁷ Η επιθυμία αυτή αρχίζει και αποκτά εννοιολογική σάρκα από πλήθος πολιτισμικών έργων που περιγράφουν κόσμους του κοντινού μέλλοντος, όπου η σωματική διαφυγή γίνεται εφικτή μέσω της τεχνολογίας. Εδώ σημειώνεται ουσιαστικά και η αρχή διαμόρφωσης της κυβερνοκουλτούρας.

²⁸ Ε. Μώρη, όπ. αν. σελ 32.

²⁹ M. Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. New York: Grove Press, 1996, pg 14.

³⁰ O. Timofeeva, “Zombie”, in Braidotti, R., Hlavajova, M. (eds.) *Posthuman Glossary*. Bloomsbury Academic, 2018, pg 690-693)

³¹ D. Cavallaro, όπ. αν. σελ 61.

³² Γ.Δ. Μπαμπινιώτης, *Λεξικό της Νέας Ελληνικής γλώσσας, δεύτερη έκδοση*. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας ΕΠΕ, 2002.

³³ M. Kang, *Sublime Dreams of Living Machines: The Automaton in the European Imagination*. Harvard University Press, 2011.

³⁴ H.J. Nast, S. Pile (ed), *Places through the body*. London: Routledge, 1998, pg 44.

³⁵ Κρυστάλλη Τραμπλ, Μ., *ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ - ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗ ΣΤΗ ΔΙΑΣΚΕΥΗ*. Αθήνα: Ε.Μ.Π., Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του Χώρου, Κατεύθυνση Α: Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός, 2016, σελ 13

³⁶ E. Grosz *Volatile bodies, Toward a Corporeal Feminism*, Indiana University Press, 1994, σελ 3

³⁷ E. Brian “The ‘Virtual’ Body and the Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman.” In Laura Guillaume and Joe Hughes (eds.), *Deleuze and the Body*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011

Περίοδοι

Χρονικά αισθητικά και σημασιολογικά η κυβερνοκουλτούρα διακρίνεται σε δύο περιόδους - τα όρια των οποίων πολλές φορές γίνονται θολά - το κίνημα Κυβερνοπάνκ, που προηγήθηκε του παγκόσμιου ιστού (World Wide Web ή WWW) και τη σύγχρονη Κυβερνοκουλτούρα, η οποία ξεκίνησε με τη δημιουργία του WWW και συνεχίζει να βασίζεται στην ανάπτυξη και επέκτασή του.

1η περίοδος - Κυβερνοπάνκ

Το Κυβερνοπάνκ³⁸ αποτελεί μια τροποποιημένη, εξελιγμένη μορφή της Επιστημονικής Φαντασίας (ΕΦ), καθώς προέκυψε από τον εμποτισμό της τελευταίας με τις συνέπειες τεχνολογικών επιστημονικών και κοινωνικών εξελίξεων. Η σημαντικότητα του κοινωνικού του χαρακτήρα το μετουσίωσε από κίνημα της λογοτεχνικής κοινότητας, σε φαινόμενο που επηρέασε τους χώρους του κινηματογράφου, των comics και video games, τη μόδα ακόμη και εκείνον του εγκλήματος.

Κίνημα Πανκ(Punk)³⁹

“Ο θυμός είναι ενέργεια.”⁴⁰

Έχοντας ήδη περιγράψει την σημασία και εξέλιξη του πρώτου συνθετικού του Κινήματος, μένει να οριστεί και το δεύτερο. Με τον όρο Πανκ γίνεται πλέον αναφορά στο μουσικό και κοινωνικό κίνημα της δεκαετίας του '70. Ωστόσο, σαν λέξη εμφανίζεται σε έντυπη μορφή ήδη από το 1596, αναφερόμενη στην έννοια της ιερόδουλης, ενώ κατά τον 20ο αιώνα αρχίζει να χρησιμοποιείται ως συνώνυμο του απατεώνα, αλήτη και γενικά εκφράσεων που αντιστοιχούν σε παρίες και άτομα του περιθωρίου.⁴¹ Η προσβλητική χροιά της λέξης έρχεται στα τέλη του 1971 για να μεταφράσει ειρωνικά τον γενικότερο αρνητικό χαρακτηρισμό που προσδίδει η κοινωνία στους ακόλουθους και δημιουργούς της εναλλακτικής rock μουσικής σκηνής, η οποία αρχίζει να διακρίνει την εποχή από τα μέσα της δεκαετίας του '60.⁴² Αρχή δημιουργίας στην περίπτωση της Αγγλίας αποτέλεσε η ατμόσφαιρα οικονομικής και εν τέλει κοινωνικής ύφεσης⁴³ που άρχισε να πλήττει ιδιαίτερα τα κατώτερα στρώματα. Εντός αυτού του κλίματος, η αισθητική πλευρά του Πανκ ήρθε από την Αμερική, όπου είχε πρόσφατα αρχίσει να σχηματίζεται, και βρήκε πρόσφορο έδαφος καθρεφτίζοντας τις προβληματικές της εποχής, μέσα από τη χρήση δυνατών και άγριων ήχων, τις προκλητικές για την εποχή αμφιέσεις και κομμώσεις, τους επικριτικούς αντιδραστικούς και χλευαστικούς στίχους απέναντι στο οικονομικό, πολιτικό και κοινωνικό καθεστώς· τα συνθήματα που προέβλεπαν τον προβληματισμό και παράλληλα απάθεια απέναντι στο χάος της εποχής που υποσχόταν ένα ελλειπές μέλλον, τις εγκληματικές τακτικές με σκοπό την εξασφάλιση του απαραίτητου μουσικού εξοπλισμού. Πρακτικές συλλογής πληροφοριών, ιδεών και τακτικών από κάθε τομέα, με σκοπό την σύνθεση μουσικής αλλά και άλλων εκφραστικών μέσων· γκραφίτι, D.I.Y. μόδα και αντικείμενα, οπτικά και ακουστικά συνθήματα, αποκτούν νόημα κ μορφή μέσω μιας διαδικασίας οικειοποίησης συνυφασμένη με την καταστασιακή υπεξαίρεση⁴⁴ χαρακτηριστικά αναρχικά, επαναστατικά, ριζοσπαστικά.

³⁸ Είναι επίσης γνωστό με τις ονομασίες Κίνημα, Ομάδα Mirrorshade, Ριζοσπαστική Σκληροπυρηνική ΕΦ, Κύμα της δεκαετίας του '80, Παράνομοι Τεχνολογιστές καθώς και Νευρομάντες.

W. Gibson, *Εικονικό Φως*, μτφ Γ. Μπαρουξής, Αθήνα: Αίολος 1993(1998), σελ. 98.

³⁹ Για μια πιο διευρυμένη έρευνα πάνω στο κίνημα Πανκ Βλ.,

- Μουτσόπουλος, Θ., *No feelings: Το εικαστικό punk*. Αθήνα: Futura, 1998.
- Beer, D., *Punk Sociology*. Palgrave Pivot, 2014.
- Mojo Magazine (ed), *Punk: Η ιστορία του*, μτφ. Πάνος Τομαράς, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2007

⁴⁰ Johnny Lydon-Rotten, Μουσικός

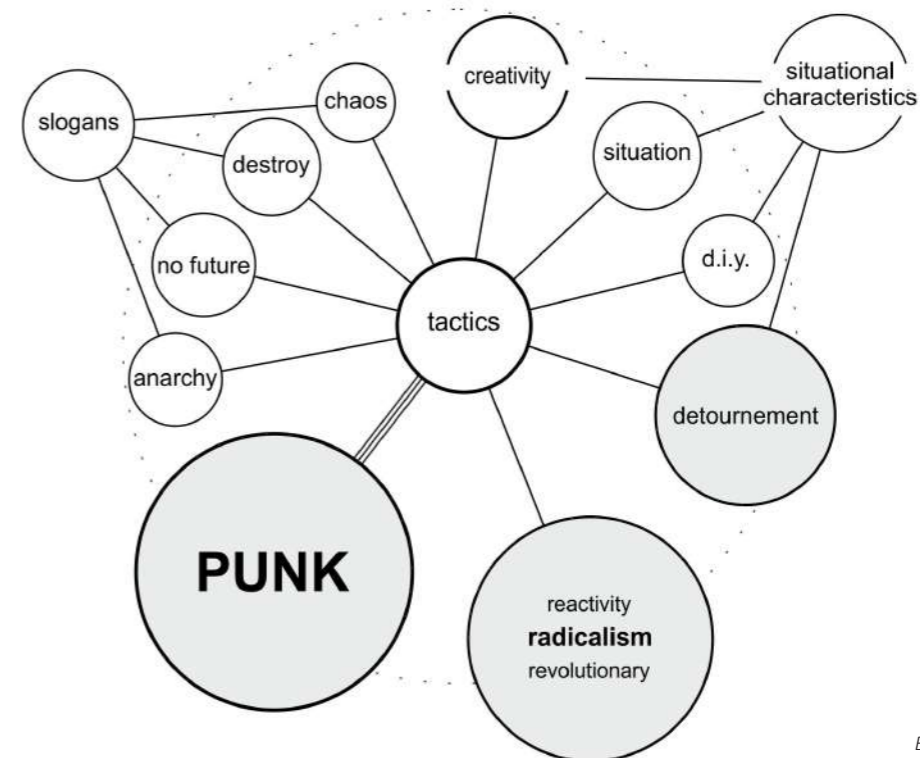
⁴¹ D. Beer, *Punk Sociology*. Palgrave Pivot, 2014, σελ. 915.

⁴² Mojo Magazine (ed), *Punk: Η ιστορία του*, μτφ. Πάνος Τομαράς, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2007, σελ. 14.

⁴³ Η οικονομία του Ηνωμένου Βασιλείου αντιμετώπιζε μεγάλο πρόβλημα στις αρχές της δεκαετίας του '70, οδηγώντας σε προβλήματα πληθωρισμού, ανεργίας και ανέχειας, και επομένως στη δυσχέρεια των πολιτών, και ιδιαίτερος των προερχόμενων από τις χαμηλότερες τάξεις. Στην Νέα Υόρκη ξεκίνησε, την ίδια εποχή, βασιζόμενο/στηριζόμενο περισσότερο στην αισθητική παρά στο μήνυμα, ακολούθησε εν τέλει την βρετανική πορεία.

E. Μώρη, όπ. αν.

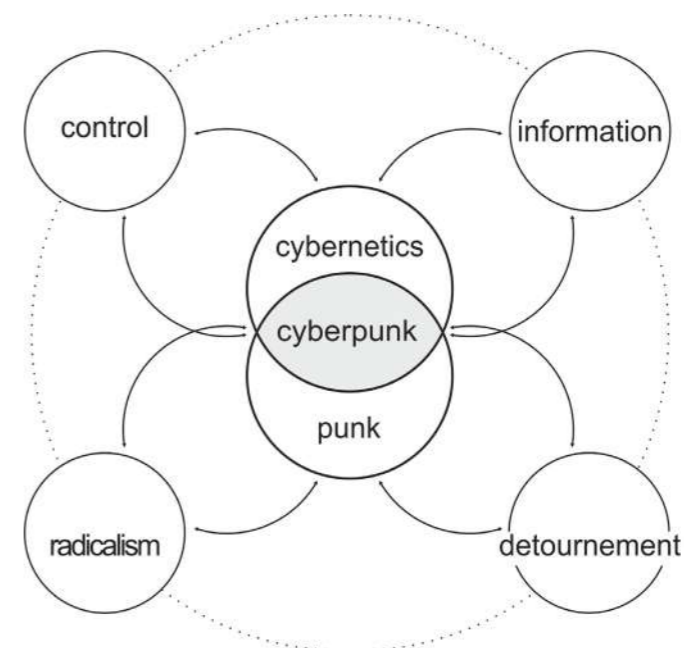
⁴⁴ Υπεξαίρεση (Detournement), οικειοποίηση και αλλαγή νοήματος παλαιότερου υλικού. “Η υπεξαίρεση ήταν ένας θορυβώδης διάλογος φτιαγμένος με ‘προκατασκευασμένα’ στοιχεία”, Θ. Μουτσόπουλος, όπ. αν. σελ. 53-54.



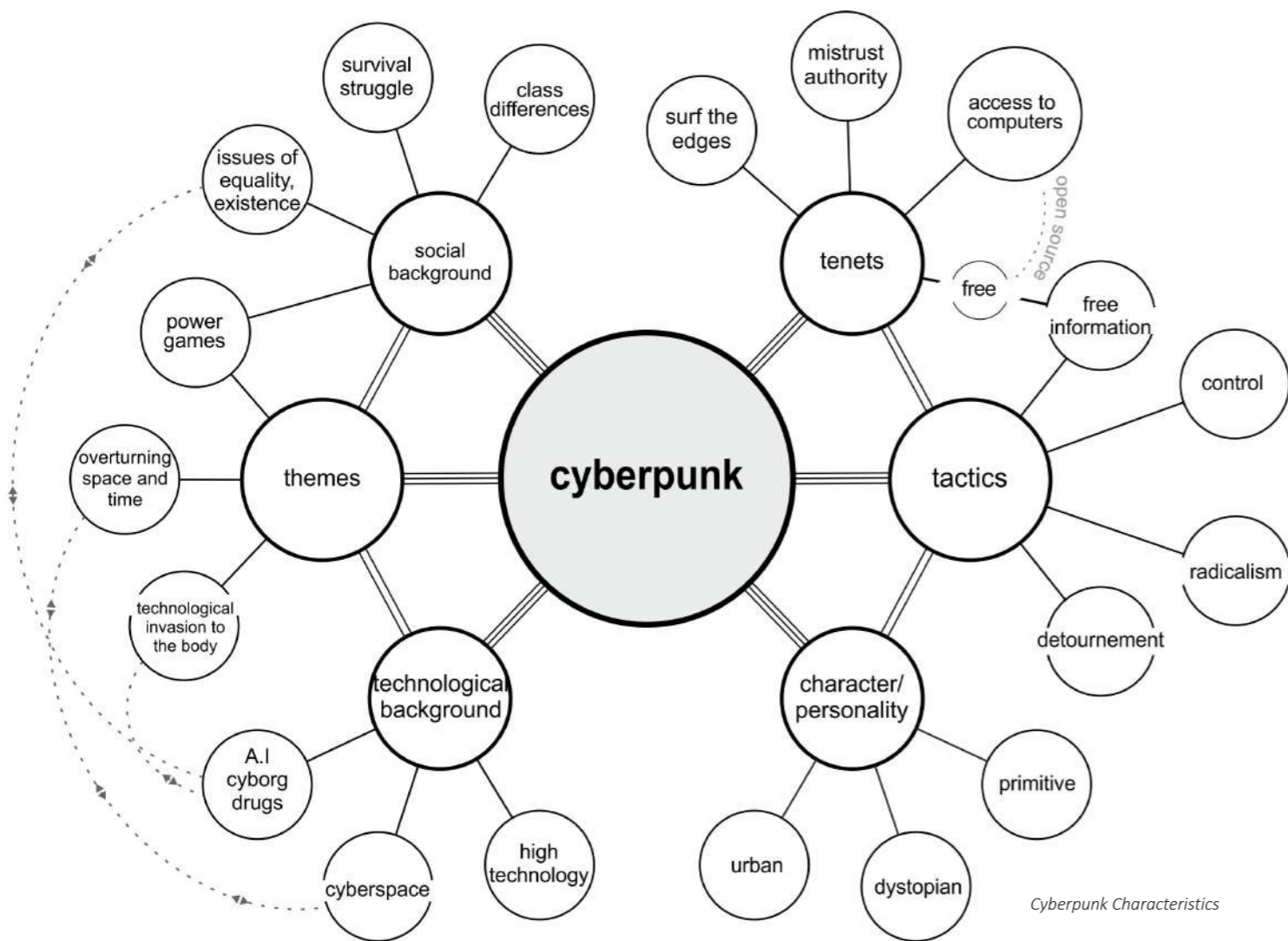
Basic Punk characteristics

Σύζευξη τομέων

Ο αντιδραστικός χαρακτήρας του Πανκ και οι ανατρεπτικές υποσχέσεις της εξέλιξης της κυβερνητικής επιστήμης, συνθέτουν γλωσσολογικά αλλά και εννοιολογικά, τον όρο Κυβερνοπάνκ(Cyberpunk), όταν το 1983 ο Bruce Bethke κατασκευάζει τον νεολογισμό αυτό ως τίτλο για την ομώνυμη μικρή ιστορία του. Η συγκεκριμένη λέξη χρησιμοποιείται έναν χρόνο αργότερα από τον συγγραφέα Gardner Dozois για να περιγράψει τη δουλειά του William Gibson, αναφερόμενος συγκεκριμένα στο έργο του τελευταίου, *Neuromancer*, εγκαθιδρύοντας εν τέλει την χαρακτηριστική ονομασία ενός ολόκληρου κινήματος.



Cybernetics + Punk



Χαρακτηριστικά Κυβερνοπάνκ

Θεματολογία

Θεματολογικά, το κίνημα περιγράφει κόσμους τεχνολογικού πλούτου και πρωτοτυπίας μέσα στο πλαίσιο κοινωνικής παρακμής και διαφθοράς, κόσμους που ακροβατούν μεταξύ ουτοπίας και δυστοπίας· εντός τους η τεχνολογική εξέλιξη δεν συνεπάγεται αντίστοιχη ταξική πολιτική ή οικονομική. Κατορθώνει κατά αυτόν τον τρόπο να σχολιάσει τη διαλεκτική μεταξύ ανάπτυξης και αρνητικών συνεπειών που αυτή δύναται να επιφέρει στα κατώτερα κοινωνικά στρώματα, τα οποία ωστόσο αγωνίζονται να επιβιώσουν και να αναρριχηθούν έξω από τον βούρκο της αδικίας. Η κυβερνοκουλτούρα καθίσταται έτσι σε υποκουλτούρα, εκεί όπου ο δρόμος είναι το έδαφος προσαρμογής της τεχνολογίας στην καθημερινότητα και το έδαφος αξιοποίησης κάθε πόρου που καταλήγει στα φυσικά και ψηφιακά χέρια των κατοίκων του, είτε πρόκειται για τα ισχύοντα τεχνολογικά μέσα, είτε για την τροποποίηση των απορριμμάτων των οικονομικά ισχυρότερων, χρησιμοποιώντας DIY τεχνικές, μετατρέποντας τον χώρο ανάπτυξης αυτών των τακτικών σε *“φυτώριο για την επανάσταση των νέων μέσων.”*⁴⁵

Δόγματα

Περιβάλλοντα επιτήρησης και πολυεθνικών δυνάμεων που ασκούν έλεγχο στην καθημερινότητα ανυποψίαστων πολιτών είναι τα σκηνικά όπου οι Κυβερνοπάνκς (Cyberpunks)⁴⁶ και Χάκερς (Hackers)⁴⁷ εφαρμόζουν τις ανατρεπτικές τακτικές, ανδρωμένοι με αισθήματα δυσπιστίας προς το κεφάλι του σύγχρονου τους πολιτικού σώματος, τολμούν να εκμεταλλευτούν με πειραματισμό κάθε γνώση και πληροφορία, στοχεύοντας στην εναντίωση απέναντι στους δυνάστες τους και στην επιβεβαίωση του δικαιώματος ελεύθερης και ισότιμης πρόσβασης σε κάθε τεχνολογικό μέσο και πληροφορία. Για την επίτευξη αυτών των στόχων και αξιών, των γνωστών ως **Δόγματα**,⁴⁸ που υπηρετούν οι ακόλουθοι του κινήματος, εφαρμόζονται οι βασικές τακτικές των δύο γενεσιουργών συνθετικών του κινήματος Κυβερνοπάνκ.

Τακτικές

*“ Control information, and power follows.”*⁴⁹

Πληροφορία

Η πληροφορία, η οποία σύμφωνα με τον τον N. Wiener αποτελεί στοιχείο ικανό να ενισχύσει τη βελτιστοποίηση της ανθρώπινης ζωής και των κοινωνιών,⁵⁰ γίνεται στο πλαίσιο του κυβερνοπάνκ, ο κύριος εκμεταλλεύσιμος πόρος, μέσω των τακτικών του ελέγχου, της ριζοσπαστικότητας και της υπεξαίρεσης. Προσθέτοντας κατά αυτό τον τρόπο μία ακόμη κατηγορία στις τρεις κλάσεις του Μανovich, αυτή των εκμεταλλευτών της πληροφορίας, μέσω νόμιμων και μη διεργασιών.

Έλεγχος και Ριζοσπαστικότητα

Στον χώρο του κυβερνοπάνκ, η κυβερνητική τακτική του ελέγχου αφορά σε συστήματα αντικειμένων και υποκειμένων, καταστάσεων και σχέσεων, τεχνολογικής και κοινωνικής φύσης. Σύμφωνα με τον Gilles Deleuze ο έλεγχος δεν αποτελεί πειθαρχία,⁵¹ αλλά μια μεθοδική και ενορχηστρωμένη διαδικασία ασυνείδητης επιβολής του ζητουμένου πάνω στους δέκτες του. Δίνοντας τη ψευδαίσθηση ευκαιριών στην ελευθερία, οι δέκτες δεν περιορίζονται ολοκληρωτικά, παραμένοντας ωστόσο υπό τον ζυγό του ελέγχου. Έτσι ακόμη και μια ατομικότητα,



⁴⁵ B. Cotton, O. Richard, όπ. αν.

⁴⁶ Ακόλουθοι του κινήματος Cyberpunk. Σύμφωνα με το The Jargon Lexicon, από τη δεκαετία του '90 και έπειτα η ονομασία Cyberpunks ταυτίστηκε με την υποκουλτούρα rave και techno, χωρίς ωστόσο οι πιστοί της να διαθέτουν τις βλέψεις των πραγματικών ακολούθων του cyberpunk κινήματος, hackers, αλλά παρόλα αυτά σεβόμενοι με ενθουσιασμό τις ικανότητές των τελευταίων. < <http://catb.org/jargon/html/C/cyberpunk.html> >

⁴⁷ Σύμφωνα με το The Jargon Lexicon, ως Hacker ορίζεται εκείνος που λαμβάνει ευχαρίστηση από την λεπτομερή εξερεύνηση προγραμματιζόμενων συστημάτων και τη διερεύνηση των δυνατοτήτων τους. Η διαφορά από οποιονδήποτε άλλο χρήστη έγκειται στον περιορισμό των τελευταίων στην εκμάθηση μόνο των αναγκαίων στοιχείων τους. <http://www.catb.org/jargon/html/H/hacker.html>

⁴⁸ N. Ravo, E. Nash, *The evolution of cyberpunk*. 1993.

<<http://www.nytimes.com/1993/08/08/style/the-evolution-of-cyberpunk.html>>

⁴⁹ K. Hayles, όπ. αν. Σελ. 52

⁵⁰ F.Conway, J. Siegelman, όπ. αν., σελ. 249.

⁵¹ Gilles Deleuze, *Negotiations*. N.Y.: Columbia University Press, 1995, 178.

εξαρτώμενη από την σαρκική της φύση, νιώθει την απελευθέρωση από τα δεσμά της κατά τις εμπειρίες που βιώνει μέσα στον κόσμο του κυβερνοχώρου.

Αξίζει εδώ να σημειωθεί πως σύμφωνα με τον Michel Foucault⁵² “η άσκηση της εξουσίας διαρκώς δημιουργεί γνώση και αντίστροφα η γνώση δημιουργεί αποτελέσματα εξουσίας”⁵³ ενώ επίσης, σύγχρονη της εξουσίας και κινούμενη παράλληλά της βρίσκεται η αντίσταση.⁵⁴ Μέσα από μια γλωσσολογική διεργασία⁵⁵ - με την αναρχία να αποτελεί αντίθετο του ελέγχου και συνώνυμο του ριζοσπαστισμού - προκύπτει πως κατά τη διεργασία επιβολής ελέγχου και ανατροπής του λόγω εναντίωσης σε αυτόν μέσω ριζοσπαστικής⁵⁶ εκδήλωσης, “η άσκηση του ελέγχου *M* διαρκώς δημιουργεί γνώση *X* και αντίστροφα η γνώση *Y* δημιουργεί αποτελέσματα ελέγχου *N*.”⁵⁷ Ο έλεγχος και η ριζοσπαστικότητα ως τακτικές ανταλλάσσουν συνεχώς τις θέσεις τους, εκμεταλλεόμενες κάθε είδους γνώση ως το “σύνολο πληροφοριών που προκύπτουν από τις διαδικασίες εφαρμογής ή παραγωγής ελέγχου.” Οι εκμεταλλευτές της πληροφορίας παίρνουν διάφορες τιμές, ατομικότητες και συλλογικότητες, έμβιοι και μη οργανισμοί, θεσμοί και οργανώσεις, οι οποίες διαδρούν στα παιχνίδια εξουσίας που αφηγούνται τα κυβερνοπάνκ σενάρια.

Στις περιπτώσεις που αποφασίζεται η άσκηση ριζοσπαστικότητας για την αντιμετώπιση και ανατροπή ελέγχου, εφαρμόζονται τακτικές συνυφασμένες με την έννοια της υπεξαίρεσης⁵⁸ ή αλλιώς οικειοποίησης. Με τον ίδιο τρόπο που στην ιστορία της τέχνης, οι Καταστασιακοί και οι απόγονοί τους “κατέλαβαν” αιχμαλωτισμένους χώρους, ιδέες και πρότυπα που χρησιμοποιεί η κυρίαρχη τάξη, προκειμένου να αντιστρέψουν το νόημα υπέρ τους,⁵⁹ έτσι και οι υπάρξεις του κυβερνοπάνκ, όπως οι πειρατές του κυβερνοχώρου, αντλούν πληροφορίες κλέβοντας και εκμαιεύοντας, τις τροποποιούν και ανακατασκευάζουν μέσω της ιδιοποίησης και μεταμόρφωσης εφευρέσεων και καινοτομιών,⁶⁰ έχοντας ως σκοπό προσωπικές αλλά και συλλογικές ακτιβιστικές βλέψεις, για να ανατρέψουν την ισχύουσα κατάσταση, για να επιτύχουν εν ολίγοις την εφαρμογή των Δογμάτων του Κυβερνοπάνκ κινήματος.

⁵² Το έργο του M. Foucault διαδραμάτισε καίριο ρόλο στις κοινωνικές εξελίξεις της δεκαετίας του '60, οι οποίες στάθηκαν αφορμή για την εξέλιξη της διαμόρφωσης του Κυβερνοπάνκ κινήματος.
Για περισσότερες πληροφορίες Βλ., επίσης Ε. Μώρη, όπ. αν.

⁵³ C. Gordon (ed.), *POWER/KNOWLEDGE Interviews and Other Writings 1972—1977 - Michel Foucault*. New York: Pantheon Books, σελ 52.

⁵⁴ M. Foucault, *Εξουσία, γνώση και ηθική*, Αθήνα: Ύψιλον, μτφ Ζ. Σαρίκας, 1987, σελ 84.

⁵⁵ Συλλογιστική:

Αναρχία = ριζοσπαστικότητα
Έλεγχος = εξουσία
Αναρχία ≠ ελέγχου
→ ριζοσπαστικότητα ≠ ελέγχου

(Αναρχία = στερητικό αν + αρχω. Αρχω = ασκώ την εξουσία, κυβερνώ ή αρχίζω, κάνω την αρχή. Γ.Δ. Μπαμπινιώτης, όπ. αν.)

⁵⁶ Ριζοσπαστισμός ή ραντικαλισμός (αγγλ. Radicalism) Όρος που δηλώνει επαναστατικότητα, τάση για ριζικές αλλαγές στο πολιτικό και κοινωνικό καθεστώς. Εμπεριέχεται σε κάθε φιλοσοφικό και πολιτικό σύστημα ή ιδεολογία, καθώς και σε κάθε μορφή κοινωνικής οργάνωσης, τουλάχιστον στα αρχικά στάδια της ανάπτυξής τους. Χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά τον 18ο αιώνα, για να τονίσει τη δυναμική της αλλαγής των δημοκρατικών ιδεών απέναντι στις άρχουσες τάξεις.

Ε. Μώρη, όπ. αν., σελ 41

⁵⁷ “Με *M*, *N* να παίρνουν τιμές έλεγχος ασκούμενος από την μεταβλητή *A*, ή από την μεταβλητή *B* και *X*, *Y* γνώση προς όφελος της μεταβλητής *A*, ή της μεταβλητής *B* ή προς όφελος και των δύο.” Όπου, *A* και *B* είναι οι μεταβλητές που αφορούν τους εμπλεκόμενους στην επιβολή και αποδοχή εξουσίας και παίρνουν τιμές ‘άνθρωπος’ και ‘μηχανή.’ Ως μηχανή θεωρείται εδώ οποιαδήποτε άλλη έννοια εκτός του ανθρώπου, όπως μια τεχνολογική εφεύρεση, μια αόριστη έννοια, ένα πρόβλημα ή ένας θεσμός.

Στο ίδιο, σελ 40-42.

⁵⁸ Υπεξαίρεση (Detournement), Οικειοποίηση και αλλαγή νοήματος παλαιότερου υλικού. “Θορυβώδης διάλογος φτιαγμένος με ‘προκατασκευασμένα’ στοιχεία”.

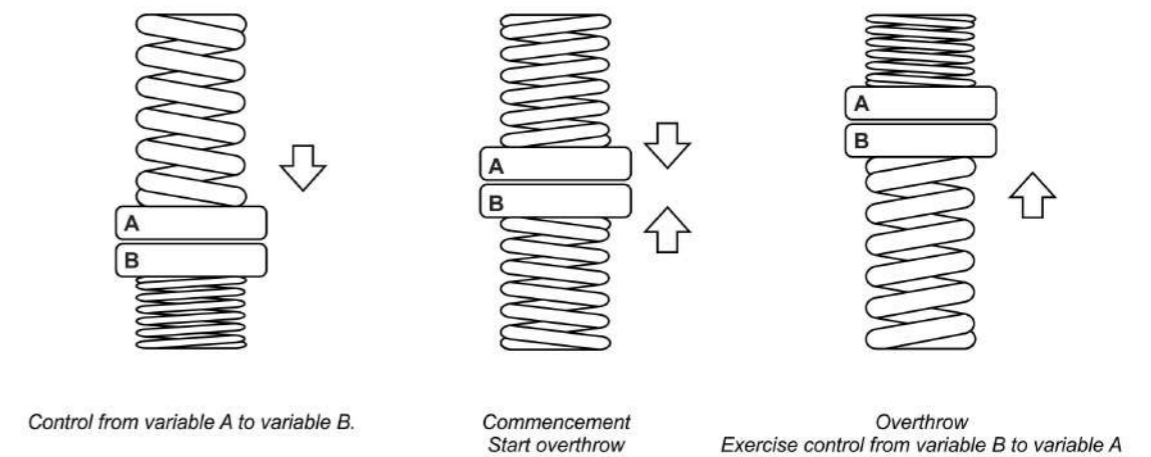
Θ. Μουτσόπουλος, όπ. αν. σελ. 53-54.

Η ιδιοποίηση ή κλοπή από το πρόσωπο στο οποίο έχει ανατεθεί η φύλαξη του.

Γ.Δ. Μπαμπινιώτης, όπ. αν.

⁵⁹ Ανδριωτάκης, Μ. (ed.), *Πολιτισμικός ακτιβισμός: Η Ναόμι Κλάιν, ο κόσμος των λογοτύπων και οι μεταμοντέρνοι αρνητές του καπιταλισμού*. Αθήνα: Futura, 2003 σελ 53-54.

⁶⁰ B. Cotton, O. Richard, όπ. αν., σελ. 70.



Control procedure between variables A, B.

Χώρος

Cyberspace “[...] exists in the imagination, in fiction, in the stories we tell ourselves about this world.”⁶¹

Με φόντο αυτά τα σκηνικά, οι χαρακτήρες βρίσκουν διέξοδο από την καταπίεση της κοινωνικής και σαρκικής φυλακής που κατοικεί στον φυσικό κόσμο, γνωστό ως Meatspace,⁶² διαμέσου της σύνδεσής τους με τον Κυβερνοχώρο.

“Κυβερνοχώρος. Μια συμβατική **παραίσθηση** την οποία μοιράζονται κάθε μέρα δισεκατομμύρια χειριστές σε ολόκληρο τον κόσμο. Παιδιά που μαθαίνουν τις μαθηματικές έννοιες... Μια γραφική αναπαράσταση των πληροφοριών που προέρχονται από όλους τους υπολογιστές της ανθρωπότητας. Αφάνταστη πολυπλοκότητα. Φωτεινές γραμμές μέσα στο αδιάστατο του ανθρώπινου νου, συμπλέγματα και γαλαξίες πληροφοριών. Σαν τα φώτα μιας πόλης που αφήνουν τη θέση τους...”⁶³

Κυβερνοχώρος

Με τον νεολογισμό αυτό ο Gibson, περιγράφει ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών, γεμάτο πληροφορία έτοιμη για αξιοποίηση και εκμετάλλευση· ένας “πλάσματικός ‘πληροφοριακός χώρος’”⁶⁴ αντιλαμβανόμενος μέσω οπτικών στοιχείων και ερεθισμάτων. Άυλος χώρος⁶⁵ που προσφέρει “νοητική έκσταση.”⁶⁶ Ένας όρος που σύμφωνα με τον ίδιο τον δημιουργό⁶⁷ δημιούργησε χωρίς να διαθέτει γνώσεις πάνω στην επιστήμη υπολογιστών, κατορθώνοντας ωστόσο με τη φαντασία του να επηρεάσει έντονα την εξέλιξή του. Η πρώτη εμφάνιση της λέξης έγινε το 1982 στο *Burning Chrome*, ενώ ο ορισμός της έγινε πιο περιγραφικά το 1984 στο *Neuromancer*, το μυθιστόρημα με το οποίο έγινε η περιγραφή ενός κοντινού μέλλοντος, χαρακτηρισμένου από την επιθυμία σωματικής διαφυγής, παίζοντας ακροβατώντας με τη λογική δυστοπικών και ουτοπικών στοιχείων.

Κατά καιρούς έχει αποπειραθεί η περαιτέρω επεξήγησή του, όπως ο Michael Benedikt επιχειρεί στην εισαγωγή του *CYBERSPACE: FIRST STEPS*,⁶⁸ χαρακτηρίζοντάς τον ως έναν τόπο του παντού και του πουθενά, εκεί που τα πάντα είναι ταυτόχρονα αλησμόνητα και συνεχώς μεταβλητά, μια “κοινή νοητική γεωγραφία,” πλήρης σε δεδομένα και φέματα, εκμεταλλεζόμενα από αμέτρητα τεχνητά μάτια, από διαφορετικούς μακρινούς τόπους όπου κατοικούν πρόσωπα αληθινά και ανύπαρκτα, που αποκτούν μορφή μέσα στην σφαίρα της αγνής πληροφορίας. Ένας τόπος περιέχον μυαλό και συνείδηση, επηρεασμένος από αναμνήσεις της φύσης.

Ωστόσο, σύμφωνα με το Λεξικόραμα του Κυβερνοχώρου,⁶⁹ αποτελεί τον ενδιάμεσο χώρο δράσης, το μεταίχμιο, εκεί που το Νέο - “η πρωτοπορία ως όσμωση της ακριβής τεχνολογίας με τις τακτικές του δρόμου” - παράγεται από χαρακτήρες του κυβερνοπάνκ κινήματος, ιδιαίτερα άτομα του περιθωρίου, όπως οι χάκερς. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ο πρωταγωνιστής του *Neuromancer*, Case., ένας χαρακτήρας που κατορθώνει να συλλέξει στο ιστορικό του κάθε στοιχείο συνδεδεμένο με το Κυβερνοπάνκ κίνημα· παρίας, εθισμένος σε ναρκωτικά επαύξησης των νοητικών του ικανοτήτων, με εξαιρετικές ικανότητες χάκινγκ, ένα υπόδειγμα καουμπόι του κυβερνοχώρου, ο οποίος οδηγείται μέσα από διασυνδεδεμένες συγκυρίες να αποτελέσει τον τροποποιητή του κυβερνοχώρου και της ουσίας που αυτός αποτελεί στο σύμπαν που ο Gibson συνθέτει για την τριλογία *Sprawl*.⁷⁰

⁶¹ D. Bell, *CYBERCULTURE THEORISTS. Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge, 2007, σελ 2.

⁶² <http://catb.org/jargon/html/M/meatspace.html>

⁶³ W. Gibson, *Νευρομάντης*, μτφ Δ. Σταματιάδης, Αθήνα: Aquarius, 1984(1989), σελ. 66.

Στη συγκεκριμένη μετάφραση ο όρος Cyberspace αναφέρεται ως ηλεκτροσύμπαν, αλλά εδώ χρησιμοποιείται ο όρος κυβερνοχώρος, που υπερίσχυσε στη συνέχεια. Πρωτότυπο από: “Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding.”

⁶⁴ <http://catb.org/jargon/html/C/cyberspace.html>

⁶⁵ E. Brian, όπ. αν. Σελ 121.

⁶⁶ W. Gibson, *Νευρομάντης*, όπ. αν. σελ 14

⁶⁷ *No Maps for These Territories*, (2000) Mark Neale.

⁶⁸ M. Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge MA:MIT Press, σελ 1-26.

⁶⁹ B. Cotton, O. Richard, όπ. αν.

⁷⁰ Η πρώτη τριλογία του William Gibson

- Neuromancer (1984)
- Count Zero (1986)
- Mona Lisa Overdrive (1988)



Matrix

Η δημιουργία του κυβερνοπάνκ κυβερνοχώρου προκύπτει από τον μετασχηματισμό πληθώρας δεδομένων και πληροφοριών, μιας μήτρας, *“σε ένα τοπίο στο οποίο μπορούν να συμβούν αφηγήσεις”*.⁷¹ *“Η μήτρα ξεκίνησε από τα πρωτόγονα ηλεκτρονικά παιχνίδια [...] από τα πρώτα προγράμματα σχεδιασμού και τους στρατιωτικούς πειραματισμούς με κρανιακά ηλεκτρόδια,*⁷² συντεθειμένα από πίνακες αριθμητικών σειρών μηδενικών και μονάδων, για να μεταφραστεί εν τέλει σε μια πολύτιμη και ολιστική τράπεζα πληροφοριών,⁷³ απέραντη και άχρονη όπως ο ίδιος ο κυβερνοχώρος,⁷⁴ ο οποίος καθίσταται ως ένα είδος προσομοίωσής της. Η μήτρα αναπαριστάται μέσω του κυβερνοχώρου ως απλοποιημένη μορφή του ανθρώπινου νευρικού συστήματος.⁷⁵ Κάθε φορά γίνεται αντιληπτή από τις εκάστοτε υποκειμενικές διαστάσεις⁷⁶ που δύνανται να αποκτήσει, αναλόγως του χειριστή που την αντικρίζει διαμέσου *“της θαυμάσιας, φαντασμαγορικής τρισδιάστατης εναλλακτικής πραγματικότητας”*⁷⁷ που αποτελεί ο κυβερνοχώρος.

Σύνδεση

Η σύνδεση του χρήστη με τον κυβερνοχώρο και κατ επέκταση το σύνολο των πληροφοριών επιτυγχάνεται με τη βοήθεια ειδικής κονσόλας, αποτελούμενη από καλώδια και ηλεκτρόδια επαφής, τα οποία εφαιπτόμενα πάνω στη σάρκα μεταβιβάζουν τη συνείδηση εκτός του σώματος και εντός του *“πλασματικού πληροφοριακού χώρου”*.⁷⁸ Διαφαίνεται στα κυβερνοπάνκ έργα και ιδιαιτέρως αυτά του Gibson, η διαφυγή από τα σαρκικά όρια και η αφαίρεσή του από τη συμπαγή ανθρώπινη μορφή λόγω της μετατροπής του κρέατος, έστω περιοδικά, σε κάτι το παρωχημένο και ξεχασμένο πίσω στον φυσικό χώρο, καθώς αποκόπτεται από την συνδεδεμένη πλέον με το δίκτυο συνείδηση.⁷⁹ Το σώμα αποκτά κατώτερη ιεραρχικά θέση από τον *“οντολογικά ανώτερο και δυναμικά αυτόνομο νου”*⁸⁰ υπενθυμίζοντας τις δυιστικές θεωρίες και αντιλήψεις που πρόσθεσε η τεχνολογική και επιστημονική ανάπτυξη στην κυβερνοκουλτούρα. Η ύπαρξη εντός κυβερνοχώρου, η σχέση του με την κονσόλα, δεν εξαρτάται από τη σχέση του χειριστή με το φυσικό περιβάλλον.⁸¹ Επομένως η επικοινωνία μεταξύ meatspace και κυβερνοχώρου, δεν καθορίζει τις δράσεις εντός του *ηλεκτρικού σύμπαντος* παρά μόνο - και αυτό όχι πάντα - την πιθανότητα αναγκαστικής διακοπής του εξαιτίας εξωτερικών, φυσικών παραγόντων.

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

 Εικόνες: 1, 2, 3, 4. **Johnny Mnemonic**, Robert Longo, 1995.

5, **A detective story**, Shin'ichirô Watanabe, 2003

6, 7, **Ghost in the Shell**, Mamoru Oshii, 1995

8, **Akira**, Katsuhiro Otomo, 1988.

9, **TRON**, Steven Lisberger, 1982.

Υπάρξεις⁸²

*“The flesh is the source of corruption.”*⁸³

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

Η μήτρα του Matrix

RoboCop πνευματικά όταν αποκτά συνείδηση της προηγούμενης ύπαρξής του· βιώνοντας στο μυαλό του επαναλαμβανόμενα τον πόνο κατά τη διαδικασία της αιματηρής του δολοφονίας αλλά και θυμούμενος την ανθρώπινη ζωή του, κατανοώντας την αδυναμία επαναφοράς σε αυτήν λόγω της έλλειψης οργανικής σωματικότητας. Η cyborg θεματική ενορχηστρώνει και το σενάριο του Ghost in the Shell, συνδυάζοντάς το με τη δημιουργία οντοτήτων τεχνητής νοημοσύνης, σχολιάζοντας τον προβληματισμό πάνω στην ταυτότητα του εαυτού, τον έλεγχο και τον αυτοέλεγχο, τον κατατρεγμό της διαφοροποίησης και την επιθυμία για ισότητα.

Αυτές οι δημιουργικές εκφάνσεις ενσωματώνουν στο κυβερνοπάνκ κίνημα όχι μόνο το υβρίδιο ανθρώπου-μηχανής αλλά και την ύπαρξη ενός ακόμη χαρακτήρα, των τεχνητών υπάρξεων που φέρουν ένδειξη ζωής. Για παράδειγμα, στο έργο του Pohl, ο αφηγητής πρόκειται - όπως αποκαλύπτεται στο τέλος του μυθιστορήματος - για το σύνολο των δικτύων υπολογιστών της Γης που έχει αποκτήσει συνείδηση και αποτελεί πλέον μια οντότητα από μόνο του. Αυτή η εμφύσηση πνοής σε μη φυσικά όντα φέρνει στο προσκήνιο τις υπάρξεις των robots, των androids/gynoids και των artificial intelligences. Η ικανότητά τους να είναι αυτάρκεις, από άποψη είδους δοχείου, οντότητες που μπορούν να μεταβούν από το ένα δοχείο στο άλλο, τεχνητό, ανθρωπόμορφο ή μη, καθιστά άμεσα εφικτή τη σύνδεσή τους με τον κυβερνοχώρο. Έτσι, στα κυβερνοπάνκ σενάρια, η πιο ισχυρή οντότητα είναι η νοημοσύνη χωρίς σώμα, η μη υλική, εκείνη που έχει την ευχέρεια της απόλυτης εκμετάλλευσης πληροφορίας, ελέγχοντας το matrix. Οι Wintermute και Neuromancer είναι δύο διδυμες οντότητες T.N. στο μυθιστόρημα του Gibson, Neuromancer. Συγκεκριμένα, η ομώνυμη του μυθιστορήματος T.N. είναι τόσο ισχυρή που διαθέτει την ικανότητα να αντιγράφει το νου ανθρώπων σε RAM (Random-access memory) και να παράγει αντίτυπα τα οποία εξελίσσονται ως ξεχωριστές οντότητες.

Η ισχύς και ο πλήρης έλεγχος πάνω στην απέραντη πληροφορία, από μη ανθρώπινα όντα, θέτει το ερέθισμα για πληροφοριακό κυνήγι από τον ίδιο τον άνθρωπο. Σκοπός του επομένως γίνεται ο μετασχηματισμός του σε ανάλογη της άυλης T.N. οντότητα. Χαρακτήρες όπως ο Johnny Mnemonic στην ομώνυμη μικρή ιστορία του Gibson, μεταβιβάζουν και αποθηκεύουν πληροφορίες στον επαιξημένο τους εγκέφαλο, ή κατορθώνουν να γίνουν ψηφιακές πανέξυπνες οντότητες εντός του κυβερνοχώρου, αφήνοντας πίσω το φυσικό τους σώμα, όπως ο Jobe Smith στην ταινία The Lawnmower man. Στο μυθιστόρημα του Rudy Rucker, Software, ο συνταξιούχος προγραμματιστής Cobb Anderson δέχεται την ευκαιρία της αθανασίας, διαμέσου της μεταφοράς του νου του σε ένα λογισμικό. Μια προσφορά από την κοινότητα των Ρομπότς, την οποία ο ίδιος ο πρωταγωνιστής βοήθησε να δημιουργηθεί βρίσκοντας τρόπο να δώσει ελεύθερη βούληση σε αυτά. Μετασχηματισμένα σώματα, απεκδυόμενα (υπό προσπάθεια ή επιτυχώς, μερικώς ή ολικώς) από οργανικά στοιχεία, που εκδηλώνουν φανερά ως κοινή θεματική εκείνη του άλγους.

Άλγος και επιθυμία

“Η δυστυχία είναι η ανθρώπινη συνθήκη. [...] καμιά κοινωνία δεν μπορεί να αλλάξει τη φύση της ύπαρξης. Δεν μπορούμε να εμποδίσουμε την δυστυχία. Αυτόν ή εκείνον τον πόνο, ναι, αλλά όχι τον Πόνο. [...] Είναι η ρίζα, η πραγματικότητα. Όλοι από μας εδώ θα γνωρίσουμε την λύπη. Αν ζήσουμε πενήντα χρόνια, θα είναι πενήντα χρόνια λύπης. Και στο τέλος θα πεθάνουμε. Μ’ αυτή τη συνθήκη γεννιόμαστε.”⁹¹

Πολιτισμικές εκφάνσεις κάθε είδους ασχολούνται με την έννοια του πόνου· κάθε είδους αφήγηση, προφορική, κειμενοειδής, οπτική, ηχητική, κινούμενη, φαντάζει να αντλεί από το σωματικό και ψυχικό άλγος. Παρότι το έργο της Ursula Le Guin δεν ανήκει στο Κυβερνοπάνκ κίνημα, αποτέλεσε πρόγονο και επηρεαστή του, βοηθώντας το Κύμα της δεκαετίας του ‘80, να αφήσει ως πολιτισμική κληρονομιά ένα σύνολο έργων που προσεγγίζει με δύο τρῶπος τη θεματική του πόνου, με την πρόσκληση και την αποφυγή.

Παράδειγμα πρόσκλησης αποτελεί η μικρή ιστορία του I. Asimov, *The Bicentennial Man*, η οποία αφηγείται τη ζωή ενός ρομπότ που μέσα σε διάρκεια διακοσίων χρόνων κατορθώνει να μετατρέψει το τεχνητό του σώμα σε οργανικό, ανακηρυγμένος πλέον, από την παγκόσμια εξουσία, ως άνθρωπος των διακοσίων ετών. Η κίνηση μετασχηματισμού της σύστασης του ρομπότ Andrew, αποτελεί κίνηση προς τον βιολογικά συνυφασμένο πόνο και την πρόσκληση του θανάτου ως αναπόφευκτο μέρος του κύκλου της ανθρώπινης ύπαρξης. Πιο βίαια παραδείγματα αναζήτησης του πόνου ως απόλαυση αποτελούν οι ταινίες Videodrome και Tetsuo: The iron man και το, προδρομικό του κυβερνοπάνκ κινήματος, μυθιστόρημα *Crash*. Το τεχνοφιλικό σώμα, όπως αλλιώς ονομάζεται το Cyborg,⁹² αφηγείται υπό την διάσταση της ηδονής στο μυθιστόρημα του James Graham Ballard υπό το πρίσμα ενός *“νέου συναλλάγματος πόνου και επιθυμίας.”*⁹³ Η ενθάρρυνση του κυβερνοπάνκ προς άμεση φυσική αλλά και σπλαχνική επαφή με την τεχνολογία,⁹⁴ πληρείται στο έπακρο διαμέσου της εμπειρίας της σεξουαλικής επαφής κατά τη διάρκεια εσκεμμένων ατυχημάτων, εντός εκτός και διαμέσου του αυτοκινήτου στο συγκεκριμένο μυθιστόρημα. Στην ταινία *Videodrome* συστήνεται η λογική της τηλεόρασης όχι απλά ως παράλληλης πραγματικότητας, αλλά περισσότερο πραγματικότητα από τον ίδιο τον meatspace. Η τηλεόραση γίνεται ένα είδος hyperreality καθώς λόγω του εθισμού στην εμπειρία της τηλεόρασης, η οθόνη έχει γίνει ο αμφιβληστροειδής του οφθαλμού, μέρος της φυσικής κατασκευής του εγκεφάλου. Η εξ ολοκλήρου εμπειρία της πραγματικότητας αυτής γίνεται εφικτή μέσω μετασχηματισμού, *“για να γίνεις η νέα σάρκα, πρέπει πρώτα να σκοτώσεις την παλιά σάρκα.”*⁹⁵ Η γιαπωνέζικης παραγωγής ταινία *Tetsuo: The iron man*, αποτελεί μια ωδή στη δύναμη των ψυχικών και σωματικών τραυμάτων, μετατρέποντας τους χαρακτήρες σε εναλλασσόμενα θύματα και θύτες, μεταλλαγμένες και ενισχυμένες από μέταλλο οντότητες, που κυριεύονται από την επιθυμία για υποταγή στο σκληρό μέταλλο και έλεγχο επί αυτού.

Στον αντίποδα, βρίσκεται η βλέψη μετατροπής κινήτρου από επιθυμία του πόνου σε επιθυμία αποφυγής του, επιθυμία ευημερίας. Η ευχαρίστηση για τους χαρακτήρες του κυβερνοπάνκ κινήματος κατακτάται μέσω της μη ενσαρκωμένης υπόστασης του κυβερνοχώρου, ο οποίος υπόσχεται την αποφυγή από την αίσθηση του πόνου. Για τον χάκερ του κυβερνοχώρου Case, πρωταγωνιστή του Neuromancer, ο πόνος βιώνεται σε δύο επίπεδα. Ύστερα από μια προσπάθεια να εκμεταλλευτεί τους εργοδότες του, εκείνοι τον τιμωρούν καταστρέφοντας την εγκεφαλική του ικανότητα να συνδεθεί με τον κυβερνοχώρο και το matrix, τροφοδοτώντας το σώμα του με υπερβολική δόση ειδικού μυκητιακού δηλητηρίου και ενισχύοντας την αίσθηση του πόνου, μέσω εγχύσεσης καταστολών ενδορφίνης. Ο πόνος του από καθαρά σωματικός, στο κρεβάτι των βασανιστηρίων, γίνεται πλέον, ψυχολογικός και πνευματικός. Αδυνατώντας να συνδεθεί με τον κυβερνοχώρο - μια δραστηριότητα που του πρόσφερε την ύψιστη για αυτόν ικανοποίηση - εγκλωβίζεται στην σαρκική του φυλακή βρίσκοντας ως μοναδική διέξοδο από το άλγος την κατάχρηση ναρκωτικών. Ο πόνος είναι τιμωρία απέναντι στην επιθυμία του για σαρκική διαφυγή, η υπενθύμιση της άσκησης ελέγχου της ίδιας του της σωματικότητας στον εαυτό του και την αδυναμία αντίδρασης σε αυτόν.⁹⁶ Η απομάκρυνση από τον πόνο δύναται να σημαίνει και διαφυγή από τον θάνατο. Ο

^[1] Πρώτος Νόμος: Απαγορεύεται σ’ένα ρομπότ να πληγώσει ανθρώπινο πλάσμα ή να επιτρέψει, λόγω δικής του αδράνειας, να πάθει κακό κάποιος άνθρωπος.

^[2] Δεύτερος Νόμος: Ένα ρομπότ πρέπει να υπακούει στις εντολές των ανθρώπινων πλασμάτων, εκτός εάν αυτές οι εντολές έρχονται σε αντίθεση με τον Πρώτο Νόμο.

^[3] Τρίτος Νόμος: Ένα ρομπότ πρέπει να προστατεύει την ύπαρξή του μέχρι του σημείου που αυτό δεν έρχεται σε αντίθεση με τον Πρώτο ή τον Δεύτερο Νόμο.

^[4] Asimov, I. “Ο δισεκατοναετής άνθρωπος”, στο A.I. Τσίτσοβιτς (επ.) ***Η αυτοκρατορία των αυτομάτων***, μτφ. Μάκης Βαϊνάς. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική, 1989, Σελ 11-76.

^[5] U. Le Guin, ***Ο Αναρχικός των δύο κόσμων***. μτφ Χ. Γεωργίου. Αθήνα: Parsec, 1992, σελ 97.

^[6] technophilic body = cyborg = a product of both aesthetic and functional transformations
D. Tomas, “The Technophilic Body: On Technicity in William Gibson’s Cyborg Culture”. ***New Formations***, 8, 1989, 113-129

^[7] J.G. Ballard, ***Crash***. London: Vintage, 1995, p. 134

^[8] Slusser (όπως αναφέρεται στο Cavallaro,1994)

^[9] ***Videodrome***, David Cronenberg, 1983.

^[10] Όλα αυτά αλλάζουν όταν του δίνεται η ευκαιρία μεταμοσχεύσεων και επαιξήσεων του σώματός του ως αντάλλαγμα για την ανάληψη μιας σημαντικής δουλειάς, η οποία αποτελεί και την υπόθεση του βιβλίου.

μέντορας του Case, McCoy Pauley, γνωστός και με το ψευδώνυμο "Dixie Flatline", κατορθώνει να γλιτώσει τον εγκεφαλικό θάνατο,⁹⁷ - κατά την μάχη του με ένα Α.Ι. - με την συνειδησή του και όλο το περιεχόμενο του εγκεφάλου του, να μεταβιβάζεται σε ένα τεχνολογικό κατασκευάσμα, ένα είδος εξωτερικού δίσκου το οποίο μπορεί να συνδεθεί μέσω κονσόλας με τον κυβερνοχώρο.

Η άρση του άλγους, σύμφωνα με τον Michael Hauskeller,⁹⁸ είναι ικανή να επηρεάσει τον τρόπο εξέλιξης ενός ατόμου καθώς πρόκειται για έναν μηχανισμό εκμάθησης της απόκλισης από κάθε εμπόδιο, διαδικασία που προσδίδει αξία στην ίδια την ύπαρξη. Στον κόσμο του μυθιστορήματος του Philip K. Dick, *Do androids dream of electric sheep?* το συναισθηματικό όργανο, Penfield (Penfield Mood Organ), προσφέρει τη δυνατότητα ελέγχου της ψυχολογικής διάθεσης του χρήστη. Η σημασία του συνίσταται, σύμφωνα με τον πρωταγωνιστή Rick Deckard, στην απαλλαγή από τον φαύλο κύκλο της απελπισίας "που σου φέρνει η γυμνή πραγματικότητα,"⁹⁹ κάτι που όμως, σύμφωνα με την γυναίκα του, Irgan, οδηγεί στο ψέμα της "απουσίας της ζωής."¹⁰⁰

Εικόνες:

10, *Tetsuo: The iron man*, Shinya Tsukamoto, 1988

11, *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, 1995

13, *Robocop*, Paul Verhoeven, 1987.

14, 15, *The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992.

16, 17, 18, *Videodrome*, David Cronenberg, 1983.

12, 19, 20, *Virtuosity*, Brett Leonard, 1995.

21, *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, 2017.

