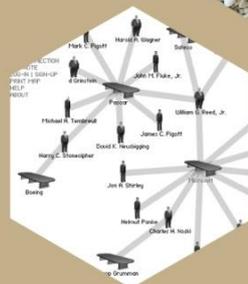
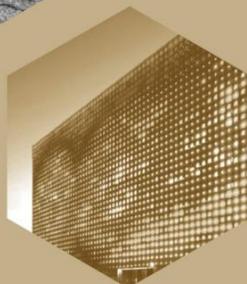


Από το κελί στην κυψέλη:
Το διαδίκτυο ως χώρος
συμμετοχικής δημιουργίας
του ενιαίου έργου τέχνης



ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ

Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Δ.Π.Μ.Σ. «Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του Χώρου»

Κατεύθυνση Α:

Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός

Διπλωματική Εργασία

περίοδος Οκτωβρίου 2018-2019

Φοιτήτρια:

Χασαλεύρη Έλενα

Επιβλέπων:

Θεολόγου Κωνσταντίνος
(Επίκουρος Καθηγητής)

Από το κελί στην κυψέλη:
Το διαδίκτυο ως χώρος συμμετοχικής δημιουργίας
του ενιαίου έργου τέχνης

Αθήνα 2019

Θερμές ευχαριστίες στον επιβλέποντα καθηγητή μου Κωνσταντίνο Θεολόγου για την επίβλεψη και συμβολή του καθόλη τη διάρκεια εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας μου.

Η εργασία αφιερώνεται στο μοναχικό πλήθος των παραλιών.

Περίληψη εισαγωγής	10
Περιγραφή κυρίως θέματος	12
1. Από το έμψυχο ανθρώπινο σώμα, το κέλυφος και το κελί στο διαδικτυακό σμήνος και την κυψέλη.	
Η παρουσία στο διαδίκτυο ως μετά-ανθρώπινη οντότητα.	16
Το κελί	18
Η κυψέλη	26
Οι εικόνες ως μετά-ανθρώπινες οντότητες	35
2. Η συμμετοχικότητα ως μετα-αφήγηση. Αναλογία προσωπικού και δια-δραστικού χώρου καλλιτεχνικής δημιουργίας και αφήγησης ..	46
Συμμετοχικότητα και αφηγηματικές κατασκευές	48
Από το ενιαίο έργο τέχνης, στη συμμετοχικότητα	50
Ο κυβερνοχώρος ως τόπος συμμετοχικής υπεραφήγησης	61
Ο κυβερνοχώρος ως τόπος μετα-συγγραφής	66
3. Ο κυβερνοπλάνητας ως διαμορφωτής έργου τέχνης. Η διαδικτυακή περιπλάνηση και η κατασκευή που αυτή ορίζει, ως το δυναμικό τέχνημά του	72
Η κατοίκηση του κυβερνοπλάνητα και το χωρικό πλαίσιο της	75
Η διαδραστικότητα ως το κατώφλι μεταξύ κυβερνοπεριπλάνησης και συμμετοχικής δημιουργίας	82
Το κυβερνοτέχνημα	87
i) Οι καλλιτέχνες ως «γητευτές» της τεχνολογίας	88
ii) Κυβερνοτέχνημα και συμμετοχικά δίκτυα: Η περίπτωση της ελεύθερης διαδικτυακής κουλτούρας (free-culture)	91
iii) Η περίπτωση της μουσικής πλατφόρμας	95
4. Διαδίκτυο, τέχνη και φυσικός χώρος. Η εμπειρία του διαδικτυακού εικαστικού project	100
Ένα προσωπικό συμμετοχικό project: Το ThouSAND	110
i) Η κατοίκηση της παραλίας	110
ii) Το project ThouSAND	114
Επίλογος - Συμπεράσματα	126
Βιβλιογραφία	132

Η γενεαλογία του ενιαίου έργου τέχνης (Gesamtkunstwerk) και το διαδίκτυο ως χώρος συνεργατικής δικτύωσης αποτελούν τον κεντρικό άξονα της έρευνας και κατ' επέκταση το θέμα της ερευνητικής εργασίας. Η θεματολογία αρθρώνεται ως ιχνηλάτηση πεδίων τα οποία εξελικτικά οδηγούν στη συμπερασματολογία του βασικού ερωτήματος, το οποίο είναι: *Ο χώρος του διαδικτύου, ως εμπειρία, στην πρόσληψη και στη δημιουργία του συμμετοχικού έργου τέχνης, καταφέρει να ενεργοποιήσει το αστικό πλήθος προς την κατεύθυνση της αμοιβαίας συνεργασίας, στον φυσικό χώρο;*

Η διαμόρφωση των επιμέρους κεφαλαίων, αναδύεται σε επόμενο επίπεδο ερωτημάτων τα οποία θεμελιώνουν το βασικό:

- Ποια είναι η σχέση του ψηφιακού κόσμου με τον πραγματικό; Μέσω ποιων διαδικασιών επεκτείνεται η ανθρώπινη μονάδα στο διαδικτυακό σμήνος;
- Πώς επιτελείται το πέρασμα από την κλασική εξατομικευμένη αφήγηση στην υπεραφήγηση και στη συνεργατική μετα-αφήγηση;
- Ο κυβερνοπλάνητας (cyberflâneur) μπορεί να θεωρηθεί δημιουργός; Αν ναι ποιο πολιτισμικό πλαίσιο τον καθορίζει;
- Και τέλος, πώς ανατροφοδοτεί η τέχνη που επιτελείται στον κυβερνοχώρο τις προσδοκίες της τέχνης που δημιουργείται στον αστικό χώρο; Κατ' επέκταση, η φαινομενική αμεσότητα δικτύωσης στον κυβερνοχώρο κατά πόσο διατηρεί την πραγμάτωσή της στον πραγματικό χώρο;

Οι προσεγγίσεις αναζητούνται σε μία επέκταση της διαπραγμάτευσης των σχέσεων ανθρώπου - διαδικτύου, σε συνθήκες οραματισμού του εξιδανικευμένου τόπου, ο οποίος θα διευκολύνει την ανάπτυξη νέων μορφών δικτύωσης, συνεργασίας και κοινωνικής ευθύνης, απελευθερωμένος από τους περιορισμούς του φυσικού χώρου.

Η διάρθρωση της έρευνας εντοπίζεται στα ακόλουθα πεδία, τα οποία συγκροτούνται εξελικτικά σε κεφάλαια, ως εξής:

- 1) Από το έμψυχο ανθρώπινο σώμα, το κέλυφος και το κελί στο διαδικτυακό σμήνος και την κυψέλη. Η παρουσία στο διαδίκτυο ως μετά-ανθρώπινη οντότητα.
- 2) Η συμμετοχικότητα ως μετα-αφήγηση. Αναλογία προσωπικού και διαδραστικού χώρου καλλιτεχνικής δημιουργίας και αφήγησης.
- 3) Ο κυβερνοπλάνητας ως διαμορφωτής έργου τέχνης. Η διαδικτυακή περιπλάνηση και η κατασκευή που αυτή ορίζει, ως το δυνητικό τέχνημά του.
- 4) Διαδίκτυο, τέχνη και φυσικός χώρος. Η εμπειρία του διαδικτυακού εικαστικού project.
- 5) Επίλογος – Συμπεράσματα
- 6) Βιβλιογραφία

Περιγραφή κυρίως θέματος

1^ο Κεφάλαιο: Από το έμψυχο ανθρώπινο σώμα, το κέλυφος και το κελί στο διαδικτυακό σμήνος και την κυψέλη. Η παρουσία στο διαδίκτυο ως μετά-ανθρώπινη οντότητα.

Στο πρώτο κεφάλαιο θα προσεγγίσουμε κατ' αρχάς τις σχεδιαστικές και κοινωνικές ερμηνείες της έννοιας του κελιού και στην αντιληπτική αναπαράσταση που αυτό λαμβάνει στον χώρο του διαδικτύου. Θα αναζητηθεί το αρχιτεκτονικό ελάχιστο ως προσαρμογή σε συνθήκες αναγκαστικού περιορισμού. Η αποτίμηση θεωρητικών ζητημάτων που τίθενται, θα διερευνηθεί μέσω αναφορών σε σχετική βιβλιογραφία, όπως: Giorgio Agamben (2013), *The Highest Poverty: monastic rules and Form-of-Life*, Meridian, - Pier Vittorio Aureli (2013), *Less is enough: On Architecture and Ascetism*, Strelka Press - Maurizio Lazzarato (2012), *The making of the indebted man*, semiotexte MIT press, Walter Benjamin (1999), *Experience and Poverty, in Selected Writings volume 2*, Harvard Press – Gilles Deleuze (1992), *Postscript on the Societies of Control* – Ulises Ali Mejias (2013), *Off the Network: Disrupting the Digital World*, University of Minnesota Press, κ.α.

Στη συνέχεια θα συσχετίσουμε τη δομική μορφολογία του διαδικτύου με την έννοια του σμήνους (όπως ορίζεται από τον Γιουτζίν Θάκερ,¹ τους Χαρντ και Νέγκρι² κ.α.), με τη μορφική αναγωγή του κελιού στο δίκτυο της κυψέλης.

Θα περιληφθεί επίσης ερμηνευτική ανάγνωση βιβλιογραφίας σχετική με την αναγωγή της σωματικότητας και της αισθητηριακής πρόσληψης σε εικόνα, σύμφωνα με θεωρίες των Φρόντ, ³ Λακάν⁴ και Άρνχαιμ,⁵ ως απόπειρα προσέγγισης της εικονικής κατοίκησης. Θα συμπεριληφθεί επίσης αναφορά σε κείμενα των: ΜακΛούαν,⁶ Μπαρτ,⁷ Φλούσερ,⁸ Βιριλιό,⁹ Ντε Λάντα¹⁰ κ.α.

¹ Ο Θάκερ αναφέρεται στην έννοια του διαδικτυακού σμήνους στο: Thacker, E. (2004), *Networks, Swarms, Multitudes Part Two*.

² Hardt, M. – Negri, A. (2011), *Πλήθος, πόλεμος και δημοκρατία στην εποχή της Αυτοκρατορίας*, μτφρ. Γ. Καράμπελας, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
Hardt, M. - Negri, A. (2009), *Commonwealth*, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press.

³ Η θεωρία για το Άλλο, όπως διατυπώνεται στο: Freud, S. (2009), *Το Ανοίκειο*, μτφρ. Ε. Βαϊκούση, Αθήνα: Πλέθρον.

⁴ Συγκρότηση του Εγώ μέσω του καθρέφτη, όπως περιγράφεται στο: Κλεμάν Ροσέ (2008), *Το πραγματικό και το διπλό του*, Αρμός.

⁵ Περί οπτικής αντίληψης – μορφολογικής ψυχολογίας Gestalt στο: Arnheim, R. (1999), *Τέχνη και οπτική αντίληψη. Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*, μτφρ. Ι. Ποταμιάνος, Αθήνα: Θεμέλιο.

⁶ McLuhan, M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Sphere Books.

⁷ Barthes, R. (2007), *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο*, μτφ.: Γ. Σπανός, Αθήνα: Πλέθρον.
Barthes, R. (2012), *How to live together*, New York: Columbia University Press.

⁸ Flusser V. (1996), *Digital Apparition* στο T. Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, London: Aperture.

Flusser, V. (2008), *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, μτφ.: Γ. Ηλιόπουλος, Αθήνα: Σμίλη.

⁹ Virilio, P. (1994), *The Vision Machine*, trans. J. Rose, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Virilio, P. (2001), *Speed and Information: Cyberspace Alarm!*, στο συλλογικό: *Reading digital culture*, ed. David Trend, Oxford: Blackwell Publishing.

¹⁰ DeLanda, M. (2011), *Philosophy and Simulation*, London: Continuum.

2° Κεφάλαιο: Η συμμετοχικότητα ως μετα-αφήγηση. Αναλογία προσωπικού και δια-σδραστικού χώρου καλλιτεχνικής δημιουργίας και αφήγησης.

Η αναλογία μεταξύ του παραδοσιακού λογοτεχνικού χώρου και του διαδικτυακού συχνά παραβλέπεται, διότι αντιλαμβανόμαστε γενικότερα ότι τα ηλεκτρονικά μέσα όπως το διαδίκτυο είναι ριζικά διαφορετικά από τα παλαιότερα αναλογικά μέσα. Η άποψη αυτή βρίσκει τις ρίζες της το 1964 στο βιβλίο *Understanding Media* του Μάρσαλ ΜακΛούαν, όπου αποσαφηνίζεται η διαφορά μεταξύ του λεγόμενου «θερμού» μηχανικού μέσου και των «ψυχρών» ηλεκτρικών μέσων ενημέρωσης, όπως η τηλεόραση. Τα *ψυχρά* ΜΜΕ δημιουργούν παγκόσμιους, συμμετοχικούς, διαδραστικούς χώρους και πρακτικές που ξεπερνούν την απομόνωση του ατόμου-συγγραφέα. Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα ξεκινήσουμε από την προσδοκία του ολικού έργου τέχνης (*Gesamtkunstwerk*) κατά τον Ρομαντισμό, θα συνεχίσουμε καταγράφοντας κατά χρονική εξέλιξη τον παραλληλισμό των μηχανικών μέσων με αφηγήματα αναφερόμενα αντίστοιχα είτε στον μοναστισμό και στην ατομικότητα, είτε στη δικτύωση και στη συμμετοχικότητα. Θα καταλήξουμε εκ νέου στο υπεραφήγημα του διαδικτυακού χώρου και την εικονοποίησή του ως ανασυνδυασμένη ποιητική μιας εικαστικής μετα-γλώσσας.

3° Κεφάλαιο: Ο κυβερνοπλάνητας ως διαμορφωτής έργου τέχνης. Η διαδικτυακή περιπλάνηση και η κατασκευή που αυτή ορίζει, ως το δυναμικό τέχνημά του.

Ο Βίλεμ Φλόουσερ χαρακτηρίζει το τηλεματικό άνθρωπο ως τον αναδυόμενο *homo ludens*, δηλαδή ως αναδυόμενη παιγνιώδη ύπαρξη. Με αυτόν το παραλληλισμό θέλει να δείξει πόσο παραγωγικοί και ενθουσιαστικοί είναι οι «εξωτερικοί» διάλογοι. «Οι παίκτες ρίχνονται με αυταπάρνηση στην παραγωγή πληροφοριών και ότι, ως εκ τούτου, η έννοια «δημιουργικός ενθουσιασμός» σημαίνει εκείνη την ψυχική τονικότητα στην οποία λαμβάνει χώρα ο κοσμικός τηλεματικός διάλογος».¹¹ Αυτή ακριβώς η παιγνιώδης διάσταση είναι ίσως και η αφετηρία κάθε καλλιτεχνικής απόπειρας στην κοινωνία της πληροφορίας. Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα εστιάσουμε στην διαδικαστική περιπλάνηση, στους όρους και στις συνθήκες μέσω των οποίων δύναται εκείνη να μετουσιωθεί σε δημιουργική πράξη. Θα μελετηθούν βιβλιογραφικές αναφορές οι οποίες στοιχειοθετούν εξελικτικά τη μετάβαση από τον πλάνητα των στοών στον κυβερνοπλάνητα των *ρωών*¹² και της δημιουργικής παρέμβασης στο διαδίκτυο. Ενδεικτική βιβλιογραφία: Keith Tester (1994), *The Flaneur*, London: Routledge - Jonathan Raban (1974), *Soft City*, London: Harvill Press – Μισέλ Ντε Σερτώ (2010), *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική*, Αθήνα: Σμίλη - Rheingold, H. (2000) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Massachusetts: The MIT Press - Συλλογικό (2011), *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*, επιμ.: L. Candy, E. Edmonds, UK: Libri.

¹¹ Flusser, V. (2008), *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, μτφ.: Γ. Ηλιόπουλος, Αθήνα: Σμίλη, σελ. 136.

¹² Castels, M. (1999), *"Society of flows"*, στο *Net_Condition: Art and Global Media*, επιμ.: P. Weibel και T. Druckrey, ZKM.

4° Κεφάλαιο: Διαδίκτυο, τέχνη και φυσικός χώρος. Η εμπειρία του διαδικτυακού εικαστικού project.

Σε ένα πρώτο επίπεδο θα γίνει αναφορά σε παραδείγματα διαδικτυακών εικαστικών project, τα οποία επιδιώκουν να ενεργοποιήσουν τη συμμετοχικότητα στον ψηφιακό, αλλά και στον φυσικό χώρο μέσω της διαδικτυακής διάδρασης. Σε ένα δεύτερο επίπεδο θα καταγραφεί και θα παρουσιαστεί η προσωπική εμπειρία από την οργάνωση ενός ανάλογου project. Στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα σχήμα άμεσης και αμοιβαίας αλληλεπίδρασης με το αντικείμενο της έρευνας, προκειμένου να εισαχθεί και ο παράγοντας της υποκειμενικής διάδρασης στις γενικές διαπιστώσεις.

1. Από το έμψυχο ανθρώπινο σώμα,
το κέλυφος και το κελί στο διαδικτυακό
σμήνος και την κυψέλη
Η παρουσία στο διαδίκτυο
ως μετά-ανθρώπινη οντότητα

«Διαρρῦθμισα το κτίσμα και δείχνει πετυχημένο. Από έξω, δεν φαίνεται ουσιαστικά παρά μία μεγάλη τρύπα, η οποία όμως στην πραγματικότητα δεν οδηγεί πουθενά, ήδη μετά από λίγα βήματα συναντά κανείς φυσικό, αδιαπέραστο πέτρωμα, δεν θέλω να παινευτώ πως σχεδίασα την περιπλάνηση αυτή επίτηδες, δεν ήταν παρά υπόλειμμα μιας από τις πολλές μάταιες απόπειρες οικοδόμησης, αλλά τελικά μου φάνηκε σκόπιμο να αφήσω τη μία αυτή τρύπα ανοιχτή.»¹³

Franz Kafka

Με τα λόγια αυτά ξεκινάει ο Φ. Κάφκα την περιγραφή του *Κτίσματός* του, ενός υπόσκαφου κελιού το οποίο περιχαράκωνει την ύπαρξή του. Ένα χωρικό «κουκούλι», ένα λαγούμι, το οποίο αναμένει τη διασάλευσή του από έτερους εισβολείς, μέσα από σήραγγες και υπόγειες στοές. Η πύλη εισόδου στο Κτίσμα (*Der Bau*) είναι και το σηματοδοτημένο άνοιγμα της μυστικής κρύπτης της ύπαρξης. Το σημείο της εγγύτητας του έξω κόσμου. Ο Φ. Κάφκα ανακαλύπτει χωρικά την αφητηρία της διυποκειμενικότητας.

Όταν ο Λάμπνιτς προσπαθεί να περιγράψει τη δομή της Μονάδας, καταφεύγει στην εικόνα ενός σπιτιού λέγοντας ότι ενώ η μονάδα έχει εσωτερικό, δεν έχει παράθυρα: «Οι Μονάδες δεν έχουν παράθυρα απ' όπου κάτι μπορεί να μπει ή να βγει. [...] Έτσι, ούτε ουσία ούτε ιδιότητα μπορεί να εισέλθει απέξω μέσα σε μια Μονάδα.»¹⁴ Όσο κι αν η μονάδα εμφανίζεται να είναι ένα απλό μη αναγώγιμο σε μέρη, ο φιλόσοφος δίνει στον εαυτό του την ελευθερία να αναπαραστήσει την απλή και μη αναγώγιμη μονάδα ως σπίτι (χωρίς παράθυρα).¹⁵ Φαίνεται όμως πως ο ίδιος ο Λάμπνιτς, για να ερμηνεύσει τη συνέχεια του κόσμου σε όλες τις κλίμακες, έρχεται σε αντίφαση με τον ορισμό της μονάδας ως κάτι απλό χωρίς μέρη, καθώς εισάγει τη δυνατότητα «κάθε μερίδιο της ύλης να εκφράζει όλο το σύμπαν.»¹⁶ Από τη μία πλευρά, η μονάδα είναι το απλούστερο, κλειστό, μη δυνάμενο να αναχθεί σε κάτι άλλο, από την άλλη η ανάγκη προσδιορισμού ενός συμπαντικού περιεχομένου γι' αυτή την καθιστά φρακταλική αναπαράσταση την συνθετότητας του εμπειρικού κόσμου.¹⁷ Αν προβάλλουμε αυτόν τον αναστοχασμό σε μία μεταφορά δόμησης, θα ήταν ενδεχομένως δυνατό να συλλάβουμε τους χωρικούς συσχετισμούς της μοναδιαίας κατοίκησης, με τη συλλογική, σε ένα δίκτυο, ακόμη και στο παράδειγμα μιας επιτελεστικής συμμετοχικής δράσης. Στην παρούσα ενότητα θα προσεγγίσουμε τις σχεδιαστικές και κοινωνικές ερμηνείες της έννοιας της μονάδας μέσω του παραδείγματος του μοναστισμού και της αντιληπτικής αναπαράστασης που αυτός λαμβάνει ως κελί σε χώρους δικτύωσης όπως το διαδίκτυο. Θα αναζητηθεί το αρχιτεκτονικό ελάχιστο ως προσαρμογή σε συνθήκες αναγκαστικού περιορισμού, αλλά και ως αφητηρία συν-κατοίκησης και οιωνεί συμμετοχικότητας σε επιτελεστικές πρακτικές τέχνης στον κοινό ψηφιακό χώρο. Στη συνέχεια θα περάσουμε σε δικτυακές αναγωγές συλλογικής κατοίκησης, συσχετίζοντας τις εμπειρίες του υλικού,

¹³ Kafka, F. (2001), *Το κτίσμα*, μτφρ. Α. Ρασιδάκη, Αθήνα: Άγρα, σελ. 7.

¹⁴ Λάμπνιτς, 2006: παρ.7.

¹⁵ Κοτιώνης, 2012: 230-233.

¹⁶ ό.π.

¹⁷ ό.π.

δομημένου χώρου με τον άυλο χώρο της πληροφορίας. Σε αυτή τη συλλογιστική πορεία θα δανειζόμαστε, ενίοτε, το πρίσμα της πολιτικής οικονομίας, καθώς ακόμη και σήμερα η διαμόρφωση ψηφιακής δι-επαφής δανείζεται από εκείνη διάφορες έννοιες.¹⁸ Θα καταλήξουμε στη διαπερατότητα του σώματος-κελύφους των χειριστών και στις συνθήκες που καταργούν μεν τη σωματικότητα (και ως εκ τούτου τη χωρική της διάσταση), οδηγούν δε σ' έναν εκ νέου επαναπροσδιορισμό αυτής, όπου η ίδια της η υπόσταση αποτελεί και την ελάχιστη δομή κατοίκησής της. Το σώμα δηλαδή απουσιάζει και η πραγμάτωση της κατοίκησής του πλέον στο σύμπαν των εικόνων ενσωματώνει τα γνωρίσματα των προσδοκιών του.

Το κελί

Ας θυμηθούμε την περίπτωση του Ροβινσώνα Κρούσου,¹⁹ για τον οποίον ο Ρολάν Μπαρτ αναφέρει πως παρότι αντιπροσωπεύει τη μοναξιά, επεκτείνεται στο σύνολο, καθώς η κοινή ζωή των ανθρώπων προκειμένου να λειτουργήσει επιτυχώς θα πρέπει να ενσωματώσει αξίες της μοναχικής «ιδιορρυθμικής» ζωής.²⁰ Ας θυμηθούμε, επίσης, την ποιητική της αγροικίας η οποία διατρέχει τις ονειροπολήσεις της πνευματικής αφοσίωσης από τον 18ο αιώνα. Η αγροικία του Goethe,²¹ η ξύλινη καλύβα στο δάσος που για τον Bachelard²² αντιπροσώπευε την πιο βαθιά μνήμη του ανθρώπου, η καλύβα του Thoreau²³ αλλά και του Heidegger.²⁴ Αγροικίες ελάχιστης αρχιτεκτονικής δομής οι οποίες αντιπροσωπεύουν την αυτόνομη επιστροφή στο φυσικό περιβάλλον, μετά από την εκρίζωση, την αποξένωση, τον εκτοπισμό και άλλα μοτίβα που καθιερώνονται μέσα από την βιομηχανική αστικοποίηση.²⁵ Η ισορροπία μεταξύ ατομικής και συλλογικής ζωής φαίνεται πως είναι το θεμελιώδες ζήτημα στον κυρίαρχο κοινοτικό τρόπο ζωής. Ο Πιερ Βιτόριο Αουρέλι στο βιβλίο του *Less is enough* (2013) εξηγεί πώς αυτή η ισορροπία εδραιώνεται, ως θεμέλιο, στη μοναστική ζωή, όπως κατέστη σαφές με την άνοδο του κοινοβιακού μοναστηριού, όταν ο κοινοτικός καθιερώθηκε ως κυρίαρχος τρόπος ζωής. Ακολουθώντας τον

¹⁸ Σε επέκταση της δικτύωσης έξω από τη σφαίρα της γεωγραφίας, ο κυβερνοχώρος εκλαμβάνεται συχνά ως ο τόπος της ελευθερίας και της ατοπικότητας. Η κυβερνο-ουτοπική παράδοση, οι εικονικές κοινότητες, τα fora ανταλλαγής ιδεών και το διαδικτυακό έργο τέχνης, συγχωνεύουν την πραγματική κοινότητα με τη φαντασιακή, μετουσιώνοντας έννοιες χωρικής διασύνδεσης σε ροές – δίκτυα κ.α. (flows, interfaces, global scapes). Σε μία επέκταση μάλιστα της διαπραγμάτευσης των σχέσεων ανθρώπου – πόλης, ο Appadurai [μιλά ήδη για νέους ανθρωπότυπους όπως αυτοί διαμορφώνονται από τις στοές-δίκτυα-ροές των παγκόσμιων ανταλλαγών των ιδεών, της οικονομίας και της πληροφορίας.

¹⁹ Από το βιβλίο του D. Defoe, *Robinson Crusoe*. Πρώτη έκδοση: 1719, UK: William Taylor. Πιο πρόσφατη έκδοση: 2019, South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform.

²⁰ Barthes, 2012: 84.

²¹ Sharr, 2017.

²² ό.π.

²³ ό.π.

²⁴ ό.π.

²⁵ ό.π.

συλλογισμό του, θα σταθούμε σε παραδείγματα χωροποίησης αυτής της συνθήκης μέσω της σύγχρονης σχεδιαστικής αντιληπτικότητας, προκειμένου να διερευνήσουμε τους συσχετισμούς της με το τερματικό, ως χωροποιητικό ελάχιστο για τη εν δυνάμει διυποκειμενική διασύνδεση ενός χειριστή, προς την κατεύθυνση της πραγμάτωσης ενός κοινού, άυλου χώρου προσδοκώμενης ισονομίας και ελευθερίας.



Η αγροικία του Γκαίτε



Η καλύβα του Χάιντεγκερ



Ρέπλικα της καμπίνας του Θωρώ

Ας λάβουμε, λοιπόν, ως αφετηρία την απόφαση ότι η ουσιαστική τάση του ελάχιστου στον σχεδιασμό, αλλά και της λιτότητας εν γένει, βρίσκουν την σύγκλισή τους στην παράδοση του ασκητισμού, η οποία είναι κοινώς αποδεκτή ως η πρακτική της αποχής από τις επίγειες απολαύσεις. Παρότι ο ασκητισμός σχεδιάστηκε για να επιτρέψει την αυτονομία και την απεξάρτηση από τα συστήματα εξουσίας, αλλά και ως θεμέλιος λίθος της κοινοβιακής ζωής, με την καθιέρωση της ιδιοκτησίας και την πολιτική του κέρδους η οποία διέπει τις Δυτικές κοινωνίες, η δυναμική του μετατοπίζεται προς όφελος της ανάπτυξης, σε μία προδοσία των βασικών αρχών του.²⁶ Στην οικονομική κρίση, για παράδειγμα, τα αυστηρά οικονομικά μέτρα ζητούν από τους πολίτες να κάνουν περισσότερα με τα λιγότερα: περισσότερη εργασία με λιγότερα χρήματα, περισσότερη δημιουργικότητα με λιγότερη κοινωνική ασφάλεια. Σε αυτό το πλαίσιο, η αρχή του λιγότερου (less is more) πλησιάζει τον κίνδυνο να γίνει μια κυνική αποθέωση του ήθους της λιτότητας και των περικοπών εις βάρος της κοινωνικής πρόνοιας.²⁷

Για τον Μπένγιαμιν, η αρχιτεκτονική του ελάχιστου συνδέεται χρονικά με την εμπειρία της φτώχειας. Όπως υποστηρίζει, η εμπειρία της φτώχειας δεν συνεπάγεται κατ' ανάγκη ανέχεια ή ακόμη και αποχή από την αφθονία των πραγμάτων και των ιδεών που παράγει μια καπιταλιστική κοινωνία. Αντιθέτως η φτώχεια ως εμπειρία είναι ακριβώς το αποτέλεσμα της αφθονίας. Στον αντίποδα της συσσώρευσης αντικειμένων από τη μπουρζουαζία του '30 -προκειμένου να εδραιώσει αυτή την ταυτότητά της μετά την οικονομική κρίση-, προτείνει το παράδειγμα των τσιμεντένιων, μιμιμαλιστικών κατασκευών του Λε Κορμπυζιέ.²⁸ Η απογυμνωμένη αρχιτεκτονική ήταν γι

²⁶ Aureli, 2013: 13.

²⁷ ό.π.: 4.

²⁸ Στους χώρους που ο ίδιος ο Le Corbusier σχεδίασε για τον εαυτό του - όπως το μικροσκοπικό Cabanon- όλα τα απαραίτητα για τη διαβίωση συγκεντρώνονται σε λίγα τετραγωνικά μέτρα. Ο προσωπικός χώρος στο ατελιέ του στη Rue de Shores, ήταν τόσο ελάχιστος που έκανε τις συναντήσεις με τους επισκέπτες σύντομες. Δεν είναι τυχαίο ότι ο Le Corbusier επηρεάστηκε έντονα από μοναστήρια όπως αυτά του Αγίου Όρους (όπου πέρασε τρεις μήνες) και του Galluzzo (στο οποίο

αυτόν η πιο ειλικρινής εκπροσώπηση της βιαιότητας της βιομηχανοποιημένης ζωής: μόνο ένας χώρος κατοίκησης χωρίς γνώριμα ίχνη και ταυτότητες είναι σε θέση να αντικατοπτρίζει την κατάσταση της επισφάλειας, τη φτώχεια που προκαλείται από την εκβιομηχάνιση και τον πλούτο των πληροφοριών που διαποτίζουν τη ζωή στη μητρόπολη. Γι αυτόν το λόγο η μόνη αποδεκτή στάση ζωής για εκείνον είναι, το να καταφέρνει κανείς να ξεκινά από μηδενική αφετηρία και να δίνει στο ελάχιστο μία υποσχόμενη πορεία.²⁹



Το μοναδικό κτήριο που ο Le Corbusier (1887-1965) έχτισε για τον εαυτό του είναι μια πολύ απλή παραλιακή καλύβα στο Cap Martin. Το Cabanon ολοκληρώθηκε το 1922 κι έγινε το κύριο εξοχικό του μέχρι το θάνατό του.

Ο Μπένγιαμιν γνώριζε ότι το να ζει κανείς σε ελάχιστα επιπλωμένο χώρο ήταν περισσότερο μία αναγκαιότητα παρά επιλογή. Όμως, όσο πιο ρητή θα γινόταν αυτή η προϋπόθεση στην αρχιτεκτονική του εσωτερικού, τόσο περισσότερο θα έδινε το έδαφος για έναν ριζοσπαστικό τρόπο ζωής. Ίσως η καλύτερη αντιπροσώπευση αυτού του ιδεώδους ζωής είναι εγκατάσταση Co-op Zimmer του Χανς Μάγιερ,³⁰ που σχεδιάστηκε για μια έκθεση σχετικά με τον συνεργατικό σχεδιασμό στη Γάνδη το 1924-31. Ο σχεδιασμός βασίστηκε στην ιδέα μιας κοινωνίας χωρίς τάξεις στην οποία κάθε μέλος θα είχε το ίδιο ελάχιστο. Το δωμάτιο του Μάγιερ είχε ως σκοπό να επιδείξει έναν τρόπο ζωής στην οποία ο αυξανόμενος νομαδισμός των εργαζομένων θα έβρισκε την αντανάκλασή του σε ένα εσωτερικό, το οποίο θα ήταν εύκολο να κατοικηθεί.

διέμενε συχνά μελετώντας τα κελιά των μοναχών), όπου η αρχιτεκτονική είναι το σαφές διάγραμμα καθημερινών τελετουργιών

²⁹ Benjamin, 1999: 731-735.

³⁰ Aureli, 2013: 27-28.



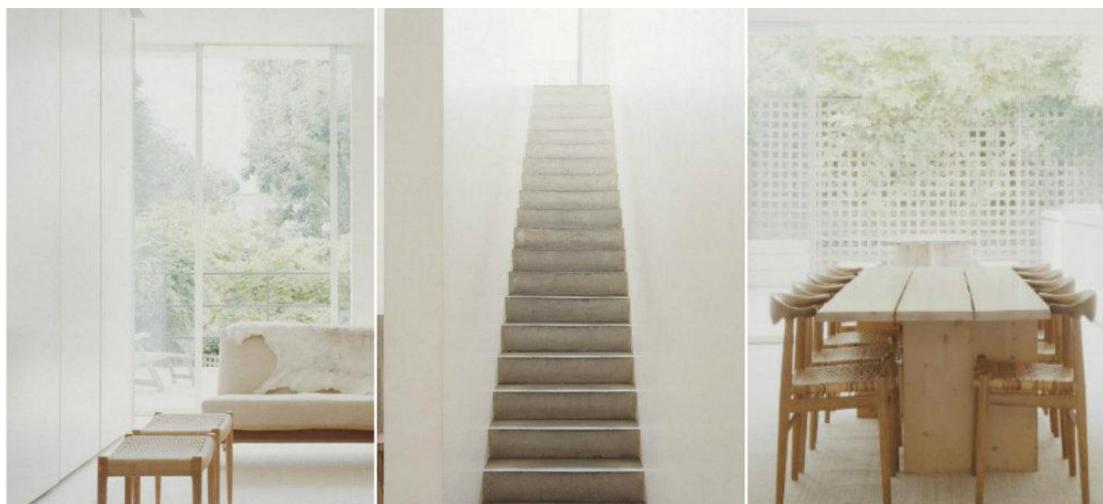
To Co-op Zimmer

Σε αντίθεση με πολλούς αρχιτέκτονες της εποχής του, ο Μάγιερ καθόρισε το δωμάτιο και όχι το διαμέρισμα ως την κύρια μονάδα βιώσιμου χώρου, αποφεύγοντας έτσι ολόκληρο το ζήτημα του existenzminimum, το οποίο αφορούσε τις ελάχιστες διαστάσεις ενός οικογενειακού σπιτιού. Σε αντίθεση με την ιδιωτική κατοικία, η οποία είναι η προέλευση της λογικής των ακινήτων της πόλης, το δωμάτιο είναι σιωπηρώς ένας χώρος που ποτέ δεν είναι αυτοδύναμος. Κατά το μοναστικό κελί, το Co-op Zimmer δεν είναι μια μορφή κατοχής, αλλά μάλλον ο ελάχιστος χώρος που επιτρέπει σε κάθε μεμονωμένο άτομο να ζήσει μοιραζόμενο τον υπόλοιπο χώρο κατοικίας. Εδώ, η ιδιωτικότητα δεν είναι ιδιοκτησία, αλλά μάλλον η δυνατότητα μοναξιάς και συγκέντρωσης - εκδοχή που η «παραγωγική» και η «κοινωνική» ζωή μας τείνουν συχνά να εξαλείφουν. Αυτή η ιδέα της θετικής απομόνωσης προτείνεται από την αρμονία του σχεδιασμού του Μάγιερ, που δεν ωραιοποιεί τη φτώχεια αλλά την παρουσιάζει γι' αυτό που είναι. Για εκείνον, το λιγότερο δεν είναι περισσότερο, το λιγότερο είναι αρκετό. Και όμως, η ατμόσφαιρα στο Co-op Zimmer δεν είναι καταπιεστική λιτότητα. Αντιθέτως, προτείνει μια αίσθηση ηρεμίας και ηδονιστικής απόλαυσης.³¹

Όπως διαπιστώνουμε, ο σχεδιασμός του ελάχιστου εξελίχθηκε από τον μετασχηματισμό της ηθικής επιταγής της εγκράτειας, σε μια εύκολα αναγνωρίσιμη αισθητική. Ένα ακόμη εμφανές παράδειγμα είναι η αρχιτεκτονική του Τζον Ρόσον (John Pawson), η οποία είναι ελάχιστη μέχρι να αποκηρύξει ακούσια τον εαυτό της ως κλισέ. Η ασκητική εγκράτεια, ειδικά σε περιόδους ύφεσης, δύναται εύκολα να εναλλαχθεί με το μάρκετινγκ. Σε ανάλογο πλαίσιο κινείται και ο Πέτερ Τσούμτορ (Zumthor) ο οποίος σχεδίασε το 2011 (λίγο διάστημα μετά την έναρξη της ύφεσης) το περίπτερο της Serpentine Gallery. Ο Τσούμτορ, οιονεί «ερημίτης», παράγει αρχιτεκτονική με αύρα εγκράτειας. Αντίστοιχα σύγχρονα παραδείγματα οδηγούν στη διαπίστωση μιας «ποιμαντικής πολιτικής», η

³¹ Aureli 2013: 27-28.

οποία εναγκαλίζεται με την λιτότητα του σχεδιασμού ήδη από τα πρώτα χρόνια της οικονομικής ύφεσης που διανύουμε.³² Κατά τον Αουρέλι, ωστόσο, υπάρχει ένα πολύ πιο ενδιαφέρον παράδειγμα αυτού του είδους ασκητισμού, το οποίο συνοψίζει με λεπτό τρόπο τις αμφισβητήσεις του μίνιμαλ σχεδιασμού. Είναι μία φωτογραφία του 1983 που απεικονίζει τον Στηβ Τζομπς, τον ιδρυτή της Apple, στο σαλόνι του σπιτιού του στο Los Gatos της Καλιφόρνιας -ο οποίος ήταν ήδη επιτυχημένος επιχειρηματίας πολλών εκατομμυρίων. Στη φωτογραφία εμφανίζεται με ένα φλιτζάνι τσάι στο ένα χέρι, καθισμένος στο πάτωμα στη μέση ενός εμφανώς άδειου δωματίου, το οποίο είναι επιπλωμένο μόνο με ένα λαμπατέρ και ένα πικάπ. Σε σύγκριση με τον γυαλιστερό και υπερβολικά σχεδιασμένο μινιμαλισμό του Rawson ή τη μυστικιστική αύρα της «ταπεινότητας» του Zumthor, ο ασκητισμός του Jobs φαίνεται περισσότερο πραγματικός, γνήσιος και πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι εδώ ο ελάχιστος σχεδιασμός επιτυγχάνει μία από τις καλύτερες επιδόσεις του. Η φωτογραφία επιβεβαιώνει ότι με τον δικό του τρόπο ο Jobs ήταν ασκητής και κατάλαβε ότι η «θέλησή του στην εξουσία» θα μπορούσε να ενισχυθεί μόνο μέσω προσεκτικού αυτοέλεγχου. Αλλά ο ασκητισμός του Jobs πέρασε πέρα από τα όρια του καθιστικού του στο Los Gatos για να γίνει ένα από τα πιο επιτυχημένα branding στην ιστορία του εταιρικού καπιταλισμού.³³



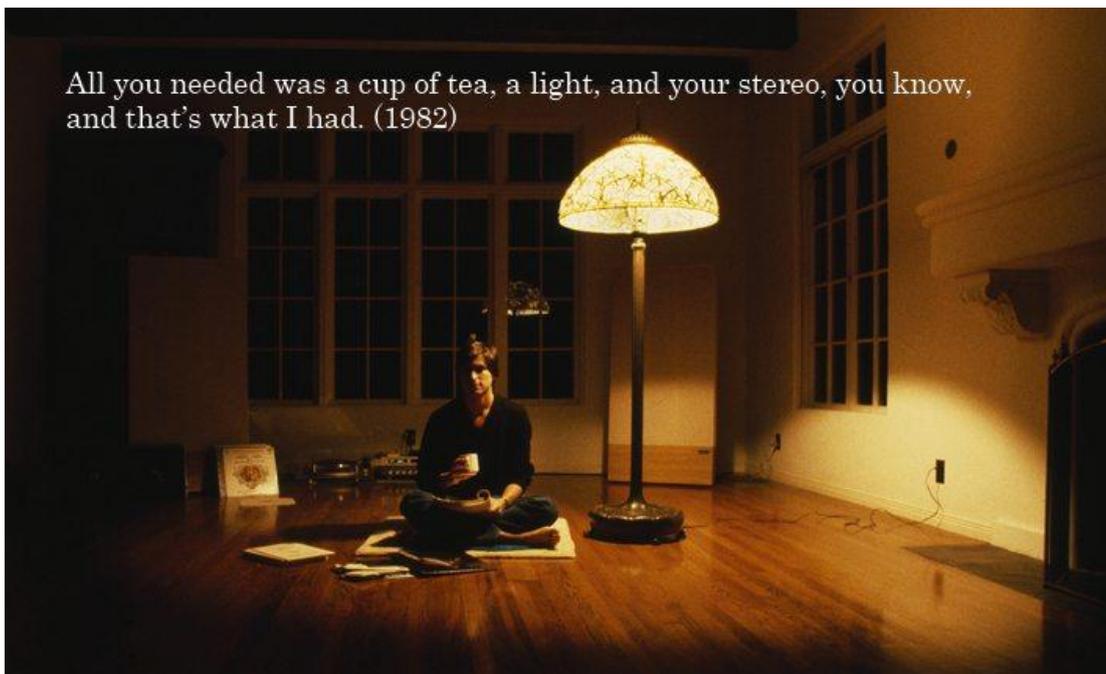
Η μινιμαλιστική αρχιτεκτονική του John Pawson

³² ό.π.: 29.

³³ ό.π.: 29-32.



Το περίπτερο της Serpentine Gallery του Peter Zumthor



Η εμβληματική φωτογραφία του Στηβ Τζομπς στο σαλόνι του σπιτιού του στο Los Gatos της Καλιφόρνιας.

Η παραδοξότητα στην ιστορία του Τζομπς είναι πως η τεχνολογία στην οποία αφιέρωσε την ασκητική ζωή του συχνά διαταράσσει δραματικά κάθε πιθανό έλεγχο εαυτού. Εάν υπάρχει πλέον μια πραγματική έλλειψη στον κόσμο, παρατηρεί ο Αουρέλι, αυτή είναι η έλλειψη προσοχής, η οποία πλέον ερμηνεύεται ως μία κατάσταση μόνιμης διάσπασης της προσοχής, που μεθοδεύεται από όλο και πιο εξελιγμένα μέσα επικοινωνίας και παραγωγής. Στην πραγματικότητα η διάσπαση προσοχής δεν είναι κακή από μόνη της. Στο πλαίσιο της εκβιομηχάνισης, η διάσπαση της προσοχής με τη μορφή αδράνειας, η ονειροπόληση, ήταν μια δύναμη με την οποία τα υποκείμενα μπορούσαν να αποσυνδεθούν από την παραγωγή και να παραμείνουν στην οντότητά τους.

Αλλά σε μια γνωστική παραγωγή, για την οποία κάθε κομμάτι της ζωής μας τίθεται στη δουλειά, η διάσπαση προσοχής αποτελεί μια μορφή παραγωγής, επειδή ωθεί τους ανθρώπους να κάνουν πολλά πράγματα ταυτόχρονα, ενώ, η καταναγκαστική εξάρτηση από το διαδίκτυο τροφοδοτεί τα φρενήρη μηχανήματα παραγωγής του ιστού.³⁴ Παρότι ο Jobs κατόρθωσε με τον ασκητισμό του να κυβερνά τον εαυτό του, οι χρήστες των συσκευών που βοήθησε να εξαπλωθούν δεν είναι πάντα σε θέση να ελέγξουν τον εαυτό τους. Σε παραλληλία, ο σχεδιασμός διέπεται από μοναστική λιτότητα και ο εμπορικός μινιμαλισμός είναι κι εκείνος επενδυμένος με μία αίσθηση συγκράτησης. Κάποιοι, όπως ο Μπένγιαμιν, διέβλεπαν την έλευση μιας νέας φτώχειας στην ανθρωπότητα με την τεράστια εξέλιξη της τεχνολογίας, αλλά κι έναν καταπιεστικό πλούτο ιδεών συγκράτησης, οι οποίες με τη σειρά τους δημιουργούν ψευδοθηρησκευτικές ανάγκες (χορτοφαγία, πνευματικότητα κτλ).³⁵ Ως εκ τούτου, εκδηλώσεις ασκητισμού διακρίνονται και στα ιστορικά όρια της νεωτερικότητας. Ο Φουκώ, αναφερόμενος σ' εκείνη, διακρίνει τον μοναστισμό και στους αγαπημένους χαρακτήρες του Μπωντλαίρ: όπως ο flâneur (πλάνητας) και ο δανδής. Σε αυτές, η ίδια η ζωή συντίθεται ως έργο τέχνης.³⁶ Για τον Φουκώ η σχέση του ανθρώπου με το παρόν του, τον ιστορικό τρόπο ύπαρξης του ανθρώπου, και τη σύσταση του εαυτού ως αυτόνομη υπόθεση, έχει τις ρίζες της στον Διαφωτισμό και πρόκειται για τη εγκαθίδρυση μιας ατέρμονης κριτικής του εαυτού. Ο πλάνητας των πόλεων είναι ο άνθρωπος που προσπαθεί να εφεύρει τον εαυτό του.³⁷ Φαίνεται, όμως, πως η εξερεύνηση της υποκειμενικότητας εξακολουθεί να γοητεύει στην διαρκώς αναπροσαρμοζόμενη μορφή της. Η εποχή της πληροφορίας (και της παγκοσμιοποίησης, την οποία διανύουμε), παρέχει νέα δεδομένα και δημιουργεί επιπλέον ερωτήματα τα οποία αναδύουν νέες προβληματικές, όπως το εξής: Στον ψηφιακό δικτυακό χάρτη του παγκόσμιου, οι θεωρίες της χωρικής αναπαράστασης αποτελούν χρονικά δεσμευμένες έννοιες του παρελθόντος ή «σηματοποιούνται» σε μία νέα φόρμα;

Ο χώρος του διαδικτύου δομείται ακριβώς πάνω στην έννοια του ελάχιστου. Η σύνδεση και το τερματικό είναι η ελάχιστη προϋπόθεση για την δικτύωση, ενώ το άτομο φαίνεται να μετεωρίζεται, όπως δηλώνει ο Μπωντριγιάρ σαν τον αστροναύτη μέσα στη φυσαλίδα του, σε αέρινη τροχιακή πτήση με μεγάλη ταχύτητα.³⁸ Σε αυτό το σύμπαν, το τερματικό είναι η ιδιωτική μας σφαίρα, το κέλυφος, το αρχαϊκό κλειστό κελί μας. Ο Μανουέλ Καστέλς διαβλέπει μέσα από αυτήν την τεχνολογική μοναχικότητα την αναζήτηση μιας νέας σχέσης, γύρω από μία κοινή ανακατασκευασμένη ταυτότητα. Από τη μια πλευρά αυτό θα σήμαινε μία κρίση του αυτοπεριορισμού στην Δυτική ατομιστική αντίληψη, λόγω της ανεξέλεγκτης συνδετικότητας. Ωστόσο η αναζήτηση νέας ταυτότητας και νέας πνευματικότητας είναι ενεργή και στην Ανατολή, παρά την ισχυρότερη αίσθηση της συλλογικής ταυτότητας και την παραδοσιακή υποτέλεια του ατόμου προς το σύνολο.³⁹

³⁴ ό.π.: 34.

³⁵ ό.π.: 36.

³⁶ Ο δανδής θεωρεί εργασία του να αποσπάσει από τη μόδα, οποιοδήποτε στοιχείο μπορεί να περιέχει ποίηση ως ιστορία.

³⁷ Foucault, 1984: 38-42.

³⁸ Baudrillard, 1991: 25.

³⁹ Castells, 2010: 24.

Στο πλαίσιο μιας προσπάθειας εννοιολόγησης ενός νέου πεδίου στην παγκόσμια ιστορία και μιας νέας θέασης στο πλαίσιο της μετα-νεωτερικότητας, ο Μάζλις⁴⁰ αναφέρει τον Ζακ Ατταλί ο οποίος πρόέβλεψε την εμφάνιση μιας νέας τάξης νομάδων. Καθώς η εξουσία των επικοινωνιών και η τεχνολογία των υπολογιστών μεγαλώνει, η έννοια του τόπου αλλάζει και οι νομάδες απελευθερώνονται στον κόσμο, μόνιμα συνδεδεμένοι μόνο με τις επαφές τους και την εργασία τους.⁴¹ Ο ασκητικός κυβερνοπλάνητας συγκλονίζεται πλέον από την «ηχητική έκρηξη» της παγκοσμιότητας και μέσα από το διαδικτυακό του κελί προσπαθεί να επανεφεύρει τον εαυτό του.

⁴⁰ Στο συλλογικό *The Flaneur*, επιμέλεια Keith Tester.

⁴¹ Mazlish, 1994: 56-57.

Η κυψέλη

Οι άνθρωποι έχουν αρχίσει να γίνονται «τα όργανα αναπαραγωγής του μηχανικού κόσμου, όπως είναι οι μέλισσες για τον κόσμο των φυτών, ενοφθαλμίζοντας και εξελίσσοντας τον σε νέες μορφές.

Marshall McLuhan⁴²

Ενδεχομένως να λειτουργεί ως έκπληξη το γεγονός ότι το μοναστικό ιδεώδες, που γεννήθηκε ως ατομική και μοναχική υπέρβαση του κόσμου, λειτούργησε ως προέλευση για ένα μοντέλο συνολικής κοινοτικής ζωής. Κι όμως, ο όρος *monasterium* που καθιερώθηκε από τον ασκητή Παχώμιο, το 330 μ.Χ. στο νησί Ταβένα στον Νείλο, ήταν ισοδύναμος σε χρήση με το κοινόβιο. Παρότι η ετυμολογία του δηλώνει τον μοναχικό βίο, η λειτουργία του προϋποθέτει υπακοή σε έναν κανόνα κι έναν ηγούμενο. Υπό την έννοια ότι οι αρετές του ανθρώπου που ζει απομονωμένος, καθίστανται ανίσχυρες και ανύπαρκτες, εφόσον δεν εκδηλώνονται, η κοινή κατοικία γίνεται το απαραίτητο θεμέλιο του μοναχισμού. Στο πλαίσιο της μοναστικής ζωής, ο όρος *habitus* -ο οποίος αρχικά σήμαινε την ύπαρξη και τη δράση-⁴³ οδήγησε στην έννοια *habit* με την οποία εννοούμε μια σταθερή και απόλυτη συγκρότηση του νου ή του σώματος.⁴⁴

Σε αυτό το πλαίσιο, ενδιαφέρουσα είναι η περίπτωση των πρώτων φραγκισκανών μοναχών, οι οποίοι πρότειναν ένα ριζοσπαστικό πείραμα: μια μορφή ζωής που στερείται ιδιωτικής ιδιοκτησίας, στην οποία η συνύπαρξη και η κοινή χρήση θα γινόταν το κύριο αντικείμενο μιας ασκητικής πρακτικής. Η αρχική τους ιδέα ήταν εμπνευσμένη από τη ζωή των ζώων, στην οποία δεν υπάρχει η έννοια της ιδιοκτησίας και παρότι το εγχείρημά τους ήταν βραχύβιο, το τάγμα τους κατάφερε να χαρακτηριστεί καινοτόμο, ως επινόηση ενός άλλου τρόπου ζωής.⁴⁵ Στην εποχή μας, ο συνδυασμός της ηθολογίας και της επιστήμης των υπολογιστών συμβάλλει περισσότερο στην κατανόηση των συμπεριφορών πλήθους, καθώς αυτό δείχνει να συγχρονίζεται, κατά τον Γιουτζίν Θάκερ, με την συσσωμάτωση των εντόμων και των πουλιών σε σμήνη. Η έρευνα και οι προσομοιώσεις των υπολογιστών υποδηλώνουν συχνά ότι τα σμήνη πουλιών στον φυσικό κόσμο ακολουθούν μια σειρά απλών κανόνων, οι οποίοι διεξάγονται σε τοπικό επίπεδο μεταξύ μεμονωμένων πτηνών και της συνειδητοποίησης των άμεσων γειτόνων τους. Επίσης, οι πρώτες ηθολογικές μελέτες έβλεπαν τα κοινωνικά έντομα ως παραδείγματα της καθολικότητας και της φυσικότητας της κοινωνικής συμπεριφοράς. Ένα βασικό μάθημα αυτών των μελετών είναι ότι τα παγκόσμια πρότυπα δεν προκύπτουν από έναν κεντρικό έλεγχο, αλλά από αθροίσματα τοπικών

⁴² McLuhan, M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Sphere Books, σελ. 56.

⁴³ Ο Γάλλος κοινωνιολόγος Pierre Bourdieu (1977) δηλώνει ότι το *habitus* αποτελείται τόσο από την *έξη* (*hexis*) (η συνήθεια που αποκτά το σώμα στον τρόπο που συμπεριφέρεται) όσο και από αφηρημένες ψυχικές συνήθειες, όπως συστήματα αντίληψης, ταξινόμησης, εκτίμησης, αίσθησης, καθώς και τη δράση. [*Outline of a Theory of Practice*, Cambridge University Press]

⁴⁴ Agamben, 2013: 9-13.

⁴⁵ ό.π.

αλληλεπιδράσεων και αποφάσεων και ότι τα σμήνη αποτελούν παραδείγματα μετατόπισης της ηθολογικής εστίασης από τις διακριτές ενέργειες των ατόμων, στις συλλογικές διαδικασίες που αποτελούν μεγάλες ομάδες.⁴⁶

Ο ΝτεΛάντα, σε μία παράλληλη λογική, παρομοιάζει τα δίκτυα με κυψέλες, των οποίων τα κελιά συμπεριφέρονται σαν κύτταρα.⁴⁷ Δηλαδή αλληλεπιδρούν, όπως τα κύτταρα που επηρεάζονται από τη γειννίαση μεταξύ τους. Αν ένα κύτταρο έχει ζωντανούς γείτονες, θα παραμείνει ζωντανό, αν όχι θα καταστεί νεκρό. Με τον ίδιο τρόπο κρίνει ότι λειτουργούν τα δίκτυα υπολογιστών και κατ' επέκταση το διαδίκτυο. Οι τοπικές αλληλεπιδράσεις, δηλαδή, διαμορφώνουν τη σφαιρική, παγκόσμια συνθήκη. Η μονήρης διάσταση του κελιού δηλαδή, δεν μπορεί παρά να συμβάλλει και να επηρεάζει τη δομή μιας κυψέλης, σε όλες της τις εκφάνσεις: είτε σε περιπτώσεις σχεδιασμού, είτε στην συν-κατοίκηση και στην συμβίωση, είτε στην συγκρότηση ενός δικτύου εν γένει.⁴⁸

Ορισμένοι κοινωνιολόγοι όπως ο Μπάρι Γουέλμαν ισχυρίζονται ότι οι κοινότητες λειτουργούν ως δίκτυα και όχι ως τοπικές ομάδες. Τα δίκτυα της οικογένειας, της γειτονιάς, των φίλων και των συναδέλφων είναι κοινότητες που είναι χαλαρά συνδεδεμένες και κατακερματισμένες.⁴⁹ Ο Γουέλμαν ξεκινάει από τη μετακίνηση της ομάδας στην έννοια του κοινωνικού δικτύου, για να φτάσει στο ψηφιακό δίκτυο και στη «δικτυωμένη ατομικότητα» (*networked individual*). Συνεπώς ο κυβερνοχώρος μπορεί να αποτελέσει έναν κοινό χώρο δικτύωσης αντίστοιχο με τους τοπικούς χώρους ή τους κοινούς χώρους εν γένει. Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την τεχνολογία του διαδικτύου για τη δημιουργία πιο τοπικών δικτύων και τη διατήρηση κοινοτικών δεσμών σε αυτόν, διαμορφώνοντας έτσι σχέσεις που είναι τόσο σημαντικές όσο και υποστηρικτικές.⁵⁰ Για τον Γουέλμαν οι εικονικές κοινότητες στον κυβερνοχώρο μπορούν να προσφέρουν την ίδια ποιότητα κοινών δεσμών και κοινωνικών αλληλεπιδράσεων με εκείνη που μπορεί να προσφέρει κάθε κοινός χώρος.

Κατά την τελευταία δεκαετία και με αφορμή αφενός τον ορυμαγδό της οικονομικής κρίσης, αφετέρου την ισχυροποίηση της παγκοσμιοποίησης, αναδείχθηκαν οι έννοιες του πλήθους (*multitude*) και των κοινών (*commons*) στο επίκεντρο του πολιτικού διαλόγου, αλλά και των κοινωνικών θεωριών εν γένει. Πιο συγκεκριμένα, το πλήθος φαίνεται να αντικαθιστά την έννοια του λαού (*populus*) -μια κρατικογενή έννοια, αλλά και την απροσδιοριστία της μάζας και να οδηγεί στις συζητήσεις περί κοινοτικής δομής και αυτο-οργάνωσης. Σημαντική συμβολή προς αυτήν την κατεύθυνση, η επικαιροποίηση του ιταλικού μετα-εργατισμού (με βασικούς εκπροσώπους τους Hardt και Negri, Virno, Lazzarato κ.α.), αλλά και η επαναφορά της δυναμικής του Χομπς (De

⁴⁶ Thacker, 2004.

⁴⁷ Στην Αγγλική γλώσσα όρος cell αποδίδει και τις δύο έννοιες.

⁴⁸ DeLanda, 2011: 22.

⁴⁹ Wellman, 2001.

⁵⁰ ό.π.

Cive- Πολίτης) και του Σπινόζα (Πολιτική Πραγματεία) στη βάση της αντιδιαστολής λαού και πλήθους. Για τον Χομπς ο λαός έχει ενωτική διάσταση με κοινή βούληση, ενώ για τον Σπινόζα το πλήθος είναι «η μορφή της κοινωνικής και πολιτικής ύπαρξης των πολλών ως πολλών.»⁵¹

Κατά τον Βίρνο, σε μία «σπινοζική» ερμηνεία, πλήθος σημαίνει πολλαπλότητα, ως διαρκής μορφή κοινωνικής και πολιτικής ύπαρξης, που αντιτάσσεται στη συνεκτική ενότητα του λαού. Το πλήθος αποτελείται από μοναδικότητες.⁵² Η ενότητα του πλήθους συγκροτείται από τους «κοινούς τόπους» του νου, από τις κοινές στο είδος γλωσσικές⁵³ και γνωστικές ιδιότητες, από το General Intellect.⁵⁴ Η συλλογική εμπειρία δεν είναι χώρος όπου διαλύονται και καταργούνται τα χαρακτηριστικά του μεμονωμένου ατόμου, αλλά αντίθετα είναι πεδίο για μια καινούρια πιο ριζική εξατομίκευση.⁵⁵

Όπως ήδη έχουμε αναφέρει, σε μία παρόμοια, ορθολογιστική θεώρηση, για τον Λάιμπνιτς η μονάδα είναι ακέραιη, αδιαίρετη και άφθαρτη, ο κόκκος του παντός. Θα πρέπει να φανταστούμε το εσωτερικό της μονάδας ως ένα κλειστό πεδίο πολλαπλών σχέσεων, απειροελαχίστων και συνεχώς μεταβαλλόμενων σχέσεων από τις οποίες προκύπτει η υπόσταση. Παρότι το Καρτεσιανό cogito του Λάιμπνιτς εντοπίζεται στην κλειστότητα, στο ακλόνητο θεμέλιο της μονάδας, η εγκατάστασή της στον κόσμο προκύπτει ως το αποτέλεσμα των άπειρων διαδοχικών θέσεων που ανεπαίσθητα και μονίμως καταλαμβάνει.⁵⁶ Στη νεότερη πολιτική θεωρία των Hardt και Negri, οι μονάδες είναι μονάδες δημιουργίας και η αρχή της μεταβλητότητάς τους οφείλεται ξεκάθαρα στη διαπλοκή τους με άλλες μονάδες.⁵⁷ Και στις δύο περιπτώσεις, ωστόσο, η μονάδα είτε οπλισμένη με αυτάρκεια, είτε με ανάγκη παραγωγικότητας, στρέφεται προς το εξωτερικό και στην αλληλεπίδραση, στη διυποκειμενικότητα, σε ένα σχεσιακό προσδιορισμό του υποκειμένου που οδηγεί συλλογιστικά στο χουσερλικό

⁵¹ Virno, 2017: 12.

⁵² Φαίνεται πως ο όρος της Μοναδικότητας εδραιώνεται στον νεώτερο Γαλλικό αποδομισμό. Επιμένοντας στην αμφισβήτηση του "είναι", ο αποδομισμός έρχεται αρκετά κοντά στη χαιντεγκεριανή σκέψη. (Ο Χάιντεγκερ είχε χρησιμοποιήσει τους όρους Destruktion και Abbau στο Είναι και χρόνος το 1927. Ο Ντερριντά σε μία νέα ανάγνωση αποδόμησης, φαίνεται τελικά (για αρκετούς μελετητές) να καταφέρνει να αναθεμελιώσει τις θεωρίες του Χούσερλ και του Χάιντεγκερ με νέους λεκτικούς όρους.) Ο Negri ορίζει το πλήθος και τη δυναμική του μέσα από τη σωματικότητα: Το πλήθος (multitude) είναι ένα πλήθος σωμάτων. Εκφράζει την ισχύ όχι μόνο του συνόλου αλλά κι εκείνη της μοναδικότητας (singularity). [Negri, 2004]

⁵³ Κατά τη διατύπωση του Heidegger: Η γλώσσα είναι ο οίκος του Είναι "Die Sprache ist das Haus des Seins." – Über den Humanismus. Frankfurt a.M.: Klostermann, 1949. Το Είναι αποκαλύπτεται και στεγάζεται στον τόπο της γλώσσας.

⁵⁴ Πρόκειται για τη «γενική ή δημόσια διάνοια», έννοια που προέρχεται από τον Μαρξ και κατά τον Βίρνο, ίσως είναι μια πολεμική ανταπάντηση στη «γενική βούληση» του Ρουσσώ. «Αυτό που ενδιαφέρει είναι ο εξωστρεφής, κοινωνικός, συλλογικός χαρακτήρας που προσιδιάζει στη διανοητική δραστηριότητα, όταν αυτή, κατά τον Marx, γίνεται αληθινό ελατήριο της παραγωγής πλούτου.» [Virno, 2007: 33].

⁵⁵ Virno, 2007: 41, 93, 99.

⁵⁶ Leibniz, 1997.

⁵⁷ Hardt-Negri, 2004

Άλλο. Η μονάδα φέρει την αρχή της δημιουργίας, η οποία διαφοροποιείται όμως από εκείνη του άλλου μέσα από πολυσύνθετες διαδικασίες, οι οποίες υπερβαίνουν την έννοια της ταυτότητας και οδηγούν στη μοναδικότητα.⁵⁸ Ως εκ τούτου, θα λέγαμε ότι το μοναδικό υποκείμενο στη βάση της δικτυακής δια-πλοκής του πλήθους, είναι ο κόμβος που φέρει ανοικτότητα και μεταβλητότητα, το δικό του σύμπαν κατοίκησης.

Το πλήθος έχει ποικίλα αιτήματα, τα οποία διαρκώς μεταβάλλονται όπως μεταβάλλεται και η ίδια η οντότητά του.⁵⁹ Είναι η πράξη της αυτό-οργανωμένης διάδρασης των διαφορετικών μονάδων οι οποίες φέρουν ορμέμφυτες προδιαθέσεις κοινοτισμού. Σε μία πολιτική θεώρηση του ελληνικού παραδείγματος κοινοτισμού στη δεκαετία του 1930, ο Κ. Δ. Καραβίδας σημειώνει, μάλιστα, ότι αυτό το ζωικό δεδομένο, ο κοινοτισμός, θα επιβιώσει μετά το πέρασμα του καπιταλισμού και του σοσιαλισμού.⁶⁰ Επειδή, όπως εξηγεί: ο κοινοτισμός κινητοποιεί την υπερεργασία και στο πλαίσιο της χωρικής μικροϊδιοκτησίας και σε εκείνο ακόμη των κοινοτικών έργων της μικροαστικής τάξης, καθώς ευρύνει και εμπλουτίζει τον ορίζοντα και τις προσδοκίες, «χωρίς να την βγάλει από την βάση της και χωρίς να την εξευτελίσει, όπως συμβαίνει στον καπιταλισμό. Ο κοινοτισμός αυξάνει τα προσωπικά, μη καπιταλιστικά κεφάλαια και τα συγκρατεί δια μιας αμέσου κεφαλαιοποίησεως στον τόπο της ίδιας της παραγωγής τους, εξαντλώντας όλες τις γηγενείς δυνατότητες.»⁶¹

Ο Ζαν Λυκ Νανσύ, σε μία σχεσιακή ανάλυση των ευρύτερων κοινωνικών δεσμών, ισχυρίζεται ότι η φαντασίωση της χαμένης κοινότητας πλάστηκε πάνω στα απομεινάρια του χαμένου εαυτού. Θεωρεί πως είναι λανθασμένη η αντίληψη ότι κοινωνία διαμορφώθηκε πάνω στα «ερείπια» μιας κοινότητας, αλλά προέκυψε μέσα από την εξαφάνιση ή μέσα από τη διατήρηση πραγμάτων -φυλών ή αυτοκρατοριών- τα οποία είχαν, ίσως, μεγαλύτερη σχέση με την ίδια την «κοινωνία» παρά την «κοινότητα». Η κοινότητα είναι εκείνο που μας συμβαίνει –ερώτημα, προσδοκία, συμβάν, επιταγή- με βάση την κοινωνία. Αν υπήρξε λοιπόν κάποια απώλεια, εκείνη είμαστε εμείς, που πάνω μας πέφτει βαρύς ο «κοινωνικός δεσμός» (οι σχέσεις, η επικοινωνία) σαν το δίχτυ μιας οικονομικής, τεχνικής, πολιτικής, πολιτιστικής παγίδας.⁶² Ο Νανσύ προσπαθεί να ξαναδει το νόημα της κοινότητας στην εποχή μας όπου τα οράματα για την ανθρωπότητα δείχνουν να υποχωρούν μπροστά στα αδιέξοδα που δημιούργησε ο ίδιος ο άνθρωπος καταστρέφοντας το νόημα της ίδιας της ύπαρξής του στον κόσμο. Ο άνθρωπος στέκεται μετέωρος απέναντι στο νόημα της δικής του μοναδικότητας ανίκανος να την δει ως το διέξοδο προς την ανάκτηση ενός κοινού δρόμου. Προκειμένου να τονίσει την αμηχανία του ανθρώπου απέναντι σε νέους, δυνητικούς του ορίζοντες χρησιμοποιεί μία φράση του Νίτσε από τη «Χαρούμενη επιστήμη»: βρισκόμαστε τώρα πια «στον ορίζοντα του απείρου», δηλαδή είμαστε στο σημείο όπου «δεν υπάρχει πια άλλη γη», και «δεν υπάρχει τίποτα πιο φρικτό από το άπειρο».⁶³

⁵⁸ ό.π.

⁵⁹ Hardt, Negri 2011.

⁶⁰ Καραβίδας, 1930 :60.

⁶¹ ό.π.: 63.

⁶² Nancy, 1986: 33-36.

⁶³ Nancy, 2000: 1-15.

Για τον Νανσού η «κοινωνία», είναι το σχήμα μιας οντολογίας η οποία ακόμη δεν έχει κάνει την εμφάνισή της με τους όρους που θα επιθυμούσαμε και παραθέτει κάποιες ερμηνευτικές θεωρίες όπως π.χ. εκείνη του Ρουσώ, ο οποίος έδωσε την εικόνα της μετά από ένα «κοινωνικό συμβόλαιο». Ο Νίτσε οδηγεί τον Ζαρατούστρα, μάλλον σε μία αντίθετη απόφαση, να πει πως η ανθρώπινη κοινωνία είναι ένα πείραμα, μία αναζήτηση και όχι ένα «συμβόλαιο». Ο Μαρξ προσδιόρισε την κοινωνική καταγωγή της ανθρωπότητας και του Είναι μέσω της παραγωγής και του προορισμού αυτής. Ο Χάιντεγκερ προσθέτει την έννοια του «Συν-είναι», (Mitsein) σε συνάρτηση με το εδώ-να-είναι (Da-sein). Κανείς όμως δεν έκανε ριζοσπαστική την ιδιάζουσα πληθυντική-ενική συν-ουσία του «μαζί με» με το Είναι. Εκείνο που τίθεται ως η αφετηρία είναι η διυποκειμενικότητα, η οποία θα οδηγήσει στην ομαδικότητα, όπου το «μαζί» θα είναι το Είναι μαζί με το Άλλο (with-one-another), χωρίς να λαμβάνονται ως «Ένα-ίδιο» ή «Ένα-άλλο». Η σύζευξη αυτή – το ένα/το άλλο – δεν είναι ούτε «διαμέσου» ούτε «ανάμεσα» ή «αντί», αλλά είναι ένα «μαζί». Το «μαζί» είναι η συγχρονικότητα των δύο όρων, το να μοιράζονται τον χρόνο και τον χώρο, είναι το στην-ίδια-στιγμή-στον-ίδιο-τόπο ως καθεαυτό.⁶⁴

Ας μην μας εκπλήσσει, ωστόσο, η ερμηνεία της επιτελεστικής λειτουργίας ενός πλήθους με όρους πολιτικής οικονομίας. Μία από τις βασικές απόψεις που ενισχύουν τη συγκεκριμένη σύνδεση είναι εκείνη της Χ. Άρεντ η οποία στην Ανθρώπινη Κατάσταση θέτει το θέμα της ιδιωτικής ιδιοκτησίας, ιστορικά, στη βάση της συγκρότησης του κοινού βίου. Η ιερότητα της εστίας στην Αρχαία Ρώμη, αλλά και στην Αρχαία Ελλάδα, εγκαινίαζε πρωτίστως την ιερότητα της συμμετοχικότητας, καθώς «ένας άνθρωπος χωρίς σπίτι δεν θα μπορούσε να συμμετέχει στις υποθέσεις του κόσμου, διότι δεν θα είχε μέσα σε αυτόν τον κόσμο κάτι πραγματικά δικό του.»⁶⁵ Ξεκινώντας, λοιπόν, από αυτήν την ριζωματική κατάφαση για την κατανόηση του κοινοτισμού ας έρθουμε ξανά σε νεότερα κείμενα όπως εκείνο του Π. Βίρνο, στο οποίο αναφέρεται η διάρθρωση της κοινότητας ως αντίβαρο στον φόβο «δεν-αισθάνομαι-σπίτι-μου», ως μία υπόσχεση ασφάλειας την οποία μπορεί να εγγυηθεί. «Οι πολλοί ως πολλοί είναι εκείνοι που μοιράζονται με άλλους αυτή την αίσθηση και, επιπλέον, προτείνουν αυτή τους την εμπειρία ως επίκεντρο κοινωνικής και πολιτικής πράξης.»⁶⁶ Σε μία παρόμοια οπτική, ο Χάιντεγκερ ταυτίζει την έννοια του φόβου που προκαλεί το ανοίκειο, με το ανέστιο (unheimlich). Θεωρεί ότι η ανεστιότητα υπάρχει στην καταγωγή του ανθρώπου και είναι εκείνη που τον ωθεί προς την ουσία της κατοίκησης.⁶⁷ Κατά μία διαφορετική θεώρηση από εκείνη του Φρόντ, ⁶⁸ ο Χάιντεγκερ δεν επικεντρώνεται στην ανάκληση προγενέστερων εμπειριών του

⁶⁴ ό.π.

⁶⁵ Άρεντ, 1986: 49.

⁶⁶ Virno, 2007: 28.

⁶⁷ Heidegger, 2008: 75.

⁶⁸ Αναφερόμαστε στην πραγματεία του Φρόντ για το Ανοίκειο. Σε μία συνόψιση αυτής, θα παρατηρούσαμε ότι κατά τον ίδιο οι περιστάσεις κατά τις οποίες προκαλείται το ανοίκειο συναίσθημα διακρίνονται σε δύο κατηγορίες: α) σε εκείνες όπου ανακαλούν παλαιότερες ανορθολογικές πεποιθήσεις τις οποίες το άτομο έχει υπερβεί, αλλά επιβεβαιώνονται τελικά από γεγονότα (π.χ. η επάνοδος των νεκρών) και β) σε εκείνες όπου προέρχονται από απωθημένα παιδικά συμπλέγματα (π.χ. το άγχος ευνουχισμού). Πρόκειται για παλινδρομήσεις σε εποχές όπου δεν είχε οριοθετηθεί σαφώς το Εγώ σε σχέση με

ανθρώπου που τον οδηγούν στην ανοίκεια εμπειρία, αλλά στην αναζήτηση της εστίας, μιας πρωταρχικής σημασίας έννοιας για την ίδια την ύπαρξή του.⁶⁹ Στις προ-ατομικές εμπειρίες έρχονται να προστεθούν και άλλοι βιολογικοί μηχανισμοί, κατά τον Μερλώ-Ποντύ, οι οποίοι βρίσκονται στη βάση της εξατομίκευσης. Δηλαδή αισθητήρια όργανα, κινητικοί μηχανισμοί, ικανότητα αντίληψης.⁷⁰ «Έτσι όπως το σώμα μου, σαν το σύστημα όλων των σημείων που με κρατούν στον κόσμο, θεμελιώνει την ενότητα των αντικειμένων που αντιλαμβάνομαι, με τον ίδιο τρόπο το σώμα του άλλου [...] αποσπάται από το να γίνει ένα με τα φαινόμενα, μου προσφέρει το έργο της αληθινής επικοινωνίας και απονέμει στα αντικείμενα μου τη νέα διάσταση της διυποκειμενικότητας ή της υποκειμενικότητας.»⁷¹ Η εστία προκύπτει ως πεδίο, άμεσα συναρτώμενο με τη βιολογική παρουσία: «Το διαμέρισμά μου είναι για μένα, όχι ένα σύνολο από εικόνες στενά συνδεδεμένες μεταξύ τους. Παραμένει ένα οικείο πεδίο ορισμού γύρω μου, μόνο όσο διατηρώ στα χέρια μου ή στα πόδια μου τις βασικές διαστάσεις και κατευθύνσεις που εντάσσονται σε αυτό και μόνον, όσο από το σώμα μου φεύγουν προς το μέρος του σκόπιμα νήματα.»⁷² Τα νήματα αυτά για τον Λεβινάς είναι η αρχή της δημιουργικότητας και τα επεκτείνει σχηματικά σε μία παραγωγή η οποία κοινωνεί με την εξωτερικότητα. Κατά το δικό του μοτίβο ο οίκος είναι ο πλέον αναγκαίος χώρος στον οποίον δοκιμάζεται η αυτάρκεια και στον οποίον επιστρέφει η εργασία: «έρχεται από το σπίτι και εκεί ξαναγουρίζει, πορεία του Οδυσσέα, όπου η περιπέτεια μέσα στον κόσμο είναι το συμβεβηκός μιας επιστροφής».⁷³

Η αντίληψη, ωστόσο, ως έννοια, παρατηρεί ο Βίρνο, δεν είναι ενικού αριθμού. «Στις αισθήσεις αρμόζει περισσότερο ο πληθυντικός: βλέπουμε, ακούμε, απτόμεθα. Η έμφυτη προ-ατομικότητα των αισθήσεων είναι γενικευμένο βιολογικό προίκισμα και δεν επιδέχεται ενικούς.»⁷⁴ Κατ' επέκταση και το «έξω», το «άλλο», η δημόσια σφαίρα γίνονται αντιληπτά, ως πληθυντικός, κοινός κόσμος, με μία χωρική διάσταση που δεν απέχει πολύ από την πρωταρχική συμβολιστική διάταξη του τραπεζιού στην εστία, όπως την περιγράφει η Άρεντ: «Η συμβίωση μέσα στον κόσμο σημαίνει κατ' ουσίαν ότι ένας κόσμος πραγμάτων βρίσκεται μεταξύ εκείνων που τον έχουν από κοινού, όπως ένα τραπέζι βρίσκεται μεταξύ εκείνων που κάθονται τριγύρω του. Ο κόσμος, όπως κάθε τι που βρίσκεται «μεταξύ», συνδέει και συγχρόνως χωρίζει τους ανθρώπους.»⁷⁵

τον εξωτερικό κόσμο και τον Άλλον, στις οποίες βρίσκει την καταγωγή της και η σχέση που αναπτύσσουμε με τη μυθολογία και τα παραμύθια. Μία σχέση η οποία γίνεται συνήθως γοητευτική, καθώς δημιουργεί μεν αμφιβολία για την ευθραυστότητα μεταξύ πραγματικού και φανταστικού κόσμου, χωρίς όμως να επιφέρει κατ' ανάγκη την αίσθηση του ανοίκειου [Freud, S. (2009), Το Ανοίκειο, μτφρ. Ε. Βαϊκούση, Αθήνα: Πλέθρον].

⁶⁹ Heidegger, 1996:68-69.

⁷⁰ Merleau-Ponty, 1945: 293.

⁷¹ Merleau-Ponty 2007: 94.

⁷² Merleau-Ponty, 2005: 150.

⁷³ Lévinas, 1989: 221.

⁷⁴ Virno, 2007: 94.

⁷⁵ Άρεντ, 1986: 78.

Ο Ζήσης Κοτιώνης συνοψίζει τις παραπάνω συσχετίσεις, μιλώντας για σχεσιακή κατοίκηση των μοναδικότητων σε μία πληθυντική δομική συγκρότηση, αλλά και για συγκρότηση της μοναδικότητας δια μέσου του πλήθους.⁷⁶ Αποφασίζει πως η γενική διάνοια που συναντήσαμε στον Βίρνο, πλέον βρίσκεται στη βάση της βουής της κοινής και αδιάκοπης επικοινωνίας, από την οποία κρέμονται όλες οι μικροπράξεις και μικροπρακτικές. Με τον ίδιο τρόπο που οικοδομείται ένας οικισμός, πλέον συγκροτείται ο σωρός του Google. «Σε αυτόν το σωρό⁷⁷ δεν όταν δεν εκχωρείται επιμέρους «γη», δεν επιμερίζεται η συνολική ιδιοκτησία και ο οικισμός της συλλογικής εργασίας είναι ένας κοινόκτητος οικισμός».⁷⁸ Συνδυάζοντας, επιπροσθέτως, τον συλλογισμό του Ελίας Κανέττι, θα καταλήγαμε εκ νέου στην παραδοχή πως το πλήθος, πλέον, αναπτύσσει τον κοινοτισμό του, τόσο στον ψηφιακό χώρο, όσο και στον φυσικό, με όρους νομαδισμού.⁷⁹ «Βρίσκεται σε κίνηση και κινείται προς κάτι. Η κατεύθυνση που είναι κοινή για όλα τα μέλη του, ενισχύει την αίσθηση της κοινότητας. Ένας στόχος, που βρίσκεται έξω από κάθε μεμονωμένο άτομο και είναι κοινός για όλους, παραμερίζει τους ιδιωτικούς, διάφορους στόχους που θα αποτελούσαν το θάνατο του πλήθους. Για τη διάρκεια του πλήθους η κατεύθυνση είναι απαραίτητη. Το πλήθος υφίσταται όσο έχει κάποιο στόχο, τον οποίο δεν έχει φτάσει.»⁸⁰

Ποιος, όμως θα μπορούσε να είναι αυτός ο στόχος και από ποια αφετηρία εκκινείται αυτή η πληθυντική οντότητα; Κατά τον Νταϊνβιντ Ρήσμαν, στο εμβληματικό έργο του «Το μοναχικό πλήθος», οι εκκινήσεις βρίσκονται στη σχέση μας με τον άλλον άνθρωπο. Ταξινομεί όλη την ανθρωπότητα σε τρεις γενικούς τύπους χαρακτήρων, οι οποίοι εμφανίζονται σε διαφορετικές χρονικότητες ανάλογα με τον προσδιορισμό της κοινωνίας στην ιστορία. Αυτοί είναι: ο παραδοσιοστρεφής, ο ενδοστρεφής και ο ετεροστρεφής.⁸¹

Ο πρώτος κατά σειρά έχει μια καλά προσδιορισμένη λειτουργική σχέση με τα άλλα μέλη της ομάδας και η δραστηριότητά του καθορίζεται από τη θεμελιωμένη, στον χαρακτήρα, υπακοή στις παραδόσεις. Η χαρακτηριστική δείχνει να εναρμονίζεται με τους κοινωνικούς θεσμούς και η αλλαγή, ενώ δεν απουσιάζει, επιβραδύνεται. Στην ιστορία της Δύσης, ο όρος «παραδοσιοστρεφής» χαρακτηρίζει κυρίως τον Μεσαίωνα και την προκαπιταλιστική Ευρώπη. Παρουσιάζει όμως στοιχεία κοινά με διαφορετικούς τύπους λαών, όπως οι Ινδιάνοι, οι Ινδοί, οι Κινέζοι κ.α., «λαϊκές κοινωνίες» στις οποίες παρουσιάζεται βραδύτητα αλλαγής και εξάρτηση από ένα πυκνό δίκτυο αξιών, όπως η οικογενειακή και η συγγενική οργάνωση.⁸²

⁷⁶ Πληθοδομές, 2012.

⁷⁷ Η έννοια του σωρού αναφέρεται και αναλύεται από τον Ελίας Κανέττι στο «Μάζα και Εξουσία». μτφρ. Α. Βερυκοκάκη-Αρτέμη, Ηριδανός.

⁷⁸ Κοτιώνης, 2012: 209.

⁷⁹ Βλ. σελ. 12

⁸⁰ Κανέττι, 1971: 27.

⁸¹ Ρήσμαν: 2001.

⁸² ό.π.

Για τον ενδοστρεφή η προσωπική κινητικότητα είναι αυξανόμενη και εντατικοποιείται από τεχνολογικές μεταβολές, συσσώρευση κεφαλαίου, εξερεύνηση, αποικισμό, επεκτατισμό. Η κοινωνία πλέον δίνει μεγαλύτερες δυνατότητες επιλογής και τα καινοφανή προβλήματα αντιμετωπίζονται χωρίς αυστηρή παραδοσιοστρέφεια. Ο ενδοστρεφής κατέχει μεγαλύτερη ευελιξία να προσαρμόζεται σε ολοένα μεταβαλλόμενες απαιτήσεις και σε αντάλλαγμα απαιτεί περισσότερα από το περιβάλλον του. Οι παραδόσεις περιορίζουν τους σκοπούς του και παρεμποδίζουν την επιλογή των μέσων του. Αποκτά την ικανότητα να διατηρεί μια ισορροπία μεταξύ των στόχων του και των πιέσεων του εξωτερικού περιβάλλοντος. Όσο αναπτύσσεται η αυτοσυνειδησία και η ατομικότητα, αναπροσαρμόζεται στον κόσμο με καινοφανείς τρόπους.⁸³

Για τον Ρήσμαν ο τρίτος τύπος χαρακτήρα (ο ετεροστρεφής) αναδυόταν πρόσφατα ως προς τα γραφόμενά του στην Αμερική (το έργο του εκδόθηκε το 1949), όμως πλέον ενδεχομένως να αποτελεί τον καθιερωμένο τύπο των δυτικών κοινωνιών. Αν κάνουμε διάκριση βάσει ταξικότητας, ο ενδοστρεφής είναι ο τυπικός χαρακτήρας της «παλιάς» μεσαίας τάξης –του τραπεζίτη, του εμπόρου, του μικροεπιχειρηματία, του μηχανικού κλπ-, ενώ η ετεροστρέφεια γίνεται ο τυπικός χαρακτήρας της «νέας» μεσαίας τάξης –γραφειοκράτης, μισθωτός υπάλληλος σε μεγάλη επιχείρηση κ.ο.κ. Είναι άνετος με το χρήμα, καθώς αναδύεται σε κοινωνίες όπου υπάρχει συσσώρευση κεφαλαίου.⁸⁴

Ενώ όπως είδαμε ο παραδοσιοστρεφής δεν σκέφτεται τον εαυτό του ως άτομο, με το βίαιο ξέσπασμα της εκβιομηχάνισης και την ενδοστρέφεια, κατά τον Ρήσμαν ολοένα περισσότερο στρέφεται προς την διαφορετικότητα και τις προσωπικές ανάγκες, ενώ το πρόβλημα γίνονται οι άλλοι άνθρωποι και όχι το υλικό περιβάλλον. Ο ετεροστρεφής διακατέχεται από την «ψυχολογία της αφθονίας» και πορεύεται στην αντικατάσταση το αυξητικού δυναμικού του παρελθόντος (αυξημένες γεννήσεις, πολυμελείς οικογένειες) με την αύξηση της επένδυσης του ελεύθερου χρόνου στην κατανάλωση του πλεονασματικού προϊόντος.

Ενδεχομένως ο τελευταίος να είναι και ο πιο διαδεδομένος χαρακτήρας στην κοινωνία του διαδικτύου, καθώς εκείνο αποτελεί ένα προϊόν της σύγχρονης οικονομικής συσσώρευσης και απαιτεί χρόνο, μέσα και δαπάνες, προϋποθέσεις τις οποίες ο ίδιος έχει ενσωματώσει στις ανάγκες του. Ο ετεροστρεφής, κατά τον Ρήσμαν, μαθαίνει να ανταποκρίνεται σε έναν κύκλο πολύ ευρύτερο από εκείνον του κοντινού περιβάλλοντός του. Πρέπει να είναι ικανός να λαμβάνει σήματα από μακριά και από κοντά. Οι πηγές είναι πολλές, οι αλλαγές είναι γοργές.⁸⁵ Η αυτοσυνειδησία του ενδοστρεφούς φαίνεται πως παίρνει τη θέση της από τον «φόβο του άλλου» όσο τείνουμε προς την κατάσταση του ετεροστρεφούς και όσο πλησιάζουμε την εποχή μας. Ως εκ τούτου, ενδεχομένως να γίνεται δυσκολότερη η μαζική αφύπνιση και η αντίδραση, η συναίσθηση της μοναξιάς μέσα στο πλήθος των ομοίων και η πορεία προς την αλλαγή της προσωπικής ζωής και της κοινωνίας εν γένει.

⁸³ ό.π.

⁸⁴ ό.π.

⁸⁵ Ρήσμαν, 2001: 15-30.

Όπως έχουμε δει έως τώρα, η παραποίηση του ασκητισμού δεν είναι απλώς η μετάφρασή του σε «λιτότητα», αλλά και η ιδεολογική μετωνυμία του σε εικόνα. Όμως, επειδή η οικονομική λιτότητα επηρεάζει και την ηθική σφαίρα του υποκειμένου, είδαμε ότι έννοιες της ασκητικής κατάστασης αντιπροσωπεύουν, επίσης, τη δυνατότητα απελευθέρωσης της υποκειμενικότητας από μια τέτοια χειραγώγηση. Αν η τέχνη και ο σχεδιασμός διαδραματίζουν θεμελιώδη ρόλο στην ενίσχυση των ιδεολογικών αφορμών της λιτότητας, μπορούν επίσης να προσφέρουν και ριζικές εναλλακτικές λύσεις. Πέρα από τους ευσεβείς πόθους των ουτοπικών οραμάτων, ο τρόπος ζωής μπορεί να αναπτυχθεί και να επαναπροσδιοριστεί από την πιο βασική καθημερινή ρουτίνα, όπως είναι η κατοίκηση. Η από κοινού εστίαση ίσως πραγματικά να είναι απαραίτητη στην κατοίκηση και στην εργασία με άλλους. Υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για περισσότερους κοινωνικά προσανατολισμένους τρόπους διαβίωσης, όπως η συν-στέγαση ή ο διαμοιρασμός του οικιακού χώρου πέρα από την ένωση του οικογενειακού διαμερίσματος. Μιας μορφής αμοιβαιότητας που δεν οδηγείται πλέον από την κατοχή αλλά από την κοινή χρήση. Σε αυτό το πλαίσιο κατοίκησης εντάσσουμε το ατομικό διαδικτυακό κελί. Στην επόμενη ενότητα θα μελετήσουμε την μετωνυμία των χωρικών συνθηκών που έχουμε ήδη, σε on line επικοινωνία και σε υπεραφήγημα του διαδικτυακού χώρου, οδεύοντας προς κάποια πρώτα συμπεράσματα.

Οι εικόνες ως μετά-ανθρώπινες οντότητες

«Κάθε εικόνα είναι απλώς ένας δρόμος από τον οποίο περνάνε
οι τροποποιήσεις που εξαπλώνονται στην απεραντοσύνη του
σύμπαντος, προς πάσα κατεύθυνση.»

Gilles Deleuze⁸⁶

Η χρήση πραγματικών και μεταφορικών-αλληγορικών εικόνων του σώματος προκειμένου να τεθούν πολιτισμικά θέματα, έχουν επηρεάσει τις συζητήσεις της τέχνης, της αρχιτεκτονικής και του σχεδιασμού κατά τις τελευταίες δεκαετίες. Ομαλή ανταλλαγή, ροή, συνεχής επιφάνεια, έννοιες -παρούσες στον σύγχρονο πολιτισμό από το design έως οικονομία- που σηματοδοτούν ένα παράδειγμα ανταλλαγής στη σχέση μεταξύ των ανθρώπων και της τεχνολογίας. Καθώς ο άνθρωπος γίνεται όλο και πιο τεχνολογικός, η διάκριση ανάμεσα στο φυσικό και το κατασκευασμένο γίνεται θολή. Τα εργαλεία σχεδιασμού που χρησιμοποιούνται στον κινηματογράφο, την αρχιτεκτονική και το σχεδιασμό προϊόντων έχουν ενισχυθεί και επιταχύνεται η ικανότητά μας να αναπαραστήσουμε τη μετάβαση της φύσης στην τεχνολογία. Ψηφιακά 3D λογισμικά μοντελοποίησης χρησιμοποιούν αλγοριθμικές φόρμουλες για να δημιουργήσουν ή να αλλάξουν τις μαλακές, καμπύλες μορφές σε ένα αυτοκαταλυτικό σύστημα που μοιάζει με γενετική μετάλλαξη.⁸⁷

Η επίδραση της τεχνολογίας στην ανθρώπινη ζωή έχει ως αποτέλεσμα υψηλότερα επίπεδα διαβίωσης που απαιτούν λιγότερη εργασία από το σώμα. Ο οργανισμός ανταποκρίνεται στο νέο του περιβάλλον και εξελίσσεται αναλόγως. Για παράδειγμα, τα βιντεοπαιχνίδια επιδρούν στα αντανάκλαστικά και στην άμεση αντιληπτικότητα, κατά έναν τρόπο παρόμοιο με τη διατροφή, η οποία έχει οδηγήσει στην ανάπτυξη μιας λιγότερο προεξέχουσας γνάθου και στην λείανση των δοντιών. Υπάρχουν πάντα συνέπειες διακριτές και επιδραστικές στα ανθρώπινα περιβάλλοντα.⁸⁸ Ο Stelarc⁸⁹ υποστηρίζει πως το σώμα πρέπει να επανατοποθετηθεί από τον γενετικό περιορισμό και το πεδίο της βιολογίας προς την κατεύθυνση της κυβερνητικής, της διασύνδεσης και της ηλεκτρονικής επέκτασης. Θεωρεί πως οι πρακτικές που οδηγούν στον μετα-άνθρωπο, περισσότερο διαγράφουν, παρά

⁸⁶ Deleuze, 2009: 81.

⁸⁷ Imperiale, 2002:55.

⁸⁸ Stelarc, 1998: 116.

⁸⁹ Ο Stelarc (Στέλιος Αρκαδίου, γεννημένος στη Λευκωσία το 1946, μεγάλωσε στη Μελβούρνη) είναι εικαστικός καλλιτέχνης και ρομποτιστής με έργα που επικεντρώνονται κυρίως στο να επεκτείνουν τις δυνατότητες του ανθρώπινου σώματος. Τα περισσότερα από αυτά επικεντρώνονται στην πεποίθηση ότι το ανθρώπινο σώμα είναι παρωχημένο. Το 2007 ο Stelarc υποβλήθηκε σε χειρουργική επέμβαση εισαγωγής ενός τρίτου αφτιού στο αριστερό χέρι του. Η μακρόχρονη συνεργάτριά του, η Αυστραλή καλλιτέχνης Nina Sellars, φωτογράφησε αυτή την σωματική αλλαγή για το έργο της *Oblique: Images from Stelarc's Extra Ear Surgery*. [Wikipedia]

επιβεβαιώνουν την προγενέστερη συνθήκη του. Πρόκειται για μία εμμονή όχι πλέον με τον εαυτό, αλλά με την ανάλυση της δομής του. Οι έννοιες της εξέλιξης των ειδών και της διάκρισης φύλου μετασχηματίζονται και αναδιαμορφώνονται σε εναλλασσόμενα υβρίδια της ανθρώπινης κατασκευής. Το σώμα επανασχεδιάζεται και διαφοροποιείται ως προς τη μορφή και τις λειτουργίες του⁹⁰. Μπορεί τα Cyborg⁹¹ να δείχνουν ακόμη μακρινά σενάρια ταινιών επιστημονικής φαντασίας, όμως η τεχνολογία επαυξημένης πραγματικότητας εξαλείφει την επιδερμίδα ως οριακότητα. Η σημασία του cyber⁹² μπορεί να βρίσκεται ακριβώς σε αυτήν την πράξη, όπου το σώμα απορρίπτει το δέρμα του. Και καθώς οι άνθρωποι εργάζονται ολοένα και περισσότερο με υποκατάστατα σωμάτων σε απομακρυσμένους μεταξύ τους χώρους, λειτουργούν με αυξανόμενα ευφυείς, διαδραστικές εικόνες. Η αυτονομία των εικόνων δημιουργεί ένα απροσδόκητο αποτέλεσμα της συμβίωσης ανθρώπου-μηχανής. Ο μετα-άνθρωπος μπορεί κάλλιστα να εντοπιστεί στην εξελιγμένη μορφή των αυτόνομων εικόνων.⁹³

Ο Beaudrillard διατυπώνει ένα παρόμοιο επιχείρημα. Αντίθετα από το διπλό⁹⁴ στον καθρέπτη του Λακάν, περιγράφει αυτή τη φανταστική φιγούρα που στοιχειώνει το υποκείμενο ως το Άλλο, ως εικόνα αλλοτρίωσης, λανθασμένης αναγνώρισης και γοητείας. Θεωρεί ότι οι προσθετικές προσαρτήσεις, υλοποιούν το όνειρο του διπλού, οδηγώντας την ανθρωπότητα σε απώλεια της ατομικότητας με γραμμική πρόοδο. Αναφερόμενος στη δυνατότητα, που υπάρχει πλέον, της κλωνοποίησης ολόκληρου του οργανισμού από το DNA του, υποστηρίζει πως: «Ο κλωνισμός είναι το τελευταίο στάδιο της ιστορίας της μοντελοποίησης του σώματος, όπου το άτομο περιστέλλεται στην αφηρημένη και γενετική φόρμουλά του και παραδίδεται στον εν σειρά

⁹⁰ ό.π.

⁹¹ Το Σάιμποργκ, (λατινικά «*cyborg, cyberneticus organismus*») είναι αυτοματοποιημένος τεχνητός οργανισμός ο οποίος ενισχύει ή διευρύνει τις δυνατότητές του χρησιμοποιώντας τεχνολογικά μέσα. Τα σάιμποργκ συχνά εμφανίζονται να διαθέτουν συνδυασμό οργανικών (ζωτικών) και μηχανικών (συνθετικών) μερών σώματος, όπως ο Εξολοθρευτής (Terminator) από την ομώνυμη ταινία, ή τα σάιμποργκ από ταινίες όπως *Blade Runner* και *A.I. (Τεχνητή Νοημοσύνη)*. [Wikipedia]

⁹² Cyber: συντόμηση της λέξης "cybernetic", η οποία προέρχεται από την Ελληνική γλώσσα (κυβερνητική) και η οποία αναφέρεται στη δικτύωση των υπολογιστών μέσω του διαδικτύου. Με την ευρύτερη έννοια, ο όρος "cyberotic" προσδιορίζει ένα συγκεκριμένο στοιχείο της σκέψης των αρχών της δεκαετίας του 1970 και ταυτόχρονα λειτουργεί ως γέφυρα με την εποχή της πληροφορίας. Η κυβερνητική είναι ένας αποσπασματικός δείκτης που επικεντρώνεται στο σώμα και στην αμφισβητούμενη θέση στο μέλλον. [Eric J. Cassidy, στο συλλογικό *Virtual Futures* (1998), N. York: Routledge.]

⁹³ ό.π.

⁹⁴ Ως «διπλό» εννοείται το κάτοπτρο, η ετερότητα.

«Ο Φρόντ εισηγείται ένα στάδιο στην εξελικτική διαδικασία κάθε ανθρώπου που το ονομάζει ναρκισσιστικό, στάδιο ενδιάμεσο ανάμεσα στον αυτό-ερωτισμό και την προσήλωση σε ένα ερωτικό αντικείμενο. Ο Λακάν προχωρεί ένα βήμα παραπέρα. Σύμφωνα, λοιπόν, με τον Λακάν, το βρέφος συγκροτεί το εγώ του σε μία διαδικασία ταύτισης με κάποιον άλλον. Είναι το «στάδιο του καθρέφτη», κατά το οποίο το βρέφος σχηματίζει την εικόνα του εαυτού του που είναι συγχρόνως ο εαυτός του και ΑΛΛΟΣ. Καθρεφτίζεται σε έναν ενήλικο ή σε ένα άλλο παιδί, αιχμαλωτίζεται από την κατοπτρική του εικόνα και προβάλλει την εικόνα του σώματός του σε όλα τα άλλα. Το στάδιο αυτό αποτελεί ένα «δράμα» για το υποκείμενο που, παγιδευμένο στην απάτη της εν χωρώ ταύτισης, μηχανεύεται αλληλοδιαδοχικές φαντασιώσεις μιας διαταραγμένης εικόνας του σώματος.» [Κλεμάν Ροσέ, Το πραγματικό και το διπλό του, Αρμός, 2008. Σχόλιο της μεταφράστριας Ζ. Αντωνοπούλου – Τρεχλή, σελ.: 260]

αποπολλαπλασιασμό.»⁹⁵ Όταν το σώμα συλλαμβάνεται πια ως μήνυμα, ως πληροφοριακή υπόσταση, μεταβάλλεται και η εν σειρά αναπαραγωγικότητά του μέσω των εικόνων. Η εισβολή της τεχνολογίας που ήλεγχε την προήγηση της αναπαραγωγής σε σχέση με την παραγωγή, κατά τον Μπένγιαμιν, οδηγείται πλέον σε μία γένεση ταυτοτικών όντων, δηλαδή ταυτοτικών αντικειμένων και εικόνων, χωρίς να μπορεί να γίνει επιστροφή σε ένα πρωταρχικό ον. «Οι προσθέσεις τις βιομηχανικής εποχής είναι ακόμη εξωτερικές, εξωτεχνικές, αυτές που γνωρίζουμε εμείς σήμερα είναι διακλαδωμένες και εσωτερικευμένες: εσωτεχνικές. Είμαστε στην εποχή των ήπιων τεχνολογιών, του γενετικού και νοητικού software.»⁹⁶

Στον δομημένο χώρο, το σώμα λειτουργεί ως ο πυρήνας γύρω από τον οποίο εκτείνονται οι χώροι και αλληλεπιδρά με εκείνους μέσω μιας εννοητικής των αισθήσεων. Όλες οι αισθήσεις, συμπεριλαμβανομένης της όρασης, μπορούν να θεωρηθούν ως επεκτάσεις της αίσθησης της αφής - ως ιδιαιτερότητες του δέρματος.⁹⁷ Καθορίζουν τη διεπαφή μεταξύ του δέρματος και του περιβάλλοντος - μεταξύ της αδιαφανούς εσωτερικότητας του σώματος και της εξωτερικότητας του κόσμου. Ακόμη και το βλέμμα συνεπάγεται μια ασυνείδητη επαφή, σωματοποιημένη μίμηση και ταυτοποίηση. Προγενέστερα, μάλιστα, από τις εμπειρίες της νεωτερικότητας, ένας φιλόσοφος του 18ου αιώνα, ο George Berkeley, συσχέτισε την αφή και την αίσθηση του δέρματος με την όραση και αποφάνθηκε ότι η οπτική σύλληψη της υλικότητας, η απόσταση και το χωρικό βάθος, δεν θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν χωρίς την υποστηρικτική συμβολή της απτικής μνήμης.⁹⁸ Κατά συμφωνία και ο Χέγκελ υποστήριξε ότι η μόνη αίσθηση που μπορεί να ανταποκριθεί στο χωρικό βάθος είναι η αφή, διότι «αισθάνεται το βάρος, την αντοχή, και τις τρεις διαστάσεις των σχημάτων (Gestalt) των υλικών σωμάτων κι έτσι μας καθιστά ικανούς να γνωρίζουμε ότι τα πράγματα εκτείνονται μακριά από μας προς όλες τις κατευθύνσεις». Η όραση αποκαλύπτει ό,τι το άγγιγμα ήδη γνωρίζει.⁹⁹ Κατά συνέπεια, τόσο η τέχνη, όσο και η αρχιτεκτονική δημιουργούν ένα αδιαίρετο σύνολο αισθήσεων, οι οποίες κατάγονται κατά βάση από την απτική εμπειρία και μνήμη. Το δέρμα καθίσταται έτσι, αρωγός αλλά και αγωγός της χωρικής εμπειρίας, αλλά και της οπτικής εν γένει. Στις οριακές του δε μεταβάσεις από την οικεία μορφή του σε κάποια αλλότρια δεν θα μπορούσε παρά να γίνεται φορέας της ανοίκειας αίσθησης και της ανησυχητικής ξενότητας που εκείνη αντανακλά.

Θα σταθούμε στο δέρμα, καθώς εκείνο αποτελεί το πρωταρχικό βιολογικό «κέλυφος» της οντότητας, κάνοντας μία σύντομη αναφορά στην σύγχρονη σχεδιαστική του «μετά-οντότητα», προκειμένου να κατανοήσουμε τα μέσα με τα οποία η απτική εμπειρία γίνεται πλέον εικονική. Το δέρμα στις πρακτικές σχεδιασμού προβάλλεται είτε ως μεταφορά, είτε ως οντότητα. Τόσο η ουσία του δέρματος, όσο και ο σχεδιασμός βρίσκονται στις μέρες μας υπό ανακαίνιση. Το οπλοστάσιο της φαρμακευτικής και των μηχανικών ανταλλακτικών που αναπτύχθηκε κατά τον εικοστό αιώνα, έχει ενωθεί με την μηχανική της ίδιας της σάρκας. Καθώς το οργανικό δέρμα γίνεται

⁹⁵ Beaudrillard, 1996: 132.

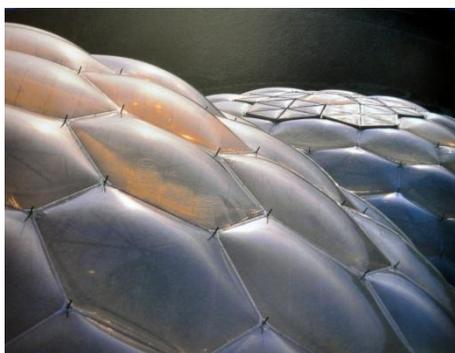
⁹⁶ ό.π. 133.

⁹⁷ Pallasmaa, 2005: 40.

⁹⁸ Merleau-Ponty, 1994:42.

⁹⁹ ό.π.

εμπορικά διαχειρίσιμο προϊόν, τα αντικείμενα και τα κτήρια μοιάζουν όλο και περισσότερο με φυσικούς οργανισμούς. Τα όρια ανάμεσα στο σώμα και το προϊόν, στο υποκείμενο και το αντικείμενο, τη φύση και την τεχνολογία, αναδιπλώνονται. Τα βιομηχανοποιημένα δέρματα περικλείουν κάτι ανοίκειο. Θα μπορούσαν να μας θωρακίσουν από αόρατους κινδύνους ή υποθάλπουν άραγε την εκκολαπτόμενη ανάπτυξη μιας νέας αρπακτικής δύναμης; Τα επικαλυπτικά δέρματα γλιστρούν στον χώρο μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων και αποτελούν είτε γοητευτικά επίπεδα αντίθεσης, είτε προστατευτικά φράγματα, οθόνες όπου η εικόνα αντικαθιστά την αφή ή όπου η αφή ενεργοποιεί μια οπτική ανταπόκριση –καταστάσεις που είτε αποτρέπουν την είσοδο σε αυτές, είτε την επιστροφή από αυτές.¹⁰⁰ Το δέρμα ποτέ δεν ήταν πιο εκτεθειμένο από ό,τι σήμερα. Όχι μόνο ως έμμονη απεικόνιση, ως όργανο κι επιφάνεια διεπαφής και ως μαζική προσπάθεια ελέγχου και χειρισμού της εμφάνισής του μέσα από προϊόντα και πρακτικές αισθητικής φροντίδας, αλλά και ως ευπαθής οργανική επένδυση, με αξιοθρήνητη συχνά αδυναμία απέναντι στην καταστροφική οργή της βιαιότητας, αλλά και με αξιοπερίεργες συμπεριφορές σε ψυχοσωματικές αντιδράσεις του εαυτού.



Eden Project

Cornwall, United Kingdom, 2001 Designers: Nicholas Grimshaw & Partners, UK

Πρόκειται για το μεγαλύτερο θερμοκήπιο στον κόσμο. Στο τεχνητό βιοσύστημά του φιλοξενούνται φυτά από ολόκληρο τον κόσμο. Το συγκρότημα αποτελείται από δύο τεράστιους όγκους, που σχηματίζονται από όμορους θόλους. Οι θόλοι αποτελούνται από εκατοντάδες εξαγωνικές και πενταγωνικές, φουσκωμένες, πλαστικές κυψέλες που υποστηρίζονται από πλαίσια χάλυβα.