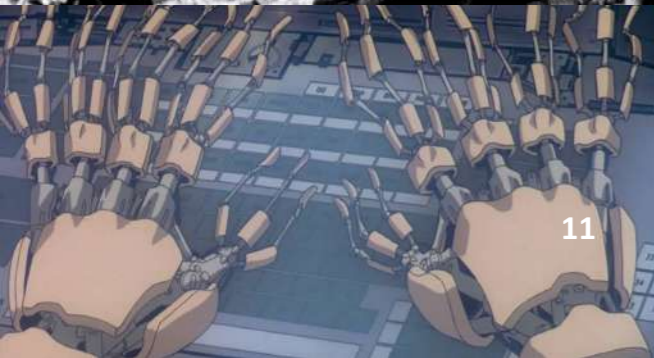
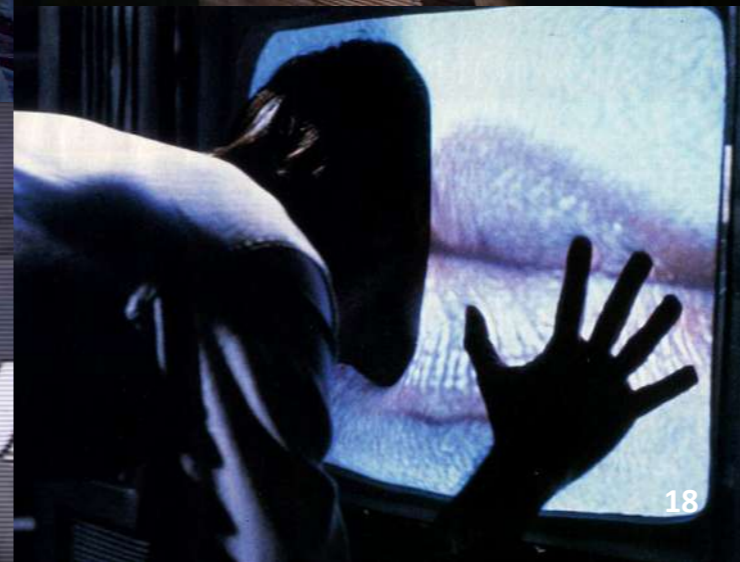
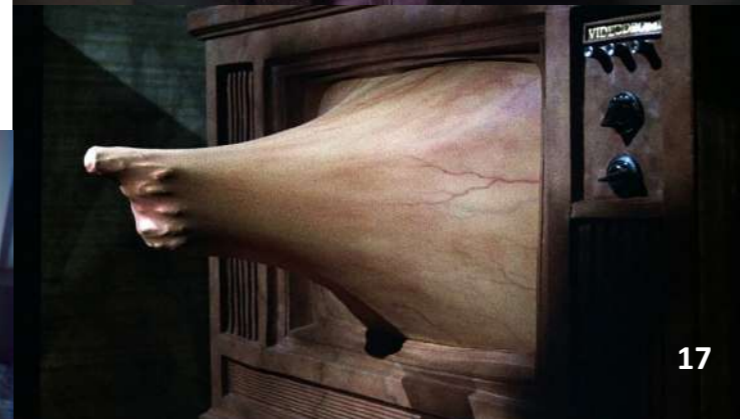
22, *The Thirteenth Floor*, Josef Rusnak, 1999.

⁹⁷ Για μια περαιτέρω θεώρηση περί εγκεφαλικού θανάτου Βλ., G. Agamben, 'Η πολιτικοποίηση του θανάτου', στο Δ. Μακρυγιάννη (επιμ.), *Τα όρια του σώματος, Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Νήσος, 2004 (1985), σελ. 413-418.

⁹⁸ A. Allegra, "Science and Illusion. Metaphors and Visions of the Posthuman" in Flavia Marcacci and Maria Grazia Rossi, *Reasoning, metaphor and science*. Isonomia Epistemologica, 2017, pp. 101-115

⁹⁹ P. K. Dick, *Το ηλεκτρικό πρόβατο*, μτφ. Δημήτρης Αρβανίτης. Αθήνα: Εκδόσεις Παρά Πέντε, 2000 (1968), σελ 17

¹⁰⁰ Στο ίδιο, σελ 17.



2η περίοδος - Σύγχρονη Κυβερνοκουλτούρα

“[...] αόρατη λογοτεχνία [...] η διαποτίζουσα τα πάντα ροή τεχνολογικών εκθέσεων, κρατικών ντοκουμέντων και εξειδικευμένων διαφημίσεων που διαμορφώνουν χωρίς να το καταλαβαίνουμε τον πολιτισμό μας.”¹⁰¹

Εξέλιξη

Η κυβερνοκουλτούρα, από κουλτούρα του περιθωρίου και της ριζοσπαστικότητας που εκφράζει συγκεκριμένες μειονότητες, μετατρέπεται σε διαδεδομένο και αναπόσπαστο κομμάτι κάθε πτυχής της σύγχρονης δυτικής κουλτούρας. Με τη δημιουργία και εξάπλωση του διαδικτύου στην καθημερινότητα, από τις αρχές της δεκαετίας του '90, προκύπτουν νέες εμπειρίες. Η κυβερνοκουλτούρα μετατοπίζει το πλαίσιο εξέτασης και έρευνας από την πρώιμη όψη της σε δεδομένα συμβάντα και όχι εικασίες/υποθέσεις.

Η ανάπτυξη της εισχωρεί και στον ακαδημαϊκό χώρο,¹⁰² χρησιμοποιώντας έννοιες κυριολεκτικά και μεταφορικά για τον σχολιασμό ζητημάτων φύλου και φεμινισμού, ισότητας και αντισπισισμού, ζητήματα διαφορετικών ειδών ζωής, σώματος και νου ταυτότητας και ανήκειν σε κοινότητες και μειονότητες. Αυτοί οι προβληματισμοί κινούνται παράλληλα και εκτός των ανθρωπιστικών και πολιτισμικών σχολών, των φεμινιστικών σπουδών, της ανθρωπολογίας και της πολιτικής θεωρίας και της λογοτεχνίας, με την εξέλιξη της τεχνολογίας να εισβάλλει στην καθημερινότητα.

Η οντότητα του cyborg, γίνεται γνωστή με τις ονομασίες τεχνosώμα και τεχνοπολιτικό σώμα, χρησιμοποιείται ως μεταφορά για τις γυναίκες από την D. Haraway ως το διαφορετικό μη 'κανονικό' σώμα, αρχίζει να αποδεικνύεται πως δεν αποτελεί πλέον αποκύημα φαντασίας αλλά χαρακτηρισμός των σύγχρονων ανθρώπων. Πρόσθετα μέλη και μέσα προέκτασης και επαύξεσης του σώματος και των νοητικών ικανοτήτων, όπως χάρτια και ναρκωτικά, ευφάνταστα εργαλεία και διαδραστική με το διαδίκτυο ένδυση, αποτελούν μερικά από τα παραδείγματα πραγματοποίησης φανταστικών σεναρίων στο σήμερα. Μια σειρά σωματικών μετασχηματισμών που προκαλούν την ανάλογη χωρική μεταβολή.

Όπως ο Andre Nusselder εξηγεί, ο κόσμος σήμερα έχει μετατραπεί σε “*μια τεράστια βάση δεδομένων*”, το σύνολο πληροφοριών αποτελούμενο από πληθώρα αντικειμένων μεταφρασμένων σε κωδικούς ακολουθιών από μηδενικά και μονάδες.¹⁰³ Πρόκειται για το Matrix, μια διάσταση μη παρατηρήσιμη, η οποία όμως αποκτά αντιληπτή μορφή διαμέσου του κυβερνοχώρου. Η πρώιμη όψη του κυβερνοχώρου αντιστοιχίζεται με τη μετουσιωμένη και τελικά πραγματοποιημένη του μορφή, το διαδίκτυο, το οποίο αναφέρεται και ως matrix,¹⁰⁴ θολώνοντας τα όρια μεταξύ των ορισμών, όταν γίνεται ευρέως διαδεδομένη η χρήση του, κατά το 1994. Ο μετουσιωμένος κυβερνοχώρος αποτελεί μια νέα κοινωνική εδαφικότητα, κατοικημένη από ψηφιακούς πολίτες, τους netizens, που αντικαθιστούν τους κυβερνοπάνκς. Οι κονσόλες που χρησιμοποιούσαν οι τελευταίοι, είναι οι πλέον καθημερινές ηλεκτρονικές συσκευές, συγκεκριμένες διαδικασίες και μέσα, οι διεπαφές μεταξύ ψηφιακού και φυσικού που καθιστούν εφικτή την εμπειρία του κυβερνοχώρου ή αλλιώς διαδικτύου. Η διεπαφή αποτελεί το ενδιάμεσο, τον σύνδεσμο μεταξύ meatspace και κυβερνοχώρου, την πύλη,¹⁰⁵ ή αλλιώς κατώφλι που οδηγεί από τον φυσικό στον νοητικό πλασματικό χώρο και κατ επέκταση στο περιεχόμενο του matrix, χωρίς ωστόσο να κατορθώνει να αποδώσει την πλήρη μορφή του τελευταίου.

Παράλληλα αυτής της αντιστοίχισης-μετασχηματισμού, κάθε τί συνδεόμενο με την κυβερνοπάνκ κουλτούρα αποτελεί πλέον στοιχείο δυνητικό· δυνητικό με την έννοια που ο P. Levy προσδίδει στον όρο, χαρακτηρίζοντάς τον ως κάτι “*γόνιμο και ισχυρό, που προσφέρει έδαφος στις διαδικασίες της δημιουργίας*”,¹⁰⁶ όχι απλώς κάτι

πιθανό, αλλά γενεσιουργό ευκαιριών για τη διερεύνηση προβληματισμών και νοημάτων προς τη σύνθεση μελλοντικών καταστάσεων. Όπως η K.Hayles προσθέτει, “*η δυνητικότητα εκδηλώνεται, γίνεται πραγματικότητα μέσα από μια σειρά ισχυρών τεχνολογιών*” ενώ η αντίληψή της “*διευκολύνει την ανάπτυξη των δυνητικών τεχνολογιών, και οι τεχνολογίες ενισχύουν αυτή την αντίληψη*”¹⁰⁷ συνθέτοντας μια σχέση κυβερνητικής αλληλεπίδρασης μεταξύ αντίληψης και τεχνολογίας, η οποία στηρίζεται στην έννοια της πληροφορίας.

Γίνεται φανερό, πως η πληροφορία και ο έλεγχος διατηρούνται ως τακτικές διαχείρισης της τεχνολογίας, ενώ η ριζοσπαστικότητα και η υπεξαίρεση εμφανίζονται ως δημιουργικές πολιτικές και πολιτισμικές εκφάνσεις. Μέσα σε αυτό το τεχνολογικό και κοινωνικό πλαίσιο δεδομένων ερεθισμάτων και επιρροών προκύπτουν νέες εμπειρίες, σωματικές και χωρικές, από την ανάλυση των οποίων επιτυγχάνεται η κατανόηση των σχέσεων με τα διάφορα τεχνολογικά μέσα, πλάθοντας ή εξελίσσοντας όρους όπως 'extension', 'immersion', 'simulation' 'augmentation', 'interactivity'. Όροι οι οποίοι αποκαλύπτουν την ισχύ της επιθυμίας σωματικής αποδέσμευσης ακόμη και στην δεύτερη περίοδο της κυβερνοκουλτούρας.

Εναλλακτικά Περιβάλλοντα

Η ενσωμάτωση της ιδέας του κυβερνοχώρου, της προσομοίωσης και της εικονικής πραγματικότητας στη λογική του διαδικτύου βρίσκει πλέον διάφορους χώρους πειραματισμού και εφαρμογής. Σύγχρονα παραδείγματα δυνητικών πραγματικοτήτων που επεξεργάζονται τη διάθεση όσμωσης σώματος με κάτι πέρα από το φυσικό, αποτελούν η augmented και virtual reality. Με τον πρώτο όρο νοείται μια ενισχυμένη εκδοχή αντίληψης του φυσικού χώρου, η οποία επιτυγχάνεται μέσω της χρήσης κατάλληλων συσκευών, όπως της οθόνης ενός smartphone, επικαλύπτοντας την υπάρχουσα φυσική πραγματικότητα με ένα πρόσθετο (επαυξημένο) στρώμα, και καθιστώντας αντιληπτές επιπρόσθετες πληροφορίες και εικόνες. Διαδεδομένο παράδειγμα αποτελούν τα φίλτρα (filters), για τον εμπλουτισμό φωτογραφιών και βίντεο, που χρησιμοποιούνται σε μέσα κοινωνική δικτύωσης και προγράμματα, όπως η εφαρμογή Instagram και το παιχνίδι Pokemon Go. Η εικονική πραγματικότητα αποτελεί οπτικοακουστική προσομοίωση της πραγματικότητας ή άλλων φανταστικών κόσμων, πλασμένη τρισδιάστατα και βιωμένη διαμέσου κατάλληλου εξοπλισμού.¹⁰⁸ Η εφαρμογή της, από προσομοίωση πτήσης και μάχης, έχει γίνει πιο διευρυμένη, εμφανιζόμενη και χρησιμοποιούμενη για εκπαιδευτικούς σκοπούς, ψυχαγωγία, σε έργα σύγχρονης τέχνης. Η σύγχρονη εκδοχή της, η οποία βρίσκεται ακόμη υπό εξέλιξη, θεωρείται¹⁰⁹ ως μια εναλλακτική μορφή του κυβερνοχώρου που όμως, όπως και ο Bell υποστηρίζει,¹¹⁰ δεν έχει κατορθώσει ακόμη να αποδώσει την ατμόσφαιρα και επαύξεση αισθήσεων και εμπειριών που κυβερνοπάνκ ταινίες, όπως TRON,¹¹¹ The Lawnmower Man, eXistenZ ή The Matrix Trilogy, υπόσχονταν και προφήτευαν ακολουθώντας τα χνάρια του κυβερνοπάνκ κινήματος. Ωστόσο, από τον συνδυασμό augmented και virtual προκύπτει η mixed reality, μια ευκαιρία σύνδεσης πραγματικού και ψηφιακού κόσμου, μέσω αντιστοίχισης του εικονικού στο ειδικά διαμορφωμένο πραγματικό χώρο, έτσι ώστε να δίνεται η ψευδαίσθηση μιας πιο immersive εμπειρίας. Πολλά παραδείγματα αυτών των πραγματικοτήτων εκμεταλλεύονται τα χαρακτηριστικά του διαδικτύου, συνδεόμενα μαζί του και εντάσσοντάς τα στον ψηφιακό κόσμο του σύγχρονου κυβερνοχώρου, εκεί που επιτρέπεται η διασύνδεση μεταξύ άλλων χρηστών, πληροφοριών και εναλλακτικών εμπειριών. Μέσα σε αυτούς τους εναλλακτικούς κόσμους, οι χρήστες διαθέτουν το καθρέπτισμά τους, Ωστόσο, διακρίνονται και πολιτισμικά παραδείγματα που θίγουν τον έλεγχο που αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να επιφέρουν, όπως η ταινία του Alex Rivera, Sleep Dealer,¹¹² ένας κοινωνικός σχολιασμός απέναντι στη χρήση τεχνολογίας ως μέσο ελέγχου και υποδούλωσης μεταναστών αλλά και συνδετικό στοιχείο αυτής της κοινότητας.

¹⁰¹ [Ο Γ. Γκίμπσον] “είναι αφοσιωμένος οπαδός αυτού που ο Τζ. Τζ. Μπάλαρντ αποκάλεσε διεισδυτικά ‘αόρατη λογοτεχνία’”

Sterling, B. Εισαγωγή. Στο Gibson, W., *Μνημονικός Τζώνι και άλλα διηγήματα*, μτφ Βασίλης Καλλιπολίτης. Αθήνα: Αίολος, 2003 (1986), σελ 15.

¹⁰² D. Bell, όπ. αν. σελ 11.

¹⁰³ A. Nusselder, *INTERFACE FANTASY, A Lacanian Cyborg Ontology*. 2006, pg 2.

¹⁰⁴ <http://catb.org/jargon/html/M/Matrix.html>

¹⁰⁵ A. Nusselder, όπ. αν. σελ 2.

¹⁰⁶ P. Levy, *Η Δυνητική Πραγματικότητα, Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου*. μτφ. Μιχάλης Καραχάλιος, Αθήνα: Κριτική, 2001 (1999), σελ. 16

¹⁰⁷ K.Hayles, ό.π., σελ.14

¹⁰⁸ <http://catb.org/jargon/html/V/virtual-reality.html>

¹⁰⁹ M. Featherstone, R. Burrows (ed.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of technological embodiments*. London: Sage, 1995, σελ. 5.

¹¹⁰ D. Bell, όπ. αν. σελ 19.

¹¹¹ *TRON*, Steven Lisberger, 1982.

¹¹² *Sleep Dealer*, Alex Rivera, 2008

Διεπαφή

Τοπολογία Διεπαφής

Με το διαδίκτυο ως νέο κυβερνοχώρο που αποτελεί τροποποιητή των σύγχρονων συνθηκών επικοινωνίας, τη “συλλογική μνήμη”¹¹³ στην οποία συνεισφέρουν και την οποία μπορούν να προσεγγίσουν (σχεδόν) όλοι, οι σχέσεις χρήστη και τεχνολογικών επιτευγμάτων και η τακτικότητα επαφής τους τροποποιείται αναλόγως.

Στο ταξίδι από τον meatspace στον κυβερνοχώρο και οτιδήποτε αυτός περιλαμβάνει, η διεπαφή δε λειτουργεί απλά και μόνο ως τεχνολογία, αλλά αποτελεί μορφή σχέσης με αυτήν,¹¹⁴ καθώς η ύπαρξή της προϋποθέτει τη σύζευξη διαδικασιών. Η λειτουργία της διεπαφής με βάση κανόνες τους οποίους οφείλει να τηρεί κανείς ώστε να μεταβαίνει από τον έναν χώρο στον άλλο, του προσδίδει έναν χαρακτήρα μεταίχμιako (liminality). Πρόκειται για το ενδιάμεσο μεταβατικό στάδιο μιας ιεροτελεστίας, κατά το οποίο η αλλαγή από την αρχική στην τελική κατάσταση δεν έχει επέλθει, έχοντας ωστόσο απομακρύνει τον χαρακτήρα της προ-τελετουργικής κατάστασης.¹¹⁵ Στην περίπτωση meatspace - διεπαφής(interface) - κυβερνοχώρου/matrix, η διεπαφή είναι ένα κατώφλι, όχι από άποψη οπτικής περιγραφής αλλά σχεσιακής, ‘χωρική’ αλλά και καταστασιακή,¹¹⁶ συνοδευόμενη από την αποστασιοποίηση από το οτιδήποτε έχει οριστεί ως ‘κανονικό’. Αυτή η αλλαγή σημαίνει την υιοθέτηση άλλων συμπεριφορών και κανόνων, ενός συγκεκριμένου πρωτοκόλλου, το οποίο για όσο εφαρμόζεται, αναιρεί τα δεδομένα ύπαρξης του χρήστη, την ίδια του την ταυτότητα. Όπως ο D. Tomas, σημειώνει, η διεπαφή, ως σύνδεση μεταξύ meatspace κυβερνοχώρου, είναι η “στιγμιαία ιεροτελεστία διέλευσης που χωρίζει το σώμα από τη συνείδηση,”¹¹⁷ μετατρέποντάς την σε άυλη ύπαρξη, ικανή να διασχίσει κάθε μονοπάτι του πληροφοριακού λαβυρίνθου που αναπαριστά ο κυβερνοχώρος.¹¹⁸ Διαμέσου αυτής της περιγραφής, η διεπαφή μπορεί να χαρακτηριστεί μεταφορικά από την έννοια της ρευστότητας, καθώς η χρήση της, η σύζευξη μαζί της με σκοπό τη σύνδεση με άλλες καταστάσεις, προαπαιτεί τον ευέλικτο μετασχηματισμό του χρήστη. Κατά αυτόν το τρόπο σχετίζεται με την έννοια του ελέγχου, της εξουσίας επί των σχέσεων, κανόνων, μορφών και μετασχηματισμών που αυτή επιβάλλει και επιφέρει.¹¹⁹ Δράσεις που εκφράζουν ανάγκες και επιθυμίες για άρση της σωματικότητας, ενώνοντας έτσι την ύπαρξη με την κυβερνοκουλτούρα, κυβερνοπάνκ και σύγχρονη εν γένει.

Η μεταίχμιακή συμπεριφορά της διεπαφής, την συσχετίζει αναπαραστατικά και λειτουργικά με την ευκλείδεια τοπολογία του Mobius strip.¹²⁰ Πρόκειται για μια διαδικασία αέναου βρόχου που χαρακτηρίζει την έννοια της δυνητικότητας καθώς πρόκειται για “μετάβαση από το εσωτερικό στο εξωτερικό και από το εξωτερικό στο εσωτερικό.”¹²¹ Η συνάντηση και επικοινωνία διαφορετικών καταστάσεων, ενός ισχύοντος και ενός δυνητικού σε συνεχή κίνηση αποτελεί την ουσία της ύπαρξής της. Το δυνητικό γίνεται ισχύον χωρίς να ορίζεται ξεκάθαρα το σημείο ή στάδιο πραγμάτωσης ή αναιρέσης του, αφού από τη στιγμή της εμφάνισής του καθιερώνεται η ύπαρξη και λειτουργία του, αλληλοεπηρεάζοντας τις δύο επικοινωνούσες καταστάσεις.

Διεπαφή και Κόσμος 3

Φυσικός και δυνητικός κόσμος ενώνονται μέσω διεπαφής σε έναν βρόχο τόπων, εμπειριών, καταστάσεων, θεωριών και δημιουργίας, αντιστοιχίζοντας το εν λόγω τρίπτυχο με τη θεωρία του K. Popper, περί διάκρισης της πραγματικότητας σε τρεις κόσμους, τους 1, 2 και 3. Σύμφωνα με αυτή τη λογική ο Κόσμος 1 περιλαμβάνει τα φυσικά αντικείμενα, τα έμβια όντα, εκεί όπου λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα. Ο Κόσμος 2 σχετίζεται με τα μη φυσικά και χειροπιαστά πράγματα, δηλαδή με τις νοητικές δράσεις και γεγονότα. Ενώ ο Κόσμος 3 αφορά τα αφηρημένα προϊόντα της ανθρώπινης σκέψης, όπως οι θεωρίες. Επικαλύπτει τους δύο άλλους, με κάθε αλλαγή

¹¹³ Ρ. Λεκατσά., ‘Μέσα και αρχιτεκτονική’, στο Β. Τροβά, Κ. Μανωλίδης, Γ. Παπακωνσταντίνου (επιμ.), **Η αναπαράσταση ως όχημα αρχιτεκτονικής σκέψης**. Αθήνα: Futura, 2006, σσ. 76-84.

¹¹⁴ Β. Hookway, **Interface**. Cambridge, MA: MIT Press, 2014, pg ix

¹¹⁵ D. Bell, όπ. αν. σελ 36

& V. Turner, "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology." **Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies**, 60, no. 3 (1974), 53–92.

¹¹⁶ Β.Η. Bratton, **The Stack on Software and Sovereignty**. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.

¹¹⁷ D. Tomas, ‘Old rituals for new space: rites de passage and William Gibson’s cultural model of cyberspace’, in M. Benedikt (ed.) **Cyberspace: First Steps**, Cambridge MA:MIT Press, 1991, σελ 31-47

¹¹⁸ D. Tomas, **The technophilic body**, όπ. αν.

¹¹⁹ Β. Hookway, όπ. αν. σελ 4.

¹²⁰ Βλ. παράρτημα

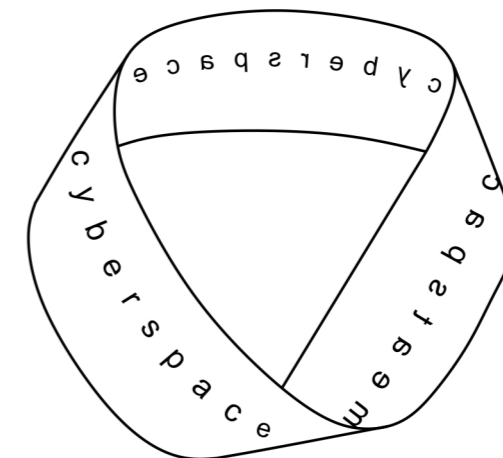
¹²¹ Ρ. Lévy, **BECOMING VIRTUAL, REALITY IN THE DIGITAL AGE**, trans Robert Bononno. N.Y.: Plenum Trade, 1998, pg 33

σε αυτόν να προκαλεί ανάλογες μεταβολές και σε εκείνους, μετατρέποντάς τον σε “κόσμο μοτίβων επικοινωνίας”.¹²² Πέρα από τον συσχετισμό του με την έννοια της διεπαφής, ο κόσμος αυτός παραλληλίζεται από πολλούς σύμφωνα με τον Bell¹²³ με τον κυβερνοχώρο αλλά και την ίδια την κυβερνοκουλτούρα ως ένα είδος “αφηρημένου εγκεφαλικού χώρου”.

Έξοδος 1.1

Η Κυβερνοκουλτούρα, ξεκινώντας από φανταστική αναπαράσταση, έκφραση επιθυμίας και ανησυχίας για την εξέλιξη του μέλλοντος, έγινε η πραγματωμένη προφητεία του πλέον σύγχρονου παρόντος, η κουλτούρα του σήμερα που εξελίσσεται συνεχώς εντός και εκτός κυβερνοχώρου, αυτή που τροφοδοτεί και τροφοδοτείται από τεχνητές πραγματικότητες και κόσμους. Με την χρήση υπολογιστικών δικτύων να εφαρμόζεται όλο και πιο μεθοδικά, δυναμικά και πρωτότυπα στην καθημερινότητα της επικοινωνίας, των διαπροσωπικών σχέσεων, της εργασίας και της διασκέδασης, η μετουσιωμένη σε σύγχρονη κυβερνοκουλτούρα συνεχίζει να εμπνέεται από την πρώιμη μορφή της και να αναδύει θεματικές ξεχασμένες στις σελίδες μυθιστορημάτων και βιντεοκασέτες περασμένων δεκαετιών, επεξεργασμένες έτσι ώστε να συνταιριάζουν με την ουσιαστική εξέλιξη της υπάρχουσας τεχνολογίας. Το σενάριο δεν αλλάζει, παρά μόνο τα ισχύοντα δεδομένα, τα οποία με τη σειρά τους προέκυψαν με αρχή τα προϊόντα εξόδου προηγούμενων εποχών

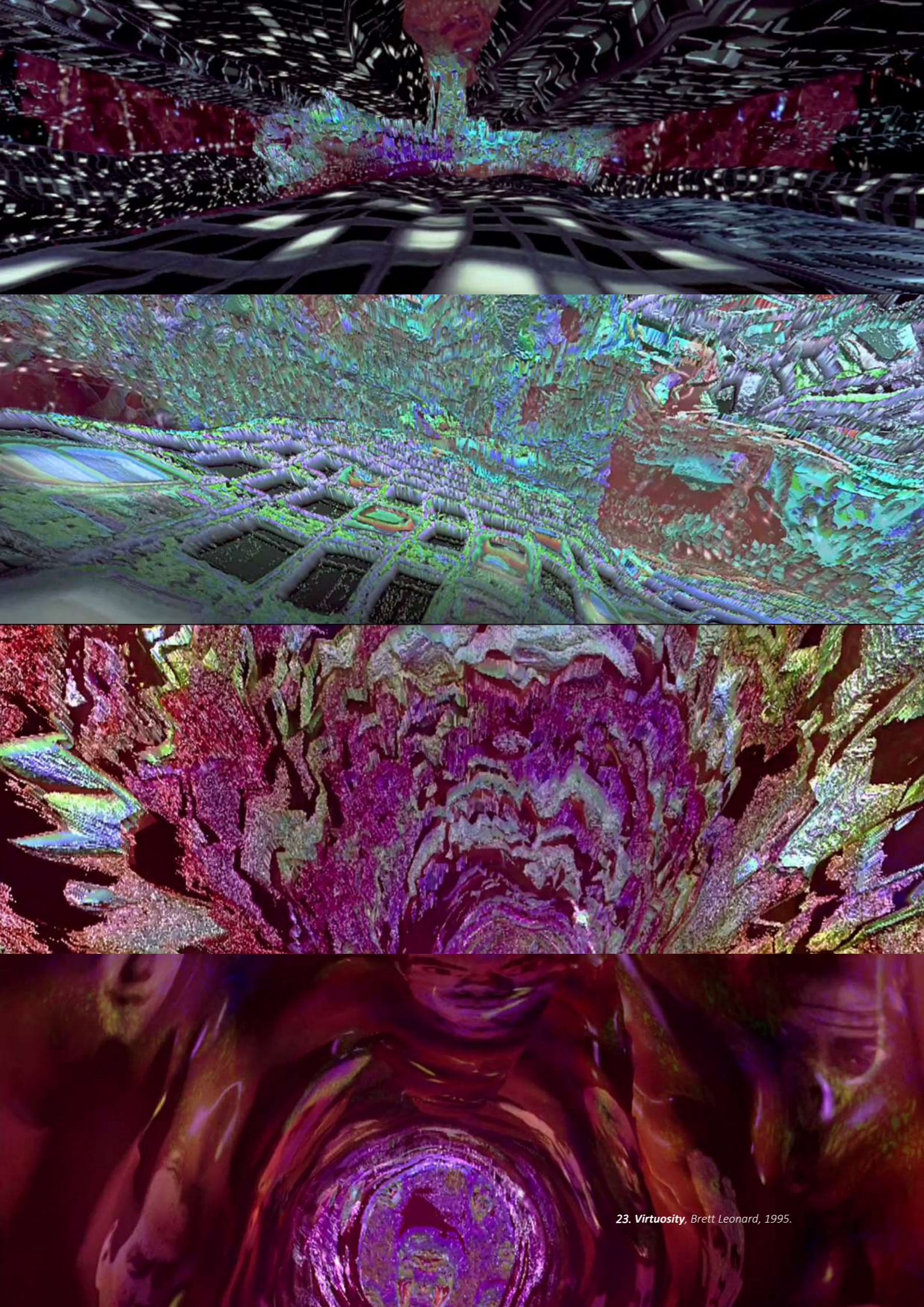
Χρησιμοποιώντας από εδώ και στο εξής τις τέσσερις έννοιες πληροφορία, έλεγχος, ριζοσπαστικότητα, υπεξαίρεση, επιχειρείται η σύνδεση των δογμάτων του Κυβερνοπάνκ με τις διάφορες πτυχές (εμπειρία-προχেমίcs, ψυχολογία-επιθυμία-φαντασίωση, δημιουργία-μεταφορά) της κυβερνοκουλτούρας για την απόδειξη επανεμφάνισης τους ως παράμετροι επεξεργασίας και αλληλοεπηρεασμού των διαφόρων πτυχών στο πλάσιμο της κουλτούρας σε μορφή βρόχου.



The Interface as Liminality

¹²² D. Bell, όπ. αν. σελ 18.

¹²³ Στο ίδιο, σελ 18.



— 1.2. PROXEMICS —

Science fiction = “cognitive mapping and poetic figuration of social relations as these are constituted by new technological modes of ‘being-in-the-world’.”¹²⁴

Εισαγωγή στα PROXEMICS

Ορισμοί

Ως επιστήμη των Proxemics, ορίζονται από τον E.T. Hall “οι αλληλένδετες παρατηρήσεις και οι θεωρίες της χρήσης του χώρου από τον άνθρωπο, ως εξειδικευμένη επεξεργασία της κουλτούρας.”¹²⁵ Αφορά τους τρόπους αντίληψης και βίωσης του κοινωνικού και προσωπικού χώρου από τον άνθρωπο και την κατασκευή της εμπειρίας.¹²⁶

Ο κάθε οργανισμός καλείται να προσαρμοστεί στις διάφορες συνθήκες που χαρακτηρίζουν το περιβάλλον στο οποίο δρα· τροποποιώντας αναλόγως το σώμα του κατορθώνει να εκμεταλλευτεί και το περιβάλλον. Οι μετασχηματισμοί αυτοί χαρακτηρίζονται ακόμα και από τις επεκτάσεις του σώματος πέραν του ίδιου, όπως για παράδειγμα ο ιστός της αράχνης.¹²⁷ Τέτοιο είδος προέκτασης αποτελούν και οι διάφορες ανθρώπινες εφευρέσεις· δεν προκύπτουν άμεσα από τον οργανισμό του αλλά ενσωματώνονται σε αυτόν. Από τα πρώτα λίθινα εργαλεία και τον ρουχισμό έως κάθε είδος σύγχρονου τεχνολογικού επιτεύγματος ο άνθρωπος επαυξάνει την εξέλιξή του δημιουργώντας επεκτάσεις για οτιδήποτε έχει να κάνει με το σώμα του, με σκοπό την ικανοποίηση διαφόρων λειτουργιών και αναγκών του. Η κινητή τηλεφωνία, η τηλεόραση, το χρήμα, ο υπολογιστής, το διαδίκτυο είναι παραδείγματα επεκτάσεων και αποθήκευσης υλικού, πληροφορίας, εργασίας, ενέργειας.

Η εξέλιξη του ανθρώπου είναι πλέον εξέλιξη των επεκτάσεών του και είναι τόσο σημαντική, ώστε συνδιαλλάγεται και αλληλοεξαρτάται άρρηκτα με την διαμόρφωση του βιοτόπου του. Περιβάλλον και άνθρωπος πλάθουν συνεχώς ο ένας τον άλλον χτίζοντας και τροποποιώντας παράλληλα τη διάσταση της κουλτούρας. “Δημιουργώντας αυτόν τον κόσμο, καθορίζει τί είδος οργανισμού θα είναι ο ίδιος.”¹²⁸

Η προαναφερθείσα Κυβερνοκουλτούρα είναι μια τέτοια ένδειξη εξέλιξης ανθρώπινου σώματος και περιβάλλοντος/κουλτούρας, καθώς όντας η ίδια ταυτόχρονα ταγός και ουραγός του μετασχηματισμού της ψηφιακής εποχής, συνδράμει αντιστοίχως στην εξέλιξη της εμπειρίας. Ως εκ τούτου μιλάμε πλέον για μια επιπρόσθετη ψηφιακή εκδοχή των Proxemics. Τα Digital Proxemics είναι σύμφωνα με τον McArthur η “ψηφιακά εγγεγραμμένη διαπραγμάτευση του προσωπικού χώρου, μέσω της αμοιβαίας μεσολάβησης των ενεργειών μεταξύ χώρου και χρήστη.”¹²⁹

Γλώσσα και Επικοινωνία

“[...] communication constitutes the core of culture and life itself [...]”¹³⁰

Τα Proxemics, Digital και μη, είναι δείκτες της κουλτούρας μέσα στην οποία διαμορφώνονται και την οποία διαμορφώνουν, με την κουλτούρα να διαθέτει στον πυρήνα της τους δικούς της κώδικες και μέσα επικοινωνίας, όπως τη γλώσσα. Αυτή, σύμφωνα με τον B.L. Whorf,¹³¹ αποτελεί όχι μόνο μέσο έκφρασης αλλά και δημιουργίας σκέψης, με αποτέλεσμα ο άνθρωπος να θεωρείται δέσμιός της. Για να υποστηρίξει αυτή τη θεωρία - που θυμίζει μια κυβερνητική διαδικασία εισόδου-διάδρασης-εξόδου - ο Whorf παραλληλίζει τη γλώσσα με υπολογιστικό πρόγραμμα· το ανθρώπινο μυαλό αποτελεί τον υπολογιστή, που δέχεται ερεθίσματα και κατασκευάζει την εξωτερική πραγματικότητα με βάση το πρόγραμμα της γλώσσας. Αυτή η μεταφορά ενισχύεται από τον λόγο του

¹²⁴ Sobchack (όπως αναφέρεται στο Cavallaro, 1994)

¹²⁵ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 1.

¹²⁶ Στο ίδιο, σελ. x.

¹²⁷ E.T. Hall, *The Silent language*. New York: Doubleday & Company, 1959, pg 78.

¹²⁸ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 4

¹²⁹ J.A. McArthur, *Digital Proxemics: How Technology Shapes the Ways We Move*. Peter Lang, 2016, σελ 30.

¹³⁰ Franz Boas (όπως αναφέρεται στο Hall, *The Hidden Dimension*, 1969, σελ 2.)

¹³¹ Whorf (όπως αναφέρεται στο Hall, 1969, σελ 1)

Hall περί του μηχανισμού πλεονασμού (redundancy)· σύμφωνα με αυτόν ο άνθρωπος είναι προγραμματισμένος από την κουλτούρα ώστε κάθε πληροφορία που λαμβάνει να συσχετίζεται με παραπάνω από ένα συστήματά του σε περίπτωση αποτυχίας του ενός.

Αυτοί οι παραλληλισμοί φέρουν στο προσκήνιο τον όρο γραμματισμό¹³² (literacy). Πρόκειται για τις ικανότητες γραφής και ανάγνωσης, αλλά και για την εξοικείωση του ατόμου σε οποιοδήποτε σύνθετο σύστημα επικοινωνίας, όπως για παράδειγμα την κατανόηση και διαχείριση της ψηφιακής τεχνολογίας. Στον χώρο της Κυβερνοκουλτούρας, παραδείγματος χάριν, τα άτομα διακρίνονται ως ψηφιακοί πολίτες (digital natives ή netizens) ή όχι (digital immigrants),¹³³ αναλόγως της αγνότητας εγγραμματοσύνης τους· καθώς οι πρώτοι αποτελούν άτομα γεννημένα μετά τις αρχές του '80, εντός της εποχής της ψηφιακής γλώσσας, ενώ οι δεύτεροι, λόγω της αναπόφευκτης επαφής με αυτή, υποχρεούνται στην εκμάθησή της· από τη διαχείριση διαφόρων τεχνολογικών μέσων, στον τρόπο διαδικτυακής επικοινωνίας αλλά και γνώσεις που αφορούν τον διάλογο μεταξύ ψηφιακών και μη ψηφιακών χώρων.

Η επικοινωνία μεταξύ ατόμων και μεταξύ περιβάλλοντος και ατόμου πραγματώνεται σε διάφορα επίπεδα, τόσο συνειδητά όσο και ασυνείδητα,¹³⁴ ενώ εξαρτάται από την ίδια την κουλτούρα μέσα στην οποία δρουν και το πόσο καλά εγγραμματισμένοι είναι στο πλαίσió της. Η διάδραση είναι άμεση και έμμεση, φανερή και μη καθώς εκδηλώνεται με διάφορους τρόπους.

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Εκδηλώσεις Proxemics

Ο Hall διακρίνει τρία μοτίβα εκδήλωσης των Proxemics (Proxemic Manifestations ή Patterns), τα Intracultural, Precultural και Microcultural. Βασίζονται σε μια λογική επεξεργασίας πληροφοριών από τον οργανισμό και ανατροφοδότησης τους σε μια μορφή κυβερνητικού βρόχου.

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Intracultural

Με τον όρο intracultural ο Hall αναφέρεται σε είδη οργάνωσης που κείνται της κουλτούρας,¹³⁵ στις ριζωμένες στο βιολογικό παρελθόν του ανθρώπου συμπεριφορές, την εδαφικότητα (territoriality), την απόσταση (spacing) και τον πληθυσμιακό έλεγχο (porulation control). Η αποστασιοποίησή της από την κουλτούρα είναι που εντάσσει και τον υπόλοιπο ζωικό πληθυσμό στον συγκεκριμένο εκδηλωτικό προσδιορισμό.

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Εδαφικότητα και Όρια

Κάθε οργανισμός διακρίνεται από το υπόλοιπο περιβάλλον μέσω ενός ορίου, αυστηρώς και διακριτώς συνδεδεμένο μαζί του· το δέρμα αποτελεί ένα τέτοιο “φυσικό όριο”.¹³⁶ Ωστόσο, η ύπαρξη του κάθε οργανισμού επεκτείνεται εκτός αυτών των βιολογικών συνόρων, σε άλλα, τα οποία ορίζονται με πιο περίπλοκο τρόπο και είναι αποτέλεσμα διαλόγου μεταξύ των οργανισμών που βρίσκονται στο εκάστοτε περιβάλλον. Πρόκειται για την εδαφική “επικράτεια των οργανισμών” (“organisms' territory”),¹³⁷ η οποία αποτελεί καίριο συστατικό για την επιβίωση κάθε οργανισμού, καθώς η ανυπαρξία της μπορεί να οδηγήσει σε επισφαλείς συνθήκες. Η μέθοδος με την οποία οι οργανισμοί κατακτούν και υπερασπίζονται την περιοχή που χρησιμοποιούν κατά τις διάφορες φάσεις της ζωής τους ονομάζεται εδαφικότητα (territoriality). Ο άνθρωπος χρησιμοποιεί διαφορετικούς χώρους για διαφορετικές δραστηριότητες,¹³⁸ ορίζοντας κατά ανάλογο τρόπο την ποιότητα ζωής και σχέσης μεταξύ ατομικότητων· μέσα σε μια κουλτούρα τα εδάφη οργανώνονται μέσω κανόνων σε χώρους διαφορετικών λειτουργιών.¹³⁹ Οι κανόνες αυτοί διακρίνονται σε μοτίβα προστασίας (protective patterns of territoriality) που αφορούν την ιδιωτικότητα σε ατομικό επίπεδο, και υπεράσπισης (territorial patterns of defense)¹⁴⁰, που

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

^[132] Γνωστός και ως εγγραμματισμός, αλφαριθμητισμός, εγγραμματοσύνη.

^[133] Όπως σημειώνει ο McArthur, πρόκειται για όρους που επινοήθηκαν από τον Mark Prensky, Αμερικανό συγγραφέα και ομιλητή που ασχολείται με θέματα εκπαίδευσης.

^[134] J.A.McArthur, όπ.αν. Σελ 122

^[135] E.T. Hall, The Hidden Dimension, όπ. αν. σελ 4

^[136] Στο ίδιο, σελ 101.

^[137] E.T. Hall, The Silent language, όπ. αν. σελ. 187.

^[138] Στο ίδιο, σελ 187

^[139] Στο ίδιο, σελ 68

^[139] Στο ίδιο, σελ 69

^[140] Στο ίδιο, σελ 219

σχετίζονται με την οργάνωση για την άμυνα των ορίων της επικράτειας, όπως εκμετάλλευση φυσικών χαρακτηριστικών της περιοχής, φυσικά εμπόδια, λόφοι, είδος εδάφους κτλ. Επομένως, τα όρια διακρίνονται σε σωματικά και χωρικά, υλικά και νοητά, συμβολικά, φυσικά και κατασκευασμένα, προσωπικά και κοινωνικά προσδιορισμένα. Γίνεται φανερό πως η εξαρτώμενη σχέση του ανθρώπου με την έννοια της εδαφικότητας έχει ορίσει το ιστορικό παρελθόν του κατά την προσπάθεια/απόπειρα διάρρηξης ή ενίσχυσης ορίων, κατάκτησης ή υπεράσπισης επικρατειών, σε ατομικό αλλά και συλλογικό επίπεδο.

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Απόσταση / Spacing

Η απόσταση στο intracultural επίπεδο επηρεάζεται από βιολογικούς παράγοντες και όχι πολιτισμικούς. Οι μηχανισμοί απόστασης στα ζώα όπως έχουν οριστεί από τον Hediger¹⁴¹ διακρίνονται σε αποστάσεις που χρησιμοποιούνται όταν συναντώνται ζώα του ίδιου είδους ή ζώα διαφορετικών ειδών. Η εικονοποίησή τους γίνεται σκεπτόμενοι μια σειρά από αόρατες φυσαιλίδες που περιβάλλουν το σώμα κάθε ζώου και συμβάλλουν στη διατήρηση της κατάλληλης απόστασης μεταξύ των ατομικότητων.¹⁴²

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Κατά την συνάντηση διαφορετικών ειδών ενεργοποιείται η απόσταση πτήσης (flight distance) και η κρίσιμη απόσταση (critical distance). Η απόσταση πτήσης, είναι η απόσταση που ένα ζώο επιτρέπει σε ένα άλλο είδος ζώου να πλησιάσει προτού το πρώτο τραπεί σε φυγή. Η κρίσιμη απόσταση, ένας βασικός μηχανισμός επιβίωσης, ενεργοποιείται όποτε ξεπεραστεί και κατά το ελάχιστο η απόσταση πτήσης, οδηγώντας στην επίθεση προς αυτόν που ξεπερνάει το όριο, από εκείνον του οποίου το όριο προσβάλλεται. Πρόκειται, επομένως, για ενέργειες άρνησης που φανερώνονται ως υιοθέτηση αντιδραστικών συμπεριφορών αποφυγής ή παρέμβασης. Οι αποστάσεις που χαρακτηρίζουν τις σχέσεις μεταξύ μελών του ίδιου είδους διακρίνονται σε προσωπικές και κοινωνικές και αλληλοεξαρτώνται η μία της άλλης. Όταν οι προσωπικές αποστάσεις αλληλεπικαλύπτονται, δηλαδή οι ατομικότητες πλησιάζουν σε κοντινή απόσταση, η οικειότητα είναι ανεπτυγμένη. Η απόσταση αυτή είναι ανάλογη του μεγέθους του ζώου και της ιεράρχησής του στην ομάδα. Οι κοινωνικές αποστάσεις είναι το λανθάνον δοχείο που συγκρατεί την ομάδα και οικοδομείται σε υλικό και ψυχολογικό επίπεδο. Κατά την υπέρβαση της κοινωνικής απόστασης σε υλικό επίπεδο το ζώο χάνει την επαφή με τους υπόλοιπους του πληθυσμού του. Όταν αρχίζει να αισθάνεται ανήσυχα, εμφανίζεται η ψυχολογική πλευρά της κοινωνικής απόστασης και ενεργοποιούνται οι αισθήσεις της όρασης, ακοής, όσφρησης για την επανεύρεση της ομάδας.

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Πληθυσμιακός έλεγχος / population control

Στον πληθυσμιακό έλεγχο συμβάλλουν διάφοροι μηχανισμοί, εξωγενής και ενδογενής, για την αναδιοργάνωση των ειδών, όπως ο δυσανάλογος αριθμός θηρευτών και θηραμάτων, η εμφάνιση ασθενειών, η ανάπτυξη επιθετικότητας εσωτερικά του πληθυσμού ενός είδους, ως αποτέλεσμα συνωστισμού, αύξησης φυσικού άγχους και κατ επέκταση κατάρρευσης του πληθυσμού λόγω ανάγκης περισσότερου χώρου.¹⁴³

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Precultural

Η precultural εκδήλωση των proxemics σχετίζεται με την βιολογική πλευρά του ανθρώπου, τους αισθητηριακούς μηχανισμούς του, η λειτουργία και σημασία των οποίων επεξεργάζεται και ορίζεται και από την κουλτούρα.

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

Το ανθρώπινο σώμα αποτελείται εσωτερικά και εξωτερικά από υποδοχείς, ειδικά κύτταρα ανίχνευσης και συλλογής πληροφοριών περιβαλλοντικών μεταβολών. Αίσθηση είναι η απάντηση του οργανισμού στα διάφορα ερεθίσματα, η μετάφραση των συλλεγόμενων πληροφοριών σε κάτι συνειδητό, καθιστώντας τους υποδοχείς ως διαμεσολαβητή μεταξύ σώματος και περιβάλλοντος. Οι υποδοχείς διακρίνονται σε εξ αποστάσεως και άμεσα αισθητηριακούς. Οι εξ αποστάσεως φροντίζουν για την εξέταση στοιχείων που βρίσκονται σε απόσταση και περιλαμβάνουν τα μάτια, αυτιά και μύτη. Οι άμεσοι αισθητηριακοί υποδοχείς ενεργοποιούνται με την αφή, πίεση, κίνηση και περιλαμβάνουν τους μύες και τις βλεννογόνους (π.χ. στόματος). Το δέρμα, ως όργανο αφής και ευαίσθητο σε εξ επαφής και εξ αποστάσεως αλλαγές θερμοκρασίας θεωρείται τόσο άμεσος όσο και εξ αποστάσεως αισθητηριακός υποδοχέας.¹⁴⁴

Η διακρίνει τα είδη των Proxemics

^[141] Άλλες ονομασίες για τους μηχανισμούς απόστασης (spacing mechanism) είναι spacing bubbles ή spacing zones Hediger (όπως αναφέρεται στο Hall, 1969)

^[142] E.T. Hall, The Hidden Dimension, όπ. αν. σελ 10-14

^[143] Hall, E.T., op.cit., σελ 31

^[144] Στο ίδιο, σελ 40

HUMAN'S SENSORY APPARATUS	
immediate sensory receptors	<ul style="list-style-type: none"> ● mucous membrane (tongue, ora, penile, vaginal mucosa etc) ● skin <ul style="list-style-type: none"> ○ pain, haptic, pressure, thermal input ● muscles <ul style="list-style-type: none"> ○ proprioceptors = kinesthetic input
distance sensory receptors	<ul style="list-style-type: none"> ● eyes <ul style="list-style-type: none"> ○ visual sensory input ● ears <ul style="list-style-type: none"> ○ auditory sensory input ● nose <ul style="list-style-type: none"> ○ olfactory sensory input ● Skin <ul style="list-style-type: none"> ○ thermal input
Senses	<ul style="list-style-type: none"> ● touch ● sight ● hearing ● smell ● taste ● proprioception <ul style="list-style-type: none"> ○ concerned with position + sense of balance ● Kinesthesia <ul style="list-style-type: none"> ○ concerned with movement

Το δέρμα αποτελεί καίριο παράγοντα επιβίωσης λόγω της αντίληψης και κατ'επέκταση επεξεργασίας ερεθισμάτων όπως οι αλλαγές θερμοκρασίας, η αίσθηση της αφής και πίεσης ή ο πόνος στο νευρικό σύστημα.¹⁴⁵ Αυτές οι αισθήσεις αναγνωρίζονται και από υποδοχείς εσωτερικών οργάνων όπως οι μύες και οι τένοντες.

Κίνηση

Ιδιοδεκτικότητα (proprioception) είναι η δυνατότητα του κεντρικού νευρικού συστήματος συνειδητοποίησης της θέσης και συντονισμού των αρθρώσεων, σχετίζεται με την ισορροπία και τον έλεγχο της σωματικής στάσης, ενώ κιναισθησία (kinesthesia) είναι η επίγνωση της κίνησης των σωματικών μερών¹⁴⁶, η γνώση επί του προσωπικού σώματος.¹⁴⁷ Το σώμα γίνεται το σημείο αναφοράς, με βάση το οποίο διαλέγεται με άλλα σώματα, ο χώρος γίνεται αντιληπτός, η χωρική εμπειρία βιώνεται.¹⁴⁸

Θερμοκρασία

Διαμέσου του δέρματος το σώμα δέχεται και δίνει πληροφορίες, που αφορούν αλλαγές θερμοκρασίας, στο περιβάλλον, μέσω θερμικών ανιχνευτών, οσφρητικής αίσθησης (έκλυση ιδρώτα), οπτικής παρατήρησης (ερύθημα) και χρήσης συσκευών υπέρυθρης ακτινοβολίας. Αυτές οι πληροφορίες μπορεί να αφορούν θέματα υγείας, όπως η ανάπτυξη πυρετού, αλλά και συναισθηματικής κατάστασης.¹⁴⁹ με την συγκέντρωση αίματος σε συγκεκριμένες περιοχές, όπως στο πρόσωπο, το ερύθημα μπορεί να ερμηνευτεί ως ντροπή ή εκνευρισμός/θυμός.

¹⁴⁵ Στο ίδιο, σελ 52

¹⁴⁶ Kevin E. Wilk, Todd R. Hooks, "12 - Neuromuscular Training After Anterior Cruciate Ligament Reconstruction", Editor(s): Frank R. Noyes, Sue D. Barber-Westin, **Noyes' Knee Disorders: Surgery, Rehabilitation, Clinical Outcomes (Second Edition)**. Elsevier, 2017, pg 330-342

¹⁴⁷ E.T. Hall, όπ. αν. σελ 52

¹⁴⁸ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 73

¹⁴⁹ E.T. Hall, όπ. αν. σελ 52

Πόνος

Οι υποδοχείς του πόνου είναι νευρικές απολήξεις στο δέρμα και σε όργανα εσωτερικά του σώματος όπως οι μύες και τα οστά, οι οποίες διεγείρονται κατά την καταστροφή ιστών λόγω ενδογενών ή εξωγενών αιτιών (πχ κάταγμα, θερμότητα, χημικές ενώσεις κτλ). Αυτοί που εντοπίζονται στο δέρμα είναι τριάντα φορές περισσότεροι από τους υποδοχείς που αφορούν την αντίληψη του κρύου, δηλώνοντας έτσι πόσο σημασία έχει η αίσθηση του πόνου για την συντήρηση και επιβίωση του οργανισμού.

Αισθήσεις

Γεύση και όσφρηση εξαρτώνται από υποδοχείς που διεγείρονται από χημικές ουσίες και συμβάλλουν στην επιλογή της τροφής. Μολονότι η όσφρηση αποτελεί την πιο πρώιμη και βασική μέθοδο επικοινωνίας στα ζώα, για την επιλογή κατάλληλης τροφής, την ευκολία επανεύρεσης της ομάδας του, την διαδικασία της εδαφικότητας ή τη εύρεση συντρόφου και αντιμετώπιση αντιπάλου, στον άνθρωπο δε χρησιμοποιείται σε παρόμοιο βαθμό και διαφέρει από πολιτισμό σε πολιτισμό.¹⁵⁰ Στο τελευταίο μισό του 20ου αιώνα η καθημερινότητα του αμερικάνου είναι οσφρητικά ασαφής εξαιτίας των διάφορων τεχνητών οσμών που κατά κόρων χρησιμοποιεί για το σώμα και τους χώρους. Σε αντίθεση, υποστηρίζει πως ευρωπαϊκές χώρες όπως η Γαλλία χαρακτηρίζονται από τις μυρωδιές του φρέσκου ψωμιού και της απλωμένης μπουγάδας που προσφέρουν αντίστοιχες ευχάριστες αναμνήσεις και αίσθημα ευφορίας.¹⁵¹ Σε κάθε περίπτωση, με την συνεχή εξέλιξη της εκάστοτε κοινωνίας, έπεται και η ανάλογη εξέλιξη των αισθήσεων, είτε από άποψη τεχνικής είτε από άποψη αντίληψης των ερεθισμάτων.

Η εξέλιξη της όρασης ήταν η τελευταία εκ των υπόλοιπων αισθήσεων που έλαβε χώρα στον ανθρώπινο οργανισμό, ξεπερνώντας σε σημασία την όσφρηση. Η πληροφορία που επεξεργάζεται η όραση είναι πιο σαφής από ότι εκείνη της ακοής, η οποία όμως συντελεί και στην ισορροπία του σώματος, της στατικής (αίσθηση βαρύτητας) και της δυναμικής (αίσθηση επιτάχυνσης). Ακοή και όραση αποτελούν δύο αισθήσεις που αναλόγως της κουλτούρας, σύμφωνα με τον Hall, διδάσκονται, χωρίς να γίνεται καν κατανοητό, να 'επιλέγουν' τα τριγύρω ερεθίσματα. Αυτό το φαινόμενο διαλογής ονομάζεται Επιλεκτική προβολή αισθητηριακών δεδομένων (Selective screening of sensory data) και επηρεάζει την αντίληψη του χώρου δημιουργώντας τα αντίστοιχα αρχιτεκτονικά και αστικά περιβάλλοντα. Για παράδειγμα η ακουστική ανεκτικότητα¹⁵² των γιαιπωνέζων έχει επηρεάσει και επηρεαστεί από την παραδοσιακή αρχιτεκτονική των χάρτινων διαχωριστικών πανέλων, fusuma (εσωτερικά διαχωριστικά, δεν επιτρέπουν την είσοδο φωτός) και shōji (εξωτερικά διαχωριστικά, επιτρέπουν την είσοδο φωτός)¹⁵³.

SENSES IN USE	
Physical / Material Interactions Proxemics	Online / Digital interactions Digital Proxemics
between organic and non-organic bodies: human to human human to technology	between humans - user with technology as an intermediate
<ul style="list-style-type: none"> ● touch ● sight ● hearing → oral + aural ● olfaction ● taste ● proprioception <ul style="list-style-type: none"> ○ concerned with position + sense of balance ● Kinesthesia concerned with movement 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sight ● Hearing → Oral / aural ● Collapse of all the others

¹⁵⁰ Στο ίδιο, σελ 44

¹⁵¹ Στο ίδιο, σελ 47

¹⁵² Στο ίδιο, σελ 45

¹⁵³ Shoji and fusuma: paper wall panels. Ανακτήθηκε από http://mn.nihongo.tripod.com/shoji_fusuma.html

Microcultural

Η τρίτη εκδήλωση πρόκειται για μια ανθρωπολογική προσέγγιση του χώρου και διαμορφώνεται από την κουλτούρα, φανερώνοντας τις διάφορες διαπολιτισμικές διαφορές. Ως εκδήλωση στον χώρο και κατά συνέπεια στις διαπροσωπικές σχέσεις, διακρίνεται σε τρεις λειτουργίες, τις fixed, semi fixed και informal.

Fixed

Οι fixed λειτουργίες ενός χώρου είναι αληθινές, απτές ή όχι και ορίζονται από χωρικούς, κατασκευαστικούς, νομικούς, πολιτισμικούς, γεωγραφικούς, σχεδιαστικούς παράγοντες.¹⁵⁴ Τα αμετάκλητα στοιχεία που χαρακτηρίζουν αυτή την fixed πτυχή, καλουπώνουν το μεγαλύτερο μέρος της συμπεριφοράς του ανθρώπου. Περιλαμβάνοντας έτσι και την εδαφικότητα σε αυτή τη κατηγορία, καθώς πρόκειται για μια σταθερή επέκταση του οργανισμού, χαρακτηριζόμενη από οπτικά, ηχητικά-φωνητικά και οσφρητικά σημάδια.¹⁵⁵ Ο σχεδιασμός των fixed λειτουργιών θυμίζει τον αρχιτεκτονικό ντετερμινισμό (architectural determinism)¹⁵⁶ κατά τη θεωρία του οποίου το κτιστό περιβάλλον είναι ο κυρίαρχος ή μοναδικός οριστής της κοινωνικής συμπεριφοράς, με τους χρήστες να βρίσκονται σε μια κατάσταση εξάρτησης από αυτόν, ακολουθώντας παθητικά τις δράσεις που ορίζονται στο πλαίσιό του (παράδειγμα, η αρχιτεκτονική του Πανοπτικών).