“Δέρματα” μεσολαβούν μεταξύ των χρηστών και των προϊόντων ακόμη και στην ψηφιακή σφαίρα. Τα προσαρμοσμένα κουμπιά και χειριστήρια που εντοπίζονται σε διεπαφές υπολογιστών είναι γνωστά ως «δέρματα» (skins). Χιλιάδες δέρματα που ανταλλάσσονται μέσω του Διαδικτύου, επιτρέπουν στους χρήστες να ανεβάζουν και να κατεβάζουν διεπαφές (interfaces) που είναι χρωματισμένες, κωδικοποιημένες και θεματικά αποδοσμένες για να ανταποκρίνονται στις ατομικές ιδιοτροπίες. Τα avatar, τα γραφικά εικονίδια χρησιμοποιούνται για να αντιπροσωπεύσουν τους παίκτες σε παιχνίδια υπολογιστών, είναι επίσης γνωστά ως δέρματα -είναι οι ψηφιακές επιφάνειες που αποδίδουν μία περσόνα. Ο χρήστης «χτίζει» το δέρμα του στον ψηφιακό χώρο, ένα αδιόρατο κατώφλι προς το ανοίκειο, σε μία διαρκή συνομιλία του Είναι με το Άλλο.

Όπως θα ήταν αναμενόμενο ο ψηφιακός όρος "skin", δεν θα άφηνε ανεπηρέαστη την όψη των κτηρίων στον φυσικό χώρο. Την επιφάνεια δηλαδή όπου τελείται η άρθρωση της κατασκευής με τον δημόσιο χώρο και η οποία δρα ως φορέας σύγχρονων κοινωνικών αξιών. Μέσω της τεχνολογίας LED, ολόκληρα κτήρια

¹⁰⁰ Lupton, 2002: 29.

μετατρέπονται σε εικόνες διαχειριζόμενες μέσω Η/Υ. Οι ψηφιακές τεχνολογίες διαθέτουν πλέον στους σχεδιαστές τη δυνατότητα να προβάλλουν νέες μορφές, νέους χώρους, νέα αρχιτεκτονική. Οι μορφές που σχεδιάζονται εντός του χώρου του υπολογιστή είναι ανάλογες με σώματα που κινούνται στο χρόνο. Η περιοχή της ψηφιακής τεχνολογίας που έχει αποφασιστική επίδραση στο σχεδιασμό και την αρχιτεκτονική αποτελεί το βασίλειο της NURBS (Non-Uniform Rational Bezier Spline). Προγράμματα 3D προσομοίωσης όπως το Alias, Catia, Rhinoceros, Pro /Engineer και Maya, επιτρέπουν στους σχεδιαστές να δημιουργήσουν νέα «σώματα» και να εργαστούν με πολύπλοκες καμπυλότητες σε πραγματικό χρόνο.¹⁰¹



The Water Cube – Beijing, China



Potsdamer Platz 10 – Berlin, Germany



Greenpix – Beijing, China



The Ars Electronica Center – Liz, Austria

¹⁰¹ Imperiale, 2002: 58.

Συχνά οι ίδιες οι ψυχικές ανάγκες δίνουν μορφή και μεταφορική ερμηνεία σε προβολές στον χώρο. Ο Βέλφλιν προσφέρει στη θεωρία της ενσυναίσθησης την προοπτική της κυρίαρχης ιδεολογίας και των προτύπων, όταν ισχυρίζεται ότι υπάρχουν διαφορετικές «εικόνες» για το ανθρώπινο σώμα και τη συμπεριφορά του στις διαφορετικές ιστορικές περιόδους. Ο χώρος φέρει τις μεταφορικές εκφράσεις εκείνων που τον δημιούργησαν και αποκτά εκφραστικά χαρακτηριστικά μόλις τον αντιμετωπίσουμε ως υποκείμενο μιας συμπεριφοράς. Η αναλογία ανάμεσα σε εκείνον και στο σώμα δεν είναι ανεξάρτητη από την ιδιαίτερη δράση του σώματος στον χώρο. «Σύμφωνα με την άποψη του σύγχρονου αρχιτέκτονα Ch. Moore, πηγή της σύγκρισης του σώματος με το κτίριο είναι η αίσθηση των ορίων του σώματος που επεκτείνεται από το άτομο στο χώρο του. Ο χώρος του βιώνεται έτσι σαν ένα ακόμα σωματικό όριο που το χρησιμοποιεί όπως και τα άλλα: κλείνει τα παράθυρα, όπως «κλείνεται» και ο ίδιος κ.λ.π.»¹⁰²

Όπως αντιλαμβανόμαστε, ο ρόλος της πληροφόρησης έχει επέμβει στις προαναφερθείσες σχέσεις και λειτουργεί ως ένα φευγαλέο, αντιφατικό και αποσπασματικό πεδίο αποσυνδεδεμένων, συχνά, στοιχείων. Το νέο μέσο κατανόησης του κόσμου, βρίσκεται στις ακτινοβολίες των οθονών. Ανασχηματισμένοι από την καρτεσιανή σύμβαση¹⁰³, την προσωπική ευκολία και τον νευροφυσιολογικό σχεδιασμό, οι άνθρωποι λειτουργούν απλώς ως εγκέφαλοι με απουσιάζοντα σώματα. Όπως είδαμε, αναφερόμενοι σε θεωρίες όπως εκείνη του Stelarc, το σώμα, έχοντας διανύσει την ψυχοκοινωνική περίοδο όπου επιθεωρούσε τον εαυτό του περιστρεφόμενο γύρω από αυτό, αντιμετώπισε την εικόνα της απαξίωσης και εξετάζει πλέον την αναγκαιότητα επανεξέτασης και ενδεχομένως επανασχεδιασμού της ίδιας της δομής του. Σήμερα που ζούμε περιτριγυρισμένοι από οθόνες, που επενδύουμε την παρουσία μας με οθόνες είναι σπάνιο να καταλήξουμε να δημιουργήσουμε μία επιφάνεια ή έναν τόπο που να μην συνιστά επιφάνεια και που να μπορεί να εξασκήσει όλες τις θαυματουργίες της. Εξάλλου όπως αναφέρει ο Μπωντριγιάρ,¹⁰⁴ για να δημιουργηθεί ένα αντισυμβάν, ένα αντισύμπαν, πρέπει να καταλυθεί το πλήρες, η πλήρης ορατότητα, αυτή η επισημασιοδότηση που επιβάλλουμε στα πράγματα. Σε αυτήν την ιστορία του συγκείμενου η αρχιτεκτονική μπορεί να μπαίνει στον πειρασμό να γίνεται η έκφραση ή ο κοινωνιολογικός - πολιτικός μετασχηματιστής μιας κοινωνικής πραγματικότητας. Όμως συχνά η πρόθεσή της εκτρέπεται από τον «εικονολήπτη», ο οποίος δεν είναι άλλος από τις «μάζες» και ο οποίος, όπως και σε ένα καλλιτεχνικό έργο, μεταμορφώνει συγχρόνως την χρήση που μπορεί να έχει, αλλά και το αρχικό της νόημα. Μέσα στο δυνητικό σύμπαν της ολικής οθόνης, τα θέματα αρχιτεκτονικής, όπως κι εκείνα της τέχνης τίθενται διαφορετικά και συχνά το ανοίκειο γίνεται κοινός τόπος.

Ας δούμε όμως πώς μετασχηματίζονται οι έννοιες του κελιού και της κυψέλης σε α-τοπικές και μη σωματικές, πλέον, εμπειρίες και με ποιους τρόπους μεταφράζονται αυτές στο σύμπαν των εικόνων, δηλαδή στο σύμπαν των μετα-ανθρώπινων οντοτήτων. Οι άνθρωποι, όπως αναφέρει ο Στ. Σταυρίδης, μαθαίνουν να συν-κατοικούν ακόμη

¹⁰² Σταυρίδης, 1990: 71-73.

¹⁰³ cogito ergo sum

¹⁰⁴ Baudrillard, 2005: 28-29.

και μέσω αναπαραστατικών κοινών τόπων της φαντασίας, μη-υπαρκτών τόπων, όχι-ακόμη-υπαρκτών, ενδεχόμενων τόπων. Εξάλλου η πνευματική πραγματικότητα δεν εκπηγάει από τις κοινωνικές σχέσεις, αλλά αποτελεί την προϋπόθεση για τον σχηματισμό τους.¹⁰⁵ Ένας κοινός χώρος μπορεί να είναι εκείνος που μοιράζεται μία ομάδα προκειμένου να ανταλλάσσει τις ιδέες της, μία κοινή ιδιοκτησία, ένας διαθέσιμος κοινός πόρος ως έμβλημα μιας κοινής συλλογικής ταυτότητας. Υπερβαίνει το πεδίο της αναπαράστασης για να κερδίσει την φαντασία όσων ονειρεύονται μία πιο δίκαιη και ενωτική κοινωνία, όχι απλώς μέσω (εξιδανικευμένων ή μη) εικόνων, αλλά μέσα από σκέψεις-εικόνες. Αυτό το συλλογικό υπεραφήγημα φαίνεται να υποδηλώνει ένα διαφορετικό πεδίο σημασίας, στο οποίο οι σκέψεις δεν μπορούν να διαχωριστούν από τις εικόνες. Οι σκέψεις-εικόνες είναι μια μορφή ετεροτοπίας η οποία εκπηγάει από το έργο του Ερνστ Μπλοχ, του Ζίγκφριντ Κρακάουερ και του Βάλτερ Μπένγιαμιν. Και για τους τρεις, εκείνες λειτουργούν ως ένας τρόπος να μοιράζονται οι άνθρωποι τη σκέψη τους μέσα από τις κοινές τους εμπειρίες και μ' αυτόν τον τρόπο κατασκευάζουν από κοινού τον κόσμο.¹⁰⁶ Ο φανταστικός τόπος μιας καθολικής ευημερίας και χειραφέτησης αποτελεί, εξάλλου, κλασικό μοτίβο της ουτοπικής σκέψης, η οποία στις μέρες μας αναστοχάζεται τη κριτική περιδιάβαση του μπενγιαμινικού πλάνητα, επινοώντας εκ νέου άυλους χώρους και χρήσεις αυτών.

Η συμβολή της νεωτερικότητας στην αλλαγή των ταχυτήτων μετασχηματισμού των κοινωνιών είχε ως αποτέλεσμα ταυτόχρονους μετασχηματισμούς και στη συλλογική φαντασία. Ο Στ. Σταυρίδης αναφέρεται, επίσης, στο συλλογικό φαντασιακό και στην κεντρική οραματική του προσήλωση σε ένα μέλλον απελευθέρωσης, αποδέσμευσης από περιορισμούς, ένα μέλλον χειραφέτησης μέσα από εικόνες-σκέψεις οι οποίες συγκροτούν χωρικές αναπαραστάσεις: Η συλλογική φαντασία «είναι η άρθρωση σκέψεων με εικόνες που συγκροτεί τον ιδιαίτερο ρόλο του χώρου στην αναπαράσταση της μελλοντικής ελευθερίας.»¹⁰⁷ Η μορφή της αποκτά αποσπασματικό χαρακτήρα, όπως αποσπασματική είναι η εγκεφαλική συγκρότηση της μέσω της ανασύνθεσης των βιωμένων εμπειριών. Η σύστασή της είναι αφηγηματική, έχει αναδρομικό χαρακτήρα, αλλά η προβολική της δύναμη εμφανίζει ένα νέο πεδίο δυνατοτήτων ανάπτυξης της ανθρώπινης ύπαρξης. Η συλλογική φαντασία για την ανθρώπινη απελευθέρωση γίνεται φαντασιακή σύλληψη ενός τόπου ελευθερίας ο οποίος, για τον Στ. Σταυρίδη, μορφοποιείται ιδεατά με τρεις τρόπους. Σύμφωνα με την πρώτη εκδοχή η απελευθέρωση συντελείται μέσα σε μία απελευθερωμένη επικράτεια, η οποία στην κατασκευή της προσανατολίζεται στο κοινό θέμα της φαντασιακής ιδανικής πολιτείας όπου οι άνθρωποι θα μπορούν να ζουν απελευθερωμένοι. Η δεύτερη εκδοχή φαντάζεται την ελευθερία ως μία συνθήκη ανεμπόδιστων μετακινήσεων και στηρίζεται ως κατασκευή στην περιγραφή μιας ιδανικής νομαδικότητας, καθώς οι δυνατότητες της τηλεπαρουσίας, της τηλεπικοινωνίας και του τηλεχειρισμού αποδίδουν νέο ρόλο στον χώρο. Η τρίτη στηρίζεται στο απελευθερωτικό στοιχείο της επικοινωνίας και εμφανίζει την ελευθερία ως ενεργητική συμμετοχή στη διάνοιξη περασμάτων και κατασκευών οι οποίες αναδεικνύουν ιδανικά πεδία συναντήσεων. Ο χώρος, ή ο μη χώρος, σε ετούτη την τελευταία συνθήκη

¹⁰⁵ Stavrides, 2016: 209.

¹⁰⁶ ό.π.: 215.

¹⁰⁷ Σταυρίδης, 2010 :156.

φαντασίας γίνεται εμβληματική αναπαράσταση των συναντήσεων. «Είναι η αναπαράσταση του χώρου των περασμάτων που εμφανίζει την ανοικτότητα της πράξης, αποκαλύπτοντας μια γενικευμένη συγκρισιμότητα δράσεων σε εξέλιξη. Η πράξη εμφανίζεται έτσι ως ένα δίκτυο από δυναμικές σχέσεις και όχι ως ένα άθροισμα από ανεπαρκείς ενότητες.»¹⁰⁸ Είναι μία διαρκής κινητική συνθήκη η οποία γεννά περάσματα και σχέσεις συναντήσεων. Είναι μία αέναη συνθήκη διυποκειμενικότητας η οποία διασαλεύει το ατομικό «κουκούλι», το κελί και γίνεται το κατώφλι εγγύτητας του έξω κόσμου. Μία ταυτόχρονη σύμβαση εσωστρέφειας και ετεροστρέφειας σε έναν ταυτόχρονο διαμοιρασμό ενός κοινού άυλου χώρου, οποίος δεν ορίζεται πλέον από την κατοχή αλλά από την κοινή χρήση.

Ο χώρος των σκέψεων-εικόνων, εν προκειμένω, αποκτά τη ρευστότητα του διαπερατού σώματος, στην οποία προαναφερθήκαμε και κατά συνέπεια αναδιαμορφώνει τις γνώριμες χωρικές έννοιες της κοινοτικότητας. Ωστόσο, ο Μπάουμαν αναφερόμενος στα πλαίσια της ρευστότητας που χαρακτηρίζει τις κοινωνικές μορφές¹⁰⁹ εν γένει, καθώς εκείνες αποσυντίθενται πιο γρήγορα από τον χρόνο που χρειάζεται για να διαμορφωθούν, διατείνεται ότι η έννοια της «κοινοτικότητας» ως τρόπος αναφοράς στο σύνολο του πληθυσμού της κρατικής κυριαρχίας, ηχεί όλο και περισσότερο κενή. Οι σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων οι οποίες άλλοτε παραγκώνιζαν το άμεσο ατομικό συμφέρον, γίνονται όλο και πιο προσωρινές. «Η έκθεση του ατόμου στις ιδιοτροπίες της αγοράς εργασίας και αγαθών εμπνέει και προωθεί το διαχωρισμό, όχι την ενότητα.»¹¹⁰ Επιβραβεύεται η ανταγωνιστικότητα και υποβαθμίζεται η συνεργασία και η ομαδική εργασία, «όλο και περισσότερο η «κοινωνία» θεωρείται και χρησιμοποιείται ως «δίκτυο» παρά ως «δομή», πόσο μάλλον ως σταθερή «ολότητα». Η αντιμετώπιση και η μεταχείριση της κοινωνίας είναι παρόμοια με αυτή ενός κυκλώματος τυχαίων συνδέσεων-αποσυνδέσεων και πρακτικά απείρων πιθανών εναλλαγών.»¹¹¹ Υποστηρίζει πως η κατάρρευση της συστηματικής σκέψης συνδέεται με την εξασθένηση των κοινωνικών δομών που την ευνοούν κι έτσι οδηγούμαστε σε μία σειρά από βραχυπρόθεσμα επεισόδια ενός κατακερματισμένου πολιτικού και ατομικού βίου. Οι μεταβαλλόμενες καταστάσεις μεταφέρουν την επίλυση των διλημάτων στους ώμους των πολιτών, οι οποίοι πλέον καλούνται να γίνουν «ελεύθεροι επιλογείς». Η συμμόρφωση στους κανόνες, δεν αποτελεί πλέον αρετή η οποία διακηρύσσεται δημοσίως και τη θέση της έχει πάρει η ευελιξία, δηλαδή η ετοιμότητα προσαρμογής σε νέες τακτικές προκειμένου να υπάρχει όφελος από τις ευκαιρίες που παρουσιάζονται. «Ο διαχωρισμός και η διατήρηση της απόστασης καθίσταται η πιο κοινή στρατηγική στον αστικό αγώνα για επιβίωση.»¹¹² Για τον Μπάουμαν, όσο οι επικοινωνιακοί χώροι διευρύνονται στην υπερτοπικότητα¹¹³ της διεθνούς σφαίρας, τόσο αυξανόμενη γίνεται η

¹⁰⁸ ό.π.: 167.

¹⁰⁹ δηλ. πρότυπα αποδεκτής συμπεριφοράς, θεσμοί που διαφυλάσσουν την επανάληψη καθημερινών πρακτικών.

¹¹⁰ Μπάουμαν, 2009: 17.

¹¹¹ ό.π.:18.

¹¹² ό.π.: 125.

¹¹³ Ο Πωλ Βιριλιό προτείνει επίσης τον όρο «υπερτοπικό» (glocal) αντί για το παγκόσμιο (global). Η πρόταση προκύπτει από την ιδέα ότι ο τοπικός έχει, εξ ορισμού, γίνει παγκόσμιος και ο παγκόσμιος, τοπικός εφόσον πλέον η παγκοσμιοποίηση και η εικονικοποίηση έχουν ξεκινήσει έναν παγκόσμιο χρόνο ο οποίος τείνει να αντικαταστήσει τον τοπικό χώρο. Από τη μια

αίσθηση αποσύνδεσης από το τοπικό, από τη φυσική εγγύτητα. Έτσι, δημιουργείται ένα πολωμένο σχήμα μεταξύ δύο βιόκοσμων: α) του «άνω διαζώματος», δηλαδή όσων διαχωρίζουν τον βιόκοσμό τους από τα τοπικά συμφέροντα και επιδιώκουν συνδέσεις με τις παγκόσμιες επικοινωνίες και τα αχανή δίκτυα ανταλλαγών και β) των τοπικών, κατακερματισμένων δικτύων που στηρίζονται στην ταυτότητά τους ως τον πιο πολύτιμο πόρο για την υπεράσπιση των συμφερόντων τους. Κατά συνέπεια, η εσωτερική αλληλεπίδραση μεταξύ των ρών της παγκοσμιοποίησης και του τρόπου με τον οποίο οι ταυτότητες¹¹⁴ διαπραγματεύονται και αναμορφώνονται, αποτελεί και το πιο ζωτικό χαρακτηριστικό της σύγχρονης αστικής ζωής.¹¹⁵ Εντούτοις, μπορεί οι παγκόσμιοι χειριστές να διατρέχουν τον κυβερνοχώρο χωρίς να λαμβάνουν υπόψη τον τόπο όπου ζουν κι εργάζονται, ως ανθρώπινα όντα όμως είναι περιορισμένοι καθημερινά στον φυσικό χώρο που λειτουργούν, «σε ένα περιβάλλον που έχει προκαθοριστεί και αναδιαμορφώνεται συνεχώς από τους αγώνες των ανθρώπινων όντων για νόημα, ταυτότητα και αναγνώριση.»¹¹⁶ Συνεπώς, η διυποκειμενικότητα ως αφετηρία της κοινοτικότητας εδράζεται πλέον στη διττή ικανότητα των χειριστών αφενός να ανταποκρίνονται σε αυτούς τους αγώνες, αφετέρου να αναζητούν την πραγμάτωση ενός κοινού, απελευθερωμένου χώρου στο υπερκειμενικό αφήγημα της διαδικτύωσης.¹¹⁷

Όμως, τελικά τα ψηφιακά δίκτυα οργανώνονται εκτός μιας κοινωνικής πραγματικότητας; Ή πώς συσχετίζονται με την κοινωνική κατασκευή; Στο βιβλίο του *Off the Network* ο Ulises Ali Mejias¹¹⁸ προτείνει κατ' αρχάς τον ορισμό

πλευρά βλέπουμε τον πραγματικό χρόνο να αντικαθιστά τον πραγματικό χώρο -ένα φαινόμενο που καταργεί τις αποστάσεις και τις επιφάνειες χάριν της συντόμευσης του χρόνου. Και από την άλλη πλευρά, έχουμε τον παγκόσμιο χρόνο, που ανήκει στα πολυμέσα, στον κυβερνοχώρο, ο οποίος κυριαρχεί όλο και περισσότερο στο τοπικό χρονοδιάγραμμα των πόλεων μας, στις γειτονιές μας κτλ. [Virilio, 2001 :25]

¹¹⁴ Ταυτότητες είναι ο όρος που χρησιμοποιεί ο Μπάουμαν. Σε άλλα σημεία του κειμένου έχουμε αναφερθεί σε μοναδικότητες βάσει βιβλιογραφίας.

¹¹⁵ ό.π.: 135.

¹¹⁶ ό.π.: 137

¹¹⁷ Ο Πωλ Βιριλιό αποδίδει την ευχέρεια ανταπόκρισης στις σύνθετες υπερκειμενικότητες του διαδικτύου, στην κατά Arnhem παλαιόθεν ικανότητα επικέντρωσής μας στα αντικείμενα θέασης και την άμεση αντιληπτική ανάδρασή μας ως προς αυτά. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι μετά τις συνθετικές εικόνες, τα προϊόντα του Info-graphic λογισμικού, μετά την ψηφιακή επεξεργασία εικόνας του computer design, είμαστε στα πρόθυρα της συνθετικής όρασης, της αυτοματοποίησης της αντίληψης. Μένει να δούμε ποιες θα είναι οι επιδράσεις, οι θεωρητικές και πρακτικές συνέπειες για τη δική μας -κατά τον Κλέε- «θεώρηση του κόσμου», ώστε να γίνει πραγματικότητα η διαίσθησή μας. Σε ένα δεύτερο επίπεδο μάλιστα, συνδέει τους διπλασιασμούς της θεώρησης με τον πολλαπλασιασμό των αντικειμένων που μας «κοιτάζουν» επίμονα -όπως οι διαφημιστικές φωτογραφίες-, αλλά και με τον πολλαπλασιασμό των καμερών παρακολούθησης σε δημόσιους χώρους εδώ και αρκετά χρόνια. Ούτε μία απλή εκπροσώπηση του ανθρώπινου είδους δεν αποφεύγει την «υποδούλωση», η οποία είναι η διαφήμιση του *raison d'être* (Virilio, 1994: 62).

¹¹⁸ Ο Ulises Ali Mejias είναι αναπληρωτής καθηγητής στο Τμήμα Σπουδών Επικοινωνίας του SUNY Oswego και διευθυντής του Institute for Global Engagement. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τις κριτικές μελέτες για το διαδίκτυο, τη θεωρία και την επιστήμη των δικτύων, τη φιλοσοφία της τεχνολογίας, την κοινωνιολογία της επικοινωνίας και την πολιτική οικονομία των ψηφιακών μέσων.

του εικονικού και μέσω αυτού τη συνέχιση της διαδικασίας πραγμάτωσης κατά τρόπο που να εντείνει τις κοινωνικές σχέσεις: Για τον Ντελέζ, το εικονικό και το πραγματικό είναι τα οντολογικά δομικά στοιχεία της πραγματικότητας. Μια οντολογία ορίζει τι αποδίδεται στην πραγματικότητα, τι δεν αμφισβητείται. Η οντολογία ενός φιλοσόφου, για παράδειγμα, είναι το σύνολο των οντοτήτων που εκείνος υποθέτει ότι υπάρχουν στην πραγματικότητα. Έτσι, κάθε μεταφορά ή αναλογία που χρησιμοποιείται για να εξηγήσει τη φύση του εικονικού μπορεί να είναι ενδεικτική, αλλά δεν θα πρέπει να συγχέεται με τον εικονικό εαυτό της. Στην πραγματικότητα, δεν υπάρχει τίποτα που να μπορεί αποτελεσματικά να εξισωθεί με το εικονικό. Σε αυτή την αίσθηση, ο ΝτεΛάντα χαρακτηρίζει την οντολογία του Ντελέζ ως ρεαλιστική. Αυτό που παρέχει η πραγματικότητα είναι πλήρης αυτονομία από το ανθρώπινο μυαλό, αγνοώντας τη διαφορά μεταξύ του παρατηρούμενου και του μη παρατηρούμενου, και τον ανθρωποκεντρισμό τον οποίο η διάκριση αυτή συνεπάγεται. Με λίγα λόγια, δεν υπάρχουν εξηγήσεις που παραπέμπουν σε απόλυτες πραγματικότητες, οπότε το εικονικό ψηφιακό περιβάλλον είναι μία οντολογία η οποία συγκροτεί μία αυθύπαρκτη πραγματικότητα.¹¹⁹

Σε μία παρόμοια λογική αναπτύσσονται και οι οντολογίες της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Στην πραγματικότητα της σύγχρονης τέχνης, η οποία συνίσταται σε ένα μεγάλο της μέρος από ένα σύμπαν τεχνικών εικόνων, η αφήγηση ακολουθεί αρκετά συχνά την διωποκειμενικότητα του ψηφιακού περιβάλλοντος. Στο επόμενο κεφάλαιο θα μελετήσουμε τις παραμέτρους που συσχετίζουν τον χώρο τον οποίο διαμορφώνουν τα νέα καλλιτεχνικά μέσα με τη συμμετοχικότητα, τη διάδραση και τη συνεργατικότητα εν γένει, προς την κατεύθυνση του σύγχρονου ολικού έργου τέχνης (Gesamtkunstwerk).

¹¹⁹ Mejias, 2013: 83.

2. Η συμμετοχικότητα ως μετα-αφήγηση.
Αναλογία προσωπικού και δια-δραστικού χώρου
καλλιτεχνικής δημιουργίας και αφήγησης

*Υπάρχει μια παγκόσμια επανάσταση που λαμβάνει χώρα
στο πώς σκεφτόμαστε τον εαυτό μας
και πώς διαμορφώνουμε δεσμούς και συνδέσεις.
Anthony Giddens¹²⁰*

Μέχρι τώρα μελετήσαμε την αναλογία του προσωπικού χώρου με τον συλλογικό, προκειμένου να κατανοήσουμε πώς ορίζεται χωρικά η σχεσιακότητα και πώς αντανakλάται στις πρακτικές σύγχρονου σχεδιασμού. Όπως έγινε σαφές, ο κυβερνοχώρος αποτελεί μία μετα-ανθρώπινη οντότητα, όπου τα όρια διαλύονται και οδηγούν σε επαναπροσδιορισμό θεμελιωδών εννοιών για τις σχέσεις σωματικότητας – χωρικότητας - άυλου χώρου. Ο κυβερνοχώρος διατηρεί συσχετισμούς φυσιολογίας με το σώμα (π.χ. το δέρμα), περιλαμβάνει όμως και έννοιες αντίστοιχες του φυσικού χώρου, όπως ο τόπος (π.χ. ιστότοπος, chatroom), η απόσταση (π.χ. πόσες μεταδόσεις διαφορετικών υπολογιστών θα χρειαστούν για να φτάσουν οι πληροφορίες στον επιθυμητό προορισμό), το μέγεθος (π.χ. πόσο εκτεταμένος είναι ένας ιστότοπος, ή πόσο μεγάλο είναι ένα αρχείο και πόσος χρόνος χρειάζεται για να κατέβει) και η διαδρομή (δηλ. η πλοήγηση) κ.α. Κατά μία έννοια, ο χώρος και ο κυβερνοχώρος θα μπορούσαν να θεωρηθούν σχεδόν ισοδύναμες εννοιολογικές οντότητες, τουλάχιστον υπό την έννοια της κατανομής των κοινών τους υπο-εννοιών. Ως εκ τούτου, έννοιες που ορίζονται στη φυσική χωρική τους διάσταση, αποκτούν νέο νόημα στην ψηφιακή τους μετα-οντότητα χωρίς όμως να αποκόπτονται από τις αρχικές τους προσδοκίες. Μιλώντας για προσδοκίες, αποφασίσαμε πως ο χώρος του διαδικτύου είναι περισσότερο ένας από εκείνους τους ιδεατούς χώρους στους οποίους θα μπορούσαν εκείνες να συναντηθούν, για ένα πλήθος το οποίο είτε ορίζεται από τοπικούς δεσμούς είτε τους υπερβαίνει για να συναντηθεί σε ένα παγκόσμιο σύμπαν. Συνεπώς οι έννοιες της ατομικότητας, της διυποκειμενικότητας, της κοινότητας αλλά και της κοινωνικής συγκρότησης παραμένουν επίκαιρες στη συζήτηση για κάθε διαδραστική ή συμμετοχική δράση στο διαδίκτυο.

Προκειμένου να οδηγηθούμε στη συμμετοχική λειτουργικότητα των νέων ηλεκτρονικών μέσων, θα κάνουμε μία αναδρομή σε κείμενα που οδηγούν σε πρακτικές που ξεπερνούν την απομόνωση του ατόμου-συγγραφέα. Όπως θα διαπιστώσουμε, ο χώρος σε ένα διαδραστικό έργο ταλαντεύεται μεταξύ εκείνου του δημιουργού κι εκείνου του κοινού. Θα λάβουμε υπόψη μας το αφήγημα και κατ' επέκταση το υπεραφήγημα ως το προϊόν της διαδικτυακής μετα-γλώσσας και θα δούμε πως δύναται να μετασηματιστεί σε έργο τέχνης. Θα ξεκινήσουμε μελετώντας τον ρόλο του αφηγήματος στον κοινοτικό σχεδιασμό.

¹²⁰ Giddens, 1999: 51.

Συμμετοχικότητα και αφηγηματικές κατασκευές

Οι κοινότητες συχνά σχηματίζονται γύρω από ένα σύνολο συμφωνιών ή κοινών ανησυχιών, οι οποίες μπορούν να οριστούν ως βασικές αξίες, που ενισχύουν το ενδιαφέρον της κοινότητας και διαμορφώνουν κοινή γλώσσα και κοινούς κώδικες, ακόμη και κοινό πολιτισμό. Μέσα σε αυτό το σύνολο, τα συστήματα που ενισχύουν τη δημιουργική συνεργασία μπορούν να βασίζονται στο φαινόμενο της κοινοτικής αφηγηματικής κατασκευής, προκειμένου να διαμορφωθούν οι απαιτήσεις του σχεδιασμού.¹²¹ Ένας σχεδιασμός που προκύπτει κατ' αυτόν τον τρόπο, μπορεί να θεωρηθεί ολιστικός, με το σκεπτικό ότι ο ενεργός συμμετέχων παράγει και ανταλλάσσει γνώση σε μία βάση διάδρασης και εμπλοκής με το περιβάλλον. Στην αφηγηματική ανταλλαγή, η ενσωματωμένη δράση της συνομιλίας με λεκτική ή μη λεκτική μορφή επεκτείνεται περαιτέρω εφόσον έχει την κοινοτική αποδοχή. Η αξία της μετράται από το κατά πόσο είναι ουσιώδες το αφήγημα και κατά πόσο εκπηγάζει από μέσα που αφορούν ολιστικά το κοινοτικό σύνολο.¹²²

Η ενσωμάτωση της δημιουργικής πρόθεσης των συμμετεχόντων στο υπεραφήγημα μίας ομάδας, απαιτεί κάποια κατανόηση της διαδικασίας με την οποία λειτουργούν οι αφηγήσεις στις κοινότητες. Η υπόθεση είναι ότι η πράξη της λεκτικότητας μέσω της συνομιλίας, είναι το μέσο με το οποίο οι ιστορίες σχηματίζονται και μοιράζονται. Κάθε νέα γνώση που αποκτούμε είναι αποτέλεσμα συσσωρευμένων μεταφορών από την ήδη υπάρχουσα, που έχει προέλθει από τις εμπειρίες μας. Έτσι, η καταγωγή της αφήγησης είναι μια επαγωγική διαδικασία, που αντλείται άμεσα από τα γεγονότα και τα συμπεράσματα της ζωής μας. Αν οι ιστορίες μας προέρχονται από τις εν-σωματωμένες ενέργειές μας, ο σχεδιασμός θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη τους τρόπους με τους οποίους αφομοιώσαμε την αφήγηση στις κοινές μας εμπειρίες.¹²³

Αυτή η επαγωγική διαδικασία οδηγεί στην κατανόηση του έμπειρου κόσμου, όπου οι σκέψεις μας οργανώνονται σε μια «λαϊκή ψυχολογία». Μια συσσωρευμένη σειρά από κανονικές έννοιες που επεκτείνονται από τις ιστορίες που ανταλλάσσουμε.¹²⁴ Η υπόθεση αφηγηματικής νοημοσύνης του Τζερόμ Μπρούνερ¹²⁵ δηλώνει ότι αναγνωρίζουμε στις ιστορίες γνωστά πρότυπα γεγονότων και συμπερασμάτων, τα οποία αρθρώνουν νόημα με την πάροδο του χρόνου. Ως ιδέα παρέχει κριτήρια σχεδιασμού ενός συστήματος συμμετοχικότητας, μέσω της ευθυγράμμισης των οικείων θεμάτων αφήγησης με την πρόθεση των συμμετεχόντων. Ωστόσο, όπως είναι σύνηθες στις ιστορίες, η πολιτισμική οικειότητα συχνά μεταβάλλεται από ένα απροσδόκητο γεγονός ή από ένα συμπέρασμα. Αυτή, όμως, είναι ακριβώς και η κοινοτική-διαδικασία πρόσληψης νοήματος, όπου η συμμετοχή

¹²¹ Hills, 2011, 153-4.

¹²² ό.π.

¹²³ ό.π.

¹²⁴ Bruner, 1991.

¹²⁵ Bruner, 1986.

σε ένα κοινό κοινωνικό περιβάλλον συμβάλλει στην ισορροπία μεταξύ των αναμενόμενων και των απροσδόκητων αποκλίσεων.¹²⁶

Εν συντομία, ένας ολιστικός αρχιτεκτονικός ή εν γένει καλλιτεχνικός σχεδιασμός, ο οποίος υποστηρίζει τη συμμετοχικότητα, θα ήταν καλό να συσσωρεύει ένα δυναμικό σύνολο δεδομένων σημασιών, το οποίο θα μπορούσε να επεκταθεί μέσω συναίνεσης του κοινού.¹²⁷ Αυτή η μετά-αφηγηματική διαδικασία θα αποτελεί στην εξέλιξη της δημιουργία των εκάστοτε κοινοτήτων και θα περιλαμβάνει τρόπους αναπαράστασης της συλλογικής εμπειρίας με αφηγηματική συνοχή. Τα συστήματα σχεδιασμού θα μπορούσαν να επωφεληθούν από αυτές τις υποθέσεις, παρέχοντας ένα πλούσιο σύνολο συμβάντων και σχέσεων που θα προσελκύουν τις υπάρχουσες μεταφορές και τα συσσωρευμένα πρότυπα γνώσης.¹²⁸ Κατ' αυτόν τον τρόπο το προσωπικό αφήγημα θα βρίσκεται σε σύζευξη με το εξωτερικό του περιβάλλον, το οποίο δεν θα είναι άλλο από το κοινό πλαίσιο στο οποίο δραστηριοποιούνται οι συμμετέχοντες. Ένα ολιστικό σύστημα, στην περίπτωση αυτή, είναι εκείνο όπου η γνώση είναι μια διαδικασία που είναι συνεχώς ενεργή.¹²⁹ Οι συμμετέχοντες εξωτερικεύουν τις δικές τους πεποιθήσεις για μια κοινή αφηγηματική εμπειρία, εκείνες στη συνέχεια αντανακλώνται στις απόψεις άλλων συμμετεχόντων και κατ' αυτόν τον τρόπο οικοδομείται η συνθήκη της κοινής κατανόησης και εμπιστοσύνης μέσα στον εμπλεκόμενο χώρο της κοινότητας.¹³⁰ Το γενικευμένο γνωστικό οικοδόμημα μέσω της θεωρίας της ανταλλαγής αφηγημάτων δεν απορρίπτει τις εννοιολογικές μεταφορές της δράσης και τις αντίδρασης, αλλά τις ενισχύει σε μία κυκλική ροή, η οποία μεταφέρεται από την τοπικότητα της μονάδας στην κυψέλη του συνόλου. Ο σχεδιασμός αναλαμβάνει εν προκειμένω να θέσει τις κυκλικές διαδικασίες ως κεντρικές προκειμένου να υπάρξει σχηματισμός συνοχής, δεσμός της κάθε μονάδας με τη συναίνεση του νοήματος κι ένα γενικευμένο μοντέλο για την δομημένη αντιπροσώπευση των αφηγημάτων. Μετατρέπει τη σιωπηρή αφηγηματική συνοχή σε ένα σύνολο αξιωματικών κανόνων οι οποίοι είναι ανοικτή στην αυθαίρετη επιλογή και μετρήσιμοι με ποσοτικά μέσα. Συνεπώς, οι ερμηνευτικές δυνατότητες της αφήγησης και η κατασκευή νοημάτων από τα συστατικά της μέρη μπορούν να μελετηθούν περισσότερο με κυκλικούς, ολιστικούς όρους κι ενδεχομένως να μην είναι άμεσα αναγνωρίσιμες εμπειρικά.¹³¹

Η μελλοντική ανάπτυξη εργαλείων υποστήριξης της δημιουργικότητας στον τομέα του σχεδιασμού χρειάζεται συνεργασίες με το κοινό που θα εξελίσσονται δυναμικά με μια ημι-αυτοματοποιημένη διαδικασία, η οποία θα ακολουθεί τα κοινοτικά πρότυπα. Η προσεγγίσεις αξιολόγησής τους ήδη περιγράφουν τις προσπάθειες οικοδόμησης ενός σχεδίου, όπου οι κοινότητες γίνονται αυτοδιαχειριζόμενες όταν εγκαταστήσουν της θεμελιώσεις τους. Κάθε σχεδιασμός δύναται να αποζητά την πρόδοό του μέσα από την επαναληπτική

¹²⁶ Hills, 2011, 153-160.

¹²⁷ ό.π.

¹²⁸ ό.π.

¹²⁹ Clark, 2008.

¹³⁰ ό.π.

¹³¹ ό.π.

προσέγγιση, αξιοποιώντας μεθόδους που βασίζονται στην πρακτική¹³². Στις επόμενες ενότητες του κεφαλαίου θα αναφερθούμε στη γενεαλογία των καλλιτεχνικών αυτών πρακτικών καθώς θα οδηγούμαστε στο σύγχρονο υπερ-αφήγημα του διαδικτύου και τις σχέσεις που εκείνο ορίζει.

Από το ενιαίο έργο τέχνης, στη συμμετοχικότητα.

Η διαλογική συνθήκη στην τέχνη αφορμάται από την κρίση της λειτουργίας του συγγραφέα και την μετατόπιση της συγγραφικής λειτουργίας στο ενεργό κοινό-ακροατήριο. Ο Ρίχαρντ Βάγκνερ στο δοκίμιό του *Το έργο τέχνης του μέλλοντος* (*Das Kunstwerk der Zukunft*, 1849-1850) μιλάει για το ολικό έργο τέχνης (*Gesamtkunstwerk*) και θέτει τα θεμέλια κάθε μεταγενέστερης συζήτησης περί συμμετοχικής τέχνης.¹³³ Το κείμενο γράφτηκε μετά την αποτυχία των επαναστάσεων του 1848¹³⁴ και αποτελεί μια προσπάθεια για την επίτευξη των πολιτικών στόχων της εξέγερσης μέσω αισθητικών μέσων. Στην αρχή της πραγματείας ο Βάγκνερ αναφέρει ότι ο τυπικός καλλιτέχνης της εποχής του είναι ένας εγωιστής, που είναι εντελώς απομονωμένος από τη ζωή των ανθρώπων και εξασκεί την τέχνη του για την πολυτέλεια των πλουσίων και με τον τρόπο αυτόν ακολουθεί αποκλειστικά τις επιταγές της μόδας. Αντίθετα, όπως δηλώνει, το έργο τέχνης του μέλλοντος πρέπει να συνειδητοποιήσει την ανάγκη για την υπέρβαση του εγωισμού και το πέρασμα στην αμοιβαία συνεργασία.¹³⁵

Η αρχική σκέψη του Βάγκνερ ενισχύεται και φτάνει μέχρι τις μέρες μας με μία σειρά κειμένων, όπως “The Radio as an Apparatus of Communication” του Bertolt Brecht (1926), “The Author as Producer” του Walter Benjamin (1934), “Literature and the Right to Death” του Maurice Blanchot (1948), “The Death of the Author” του Roland Barthes (1967), “What is an Author?” του Michel Foucault (1969), “The Open Work” του Umberto Eco (1989), “The Emancipated Spectator” του Jacques Rancière (2004), κ.ά. Μέσα από αυτά αναδύεται μία υπερκειμενική σχέση συγγραφέα-κοινού η οποία επιτρέπει στο δεύτερο να λάβει ρόλο δημιουργού ή μετόχου σε μία σιωπηλή παραγωγή, κατά τον Ντε Σερτώ, «θέτοντας υπό αμφισβήτηση την πεποίθηση εξομοίωσης της ανάγνωσης με την παθητικότητα».¹³⁶ Σε μία επέκταση δε, της τέχνης των αναγνωστών στην τέχνη των συζητητών, ορίζει τις ρητορικές της συζήτησης ως δημιουργίες μιας επικοινωνίας που δεν ανήκει σε κανέναν ή αλλιώς μιας

¹³² ό.π.

¹³³ Στα ελληνικά κυκλοφορεί απόσπασμά του στο συλλογικό: *Τέχνη και Δημιουργικότητα, μία ανθολογία* (2014), μτφ: Χ. Ασώματος, Αθήνα: Πλέθρον.

¹³⁴ Αναφερόμαστε στις Επαναστάσεις του 1848, γνωστές σε ορισμένες χώρες ως Άνοιξη των Εθνών, Άνοιξη των Λαών ή Έτος Επανάστασης Ήταν μια σειρά πολιτικών αναταραχών σε όλη την Ευρώπη το 1848 και είχαν ουσιαστικά φύση δημοκρατική και φιλελεύθερη, με στόχο την κατάργηση των παλαιών μοναρχικών δομών και τη δημιουργία ανεξάρτητων εθνικών κρατών. Παραμένει το πιο διαδεδομένο επαναστατικό κύμα στην ευρωπαϊκή ιστορία.

¹³⁵ Wagner, 1993: 78.

¹³⁶ Ντε Σερτώ, 2010.

επικοινωνίας-συλλογικότητας. «Διότι η συζήτηση είναι ένα πρόσκαιρο και συλλογικό αποτέλεσμα ικανοτήτων που αφορούν την τέχνη του να χειρίζεσαι «κοινούς τόπους» και να παίζεις με το αναπόδραστο των συμβάντων για να τα κάνεις «κατοικήσιμα».¹³⁷

Στο κείμενό του “The Author as Producer” (1934) ο Γερμανός θεωρητικός Βάλτερ Μπένγιαμιν κάνει μία θεωρητική επεξεργασία της πολιτικής διάστασης της συμμετοχής. Υποστηρίζει πως όταν κρίνουμε την πολιτική χροιά ενός έργου, δεν θα πρέπει να εστιάζουμε στις δηλωθείσες συμπάθειες του καλλιτέχνη, αλλά στη θέση που καταλαμβάνει η εργασία στις σχέσεις παραγωγής της εποχής του. Αναφερόμενος άμεσα στο παράδειγμα της Σοβιετικής Ρωσίας, ο Μπένγιαμιν υποστήριξε ότι το έργο τέχνης πρέπει να παρεμβαίνει ενεργά και να αποτελεί πρότυπο, επιτρέποντας στους θεατές να συμμετέχουν στις διαδικασίες της παραγωγής του: Αυτός ο μηχανισμός (apparatus) είναι βέλτιστος, όταν οι καταναλωτές είναι σε θέση να μετατραπούν σε παραγωγούς –γεγονός που σημαίνει τη μετατροπή των περισσοτέρων αναγνώστων ή θεατών σε συνεργάτες.¹³⁸ Την ίδια εποχή και σε παρόμοια λογική, αναπτύσσεται και από τον Αντονέν Αρτώ η θεωρία του Θεάτρου της Σκληρότητας, στην οποία αναζητά τη συρρίκνωση της απόστασης μεταξύ ηθοποιών-θεατών.¹³⁹

Ο Μωρίς Μπλανσό στο δοκίμιό του “Literature and the Right to Death” (1948) θέτει επίσης στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος τον αναγνώστη. Θεωρεί ότι το λογοτεχνικό έργο για τον ίδιο τον συγγραφέα έχει εξαφανιστεί, από τη στιγμή που ο αναγνώστης, σε κάθε διάβασμά του, το μεταμορφώνει σε κάτι άλλο, πέρα από την αρχική σύλληψη και την πατρότητά του. Έτσι, το πρόσωπο της συγγραφής επηρεάζεται από το πολυγλωσσικό περιβάλλον αυτής και οδηγείται σε αμφιλογία.¹⁴⁰

Ο Ρολάν Μπαρτ, στο “The Death of the Author” (1967), εστιάζει στο θέμα της ίδιας της γλώσσας, της «κοινόχρηστης» γραφής του Κειμένου,¹⁴¹ η οποία εξαφανίζει την ταυτότητα του υποκειμένου που γράφει, καθώς οδηγεί σε ένα υπερκειμενικό αφήγημα. Ο «γραφέας» γίνεται περισσότερο χειριστής ενός συστήματος το οποίο υπερβαίνει τις ατομικές διατυπώσεις, δημιουργώντας ένα διαλογικό πλέγμα που οδηγεί στο τελικό κείμενο. Ο αναγνώστης, προκειμένου να αποκρυπτογραφήσει τις δομικές αλληλουχίες του κειμένου θα πρέπει να στραφεί στο υπερκείμενο (hypertext),¹⁴² καταργώντας το πρόσωπο του συγγραφέα κι έτσι εκείνος οδηγείται σε «θάνατο». Το υπερκείμενο δομεί έναν χώρο πολλών διαστάσεων μέσα από ατέρμονες ερμηνείες ο οποίος

¹³⁷ ό.π.: 73.

¹³⁸ Benjamin, 2003: 777.

¹³⁹ Artaud, The Theater and its Double, 1994.

¹⁴⁰ Blanchot, 2007: 17-19.

¹⁴¹ Ως Κείμενο ο Μπαρτ εννοεί τη σύγχρονη γραφή.

¹⁴² Το Hypertext (υπερκείμενο) είναι ένας όρος που επεξεργάστηκε ο Θιοντορ Νέλσον στη δεκαετία του 1960, πλέον αντιστοιχεί στη μορφή του ηλεκτρονικού κειμένου. Με τον συγκεκριμένο όρο ο Νέλσον εννοεί μία μη διαδοχική γραφή, ένα κείμενο που επιτρέπει επιλογές στον αναγνώστη και που διαβάζεται καλύτερα σε μια διαδραστική οθόνη. Πρόκειται για μια σειρά από κείμενα τα οποία ενώνονται μεταξύ τους με συνδέσμους που προσφέρουν στον αναγνώστη τη δυνατότητα διαφορετικών διαδρομών [Nelson, 1981: 2].

δεν εξαντλείται κάπου. Στον χώρο αυτόν εγκαθίσταται προσωρινά η λειτουργία της ανάγνωσης, άρα διαμορφώνεται ως αθροιστικός χώρος των αναγνωστών, ως αθροιστικός χώρος πως πολλαπλών επιμέρους γραφών που συγκροτεί η κάθε ανάγνωση. Συνεπώς, για τον Μπαρτ, ο σύγχρονος δημιουργός με την υπερκειμενική γραφή του θέτει στο επίκεντρο του έργου του και της δημιουργικής του διαδικασίας τον αναγνώστη, ο οποίος παράγει το νόημα εκδιπλώνοντας το σε πολλαπλούς χρόνους και χώρους στους οποίους συναρτάται με άλλους αναγνώστες.¹⁴³

Μία υπερβατική, υπερκειμενική προσέγγιση διακρίνουμε και στο κείμενο του Μισέλ Φουκώ “What is an Author?” (1969) στο οποίο δηλώνει ότι η γραφή είναι μία εθελοντική εξάλειψη του εαυτού του γραφέα μέσω της ίδιας της θυσίας της. Ενώ κάποτε, ως διαδικασία, είχε το καθήκον να δημιουργεί την αθανασία, πλέον βρίσκει τη σχέση της με τον θάνατο. Μέσα από σχέσεις ομοιογένειας, συσχέτισης, αμοιβαίας εξήγησης, αυθεντικοποίησης ή κοινής χρήσης των κειμένων, αρθρώνεται ένα πληθυντικό σύνολο λόγων οι οποίοι μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν.¹⁴⁴

Ο Ουμπέρτο Έκο ονομάζει το έργο που επιδέχεται πολλαπλές ερμηνείες από το κοινό, *Ανοικτό έργο* (Open work) και αναφέρει ότι η λειτουργικότητά του βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με τον τρόπο που η επιστήμη, η τεχνολογία και οι πολιτισμικές μεταβολές αντιλαμβάνονται σε κάθε εποχή την πραγματικότητα.¹⁴⁵ Κατά συνέπεια και η σύγχρονη «ανοικτότητα» αντικατοπτρίζει μία τεχνολογική, πολιτιστική προσπάθεια να αναδιπλωθούν νέες όψεις. Πώς μπορεί, όμως, ένα έργο να παρουσιάζεται με συνέπεια απέναντί μας όταν η φόρμα του παραμένει μονίμως ανοικτή; Πώς θα μπορούσε κανείς να κατακτήσει την εμπειρία αυτού του έργου όταν οι ορίζοντες των αντιλήψεων και των απόψεων που θα μπορούσε κανείς να διαμορφώσει για εκείνο μεταβάλλονται διαρκώς; Ερωτήματα όπως αυτά μας οδηγούν στις ερμηνείες της φαινομενολογίας, όπως είδαμε ήδη στο πρώτο κεφάλαιο, τις οποίες εκείνη διατυπώνει έχοντας ως αφητηρία την ίδια την ανθρώπινη ύπαρξη. Ο Μερλώ Ποντύ, για παράδειγμα, αναφέρει σχετικά πως η αντίφαση που αισθανόμαστε υπάρχει μεταξύ της πραγματικότητας του κόσμου και της ατέλειάς του και είναι ταυτόσημη με εκείνη που υπάρχει μεταξύ της ασαφούς συνείδησης και τη δέσμευσής της στο πεδίο της παρουσίας. Αυτή η αμφισημία δεν αντιπροσωπεύει μια ατέλεια στη φύση της ύπαρξης ή της συνείδησης, είναι ο ίδιος ο ορισμός της. Η συνειδητότητα καθεαυτήν βρίσκεται στην περιοχή του απροσδιόριστου.¹⁴⁶ Η φαινομενολογία προτείνει στον καλλιτέχνη, αλλά και σε κάθε δημιουργικό νου μία σειρά δηλώσεων οι οποίες θα λειτουργούν ως κίνητρο για τη δημιουργική του δραστηριότητα στον κόσμο των μορφών, συνεπώς είναι πρωταρχικής σημασίας η συνθήκη της ανοικτότητας του κόσμου και των έργων του σε δυνητικές προσλήψεις. Κατ’ επέκταση η σύγκλιση δημιουργίας και νέων

¹⁴³ Barthes, 2007.

¹⁴⁴ Foucault, 1969 :299-314.

¹⁴⁵ Umberto Eco “The Open Work” 1989.

¹⁴⁶ Merleau-Ponty, 1945: 381-4.

τεχνολογικών μέσων είναι ένα φαινόμενο που αντανακλά τις ταυτόχρονες αντιφατικές επιστημολογικές καταστάσεις που δεν ικανοποιούνται με τελεολογικές ερμηνείες.