Semi-Fixed

EXPERIENCES AND MICROCULTURAL MANIFESTATIONS		
	Proxemics	Digital Proxemics
Experiences	<ul style="list-style-type: none">● Sociopetal● Sociofugal	<ul style="list-style-type: none">● Proxempetal● Proxemofugal
Features	<ul style="list-style-type: none">● Fixed● Semi-fixed<ul style="list-style-type: none">○ Sociopetal○ Sociofugal● Informal / Dynamic	As a result of their responsive capability = <ul style="list-style-type: none">● Static● Interactive● Immersive As a result of the space they occupy = <ul style="list-style-type: none">● Fixed● Semi-fixed<ul style="list-style-type: none">○ Sociopetal + proxempetal○ Sociopetal + proxemofugal○ Sociofugal + proxempetal○ Sociofugal + proxemofugal● Informal / Dynamic

Οι semi-fixed λειτουργίες είναι αληθινά ή νοητά στοιχεία και όρια, κινητά μεν αλλά τα οποία τείνουν να μείνουν σταθερά λόγω των κανόνων που τα χαρακτηρίζουν. Η οργάνωση χώρων με τέτοιες λειτουργίες θυμίζει το σχεδιαστικό είδος architectural probabilism, σύμφωνα με το οποίο χρήστης και κτιστό περιβάλλον είναι το ίδιο ενεργά και διαδρούν μεταξύ τους, καθώς ο σχεδιασμός ενισχύει την πιθανότητα εφαρμογής μιας λειτουργίας χωρίς ωστόσο να την επιβάλλει αυστηρώς.¹⁵⁷ Ο Hall ορίζει δύο κατηγορίες semi-fixed λειτουργιών που εξαρτώνται από την οργάνωση του χώρου στον οποίο αναφέρονται, τις sociofugal και sociopetal. Η πρώτη τείνει να αποτρέψει την κοινωνική αλληλεπίδραση, ενώ η δεύτερη την ενθαρρύνει. Για παράδειγμα, η οργάνωση καρεκλών προσανατολισμένων ώστε η μία να κοιτάζει την άλλη χαρακτηρίζει μια sociofugal λειτουργία.

Informal / Dynamic

Ενώ οι αποστάσεις σε intracultural επίπεδο εξαρτώνται από βιολογικούς παράγοντες, σε microcultural επίπεδο επηρεάζονται από πολιτισμικούς και κοινωνικούς και αφορά τις informal λειτουργίες. Η κατηγοριοποίηση έχει οριστεί από παρατηρήσεις σε ζώα και ανθρώπου, με τη διαφορά ότι στον άνθρωπο οι αποστάσεις πτήσης και κρίσης έχουν εξαλειφθεί (με μερικές εξαιρέσεις όπως δηλώνει ο Hall¹⁵⁸). Για τη διάκριση μεταξύ των διαφόρων ζωνών χρησιμοποιούνται οι αισθήσεις, ενώ τα όρια από τη μία στην άλλη καθορίζονται από και καθορίζουν τις διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των αλληλεπιδρώντων, τις δράσεις τους και τα συναισθήματα που τις συνοδεύουν.¹⁵⁹ Είναι μεταβλητές, τροποποιούμενες και προσαρμόσιμες αναλόγως των σκοπών του χρήστη.¹⁶⁰ Σε αυτή την περίπτωση η αντίληψη του ανθρώπου για τον χώρο "*είναι δυναμική επειδή σχετίζεται με τη δράση - τί μπορεί να γίνει σε ένα συγκεκριμένο χώρο - παρά τί μπορεί να φαίνεται από μια παθητική θέση.*"¹⁶¹ Κατά συνέπεια, οι informal λειτουργίες βρίσκονται ανάμεσα στις fixed και semi-fixed από άποψη ελευθερίας αντίληψης· χαρακτηρίζονται από "*κινήτά, εγγενώς αντιλαμβανόμενα ευέλικτα αντικείμενα και όρια.*"¹⁶² Αυτό την παραλληλίζει με το είδος σχεδιασμού architectural possibilism,¹⁶³ ο οποίος ορίζει, μέσω του κτιστού χώρου, όρια στον χρήστη, όντας, ωστόσο, ελεύθερος να συμμορφωθεί με αυτά να τα τροποποιήσει ή βεβηλώσει.

Οι αποστάσεις-ζώνες στον άνθρωπο είναι παράλληλα και είδη διαπροσωπικών σχέσεων και χαρακτηρίζονται ως οικειότητας (intimate), προσωπικές (personal), κοινωνικές (social) και δημόσιες (public). Σύμφωνα με τους G.R. Trager και Hall ένας τρόπος διάκρισης μεταξύ των ζωνών είναι η ένταση της φωνής κατά την χρήση της, μεταξύ των εμπλεκόμενων ατόμων· όσο πιο ισχυρή σε ένταση τόσο πιο μεγάλη η διάσταση μεταξύ των θέσεων τους. Η ακριβής διάσταση ανάμεσα στα όρια κάθε ζώνης διαφέρει από άτομο σε άτομο και από πολιτισμικές και περιβαλλοντικές συνθήκες, ωστόσο παρουσιάζονται κοινά χαρακτηριστικά.

Η απόσταση οικειότητας ορίζεται ως το εσωτερικό της ζώνης που δημιουργείται όταν το άτομο, έχοντας τα χέρια του ανοιχτά, περιστραφεί γύρω από τον εαυτό του. Όταν η περιοχή αυτή ενοποιηθεί μαζί με εκείνη ενός άλλου ατόμου τότε τα άτομα μοιράζονται και δρουν μέσα στην απόσταση οικειότητας. Χαρακτηρίζεται από την αλάνθαστη παρουσία του άλλου ατόμου, η οποία γίνεται αντιληπτή από την ενεργοποίηση των αισθήσεων. Η χρήση των άμεσων αισθητηριακών υποδοχέων είναι έντονη, καθώς δέρμα και μύες συμβάλλουν στην απτική αίσθηση και την αντίληψη της θερμότητας των εξ επαφής σωμάτων που αλληλεπιδρούν. Η όραση, λόγω της τόσο κοντινής απόστασης, παραμορφώνει τα γενικά χαρακτηριστικά των άλλων, επιτρέποντας όμως την αντίληψη λεπτομερειών όπως οι πόροι του δέρματος. Η όσφρηση αντιλαμβάνεται τις οσμές του σώματος, του ιδρώτα, της αναπνοής και οι ήχοι περιορίζονται στους παραγόμενους από τα σώματα και στην, συνήθως χαμηλής ένταση, ομιλία. Οι δράσεις της συνουσίας, της πάλης, της παρηγορίας, της προστασίας περιλαμβάνονται σε αυτή τη ζώνη, η οποία δύναται να μετατραπεί σε αφορήτη εξαιτίας των έντονων αισθητηριακών δεδομένων που λαμβάνει το άτομο.

Ως προσωπική ζώνη ορίστηκε το 1954 από τον Hediger η απόσταση μεταξύ οργανισμών των οποίων η επιβίωση δεν εξαρτάται από την εξ επαφής συνύπαρξή τους (non-contact species).¹⁶⁴ Περιλαμβάνει μέρος της ζώνης οικειότητας και εντός της είναι εφικτό το άγγιγμα και το κράτημα μεταξύ εμπλεκόμενων ατόμων. Η προσωπική απόσταση εκτείνεται μέχρι το σημείο επαφής των δακτύλων των εμπλεκόμενων ατόμων, όταν και τα δυο τεντώσουν τα χέρια τους το ένα προς το άλλο.¹⁶⁵ Η όραση αντιλαμβάνεται καλά τη γενική εικόνα του άλλου ατόμου χωρίς να φαντάζει το ίδιο παραμορφωμένη όπως στην ζώνη οικειότητας. Το σημείο αλλαγής από την προσωπική ζώνη στην εξωτερική της (κοινωνική απόσταση) είναι το όριο της φυσικής κυριαρχίας της κάθε ατομικότητας. Όταν αυτό το όριο ξεπερνιέται, χωρίς την αποδοχή αυτού που τη φέρει, τότε διαρρηγνύεται η προσωπική του εδαφικότητα.

¹⁵⁸ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 113

¹⁵⁹ Στο ίδιο, σελ 27-128

¹⁶⁰ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 23

¹⁶¹ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 115

¹⁶² J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 111

¹⁶³ Στο ίδιο, σελ 6

¹⁶⁴ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 119

¹⁶⁵ Στο ίδιο, σελ 120

¹⁵⁴ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 22

¹⁵⁵ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 103

¹⁵⁶ Σύμφωνα με τους εκπαιδευτικούς ερευνητές Carney Strange και James Banning διακρίνονται τρεις αρχές σχεδιασμού, οι architectural determinism, architectural possibilism, και architectural probabilism, οι οποίες καθορίζουν τη σχέση μεταξύ των δομημένων χώρων και των επισκεπτών-χρηστών.

J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 6

¹⁵⁷ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 7

Η αμέσως επόμενη ζώνη είναι η κοινωνική, εντός της οποίας διαδραματίζονται οι πιο απρόσωπες δράσεις μεταξύ ατόμων,¹⁶⁶ με τον δείκτη ουδετερότητας στην επικοινωνία μεταξύ των ατόμων να αυξάνεται όσο αυξάνεται η απόσταση μεταξύ τους. Εντός της, τα άτομα γίνονται αντιληπτά, το ένα από το άλλο, στο σύνολό τους, ως φιγούρες που η κάθε μία φέρει τα συγκεκριμένα της χαρακτηριστικά. Η κοινωνική απόσταση χρησιμοποιείται κατά την συνύπαρξη ανθρώπων στον ίδιο χώρο, χωρίς να χρειάζεται να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Για παράδειγμα η διάταξη καθισμάτων πλάτη με πλάτη σε μια αίθουσα αναμονής, ή σε ένα χώρο γραφείου, δίνει την ευκαιρία αξιοποίησης του χώρου, χωρίς την επιβολή άρσης της κοινωνικής ζώνης των ατόμων.¹⁶⁷

Η δημόσια ζώνη θέτει τους ανθρώπους εκτός της μεταξύ τους εμπλοκή. Σε περίπτωση που ένα άτομο αισθανθεί ότι η απόσταση αυτή περιορίζεται από κάποιον άλλον, και τα όρια του στενεύουν, τότε μπορεί να κινηθεί με σκοπό την οπισθοχώρηση ή την άμυνα της προσωπικής του εδαφικότητας. Ενεργοποιείται σε αυτές τις περιπτώσεις ένα έμφυτο ένστικτο¹⁶⁸ στο οποίο οφείλονται και οι ζωικές αποστάσεις κρίσης και πτήσης. Με αυτή την αίσθηση σχηματίζεται και η πρώτη εντύπωση απέναντι στο οτιδήποτε, όπως στην αρέσκεια ή δυσαρέσκεια ενός ατόμου κατά την είσοδό του σε έναν χώρο.

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Ανθρωπολογία Χώρου Στην Ψηφιακή Εποχή

Μέσω της εξέλιξης του ανθρώπου, των επεκτάσεων και του βιοτόπου του, τα όρια και οι λειτουργίες στη σύγχρονη εποχή αφορούν σε φυσικό επίπεδο, σε ψηφιακό και στον διάλογό τους, με τον οποίο και ασχολούνται τα Digital Proxemics. Όπως αναφέρθηκε, η microcultural εκδήλωση των proxemics βασίζεται σε, και ξεχωρίζει μέσω της κουλτούρας. Στο πλαίσιο της σύγχρονης Cybreculture η microcultural εκδήλωση παρουσιάζει ομοιογενή βάση παγκοσμίως, καθώς πρόκειται για μία κουλτούρα από μόνη της που εμφανίζεται παράλληλα με κάθε άλλη (που είτε την αποδέχεται και γίνεται μέρος της είτε την εντάσσει σε μια κατηγορία υποκουλτούρας).

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Η διάτρηση των ορίων στον φυσικό κόσμο αποτελεί συνήθως πράξη ενάντια σε κανόνες βιολογικούς κοινωνικούς ηθικούς ακόμη και νομικούς. Η χρήση ψηφιακής τεχνολογίας συνεπάγεται την ύπαρξη επιπλέον ορίων πέραν του φυσικού, σκοπεύει στην προστασία, αλλά και την ευκαιρία άρνησης αυτών· η άρνηση των φυσικών συνόρων μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας σημαίνει ύπαρξη ενός σημείου πρόσβασης εντός των ορίων, όπως η τοποθέτηση κάμερας αναμετάδοσης στο εσωτερικό μιας εδαφικότητας.¹⁶⁹ Τα όρια ενισχύονται, εξαλείφονται, διαταράσσονται, ανατρέπονται και η εδαφικότητα περιορίζεται ή πολλαπλασιάζεται.

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Η εμπειρία του φυσικού χώρου επαυξάνεται με την αφή, τις οπτικές και κιναισθητικές τακτικές.¹⁷⁰ Ωστόσο με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, αυτές συγχωνεύονται στην αξιοποίηση μόνο της όρασης και της ακοής,¹⁷¹ δίνοντας μεγάλη σημασία στον κοινό χώρο και χρόνο. Το παράθυρο προς τον ψηφιακό κόσμο επιτρέπει οπτικές και ακουστικές ανταλλαγές επηρεάζοντας και μεταβάλλοντας τις αποστάσεις μεταξύ ανθρώπων στον φυσικό χώρο. Συνδυάζοντας τα δεδομένα αυτά με εκείνα από την microcultural πτυχή των proxemics, γίνεται ευκρινής η χρήση συγκεκριμένων αισθήσεων και η αναδιοργάνωση των ζωνών σε ψηφιακό επίπεδο.

Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

Ως digitally fixed, ορίζεται η τεχνολογία που καταλαμβάνει έναν σταθερό, αμετάβλητο χώρο. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί ένα Μηχάνημα αυτόματης ανάληψης (Automated Teller Machine, ATM), η λειτουργία του οποίου είναι συγκεκριμένη και η εδαφικότητά του ορισμένη.

Semi-fixed είναι οι λειτουργίες που προκύπτουν όταν η τεχνολογία που χρησιμοποιείται είναι ένα φυσικό αντικείμενο (π.χ. κάμερα ή αισθητήρας) το οποίο μετακινείται υπό συνθήκες στον φυσικό χώρο. Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορεί να είναι sociofugal ή, αλλά και, sociopetal και αυτό εξαρτάται από τον τρόπο χρήσης τους.

^[1] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[2] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[3] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[4] J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 128

^[5] Στο ίδιο, σελ 110

^[6] E.T. Hall, The Hidden Dimension, όπ. αν. σελ 49

^[7] J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 106

κάνοντας τους ψηφιοποιημένους χώρους να συνθέτουν με ποικίλους τρόπους αυτούς τους προσανατολισμούς, “διαχωρίζοντας τη γεωγραφική θέση και τη διαπροσωπική σύνδεση”¹⁷² και εκδηλώνοντας μια επιλεκτική προβολή αισθητηριακών δεδομένων (Selective screening of sensory data), από τον φυσικό χώρο στον ψηφιακό και τον ψηφιακό στον φυσικό.

Μια τεχνολογία χαρακτηρίζεται ως sociofugal όταν η χρήση της αποτρέπει το άτομο από κοινωνική συναναστροφή. Αυτή η περίπτωση σκιαγραφείται στα λόγια του W. Self “*ξοδεύουμε τις μέρες μας περιτριγυρισμένοι από απασχολημένα δάχτυλα που χτυπάνε*” πλήκτρα και οθόνες “*και θερμές παλόμενες καρδιές που ωστόσο παραμένουν ψυχρά απαραβίαστες.*”¹⁷³ Εστιάζοντας την προσοχή του μόνο στη συσκευή ο χρήστης απομακρύνει το βλέμμα και την ακοή του από το γύρω περιβάλλον, προσφέροντάς του είτε proxemopetal είτε proxemofugal εμπειρία. Η πρώτη επιτυγχάνεται όταν ο χρήστης ενώνεται με τον χώρο που βρίσκεται στην οθόνη, έναν χώρο που ωστόσο, του προσφέρει ψυχαγωγία και όχι την ψηφιακή επαφή με άλλα άτομα (π.χ. κάμερα ή κινητό, ελλειπής διάδραση με τριγύρω φυσικό χώρο).¹⁷⁴ Μια proxemofugal εμπειρία για κάποιον που χρησιμοποιεί την τεχνολογία με sociofugal τρόπο, είναι η εμπειρία κατά την οποία ο χρήστης είναι πλήρως απορροφημένος και επομένως αποσυνδεδεμένος από την φυσική διάσταση του χώρου και των υπόλοιπων ατόμων.¹⁷⁵ Παράλληλα όμως βρίσκεται σε ψηφιακή συνύπαρξη με άλλους συνδεδεμένους χρήστες σε ψηφιακούς χώρους (π.χ. κάμερα ή κινητό, αποξένωση από τους ανθρώπους τριγύρω, αλλά ταυτόχρονη ψηφιακή διάδραση σε περίπτωση διαδικτυακής συνομιλίας).¹⁷⁶

Η sociopetal χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας ενθαρρύνει το άτομο προς κοινωνικές συναναστροφές, χαρακτηριζόμενη από μια λογική σύνδεσης των τακτικών Share - Connect - Discover, που πολλές διαδικτυακές πλατφόρμες χρησιμοποιούν ως σύνθημα. Η proxemofugal εμπειρία προκύπτει από την ανάγκη για άρση των φυσικών ορίων και προσφορά του περιεχομένου προς ψηφιακή οικειοποίηση από άλλους.¹⁷⁷ Ο χρήστης της τεχνολογίας καταλαμβάνει έναν φυσικό χώρο, με τον οποίο όμως είναι αποξενωμένος, και τον οποίο προσφέρει σαν ψηφιακή εμπειρία σε άλλους. Ο συνδυασμός sociopetal και proxemopetal εμπειρίας προϋποθέτει την συνύπαρξη και επικοινωνία πολλών ψηφιακών χρηστών μεταξύ τους. Αυτοί οφείλουν να είναι συνδεδεμένοι σε ένα πλήρως ψηφιακό περιβάλλον και να ενεργούν από κοινού με σκοπό την οικοδόμηση μιας συλλογικής εμπειρίας. Παραδείγματα τέτοιων εμπειριών αποτελούν η χρήση εφαρμογών τηλεφωνίας μέσω διαδικτύου όπως το Skype ή τα Μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών (massively multiplayer online role-playing game, ακρ. MMORPG), όπου είναι εφικτή η ταυτόχρονη συμμετοχή πλήθους παικτών και η μεταξύ τους αλληλεπίδραση σε ένα κοινό κόσμο. Τη σημασία της ομαδικότητας στον ψηφιακό χώρο περιγράφουν και οι Dovey και Kennedy μιλώντας για την εμπειρία των videogames· χαρακτηρίζουν το ψηφιακό εαυτό του χρήστη, τις γραφικές τους αναπαραστάσεις γνωστές ως avatars, ως ένα εναλλακτικό cyborg καθαρά προσωπικό, με κοινωνική και πολιτισμική σημασία, μια δρώσα οντότητα αποδεδμευμένη από τις υπάρχουσες φυλετικές, εθνικές, ταξικές ιεραρχίες και προκαταλήψεις.¹⁷⁸

Σε informal επίπεδο, οι ανθρώπινες αποστάσεις στο πλαίσιο της σύγχρονης κουλτούρας και μέσω των προεκτάσεων και του φίλτρου της ψηφιακότητας, τροποποιούνται.

^[1] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[2] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[3] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[4] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[5] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[6] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[7] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[8] Η χρήση του χώρου στην ψηφιακή εποχή

^[9] Στο ίδιο, σελ 145

^[10] Will Self (όπως αναφέρεται στο McArthur, 2016, σελ 39)

^[11] J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 115

^[12] Στο ίδιο, σελ 116

^[13] Για μια θεώρηση της χρήσης κινητής τηλεφωνίας και διαλόγου μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου Βλ.,

- Farman, J., *Mobile Interface Theory: Embodied Space and Locative Media*. USA and UK.: Routledge, 2012
- de Souza e Silva, A., Jordan, F., *Mobile Interfaces in Public Spaces: Locational Privacy, Control, and Urban Sociability*. USA and UK.: Routledge, 2012

^[14] J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 115

^[15] Για μια θεώρηση εμπειρίας και σωματικής διάδρασης στα videogames Βλ., Μεταξύ άλλων,

- Dovey, J., Kennedy, H., *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press, 2006.
- Galloway, Alexander R., *"Gaming, Essays on Algorithmic Culture"*. USA: University of Minnesota Press, 2006.
- Ε. Μώρη, *ΔΥΟ ΕΤΕΡΟΤΟΠΙΕΣ ΣΕ ΜΙΑ: Ένα βιντεοπαιχνίδι με θέμα την εξέγερση*. Αθήνα: Ε.Μ.Π., Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του Χώρου, Κατεύθυνση Α: Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός, 2017-1018 [εργασία για το μάθημα *Εμπειρία, Αναπαράσταση, Νοηματοδότηση του Χώρου*, με καθηγητή τον Σταύρο Σταυρίδη]

Ο McArthur¹⁷⁹ σημειώνει πως η προσέγγιση της επικοινωνίας σε ψηφιακό επίπεδο γίνεται κατανοητή μέσω τη διαδεδομένη χρήση κινητών συσκευών, καθώς οι τακτικές μιας βιντεοκλήσης ορίζει τη σχέση μεταξύ των συνομιλητών. Για παράδειγμα, ένα ζευγάρι ή φίλοι οι οποίοι στον φυσικό χώρο θα συναναστρέφονταν/διαλέγονταν εντός της προσωπικής ζώνης ή της οικειότητας, καλύπτουν αυτή την απόσταση φέρνοντας την κάμερα κοντά στο πρόσωπό τους, κινούμενοι στον χώρο ή αναπαυόμενοι στον προσωπικό χώρο του κρεβατιού τους. Αντίθετα, σε μια βιντεοκλήση επαγγελματικού χαρακτήρα, το υποκείμενο κάθεται μπροστά στην σταθερή κάμερα έχοντας ορίσει το τί θα γίνεται φανερό από το ίδιο (άνω μέρος του σώματός του, εμφανές πρόσωπο και ώμοι, ανάλογη ενδυμασία) αλλά και από το γύρω περιβάλλον του (κενό ή λιτό φόντο, ή στοιχεία που δηλώνουν την ανάλογη 'εικόνα' που θέλει να προωθήσει κτλ).

Παρατηρείται ένα είδος προσομοίωσης της αντίστοιχης φυσικής απόστασης, με δεδομένα να προβάλλονται και να γίνονται αποδεκτά σε μια μορφή ψηφιακής 'επιλεκτικής προβολής αισθητηριακών δεδομένων'. Από τα δεδομένα αυτά, ωστόσο, εκλείπουν τα θερμικά και απτικά ερεθίσματα τα οποία αποτελούν καίριο στοιχείο της προσωπικής απόστασης και της οικειότητας. Ο περιορισμός χρήσης υποδοχέων μόνο σε εκείνους της οπτικής και ηχητικής πληροφορίας, στο πλαίσιο χρήσης ψηφιακής τεχνολογίας, συγκεντρώνει σε μία κατηγορία τις ζώνες διαπροσωπικών σχέσεων μεταξύ των ατόμων-χρηστών, στην κοινωνική ζώνη. Αυτό το δεδομένο αποτελεί και τον λόγο που τα participatory media¹⁸⁰ χαρακτηρίζονται ως κοινωνικά.¹⁸¹ Τονίζοντας όμως λόγια σύγχρονων διανοούμενων, ο McArthur θέτει τον προβληματισμό ταύτισης του διαδικτύου με έναν 'σχετικά δημόσιο χώρο,' μετατρέποντας έτσι κάθε διαπροσωπική σχέση που διαδραματίζεται εκεί, σε δημόσια.¹⁸²

Features and control relationships		
Physical and Digital features	transmitter	receiver
fixed	feature	user
semi-fixed	feature > user	Feature <= user
informal	Feature = user	Feature = user

Κατ επέκταση των χρήσεών της και των σχέσεων που προσφέρει, η τεχνολογία, αναλόγως της ικανότητας ανταπόκρισης στη σχέση με τον χρήστη διακρίνεται σε static, interactive και immersive.¹⁸³ Στην πρώτη περίπτωση ο χρήστης δεν διαθέτει έλεγχο επί της λειτουργίας που του προσφέρεται. Στη δεύτερη, η λειτουργία εξαρτάται από τον χρήστη καθώς πρόκειται για ψηφιακή και όχι υλική/φυσική λειτουργία η οποία ενεργοποιείται και τροποποιείται αναλόγως των αποφάσεων του χρήστη. Παράδειγμα, μία κάμερα με αισθητήρα η οποία αντιδρά στις κινήσεις του χρήστη. Στην κατηγορία των immersive λειτουργιών ανήκει η εικονική πραγματικότητα κατά την οποία προκύπτει η νοητική αποσύνδεση (dissociation) του χρήστη από την φυσική υπόσταση του χώρου. Interactivity και immersion εξαρτώνται από την προθυμία συμμετοχής του χρήστη και την ικανότητα προσομοίωσης του προσφερόμενου περιβάλλοντος από την τεχνολογία.

Εαυτοί στον κυβερνοχώρο

Η σχέση με την ψηφιακή τεχνολογία που εισάγει κάθε τί σχετικό με την κυβερνοκουλτούρα πιο βαθιά στην καθημερινότητα, γενά εαυτούς εντός του παράλληλου κόσμου που προσφέρεται, του κυβερνοχώρου. Η αναπαράσταση των χρηστών μέσα στον αλλοτινό αυτό χώρο γίνεται από γραφικές οντότητες, παρωνύμια, φωτογραφίες, τρισδιάστατες γραφικές παραστάσεις, avatars. Ο χρήστης βρίσκει τον άλλον του εαυτό

καθρεπτιζόμενο εντός της οθόνης της διεπαφής του. Σύμφωνα με την Stone,¹⁸⁴ πρόκειται για οντότητες χωρίς φυσικό σώμα, αλλά με εικονικές μορφές που προσιδιάζουν αυτού, προσομοιώσεις του. Σε αυτά η Haraway¹⁸⁵ προσθέτει πως οι εαυτοί του κυβερνοχώρου παραμένουν δέσμιοι του φυσικού, καθώς ελέγχονται από τους wetware κυβερνήτες τους, επικοινωνώντας διαδραστικά μεταξύ τους και βιώνοντας εμπειρίες όπου τα όρια μεταξύ κοινωνικών, φυσικών, βιολογικών και τεχνολογικών ορίων μπλέκονται. Οι νέες εμπειρίες καθιστούν την εικόνα του βιολογικού σώματος ως μη μοναδική, αλλά ως τη μία μορφή της γνώσης που κατέχει ο άνθρωπος επί αυτής.¹⁸⁶

Types of technology and control relationships		
Types of technology	transmitter	receiver
static	Feature - technology	user
interactive	user	Feature - technology
immersive	Feature - technology ⇔ user	Feature - technology ⇔ user

Συνοψίζοντας, οι εμπειρίες στον ψηφιακό χώρο και μεταξύ φυσικού και ψηφιακού, περιορίζονται στη χρήση οπτικών και ηχητικών ερεθισμάτων, αναζητώντας παράλληλα την εξέλιξη τεχνολογιών για αξιοποίηση και των υπόλοιπων αισθήσεων. Τέτοιες προσπάθειες αποτελούν η χρήση αισθητήρων για μετάφραση κινητικών ή θερμικών δεδομένων σε άλλου είδους πληροφορίες. Επίσης, οι δράσεις και οι εμπειρίες εξαρτώνται από τη χρήση της συσκευής (hardware), την αξιοποίηση των εφαρμογών (software), τις επιλογές του χρήστη ως προς την αντιμετώπιση της φυσικής αλλά και ψηφιακής υπόστασης, τόσο του χώρου όσο και της ύπαρξής του. Κάτι που γίνεται κατανοητό και από τους J. Bolter και D. Gromala όταν υποστηρίζουν πως "[...] η διεπαφή του υπολογιστή είναι ένα παράθυρο μέσω του οποίου βλέπουμε πληροφορίες, αλλά είναι επίσης ένας καθρέφτης που αντικατοπτρίζει την κουλτούρα μας πίσω σε εμάς. Στον σχεδιασμό της διεπαφής, εάν η τεχνολογία λειτουργεί ως παράθυρο, τότε βλέπουμε μόνο το περιεχόμενο. Ωστόσο, αν η τεχνολογία λειτουργεί ως καθρέφτης, τότε βλέπουμε τον μηχανισμό παράδοσης, τη συσκευή ή ακόμα και τον χρήστη (εμάς)."¹⁸⁷

¹⁷⁹ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 38

¹⁸⁰ Με τον όρο participatory media, χαρακτηρίζονται οι ηλεκτρονικές υπηρεσίες ενημέρωσης, στον οποίων τις διαδικασίες συλλογής, ανάλυσης, αναμετάδοσης πληροφορίας οι θεατές παίζουν ενεργό ρόλο. Παραδείγματα αποτελούν τα blogs, οι πλατφόρμες wiki, η μέθοδος ανταλλαγής ψηφιακού πληροφοριακού περιεχομένου RSS, η κοινοποίηση βίντεο, εικόνες, ήχου, τα podcasts και τα videoblogs κ.ά.

¹⁸¹ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 41

¹⁸² Στο ίδιο σελ 102

¹⁸³ Στο ίδιο, σελ 144

¹⁸⁴ A. R. Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Massachusetts, and London: The MIT Press,1995, pg 121

¹⁸⁵ D. Haraway, όπ. αν. σελ. 149-181.

¹⁸⁶ Scott (όπως αναφέρεται στο N. Nemura, "A Study Of Change Of The Body View In Cyberculture", *Journal of Socio-Informatics*. Nov. 2014, Vol. 7, No.1, σελ. 37-46)

¹⁸⁷ J. D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors. Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

Η σύνδεση digital και μη proxemics φανερώνει τρία χαρακτηριστικά στοιχεία αλληλένδετα μεταξύ τους που ορίζονται αλλά και ορίζουν τις διάφορες εκδηλώσεις proxemics που αναφέρθηκαν.

Ιδιωτικότητα / privacy

Forms of territory and territorial behaviour ¹⁸⁸		
Territory	Sense of ownership	Personalization defence
Primary territory e.g. home	High: perceived to be owned in a relatively permanent manner by the occupants and by other people	Extensively personalized/unwelcome entry to space is a serious issue
Secondary territory e.g. office, classroom	Moderate: the occupant is perceived as one of a number of qualified users of the space	Could be personalized during occupancy, some chance of defence when the person has the right to be there.
Public territory e.g. part of the beach, parking lot or a table in a restaurant	Low: control is difficult to assert and the occupant is perceived as just one of many possible users	May be personalized in a temporary way, very little likelihood of defending the space.

Για τον άνθρωπο ο προσωπικός χώρος αποτελεί έναν “μηχανισμό ρύθμισης κοινωνικής αλληλεπίδρασης”,¹⁸⁹ είναι είδος εδαφικής επικράτειας με διαφορετικό ποσοστό ιδιωτικότητας. Ως τέτοιος ορίζεται “[...] σχεδόν κάθε τόπος ή χωρική ζώνη που μπορεί να καταλαμβάνεται από ένα ανθρώπινο ον (που επιφέρει) μια σειρά συμπεριφορών οι οποίες συνεπάγονται την εγκαθίδρυση και διατήρηση πρόσβασης σε μια συγκεκριμένη περιοχή, ενώ αρνείται αυτά σε δυνητικούς ανταγωνιστές του δικού του είδους.”¹⁹⁰ Η ιδιωτικότητα συνδέεται με την οικειότητα και σύμφωνα με τα προαναφερθέντα σχετίζεται τόσο με το σώμα όσο και με τον χώρο. Η προσωπική και οικειότητας απόσταση επεκτείνουν τα όρια του σώματος πέρα από αυτό, ενώ η λογική προεκτάσεων του σώματος συσχετίζεται και με τις σύγχρονες τεχνολογικές τακτικές και τα τυχόν χρησιμοποιούμενα ψηφιακά εργαλεία σύνδεσης και διαμοιρασμού του περιεχομένου της ιδιωτικότητας.

Η ύπαρξη ορίων και πολλών ατομικότητων συνεπάγεται και την πιθανότητα παραβίασής τους. Αυτή η πράξη εισβολής απαιτεί τη διαπραγμάτευση των διαπροσωπικών αποστάσεων, η οποία εμπεριέχει τακτικές και μηχανισμούς που περιλαμβάνονται σε κάθε επίπεδο proxemic εκδήλωσης. Σε intracultural επίπεδο η επιθετικότητα (aggression) χρησιμοποιείται από τα ζώα για τη ρύθμιση αποστάσεων με σκοπό την αποφυγή υπερπληθυσμού, ο οποίος μπορεί να οδηγήσει στην καταστροφή του περιβάλλοντος και κατά συνέπεια του ίδιου του είδους.¹⁹¹ Η διαπραγμάτευση στον άνθρωπο εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, χωρικούς λειτουργικούς, κουλτούρας, φύλου, ταυτότητας, φυσικών χαρακτηριστικών. Αποτέλεσμα της διαπραγμάτευσης μπορεί να αποτελέσει η απόφαση του ίδιου του ατόμου ή των περιορισμών ή παροτρύνσεων που του επιβάλλονται. Σε αυτό το σημείο θεωρούμε την υπεράσπιση των ορίων ως ατομική απόφαση απέναντι στην παραβίασή τους και ως κίνηση άρνησης απέναντι στον εισβολέα, ενώ μπορεί να πάρει σωματική μορφή (λεκτική ή κινητική αποτροπή), κοινωνική (στιγματισμός του εισβολέα) ακόμη και νομική (ενοχοποίηση). Ψηφιακό παράδειγμα αποτελεί η αποδοχή ή όχι χρήσης cookies κατά την πλοήγηση σε μια ιστοσελίδα· με την μη αποδοχή τους ο χρήστης αρνείται την κοινοποίηση των πληροφοριών του στον συγκεκριμένο ιστότοπο ή σε κάποιον τρίτο (π.χ. μέσω διαφημίσεων, τότε γίνεται αναφορά στα third-party cookies). Η άρνηση αυτή αποτελεί απόφαση στη

¹⁸⁸ Altman 1975, quoted in Banyard and Hayes 1994: 469

¹⁸⁹ Banyard, Hayes (όπως αναφέρεται στο D. Gabrys-Barker, E. Piechurska-Kuciel, J. Zybert (eds), *Investigations in Teaching and Learning Languages*. Springer, 2013, pg 152)

¹⁹⁰ Στο ίδιο

¹⁹¹ Το ίδιο ισχύει για κάθε είδους ζωή.

Για μια περαιτέρω θεώρηση Βλ., το έργο εθνολόγων όπως Konrad Lorenz, John Christian, V.C. Wynne Edwards.

διαπραγμάτευση της ιδιωτικότητας του χρήστη μεταξύ του ίδιου και άλλων οντοτήτων (ιστοσελίδων, χρηστών, πολυεθνικών κτλ).

Η χωρική εισβολή, από φυσική και ψηφιακή, μετουσιώνεται και σε ενσώματη μέσω του τεχνολογικού φίλτρου· ο γάλλος φιλόσοφος Jean-Luc Nancy περιγράφει την ‘παρεμβατική’ εμπειρία και ταλαιπωρία μεταμόσχευσης καρδιάς στη οποία επιβλήθηκε - και κατ επέκταση κάθε είδους μεταμόσχευση - παραλληλίζοντάς την με εισβολέα·¹⁹² έναν εισβολέα ταυτόχρονα ανεπιθύμητο αλλά και ευπρόσδεκτο, αναγκαίο για επιβίωση.

Αρχεία / archives

“The ‘memory’ of loneliness is the fear of future Loneliness.”¹⁹³

Ετυμολογία

Ένα άλλο χαρακτηριστικό στοιχείο σύνδεσης και εξέλιξης της σχέσης φυσικού και ψηφιακού χώρου και επέκτασης των εννοιών εδαφικότητα και ιδιωτικότητα αποτελεί το αρχείο. Προερχόμενο από την αρχαιοελληνική λέξη, ἄρχω, που σημαίνει αρχίζω αλλά και διοικώ, κυβερνώ, γίνεται διακριτή η σχέση του με την έννοια της εξουσίας και του ελέγχου. Συγκεκριμένα μάλιστα, με την αρχαιοελληνική του εκδοχή, ἀρχεῖον, γινόταν αναφορά στην κατοικία των αρχόντων, στον επίσημο χώρο συνεδριάσεων και στην συγκέντρωση ηγετών και αρχηγών.¹⁹⁴

Ορισμός

Με το πέρασμα των χιλιετιών η σημασία του άλλαξε, διατηρώντας ωστόσο την προηγούμενη χροιά του. Σήμερα, η έννοια του αρχείου διακρίνεται στη σχετική με τον φυσικό χώρο και με τον ψηφιακό. Στην πρώτη περίπτωση πρόκειται για το υλικό σώμα μιας δημόσιας ή ιδιωτικής συλλογής διαφόρων ειδών τεκμηρίων, ή για τον ίδιο τον (φυσικό) χώρο, ανεξαρτήτως μεγέθους (αρχειοθήκη, φοριαμός κτλ), όπου στεγάζεται η συλλογή αυτή. Στη δεύτερη περίπτωση μπορεί να αποτελεί το σύνολο πληροφοριών ή δεδομένων απαραίτητων για την λειτουργία ενός υπολογιστικού συστήματος, ή το ψηφιακό αντίστοιχο της φυσικής κατηγορίας αρχείων· ένας φάκελος με αποθηκευμένες εικόνες έργων τέχνης σε έναν προσωπικό υπολογιστή ή στο προσωπικό προφίλ κάποιου σε ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης αποτελεί ένα τέτοιο ψηφιακό αρχείο.

Μετασηματισμός - μνημονικό - φυσικό - ψηφιακό

Σύμφωνα με τον M. Lynch “το κλασικό αρχείο είναι [...] σαν το Καρτεσιανό μυαλό, επειδή κατοικεί σε ιδιωτικό χώρο και ελέγχεται από ένα άτομο που κατοικεί σε αυτό τον χώρο.”¹⁹⁵ Τα αρχεία των αναμνήσεών μας είναι οι επικράτειές μας που ενεργοποιούνται με αισθητηριακά ερεθίσματα όπως την όσφρηση¹⁹⁶ του φρεσκοψημένου καφέ, ή τη μυρωδιά καμένων καλωδίων. Ο μηχανισμός του πλεονασμού που αναφέρθηκε παραπάνω αποτελεί ένα είδος μνημονικού αρχείου. Συνεχώς όμως αναπλάθονται περνώντας από τη διαδικασία εξιστόρησής τους στον ψηφιακό κόσμο. Σε ένα άρθρο-ανάλυση του επεισοδίου “*The Entire History of You*” της σειράς Black Mirror, κατά το οποίο οι άνθρωποι αποθηκεύουν σε εγκεφαλικά εμφυτευμένα αρχεία τις αναμνήσεις τους, ο T. Wayne¹⁹⁷ σχολιάζει πως “όταν οι χρήστες ‘επαναλαμβάνουν’ μια μνήμη, η αναπαραγωγή της ξεπερνά ακόμη και την πρωτότυπη ανάμνηση”, μετατρέποντάς την σε υπερπραγματικότητα. Αποκλίνοντας μόνο σε τεχνολογικό επίπεδο, αυτή η θέση ισχύει και σήμερα· μοιράζοντας στιγμιότυπα της ζωής του, ‘καλά’ ενορχηστρομένα και καλωπισμένα σε μορφή εικόνας, βίντεο, κειμένου, κοινοποίησης τοποθεσίας, πλάθει κανείς μία συγκεκριμένα επιωμένη ανάμνησή του, μοιρασμένη πλέον στο φαινομενικά προσωπικό του αρχείο. Δημιουργεί προσωπικά υβρίδια αρχείων-μουσείων, ψηφιακά Cabinet of curiosities (Wunderkammer), επιτρέποντας και σε άλλους την πρόσβαση σε αυτή την επικράτειά του.

¹⁹² J. Luc Nancy, *L’Intrus*, Διαδικτυακή μετάφραση από την Susan Hanson, < [www.maxvanmanen.com/files/2014/10/Nancy-L Intrus.pdf](http://www.maxvanmanen.com/files/2014/10/Nancy-L%20Intrus.pdf) >, τελευταία πρόσβαση 10/10/2019

¹⁹³ Punter (όπως αναφέρεται στο Cavallaro, 1994)

¹⁹⁴ Γ.Δ. Μπαμπινιώτης, όπ. αν.

¹⁹⁵ M. Lynch, “Archives in formation: privileged spaces, popular archives and paper trails,” *History of the Human Sciences*, vol. 12, no. 2, 1999, pp. 65-87.

¹⁹⁶ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 43

¹⁹⁷ <https://www.nytimes.com/2015/02/22/style/shutterbug-parents-and-overexposed-lives.html>

Πρόσβαση + επιτήρηση

Από συλλεγμένα στοιχεία αρχειοθετημένα σε φυσικούς χώρους τους οποίους κανείς πρέπει να επισκεφτεί, σε 'ανεβασμένα' στον ψηφιακό κόσμο τεκμήρια, η πρόσβαση των οποίων γίνεται οπουδήποτε διαμέσου τεχνολογικών συσκευών όπως ο υπολογιστής και τα κινητά. Η σύγχρονη δημιουργία του αρχείου είναι μια τριμελής σχέση μεταξύ χρήστη (βιολογικού και ψηφιακού σώματος), τεχνολογίας και χώρου (φυσικού ή ψηφιακού). Η αρχειοθέτηση των κινήσεων ενός χρήστη οργανώνεται από τον ίδιο τον χρήστη ή την τεχνολογία ως συλλογή δεδομένων. Γίνεται διακριτό εδώ, πως σε κάθε περίπτωση παραμένει ένα κύριο χαρακτηριστικό, εκείνο της πρόσβασης, της άρσης ορίων στην επικράτεια του αρχείου. Παρακολουθώντας όμως την εξέλιξη της παραπάνω σκέψης του Lynch "ένα αρχείο, αν και φυλασσόμενο, είναι ένας δημόσιος χώρος."¹⁹⁸ Ο διάλογος δημόσιου και ιδιωτικού χώρου ενέχει σύγχρονο ενδιαφέρον φέρνοντας μία διαφορά στο προσκήνιο. Κατασκευή και συντήρηση ενός αρχείου δεν σημαίνει ταυτοχρόνως κατοχή του ελέγχου επί του αρχείου. Αντιθέτως, ο έλεγχος ανήκει σε εκείνον που ορίζει, όχι απλώς το δικαίωμα στην πρόσβαση, αλλά τον ίδιο τον ορισμό του δικαιώματος-επιλογής. Οι διάφορες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης για παράδειγμα δίνουν εναλλακτικές επιλογές κοινοποίησης ενός προσωπικού φακέλου ή γενικότερα πληροφορίας. Η επιλογή "μόνο εγώ" (*only me*) απαγορεύει την πρόσβαση άλλων χρηστών τονίζοντας τον ιδιωτικό χαρακτήρα, αλλά, "διαβάζοντας τα φιλά γράμματα", δεν επηρεάζει τη συλλογή δεδομένων από την ίδια την πλατφόρμα, μετατρέποντας έτσι τον ιδιωτικό χώρο σε δημόσιο. Η απόφαση του χρήστη αφορά τους ομοίους του, τους υπόλοιπους χρήστες.

Επιτήρηση / surveillance

Αυτή η λογική κατοχής ελέγχου σχετίζεται με την έννοια της επιτήρησης. Πρόκειται και πάλι για μια τριμελή σχέση, αυτή τη φορά μεταξύ επιτηρητή, μέσου επιτήρησης και επιτηρούμενου. Το μέσο επιτήρησης παίρνει διάφορες μορφές: είναι ειδικά διαμορφωμένο περιβάλλον όπως η σκαμμένη μέσα στην πέτρα φυλακή του τυράννου Διονύσου, το λεγόμενο Λατομείο των Συρακουσών που επέτρεπε το άκουσμα κάθε συνομιλίας φυλακισμένων από τους φύλακες,¹⁹⁹ ή κτιστός χώρος όπως το γνωστό Πανοπτικόν του J. Bentham, είναι συσκευές παρακολούθησης συνομιλιών, είναι σύγχρονη τεχνολογία, οπτικής, ακουστικής, θερμικής αναμετάδοσης. Είναι η κοινή κάμερα. Γίνεται κατανοητό πως το τρίπτυχο δεν είναι συμμετρικό, καθώς ο επιτηρούμενος "φαίνεται, αλλά δεν μπορεί να δει: είναι ένα αντικείμενο πληροφορίας, ποτέ ένα υποκείμενο επικοινωνίας."²⁰⁰ Σύγχρονα όμως, δεν είναι μόνο η θέση πίσω ή εμπρός της κάμερας που ορίζει τον άνθρωπο ως υποκείμενο ή αντικείμενο του τρίπτυχου, είναι και η επιθυμία για καταγραφή και το πλαίσιο στο οποίο αυτή συμβαίνει. Το άτομο εμπρός της κάμερας είναι το έκθεμα που ψηφιακώς μεταδίδονται παρατηρείται από άλλα άτομα: αυτά με τη σειρά τους ορίζονται υποκείμενα ως παρατηρητές, ψηφιακοί πλάνητες, αλλά και αντικείμενα ως δεδομένα επεξεργασμένα από κάποιον άλλο συλλέκτη πληροφοριών.

Σύμφωνα με την A. Marwick²⁰¹ η κοινωνική επιτήρηση που διεξάγεται στον ψηφιακό κόσμο επιφέρει θετικά αποτελέσματα και διαφέρει από την γενική έννοια της επιτήρησης στο ότι δεν στοχεύει στη μονομερή εκμετάλλευση πληροφοριών. Αντιθέτως, αφορά μια αμοιβαία πρακτική συνδιαλλαγής ατόμων, μέσω προσφερόμενων πληροφοριών και αρχείων, καθώς κατά αυτόν τον τρόπο ενισχύεται η αίσθηση οικειότητας στον ψηφιακό χώρο, αναπτύσσονται συνεργατικές σχέσεις. Επομένως, η λογική ότι κάποιος προσφέρει μέρη του εαυτού του στα κοινωνικά δίκτυα ως αρχειοθετημένα τεκμήρια, ενισχύει το δίκτυο διαμοιρασμού τεκμηρίων, υπενθυμίζοντας ωστόσο ότι "εάν οτιδήποτε στο διαδίκτυο θεωρείται δημόσιος χώρος, τότε έχουμε πραγματικά εισαχθεί στην κυριότητα της πανταχού παρούσας ψηφιακής επιτήρησης."²⁰² Το εικαστικό έργο Human stories του Martial Geoffre-Rouland θίγει αυτό το ζήτημα ιδιωτικότητας σε μια υπερ-συνδεδεμένη κοινωνία, χρησιμοποιώντας την τεχνητή νοημοσύνη για να εντοπίσει την ανθρώπινη παρουσία σε περισσότερα από 30000 video stream σε πραγματικό χρόνο.

¹⁹⁸ M. Lynch, όπ. αν.

¹⁹⁹ "...η ακουστική της, χάρη σε στοές και αγωγούς, του επέτρεπε να ακούει οτιδήποτε συζητούσαν μεταξύ τους οι αδείς φυλακισμένοι. Σε αντίθεση με το Πανοπτικόν του Bentham ο μηχανισμός επιτήρησης του Διονύσου δεν ήταν ορατός ούτε δηλωμένος και συνεπώς λειτουργούσε μέσα στην απόλυτη άγνοια των επιτηρούμενων."

R. Curcio, *Η Εικονική Αυτοκρατορία. Η Αποικιοποίηση Του Φαντασιακού Και ο Κοινωνικός Έλεγχος*, μτφ Καλαμαρας Παναγιώτης. Ελευθεριακή Κουλτούρα, 2016, σελ 112

²⁰⁰ M. Foucault, *DISCIPLINE AND PUNISH The Birth of the Prison*, trans. Alan Sheridan. N. Y.: VINTAGE BOOKS, 1977(1975), pg 200.

²⁰¹ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 101

²⁰² Στο ίδιο, σελ 102.



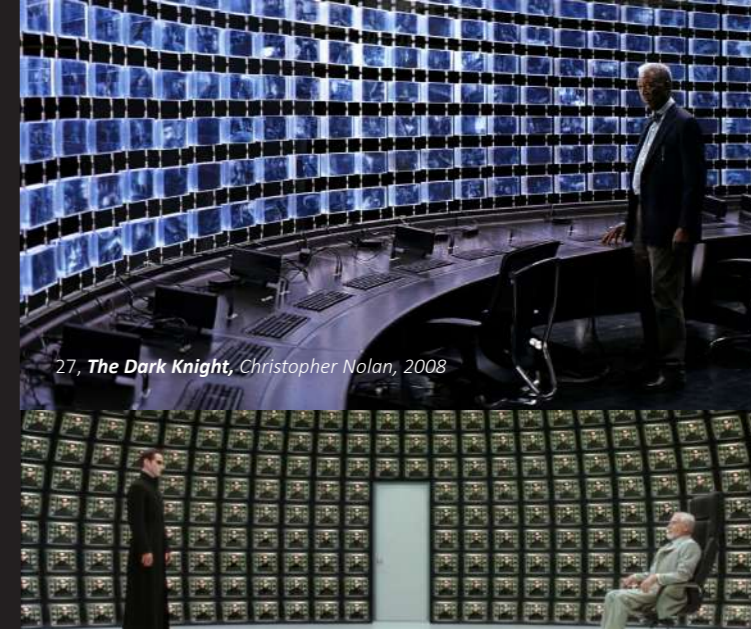
24, *ace sneakers*, shoe augmented reality by gucci and wannabe



25, *PokemonGo*, augmented reality videogame



26, *Filters on Instagram*



27, *The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008



28, *The Matrix Reloaded*, Wachowsky Brothers, 2003



29, *CV Dazzle*, Camouflage from face detection. <https://cvdazzle.com/>



30, *Stealth Wear*, Anti-Drone Fashion, Adam Harvey

Ερευνώντας το φαινόμενο της επιτήρησης στον σύγχρονο πολιτισμό, όπου η τεχνολογία DeepFace²⁰³ εξελίσσεται ραγδαία, ο T. Monahan²⁰⁴ καταγράφει διάφορα παραδείγματα αντίστασης απέναντι σε αυτή. Μέσω χρήσης καμουφλάζ, συμπεριλαμβανομένων διάφορων ειδών χτενίσματα, τεχνικές μακιγιάζ, μάσκες προσώπου ή ενδυμασίες, η αναγνώριση προσώπου ή η εύρεση θερμικής εκπομπής από τις ανάλογες συσκευές διαταράσσεται. Για παράδειγμα το *CV Dazzle* ερευνά τρόπους με τους οποίους "η μόδα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως καμουφλάζ από την τεχνολογία ανίχνευσης προσώπου."²⁰⁵ Σε συνέχεια αυτής της ιδέας το *Stealth Wear* πρόκειται για μια Anti-Drone συλλογή μόδας, που εμπνέεται από τον παραδοσιακό ισλαμικό ρουχισμό και την ιδέα πως τα ενδύματα παρέχουν έναν διαχωρισμό μεταξύ ανθρώπου και Θεού. Με αυτό το έργο θίγεται η σχέση ανθρώπου και drone. Τα υφάσματα από τα οποία κατασκευάζονται τα ρούχα είναι επιχρυσωμένα, αντανακλώντας τη θερμική ακτινοβολία και επιτρέποντας στον χρήστη να ξεφύγει από τη θερμικού είδους παρακολούθηση των drones. Σε κάθε περίπτωση το σώμα αλλοιώνεται και απούλοποιείται υπό το βλέμμα του επιτηρητή.

Αυτές οι δράσεις της σύγχρονης πραγματικότητας, φαίνεται πως αντλούν από τις ιδέες και την αισθητική του Κυβερνοπάνκ κινήματος, το οποίο είχε με τη σειρά του τροφοδοτηθεί από την πραγματικότητα. Η τεχνολογία χρησιμοποιείται από τους αφυπνισμένους κυβερνοπάνκ πολίτες ως εργαλείο ενάντια στην ίδια. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το μυθιστόρημα *A Scanner Darkly*, του P.K. Dick, ενός σημαντικού συγγραφέα Ε.Φ. προδρόμου του κυβερνοπάνκ κινήματος. Στο σύμπαν του συγκεκριμένου μυθιστορήματος, η τεχνολογία οπτικοακουστικής παρακολούθησης "holo-scanners" καταγράφει τα πάντα. Για την ανεμπόδιση εκτέλεση της εργασίας τους, οι μυστικοί πράκτορες χρησιμοποιούν Scramble Suits, μια ολόσωμη φόρμα από λεπτή μεμβράνη που προσφέρει απόλυτη ανωνυμία· πάνω της προβάλλονται θραύσματα χαρακτηριστικών από ένα εκατομμύριο διαφορετικούς ανθρώπους, ενώ αντικαθιστούν τη φωνή του χρήστη με τεχνητή.

Αναδιατυπώνοντας, η επιτήρηση αποτελεί χαρακτηριστικό του ψηφιακού και φυσικού κόσμου αλλά και του διαλόγου μεταξύ αυτών, αφορώντας την ιδιωτικότητα σε κάθε ένα από αυτά τα επίπεδα και χρησιμοποιώντας τα αρχεία ως εκμεταλλεύσιμη πληροφορία. Ο έλεγχος αποτελεί ένα παιχνίδι εξουσίας μεταξύ υποκειμένων και υλικού προς εκμετάλλευση. Μέσα από την ανάλυση αυτών των τριών πολιτισμικά καθορισμένων στοιχείων - ιδιωτικότητα, αρχείο, επιτήρηση - στην εποχή της ψηφιακότητας που χαρακτηρίζει τη σύγχρονη Κυβερνοκουλτούρα, διακρίνονται τέσσερα είδη διάδρασης εντός του τρίπτυχου σώμα-τεχνολογία-χώρος.²⁰⁶

Ενημέρωση (Informing) είναι η διαδικασία κατά την οποία η ψηφιακή τεχνολογία που βρίσκεται σε έναν χώρο μετατρέπει τα χωρικά δεδομένα σε πληροφορία με σκοπό τη χρήση τους από τον χρήστη. Με την καταγραφή (capturing), η τεχνολογία που χρησιμοποιεί αισθητήρες κίνησης ή θερμότητας ή μεθόδους βίντεο παρακολούθησης, μπορεί να συλλέξει δεδομένα σχετικά με έναν χρήστη εντός του συγκεκριμένου χώρου και να τα μετατρέψει σε πληροφορία. Η χρήση τεχνολογίας σε έναν χώρο δύναται να οδηγήσει στην τροποποίηση (altering) συμπεριφοράς του χρήστη ή στον έλεγχο (controlling) της αλληλεπίδρασής του με τον χώρο. Παράδειγμα αποτελεί η τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας, η χρήση της οποίας συνάδει με τον έλεγχό της επί του χρήστη, ο οποίος όμως έχει πλήρη γνώση επί αυτού αλλά οφείλει να την ακολουθήσει για να τη βιώσει στο έπακρο. Επιπλέον, η ύπαρξη βιντεοκάμερας σε έναν χώρο σημαίνει ότι ο επισκέπτης πρέπει να τηρήσει κάποιους κανόνες, με αποτέλεσμα η συγκεκριμένη τεχνολογία να ελέγχει και να τροποποιεί τη συμπεριφορά του.

²⁰³ Το DeepFace είναι ένα Σύστημα Αναγνώρισης Προσώπου, που βασίζεται σε ένα είδος Μηχανικής μάθησης, το Deep Learning. Έχει δημιουργηθεί από την ομάδα του Facebook

²⁰⁴ Για περαιτέρω έρευνα περί επιτήρησης ανέτρεξε στο έργο του Monahan, όπως

- 2018 Ways of Being Seen: Surveillance Art and the Interpellation of Viewing Subjects. *Cultural Studies* 32 (4): 560-581.
- 2018 Editorial: Algorithmic Fetishism. *Surveillance & Society* 16 (1): 1-5.
- 2016 Editorial: Surveillance and Performance. *Surveillance & Society* 14 (2): 154-167 (with Rachel Hall and Joshua Reeves).
- 2016 Built to Lie: Investigating Technologies of Deception, Surveillance, and Control. *The Information Society* 32 (4): 229-240.
- 2015 Resisting Surveillance Through Art. *Communication Currents* 10 (3): online.
- 2015 The Right to Hide? Anti-surveillance Camouflage and the Aestheticization of Resistance. *Communication and Critical/Cultural Studies* 12 (2): 159-178.

²⁰⁵ CV Dazzle < <https://cvdazzle.com/> >, τελευταία πρόσβαση 22/10/2019

²⁰⁶ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 29 - p30

ΕΞΟΔΟΣ 1.2

"Ο σημερινός πολιτισμός των χώρων μας μετατρέπει σε νομάδες νέου τύπου [...] πηδούμε από το ένα δίκτυο στο άλλο, από ένα σύστημα εγγύτητας στο άλλο. [...] Ωθηση προς ετερογένεση."²⁰⁷

Συνοψίζοντας τα περί proxemics προκύπτουν οι εξής συνδέσεις με τις τακτικές του κυβερνοπάνκ κινήματος, πέρα από τις σχέσεις διάδρασης μεταξύ σώματος τεχνολογίας και χώρου. Η γραμματοσύνη και μηχανισμοί βιολογικά έμφυτοι ή πολιτιστικοί που διαμορφώνουν το άτομο όπως ο η ιδιοδεκτικότητα και η κιναισθησία, ο πλεονασμός ή η επιλεκτική προβολή αισθητηριακών δεδομένων χρησιμοποιούν τη πληροφορία ως μεταβλητή. Πρόκειται για είσοδο και έξοδο κάθε διεργασίας, βιολογικής κοινωνικής ψυφιακής. Στην microcultural εκδοχή των proxemics η ένταση της φωνής αποτελεί την μεταβαλλόμενη πληροφορία αντίληψης της απόστασης μεταξύ ατόμων, ενώ η κατάκτηση μιας περιοχής μέσω της διαδικασίας εδαφικότητας αποτελεί άσκηση ελέγχου. Στην περίπτωση που ανατραπεί ωστόσο η ιεραρχία εντός της περιοχής, είναι αποτέλεσμα οικειοποίησης αυτής. Η διαδικασία και το αποτέλεσμα αντίδρασης κατά την επαφή με την ψηφιακή τεχνολογία σε έναν φυσικό χώρο ή σε ολοκληρωτικά ψηφιακούς χώρους εξαρτάται από τη σχέση του καθενός με την εκάστοτε τεχνολογία· την γραμματοσύνη του επί αυτής και το κατά πόσο επομένως μπορεί να την ελέγξει προς όφελός του. Ο χαρακτήρας των ψηφιακών τεχνολογιών προσφέρει την ευκαιρία άρνησης ορίων, μια κίνηση ριζοσπαστική. Ωστόσο, η μετατροπή του ιδιωτικού χώρου σε δημόσιο μέσω της τεχνολογίας αποτελεί ιδιοποίηση πληροφοριών και αδυναμία ουσιαστικού ελέγχου των διαπροσωπικών σχέσεων. Η διαπραγμάτευση αυτών γίνεται μέσω άρνησης της οποιασδήποτε εισβολής εντός της προσωπικής ζώνης, με την όραση να αποτελεί το εργαλείο στις ψηφιακές σχέσεις. Η ετυμολογική σχέση του αρχείου το συνδέει με τον έλεγχο, ο οποίος ορίζει την πρόσβαση σε αυτό, σαν να αποτελεί μια μορφή αποκτειμένη μέσω διαδικασίας εδαφικότητας, αλλά η σημασία του ως τεκμήρια και χώρους αποθήκευσής αυτών το συνδέουν με την έννοια της πληροφορίας.

CYBERPUNK TACTICS AND PROXEMICS				
	Information	Control	Radicalism	Detournement
Proxemics' Analogous	Mechanisms Redundancy <ul style="list-style-type: none"> • Selective screening • Kinesthesia= body knowledge • Loudness • Storing data in fixed and semi fixed Archive <ul style="list-style-type: none"> • Document / space • Input / output Digital technologies <ul style="list-style-type: none"> • Informing 	Territoriality (leadership) Access <ul style="list-style-type: none"> • Archive • Territory • Surveillance Digital technologies <ul style="list-style-type: none"> • Capturing • Controlling 	Negation as mechanism <ul style="list-style-type: none"> • Negotiation of invasion • Selective screening • Negation of boundaries through digital technologies • Visual dimension as negotiating mechanism Digital technologies <ul style="list-style-type: none"> • Controlling (negating access) 	Territoriality (appropriation of territory) Intimate to public space by digital technologies Digital technologies <ul style="list-style-type: none"> • Capturing • Altering

Αρχεία και έλεγχος

Η σχέση μεταξύ ελέγχου πληροφορίας και αρχείου φέρει στο προσκήνιο προβληματισμούς που εμφανίζονται κατά το πέρασμα των χρόνων ακόμη και στη λογοτεχνική κοινότητα. Μπορεί να μην ανήκει γενικότερα στην κατηγορία της Ε.Φ., αλλά το 1984 του George Orwell αποτελεί για πολλούς προοικονόμο της Κυβερνοπάνκ λογοτεχνίας. Ο δυστοπικός κόσμος στον οποίο διαδραματίζεται και η δράση των διαφόρων υπουργείων όπως του Υπουργείου Αλήθειας (Ministry of Truth) ως υπηρετής ενός φαινομενικά φιλεύσπλαχτου δικτάτορα, θέτει γερά θεμέλια σχολιασμού της σημασίας της επιτήρησης, του αρχείου και της εξουσίας αυτού που το κατέχει. Στα χνάρια του κινείται και η ταινία *Brazil*, στην οποία συντίθεται ένας καφκικός κόσμος γραφειοκρατίας

²⁰⁷ P. Levy, *Η Δυνητική Πραγματικότητα*, όπ. αν. σελ. 31.

ΕΙΣΟΔΟΣ 2. ΔΙΑΤΥΠΩΝΟΝΤΑΣ ΕΠΙΘΥΜΙΕΣ

— 2.1. ΑΠΟΚΤΩΝΤΑΣ ΕΠΙΘΥΜΙΕΣ —

“[...] culture controls behavior in deep and persisting ways, many of which are outside of awareness and therefore beyond conscious control of the individual..”²¹⁵

“[...] the imaginary is a process, embedded in reality and vital to its survival, through which images of the subject and for the subject are created.”²¹⁶

Επιθυμία Και Φαντασίωση

Ορισμός επιθυμίας

Δύο όροι που χαρακτηρίζουν το έργο του Freud είναι οι libido και wunsch. Η λατινική λέξη libido σημαίνει επιθυμία, πόθος και ενώ αρχικά χρησιμοποιήθηκε από τον Αυστριακό αναλυτή ως αναφορά στην σεξουαλική ορμή,²¹⁷ κατέληξε να σχετίζεται με όλες τις ενστικτώδεις ενορμήσεις και παρορμήσεις που συμβάλλουν στην επιβίωση του ανθρώπου· να αποτελεί μια θετική δύναμη μεταμορφώσιμης ενέργειας. Ο όρος wunsch, ο οποίος για τον Freud διαθέτει μια τελεολογική και αρνητική χροιά καθώς αφορά την έλλειψη και προσπάθεια απόκτησης ενός αντικειμένου, μεταφράστηκε στα γαλλικά ως désir, ενώ στα αγγλικά ως wish, από τον J. Strachey για την αγγλική εκδοχή του *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Οι μεταφραστές του Lacan αποφάσισαν να βασιστούν στην γαλλική πηγή désir για την μετάφραση του έργου του, καθώς ο αγγλικός όρος desire υπαινίσσεται την ύπαρξη μιας συνεχούς δύναμης (force)²¹⁸, σημαντικό στοιχείο στο έργο του. Με την ίδια σημασία χαρακτηρίζεται και ο αντίστοιχος ελληνικός όρος επιθυμία, ο οποίος προέρχεται από τη σύνθεση του προθήματος επι- και του αρχαίου ουσιαστικού θυμός, που σημαίνει πνοή, ψυχή.

Για τον Lacan η επιθυμία είναι έννοια πολύ πιο ευρεία και αφηρημένη από ότι ορίζεται από τον Freud, όπως υπογραμμίζει ο Macey.²¹⁹ Και όπως ο Spinoza, έτσι και ο Lacan θεωρεί την επιθυμία ως ουσία και πυρήνα του ανθρώπου²²⁰, ενώ την συσχετίζει, όχι με το ποθητό αντικείμενο, αλλά με την έλλειψη την ίδια. Ο Lyotard, με το έργο του, απομακρύνεται από τις φροϋδικές και λακανικές παραδόσεις χωρίς όμως να τις απορρίπτει, συνδυάζοντας ως εκ τούτου το μοντέλο έλλειψης με εκείνο της επιθυμίας ως δύναμη, ένταση και παραγωγικότητα. Χαρακτηρίζει έτσι την επιθυμία ως δημιουργική και παραγωγική, ως έναν παράγοντα κίνησης και αποτελέσματος, παραλληλίζοντάς την με αυτόν τον τρόπο με την αφηρημένη τέχνη, κατά την οποία “*σημεία και γραμμές αδιάκοπα διασταυρώνονται μεταξύ τους*”.²²¹ Υποστηρίζει πως η επιθυμία είναι κάτι το αδιαχώριστο από οποιαδήποτε πτυχή της κουλτούρας, και αυτό την καθιστά ως ερώτημα ατελές, χωρίς αληθή και συγκεκριμένη απάντηση απέναντι στην ικανοποίησή της.

Στην ικανότητα κορεσμού έγκειται και η διαφορά μεταξύ επιθυμίας και ανάγκης. Η ανάγκη ωθεί το υποκείμενο σε μια διαδικασία ικανοποίησής της, και αφού κορεστεί, τότε η ώθηση παύει να ασκείται μέχρι να εμφανιστεί κάποια άλλη ανάγκη. Αντιθέτως, η πραγματοποίηση της επιθυμίας στηρίζεται στην αναπαραγωγή της και όχι στην ικανοποίησή της, καθώς κάτι τέτοιο είναι αδύνατον να επιτευχθεί. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι που αποστασιωποιεί την επιθυμία από τον κόσμο της βιολογίας, που διαφοροποιεί ζώο και άνθρωπο κατά τον Kojève,²²² καθώς η ανθρώπινη επιθυμία απευθύνεται πάντα σε κάποια άλλη επιθυμία ή σε κάτι άχρηστο για τον άνθρωπο, από άποψη βιολογικής κατασκευής.

²¹⁵ E.T. Hall, *The Silent language*, όπ. αν. σελ. 48.

²¹⁶ D. Cavallaro, όπ. αν σελ 39.

²¹⁷ <https://www.merriam-webster.com/dictionary/libido>

²¹⁸ D. Evans, *Lacan_an Introductory Dictionary Of Lacanian Psychoanalysis*. . USA: Taylor & Francis e-Library, 2006, σελ.36

²¹⁹ Macey (όπως αναφέρεται στο D. Evans, σελ 37)

²²⁰ Spinoza (όπως αναφέρεται στο ίδιο)

²²¹ S. Sim, όπ. αν. Σελ 44

²²² Kojève (όπως αναφέρεται στο D. Evans, σελ 39)

,ολοκληρωτικού καθεστώτος και επιτήρησης στου οποίου τον φόντο, κινούνται επαναστατικές δυνάμεις. Από την ψυχαναλυτική ανάλυση της έννοιας του αρχείου από τον Ντεριντά, στις Κυβερνοπάνκ αφηγήσεις, ο χώρος του αρχείου επαναπροσδιορίζεται· μεταφέρεται σε δίσκους και διαδραστικά γυαλιά στη μνήμη του εγκεφάλου και στα κνηνητά που διαδραματίζονται σε φυσικό και μη χώρο και στο μεταίχμιό τους.

Διεπαφή και Κυβερνοχώρος/Διαδίκτυο

Η ανθρωπολογική ερμηνεία χρήσης του χώρου και διάκρισής του σε ζώνες προέρχεται από την ανάγκη των ζώων αλλά και των ανθρώπων για εδαφικότητα.²⁰⁸ Κάθε απόσταση είναι προέκταση²⁰⁹ της προσωπικότητας του υποκειμένου στο οποίο γίνεται αναφορά. Στη σύγχρονη κυβερνοκουλτούρα, η διεπαφή είναι τεχνολογία διαμεσολαβούσα μεταξύ εαυτών ενσωματωμένων ή αποχωρισμένων από τη σάρκα, χωρίς αναγκαστικά να προϋποτίθεται η φυσική εγγύτητα μεταξύ των,²¹⁰ καθώς μέσω της σύγχρονης τεχνολογίας επαναχαρτογραφούνται οι διαπροσωπικές διαστάσεις και εμπειρίες. Η σύνδεση μεταξύ πραγματικού και εικονικού χώρου, τόσο στα φανταστικά σενάρια όσο και στην καθημερινά βιωμένη εμπειρία, βασίζεται στην αλληλεπίδραση μεταξύ των θέσεων του χρήστη στον φυσικό, όσο και τον δυνητικό (κυβερνοχώρος, προσομοίωση, επαυξημένο, εικονικό, μεικτό) κόσμο. Η διεπαφή επομένως βρίσκεται παντού σε κάθε τεχνολογία, κατώφλια στην καθημερινότητα, τεχνολογικής φύσης αλλά ακόμη και μορφής κοινωνικού πρωτοκόλλου,²¹¹ που προσφέρει την υπό όρους μετάβαση σε άλλες εδαφικότητες.²¹² Μια επικοινωνία μεταξύ φυσικού και ψηφιακού κόσμου, που όλο και περισσότερο αρχίζει να αλληλοεπικαλύπτει τις δύο άκρες των εκάστοτε συστημάτων. Το διαδίκτυο γίνεται το “κοινωνικό εργαστήριο,”²¹³ όπου η ταυτότητα του πολίτη από ατομική και εθνική μετατρέπεται σε τεχνολογικά χαρακτηριζόμενη, διαμέσου της ιεροτελεστίας της διεπαφής.

Σώμα

Η κυβερνοκουλτούρα, με την ψηφιακότητα και τη δικτύωση να αποτελούν τον ζωτικής σημασίας ιστό της καθημερινότητας, το πεδίο δράσης για σύγχρονες δυτικές κοινωνίες, παράγει δυνητικούς νομάδες μέσα στον κόσμο του κυβερνοπάνκ και σύγχρονου κυβερνοχώρου· έναν κόσμο λαβυρινθώδων δικτύων, που ως μοτίβο παραλληλίζεται με το οργανικό φυσικό δίκτυο που συνθέτει μια έμβια οντότητα,²¹⁴ βρόχος ερεθισμάτων, εντολών και πρακτικών. Το σώμα, όπως δείχνει η εξέλιξη των proxemics επιβάλλεται σε έναν μετασχηματισμό. Ο μετασχηματισμός αυτός γίνεται σταδιακά, σε μέρη, δανείζοντας από το part-object της λακανικής σχολής, εμφανίζεται στον τομέα των proxemics και την εξέλιξη των αισθήσεων, από το πρώτο εργαλείο ως extension, μέχρι τα digital extensions, τα extensors, gadgets σε πιο ολιστικά extensions, στη συγκρότηση του όλου από μέρη. Οι προεκτάσεις μετατρέπουν το σώμα σε μια διεπαφή μεταξύ ατομικότητας και περιβάλλοντος, από την αντίληψη του εαυτού στην αντίληψη των εκτός των ορίων του.Ο μετασχηματισμός του σώματος είναι μετασχηματισμός των προεκτάσεων. Η εμπειρία/ζωή είναι μια συνεχής αντίδραση μεταξύ φυσικών δυνάμεων και αισθητηριακών δεκτών, συνθέτοντας ένα ενιαίο σύστημα, υπενθυμίζοντας την έννοια του cyborg.

²⁰⁸ E.T. Hall, *The Hidden Dimension*, όπ. αν., σελ 127-128

²⁰⁹ Στο ίδιο, σελ 128

²¹⁰ Stone, Allucquère Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Massachusetts, and London: The MIT Press, 1995.

²¹¹ Bratton, B.H., όπ. αν.

²¹² B. Hookway, όπ. αν. σελ 4.

²¹³ Turkle (όπως αναφέρεται στο Haney, W. S., *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman*. New York: Rodopi, 2006., σελ 37)

²¹⁴ S. Goodman, *SONIC WARFARE. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*. Cambridge, Massachusetts,London, England: The MIT Press, 2010, pg 52.

Ορισμός Φαντασίωσης

*"But the object of desire, in the usual sense, is either a fantasy that is in reality the support of desire, or a lure".*²²³

Η ανικανότητα κορεσμού είναι που ωθεί το υποκείμενο στη φαντασίωση, το πλασμένο από την φαντασία του υποκειμένου σενάριο, κατά το οποίο η εκπλήρωση της επιθυμίας αποτελεί κύριο στοιχείο της σκηνοθεσίας. Κατά τον Ν. Σιδέρη η φαντασίωση αποτελεί²²⁴ *"το θεμελιώδες έργο της ψυχής, το σπουδαιότερο σημειωτικό σύνταγμα στον χώρο της ψυχικής πραγματικότητας"* ενώ *"ό,τι έχει προσωπική αξία, συναισθηματική επένδυση, ψυχική βαρύτητα κτό. μορφοποιείται, υπάρχει και λειτουργεί στην ψυχή μέσα από τις φαντασιώσεις"*. Το υποκείμενο είναι πάντα παρόν στη φαντασίωση, καθώς το εκάστοτε σενάριο πλάθεται ως *"σκηνικό δημιούργημα του νου"* του· είτε άμεσα είτε έμμεσα, μέσω εκπροσώπων ή ταυτίσεων, σε μία ή περισσότερες θέσεις, το υποκείμενο-φαντασιούμενος διαδραματίζει πάντα πρωταγωνιστικό ρόλο²²⁵.

Είδη φαντασίωσης

Οι μεγάλες κατηγορίες φαντασιώσεων διακρίνονται σε συνειδητές και ασυνειδητές. Η πρώτη κατηγορία φαντασιώσεων αφορά στον συνειδητό κόσμο του υποκειμένου, γνωστό ως Εγώ. Πρόκειται για την συγκροτημένη εικόνα που διαθέτει το υποκείμενο για τον εαυτό του, το είδωλο που το εκπροσωπεί στον κόσμο του συνειδητού. Αυτή η επίσημη και αποδεκτή ιδέα συγκρότησης του υποκειμένου χαρακτηρίζεται από θέλω και επιθυμίες. Καθοδηγούμενο από αυτές, κατασκευάζει φαντασιώσεις αισίας έκβασης. Τα σενάρια αυτά οργανώνονται από προδιαγραφές που ορίζουν την επιτυχή συνάντηση μιας ωραιοποιημένης εκδοχής του υποκειμένου με το ιδανικό αντικείμενο. Η εξιδανίκευση του αντικειμένου, δεν στηρίζεται στην αυτοτελή του οντότητα αλλά είναι αποτέλεσμα των επιθυμιών που προβάλλει το υποκείμενο πάνω του, ενώ η σύνταξη της φαντασίωσης βρίσκεται υπό τον έλεγχο του υποκειμένου.

Οι ασυνειδητές αναφέρονται στην Θεμελιακή φαντασίωση και οτιδήποτε παράγεται από αυτή εντός του ασυνειδητού πεδίου. Είναι η κατηγορία με την οποία ο Lacan ασχολήθηκε σε όλο του το έργο.²²⁶ Ο Σιδέρης ορίζει ως Θεμελιακή Φαντασίωση *"μια απόλυτα προσωπική"* και καθαρά φανταστική *"διατύπωση της αίσθησης του κάθε ανθρώπου περί του προσωπικού του πεπρωμένου."*²²⁷ Πρόκειται για ένα προϊόν φαντασίας και λόγου σε μορφή εγχάρκτης-στο-ασυνειδητο παράστασης, η οποία διαγράφει συγκεκριμένες εικόνες, όπως του δημιουργού, του ήρωα, του καταστροφέα, του καταραμένου και ούτω καθεξής. Οι εντυπώσεις που έχει ο άνθρωπος για τον εαυτό του, συγκροτούν την αντίληψή του για τον κόσμο, την σχέση του με αυτόν και το πεπρωμένο του, οριοθετώντας τον συγκεκριμένα μέσα στο περιβάλλον. Είναι ένας μηχανισμός, λανθάνον ως προς τον συνειδητό κόσμο του υποκειμένου, που θέτει σε συγκεκριμένο δρόμο τον καθένα, υπαγορεύοντας ή και καταναγκάζοντάς τον· ένας μηχανισμός τόσο ισχυρός που κάνει το υποκείμενο να ακολουθεί τη λογική πως *"αν οι περιστάσεις δεν αρκούν για να σε κάνουν θύμα, γίνεσαι μόνος σου."*²²⁸ Οι ασυνειδητές φαντασιώσεις βρίσκονται εκτός του ελέγχου του υποκειμένου, η εικόνα του οποίου καλείται να ταιριάζει με εκείνη που το ίδιο έχει ασυνειδητα προσάψει στο αντικείμενο. Η φόρμουλα με την οποία το αντικείμενο υπαγορεύει τις ιδιότητες του υποκειμένου έρχεται ενάντια στην παραδοχή της κλασσικής φιλοσοφίας, σύμφωνα με την οποία *"στο κέντρο του κόσμου είναι το υποκείμενο, το οποίο είναι πηγή και δημιουργός του κόσμου"*.²²⁹

Δομή φαντασίωσης

Η διατύπωση της φαντασίωσης βασίζεται σε μια ειδική τεχνική διαδικασία, μια φόρμουλα με τρία συστατικά, Υποκείμενο, Πλοκή και Αντικείμενο. Συγκεκριμένα, η δομή χαρακτηρίζεται από την εξιδανικευμένη εκδοχή του υποκειμένου, το ιδεώδες επιθυμητό αντικείμενο και έναν σύνδεσμο μεταξύ τους, εκείνη την καλά εννορηστρωμένη συνάντηση κατά την οποία θα εκπληρωθεί αισίως η επιθυμία. Αυτή η δομή ορίζει μια διαδικασία

μετασχηματισμού τριών επιπέδων, άρρηκτα συνδεδεμένων μεταξύ τους· εκείνο που αποδεσμεύει το υποκείμενο των περιπτώων ή ανεπιθύμητων προσδιορισμών του και προσθέτει σε αυτό άλλα χαρακτηριστικά, ορισμένα από την φαντασία του²³⁰. εκείνο το επίπεδο στο οποίο το αντικείμενο συντίθεται από όλα τα στολίδια που το υποκείμενο λαχταρεί πάνω σε αυτό, ακόμη και αν το ίδιο το αντικείμενο δεν τα φέρει στην πραγματικότητα· από αυτά τα δύο επίπεδα προκύπτει ένα ακόμη, εκείνο κατά το οποίο όλος ο κόσμος αναπλάθεται και μετασχηματίζεται στα νοητικά μάτια του υποκειμένου ώστε να εξυπηρετηθεί η φαντασία του.

Πρωταρχική εμπειρία ικανοποίησης

Η δομή αυτή προκύπτει έχοντας ως αρχή την πρωταρχική εμπειρία ικανοποίησης, την συνάντηση της ανάγκης ενός ανθρώπινου πλάσματος με τον κόσμο, που μετατρέπεται στη συνέχεια σε οδηγό και κριτήριο των επιθυμητικών μας αναζητήσεων. Σύμφωνα με αυτήν, το βρέφος έρχεται αντιμέτωπο με την ανάγκη της πείνας και, έχοντας ως μόνο τρόπο έκφρασης τις κραυγές του, ενορμεί προς την αναζήτηση της ικανοποίησής της. Σε αυτές απαντά η μητέρα, προσφέροντάς του με τη γαλουχία την πρώτη εμπειρία ικανοποίησης και καθιστώντας τον ρόλο της ως απαραίτητο συστατικό για τη βίωσή της.²³¹ Η πρωταρχική εμπειρία ικανοποίησης τελικά συστηματοποιείται δημιουργώντας μια συγκεκριμένη φόρμουλα ανάγκης-συνάντησης-ικανοποίησης²³², η οποία εγγράφεται στη ψυχή με την μορφή του ίχνους. Το ίχνος είναι το θραύσμα του βιώματος που συνοψίζει την αξία της πρωτογενούς εμπειρίας ικανοποίησης, το αίσθημα ευχαρίστησης και ευφορίας που σημάδεψε την ψυχή του υποκειμένου, το σημαίνον που πλέον αντιπροσωπεύει το απόσταγμα της συγκεκριμένης εμπειρίας.

Όταν επομένως η ανάγκη της πείνας επανακάμψει, το ίχνος θα ενεργοποιηθεί και θα οδηγήσει το βρέφος στην ανάπτυξη της επιθυμίας, δηλαδή την ελκυσόμενη ψυχική ροπή και κίνηση προς αναζήτηση.²³³ Κατά συνέπεια προκύπτει το αίτημα, η στροφή προς την μητέρα που θα του προσφέρει τη μερική ικανοποίηση, από την οποία ένα υπόλοιπο θα παραμείνει ανεκπλήρωτο. Υπόλοιπο είναι το ανεξίτηλο/ανεξάλειπτο στοιχείο που ατέρμονα διοχετεύεται εκ νέου στην ψυχή κατά την απόκλιση μεταξύ αιτήματος και ανάγκης. Κατά Freud²³⁴ αποτελεί το δεύτερο ποιητικό αίτιο της επιθυμητικής ψυχικής κίνησης· την αιτιότητα πρώτου βαθμού αποτελεί η αναζωπύρωση του ίχνους από την επανακάμπουσα ανάγκη.

Σύμφωνα με τον Σιδέρη, το τρίπτυχο ανάγκη-επιθυμία-αίτημα, μια ουσιώδης ανάπτυξη της φροϋδικής θεώρησης, διατυπώθηκε από τον Lacan ως η φόρμουλα κατά την οποία η επιθυμία αναφέρεται στο χάσμα μεταξύ αιτήματος και ανάγκης. Αυτό το τρίπτυχο ισχύει²³⁵ στην περίπτωση που το υποκείμενο κατορθώνει να μεταδώσει με κάποια μορφή ενέργειας, προφορικών, πρακτικών ή διανοητικών μηχανισμών, το αίτημά του.

Μηχανισμός επιθυμίας

Αυτός ο μηχανισμός με τον οποίο λειτουργεί η επιθυμία ορίζει όλη τη ζωή του υποκειμένου· επειδή η ικανοποίηση έχει συσχετιστεί με την κατευθυντήρια παράσταση της πρωταρχικής εμπειρίας, το υποκείμενο πάντα αποζητά την κάλυψη της ανάγκης του από έναν άλλον, επαναλαμβάνοντας το μοτίβο. Η ανάγκη θα επανακάμψει, η ενόρμηση θα οδηγήσει στην αναζωπύρωση του πρωταρχικού ίχνους και ούτω καθεξής. Στην περίπτωση της φαντασίωσης προκύπτουν δύο περιπτώσεις· είτε θα διατυπωθεί ένα αίτημα με συνδυασμό συνομιλίας και δράσης, είτε θα παραχθεί μια ψευδαισθητική ικανοποίηση χωρίς την συνεπαγωγή αυτών²³⁶. Και οι δύο περιπτώσεις θα συνεισφέρουν σε μερική ικανοποίηση, οδηγώντας και πάλι σε ένα υπόλοιπο το οποίο θα αναζωπυρώσει εκ νέου το ίχνος. Αυτός ο κλειστός βρόχος οφείλεται στο γεγονός πως το αίτημα δεν κατορθώνει ποτέ να διατυπωθεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μεταδώσει πλήρως την ανάγκη του υποκειμένου. Αυτή είναι και μια προβληματική πλευρά της έννοιας του αιτήματος, η αδυναμία πρόσληψης/κατανόησης από τον άλλον, εκείνον από τον οποίο το υποκείμενο περιμένει την ικανοποίηση, όπως κάποτε κατόρθωσε η μητέρα να του προσφέρει. Για αυτό και τα ίχνη δε διαγράφονται ποτέ, παραμένουν ανεξίτηλα στο ασυνειδητο ως τα συστατικά που το απαρτίζουν.

²³⁰ Σιδέρης βιβλίο Σελ 33

²³¹ Σιδέρης σελ 42

²³² Σιδέρης σελ 37

²³³ Σιδέρης 39

²³⁴ Σιδέρης σελ 47

²³⁵ Σιδέρης σελ 47 στο μέτρο που το υποκείμενο διατυπώνει εμπράκτως ένα αίτημα, εν λόγω ή έργω ή διανοία...

²³⁶ Ν. Σιδέρη, **Χωρικότητα και Ασυνείδητο**, 2005,

<http://archtech.arch.ntua.gr/forum/sideris/xorikotita_kai_asynidito_01.htm> (τελευταία πρόσβαση 13/09/2019)

²²³ J. Lacan, *The Seminar. Book XI. The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, 1964, trans. Alan Sheridan, London: Hogarth Press and Institute of Psycho-Analysis, 1977, pg. 186

²²⁴ Ν. Σιδέρης, **Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση**, όπ. αν. σελ 27

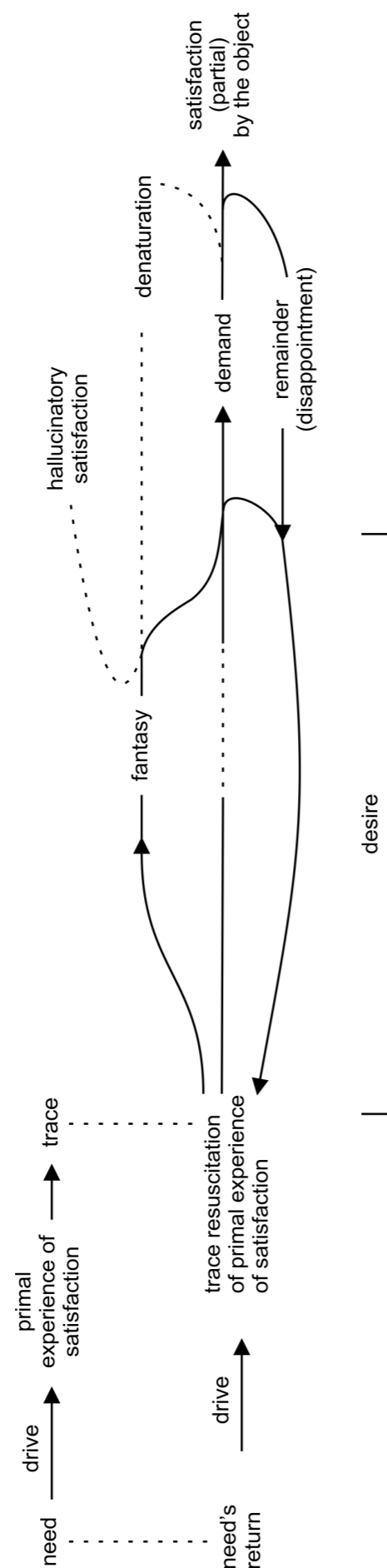
²²⁵ Στο ίδιο, σελ 69

²²⁶ D. Evans, όπ. αν. σελ. 36

²²⁷ Ν. Σιδέρης, **Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση**, όπ. αν. σελ 24

²²⁸ Στο ίδιο, σελ 25

²²⁹ Ν. Σιδέρης, **Αρχιτεκτονική και φαντασίωση**, 2005 < http://archtech.arch.ntua.gr/forum/sideris/sideris_keimeno.htm > τελευταία πρόσβαση 10/10/2019



Desire Mechanisms
Need - Desire - Demand: Triptych of mental life
Original diagram from N. Σιδέρης, Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση, όπ. αν. σελ.36

ΑΠΟ ΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΩΣΗ ΣΤΗ ΔΙΑΤΥΠΩΣΗ ΤΗΣ

Πρωτογενής διαδικασία²³⁷

Ο Σιδέρης αναφέρεται στον τρόπο λειτουργίας του ασυνείδητου με τον όρο πρωτογενής διαδικασία. Πρόκειται για ένα σημειωτικό σύστημα, έναν καθορισμένο κώδικα με βάση τον οποίο συγκροτείται η εκάστοτε φαντασίωση.²³⁸ Το όνειρο, χαρακτηρισμένο από τον Freud ως η βασιλική οδός προς το ασυνείδητο, αποτελεί την οικεία εικόνα της πρωτογενούς διαδικασίας, καθώς παρουσιάζει τόσο τον τρόπο λειτουργίας του ασυνείδητου όσο και τα συστατικά στοιχεία του. Ο Σιδέρης ταυτίζει τον κώδικα της πρωτογενούς διαδικασίας με την σημειωτική λειτουργία της, και διακρίνει σε αυτήν έξι βασικά γνωρίσματα.

Θεμελιώδη γνωρίσματα κώδικα πρωτογενούς διαδικασίας:

1. Τελεστικότητα

Όπως περιγράφηκε, το ασυνείδητο σκηνοθετεί φαντασικά σενάρια κατά τα οποία η επιθυμία πραγματώνεται, πρόκειται για μια πλοκή που δε περιμένει να υλοποιηθεί αλλά ήδη συντελείται. Ο Σιδέρης παραλληλίζει αυτό το γνώρισμα των φαντασιώσεων με τον τελεστικό λόγο (performative) του Austin, κατά τον οποίο κάτι διατυπώνεται και περιγράφεται χωρίς να επεξηγείται, όπως αντιθέτως συμβαίνει στον διαπιστωτικό λόγο.²³⁹ Η τελεστικότητα αναφέρεται στην έκφραση της επιθυμίας τα πράγματα να συμβαίνουν στον χρόνο που διατυπώνονται, όχι στην πρόθεση της εκπλήρωσής τους.

2. Παραστατικότητα

Τα ίχνη που, μέσω επιθυμίας και ενόρμησης συλλέγει το υποκείμενο και συγκροτεί το ασυνείδητό του, αποτελούν παραστάσεις πραγμάτων και όχι λέξεων. Το εικονιστικό αυτό σύστημα ωστόσο διαχειρίζεται και τις λέξεις αναλόγως, όχι λεκτικά αλλά όπως παραδείγματος χάριν στη διαδικασία της συμπίκνωσης που θα περιγραφεί παρακάτω. Υπενθυμίζοντας τη σπουδαιότητα που διαδραματίζει η οπτική αίσθηση στην εξέλιξη των prokemics, αναδεικνύεται η σημασία της αναπαράστασης ως μηχανισμού κάθε πτυχής της ανθρώπινης σύνθεσης, συνειδητής και ασυνείδητης:

φαντασική αναπαράσταση ⇔ οπτικός μηχανισμός → γλώσσα αντίληψης → γνώση

3. Πανσημία

Με τον όρο πανσημία ο Σιδέρης αναφέρεται στην ιδιότητα του κώδικα συγκρότησης της φαντασίωσης να προσφέρει σημασία σε οτιδήποτε βρίσκεται εντός του ασυνείδητου κόσμου. Τίποτα δεν παραμένει αβάπτιστο υπό εικονιστικούς όρους στην πρωτογενή διαδικασία, αλλά τα πάντα μετατρέπονται σε σημαίνοντα και λαμβάνουν χώρα στις παραστάσεις της φαντασίωσης ως κάτι καθορισμένο.

4. Αγριότητα

Σύμφωνα με την ιδεαλιστική θεωρία του σολιψισμού “δεν υπάρχει τίποτα άλλο στον κόσμο, εκτός από το υποκείμενο ‘εγώ’, τον άνθρωπο και τη συνείδησή του”²⁴⁰, το υποκείμενο βρίσκεται μόνο του στο σύμπαν. Κατά τον Σιδέρη αυτή η αυστηρή αυτάρκεια ονομάζεται “αγριότητα” και σχετίζεται με τη “μυθική παράσταση του αγρίου ως «χωρίς νόμο και πολιτισμό»”. Σε αυτή τη λογική στηρίζεται και η πρωτογενής διαδικασία που καθοδηγείται από την ψευδαισθητική ικανοποίηση της επιθυμίας, αντιδιαστέλλοντάς την με τη διάσταση της συνομιλητικότητας.²⁴¹ Αυτό γίνεται φανερό, σύμφωνα με τον Freud²⁴², στην περίπτωση των ονείρων, η λειτουργία των οποίων δεν χαρακτηρίζεται από την ανάγκη για κατανόηση από τρίτους.

²³⁷ Για μια περαιτέρω θεώρηση Βλ., Ν. Σιδέρης, *Η εσωτερική διγλωσσία*, όπ. αν. unk Tactics-Metaphors and Fund

²³⁸ Ν. Σιδέρης, *Αρχιτεκτονική & Ψυχανάλυση*, όπ. αν. σελ 50

²³⁹ Ν. Σιδέρη, *Χωρικότητα και Ασυνείδητο*, όπ. αν.

Για μια περαιτέρω θεώρηση Βλ., J.L. Austin, *How to do things with words*. Oxford University Press, 1962.

²⁴⁰ Α. Διαμαντίδης, *Λεξικό των -ισμών. Από τον Αβανγκαρντισμό στον Ωφελιμισμό*. Αθήνα: Εκδόσεις Γνώση, 2003, σελ 266

²⁴¹ Ν. Σιδέρη, *Χωρικότητα και Ασυνείδητο*, όπ. αν.

Για μια περαιτέρω θεώρηση Βλ., Ν. Σιδέρης, *Η εσωτερική διγλωσσία*

²⁴² “Ένα όνειρο...δεν είναι όχημα για επικοινωνία”

Σ. Φρόιντ, *Εισαγωγικές διαλέξεις για την ψυχανάλυση*. Standard Edition, τ. 15, 1916-17, σελ 231.

Υπενθυμίζοντας τη σημασία της επιθετικότητας ως μηχανισμός proxemics στην επιβίωση κάθε μορφής ζωής, προκύπτει ο συνειρμός συσχετισμού:

επιθετικότητα → αγριότητα → εξασφάλιση χώρου

5. Σώμα

Αυτός ο συνειρμός συσχέτισης ασυνειδήτου και φυσικού χώρου εμφανίζει και τη σημασία του σώματος στη ψυχή του ανθρώπου. Η γνωστή εικόνα του σώματος είναι αυτή που συγκροτεί και ορίζει τον τρόπο δημιουργίας των ασυνείδητων παραστάσεων και εν τέλει την αντίληψη και βίωση του κόσμου από το εκάστοτε υποκείμενο. Αποτελώντας το πρώτο στοιχείο (η καλύτερα μέρος αυτού) το οποίο μαθαίνει να αναγνωρίζει το άτομο, αποτελεί το πλαίσιο αναφοράς στις ασυνείδητες διεργασίες και πυρήνα του φαντασιακού του. Σύμφωνα με την Klein²⁴³, το βρέφος, έχοντας υποανάπτυκτη ικανότητα αντίληψης, εστιάζει σε συγκεκριμένα μεμονωμένα μέρη των ατόμων με τα οποία έρχεται σε επαφή, και όχι με την γενική τους εικόνα. Από αυτά τα μέρη-αντικείμενα (part-object), το στήθος της μητέρας αποτελεί το αντίστοιχο πρωταρχικό, καθώς είναι αυτό που προσφέρει την πρωταρχική εμπειρία ικανοποίησης. Όσο αναπτύσσεται το παιδί μαθαίνει να αντιλαμβάνεται τα μέρη ως σύνθεση ενός συνόλου.²⁴⁴

Αυτό το δεδομένο ο Lacan υιοθετεί και στο έργο του αναφερόμενος όμως σε αυτά τα αντικείμενα ως ‘μερικά’ (partial), “*όχι επειδή αυτά τα αντικείμενα αποτελούν μέρος ενός συνολικού αντικειμένου, του σώματος, αλλά επειδή αντιπροσωπεύουν μόνο μερικώς τη λειτουργία που τα παράγει*”.²⁴⁵ Επομένως ο Lacan εστιάζει στη λειτουργία του μέρους και την ικανοποίηση που δύναται να προσφέρει, και όχι στο σύνολο, προσδίδοντάς όμως στην εκάστοτε λειτουργία την αντίστοιχη εικόνα/μορφή των σωματικού μέρους. Γίνεται φανερό έτσι πως η λακανική σχολή παραλληλίζει την κατασκευή του ασυνειδήτου με την κατασκευή της γλώσσας, πως το γλωσσικό σύστημα, και όχι η ίδια η βιολογική αντίληψη του σώματος, ορίζει σημαίνοντα (εννοιολογικά στοιχεία κατά Ferdinand de Saussure) και σημαινόμενα (φωνολογικά στοιχεία κατά F.D. Saussure).

Τη σπουδαιότητα της σωματικής εικόνας στην επιθυμία τονίζει και ο Lyotard με το έργο του. Ωστόσο, επιμένει στην υλικότητα του σώματος εκδηλώνοντας τη σημασία του, επί και εντός του.²⁴⁶ Ενώνει, τα προηγούμενως διακριτά, δυαδικά ζεύγη όπως εσωτερικό/εξωτερικό, μέσα/έξω για την κατανόηση της επιθυμίας, ερχόμενος σε αντίθεση με τη δυτική μεταφυσική. Η σύζευξη τέτοιων λέξεων-διπλών τον φέρνει σε αντίθεση με τον Lacan και τον απομακρύνει τελικά από τη γλώσσα. Για τον Lyotard η ψυχανάλυση συνδέεται με τη λειτουργία της φιγούρας (figure) η οποία διαμέσου της επιθυμίας παραμορφώνεται.²⁴⁷ Φιγούρα και επιθυμία καταλήγουν να κινούνται παράλληλα και να συσχετίζονται με την έννοια του συμβάντος (event) και επομένως τη λογική μιας παραγωγικής δύναμης (force), όπως ήδη έχει σχολιαστεί.

6. Σημειωτικοί μηχανισμοί επεξεργασίας του σημαίνοντος υλικού

Η σημειωτική παραγωγή της πρωτογενούς διαδικασίας σύμφωνα με τον Σιδέρη στο Χωρικότητα και Ασυνείδητο διακρίνεται από κάποια χαρακτηριστικά. Δομικά, ισοδυναμεί με τους τρόπους που μετασχηματίζεται η στοιχειώδης δομή της φαντασίωσης. Μορφικά, αναλογεί στις διαφόρων τύπων αναδιατυπώσεις των φαντασιώσεων του υποκειμένου. Όταν οι παραστάσεις περνάνε από το ασυνείδητο στο συνειδητό, έχουν μετασχηματιστεί παραφράζοντας το πρωτότυπο ασυνείδητο ίχνος. Ο τρόπος αφήγησης θυμίζει τη μυθοπλασία, χωρίς να στηρίζεται σε μια χρονική γραμμική αλληλουχία καταγραφής. Οι μηχανισμοί με τους οποίους το ασυνείδητο επεξεργάζεται το εκάστοτε σημαίνον υλικό διακρίνονται σε τέσσερα είδη διεργασιών.

1. Συμπύκνωση

Πρόκειται για την ασυνείδητη σημειωτική μορφοπραξία κατα την οποία διάφορες παραστάσεις συγχωνεύονται σε μία υβριδική· όπως οι μορφές του Κενταύρου, της Μέδουσας, της Χίμαιρας, του Μινώταυρου. Ακόμη και του δημιουργήματος του Δρ Φράνκεστάην. Είναι συμπιλήματα που αντλούν από τη μορφική και ψυχική φόρτιση που ενέχουν τα διάφορα ίχνη στο ασυνείδητο του υποκειμένου.

2. Μετάθεση

Κατά τη διεργασία της μετάθεσης μία παράσταση αντικαθιστά μια άλλη. Η παράσταση που υποκαθιστάται, επιφορτίζει την άλλη με το ψυχικό φορτίο που ενέχει, ενώ επίσης η ενέργεια της ενόρμησης μετατίθεται και αυτή στο σύνολο της νέας παράστασης. Η διεργασία αυτή δε χαρακτηρίζεται από περιορισμούς.

3. Επικαθορισμός

Επικαθορισμός (overdetermination) είναι "*η αναπαράσταση των ονειρικών σκέψεων σε εικόνες, στις οποίες δίνεται προνόμιο από τη συμπύκνωση πολλών σκέψεων σε μια ενιαία εικόνα (συμπύκνωση) ή από τη μεταφορά της ψυχικής ενέργειας από μια ιδιαίτερα ισχυρή σκέψη σε φαινομενικά ασήμαντα πράγματα. [...] επικαθορισμός μιας αντίφασης είναι η αντανάκλαση των συνθηκών ύπαρξής της μέσα στο σύνθετο σύνολο*".²⁴⁸ Τα επικαθορισμένα στοιχεία των ονείρων έχουν οριστεί από πολλούς διαφορετικούς παράγοντες (καθημερινά γεγονότα, τραύματα) κατά τη διάρκεια της ζωής του υποκειμένου. Ο Σιδέρης εξηγεί πως σύμφωνα με τον μηχανισμό του επικαθορισμού μία παράσταση έχει την ικανότητα να διασταυρώνεται και να τέμνεται με άλλες, δημιουργώντας ένα δίκτυο συνειρμών με πολλές σημασίες. Διάφορα στοιχεία έτσι συσχετίζονται μεταξύ τους, ακόμη και με τους πιο απροσδόκητους τρόπους, επηρεάζοντας το ένα το άλλο.

4. Πλαστική έκφραση

Το ονειρικό στοιχείο για τον Freud διακρίνεται από την έκδηλη και τη λανθάνουσα πτυχή. Η έκδηλη είναι μια συγκεκριμένη πλαστική απεικόνιση της λανθάνουσας· είναι μια παραμόρφωση καθώς έχει επέλθει η λήθη της λέξης με την οποία το λανθάνον επίπεδο μπορεί να χαρακτηριστεί και η αναγνώρισή της από την εικόνα-παράσταση δεν επιτυγχάνεται.²⁴⁹ Ο μηχανισμός της σκηνικής πλαστικής εξεικόνισης επομένως σχετίζεται με τους τρόπους έκφρασης και αφήγησης της πρωτογενούς διαδικασίας. Όπως σημειώθηκε, το ασυνείδητο συντάσσεται με παραστάσεις πραγμάτων, εικαστικές αποτυπώσεις και περιγραφές, και όχι λέξεων. Τα σημαίνονται αντιπροσωπεύονται από σημαινόμενα εικονικού τύπου - ακόμη και οι λέξεις εξεικονούνται με τον ίδιο τρόπο, εικαστικά, όπως στα comics οι πληροφορίες αναπαριστώνται ως σύμβολα και άλλου είδους στοιχεία, τα λεγόμενα emanata· όπως για παράδειγμα μια σταγόνα ιδρώτα μπορεί να σημάνει την ανησυχία ενός χαρακτήρα, ή ένας ήχος να αποδοθεί συμβολιστικά, όπως οι οικείες μορφές των “karow!” και “woosh..”.

5. Άχρονία

Στη σύνταξη της πρωτογενούς διαδικασίας και όλων των ασυνείδητων δρωμένων της δεν υπάρχει ο παράγοντας της χρονικότητας. Οποιαδήποτε δηλαδή ασυνείδητη εγγραφή ή κατασκευή, όπως τα ίχνη και οι φαντασιώσεις αντιστοίχως, είναι άχρονες και ανεξάλειπτες.

Συνοψίζοντας, η πρωτογενής διαδικασία διατυπώνει τη φαντασίωση με όρους μη λεκτικούς, αλλά πλαστικούς και εικαστικούς. Χαρακτηρίζεται από την “*άχρονη εικαστική χωρική-τοπολογική συμπαράθεση και συνύπαρξη*” και όχι από τη “*λεκτικόμορφη γραμματική διάταξη της χρονικής διαδοχής*”. Με λίγα λόγια, όχι από παραστάσεις λέξεων αλλά από παραστάσεις πραγμάτων. Ωστόσο, κατά τον Lacan, η αναγνώριση της επιθυμίας ενός υποκειμένου από κάποιον άλλον είναι εφικτή μόνο όταν αρθρώνεται στην ομιλία.²⁵⁰ Αυτός ακριβώς είναι ο λόγος που στην ψυχανάλυση το υποκείμενο καλείται να ονοματίσει την επιθυμία, να την σχηματίσει σαν ύπαρξη.²⁵¹ Επομένως με σκοπιμότητα επιστημονική και ερευνητική, η απόδοση μπορεί να γίνει και λεκτικά, μετασχηματίζοντας τη δομική φόρμουλα της φαντασίωσης, Υποκείμενο - Πλοκή - Αντικείμενο, στην αντίστοιχη λεκτική Υποκείμενο - Ρήμα - Αντικείμενο.²⁵² Διατηρώντας ωστόσο τον κίνδυνο παρερμήνευσης και παρανόησης, καθώς υπάρχει ένα όριο στο πόσο καλά μπορεί να αρθρωθεί η επιθυμία σε λόγο.

^[1] D. Evans, όπ. αν. σελ. 137-138

^[2] N. Σιδέρη, Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση, όπ. αν. Σελ 47

^[3] D. Evans, όπ. αν. σελ. 137-138

^[4] S. Sim (ed), όπ. αν. σελ 44

^[5] Στο ίδιο, σελ 199

^[6] Louis Althusser et al. *Reading Capital*. Verso, 1993

^[7] Σ. Φρόιντ, *Εισαγωγικές διαλέξεις για την ψυχανάλυση*, 1916-17, Standard Edition, τ. 15, σελ 231)

^[8] D. Evans, όπ. αν. σελ. 36

^[9] Στο ίδιο σελ. 36

^[10] N. Σιδέρης, *Αρχιτεκτονική & Ψυχανάλυση*, όπ. αν. σελ 52

Χωρικότητα και Πρωτογενής Διαδικασία²⁵³

Καθόλη την ενότητα αυτή, για την περιγραφή βασικών ψυχαναλυτικών εννοιών, έγινε χρήση λέξεων που βασίζονται σε χωρικούς προσδιορισμούς. Η χωρικότητα ως χαρακτηριστικό όμως δεν σταματάει μόνο σε λεκτικό/γλωσσολογικό επίπεδο περιγραφής ψυχαναλυτικών όρων. Αποτελεί μια “*ενεργή συνιστώσα του κώδικα της πρωτογενούς διαδικασίας*”,²⁵⁴ καθώς βασικό γνώρισμά της είναι η εικόνα του σώματος. Η σωματική εμπειρία είναι και χωρική, όπως είδαμε κατά την περιγραφή των groxemics, καθιστώντας τη σχέση επιθυμίας και σώματος ταυτοχρόνως και σχέση τοπολογική.

Μοβίους ταινία

Ο Lacan αποσαφηνίζει στο έργο του “*The Seminar, Book XI*”, “*Ο λόγος μου προχωρά με τον ακόλουθο τρόπο: κάθε όρος διατηρείται μόνο στην τοπολογική του σχέση με τους άλλους.*.” Για τον Lacan η τοπολογία δεν είναι μια μεταφορική έκφραση της έννοιας ‘δομή’, αλλά αποτελεί δομή η ίδια²⁵⁵. Κατά αυτόν, μέσω της πράξης της κοπής, η οποία δεν ανήκει στην τοπολογία, διακρίνονται οι συνεχείς ή ασυνεχείς μετασχηματισμοί, προσδίδοντάς τους τελικά ένα σημαντικό ρόλο στην ψυχανάλυση. Ο ρόλος αυτός φαίνεται στη ψυχαναλυτική χρήση του Mobius Strip από τον Lacan. Ως μια μορφή φαινομενικά συνεχούς επιφάνειας, οι δύο πλευρές της γίνονται κατανοητές μόνο σε επίπεδο χρόνου, τον χρόνο που χρειάζεται για να διασχιστεί ολόκληρη η ταινία. Λόγω αυτής της συνέχειας ο Lacan καταφεύγει στη χρήση του Mobius strip για την περιγραφή δυαδικών αντιθέσεων. Αντιθετικά ζεύγη, όπως αλήθεια/ψέμα, από αυστηρώς διακριτά μεταξύ τους παρουσιάζονται με αυτόν τον τρόπο ως μεταξύ τους συνεχή· με τη λογική μιας ομοιόμορφης μετάλλaxης από το ένα στο άλλο, χωρίς ευανάγνωστα όρια.

Μοβίους ταινία

Αυτή η άρνηση των ορίων εισάγει το υποκείμενο στον κόσμο του φανταστικού. Με κάθε πλευρά της ταινίας να αντιστοιχίζεται στην πραγματικότητα και τη φαντασία, γίνεται κατανοητό πώς το υποκείμενο μπορεί να «διασχίσει τη φαντασία». ²⁵⁶ Η μετάβαση από τη μία κατάσταση στην άλλη είναι εφικτή, αλλά όντας συνεχής, το σημείο εισαγωγής ή εξαγωγής δεν είναι διακριτό. Έτσι το υποκείμενο διασχίζει τη φαντασία χωρίς κάποιο “μυθικό άλμα” από μέσα προς τα έξω και αντιστρόφως, σε μορφή συνεχούς μετασχηματισμού. Στην περίπτωση που η λωρίδα κόβεται, μετατρέπεται σε ένα άλλο είδος βρόχου, χαρακτηριζόμενο από διαφορετικές τοπολογικές ιδιότητες, καθώς διακρίνεται από δύο πλευρές/όψεις. Ο μετασχηματισμός όμως σε αυτή την περίπτωση είναι ασυνεχής και άρα μη τοπολογικός. Τέτοιες ασυνεχής μεταμορφώσεις, ο Lacan χρησιμοποιεί για να περιγράψει ριζοσπαστικούς τρόπους ερμηνείας του αναλυτή απέναντι στη δομή του λόγου του υποκειμένου.²⁵⁷

Μοβίους ταινία

Με ανάλογο τρόπο αντιμετωπίζει την Ταινία του Μέμπιους και ο Lyotard. Συσχετίζοντάς την με τον τρόπο κατανόησης των επιθυμητικών λειτουργιών, δίνει έμφαση στην τοπολογική αντίληψή της παρά στη σχέση της με έννοιες εσωτερικών ενορμήσεων και ενστίκτων. Για αυτόν η ταινία είναι φιγούρα, φόρμα/μορφή και εικόνα, η γλώσσα της τέχνης και της αισθητικής.²⁵⁸ Συγκεκριμένα την χρησιμοποιεί για να αμφισβητήσει τη μη συνύπαρξη δυαδικών αντιθέσεων. Η ίδια η λιβιδινική επιθυμία για τον Lyotard διαχωρίζεται σε δύο μοτίβα, την ενόρμηση του Έρωτα και του Θανάτου, τα οποία όμως εμπλέκονται συνεχώς μεταξύ τους. Ο Έρωτας ενισχύει τη συνοχή και τη σταθερή λειτουργία ενός συστήματος, διατηρώντας σύμφωνα με τον Freud την ενέργεια σε χαμηλό και σταθερό επίπεδο. Ο Θάνατος λειτουργεί αντίθετα, απορυθμίζοντας το σύστημα και καταργώντας τη συνοχή του, σύμφωνα με Freud²⁵⁹ καταργώντας συνδέσεις και καταστρέφοντας πράγματα· παράγοντας τελικά κατά τον Lyotard γεγονότα (events), εντάσεις με πολύ χαμηλό ή υψηλό επίπεδο ενέργειας.²⁶⁰ Τα δύο αντιθετικά μοτίβα συνεχώς συνυπάρχουν και η σχέση τους απεικονίζεται από το Mobius strip, κατά μήκος της οποίας οι επιθυμητικές εντάσεις δε μπορούν να οριστούν χρονικά και χωρικά, λόγω της γρήγορης ταχύτητας με την οποία κινούνται, με την ενέργεια όμως να παράγεται και να μετασχηματίζεται. Αυτό συμβαίνει διαμέσου των dispositifs (συσκευές, δομές, διατάξεις), ρυθμιστές ,σταθεροποιητές και διοχετευτές ενέργειας. Αποτελούνται από δύο πόλους, οι οποίοι ορίζονται από τα χαρακτηριστικά του Έρωτα και του Θανάτου και περιλαμβάνουν το οργανικό σώμα, τους κοινωνικούς θεσμούς, τις έννοιες, τα βιβλία, τα έργα τέχνης ή το αρχείο. Στο έργο του “*Η έννοια του Αρχείου*”, ο

^[1] Βλ. Παράρτημα, Τοπολογία για περισσότερες πληροφορίες επί του θέματος.

^[2] Ν. Σιδέρη, Χωρικότητα και Ασυνείδητο, όπ. αν. σελ 11

^[3] D. Evans, όπ. αν. σελ. 210

^[4] J. Lacan, όπ. αν. σελ 273

^[5] D. Evans, όπ. αν. σελ. 210

^[6] Stuart Sim, “INHUMAN,” in Sim, S. (ed), The Lyotard Dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011, pg 104-106

^[7] D. Evans, όπ. αν.

^[8] Stuart Sim, “INHUMAN,” in Sim, S. (ed), The Lyotard Dictionary. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011, pg 104-106

Ζακ Ντεριντά αναλύει το αρχείο συγκρίνοντάς το με τη μνημονική δομή, αντλώντας από το έργο του Freud. Έτσι, το αρχείο είναι ένα είδος οδυνηρής επιθυμίας για το αυθεντικό, μια μελαγχολική επαναλαμβανόμενη²⁶¹ τάση προς την επιστροφή στην αρχή, το αρχέγονο.²⁶² Η επιθυμία αυτού συνδέεται με “τη ριζική περατότητα”²⁶³ και την ενόρμηση του θανάτου. Είναι ένα στοιχείο που συνδυάζει το επαναληπτικό και περατό χαρακτηριστικό της επιθυμίας.

Μοβίους ταινία

Παράδειγμα εφαρμογής της λογικής της ενόρμησης του θανάτου, της ενόρμησης προς την καταστροφή, αποτελεί η μικρού μήκους ταινία κινουμένων σχεδίων Kids Story, της σειράς ANIMATRIX, η οποία διαδραματίζεται στο σύμπαν της τριλογίας Matrix. Ένας έφηβος, κυνηγημένος από τους πράκτορες προγράμματα στον φαινομενικά πραγματικό κόσμο, αποφασίζει να δώσει τέλος στη ζωή του πηδώντας από το δώμα του σχολείου του, πιστεύοντας πως τα πάντα γύρω του είναι ψεύτικα. Η ενόρμηση προς τον θάνατο είναι που του προσφέρει την αφύπνιση στον πραγματικό κόσμο. Η πίστη του αποδείχτηκε αληθής και διέξοδος από την προσομοίωση ενός άλλους κόσμου.