Βεβαίως, οι προσπάθειες νοηματοδότησης που προαναφέρθηκαν συμβαδίζουν και με μία καθιερωμένη καλλιτεχνική γενεαλογία η οποία χρονολογείται ήδη από τις καταβολές του Μοντερνισμού. Στις αρχές της ρομαντικής εποχής, στο τέλος του δέκατου όγδοου και αρχές του δέκατου ένατου αιώνα, ποιητές και καλλιτέχνες άρχισαν να σχηματίζουν ομάδες που κατήγγειλαν το διαχωρισμό της τέχνης από το κοινό της. Οι σημαντικότερες πρόδρομες καταγραφές συμμετοχικής τέχνης έχουν πολιτική απόχρωση και συμβαίνουν ήδη από τις αρχές του 20ου αιώνα. Οι Ιταλοί Φουτουριστές, οι Ρώσοι Κονστρουκτιβιστές και οι Ντανταϊστές της Ζυρίχης ήταν αντιπροσωπευτικές ομάδες που επιδίωκαν τη διάλυση της καλλιτεχνικής ατομικότητας, την εξουσία και την πατρότητα του έργου τέχνης, σε πολλά επίπεδα. Με τον τρόπο αυτό οι φουτουριστές δημιούργησαν μια νέα σύνδεση ανάμεσα στην πολιτική και την τέχνη: κατανόησαν τις ανάλογες πρακτικές ως ένα είδος στρατηγικής σχεδιασμού - όπως η κατάκτηση του δημόσιου χώρου μέσω της πρόκλησης, η οποία χρησίμευσε ως καταλύτης για την ενεργοποίηση και την έκλυση της κρυμμένης ενέργειας των μαζών.¹⁴⁷

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1960 κολεκτίβες καλλιτεχνών, καθώς και εκδηλώσεις, παραστάσεις και παρόμοιες εκδηλώσεις αναγεννιούνται σε παγκόσμια κλίμακα. Μεταξύ αυτών -για να αναφέρουμε μόνο μερικά παραδείγματα- ήταν οι Fluxus,¹⁴⁸ η Καταστασιακή Διεθνής¹⁴⁹ του Γκυ Ντεμπόρ και το «εργοστάσιο»¹⁵⁰ του Andy Warhol. Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις ο διττός στόχος ήταν τόσο η συνεργασία διαφόρων καλλιτεχνών και η σύνθεση όλων των καλλιτεχνικών μέσων. Μπορούμε να εντοπίσουμε μία συνέχεια μεταξύ της συμμετοχικής ώθησης της δεκαετίας του 1960 και του σήμερα. Παρουσιάζεται μία επανάληψη στις αναφορές για μια τέχνη της συμμετοχής, η οποία έγκειται προφανώς σε βαθύτερες πολιτισμικές αφορμές. Μία πρώτη αφορμή θα μπορούσε να αφορά την επιθυμία για τη δημιουργία ενός ενεργού υποκειμένου, το οποίο θα εξουσιοδοτείται από την εμπειρία της σωματικής ή της συμβολικής συμμετοχής, προκειμένου να βρίσκεται σε θέση να καθορίζει τη δική του κοινωνική και πολιτική πραγματικότητα. Ως εκ τούτου, νομιμοποιείται μια αισθητική της συνεργασίας, η

¹⁴⁷ Groys, 2008: 25.

¹⁴⁸ Με τον όρο Fluxus εννοείται το διεθνές καλλιτεχνικό ρεύμα που αναπτύχθηκε κατά τη δεκαετία του 1960, το οποίο χαρακτηρίστηκε από την ανάμιξη πολλών διαφορετικών μορφών της τέχνης, από τις εικαστικές τέχνες μέχρι τη μουσική και τη λογοτεχνία. Το κίνημα του Fluxus γεννήθηκε στη Γερμανία με επίκεντρο τον Λιθουανό καλλιτέχνη Georges Maciunas, ο οποίος ήταν ήδη γνωστός για τα happenings που επιτελούσε. Στην ομάδα των μελών ανήκαν επίσης οι: Joseph Beuys, Dick Higgins, Yoko Ono, Nam June Paik Wolf Vostell κ.α.

¹⁴⁹ Η Καταστασιακή Διεθνής ή ομάδα των Καταστασιοκρατών (γαλ. *Internationale situationniste*) ήταν καλλιτεχνικό κίνημα της δεκαετίας του 1960. Συγκροτήθηκε από θεωρητικούς καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες, πολιτικούς κ.α. Στον τομέα της τέχνης επηρέασαν την μαζική κουλτούρα. Διατύπωσαν την θεωρία της «Θεωρητικής και πρακτικής ανάπτυξης των καταστάσεων» (*Situations*, εξ ου και *Σιτουασιονιστές*) και απαιτήσαν λειτουργεί η ζωή ως έργο τέχνης.

¹⁵⁰ Πρόκειται για το εργαστήριό του, από το 1962 μέχρι το 1968, το οποίο αποτέλεσε ένας χώρος που στο παρελθόν στέγαζε εργοστάσιο και για αυτό ονομάστηκε *Factory*. Κατά βάση εξελίχθηκε σε τόπο συγκέντρωσης διασημοτήτων και καλλιτεχνών μελών της αβανγκάρντ και αντεργκράουντ κουλτούρας.

οποία αντλεί την τεκμηρίωσή της από την επιθυμία της αιτιακής συσχέτισης της εμπειρίας του έργου τέχνης με την υπόσταση του συλλογικού οργανισμού.¹⁵¹ Μία δεύτερη αφορμή αφορά την πατρότητα του έργου, η οποία, όπως είδαμε, καταδηλώνεται συμβολικά το 1977 από τον Ρολάν Μπαρτ ως Ο Θάνατος του Συγγραφέα.¹⁵² Σε επέκταση της διαμόρφωσης του τελικού έργου από τον αναγνώστη –και σε συνάρτηση με θεωρία του Μπαρτ-, η χειρονομία της παραχώρησης μέρους ή όλου του συγγραφικού ελέγχου θεωρείται συμβατικά ως πιο δίκαιη και δημοκρατική από ότι η δημιουργία ενός έργου από ένα μόνο καλλιτέχνη. Επίσης, η κοινή παραγωγή φαίνεται να περιλαμβάνει μεγαλύτερα αισθητικά οφέλη, όπως για παράδειγμα τη μη προβλεψιμότητα. Επομένως, η συνεργατική δημιουργικότητα κατανοείται ως ένα θετικό, μη-ιεραρχικό κοινωνικό μοντέλο. Κι εν τέλει δεν θα πρέπει να αγνοήσουμε τη διαπίστωση ότι υπάρχει γενικότερη κρίση στην κοινοτική και συλλογική ευθύνη. Αυτή η ανησυχία έχει γίνει ακόμα πιο έντονη μετά την πτώση του υπαρκτού σοσιαλισμού και βρίσκει τις αναφορές της στην παράδοση της μαρξιστικής σκέψης που καταγγέλλει την αποξένωση και την απομόνωση ως επιπτώσεις του καπιταλισμού.¹⁵³ Επομένως, μία από τις κύριες κινητήριες δυνάμεις της συνεργατικής τέχνης, υπήρξε η ανάγκη αποκατάστασης των κοινωνικών δεσμών, μέσω μιας συλλογικής επεξεργασίας των νοημάτων. Οι τρεις αυτές αναφορές: ενεργοποίηση, πατρότητα, κοινότητα, είναι οι πιο συχνές σε σχεδόν όλες τις καλλιτεχνικές προσπάθειες, για την ενθάρρυνση της συμμετοχικότητας στην τέχνη από το 1960. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός, ότι και οι τρεις εμφανίζονται στο συγγραφικό έργο του Γκυ Ντεμπόρ, συνιδρυτή της Καταστασιακής Διεθνούς, δεδομένου ότι η κριτική του για την καπιταλιστική Κοινωνία του Θεάματος παραμένει επίκαιρη στις συζητήσεις που οργανώνονται γύρω από το θέμα της συμμετοχικότητας, μέχρι και σήμερα. Το θέαμα, όπως δηλώνει, -ως κοινωνική σχέση μεταξύ των ανθρώπων που προκαλείται από τις εικόνες- είναι κατευναστικό και διχαστικό, μας ενώνει μόνο μέσω του διαχωρισμού του καθενός από εμάς από τον άλλον.¹⁵⁴

Όπως αποδεικνύεται και από το πλήθος των σύγχρονων παραδειγμάτων, η έκρηξη των νέων τεχνολογιών και η εμφάνιση του site specific – ήδη από τη δεκαετία του 1960, παρέχουν μυριάδες ευκαιρίες για σωματική εμπλοκή του θεατή σε ένα έργο τέχνης, έχοντας σαν βάση τον πολιτικό σχολιασμό σε μία μετερχόμενη πραγματικότητα. Εμφανίζονται νέες πρακτικές ως κατάλληλες κοινωνικές μορφές και ως τρόποι για να έρθει η τέχνη πιο κοντά στην καθημερινή ζωή. Κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι: διαλογικά έργα- για τη φιλοσοφία (Ian Wilson) ή για την πολιτική (Joseph Beuys)-, οι σχέσεις που προκύπτουν μέσα από ομαδικές συνεντεύξεις, όπως πχ. η κατανάλωση μπίρας σε μία παρέα (Tom Marioni),¹⁵⁵ ή η λειτουργία ενός café-

¹⁵¹ Ντεμπόρ, 1986: 48-57.

¹⁵² Barthes, 2007: 137-143.

¹⁵³ Ντεμπόρ, 1986: 69, 75-77.

¹⁵⁴ ό.π.: 24-35

¹⁵⁵ Ο Tom Marioni αποφάσισε κάποια στιγμή το 1973 να μετατρέψει τον μισό χώρο του προσωπικού του στούντιο σε πιάνο-μαρ και να σερβίρει μπίρα σε φίλους. Έκτοτε φιλοξενεί σε εβδομαδιαία συχνότητα ένα σαλόνι, εγκαθιστώντας το "The Act of Drinking Beer With Friends The Highest Art of Art" ένα συνεχιζόμενο έργο τέχνης που δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί. Η ιδέα ξεκίνησε το 1970 όταν έκανε ένα χάπενινγκ στο Μουσείο του Όκλαντ στην Καλιφόρνια. Κάλεσε δεκαέξι φίλους να πιούν

εστιατορίου (Allen Ruppersberg, Daniel Spoerri, Gordon Matta Clark)¹⁵⁶ κ.α. Η κοινωνικά προσανατολισμένη τέχνη εκείνης της εποχής προέβλεψε πολλές καλλιτεχνικές εξελίξεις οι οποίες πολλαπλασιάστηκαν μετά το 1990, εμπλουτίστηκαν με την τεχνολογία των νέων μέσων (new media art) και δεν παύουν να αποτελούν μέρος της μεγαλύτερης ιστορικής τροχιάς από την οποία αναδύονται.

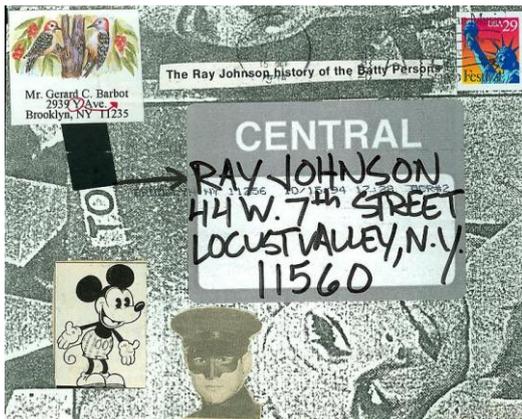
Μία σαφής επέκταση των προθέσεων του κινήματος Fluxus είναι και το παράδειγμα της «τέχνης αλληλογραφίας» (mail art). Ως πρωτοβουλία ξεκίνησε από τον Ray Johnson από το 1943 και τη δεκαετία του 1960 ενισχύει το κίνημα Fluxus κι ενισχύεται από αυτό. Έκτοτε εξελίχθηκε σε παγκόσμιο κίνημα που συνεχίζεται μέχρι σήμερα. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται συνήθως στην τέχνη αλληλογραφίας περιλαμβάνουν καρτ ποστάλ, χαρτιά, κολλάζ έτοιμων εικόνων και αντικειμένων, σφραγίδες, αλλά μπορούν επίσης να περιλαμβάνουν μουσική, ήχο, ποίηση ή οτιδήποτε άλλο μπορεί να τοποθετηθεί σε φάκελο και να αποσταλεί μέσω ταχυδρομείου. Η mail art θεωρείται τέχνη από τη στιγμή θα αποσταλεί. Η καλλιτεχνική υπόσταση αυτής της διαδικασίας είναι η ίδια η διασύνδεση με άλλους καλλιτέχνες. Ως φόρμα προωθεί έναν ισότιμο τρόπο δημιουργίας, ο οποίος συχνά παρακάμπτει τα επίσημα συστήματα έκθεσης και προώθησης της τέχνης, όπως τα μουσεία και οι γκαλερί. Οι καλλιτέχνες βασίζονται στο εναλλακτικό τους δίκτυο αντί να εξαρτώνται από την ικανότητα εντοπισμού τους από εκθεσιακούς χώρους. Η τέχνη αλληλογραφίας μπορεί να θεωρηθεί ως προπομπός των διαδικτυακών κοινοτήτων.

Το 1985 ένας άλλος καλλιτέχνης ο Ryosuke Cohen ιδρύει ένα παρόμοιο mail art project με την ονομασία Brain Cell και ενεργοποιεί μία συλλογή έργων αλληλογραφίας τα οποία έχουν ως αποδέκτη τον ίδιο. Ο Cohen συναρμολογεί τα περιεχόμενα των φακέλων και τα εκτυπώνει ως σύνολο του κάθε «κελιού». Εκτυπώνει συνολικά 150 αντίγραφα (30x40 εκ.) με ένα μικρό σύστημα μεταξοτυπίας το οποίο ονομάζει Cyclostyle και στέλνει σε κάθε συμμετέχοντα ένα Brain Cell μαζί με έναν κατάλογο τεκμηρίωσης των συνεργατών παγκοσμίως. Συγκεντρώνει δε τις εκτυπώσεις σε διαδοχικές εκδόσεις τις οποίες στέλνει σε εκθέσεις Mail Art σε όλον τον κόσμο. Ο ίδιος περιγράφει το Brain Cell ως ένα καλλιτεχνικό πείραμα το οποίο εικονοποιεί τους συσχετισμούς της μικροσκοπικής δομής του εγκεφάλου με ένα δίκτυο ανθρώπων.¹⁵⁷ Κατ' αυτόν τον τρόπο η χωροποιητική διάσταση το κελιού επεκτείνεται πέρα από τη βιολογική της αφετηρία (cell: κύτταρο/κελί) κατά έναν τρόπο παρόμοιο με τη συνθήκη διάνοιξης ενός κελιού σε μία κυψέλη, την οποία εν προκειμένω αποτελούν οι συμμετέχοντες δημιουργοί.

μαζί του μπύρες στο μουσείο, τις οποίες σέρβιρε ο επιμελητής. Οι άδειες μπουκάλες μπύρας, τα τραπέζια και οι καρέκλες έμειναν στη θέση τους για όλη τη διάρκεια της έκθεσης.

¹⁵⁶ Πρόκειται για καλλιτέχνες των οποίων τα έργα περιστρέφονται γύρω από τη διαδικασία της συμμετοχής σε ένα γέυμα.

¹⁵⁷ Αναφέρεται στο κατάλογο έκθεσης *Art for Networks*, 2002. Edited by Simon Pope and Hannah Firth, Cardiff: Chapter Arts.



Φάκελος με Mail Art περιεχόμενο για τον Ray Johnson



Ένα από τα αντίγραφα του Ryosuke Cohen

Ήδη από τη δεκαετία του '80 και την έλευση του personal computer η πλειοψηφία των διαδραστικών έργων τέχνης έχουν χρησιμοποιήσει ψηφιακή τεχνολογία και πολλές ονομασίες από εκείνες που περιγράφουν μορφές τέχνης εμπλέκουν την χρήση υπολογιστών. Κάποιες γνώριμες είναι: “new media art”, “digital art”, “computer art”, “telematic art”, “net art” “interactive art” ή ακόμη και “informartion art” “browser-based art”, “online art”, www art.¹⁵⁸ Οι κατηγορίες βασίστηκαν στους διάφορους τρόπους που οι υπολογιστές και οι διαδικαστικές διεργασίες τους χρησιμοποιούνται στην παραγωγή ή αποτελούν το ίδιο το έργο τέχνης. Στη διαδραστική τέχνη, για παράδειγμα, ένα κομπιούτερ χρησιμοποιείται συχνά ως ο διαχειριστής της διαδραστικής διαδικασίας, ο ορισμός της οποίας διαδικασίας καθορίζεται από το λογισμικό που αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του έργου τέχνης. Η διαδραστική τέχνη, ωστόσο, είναι πιο συγκεκριμένη από την απλή χρήση κομπιούτερ ή ψηφιακής τεχνολογίας. Εξάλλου, πιθανό είναι να μην χρησιμοποιεί καθόλου την τεχνολογία των κομπιούτερ, όπως στην περίπτωση των «Ηλιόσπορων» (Sunflower Seeds) του Ai Weiwei στο Turbine Hall της Tate Modern το 2010.¹⁵⁹

Η δεκαετία του 1990 υπήρξε ένα πολυδιάστατο κεφάλαιο της σύγχρονης τέχνης, ως μεταβατική σε διάφορα πεδία τα οποία διαγράφουν ήδη τις κατευθύνσεις του 21ου αιώνα. Ένα από τα πεδία αυτά είναι ασφαλώς και η δικτύωση. Εκείνο που έχει αλλάξει από τις προηγούμενες δεκαετίες -όπως έγινε σαφές το 1997 από το Hybrid Workspace project των Geert Lovink και Pit Schultz¹⁶⁰ στη Documenta 10- είναι το γεγονός ότι η σύγχρονη

¹⁵⁸ Edmonds, 2011: 2, Walker, 2010: 353.

¹⁵⁹ Ο χώρος είχε καλυφθεί από 100 εκατομμύρια χειροποίητους, φαινομενικά ίδιους αλλά στην ουσία μοναδικούς πορσελάνινους ηλιόσπορους σε φυσικό μέγεθος. Κάθε σπόρος ήταν ζωγραφισμένος σε εργαστήρια στην κινεζική πόλη της Jingdezhen. Οι επισκέπτες μπορούσαν να ξαπλώσουν και να περιεργαστούν τους ηλιόσπορους. Ο Γουέι Γουέι μάς καλούσε να εξετάσουμε το φαινόμενο της «Made in China» μαζικής παραγωγής το οποίο ξεκινά από τις παραδοσιακές μεθόδους χειροτεχνίας.

¹⁶⁰ Ο Geert Lovink ως ακτιβιστής του διαδικτύου, υπογραμμίζει πως η κριτική κουλτούρα του διαδικτύου εκδηλώνεται, πλέον σε φεστιβάλ, προβολές και δημόσιες συζητήσεις, δηλαδή και εκτός του εικονικού κόσμου (δηλ. ιστοτόπους,

κοινωνία και τα μέσα ενημέρωσης έχουν αναπτύξει ένα παγκόσμιο δίκτυο επικοινωνίας σε πραγματικό χρόνο, το οποίο κάποτε θα ήταν αδύνατο να φανταστεί κανείς. Η ιδέα των κατασκευασμένων καταστάσεων εξακολουθεί να αποτελεί σημαντικό σημείο αναφοράς, για τους σύγχρονους καλλιτέχνες που εργάζονται με υλικό τα ανθρώπινα πρόσωπα και τις διαδραστικές σχέσεις αυτών, χρησιμοποιώντας τα πολυμέσα ως εργαλείο. Προς αυτή την κατεύθυνση διατυπώνεται από τον Νικολά Μπουριώ η Σχισιακή Αισθητική του¹⁶¹, μία συλλογή από θεωρητικά κείμενα στα οποία καταλύεται μία μεγάλη συζήτηση γύρω από το ρόλο της σύγχρονης συμμετοχικότητας. Παράλληλα με αυτήν τη συζήτηση και προσδιορίζοντας ίσως την αίσθηση της μη συνειδητοποιημένης πολιτικής δυναμικής στην εργασία, όπως την περιγράφει ο Μπουριώ, μια μεταγενέστερη γενιά καλλιτεχνών έχει αρχίσει να ασχολείται πιο άμεσα με συγκεκριμένες κοινωνικές περιοχές, και να παρεμβαίνει κριτικά σε συμμετοχικές μορφές μαζικής - πολυμεσικής ψυχαγωγίας (π.χ. reality tv). Επίσης στα τέλη της δεκαετίας του '90, ο Manuel Castells παρουσιάζει ένα επεξηγηματικό μοντέλο το οποίο συνδέει τον Κυβερνοχώρο με νέες γνωμοδοτήσεις για τον σύγχρονο καπιταλισμό, επικαιροποιώντας ξανά τις συζητήσεις για την πολιτική διάσταση της ψηφιακής κοινότητας. Στον κατάλογο της έκθεσης Δίκτυο_κατάσταση: Τέχνη και παγκόσμια μέσα¹⁶² πραγματεύεται την ανάδυση μιας «κοινωνίας των ροών» όπου κύριο χαρακτηριστικό είναι η συγκρουσιακή κατάσταση που διέπει τη σχέση «εαυτού και δικτύου».¹⁶³ Στην κοινωνία της πληροφορίας ο όρος δίκτυο καταδεικνύει το Διαδίκτυο, καθώς αποτελεί την τεχνολογική υποδομή η οποία έχει εισχωρήσει σε κάθε πτυχή εργασιακής ή προσωπικής καθημερινότητας εκατομμυρίων ανθρώπων. Κατά τον Castells ο όρος κοινωνία των ροών αντιπροσωπεύει καλύτερα την συνάφεια τεχνολογίας – κοινωνικού ιστού, αλλά και τον τρόπο δράσης του παγκόσμιου κεφαλαίου. Ως εκ τούτου το Διαδίκτυο είναι μία παγκόσμια κοινωνία η οποία τείνει να αναιρεί, να μετακινεί και να αναμορφώνει σύνορα, αλλά και ένας μηχανισμός τέλεσης των πρακτικών της παγκοσμιοποίησης. Οι τελευταίες μάλιστα, προκάλεσαν πιο επαναστατικές μορφές σύγχρονης τέχνης, συνδεδεμένες με έναν ηλεκτρονικό ακτιβισμό, όπως οι κολεκτίβες Yes Men¹⁶⁴ και Critical Art Ensemble.¹⁶⁵

ηλεκτρονική αλληλογραφία, chatrooms). Πέρα από την απαρίθμηση των πολιτιστικών χαρακτηριστικών που προκύπτουν, εκείνο που θα πρέπει να γίνεται σαφές, είναι η ανάγκη να παρέμβουμε στις βάσεις της τεχνολογικής ανάπτυξης. Η τεχνοκουλτούρα (technoculture) δεν είναι απλά ένας τρόπος ζωής. Στο επίκεντρο της κριτικής κουλτούρας του διαδικτύου βρίσκεται «ο χρήστης ως παραγωγός». Ο στόχος δεν πρέπει να είναι η επιλογή καταναλωτών, αλλά η αρχιτεκτονική των δικτύων και ο κώδικας που ενσωματώνεται σε εκείνη, τον οποίο η κοινωνία πρέπει να αμφισβητήσει και να αλλάξει. Η πρόθεση της κριτικής διαδικτυακής κουλτούρας είναι να διαμορφώσει και να προβλέψει όσο το δυνατόν περισσότερα σκεπτικά με τα υπάρχοντα προϊόντα πληροφορικής και τις εγγενείς κοινωνικές σχέσεις τους [Lovink, 2009: 17].

¹⁶¹ Relational Aesthetics, 1998.

¹⁶² Net_condition: Art and Global Media, 1998-1999.

¹⁶³ Castells, Society of flows, 1999.

¹⁶⁴ Οι Yes Men είναι οι Άντι Μπίκλμπαουμ και Μάικ Μποννάνο, ένα δίδυμο ακτιβιστών που προκαλούν πολιτιστικές παρεμβολές (*culture jamming*). Μέσα από τη δημιουργία ψεύτικων ιστότοπων υποδύονται οι ίδιοι τον ρόλο των στόχων τους και δέχονται προσκλήσεις σε συνέδρια και τηλεοπτικές εκπομπές προσποιούμενοι ότι είναι οικονομικοί παράγοντες και εκπρόσωποι μεγάλων διεθνών οργανισμών όπως ο Παγκόσμιος Οργανισμός Εμπορίου. Η μέθοδός τους είναι συνήθως η σάτιρα και η παρωδία. Παριστάνοντας τους εκπροσώπους της κυβέρνησης, επιχειρήσεων ή οργανισμών, κάνουν εξωφρενικές και απάνθρωπες δηλώσεις σχετικά με το μέλλον των εργαζόμενων ή των καταναλωτών. Κατόπι

Ένας άλλος σύγχρονος θεωρητικός τέχνης και επιμελητής, ο Boris Groys, κρίνει ότι η ενοποίηση όλων των δημιουργικών ειδών για τη σύνθεση του συνολικού έργου τέχνης, όπως είχε αρχικά οριστεί από τον Βάγκνερ, δεν θα μπορούσε σήμερα να γίνει κατανοητή με τυπικούς όρους. Δεν πρόκειται για ένα multimedia θέαμα που έχει σχεδιαστεί για να αιχμαλωτίσει τη φαντασία του θεατή. Η σύνθεση, όμως, των καλλιτεχνικών ειδών παραμένει και σήμερα σε ένα πνεύμα παρόμοιο, το μέσο για ένα αποτέλεσμα: την ενότητα των μεμονωμένων ανθρώπων, την ενότητα των καλλιτεχνών μεταξύ τους και την ενότητα των καλλιτεχνών και των κοινού.¹⁶⁶ Για τον Βάγκνερ, το Gesamtkunstwerk είναι πρωτίστως κοινωνικό, ακόμη και πολιτικό σχέδιο: αυτό το μεγάλο ενωμένο έργο τέχνης, δεν μπορεί ο καλλιτέχνης να το συλλάβει ως εικόνα με την αυθαιρεσία της ανθρώπινης μονάδας, αλλά μπορεί να το συλλάβει μόνο ως το ενστικτώδες και συνεταιρικό προϊόν της ανθρωπότητας του μέλλοντος.¹⁶⁷

Η Κουίν Λάτιμερ¹⁶⁸ θεωρεί πως η τεχνολογία παραπέμπει στην ικανότητα των χεριών να παράγουν έργο και υπονοεί την ίδια τη διεργασία. Αναφέρει, μάλιστα, μία σχετική ιστορία η οποία συσχετίζει την προέλευση των τεχνολογικών μηχανών με εκείνη των χειροτεχνημάτων, η οποία θα μπορούσε ακόμη και να συσχετίσει την κατασκευή του «κουκουλιού» του ελάχιστου τερματικού με τον ψηφιακό ιστό του διαδικτύου. Η ιστορία έχει ως εξής: «Πολλά από τα πρώτα ηλεκτρονικά κυκλώματα που δημιουργήθηκαν στις ΗΠΑ φτιάχνονταν από γυναίκες Ναβάχο, μερικές από αυτές παραδοσιακές υφάντρες. Από το 1965 ως το 1975 η Fairchild Corporation διατηρούσε μία μονάδα συναρμολόγησης ηλεκτρονικών στο Σίπροκ του Νέου Μεξικού, σε έναν καταυλισμό των Ναβάχο και απασχολούσε κυρίως γυναίκες ιθαγενείς. Τα κυκλώματα που κατασκεύαζαν εκεί χρησιμοποιούνταν στους πρώτους υπολογιστές, στις αριθμομηχανές και στα πυραυλικά συστήματα. Ο αφαιρετικός σχεδιασμός τους δεν απείχε πολύ από τα γεωμετρικά σχέδια των ινδιάνικων υφαντών, πράγμα το οποίο μάλιστα το επισήμαινε η εταιρεία σε ένα εκπληκτικό φυλλάδιο «γεμάτο φωτογραφίες γυναικών που ύφαιναν κλίμα ή έσκυβαν πάνω από τα μικροσκόπια στα εργαστήρια κατασκευής», όπως σημειώνει η Lisa Nakamura στο δοκίμιο “Indigenous Circuits: Navajo Women and the Racialization of Early Electronic Manufacture”.¹⁶⁹ Για την Λάτιμερ, η

αντιμετωπίζουν με αδιαφορία και κυνισμό τη φρίκη ή το θυμό που προκαλούν τα λεγόμενά τους, χωρίς να αποκαλύπτεται, συνήθως, η πρόθεση της φάρσας.

¹⁶⁵ Οι CAE είναι μια κολεκτίβα πέντε επαγγελματιών των μέσων ενημέρωσης με διάφορες ειδικότητες, όπως ηλεκτρονικά γραφικά και σχεδιασμός ιστοσελίδων, βίντεο, φωτογραφία, τέχνη κ.α. Για τους CAE, τα μέσα ενημέρωσης είναι καταστάσεις, εφήμερες και αυτοτελείς. Ενθαρρύνουν την εμπλοκή τους σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο, προκειμένου να δημιουργηθούν παρεμβάσεις και δονήσεις που θα μπορούσαν συλλογικά να μειώσουν την αυξανόμενη ένταση της συγκεντρωτικής κουλτούρας.

¹⁶⁶ Groys, 2009: 22.

¹⁶⁷ Wagner, 1993: 88.

¹⁶⁸ Η Quinn Latimer είναι ποιήτρια και κριτικός από την Καλιφόρνια και ήταν επιμελήτρια των εκδόσεων της documenta 14. Το κείμενο δημοσιεύτηκε στην έκδοση Reader της documenta 14.

¹⁶⁹ Latimer, 2017.

τεχνηματική καταγωγή της τεχνολογίας ενεργοποίησε μία πλειάδα γυναικών καλλιτεχνών,¹⁷⁰ προς τη δημιουργία γλωσσικών δομών, η οποία οδήγησε σε κώδικες συμβόλων κι εν τέλει σε μία νέα κρυπτογράφηση της μαζικής επικοινωνίας. Ο Heidegger υπογραμμίζει τη διαφορά μεταξύ της αρχαίας χειροτεχνίας η οποία «αποκάλυπτε και εμφάνιζε την αλήθεια», από τη σύγχρονη τεχνολογία η οποία προωθεί μία νέα τάξη πραγμάτων. «Βλέποντας διαφορετικά τον κόσμο και τα πιθανά του συστήματα, τον αλλάζουμε αμετάκλητα.¹⁷¹

Ο Εντουάρ Γκλισάν -του οποίου οι θεωρητικές προσεγγίσεις έχουν αποτελέσει θεματική ορισμένων σύγχρονων καλλιτεχνών- αναφέρεται στο ρίζωμα των Ντελέζ-Γκουαταρί υπογραμμίζοντας πως βρίσκεται στη βάση ενός δικτύου και στον αντίποδα της ρίζας που θέλει τα υποκείμενα να βρίσκονται προσκολλημένα στον ατομισμό τους. Το ρίζωμα είναι μία καθολική, ολοκληρωτική ρίζα η οποία εξαπλώνεται στον ιδεατό κόσμο και ως εκ τούτου μπορεί να είναι ριζοσπαστική. Στα κείμενά του ο Γκλισάν μιλάει για θέματα ταυτότητας στο επίπεδο της συγκρότησης σχέσεων. Μελετά τις σχέσεις του νομαδισμού, της περιπλάνησης, της εξαναγκασμένης μετακίνησης, της ριζωματικής σκέψης (αντίθετα με τη ρίζα), της ριζοσπαστικής σκέψης που είναι η αρχή πίσω από εκείνο που ονομάζει «ποιητική της σχέσης», στην οποία κάθε ταυτότητα επεκτείνεται σε μια πολλαπλή σχέση με τον Άλλο. Η κοσμοπολιτική οπτική του Γκλισάν συνδέει οντότητες οι οποίες χρειάζονται η μία την άλλη για να υπάρξουν.¹⁷²

Από αυτά τα ενδεικτικά σύγχρονα θεωρητικά παραδείγματα, φαίνεται πως πλέον προκύπτει ένα διευρυμένο περιβάλλον συλλογικών ή επιτελεστικών πρακτικών τέχνης το οποίο προσδίδει έμφαση στην ανάκτηση κοινωνικών δεσμών που οδηγούν στην κοινότητα, στα κοινά, στη συνεργατικότητα, στη συμμετοχικότητα. Μπορούμε, επίσης, να πούμε ότι το ανοικτό ή ενιαίο έργο είναι η δυνατότητα πολλών διαφορετικών προσωπικών παρεμβάσεων, αλλά δεν είναι μία πρόσκληση για να συμμετέχει κανείς αδιακρίτως. Ο συμμετέχων έχει τη δυνατότητα για μία προσανατολισμένη είσοδο στον τόπο, που πάντα παραμένει ο κόσμος, που έχει προαποφασίσει ο συγγραφέας-δημιουργός. Με άλλα λόγια ο δημιουργός παρέχει τις πιθανότητες χωρίς να γνωρίζει το ακριβές αποτέλεσμα του έργου. Πιθανώς ο ερμηνευτικός διάλογος που θα προκύψει να οδηγήσει την αρχική υπόθεση σε αποτέλεσμα που ο ενορχηστρωτής της ιδέας δεν είχε προβλέψει. Μπορούμε να αντλήσουμε επιπλέον παραδείγματα και από μουσικά εγχειρήματα, όπως εκείνα των Karlheinz Stockhausen, Henri Pousseur, Pierre Boulez¹⁷³ κ.α. προκειμένου να κατανοήσουμε τη συγκεκριμένη λειτουργία των ανοικτών πιθανοτήτων. Οι συγκεκριμένοι συνθέτες προτείνουν μία σειρά από ανοικτές επιλογές και ομαδοποιήσεις στους μουσικούς χωρίς να είναι βέβαιοι εκ των προτέρων για την τελική σύνθεση. Ή ακόμη από την «ανοικτή ποιητική» του Mallarme (Livre)¹⁷⁴ ή από τα ενδεχόμενα ερμηνείας του Joys (Finnegans Wake), περιπτώσεις στις οποίες ο

¹⁷⁰ Όπως η Μπία Ντάβου, η Maria Lai και η Χρύσα.

¹⁷¹ Latimer, 2017.

¹⁷² Glissant, 1997: 11-21, 143-4.

¹⁷³ Barthes, 2007.

¹⁷⁴ ό.π.

αναγνώστης μπορεί να βυθιστεί σε ένα «ασυνάρτητο» σύμπαν ενδεχόμενων αναγνώσεων και ερμηνειών και να διαμορφώσει την προσωπική του εκδοχή.

Οι παραπάνω συλλογισμοί μας οδηγούν στο να προτείνουμε μία τελευταία προσέγγιση του Κειμένου:¹⁷⁵ την προσέγγιση της απόλαυσης. «Το Κείμενο μετέχει σε μία κοινωνική ουτοπία. Πριν από την Ιστορία, το *Κείμενο* πραγματώνει, αν όχι τη διαφάνεια των κοινωνικών σχέσεων, τουλάχιστον τη διαφάνεια της «γλώσσας»: είναι ο χώρος όπου καμία «γλώσσα» δεν επικρατεί πάνω σε μία άλλη, όπου οι γλώσσες κυκλοφορούν (διατηρώντας την «κυκλική» έννοια του όρου). Το *Κείμενο* είναι ο κοινωνικός εκείνος χώρος, ο οποίος δεν αφήνει καμιά «γλώσσα» απυρόβλητη, εξωτερική, ούτε κανένα υποκείμενο της ατομικής διατύπωσης σε θέση κριτή, δασκάλου, αναλυτή, εξομολογητή, αποκρυπτογράφου.»¹⁷⁶ Στην επόμενη ενότητα θα ασχοληθούμε με την έννοια του υπερκειμένου, ως χωρική πλέον συνθήκη για το υπεραφήγημα του διαδικτυακού χώρου και θα καταλήξουμε στην εικονοποίησή του ως ανασυνδυασμένη ποιητική μιας εικαστικής μετα-γλώσσας.

¹⁷⁵ Δανειζόμαστε τον όρο από τον Ρολάν Μπαρτ για να συμπεριλάβουμε σε εκείνον τόσο τη σύγχρονη γραφή, όσο και τη μετα-γραφή της σε καλλιτεχνικές πρακτικές.

¹⁷⁶ Barthes, 2017: 17-8.

Ο κυβερνοχώρος ως τόπος συμμετοχικής υπεραφήγησης

«Το ηλεκτροσύμπαν. Μια συμβατική παραίσηση 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 κομπιούτερ 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...»

William Gibson, *Νευρομάντης*¹⁷⁷

Παρά τις ιστορικές, ιδεολογικές, αισθητικές και λοιπές διαφορές των προαναφερθέντων ομάδων και πρακτικών, υπάρχει κάτι που ενώνει τις προσπάθειές τους για να οργανωθεί το σύνθετο, ολικό έργο τέχνης (Gesamtkunstwerk). Η κύρια προϋπόθεση είναι η υλική, σωματική παρουσία του καλλιτέχνη και του κοινού στον ίδιο (πραγματικό) χώρο. Είτε πρόκειται για ένα Φουτουριστικό ή ένα Fluxus συμβάν είτε για μια εκδήλωση των Καταστασιακών, σε κάθε περίπτωση υπάρχει ο ίδιος στόχος: να ενωθεί ο καλλιτέχνης με το κοινό σε έναν προσδιορισμό πολιτισμικής πρακτικής. Ιδιαίτερως στην εποχή μας, η τάση προς την αξιοποίηση των σύγχρονων ψηφιακών μέσων, είναι στη βάση της διαδραστικής ή συμμετοχικής. Έτσι, μοιάζει να είναι λιγότερο επιτακτική σήμερα η ανάγκη να συγκεντρωθούν οι άνθρωποι σωματικά μαζί σε ένα μέρος με σκοπό να προωθηθεί η αίσθηση της συμμετοχής σε μια κοινωνική εκδήλωση. Φαίνεται ότι είναι δυνατό να δημιουργηθεί η ίδια καθεαυτή αίσθηση εξίσου καλά με τη χρήση εικονικών μέσων και ειδικότερα μέσω της συμμετοχής στα διαδραστικά, μαζικά, ψηφιακά μέσα του Διαδικτύου.

Η σχέση μεταξύ της «πραγματικής» σωματικής συμμετοχής και της εικονικής συμμετοχής, φαίνεται να είναι εν μέρει σχετική με τις συζητήσεις περί δικτύωσης των εκθέσεων τέχνης και άλλων πρακτικών που προσπαθούν να εγκαινιάσουν οι χρήστες του διαδικτύου σε εκθεσιακούς χώρους, καθιστώντας τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών δημόσια εκδήλωση και όχι μια πράξη που τελείται από τον χρήστη στον ιδιωτικό του χώρο. Η κοινωνικοποίηση και η έκθεση της χρήσης ενός υπολογιστή ενδέχεται αρχικά να φαίνεται περιττή, αν υποθέσουμε ότι στην ηλεκτρονική του φύση ενέχονται ήδη οι χαρακτηρισμοί του δημόσιου, του διαδραστικού και του συμμετοχικού (έστω και εικονικά). Στην περίπτωση της εικονικής επικοινωνίας και συμμετοχής, ωστόσο, δεν υπάρχουν συνέπειες που να αντανakλώνται στη σωματικότητα του ατόμου που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή -εκτός από τις φυσικές εκδηλώσεις της κόπωσης που είναι αναπόφευκτες μετά από λίγες ώρες μπροστά στην οθόνη. Η εμπειρία της σωματικής παρουσίας, για την οποία η σύγχρονη τέχνη αγωνίζεται διαρκώς, είναι απύσχα στην εικονική επικοινωνία. Ως χρήστης υπολογιστή, το υποκείμενο είναι απορροφημένο σε μοναχική επικοινωνία με το μέσο, σε μια κατάσταση αυτο-λήθης του ίδιου του σώματός του, που είναι

¹⁷⁷ Gibson, W. (1998), *Νευρομάντης*, μτφρ.: Δ. Σταματιάδης, Αθήνα: Αίολος, σελ.66

ανάλογη με την εμπειρία της ανάγνωσης ενός βιβλίου. Έτσι, όταν κάποιος αναρωτηθεί αν το Διαδίκτυο είναι συμμετοχικό, η απάντηση πιθανώς να είναι ναι - αλλά τυπικά με τον ίδιο τρόπο όπως και ο λογοτεχνικός χώρος. Ό,τι καταλήγει σε εικονικούς κειμενικούς χώρους αναγνωρίζεται και από άλλους συμμετέχοντες και προκαλεί μια αντίδραση, η οποία με τη σειρά της οδηγεί σε περαιτέρω αντιδράσεις. Ο λογοτεχνικός χώρος είναι αποσπασματικός, αλλά οι πρωταγωνιστές του συμμετέχουν σε έναν άτυπο «ανταγωνισμό» για την αναγνώριση. Το διαδίκτυο είναι επίσης ένα μέσο ανταγωνισμών – η μέτρηση γίνεται ανάλογα με το πόσα χτυπήματα δέχεται μια συγκεκριμένη ιστοσελίδα, πόσες φορές έχει αναφερθεί από χρήστες και ούτω καθεξής.¹⁷⁸

Η αναλογία μεταξύ του παραδοσιακού λογοτεχνικού χώρου και του διαδικτυακού συχνά παραβλέπεται, διότι αντιλαμβανόμαστε γενικότερα ότι τα ηλεκτρονικά μέσα όπως το διαδίκτυο είναι ριζικά διαφορετικά από τα παλαιότερα αναλογικά μέσα. Η άποψη αυτή βρίσκει τις ρίζες της το 1964 στο βιβλίο *Understanding Media* του Marshall McLuhan, όπου αποσαφηνίζεται η διαφορά μεταξύ του λεγόμενου «θερμού» μηχανικού μέσου και των «ψυχρών» ηλεκτρικών μέσων ενημέρωσης, όπως η τηλεόραση. Τα ψυχρά MME δημιουργούν παγκόσμιους, συμμετοχικούς, διαδραστικούς χώρους και πρακτικές που ξεπερνούν την απομόνωση του ατόμου-συγγραφέα. Έτσι ο McLuhan δηλώνει: δεν είναι πλέον δυνατό να ενστερνιστεί κανείς την αποστασιοποίηση και τον διαχωρισμένο ρόλο της Δυτικής γραμματείας.¹⁷⁹ Η ηλεκτρική ταχύτητα αναμιγνύει τις καλλιέργειες μιας προϊστορίας με τα κατακάθια της βιομηχανικής εμπορίας, το μη-εγγράμματο με το ημι-εγγράμματο και το μετά-εγγράμματο.¹⁸⁰

Η κατανόηση των MME από τον McLuhan ερμηνεύει τα ηλεκτρικά μέσα ως προεκτάσεις των αντίστοιχων δυνατοτήτων του ανθρώπινου σώματος. Το ανθρώπινο ον είναι το αρχικό μέσο και όλα τα υπόλοιπα (ηλεκτρικά και ηλεκτρονικά) προέρχονται από την πηγή αυτή. Δεν είναι τυχαίο ότι το σύγγραμμα του McLuhan φέρει τον υπότιτλο «Οι επεκτάσεις του ανθρώπου». Ωστόσο, δεν αναφέρεται σε μία επιστροφή στην πηγή του μέσου (στην ανθρωπότητα, στον άνθρωπο), προκειμένου να ξεπεραστεί η απομόνωση του ατόμου (όπως καθορίζεται από τον διαχωρισμό του από τα MME) και να επιτευχθεί η συμμετοχικότητα. Δεν αποδίδει την σύγχρονη απομόνωση του ατόμου - και πάνω απ' όλα εκείνη της πνευματικής απομόνωσης του καλλιτέχνη -στη διαφοροποίηση του από τα MME, αλλά περισσότερο στη συγκεκριμένη συγκρότηση των παραδοσιακών θερμών μηχανικών μέσων μαζικής ενημέρωσης που κυριάρχησαν για κάποια μεγάλη περίοδο. Ελπίζει μάλιστα, ότι τα νέα ψυχρά ηλεκτρικά και ηλεκτρονικά μέσα θα επιτρέψουν τη μετάβαση σε μια νέα εποχή της συλλογικότητας, συγχρονισμού και ανοικτότητας.¹⁸¹ Ας διευκρινιστεί ότι σύμφωνα με τον McLuhan, επειδή τα ηλεκτρονικά μέσα πραγματώνουν την επέκταση του ανθρώπινου νευρικού συστήματος, το οποίο με τη σειρά του καθορίζει το ανθρώπινο ον στο σύνολό του, η γένεσή τους συνεπάγεται το γενικό μούδιασμα της ανθρωπότητας. Η συγγραφή

¹⁷⁸ Groys, 2008: 29.

¹⁷⁹ McLuhan, 2001: 5.

¹⁸⁰ ό.π.: 17.

¹⁸¹ ό.π.: 5, 17, 46.

είναι ένα θερμό μέσο, διότι κινητοποιεί την προσοχή των ανθρώπων, απαιτώντας υψηλό βαθμό συγκέντρωσης. Αντιθέτως, τα ηλεκτρικά μέσα είναι ψυχρά επειδή δημιουργούν μια παθητική επικοινωνιακή κατάσταση που απαιτεί λιγότερη προσοχή.¹⁸²

Στον φυσικό χώρο, μία εγκατάσταση Η/Υ ορθώνει πρωτίστως μια κοινωνική εκδήλωση και στη συνέχεια επενδύεται με τις εννοιολογικές της διαστάσεις. Διευκολύνει μια συνάντηση μεταξύ διαφόρων υποκειμένων, που αντιλαμβάνονται ως κοινοτική την παρουσία των σωμάτων τους στο χώρο. Με άλλα λόγια, ασχολείται με το ζήτημα του κατά πόσο καθίσταται ορατό και ενεργό το πλήθος που ρέει μέσα στα δωμάτια και τους χώρους των μουσείων σύγχρονης τέχνης, τα οποία έχουν χάσει προ πολλού, υποτίθεται, τον ελιτίστικο χαρακτήρα τους. Ο σχετικός χωρικός διαχωρισμός των εκθέσεων τέχνης αποπειράται μια απο-χωροποίηση και από-εδαφοποίηση του θεατή, ο οποίος με τη σειρά του συμβάλλει ώστε να διευρυνθεί η προοπτική ενός μεγαλύτερου κοινόχρηστου τόπου. Οπότε εδώ, στον πραγματικό χώρο της κοινωνικής επικοινωνίας, η ψυχρότητα του εικονικού μπορεί να επιφέρει μία σειρά τελέσεων. Λαμβάνει χώρα ως μια διαδικασία -η οποία πιθανώς να δημιουργεί ισοδύναμα μεταξύ πραγματικού χώρου και εικονικότητας-, την οποία ο McLuhan κάποια στιγμή αξιώνει ως τέχνη, ορίζοντάς την ως: ακριβείς πληροφορίες για το πώς να αναοργανωθεί η ψυχή κάποιου, με σκοπό να είναι σε θέση να προβλέψει το επόμενο πλήγμα από τις δικές του εκτεταμένες ικανότητες.¹⁸³

Πολλά ψηφιακά έργα που βασίζονται στο κείμενο, εμπλουτίζονται στον κυβερνοχώρο από λογισμικά και διαδικτυακά πρωτόκολλα. Η τομή μεταξύ εικονικού και αφηγηματικού μπορεί να αρθρώνεται με ποικίλους τρόπους. Η βασική της όμως διάσταση είναι η διαδραστική αρχιτεκτονική των λέξεων, γνωστή και ως υπερκείμενο. Ο όρος Υπερκείμενο (Hypertext) προηγείται της εμφάνισης του διαδικτύου συνολικά και είναι στενά συνδεδεμένος με την ιστορική εξέλιξη των ηλεκτρονικών αρχείων.¹⁸⁴ Στο S/Z, ο Ρολάν Μπαρτ περιγράφει μια ιδανική κειμενικότητα η οποία μπορεί να συγκριθεί με εκείνη ακριβώς που πλέον αποκαλείται υπερκειμενικότητα του υπολογιστή -κείμενο που αποτελείται από λέξεις (ή εικόνες) που συνδέονται ηλεκτρονικά με πολλαπλές διαδρομές, συνδέσμους ή μονοπάτια σε μία αέναη, ατελή εξέλιξη που περιγράφεται από τους όρους του κόμβου, του δικτύου, του διαδικτύου και της διαδρομής.¹⁸⁵ Όπως σημειώνει ο Μπαρτ, σε αυτό το ιδανικό υπερκείμενο τα δίκτυα είναι πολλά και αλληλεπιδρούν, χωρίς κανένα τους να μπορεί να ξεπεράσει τα υπόλοιπα, αποκτούμε πρόσβαση σε εκείνο με πολλές εισόδους, από τις οποίες κανείς δεν μπορεί να θεωρηθεί κυρίαρχος. οι κώδικες που κινητοποιεί είναι ανεξάντλητοι και είναι απροσδιόριστο. Τα συστήματα νοήματος που εμπεριέχει το καθιστούν πληθυντικό, όμως ο αριθμός τους δεν είναι καθορισμένος, καθώς βασίζεται στο άπειρο της γλώσσας.¹⁸⁶

¹⁸² ό.π.: 24.

¹⁸³ ό.π.: 72.

¹⁸⁴ Nelson, 1981.

¹⁸⁵ Landow, 2001: 99.

¹⁸⁶ ό.π.

Όπως ο Μπαρτ, και ο Μισέλ Φουκώ αντιλαμβάνεται το κείμενο υπό τους όρους του δικτύου και των συνδέσμων. Στην «Αρχαιολογία της Γνώσης» επισημαίνει ότι τα όρια ενός βιβλίου δεν είναι ποτέ ξεκάθαρα, επειδή εκείνο εμπλέκεται σε ένα σύστημα αναφορών σε άλλα βιβλία, σε άλλα κείμενα, σε άλλες προτάσεις: είναι ένας κόμβος μέσα σε ένα δίκτυο¹⁸⁷. Ως επέκταση του όρου Hypertext, πλέον έχει καθιερωθεί και ο όρος Hypermedia (υπερμέσα) ο οποίος συμπεριλαμβάνει οπτικές πληροφορίες, ήχο, κινούμενα σχέδια και άλλες μορφές δεδομένων. Αρκετοί θεωρητικοί, όπως ο Τζ. Λάντοου δεν διαχωρίζουν τις δύο έννοιες, δεδομένου ότι το υπερκείμενο δύναται να συνδέει διαδρομές του λεκτικού λόγου με εικόνες, χάρτες, διαγράμματα και ήχο, με την ίδια ευκολία με την οποία μπορεί να συνδέει λεκτικά αποσπάσματα μεταξύ τους και να επεκτείνει την έννοια του κειμένου πέρα τις λέξεις. Το κείμενο που προκύπτει είναι μη γραμμικό και θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως πολυγραμμικό ή πολυεστιακό.¹⁸⁸

Αμερικανοί θεωρητικοί, συμπεριλαμβανομένων των V. Bush στη δεκαετία του 1940 και T. Nelson στη δεκαετία του 1960, πρότειναν τη δημιουργία ψηφιακών βιβλιοθηκών κειμένων και κατευθύνθηκαν προς την ανάπτυξη υπερκειμενικών συγγραφικών εργαλείων με βάση το μοντέλο της συνεργατικής σκέψης. Τα υπερκειμενικά έργα περιγράφονται από τον Nelson ως «μη διαδοχική γραφή», αλλά στο διαδίκτυο συχνά χαρακτηρίζονται επίσης από τα πολυμέσα και τις επιλογές αφήγησης.¹⁸⁹ Για παράδειγμα, τα έργα των Heath Bunting: `_readme.html`¹⁹⁰ και Alexei Shulgin: `Link X`,¹⁹¹ στρέφονται αμφότερα στην συντριπτική πληθώρα ονομάτων τομέων υπερκειμένων (hypertext domain names). Ως υπόδειγμα δομής διακλαδώσεων, το υπερκείμενο γενικά λειτουργεί ως επέκταση μιας αφήγησης σε πολλαπλές σελίδες, χωροποιώντας το κείμενο με την αντικανονικότητά του, τη διασπορά του διαμέσου ιστοσελίδων, και συχνά την μετατροπή του σε κάτι πιο φιλικό.

Ο Κίτλερ μελετώντας το σύμπαν των οπτικών μέσων, εντοπίζει τις καταβολές της φαντασιωσικής κατάστασης των ηλεκτρονικών μέσων, περισσότερο στον κινηματογράφο παρά στον Η/Υ: Η μετάβαση στο τρισδιάστατο περιβάλλον χρήστη (ή ακόμα και τετραδιάστατο, αν ο χρόνος περιλαμβάνεται ως παράμετρος), το οποίο σήμερα χαρακτηρίζεται από τη φράση «εικονική πραγματικότητα», μπορεί φυσικά να γίνει κατανοητή ως επέκταση των λειτουργικών δυνατοτήτων. Η εικονική πραγματικότητα επιτρέπει την κυριολεκτική βύθιση, σε τουλάχιστον δύο από τις αισθήσεις: της όρασης και της ακοής και σε κάποιο σημείο του μέλλοντος θα επιτρέψει τη βύθιση και

¹⁸⁷ ό.π.

¹⁸⁸ ό.π.: 100.

¹⁸⁹ Greene, 2004: 104.

¹⁹⁰ Το `_readme.html` είναι ένα έργο της net.art που δημιουργήθηκε το 1998, εξακολουθεί όμως να αποτελεί αναφορά. Το έργο ήταν μια απλή ιστοσελίδα με λευκό φόντο και κείμενο σε ανοιχτό γκρι χρώμα, το οποίο προερχόταν από ένα άρθρο σχετικό με τον Heath Bunting. Μια μεγάλη πλειοψηφία των λέξεων ήταν υπερκείμενο και γίνονταν από γκρι μαύρες αν ο χειριστής επισκεπτόταν τον υπερσύνδεσμο.