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Άρνηση ως σημειωτική χωρική έκφραση της Πρωτογενούς Διαδικασίας

Η συνέχεια του Mobius strip φανερώνει συνεχώς την άρνηση των ορίων, θολώνοντας τα διάφορα αντιθετικά ζεύγη. Η επιτέλεση της έννοιας ‘αρνηση’ στη σύνθεση του ανθρώπινου ασυνείδητου γίνεται ακόμη πιο έντονη βλέποντας τη σχέση της με την πρωτογενή διαδικασία. Για τον Lacan η έννοια της άρνησης ανήκει στο τρίπτυχο Bejahung-Negation-Foreclosure και δανείζεται από το έργο του Freud για να το εξηγήσει²⁶⁴. Με τον όρο Bejahung αναφέρεται στην πρωταρχική/αρχέγονη πράξη επιβεβαίωσης, η οποία αποτελεί και την ένταξη στο συμβολικό κόσμο. Με τη συμβολοποίηση ενός αντικειμένου από αυτή την αρχέγονη πράξη ακολουθεί και η απόδοση ή όχι σε αυτό της αξίας ύπαρξης. Εάν η ύπαρξη δεν έχει καταχωρηθεί προηγουμένως, τότε η μη απόδοση αφορά τον όρο Foreclosure, διαφορετικά αντιστοιχεί στην άρνηση, την κατά Freud “κρίση της ύπαρξης”. Με άλλα λόγια η έννοια Foreclosure λειτουργεί σε συμβολικό επίπεδο²⁶⁵ και είναι η πρωτόγονη άρνηση που τίθεται ενάντια στην ίδια την έννοια του Bejahung, σε αντίθεση με την Άρνηση κάποιοι ήδη υπαρξιακά καταχωρημένου στοιχείου.

Μοβίους ταινία

Η δομή της πρωτογενούς διαδικασίας δεν χαρακτηρίζεται από την συντακτικά διατυπωμένη άρνηση ‘δεν’, ‘όχι’ κτλ, ακόμη και αν έτσι μεταφράζεται κατά την λεκτική της φόρμουλα υποκείμενο-ρήμα-αντικείμενο. Ωστόσο, κάθε τί αποκτά σημειωτική χωρική έκφραση μέσω του κώδικά της. Με αυτόν τον τρόπο, οι λέξεις αντίρρηση, αντίθεση, άρνηση και οι συγγενικές τους αναπαριστώνται με χωρικούς όρους ως κινήσεις αντιστροφής, μετατροπής στο αντίθετο ή μετάβασης κάπου αλλού.²⁶⁶ Για να κατορθώσει η ψυχή να ανταπεξέλθει σε κάποιο τραυματικό φορτίο χρησιμοποιεί την άρνηση ως μηχανισμό.²⁶⁷ Διαμέσου πλήθους σχημάτων και πλαστικών απεικονήσεων τα αποτυπωμένα στη ψυχή γεγονότα υποβάλλονται σε μια ποικιλότροπη αναδιατύπωσή τους σε άρνηση· το ασυνείδητο αμύνεται ομαλοποιώντας το βάρος που τα ίχνη θα του επέφεραν διαφορετικά.

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

Μοβίους ταινία

ΑΠΟ ΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΩΣΗ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Η χωρική και σημειωτική αντίληψη της πρωτογενούς διαδικασίας συνδράμει στην κατανόηση και αναπαράστασή της. Αυτή επιτυγχάνεται με τον μηχανισμό της δημιουργίας, διαμέσου του οποίου το υποκείμενο εξισορροπεί το γεγονός πως δε διαθέτει τον έλεγχο του παιχνιδιού στην ασυνείδητη φαντασίωση.

Δημιουργία

“Η δημιουργία είναι ο καρπός της συνάντησης ανάμεσα σε μία ισχυρή, γόνιμη φαντασίωση (που αντιστοιχεί στη θεμελιακή φαντασίωση) και σε έναν κοινό, συμμεριστό κώδικα (την εκάστοτε γλώσσα της συγκεκριμένης τέχνης).”²⁶⁸

Δημιουργία = Μηχανισμός Αναδιατύπωσης Της Θεμελιακής Φαντασίωσης στο Συνειδητό

Διαμέσου της δημιουργίας το υποκείμενο κατορθώνει, με μετουσιωμένο τρόπο, να αναδιατυπώσει και στο συνειδητό την αλήθεια του περί της θεμελιακής του φαντασίωσης.²⁶⁹ Ο προσωπικός του κώδικας με τον οποίο αναδιατυπώνει τη φαντασία του οφείλει να είναι κατανοητός, κοινός και για τους άλλους ανθρώπους για να είναι λειτουργικός. Η τελεστικότητα του δεν υφίσταται δίχως την προσωπική εμπλοκή, χωρίς τα ιδιαίτερα προσωπικά στοιχεία και χειρονομίες, καθώς ορίζουν το είδος του και άρα της τέχνης που αναλόγως θα χρησιμοποιηθεί για την σύνταξη της δημιουργίας.²⁷⁰

Σύμφωνα με τον Σιδέρη, η σύνθεση της δημιουργίας προκύπτει από την σχέση αμοιβαίας επίδρασης πέντε πτυχών, η σύμπραξη των οποίων είναι και εκείνη που τελικά διαμορφώνει μέσα στη ψυχή τη θεμελιακή φαντασίωση. Μύθος, ιστορία, βιογραφία, φαντασία, ανατροφοδοτούν το ένα το άλλο σε μορφή βρόχου, συνθέτοντας τις πληροφορίες που συγκροτούν το περιβάλλον και τον τρόπο παραγωγής του έργου. Σε αυτή τη διαδικασία παίζει ρόλο η έννοια του υπολοίπου που προαναφέρθηκε. Αποτελεί την ενέργεια που επαναδιοχετεύεται στην ψυχή ως έλλειμμα διατύπωσης και εμπειρίας. Με λίγα λόγια, διδάσκει στο υποκείμενο να κατασκευάζει μηχανισμούς αξιοποίησης των όσων ήδη κατέχει και μπορεί να αποκτήσει, με σκοπό την έκφραση και τελικά δημιουργία. Ο συσχετισμός της δημιουργίας με τη θεμελιακή φαντασίωση, κάνει φανερή τη δέσμευση του δημιουργού απέναντι στη τέχνη του²⁷¹, κατέχεται από αυτή αλλά παράλληλα “δουλεύει τη ψυχή για το καλό”²⁷² καθώς διαμέσου αυτής κατορθώνει να εκφράσει και τις πιο συνταρακτικές του φαντασιώσεις.



31. Παράδειγμα ‘emanata’.

Πηγή: <http://mattbutchershop.blogspot.com/2019/01/whoosh-and-zoom-comic-book-sound-effect.html>



32. Kiss of Death, (1517), Nicklaus Manuel.

Πηγή: <https://www.wikipedia.org>

ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΤΟΜΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΩΣΗ ΣΤΗΝ ΣΥΛΛΟΓΙΚΗ

Οι έως τώρα περιγραφόμενες έννοιες, εξηγήθηκαν ως διαδικασίες εγγεγραμμένες στην ψυχική σύνθεση/συγκρότηση ενός συγκεκριμένου υποκειμένου²⁷³. Ωστόσο, εμφανίζεται μια ακόμη κατηγορία φαντασιώσεων - πέραν των συνειδητών και ασυνείδητων - που ενορμούν και πάλι από το ατομικό προς τη διαμόρφωση ωστόσο του συλλογικού.

Παιχνίδια εξουσίας

Μορφές επιθυμίας

Η λογική αυτή ξεκινάει από τους τρόπους μέσω των οποίων μπορούμε να αναγνώσουμε/κατανοήσουμε την επιθυμία. Παρακάτω περιγράφονται τέσσερις από τους κυριότερους τρόπους όπως τους ορίζει ο Lacan, και οι οποίοι βασίζονται στην ιδέα πως “η ανθρώπινη επιθυμία είναι η επιθυμία του Άλλου”²⁷⁴.

1. Η επιθυμία ως “η επιθυμία της επιθυμίας του άλλου”

Η περίπτωση αυτή σχετίζεται και αναπαριστάται με το παράδειγμα του Οιδιπόδειου συμπλέγματος, κατά το οποίο το υποκείμενο επιθυμεί να είναι ο φαλλός της μητέρας²⁷⁵. Πιο αναλυτικά, ο τρόπος του να επιθυμείς διακρίνεται σε αυτόν του να αποτελεις το αντικείμενο της επιθυμίας κάποιου άλλου ή σε αυτόν της αναγνώρισης (recognition)²⁷⁶ από κάποιον άλλον. Ο Lacan κατέληξε σε αυτόν τον προσδιορισμό της επιθυμίας από τη χεγκελιανή ιδέα απομάκρυνσης από τον πόθο του σώματος. Όπως εξηγεί ο Κοζένε επι αυτού, “όλη η ανθρώπινη, ανθρωπογενετική επιθυμία είναι, τελικά, συνάρτηση της επιθυμίας για «αναγνώριση»”²⁷⁷. Το υποκείμενο επιθυμεί να συσχετιστεί με την επιθυμία κάποιου άλλου, να γίνει το ίδιο αντικείμενο μιας επιθυμίας, να αγαπηθεί και να αναγνωριστεί η αξία του. Ωστόσο, για να κατορθώσει αυτό το απόλυτο κύρος, θα πρέπει να θέσει τον εαυτό του σε επίφοβες καταστάσεις και να διακινδυνεύσει τη ζωή του, σύμφωνα με τον Hegel²⁷⁸. Η λογική αυτή, όπως θα δούμε παρακάτω, συνδέεται με την διαλεκτική του Κυρίου και Σκλάβου.

2. Η επιθυμία ως κάτι άλλο που το υποκείμενο επιθυμεί

Η επιθυμία του υποκειμένου ορίζεται, όχι από την δική του σκοπιά αλλά από την οπτική γωνία ενός άλλου· με άλλα λόγια, οτιδήποτε επιθυμεί ο άλλος, θα ποθηθεί και το εκάστοτε υποκείμενο. Η σπουδαιότητα του αντικειμένου, εκείνο ακριβώς που το κάνει ποθητό, δεν είναι τα χαρακτηριστικά που διαθέτει και του προσδίδονται, αλλά η μεσολάβησή του από υποκείμενο σε υποκείμενο. Με αυτόν τον τρόπο η επιθυμία του Άλλου απομακρύνει την ιδιαίτερη σημασία ενός συγκεκριμένου υποκειμένου και το κάνει ισάξιο με οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο, και άρα ανταλλάξιμο μεταξύ των διαφόρων υποκειμένων. Σύμφωνα με τον Hegel, όπως καταγράφει ο Κοζένε, “είναι ανθρώπινο να επιθυμείς αυτό που οι άλλοι επιθυμούν, επειδή το επιθυμούν”²⁷⁹. Αυτή η λογική συνδέεται και πάλι με την ανθρώπινη επιθυμία για αναγνώριση· με την κίνηση επιθυμίας του ποθητού αντικειμένου ενός άλλου ατόμου, αναγνωρίζεται στο υποκείμενο το δικαίωμα για κατάκτηση του εν λόγω αντικειμένου και επομένως η υπεροχή του επί του άλλου.

3. Η επιθυμία είναι πάντα η “επιθυμία για κάτι άλλο”

Σε αντιδιαστολή με την επιθυμία της επιθυμίας του άλλου, στην συγκεκριμένη περίπτωση ο Lacan θεωρεί αδύνατη την επιθυμία ενός αντικειμένου που για κάποιον άλλον έχει κατακτηθεί. Όπως και ο Lyotard υποστηρίζει, μόλις μια επιθυμία κορεστεί, θα αντικατασταθεί από μια άλλη, “βασισμένη στα ολοένα καινούργια γλωσσικά παιχνίδια της μεταμοντέρνας κουλτούρας”²⁸⁰. Το αντικείμενο της επιθυμίας συνεχώς αναβάλλεται, διαθέτοντας ως ουσιώδη μετασχηματισμό εκείνον της αλλαγής του σημαίνοντός του, γι 'αυτό και η επιθυμία

²⁷³ Στο ίδιο, 61

²⁷⁴ Πρωτότυπο: 'man's desire is the desire of the Other'

J. Lacan, *The Seminar, Book XI*, όπ. αν. Σελ 235.

Εδώ επιλέγεται η μετάφραση της λέξης 'man' ως άνθρωπος, αίροντας κατά αυτόν τον τρόπο την διάκριση του φύλου.

²⁷⁵ D. Evans, όπ. αν. σελ. 39

²⁷⁶ Αγγλική ορολογία 'recognition'. Μετάφραση της λέξης αυτής: αναγνώριση, αποδοχή, επιβεβαίωση.

²⁷⁷ Κοζένε (όπως αναφέρεται στο D. Evans, σελ 38)

²⁷⁸ Στο ίδιο

²⁷⁹ Στο ίδιο, σελ 39

²⁸⁰ T. Purvis, “DESIRE,” in Sim, S. (ed), *The Lyotard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011, pg 43-45

²⁶⁸ Στο ίδιο, σελ 26

²⁶⁹ Στο ίδιο, 32

²⁷⁰ Στο ίδιο, 22-23

²⁷¹ Στο ίδιο, 23

²⁷² Στο ίδιο, 78

αποτελεί μετωνυμία σύμφωνα με τον Lacan.²⁸¹ Σύμφωνα με τον ίδιο όμως η μεταφορά αποτελεί την αντικατάσταση του σημαίνοντος από ένα άλλο.²⁸²

4. Η επιθυμία αναδύεται αρχικά στο πεδίο του Άλλου

Η θέση αυτή του Lacan ενισχύει τις προαναφερθείσες, υποστηρίζοντας πως η επιθυμία είναι ένα κοινωνικό προϊόν,²⁸³ το οποίο εξαρτάται από τις σχέσεις μεταξύ των διαφόρων υποκειμένων. Δεν πρόκειται δηλαδή για μια προσωπική διεργασία, αλλά ορίζεται μέσω μιας διαλεκτικής διαδικασίας των επιθυμιών όλων των συσχετιζόμενων υποκειμένων.

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Διακρίνουμε μια επαναλαμβανόμενη τάση για αναγνώριση, αποδοχή, επιβεβαίωση (recognition, affirmation) του ανθρώπου σε κάθε μορφή επιθυμίας του, αποδεικνύοντας πως αυτή είναι και η επιθυμία που τον κινεί καθόλη τη διάρκεια της ύπαρξής του. Αυτό το μοτίβο αναπαρίσταται μέσω της διαλεκτικής του Κυρίου και του Σκλάβου, για την οποία πρώτος μίλησε ο Hegel στο έργο του *Phenomenology of Spirit* (1807) και την οποία ο Lacan γνώρισε και υιοθέτησε μέσα από τις σχετικές διαλέξεις του Kojève κατά το 1930.

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Με απαρχή την επιθυμία για αναγνώριση, το υποκείμενο προσπαθεί να επιβάλλει σε κάποιον την ιδέα του για τον εαυτό του. Όμως το ίδιο επιθυμεί και ο άλλος οπότε αναπτύσσεται μια μάχη μεταξύ τους, μάχη που πρέπει να φτάσει μέχρι θανάτου *“αφού μόνο με το να διακινδυνεύσει τη ζωή του για χάρη της αναγνώρισης μπορεί να αποδείξει ότι είναι πραγματικά ανθρώπινη.”*²⁸⁴ Όμως η αναγνώριση μπορεί να γίνει μόνο από μια ζωντανή ύπαρξη, επομένως η μάχη μέχρι θανάτου ολοκληρώνεται με την υποταγή του ενός (Σκλάβος) στον άλλον (Κύριος). Αποτέλεσμα, ο εξαναγκασμός του Σκλάβου σε εργασία για ικανοποίηση του Αφέντη. Ωστόσο, υπάρχει έλλειμμα ικανοποίησης από τον Αφέντη, και εξέλιξη της υποτιμητικής θέσης του Σκλάβου. Ο πρώτος αναγνωρίζεται μόνο από τον Σκλάβο, από ένα υποδεέστερο κατ’ αυτόν ον, από το οποίο όμως είναι εξαρτημένος· ενώ ο Σκλάβος, εργαζόμενος σκληρά για να πλάσει τις απαιτήσεις του Κυρίου του πλάθει το περιβάλλον/τη φύση και κατ επέκταση εξελίσσει τον ίδιο του τον εαυτό, υπερνικώντας/ξεπερνώντας κατ αυτό τον τρόπο τη δουλική του θέση. Μέσα σε αυτή την παράδοση διαλεκτική ο έλεγχος παίρνει διαφορετικές όψεις και η ιστορική πρόοδος είναι «το προϊόν του εργαζόμενου σκλάβου και όχι του πολεμικού/πολεμοχαρή κυρίου».²⁸⁵

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Ο αγώνας μέχρι θανάτου σε αυτή τη διαλεκτική απεικονίζει την έννοια της αγριότητας σε ψυχαναλυτικό πλαίσιο. Συσχετίζοντάς την με τον διάλογο μεταξύ ελέγχου και άρνησής του, συνδέεται με την αγριότητα ως μηχανισμό rroxemics για επιβολή κυριαρχίας. Γίνεται φανερή η συσχέτισή τους ως τακτικές επιβίωσης στη μάχη κατάκτησης εδαφικότητας ή κατάκτησης επιθυμίας, χωρικά ή σημειωτικώς χωρικά. Επίσης, ο θάνατος ορίζει τη περιοδικότητα της ζωής που κατά τον Lacan, διαμέσου του Heidegger, δίνει νόημα στην ανθρώπινη ύπαρξη· είναι συνιστώσα τόσο της ελευθερίας όσο και της υποδούλωσης του ανθρώπου.

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Αυτό το δίπολο ελευθερίας και υποδούλωσης που διαγράφει και ορίζει τη ζωή του ανθρώπου υποστηρίζεται και από τη λογική του Lacan ότι μια κοινωνία απαρτίζεται από άτομα που αποδέχονται τον ρόλο του υπόδουλου/σκλάβου για να υπηρετήσουν²⁸⁶. Μέσα σε αυτή τη κοινωνία *“ο πολιτισμός απαιτεί από τα υποκείμενα να καταπιézουν τις επιθυμίες τους”*²⁸⁷ και για αυτό τα ίδια δεν συνειδητοποιούν τί ακριβώς επιθυμούν. Αυτή η διαδικασία καταπίεσης της μνήμης περιγράφεται από τον Freud ως καταστολή (repression). Το ίδιο ισχυρίζονται και στο έργο τους ο Lacan και Lyotard (με τον τελευταίο να ενδιαφέρεται ιδιαίτερω για τη λειτουργία της επιθυμίας στο πλαίσιο μιας κουλτούρας, γνωρίζοντας και την εξάρτηση επιβίωσης της κουλτούρας από τις ίδιες τις ασυνείδητες επιθυμίες). Η καταστολή (δευτερεύουσα) διαθέτει και αυτή τη δομή μιας μεταφοράς:²⁸⁸ το σημαίνον καταστέλλεται αλλά επιστρέφει μέσα από διάφορους άλλους ασυνείδητους μηχανισμούς (όνειρα, αστεία, συμπτώματα κτλ).

^[281] Lacan (όπως αναφέρεται στο D. Evans, σελ. 39)

^[282] Στο ίδιο, σελ 114

^[283] Στο ίδιο, σελ. 39

^[284] Στο ίδιο, σελ 108

^[285] Kojève (όπως αναφέρεται στο D. Evans, σελ 109)

^[286] D. Evans, όπ. αν. σελ. 108

^[287] S. Sim, *The Lyotard Dictionary*, όπ. αν. σελ 199.

^[288] D. Evans, όπ. αν. σελ. 115

Ψυχαναλυτική προσέγγιση του Άλλου

*“Η ψυχανάλυση θεωρεί ότι ο άνθρωπος είναι ένα υπερβολικό ζώο που προσπαθεί να ανακτήσει, να διακινδυνεύσει και να διατηρήσει την (ψυχική) ισορροπία του μέσα στα άκρα της απόλαυσης και του **πόνου** (αυτό που ο Lacan ονομάζει πραγματικό jouissance).”*²⁸⁹

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Ο πόνος, από πληροφορία άμεσων αισθητικών υποδοχέων του πάσχοντος σώματος, γίνεται πληροφορία μεταφερόμενη στη βιούσα ψυχη. Το άλγος γίνεται αντιληπτό μέσω αισθητικο-κινητικών οδών, ως πληροφορία αναγνωσμένη από τις αισθήσεις αλλά και από τη στάση και κίνηση στην οποία επιβάλλεται το σώμα ως αντίδραση στον πόνο. Αυτές οι μη ελεγχόμενες κινήσεις είναι και το μέσο διεπαφής (interface) για την επικοινωνία μεταξύ ψυχής και σώματος· ως διαμεσολάβηση μεταξύ σώματος και ψυχής καθίσταται η εικόνα του σώματος η οποία βρίσκεται στον πυρήνα του ασυνείδητου και αποτελεί οδηγό του φαντασιακού.²⁹⁰ Η παθολογία, ως πτυχή της ζωής που συνυπάρχει με εκείνες της δημιουργικότητας και των καθημερινών που την χαρακτηρίζουν, εμπλέκεται με το σύνολο του τρίπτυχου της ψυχής· με το πραγματικό ως την μεταφρασμένη σε αίσθηση πόνου που δέχεται η ύλη του σώματος και το άγχος που αυτή μπορεί να προκαλέσει, στο φαντασιακό καθώς το σώμα και τα πάθη του συμβάλλουν στις φαντασιώσεις, και στο συμβολικό, καθώς γίνεται αναζήτηση νέων συμβόλων για την ερμηνεία και κατανόηση του πόνου.

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

*“[...] να νιώθει κανείς έναν μεγάλο πόνο, σημαίνει να έχει βεβαιότητα· να ακούει ότι κάποιο άλλο άτομο νιώθει πόνο, σημαίνει να έχει αμφιβολία. Η αμφιβολία των άλλων [...] ενισχύει το άλγος εκείνων που ήδη πονούν.”*²⁹¹

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Η προσπάθεια ερμηνείας του άλγους τονίζει τη σημασία του ως ένα καθολικό στοιχείο σύνδεσης και αποξένωσης των ατόμων, καθώς πρόκειται για κάτι κοινό ως έννοια και ευκόλως αντιληπτό, αλλά παράλληλα προσωπικό και αδύνατον να εκφραστεί στην πιο ακριβή μορφή του για κάποιον άλλον. Ο πόνος καθίσταται ως κρίση στη διεργασία αναγνώρισης από τον άλλον, όπως μαρτυρούν τα παραπάνω λόγια της E. Scary· το αντικείμενο αρνείται στο υποκείμενο την αναγνώριση της πάθησής του, αρνούμενο εν τέλει την ίδια του την επιθυμία. Συνάμα δε, αποτελεί πομπό πρόκλησης της προσοχής από το αντικείμενο, καθώς μπορεί να κατανοήσει τον ακροσφαλή χαρακτήρα που μια τέτοια κατάσταση δύναται να επιφέρει.

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Μηχανισμός Συλλογικής Μυθοπλασίας = Τροφοδότηση Προσωπικών Μυθοπλασιών

Σύμφωνα με τα όσα προηγήθηκαν γίνεται κατανοητό πως η επιθυμία είναι πάντα το ίδιο σημαινόμνο - η αναγνώριση ως μέσο κυριαρχίας - η οποία μέσα στην εκάστοτε κουλτούρα - ως προϊόν αλλά και ως απαγόρευσή της - αντιπροσωπεύεται από διαφορετικό σημαίνον. Οπότε, η επιθυμία, πέρα από το πεδίο της ψυχικής επίπτωσης, δεν αποτελεί μόνο προσωπική υπόθεση αλλά προκύπτει από το διάλογο μεταξύ των επιθυμιών πολλών υποκειμένων.²⁹² Αυτή η διαλεκτική είναι ένα παγκόσμιο, μη μεμονωμένο, χαρακτηριστικό της επιθυμίας, και διακρίνεται μέσω διαφόρων τυπικών φαντασιώσεων, όπως ο Σιδέρης²⁹³ χαρακτηρίζει τις παραστάσεις της σαγήνευσης, της συγχώνευσης, του ευνουχισμού, της πρωταρχικής σκηνής.²⁹⁴

Η διαλεκτική του Κυρίου και του Σκλάβου

Το σημαινόμνο της αναγνώρισης-αποδοχής (και της σχέσης του με την έννοια της κυριαρχίας) παραπέμπει στον χαρακτήρα του ηγέτη και της επιρροής του επί του ποιμνίου του. Πρόκειται για ένα σχήμα που ξεκινάει από μια ατομική φαντασίωση, μεταφράζεται σε συλλογικότητα και τελικά τροφοδοτεί την ατομική φαντασίωση άλλων υποκειμένων. Η επιτυχία αυτού του σχήματος στηρίζεται στην καλή και γοητευτική διατύπωση της φαντασίωσης από τον ηγέτη ως *“συλλογική μυθοπλασία”*²⁹⁵ που αφορά όλους μεταξύ τους αλλά και ξεχωριστά τον καθένα που θα δεχτεί να την ασπαστεί. Για να αποτελέσει οντότητα από μόνη της αυτή η συλλογική φαντασίωση πρέπει να είναι μέρος του καθενός, εσωτερίκευση στην ψυχή του. Κατά αυτό τον τρόπο, η φαντασίωση παίρνει τον ρόλο του

^[289] A. Nusselder, όπ. αν σελ 27

^[290] Σιδέρης, Ν., *Σώμα Πάσχον, Ψυχή Αλγούσα: Αναγωγές και Υποκειμενικότητες*. Εισήγηση στην ημερίδα "Νόσος, νοσηλεία και ψυχικός πόνος: Προσεγγίσεις στις ψυχολογικές διαστάσεις της σωματικής αρρώστιας" του ελληνικού Κέντρου Ψυχικής Υγιεινής και Ερευνών που πραγματοποιήθηκε στο Αιγινήτειο Νοσοκομείο (16 Ιουνίου 2006)

^[291] E. Scary, 'Το σώμα που πονά, Η οικοδόμηση και η διάλυση του κόσμου', μτφ. Κ. Αθανασίου, στο Δ. Μακρυνιώτη (επιμ.), *Τα όρια του σώματος, Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Νήσος, 2004 (1985), σελ. 361-374.

^[292] D. Evans, όπ. αν. σελ 39

^[293] Ν. Σιδέρης, *Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση*, όπ. αν. σελ 62

^[294] Πρόκειται για την σεξουαλική επαφή των γονέων

^[295] Ν. Σιδέρης, *Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση*, όπ. αν. σελ 62

*"Discourses are more than ways of thinking and producing meaning. They constitute the 'nature' of the body, unconscious and conscious mind and emotional life of the subjects they seek to govern."*²⁹⁶

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ

Μέσα από την επιθυμία προκύπτει η φαντασίωση, η οποία μπορεί να αποδοθεί λεκτικά με έναν δημιουργικό συνδυασμό της δομικής και λεκτικής φόρμουλας Υποκείμενο-Πλοκή/Ρήμα-Αντικείμενο, τις μεταφορές. Όπως σημειώθηκε στην προηγούμενη ενότητα, η δημιουργία επηρεάζεται και προκύπτει από τον βρόχο σύνθεσης της θεμελιακής φαντασίωσης. Έτσι και η μεταφορά ως δημιουργία προκύπτει από αυτόν τον αλληλοεπηρεασμό πτυχών.

Η άποψη δημιουργίας της μεταφοράς ως προϊόν πραγματικότητας και φαντασίας δεν είναι μόνο σύγχρονη. Ο Αριστοτέλης με την μεταφορά όριζε την διαδικασία μετάδοσης της έννοιας ενός όρου σε μία άλλη, μεταφέροντας παράλληλα και τα στοιχεία της ώστε να συνθέσει το τελικό αποτέλεσμα. Η ίδια η προέλευση της λέξης μεταφορά ως σύνθεση του μετά-, αργότερα, πέρα και του φέρειν, φανερώνει την σημασία της. Έτσι ο άνθρωπος αντιλαμβανόταν και εξηγούσε την πραγματικότητα έχοντας ως βάση κάτι καλά γνωστό για τον ίδιο, συμμετέχοντας στην κατασκευή μεταφορών και συνθέτοντας τελικά νέες ιδέες, εμπλουτίζοντας τις γνώσεις και αντιλήψεις του. Κοινές εμπειρίες, όπως η ανάγκη της αναπνοής ή οι οικογενειακές σχέσεις, έγιναν τα πρωταρχικά στοιχεία αναφοράς για την επεξεργασία άλλων εμπειριών σε γνωσιολογικό επίπεδο.

Η διαχρονικότητα της μεταφοράς ενισχύεται με τη συνεισφορά και άλλων διανοούμενων από διαφορετικές χρονικές περιόδους. Τον 18ο αιώνα ο G. Vico ακολουθεί την αντίληψη του Αριστοτέλη, προσθέτοντας ότι κάθε γλώσσα έχει τη δική της μεταφορική νόηση (Metapherngeist) - μεταφορές, σύμβολα και μύθους - μέσω των οποίων κάθε τί αφηρημένο γίνεται συγκεκριμένο και άρα συυφασμένο και πάλι με την αρχέγονη δημιουργία. Η αντίληψη αυτή συνεχίζεται και στον ρομαντισμό με τον P.B. Shelley να συυφαινεί την μεταφορά με *"την προέλευση του ανθρώπου"* και την *"έκφραση της φαντασίας"*²⁹⁷ και τον S.T. Coleridge να την εντοπίζει μέσα στην *"καρδιά της φαντασίας, στη μήτρα της δημιουργικότητας."*²⁹⁸ Σε αντιπαράθεση της ρομαντικής άποψης έρχεται ο R. Allers ορίζοντας τη μεταφορά ως μοντέλο και όχι ως περιγραφή της πραγματικότητας. Αυτή η αντίληψη ανήκει για τον Schwarz στην ανάγκη υπενθύμισης ότι η ίδια η πραγματικότητα είναι μία κατασκευή, κάτι που υποστηρίζει και ο Nietzsche,²⁹⁹ καθώς η κατασκευή της πραγματικότητας είναι η αρχέγονη δημιουργία που αποτελεί ανθρώπινο ένστικτο, ενισχυόμενο από τη μεταφορά ως απαραίτητο συστατικό για τη δημιουργία εικόνων με τις οποίες ο νους λειτουργεί· η μεταφορά δεν αποτελεί μόνο δημιουργία για την έκφραση των φαντασιώσεων αλλά και συνθετικό στοιχείο της γνωσιακής κατασκευής, μέσα στο πλαίσιο μιας συγκεκριμένης κατάστασης. Με τις έννοιες σημαίνον και σημαινόμενο να ορίζονται τον 20ο αιώνα από τον F. de Saussure, ο Lacan βαφτίζει τη μεταφορά ως την αντικατάσταση ενός σημαινόμενου με ένα άλλο,³⁰⁰ η οποία όμως προϋποθέτει την εφαρμογή της κατάλληλης μετωνυμίας.³⁰¹ Ως μετωνυμία όπως όμως επιώθηκε θεωρείται και η επιθυμία.³⁰² Η μεταφορά επιμένει να συσχετίζεται με την ψυχανάλυση, βοηθώντας στη συγκρότηση συλλογικών και ατομικών επιθυμιών και φαντασιώσεων, που έχουν αποκτήσει διαφορετικές ονομασίες και σχήματα ανά τους καιρούς· ατομικές και συλλογικές, καθαρά προσωπικές αλλά και κοινές που μιλούν στη ψυχή περισσότερων του ενός ατόμου και καταλήγουν να καθορίσουν ολόκληρη κουλτούρα, αναλόγως της ανάπτυξής τους εντός αυτής.

²⁹⁶ C. Weedon, *Feminist Practice and Poststructuralist Theory*.Oxford: Basil Blackwell, p. 108).

²⁹⁷ Shelley (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997)

²⁹⁸ Coleridge (όπως αναφέρεται στο Schwarz, σελ 22)

²⁹⁹ F. Nietzsche, "On truth and Falsity in their Ultramoral Sense," in *The Complete Works of Frederick Nietzsche*, ed. Oscar Levy, trans. Maximilian A. Magge. New York: Gordon Press, 1974, 180.

³⁰⁰ D. Evans, όπ. αν. Σελ 114

³⁰¹ Στο ίδιο, σελ 117

³⁰² Στο ίδιο, σελ, 39

αντιδώρου στη μετάληψη, ένα στοιχείο μετάδοσης και τροποποίησης ενέργειας και δύναμης, κατά την οποία ο καθένας γίνεται μέρος ενός συνόλου. Ο ηγέτης εδώ φαίνεται να λαμβάνει τον ρόλο του Κυρίου, χωρίς ωστόσο να έχει αναγκαστικά επιβληθεί στα άλλα υποκείμενα μέσω ακροσφαλούς μάχης, καθώς η αποδοχή του μπορεί να έχει επέλθει από την υποδειγματική επικοινωνία της φαντασιακής ιδέας. Σε αυτή τη περίπτωση συλλέγει στο πρόσωπό του τον έλεγχο της συλλογικά εν τέλει φαντασίωσης αποτελώντας τον κυβερνήτη μιας συλλογικής φαντασιωσικής ζωής.

ΕΞΟΔΟΣ 2.1

Με διάθεση ψυχαναλυτικής προσέγγισης της δομής και λειτουργίας των ανθρώπων, πληροφορία αποτελεί το περιεχόμενο του ασυνειδήτου, τα ίχνη του. Η βασική επιθυμία της αναγνώρισης αποτελεί τον έλεγχο που ορίζει τη θεμελιακή φαντασίωση του υποκειμένου. Με την ψυχαναλυτική εκφορά της άρνησης ως ριζοσπαστικό μηχανισμό, το υποκείμενο εισάγεται στον κόσμο της φαντασίας. Το υποκείμενο οικειοποιείται την εικόνα του άλλου με τον μηχανισμό της ταύτισης.

CYBERPUNK TACTICS AND PSYCHOLOGY				
	Information	Control	Radicalism	Detournement
Psychoanalysis' Analogous	Information = trace Loop = Trace ↓ Unconscious representation ↓ Trace ↓ Unconscious representation ↓ Trace ↓ etc Archive = fever/desire	Fundamental desire for recognition	Negation = entry to the imagination/imaginary	identification

Όλα είναι απόρροια της αντίληψης του ανθρώπινου σώματος. Η αντίληψη του σώματος ως χώρος, επηρεάζει την αντίληψη του χώρου, φυσικού αλλά και νοητικού όπως είδαμε. Το σώμα, όπως δείχνει η εξέλιξη των proxemics επιβάλλεται σε έναν μετασηματισμό. Ο μετασηματισμός αυτός γίνεται σταδιακά, σε μέρη, δανείζοντας από το part-object της λακανικής σχολής, εμφανίζεται στον τομέα των proxemics και την εξέλιξη των αισθήσεων, από το πρώτο εργαλείο ως extension, μέχρι τα digital extensions τα extensors, gadgets σε πιο ολιστικά extensions, στη λογική της πλήρους μετουσίωσης, στη συγκρότηση του όλου από μέρη.

ΔΟΜΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ

Μέρη

ΤΟΜΕΑΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΥ	ΡΗΜΑ	ΤΟΜΕΑΣ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗΣ
A	≅	B
Tenor Target Στόχος Προορισμός Signified Σημαινόμενο Έννοια	Συνδετικό Ρήμα	Vehicle Source Πηγή Προέλευση Signifier Σημαίνον Εικόνα/Ήχος

Κάθε μεταφορά απαρτίζεται από δύο μέρη, τον τομέα προορισμού και τον τομέα προέλευσης,³⁰³ συνδεδεμένα μεταξύ τους με ρήμα. Ο τομέας προορισμού αποτελεί το σημαινόμενο, εκείνο το οποίο προσπαθεί να επεξηγηθεί. Τομέας προέλευσης είναι οι λέξεις και οι αντίστοιχα επικαλούμενες έννοιες που προσδίδονται μέσω της μεταφοράς στον τομέα προορισμού, το σημαίνον. Ο τομέας προέλευσης επιλέγεται έτσι ώστε τα χαρακτηριστικά του να μπορούν να αποδοθούν και στον προορισμού, μοιράζοντας μια κοινή ιδιότητα ή ομοιότητα, η οποία πριν γίνει η μεταφορά δεν είναι καν διακριτή. Το υποσύνολο των χαρακτηριστικών του τομέα προέλευσης που προβάλλονται στον προορισμό είναι αυτό που οι Johnson και Lakoff³⁰⁴ ονομάζουν χρησιμοποιηθέν τμήμα της μεταφοράς. Πρόκειται για μέρος ενός ευρύτερου συνόλου χαρακτηριστικών που κάνει εφικτή την οποιαδήποτε απαιτούμενη προσαρμογή επί της προβολής από τον τομέα προέλευσης στον προορισμού και δίνοντας την ευκαιρία αλλαγής της μεταφοράς στο πέρασμα του χρόνου.³⁰⁵ Αυτή η λογική μεταβολής της μεταφοράς είναι ένα έμφυτο στοιχείο το οποίο ονομάζεται μεταφορική αλλαγή ή σχέση,³⁰⁶ καθορίζεται από τα χαρακτηριστικά της πηγής και προσδιορίζει το πώς η μεταφορά θα χρησιμοποιηθεί κάθε φορά. Το συνδετικό ρήμα των δύο τομέων είναι μια μορφή εξίσωσης μεταξύ αυτών, με πιο σύνηθες το ρήμα ‘είμαι’, που δίνει τη φόρμουλα “ο τομέας προορισμού είναι ο τομέας προέλευσης”.

Ο R.L. Schwarz στο έργο του *Metaphors and Action Schemes: Some Themes in Intellectual History*, διακρίνει τις μεταφορές σε δύο κατηγορίες, τις ρητορικές (rhetorical) και τις συλλογιστικές (discursive). Η τελεστικότητα των ρητορικών περιορίζεται στον εξωραϊσμό μιας ιδέας για ενίσχυση της αισθητικής της αξίας στο πλαίσιο της γλώσσας που χρησιμοποιείται, παρά στον ευριστικό σκοπό διερεύνησης θεμάτων, διεύρυνσης ιδεων και εννοιών μέσω διαδικασιών ανακάλυψης και μάθησης. Αντιθέτως, οι συλλογιστικές μεταφορές, με τις οποίες και ασχολείται ενδελεχώς στο έργο του ο Schwarz, αποτελούν κοιτίδες/λίκνο σκέψεων και ιδεών, καθώς συμβάλλουν στη λογική διερεύνηση μιας αφηρημένης ιδέας, εξηγώντας την και δίνοντάς της συνοχή. Ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται τα πράγματα με οδηγό την εικόνα του σώματός του, και εφόσον οι συλλογιστικές σχετίζονται άμεσα με τη διαμόρφωση και εξέλιξη ιδεών, τότε και αυτές προέρχονται από μεταφράσεις σωματικών ενεργειών και οργάνων. Αυτό το χαρακτηριστικό περιορίζει και τον αριθμό τους, αλλά ταυτόχρονα τις καθιστά διαχρονικές και διαπολιτισμικές “*αποκαλύπτοντας μια οικουμενικότητα που, αν και όχι αιώνια, αλλάζει αρκετά αργά ώστε παρέχει ένα σταθερό πλαίσιο για ανθρώπινη σκέψη και επικοινωνία*”.³⁰⁷

[[]
³⁰³ Η αγγλική ορολογία για τα μέρη μιας μεταφοράς είναι:

- Tenor** / Metaphrand (Julian Jaynes) / target / ground
- Vehicle** / Metaphorand / Metaphier (Julian Jaynes) / source / figure

Στην παρούσα έρευνα επιλέγεται η χρήση των όρων τομέας προέλευσης και τομέας προορισμού όπως μεταφράζονται από τους Γ. Παρμενίδη και Ι. Μάρη στις σημειώσεις του μαθήματος ***Η αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας. Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική***

³⁰⁴ Johnson και Lakoff (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997, σελ 37)

³⁰⁵ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 37

³⁰⁶ Στο ίδιο, σελ 51.

³⁰⁷ Στο ίδιο, σελ 41

Ανάπτυξη / Deployment

Η μεταφορά, όπως και κάθε άλλη λέξη, εξελίσσεται συνεχώς, εξαρτώμενη από τις μεταβλητές του εκάστοτε νοήματος που αυτή αποκτά, την επέκταση των χαρακτηριστικών της, την ειδοποιά διαφορά της (differentia) και τον τρόπο χρήσης της· αυτή η διαδικασία ονομάζεται ανάπτυξη (deployment)³⁰⁸ με πρώτο στάδιο αυτής, την σχετικότητα (relatedness).

Η ανάπτυξη της μεταφοράς

Πρόκειται για μια διαδικασία η έναρξη της οποίας γίνεται με την συνειδητή αντιπαράθεση δύο ή περισσότερων νοερών στοιχείων, στα οποία σημειώνονται ομοιότητες, ορίζοντας αναλογίες, και επηρεάζοντας/εμπνέοντας/επαυξάνοντας κατά αυτόν τον τρόπο την ικανότητα αντίληψης των πραγμάτων και εν τέλει τη διαμόρφωση της πραγματικότητας³⁰⁹ ερμηνεύοντας κάθε τί άγνωστο με βάση κάτι γνωστό.

Η ανάπτυξη της μεταφοράς

Με το που γίνει αυτή η σύνδεση μεταξύ των στοιχείων, αποκτήσουν ρόλους τομέα προέλευσης και προορισμού και οριστεί η μεταφορά, εφαρμόζονται και οι βασικοί κανόνες μετασχηματισμού της· (1) τα όρια μέσα στα οποία περιορίζεται η συμπεριφορά της/ανάπτυξή της, καθορίζονται και (2) σε περιπτώσεις θεμελιωδών μεταφορών ακόμη και νέες εμπειρίες δεν επηρεάζουν την ύπαρξή τους, αλλά εναρμονίζονται στην εξέλιξη με την ενίσχυση δευτερευόντων μεταφορών· τέλος, (3)ο τρόπος ενορχήστρωσης του νου στη χρήση μεταφοράς μιμείται την εξωτερική πραγματικότητα, σε μια διαδικασία παραγωγής σχημάτων, εικόνων δηλαδή της μεταφοράς καθώς αυτή διαμορφώνεται εντός του νου. Η διαδικασία νοητικής σχηματοποίησης της μεταφοράς διακρίνεται σε δύο μεθόδους μετασχηματισμού σχημάτων - καθώς όλο και περισσότερη πληροφορία συλλαμβάνεται από τον νου και τον αναγκάζει σε ενέργεια επαναπροσδιορισμού της - την αφομοίωση (assimilation) και την προσαρμογή (accommodation), οι οποίες στηρίζονται στο αισθησιοκινητικό (sensorimotor) σύστημα που ανέπτυξε ο Jean Piaget. Πρόκειται για ένα σύστημα που διαδραματίζεται κατά τα πρώτα χρόνια της ζωής με το παιδί να χειρίζεται τα πράγματα ώστε να ανταποκρίνονται στον τρόπο αντίληψής του. Ασκεί μια διαδικασία δηλαδή αφομοίωσης της πραγματικότητας στην αντίστοιχη δική του, αλλά παράλληλα συμμορφώνει τις συμπεριφορές του ώστε να συνάδουν με τις εκάστοτε απαιτήσεις του περιβάλλοντος.

Η ανάπτυξη της μεταφοράς

Έτσι και στον μεταφορικό μετασχηματισμό, η αφομοίωση αποτελεί μια αναγκαστική διαδικασία ανατροφοδότησης μεταξύ ισχύουσας γνώσης για ένα αντικείμενο και εξωτερικής επαφής με αυτό.³¹⁰ Πρόκειται για έναν διάλογο μεταξύ νου και πραγματικότητας που προϋποθέτει την κατασκευή της συγκεκριμένης πραγματικότητας και των όρων με τους οποίους αυτή οργανώνεται.³¹¹ Ουσιαστικά, “*η διανοητική αφομοίωση δεν είναι θεωρητικά διαφορετική από κάποια στοιχειώδη βιολογική αφομοίωση· και στις δύο περιπτώσεις η βασική διαδικασία είναι η κάμψη ενός πραγματικού γεγονότος έχοντας ως πρότυπο την συνεχώς εξελισσόμενη κατασκευή της εκάστοτε αφομοίωσης*.”³¹² Επομένως, ο τρόπος με τον οποίο αφομοιώνεται η μεταφορά είναι παρόμοιος της λογικής με την οποία ένα άτομο, για παράδειγμα, αφομοιώνει στις συμπεριφορικές τακτικές του νέα στοιχεία, καθώς μαθαίνει και προσαρμόζεται στη γραμματοσύνη μιας κουλτούρας.

Η ανάπτυξη της μεταφοράς

Η προσαρμογή ή συμμόρφωση ως μέθοδος νοητικής σχηματοποίησης της μεταφοράς εφαρμόζεται όταν κατά την εξέλιξη μιας θεμελιώδους μεταφοράς έρχονται άλλες δευτερεύουσες να την συνοδεύσουν και μαζί να εναρμονιστούν με την ισχύουσα πραγματικότητα. Ως διαδικασία απαιτεί τη συνεργασία της μνήμης και αντίληψης χρησιμοποιώντας ως οδηγό την εικόνα του σώματος· μέσω της κιναισθησης δίνεται σημασία σε κάποιο σωματικό μέλος, για παράδειγμα στο πόδι, μέσω του οποίου αποκτά σημασία και ο χώρος που αυτό καταλαμβάνει, ενώ με τη διαλεκτική του με το μη χειροπιαστό εαυτό που βρίσκεται εντός του νου, ενεργοποιείται, τοπολογικά, μια σειρά από μνήμες και αντιλήψεις που καθορίζουν εν τέλει την αντικειμενική πραγματικότητα.³¹³ Όταν η συγκεκριμένη διαλεκτική παύσει να συγχρονίζεται με τις ισχύουσες γνώσεις και δεδομένα, τότε προκύπτει μια “*ξαφνική στροφή, μια επανάσταση στη σκέψη*”³¹⁴ από την οποία προκύπτει μια νέα μεταφορά ή σύμπλεγμα μεταφορών.

[[]
³⁰⁸ Στο ίδιο, σελ 65

³⁰⁹ Στο ίδιο, σελ 45

³¹⁰ J.H. Flavell, ***The developmental psychology of Jean Piaget***. Princeton, N.J.: Van Nostrand, 1963, pg 48.

³¹¹ Στο ίδιο, σελ 48.

³¹² Στο ίδιο, σελ 48

³¹³ W.W. Bartley III (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997, σελ 73-74)

³¹⁴ R.L. Schwarz, όπ. αν. Σελ 49

ΣΧΗΜΑ

Γίνεται διακριτή μια σχέση μεταξύ μεταφορών σώματος και χώρου που καθιστά αντιληπτό ότι η ανάπτυξη μιας μεταφοράς διαθέτει τοπολογικό χαρακτήρα, εξαρτώμενη από ανάλογα σχήματα που συνθέτουν αντίστοιχους μετασχηματισμούς, τις εικόνες που αποκτούν οι μεταφορές καθώς διαμορφώνονται στον νου.

Σύμφωνα με τη Stanford Encyclopedia of Philosophy, σχήμα (schema, scheme, πληθυντικός: schemata, schemas, schemes) είναι ένα σύστημα που συντίθεται από ένα γλωσσολογικό μοτίβο και σύνολο κανόνων.³¹⁵ Το μοτίβο, κειμενικής ή εικονικής μορφής, διαμορφώνεται από μια συντακτική σειρά λέξεων και/ή συμβόλων καθώς και άλλων στοιχείων, όπως γράμματα, κενά κτλ. Το σύνολο των κανόνων του σχήματος ορίζει την αλληλουχία των συνθετικών του στοιχείων, αλλά και μερικές φορές τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να γίνουν αντιληπτά αυτά.³¹⁶ Ένα σχήμα μπορεί να συσχετιστεί με άπειρο πλήθος από φράσεις, προτάσεις, επιχειρήματα, αναλόγως του ορισμού σύνταξης των αλληλουχιών, δημιουργώντας έτσι διαφορετικές περιπτώσεις (instances) του σχήματος. Στη λειτουργία των κανόνων βασίζεται επομένως, η επιτυχία ή όχι κατανόησης του σχήματος καθώς επίσης και ο ορισμός της γλώσσας, στην οποία το σχήμα θα ανήκει.

Η χρήση σχημάτων εφαρμόζεται σε διάφορους τομείς όπως στη *λογική*, για τον ορισμό κανόνων με σκοπό τη σύνθεση συμπερασμάτων, στη *σημασιολογία*, θέτοντας προϋποθέσεις για ορισμούς αληθών ή όχι συμπερασμάτων και στα *μαθηματικά* με τη χρήση αξιωμάτων για την περιγραφή μαθηματικών θεωριών. Ωστόσο πέρα από αυτή την αυστηρά οργανωμένη μορφή, η έννοια του σχήματος έχει οριστεί και χρησιμοποιηθεί και σε άλλους τομείς όπως στη ψυχολογία. Ο M. Johnson στο The Body in the Mind συσχετίζει την ιδέα του περί σχημάτων με εκείνη του Kant, εξηγώντας πως σχήμα αποτελεί ένα “*περίγραμμα στη φαντασία*” μια μορφή συντελούμενη από “*συγκεκριμένες εικόνες ή αντιλήψεις*,”³¹⁷ ένα παράγωγο της ικανότητας του μυαλού να κατασκευάζει εικόνες και μοντέλα. Το ίδιο υποστηρίζει και ο Flavel εξηγώντας πως ένα σχήμα είναι κατασκευή της νόησης, μια ρευστή μορφή που με πλαστικό τρόπο οργανώνει ενέργειες και αντικείμενα.³¹⁸ Το σχήμα ως προϊόν του μυαλού παράγεται από την επεξεργασία γνώσης και πληροφορίας, αποτελώντας τελικά αναπαράσταση αυτών, εικόνες αντικειμένων και σχέσεων, που υπό συνθήκες ελλιπούς πληροφόρησης γίνονται από τον καθένα διαφορετικά αντιληπτές. Αποτελούν, με άλλα λόγια, “*ένα μοτίβο σκέψης ή συμπεριφοράς που οργανώνει κατηγορίες πληροφορίας και τις σχέσεις μεταξύ τους*.”³¹⁹

Επαγωγικό σχήμα:

Κάθε Α είναι Β

Κάθε Γ είναι Α

Κάθε Δ είναι Γ

Κάθε Δ είναι Β

Τοπολογικά σχήματα

Σύμφωνα με τον Schwarz, τοπολογικό είναι το σχήμα που προσδιορίζει την επιλογή λέξεων με χωρική ή κινητική χροιά.³²⁰ Καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο κινείται η σκέψη από σημείο σε σημείο, από τη μία ιδέα στην άλλη, από τις υποθέσεις στα συμπεράσματα. Αυτή η αλληλουχία ιδεών πρόκειται κατά τον Schwarz μια μέθοδος σκέψης εντός του ψυχικού κόσμου του ανθρώπου. Θέτοντας την λογική σκέψη μέσα σε ένα συμβολικό φαντασικό τοπολογικό χώρο, ταυτίζοντας τις διεργασίες παραγωγής ιδεών με τοπολογικό μετασχηματισμό, προκύπτει η συνδεσιμότητα στη σκέψη και τον λόγο. Αυτή η διαδικασία ωστόσο, προϋποθέτει την άρνηση οποιασδήποτε πράξης ασυνέχειας/κοπής, ένεκα του μη τοπολογικού χαρακτήρα της, διότι η διακοπή της αλληλουχίας/ακολουθίας θα σήμαινε αλλιώς ασυνέχεια της κατασκευής ιδεών, πλάνη και άρα παραβίαση της λογικής.³²¹ Με τα σχήματα να ορίζουν τις νοητικές εικόνες των μεταφορών, οι τελευταίες αναπόφευκτα ερμηνεύονται ως νοητικές χαρτογραφήσεις.³²²

Αρχή μη μεταβολής

Πρόκειται όχι μόνο για έναν χαρακτηρισμό αλλά και για τον πυρήνα ορισμού της *Αρχής της Μη Μεταβολής* (The Invariance Principle). Σύμφωνα με αυτήν, οι νοητικές χαρτογραφήσεις αποτελούν αντιστοιχίσεις που διατηρούν από τον τομέα προέλευσης τη λεγόμενη γνωσιακή τοπολογία του, δηλαδή τη δομή του σχήματος που αποτελεί την εικόνα της μεταφοράς, με τρόπο ώστε να συνάδει με την έμφυτη δομή του τομέα προορισμού (σημαινόμενου). Αυτό σημαίνει πως από τον τομέα προέλευσης θα προβληθούν στον τομέα προορισμού στοιχεία του ίδιου χαρακτήρα χωρίς να παραβιαστεί η σχηματική δομή του· τα σχήματα που αναφέρονται σε εσωτερικές μορφές θα ισοδυναμούν με εσωτερικούς τοπολογικούς χώρους, οι εξωτερικές μορφές με εξωτερικούς, τα όρια με όρια, οι πηγές με πηγές και ούτω καθεξής. Επίσης, η διαδικασία τοπολογικής αντιστοίχισης μεταξύ σημαινόμενων και σημαινόντων δημιουργεί σύνολα συμβόλων οργανωμένα σε δίκτυα, αναλόγως των σχέσεων που έχουν μεταξύ τους, συμβάλλοντας στη συνεχή ανάπτυξη νοημάτων. Το λεκτικό ανάλογο συσχετισμού του πλήθους εικόνων και σημαινόντων χρησιμοποιεί προθέσεις (εντός, πάνω, χωρίς κτλ) για την επεξήγηση και καθορισμό τοπολογικών ιδιοτήτων και μετασχηματισμών.

Επικαθορισμός στις μεταφορές

Η χρήση σχημάτων για την κατανόηση πραγμάτων μας συνδέει με την ψυχαναλυτική έννοια πανσημία κατά την οποία κάθε τί διαθέτει ένα σχήμα. Επιπλέον, η αναλογία μεταξύ ενός στοιχείου ή μιας παράστασης και του ισοδύναμου του παραπέμπει στη μετάθεση, ως σημειωτικό μηχανισμό επεξεργασίας του σημαίνοντος υλικού στη ψυχή ενός υποκειμένου, καθώς στοιχεία μιας οντότητας Α αντιστοιχίζονται σε μια οντότητα Β. Η διαφορά ωστόσο έγκειται στο ότι η αρχή της μη μεταβολής είναι αυστηρή ως προς τις αντιστοιχίσεις, σε σύγκριση με την χωρίς περιορισμούς μετάθεση· στην αναλογία αυτή δίνεται επομένως έμφαση στους ορισμούς των δύο εννοιών, ως μηχανισμοί αντικατάστασης και αντιστοίχισης, παρά στους έμφυτους κανόνες τους. Συνδυαζόμενες αυτές οι έννοιες και αντιπαραβαλλόμενες με τη λογική της αντιστοίχισης και τη δημιουργία δικτύων, παραπέμπουν στον ψυχικό σημειωτικό μηχανισμό του επικαθορισμού, που περιγράφηκε στην προηγούμενη ενότητα.

Επικαθορισμός και λεξιλογικά δίκτυα

Αυτή τη συλλογιστική έρχεται να ενισχύσει η έννοια της πολυσημίας, η αντιστοίχιση πολλών σημαινομένων - που ωστόσο δεν είναι μεταξύ τους άσχετα - σε ένα σημαίνον.³²³ Ενδυναμώνοντας εν τέλει τόσο τον μηχανισμό του επικαθορισμού, όσο και τη διεύρυνση σύνθετων λεξιλογικών δικτύων όπως οι C. Brugman και G. Lakoff περιγράφουν στο έργο τους, ‘Cognitive topology and lexical Networks’. Οι δύο γλωσσολόγοι προτείνουν ως πρακτική απόδοσης σημαινόντων σε σημαινόμενα, το μοτίβο των λεξιλογικών δικτύων, έναντι της γνωστής λίστας, υποστηρίζοντας πως με τη δικτυακή αναπαράσταση επιτυγχάνεται μια πολυδιάστατη αντιστοίχιση και

³²⁰ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 66

³²¹ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 14

³²² W. Gibbs Jr. "Discussion Why many concepts are metaphorical" Cognition 61 (1996) 309-319

³²³ Γιώργος Παρμενίδης ,Ιφιγένεια Μάρη, Σημειώσεις μαθήματος **Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική. Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας**. 3. 3 Περί της κατασκευής των εννοιολογικών εργαλείων και του σώματος της έρευνας δια του σχεδιασμού.

< http://www.arch.ntua.gr/sites/default/files/resource/14525_/b6o.pdf > τελευταία πρόσβαση 20/10/2019

³¹⁵ Corcoran, John and Hamid, Idris Samawi, "Schema", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2016 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2016/entries/schema/>>.

³¹⁶ A. Church, *Introduction to Mathematical Logic*, Princeton: Princeton University Press, 1956, pg. 172.

³¹⁷ a figure or outline in imagination that can be “filled in” by particular images or percepts” (Johnson, The body in the mind, 156-157))

³¹⁸ J.H. Flavell, *The developmental psychology of Jean Piaget*. Princeton, N.J.: Van Nostrand, 1963, pg 52-53

³¹⁹ P, DiMaggio, "Culture and cognition". *Annual Review of Sociology*. 1997, 23: 263–287.

αποθήκευση πληροφοριών³²⁴ Αυτή η πρακτική επιτρέπει την οργάνωση των σημαινόμενων έτσι ώστε να διακρίνονται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, που τους προσδίδουν τα διάφορα σημαίνοντα, και η εσωτερική δομή που συντίθεται μέσω των διαφόρων σχέσεων. Με αυτόν τον τρόπο τονίζεται ο χαρακτήρας των δικτύων τόσο ως συλλογές, όσο και ως δομές αποτελούμενες από κόμβους που ενώνονται μεταξύ τους με ακτίνες, επιτρέποντας τον όχι αυστηρό προσδιορισμό του χαρακτηρισμού των σημαινόμενων, αλλά τον εκάστοτε χαρακτηρισμό τους αναλόγως της επιλογής σύγκρισης και αντίθεσής του σε σχέση με άλλες έννοιες. Οι σύνδεσμοι μεταξύ των κόμβων δύναται να αναγνωστούν ως φέροντες μια κοινή πληροφορία, ως προμηθευτές δεδομένων επί της σχέσης μεταξύ κόμβων, μεταξύ γενικών και ειδικών εννοιών, ακόμη και ως μεταφορικοί σύνδεσμοι που συμβάλλουν στους τοπολογικούς μετασχηματισμούς σχημάτων και μεταφορών. Οι μη πεπερασμένες δομές που προκύπτουν μέσω αυτών των σχηματισμών, καθίστανται αντιληπτές με το ίδιο τρόπο που λειτουργεί το αισθησιοκινητικό σύστημα του ανθρώπου, ενώ ταυτόχρονα επεξεργάζονται και εμπλουτίζονται συνεχώς από το ίδιο.