¹⁹¹ Το `Link X` είναι ένα από τα πιο γνωστά έργα του Alexei Shulgin. Παρουσιάζει μια σειρά συνδέσεων, αυθαίρετα κατανομή των URL (Universal Resource Locator) διευθύνσεών τους. Το έργο χρησιμοποιεί τη γλώσσα για να προβληματιστεί σχετικά με τις αντιστοιχίες μορφής και περιεχομένου στο διαδίκτυο, οι οποίες κάποιες φορές γίνονται αστείες. Είναι ένα από τα χαρακτηριστικά πρώτα έργα της Net Art.

των πέντε αισθήσεων. Ιστορικά, όμως, δεν προέρχεται από την ενυπάρχουσα ανάπτυξη του υπολογιστή, αλλά μάλλον από το φιλμ και την τηλεόραση.¹⁹² Σε πολλές περιπτώσεις διαδραστικών έργων τέχνης το βίντεο συνδυάζεται με το περιβάλλον του Η/Υ, ενώ δεν είναι λίγοι οι καλλιτέχνες οι οποίοι υποστηρίζουν ότι το μέλλον του διαδικτυακού έργου τέχνης δεν θα σταματήσει να είναι το βίντεο.

Η εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας ανέδειξε μεν αρκετές συζητήσεις για την παγκόσμια δικτύωση και τη νέα μορφή των οικονομικών ροών που εκείνη εξυπηρετεί, αναμφίβολα όμως αποτέλεσε τον νέο μηχανισμό διαδραστικών λειτουργιών, ο οποίος μέσω της υπερκειμενικής του δομής δείχνει να μεταβάλλει οριστικά το παράδειγμα των αφηγήσεων και της καλλιτεχνικής δημιουργίας εν γένει. Εδώ και τρεις δεκαετίες ο νέος μηχανισμός αλλάζει τον χώρο και τον τρόπο του σύγχρονου αφηγηματικού συμβάντος. Οι έννοιες που τον πλασιώνουν βρίσκουν πλέον σε υπερμεγέθη βαθμό την πραγμάτωσή τους στον Κυβερνοχώρο και συμβάλλουν στη συρρίκνωση της απόστασης μεταξύ καλλιτέχνη/ συγγραφέα και κοινού. Στη συνέχεια θα σταθούμε σε κάποιες εικαστικές προσεγγίσεις οι οποίες εγκαθιστούν στο διαδικτυακό χώρο έννοιες της μετα-συγγραφής.

¹⁹² Kittler, 2013.

Ο κυβερνοχώρος ως τόπος μετα-συγγραφής

«Οι εικόνες διαμορφώνονται όλο και περισσότερο όπως τις θέλουν οι αποδέκτες, έτσι ώστε οι αποδέκτες να διαμορφώνονται όλο και περισσότερο όπως τους θέλουν οι εικόνες. Αυτή είναι εν ολίγοις η επικοινωνία ανάμεσα στην εικόνα και τους ανθρώπους.»

Vilém Flusser¹⁹³

Αρκετοί σύγχρονοι καλλιτέχνες της τέχνης των δικτύων έχουν αναπτύξει, εκτός από τα έργα τους και θεωρητικές προσεγγίσεις για το ψηφιακό περιβάλλον και τις επιτελέσεις του. Θα μελετήσουμε ενδεικτικά κάποιες από εκείνες, μαζί με κάποια έργα τα οποία εστιάζουν στη υπερκειμενική τους διάσταση. Σε επόμενη ενότητα θα αναφερθούμε πιο εκτεταμένα στους τρόπους που το υπερ-αφήγημα γίνεται πλέον συμμετοχικό έργο, με αντίστοιχα παραδείγματα.

Για τον Ρ. Άσκοτ, έναν εικαστικό της τηλεματικής¹⁹⁴ τέχνης, η θεωρητικοποίηση της τηλεματικής τεχνολογίας οδηγεί στην ιδέα ότι: κάθε ριζικός μετασχηματισμός της κοινωνικής δομής θα προκύψει εξελικτικά ως αποτέλεσμα των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των ατόμων και των θεσμικών οργάνων, ως διαδικασία διαπραγμάτευσης των σχέσεων και την εφαρμογή νέων τεχνολογικών δομών. Η έννοια αυτή ενίσχυσε την πίστη του στην ευθύνη του καλλιτέχνη «να διαμορφώσει και να αλλάξει τον κόσμο.» Ενώ σημείωσε κάποιους από τους πιθανούς κινδύνους της τηλεματικής, ανέλαβε ως κύρια εργασία του την ανάπτυξη των καλλιτεχνικών μοντέλων του μέλλοντος.¹⁹⁵

Η Ούρσουλα Μπήμαν μία σύγχρονη εικαστικός και θεωρητικός, καταγράφει τον κειμενικό χώρο του Διαδικτύου ως χώρο απομόνωσης, στο οποίο η φαντασία συναντά την ερωτική της αφήγηση, ως αίσθηση του ανικανοποίητου. Όπως αναφέρει: στο παρελθόν είχαμε πάντα ως δεδομένο ότι ο εξωτερικός κόσμος γύρω μας εκπροσωπεί την πραγματικότητα και ότι οι εσωτερικοί κόσμοι του μυαλού μας εκπροσωπούν την σφαίρα της φαντασίας. Ξέρουμε ότι αυτή η αντίληψη πλέον δεν παραμένει η ίδια. Βλέπουμε μια αναστροφή αυτών των αναπαραστάσεων, όπου τα όρια μεταξύ φαντασίας του ιδιωτικού και του δημόσιου πεδίου θα πρέπει να επαναπροσδιοριστούν. Μπορούμε να τα θεωρήσουμε ως ασταθή προς το παρόν. Οι μεγάλες αλλαγές στο τεχνολογικό τοπίο του ηλεκτρονικού κειμένου και της οπτικής επικοινωνίας, όπου η προσωπική εμφάνιση

¹⁹³ Flusser, 2008: 74-5.

¹⁹⁴ Ο Ρόι Άσκοτ είναι Βρετανός καλλιτέχνης, που εργάζεται από την δεκαετία του 1960 πάνω στην τηλεματική τέχνη και στη διαδραστική τέχνη των υπολογιστικών συστημάτων. Το θεωρητικό πλαίσιο που έχει αναπτύξει βασίζεται στα χαρακτηριστικά που εκείνη συγκεντρώνει από το Νταντά, τον σουρεαλισμό, το Fluxus, την Pop Art και την επιστήμη της κυβερνητικής. Εφεξής θα χρησιμοποιούμε στο κείμενο τον όρο «τηλεματική τέχνη», όποτε αναφερόμαστε στην πρώιμη μορφή της διάδρασης μέσω των υπολογιστικών συστημάτων.

¹⁹⁵ Ascott, 2007: 51.

γίνεται όλο και περισσότερο αντικείμενο χειραγώγησης, επηρεάζουν την αντίληψη του εαυτού. Ως εκ τούτου, γίνεται δεκτό και πλήρως κατανοητό, ότι οι αλλαγές αυτές θα μπορούσαν επίσης να επέμβουν σταδιακά στις ψυχικές δομές των χρηστών.¹⁹⁶

Ο Μπ. Σήμαν (Bill Seaman), καθιερώθηκε στο χώρο της πληροφορικής τέχνης μέσω της «αναδυόμενης και ανασυνδυασμένης ποιητικής» του. Με βάση την ευελιξία του υπολογιστή στην ενορχήστρωση εικόνας, βίντεο, ήχου και κειμενικών εκδηλώσεων, ο Σήμαν επιχειρεί να δημιουργήσει ένα εκφραστικά πλούσιο περιβάλλον, στο οποίο ο επισκέπτης και ο συγγραφέας μπορούν να συνεργαστούν στην παραγωγή ενός μεγάλου συνόλου εκδηλώσεων. Η ίδια η διασύνδεση γίνεται συχνά μέρος της ποίησης. Οι ασυνήθιστες εγκαταστάσεις του προσφέρουν νέες προοπτικές σχετικά με το τι μπορεί να είναι η ποίηση στην σύγχρονη εποχή. Δημιουργεί δομές στις οποίες η γλώσσα σε πολλές από τις μορφές της, όπως το κείμενο, ο προφορικός λόγος, ο ήχος, η ακίνητη και η κινούμενη εικόνα, μπορεί να αλληλεπιδράσει με ευελιξία και να επηρεαστεί από τον επισκέπτη. Σημειώνει τη σημασία του ανασυνδυασμού: το έργο διερευνά την πλουραλιστική του έννοια μέσα από την παρουσίαση του υλικού σε συνεχώς μεταβαλλόμενα, εναλλασσόμενα συμφραζόμενα. Το χιούμορ, το οπτικό λογοπαίγνιο, το παιχνίδι εικόνας/ ήχου, η σπονδυλωτή μουσική σύνθεση, διερευνώνται ως αισθητές ή μη αισθητές σχέσεις.¹⁹⁷

Ενώ αρκετοί διατείνονται ότι η λογοτεχνική πρωτοπορία του υπερκειμένου βρίσκει τις αναφορές της στην ιστορική περίπτωση του βιβλίου-κώδικα – όπως για παράδειγμα η Αγία Γραφή, η οποία λειτούργησε περισσότερο ως πολλαπλό κείμενο αφετηρίας μετασχηματισμών παρά ως κείμενο προς ανάγνωση-, οι διατυπώσεις που συγκρίνουν τις hypertext μορφές με τις κινηματογραφικές δείχνουν να είναι πιο ενδιαφέρουσες.¹⁹⁸ Στη δεύτερη περίπτωση ανήκουν οι θέσεις του Μαρκ Αμέρικα (1960), Αμερικανού συγγραφέα/ εικαστικού, ο οποίος είχε αρχίσει ήδη να δημιουργεί πειραματικά έργα μυθοπλασίας που προέρχονταν από την αισθητική της οθόνης προτού το διαδικτυακό έργο γίνει πράξη. Για τον Μ. Αμέρικα,¹⁹⁹ ο κυβερνοχώρος και το υπερκείμενο δύνανται να δημιουργήσουν έναν δευτερογενή κινηματογράφο. Όπου η μεταπαραγωγή μπορεί να αντισταθμίσει τον εκ των προτέρων προγραμματισμό και να ανανεώσει τη δύναμη των στοιχείων που έχουν χάσει κάθε αξία. Το δικτυακό έργο μας ζητάει να ξαναφτιάξουμε τον κόσμο, ή

¹⁹⁶ Biemann, 2001: 45-47.

¹⁹⁷ Wilson, 2002: 672.

¹⁹⁸ Greene, 2004: 105.

¹⁹⁹ Ο Μαρκ Αμέρικα είναι ένας καλλιτέχνης των δικτύων. Τον απασχολεί η πραγματικότητα που διανύουμε τις τελευταίες δεκαετίες με την ανάπτυξη του διαδικτύου και των νέων τεχνολογιών, καθώς και ο ρόλος που παίζουν στην καθημερινότητα και στον τρόπο ζωής μας. Κινείται στους χώρους της συγγραφής, της φιλοσοφίας, της κινηματογράφησης και της δημιουργίας στον κυβερνοχώρο. Αποφεύγει την εξιδανίκευση της τεχνολογίας και μάλιστα όταν το 1997 έγινε γνωστός ως ένας από τους πρώτους καλλιτέχνες της διαδικτυακής τέχνης, είδε μεν στο διαδίκτυο τις νέες δυνατότητες διαμόρφωσης και διάχυσης των ιδεών, αλλά και την ανάγκη της κριτικής του ίδιου του μέσου. Θεωρεί ότι υπάρχουν περισσότερες από μία ταυτότητες για τον καθένα και η διάνοιξη σε αυτές μέσω του ίντερνετ παρέχει μία ποικιλία δραστηρίων σκηνών και αισθητικών εμπειριών. Η ριζική μεταβολή είναι ακριβώς αυτή η μεταμόρφωση σε είδη υβριδοποιημένης περσόνας που διανέμεται στο δικτυωμένο χώρο των ροών.

τουλάχιστον να τον φανταστούμε διαφορετικά. Θα σταθούμε σε κάποια παραδείγματα από το έργο του Μαρκ Αμέρικα, το οποίο συνοψίζει αρκετές από τις επίκαιρες διαπιστώσεις για το διυποκειμενικό υπεραφήγημα και τη μετα-συγγραφή και τα οποία είχαμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε δια ζώσης σε έκθεσή του στο ΕΜΣΤ το 2009.

Ορόσημο για την είσοδό του στην διαδικτυακή καλλιτεχνική σκηνή θεωρείται το έργο GRAMMATRON (1997), ένα έργο που εμπλέκει αρκετές στρατηγικές αφήγησης: το κινούμενο σχέδιο, το ευθύ υπερκείμενο, ηχητικές και οπτικές διατάξεις μορφών, όπου όλες αποδίδονται με ποικίλα γραφικά σχεδιαγράμματα. Όπως και με τα περισσότερα έργα υπερκειμένου, δεν υπάρχει σαφής γραμμική τροχιά σε αυτό. Αργότερα, καθώς τα έργα περιλαμβάνουν ακόμη περισσότερες φόρμες, όπως η μουσική, ο Αμέρικα συνέχισε να διευρύνει την τεχνική του, χρησιμοποιώντας την κυκλικότητα του διαδικτύου και άλλες μορφές των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Το GRAMMATRON γράφτηκε αρχικά το 1993 ως μυθιστόρημα και προέβλεψε την άνοδο της διαδικτυακής τέχνης και της κουλτούρας του διαδικτύου που θα ακολουθούσε. Λαμβάνει χώρα στο κοντινό μέλλον και παρακολουθεί το ταξίδι του cyborg-αφηγητή (Golam), ο οποίος κάποτε ήταν μέρος μιας σκηνής net art που ξεπέρασε τα όρια της σύγχρονης τέχνης και άλλαξε την ιστορία της τέχνης εν γένει. Όπως διαβάζουμε στον κατάλογο της έκθεσης του ΕΜΣΤ: «Είναι μία ιστορία για τον κυβερνοχώρο, το μυστικισμό της Καμπάλα, τις παραοικονομίες του ψηφιακού χρήματος και την εξέλιξη του εικονικού σεξ σε μια κοινωνία που φοβάται να βγει έξω και να έρθει σε επαφή με την ίδια της τη φύση. [...] Το έργο αποτελείται από περισσότερους από 1100 χώρους κειμένου, 2000 συνδέσμους, περισσότερα από 40 λεπτά αυθεντικού soundtrack που μεταδίδεται μέσω Real Audio 3.0, δομές υπερσυνδέσμων δια μέσου ειδικά κωδικοποιημένων Javascripts, μία εικονική γκαλερί που περιέχει δεκάδες κινούμενες και σταθερές εικόνες.» Είναι ένα περιβάλλον διαδικτυακής αφήγησης, το οποίο από τη δεκαετία του 1990 έθετε ήδη ερωτήματα για τους τρόπους σύνταξης και δημοσίευσης ενός αφηγήματος στην κοινωνία της πληροφορίας.

«Το RHON:E:ME (1999) είναι μία ενορχήστρωση γραπτών και ήχων που διαμορφώθηκε από τον Αμέρικα και ένα δίκτυο καλλιτεχνών, συγγραφέων, designers, DJs, προγραμματιστών και επιμελητών. Η συντονισμένη αυτή προσπάθεια διαμόρφωσε ένα μεταβαλλόμενο περιβάλλον που περιγράφει πώς η κουλτούρα του διαδικτύου αλλάζει τις έννοιες της «αυθεντικότητας» και της «πατρότητας», και πώς οι ψηφιακοί καλλιτέχνες συντελούν στην κατάρριψη των ορίων του εικονικού και του πραγματικού, της τέχνης και της μη τέχνης, των κατευθύνσεων που οδήγησαν σε μια κατάτμηση και μία αδύναμη κριτική πιθανολογία. Το έργο έγινε γνωστό ως mp3 εννοιολογικό album με υπερ-γραμμικές: σημειώσεις που στόχο είχε τη διερεύνηση της σχέσης των νέων μέσων με τον ήχο και τη συγγραφή.»²⁰⁰

²⁰⁰ Από την παρουσίαση του καταλόγου της έκθεσης: Mark America, *Unrealtime* (2009), επιμ. καταλόγου: Δ. Δραγώνα, Αθήνα: ΕΜΣΤ.

Το FILMTEXT (2002) είναι ένας υβριδικός φανταστικός κόσμος. Διερευνά τις σχέσεις της βιοτεχνολογίας με τις σπουδές γύρω από τα παιχνίδια, την ψηφιακή αφήγηση, τον πολιτισμό των δικτύων. Ακολουθώντας τη γλώσσα των computer games, με κολάζ ήχων και εικόνων και μέσω μιας εξωγήινης διάστασης συνενώνει τον κόσμο του κινηματογράφου με εκείνον της λογοτεχνίας, τον ήχο με τον θόρυβο, το ανθρώπινο σώμα με τη διαδικτυακή ύπαρξη.

Επιπροσθέτως, αναφερόμαστε και στο έργο του SOCIETY OF THE SPECTACLE (2004), ένα ψηφιακό βίντεο από την κολεκτίβα DJRABBI (Μαρκ Αμέρικα, Ρικ Σίλβα, Τρέις Ρέντελ). Στο έργο αξιοποιούνται κείμενα και ηχογραφήσεις των Καταστασιακών και ιδιαιτέρως του Γκυ Ντεμπόρ. Οι καλλιτέχνες φιλτράρουν το υλικό που προκύπτει από την εμπειρία των Καταστασιακών βάσει ενός λογισμικού και της net art και μελετούν πώς η κοινωνία του θεάματος μεταμορφώνεται στη νέα συνθήκη του ψηφιακού. Οι εικόνες προέκυψαν από την αναζήτηση στο Google ενώ οι υπότιτλοι είναι αποσπάσματα του αυθεντικού κειμένου. «Με μεθόδους και τεχνικές «υπερ-αυτοσχεδιασμού», ο Αμέρικα με τους Σίλβα και Ρέντελ διαμορφώνουν ένα προκλητικό ύφος ψηφιακής ποίησης σχολιάζοντας την άμεση παρουσία του τρόμου στην πολιτική και τα μέσα και παρουσιάζοντας τελικά ένα πολύ-αισθητηριακό πότλατς (potlatch),²⁰¹ μια εννοιολογική και υλική αντίσταση στην επίσημη, διασπαστική αμνησία της ιστορικής πρακτικής.»²⁰²

Παρότι μάλλον επέρχεται το τέλος της εποχής της «διαδικτυακής τέχνης», καθώς το αρχικό ενδιαφέρον γι' αυτήν έχει κοπάσει, ο Αμέρικα ανήκει στους καλλιτέχνες που θεωρούν ότι τα κοινωνικά δίκτυα προσφέρονται ως θεσμικά περιβάλλοντα για την ανάπτυξη ενός υπερκειμενικού χώρου. Στο σύνολο του έργου του διακρίνουμε τις έννοιες του «ρεμίζ» και της «μεταπαραγωγής» ως εναλλακτικούς τρόπους προσέγγισης της σύγχρονης ζωής, ως εννοράσεις της τεχνολογικής εποχής των μεγάλων μεταμορφώσεων. Το βασικό στοιχείο του έργου του παραμένει η συγγραφή η οποία μετασχηματίζεται σε ένα πειραματικό μυθιστόρημα, όπου η ιστορίες μυθοπλασίας, οι υπερκειμενικές αφηγήσεις, η ActionScript,²⁰³ η συγγραφή κώδικα, η συγγραφή ήχου, η εικόνα, συνυπάρχουν και ενώνονται δημιουργώντας έργα που εκφράζονται ανάμεσα στο εικονικό και στο πραγματικό. Εμμένει στη συμμετοχικότητα εργαζόμενος με συνεργατικά κείμενα. Συχνά εργάζεται ως συντονιστής ενός δικτύου καλλιτεχνών, επιμελητών και παραγωγών, δημιουργώντας «δεξαμενές» πηγαίου υλικού από το οποίο

²⁰¹ Στην αρχική του ερμηνεία ο όρος σήμαινε την τελετουργική διανομή περιουσίας και δώρων για την επιβεβαίωση ή την επανεπιβεβαίωση της κοινωνικής θέσης, όπως θεσμοθετήθηκε με μοναδικό τρόπο από τους Αμερικανούς Ινδιάνους της ακτής του Βορειοδυτικού Ειρηνικού. Οι τελετουργίες περιλάμβαναν φιλοξενία, ομιλίες και διανομή αγαθών από τον δότη σύμφωνα με την κοινωνική τάξη των προσκεκλημένων παραληπτών. Το πλήθος των αγαθών αντανακλούσε την κοινωνική θέση του δότη [Encyclopedia Britannica]. Εδώ χρησιμοποιείται μεταφορικά.

²⁰² ό.π.

²⁰³ Η ActionScript είναι αντικειμενοστραφής γλώσσα προγραμματισμού, κατά την οποία ο χειρισμός των δεδομένων και των διαδικασιών που επενεργούν σε αυτά γίνεται από κοινού, μέσω μίας δομής δεδομένων που τα περιβάλλει ως αυτόνομη οντότητα με ταυτότητα και δικά της χαρακτηριστικά. Αυτή η δομή δεδομένων καλείται *αντικείμενο*.

[πηγή: Wikipedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/ActionScript>, ημερομηνία πρόσβασης: 20/7/2019.]

απορρέουν διυποκειμενικά κείμενα, τα οποία μας προτρέπει να δούμε περισσότερο σαν ένα ανοιχτό, συν-ποιητικό ξεδίπλωμα παρά σαν ένα πιο κλειστό, αυτό-ποιητικό και αυτοδιατηρούμενο σύστημα. Από το ιστορικό του έργο Grammatron (1997) μέχρι το πιο πρόσφατό του ψηφιακό βίντεο, ο Αμέρικα θα περιπλανηθεί σε μεταλλάξεις και μετασχηματισμούς της διαδικτυακής αφήγησης σε νέα καλλιτεχνικά περιβάλλοντα και σε συναρπαστικές περιοχές καλλιτεχνικής υβριδίσωσης, όπου το ενδεχόμενο τέλος μπορεί να είναι μία νέα αρχή.

Είδαμε έως τώρα πώς χωρικοποιούνται οι διυποκειμενικές σχέσεις προκειμένου να οδηγήσουν στον υλικό και στον άυλο χώρο συμμετοχικών δράσεων. Μελετήσαμε έννοιες που εκμηδενίζουν τις αποστάσεις μεταξύ «γραφέα» - κοινού, αναφερθήκαμε στους τρόπους με τους οποίους η τέχνη μετέφρασε αυτούς τους συσχετισμούς, αλλά και πώς ενεργοποιεί το σύγχρονο υπεραφήγημα του ίντερνετ σε νέες νοηματοδοτήσεις. Στο επόμενο κεφάλαιο θα εστιάσουμε στο κοινό των χειριστών και θα εξετάσουμε τις συνθήκες κατά τις οποίες η διαδικτυακή περιπλάνηση δύναται να μετουσιωθεί από διαδικαστική σε δημιουργική πράξη.

Το πεπρωμένο κάθε περιπλανητή
είναι να βυθιστεί στο πανόραμα που τον περιβάλλει,
στον βαθμό που θα γίνει ένα με αυτό και τελικά να εξαφανιστεί.
Federico Castigliano²⁰⁴

Ο περιπλανητής ή «πλάνητας» (*flâneur*) είναι η μητροπολιτική ύπαρξη της περιπλάνησης, όπως την όρισε ο Β. Μπένγιαμιν για το επαναλαμβανόμενο λογοτεχνικό μοτίβο του Μπωντλαίρ [Benjamin, 1983], η οποία ανάγεται σε τέχνη. Ο *flâneur* είναι επίσης μια εικόνα της κίνησης μέσω του κοινωνικού χώρου της νεωτερικότητας,²⁰⁵ ένας εξερευνητής που βρίσκει την ταυτότητά του ανάμεσα στις πραγματοποιήσεις της πόλης. Οι ιδιότητες του είναι η μοναξιά και η ατομικότητα, η ανωνυμία και η αδιαφάνεια, το μυστήριο και η αμφιθυμία, η περιέργεια και η ανάληψη κινδύνων.²⁰⁶ Ο *cyberflâneur* ξεκινά το ταξίδι του χωρίς χωρική αίσθηση του κυβερνοχώρου, αποκτώντας προσανατολισμό καθώς κινείται σε έναν διανοητικό χάρτη, σχετικών με εκείνον, ιστοτόπων.²⁰⁷ Η εξερεύνηση των εικονικών χώρων από τον κυβερνοπλάνητα επιτυγχάνεται μέσω της φυσική τους τάσης για κίνηση, καθώς περιφέρεται ανώνυμα μέσα στα όρια του κυβερνοχώρου, αναπτύσσοντας μια εικονική ταυτότητα. Διαπερνά τα όρια του ανθρώπινου και του μη ανθρώπινου, του φυσικού και του κατασκευασμένου του υλικού και του εικονικού αναζητώντας εκ νέου τη χωρική του συνθήκη.

Ο πλάνητας του Μπωντλαίρ προάγει ένα ποιητικό όραμα για τους μητροπολιτικούς χώρους, δεδομένου ότι εκείνοι γίνονται το τοπίο της τέχνης και της ύπαρξής του και δεν θα μπορούσε παρά να τους βιώνει ως ποιητής. Εξωθείται από τον ιδιωτικό στον κοινό χώρο μέσω της αναζήτησης του προσωπικού του νοήματος, αποκτώντας μία υπαρξιακή σχέση με τον χώρο πέραν της φυσικής. Σε σύγκριση, ο κυβερνοπλάνητας προκειμένου να ιχνηλατήσει οποιαδήποτε ενδεχόμενη ποιητική τον προσδιορίζει, γίνεται ένας αναδυόμενος *homo ludens*,²⁰⁸ δηλαδή μία αναδυόμενη παιγνιώδης ύπαρξη, η οποία επιδιέχεται μάλιστα σε ένα παιχνίδι στρατηγικής παρόμοιο με το σκάκι: «Οι παίκτες ρίχνονται με αυταπάρηση στην παραγωγή πληροφοριών και ότι, ως εκ τούτου, η έννοια «δημιουργικός ενθουσιασμός» σημαίνει εκείνη την ψυχική τονικότητα στην οποία λαμβάνει χώρα ο κοσμικός τηλεματικός διάλογος».²⁰⁹ Μέσα από αυτόν το παραλληλισμό αντιλαμβανόμαστε ότι για τον *cyberflâneur* οι «εξωτερικοί» διάλογοι είναι παραγωγικοί και ενθουσιαστικοί και πιθανώς σε εκείνη ακριβώς την παιγνιώδη διάσταση που αναπτύσσει μαζί τους να εντοπίζεται και η αφετηρία κάθε ποιητικής (υπό την ευρεία αντίληψη του όρου) - καλλιτεχνικής απόπειρας στην κοινωνία της πληροφορίας.

²⁰⁴ Castigliano, F. (2016), *Flâneur: The Art of Wandering the Streets of Paris*, South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform.

²⁰⁵ Baudelaire, 1964: 9

²⁰⁶ Tester, 1994: 1-18.

²⁰⁷ Hartmann, 2004.

²⁰⁸ Ο όρος διατυπώθηκε από τον Ολλανδό Ιστορικό Johan Huizinga, το 1938. Αναφέρεται στο Flusser, V. (2008), *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, μτφ.: Γ. Ηλιόπουλος, Αθήνα: Σμίλη: 136.

²⁰⁹ ό.π.

Ο κυβερνοπλάνητας δείχνει να αποζητά τη διασάλευση του «κελιού» του, με έναν τρόπο παρόμοιο με το χωρικό λαγούμι που περιγράφει ο Φ. Κάφκα στο *Κτίσμα* του, όπως αναφέρθηκε στην αρχή του πρώτου κεφαλαίου. Ο Β. Φλόουσερ, εξάλλου, προσομοιάζει τη χωρική διάσταση της τηλεματικής επικοινωνίας, με μία ιδιότυπη μυρμηγκοφωλιά: «Είναι μυρμηγκοφωλιά, επειδή πρόκειται για ένα μόρφωμα εν είδει ψηφιδωτού, στο οποίο όλες οι λειτουργίες συνεργούν με κυβερνητικό τρόπο. Είναι ιδιότυπη, επειδή τα τηλεματικά μυρμηγκία δεν θα εργάζονται, αλλά, καθένα καθισμένο στο κελί του, θα υφαίνει εγκεφαλικά κατασκευάσματα, τεχνικές εικόνες, «καθαρή τέχνη». Θα υπάρχουν εγκεφαλοί, συζευγμένοι μεταξύ τους και με τεχνητούς εγκεφάλους, σχηματίζοντας έναν υπερεγκέφαλο που εκκρίνει όνειρα. Κι όμως, σ' αυτούς τους εγκεφάλους θα υπάρχουν σώματα προσαρτημένα με αρχαϊκό τρόπο: σώματα που ζητούν τροφή, αναπαραγωγή και θάνατο. [...] Αυτά τα σώματα, οι προτηλεματικοί εταίροι, επειδή δεν γίνεται να εξαλειφθούν τελείως, θα πρέπει να απωθούνται προς τον ορίζοντα του οπτικού πεδίου, προς την πλάτη των παικτών που έχουν καρφωμένο το βλέμμα τους στις οθόνες. Αυτή η ματιά που είναι στραμμένη προς τα πίσω, σε προτηλεματικές καταστάσεις, θα τα κάνει να φαίνονται ολοένα και πιο μικρά, ολοένα και πιο αδιάφορα. Θα συρρικνώνονται. Η ατροφία κάθε σωματικού στοιχείου, κάθε στοιχείου που έχει όγκο, είναι ήδη σε εξέλιξη.»²¹⁰

Η έκρηξη των εξελίξεων στον Παγκόσμιο Ιστό επικροτεί τις οραματικές προσπάθειες των πρώιμων τηλεπικοινωνιακών καλλιτεχνών που επισήμαναν ότι οι ηλεκτρονικές τεχνολογίες θα αποτελέσουν μία κρίσιμη πολιτιστική αρένα. Ανέκαθεν ήταν σημαντική η συμβολή των καλλιτεχνών στην αφομοίωση των συμπερασμάτων της έρευνας, αν και συχνά προκαλεί έκπληξη το εύρος των σχετικών με το διαδίκτυο πρωτοβουλιών και αρκετοί αναρωτιούνται αν θα μπορούσε κάπου αυτό να εξαντληθεί.²¹¹ Όπως ήδη βεβαιώνεται, η εξερεύνηση των τεχνολογικών και πολιτιστικών δυνατοτήτων του Ιστού ξεκίνησε σε έναν αρκετά σημαντικό βαθμό από τις καλλιτεχνικές πρακτικές. Ενδεχομένως να καταλήξει στο σημείο που κι εκείνες θα εξαντληθούν.

Στις ενότητες που ακολουθούν, θα μελετήσουμε τις χωρικές συνθήκες που ορίζουν την κυβερνοπεριπλάνηση ή ορίζονται από εκείνη, ενώ στη συνέχεια θα αναζητήσουμε διάφορες πρακτικές, μέσω των οποίων η περιπλάνηση αυτή δύναται να μετεξελιχθεί σε κυβερνοτέχνημα. Θα αναφερθούμε εκ νέου σε προβληματικές διαδραστικότητας ερευνώντας τρόπους μεγιστοποίησης της εμπλοκής του κοινού-χειριστών, προς την κατεύθυνση της συμμετοχικότητας, καθώς και σε δίκτυα ελεύθερης κουλτούρας (free-culture) με παράδειγμα τη ακρόαση ως μέσο πλοήγησης, διάδρασης και συμμετοχικής προσφοράς. Κατ' αυτόν τον τρόπο θα ολοκληρώσουμε την ανάπτυξη των εννοιών του σχήματος: ανοικτό έργο – δικτύωση - διαδραστικότητα – συμμετοχικότητα, επιστρέφοντας στην αφετηρία αυτών, δηλαδή στο Gesamtkunstwerk.

²¹⁰ Flusser, 2008: 177.

²¹¹ Wilson, 564.

Η κατοίκηση του κυβεροπλάνητα και το χωρικό πλαίσió της

«... Σε εκείνη την Αυτοκρατορία, η Τέχνη της Χαρτογραφίας άγγιξε τόσο την Τελειότητα, ώστε ο Χάρτης μιας και μόνης Επαρχίας καταλάμβανε μια Πόλη ολόκληρη, και ο Χάρτης της Αυτοκρατορίας, μια Επαρχία ολόκληρη. Με τον καιρό, αυτοί οι Εκτεταμένοι Χάρτες έπαψαν να ικανοποιούν, και τα Κολέγια των Χαρτογράφων ανέπτυξαν ένα Χάρτη της Αυτοκρατορίας που είχε το σχήμα της Αυτοκρατορίας και συνέπιπτε με αυτήν, σημείο προς σημείο. Λιγότερο παθιασμένες με τη Σπουδή της Χαρτογραφίας, οι Επόμενες Γενεές σκέφτηκαν πως αυτός ο Εκπεπταμένος Χάρτης ήταν Άχρηστος και, όχι εντελώς άκαρδα, τον εγκατέλειψαν στο Έλεος του Ήλιου και των Χειμώνων. Στις Ερήμους της Δύσης υπάρχουν ακόμα χαλάσματα του Χάρτη. Τον κατοικούν Ζώα και Ζητιάνοι. Σε ολόκληρη τη Χώρα, δεν υπάρχει κανένα άλλο ίχνος της Επιστήμης της Γεωγραφίας.»

Σουάρεθ Μιράντα, Ταξίδια συνετών ανδρών,

Βιβλίο Δ', Κεφ ΙΔ', Λέριδα 1658

Χόρχε Λουίς Μπόρχες²¹²

Το πρότυπο δικτύου μοιάζει πλέον με τον χάρτη που περιγράφει ο Μπόρχες σε αυτήν τη σύντομη ιστορία του. Ομοίως, τα ψηφιακά δίκτυα δεν αποτυπώνουν απλώς τις τρέχουσες κοινωνικές μας πραγματικότητες, οργανώνουν την προτιμώμενη κοινωνική πραγματικότητα σε μία δεύτερη επίστρωση επικάλυψης της πραγματικής επικράτειας. Ενώ στην περίπτωση του Μπόρχες ο χάρτης μένει παρατημένος και άχρηστος, στην περίπτωση του διαδικτύου τείνουμε να ζούμε όλο και περισσότερο στους χάρτες ιδιωτικοποιημένων δικτύων που δημιουργήθηκαν για εμάς.²¹³

Στο παρελθόν, υπήρχε πάντα η πεποίθηση ότι ο εξωτερικός κόσμος που μας περιβάλλει αντιπροσωπεύει την πραγματικότητα και ότι οι εσωτερικοί κόσμοι του νου αντιπροσωπεύουν τη σφαίρα της φαντασίας. Πλέον, βλέπουμε μια αντιστροφή αυτών των αναπαραστάσεων και τα όρια μεταξύ της ιδιωτικής φαντασίας και της δημόσιας σφαίρας τείνουν να επαναπροσδιοριστούν. Ας τα θεωρήσουμε ασταθή προς το παρόν.²¹⁴ Οι μεγάλες αλλαγές στο τεχνολογικό τοπίο της οπτικής επικοινωνίας των υπερκειμένων, όπου η προσωπική εμφάνιση υπόκειται σε χειραγώγηση, επηρεάζουν την έννοια του εαυτού, πιθανώς και τις ψυχικές δομές των χρηστών.²¹⁵ Στην απομόνωση του ιδιωτικού χώρου της γραφής, που απελευθερώνεται από την εμπειρία της φυσικής εγγύτητας, οι προσωπικές φαντασιώσεις μπορούν να φτάσουν σε υψηλή ένταση, ενώ η απόσταση και η αμεσότητα της επικοινωνίας, στον κυβερνοχώρο, δείχνουν να επιτρέπουν μία οικειότητα η οποία ποτέ δεν έχει

²¹² Χόρχε Λουίς Μπόρχες (2005), *Περί της ακριβείας εν τη επιστήμη*: 88-9]

²¹³ Mejias, 2013, 157.

²¹⁴ Biemann, 2001: 45.

²¹⁵ ό.π.

δοκιμαστεί ως εμπειρία. Μια παραδοξότητα, στην πραγματικότητα, καθώς η εξαιρετικά διαμεσολαβητική επικοινωνία στην ουσία συρρικνώνει την εμπειρία.²¹⁶

Ο Β. Φλούσερ υποστηρίζει ότι οι εναλλακτικοί κόσμοι που ξεπροβάλλουν από τους υπολογιστές προηγούνται της αμφισβήτησης των ματιών μας: γραμμές, επιφάνειες, κινούμενα σώματα, που αποτελούνται από στοιχεία σημείων, αυτοί οι κόσμοι είναι πολύχρωμοι και εκπέμπουν ήχους και στο εγγύς μέλλον πιθανότατα θα μπορούμε να τους αγγίζουμε, να τους μυρίζουμε και να τους δοκιμάζουμε. Επιπροσθέτως, είναι πολύ πιθανό να συναντιόμαστε με σώματα κινούμενα από τεχνητή νοημοσύνη με τα οποία θα μπορέσουμε να ξεκινήσουμε διαλογικές σχέσεις. Θεωρεί ότι η πυκνότητα των σημείων των δεδομένων αποτελεί ένα βαθύτερο κριτήριο για τη διάκριση των "πραγματικών" και των συνθετικών κόσμων. Επιστημολογικά ερωτήματα γίνεται μεν πρωταρχικά, όμως θα είναι δύσκολο να αποφύγουμε τη δυσπιστία, δεδομένου ότι οι τεχνητοί κόσμοι είναι ανθρώπινοι, δηλαδή κατασκευασμένοι από ανθρώπους.²¹⁷ Αποτιμά την ιστορία των προσπαθειών για αναπαράσταση της εμπειρίας από εικόνες και καταλήγει ότι ενώ η επιστήμη χρησιμοποίησε υπολογιστικά συστήματα και γεωμετρική ανάλυση για να αποδώσει τις ανακύπτουσες αντιλήψεις, δημιούργησε παράλληλα και αρκετές αμφιβολίες καθώς οι αρχικές εξισώσεις υποβάλλονται από τη φύση. Εφόσον μπορούμε να κατασκευάσουμε πειστικούς κόσμους προκειμένου να εκπροσωπήσουμε θεωρίες, είναι δύσκολο να αποφύγουμε μία ριζική αμφιβολία: αν τα πάντα, συμπεριλαμβανομένων των εαυτών μας, θα πρέπει να γίνονται αντιληπτά ως ψηφιακές οπτασίες.²¹⁸

Εν συντομία, ο Β. Φλούσερ υποστηρίζει πως «η ιστορική, επιστημονική, κειμενικά οργανωμένη γραμμική σκέψη εκτοπίζεται από έναν νέο, εικονοσυνθετικό, «επιφανειακό» τρόπο σκέψης». Ως εκ τούτου κάθε διάκριση μεταξύ σε εκείνο που έχει συντεθεί ως εικόνα και σε εκείνο που δεν έχει συντεθεί, ανάμεσα στο πλασματικό και στο «πραγματικό», χάνει το οποιοδήποτε νόημα. «Η ικανότητα εικονοσύνθεσης είναι η ικανότητα συγκεκριμενοποίησης του αφηρημένου.»²¹⁹ Η προβολική αυτή διεισδυτικότητα των τεχνικών εικόνων, συνεχίζει: «στριμώνει τον αποδέκτη σε μία γωνιά, τον υποβάλλει σε πίεση και αυτή η πίεση τον οδηγεί να πιέζει στριμωγμένος εκεί πλήκτρα και να προκαλεί την εμφάνιση της εικόνας. Είναι, συνεπώς, μια αισιόδοξη ανοησία το να ισχυρίζεται κάποιος ότι είναι ελεύθερος να μην ανοίγει την τηλεόρασή του, να μην παραγγέλνει καμία εφημερίδα ή να μην φωτογραφίζει. Η ενέργεια που θα έπρεπε να ξοδέψει για να αντισταθεί στη διεισδυτική πίεση των τεχνικών εικόνων, θα τον εξέβαλλε από τον κοινωνικό ιστό. Οι τεχνικές εικόνες προκαλούν ασφαλώς τη μοναξιά εκείνων που τις προσλαμβάνουν στις γωνιές τους, όμως ακόμη περισσότερο προκαλούν τη μοναξιά εκείνων των ολίγων που δραπετεύουν απ' αυτές.»²²⁰

²¹⁶ ό.π.

²¹⁷ Flusser, 1996: 241-245.

²¹⁸ ό.π.

²¹⁹ Flusser, 2008: 56.

²²⁰ ό.π.: 74.

Ο τρόπος με τον οποίον καλείται να ενεργήσει ο κυβερνοπλάνητας ως μέρος δυναμικών διαδικασιών πολύπλοκων εικονοσυνθέσεων, βρίσκεται στο επίκεντρο του παρόντος κεφαλαίου: Ο προσδιορισμός προβλέψιμων μοτίβων είναι φυσικά χρήσιμος για τον έλεγχο των γεγονότων ή για την αξιοποίησή τους. Αλλά πέρα από τον έλεγχο, θα μπορούσε ένα είδος ευαισθησίας στις σύνθετες ροές των διυποκειμενικών ανταλλαγών να επιτρέψει σε κάποιον να βοηθήσει να σχηματιστεί κάτι άγνωστο; Θα μπορούσε κανείς, για παράδειγμα, να αναγνωρίσει το σχηματισμό μοτίβου και να παρέμβει, εκεί όπου θα μπορούσε ενδεχομένως να σχηματοποιηθεί κάτι νέο;²²¹ Ή σε μια άλλη κατεύθυνση: θα μπορούσε μια αισθητική της μορφοποιημένης συνείδησης να αποκαλύψει την κοινωνική φύση της ανθρώπινης αυτονομίας;²²² Μπορεί ο καθένας να μάθει να δέχεται τις παρεμβάσεις του άλλου προς της κατεύθυνση της ενίσχυσης ενός κοινού αγνώστου; Θα μπορούσε αυτό να γίνει ένα πιο ισχυρό και ευχάριστο παιχνίδι από την ιδιωτική συσσώρευση; Η διερεύνηση ερωτημάτων όπως τα προηγούμενα πιθανώς να οδηγήσει σε μία ζωτικής σημασίας χαρτογράφηση του περιθωρίου ελιγμών που μπορεί να έχουμε ως κυβερνοπλάνητες. Θα ξεκινήσουμε τη μελέτη, προσπαθώντας να ορίσουμε μία σειρά από τοπολογίες, προκειμένου να μορφοποιηθεί το πλαίσιο στο οποίο αφενός ο κυβερνοπλάνητας δύναται να σχηματοποιήσει το τέχνημά του, αφετέρου δύναται να συναντηθεί με τις πληθυντικές δομές της συμμετοχικής δημιουργίας. Οι τοπολογίες που καταγράφονται προέκυψαν μέσα από μία μικρή έρευνα σε fora ανταλλαγών θεωρητικών απόψεων για τη διαδικτυακή καλλιτεχνική δημιουργία, όπως το Eyebeam.²²³

1. Ο χώρος: Η τέχνη στον κυβερνοχώρο δεν αφορά μόνο στη μεγιστοποίηση της χρήσης του υπολογιστή. Πρόκειται για τη δημιουργία ενός διαφορετικού κοινωνικού περιβάλλοντος με νέες υπηρεσίες και θεσμούς, κεκτημένες ιδιοκτησίες και εδάφη.²²⁴ Κοινό και καλλιτέχνες γίνονται πολιτιστικοί παραγωγοί επηρεάζοντας την τέχνη εντός κι εκτός του χώρου του διαδικτύου. Το ερώτημα που θέτει τη διάσταση του φυσικού χώρου, είναι αν θα πρέπει το έργο να αποτελεί ανεξάρτητη αισθητική παραγωγή στον άυλο χώρο του διαδικτύου εξαντλώντας εκεί τους διαλόγους του (παραμένοντας περιθωριακό σε σχέση με τις κοινές υποθέσεις), αν θα πρέπει να παρουσιάζεται σε έναν χώρο τέχνης, αλλά να τελείται διαδικτυακά, αν θα πρέπει να ανατροφοδοτεί υποθέσεις της κοινότητας στον φυσικό χώρο. Κάθε επιλογή ενεργοποιεί διαφορετικά το κεντρικό σύστημα του έργου, κατά συνέπεια η σχέση του με τον φυσικό χώρο αναλαμβάνει πρωτεύοντα ρόλο.

²²¹ Holmes, 2011.

²²² ό.π.

²²³ Το 1997 μία ομάδα καλλιτεχνών στη Νέα Υόρκη δημιούργησε ένα ψηφιακό forum με την ονομασία Eyebeam στο οποίο καλλιτέχνες, θεωρητικοί και κοινό ανέπτυσαν μία συζήτηση για τη δικτυακότητα και τις αντίστοιχες πρακτικές τέχνης. Πολύ συχνά εμφανίζονται στη συζήτηση προβληματισμοί για το διαδικτυακό μοντέλο συνεργασίας και συμμετοχικής δράσης, καθώς θεωρείται ότι είναι δύσκολο να αποκοπεί από την εμπορευσιμότητα που το έχει κατακλύσει. Τα κείμενα των συζητήσεων και των απόψεων αποτελούν πλέον έκδοση την έκδοση: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: J. Crandall, A. Scholder, New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.

²²⁴ Biemann, 2001: 70.

2. Τόπος/ τοπικότητα: Η τοπικότητα είναι μια ρευστή κατάσταση και όχι μία σταθερή συνθήκη, μία προσεγγιστική εγγύτητα, ένα αρχιτεκτονικό αφήγημα, μία σχεσιακότητα.²²⁵ Η τοπικότητα για τον κάθε χειριστή μπορεί να είναι το προσωπικό του τερματικό και χώρος στον οποίον εκείνο έχει εγκατασταθεί. Το προσωπικό του «κελί». Ο χώρος που υποκαθιστά ράφια βιβλίων και χαρτιών, αποκόμματα εφημερίδων και συλλογές φωτογραφιών σε χαρτοφύλακες, ενώ παράλληλα μπορεί να περιστοιχίζεται από πολλά ακόμη, μαζί με μισογεμισμένα φλιτζάνια καφέ, καλώδια κι ένα παράθυρο από το οποίο μπορεί να ακούει τους ήχους της πόλης ή το κελάηδισμα των πουλιών να συνοδεύουν τους δικούς του απαλούς χτύπους στο πληκτρολόγιο.²²⁶ Οι άξονες της τοποθεσίας στο διαδίκτυο, ωστόσο, δεν είναι τόσο γεωγραφικοί. Όπως έχουμε αναφέρει είναι συναθροίσεις πολλαπλών «τοπικότητων» που αποτελούνται από συρροές ρών (κοινωνικών, πολιτικών, οικονομικών, πολιτιστικών, ποιητικών, καλλιτεχνικών κ.α.). Οι διαφορές στις κατευθύνσεις και τις ταχύτητες μπορούν να συγκλίνουν στιγμιαία σε πλέγματα, σε προσωρινές συνεγκαταστάσεις. Άλλες μονάδες μπορεί να εξακολουθούν να βρίσκονται σε παράλληλες τροχιές. Ο τόπος θα μπορούσε να είναι στην ουσία η συνύφανση τριών πεδίων: το πεδίο της αναπαράστασης (για το τέχνημα), το πεδίο της πραγματικότητας (για τον πραγματικό κόσμο) και το πεδίο της υποκειμενικότητας (για τον εαυτό). Η τοποθεσία είναι πάντα παροδική και περιπλανητική.²²⁷

3. Οι ροές: Τα διαδικτυακά καλλιτεχνικά πρότζεκτ είναι στην ουσία υλοποιήσεις των κοινωνικών δικτύων, οι οποίες τα καθιστούν ορατά. Είναι ένας τρόπος για τους συμμετέχοντες να εισέλθουν στους νεωτερισμούς της εποχής και να γίνουν εκπρόσωποί τους. Τα αποκαλούμενα «δικτυακά έργα» (net art) είναι απλά εκδηλώσεις κοινωνικών, γλωσσικών και ψυχολογικών δικτύων που δημιουργούνται ή γίνονται ορατά από αυτά [Manovich, 2001: 54]. Οι άνθρωποι εισέρχονται στο χώρο των νεωτερισμών του διαδικτύου, με έναν τρόπο παρόμοιο με εκείνον που τον συναντούν και οι αστικοί χώροι, προσπαθώντας δηλαδή να εισέλθουν στην παγκόσμια οικονομία.²²⁸ Το τίμημα για τον Μάνοβιτς είναι η απλουστευμένη προσαρμογή του εαυτού στην παγκόσμια εμπορευσιμότητα (Disney-fying) κι εκδηλώνεται ως εξής: με την αντικατάσταση της διαπροσωπικής επαφής από την εικονική επικοινωνία και με την αντικατάσταση της πιο κλειστής ομάδας από την εικονική κοινότητα – η οποία πολύ συχνά μοιάζει περισσότερο έναν σιδηροδρομικό σταθμό, με τους πάντες να έρχονται και να φεύγουν διαρκώς, παρά με εκείνα τα ζεστά καφενεία της παλιάς avant-garde.²²⁹ Εν ολίγοις, ο κόσμος αντικαθίσταται με τη λαμπερή εκδοχή του, όπως η επανάσταση του λαμπτήρα αντικατέστησε το φως των κεριών, με όλες τις συνέπειες που θα μπορούσε να περιλαμβάνει αυτή η ανταλλαγή.²³⁰ Το κοινό συχνά θεωρεί ότι μέσω της δικτυακής τέχνης φτιάχνει το δικό του τέχνημα με τον ίδιο τρόπο που η amazon.com, για

²²⁵ Laramee, 2001.

²²⁶ ό.π.

²²⁷ ό.π.

²²⁸ ό.π.

²²⁹ ό.π.

²³⁰ ό.π.

παράδειγμα, εξατομικεύει το καταναλωτικό του προφίλ.²³¹ Η διαδικτυακή τέχνη αναπροσδιορίζει κάθε φορά τον εαυτό της, μέσω κάθε προσωπικής συμμετοχής/ ανάγνωσης ως μία μορφή προσωπικά φαντασιακής τέχνης.²³²

4. Το κατώφλι: Αρκετοί ξεκινούν το ταξίδι τους στον κυβερνοχώρο ως μεμονωμένες οντότητες. Μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή, αντιμετωπίζουμε την ενικότητά μας προτού αποκτήσουμε την αίσθηση των άλλων και του ηλεκτρονικού κόσμου. Το κατώφλι διάνοιξης της προσωπικής «κάψουλας» είναι ένας προσωπικός κωδικός (password), προκειμένου να οριστεί αρχικά ο «οίκος» (που συνήθως αποτελείται από στοιχεία όπως η ηλεκτρονική αλληλογραφία, λίστα αγαπημένων ιστότοπων, ηλεκτρονικά έγγραφα και προσαρμοσμένο πρόγραμμα περιήγησης/ διεπαφής [browser]). Η πρώτη λειτουργία που επιτελεί ο χειριστής είναι να διαμορφώσει τον εξατομικευμένο του χώρο. Στη συνέχεια προχωρά σε άλλους εικονικούς χώρους, αφού έχει σταθεί σε θέματα αυτοπροσδιορισμού επιλέγοντας ένα online όνομα και μια αυτο-περιγραφή. Μέσω αυτών των επαναλαμβανόμενων συνθηκών ο κυβερνοχώρος εμφανίζεται κι επανεμφανίζεται ως μια σφαίρα προσωπικών διανοίξεων.

5. Τα περιθώρια: Υπάρχουν πάνω από δύο διαφορετικές έννοιες για τα «περιθώρια/ περιθωριακά»: 1. Η τοπολογική άποψη των Deleuze/ Guattari²³³ για περιθώρια ως προνομιακή θέση για τη δημιουργία, την εφεύρεση (η οποία οδηγεί στην παραγωγή), καθώς έχει τη δύναμη της μεμβράνης, της διεπαφής, του ανοίγματος προς τα έξω. 2. τα περιθώρια ως ιεραρχικά υποδεέστερη, αποδυναμωμένη θέση σε σχέση με το κέντρο όπου βρίσκεται η θέση της εξουσίας.²³⁴ Θα μπορούσαμε να παρατηρήσουμε ότι στην πρώτη περίπτωση το υποκείμενο τοποθετεί τον εαυτό του στα περιθώρια με μία στρατηγική απόφαση, ή τουλάχιστον δέχεται τον τόπο ως σημαντική θέση για αντίσταση, προκειμένου να αιχμαλωτίσει τη συνθήκη της μειοψηφίας (“devenir minoritaire”). Ενώ στη δεύτερη περίπτωση το υποκείμενο τίθεται ενάντια στη θέλησή του, σε μια έκκεντρη θέση, στην οποία αναγκάζεται να ζήσει μια υποβαθμισμένη ύπαρξη, ενάντια στην οποία πρέπει να πολεμήσει.²³⁵ Στις καλλιτεχνικές πρακτικές μπορεί να εντοπιστεί μια συγκεκριμένη τοπολογία όπου το κέντρο και τα περιθώρια αλληλεπιδρούν διαρκώς. Το διαδικτυακό έργο τέχνης προκαλείται πάντα ως κέντρο ενός κόσμου σε μια δεδομένη στιγμή, ενεργοποιώντας, εντολές, σκέψεις, δράσεις και αντιδράσεις γύρω από αυτό. Ταυτοχρόνως γίνεται το μεμβρανώδες κελί το οποίο διανοίγεται στο άγνωστο, αναδιαμορφώνοντας τους χώρους οι οποίοι διαμορφώνουν τα όριά του.

6. Η δημόσια σφαίρα: Το συνδεδετικό μετα-τοπικό περιβάλλον, οδηγεί στο ζήτημα των δυνατοτήτων ενός νέου τύπου δημόσιας σφαίρας που πιθανώς θα μπορούσε να εγκατασταθεί στα ηλεκτρονικά δίκτυα ή να ξεκινά από

²³¹ Galloway, 2001: 56.

²³² ό.π.

²³³ Gilles Deleuze, Félix Guattari (1972), *Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Œdipe*, Paris: Les Éditions de Minuit.

²³⁴ Basbaum, 2001:60.

²³⁵ ό.π.

εκείνα.²³⁶ Θα μπορούσε να δημιουργηθεί εφόσον υπάρχουν σύνθετες μορφές αλληλεπίδρασης, συμμετοχής και μάθησης, που εκμεταλλεύονται πλήρως τις τεχνικές δυνατότητες του δικτύου κι επιτρέπουν τη δημιουργία νέων και δημιουργικών μορφών ορατής ή μη παρουσίας, ενεργητικότητας και δημοσιοποίησης εν γένει. Ακολουθούν μερικές ενδείξεις για την κατανόηση της συγκεκριμένης τοπολογίας, κι ενδεχομένως της πολιτικής των δικτύων:²³⁷

1. Κατανόηση των χωρικών και χρονικών παραμέτρων των δικτυωμένων χώρων. Στο διαδίκτυο βρισκόμαστε ίσως πιο κοντά από ποτέ στην οικειότητα της πράξης γραφής, σχεδόν χωρίς διαμεσολάβηση. Ταυτόχρονα, η εγγύτητα της απόστασης γίνεται η ίδια και για τους απομακρυσμένους, αλλά και για εκείνους με τους οποίους βρισκόμαστε κοντά.²³⁸

2. Κατανόηση των εργαλείων, της ενσωμάτωσής τους και των τρόπων με τους οποίους μπορούμε να επανεπινοήσουμε τον εαυτό μας σε ένα μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Το θέμα δεν είναι απλώς η κατανόηση των λειτουργιών της τεχνολογίας (εικονικής, ενσωματωμένης κτλ.) και η τεχνική της επέκταση, αλλά πώς εκείνη επεκτείνεται κι ενσωματώνεται στο εκάστοτε υπεραφήγημα και μπορεί ενδεχομένως να επηρεάζει και τον ίδιο τον λόγο.²³⁹

3. Η κατανόηση των νέων συνηθειών, ρουτινών και συμπεριφορών που αντιμετωπίζουμε, και που μπορεί να χρειαστεί ή όχι να μάθουμε.²⁴⁰ Πώς θα μπορούσαν αυτές να ενισχύσουν τις καταστάσεις συνειδητότητας του χειριστή; Σε ποιο βαθμό μπορεί να αναδιαρθρώσει τις πτυχές της συνείδησης του καλλιτέχνη, μέσω της "μετάφρασης" των ενεργών ποιητικών διεργασιών και των ποιητικών στοιχείων της εικόνας, του ήχου και του κειμένου, στα λειτουργικά διαμεσολαβητικά δίκτυα;²⁴¹

4. Η κατανόηση της συμπεριφοράς και της πρακτικής ως ισοδύναμα των τελετουργικών λειτουργιών του ελληνικού θεάτρου (σύζευξη δηλαδή του ιδιωτικού και του δημοσίου βίου). Αρκετές φορές, σε ένα συνεργατικό σχήμα εντοπίζονται περίπλοκοι ελιγμοί «αυτοεξαπάτησης», απομάκρυνσης δηλαδή από τον εαυτό και απόκρυψης από εκείνον διαφόρων δεδομένων τα οποία θα λειτουργούσαν αποθαρρυντικά για το σύνολο. Αντίστοιχες πρακτικές εφαρμόζονται και στις ομάδες των θεατρικών ερμηνευτών.²⁴² Ο κυβερνοχώρος θα μπορούσε να παραλληλιστεί με το θέατρο, καθώς η τεχνική «μαγεία» η οποία υποστηρίζει την αναπαράσταση βρίσκεται πίσω από τη «σκηνή». Δεν έχει κάποια ιδιαίτερη σημασία εάν εκείνη δημιουργείται από το υλικό ή το λογισμικό, η αξία της εκδηλώνεται αναλόγως με το τι παράγει «επί σκηνής».²⁴³

²³⁶ Broeckmann, 2001, 103.

²³⁷ ό.π.

²³⁸ ό.π.

²³⁹ ό.π.

²⁴⁰ ό.π.

²⁴¹ ό.π.

²⁴² Goffman, 2006: 135.

²⁴³ Laurel, 2001: 110.

Η κατοίκηση του κυβερνοπλάνητα αποτελεί μέρος της εικονικής κοινωνίας της οποίας οι σταθερές μορφές αρχίζουν να ήδη να διακρίνονται. Θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε ότι οι εικονικές δομές συνίστανται από τις σχέσεις μεταξύ τριών κυκλωμάτων στον κυβερνοχώρο.²⁴⁴ Αυτά τα κυκλώματα είναι η υποκειμενικότητα, η κοινωνικότητα και η προσωπική / συλλογική φαντασία.²⁴⁵

1. Η υποκειμενικότητα. Αν υποθέσει κανείς ότι ο κυβερνοχώρος είναι η σφαίρα του υποκειμενισμού, τότε η κυβερνητική δύναμη περιστρέφεται γύρω από ορισμένες ικανότητες που οι μονάδες αποκτούν λειτουργώντας μέσα σε εκείνον. Θα μπορούσαμε να ορίσουμε τρεις εναλλασσόμενες δυναμικές προκειμένου να προσεγγίσουμε τις κυβερνοχωρικές θεωρίες που βασίζονται στην υποκειμενικότητα: τη ρευστότητα της ταυτότητας, τις αναμορφωμένες ιεραρχίες και πληροφοριακό χώρο.²⁴⁶ Η ρευστότητα της ταυτότητας είναι η διαδικασία με την οποία μεταμορφώνονται οι ταυτότητες πριν και μετά τη σύνδεση. Οι αναμορφωμένες ιεραρχίες αναφέρονται σε μία νέα ιεράρχηση αξιών η οποία διαφέρει από την offline κατάσταση (όπως για παράδειγμα η άνεση πληκτρολόγησης, η οποία μπορεί να ισοσκελίσει αρκετές φυσικές ιδιότητες). Οι δύο αυτές δυναμικές συγκλίνουν προς την τρίτη, καθώς τα σώματα μπορούν να επανεγγράφονται και οι ιεραρχίες να επαναπροσδιορίζονται επειδή ο κυβερνοχώρος αποτελείται χώρο πληροφοριών, τόσο εκείνων που παρέχουν οι χρήστες όσο και του υλικού και το λογισμικού που τον δημιουργεί. Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, πρόκειται για ένα πεδίο ενδυνάμωσης των υποκειμενικότητων, από την επανεφεύρεση τους μέσω της σκέψης και της φαντασίας. Ως εκ τούτου το κοινό στις καλλιτεχνικές πρακτικές, ως ένα σύνολο υποκειμενικότητων, λαμβάνει σημαίνοντα ρόλο. Ωστόσο ο μετασηματισμός δεν είναι μαγικός αλλά κοινωνιολογικός. Ακόμη και οι κοινότητες που ξεκινούν με την ανάδειξη του κυρίαρχου ατόμου σύντομα αντιλαμβάνονται ότι εμφανίζονται συλλογικές ευθύνες και κυρίαρχοι κανόνες που δημιουργούνται από τους πολλούς και πάνω από τους οποίους κανείς δεν μπορεί να έχει τον έλεγχο ως μονάδα.²⁴⁷

2. Η κοινωνικότητα. Αν υποθέσουμε ότι ο κυβερνοχώρος είναι η σφαίρα των κοινωνιών και των κολεκτίβων, τότε γίνεται ορατή μια μορφή τεχνικής δύναμης η οποία προσφέρει ολοένα και μεγαλύτερο έλεγχο στον βασικό ιστό του κυβερνοχώρου, μια ελίτ με βάση την τεχνογνωσία. Το *Technopower* στον κυβερνοχώρο διέπεται από την ολοένα αυξανόμενη εμπιστοσύνη των χρηστών σε τεχνολογικά εργαλεία, τα οποία με τον καιρό αποδεικνύουν την επικράτηση του ελέγχου επί των πληροφοριών.²⁴⁸ Η κατεύθυνση της τεχνολογικής δύναμης στον κυβερνοχώρο ενισχύεται από την ανάπτυξη τεχνολογικών εργαλείων, των οποίων οι περισσότεροι χειριστές έχουν την ελάχιστη ικανότητα να κατανοήσουν. Αρκετά συχνά, οι καλλιτεχνικές πρακτικές δίνουν την δυνατότητα μιας πλασματικής, έστω, τεχνογνωσίας για τους χειριστές, οι οποίοι αποκτούν ακόμη και πρόσκαιρα τον έλεγχο των δυνατοτήτων ζωής του έργου και τη δυνατότητα να αντλήσουν το μέρος της τεχνολογικής

²⁴⁴ Jordan, 2001: 105-8

²⁴⁵ ό.π.

²⁴⁶ ό.π.

²⁴⁷ ό.π.

²⁴⁸ ό.π.

δύναμης που του αναλογεί. Οι χειριστές αγωνίζονται να βρουν την απελευθέρωσή τους στον Κυβερνοχώρο με τα ίδια εργαλεία με τα οποία ο ίδιος εγκαθιστά την ισχύ του και είναι πολύ σημαντική η κατάκτησή τους μέσω της δημιουργικής συμμετοχής.

3. Η προσωπική / συλλογική φαντασία. Είναι πλέον δεδομένη η πεποίθηση ότι ένα από τα χαρακτηριστικά των κοινωνιών ή των κολεκτίβων είναι η συλλογική φαντασία. Οι ελπίδες και οι φόβοι μοιράζονται μεταξύ των ανθρώπων που δεν μπορούν ποτέ να συναντηθούν, αλλά είναι μέρος της ίδιας συλλογικότητας. Η φανταστική διάσταση του κυβερνοχώρου είναι δομημένη από μια «αδελφοποίηση» της ουτοπία και της δυστοπίας καθώς και οι δύο απορρέουν από την τρομακτική αξίωση ότι όλα ελέγχονται από κωδικούς πληροφοριών που μπορούν να μεταβληθούν, να μεταδοθούν και να ανασυνταχθούν μέσω του κυβερνοχώρου. Τα φαντασιακά δικτυακά art projects παρέχουν μερικές από τις ενοποιητικές σκέψεις που επιτρέπουν στα άτομα να αναγνωρίσουν ο ένας τον άλλον, τα μέλη της ίδιας κοινότητας και προσφέρουν προσδοκίες οι οποίες βρίσκονται σε μικρή απόσταση από την ολοκλήρωσή τους. Αρκετοί χειριστές αναλαμβάνουν άμεση δράση προκειμένου να ολοκληρωθεί το πλάνο και να επέλθει η φαντασιακή πληρότητα.²⁴⁹

Η διαδραστικότητα ως το κατώφλι μεταξύ κυβερνοπεριπλάνησης και συμμετοχικής δημιουργίας.

Αρκετοί ερευνητές καλλιτέχνες έχουν προβληματιστεί με το ερώτημα: κατά πόσο ένα συμμετοχικό έργο τέχνης το οποίο συντελείται στον Παγκόσμιο Ιστό (Web) θα μπορούσε να αποκτήσει μία μακροπρόθεσμη δέσμευση με το ακροατήριο. Συνήθως η συμμετοχή είναι πρόσκαιρη, καθώς δίνει έμφαση στην έλξη και στην άμεση εμπλοκή και βρίσκει την αφητηρία της στη σαγηνευτική έκκληση άμεσης αλληλεπίδρασης που δίνουν τα παιχνίδια σε υπολογιστή. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι το μοντέλο του παιχνιδιού είναι ενδιαφέρον, όμως, πώς εκείνο θα μπορούσε να διατηρήσει το ενδιαφέρον του, όταν η αρχική ευχαρίστηση θα έχει εξασθενήσει;²⁵⁰ Η ψυχολογική καταγωγή της αλληλεπίδρασης στη σχέση ανθρώπου-υπολογιστή αλλά και στην τέχνη εν γένει, βασίζεται στο δίπολο δράση-αντίδραση.²⁵¹ Κάθε ενέργεια οδηγεί σε μια απάντηση η οποία, με τη σειρά της, ενθαρρύνει ή επιτρέπει μια άλλη ενέργεια. Επιστημονικά, η συγκεκριμένη αφητηρία πιθανώς να φαντάζει υπεραπλουστευμένη, εφόσον η εμπλοκή ενός υποκειμένου εξαρτάται από διάφορους άλλους παράγοντες, όπως η μνήμη, η διάθεση κ.τ.λ., καταστάσεις που αντιπροσωπεύουν την εσωτερική του πολυπλοκότητα. Για τον Έ. Έντμοντς (ερευνητή και καλλιτέχνη) εάν ληφθούν υπόψη ακριβώς αυτές οι πολυπλοκότητες η δέσμευση με την εμπειρία μπορεί να διαρκέσει για μεγάλο χρονικό διάστημα.²⁵² Επομένως, οι ανταλλαγές μεταξύ

²⁴⁹ ό.π.

²⁵⁰ Edmonds, 2011: 233-4.

²⁵¹ ό.π.

²⁵² ό.π.

αλληλοδυνδεδεμένων οντοτήτων, σε μία ευρύτερη συνεργασία ή ακόμη και σε συναγωνισμό είναι προτιμότερες από μία απλή περίπτωση δράσης - αντίδρασης. Αυτή η προοπτική εισάγει τη δυνατότητα να ερευνηθούν οι μακροπρόθεσμες συνέπειες σε θέματα συμμετοχικότητας, έστω και αν δεν φαίνονται παρατηρήσιμες οι ανταποκρίσεις κατά την εξέλιξη της διαδραστικότητας. Ένα απλό παράδειγμα θα μπορούσε να περιλαμβάνει ένα έργο τέχνης, το οποίο συγκεντρώνει στη μνήμη του τις δράσεις του κοινού σε βάθος χρόνου κι ενδεχομένως σε μία τέτοια περίπτωση να υπάρχει και αποτέλεσμα επιρροής μέσω της αλληλεπίδρασης.²⁵³

Ο φυσικός τρόπος με τον οποίο το κοινό αλληλεπιδρά με ένα έργο τέχνης είναι ένα σημαντικό μέρος κάθε συστήματος τέχνης. Θέματα που σχετίζονται με τη δυναμική συμμετοχή απασχολούν αρκετούς καλλιτέχνες των δικτύων, με πρωταρχικό σημείο ενδιαφέροντος τη δέσμευση. Ερωτήματα που τίθενται συνήθως από τους ίδιους είναι τα εξής: Οι περιπλανητές συνδέονται με το έργο τέχνης; Αυτή η δέσμευση είναι συνεχής; Και ποιοι είναι οι παράγοντες που την επηρεάζουν; Με ποιες εκδηλώσεις του θυμικού σχετίζεται; (Π.χ. με την ευχαρίστηση, την απογοήτευση, την πρόκληση ή το θυμό;)²⁵⁴ Ένα σύνηθες μοτίβο για τον κάθε καλλιτέχνη είναι να χρησιμοποιεί τον εαυτό του, ως έναν τυπικό εκπρόσωπο του κοινού και να εξετάσει τις δικές του αντιδράσεις προκειμένου να καθοδηγήσει τη συλλογικότητα στο έργο. Ωστόσο, η κατανόηση της εμπλοκής του κοινού στη διαδραστική εργασία είναι μια μεγάλη πρόκληση και χρειάζεται πιο εκτεταμένη έρευνα από την ενδοσκοπήση.²⁵⁵

Ο Έ. Έντμοντς κρίνει ότι η συζήτηση σχετικά με τις δεσμεύσεις του κοινού θα πρέπει να επεκταθεί σημαντικά, προκειμένου να καλυφθούν τα πολύπλοκα ενδεχόμενα των δυναμικών των διαδραστικά επικοινωνιακών συστημάτων τέχνης.²⁵⁶ Ωστόσο, υπάρχει μια άλλη πτυχή, που η έρευνα των συγκεκριμένων μορφών τέχνης έφερε στο πεδίο της προσοχής μας. Αυτή είναι η φύση της εμπειρίας που έχουν τα ακροατήρια κατά τη διάρκεια της εμπλοκής τους με ένα διαδραστικό/συμμετοχικό σύστημα τέχνης. Ο ίδιος καταλήγει σε τρία είδη δέσμευσης μέσα από τις προσωπικές του καλλιτεχνικές πρακτικές: α) στην προσέλευση β) στη διατήρηση και γ) στη σχεσιακότητα.²⁵⁷ Η «προσέλευση» αφορά στους τρόπους που μπορούν να αποσπάσουν το ενδιαφέρον ενός περιπλανητή. Η «διατήρηση» αφορά στις συνθήκες που θα μπορούσαν να δώσουν σε εκείνο μακροπρόθεσμη διάρκεια, γεγονός που συμβαίνει όταν το κοινό θέλει να βιώσει το έργο ξανά και ξανά, ενδεχομένως και για πολλά χρόνια. Η «προσέλευση» και η «σχεσιακότητα» δεν συμβαδίζουν πάντοτε και κάποιες άλλες φορές, η πιο άμεση συμμετοχή γίνεται επίσης και εύκολα απορριπτέα.²⁵⁸ Ορίζει, επίσης, και τρεις κατηγορίες αλληλεπίδρασης. Αυτές είναι: η στατική, η δυναμικά παθητική και η δυναμικά διαδραστική, με την τελευταία να αναλύεται σε τέσσερις ποιότητες: α) στην ανταπόκριση β) στη διαφοροποίηση γ) στην επιδραστικότητα και δ) στην επικοινωνιακότητα. Φυσικά, τα σχεδιαστικά συστήματα μπορεί να εμπίπτουν σε περισσότερες από μία από

²⁵³ ό.π.

²⁵⁴ Edmonds, 2011: 236-7.

²⁵⁵ ό.π.

²⁵⁶ Edmonds, 2011: 237.

²⁵⁷ ό.π.

²⁵⁸ ό.π.

αυτές τις κατηγορίες.²⁵⁹ Από τις τρεις τελευταίες κατηγορίες θα προσανατολιστούμε προς την δυναμικά διαδραστική, καθώς, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, υποστηρίζεται από αρκετούς καλλιτέχνες που εργάζονται πάνω στον σχεδιασμό ανάλογων καλλιτεχνικών πρακτικών, πως είναι εκείνη που οδηγεί στην εν δυνάμει συμμετοχικότητα.

Η αλληλεπίδραση μέσω της διαδραστικότητας θεωρείται συχνά το διακριτικό γνώρισμα της τέχνης που βασίζεται σε υπολογιστικά συστήματα. Το κοινό καλείται να αναλάβει δράση είτε για να επηρεάσει τη ροή των γεγονότων, είτε για να περιηγηθεί στο υπερσύμπαν των δεδομένων. Αρχικά αυτή η σχέση μεταξύ κοινού και επιτέλεσης θεωρήθηκε αρκετά ριζική. Ο καλλιτέχνης και το ακροατήριο θεωρήθηκαν συνδημιουργοί με αυξημένη πιθανότητα κοινής πνευματικής και αισθητικής εμπλοκής. Ωστόσο, στην πορεία εμφανίστηκαν καλλιτέχνες και οι θεωρητικοί οι οποίοι προσπάθησαν να αποδομήσουν την έννοια της αλληλεπίδρασης, να διερευνήσουν τους περιορισμούς της και να εντοπίσουν τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις που δίνει στην τέχνη. Κρίνουν ότι η απλή δυνατότητα να κάνει κανείς επιλογές δεν οδηγεί απαραίτητα σε κάποια αξιοσημείωτη καλλιτεχνική ανταλλαγή. Η διαδραστικότητα προκύπτει από τις συμβάσεις για τη μηχανική διεπαφή υπολογιστή-ανθρώπου οι οποίες επικεντρώνονται περισσότερο στην αποτελεσματικότητα και στην παραγωγικότητα παρά στην πρόκληση, την ανακάλυψη, ή την εξερεύνηση, ποιότητες που θα μπορούσαν εν δυνάμει να συνδεθούν με την καλλιτεχνική δημιουργία. Επίσης, τα διαδραστικά εργαλεία των υπολογιστών αφ' εαυτά (π.χ. μενού και πλοήγηση με ποντίκι), αποτελούν καθεστηκυίες συμβάσεις στη χρήση υπολογιστών και δεν διαχωρίζονται από την ιστορική τους χρησιμότητα, μπορούν όμως να λάβουν νέο νόημα μέσα από την καλλιτεχνική συνδημιουργία.²⁶⁰ Ο Στίβεν Γουίλσον παρουσιάζει τις θέσεις κάποιων ερευνητών - καλλιτεχνών, για τις συνθήκες υπό τις οποίες η συμβατική χρηστικότητα των υπολογιστών μπορεί να μετουσιωθεί σε διαδραστική συνδημιουργικότητα. Η αμφισβήτηση της διασύνδεσης κάποιων τεχνολογικών συμβάσεων με την κατεύθυνση της δυναμικής διαδραστικότητας και κατ'επέκταση της συμμετοχικότητας, όπως θα δούμε οδηγεί σε διαμάχη απόψεων.

Για τον Erkki Huhtamo, έναν θεωρητικό των νέων μέσων, τα διαδραστικά συστήματα δεν είναι κατά βάση επαναστατικά και θα μπορούσαν μάλιστα σε αντίθετα αποτελέσματα, συγκαλύπτοντας στρατηγικές μάρκετινγκ, επιτήρησης και υπονόμησης της αυθεντικότητας. Εντούτοις, οι καλλιτέχνες μπορούν να ωθήσουν την αλληλεπίδραση με πολλούς τρόπους. Ο Huhtamo ενδιαφέρεται για την τέχνη που παρέχει μετα-ερμηνείες για τη διαδραστικότητα χρησιμοποιώντας την συμβατική τεχνολογία. Σημειώνει δε ότι πολλοί καλλιτέχνες υποκρύπτουν στην αποθέωση της τεχνολογίας και των ενσωματωμένων σε εκείνη συμβάσεων, ενώ άλλοι προσεγγίζουν τις πειραματικές τεχνολογίες στα πλαίσια της έρευνας.²⁶¹

²⁵⁹ ό.π.

²⁶⁰ Wilson, 2003: 653.

²⁶¹ ό.π.: 654.

Όπως προαναφέραμε, δεν είναι λίγοι οι καλλιτέχνες οι οποίοι υποστηρίζουν ότι η απλή διάδραση δεν οδηγεί κατ' ανάγκη στη συμμετοχικότητα. Κάποιοι διατείνονται ότι η διαδραστική τέχνη μπορεί να δηλώνει μια συγκεκριμένη επιθυμία για παθητικότητα. Συνδέουν την άποψή τους με την ανθρώπινη επιθυμία για την αποφυγή ευθυνών και υποστηρίζουν πως η μανία για παράδοση του εαυτού σε τεχνολογικά παραγόμενες τοξικότητες είναι ένας ύποπτος τρόπος για να μειωθεί η ευθύνη του ατόμου.²⁶²

Για τον Simon Penny, καλλιτέχνη και ερευνητή, είναι σημαντική η προειδοποίηση ότι η έλλειψη εμπειρίας του κοινού ως προς την καλλιτεχνική διαδραστικότητα προσφέρει προκλήσεις, καθώς συχνά οδηγεί σε κρίση των νοημάτων. Προτείνει ότι θα πρέπει να αναπτυχθούν νέα μοντέλα με βάση τις μεταφορές της φυσικής στην τεχνητή ζωή, παρά απλές υπερκειμενικές πλοηγήσεις.²⁶³

Ο Ken Feingold παρακολουθεί επίσης την ιστορία της διαδραστικής τέχνης. Σημειώνει ότι οι καλλιτέχνες χρειάζεται να απεξαρτηθούν από τα κυρίαρχα εργαλεία των βιντεοπαιχνιδιών τα οποία οδηγούν σε μία πιο παθητική στάση. Θεωρεί σημαντική την προγενέστερη συμβολή των Ντανταϊστών και του Ντυσάν και τονίζει τη σημασία της επαφής στην ανθρώπινη γνωσιακή εμπειρία, στην κατανόηση του κόσμου και των σχέσεων. Θεωρεί ότι η διαδραστική τέχνη οικοδομείται πάνω σε αυτή τη βιολογική βάση: του αγγίγματος, της αναζήτησης, της έρευνας, της εξέτασης των αποτελεσμάτων παραγωγής, της επιβεβαίωσης της ανθρώπινης ύπαρξης στον κόσμο.²⁶⁴

Ο Don Ritter, ένας καλλιτέχνης που δημιουργεί εγκαταστάσεις ευαίσθητες στην κίνηση και στην αφή, αμφισβητεί κι εκείνος τις συμβάσεις κάποιων διαδραστικών συστημάτων. Δηλώνει ότι η αναμενόμενη κατάσταση ενός μοναδιαίου προσώπου που χειρίζεται ένα ποντίκι και ένα πληκτρολόγιο μπροστά από μια οθόνη είναι εξαιρετικά παθητική, περιοριστική και εν μέρει μια αντανάκλαση των οικονομικών περιορισμών της βιομηχανίας ηλεκτρονικών υπολογιστών και όχι απαραίτητα μέρος των αισθητικών εμπειριών. Συνδέει το μοτίβο της μοναχικότητας με τον έλεγχο, τις οικονομικές ανάγκες και την αποτελεσματικότητα της βιομηχανίας ηλεκτρονικών υπολογιστών. Σημειώνει δε ότι οι περισσότερες εμπειρίες δεν απαιτούν από τους ανθρώπους να ενεργούν με μοναχικό τρόπο και ότι πολλές αισθητικές εμπειρίες προκύπτουν είτε μέσω των διαπροσωπικών είτε μέσω των ομαδικών σχέσεων. Θεωρεί ότι προσφέρεται μία μεγάλη προοπτική σε καλλιτέχνες για την εξερεύνηση διαδραστικών εκδηλώσεων που εμπλέκουν όλο το σώμα, αλλά και ομάδες ανθρώπων μεταξύ τους.²⁶⁵

²⁶² ό.π.

²⁶³ ό.π.: 657.

²⁶⁴ ό.π.

²⁶⁵ ό.π.

Αρκετοί, επίσης. Θεωρητικοί ασκούν έντονη κριτική και επιδιώκουν ακόμη και να αποδομήσουν τις συμβάσεις της διεπαφής δηλαδή του περιβάλλοντος μέσα στο οποίο λειτουργεί ο κυβερνοπλάνητας (windows, μενού, εικονίδια, χειρισμός πλήκτρων). Ο P. Brown, καλλιτέχνης και διοργανωτής του Fine Arts Forum,²⁶⁶ είναι γνωστός για τις «εικονομαχικές» του απόψεις για το «φιλικό προς το χρήστη περιβάλλον». Προειδοποιεί ότι αυτά τα συστήματα έρχονται με πολλές κρυφές υποθέσεις που συχνά «υπνωτίζουν» τους καλλιτέχνες και το κοινό και τους απομακρύνουν μια πιο ριζοσπαστική κριτική. Θεωρεί ότι τα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι χειριστές υποκαθιστούν μεταφορικά υπάρχουσες χωρικές συνθήκες, αδρανοποιώντας τη διάνοιξη στη μάθηση και σε νέες δεξιότητες. Δηλαδή οι περιπλανητές δεν επεκτείνουν τη γνώση, παρά χρησιμοποιούν μόνο τις υπάρχουσες πληροφορίες προκειμένου να τις εφαρμόσουν στα νέα συστήματα. Για τον Brown δεν θα πρέπει να αποτελεί έκπληξη ότι η δημιουργική αυτή «ανάπτυξη» -η οποία στη βάση της είναι ένας εφησυχασμός- επί της ουσίας ενδέχεται να καθυστερήσει και πιθανώς να παρεμποδίσει την εξέλιξη νέων μεθοδολογιών και κριτικών διαλόγων.²⁶⁷

Είναι τα ψηφιακά συστήματα η αρχή μιας σπουδαίας εποχής; Είναι η κορύφωση των σκοτεινών δυνάμεων της αποδόμησης του ανθρωπισμού και της κυριαρχίας; Ή είναι και τα δύο; Οι ψηφιακοί καλλιτέχνες που ακολουθούν αδιακρίτως τη διαδρομή τους τείνουν να είναι λίγο πιο αισιόδοξοι από τους θεωρητικούς, προσδοκώντας την τεχνο-ευφορία. Αρκετοί θεωρητικοί, ωστόσο, πιστεύουν ότι οι δυνατότητες υπερβαίνουν τους περιορισμούς ενώ κάποιοι από τους καλλιτέχνες υποστηρίζουν ότι η μονομερής κριτική στις ρητορικές της προόδου μπορεί να απομακρύνει από ορισμένες γνήσια ποιοτικές νέες δυνατότητες. Θεωρούν ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να δημιουργήσουν πρωτοφανείς τρόπους για τον άνθρωπο προκειμένου να ανακαλύψει τον εαυτό του και την επικοινωνία με άλλους και τις χαρακτηρίζουν ως ένα είδος συνειδητής από κοινού ονειροπόλησης. Κάποιοι άλλοι υποστηρίζουν ότι οι ψηφιακές τεχνολογίες και οι τηλεπικοινωνίες καθιστούν δυνατή μια νέα παγκόσμια συνείδηση και ότι οι ίδιοι αναλαμβάνουν σημαντικό ρόλο στην επεξεργασία των δυνατοτήτων. Ο M. Πέσε (Mark Pesce), για παράδειγμα, ένας από τους πρωτοπόρους ερευνητές της τρισδιάστατης τεχνολογίας στον Παγκόσμιο Ιστό, θεωρεί ότι βρισκόμαστε εν τω μέσω της δημιουργίας μιας «νοόσφαιρας». Το γεγονός της πανταχού παρουσίας και ταυτόχρονης εμφάνισης στο διαδίκτυο εμπεριέχει τον σημαντικότερο δείκτη ύπαρξης αυτής της «νοόσφαιρας» και θέτει ως ερώτημα: πώς θα πρέπει να ενεργήσουμε όταν αντιμετωπίζουμε την, αρκετά πιθανή αρχικά αλλά εν τέλει ανυπέρβλητη, απόδειξη μιας κυβερνητικής υπερ-ύπαρξης; Θα πρέπει να αρχίσουμε να αναπτύσσουμε τρόπους επικοινωνίας με εκείνη.²⁶⁸

Συνοψίζοντας, θα παρατηρούσαμε πως πάντοτε υπήρχαν διάφορες μορφές εμπλοκής που θα μπορούσε να αποκτήσει κανείς σε σχέση με ένα έργο τέχνης. Για παράδειγμα, σε μουσειακές εκθέσεις υπάρχουν «ελκυστές»,

²⁶⁶ Πρόκειται για ένα από τα μεγαλύτερα art 'zines του διαδικτύου, το οποίο ο Πωλ Μπράουν επεξεργάστηκε από το 1992 έως το 1999.

²⁶⁷ Wilson, 2003: 656.

²⁶⁸ Wilson, 2003: 658.

δηλαδή χαρακτηριστικά γνωρίσματα που ενθαρρύνουν το κοινό να δώσει προσοχή και να εξοικειωθεί με το περιβάλλον και τις διαδικασίες της έκθεσης. Το άμεσο ερώτημα που ανακύπτει, όπως είδαμε, είναι σχετικό με το πόσο θα μπορούσε να διαρκέσει μια τέτοια δέσμευση και ποια θα μπορούσαν να είναι τα χαρακτηριστικά που ενθαρρύνουν το κοινό να δώσει την προσοχή του και να εμπλακεί με τη διαδικασία. Αρκετά συχνά τα χαρακτηριστικά που ενθαρρύνουν τη διάρκεια της δέσμευσης δεν είναι τα ίδια με εκείνα που προσελκύουν το κοινό.²⁶⁹ Μια άλλη μορφή εμπλοκής, όπως προαναφέρθηκε, είναι εκείνη που επεκτείνεται σε μεγάλες χρονικές περιόδους, όπου κάποιος πιθανώς να επιστρέφει για επαναλαμβανόμενες εμπειρίες, όπως συμβαίνει όταν παρακολουθεί ένα αγαπημένο του θεατρικό έργο σε πολλές διαφορετικές παραστάσεις για όλη του τη ζωή. Συχνά διαπιστώνουμε ότι αυτή η μακροπρόθεσμη σύναψη σχέσης με το έργο δεν συνδέεται με μια ισχυρή αρχική έλξη, αλλά μπορεί να αυξηθεί με την εμπειρία.²⁷⁰ Τα συγκεκριμένα ζητήματα είναι εκείνα τα οποία ο καλλιτέχνης-σχεδιαστής του έργου θα πρέπει αρχικά να έχει αποσαφηνίσει, καθώς οι επιλογές του κοινού έχουν σημαντική επίδραση στη φύση της αλληλεπίδρασης που θα διαμορφωθεί. Το δυναμικό τέχνημα των συμμετεχόντων θα αναδιπλωθεί ακριβώς μέσα από τον βαθμό ικανοποίησης αυτής της σχεσιακότητας.

Το κυβερνοτέχνημα

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναφερθήκαμε στο υπεραφήγημα σε επέκταση μιας δημιουργικής επικοινωνίας – συλλογικότητας μεταξύ «γραφέα» - «αναγνώστη», αντικαθιστώντας, στην περίπτωση των εικαστικών συμμετοχικών έργων, τις δύο έννοιες των υποκειμένων με εκείνες του καλλιτέχνη και του κοινού. Ως εκ τούτου, θεωρούμε ότι ένα διαδραστικό κυβερνοτέχνημα – υπεραφήγημα δεν ανήκει σε κανέναν, ενώ αναδεικνύει εκ νέου τις κλασικές παιγνιώδεις αξίες που εμπεριέχει η πράξη της ανάγνωσης καθ' εαυτή.²⁷¹ Κατά τον Ντε Σερτώ η ανάγνωση είναι μια (μετα)παραγωγή νοήματος η οποία προσήκει στο κοινό, χωρίς όμως να του δίνει τη συγγραφική θέση. Εν προκειμένω θα λάβουμε υπόψη το κυβερνοτέχνημα ως το «προϊόν» της ανοικτότητας των έργων του διαδικτύου. Αφού αναφερθούμε, στην πρώτη ενότητα, σε διάφορους τρόπους με τους οποίους οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν το δίκτυο προκειμένου να προάγουν αυτή την ανοικτότητα, θα καταλήξουμε, στην επόμενη ενότητα, σε περιπτώσεις Ελεύθερης Κουλτούρας (free-culture), ως ένα παράλληλο σύμπτωμα, όπου η παιγνιώδης ανάγνωση γίνεται συνεργατικότητα, ακόμη κι εκτός οποιουδήποτε προκαθορισμένου καλλιτεχνικού εγχειρήματος, ακόμη κι αν πολιορκείται από τις στρατηγικές μάρκετινγκ του διαδικτύου.

²⁶⁹ Edmonds, 2011: 236-7.

²⁷⁰ ό.π.

²⁷¹ Ντε Σερτώ, 210: 387.

ι) Οι καλλιτέχνες ως «γητευτές» της τεχνολογίας

Η πρώιμη τηλεματική καλλιτεχνική δραστηριότητα περιλάμβανε υπολογιστές και χειριστές που επικεντρώνονταν στις δυνατότητες που εκείνοι παρείχαν για την επεξεργασία εικόνων και ήχου, πιθανώς επειδή αυτές οι μορφές παρέμβασης ήταν πλησιέστερες στις καθιερωμένες μορφές των τεχνών. Το σημερινό κοινό εντυπωσιάζεται από τα ειδικά εφέ και τους μετασχηματισμούς της πραγματικότητας που επιτρέπουν οι υπολογιστές, ενώ τα διαδραστικά μέσα και η εικονική πραγματικότητα επιτρέπουν τις συσχετίσεις της σύγχρονης τέχνης ακόμη και με τις παραδοσιακές της μορφές. Ωστόσο, δεν είναι λίγοι εκείνοι που είναι σκεπτικοί σχετικά με την ψηφιακή «επανάσταση» και με το κατά πόσο θα πρέπει εκείνη να τοποθετηθεί σε γραμμική συνέχεια με την αναγεννησιακή προοπτική για τη ζωγραφική ή με συμβατικά επιτεύγματα της φωτογραφίας και του κινηματογράφου ή αν θα πρέπει να αντιμετωπιστεί ως ένας νέος τρόπος αφηγηματικής απεικόνισης ο οποίος δίνει έμφαση στην εξατομικευμένη θέαση, στο ελεγχόμενο πλαίσιο και στον χειρισμό της επιθυμίας μέσω της εικόνας.

Το έργο των καλλιτεχνών των υπερμέσων (hypermedia) είναι ένα αρκετά πολύπλοκο ζήτημα. Πολλοί χρησιμοποιούν το Web για να δημιουργήσουν πολυμεσικά γεγονότα ανοικτά σε αναγνώσεις, τα οποία μπορούν να πλοηγηθούν διαφορετικά από κάθε επισκέπτη. Οι τεχνολογικές εξελίξεις όπως το sock-wave, το streaming video και νέες μορφές προγραμματισμού του παγκόσμιου ιστού όπως το java-script, ενισχύουν τις δυνατότητες της αλληλεπίδρασης στο διαδίκτυο. Τα σύνθετα υπερμέσα μπορούν πλέον να εξελιχθούν σε καλλιτεχνικές μορφές οι οποίες συμβαδίζουν με τις εξελίξεις στην τεχνολογία πληροφοριών. Πράγματι, για αρκετούς η συγκεκριμένη συνθήκη αποτελεί μία από τις πιο ριζοσπαστικές εξελίξεις στον χώρο των τεχνών, λόγω της ενθάρρυνσης της αλληλεπίδρασης, της κατανεμημένης πατρότητας, της αποκεντρωμένης παρουσίας και της ολιστικής συμβολής της εικόνας, του ήχου και του κειμένου. Εάν όλες οι αφετηρίες για το υπερμεσικό έργο έχουν προπαραχθεί από τον συγγραφέα, τότε ο Παγκόσμιος Ιστός (Web) δεν είναι απαραίτητος. Είναι, όμως, απαραίτητος για την τέχνη που βασίζεται στις συνδέσεις μεταξύ απομακρυσμένων προσώπων ή χρησιμοποιεί πληροφορίες που βρίσκονται σε απομακρυσμένες τοποθεσίες.²⁷² Ο Παγκόσμιος Ιστός συνεχίζει και ενισχύει τα παραδοσιακά περιβάλλοντα του διαδικτύου για επικοινωνία από απόσταση, ενώ οι καλλιτέχνες του διαδικτύου διερευνούν πολλαπλούς τρόπους βελτίωσης αυτής της δραστηριότητας μέσω, κυρίως, της κατασκευής ασυνήθιστων εννοιολογικών δομών για την οργάνωση της επικοινωνίας.

Στο μη-καλλιτεχνικό σύμπαν του διαδικτύου, επίκεντρο των καινοτομιών αποτελεί η εξειδικευμένη ομάδα που ενισχύει τη δημιουργικότητα και την παραγωγικότητα στις αναθέσεις εργασίας. Οι καλλιτέχνες, ως εξειδικευμένοι εργαζόμενοι, έχουν αναπτύξει μια ποικιλία περιβαλλόντων Web για σύγχρονη δραστηριότητα σε πραγματικό χρόνο (για παράδειγμα, χρήση του Δικτύου για συντονισμένη μουσική εκτέλεση από απομακρυσμένα μεταξύ τους άτομα) ή ασύγχρονη εργασία (για παράδειγμα τηλεματική ενεργοποίηση μιας

²⁷² Wilson, 2003: 559-60.

ομάδας, από έναν καλλιτέχνη, προκειμένου εκείνη να συνεργαστεί για τη δημιουργία ενός έργου τέχνης). Οι τηλεπικοινωνίες δεν επιτρέπουν μόνο την πρόσβαση σε απομακρυσμένα άτομα. Επιτρέπουν επίσης την πρόσβαση σε απομακρυσμένες πηγές πληροφοριών και μάλιστα μπορούν να διευκολύνουν την ευρεία συμμετοχή στη δημιουργία, τη συσσώρευση και τη διανομή πληροφοριών (καθώς και τον έλεγχο, την επιτήρηση αυτών των πληροφοριών). Οι καλλιτέχνες έχουν, για παράδειγμα, δημιουργήσει ψηφιακά δίκτυα που επικεντρώνονται σε ασυνήθιστα θέματα και συλλέγουν ιδέες από πολύ διαφορετικές πηγές. Δεδομένου ότι το Web έχει γίνει σε σύντομο χρονικό διάστημα ένα κεντρικό στοιχείο της κοινωνικής ζωής, ορισμένοι καλλιτέχνες δημιούργησαν ιστότοπους που χρησιμοποιούν αντανακλαστικά τον παγκόσμιο ιστό και τις τεχνολογίες του ακόμη και για να αποικοδομήσουν και να επανεξετάσουν τις εξελίξεις σε τομείς όπως η εκπροσώπηση της γνώσης, η εμπορευματοποίηση, η ιδιωτική διαφήμιση, η λογοκρισία, και ο πολιτιστικός επεκτατισμός. Δημιούργησαν επίσης δίκτυα τα οποία πειραματίζονται με τη διασύνδεση και συνδέουν τις συμβάσεις του Ιστού.²⁷³ Οι καλλιτέχνες δημιουργούν ιστότοπους που χρησιμοποιούν δημιουργικά το Web για να συλλέγουν, να ενημερώνουν και να δημιουργούν πληροφορίες για συγκεκριμένα θέματα. Από τους αρχαίους χρόνους οι άνθρωποι εργάζονται προκειμένου να γίνουν "εμπειρογνώμονες" σε διάφορα πεδία εμπειρίας. Συγκεντρώνουν αντικείμενα, ιδέες και αναφορές. Στο παρελθόν, αυτή η τεχνογνωσία ήταν συνήθως γνωστή μόνο σε μικρές ομάδες ή στην τοπική κοινότητα. Ο ιστός καθιστά αυτή τη γνώση απόκτημα ενός διεθνούς ακροατηρίου και επιτρέπει στον συλλέκτη να συγκεντρώνει πληροφορίες από παγκόσμιες πηγές και να την ενημερώνει συνεχώς.

Αρκετοί, όμως, καλλιτέχνες πιστεύουν ότι μπορούν ταυτόχρονα να διερευνήσουν τα σύνορα της διαδραστικότητας χωρίς να υποκύψουν σε αδικαιολόγητες πρακτικές. Για παράδειγμα, κάποιιοι προσπαθούν να δημιουργήσουν μη προβλέψιμα, εξελισσόμενα ψηφιακά συστήματα που παράγουν ένα πολύ διαφορετικό είδος αλληλεπίδρασης από τα συνηθισμένα μενού. Άλλοι δημιουργούν συστήματα που διαβάζουν την κίνηση διαφόρων ανθρώπινων ενεργειών η οποίες καθορίζουν τη ροή των γεγονότων και προκαλούν τις μοναχικές συμβάσεις χρήσης του υπολογιστή, επεκτείνοντας τη διάδραση στον χώρο. Όλες οι παραπάνω τάσεις κορυφώνονται με την πίστη στη δύναμη της συμμετοχής του κοινού. Ο Itsuo Sakane, ο οποίος είναι εικαστικός επιμελητής, ανιχνεύει τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των παιχνιδιών και διαδραστικής τέχνης. Σημειώνει ότι η εξερεύνηση του εαυτού είναι ένα βασικό διακριτικό χαρακτηριστικό²⁷⁴. Ο Sakane βλέπει τη διαδραστική τέχνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως ένα βήμα στο μετασχηματισμό του πολιτισμού και θεωρεί το παιχνίδι ως μια μεγάλη πολιτιστική δύναμη που μπορεί να ενσωματωθεί στην τέχνη: Καθώς οι άνθρωποι είχαν αρχίσει να αναγνωρίζουν τη νέα δύναμη των μέσων μαζικής ενημέρωσης, προέκυψε μία νέα ελπίδα ότι μέσω της συμμετοχικότητας θα μπορούσαμε να ανακαλύψουμε ξανά τον κόσμο μέσα από τις αισθήσεις μας. Ωστόσο, η διαδραστική τέχνη και τα βιντεοπαιχνίδια, αν και μοιράζονται κάποιες κοινές καταγωγές έχουν μια βασική διαφορά. Οι στόχοι και οι αξίες που ενσωματώνονται στην πρώτη γεννιούνται από μια απελευθερωμένη

²⁷³ Ο.π.

²⁷⁴ Ας θυμηθούμε τον Homo Ludens τον οποίο αναφέραμε στην αρχή του παρόντος κεφαλαίου.

συνείδηση ενώ στη δεύτερη περίπτωση βασίζονται στην αγορά. Και οι δύο παρά ταύτα συνδέονται με την ευρύτερη ανθρώπινη πραγματικότητα και τη χαρά της ανακάλυψης.²⁷⁵

Ο R. Ascott υποστηρίζει ότι τα ψηφιακά συστήματα μετασχηματίζουν ριζικά τις ανθρώπινες δυνατότητες με εκτατικούς τρόπους. Χρησιμοποιεί τον όρο *κυβερνοαντίληψη (cyberception)*²⁷⁶ για να περιγράψει μια συνειδητότητα ενισχυμένη σε βάθος από το πεδίο εφαρμογής της. Οι καλλιτέχνες έχουν αναλάβει σημαντικό ρόλο στην επεξεργασία και την επικοινωνία αυτών των δυνατοτήτων καθώς η ψηφιακή εποχή βοήθησε την τέχνη να ολοκληρώσει τη μετατόπιση από την οπτική της βάση σε βασικά ερωτήματα σχετικά με τη συνειδητότητα. Αυτή η μετατόπιση διευκολύνεται όταν οι καλλιτέχνες κινούνται πέρα από τη γοητεία που παρέχει η τεχνολογία, προς την πλήρη πνευματική εμπλοκή. Σε αυτή την αναδιάρθρωση του εαυτού και του πολιτισμού, η διαδικασία του μετασχηματισμού βρίσκεται, για τον Ascott, στην *κυβερνοαντίληψη*, δηλαδή στην τεχνολογικά εκτεταμένη νόηση και αντίληψη της οποίας η τέχνη γίνεται σύμμαχος. Μέσα στο πλαίσιο επικοινωνίας του τεχνολογικού περιβάλλοντος, η τέχνη θέτει σε κίνηση τη δημιουργικότητα ακόμη και μέσα από την απροσδιοριστία της, με τον καλλιτέχνη να εγκαταλείπει τον πλήρη έλεγχο ενώ είναι πλήρως απορροφημένος από την εξελικτική διαδικασία. Αποτελεί, κατ' αυτόν τον τρόπο, έναν νοητικό δελεασμό, μια πρόσκληση για την κοινωνία της νέας εποχής, τη θριαμβευτική γήτευση της τεχνολογίας από την τέχνη και όχι την αποπλάνηση του καλλιτέχνη από την τεχνολογία.²⁷⁷ Ενώ τα ουτοπικά όνειρα των ερευνητών και των καλλιτεχνών θα πρέπει κατά κάποιο τρόπο να συντίθενται σε εναλλακτικές αναγνώσεις.

Ο Λεβ Μάνοβιτς ο οποίος έχει ασχοληθεί εκτεταμένα με την κριτική των νέων μέσων, σε ένα από τα άρθρα του με τον τίτλο *Cinema as a Cultural Interface* υποδηλώνει ότι ο υπολογιστής αποτελεί περισσότερο ένα περιβάλλον διεπαφής πολιτισμού παρά έναν χειριστή περιορισμένων δεδομένων, καθώς εξελίσσεται σε κύριο σημείο πρόσβασης σε όλο και πιο διευρυμένες μορφές πληροφόρησης. Καταγράφει σκέψεις που οδηγούν στο συμπέρασμα πως όλος ο πολιτισμός, το παρελθόν και το παρόν, φιλτράρεται πλέον μέσω εκείνου, με την τοπικότητα της διεπαφής ανθρώπου-υπολογιστή. Θεωρεί πως τρεις σημαντικοί συμβατικοί τομείς, δηλαδή οι εκτυπώσεις, ο κινηματογράφος και οι Η/Υ στη γενικής χρήσης σχεδίασή τους, ολοένα και περισσότερο συγχωνεύονται στην ψηφιακή εμπειρία εξαγοντας τις παραδοχές που υποκρύπτουν, όπως για παράδειγμα τη χειρισσιμότητα των αντικειμένων και την καταβύθιση του κινηματογράφου σε έναν αμιγώς φανταστικό κόσμο. Εξηγεί ότι οι προθέσεις εντοπίζονται στη διαμεσολάβηση μεταξύ διαφορετικών μονομερών προσεγγίσεων και στην επίτευξη υβριδικών πολιτισμικών μοντέλων, τα οποία θα στοχεύουν τόσο στη σταθερότητα, όσο και στην αναζήτηση πρωτοτυπίας. Πρόκειται για ένα παράξενο, συχνά ασταθές μίγμα συμβάσεων και παραδοσιακών καλλιτεχνικών μορφών και ηλεκτρονικής διάδρασης, μέσα σε ένα επιβλητικό περιβάλλον το οποίο εγκαθιδρύει συστήματα ελέγχου τυποποίησης και πρωτοτυπίας. Ο Μάνοβιτς θεωρεί ότι ο συνδυασμός αυτός δημιουργεί

²⁷⁵ Wilson, 2003: 559-60

²⁷⁶ Ascott, 2007.

²⁷⁷ Wilson, 2003: 658.

εντάσεις. Σημειώνει δε ότι οι τρέχουσες συνθήκες δεν είναι ποτέ οι καταληκτικές και ότι υπάρχουν πολλές ακόμη δυνατότητες, ανοιχτές στον πειραματισμό των μέσων και των καλλιτεχνικών πρακτικών.²⁷⁸

ii) Κυβερνοτέχνημα και συμμετοχικά δίκτυα: Η περίπτωση της ελεύθερης διαδικτυακής κουλτούρας (free-culture)

Σύμφωνα με όσα μελετήσαμε μέχρι τώρα, διανύουμε την εποχή του παγκόσμιου χώρου και χρόνου, του ταυτόχρονου χώρου και χρόνου που δεν ορίζονται από την τοπικότητα, αλλά από την παρουσία μας και τη συμμετοχή μας στη διασυνδεδεμένη πραγματικότητα της Κοινωνίας των Δικτύων όπως τη χαρακτήρισε ο Μ. Καστέλ.²⁷⁹ Η εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας ανέδειξε μεν αρκετές συζητήσεις για την παγκόσμια δικτύωση και τη νέα μορφή των οικονομικών ροών που εκείνη εξυπηρετεί, αναμφίβολα όμως αποτέλεσε τον νέο μηχανισμό διαδραστικών λειτουργιών, ο οποίος μέσω της υπερκειμενικής του δομής δείχνει να μεταβάλλει οριστικά το παράδειγμα των αφηγήσεων και της καλλιτεχνικής δημιουργίας εν γένει. Εδώ και τρεις δεκαετίες ο νέος μηχανισμός αλλάζει τον χώρο και τον τρόπο του σύγχρονου αφηγηματικού συμβάντος.

Στον άξονα της αντιληπτικότητας και της ψυχογενετικής αλληλεπίδρασης με το ψηφιακό περιβάλλον, ο Φ. Μπεράρντι πραγματεύεται το θέμα της ψυχής στην εργασία και δη στη διαδικτυακή εργασία, μετακινώντας το κέντρο βάρους των συζητήσεων στον γνωσιακό καπιταλισμό και στο δίπολο αποξένωση-αυτονομία. Καταγράφει την έννοια της ψυχής ως ένα πλέγμα προσαρτήσεων, γούστων, θέλητρων και κλίσεων και ως αισθητήριο όργανο το οποίο εκθέτει τη σκέψη με τις αντιφάσεις και τις διαστολές του χώρου, την επιτάχυνση και την εκπνοή του χρόνου. Η ψυχή βρίσκεται στη βάση κάθε δημιουργικής διαδικασίας, όμως θεωρεί ότι στον τομέα τη ψηφιακής παραγωγής εκείνη υποκύπτει στους ρυθμούς παραγωγής και υποδουλώνεται στην προοδευτική νοησιαρχία των διαδικασιών εργασίας. Ακόμη και στην περίπτωση της άυλης εργασίας η ψυχή και η ενέργεια της επιθυμίας παγιδούνται στο κόλπο της «επιχείρησης» του εαυτού, οι επενδύσεις ρυθμίζονται ανάλογα με τους οικονομικούς τους κανόνες και η προσοχή σταματά στην αβεβαιότητα των εικονικών δικτύων: κάθε κομμάτι της νοητικής δραστηριότητας, πρέπει να μετατραπεί σε κεφάλαιο.²⁸⁰ Στην περίπτωση της πνευματικής εργασίας και της καλλιτεχνικής δημιουργίας, βέβαια, το κεφάλαιο δεν αποτελεί αυτοσκοπό, παραμένει όμως μία υπαρκτή παράμετρος η οποία διοχετεύει πόρους προκειμένου να υλοποιούνται τα θέλητρα.