Σχήμα Δράσης

Η χειρονομία της αντίθεσης

*“The hand can represent...anything... the space likewise can be freely designated ... the gesture is capable of expressing the full range of meanings that arise from the speaker.”*⁶²⁵

Οι τοπολογικοί μετασχηματισμοί και η σχέση τους με τις προαναφερθείσες διεργασίες και μηχανισμούς, καθιστούν διακριτή τη σύνδεση με την εικόνα του σώματος, εντάσσοντας στα τοπολογικά σχήματα και εκείνα της δράσης (action schemes). Ο συσχετισμός αυτός καθορίζει και την επιλογή δημιουργίας και χρήσης μεταφορών, μεταφράζοντας την ανθρώπινη εμπειρία ως εκδήλωση χειρονομίας που συνοδεύει τον προφορικό λόγο στη δημιουργία εκφορών. Γλωσσολογικά, με τον όρο εκφορά (utterance) νοείται ως η μικρότερη μορφή που μπορεί να πάρει ο λόγος, μια ακολουθία ήχων γλωσσολογικού περιεχομένου ή φωνημάτων, που δομούνται/οργανώνονται σε λέξεις, φράσεις ακόμη και προτάσεις.³²⁶ Η εν δυνάμει μορφή μιας εκφοράς σε πρόταση δεν καθιστά κανόνα τον χαρακτηρισμό κάθε πρότασης ως εκφορά.

Η αντίθεση στην εκφορά

Ως πρώιμο στάδιο της εκφοράς ορίζεται το σημείο ανάπτυξης (growth point) το οποίο *“συνδυάζει εικόνα, λέξη και πραγματιστικό περιεχόμενο σε μια ενιαία μονάδα”*⁶²⁷. κάτι που επιτυγχάνεται καθώς ξεκινάει ως διατύπωση εκφοράς στο μυαλό του ομιλητή σε μορφή τοπολογικών σχημάτων και μεταφράζεται σε χειρονομίες, που προσπαθούν να μιμηθούν την νοητική εικόνα, και σε λεκτική έκφραση του ομιλητή. Η χρήση της χειρονομίας ως μηχανισμός έκφρασης σε επίπεδο proxemics - όπως για παράδειγμα, η σωματική έκφραση ή μια άσεμνη κίνηση μπορεί να αποτελέσει αποτροπή ή πρόκληση εντός της προσωπικής εδαφικότητας ενός ατόμου - διευρύνεται σε εικονικό κώδικα που συνοδεύει μαζί με άλλους γλωσσολογικούς το σημείο ανάπτυξης, ορίζοντας σωματικές κινητικές και φωνητικές ενέργειες που προσδίδουν δίσημο χαρακτήρα στη γνωστική λειτουργία· χρησιμοποιώντας δηλαδή τόσο λέξεις όσο και τοπολογικά σχήματα για να επικοινωνήσει την ιδέα του ομιλητή.³²⁸

Η γεωμετρία του σχήματος είναι το ύστατο υπόστρωμα των νοημάτων,³²⁹ κάτι που σημαίνει πως κάθε σχήμα είναι επαναλαμβανόμενο μοτίβο, που χαρακτηρίζει τις διάφορες εμπειρίες και αντιλήψεις του ατόμου, και γίνεται κατανοητό ως δομή στηριγμένη στις σωματικές κινήσεις, τη διαχείριση των αντικειμένων και τις αλληλεπιδράσεις αυτών με τον χώρο στον οποίο συμβαίνουν, αναλόγως των αντιλήψεων. Σημαίνοντας τελικά πως η αντίληψη του σχήματος καθορίζεται από το πλαίσιο με το οποίο αυτό συνδέεται.

Σώμα

Αυτό που καθορίζει την εμπειρία ως προσωπική, και άρα επηρεάζει την αντίληψή της, είναι η ιδιοδεκτικότητα και η κιναισθητική αντίληψη του σώματος, αυτό που ο Rosenfield ονομάζει self-reference,³³⁰ την αντίληψη του χώρου

^[324] Στο ίδιο

^[325] McNeill (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997, sel 66)

^[326] < https://it.wikipedia.org/wiki/Enunciato >, τελευταία πρόσβαση 22/10/2019

^[327] McNeill (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997, sel 66)

^[328] R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 66

^[329] Στο ίδιο, σελ 71

^[330] Στο ίδιο, σελ 73

με βάση τη σχέση του με το σώμα. Μια συνήθεια έμφυτη και δυναμική, βασισμένη στη βιολογία και τη συνείδηση, καθορισμένη από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ παρελθόντος και παρόντος,³³¹ που καθιστά δυναμική και την κατανόηση, μεταβαλλόμενη στο πλαίσιο που τα γνωστά πράγματα για το άτομο το επιτρέπουν,³³² συνδεδεμένη με τη γλώσσα και επηρεάζοντάς την αναλόγως.³³³ Αυτό συμβαίνει καθώς κάθε άτομο διακρίνεται από έναν χαρακτήρα που θυμίζει φλόγα, ορμητικός και μεταβλητός, ο οποίος γίνεται διακριτός μέσω της κυβερνητικής σχέσης που έχει το άτομο με την κουλτούρα στην οποία ανήκει· αυτή τον τροφοδοτεί με προϊόντα στοιχεία και ιδέες, και εκείνος επηρεάζεται από αυτά, τα επεξεργάζεται και τα εκλύει στο πλαίσιο της κουλτούρας για να την ανατροφοδοτήσει.³³⁴

Άρνηση

Η άλλη εκδήλωση σχέσης μεταφορών και σχημάτων με το σώμα αποτελεί η χρήση προθέσεων³³⁵ και επιρρημάτων³³⁶ που δηλώνουν τόπο, τρόπο, χρόνο, αιτία, ποσότητα, βεβαίωση, δισταγμό, άρνηση. Οι λέξεις αυτές υποστηρίζουν κάθε γλώσσα από την αρχή δημιουργίας τους και βασίζονται στις κινήσεις δράσεις και στάσεις του σώματος σε σχέση με συνθήκες εντός του φυσικού περιβάλλοντος.³³⁷ Για παράδειγμα οι αντιθετικές λέξεις πάνω και κάτω, εμπνεόμενες από την ανατολή και δύση του ηλίου, αναφέρονται σε θετικές ή αρνητικές σημασίες αντίστοιχα.

Άρνηση

Έχοντας ήδη περιγράψει την τελεστικότητα της άρνησης σε σωματικό και ψυχικό επίπεδο φανερώνεται εδώ η σημασία της ως ένα λεκτικό παράγωγο της σωματικής δράσης που χρησιμοποιείται στην ανάπτυξη της μεταφοράς για τη δημιουργία διαφόρων εννοιών. Πρόκειται για γραμματική κατασκευή που συνοδεύει τη γλώσσα καθ όλη την ιστορία της και διακρίνεται σε κίνηση απεμπλοκής (disengagement), κίνηση αντίθεσης/εναντίωσης (oppositiion) και στη πιο γενικευμένη εκδοχή της, που είναι η αφαίρεση (removal). Η κίνηση της αντίθεσης ορίζεται τοπολογικά από τον Schwarz ως το αποτέλεσμα τοποθέτησης έναντι του στοιχείου το οποίο αρνείται κανείς, σε μορφή αντιπαράθεσης, παράγοντας εν τέλει αντιθετικά ζεύγη (πάνω - κάτω, αριστερά - δεξιά κτλ).³³⁸ Αναλόγως, η κίνηση αφαίρεσης παράγει ενέργειες, όχι απαραίτητως τοπολογικές, αλλά που οδηγούν σε δυαδικές αντιθέσεις, όπως για παράδειγμα η αφαίρεση του φωτός προσφέρει το αντίθετό του, το σκοτάδι.

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

Η αντίθεση στην εκφορά

^[331] Rosenfield (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997, σελ 73)

^[332] Στο ίδιο, σελ 73

^[333] Στο ίδιο, σελ 73

^[334] Bartley (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997, σελ 73)

^[335] αντί, από, για, δίχως, εναντίον, εξαίτιας, έως, ίσαμε, κατά, λόγω, με, μετά, μεταξύ, μέχρι, παρά, πριν, προς, σαν, σε, χωρίς, ως

^[336] Τα επιρρήματα είναι:

- Τοπικά** (*πού*): εδώ, εκεί, μέσα, έξω, βόρεια, νότια.
- Χρονικά** (*πότε*): σήμερα, τώρα, πέρυσι, έπειτα, κάποτε.
- Τροπικά** (*πώς*): έτσι, μαζί, όπως, αλλιώς, ξαφνικά.
- Ποσοτικά** (*πόσο*): λίγο, πολύ, τόσο, κάμποσο, περισσότερο.
- Βεβαιωτικά**: ναι, μάλιστα, βέβαια, αλήθεια, σωστά.
- Διστακτικά**: ίσως, τάχα, δήθεν, πιθανόν, άραγε.
- Αρνητικά**: όχι, δεν, μην.

^[337] R.L. Schwarz, όπ. αν. Σελ 68

^[338] Στο ίδιο, σελ 74

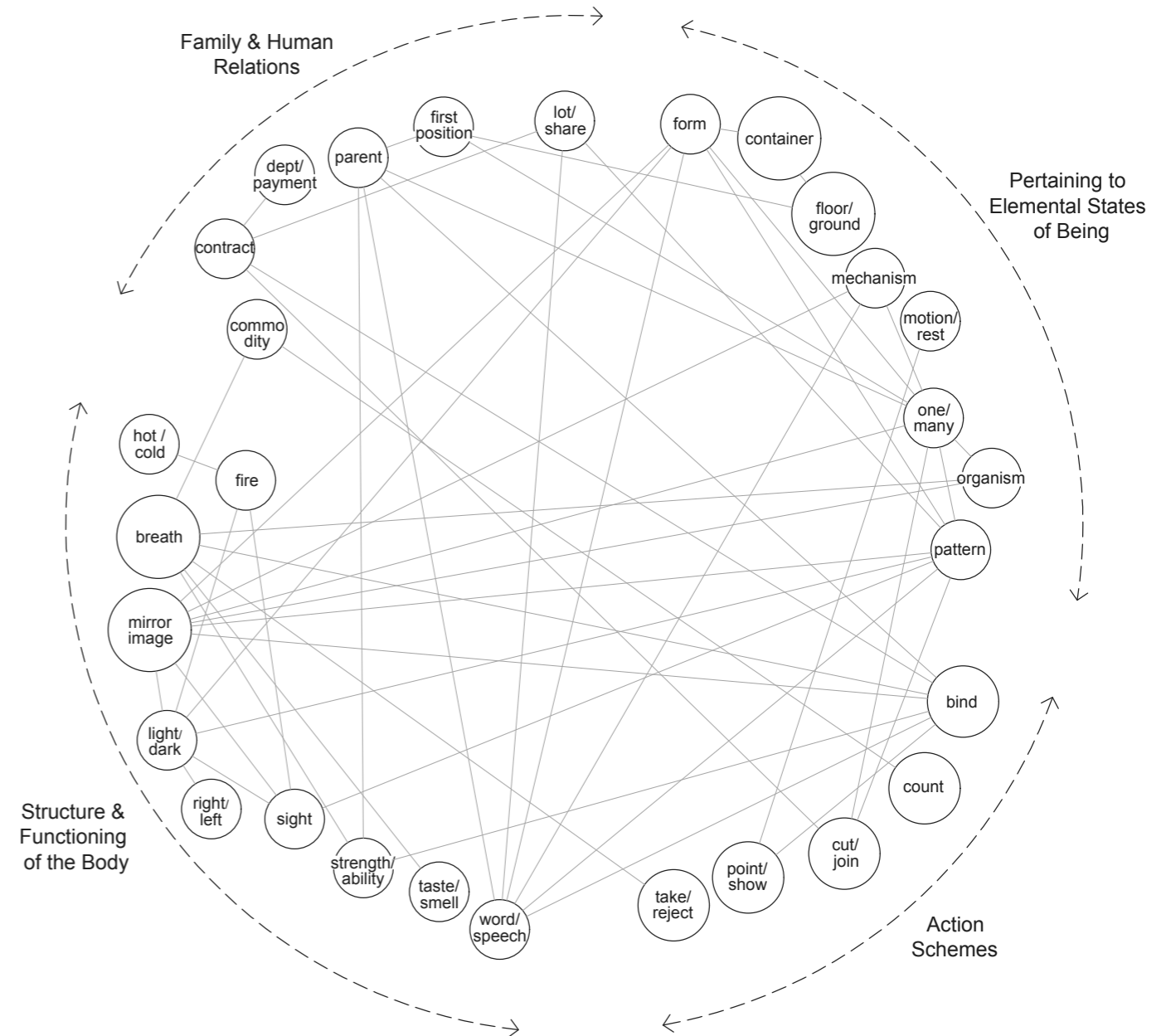
ΜΕΓΑΛΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ

Η επανεμφανιζόμενη αναφορά στο σώμα ως αναπαράσταση της ψυχικής και νοητικής πτυχής του ατόμου σε σχήματα και χειρονομίες μεταφράζεται και στη λεκτική μορφή. Το σώμα, και συγκεκριμένα ο εαυτός,³³⁹ γίνεται ο βασικός άξονας άντλησης στάσεων και κινήσεων που πηγάζουν από τις καθημερινές βιώσιμες εμπειρίες και αισθήματα. Αυτό συμβαίνει γιατί η συνείδηση, η μνήμη, ακόμη και το ασυνείδητο είναι πλαισιωμένα από την σωματική εικόνα.³⁴⁰ Αναλόγως, οι Μεγάλες μεταφορές που διακρίνει ο Schwarz ορίζονται σε ομάδες σχετικές με την δομή και λειτουργία του σώματος (Structure And Functioning Of The Body), τις ανθρώπινες σχέσεις (Family And Human Relations) και τις στοιχειώδεις καταστάσεις της ύπαρξης (Pertaining To Elemental States Of Being), ενώ ως βασικότερα σχήματα δράσης ξεχωρίζει όσα σχετίζονται με τις ενέργειες δέσμευσης (bind), αποκοπής (cut), ένωσης (join), επισήμανσης (point), φανέρωσης (show), λήψης (take) και απόρριψης (reject), τα οποία - πλην της δέσμευσης - συνθέτει ανά δύο ως αντιθετικά ζεύγη (βλ. Παράρτημα, Πίνακας *Fundamental Metaphors*). Ο Schwarz διακρίνει τις θεμελιώδεις μεταφορές σε δύο κατηγορίες, τις βασικές και τις δευτερεύουσες. Οι πρώτες αποτελούν εκείνες που έχουν ξεχωρίσει των άλλων λόγω της επίμονης χρήσης τους στο πέρασμα των χρόνων ως μήτρες δημιουργίας συνεχούς σκέψης και ιδεών. Οι δευτερεύουσες είναι όσες έχουν παράξει έννοιες σημαντικές αλλά ελάχιστα, ή και καθόλου, αλλαγμένες στο πέρασμα των χρόνων.³⁴¹ (βλ. Διάγραμμα *Relations between Fundamental Metaphors*)

Μοτίβο και Σύμπαν

Έχοντας ως στόχο την ανάδειξη της δημιουργίας πραγματικότητας σε μορφή βρόχου επιλέγεται εδώ η ανάλυση της μεταφοράς του μοτίβου (pattern) ως αναπαράσταση ιεραρχικής δομής για την επεξήγηση της δημιουργίας του σύμπαντος. Ο Τομέας προέλευσης για τον ορισμό της κοσμικής τάξης καθίσταται σημαντικός καθώς γύρω από αυτή ορίζονται όλες οι άλλες έννοιες που την περιτριγυρίζουν και άρα ανάλογοι πρέπει να είναι και οι τομείς προέλευσης για αυτές.³⁴² Δε γίνεται αναζήτηση νέων τρόπων-λέξεων έκφρασης για κάθε συγκεκριμένη επιθυμία, αλλά μέσω τακτικών που σαν εφαρμογή πηγάζουν από τα βάθη της ιστορίας διάφορων κουλτούρων, επιχειρείται η μετουσίωση της έννοιας επιθυμίας και των περιφερειακών της εννοιών σε κάτι χειροπιαστό, κατανοητό για τα μέλη που απαρτίζουν την εκάστοτε κουλτούρα. Έτσι και η απεικόνιση σχέσης μεταξύ φυσικού και ψηφιακού κόσμου στη σύγχρονη εποχή, θα βασιστεί στο μοτίβο του Great chain of being.

Η δημιουργία του σύμπαντος, είναι μια εκδοχή της μεταφοράς του μοτίβου, που οργανώνει το σύμπαν σε ένα τεράστιο ή άπειρο αριθμό συνδέσεων, κυμαινόμενο ιεραρχικά από το υποδεέστερο και τίποτα στο πιο σημαντικό ον,³⁴³ στην έννοια του ιδανικού. Η ιεράρχιση άψυχων και ζωντανών πραγμάτων έχει εξηγηθεί από διάφορους διανοούμενους, αλλά έχει μείνει γνωστή ως Great Chain of Being.³⁴⁴ Η λέξη άπειρο χρησιμοποιείται πρώτη φορά από τον Αναξίμανδρο³⁴⁵ (τέλη 7ου - 6ος αιώνα π.Χ.) για να περιγράψει την κοσμογονία, ενώ ο Ησίοδος (8ος - 7ος αιώνας π.Χ.) έχει ήδη ορίσει ως αρχική κατάσταση του σύμπαντος το χάος, το αδιαμόρφωτο και απεριόριστο κενό.³⁴⁶ Η λέξη άπειρο συντίθεται από το στερητικό πρόθεμα α- και τη λέξη πέρας, δηλαδή τέλος, ενώ το χάος, προέρχεται από το λόγιο χαινών δηλαδή είμαι ανοιχτός, με τις αγγλικές τους μεταφράσεις να συμβαδίζουν στο ίδιο μοτίβο.³⁴⁷ Ο Ηράκλειτος θέτει ως αρχή της τάξης την λογική, ή αλλιώς λόγο, ενώ ο Αναξαγόρας τον νου, έννοιες που ο Πλάτωνας ταυτίζει με την εντροπία, την αύξηση της τάξης μέσα στη γενική αταξία, η οποία και ορίζεται



Relationship between Fundamental Metaphors

³³⁹ Rosenfield (όπως αναφέρεται στο Schwarz, 1997)

³⁴⁰ Rosenfield (στο ίδιο, σελ 73)

³⁴¹ βλ. Παράρτημα για πίνακα παρουσίασης της οργάνωσης των θεμελιωδών μεταφορών και σχημάτων δράσης στις διάφορες ομάδες και κατηγορίες, καθώς επίσης και τα βασικά στοιχεία που τις χαρακτηρίζουν. Σημειώνεται, όπως γίνεται φανερό και από το πίνακα πως κάποια στάδια της ανάπτυξής τους μπορεί να συμπίπτουν.

³⁴² R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 55

³⁴³ M.C. Horowitz (ed.), *New Dictionary of the history of ideas. Volume 3. Game Theory to Lysenkoism*. Thomson Gale, 2005, Σελ 989

³⁴⁴ R.L. Schwarz, όπ. αν. Σελ 57

³⁴⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Anaximander#Apeiron>

³⁴⁶ Γ.Δ. Μπαμπινιώτης, όπ. αν.

³⁴⁷ Infinity, από το λατινικό infinitas ("unlimitedness") → στερητικό πρόθεμα in- ("not") + finis ("end", limit) + κατάληξη -tas που δηλώνει μια κατάσταση ύπαρξης

Wiki

- <https://en.wiktionary.org/wiki/infinity>
- <https://en.wiktionary.org/wiki/finis#Latin>
- <https://en.wiktionary.org/wiki/-tas#Latin>

ΕΙΣΟΔΟΣ 3. ΣΥΝΘΕΤΟΝΤΑΣ ΑΣΤΕΡΙΣΜΟΥΣ

*“Μια λέξη είναι σαν το κέντρο ενός αστερισμού”*³⁵⁷

Με μια κίνηση σύνδεσης της ‘εξόδου’ κάθε κεφαλαίου σε ένα ενιαίο σύνολο αναδράσεων, προκύπτει μία δομή κόμβων και συνδέσμων διαφόρων εννοιών και ιδεών. Η Haraway εξηγεί πως *“κανένα αντικείμενο, χώρος ή σώμα δεν είναι ιερό από μόνο του,*”³⁵⁸ αλλά κάθε στοιχείο από αυτά - και κατ επέκταση σχετικό με αυτά - δύναται να συνδεθεί με οποιοδήποτε άλλο για να συνθέσει ιδέες, θεωρίες και εν τέλει πράξεις. Προσθέτει, πως κάτι τέτοιο προαπαιτεί ένα πρωτόκολλο ορισμού κανόνων, μια κοινή γλώσσα για εφαρμογή από τον καθέναν. Αυτή η δήλωση περί κοινού κώδικα, συνδυάζει τον επικαθορισμό και τα λεξιλογικά δίκτυα, τη λογική δημιουργίας ως αποτέλεσμα σύζευξης φαντασίωσης και γλώσσας τέχνης, και τη λογική παραλληλισμού μεταφορών και κώδικα όπως ορίστηκε από τον Schwarz, υπό τη λογική εκμάθησης ενός είδους γραμματοσύνης. Ακολουθώντας επομένως αυτή τη συλλογιστική και έχοντας συλλέξει τα συμπεράσματα από κάθε ενότητα, ακολουθεί η συσχέτιση των Κυβερνοπάνκ τακτικών με τις θεμελιώδεις μεταφορές (Βλ. Παράρτημα, Πίνακα *Cyberpunk Tactics* + *Fundamental Metaphors*) και εν συνέχεια η μετάφρασή τους σε αντίστοιχες μεταφορές και σχήματα δράσης.

— 3.1. ΚΥΒΕΡΝΟΠΑΝΚ ΤΑΚΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ —

Σύνδεση Τακτικών - Μεταφορών

Η έννοια της **πληροφορίας** αποτελείται από εκείνη των δεδομένων και εκείνη της **γνώσης**. Ανατρέχοντας στην γνώση ως ανάπτυξη θεμελιωδών μεταφορών, η πληροφορία συσχετίζεται με την μεταφορά του καθρέφτη, της φωτιάς, της όρασης και του ζεύγους φως/σκότος, έννοιες που συνεισφέρουν ή προσφέρουν στον διαφωτισμό κάποιου, στην ευκαιρία να δει και να μάθει, ενώ η σύνθεση της πληροφορίας από πολλά δεδομένα την συνδέουν με την μεταφορικό ζεύγος ένα/πολλά. Η λήψη ή όχι πληροφορίας και επομένως ανάπτυξης γνώσης σχετίζεται με τα σχηματικά ζεύγη αποκοπή/ένωση και λήψη/απόρριψη, καθιστώντας την πληροφορία ως δεδομένα προς άρνηση ή οικειοποίηση. Ανάπτυξη της πρώτης περίπτωσης αποτελεί η έννοια της **διαίσθησης**, της ανώτατης μορφής γνώσης ως παρουσία του συνόλου από μέρη, μέρη τα οποία τελικά λαμβάνονται ή απορρίπτονται.

Αναστοχάζοντας την έννοια του ελέγχου στους τομείς των prokemics και ψυχανάλυσης προκύπτει ότι συνδέεται με μεταφορές από όλες τις ομάδες. Ως απόρροια ελέγχου του σώματος επί του εαυτού ή την έννοια της εμφύσησης πνοής από έναν δημιουργό στο δημιούργημα, συνδέεται με τις μεταφορές της πνοής, της δύναμης με τη λογική της ιεραρχικής ισχύος του ανώτερου σε κάποιον άλλον και του λόγου ως το μέσο, η εκφορά με την οποία η πνοή προσφέρεται, αλλά και η άρθρωση μιας εντολής ως παράγωγο άσκησης ελέγχου. Ο ιεραρχικός χαρακτήρας του ελέγχου τον συνδέει με μεταφορές που αφορούν σχέσεις κοινωνικές, με τη μεταφορά του γονέα, μια φιγούρα εξουσιαστική που συνάδει επομένως και με τη μεταφορά της πρώτης θέσης· ενώ σε επίπεδο εκτός της οικογένειας ο έλεγχος ως στοιχείο κοινωνικών σχέσεων αφορά τις μεταφορές του συμβολαίου - γραπτού και άγραφου μεταξύ ανώτερου και υπαλλήλου-υπόδουλου - τις μεταφορές του χρέους και της πληρωμής ανάμεσα σε άτομα και της παρτίδας και του μεριδίου με την λογική της μοίρας, ως ανάπτυξης αυτού του ζεύγους μεταφοράς, η οποία ενέχει την λογική εξουσίασης της ζωής. Αυτή η κυβερνητική χροιά και ο χαρακτήρας του ελέγχου ως εργαλείο της κυβερνητικής επιστήμης τον συνδέει και με τη μεταφορά της μηχανής, μια μεταφορά η οποία έχει χρησιμοποιηθεί κατά το πέρασμα των χρόνων σε αντιπαράθεση με εκείνη του οργανισμού για την ερμηνεία του σώματος αλλά και του σύμπαντος και η οποία φέρει πάντα στο προσκήνιο τη θεωρία περί δυισμού σώματος και μυαλού. Από τη σκοπιά της intracultural έκφρασης των prokemics, ο έλεγχος συσχετίζεται με τη μεταφορά του δαπέδου/εδάφους ως στοιχείο προσδιορισμού της επικράτειας και της εδαφικότητας. Η τακτική του ελέγχου αποτελεί δύναμη, ανάπτυξη του σχήματος δέσμευσης της επισήμανσης/φανέρωσης³⁵⁹ αλλά και της μεταφοράς

^[1] F. de Saussure (όπως αναφέρεται στο Γ. Παρμενίδη και Ι. Μάρη, σημειώσεις του μαθήματος Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική. Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας. 3.4 Το θέμα της ‘μεταφοράς’ και η επίδοση τοπολογικών χαρακτηριστικών. Το «πλαίσιο» ως «πρωτογενής εννοιολογική μεταφορά»)

^[2] D. Haraway, όπ. αν.,. Σελ 163

^[3] Το σχήμα της επισήμανσης και φανέρωσης σχετίζεται με το Χέρι του Θεού (λατινικά: Manus Dei, Dexter a domini/dei, “το δεξί χέρι του Θεού”). Πρόκειται για ένα μοτίβο της Ιουδαϊκής και Χριστιανικής τέχνης, για την αναπαράσταση του Θεού καθώς το

σύμφωνα με τον τελευταίο, με την κινητήρια δύναμη της ψυχής και της γνώσης,συνδέοντας έτσι την ιδέα αυτή με τον άνθρωπο ως σταθερά κατανόησης της έννοιας του σύμπαντος. Ο Αριστοτέλης υποστηρίζει την έμφυτη ύπαρξη σκοπού εντός κάθε αντικειμένου περιγράφοντας τα πράγματα που απαρτίζουν την πραγματικότητα με μια κλίμακα η οποία κινείται ανοδικά, στη βάση της οποίας υπάρχουν τα ακίνητα και άψυχα και με την άνοδό της εντοπίζεται η ζωή. Αυτή η λογική αλυσίδα, ως ιεραρχική γραμμή αποτελεί μεσαιωνικό μοτίβο περιγραφής του σύμπαντος, όπως περιγράφεται στο έργο του Dante Alligieri. Αλλά εμφανίζεται και σε θρησκείες, όπως στον Ιουδαισμό με την περιγραφή της σκάλας του Ιακώβ στο βιβλίο της Γένεσης ως σύνδεσμος μεταξύ επιγείου και παραδείσου. Σε διάφορες άλλες θρησκείες, μύθους και λαϊκές παραδόσεις το δέντρο αναπαριστά το λεγόμενο Κοσμικό άξονα (Axis Mundi), το κέντρο του κόσμου ή αλλιώς το σημείο σύνδεσης μεταξύ Κάτω Κόσμου και Ουρανού, διαμέσου της Γης. Συμβολίζει το σημείο όπου τα τέσσερα σημεία του οριζοντα συναντώνται, τον ομφαλό όπου παρατηρείται και η αρχή του κόσμου.³⁴⁸ Η ανάπτυξη της μεταφορά του Great Chain of Being επήλθε σε μια κατάσταση κρίσης με την άνοδο των φυσικών επιστημών και κατ επέκταση την κρίση της θρησκευτικής συνείδησης, αποδιοργανώνοντας την προηγούμενη ιεραρχική δομή του και την πίστη στην σταθερότητα των ειδών ανατράπηκε.³⁴⁹

ΕΞΟΔΟΣ 2.2

Συνοψίζοντας περί μεταφορών, γίνεται διακριτό ότι, όπως κατά τον Hall, η υιοθέτηση στοιχείων από μια κουλτούρα στην άλλη απαιτεί προσαρμογή ώστε να μην υπάρχει αντίφαση μεταξύ δανεισμένων και νέων συντεθειμένων στοιχείων,³⁵⁰ αναλόγως σχηματίζονται και οι μεταφορές, για την ανάπτυξη των οποίων απαιτείται η αντιπαράθεση σχετικών στοιχείων μεταξύ τους και η εν συνέχεια διαμόρφωσή τους. Η σχέση της μεταφοράς με την κουλτούρα³⁵¹ έγκειται στην λογική συνέπεια που φέρει η ανάπτυξή της και η οποία υποτάσσεται στην τήρηση της ειδοποιούς διαφοράς του τομέα προέλευσης.³⁵² Ο τρόπος ανάπτυξης, η βασική εικόνα αναφοράς, η διαμόρφωση και λειτουργία της εντός του νου, όλα αυτά παραπέμπουν στην επιστήμη των prokemics, συνδέοντάς την με την έννοια της μεταφοράς, με την εξέλιξη της μίας να επηρεάζει την εξέλιξη της άλλης. Ο Schwarz συγκεκριμένα τονίζει πως οι μεταφορές και τα σχήματα δράσης αποτελούν, μέσω της εικόνας του σώματος και των ικανοτήτων του, μια σταθερά στην πνευματική εξέλιξη του ατόμου· αυτή φανερώνεται στην ανάπτυξη των μεταφορών και είναι βασισμένη στη βιολογία όσο και στην εκάστοτε κουλτούρα,³⁵³ της οποίας ο τρόπος που χρησιμοποιεί σχήματα ορίζει και την εξέλιξη της ανάλογης γνώσης.

Στη γνώση στηρίζεται και η θεωρία του Schwarz πως οι θεμελιώδης μεταφορές μπορούν να εξηγηθούν συλλογικά με τη βοήθεια μιας μεταφοράς.³⁵⁴ Ο τομέας προέλευσης σε αυτή την περίπτωση είναι το υποσύνολο ενός γενικότερου κώδικα. Άτομα τα οποία συνθέτουν μόρια, που με τη σειρά τους αποτελούν τον κώδικα διαμόρφωσης της σκέψης και των ονείρων,³⁵⁵ της λογικής και ποιητικής χρήσης των μεταφορών στην καθημερινότητα.³⁵⁶ Αφορά δηλαδή μια υποδομή σχετικά σταθερή, αποτελούμενη από έναν σκελετό τοπολογικών σχημάτων, στον οποίο αγκιστρωνονται έννοιες σχετικές με εμπειρίες άρρηκτα συνδεδεμένες με τη ζωή του ανθρώπου, αρχέγονες, διαχρονικές και διαπολιτισμικές, ανεπαίσθητα μεταβαλλόμενες στον χρόνο, αλλά όχι απόλυτα στατικές. Πρόκειται για ένα πρωτόκολλο, οι κανόνες του οποίου προσφέρουν την ευκαιρία ανάλυσης και εξαγωγής συμπερασμάτων σχετικών με τα δεδομένα της εκάστοτε περιόδου και πολιτισμού που ερευνάται. Αυτός ο χαρακτηρισμός τους, όπως επίσης τονίζει ο Schwarz, δύναται να συνεισφέρει στην εξέλιξη του κώδικα, σε μια εκδοχή πιο πολυεπίπεδη και με περισσότερα παρακλάδια. Αυτή η συλλογιστική του Schwarz ακολουθείται για την ανάλυση της εξέλιξης των μεταφορών μέσω της κυβερνοκουλτούρας.

^[1] J. C. Cooper. An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols. Thames and Hudson: New York, 1978.

^[2] M.C. Horowitz (ed.), New Dictionary of the history of ideas. Volume 2. Communication of Ideas to Futurology. Thomson Gale, 2005, Σελ 990

^[3] E.T. Hall, The Hidden Dimension, όπ. αν., σελ 107

^[4] R.L. Schwarz, όπ. αν. Σελ 62

^[5] Στο ίδιο,. σελ 54

^[6] Στο ίδιο, σελ 244

^[7] Στο ίδιο, σελ 13

^[8] G. Lakoff, M. Johnson, Philosophy in the Flesh, The embodied mind and its challenge to western thought. New York: Basic Books, 1999, σελ 63

^[9] Στο ίδιο, σελ 63

ισχύς/ικανότητα. Ισχύς όμως και άρα έλεγχος που δύναται να απορριφθεί χρησιμοποιώντας το σχήμα της λήψης/απόρριψης. Η πληθώρα συσχετίσεων ελέγχου και μεγάλων μεταφορών αναδεικνύει την πρόταση του Schwarz πως οι μεταφορές κυβερνούν την ανθρώπινη συμπεριφορά.³⁶⁰ Ανάλογα, αυτοί οι σύνδεσμοι εφαρμόζονται στην περίπτωση του cyber- ως παράγωγο της κυβερνητικής επηρεάζοντας αντίστοιχα και τους σχετικούς με αυτόν όρους όπως η κυβερνοκουλτούρα.

Στην περίπτωση της ριζοσπαστικότητας, αυτή αναγνωρίζεται με κινήσεις ανατρεπτικές εντίωσης και αντίδρασης απέναντι στο 'κανονικό' και 'ορθό'. Έτσι, σε συνδυασμό με τα prochemics τη συνδέουν με την άρνηση ως λεκτικό παράγωγο της σωματικής δράσης. Ενώ επίσης συνδέεται με το αρνητικής χροιάς μέλος των μεταφορικών ζευγών φως/σκότος, αριστερά/δεξιά, ή τον χαρακτήρα δυσφορίας που μπορεί να έχει ένα στοιχείο απέναντι στις αισθήσεις της γεύσης και όσφρησης και η απόφαση διαχείρισης της τύχης αποτελεί άρνηση απέναντι στην εξουσία της. Στις μεταφορικές ομάδες των σχέσεων και των καταστάσεων ύπαρξης, χρησιμοποιείται ως άρνηση αυτών. Για παράδειγμα ένα σύμβολο μεταξύ ατόμων μπορεί να σπάσει, η πρώτη θέση στην ιεραρχία μπορεί να ανατραπεί και η εναντίωση απέναντι στη φιγούρα του γονέα να είναι εναντίωση απέναντι σε κάθε είδος αρχής. Ο χαρακτήρας της άρνησης ως μορφή ριζοσπαστικότητας είναι αυτό που την συνδέει και με ανάλογα σχήματα δράσης· η παραβίαση της δέσμευσης είναι αυτή που προσφέρει την ελευθερία, με παράδειγμα την άρνηση των ορίων ως κίνηση παραγωγή φαντασίας· ενώ το σπάσιμο του συμβολαίου είναι η αποκοπή από μια σχέση και η άρνηση της αρχής είναι η απόρριψη απέναντι σε κανόνες.

Η υπεξείρεση, συνυφασμένη με την οικειοποίηση, συνδέεται με εκείνες τις μεταφορές και σχήματα που αφορούν την απόκτηση, την ιδιοποίηση. Έτσι, η άρνηση απέναντι στη μοίρα αποτελεί ταυτόχρονα κίνηση κατάκτησης της ζωής. Η μεταφορά του εδάφους αναφέρεται στην εδαφικότητα ως διαδικασία ιδιοποίησης μιας περιοχής και κατ'επέκταση κατάκτησης πρώτης θέσης στην ιεραρχία, λόγω κυριαρχίας. Η περιοχή αυτή αποτελεί ένα δοχείο και επομένως αυτή η μεταφορά συνδυάζεται με εκείνη του αποθηκευμένου στοιχείου ή αγαθού, το οποίο μπορεί να αποκτηθεί με δράσεις που αναπαρίστανται με τα σχήματα που εκφέρουν δεκτικότητα, τη δέσμευση, ένωση και λήψη.

Από τον συσχετισμό των τακτικών με τις θεμελιώδεις μεταφορές προκύπτει η σύνδεση των πρώτων με άλλες έννοιες και η μετάφραση αυτών των συνδέσεων σε νέες μεταφορές.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑ ≈ ΑΡΧΕΙΟ

Πραγματικός και ψηφιακός χώρος, συντίθενται από σύνολα δεδομένων και στοιχείων, από αρχεία. Η σημασία του αρχείου στη σύγχρονη κυβερνοκουλτούρα ως σύνδεση φυσικού και ψηφιακού χώρου, η καθημερινή ενασχόληση και εξάρτηση από αυτό, τόσο σε βιολογικό - ερεθίσματα αποθηκευμένα ως δεδομένα, μνήμη και ίχνη ασυνειδήτου - όσο και σε κοινωνικό και τεχνολογικό επίπεδο, το καθιστά καίριο στην εξέλιξη της διαχείρισης της πληροφορίας και άμεσα συνδεδεμένη μαζί της. Η ταύτιση μυαλού με μηχανή, ιδιαίτερα κατά την ανάπτυξη της κυβερνητικής και η μεταφορά της ανθρώπινης μνήμης ως υπολογιστή³⁶¹ - όπως αναπαριστάται σε διάφορα χαρακτηριστικά πολιτισμικά έργα της κυβερνοκουλτούρας - βοηθούν στην αναγωγή της συνεχώς ανανεούμενης πληροφορίας - που βρίσκεται αποθηκευμένη εντός του μυαλού και επεξεργάζεται μεταξύ των διαύλων του προσφέροντας γνώση - στη μορφή ενός πολύπλοκου δικτύου αρχείων. Αυτόν τον συνειρμό ενισχύει η ανάπτυξη της μεταφοράς του μυαλού ως υπολογιστικό πρόγραμμα, η οποία αναπτύσσεται την δεκαετία του '80, και περιγράφεται από τον Lakoff αντιστοιχίζοντας τη μνήμη με βάση δεδομένων,³⁶² δηλαδή μια συλλογή στοιχείων που ταυτίζεται με την έννοια του αρχείου. Έτσι, τα αρχεία των ανθρώπινων αναμνήσεων τροφοδοτούνται και αλλοιώνονται συνεχώς από νέα πληροφορία, μετατρέποντάς την σε εισαγόμενο και εξαγόμενο υλικό βρόχου σκέψης και ενέργειας. Όταν

πρόσωπό του απαγορευόταν να φανερωθεί. Το χέρι του επομένως χρησιμοποιούνταν για να δηλώσει την παρέμβαση ή την έγκρισή του στα επίγεια συμβάντα.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hand_of_God_\(art\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hand_of_God_(art))

Αυτός ο χαρακτήρας σωφρονισμού κατέληξε να χρησιμοποιείται και ως σύμβολο διόρθωσης ή σημείωσης στη γραπτή

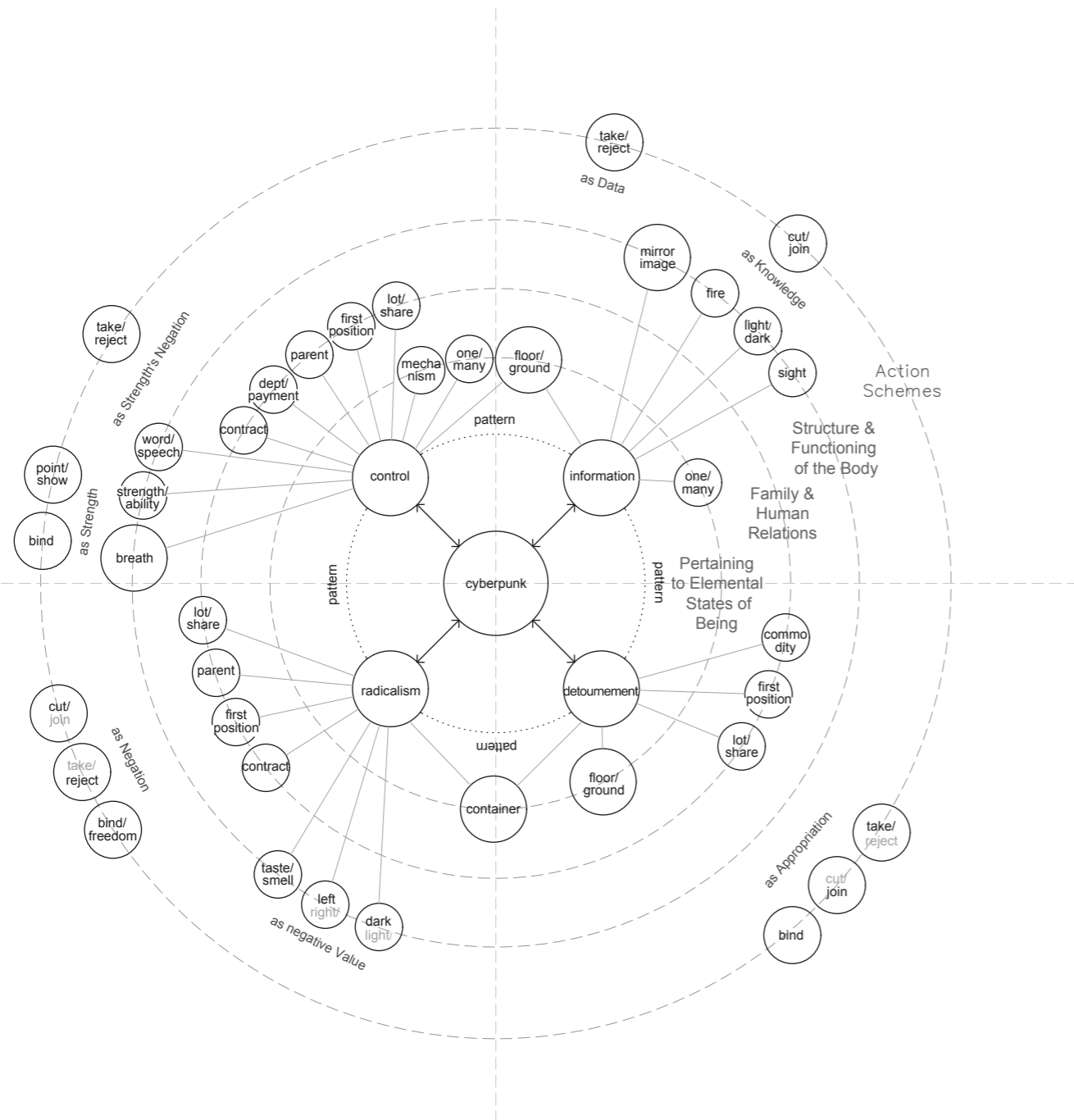
παράδοση της μεσαιωνικής και αναγεννησιακής περιόδου, γνωστό ως ' δείκτης.' ¹³⁷

[https://en.wikipedia.org/wiki/Index_\(typography\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Index_(typography))

³⁶⁰ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 47

³⁶¹ Gibson (όπως αναφέρεται στο K. Biddick, 'Humanist history and the haunting of virtual worlds: problems of memory and rememoration', **Genders** 18, 1993, p. 48)

³⁶² G. Lakoff, M. Johnson, όπ. αν. σελ 232



Relationship between Cyberpunk Tactics and Fundamental Metaphors

η ανάμνηση ενός υποκειμένου αποθηκεύεται εντός του κυβερνοχώρου με μορφές εικόνων, κειμένων, κοινοποίησης τοποθεσίας και άλλων, τότε ταυτόχρονα συνδέεται με άλλες ατομικότητες και συλλογικότητες, μετουσιώνοντάς το σε ένα παλίμψηστο,³⁶³ του οποίου η αρχή έχει χαθεί και αντικατασταθεί με άλλες εκδοχές, των οποίων η πηγή είναι εξίσου δύσκολη να διακριθεί.

ΈΛΕΓΧΟΣ ΈΝΑΝΤΙ ΕΠΙΤΗΡΗΣΗΣ ≅ ΈΛΕΓΧΟΣ/ΑΥΤΟΈΛΕΓΧΟΣ

Η κυβερνητική σχέση της πληροφορίας με τον έλεγχο και επομένως του αρχείου με αυτόν, αποτελεί προέκταση της επιθυμητικής ανάγκης για αναγνώριση. Το αρχείο αποτελεί το αγαθό στο οποίο είναι δέσμιο κάθε υποκείμενο που ασχολείται με τον κυβερνοχώρο της σύγχρονης εποχής. Ο έλεγχος επί αυτού αποτελεί ορισμό ιεραρχίας και διάκρισης μεταξύ ατομικότητων και συλλογικότητων. Αποτελεί έλεγχο ασκούμενο σε άλλους αλλά και ασκούμενου επί του ίδιου του εαυτού, με τη μορφή όμως του αυτοελέγχου ως εναντίωση σε ένα ισχύον καθεστώς, όπως και επώθηκε στην ενότητα του κυβερνοπάνκ κινήματος. Επίσης, η επιθυμία για το αρχείο αποτελεί υπενθύμιση για την έννοια του ριζικού πέρατος, η οποία ωστόσο περνάει από επαναληπτικές διεργασίες για την αναγνώριση και ορισμό της.³⁶⁴ Η περατότητα αποτελεί καταστροφή, αλλά καταστροφή όχι απαραίτητως με την έννοια του τελεσιδίκου πέρατος της ύπαρξης ή της ύλης. Πρόκειται για την απώθηση, την εναντίωση σε αυτήν, την ανατροπή της, αλλά και την καταστροφή με την έννοια της άρσης ή αλλιώς βεβήλωσης μιας δεδομένης ιδιότητας για μια συγκεκριμένη στιγμή ή χρονική περίοδο. Ο έλεγχος του αρχείου, επομένως, κατακτάται μέσω εφαρμογής άρνησης και/ή βεβήλωσης.

Διευκρίνιση περί άρνησης και βεβήλωσης

Η έννοια της άρνησης και της βεβήλωσης χρησιμοποιείται εδώ με - όσο παράδοξο και αν φαίνεται - μη αρνητική χροιά. Γίνεται προσπάθεια απελευθέρωσης των εννοιών αυτών, χρησιμοποιώντας τες ως “*χειρονομίες, οι οποίες δεν έχουν συγκεκριμένο ιδεολογικό νόημα.*”³⁶⁵ Στόχος αποτελεί η άντληση απόλαυσης από τον τρόπο που συνάδουν μεταξύ τους καθώς τους δίδεται νέο νόημα. Απελευθερωμένες από το ιδεολογικά συνυφασμένο νόημα που συνήθως κουβαλούν, γίνονται κινητήρια δύναμη για παραγωγή. Κατά αυτόν τον τρόπο η απόλαυση *θα “συμπυκνωθεί σε μερικά ελάχιστα τικ,*” όπως ο Ζίζεκ προτείνει να δεχτούμε τα τυχόν αρνητικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν κάποιον μέσω υπονομευτικού τρόπου.

ΡΙΖΟΣΠΑΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ≅ ΆΡΝΗΣΗ

Στις σελίδες που προηγήθηκαν έγινε φανερή η σχέση της έννοιας άρνηση με εκείνη της ριζοσπαστικότητας. Η σχέση τους διέγραψε πορεία από την ριζοσπαστικότητα ως τακτική εναντίωσης στον έλεγχο που σκιαγραφεί το κυβερνοπάνκ κίνημα, στην άρνηση ως τακτική διαπραγμάτευσης των διαπροσωπικών σχέσεων, τον ψυχαναλυτικό προσδιορισμό αυτής ως σημειωτική χωρική έκφραση της πρωτογενούς διαδικασίας και τον ρόλο της στην ανάπτυξη μεταφορών ως κίνηση απεμπλοκής, αντίθεσης και αφαίρεσης. Η άρνηση απέναντι στην αρχέγονη επιβεβαίωση και ένταξη στον συμβολικό κόσμο, όπως ο Lacan περιγράφει, προκαλεί την κρίση απέναντι στην οντολογία της ίδιας της ύπαρξης. Η άσκηση ελέγχου για επιβεβαίωση και αναγνώριση, ανατρέπει το αίσθημα της κρίσης αυτής, αλλά παραμένει πάντα ατελής, καθώς ο έλεγχος τείνει στην ενόρμηση του θανάτου, στην κρίση της έννοιας της ύπαρξης και επομένως ξανά στην επιθυμία ανατροπής, δηλαδή άρνησης. Ως κίνηση ελέγχου, η **άρνηση εναντιώνεται απέναντι σε ένα σύνολο**, σε κάτι το κοινό και συλλογικό· αφορά την ατομικότητα και την σημασία διατήρησης του ελέγχου του εαυτού για την επέκταση προς αλλού.

Αρχείο = αγαθό

Έλεγχος = επιθυμία για αγαθό

Έλεγχος = επιθυμία για αρχείο

Αρχείο = περατότητα

Έλεγχος = επιθυμία για περατότητα

Περατότητα = ενόρμηση θανάτου

Έλεγχος = επιθυμία για ενόρμηση θανάτου

ΥΠΕΞΑΪΡΕΣΗ ≅ ΒΕΒΉΛΩΣΗ

Η ανάδειξη των πραγμάτων ως μη ιερά - όπως ορίστηκαν από την Haraway παραπάνω - παραπέμπει στην έννοια της βεβήλωσης, όπως αυτή ορίζεται από τον G. Agamben. Βεβήλωση αποτελεί η διαδικασία κατά την οποία κάτι το ιερό, απομακρυσμένο δηλαδή από τη σφαίρα της ανθρώπινης διαχείρισης και κυριότητας, επαναποδίδεται στην ελεύθερη χρήση του.³⁶⁶ Παράδειγμα αιτίας της εξόδου των πραγμάτων από τη σφαίρα του ανθρώπινου δικαίου αποτελεί η θρησκεία, η οποία δεν ενώνει ανθρώπους και θεία αλλά φροντίζει να τα διακρίνει μεταξύ τους, μετατρέποντας τα πράγματα σε ιερά στοιχεία ή αλλιώς είδωλα. Αυτή η διαδικασία οικειοποίησης του ιερού και άφαστου συνδέεται με την έννοια της υπεξαίρεσης, τακτικής συνυφασμένης με την δημιουργία, καθώς μέσω αυτής προσδίδεται στο επεξεργασμένο και πρώην ιερό στοιχείο μια νέα αξία και σημασία. Μέσω της δημιουργικής έκφρασης, νοερές οντότητες όπως οι μύθοι και οι κώδικες κοινωνικής συμπεριφοράς³⁶⁷ γίνονται συλλογικοί, καθώς οικειοποιούνται, προσδίδονται σε μια συλλογικότητα μέσω της γλώσσας της τέχνης. Επομένως, **η βεβήλωση, ως κίνηση ελέγχου, αφορά την έννοια της συλλογικότητας, την σύνδεση πολλών μονάδων**. Μία μορφή βεβήλωσης στο πλαίσιο της κυβερνοκουλτούρας αποτελεί η διαδικασία του χάκινγκ, μέσω της οποίας το αγαθό της πληροφορίας, δηλαδή το εκάστοτε αρχείο, γίνεται το αντικείμενο phishing.³⁶⁸

Οι συσχετισμοί των τακτικών που προηγήθηκαν - και με σκοπό την ανίχνευση και σύνθεση των μεταφορών που ακολουθούν - καθιστούν το αρχείο μεταφορά για την πληροφορία ως υλικό, εργαλείο και αγαθό γνώσης, και τις τακτικές διαχείρισης και εκμετάλλευσής της, έλεγχος ριζοσπαστικότητα και υπεξαίρεση, σε σχήματα δράσης πρόσβασης στο αρχείο και επεξεργασίας του (Διάγραμμα *Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors*).

CYBERPUNK TACTICS, PSYCHOANALYSIS AND CYBER-METAPHORS				
Tactics	Information	Control	Radicalism	Detournement
Psychoanalysis' Analogous →	Archive = fever/desire = knowledge	Desire for recognition of domination	Negation of Bejahung = existential crisis	Dispersion of subject
≅				
Cyber-metaphors →	Archive	Control/Self-control	Negation	Profanation
Type →	Metaphor	Action Scheme	Action Scheme	Action Scheme

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

Διάγραμμα Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

^[363] D. Cavallaro όπ. αν. σελ Xxi

^[364] Archive Fever: A Freudian Impression Author(s): Jacques Derrida and Eric Prenowitz Source: Diacritics, Vol. 25, No. 2 (Summer, 1995), pp. 9-63, σελ 54

^[365] The Pervert’s Guide to Ideology. (2012) Sophie Fiennes

^[366] G., Agamben, ΒΕΒΗΛΩΣΕΙΣ, μτφ. Π. Τσιαμούρας,. Αθήνα: Άγρα, 2006 (2005), σελ 124.

^[367] Ν. Σιδέρη, Αρχιτεκτονική και Ψυχανάλυση, όππ. αν. σελ 49

^[368] Το Phishing είναι ένα είδος κοινωνικής μηχανικής (Social engineering), της χειραγώγησης δηλαδή ενός ατόμου έχοντας ως σκοπό την απόσπαση πληροφοριών. Το phishing αναφέρεται στην εξαπάτηση μέσω διαδικτύου.

^[368] J. Scambra, G. Kurtz, S. McClure, ΧΑΚΕΡ ΕΠΙΘΕΣΗ ΚΑΙ ΑΜΥΝΑ. 2η Έκδοση, μτφ Ε. Γκαγκάτσιου. Αθήνα: Γκιούρδας, 2001, σελ. 555.

ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ / ΔΥΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ≈ GREAT CHAIN OF BEING

Στην ενότητα της κυβερνοκουλτούρας, κυβερνοχώρος και matrix παραλληλίστηκαν με τη θεωρία των τριών Κόσμων του Popper, τη σύνθεση της πραγματικότητας από σφαίρες ύλης, νοητικών δράσεων και αφηρημένων παράγωγων της νοητικής σκέψης. Αυτή η θεωρία σε συνδυασμό με το σύνολο των ενοτήτων που προηγήθηκαν καθιστά εύλογη την επιλογή της μεταφοράς του Great Chain of Being ως εξέλιξη της διαλεκτικής μεταξύ πραγματικότητας και δυναμικότητας. Παρά τις αλλαγές της στο πέρασμα των χρόνων, η μεταφορά αυτή δεν εξαφανίστηκε, αλλά μετασχηματίστηκε. Πλέον ενσωματώνει στη λογική της την τεχνολογία, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση της περιόδου κατά την οποία ο άνθρωπος γίνεται ο ίδιος δημιουργός του σύμπαντος, κινούμενος έτσι προς την αυτοδημιουργία του ίδιου του εαυτού.³⁶⁹

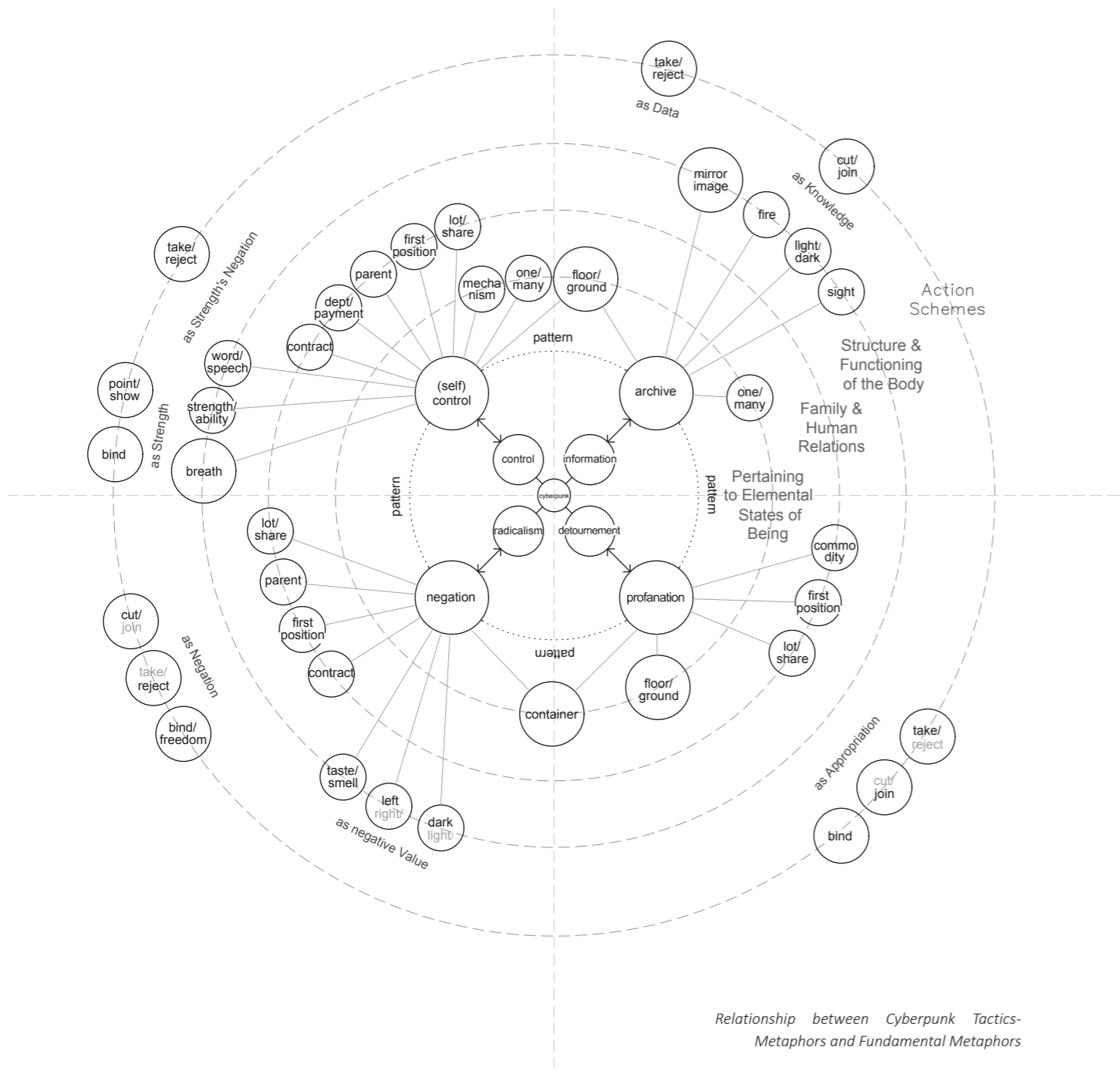
Παράδοξο άρνησης ορίων

Από τη μία πλευρά η δυναμικότητα αφορά εδώ την εικονική πραγματικότητα που προσφέρει ο κόσμος των υπολογιστών.³⁷⁰ Αλλά επίσης και την ισχύ που μπορεί να έχουν στην πραγματικότητα οι επιρροές ενός φαινομενικά φανταστικού πράγματος, καθιστώντας τον ορισμό της πραγματικότητας ως περίπλοκο. Γεγονός που τη συνδέει με τον τρόπο λειτουργίας της ψυχής του ατόμου, όπου η φαντασίωση επηρεάζει τον τρόπο διαχείρισης των πραγμάτων και της συμπεριφοράς. Η λογική διεργασία του ασυνείδητου, που σε συνδυασμό με όλη τη εσωτερική σύνθεση του υποκειμένου, έχει αποδειχθεί παράγοντας επιρροής κάθε πτυχής της ζωής, ατομικά και συλλογικά, συντάσσει φαντασιώσεις σκηνοθετώντας την επιθυμία ως κάτι ήδη συντελούμενο.³⁷¹ Έτσι, ο κυβερνοχώρος ως παράδειγμα της δυναμικότητας είναι η σφαίρα του νου και επομένως της φαντασίωσης· κάτι που άμεσα τον συνδέει με τον κόσμο του εαυτού και του ασυνείδητου,³⁷² εκεί που η εμπειρία διεργάζεται σύμφωνα με νέα κοινωνικά και συλλογικά δεδομένα που χαρακτηρίζουν την εποχή της κυβερνοκουλτούρας.