Πέρα από τις αντιληπτικές παραμέτρους και προκειμένου να υπάρχει ενόρμηση συμμετοχικής δράσης, προϋποτίθεται ενδεχομένως και μία ορμέμφυτη τάση αυτό-οργάνωσης των μονάδων-ατόμων, η οποία αφορά και στο παράδειγμα του Διαδικτύου. Όπως είδαμε και στο πρώτο κεφάλαιο, ο Γ. Θάκερ (2004) αναγάγει το δίκτυο και κατ' επέκταση τη συλλογικότητα, στην έννοια του σμήνους. Μία άποψη, η οποία βρίσκεται μάλλον

²⁷⁸ Manovic, 1997.

²⁷⁹ Καστέλ, 2005: 222-240.

²⁸⁰ Berardi, 2009: 74-106.

πιο κοντά στα ενεργήματα της ψυχής του Μπεράρντι, παρά στις πιο στατικές θεωρίες περί κόμβων και συνδέσεων των δικτύων. Μετά από μία εκτεταμένη αναφορά στις βιογενετικές του αναφορές (πουλιά, έντομα κλπ.), προσδίδει στο σμήνος τα εξής χαρακτηριστικά, τα οποία θεωρεί διακριτά σε κάθε δικτύωση εν γένει: Ένα σμήνος είναι η οργάνωση πολλών εξατομικευμένων μονάδων. Γίνεται συλλογικότητα μέσα από τις σχέσεις που το καθορίζουν. Είναι ένα δυναμικό φαινόμενο, το οποίο ενεργεί, αλληλεπιδρά και αυτό-μετασχηματίζεται. Δεν είναι απλώς ένα άθροισμα των μερών του. Παρότι είναι ετερογενές σύνολο διέπεται από αρχές αυτό-οργάνωσης των επιμέρους μονάδων. Δεν είναι ταυτόσημο της μάζας, τα μέρη δεν είναι υποταγμένα στο σύνολο –υπάρχουν ταυτόχρονα λόγω των υπολοίπων.²⁸¹ Η σπουδή της οργάνωσης του δικτύου, της νοημοσύνης του σμήνους, και της βιοσυνθετότητάς του, αναδεικνύει την αυτο-οργάνωση και την ανάδυση ενός παγκόσμιου προτύπου από εντοπισμένες αλληλεπιδράσεις. Οι παραδοξότητες των σμηνών ερμηνεύουν αρκετές από τις ποιότητες συμμετοχικότητας στη συγκρότηση της ελεύθερης κουλτούρας των κοινών τόπων.

Ας δούμε όμως σε παραλληλία, πώς συγκροτείται αυτή ακριβώς η Ελεύθερη Κουλτούρα (Free-Culture). Τα ψηφιακά κοινά δημιούργησαν νέα πρότυπα για την παραγωγή και τη διάδοση των πολιτιστικών έργων και αγαθών γνώσης, βασιζόμενα στο δικαίωμα των χρηστών να έχουν πρόσβαση σε αυτά, να τα διανέμουν και να τα μετατρέπουν. Από τις αρχές της δεκαετίας του 1990, το Internet μετατράπηκε σε μαζικό μέσο προγραμματισμού. Στο γύρισμα του αιώνα, οι υπολογιστές είχαν γίνει αρκετά ισχυροί για να υποστηρίξουν ένα ευρύ φάσμα (ημι)επαγγελματικής πολιτιστικής παραγωγής, μειώνοντας σημαντικά τα εμπόδια για πολλές πτυχές της πολιτιστικής παραγωγής. Επιπλέον, το Διαδίκτυο είχε διαδοθεί ευρέως σε ολόκληρη την κοινωνία και ο πυρήνας της οικονομίας στο σύνολό του, μεταβλήθηκε από τη λογική της μαζικής παραγωγής σε ένα «πληροφοριακό παράδειγμα», το οποίο απαιτεί επικοινωνιακές και δημιουργικές ικανότητες από το ανθρώπινο δυναμικό του, για να διευρύνει κατά πολύ το πεδίο της πολιτιστικής παραγωγής. Έτσι, περισσότεροι άνθρωποι από ποτέ άλλοτε είχαν τα προσόντα και τα μέσα για να παράγουν και να διανέμουν τα δικά τους πολιτιστικά έργα.²⁸² Κατά τον Φ. Στάντλερ, αυτά τα νέα πρότυπα αρθρώνονται στην ευθυγράμμιση τριών κοινωνικών κινημάτων, εκ των οποίων το καθένα δεσμεύεται με τη συλλογική δράση μεγάλης κλίμακας, με στόχο να μετατρέψει την κοινωνική πραγματικότητα. Το παλαιότερο και πιο προηγμένο είναι το κίνημα του Ελεύθερου Λογισμικού (Free Software), το οποίο επικεντρώνεται σε κώδικα λογισμικού. Το κίνημα της Ελεύθερης Κουλτούρας (Free-Culture), το οποίο επικεντρώνεται σε πολιτιστικά αγαθά, είναι νεότερο και εξακολουθεί να βρίσκεται σε μία κάπως διαμορφωτική φάση. Το κίνημα πρόσβασης στη Γνώση (A2K = Access to Knowledge), που εστιάζει σε αγαθά της γνώσης, όπως ακαδημαϊκές δημοσιεύσεις, φάρμακα κ.α. Και τα τρία κατανοούν από κοινού ότι ένα ψηφιακό πλαίσιο πολιτιστικών έργων και προϊόντων γνώσης είναι θεμελιωδώς διαφορετικό από τα φυσικά αγαθά, δεδομένου ότι μπορεί εύκολα και φτηνά να αντιγραφεί και να μεταμορφωθεί. Επειδή η κοινή χρήση οδηγεί σε πολλαπλασιασμό και όχι σε διαίρεση, τα πρότυπα είναι άφθονα. Έτσι, δεν υπάρχει καμία ηθική δικαιολογία η οποία να εμποδίζει κανέναν από το να απολαμβάνει τα οφέλη από τη χρήση τους. Σε πολιτικό επίπεδο, το

²⁸¹ Thacker, 2004.

²⁸² Stadler, 2010.

κίνημα της Ελεύθερης Κουλτούρας στοχεύει στην αύξηση της σημειωτικής δημοκρατίας, δηλαδή στην ικανότητα όλων των ανθρώπων να συμμετέχουν ενεργά στην παραγωγή του πολιτισμού και να συμβάλλουν ελεύθερα τις ανταλλαγές που συνιστούν δημόσιο βίο.²⁸³

Σε μια σειρά από κείμενα, ο Λ. Λέσινγκ, καθηγητής νομικής και ακτιβιστική φυσιογνωμία του κινήματος Ελεύθερης Κουλτούρας, υποστήριξε ότι οι πρόσφατες αλλαγές στη νομοθεσία και η τεχνολογία θα μπορούσαν εύκολα να περιορίσουν τις ελευθερίες και να προϋποθέτουν άδειες για την πρόσβαση στον πολιτισμό. Η νομοθεσία θα επιτρέπει στους ιδιοκτήτες των δικαιωμάτων των πολιτιστικών έργων, τη χορηγία ή μη της άδειας σε εκείνους που επιδιώκουν να δημιουργήσουν στην παρούσα φάση. Το αποτέλεσμα θα είναι μια τεράστια αύξηση στον έλεγχο που ασκείται από λίγους πάνω από τους πολλούς, που υλοποιείται μέσω της Digital Right Management (DRM) και την πανταχού παρούσα επιτήρηση της κοινωνικής επικοινωνίας. Θα ακρωτηριάσει τη δυνατότητα για την ανάδυση μιας κουλτούρας ανάγνωσης/ εγγραφής στην οποία η ικανότητα της κατανάλωσης πολιτιστικών έργων (ανάγνωση) θα πρέπει να συνοδεύεται από την εγγραφή. Για να ανθίσει μια τέτοια νοοτροπία, υποστήριξε, οι άνθρωποι πρέπει να είναι σε θέση - τεχνικά, νομικά και κοινωνικά - να αξιοποιούν και να μετατρέπουν τον πολιτισμό μέσα στον οποίο ζουν.²⁸⁴

Ως εκ τούτου, αναδύονται αρκετά ερωτήματα σχετικά το δημοκρατικό χαρακτήρα διαφόρων πλατφορμών και για τη σχέση τους με τους εθελοντές –σε ένα μεγάλο μέρος των συμμετεχόντων- οι οποίοι εμπλουτίζουν την από κοινού εργασία. Ας θυμηθούμε σε αυτό το σημείο πώς ορίζουν οι Χαρντ και Νέγκρι της σχέση της έννοιας της εργατικότητας με εκείνη του κεφαλαίου, για την άνοδο του «κοινού» ως ιδέα στο κέντρο του πολιτικού και πολιτιστικού διαλόγου. Το *Commonwealth*, επιδεικνύεται ως η νέα κοινή προσπάθεια των Χαρντ και Νέγκρι για να διευκρινίσουν τις ιδέες τους και να καθορίσουν μια εναλλακτική παγκοσμιοποίηση -ή, όπως προτιμούν να το θέτουν, μία μεταβατική νεωτερικότητα *altermodernity* –για την εποχή μας. Υπάρχουν δύο θεμελιακά θέματα σε αυτή την εργασία. Το πρώτο είναι μία ακατάλυτη πίστη στις ικανότητες της εργατικής τάξης ή του πλήθους (επαναπροσδιορισμένης σύμφωνα με τον Σπινόζα²⁸⁵, ως τη μόνη αληθινή δημοκρατία) να χρησιμοποιεί τις έμφυτες εξουσίες της εργατικότητας για να κατασκευάσει ένα εναλλακτικό κόσμο από εκείνον του κεφαλαίου. Ο Νέγκρι πιστεύει ότι μπορεί να συμβεί, μέσω της αυτονομίας και μη ιεραρχικά οργανωμένης αυτοδιαχείρισης. Το δεύτερο θέμα προκύπτει από μια βαθιά πεποίθηση ότι τα φιλοσοφικά έργα του Σπινόζα παρέχουν ένα πλαίσιο ριζοσπαστικής σκέψης το οποίο μπορεί να αποκαλύπτει όχι μόνο το πώς είναι ο κόσμος αλλά και το πώς θα έπρεπε να είναι και μπορεί να είναι. Παντρεύοντας τις έμφυτες εξουσίες του πλήθους με ένα νέο-σπινοζικό θεωρητικό σπλιισμό, ο Νέγκρι θεμελιώνει μια θεωρία της επανάστασης και τον επαναπροσδιορισμό του ποια θα μπορούσε να μπορούσε να είναι η πραγματική έννοια του κοινού.²⁸⁶ Το *altermodern*, μια λέξη σκευή που

²⁸³ ό.π.

²⁸⁴ Lessing, 2004: 287-306.

²⁸⁵ Hardt-Negri, 2009.

²⁸⁶ ό.π.

ορίζεται από τον N. Μπουριώ, είναι μια απόπειρα προσδιορισμού της τέχνης κατασκευασμένης στο σημερινό παγκόσμιο πλαίσιο ως μια αντίδραση ενάντια τυποποίηση και την εμπορικότητα. Είναι επίσης ο τίτλος της τέταρτης τριετούς έκθεσης της Tate Βρετανίας σε επιμέλεια Μπουριώ. Όπως αναφέρει στον κατάλογο της έκθεσης: Δίκτυο είναι μια συνδεδεμένη αλυσίδα διακριτών στοιχείων στο χρόνο ή χώρο. Διάφορα υλικά μπορούν να χρησιμεύσουν ως μια “κολλητική ουσία” για να κρατηθούν τα στοιχεία που συγκροτούνται μεταξύ τους, αλλά ένα από αυτά σήμερα αποκτά μια ιδιαίτερη σημασία: η αφήγηση. Παρουσιάζοντας ένα έργο που αποτελείται ως ένα δίκτυο σημείων -όπως ένας υπολογιστής αντιδρά σε μια αλληλουχία συνδέσμων υπερκειμένου - μπορούμε να παρακάμψουμε μια άλλη μορφή αντίφασης που έχει καταστεί μη παραγωγική: εκείνη της μορφής και της αφήγησης.²⁸⁷

²⁸⁷ Bourriaud, 2009: 22.

iii) Η περίπτωση της μουσικής πλατφόρμας

Στα κεφάλαια που προηγήθηκαν μελετήσαμε την έννοια της συμμετοχικότητας σε ένα κοινό περιβάλλον δημιουργίας, μέσα από τη γενεαλογία ανάλογων παραδειγμάτων αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και της τέχνης (μετά τον Ρομαντισμό), από όπου εκρέει ως αντίληψη. Όπως αποδεικνύεται από πλήθος σύγχρονων παραδειγμάτων, η έκρηξη των νέων τεχνολογιών παρέχει μυριάδες ευκαιρίες για σωματική εμπλοκή του θεατή σε ένα έργο τέχνης, έχοντας σαν βάση τον σχολιασμό σε μία μετερχόμενη πραγματικότητα. Η κοινωνικά προσανατολισμένη τέχνη προέβλεψε πολλές καλλιτεχνικές εξελίξεις οι οποίες πολλαπλασιάστηκαν, όπως είδαμε, μετά το 1990, εμπλουτίστηκαν με την τεχνολογία των νέων μέσων (new media art) και δεν παύουν να αποτελούν μέρος μιας νεότερης ιστορικής τροχιάς. Μελετήσαμε επίσης το δικτυακό περιβάλλον της ψηφιακής τεχνολογίας και διαδραστικής δημιουργίας, καθώς και τις συνθήκες ανάδειξης του εν δυνάμει τεχνήματος του homo ludens κυβερνοπλάνητα. Καταλήξαμε στην περίπτωση των κινημάτων Ελεύθερης Κουλτούρας, καθώς παρέχουν ακόμη και σε ένα ερασιτεχνικό κοινό, τη δυνατότητα της συμμετοχής, της επεξεργασίας, της δημιουργίας σε ένα περιβάλλον, το οποίο αρθρώνεται από τους ίδιους. Ένα περιβάλλον το οποίο, όπως θα δούμε στις επόμενες παραγράφους, δύναται να συναντά ως ψηφιακή ουτοπία το Gesamtkunstwerk του Βάγκνερ. Προκειμένου να κατανοήσουμε μέσω ποιων διαδικασιών μπορεί να συνταχθεί ένα συλλογικό τέχνημα θα επιστρέψουμε στις έννοιες της μουσικής διυποκειμενικότητας, τις οποίες πραγματεύεται Ρ. Μπαρτ (1977) στο σύγγραμμά του Εικόνα – Μουσική – Κείμενο. Το συλλογικό μουσικό υπεραφήγημα αποτελεί ένα απτό παράδειγμα Ελεύθερης Κουλτούρας, ενώ προσιδιάζει αρκετές περιπτώσεις έργων διαδικτυακής τέχνης, καθώς οι καλλιτέχνες εκτός από την εικόνα χρησιμοποιούν συχνά και τη μουσική ως μέσο πλοήγησης, διάδρασης και συμμετοχικής προσφοράς.

Ο Μπαρτ υποστηρίζει ότι υπάρχουν δύο μουσικές. Η μουσική που ακούμε και η μουσική που παίζουμε. Η ειδιοποιός διαφορά τους έγκειται στο γεγονός ότι η καθεμιά έχει τη δική της ιστορία, τη δική της κοινωνιολογία, αισθητική και ερωτική πρακτική, αλλά και στη διαπίστωση ότι «ένας δημιουργός μπορεί να είναι ελάσσων, όταν τον ακούμε, απέραντος όταν τον παίζουμε (ακόμη και άσχημα): παράδειγμα ο Σούμαν.»²⁸⁸ Η μουσική που παίζουμε ανάγεται σε αισθησιακή δραστηριότητα, καθώς συμμετέχουν περισσότερες αισθήσεις από την ακοή. Το ανθρώπινο σώμα γίνεται «γραφέας» και όχι απλώς δέκτης και η μουσική «μυϊκή». Η ακουστική αίσθηση μετέχει μόνο ως επιβράβευση. Η μουσική δηλαδή εδώ αποκτά διττή έννοια μέσα από τα διαφοροποιημένα της είδη. Ως εκ τούτου η θέση του μουσικού αντικειμένου μετατοπίζεται διαρκώς. Επίσης ο Μπαρτ διατυπώνει και μία κριτική για τις κοινωνικές διαδικασίες, μέσω των οποίων η μουσική από πιανιστική (και «κοσμική τελετουργία της αργόσχολης αριστοκρατικής τάξης») γίνεται η «δεκτική» μουσική των τεχνικών μέσων και εστιάζει στην αλλαγή του εκτελεστή: στην αρχή υπήρχε ο μουσικός «πράττων», έπειτα ο ερμηνευτής και τέλος ο τεχνικός ο οποίος καταργεί ακόμη και την ίδια την πράξη. Εντοπίζει στο έργο του Μπετόβεν την «ολικότητα» του δημιουργού ως αναζήτηση της αλήθειας του, η οποία ταξινομείται εν εαυτή ως ένα μήνυμα σφαιρικά

²⁸⁸ Barthes, 2007: 145.

αναγνώσιμο. Ο Μπετόβεν παρουσιάζεται ως ένας «ολοκληρωμένος ήρωας» προικισμένος με έναν έλλογο λόγο. Όπως η ανάγνωση ενός σύγχρονου κειμένου αξιώνεται με την εκ νέου γραφή του (πέρα από τη γνωριμία με αυτό), έτσι και η ανάγνωση της μουσικής είναι το ενέργημα. Η έλξη προς μία άγνωστη πράξη.²⁸⁹

Το 1991 ο Κ. Λεβί-Στρως κυκλοφόρησε ένα ταυτόσημο σύγγραμμα με τον τίτλο Κοιτάζω – Ακούω – Διαβάζω (Regarder, écouter, lire), στο οποίο αναφέρεται αντίστοιχα στη μουσική του Ραμώ. Η θεωρία των συγχορδιών του είναι για τον Λεβί-Στρως πρόδρομος της δομικής ανάλυσης. Σκιαγραφεί εμμέσως μία παρόμοια θέση με εκείνη του Μπαρτ περί παθητικής ή μέσω του πράττειν ακρόασης της μουσικής, αναφέροντας χαρακτηριστικά ότι ο ακροατής του 18ου αιώνα ήταν πιο κοντά στον συνθέτη και ως συντελεστής, αποκτώντας σχεδόν σχέση συνεργού.²⁹⁰ Διαπιστώνουμε κι εδώ μία ταξιθετική ανάλυση η οποία συσχετίζει τη μουσική ως ενέργημα με μία λογική σχέσεων διυποκειμενικότητας.

Στις μέρες μας ο χαρακτήρας των μέσων έχει παρέμβει καθοριστικά στον τρόπο ακρόασης. Πλέον, ακόμη και η «απόκτηση» της μουσικής, έστω και σε ψηφιακή μορφή, αμφισβητείται και πολύς κόσμος στρέφεται όλο και περισσότερο στο streaming, δηλαδή την απευθείας μετάδοση των μουσικών κομματιών μέσω Διαδικτύου στον υπολογιστή και σε όλα τα φορητά μέσα αναπαραγωγής. Οι συνθήκες διυποκειμενικότητας αλλάζουν, καθώς οι δημιουργοί δύνανται να υφίστανται ως ψηφιακά δικτυωμένες οντότητες και να δέχονται μέσω της κοινωνικής δια-δικτύωσης την αυτόματη ανάδραση του κοινού-χρηστών. Επιπροσθέτως, δημιουργούνται συνεργατικά δίκτυα ανοικτού περιεχομένου, μέσω των οποίων ο κάθε χρήστης έχει τη δυνατότητα να μετασχηματίσει την έννοια της *musica practica* σε μία προσωπική ερμηνεία ενός μουσικού κομματιού, είτε μέσω της εικόνας, είτε μέσω της διασκευής, και να την κοινοποιήσει σε όλο το δίκτυο.

Αρκετοί σύγχρονοι μουσικοί καλλιτέχνες υπερβαίνουν τους διαύλους διαχείρισης των δισκογραφικών εταιριών και προτείνουν DIY τρόπους διάδρασης με το κοινό. Το interactive video streaming συνιστά πλέον μία νέα εποχή στα μουσικά βίντεο του διαδικτύου, ως συνέχεια στην ευρύτερη συμμετοχική δημιουργία που διατρέχει την τέχνη εδώ και δεκαετίες, όπως προαναφέραμε. Οι ακροατές και κυβερνοπλάνητες, μπορούν να παρέμβουν στο βίντεο επιλέγοντας την προσωπική τους περιπλάνηση σε αυτό ή ακόμη και να συνεισφέρουν ως συντελεστές στη δημιουργία του (όπως για παράδειγμα στα μουσικά διαδραστικά πρότζεκτ του Aaron Koblin στα οποία θα αναφερθούμε στο επόμενο κεφάλαιο).

Η φιλοξενία βίντεο και η ανταλλαγή στην πλατφόρμα του YouTube, για παράδειγμα, είναι το αρχετυπικό παράδειγμα μιας πλατφόρμας πολυμέσων που παρουσιάζει τα χαρακτηριστικά του μοντέλου Web 2.0, καθώς και τα σχετικά ιδεώδη της συμμετοχικής κουλτούρας στην peer-to-peer κοινότητά του. Με πολλούς τρόπους, το YouTube είναι ένας μικρόκοσμος του ψηφιακού οικοσυστήματος των μέσων. Είναι ένας τόπος συλλογικής

²⁸⁹ Barthes, 2007: 147-148.

²⁹⁰ Strauss, 1992: 47-52

έκφρασης, συνεργασίας, συζήτησης και μάθησης για τους ερασιτέχνες και ημι-επαγγελματίες χρήστες οι οποίοι δημιουργούν, μοιράζονται, παρακολουθούν, και σχολιάζουν τα βίντεο που φιλοξενούνται από την ιστοσελίδα. Είναι όμως επίσης μια πλατφόρμα για τους κατόχους δικαιωμάτων μετάδοσης, με σκοπό να καλλιεργήσουν το κοινό τους και να δημιουργήσουν ένα παράθυρο για τους διαφημιστές, προκειμένου να προωθήσουν τα προϊόντα τους μέσω της χρήσης διαδραστικών viral στρατηγικών μάρκετινγκ.²⁹¹

Στη μη εδαφοποιημένη κοινότητα²⁹² του youtube, ο κάθε συμμετέχων έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί με το κανάλι του μουσικού καλλιτέχνη που θα επιλέξει, να παρακολουθήσει μουσικά βίντεο, αλλά παράλληλα να σχολιάσει, να συνομιλήσει, να παρέμβει σε ένα διαδραστικό βίντεο, να «βρεθεί» στο στούντιο ή σε μία σκηνή συναυλίας και να αναρτήσει την προσωπική του ερμηνεία σε ένα μουσικό κομμάτι. Παρότι το ηλεκτρονικό μέσο είναι ένα ψυχρό μέσο, επιτρέπει τη μετάβαση σε μια νέα εποχή της συλλογικότητας, συγχρονισμού και ανοικτότητας.²⁹³ Ο χειριστής «χρίζεται» συμμετέχων στη διαμόρφωση ενός συνολικού έργου, το οποίο προσεγγίζει τη *musica practica* των συνθετών του Ρομαντισμού, στην επαγγελία της κυβερνο-ουτοπικής παράδοσης, όπως την ορίζει ο Ρέινγκολντ.²⁹⁴ Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο παρεμβατικός ακροατής γίνεται «συνεργός» του δημιουργού και το αποτέλεσμα αυτής της διεπαφής ενισχύει την υπόθεση: ότι οι πλατφόρμες μπορούν να συμβάλλουν στη διαμόρφωση ενός συνολικού έργου της ελεύθερης κουλτούρας (*free culture*), το οποίο δεν μένει μόνο στο στάδιο της παθητικής ακοής.

Παρότι η ίδια η κατασκευή του παραδείγματος του YouTube δεν αποτελεί έργο τέχνης, απεικονίζει μία άνευ προηγουμένου διεύρυνση της δημιουργικότητας του πλήθους. Ωστόσο, ως πλατφόρμα παρεμβαίνει σε μια πολύ ευρύτερη θεώρηση της συμμετοχικής κουλτούρας, προσφέροντας νέους μηχανισμούς για την προώθηση και την κυκλοφορία του ερασιτεχνικού έργου στα μέσα ενημέρωσης. Το Youtube προέκυψε από τις ουτοπικές φαντασιώσεις του πρώιμου κυβερνοχώρου και από τις αναζητήσεις ομάδων διαφορετικών συμφερόντων και διαφορετικής κουλτούρας, για μια κοινή και όχι τοπική πλατφόρμα προκειμένου να διανέμεται το περιεχόμενό τους. Ενισχύει κατά συνέπεια την ενότητα, το πέρασμα από την απομονωμένη κατάσταση του δημιουργού στο συνεταιρικό προϊόν της ανθρωπότητας του μέλλοντος, με εγγύτητα στους οραματισμούς του Βάγκνερ, όμως δεν κατευθύνεται προς μία ριζοσπαστική πολιτική οργάνωση. Ως στοιχείο της μαζικής κουλτούρας υπακούει στους κανόνες των συμβατικών μέσων μαζικής ενημέρωσης, αλλά παράλληλα σηματοδοτεί την εποχή της συνεργατικότητας και της συμμετοχής. Το σλόγκαν του²⁹⁵ είναι μία προτροπή για επέκταση στο χώρο μέσω της μετάδοσης και είναι ίσως αυτή μία ελπίδα διαφυγής για τον κάθε συμμετέχοντα. Μιας διαφυγής στο προσωπικό του όραμα για το *Gesamtkunstwerk*.²⁹⁶

²⁹¹ Burgess & Green, 2009.

²⁹² Stevenson, 2007: 201.

²⁹³ McLuhan, 1964: 5, 17, 46.

²⁹⁴ Rheingold, 2000.

²⁹⁵ Αναφερόμαστε στο σλόγκαν του youtube "Broadcast Yourself"

²⁹⁶ Wagner, 1993.

Εν κατακλείδι, η έκρηξη των εξελίξεων στον Παγκόσμιο Ιστό επικροτεί τις οραματικές προσπάθειες των πρώιμων τηλεπικοινωνιακών καλλιτεχνών που επισήμαναν ότι οι ηλεκτρονικές τεχνολογίες θα αποτελέσουν μία κρίσιμη πολιτιστική αρένα. Ανέκαθεν ήταν σημαντική η συμβολή των καλλιτεχνών στην αφομοίωση των συμπερασμάτων της έρευνας, αν και συχνά προκαλεί έκπληξη το εύρος των σχετικών με το διαδίκτυο πρωτοβουλιών και αρκετοί αναρωτιούνται αν θα μπορούσε κάπου αυτό να εξαντληθεί.²⁹⁷ Όπως ήδη βεβαιώνεται, η εξερεύνηση των τεχνολογικών και πολιτιστικών δυνατοτήτων του Ιστού ξεκίνησε σε έναν αρκετά σημαντικό βαθμό από τις καλλιτεχνικές πρακτικές. Ενδεχομένως να καταλήξει στο σημείο που κι εκείνες θα εξαντληθούν.

²⁹⁷ Wilson, 564.

4. Διαδίκτυο, τέχνη και φυσικός χώρος.
Η εμπειρία του διαδικτυακού εικαστικού project.

Μελετώντας τις έννοιες της συμμετοχικότητας και της διάδρασης, αναφερθήκαμε σε κάποια παραδείγματα, τα οποία υποδηλώνουν ότι πολύ συχνά ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής χρησιμοποιείται ως ο διαχειριστής της διαδραστικής διαδικασίας (ο ορισμός της οποίας διαδικασίας καθορίζεται από το λογισμικό που αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του έργου τέχνης), ενώ η συμμετοχική τέχνη είναι πιο συγκεκριμένη από την απλή χρήση κομπιούτερ ή ψηφιακής τεχνολογίας. Εξάλλου, πιθανό είναι να μην χρησιμοποιεί καθόλου την τεχνολογία των υπολογιστών, όπως στην περίπτωση του έργου του Francis Alÿs: *When Faith Moves Mountains* (2002/ 16mm φιλμ). Ο Alÿs [γεν, 1959] επιστράτευσε πεντακόσιους περουβιανούς εθελοντές για να μετακινήσει ένα βουνό στην Ventanilla, στα περίχωρα της Λίμα. Στις 11 Απριλίου 2001 συντονίζει τις προσπάθειές του, προκειμένου να μετατοπιστεί με φτυάρια ένας γιγαντιαίος αμμόλοφος. Σύμφωνα με τον καλλιτέχνη, αυτό το παράλογο σχέδιο εφάρμοζε την αρχή της μέγιστης προσπάθειας για το ελάχιστο αποτέλεσμα. «Η δράση της Λίμα ήθελε να καταστήσει κοινωνική ξανά την Land Art», αναφέρει.²⁹⁸ Ήθελε να την ξανακάνει ανθρώπινη, με τη μετατροπή της γλυπτικής σε μαζική εμπειρία και επέκταση στην κατάσταση των άστεγων ανθρώπων.

Το σύνθετο ή ολικό έργο τέχνης, το υπερ-αφήγημα, οι συσχετίσεις της διαδικτυακής χωρικότητας ενός συμμετοχικού έργου με τον φυσικό χώρο, η τεχνολογία ως μέσο δικτύωσης, ο ρόλος του κοινού ως φορέα συμμετοχικής δημιουργίας, πρακτικές πολιτικού σχολιασμού, ο διαδικτυακός *homo ludens*, έννοιες στις οποίες αναφερθήκαμε έως τώρα, συνοψίζονται εφ' όλης της ύλης στα επιλεγμένα παραδείγματα που ακολουθούν:

α) *Telewissen/ Herbert Schumacher/ Documenta der Leute (People's Documenta)*

1972/ Εγκατάσταση κλειστού κυκλώματος, σε ένα Volkswagen van/ Κάσσελ, Γερμανία.

Αναφέρουμε το συγκεκριμένο project, ως μία από τις πρώτες συμμετοχικές δράσεις με τη χρήση νέων τεχνολογιών, πριν από την εμφάνιση του διαδικτύου, ως μία εισαγωγή στη σύζευξη τεχνολογίας - πλήθους. Συγκεκριμένα, στους δρόμους έξω από την Documenta 5 (1972), η γερμανική συλλογική δράση *telewissen* («τηλεγνώση») διεξήγαγε ντοκιμαντέρ, βιντεοσκοπώντας συνεντεύξεις περαστικών ανθρώπων στο δρόμο. Οι εικόνες τους προβάλλονταν σε οθόνες σε ένα φορτηγό έξω από την έκθεση. Η ομάδα χρησιμοποίησε φορητό εξοπλισμό βίντεο (τότε άγνωστο στο ευρύ κοινό) ως εργαλείο για έρευνα και βελτιωμένη επικοινωνία, ενθαρρύνοντας με κριτικό πνεύμα τον δημόσιο διάλογο, μέσα από μια σειρά θεμάτων και παρουσιάζοντας το κοινό ως μέρος του έργου.²⁹⁹

²⁹⁸ Αναφέρεται στον κατάλογο της έκθεσης: *The Art of Participation – 1950 to now*, San Francisco Museum of Modern Art

²⁹⁹ από τον κατάλογο της έκθεσης *The Art of Participation – 1950 to now*, San Francisco Museum of Modern Art: Frieling, R., Groys, B., Atkins, R., Manovich, L. (2009), *The Art of Participation – 1950 to now*, New York: SFMOMA-Thames & Hudson.



β) Calc και Johannes Gees/ *Communiimage*/ 1999-2008
Online project (<http://www.communiimage.net>).

Οι επισκέπτες του ιστότοπου κλήθηκαν να ανεβάσουν φωτογραφίες σε ένα σύστημα πλέγματος, μαζί με κάποιες βασικές μεταπληροφορίες. Κάθε εικόνα μπορούσε να προβληθεί ξεχωριστά με την χρήση ενός εργαλείου πλοήγησης, που παρείχε τη δυνατότητα μεγέθυνσης. Οι συνεισφορές ήταν απεριόριστες, με αποτέλεσμα να διαμορφωθούν ποικίλες θεματικές ενότητες: από τον ρεαλισμό έως την κινούμενη εικόνα, από το προσωπικό χώρο έως τον εκθεσιακό. Οι πολλαπλές εικόνες μαζί σχημάτισαν έναν συλλογικό χάρτη, τόσο μεγάλο που η εκτύπωσή του σε πραγματικό μέγεθος, έφτανε σε ύψος σχεδόν τα δεκατέσσερα μέτρα. Τον Ιούνιο του 2008 περιελάμβανε περισσότερες από 25.700 εικόνες οι οποίες αναρτήθηκαν από 2.220 επισκέπτες του ιστότοπου. Παρατηρώντας το *Communiimage* στο σύνολό του, διακρίνουμε έναν αφαιρετικό, πολύπλευρο σχηματισμό. Μία δημογραφική αναπαράσταση της παγκόσμιας διαδικτυακής κοινότητας.³⁰⁰

³⁰⁰ ό.π.



γ) Harrel Fletcher and Miranda July/ *Learning to love you more*/ 2002-σήμερα
Online project (<http://www.learningtoloveyoumore.com>).

Στο *Learning to love you more* το κοινό καλείται να αναλάβει δημιουργική αποστολή, μέσω μιας διαδικτυακής σελίδας, η οποία ξεκίνησε από τους Fletcher και July το 2002. Οι συμμετέχοντες ακολουθούν τις απλές οδηγίες και υποβάλλουν την τεκμηρίωσή τους (φωτογραφία, κείμενο ή βίντεο) με απευθείας ηλεκτρονική αποστολή. Οι καλλιτέχνες παρομοιάζουν τη συντακτική φύση αυτών των αναθέσεων με «μια συνταγή, μια πρακτική διαλογισμού ή ένα οικείο τραγούδι» που καθοδηγεί τους ανθρώπους στη δική τους εμπειρία. Πλέον, αριθμούν περισσότερες από πέντε χιλιάδες συμμετοχές από όλον τον κόσμο, οι ηλεκτρονικές υποβολές μπορούν επίσης να επιλεγούν για να συμπεριληφθούν σε φυσικές εκθέσεις και άλλες δημόσιες παρουσιάσεις.³⁰¹

³⁰¹ ό.π.

LEARNING TO LOVE YOU MORE

HELLO ASSIGNMENTS DISPLAYS LOVE GRANTS REPORTS SELECTIONS OLIVERS BOOK Search

ASSIGNMENTS:

- 70. Say goodbye
- 69. Climb to the top of a tree and take a picture of the view
- 68. Feel the news
- 67. Repair something
- 66. Make a field guide to your yard
- 65. Perform the phone call someone else wished they could have
- 64. Teach us an exercise
- 63. Make an encouraging banner
- 62. Make an educational public plaque
- 61. Describe your ideal government
- 60. Write a press

Assignment #63
Make an encouraging banner.



Think of something encouraging you often tell yourself. For example *Everything will be ok*. Or *Don't listen to them*. Or *I'll blow over*. Now make a banner, making sure to follow these instructions:

1. Draw each letter of the sentence on a large piece of colored construction paper or big squares of fabric. One letter per piece. Draw them blocky so you can cut them out.
2. Cut them out.
3. Glue each one onto a piece of construction paper or fabric that is a contrasting color.
4. Then glue the edges of all the pieces of paper or fabric together to make a banner.
5. Hang the banner in a place where you or someone else might need some encouragement, for example, across your bathroom. Or between two trees so that you and your neighbors can receive encouragement from it. Or in a gas station.

DOCUMENTATION >

Take a picture of your hung banner and send it to us. After it has been up for awhile, take it down and roll it up and put it under your bed or another safe place. We might very likely contact you wanting to exhibit your banner in a show someday.

REPORTS:

- Ashley
- Shira Bannerman and Caroline McKeown
- Shira Bannerman and Caroline McKeown
- Shira Bannerman and Caroline McKeown
- Sandy Enriquez
- Kendra Hemlock
- Chica Mandita
- Andrea and Sarah
- Mariam
- Michelle McKeenie
- Calli B.
- c/ric
- Julia J.
- Susan R.
- Peter Max Laurence
- Mira and Martha
- Katelyn
- Foley
- Emma Alonzi
- Danielle Sab
- Holly Robinson
- Em Orszlynowicz
- Katie Surges
- Megan and Alyssa
- Aina

δ) Aaron Koblin/ *The Johnny Cash project*

2003-σήμερα/ Online project (<http://www.thejohnnycashproject.com>).

Πρόκειται για ένα μουσικό βίντεο για το τραγούδι του Johnny Cash "Ain't No Grave". Το τραγούδι περιλαμβάνεται στο τελευταίο άλμπουμ που κυκλοφόρησε πριν από το θάνατό του. Το μουσικό βίντεο συνδιαμορφώνεται από όποιον θέλει να συμμετέχει διαδικτυακά και σχεδιαστικά σε αυτό. Συγκεκριμένα, το έργο ζητά από τους συμμετέχοντες να αναδιαμορφώσουν κάθε καρτέ αρχαιακού φωτογραφικού υλικού του Johnny Cash, δημιουργώντας έτσι ένα εξατομικευμένο, ζωντανό, πορτρέτο. Ο Koblin δημιούργησε μία εφαρμογή σχεδίασης για τον ιστότοπο, ο οποίος σε κάθε συμμετοχή εκχωρεί τυχαία ένα καρτέ προς σχεδίαση.

Καθώς όλο και περισσότεροι άνθρωποι συμμετέχουν, οι εικόνες ανανεώνονται, γεγονός που σημαίνει ότι το βίντεο αλλάζει διαρκώς. Το έργο αντιπροσωπεύει τη συνεχιζόμενη ύπαρξη του Cash, ακόμα και μετά το θάνατό του, μέσω της μουσικής του και της συμμετοχικής δράσης των θαυμαστών του.³⁰²

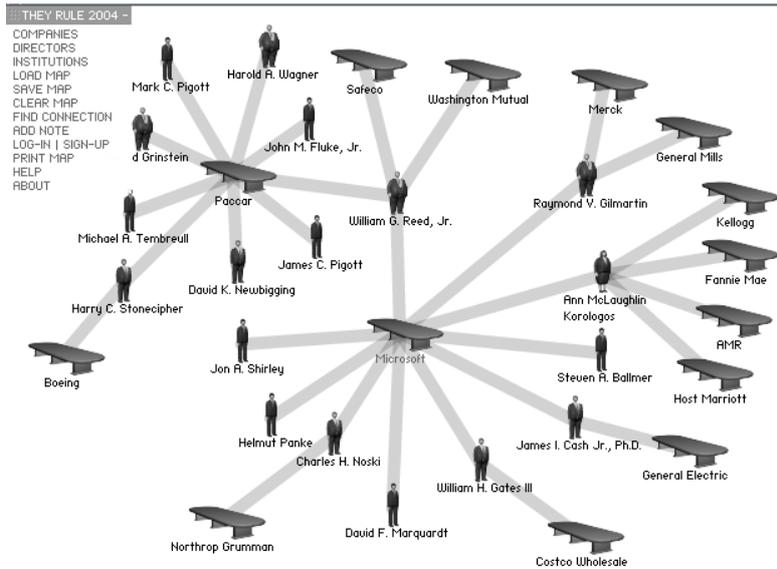
³⁰² ό.π.



ε) Josh On/ *They Rule*/ 2004-σήμερα
Online project (<http://www.theyrule.net>).

Το 2004 ο On ξεκίνησε το project, ένα φόρουμ για την εξέταση της υπέρπουσας επιρροής των ιδιωτικών συμφερόντων στην αμερικανική πολιτική. Χρησιμοποιώντας βάσεις δεδομένων που είναι προσβάσιμες στο κοινό, ο ιστότοπος προσδιορίζει την κυρίαρχη τάξη της καπιταλιστικής μας κοινωνίας και χαρτογραφεί τις σχέσεις μεταξύ των ατόμων της. Το έργο αξιοποιεί βασικά χαρακτηριστικά του διαδικτύου: οπτικοποίηση των κοινωνικών δικτύων, διεξαγωγή αναζητήσεων δεδομένων, αναζήτηση χαρτών που δημιουργούνται από χρήστες και υποβολές ιστολογίου, και τα προσφέρει στην υπηρεσία του online ακτιβισμού.³⁰³

³⁰³ ό.π.

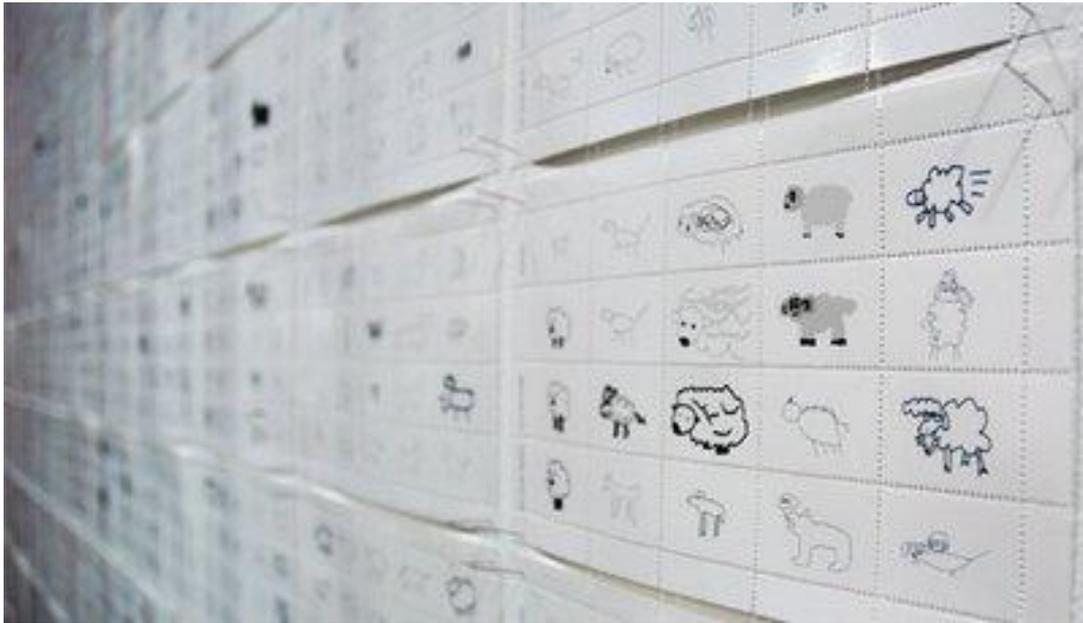


στ) Aaron Koblin/ *The sheep Market*

2006-σήμερα/ Online project (<http://www.thesheepmarket.com>).

Μπορεί να συμμετέχει όποιος μπορεί να σχεδιάσει ένα πρόβατο. Το 2006, ο Κόμπλιν προσέλαβε χιλιάδες εργαζόμενους στην MTurk υπηρεσία του Amazon, καταβάλλοντας στον καθένα δύο λεπτά (cents) προκειμένου να "σχεδιάσουν ένα πρόβατο στραμμένο προς τα αριστερά". Το αποτέλεσμα είναι μια συλλογή από σχεδόν δέκα χιλιάδες σχέδια προβάτων, που υποβλήθηκαν σε διάστημα τεσσάρων ημερών και που απεικονίζουν τη συλλογική δύναμη των δικτυωμένων καπιταλιστικών οικονομιών. Ο μέσος μισθός ανά ώρα ήταν εξήντα εννέα λεπτά και ο μέσος χρόνος που δαπανήθηκε για ένα μόνο πρόβατο ήταν 105 δευτερόλεπτα. Σήμερα τα πρόβατα διατίθενται προς πώληση με τη μορφή αυτοκόλλητων γραμματοσήμων: μοναδικά σετ από είκοσι για είκοσι δολάρια.³⁰⁴

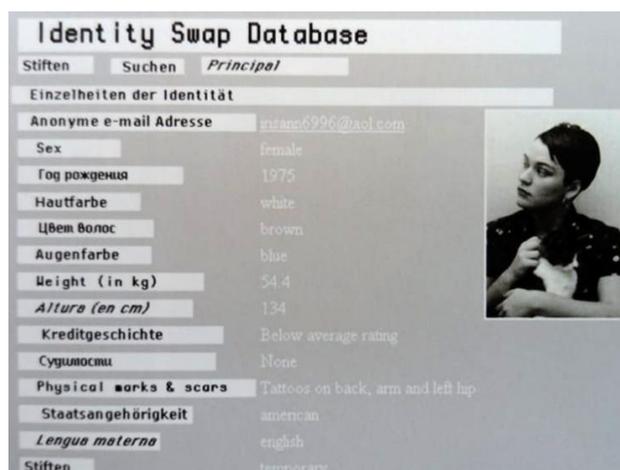
³⁰⁴ ό.π.



ζ) Olia Lialina and Heath Bunting/ *IDENTITISWAPDATABASE*/ 1999.

Στη δεκαετία του '90, ο H. Bunting (1966) δημιούργησε μια πλατφόρμα που ονομάστηκε *Irational.org*. Πρόκειται για μία ομάδα έξι καλλιτεχνών της *net art* οι οποίοι συσπειρώνονται γύρω από συγκεκριμένο δικτυακό τόπο, με σκοπό τη χρησιμοποίηση μέσων μαζικής ενημέρωσης μεγάλης κλίμακας για την παρουσίαση εργαστηρίων και τεκμηριώσεων, προκειμένου να καταστούν διάφορα καλλιτεχνικά ακτιβιστικά εγχειρήματα πιο προσιτά σε ένα ευρύ κοινό. Το *IDENTITISWAPDATABASE* δημιουργήθηκε από τον H. Bunting και την Olia Lialina το 1999 και είναι μια βάση δεδομένων στην οποία μπορούν να συμμετέχουν άτομα τα οποία αισθάνονται καταπίεση ή περιορισμό σε σχέση με θέματα ταυτότητας ή εθνικότητας. Οι χειριστές μπορούν να αναπτύξουν δεδομένα ή θραύσματα δεδομένων για την ενοποίηση ή τη διάλυση της ταυτότητας. Όσοι επιθυμούν να αποσυνθέσουν μία νομική ταυτότητα μπορούν να χρησιμοποιήσουν εκείνο που ο Bunting ονομάζει "*dataflage*", μια μορφή καμουφλάζ που συνθέτει ασυνέχειες στο διαδίκτυο.³⁰⁵

³⁰⁵ Greene, 2004.



η) K. Goldberg, J. Santarromana, G. Bekey, St. Gentner, R. Morris, C. Sutter, J. Wiegley, E. Berger/ *The Telegarden*/ 1995-σήμερα.

Το Telegarden του Ken Goldberg (γεν. 1961) επιχειρεί μία σύνδεση των φυσικών διαδικασιών και των δικτύων επικοινωνίας με συμβολικούς και μηχανικούς όρους. Οι χρήστες του διαδικτύου παγκοσμίως μπορούν να επεμβαίνουν σε έναν ζωντανό κήπο (που βρίσκεται φυσικά στο Linz της Αυστρίας) δίδοντας εντολές σε ένα ρομποτικό βραχίονα, ο οποίος ελέγχεται μέσω της ιστοσελίδας Telegarden. Το έργο υπογραμμίζει την αίσθηση της κοινότητας, με την προσέλκυση επισκεπτών από διασκορπισμένες τοποθεσίες προκειμένου να διαχειριστούν τον κήπο (με πότισμα ή φύτευση νέων σπόρων). Παρόλο που τα αιτήματα θεατών εκτελούνται κατά σειρά προτεραιότητας, μπορεί να γίνει και ταυτόχρονη παρέμβαση στον κήπο ενώ είναι επίσης δυνατό για τους χειριστές να βλέπουν την ταυτότητα των υπολοίπων και τη θέση τους στον κήπο. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων ενθαρρύνεται περαιτέρω μέσω ενός δημόσιου συστήματος συνομιλίας.³⁰⁶

³⁰⁶ Greene, 2004: 68.



Μέχρι στιγμής μελετήσαμε την αρχαιολογία του ασκητισμού και της κοινοβιακής ζωής, συνθήκες που, όπως είδαμε, επηρεάζουν τον σχεδιασμό, την σύγχρονη κουλτούρα του ελάχιστου και οδηγούν στην φαινομενική λιτότητα των ηλεκτρονικών μέσων, αλλά και στην αναγωγή συσχετίσεων με την παγκόσμια δικτύωση. Είδαμε πως η μελέτη της οργάνωσης και αλληλεπίδρασης των μονάδων ενός πλήθους, σε αρκετές περιπτώσεις παραλληλίζεται με βιολογικά σμήνη, εκ των οποίων απορρέουν όροι όπως «κελί» και «κυψέλη», που χρησιμοποιούνται ακόμη και στην περίπτωση του διαδικτύου. Στην πορεία, ασχοληθήκαμε με κείμενα του Ουρμπαίν για τον κατά βάση ασκητικό (ή και κοινοβιακό) τόπο της Ακροθαλασσίας και σταθήκαμε στα σημεία εκείνα, τα οποία συσχετίζουν την κατοίκηση αυτού του αρχιτεκτονικού κενού με μία ιδανική συνθήκη, απαλλαγμένη από τις ματαιωμένες προσδοκίες του πλήθους από τον σύγχρονο τρόπο ζωής των πόλεων. Τέλος, αναφερθήκαμε στον άυλο χώρο του διαδικτύου και στις προσδοκίες που αυτός πληροί, μέσω της διαδικτυακής συμμετοχικής τέχνης. Στην επόμενη ενότητα θα περιγράψουμε ένα προσωπικό project το οποίο θεμελιώνεται μέσω των θεωριών που αναφέρθηκαν έως τώρα στις προηγούμενες ενότητες και βρίσκεται σε εξέλιξη.

Ένα προσωπικό συμμετοχικό project: To thousand

«Ο αναγνώστης παράγει κήπους που μικρογραφούν και ανθολογούν έναν κόσμο, Ροβινσώνας ενός νησιού προς ανακάλυψη, αλλά «κατακυριευμένος» επίσης από τη δική του καρναβαλική τρέλα, που εισάγει την πολλαπλότητα και τη διαφορά στο γραπτό σύστημα μιας κοινωνίας και ενός κειμένου. Δημιουργός μυθιστορηματικός, επομένως. Βγαίνει από τα όρια της επικράτειάς του, ταλαντευόμενος σ' έναν ου τόπο ανάμεσα σε ό,τι επινοεί και ό,τι τον αλλοιώνει.»

Μισέλ Ντε Σερτώ³⁰⁷

Το ThouSAND είναι ένα προσωπικό project, το οποίο ξεκίνησε το καλοκαίρι του 2015, με την προοπτική της δημιουργίας ενός συμμετοχικού ανοικτού έργου. Ήταν ένα καλοκαίρι, το οποίο προσωπικά πέρασα μακριά από τη θάλασσα, όμως είχα την χαρά μέσω της ηλεκτρονικής κοινωνικής δικτύωσης να βλέπω άφθονες φωτογραφίες φίλων από ιδιαίτερες αμμουδιές και να αισθάνομαι συμμετοχος της χαράς και της ξεγνοιασιάς τους. Η συλλογή άμμου, πετρωμάτων, βοτσάλων κτλ είναι μία παιδιόθεν αγαπημένη μου συνήθεια κι έτσι άρχισα να αναρωτιέμαι αν θα ήταν εφικτό να συλλέξουν άλλοι, αντί για εμένα, δείγματα από αμμουδιές, ούτως ώστε αυτό το κοινωνικό ψηφιδωτό προσωπικών εμπειριών να μεταμορφωθεί σε συλλογικό αρχείο ή σε ένα συλλογικό έργο παραθεριστών/τόπων. Πριν από την περιγραφή των διαδικασιών του project και τη μελέτη των αποτελεσμάτων και των συμπερασμάτων που εκείνες επιτρέπουν, θα μελετήσουμε την παραθεριστική συνθήκη κατοίκησης της παραλίας, καθώς η δέσμευση των συμμετεχόντων με το έργο είναι κατά βάση χωρική και θα εντοπίσουμε τους τρόπους με τους οποίους εκείνη αλληλεπιδρά με τον διαδικτυακό, αλλά και με τον πραγματικό χώρο.

ι) Η κατοίκηση της παραλίας

*«Η θάλασσα δίνεται στα πλήθη, στις μάζες,
στις συλλογικές ονειροπολήσεις,
η θάλασσα είναι μια δημοκρατική αυτοκρατορία.»*
J. Borie, πρόλογος στο La Mer, του J. Michelet

Η παραστατική ιστορία της παραλίας ως χώρου διακοπών στις δυτικές κοινωνίες, αλλά και των σωματικών πρακτικών/τελετουργιών που αναπαράγουν αυτόν τον χώρο, συνοψίζεται στο έργο του κοινωνιολόγου Z. – Ντ. Ουρμπαιν, με τον τίτλο *Στην Ακροθαλασσιά*.³⁰⁸ Χρησιμοποιώντας τις λογοτεχνικές μεταφορές του Ροβινσώνα

³⁰⁷ Ντε Σερτώ, 2010: 384

³⁰⁸ Jean-Didier Urbain, Sur la plage, 1994.