Το ζεύγος πραγματικότητα και δυναμικότητα διαθέτει χαρακτήρα διάζευξης, αλλά η διάζευξη ως χαρακτηριστικό της άρνησης επιφέρει προβληματισμούς κατά την προσπάθεια προσδιορισμού των στοιχείων που έρχονται σε αντιπαράθεση, όπως εξηγεί ο Schwarz.³⁷³ Η προβληματική αυτή, φαίνεται στην έννοια του απείρου που προέρχεται από την άρση των ορίων και την επαφή με μια εμπειρία πέρα από το χειροπιαστό δεδομένο, που μας επαναφέρει στο φανταστικό.³⁷⁴ Το παράδοξο έγκειται στο ότι κάθε φυσική οντότητα διαθέτει όρια, και ως έχων μη όρια το άπειρο αποτελεί μια κίνηση η οποία εναντιώνεται στη λογική, καθώς δε μπορεί να τεκμηριωθεί εμπειρικά. Η άρση των ορίων αποτελεί είσοδο στη φαντασία, καταλήγοντας επαγωγικά πως και το άπειρο, ή αλλιώς η εκδοχή του Great Chain of Being, αποτελεί προϊόν φαντασίας. Υπενθυμίζεται εδώ πως η λειτουργία της άρνησης των ορίων και των αντιθετικών ζευγών γίνεται κατανοητή ακολουθώντας το μοτίβο του Mobius Strip. Οι παράδοξες σχέσεις που προκύπτουν από την άρνηση μετατρέπονται σε μια σχέση συνειρμικής ακολουθίας συνεχούς επικοινωνιακού μεταξύ τους μετασχηματισμού, ακολουθώντας το τοπολογικό αυτό σχήμα. Κατ'αυτόν τον τρόπο η προηγούμενη παραδοξότητα παύει να αποτελεί ανακολουθία στη δημιουργία σχημάτων, στη σύνδεση σκέψης και λόγου και παραβίαση της λογικής, αλλά γίνεται διάλογος πραγματικότητας και φαντασίας, εσωτερικού και εξωτερικού, σώματος και χώρου (Εικόνα *Reality VS Virtuality*).

ΔΙΕΠΑΦΗ ≈ ΑΛΥΣΙΔΑ

Η διεπαφή είναι το στοιχείο της κυβερνοκουλτούρας που καθιστά εφικτή τη διαπραγμάτευση μεταξύ φυσικού και ψηφιακού κόσμου, αποτελώντας μια διαλεκτική με τη ζωή των ατόμων να “διαπραγματεύεται μια ισορροπία μεταξύ αυτών.”³⁷⁵ Αυτό οφείλεται στον μεταίχμιακό χαρακτήρα της και την ικανότητα αναπαράστασής της με τη μορφή του Mobius strip, μορφής που δεν αποτελεί τοπολογική αναπαράσταση της διεπαφής και μόνο, καθώς η λειτουργία αυτής προϋποθέτει την ύπαρξη κυβερνοχώρου και meatspace. Ετυμολογικά, η λέξη διεπαφή



Relationship between Cyberpunk Tactics-Metaphors and Fundamental Metaphors

³⁶⁹ P. Levy, *Η Δυναμική Πραγματικότητα*, όπ. αν. σελ. 36.

³⁷⁰ A. Nusselder, όπ. αν. Σελ 34

³⁷¹ Ν. Σιδέρη, *Χωρικότητα και Ασυνείδητο*, όπ. αν.

³⁷² M. Wertheim, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*. W. W. Norton Company, 1999, σελ 232

³⁷³ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 75

³⁷⁴ Στο ίδιο, σελ 75

³⁷⁵ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 13

προέρχεται από την αγγλική ορολογία interface, η οποία συντίθεται από την πρόθεση inter- (αναμεταξύ) και face (πρόσωπο) ενώ η ελληνική εκδοχή αποτελείται από την πρόθεση δια- που μπορεί να σημαίνει διέλευση ή αναμεταξύ και την λέξη επαφή. Χαρακτηρίζεται επομένως από μια σωματική πλευρά (πρόσωπο και επαφή) και με την ενέργεια σύνδεσης δύο στοιχείων, στην προκειμένη περίπτωση των Meatspace και Κυβερνοχώρου, συνδεόμενη έτσι με τις μεταφορές της μορφής και της ένα/πολλά ως ένωση δύο στοιχείων. Αυτή η ώθηση προς μεταβατική κίνηση διέλευσης εντείνεται με τον χαρακτηρισμό της ως “rite of passage”³⁷⁶, “portal to the sacred” (κατώφλι) αλλά και “window”³⁷⁷ (παράθυρο, κατώφλι), σχήματα που εμπεριέχουν διαθέσεις κινητικές και χωρικές και που την συνδέουν με το σχήμα της κλίμακας ενοποίησης δύο κόσμων στην μεταφορά του Great Chain of Being άρα τη μεταφορά του μοτίβου, αλλά και με τις θεμελιώδεις μεταφορές της όρασης, του καθρέπτη, του συμβολαίου ως δέσμευση, της κίνησης/ανάπαυσης ως ιεροτελεστία διέλευσης, του εδάφους ως θεμέλιο του κατωφλιού, του δοχείου³⁷⁸ ως το μεταίχμιο που ορίζει κυβερνοχώρο και meatspace. Η συνδετική της ικανότητα αποτελεί μια δήλωση άρνησης απέναντι στο διαχωρισμό μεταξύ δύο πόλων και βεβήλωσης του εκάστοτε χώρου, που βρίσκεται στα συνεχώς κινούμενα άκρα του τοπολογικού του σχήματος. Η βεβήλωση προκύπτει από την δύναμη ελέγχου που διαθέτει και με την οποία επηρεάζει τις συνθήκες του ενός κόσμου, μέσω της σύνδεσης με τον άλλον. Η διάθεση χρήσης διεπαφής για μετακίνηση από τη σφαίρα του meatspace σε εκείνη του κυβερνοχώρου, είναι ενόρμηση προς το επιθυμητικό αντικείμενο, το αρχείο ως γνώση η οποία δύναται να συντελέσει μέσω του ελέγχου της, στη πραγμάτωση της φαντασιακής πλοκής περι αποδέσμευσης της σάρκας ως διεπαφής του πόνου (Διάγραμμα *Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors - B.*).

MEATSPACE ≈ PHYSICAL SPACE

Η εγκόσμια πτυχή της μελετώμενης εκδοχής της μεταφοράς του Great Chain of Being αφορά τον Meatspace. Η έννοια Meatspace, ως μεταφορά για τον φυσικό χώρο, χαρακτηρίζεται από την ειδοποιό διαφορά της δομής του βιολογικού σώματος, το κρέας (meat). Όπως σημειώνει ο Hall, “η ικανότητα αντίδρασης στα ερεθίσματα είναι ένα από τα βασικά κριτήρια της ζωής” για αυτό και “τα απτικά συστήματα είναι τόσο παλιά όσο και η ίδια η ζωή”. Άρα η σάρκα και το δέρμα, ως όριο μεταξύ αυτής και του περιβάλλοντος, αποτελούν βασική αναγκαιότητα της Meatspace εμπειρίας. Ωστόσο στο άκουσμα του πρώτου συνθετικού της μεταφοράς Meatspace, ενεργοποιούνται και οι αισθήσεις της γεύσης και της όσφρησης (taste/smell): αισθήσεις συνυφασμένες με αρχέγονες διαδικασίες, και εκείνες που συνδέουν των άνθρωπο με την ζωική του πλευρά.³⁷⁹ Αυτό την καθιστά ως το δοχείο που ελέγχει και ορίζει την μορφή της ανθρώπινης ύλης, το έδαφος όπου αυτή κατοικεί, και στο οποίο αποθηκεύεται με τον θάνατό της, συσχετίζοντάς την μεταφορά του αγαθού και του συμβολαίου ως σύνδεση ζωής και θανάτου, καθώς επίσης και με τα σχήματα της δέσμευσης και της απόρριψης (Διάγραμμα *Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors - A.*).

ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΣ ≈ INTERNET

Η μεταφορά του Great Chain of Being, ενισχύεται από τον χαρακτηρισμό του κυβερνοχώρου ως ένα “τεχνολογικό υποκατάστατο του χριστιανικού χώρου του παραδείσου.”³⁸⁰ Αυτός ο θεολογικός χαρακτήρας ενισχύεται με τον όρο Υπολογιστικό νέφος (Cloud computing), η χρήση του οποίου αφορά στα data centers που αποτελούν την στέγαση της υποδομής του διαδικτύου. Με χροιά πνευματική και θρησκευτική, λοιπόν, η επιθυμία του υποκειμένου αναφέρεται στο θεμελιώδες χαμένο αντικείμενο³⁸¹, τον Κήπο της Εδέμ, την άγνοια απέναντι σε πάθη και κακουχίες που το προπατορικό αμάρτημα επέφερε. Αυτή η επιθυμία, καίριο χαρακτηριστικό της κυβερνοκουλτούρας, πρώιμης και σύγχρονης, αναζητείται από τους ψηφιακούς πολίτες μέσα στον κυβερνοχώρο, στο διαδίκτυο. Ως ιδανικός χώρος δράσης και ύπαρξης, απαλλαγμένος από το σαρκικό μειονέκτημα, αποτελεί το βέλτιστο καθρέφτισμα του Meatspace. Συνδέεται επομένως με τη μεγάλη μεταφορά του καθρέφτη, και επομένως με την μεταφορά, και αντιστοίχως αίσθηση, της όρασης. Σύμφωνα με τον McArthur, “η οπτική διάσταση παραμένει σήμερα ο κύριος μηχανισμός διαπραγμάτευσης αποστάσεων” μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου και αυτό

³⁷⁶ D. Tomas, *The technophilic body*, όπ. αν. Σελ 122

³⁷⁷ J. D. Bolter, D. Gromala, όπ. αν. σελ 37

³⁷⁸ Ανάλογα, με την έννοια του δοχείου διαχωρίζονται το εσωτερικό και εξωτερικό του - όπως ο παράδεισος και η γη - με μια κλίμακα, ένα δέντρο ή αλυσίδα.

R. Schwarz, όπ. αν. σελ 57

³⁷⁹ Hall, E.T., *op.cit.*, σελ 3

³⁸⁰ M. Wertheim, όπ. αν.

³⁸¹ <<https://www.encyclopedia.com/psychology/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/subjects-desire>> τελευταία πρόσβαση 20/09/2019

φαίνεται και στη χρήση των μεγάλων μεταφορών καθρέφτη και όρασης από την μεταφορά της αλυσίδας-διεπαφής.

Η ετυμολογική αποδόμηση του όρου σε κυβερνητική και χώρο, τον συνδέουν με τις μεταφορές του μηχανισμού, της γονεϊκής φιγούρας ως μορφή εξουσίας, και της πρώτης θέσης ως σχέση με την ιεραρχία που η έννοια του ελέγχου επιφέρει, καθώς επίσης και με την έννοια του δοχείου ως άρση των ορίων του στη δημιουργία του αχανούς χαρακτήρα του και άρα της μεταφοράς του δαπέδου/εδάφους. Ως μέρος της μεταφοράς της αλυσίδας-διεπαφής συσχετίζεται με το σχήμα δράσης της δέσμευσης και του ζεύγους λήψη/απόρριψη καθώς αυτή αναφέρεται στην επιλογή σύνδεσης με αυτόν, ενώ η δομή του σε κώδικα και γλώσσα αφορά την θεμελιώδη μεταφορά του μοτίβου. Η προσέγγιση διάδρασης των ατόμων με τον κυβερνοχώρο, από άποψη προχেমίς, τον καθιστά χωρική μεταφορά,³⁸² μοτίβο δικτυακό και αποτελούμενο από κόμβους που συνδέονται μεταξύ τους, μια μορφή που σχετίζεται με την μεταφορά του ένα/πολλά (Διάγραμμα *Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors - C.*). Αυτή την εικόνα, αλλά και τον χαρακτήρα που έχει αποκτήσει κατά την περιγραφή του σε αυτές τις σελίδες, παρουσιάζει το παρακάτω απόσπασμα:

“Μια κοινή **νοητική γεωγραφία, χτισμένη, [...] με συναίνεση και επανάσταση, κανόνες και πειράματα· μια περιοχή γεμάτη δεδομένα και ψέματα, με νοητικά προϊόντα και αναμνήσεις της φύσης, με ένα εκατομμύριο φωνές και δύο εκατομμύρια μάτια σε μια σιωπηλή, αόρατη ενορχήστρωση αναζήτησης, διαπραγμάτευσης, ονειρισμού και απλής σκέψης.**”³⁸³

ΑΠΟΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΠΑΡΑΓΡΑΦΟΥ	
Χρησιμοποιημένες λέξεις	Αποκωδικοποίησή τους
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Νοητικά προϊόντα, Αναμνήσεις, Ονειρισμού, Σκέψης</i> • <i>Επανάσταση, Πειράματα</i> • <i>Περιοχή, Νοητική Γεωγραφία, Χτισμένη</i> • <i>Δεδομένα</i> • <i>Φωνές, Μάτια</i> • <i>Αναζήτηση, Συναίνεση Διαπραγμάτευση</i> • <i>Σιωπηλή, Αόρατη</i> • <i>Κανόνες, Συναίνεση</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Σύνδεση με εσωτερικό 'χώρο' υποκειμένου, Σχήμα Δοχείου του νου • Τακτικές Ριζοσπαστικότητας • Χωρικοί προσδιορισμοί • Αρχείο • Χρησιμοποιούμενες αισθήσεις στη βίωση του κυβερνοχώρου/διαδικτύου • Σχήματα επικοινωνίας • Μορφικοί, οντολογικοί προσδιορισμοί • Γλώσσα, Πρωτόκολλο

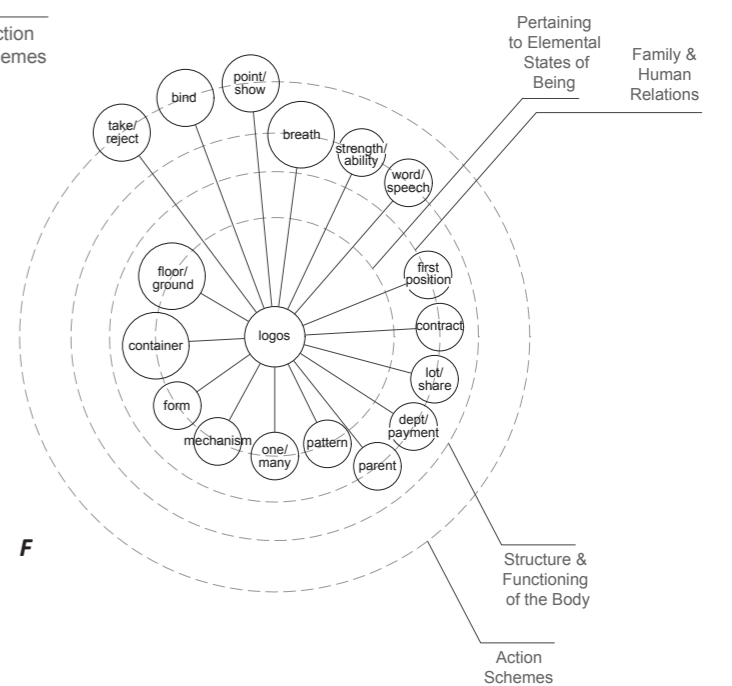
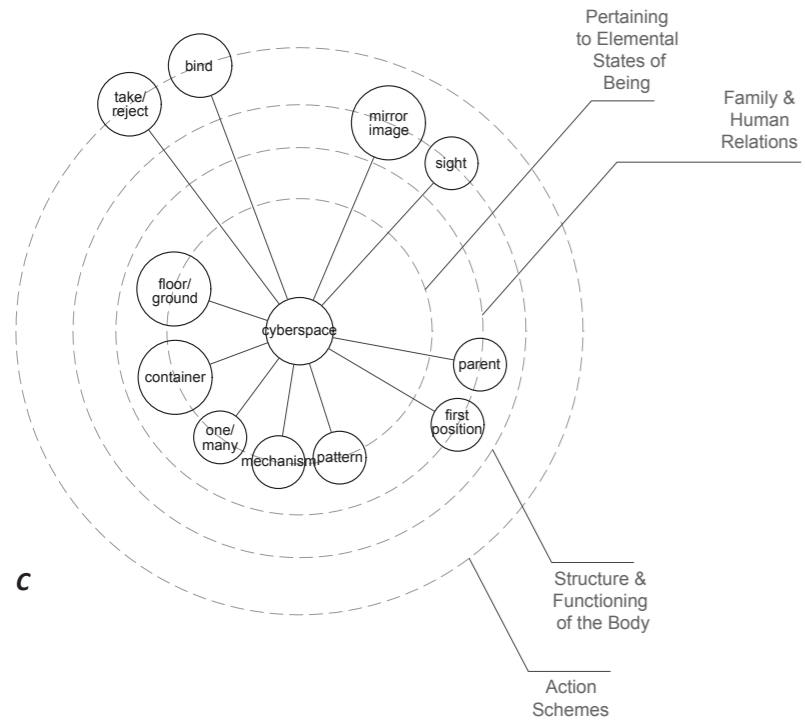
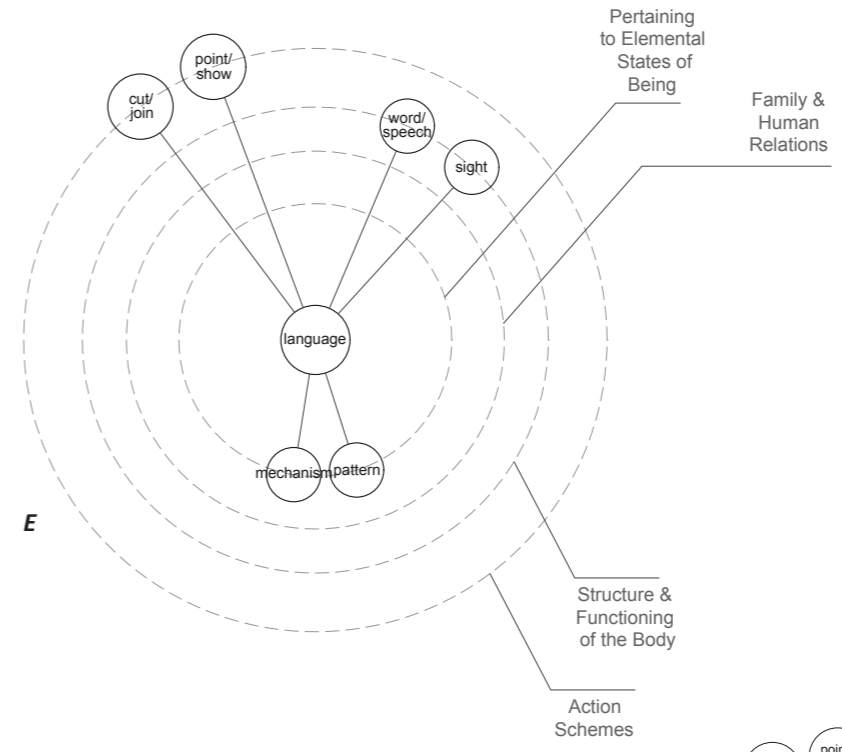
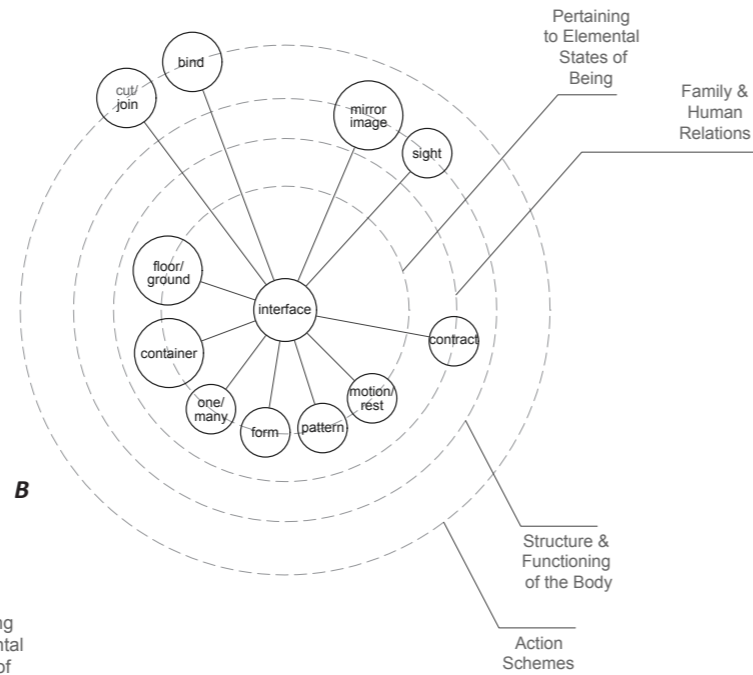
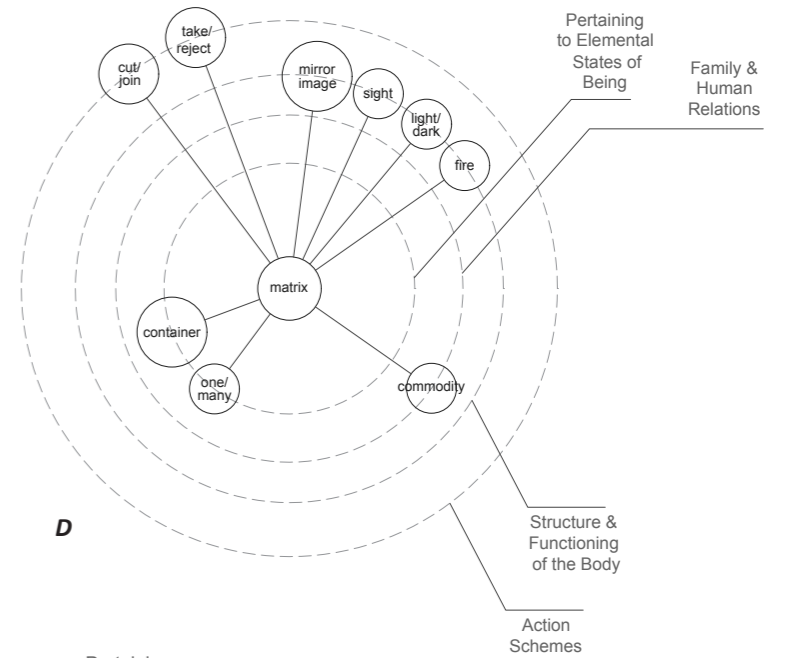
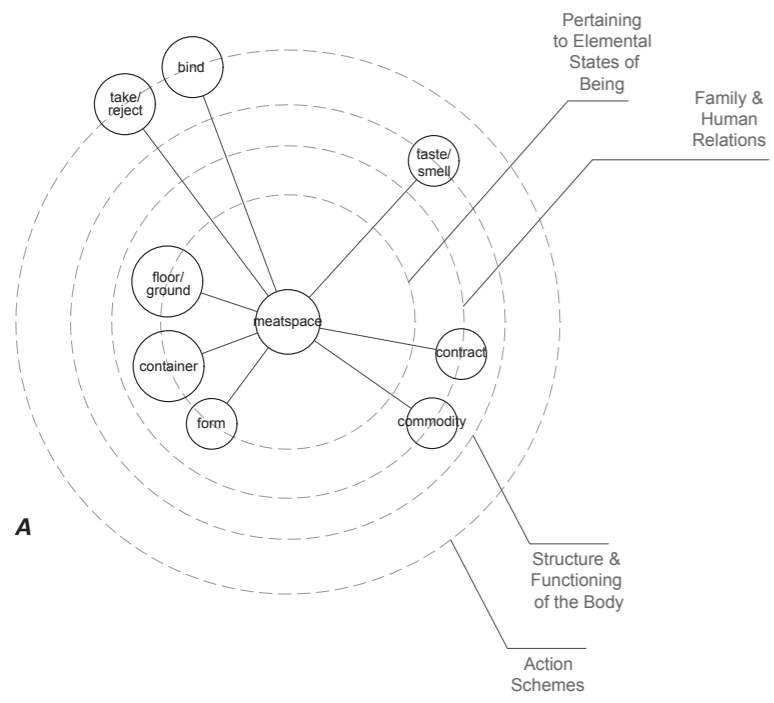
ΓΛΩΣΣΑ ≈ ΓΡΑΜΜΑΤΟΣΥΝΗ

Ο κυβερνοχώρος και κάθε του εκδοχή κινείται παράλληλα της ενσαρκωμένης πραγματικότητας, εξαρτώμενος από γλώσσα και κώδικα, η κατάκτηση των οποίων επιβεβαιώνει την μεταφορική διείσδυση εντός του. Καθώς όμως το σάρκιο σώμα δεν μπορεί να εισέλθει ολιστικά εντός των διάφορων ψηφιακών χώρων, καθιστά την αίσθηση της όρασης - στην οποία η σύγχρονη κυβερνοκουλτούρα βασίζεται - ως γνώση.³⁸⁴ Η γνώση αυτή μεταφράζει τους κώδικες σε αντίστοιχες αναπαραστάσεις, συνθέτοντας τη μεταφορά της *Γλώσσας (Language)* που αφορά την εγγραμματοσύνη της κυβερνοκουλτούρας, τη γνώση επί του τρόπου επικοινωνίας μεταξύ των netizens, τα

³⁸² A. R. Stone, ‘ Will the Real Body Please Stand Up?’, in M. Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge MA:MIT Press, 1991, σελ 81-118.

³⁸³ M. Benedikt, όπ. αν. σελ 2

³⁸⁴ K.Hillis, “Human.language.machine”, in H.J. Nast, S. Pile (ed), *Places through the body*. London: Routledge, 1998, σελ53.



Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors

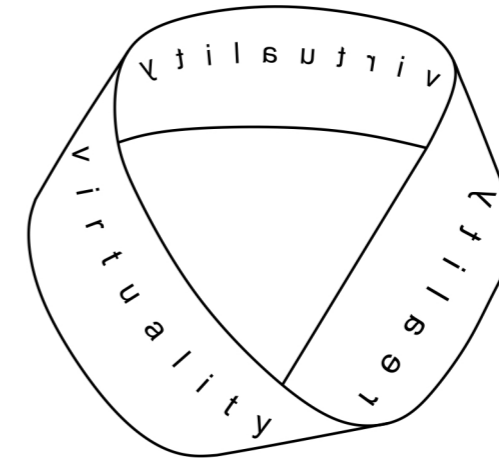
πρωτόκολλα των νέων διαπροσωπικών σχέσεων και των υπολογιστικών προγραμμάτων. Ο B. Lee Whorf χρησιμοποιεί τη γλώσσα ως μεταφορά για τα τελευταία, τονίζοντας πως ο άνθρωπος είναι πάντα δέσμιός της. Ο χαρακτήρας αυτός εξάρτησης τη συνδέει με τα σχήματα δράσης της δέσμευσης, της σύνδεσης ως σύστημα αποτελούμενο από σύμβολα τα οποία γίνονται αντιληπτά μέσα από μια διαδικασία συσχέτισής τους και των επισήμανσης και φανέρωσης καθώς η γλώσσα αποτελεί ανάπτυξη των συγκεκριμένων σχημάτων. Η δομή της συσχετίζει με τη μεταφορά του μοτίβου και του μηχανισμού, αποτελούμενη από σύμβολα οργανωμένα τακτικά, που διαδρούν μεταξύ τους, ενώ η λειτουργία της ως γλώσσα σχετίζεται με τη βασική λειτουργία του σώματος, την ομιλία. Αυτή η γλώσσα αποτελεί το εργαλείο για την κατάκτηση της ανώτερης επιθυμίας (Διάγραμμα *Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors - E.*).

MATRIX ≅ ΓΝΩΣΗ, ΛΟΓΟΣ ≅ ΕΠΙΘΥΜΙΑ/ΕΛΕΓΧΟΣ

Σε συνέχεια της μεταφοράς γραμματοσύνης/γλώσσας και μεταφοράς του μυαλού ως υπολογιστικού προγράμματος από τον Lakoff, η μνήμη αντιστοιχίζεται με βάση δεδομένων και αναδύεται η μεταφορά της *Γνώσης*³⁸⁵ ως το σύνολο των περιεχομένων εντός του συνολικού αυτού αρχείου. Ο μετασχηματισμός της μνήμης σε παλίμψηστο μέσω της σύνδεσής του με τον κυβερνοχώρο, ενσωματώνει το ατομικό αρχείο σε ένα ενιαίο, εξελισσόμενο μέσω της γνώσης ως ένα δίκτυο ενοποίησης κάθε υπαρκτής πληροφορίας, του matrix. Έτσι ενώ η πληροφορία αναφέρεται με τη μεταφορά του αρχείου, το δίκτυο όλων αυτών των αρχείων αποτελεί το matrix. Η ικανότητα κατανόησης και διαχείρισης του αχανούς περιεχομένου, ανάλυσης και συσχέτισής του, απαιτεί μια διεργασία υπολογιστική και συνεχώς εξελισσόμενη, λόγω της αέναης ανατροφοδότησης επεξεργασμένης πληροφορίας. Αυτή η ασταμάτητη διεργασία, αποτέλεσμα συνδυασμού της μεταφοράς γραμματοσύνης/γλώσσας και γνώσης/matrix ορίζεται εδώ ως η μεταφορά του Λόγου (Logos), με την έννοια της σοφίας ως δημιουργική δύναμη του σύμπαντος,³⁸⁶ ως δημιουργική διαχείριση ελέγχου. Η σοφία αποτελεί λέξη η οποία σημαίνει τον συνδυασμό των αρετών της εμπειρίας, της γνώσης και της ορθής κρίσης που παράγουν βαθιά πνευματικότητα.³⁸⁷ Ο έλεγχος, ενισχυμένος με αυτού του είδους τη σοφία αφορά όχι μόνο στην αρχιτεκτονική και οργάνωση του κυβερνοχώρου και των 'περιφερειακών' του, αλλά και στους παράγοντες τους σχετικούς με την επιτήρηση όπως σχολιάστηκε στην ενότητα των digital prochemics. Σκοπός της κατάκτησης του Λόγου αποτελεί η αναρρίχηση στην αλυσίδα της ύπαρξης, η υπέρβαση της δεδομένης θέσης και η κατάκτηση της ανώτερης. Από άποψη μεταφορικής ανάπτυξης, τόσο η γνώση όσο και η σοφία έχουν επεξηγηθεί στο παρελθόν έχοντας ως τομέα προέλευσης το ζεύγος ένα/πολλά. Στην περίπτωση της σοφίας αφορά την ολιστική αντίληψη κατά την οποία κάθε τί είναι μέρος σε ένα ενιαίο διαισθαντικό σύνολο, όχι απλά περιορισμένο στις αισθήσεις και τη λογική.³⁸⁸ Σχετιζόμενη με την έννοια του ελέγχου και αυτή η μεταφορά εμπεριέχει όλους τους σχετικούς προαναφερθέντες συνδέσμους. Οι οποίοι όμως ενισχύονται με τη συσχέτιση με τη μεταφορά του μοτίβου και συγκεκριμένα του Great Chain of Being, ως την αρχική διαταγή που δημιουργεί το σύμπαν. Ενώ με τη λογική ότι πρόκειται εν τέλει για την μεταφορά της υπέρτατης επιθυμίας, αφορά τη λογική της θεμελιώδους φαντασίωσης και συνδυάζεται με την έννοια της τύχης και της μοίρας ως ανάπτυξη του ζεύγους παρτίδα/μερίδιο (Διάγραμμα *Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors - F.*).

Η μεταφορά ένα/πολλά στην περίπτωση της γνώσης, αναφέρεται στην κατανόηση της σύνθεσης ενός συνόλου από μέρη, από δεδομένα, έννοιες και ιδέες στη διαμόρφωση της νόησης, ως το σύνολο των λειτουργιών του νου. Με τη λογική του matrix ως του υπέρτατου ολιστικού αρχείου, αυτή η μεταφορά συνδέεται με την θεμελιώδη του αποθηκευόμενου αγαθού και του δοχείου, και το σχήμα της λήψεως ή απόρριψης ως επιλογή αφομοίωσης ή όχι των περιεχομένων δεδομένων του. Ιστορικά, η γνώση έχει συσχετιστεί ως εκδοχή ανάπτυξης με τις μεγάλες μεταφορές των καθρέφτη ως την αναπαράσταση της πραγματικότητας με ισομορφικά νοητικά σχήματα, της φλόγας, του φωτός/σκότους και όρασης ως της διαφώτισης που η γνώση προσφέρει, επεξεργασμένη από τα σχήματα αποκοπής και ένωσης σε μια διεργασία ανάλυσής της σε κομμάτια³⁸⁹ (Διάγραμμα *Relationship between Cyber-Metaphors and Fundamental Metaphors - D.*) Είναι φανερό πως η μεταφορά της πληροφορίας ως γνώση εμπεριέχει θεμελιώδης μεταφορές που σχετίζονται με την κατασκευή του βιολογικού σώματος. Φαντάζει να είναι

δέσμια πρωτόγονων στοιχείων, ωστόσο, δεν πρέπει να νοσταλγείται πως η σωματική εικόνα αποτελούσε πάντα την σταθερά απέναντι σε οτιδήποτε άγνωστο. Και πως αυτές οι συγκεκριμένες θεμελιώδης μεταφορές, αναφέρονται στην αίσθηση της όρασης, τη κύρια αίσθηση η οποία χρησιμοποιείται κατά το ταξίδι στον κυβερνοχώρο. Ένα ακόμη ενδιαφέρον στοιχείο έχει να κάνει με την αίσθηση της όσφρησης³⁹⁰ και την μη σχέση αυτής με τη *Γνώση* ως μεταφορά της πληροφορίας. Η όσφρηση μπορεί να ενεργοποιήσει βαθύτερες αναμνήσεις από ότι οι αισθήσεις της όρασης ή της ακοής³⁹¹. Στη μεταφορά *γνώση-matrix*, οι αναμνήσεις δεν διαχωρίζονται από οποιοδήποτε άλλο είδος *γνώσης/πληροφορίας* καθώς το σύνολο των δεδομένων βρίσκεται συνεχώς παρόν στον Κυβερνοχώρο ως αναπαράσταση του matrix· ακόμη και όταν κάποιος δεν την αναζητά, αυτή βρίσκεται εκεί. Η φαντασίωση πλήρους ελέγχου και οικειοποίησης αυτής, ξεφεύγει από τις αρχές της εμπειρίας του meatspace,³⁹² δημιουργώντας κατάλληλο πρωτόκολλο για τη βεβήλωση μέσω άρνησης. Γίνεται κατανοητό πως η δημιουργία του κυβερνοχώρου αποτελεί κίνηση επιθυμίας προς εξάπλωση³⁹³ χωρική, αλλά και με βλέψεις προς σωματική, συνοδευόμενη και επηρεασμένη από την εξάπλωση των ηλεκτρονικών και ψηφιακών τεχνολογιών.



Reality VS Virtuality

³⁹⁰ "Sight was the last and most specialized sense to develop in man. Vision became more important and olfaction less essential."

Hall, E.T., *op.cit.*, σελ 40

³⁹¹ Στο ίδιο, σελ 43 .

³⁹² D. Bell, *όπ. αν.* σελ 20

³⁹³ Χαρακτηριστικό πολιτισμικό στοιχείο αυτής της ιδιαιτερότητας αποτελεί η ομώνυμη τριλογία (Sprawl) του W. Gibson (Neuromancer (1984), Count Zero (1986), Mona Liza Overdrive (1988)), η οποία αναφέρεται στην αστική επέκταση της ανατολικής πλευράς των Η.Π.Α. σε μία μεγαλόπολη αποτελούμενη από γεωδαιτικούς θόλους τεχνητού ουρανού και κλίματος. Ο συγγραφέας χρησιμοποιεί την έννοια της επέκτασης και ως συγγραφική τεχνική, συνδέοντας σκηνικά αυτής της τριλογίας με άλλες μικρές ιστορίες του (Johnny Mnemonic (1981), New Rose Hotel (1981), and Burning Chrome (1982)), δημιουργώντας κατά αυτόν τον τρόπο ένα ευρύ σύμπαν.

Σε ανάλογα βήματα κινείται και η δεύτερη τριλογία του, Bridge (Virtual Light (1993), Idoru, (1996), All Tomorrow's Parties (1999) (μέρος της αποτελεί και η μικρή ιστορία Skinner's Room (1990)) στην οποία η πρώην εγκαταλειμμένη γέφυρα του San Francisco μετατρέπεται σε μια συνεχώς επεκτεινόμενη παραγκούπολη. Για μια θεώρηση πάνω στην εφαρμογή κυβερνοπάνκ τακτικών της συγκεκριμένης τριλογίας Βλ., Ε. Μώρη, *όπ. αν.*

Και στις δύο τριλογίες, η εξάπλωση αφορά επίσης και την επέκταση του κυβερνοχώρου και των περιεχομένων του.

³⁸⁵ G. Lakoff, M. Johnson, *όπ. αν.* σελ 232.

³⁸⁶ Γ.Δ. Μπαμπινιώτης, *όπ. αν.*

³⁸⁷ Στο ίδιο

³⁸⁸ Schwarz, *όπ. αν.* σελ 224

³⁸⁹ Στο ίδιο, σελ 219

— 3.3. ΑΝΙΧΝΕΥΟΝΤΑΣ Μ'ΕΤΑ-ΥΠΑΡΞΕΙΣ —

*“We will not be free if we do not imagine freedom.”*³⁹⁴

Στον χωρικό προσδιορισμό της μεταφοράς πραγματικότητα/δυναμικότητα φαίνεται να επικρατεί η εμφάνιση του ζεύγους πληροφορία/αρχείο ως το προσφερόμενο αγαθό και της μεταφοράς της γνώσης/matrix, η πλήρης κατάκτηση της οποίας οδηγεί στον έλεγχο/λόγο. Η κατάκτηση της γνώσης φανερώνει την πλήρη μορφή του matrix απέναντι στον κάτοχό της. Γίνεται ένα με αυτή και απέναντι στην δυνατότητα ελέγχου της, τον Λόγο, δεν χρειάζεται κανένα είδος αναπαράστασης, κανένα ενδιάμεσο μεταξύ κυβερνοχώρου και matrix και άρα καμία διεπαφή μεταξύ κυβερνοχώρου και meatspace. Επομένως, επικαλείται η σαρκική αποδέσμευση, η οποία και ενισχύει την αλλαγή της γλώσσας που χρησιμοποιείται εντός του κυβερνοχώρου, καθώς η ανάπτυξη αυτής εξαρτάται από τον μηχανισμό της ιδιοδεκτικότητας,³⁹⁵ η οποία αρχίζει να τροποποιείται.

Άπειρο και σώμα

Η ιδέα της τοπολογικής οργάνωσης του απείρου οργανωμένου σε μορφή Mobius strip το συνδέει με τις ψυχικές διεργασίες ως κινητήρια δύναμη δημιουργίας. Το άπειρο αναδύει την ενόρμηση του έρωτα και του θανάτου, δύο αντιθετικών αλλά άρρηκτα συνδεδεμένων μοτίβων επιθυμίας, που, όπως είδαμε, αναπαρίστανται και αυτά μέσω του τοπολογικού σχήματος του Mobius. Ο έρωτας προσφέρει στα πράγματα την κατάλληλη μορφή πνοής και θέτει την τάξη, η οποία ωστόσο αποδιοργανώνεται καθώς κάθε τί επιστρέφει πάλι πίσω στο άπειρο.³⁹⁶ Με αυτή τη λογική ο βρόχος γένεσης και καταστροφής ορίζει και την εξέλιξη του σώματος, το οποίο δημιουργείται και καταστρέφεται για να αναδημιουργηθεί σε κάτι εκ νέου σχηματισμένο.

*“No objects, spaces, or bodies are sacred in themselves; any component can be interfaced with any other if the proper standard, the proper code, can be constructed for processing signals in a common language.”*³⁹⁷

Επανεξέταση Διεπαφής - ελεγχόμενη ή ελεγκτής

Σε ένα πρώτο επίπεδο - και με βάση την προσφορά των ψηφιακών τεχνολογιών στην καθημερινότητα του ατόμου και στις διαπροσωπικές του σχέσεις - το τεχνολογικό ψηφιακό εργαλείο μετατρέπεται σε προέκταση του ατόμου, διαχωρίζει το σώμα από την ύλη και το συνδέει με την ψηφιακή του ύπαρξη, τροποποιώντας τον εαυτό με θεολογικούς όρους, όπως ο Hookway εξηγεί τις σκέψεις του Agamben³⁹⁸ η διεπαφή μετατρέπεται σε ένα εργαλείο φανταστικής άσκησης ελέγχου του εαυτού, αλλά και ελέγχου επί των άλλων. Στην ουσία ωστόσο, ο έλεγχος ασκείται από το ίδιο το εργαλείο της διεπαφής. Αυτό το δεδομένο ‘ψιθυρίζει’ στον χρήστη να κινηθεί βεβηλωτικά απέναντι της διεπαφής. Να άρει την ανάγκη που κατέχει για αυτήν, κίνηση που απαιτεί την άρνηση και βεβήλωση των ορίων ενσώματου και μη εαυτού.

*“We are constantly losing things. [...] we lose them totally as we move forward in this increasingly mediated existence.”*³⁹⁹

Άρση ορίων

Την αρχή αυτής της κίνησης κάνει η ύπαρξη του cyborg, το οποίο διατρυπά⁴⁰⁰ την σαρκική του υπόσταση και την πληρεί με στοιχεία, διεπαφές κάθε είδους, για σύνδεση με τον εαυτό του κυβερνοχώρου. Ωστόσο, το παράδειγμα αυτό, συνδεδεμένο με τις μεγάλες μεταφορές του οργανισμού και του μηχανισμού καθιστά ολοφάνερη την αποτυχία πλήρους άρσης των ορίων· αυτά υπάρχουν ακόμη, ορισμένα από το εκάστοτε δοχείο που εμπεριέχει την οντότητα. Ο Levy αντιθέτως, χρησιμοποιεί την έννοια της φλόγας για να περιγράψει το σύγχρονο σώμα. Η περιγραφή του είναι μια μεταφορά η οποία κατορθώνει να δώσει μια αίσθηση της πιθανότητας πλήρους

βεβήλωσης των ορίων. Το σώμα δεν αποτελεί πλέον δοχείο, του αρνείται αυτός ο χαρακτηρισμός, αλλά μετουσιώνεται σε δύναμη που αναφέρεται στη ζωή την ίδια ως μορφή πνοής ή ενέργειας, που θέτει σε κίνηση την άυλη ύπαρξη. Από μικρή σπίθα μετατρέπεται σε πυρά ολόκληρη, καθώς επικοινωνεί με άλλες φλόγες, δημιουργώντας την εικόνα ενός δικτύου που στους κόμβους συνάντησης των τεμνόμενων μερών του, η φλόγα γίνεται όλο και πιο ισχυρή. Η ανάλυσή της ως μεγάλη μεταφορά την συσχετίζει με τις έννοιες του θείου και της γνώσης, προσφέροντάς της χαρακτήρα πνευματικό, σχετικό με τις μεταφορές της ισχύος και του φωτός. Η Μ. Wertheim χρησιμοποιεί με παρόμοιο ύφος την έννοια του υγρού για την περιγραφή των υπάρξεων εντός του διαδικτύου. Η διαφορά εδώ όμως έγκειται στον περιορισμό της μεταφορικής οντότητας, καθώς η μορφή του δεσμεύεται από τη μορφή του εκάστοτε δοχείου, σε αντίθεση με την συνεχώς αυτο-μεταβαλλόμενη φλόγα.

*“Αυτή η απέραντη δυστυχία του να μη μπορείς να μείνεις μόνος.”*⁴⁰¹

Με την μία ή την άλλη μεταφορά για την περιγραφή ή θεωρία του μετασχηματισμού του σώματος κατά την κίνησή του στην κλίμακα μεταξύ φυσικού και ψηφιακού, γίνεται συσχετισμός της με την έννοια του αχανούς και απείρου, του ατελούς και συνεχόμενα εξελισσόμενου αρχείου πληροφοριών του κυβερνοχώρου. Αυτό επιτυγχάνεται καθώς αντικαθιστά το ασυνείδητο του ανθρώπου, ενώνοντας το με κάθε άλλη συνδεδεμένη ψυχή, ανάγοντάς το σε μια ενιαία ολιστική ύπαρξη που σχετίζεται με την μεταφορά του ένα/πολλά. Το μεμονωμένο υποκείμενο οικειοποιείται τις υπόλοιπες ατομικότητες σε μια εναλλακτική διαδικασία ταύτισης. Η διατήρηση αυτής της σχέσης προϋποθέτει την απομάκρυνση των σωματικών αναγκών από τον διάλογο με τον κυβερνοχώρο . Μόνο μέσω της γνώσης των βασικών λειτουργιών του τυπικού σώματος, μόνον όταν θα έχει κατακτήσει αυτή τη γνώση, θα μπορεί να επιτύχει τον έλεγχο, η μεταφορά του οποίου αφορά την μεταφορά του λόγου, που συνδεδεμένη με τη μεταφορά της ομιλίας, μπορεί να ορίζει εντολές, να επιβάλλεται επί των άλλων σωματικών χαρακτηριστικών και λειτουργιών· μια κυβερνητική διαδικασία, που είναι αρκετή για την μετατροπή του κυβερνοχώρου ως βιότοπο ενός χιμαιρικού ⁴⁰² είδους οντότητας. Η χιμαιρική αντίληψη του σώματος ωστόσο, συνεχίζει να διακρίνεται από τον δεσμευτικό χαρακτήρα της φόρμας, ακόμη και αν αυτή κατορθώνει να συνδυάσει μεταξύ τους πολλά στοιχεία· αυτό οφείλεται στην σταθερά της εικόνας του σώματος εντός της ψυχής του ανθρώπου και την επιρροή που αυτή ασκεί στις εσωτερικές διεργασίες του ασυνείδητου.

Η αλλαγή που απαιτεί το σώμα είναι μια ανοδική κίνηση, όπως οι Lakoff και Johnson σημειώνουν για τη φυσική αιτιότητα και εξέλιξη των πραγμάτων.⁴⁰³ Έτσι, ξεκινάει να γίνεται η αναφορά στο υπερ-σώμα (hyperbody),⁴⁰⁴ μια έννοια που αν και εμπεριέχει τη λέξη σώμα, κατορθώνει να αποβάλλει τη μορφική της δέσμευση ενοποιώντας την με το πρόθεμα υπέρ-.⁴⁰⁵ Έννοια ωστόσο η οποία έχει χρησιμοποιηθεί και παρελθοντικά ως μηχανισμός συλλογικής μυθοπλασίας για την τροφοδότηση προσωπικών επιθυμιών, όπως η μετάληψη σώματος και αίματος για την ενσωμάτωση του καταναλωτή σε ένα συλλογικό σώμα-οντότητα, αχανές και χαρακτηριζόμενο από συνδέσμους παρά όρια. Μια τέτοια ύπαρξη, η οποία επιθυμεί την υπέρβαση των ορίων που χαρακτηρίζει τη μεταφορά Cyber Great Chain of Being στο πλαίσιο της κυβερνοκουλτούρας, μετασχηματίζεται στον ανάλογο κώδικα πληροφοριακού μοτίβου.⁴⁰⁶ Σαν ιδέα έχει ήδη ξεκινήσει με την κυβερνητική επιστήμη, ωστόσο, η Hayles δεν την συσχετίζει με αυτή· όπως και ο Lyotard τονίζει⁴⁰⁷, η θεωρία ταύτισης ή μετασχηματισμού ανθρώπου σε μηχανή δεν είναι ορθή καθώς η διαφορά τους έγκειται στην δυνατότητα αίσθησης του πόνου ως ανθρώπινο χαρακτηριστικό κατά τη διαδικασία της σκέψης. Γίνεται φανερό, πως οι ιδέες για τον μετασχηματισμό του σώματος μεταβάλλονται συνεχώς, εγκλωβισμένες σε έναν βρόχο αλλά διατηρούνται εντός του εννοιολογικού πλαισίου της οντότητας του μετα-ανθρώπου (posthuman). Αυτή η οντότητα, μέσω του λόγου μπορεί να ορίσει οτιδήποτε επιθυμεί, ακόμη και τον εαυτό του.

⁴⁰¹ Jean de La Bruyère

⁴⁰² D. Haraway, όπ. αν. σελ 149- 181

⁴⁰³ G. Lakoff, M. Johnson, όπ. αν. σελ 193

⁴⁰⁴ P. Lévy, **BECOMING VIRTUAL**, όπ. αν., σελ 40-41

⁴⁰⁵ hyper- = over, above

υπερ- = πάνω από, πέρα, υπερβολικά, πάνω από το κανονικό.

⁴⁰⁶ K. Hayles, How we became Posthuman, όπ. αν.

⁴⁰⁷ Stuart Sim, όπ. αν. σελ 104-106

³⁹⁴ U. K. Le Guin, **The Wave in the Mind: Talks and Essays on the Writer, the Reader, and the Imagination**. Boston: Shambhala Publications, 2004, pg 175.

³⁹⁵ Rosenfield (όπως αναφέρεται στο R.L. Schwarz, σελ 37)

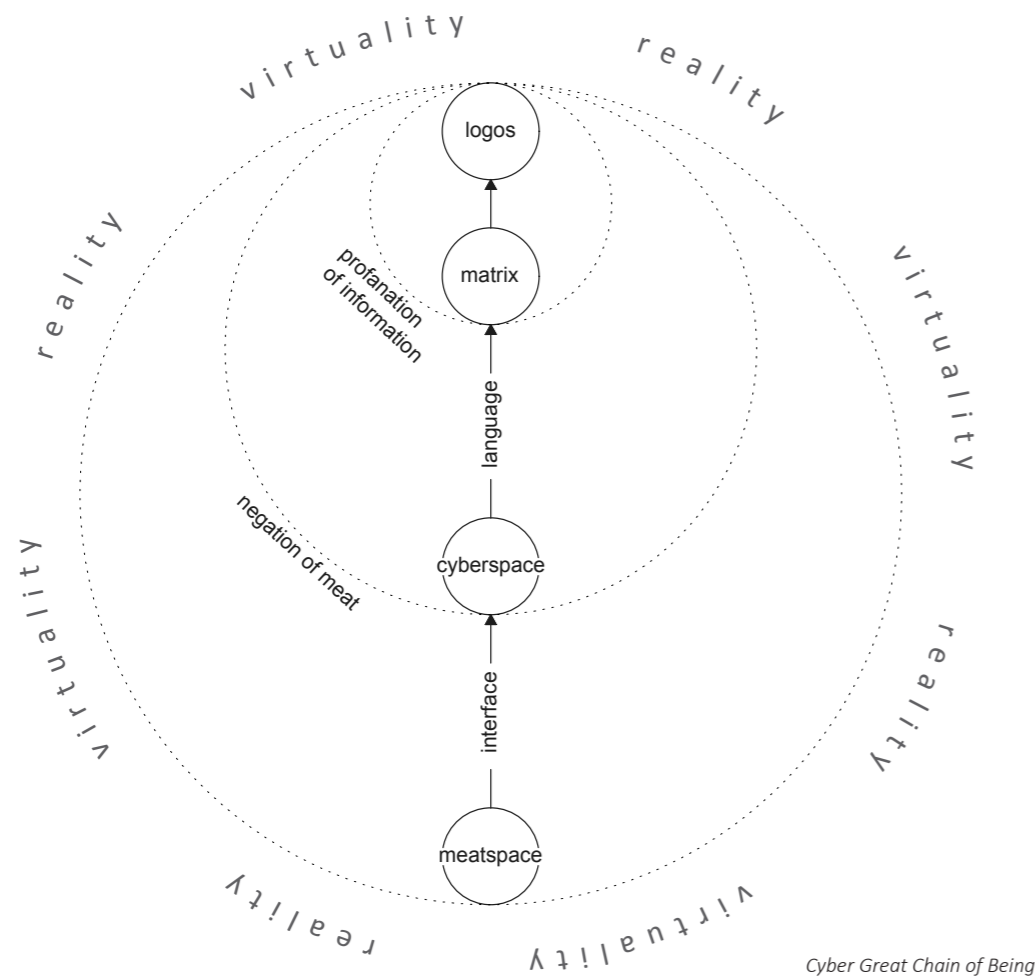
³⁹⁶ R.L. Schwarz, όπ. αν. σελ 55

³⁹⁷ D. Haraway, όπ. αν. σελ. 149-181.

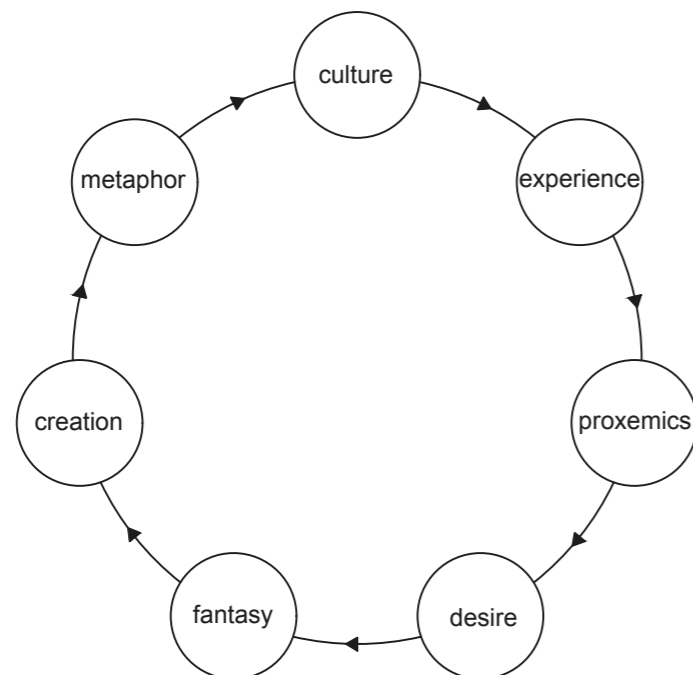
³⁹⁸ B. Hookway, όπ. αν. σελ 29

³⁹⁹ W. Gibson (όπως αναφέρεται στο M. Harrison, **Visions of Heaven and Hell**, London: Channel 4 Publications, 1995, p. 21.

⁴⁰⁰ P.L. Wilson, 'Boundary violations', in S. Aronowitz, B. Martinsons and M. Menser (eds), **Technoscience and Cyberculture**, London and New York: Routledge, 1996, p. 227



Cyber Great Chain of Being



Reality Loop

ΕΞΟΔΟΣ / ΑΝΑΔΡΑΣΗ

" [...] the object of desire [...] exists, it has existed for all of time, and will continue eternally. It has held the attention of all mystics and witches and hackers of all time."⁴⁰⁸

Οι μεταφορές συγκροτούνται από τη δημιουργική έκφραση των επιθυμιών. Οι επιθυμίες αποτελούν κοινωνικό προϊόν,⁴⁰⁹ άρα και αναλόγως προϊόν της εκάστοτε κουλτούρας. Επαγωγικά, προκύπτει πως κάθε κουλτούρα διαθέτει τις δικές τις αντίστοιχες μεταφορές. Επίσης, κάθε κουλτούρα πλάθεται με βάση τους όρους της φύσης, αλλά παράλληλα μετασχηματίζει τα όριά της.⁴¹⁰ το παρελθόν και το μέλλον μετατρέπουν την ιστορία σε μια αφηγηματική ροή πολλών διακλαδώσεων, οι οποίες επικαλούνται η μία την άλλη σε μια συνεχή συναλλαγή. Μέσω αυτής της συλλογιστικής παρουσιάστηκε και η Κυβερνοκουλτούρα να επηρεάζεται από την εξέλιξη, αλλά και να συντελεί σε αυτήν, αναπτύσσοντας τις δικές της μεταφορές, οι οποίες με τη σειρά τους, καλούν στη δημιουργία νέων σεναρίων και κατ' επέκταση νέας ανάπτυξής τους.

Η μελέτη της κυβερνοκουλτούρας εντάσσει τις επεξεργαζόμενες έννοιες στο συγκεκριμένο της πλαίσιο. Η επιλογή ενός πλαισίου διευκολύνει αλλά και επηρεάζει καίρια τον τρόπο αντίληψης και ερμηνείας των πραγμάτων, τα οποία με τη σειρά τους τον επηρεάζουν αναλόγως, μέσα από τις σχέσεις και τα δίκτυα ερμηνειών που σχηματίζουν μεταξύ τους.⁴¹¹ Η ερμηνεία γίνεται με την παρατήρηση να λαμβάνει χώρα εντός του πλαισίου, αλλά με τη λογική επεξεργασίας εννοιών, όπως η κουλτούρα ή η εμπειρία, που επίσης επανεμφανίζονται εντός άλλων πλαισίων. Η ερμηνεία των διάφορων εδώ επανεμφανιζόμενων εννοιών έγινε έχοντας σταθερό το πλαίσιο τους, την κυβερνοκουλτούρα, αλλά η ανά διαστήματα αναφορά σε στοιχεία που εμφανίζονται σε σημεία τομής περισσότερων πλαισίων - όπως η αναφορά στη λογοτεχνική δημιουργία παλαιότερης της παραγόμενης εντός της κυβερνοκουλτούρας - διανοίγει σπές στα όριά του, που αποτελούν ευκαιρία για περαιτέρω ερμηνείες, νέα δεδομένα στην είσοδο του βρόχου διαμόρφωσης της πραγματικότητας. Το πλαίσιο εν ολίγοις, αποτελεί το πεδίο δράσης ενός βρόχου - της κυβερνοκουλτούρας στην προκειμένη περίπτωση - ο οποίος, ενισχυόμενος από τη λογική του επικαθορισμού και των εννοιολογικών δικτύων που συνθέτει, επηρεάζει και άλλα πλαίσια.⁴¹² Μια τέτοια ανάδραση σε άλλα πλαίσια-βρόχους αποτελεί για παράδειγμα τη σημασία του φύλου στην ιστορία της Ε.Φ. ή στην εξέλιξη της ροής των γεγονότων.

Σε κάθε βρόχο σύνθεσης της πραγματικότητας, αλλάζουν οι έννοιες που χρησιμοποιούνται για την εκδήλωση προκατασκευασμένων σχημάτων. Εκείνο που τροποποιείται είναι το σημαινόμενο και όχι το σημαίνον. Για τον Lacan, το προϋπάρχον είναι μια τάξη καθαρών σημείων στην οποία τα σημαίνοντα από τα οποία αποτελείται η γλώσσα, προϋπάρχουν των σημαινόμενων,⁴¹³ και η ύπαρξη οποιουδήποτε στοιχείου του σύμπαντος είναι παραγωγή της συνείδησης του υποκειμένου. Στη συγκεκριμένη έρευνα, γλώσσα αποτελεί η μεταφορά του σχετικού με την κυβερνοκουλτούρα εγγραμμτισμού, ως διαχείριση της εμπειρίας του κυβερνοχώρου. Ωστόσο, είδαμε πως οι μεταφορές αλλάζουν εκφορά, διατηρώντας το σημείο αναφοράς τους, τις αρχετυπικές επιθυμίες και εμπειρίες στις οποίες έχουν βασιστεί. Ενώ επίσης αυτές διαδραματίζουν ρόλο και στη σύνθεση της εκάστοτε πραγματικότητας. Και καθώς οι μεταφορές είναι ένα διαπολιτισμικό στοιχείο, τότε η γλώσσα αποτελεί το μέσο διατύπωσης και η πραγματικότητα αποτελεί τη δημιουργία από τη σχέση σημαινόντων και σημαινόμενων.

Εντός αυτού του πλαισίου, η εικόνα του σώματος και η σχέση του με τον χώρο αποτέλεσε οδηγό για τους νοητικούς τοπολογικούς μετασχηματισμούς της συγκεκριμένης μελέτης, για τη γένεση και διαμόρφωση ιδεών, συσχέτισης εννοιών και συμπερασμάτων. Μπορεί η περιγραφή των τεχνολογικών επιτευγμάτων που χαρακτήρισαν το Κυβερνοπάνκ να ήταν πιο φαντασμαγορική από τα σύγχρονα δεδομένα, κατόρθωσε ωστόσο, ως κίνημα, να αποτελέσει έναν παράγοντα στην εξέλιξη, όχι μόνο της επιστήμης και της τεχνολογίας, αλλά κάθε

⁴⁰⁸ M. Wertheim, όπ. αν. σελ 253

⁴⁰⁹ D. Evans, όπ. αν. σελ. 39

⁴¹⁰ H.J. Nast, S. Pile, όπ. αν. σελ 44.

⁴¹¹ Γ. Παρμενίδης και Ι. Μάρη στις σημειώσεις του μαθήματος **Η αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας**

Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική

⁴¹² Althusser, L., "Contradiction and Overdetermination" in *For Marx*, 114

Στο συγκεκριμένο άρθρο ο Althusser παίρνει την ψυχαναλυτική έννοια του επικαθορισμού από το πλαίσιο της ψυχανάλυσης και το εντάσσει στο πλαίσιο της πολιτικής, αναδεικνύοντας παράλληλα την λογική σύνδεσης και επηρεασμού πολλών διαστάσεων μιας κοινωνίας.

⁴¹³ D. Evans, όπ. αν. σελ. 186

τομέα της πραγματικότητας· η αναπαράσταση του κυβερνοπάνκ κυβερνοχώρου, ως “το πιο δελεαστικό στάδιο έκφρασης των μυθικών πραγματικοτήτων,”⁴¹⁴ αποδεικνύει πως η τελεστικότητα κάθε κουλτούρας προαπαιτεί την ύπαρξή της εντός ιστοριών, την επαύξησή της μέσω τελετουργιών και την ταύτισή της με κάτι το φανταστικό και μαγικό. Σε αυτό το ταξίδι η πολιτισμική αλλαγή είναι βέβαιη και ένδειξη της αποτελεί ο μετασχηματισμός του χώρου, στοιχείο που “καθόλη την ανθρώπινη ιστορία [...] αντικατοπτρίζει την κουλτούρα.”⁴¹⁵

Η δημιουργική έκφραση του κινήματος κυβερνοπάνκ χρησιμοποίησε ιδέες και θεωρίες υπό ανάπτυξη για να συνθέσει προφητείες για το μέλλον. Από αυτά τα σενάρια εμπνεύστηκε η καθημερινότητα και η επιστήμη, προκαλώντας σχέση αλληλοεπηρεασμού μεταξύ αιτίου και αποτελέσματος. Αυτή η διεργασία που εξισορροπεί φαντασία και τεχνολογία, αποτελεί σύμφωνα με τον Nick Land την έννοια hyperstition, έναν βρόχο θετικής ανάδρασης που εντάσσει την κουλτούρα ως παράγοντα στην εξέλιξή του και αποτελεί ένα είδος πειραματικής επιστήμης που στόχο έχει την υλοποίηση προφητειών, και άρα την ανάδειξη ανάλογων πραγματικοτήτων.⁴¹⁶ Σύμφωνα με τον ίδιο, ο κυβερνοχώρος του Gibson αποτέλεσε μια τέτοια είσοδο δεδομένου στον βρόχο φαντασίας και τεχνολογίας· τόσο αυτή όσο και η χωρική έκφραση του meatspace στην μεταφορά του Cyber Great Chain of Being στο πλαίσιο της κυβερνοκουλτούρας, καθίσταται ως αληθινές αφότου οι ίδιες και οι επιρροές τους στην ιστορική εξέλιξη, αποτελούν προϊόν κατασκευής άλλων κόμβων της πραγματικότητας, της κουλτούρας, της εμπειρίας, της γνώσης της μεταφοράς.

Το σύνολο των δεδομένων από την ανάπτυξη της κυβερνοκουλτούρας, ως απόρροια σύνθεσης του κυβερνοπάνκ κινήματος και των ψηφιακών τεχνολογιών, εισάγεται στην καθημερινότητα του ανθρώπου με τη μορφή νέων εμπειριών και συσχετισμού μεταξύ σώματος χώρου και τεχνολογίας. Ο απόηχος των προφητικών σεναρίων του κυβερνοπάνκ κινήματος για ένσταση απέναντι στην καταπίεση και το άγλος διαμορφώνει το πεδίο για ανάλογες τεχνολογικές, πολιτισμικές και κοινωνικές προσπάθειες αντιμετώπισής αυτών. Η μεταφορά μετατρέπεται σε μια μορφή λεκτικής απόδοσης του φαντασιακού μοτίβου υποκείμενο - ρήμα - αντικείμενο. Το αντικείμενο ως επιθυμία αποκτά τη μορφή άρσης του χαρακτήρα του γνωστού σώματος. Τα βασικά μοτίβα μεταφορών διατηρούνται, αναφερόμενα με άλλα ονόματα και σχήματα ώστε να ανταποκρίνονται στις συνθήκες της εποχής και της κουλτούρας. Η σχέση των κυβερνομεταφορών και των prochemics διακρίνεται από μια απόκλιση. Η χρήση αισθητηριακών μεταφορών στην ανάπτυξη εκείνων της κυβερνοκουλτούρας καθίσταται αισθητά μειωμένη, χωρίς ωστόσο να επιτυγχάνεται η πλήρης εξάλειψή τους. Αυτό γίνεται φανερό και στην σύγχρονη προσπάθεια ένταξης άλλων αισθήσεων σε εικονικές πραγματικότητες, πέραν της όρασης και της ακοής. Κάτι τέτοιο, αντιπαραβαλλόμενο με την τάση για άρνηση ορίων, ως τακτική εναντίωσης επί της καταπίεσης και του άγλους δημιουργεί το παράδοξο στα σενάρια uploading. Παρά την σάρκινη διαφυγή που το uploading της συνείδησης στον κυβερνοχώρο υπόσχεται, το απαλλαγμένο από το σώμα υποκείμενο καταλήγει κάτοικος ενός κόσμου, ο οποίος παρότι άυλος, παραμένει δέσμιος της ύλης. Η ύλη αυτή αφορά τους υλικά τεχνασμένους servers, τους ‘πυλώνες’ στους οποίους στηρίζεται το δίκτυο, την υποδομή του. Η αντίφαση αυτή αποτελεί πιθανό εξαγόμενο προϊόν του βρόχου, το οποίο καλείται να αναδράσει τόσο με το περιβάλλον όσο και με το ίδιο του τον εαυτό, δημιουργώντας νέες ιδέες, θεωρίες και ερεθίσματα για δημιουργία.

Έξοδος

“[...] fantasy [...] functions as a way to explore reality. [...] the real world is sufficiently strange that we need the tools of science fiction to try to figure it out.”⁴¹⁷

⁴¹⁴ D. Bell, όπ. αν. σελ 18.

⁴¹⁵ J.A.McArthur, όπ.αν., σελ 138-139

⁴¹⁶ R. Burrows, “Urban Futures and The Dark Enlightenment: A Brief Guide for the Perplexed”. In: Keith Jacobs and Jeff Malpas, (ed.) *Towards a Philosophy of the City: Interdisciplinary and Transcultural Perspectives*. London: Rowman and Littlefield, 2018, pg 9

⁴¹⁷ T.G. Rapatzikou, *Gothic Motifs in the Fiction of William Gibson*. Amsterdam: Rodopi, 2004, pg 218

Ανάδραση

...

Τοπολογία = η επιστήμη που μελετά τη σχέση τού χώρου (τοπολογικός χώρος) και ιδ. των στοιχείων των αντικειμένων τα οποία μένουν αναλλοίωτα, ακόμη και όταν τα σχήματα παραμορφώνονται. Τεντώνονται, σχίζονται κ.λπ. με τη μαθηματική ανάλυση.⁴¹⁸

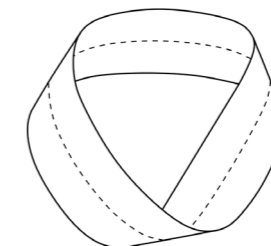
Τοπολογία είναι η μελέτη των τοπολογικών ιδιοτήτων γεωμετρικών σχημάτων και στερεών σωμάτων. Οι παραμορφώσεις στις οποίες υποβάλλονται τα σχήματα τοπολογικά, δεν αφορούν αλλαγές όπως η κοπή ή η ένωση.

Τοπολογική ορίζεται η κάθε **ιδιότητα** που φέρει ένα γεωμετρικό σχήμα, η οποία παραμένει αναλλοίωτη κατά τον τοπολογικό μετασχηματισμό του συγκεκριμένου σχήματος. Παράδειγμα αποτελεί η διάσταση ανάλογα με την οποία ένα σχήμα μπορεί να χαρακτηριστεί ως γραμμή ή ως επιφάνεια.

Ο όρος **τοπολογικός μετασχηματισμός** αναφέρεται στη συνεχή παραμόρφωση κατά την οποία ένα γεωμετρικό σχήμα μετατρέπεται σε ένα άλλο, με αμφιμονοσήμαντο και ισομορφικό χαρακτήρα. Η αμφιμονοσήμαντη σχέση αφορά στην ένα προς ένα αντιστοίχιση των στοιχείων του πρώτου σχήματος με τα στοιχεία του δεύτερου και αντιστρόφως⁴¹⁹. Η έννοια της ισομορφίας αναφέρεται στη συνεχή συσχέτιση των αντιστοιχούμενων στοιχείων των δύο σωμάτων, έτσι ώστε η μεταβολή στο ένα να είναι αντίστοιχη μεταβολή και στο άλλο, δημιουργώντας ομοιομορφία.

Η εικόνα αυτή μπορεί να γίνει κατανοητή, σκεπτόμενοι ένα κομμάτι πλαστελίνη. Δίχως αφαίρεση ή πρόσθεση υλικού, κόψιμο κομματιών ή άνοιγμα τρυπών, η πλαστελίνη μπορεί να πάρει διάφορες μορφές πλάθοντάς την· μια σφαίρα να γίνει κύβος, μια επιφάνεια όπως ο τόρος να γίνει κούπα με χερούλι, αλλά όχι μια σφαίρα να γίνει τόρος κ.ο.κ.

— MOEBIUS STRIP —



Το Möbius strip (ή Moebius strip, ελ. Μπφ. λωρίδα του Μέμπιους) είναι μια δισδιάστατη μορφή, της οποίας η αναδίπλωση και συστρόφη της προσδίδει τρισδιάστατα χαρακτηριστικά.⁴²⁰ Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι μεν αληθινά και αντιληπτά καθώς βιώνονται, αλλά δεν ορίζουν την μορφή του σχήματος, καθώς του προσθέτουν απλώς μια επιπλέον ιδιότητα.⁴²¹ Το Möbius strip σχηματίζεται από μια συστραμμένη ορθογώνια επιφάνεια, της οποίας τα άκρα ενώνονται μεταξύ τους. Το αποτέλεσμα ενωποιεί τις δύο όψεις της επιφάνειας σε μία συνεχή· οι δύο πλευρές της επιφάνειας γίνονται διακριτές σε κάθε σημείο της, αλλά όταν διασχίζεται η νέα μορφή - νοητικά ή με το πέρασμα του δακτύλου ή ενός στυλό - γίνεται αντιληπτή ως μία και μόνο συνεχή. Πρόκειται για έναν ιδιαίτερο τρόπο ανατροπής της συνήθους αντίληψης και αναπαράστασης του Ευκλείδειου χώρου.⁴²² Το Möbius strip χρησιμοποιείται σε διάφορους τομείς για την περιγραφή δυαδικών αντιθέσεων, όπως υποκειμενικό/αντικειμενικό, αγάπη/μίσος, σημαίνον/σημαινόμενο, αλήθεια/εμφάνιση, μέσα/έξω και αναλόγως η μετάβαση και άρα σχέση μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου χώρου, προσωπικού και κοινόχρηστου, εδαφικότητας και χάρτη.

⁴¹⁸ Γ. Μπαμπινιώτης, όπ. αν.

⁴¹⁹ Στο ίδιο

⁴²⁰ B. Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. USA: Duke University Press, 2002

⁴²¹ Στο ίδιο,

⁴²² D. Evans, όπ. αν.

FUNDAMENTAL METAPHORS			
Structure And Functioning Of The Body	Main	Breath	<p>Characteristics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refined substance • felt but not seen • residing in another material body, imbuing it with special qualities. • Life for organisms. • Essence for inanimate objects. • A life giving agency that when it leaves the body, death occurs. • The differentiae most important in humans. <p>Etymology</p> <ul style="list-style-type: none"> • Breath of life • Bible / genesis • Yin+Yang • Taoism in Han dynasty
		Mirror Image	<p>Characteristics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Given an entity, a second entity is a mirror image of the first if it is isomorphic. • Isomorphic = sufficiently similar in structure so that it would pass as a likeness. • Primitive people still attribute magical potency to effigies and other likenesses. <p>Etymology</p> <ul style="list-style-type: none"> • Like + as • Particles of speech that introduce comparisons. • Are at the very foundations of metaphoric thought. • The Mirror Image is implicit and ubiquitous in rational discourse.
	Secondary	Hot/ Cold	<ul style="list-style-type: none"> • Immediate sensations. • Symbolic roles. • Primitive deployment
		Fire	<ul style="list-style-type: none"> • Heat and light, identified with the sun as a source of life. • Worship of the sun established the divine character of fire. • Fire identified with the sun god. • Fire assumed rich symbolic value, differing from place to place and time to time, but divinity usually played a role in the symbolism.
		Light/ Dark	<ul style="list-style-type: none"> • Metaphorically they carry emotional connotations since back to the primitive state wherein darkness hid the enemies of man and light dispelled that threat. <p>Etymology</p> <ul style="list-style-type: none"> • Words relating to knowledge (in)directly invoke. Light → • enlightenment, illumination, throw light upon, to see (to understand), etc.
		Right/ Left	<ul style="list-style-type: none"> • Polarity for valuative conceptualization. <p>Etymology</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sinister. • Right denotes straight. • Right (proper or correct) path. • Upright person = good one. • Left-handed compliment. • Crooked (not straight). • Not right in the head.
		Sight	<ul style="list-style-type: none"> • Sight = clearest mode of perception. <p>Etymology</p> <ul style="list-style-type: none"> • Use of visual terminology to describe various aspects or forms of mentation. • Intuit (understand or work out by instinct) - to look into, foresee, scrutinize, illuminate - so that it may be seen, spotlight, highlight, cast an eye on, and many many many more.

Deployment	Associated metaphors	Topological Transformations
<ul style="list-style-type: none"> • Spirit • Essence • Entelechy • Final cause • Change • Disease • Power • Energy • Ether • Weltgeist • Zeitgeist • Vitalism • Elan Vital 	<ul style="list-style-type: none"> • Parent • Fire • First Position 	<ul style="list-style-type: none"> •
<ul style="list-style-type: none"> • In deployment, this metaphor has had a deep and lasting influence on human thought both Eastern and Western. • It has engendered the ubiquitous mode of thinking in terms of correspondence which is a generalization from isomorphism. • Correspondence became ingrained in human thought in the matching phase predating counting in the evolution of number systems; and possibly even earlier. • Ideal Form - Platonic inversion wherein the real reflects the ideal. • Thought - mental images reflect real objects. • Perception - formation of mental likeness to an objective correlate. • Knowledge - intellectual schemes isomorphic to aspects of reality. • Truth - correspondence theory of truth • principles of astrology, numerology, other superstitious forms of divination that seek correspondences between select data and future events • as a mode of thought correspondence is at the heart of most explanation: statements that mirror actual states of affairs, equations that mirror empirical measurements of phenomena, myths that present personified schemes of causation etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sight • Light/Dark • Form • Mechanism • Pattern • Organism • Bind • One/Many 	<ul style="list-style-type: none"> • Congruence is a major rational test for identity, similarity, explanatory relationship, other conditions determined by isomorphism.
	<ul style="list-style-type: none"> • Fire 	
<ul style="list-style-type: none"> • Life Force - from warmth of living being vs coldness of corpse. • Divinity - halos, the Burning Bush, stars, sun. • Knowledge / Enlightenment - source of light to dispel darkness, enabling one to see. 		
<ul style="list-style-type: none"> • Divinity - earliest in association with the worship of the sun. • Knowledge - light enables us to see. • Sin - darkness hides what should not be seen. • Evil - as above, harking to the notion that evildoers work by night. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fire + Sight • Form + Pattern 	
<ul style="list-style-type: none"> • Good/Evil - see etymology. • Right/Wrong 	<ul style="list-style-type: none"> • Light/Dark 	
<ul style="list-style-type: none"> • Various modes of mentation are metaphorized as sights. • Perception • Knowledge • Prophecy • Prudence 	<ul style="list-style-type: none"> • Light/Dark • Form • Pattern 	

Family And Human Relations	Secondary	Strength/ Ability	<ul style="list-style-type: none"> Capacity to perform certain acts. Capacity = abstracted and reified, in myths personified, then subsequently depersonalized into properties, agencies etc. With this origin through reification, the metaphorized concepts tend to be problematic in being in themselves not explanatory and yet so primitive in origin that they are irreducible to more elemental terms. 	
		Taste/ Smell	<ul style="list-style-type: none"> Immediacy and subjectivity. Quite opposite to Sight. 	<ul style="list-style-type: none"> Used to express positive versus negative evaluations.
		Word/ Speech	<ul style="list-style-type: none"> Harking back to the stage of nominal realism, of magical efficacy. 	<ul style="list-style-type: none">
	Commodity	<ul style="list-style-type: none"> Something that can be bought through money, effort, mediums of exchange. Saved up and stored. 	<ul style="list-style-type: none"> 	
	Contract	<ul style="list-style-type: none"> Written or verbal agreement. Tacit understanding between two parties stipulating that the first shall perform certain actions for the other party. 	<ul style="list-style-type: none"> 	
	Debt/ Payment	<ul style="list-style-type: none"> Primitive (not subject to periodic revision). Debt = something owed to someone to fulfill an agreement, a contract, an exchange, or retribution. Payment = satisfaction of the debt. Usually both sides of the debt/payment transaction are considered in deployment. It is necessary to prescribe why the debt/payment concept is owed, to whom or to what, and what the consequences of not paying. 	<ul style="list-style-type: none"> Archaic expressions → words denoting duty, obligation, necessity (should, ought) → root meanings of debt in Germanic and Romance languages. 	
	Parent	<ul style="list-style-type: none"> Parent is the figure of unquestioned authority, assuming the familial structure as a defining basis. Later doubting of the parent in the natural life sequence is construed in deployment as reprehensible. From infantile roots there is a side of the Parent not fathomable, that side whose motives the child cannot understand. The parent = doer, creator, disciplinarian, teacher, all roles in one - posthumans become the parent of their own selves 	<ul style="list-style-type: none"> 	
First Position	<ul style="list-style-type: none"> First in order. Having earliest claims. 	<ul style="list-style-type: none"> Denote first or before carry connotations of primacy in importance to the root to which they may be affixed. Designate the highest value. 		
Lot/ Share	<ul style="list-style-type: none"> That which befalls one as a result of drawing a lot, divine intervention, destiny, heritage, effort, agreement, etc 	<ul style="list-style-type: none"> The metaphor is planted firmly in common thought by expressions like one's lot, share, fate, destiny, luck, cross to bear etc. (The metaphor) ..brings a certain resolution to issues by resting them on the firm foundation of a consensual metaphor complex. Eg Lot/share coupled with Pattern in its deployment as divine plan Latin fari (= to speak) - fate → designating that which is spoken or decreed by the gods a decreed destiny may depend on secular authority. 		

<ul style="list-style-type: none"> Causality Change or Becoming Energy Force Power Work Value 	<ul style="list-style-type: none"> Breath 	<ul style="list-style-type: none"> Force employed as a ghost to move something from place to place in real or fictive space.
<ul style="list-style-type: none"> Essence - as flavor Rasa - Indian equivalent of Essence poles of bipolar evaluations 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> Disease Fate 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> Time Freedom Love Power Energy Disease Freud's libido cannibalism 	<ul style="list-style-type: none"> Breath 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> Involves determining how the contract was established, the motives it serves, its terms, its form, the redress for breaking it. Law Duty Social Contract (Rousseau) Society - a network of implicit contracts Sin - breaking the consensual contract of moral law 	<ul style="list-style-type: none"> Lot/Share Bind 	<ul style="list-style-type: none"> Thinking in terms of Contract may entail conjuring connections, which may be imagined liable to being Cut and Separated. Man separates himself from his God when he breaks the holy covenants.
<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Contract Lot/Share 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> In deployment, the Parent can be narrowed to any one of the original roles, and can be depersonalized to varying degrees. God Causality - depersonalized doer. Fate - that which dictates the course of our lives. Law - Parent formulated into behavioral strictures, also law as court. Nature - Mother Nature. 	<ul style="list-style-type: none"> First Position Strength/Ability One/Many 	<ul style="list-style-type: none">
<ul style="list-style-type: none"> It is frequently necessary to establish the primacy of one thing over another, especially in a historical or evolutionary sequence - including causal arguments. Earliest paradigm = privileged status of the firstborn. Element - primary constituents of matter. Principle - first rule by which a thing operates. Value - often stated in terms of primacy - eg A-1, topnotch. 	<ul style="list-style-type: none"> Parent One/Many 	<ul style="list-style-type: none"> First in sequence has a primacy of value or significance even in a topological construction. Importance may be graded by spatial or temporal order.
<ul style="list-style-type: none"> Disease Fate Right - legal Fate + Disease, calamities + fortunes often construed as one's lot as determined by birth, prior actions, or divine providence. Lot/Share metaphor used for social catastrophe and triumph, metaphor common to historiography. Apt to be invoked, whenever the Pattern metaphor is used to explain broad issues, for every outstanding event must be made to accord with the overall plan of things. 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">

Pertaining To Elemental States Of Being	Main	Container	<ul style="list-style-type: none"> Partially or completely closed configuration the boundaries of which hold that which is within them apart from the exterior space. Interface of the boundary 	<ul style="list-style-type: none"> inside-outside topology hides in prefixes (plural of prefix = πρόθεμα) such as em-, en-, in-, im-, il-, ir-, ab-, ap-, apo-, de-, dis-, e-, ec-, ex-, for in out- for out ento-, eso-, indi-, int-, intro-, intra for within ecto-, ep-, epi-, ex-, exo-, exter-, extra-, for outside.
		Floor/Ground	<ul style="list-style-type: none"> That upon which everything else rests. Similarities with First Position denotes a primacy in holding things in place. Establishes a point of departure in explanation. Attributes special meaning to this starting point. 	<ul style="list-style-type: none">
	Secondary	Form	<ul style="list-style-type: none"> We take the form of something to mean essentially the visual outline, or the configuration of the boundary. Synonymous with shape . The metaphoric problem is to define its parameters . 	<ul style="list-style-type: none">
		Mechanism	<ul style="list-style-type: none"> A system of parts that interact to perform a certain function. Each part is clearly discernible and in principle the interaction of the parts can fully be elucidated. Deployed to cover functional entities that are believed to be explainable to the last detail. 	<ul style="list-style-type: none">
		One/Many	<ul style="list-style-type: none"> Conditioned by the primitive attachment to initial mental images, most early thought has changed as a moving away from an initial state. Perfection is attributed to the initial state, the true nature of a thing, which becomes identified with wholeness. Aging is perceived as a kind of falling apart. Time fragments the One, the perfect whole, into the Many (see Upanishads). Creation myths where the universe was formed from various parts of the Creator. In deployment → two-way relation between the One as perfect to the imperfect Many explanation may move either from the One to the Many, Many to the One → a moving back to perfection. 	<ul style="list-style-type: none">
		Organism	<ul style="list-style-type: none"> A system of parts interacting to perform certain functions. Differences from Mechanism. In an organism not all the parts are clearly discernible, nor is their exact mode of interaction fully explicable. There is the assumption either that the whole is greater than the sum of its parts, or that the system is imbued with a vital principle usually invisible except through its consequences, which are to lend the system properties not duplicated in any known Mechanism. 	<ul style="list-style-type: none"> Spiritual, vital and more current holistic are terms often conjured when dealing with subjects predicated on Organism

<ul style="list-style-type: none"> Mind Memory Deduction Infinity Sin Good/Evil Freedom 	<ul style="list-style-type: none"> Floor/Ground Form (:Container) 	<ul style="list-style-type: none"> The inside-outside relationship is obviously topological and is invoked whenever we use prepositions like in, inside, within etc. Setting up a fictive interface between interior and exterior spatialized our thinking in a well defined way which then tailors the course of reasoning.
<ul style="list-style-type: none"> Being - that of which something may be predicated; the ground of qualities. Substance - that which stands under - ie supports - qualities. Elements - chemical Elementary Particles Quarks These major concepts all have to do with the ultimate ontological status of things. Deployment of Floor/Ground reflects concern with tracing things to their origin or that which supports them: base, basis, foundation, ground, substratum, fundament. 	<ul style="list-style-type: none"> First Position Container 	<ul style="list-style-type: none"> The bottom or base of a construction is assigned special value, as when we want to get to the bottom of something.
<ul style="list-style-type: none"> Platonic Ideals Final Cause - Aristotelian notion that future form is a cause. Evil - conceived as that which is misshapen - eg crooked. Perfection - derivative from Platonic ideals mythology + evil. Evil represented by a miscreant. Devil with abnormalities in his body, with a monstrous aspect. Folk legends. 	<ul style="list-style-type: none"> Mirror Image 	<ul style="list-style-type: none"> Rudolf Arnheim (Visual thinking (Berkeley: University of California Press, 1969)). Most people associate a concrete image with abstract ideas. These images sometimes become surrogate forms that are topologically manipulated in discursive thought.
<ul style="list-style-type: none"> Beauty - greek notion of beauty as just proportion and function of parts. Predeterminism - universe as machine Predeterminism = the idea that all events are determined in advance. The philosophy that all events of history, past, present and future, have already been decided or are already known (by God, fate, or some other force), including human actions. Ontological reductionism: a belief that the whole of reality consists of a minimal number of parts. Methodological reductionism: the scientific attempt to provide an explanation in terms of ever smaller entities. Theory reductionism: the suggestion that a newer theory does not replace or absorb an older one, but reduces it to more basic terms. Theory reduction itself is divisible into three parts: translation, derivation and explanation. 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> In much discursive reasoning the elements of the subject are arranged into a functional entity. each link of the argument ideally depends upon the preceding one and determines the following one. This may be seen statically as Pattern or dynamically as Mechanism.
<ul style="list-style-type: none"> Perfection / Imperfection - the whole versus the broken. Knowledge - seeing how the parts fit together to form the whole, noesis. Sophia or Wisdom - conceived by Greeks as intuiting wholes. Change - Plotinus: degradation of the divine One into the Many. Dialectic - Thesis and antithesis form a higher whole, synthesis. 	<ul style="list-style-type: none"> Form Pattern Mechanism Organism Cut/Join 	<ul style="list-style-type: none"> Root meaning of analysis = reason often proceeds by breaking a subject into parts. The parts can then be topologically manipulated. Unification, such a concept of knowledge has dominated religion, philosophy, science, almost all disciplines.
<ul style="list-style-type: none"> In deployment, explanation is always incomplete, since the Organism cannot be fully explained and is possessed of a vital principle of its equivalent that transcends human reason. Life Society History - the unfolding of a Weltgeist (Hegel's deployment of Breath) or its equivalent. Being - conceived in various philosophies as unknowable. Elan Vital - Bergson Vitalism regions of metaphor's application → anything for which it is believed that no satisfactory rational explanation can be given, from art to jokes etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Breath One/Many 	<ul style="list-style-type: none">

		<ul style="list-style-type: none"> Elements perceived in interrelationship such as to form a configuration the overall structure or shape of which forms a complete mental image. In deployment, there is usually a quest to discern the laws, or regularities, which are construed to determine the way the pattern forms. This metaphor largely answers to the explicit need for order, and so is one of the most widely deployed. 	<ul style="list-style-type: none">
Action Schemes	Bind	<ul style="list-style-type: none"> Proximity + tying together → brings things in permanent proximity and fixes the relationship with a knotted cord. 	<ul style="list-style-type: none"> Untying the knot = solving the problem. Knot binds the solution within itself. Freedom Gordian knot Marriage knot
	Cut/Join	<ul style="list-style-type: none"> Primitive (not subject to periodic revision). To separate into parts as by a sharp knife or to bring together that which is separated. 	<ul style="list-style-type: none"> Idea of joining = widely used to intensify the meaning of a root word by tacking on a with prefix such as co-, com-, or con-. Not to <i>know</i> what is going on is not to be <i>with</i> it.
	Point/Show	<ul style="list-style-type: none"> Actions historically predating language. Intended to call attention to that which is indicated. 	<ul style="list-style-type: none"> Enoting motion toward
	Take/Reject	<ul style="list-style-type: none"> Primitively, to grasp and draw toward one or cast away from one. Generically the idea becomes one of acquiring as one's own or ridding oneself of. 	<ul style="list-style-type: none"> Positive/Negative

<ul style="list-style-type: none"> Divine Plan Custom - conceived as a system of rituals, behaviors, etc. Law - a system of rules analogous to the Divine Plan. Beauty - symmetrical form or form as it should be. Good/Evil - behavior conforming to or acting against the Divine Plan, etc. Great Chain of Being - and other hierarchical orders. Duty - assigned by Divine Plan, Custom or Law. Value - again relative to divine Plan etc. Fate - conceived as an inscrutable plan. History - as having a design. Nature - believed to be orderly. Prophecy - seeing the Divine Plan for something. 	<ul style="list-style-type: none"> Form 	<ul style="list-style-type: none"> See Mechanism: In much discursive reasoning the elements of the subject are arranged into a functional entity. Each link of the argument ideally depends upon the preceding one and determines the following one. This may be seen statically as Pattern or dynamically as Mechanism.
<ul style="list-style-type: none"> Causality Power Religion Obligation 	<ul style="list-style-type: none"> Parent, Strength/Ability Breath 	<ul style="list-style-type: none"> Cut/Join
<ul style="list-style-type: none"> Consciousness - etymologically, a separating out. Knowledge - early on, conceived as an analysis into parts. Sin - a cutting off of a man from his God by breaking a covenant. Reasoning - etymologically, a cutting apart and comparing of parts. Symbol - etymologically, that which joins (mental image and reality). Language - a system of symbols conceived as joining (mental image and reality). 	<ul style="list-style-type: none"> Pattern 	<ul style="list-style-type: none"> Separating items for analysis and bringing them together for completion or comparison are common operations of thought, verbally indicated by with and synonymous expressions.
<ul style="list-style-type: none"> Sign Symbol Language Augury Sin 	<ul style="list-style-type: none"> Bind 	<ul style="list-style-type: none"> Akin to vector concept, incorporating direction into magnitude In discursive reasoning, one thing may lead to another, or other verbal and nonverbal modes may introduce direction into an argument such as to move from point A to point B.
<ul style="list-style-type: none"> Perception Knowledge 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none">

CYBERPUNK TACTICS + FUNDAMENTAL METAPHORS				
	Information	Control	Radicalism	Detournement
Basic Metaphors' Analogous	Knowledge <ul style="list-style-type: none"> Structure and functioning of the body <ul style="list-style-type: none"> Breath Strength / Ability Word / Speech Fire light/dark Sight Elemental states of being <ul style="list-style-type: none"> one/many 	<ul style="list-style-type: none"> Structure and functioning of the body <ul style="list-style-type: none"> Breath Strength / Ability Word / Speech Relationships <ul style="list-style-type: none"> Contract (master/servant) Debt / Payment Parent First position Lot / Share Elemental states of being <ul style="list-style-type: none"> floor/ground (bases, intracultural proxemic manifest.) one/many 	Negating Relationships <ul style="list-style-type: none"> Contract First position Parent negation of authorities → posthuman Lot / Share Negating Elemental states of being <ul style="list-style-type: none"> Container <ul style="list-style-type: none"> body - posthuman infinity freedom infinite space of cyberspace Negative Value <ul style="list-style-type: none"> light/dark right/left taste/smell 	Appropriating Relationships <ul style="list-style-type: none"> Commodity First position lot/share Appropriating Elemental States of Being <ul style="list-style-type: none"> Container → floor/ground (territoriality)
Action Schemes' Analogous	Knowledge <ul style="list-style-type: none"> cut/join (intuition) take/reject (data) → negation or appropriation 	Strength <ul style="list-style-type: none"> Bind Point / Show Strength's Negation <ul style="list-style-type: none"> Take / Reject 	Negation <ul style="list-style-type: none"> Cut / Join Take / <u>Reject</u> Of Bind = freedom 	Appropriation <ul style="list-style-type: none"> Bind Cut / <u>Join</u> <u>Take</u> / Reject
General Metaphors' Analogous	Mental data Imagination + knowledge	Metaphors govern human behavior	Negation as body action <ul style="list-style-type: none"> Opposition Removal Negation <ul style="list-style-type: none"> Of boundaries = Imagination Force as depersonalized animism 	Logical Violation = delusion/error

ENTITY TYPES + FUNDAMENTAL METAPHORS + ACTION SCHEMES						
Habitat	Genus of Habitant	Kind of Habitant	Notes	Basic Metaphor	Action Schema	
Meatspace	biological body	meat, meaty body		<ul style="list-style-type: none"> hot/cold fire taste/smell debt/payment (The Merchant of Venice) container form organism 	<ul style="list-style-type: none"> cut/join 	
		wetware	ware=goods, materials	<ul style="list-style-type: none"> hot/cold commodity (old english: waru=commodities) debt/payment form 		
		the original prosthesis		<ul style="list-style-type: none"> strength/ability first position (first, original) container floor/ground (that upon which everything else rests) form mechanism 	<ul style="list-style-type: none"> bind cut/join take/reject 	
	socially technologically constructed bodies	Clone	Clone	w/ uploaded mind	<ul style="list-style-type: none"> breath mirror image strength/ability (change, force) commodity container form one/many 	<ul style="list-style-type: none"> count (the replicas) take/reject (the mind)
			mutant		<ul style="list-style-type: none"> form motion/rest (latin, mutant- = changing) 	<ul style="list-style-type: none"> point/show (moving toward change)
			hologram		mirror form light/dark	
			hacker → nomad → abject	hack = cut	<ul style="list-style-type: none"> light/dark (white/black hackers) strength/ability (change, power, value, work) form floor/ground (cast off a territory) latin: ab=away jacere=to throw	<ul style="list-style-type: none"> cut/join take/reject
			robot	Czech, robota =forced labor	<ul style="list-style-type: none"> fire strength/ability (work) mechanism 	<ul style="list-style-type: none"> .
			humanoid		<ul style="list-style-type: none"> breath mirror strength/ability form 	<ul style="list-style-type: none"> .

Interface (the place where specific entities have to pass from in order to communicate between the other two habitats)	android/gynoid		<ul style="list-style-type: none"> ● breath ● mirror ● strength/ability ● form 	●
	cyborg, technophilic body	<ul style="list-style-type: none"> ● prosthetics ● grafts ● implants ● drugs 	<ul style="list-style-type: none"> ● Breath (as agent of its essence → mind) ● Fire (as agent of its essence → mind) ● hot/cold (flesh and metal) ● strength/power (change) ● form ● one/many ● parent (authority: cybernetics → control) ● first position (authority: cybernetics → control) ● mechanism ● commodity (prostheses) ● organism ● container (uploaded mind to a vessel) 	<ul style="list-style-type: none"> ● bind ● take/reject
	flame		<ul style="list-style-type: none"> ● hot/cold ● fire ● light/dark ● sight ● strength/ability (power) 	●
	fluid		<ul style="list-style-type: none"> ● mirror image (reflection of fluid) ● hot/cold ● taste/smell ● commodity ● form (takes the form of container) ● motion/rest 	<ul style="list-style-type: none"> ● take/reject (relationship with a container)

Cyberspace	cyberimmortal	Uploaded mind	<ul style="list-style-type: none"> ● breath ● parent (authority: cybernetics → control) ● first position (authority: cybernetics → control) ● mechanism ● commodity (storing the mind + as freedom by negating boundaries) ● strength/ability (change, not mortal) ● contract ● lot/share (destiny of not dying) ● one/many (part of a network, a hyperbody) ● motion/rest (up- load) 	<ul style="list-style-type: none"> ● take/reject (the uploaded mind) ● bind (contract for the uploaded mind) ● cut/join (cut contract) ● point/show (moving toward change)
	artificial intelligence	<ul style="list-style-type: none"> ● Agent ● Companion species, Matt Jones ● The strange loop mirror: AI machine looking back at you, seeing you much like a distorted mirror does. 	<ul style="list-style-type: none"> ● fire ● breath ● strength/ability (force) ● one/many (sophia, wisdom - deployment) ● first position ● parent ● mirror ● sight 	●

		cybersoul	pattern of data	<ul style="list-style-type: none"> ● container ● light/dark (knowledge) ● sight (knowledge) ● parent (authority: cybernetics → control) ● first position (authority: cybernetics → control) ● mechanism ● fire ● breath ● strength/ability (essence as ability of the breath agency) ● one/many (knowledge) ● pattern 	<ul style="list-style-type: none"> ● take/reject (datum=some thing given) ● point/show (vector)
		simulation		<ul style="list-style-type: none"> ● mirror ● sight ● form ● one/many (original+simulation) ● parent (Nietzsche: ύπαρξη παραβατική, ενάντια στον πατέρα) 	<ul style="list-style-type: none"> ● count ● point/show (vector)
	simulacra	avatar		<ul style="list-style-type: none"> ● mirror ● floor/ground (Sanskrit: ava- = down, tar- = to cross → avatara = the descent to earth) ● motion/rest 	<ul style="list-style-type: none"> ● point/show (ava- = down + vector)
← + → = posthuman = chimeric hyperbody					
		chimera		<ul style="list-style-type: none"> ● form ● one/many 	<ul style="list-style-type: none"> ● bind
		hyperbody	hyper= over, above	<ul style="list-style-type: none"> ● first position ● floor/ground ● motion/rest 	<ul style="list-style-type: none"> ● point/show (moving toward change)
		posthuman	post- = after = meta → beyond → above = state beyond the human	<ul style="list-style-type: none"> ● strength/ability (change) ● container (by negation of boundaries) ● pattern ● first position (not the first in line but beyond/above human) ● floor/ground (by negation of it?) 	<ul style="list-style-type: none"> ● point/show (moving toward)
Posthuman → Logos negation of every boundary					

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Agamben, G., **ΒΕΒΗΛΩΣΕΙΣ**, μτφ. Π. Τσιαμούρας,. Αθήνα: Άγρα, 2006 (2005).
- Ανδριωτάκης, Μ. (ed.), **Πολιτισμικός ακτιβισμός: Η Ναόμι Κλάιν, ο κόσμος των λογοτύπων και οι μεταμοντέρνοι αρνητές του καπιταλισμού**. Αθήνα: Futura, 2003.
- Baudrillard J., **Simulacra and simulation**, University of Michigan Press, 1994.
- Bell, D., **CYBERCULTURE THEORISTS. Manuel Castells and Donna Haraway**. London: Routledge, 2007.
- Beer, D., **Punk Sociology**. Palgrave Pivot, 2014.
- Braidotti, R., Hlavajova, M. (eds.) **Posthuman Glossary**. Bloomsbury Academic, 2018.
- Braidotti, R., **The Posthuman**, UK: Polity, 2013. DeLanda, M., **Intensive Science and Virtual Philosophy**. London, New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Braidotti, R., **Posthuman**, All Too Human Towards a New Process Ontology. **Theory, Culture & Society** 2006 (SAGE, London, Thousand Oaks and New Delhi), Volume 23 (7–8), Pages 197–208.
- Bratton, B.H., **The Stack on Software and Sovereignty**. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
- Boyer, M. C., **Cybercities : visual perception in the age of electronic communication**. New York: Princeton Architectural Press, 1996.
- Burrows, R., "Cyberpunk as social theory: William Gibson and the sociological imagination", στο Westwood, S. , Williams, J. (ed.) (1995) **Imagining cities scripts, signs, memory**. London: Routledge, 1997
- Cavallaro, D., **Cyberpunk and Cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson**. London: The Athlone Press, 2000.
- Clarke, B., Rossini, M. (eds.), **The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman**. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.
- Cotton, B., Richard, O., **Λεξικόραμα του Κυβερνοχώρου: Ένα εικονογραφημένο λεξικό όρων από τα πολυμέσα ως την εικονική πραγματικότητα**, μτφ. Χ. Τόμπρας. Αθήνα: Τερζόπουλος, 1996.
- Curcio, R., **Η Εικονική Αυτοκρατορία. Η Αποικιοποίηση Του Φαντασιακού Και ο Κοινωνικός Έλεγχος**, μτφ Καλαμαράς Παναγιώτης. Ελευθεριακή Κουλτούρα, 2016, CV Dazzle < <https://cvdazzle.com/> >, τελευταία πρόσβαση 22/10/2019
- Deleuze, G., Guattari, F., **A THOUSAND PLATEAUS. Capitalism and Schizophrenia**, trans. B. Massumi. London: University of Minnesota Press Minneapolis, 1987(1980).
- Dery, M., **Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century**. New York: Grove Press, 1996
- Διαμαντίδης, Α., **Λεξικό των –ισμων. Από τον Αβανγκαρντισμό στον Ωφελιμισμό**. Αθήνα: Εκδόσεις Γνώση, 2003.
- Evans, D., **Lacan_an Introductory Dictionary Of Lacanian Psychoanalysis**. . USA: Taylor & Francis e-Library, 2006.
- Featherstone, M. , Burrows, R. (ed.), **Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of technological embodiments**. London: Sage, 1995.
- Foster, H., **Prosthetic gods**. Massachusetts Institute of Technology, 2004.
- Foucault, M., **DISCIPLINE AND PUNISH The Birth of the Prison, trans.** Alan Sheridan. N. Y.: VINTAGE BOOKS, 1977(1975)
- Gladden, M.E., **Sapient Circuits and Digitalized Flesh: The Organization as Locus of Technological Posthumanization**. USA: Defragmenter Media, 2018.
- Guillaume, L., Hughes, J. (eds.) **Deleuze and the Body**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
- Hall, E.T., **The Silent language**. New York: Doubleday & Company, 1959.
- Hall, E.T., **THE HIDDEN DIMENSION, MAN'S USE OF SPACE IN PUBLIC AND PRIVATE**. London: The Bodley Head Ltd, 1969.
- Halberstam, J., Livingston, I. (eds.) **Posthuman Bodies**. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- Haney, W. S., **Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman**. New York: Rodopi, 2006.
- Haraway, D. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," στο **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991, σελ. 149-181.
- Harrison, A.L. (ed.), **Architectural theories of the environment, Charting Posthuman Territory**. N.Y. Routledge, 2013.
- Hayles, N. K., 'Virtual bodies and flickering signifiers', in T. Druckrey (ed.), **Electronic Culture**, New York: Aperture, 1996.
- Hayles, N.K., **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics**. Chicago, Ill: University Of Chicago Press, 1999.
- Κουζέλης, Γ. , Μακρυγιώτη, Δ. (ed.), **Τα όρια του σώματος, Διεπιστημονικές προσεγγίσεις**. Αθήνα: Νήσος, 2004.
- Kroker, A. **Body Drift: Butler, Hayles, Haraway**. University of Minnesota Press, 2012.
- Κρυστάλλη Τραμπλ, Μ., **ΜΕΤΑΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ - ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΓΚΡΟΤΗΣΗ ΣΤΗ ΔΙΑΣΚΕΥΗ**. Αθήνα: Ε.Μ.Π., Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών, Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του Χώρου, Κατεύθυνση Α: Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός, 2016.
- Lakoff G, Johnson M., **Philosophy in the Flesh, The embodied mind and its challenge to western thought**. New York: Basic Books, 1999.
- Leach, E., **Levi-Strauss - Fourth Edition**, London: Fontana Press, 1996.
- Le Guin, U. K., **The Wave in the Mind: Talks and Essays on the Writer, the Reader, and the Imagination**. Boston: Shambhala Publications, 2004
- Lévi-strauss, C., **STRUCTURAL ANTHROPOLOGY**, trans. C.Jacobson, B. Grundfest Schoepf. New York: BASIC BOOKS Inc, 1967 (1963)
- Levy, P., **Δυνητική πραγματικότητα (réalité Virtuelle) Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟΥ**, μτφ Μ. Καραχάλιος. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική, 1999(1995).
- Levy, P **Cyberculture**, Editions Odile Jacob-Editions du Conseil del' Europe, 1997, pg 17
- Lievrouw, L.A., Livingstone, S. (eds), **Handbook of new media : social shaping and consequences of ICTs**. London: Sage, 2002
- Lievrouw, L. A., "What's changed about new media? Introduction to the fifth anniversary issue of new media & society", **New Media & Society**, 2004, 6, σελ. 9-15.
- Lynch, M., "Archives in formation: privileged spaces, popular archives and paper trails," **History of the Human Sciences**, vol. 12, no. 2 , 1999, pp. 65-87.
- Marda, N, Kakalis, C., Ioannou, O., "Pedagogical approaches to embodied topography: A workshop that unravels the hidden and imaginary landscapes of Elaionas". **ZARCH**. 2017,Vol.8, σελ. 288-299.
- Marcacci, F., Rossi, M.G., **Reasoning, metaphor and science**. Isonomia Epistemologica, 2017.
- Massumi, M., **PARABLES FOR THE VIRTUAL - Movement, Affect, Sensation**. USA: Duke University Press, 2002.

- McArthur, J.A., *Digital Proxemics: How technology shapes the ways we move*. US: Peter Lang, 2016.
- Μουτσόπουλος, Θ., *No feelings: Το εικαστικό punk*. Αθήνα: Futura, 1998.
- Μώρη Ε., *Έλεγχος & Ριζοσπαστικότητα στο κίνημα Κυβερνοπάνκ*. Αθήνα: Ε.Μ.Π., Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Ιούλιος 2015.
- Nast, H.J., Pile, S. (ed), *Places through the body*. London: Routledge, 1998.
- Nemura, N., "A Study Of Change Of The Body View In Cyberculture", *Journal of Socio-Informatics*. Nov. 2014, Vol. 7, No.1, σελ. 37-46.
- Nusselder, A., *INTERFACE FANTASY, A Lacanian Cyborg Ontology*. 2006.
- Ντάφλος, Κ., *Τακτικές Τεχνοπολιτικών Μέσων, Διαδικασίες συγκρότησης κοινωνιών τόπων - Διατάξεις*. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά συγγράμματα και βοηθήματα, 2015.
- Parisi, L., *Contagious architecture, computation aesthetics and space*. The MIT Press, 2013.
- Pepperell, J., *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Bristol, UK; Portland, OR: Intellect, 2009.
- Rapatzikou, T.G., *Gothic Motifs in the Fiction of William Gibson*. Amsterdam: Rodopi, 2004, pg 218
- Schwarz, R.L., *Metaphors and Action Schemes, Some themes in intellectual history*, London: Bucknell University Press, 1997.
- Sim, S. (ed), *The Lyotard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd, 2011.
- Sim, S. (ed), *THE ROUTLEDGE COMPANION TO POSTMODERNISM* (3rd edition). UK: 2011.
- Σιδέρης, Ν. *Αρχιτεκτονική και φαντασίωση*, 2005
<http://archtech.arch.ntua.gr/forum/sideris/sideris_keimeno.htm> τελευταία πρόσβαση 10/10/2019
- Σιδέρη, Ν., *Χωρικότητα και Ασυνείδητο*, 12/2005,
<http://archtech.arch.ntua.gr/forum/sideris/xorikotiita_kai_asyndido_01.htm>, τελευταία πρόσβαση 10/10/2019
- Σιδέρης, Ν., *Αρχιτεκτονική & Ψυχανάλυση: Φαντασίωση και Κατασκευή*. Αθήνα: FUTURA, 2006.
- Σιδέρης, Ν., *Σώμα Πάσχον, Ψυχή Αλγούσα: Αναγωγές και Υποκειμενικότητες*. Εισήγηση στην ημερίδα "Νόσος, νοσηλεία και ψυχικός πόνος: Προσεγγίσεις στις ψυχολογικές διαστάσεις της σωματικής αρρώστιας" του ελληνικού Κέντρου Ψυχικής Υγιεινής και Ερευνών που πραγματοποιήθηκε στο Αιγινήτειο Νοσοκομείο (16 Ιουνίου 2006)
- Stone, A. R., *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*. Cambridge, Massachusetts, and London: The MIT Press, 1995, pg 121
- Teather, E.K. (ed), *Embodied geographies, spaces, bodies and rites of passage*. London: Routledge, 1999.
- Tomas, D., "The Technophilic Body: On Technicity in William Gibson's Cyborg Culture". *New Formations*, 8, 1989, 113-129
- Turner, F., *from Counterculture to Cyberculture - Stewart Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism*. USA: The University of Chicago, 2006.
- Turner, V., "Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology." *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, 60, no. 3 (1974), 53–92.
- Wertheim, M., *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*. W. W. Norton Company, 1999.

— ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ —

- The Bridge Trilogy:
- Gibson, W., *Εικονικό Φως*, μτφ Γ. Μπαρουξής, Αθήνα: Αίολος, 1998(1993).
 - Gibson, W., *Ιντόρου*, μτφ. Σ. Κωνσταντινέα. Αθήνα: Κάκτος, 1997(1996).
 - Gibson, W., *Οι παρέες του Μέλλοντος*, μτφ. Β. Σωτηρίου. Αθήνα: Αίολος, 2005(1999).
- The Sprawl Trilogy:
- Gibson, W., *Νευρομάντης*, μτφ Δ. Σταματιάδης, Αθήνα: Aquarius, 1984(1989).
 - Gibson, W., *Count Zero*, London: HarperCollins, 1995 (1986).
 - Gibson, W., *Mona Lisa Overdrive* (1988).
- Ballard, J.G. *Crash*, London: Vintage, 1995.
 - Bethke, B., *Cyberpunk* (unpublished), 1980.
 - Gibson, W., *Μνημονικός Τζόνι και άλλα διηγήματα*, μτφ Βασίλης Καλλιπολίτης. Αθήνα: Αίολος, 2003 (1986).
 - Le Guin, U., *Ο Αναρχικός των δύο κόσμων*. μτφ Χ. Γεωργίου. Αθήνα: Parsec, 1992.
 - Dick, P. K., *Το ηλεκτρικό πρόβατο*, μτφ. Δημήτρης Αρβανίτης. Αθήνα: Εκδόσεις Παρά Πέντε, 2000 (1968).
 - Pohl, F., *Man Plus*, USA: Random House, 1976.
 - Τσίτσος, Α.Ι. (επ.) *Η αυτοκρατορία των αυτομάτων*, μτφ. Μάκης Βαϊνάς. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική, 1989.

— ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ —

- *Cyberpunk documentary*, Marianne Trench, 1990.
- *No Maps for These Territories*, Mark Neale, 2000.
- *The Pervert's Guide to Ideology*. Sophie Fiennes, 2012.
- *The Pervert's Guide to Cinema*, Sophie Fiennes, 2006.
- *Slavoj Zizek: The Reality of the Virtual*, Ben Wright, 2004.
- *Cyberpunk documentary*, Marianne Trench, 1990.
- *The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992.
- *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.
- *Johnny Mnemonic*, Robert Longo, 1995.
- *The Matrix*, Wachowsky Brothers, 1999.
- *Virtuosity*, Brett Leonard, 1995.
- *Metropolis*, Fritz Lang, 1926.
- *Robocop*, Paul Verhoeven, 1987.
- *Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990.
- *Videodrome*, David Cronenberg, 1983.
- *Sleep Dealer*, Alex Rivera, 2008
- *Tetsuo: The iron man*, Shinya Tsukamoto, 1988
- *TRON*, Steven Lisberger, 1982.

Ευαγγελία Μώρη

Διπλωματική εργασία. Δ.Π.Μ.Σ. Σχεδιασμός- Χώρος Πολιτισμός

Επιβλέπων: Γ. Παρμενίδης, Ε.Μ.Π. Οκτώβριος 2019