Κρούσου (του οικιστικού παραθεριστή) και του Φιλέας Φογκ (του τουρίστα), αποδεικνύει ότι οι παραθεριστές ταξιδεύουν για να φτάσουν σε έναν προορισμό καταφυγίου και γαλήνης, ενώ στόχος του τουρίστα είναι μία κατάσταση προσωρινού νομαδισμού. Η ευρεία, καθαρή αμμώδης παραλία είναι το προσεκτικά διαμορφωμένο σκηνικό των ονείρων των διακοπών, προκειμένου να απολαμβάνουν οι Δυτικοί την ακτή και τη θάλασσα. Εφόσον τα κείμενα του Ουρμπαίν συναντώνται σε αρκετά σημεία με τις προβληματικές κι εν τέλει προθέσεις δημιουργίας του αρχείου θαλάσσιας άμμου, ας σταθούμε σε μία σύντομη επισκόπηση αυτών.

Ο Ουρμπαίν υποδεικνύει ότι ο μύθος της τοποθεσίας του εγκαταλειμμένου νησιού από τον Ροβινσώνα Κρούσο παραμένει μία ισχυρή εικόνα που ενέχει τις ηδονιστικές χρήσεις της παραλίας και εξακολουθεί να λειτουργεί σήμερα ως πρότυπο συμβολικής συμπεριφοράς, ακόμη και για δημοφιλείς τόπους, μη απομακρυσμένους.³⁰⁹ Με άλλα λόγια, εάν επιθυμούν να ανακαλύψουν μια νέα απομονωμένη ακτή ή να ακολουθήσουν τα βήματα άλλων παραθεριστών (όπως του Παρασκευά), οι παραθαλάσσιοι παραθεριστές παρακινούνται, τουλάχιστον εν μέρει, από αυτή την αναζήτηση καθαρότητας και απομόνωσης.

Ο Γερμανός κοινωνιολόγος των Μέσων Χανς Μάγκνους Εντσενσμπέργκερ θεωρεί από την πλευρά του ότι ο «τουρίστας»- ο ευρισκόμενος σε διακοπές που ταξιδεύει- είναι ένα είδος ανεσταλμένου επαναστάτη που, ελλείψει δυνατότητας να αλλάξει τον κόσμο, αλλάζει κόσμο. «Μετουσιώνει έτσι τη στέρησή του αποκτώντας, με τον τρόπο μίμησης (απόδραση ή εξορία, προσωρινό εκτοπισμό ή «επανατοπισμό»), πρόσβαση σε ουτοπικές καταστάσεις και απεικονίσεις που συνήθως απωθούνται από την κοινωνική νόρμα. Αυτή η ερμηνεία ευσταθεί από πολλές απόψεις, διότι πράγματι, οι διακοπές γίνονται αντιληπτές τις περισσότερες φορές ως μία περίοδος μεταμορφώσεων, κατά τη διάρκεια της οποίας ο καθένας μπορεί να αναπληρώσει τις ελλείψεις του και να ζήσει όπως θα ήθελε.»³¹⁰

Με ποιον τρόπο όμως επιτελείται αυτή η αλλαγή; Ποια είναι τα συμβολικά διακυβεύματα στον κόσμο του παραθαλάσσιου παραθεριστή; Έναν κόσμο που συνήθως το αγελαίο χαρακτηριστικό του αναπαράγει την αρχική του συνθήκη: Το πλήθος του, την πυκνότητά του, με τα άγχη, τους εξαναγκασμούς και τους ρυθμούς του. Η μικρή επανάσταση των διακοπών είναι άραγε επιστροφή στο σημείο εκκίνησης, με τη διαφορά ότι η άμμος, ο ήλιος και η θάλασσα έχουν αντικαταστήσει την άσφαλτο, τη μουντάδα και την πόλη;

Φαίνεται πως η επιλογή του παραθαλάσσιου παραθερισμού καθορίζεται κατά βάση από έναν ανθρωπολογικό λόγο, ο οποίος συνοψίζεται ως εξής από τον Ουρμπαίν: «η παραλία εμφανίζεται στις αναλύσεις ως ένας από εκείνους τους προνομιούχους τόπους όπου η κοινωνία σκηνοθετείται, με τις τελετουργίες και τα σύμβολά της, τα γιορτινά της έθιμα και τις συμβάσεις της, τις επιθυμίες και τις νόρμες της, τους κανόνες και τις παραβιάσεις τους, τις στρατηγικές συνύπαρξης και τους κώδικες εγκατάστασης, τις κατανομές και τις ανισότητές της, τις

³⁰⁹ Ουρμπαίν: 20.

³¹⁰ ό.π.: 21.

συμμαχίες και τις συγκρούσεις της, την οργανωτική της λογική και τέλος, τα συναισθήματά της. Η παραλία είναι θεαματική. Είναι ένα θέατρο όπου η κοινωνία αποκαλύπτεται, ξεγυμνώνεται, προβάλλοντας «τη συγκινησιακή και ευαίσθητη διάσταση των κοινωνικών σχέσεων» στο πλαίσιο μιας σκηνογραφίας «η οποία στυλιζάρει την ύπαρξη, κάνει να προβάλλεται το θεμελιώδες χαρακτηριστικό». Η παραλία με τις τελετουργίες και τα παιχνίδια της προτείνει ένα πλαίσιο: μία υπερρεαλιστική εικόνα της συλλογικής ζωής, η οποία τη διαφοροποιεί από τα πάντα, ακόμη και από τον πράσινο παραθερισμό –διαμονή συνδεδεμένη με τον «επανατοπισμό», την επιστροφή στις ρίζες. Αντίθετα από την εξοχή, η παραλία δεν είναι τόσο ο τόπος μιας επιστροφής όσο εκείνος μιας νέας αρχής. Η παραλία δεν είναι μία συγκεκριμένη γη. Είναι μια άγραφη πινακίδα, μια αφαίρεση, μια γη κενή και χωρίς ρίζες.»³¹¹

Ο θαυμαστής της παραλίας αναζητά τον μύθο της Εδέμ και μερικές φορές, απογοητευμένος, ίσως και απελπισμένος, ονειρεύεται απρόσιτα καταφύγια. Ενίοτε όμως συναντά επιτιμητές της παραθαλάσσιας αναψυχής και απεχθάνεται την επιτυχία της. Η κολεκτιβοποίηση των παράκτιων περιοχών τον πληγώνει. «Για εκείνον η παραλία δεν είναι τόσο υπόθεση τροπική, όσο ένα ζήτημα ειρήνης και μοναξιάς. Δεν θέλει παραλίες που συμπύσσονται, θορυβώδεις, αλλά την εικόνα της ξεγνοιασιάς των ανθρώπων της, όσο ένα παιδί που παίζει με την άμμο και φτιάχνει τους πρώτους του πύργους με αυτήν. Θέλει μία γλώσσα παραδείσιας γης που να μοιάζει να έχει μόλις ξεπροβάλλει από την ωκεάνια απροσδιοριστία. «Αυτό που θέλω είναι μία άθικτη ακτή: μια φυσική αμμουδιά, χωρίς πληγές από κτίσματα, χωρίς τουριστικά στίγματα, χωρίς αναχρονισμούς.» Που θα μας προσφερόταν σαν μια αρχή του κόσμου και θα είχε τόσο λίγο κόσμο που, με την πρώτη ματιά, εξαιρώντας τους γηγενείς, θα έμοιαζε άδεια και ολάκερη δική μας.»³¹² «Δεν απαιτώ παρά το δικαίωμα να αγαπώ το κενό, να αναζητώ την έρημο, τη γύμνια του τοπίου στις ξεχασμένες παραλίες». Η φράση απηχεί τις πιο μύχιες σκέψεις του παραθεριστή. Υπάρχει σε αυτήν η εικόνα ενός είδους «αγνού προϊόντος»: της παραλίας που συλλαμβάνεται ως φυσική, αυθεντική και προστατευόμενη από τον κόσμο. Αυτό που θέλει πάνω από όλα είναι η θάλασσα και μία έρημη παραλία για να εγκατασταθεί εκεί ως Ροβινσώνας, συντροφιά με όχι και πολλούς Παρασκευάδες, προφυλαγμένους από τους αγρίους. Αυτό είναι το μοντέλο του ουτοπικού παραθεριστή –η μυθολογία στην οποία στηρίζεται η ζηλότυπη αγάπη του για τις παραλίες, το «κρουσοειδές» ύφος που σκοπεύει να προσδώσει στην παραμονή του στις ξεχασμένες ακτές ή στα μακρινά νησιά.³¹³

Αυτό που ετούτος ο Ροβινσώνας του σήμερα μαστορεύει, είναι ένα δίκτυο κοινωνικότητας, υφασμένο από τη μια πλευρά μεταξύ των Παρασκευάδων με τους οποίους μοιράζεται την παραλία και από την άλλη με τους ιθαγενείς τους ντόπιους «αγρίους» με τους οποίους θεμελιώνει σχέσεις ανταλλαγής.³¹⁴ Τα όνειρα της

³¹¹ ό.π.: 24-25.

³¹² ό.π.: 29-33.

³¹³ ό.π.: 36-37.

³¹⁴ ό.π.: 42.

μοναχικότητας αντιστέκονται στην παρουσία του πλήθους, όπως ο μύθος στην πραγματικότητα –χωρίς να ξεχνάμε ότι μία κοινωνία μπορεί να είναι *κρουσσειδής* κι ένα πλήθος μοναχικό.³¹⁵

Ο σύγχρονος παραθεριστής αναζητά την θερινή κατοίκησή του στην παραλία, επειδή αυτή είναι ειρηνική. Διότι εδώ ονειρεύεται έξω από οποιαδήποτε αναταραχή, έξω από τις καθημερινές και τις ιστορικές, κοινωνικές ή πολιτισμικές πραγματικότητες. Θέλει στη δική του παραλία, η αμμουδιά να είναι προστατευμένη από τα πάντα, η θάλασσα να είναι ήρεμη, όχι ταραγμένη. Διαφορετικά ισχύει για τις ονειροπολήσεις του ό,τι και για τα κύματα: σπάνε στην ακτή. Σε αυτήν την αρχιτεκτονική του κενού, την ανοιχτή αλλά ωστόσο στεγανή, η ονειρεμένη παραλία είναι ίσως κατά βάθος ένα αναπαυτικό κελί, χωρίς πόρτα και παράθυρα διότι δεν έχει τοίχους, φυσαλίδα ή γυάλα. Και τι κάνει κανείς εκεί; «Μένει ακίνητος και ο εχθρός φεύγει. Αυτή η μεταμόρφωση είναι η πιο κεντρική από όλες: Γίνεται κανείς τόσο πολύ το κέντρο του, ώστε δεν κινείται πια. Παιρτεται από κάθε κίνηση, σαν να ήταν νεκρός και ο άλλος απομακρύνεται.»³¹⁶

Η παραλία ως τόπος διαρκεί, ενώ αλλάζει διαρκώς. Εκφυλλισμένη, υπερκατοικημένη, αστικοποιημένη, η θελκτική της δύναμη φαίνεται έτσι να αντιστέκεται σε όλα τα δεινά. Από τη θεραπευτική παραλία του χθες στην ηδονιστική παραλία του σήμερα, η κολλεκτιβοποίηση της ακτής μέσω της παραθαλάσσιας αναψυχής μοιάζει να μην έχει χάσει τη δυνατότητά της να προσελκύει. Ποιο είναι το σταθερό κίνητρο που διαιωνίζει την επιτυχία αυτής της λωρίδας στεριάς, εκτός κόσμου και γεμάτης κόσμο, όπου συγκεντρώνεται η κοινωνία;³¹⁷ Είναι ακριβώς αυτό το στατικό σύμπαν, το βασίλειο του μη γεγονότος και της μη ανακάλυψης, όπου οι μέρες κυλούν προστατευμένες από τα πάντα. Στην παραλία δεν αναζητά κανείς ούτε τον εκτοπισμό ούτε καν τον «επανατοπισμό». Η παραλία δεν είναι μια συγκεκριμένη γη, μια παραδοσιακή γη. Δεν έχει ρίζες, δεν έχει κατοίκους και δεν έχει ιστορία. Είναι σαν να μην έχει ταυτότητα –ή μάλλον όπως στο νησί του Ροβινσώνα, δεν έχει εκ προοιμίου ταυτότητα, παρά μόνο εκείνη που της δίνει αυτός που την οικειοποιείται, εκείνος που κατασκευάζει εκεί τον κόσμο του.³¹⁸ Το παραθαλάσσιο παραθεριστικό φαντασιακό είναι ένα συλλογικό σπίτι μας και η θάλασσα μία δημοκρατική αυτοκρατορία που δίνεται στα πλήθη, στις μάζες, στις συλλογικές ονειροπολήσεις.

Η Μεσόγειος, ειδικότερα, διατηρεί τον θαυμασμό μας όπως αναφέρει ο Μισελέ, χάρη στα δύο χαρακτηριστικά: την καθαρότητα του ουρανού και της ατμόσφαιρας, αλλά και την ομορφιά των ακτών της. Οι ηφαιστειακές, πυκνές λάβες της ενδότερης γης, άφησαν παντού το σημάδι τους στην άνω γη. Τα σκούρα πλουτωνικά πετρώματα δεν είναι ποτέ βαρετά μεταξύ των ανοιχτόχρωμων αμμουδιών, όμως συμβαίνει αντίστοιχα και με τη βλάστηση, όταν συναντά κανείς την αφρικανική (Αλόη, κάκτους, Μυρτιές) ανάμεσα στα δάση πορτοκαλιάς, κατά

³¹⁵ ό.π.: 45.

³¹⁶ ό.π.: 212.

³¹⁷ ό.π.: 246.

³¹⁸ ό.π.: 256.

την ένωσή της με τη θάλασσα.³¹⁹ Μεταξύ αυτής της σιωπηλής γης και της σιγής των φυλών της θάλασσας συνεχίζεται αενάως, ένας μεγάλος, ισχυρός, αλλά και συμπαθητικός διάλογος. Άλλοτε σαν χάδι, άλλοτε σαν σύγκρουση, όπως ο έρωτας.

Εκεί γεννιέται η άμμος της.

ii) To project ThouSAND

Προκειμένου να υλοποιηθεί το Thousand και χάριν αμεσότητας, δημιουργήθηκε μία σελίδα στο facebook³²⁰ η οποία και θα εγκαινιάζε το όλο εγχείρημα. Η περιγραφή του project, καθώς και οι όροι συμμετοχής σε αυτό, δίδεται ως εξής:

Τι είναι το thouSAND:

Πρόκειται για ένα διαδικτυακό, συμμετοχικό, εικαστικό πρότζεκτ το οποίο έχει ως στόχο να συγκεντρωθούν χίλια (1000) δείγματα άμμου από ελληνικές παραλίες.

Γιατί thousand;

Το thousand σε αναγραμματισμό δίνει τη λέξη handouts, η οποία δηλώνει την έννοια της δωρεάς σε κάποιον που την έχει ζητήσει. Παράλληλα το 1000 δηλώνει τη συγκέντρωση ενός μεγάλου πλήθους και συχνά χρησιμοποιείται συμβολιστικά.

(*Ενδεχομένως να ήταν προτιμότερος ένας ορισμός με ελληνική ρίζα, αλλά δεν εντοπίστηκε κάποια ανάλογη ονομασία που να εννοιολογεί το συλλογικό εγχείρημα.)

Πώς μπορείτε να συμμετέχετε στο πρότζεκτ:

α) Συλλέγοντας άμμο από κάποια ελληνική παραλία στην ποσότητα των 350 γραμμαρίων περίπου (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως μεζούρα ένα πλαστικό μπουκαλάκι νερού των 500 ml, το οποίο θα γεμίσετε με άμμο μέχρι τη μέση). Μπορείτε να αποθηκεύσετε τα δείγματα πλαστικά μπουκαλάκια, βαζάκια, ή σακουλάκια. Απαραίτητη είναι μία ετικέτα με το όνομά σας και το όνομα της αντίστοιχης παραλίας, σε κάθε δείγμα.

β) Φωτογραφίζοντας τη στιγμή της συλλογής της άμμου. Στη φωτογραφία θα πρέπει να εμφανίζονται τα χέρια, το στιγμιότυπο της συλλογής και ένα τμήμα της παραλίας. Κρατείστε μία έως δύο φωτογραφίες για κάθε παραλία, ως ντοκουμέντο.

Στη συνέχεια θα ακολουθήσετε τα παρακάτω βήματα:

³¹⁹ Michelet, 1980: 343.

³²⁰ Για περισσότερες πληροφορίες, παρατίθεται η σελίδα η οποία έχει δημιουργηθεί προς το παρόν στο κοινωνικό δίκτυο του facebook, ενώ σύντομα θα δημιουργηθεί και σχετικό blog: <https://www.facebook.com/thousand.handouts>

1) Στέλνετε την/τις φωτογραφία/ες στο email thousand.handouts@gmail.com. Με σημείωση για την προτίμησή σας στον τρόπο παράδοσης. Αν δηλαδή επιθυμείτε να αφήσετε τα δείγματα σε κεντρικό σημείο το οποίο θα σας υποδειχθεί, ή αν επιθυμείτε να τα ταχυδρομήσετε.

2) Λαμβάνετε email στο οποίο σας υποδεικνύεται κεντρικό σημείο της Αθήνας το οποίο μπορείτε να παραδώσετε τα δείγματα. Ή ταχυδρομική διεύθυνση για την αποστολή αυτών.

3) Με την παράδοση λαμβάνετε αναμνηστικό χαρακτηριστικό σε μέγεθος καρτ-ποστάλ, με χειρόγραφο ευχαριστία. Όσοι επιλέξουν την ταχυδρομική αποστολή θα παραλάβουν στη διεύθυνση αποστολέα που θα δηλώσουν, σειρά τριών (3) χαρακτηριστικών καρτ-ποστάλ.

Σκοπός του πρότζεκτ:

Είναι η δημιουργία μίας εγκατάστασης η οποία θα αποτελείται από τα δείγματα άμμου σε παράθεση –στο καθένα θα αναγράφονται αντίστοιχα το όνομα του συμμετέχοντος και το όνομα της παραλίας προέλευσης. Το οπτικό αποτέλεσμα θα εικονοποιεί τη δικτύωση και τη συμμετοχικότητα μέσω μία απλής ενέργειας, αλλά και φορτισμένης από την υποκειμενική εμπειρία.

Η εγκατάσταση και το αρχιαικό της υλικό θα παρουσιαστούν σε χώρο που θα καθοριστεί με το πέρας του πρότζεκτ.

Περισσότερες πληροφορίες:

Σύντομα σε ιστότοπο που θα περιγράφει την εξέλιξη της συλλογής υλικού.

Στην παρούσα σελίδα www.facebook.com/thousand.handouts.

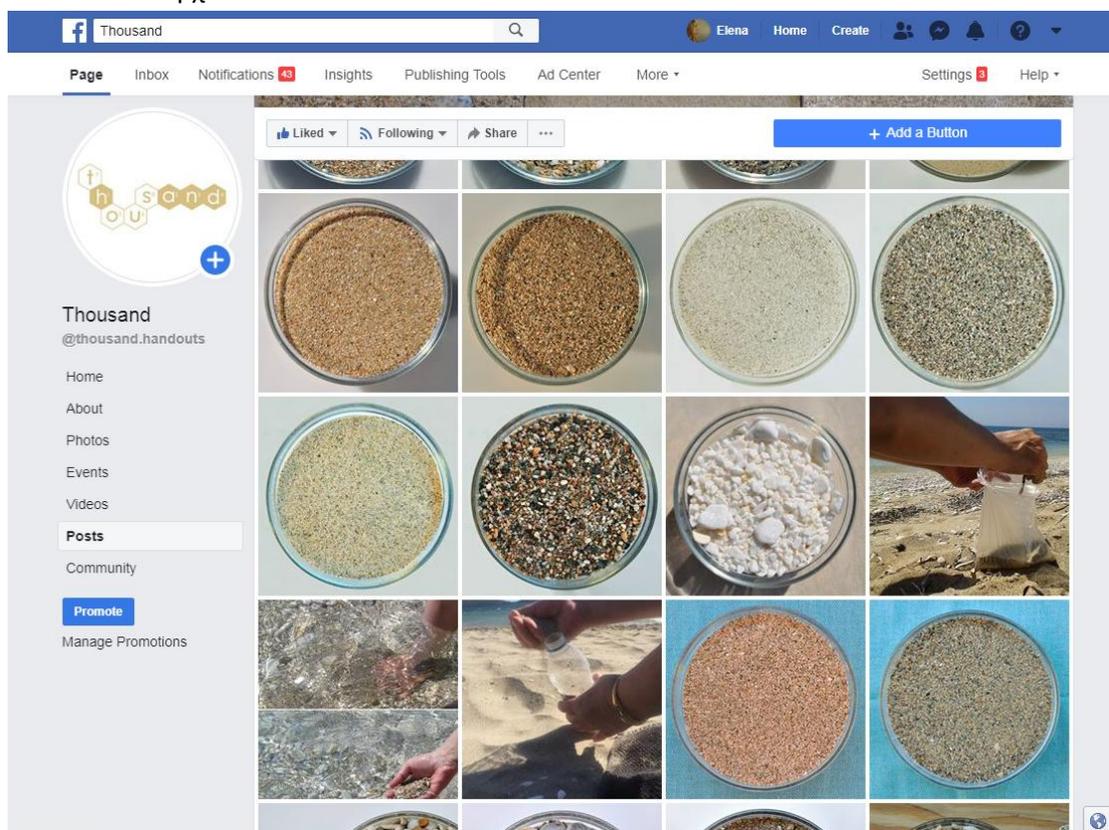
Το συγκεκριμένο πρότζεκτ αποτελεί μέρος έρευνας για την ενεργοποίηση δικτύων του αστικού χώρου μέσω του κυβερνοχώρου, αλλά και τη διάδραση των δύο αυτών χώρων μέσω της σύγχρονης τέχνης.

Όπως γίνεται αντιληπτό, το κοινό δεν περιορίζεται σε επιλογές μενού, αλλά αναλαμβάνει δράση στον φυσικό χώρο προκειμένου να συνδεθεί με το έργο, ενώ μπορεί να περιπλανηθεί στην πρωταρχική μορφή του ψηφιακού αρχείου μέσω των οικείων εργαλείων της κοινωνικής δικτύωσης και της υπερκειμενικής της πλοήγησης. Η διάδραση κατά το στάδιο της συλλογής οικοδομείται πάνω στη βιολογική βάση του αγγίγματος, της αφής, της αναζήτησης κι εν τέλει της επιβεβαίωσης της ανθρώπινης παρουσίας στον παραθαλάσσιο κόσμο. Η πλοήγηση στην ιστοσελίδα παρέχει τη συμβατική ενεργητική διάδραση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (ανέβασμα φωτογραφιών, σχολιασμός κ.α.).

Το πρώτο καλοκαίρι λειτουργίας (και ίδρυσης) του project η συμμετοχή ήταν ικανοποιητική. Συγκεντρώθηκαν εκατό περίπου δείγματα άμμου. Η πρώτη ανταπόκριση σημειώθηκε από επαφές του άμεσου φυσικού αλλά και διαδικτυακού χώρου, όπως φίλοι, συγγενείς, συνεργάτες. Σε σχετικά σύντομο χρονικό διάστημα όμως φάνηκε να υπάρχει αλληλεπίδραση και από άγνωστα σε εμένα πρόσωπα. Κάποιοι εκδήλωσαν μάλιστα μεγάλο ενθουσιασμό για την ιδέα, σε σχόλιά τους. Αρκετοί από τους άμεσους φίλους ενθουσιάστηκαν επίσης με την προσδοκία του project κι επέκτειναν την διασύνδεσή του και με άλλα πρόσωπα, είτε διαδικτυακά, είτε προφορικά στον φυσικό πλέον χώρο. Ένα δίκτυο διακοσίων περίπου ατόμων είχε αρχίσει να δημιουργείται ήδη

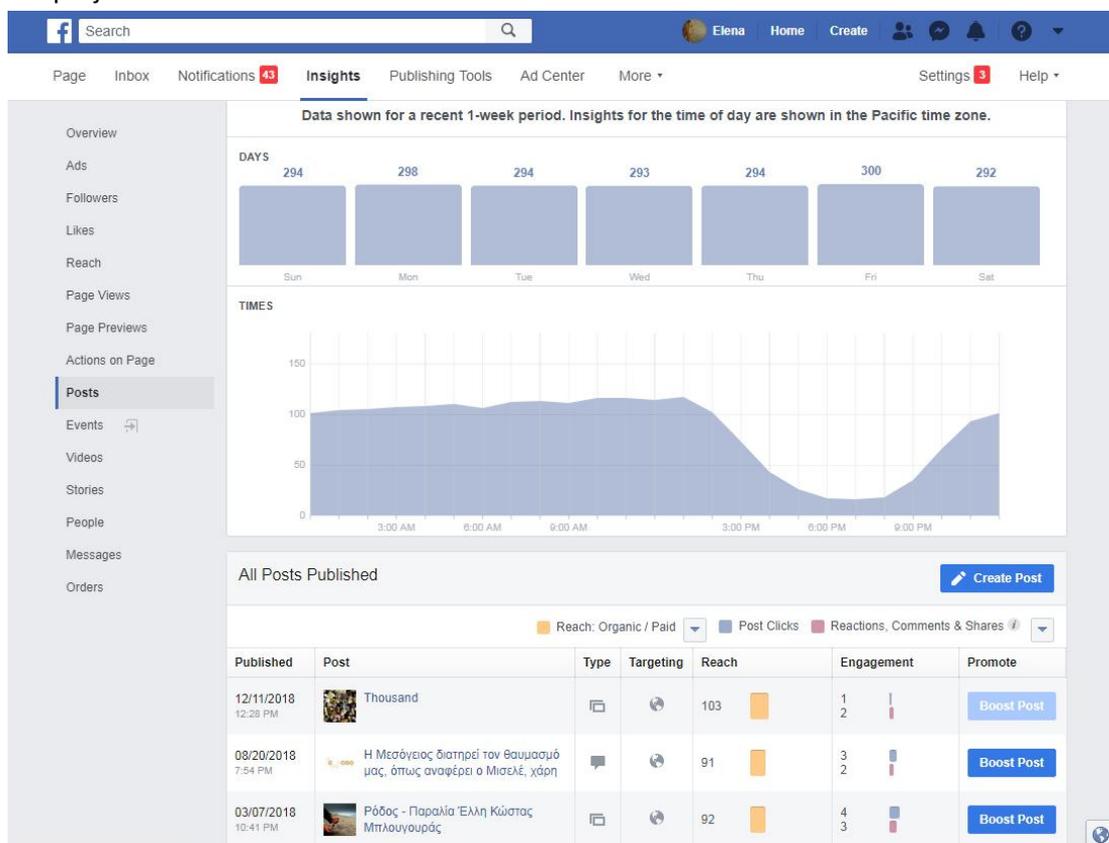
από τον πρώτο χρόνο λειτουργίας του πλάνου. Δεν ήταν λίγες οι περιπτώσεις, όπου οι συμμετέχοντες αποφάσισαν να εμπλουτίσουν το αρχείο, με περισσότερα του ενός δείγματα ή και να εξακολουθούν να εμπλουτίζουν το αρχείο και τα επόμενα καλοκαίρια, με όσο το δυνατόν περισσότερα. Το Thousand απέκτησε κάποιους πεισματικούς ακόλουθους. Πλέον αριθμεί τριακόσιους είκοσι τρεις, από τους οποίους όμως μέχρι στιγμής προέρχονται περίπου διακόσια δείγματα άμμου.

Κατά την λήψη τους, τα δείγματα ξεπλένονται προκειμένου να απομακρυνθούν περιττά στοιχεία, στην συνέχεια φωτογραφίζονται και αρχειοθετούνται. Στην σελίδα του project αναρτώνται φωτογραφίες που παρέχουν οι συμμετέχοντες κατά την διαδικασία συλλογής της άμμου, φωτογραφίες των παραλιών που επισκέπτονται τις οποίες επίσης διαθέτουν, καθώς και φωτογραφίες του υλικού που λαμβάνονται μετά την λήψη και τον καθαρισμό των δειγμάτων και πριν την αρχειοθέτησή τους. Κατ' αυτόν τον τρόπο εικονοποιείται ένα πρώτο διαδικτυακό αρχείο.



Μεταξύ των δυνατοτήτων που παρέχει η δημιουργία σελίδας στο συγκεκριμένο κοινωνικό δίκτυο, περιλαμβάνεται και ένα πλήθος γραφημάτων τα οποία προβάλλουν αναλυτικά κάθε εβδομάδα την διαδραστικότητα του project είτε με τους ακολούθους του, είτε με χρήστες του διαδικτύου εν γένει. Ένα πρώτο

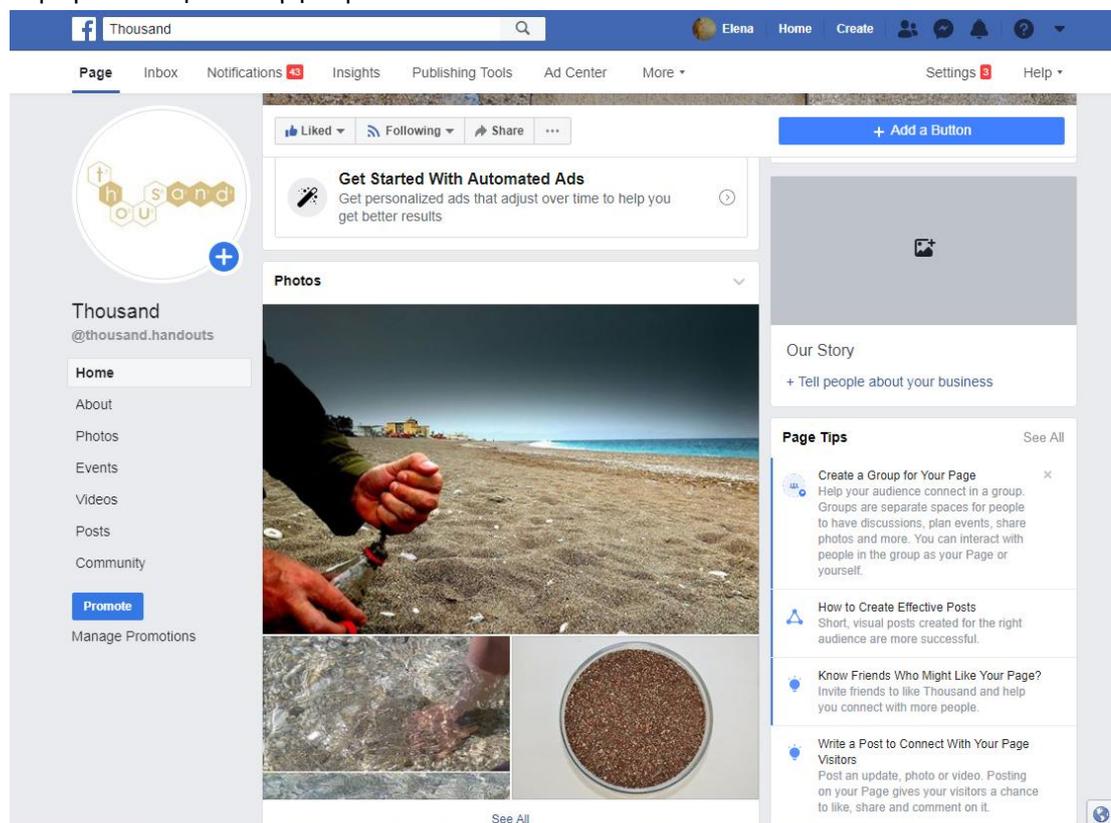
εμφανές συμπέρασμα είναι ότι το διαδικτυακό πλήθος ενεργοποιείται και ανταποκρίνεται ή απλώς επισκέπτεται την σελίδα, κατά τους καλοκαιρινούς μήνες κυρίως. Παρατηρείται επίσης έντονη αλληλεπίδραση με φωτογραφίες που παρουσιάζουν μία ιδιαίτερη υφή και μορφολογία άμμου. Οι στατιστικές που παρέχει η εφαρμογή, δείχνουν πως φωτογραφίες δειγμάτων, όπως για παράδειγμα το Πόρτο Βαθύ της Θάσου –μία αμμουδιά με λευκή, μαρμάρινη ποιότητα και υφή-, προσεγγίζονται οπτικά από πολύ μεγαλύτερο πλήθος από εκείνο των συμμετεχόντων στο project. Μία βασική όμως παρατήρηση η οποία χαρακτηρίζει την ευρύτερη ανταπόκριση, είναι η εξής: Παρότι ένα ικανοποιητικό σε αριθμό πλήθος δηλώνει είτε με σχόλια, είτε με αυτοματοποιημένες θετικές αντιδράσεις (like) τον ενθουσιασμό του, στην πράξη δεν συμμετέχει με προσφορά. Μία πρώτη πιθανή ερμηνεία θα μπορούσε να θεωρηθεί η παθητική σχέση του πλήθους με τον κυβερνοχώρο, η οποία εξαντλείται σε αυτόν. Είναι ελάχιστες οι περιπτώσεις στις οποίες ακόλουθοι του Thousand, μη σχετιζόμενοι με το ευρύτερο φάσμα του προσωπικού μου δικτύου επαφών, θέλησαν να συμμετέχουν ενεργά στο project.



Οι διαχειριστές της πλατφόρμας έρχονται βεβαίως να δώσουν την «λύση», η οποία δεν είναι φυσικά άλλη από την διαφήμιση και προώθηση επί πληρωμή. Σε αρκετές περιπτώσεις διαδικτυακής συμμετοχικής κουλτούρας και της κοινωνικής της υπόσχεσης, υπάρχει η ανησυχία ότι ως κοινότητες μπορούν να αξιοποιηθούν για χρηματικά

κέρδη. Το «Web 2.0» για παράδειγμα, συχνά θεωρείται ως μια προσπάθεια να εμπορευματοποιηθεί η συμμετοχική κουλτούρα με τη συμβολή της λογικής και τη ρητορικής της κοινωνικής εμπλοκής και τη δημοκρατική ενδυνάμωση της τεχνολογίας των web-based καταναλωτικών προϊόντων και υπηρεσιών. Οι εταιρείες Web 2.0 ακολουθούν μια εμπορική επιτακτική ανάγκη, ενώ διευκολύνουν επίσης τις ανάγκες και τα συμφέροντα της καταναλωτικής βάσης τους. Παρ' όλα αυτά όμως παρέχουν θετικές δυνατότητες συμμετοχικής κουλτούρας και παρακινούν τους κυρίαρχους της βιομηχανίας να υιοθετήσουν το μοντέλο στις επιχειρήσεις τους.³²¹

Μέχρι στιγμής δεν έχει προτιμηθεί η επιλογή της χορηγίας, προκειμένου να παρατηρηθεί η φυσική εξέλιξη του εγχειρήματος. Σε μία επόμενη φάση όμως είναι πολύ πιθανό να ενεργοποιηθεί, ούτως ώστε να μελετηθεί η συμβολή της στην επέκταση του αρχείου. Προσωπικά προτιμώ τον πηγαίο ενθουσιασμό για συμμετοχή, καθώς έχει αποδείξει ήδη ότι διαμορφώνει συναισθηματικές σχέσεις με το project. Σε αυτό το πλαίσιο αρκετοί συμμετέχοντες έχουν δηλώσει πως ενθουσιάζονται με την ιδέα ότι κατά κάποια έννοια θα βρεθούν οι παραλιές η μία δίπλα στην άλλη, ενώ κάποιοι παραδέχονται ότι χρησιμοποιούν ήδη το οπτικό αρχείο ως συμβουλευτικό παράγοντα στην επιλογή παραλιών.



³²¹ Jenkins, 2006.

Παρότι το project βρίσκεται σε εξέλιξη και δεν έχει ολοκληρωθεί, θα μπορούσαμε να καταγράψουμε εκείνα τα συμπεράσματα που εκπηγάζουν από τον συσχετισμό του με όσα έχουμε αναφέρει έως τώρα. Συνεπώς, σε πρώτη φάση θα παρατηρούσαμε ότι: ενώ ο τόπος επαφής είναι ψηφιακός, ο τόπος κατοίκησης γίνεται η αντίληψη της παραλίας. Εν προκειμένω, ένας φυσικός ου-τόπος μεταφέρεται ως εικόνα σε έναν άυλο μη-τόπο, οπότε η συλλογική τοπικότητα γίνεται μία φαντασιακή σχεσιακότητα και στις δύο συνθήκες (του φυσικού και του διαδικτυακού χώρου). Η τοπικότητα για τον κάθε χειριστή είναι και στις δύο περιπτώσεις η προσωρινή του εγκατάσταση, η οποία αποκτά τη ρευστότητα της μετάβασης από μία ελεύθερη κατάσταση «ασκητικής» κατοίκησης, υπό την έννοια του ελάχιστου φυσικού χώρου, σε εκείνη του προσωπικού τερματικού, του διαδικτυακού «κουκουλιού» και του αρχιτεκτονικού του αφηγήματος.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο, θα μπορούσαμε να επιστρέψουμε σε όσα αναφέραμε στο προηγούμενο κεφάλαιο, αναζητώντας τα κυκλώματα της υποκειμενικότητας, της κοινωνικότητας και της προσωπικής / συλλογικής φαντασίας. Στα πλαίσια τη πρώτης εντοπίζουμε ένα πεδίο επανεφεύρεσης μέσω της σκέψης και της φαντασίας. Ο συμμετέχων ανασύρει την εμπειρία του Ροβινσώνα προκειμένου συνεισφέρει τη μαρτυρία της κατοίκησής του, ενώ η υποκειμενικότητά του ενδυναμώνεται από την τεκμηρίωση, η οποία λαμβάνει τη θέση της και στον διαδικτυακό κοινωνικό χώρο. Η κοινωνικότητα γίνεται μία κολλεκτίβα συμμετεχόντων οι οποίοι φέρουν παρόμοια τα γνωρίσματα της κοινής εμπειρίας, με υλικά της πραγματικότητας, σε έναν πραγματικό τόπο. Η φανταστική, τέλος, διάσταση της συλλογικής υπερ-παραλίας «αδελφοποιεί» τις υποκειμενικότητες παρέχοντας την προσδοκία της ολοκλήρωσης ενός κοινού αρχείου. Μία ενοποιητική σκέψη που επιτρέπει στα άτομα να αναγνωρίσουν ο ένας τον άλλον ως μέλη της ίδιας κοινότητας.

Παρότι το συγκεκριμένο project δεν βασίζεται σε πρακτικές άμεσης αλληλεπίδρασης (interaction) όπως εκείνες που αναφέραμε στα δύο προηγούμενα κεφάλαια, θέτει προβληματικές για τη διατήρηση της μακροχρόνιας δέσμευσης με το έργο, δηλαδή την επαναλαμβανόμενη συμμετοχή. Η εμπειρία δείχνει ότι αρκετοί από τους συμμετέχοντες την έχουν αποκτήσει και πλέον τροφοδοτούν το αρχείο ανελλιπώς. Εκτός από την προσωπικό ενθουσιασμό της προσφοράς, η ανταλλαγή των δειγμάτων με μικρά αναμνηστικά χαρακτηρίζει επιτείνει τη δέσμευση, εφόσον ενεργοποιεί ένα δεύτερο επίπεδο συλλογής για κάθε έναν από τους συμμετέχοντες. Υπάρχει, ωστόσο και μία μερίδα του κοινού η οποία προβάλλει καχυποψία, θεωρώντας ότι η διαδικασία υπακούει σε όρους τυποποίησης και εμπορικότητας, τους οποίους συχνά συναντά στο διαδίκτυο.

Η δημιουργική πρόθεση των συμμετεχόντων ενσωματώνεται στο υπεραφήγημα της ομάδας μέσω των ενσωματωμένων ενεργειών τους. Αυτή η επαγωγική διαδικασία φέρει ιστορίες του έμπειρου κόσμου, τις οποίες αναγνωρίζουμε μέσα από γνωστά πρότυπα γεγονότων [Bruner, 1986] και οι οποίες αρθρώνουν το κοινό νόημα της ομάδας. Ο σχεδιασμός της ιδέας παρέχει τα κριτήρια ενός συστήματος συμμετοχικότητας μέσω της ευθυγράμμισης των αφηγηματικών προθέσεων των συμμετεχόντων.



Ακτή Νηρέως, Εύβοια



Πορί, Κουφονήσι



Μύρτος, Κεφαλονιά



Πόρτο Βαθύ, Θάσος



Καμάρι, Σαντορίνη



Μαθράκι-Διαπόντια Νησιά



Ιθάκη, Γιδάκι



Αντίπαξι, Βρίκα



Χρυσή Άμμος, Άνδρος

Εν κατακλείδι, η γενικότερη παρατήρηση που προκύπτει έως τώρα, είναι ότι το πλήθος/σμήνος που συσπειρώνεται γύρω από το αρχείο συλλογής άμμου, διατηρεί γνωρίσματα παρόμοια με εκείνα του προσωρινού κατοίκου του εκάστοτε παραλιακού τόπου. Πιο συγκεκριμένα και σύμφωνα με ερωτήσεις που έχουν υποβληθεί σε συμμετέχοντες, η άμμος λογίζεται για κάθε συμμετέχοντα ως:

- α) δείγμα ενός κοινού τόπου κατοίκησης το οποίο δύναται να προσφερθεί αφειδώς
- β) ένα αναμνηστικό συναισθηματικά φορτισμένο με την κοινή αίσθηση του καταφυγίου. Σε αυτό ακριβώς το σημείο ίσως εντοπίζεται και η διαφοροποίηση όσων συμμετέχουν μέσω της διαδικασίας της προσφοράς υλικού, από εκείνους που απλώς δηλώνουν την αποδοχή τους και την παρουσία τους διαδικτυακά. Η έννοια του καταφυγίου δεν υπάρχει στο διαδίκτυο.
- γ) το μέσο για να συμμετέχουν σε μία προσπάθεια συμμετοχική.
- δ) το μέσο για να προαχθεί μία εικαστική δημιουργία, της οποίας θα είναι οι ίδιοι μέρος.
- ε) μία ευκαιρία επανατοπισμού», επιστροφής σε ένα ρίζωμα, ή ακόμη και ως η θεμελίωση μίας νέας αρχής. Σαν την δημιουργία μιας κοινής νέας γης κενής, με την θετική επιφόρτιση της κοινής προσφοράς για τη δημιουργία της.

στ) ευκαιρία για να γνωρίσει ένα μεγαλύτερο πλήθος την μορφολογία, την όψη και την ποικιλομορφία της ακτογραμμής της Ελλάδας, αλλά και άλλων τόπων, καθώς η συλλογή περιλαμβάνει και δείγματα εκτός συνόρων. Και για να θυμηθούμε τον Ουρμπαίν οι συμμετέχοντες ως παραθεριστές ενδεχομένως να προσδοκούν έναν συλλογικό ειρηνικό συμβολισμό, παρόμοιο με εκείνον που πρεσβεύει η θερινή κατοίκηση της παραλίας. Η αμμουδιά αποκτά μία άλλη πολυτιμότητα, μία συλλεκτική, πέρα από την συναισθηματική της αξία ως δείγμα ενός προστατευμένου τόπου κατοίκησης, μιας προσωπικής Εδέμ, ενός αναπαυτικού ασκητικού κελιού, όπου ο καθένας συναντά την πρωτογενή έννοια της παρουσίας του σε αυτόν τον κόσμο. Έτσι, το τοπίο γίνεται αρχείο: ένα ομαδικό, ένα συλλογικό δημοκρατικό αρχείο ενός μοναχικού πλήθους.











Οι εγγενείς ιδιότητες του κυβερνοχώρου υποδηλώνουν ότι οι χειριστές, ως μέλη μιας εικονικής κοινότητας, έχουν τη δυνατότητα να είναι απελευθερωμένοι από γεωγραφικά και κοινωνικά όρια, να αναπτύσσουν διακλαδισμένες κοινωνικές σχέσεις, να αποκτούν τοπικούς συσχετισμούς με τα ενδιαφέροντά τους, ενώ ταυτόχρονα μπορούν να παραμένουν αποστασιοποιημένοι, με περιορισμένη ευθύνη έναντι των άλλων χειριστών. Υπό αυτήν την έννοια, είναι λιγότερο πιθανό να υποστηριχθούν στο περιβάλλον του κυβερνοχώρου οι αληθινοί δεσμοί μιας κοινότητας, που εκπηγάζουν από την κατοίκηση του κοινόχρηστου ή του κοινοβιακού χώρου, όπως εκείνοι που περιγράφονται στο πρώτο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας. Ωστόσο, οι σχέσεις που αναπτύσσονται στο διαδίκτυο δεν είναι απαραίτητα αντίθετες ως προς τις αληθινές κοινοτικές σχέσεις ή αδύναμα, ανεκπλήρωτα υποκατάστατα αυτών.³²² Ο αρχικός σχεδιασμός του κυβερνοχώρου, εξάλλου, δεν προέκυψε προκειμένου να λειτουργεί εκείνος ως υποκατάστατο της κοινότητας, αλλά ως ένα νέο ενισχυμένο μέσο επικοινωνίας που έχει αντίκτυπο στην κοινότητα παρόμοιο με εκείνο του τηλεφώνου,³²³ παρέχοντας δυνατότητες επαφής όταν οι φυσικές συναντήσεις είναι ανέφικτες. Το μεγαλύτερο μέρος της αλληλεπίδρασης που εμφανίζεται στο διαδίκτυο είναι περιορισμένη επικοινωνία συγκεκριμένων πληροφοριών. Παρόλο που η επικοινωνία είναι απαραίτητη για την κοινότητα, η επικοινωνία από μόνη της δεν μπορεί να δημιουργήσει κοινότητα.³²⁴

Εντούτοις, η τρέχουσα διεισδυτικότητα του διαδικτύου στο πλαίσιο της σύγχρονης τέχνης είναι μάλλον αναμενόμενη και μπορεί να θεωρηθεί θεμελιώδης προς μία νέα κατεύθυνση. Οι καλλιτέχνες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εκπροσώπηση των παραδειγμάτων των νέων μέσων και των τεχνολογιών τους, στην κριτική τους και στην ενεργή ζωτικοποίησή τους προς την κατεύθυνση της κοινοτικής συνθήκης. Από τις πρώιμα δείγματά της, η τέχνη στο διαδίκτυο φέρει ενδιαφέροντες και συναρπαστικούς καρπούς που επικαλύπτουν την επιστήμη, την τεχνολογία, τα παιχνίδια και τη λογοτεχνία. Πέρα από τις ευφάνταστες ιστοσελίδες, τα είδη Ελεύθερης Κουλτούρας (free-culture) και τα δημιουργικά λογισμικά, η σύγχρονη διαδικτυακή τέχνη δύναται να ενισχύει τη συλλογικότητα προσφέροντας εναλλακτικά οικονομικά μοντέλα και λειτουργίες που μπορούν να αλλάξουν ριζικά τον τρόπο σκέψης, κατανάλωσης και συμπεριφοράς στην καθημερινή ζωή.³²⁵ Επιπλέον, οι ενημερωτικές εκστρατείες, ο σχεδιασμός δυναμικών δράσεων και ο ακτιβισμός δημιουργούν νέα ενδεχόμενα, τοποθετημένα στα όρια μεταξύ τέχνης, πολιτικής, ατομικής και συλλογικής δράσης.

Στα πλαίσια της δημιουργικής εξέλιξης του συστήματος τέχνης του διαδικτύου και υπό την ανάλυση της μετα-αφηγηματικής της θέσης και της εννοιολογικής της ανάπτυξης, μελετήσαμε την ανοικτότητα του έργου ως το βασικό δομικό στοιχείο της αλληλεπίδρασης. Παρότι ο P. Μπαρτ καταλήγει στο επίπεδο διακήρυξης του θανάτου του συγγραφέα (δημιουργού), διαπιστώνουμε πως, μάλλον, δεν μπορούμε να απαλλαγούμε απολύτως

³²² Lyon, 2002.

³²³ Pool, 1983, Fischer, 1997.

³²⁴ Lyon, 2002.

³²⁵ Greene, 2004: 212.

από αυτόν. Παρά τις πολυάριθμες απόπειρες της σύγχρονης συμμετοχικής, δικτυακής τέχνης, ο μύθος εξακολουθεί να επιστρέφει. Τελικά, εάν οι δημιουργοί επιθυμούν να δραστηριοποιηθούν στον κόσμο της τέχνης, αναπόφευκτα θα γίνουν αντιληπτοί ως κύριοι υπεύθυνοι για την εργασία, ακόμη και όταν εκείνοι: είτε αποκτούν συνεργάτες, είτε αναθέτουν σε άλλους να αναλάβουν την πραγματική παραγωγή, είτε χρησιμοποιούν on-line δίκτυα, είτε επιτρέπουν σε αγνώστους να συμμετέχουν. Με την ανάδειξη του νέου ψηφιακού μηχανισμού δικτύωσης, οι συζητήσεις κατευθύνονται προς την υπερκειμενική αφήγηση. Ενός νέου χώρου δράσης εντός του οποίου αναπτύσσονται διϋποκειμενικές δράσεις συγγραφής από αρκετούς πλέον σύγχρονους καλλιτέχνες. Αν ο συγγραφέας (δημιουργός) ήταν πραγματικά νεκρός, δεν θα ήταν δυνατό να γίνει διάκριση μεταξύ της συμμετοχικής και μη συμμετοχικής τέχνης, διότι εκείνη θα μπορούσε να συμβεί μόνο μέσα από την παράδοση της πατρότητας του καλλιτέχνη. Η γενική απόλαυση γύρω από την ιδέα του θανάτου του συγγραφέα, δεν θα πρέπει να διαψεύδει το γεγονός ότι ο ίδιος ο συγγραφέας πρέπει να προαποφασίζει πάντα αυτό το θάνατο. Θα μπορούσε επίσης να ισχυριστεί κανείς, ότι ο καθορισμός αυτής της αυτο-παραίτησης, αυτή τη διάλυση του εαυτού μέσα στο πλήθος, παρέχει στον δημιουργό τη δυνατότητα να ελέγχει τη διάδρασή του με το κοινό. Ο θεατής χάνει την ασφαλή εξωτερική θέση του, την αισθητική απόσταση του από το έργο τέχνης, και ως εκ τούτου δεν γίνεται μόνο ένας συμμετέχων, αλλά επίσης αναπόσπαστο μέρος του έργου τέχνης. Με αυτόν τον τρόπο η δικτυακή τέχνη μπορεί να γίνει κατανοητή όχι μόνο ως μια έκπτωση, αλλά και ως προέκταση, της συγγραφικής δυναμικής.

Μέσω της ανάπτυξης μελετών αξιολόγησης και θεωρίας του ανοικτού συστήματος τέχνης στο διαδίκτυο και της ανατροφοδότησής τους, το έργο ως κυβερνοτέχνημα διευκολύνει τη συμμετοχική εμπειρία. Το αισθητικό του σύνολο επιτρέπει στους συμμετέχοντες να αφήνουν τα προσωπικά τους ίχνη πίσω από το υλικό και την εικόνα, σε μία διαρκή συσσώρευση κοινών ενεργειών που γεννά νέες εικόνες, ενθαρρύνοντας τον καθένα από εκείνους να επαναπροσδιορίζεται μέσα σε ένα μετασηματισμένο συμμετοχικό σχήμα. Από τη βραχυπρόθεσμη απρόβλεπτη διάδραση έως τη σχεσιακότητα των ανοικτών, μακροπρόθεσμα επαναλαμβανόμενων, αλληλεπιδράσεων, η διάσταση της παιγνιώδους δημιουργικότητας δύναται να οδηγήσει σε ποιότητες συνεργασίας όπως συμβαίνει και στον φυσικό χώρο, αρκεί να υπάρχει ο ανάλογος σχεδιασμός. Η τέχνη, εξάλλου, δημιουργεί συμβολιστικά σχήματα τα οποία μπορούν να ενεργοποιήσουν, όπως διαπιστώνουμε, ακόμη και τη σύζευξη του φυσικού χώρου με τον άυλο χώρο του διαδικτύου.

Στο πνεύμα των ερευνητικών θεμάτων της παρούσας εργασίας δημιουργήθηκε, τέλος, ένα προσωπικό project το οποίο επιχειρεί να συνδέσει δύο χώρους ασκητικής κατοίκησης: το διαδίκτυο και την ακροθαλασσιά και να μελετήσει τη διάσταση της συμμετοχικότητας ως ενοποιητικό στοιχείο. Είδαμε πως και οι δύο χώροι συνδέονται με την αρχιτεκτονική του ελάχιστου και την λιτότητα που επεκτείνεται στον σύγχρονο σχεδιασμό. Αναζητήσαμε δηλαδή την συσχέτιση του ασκητισμού και της λιτότητας με τις απαρχές της συμμετοχικότητας και της κοινής κατοίκησης και στη συνέχεια επεκτείναμε την αναζήτησή τους στον μινιμαλιστικό οικιστικό παραθερισμό της παραλίας, όσο και στην «κυψέλη» του διαδικτύου. Ενώ έχουμε αναζητήσει ήδη διάφορα παραδείγματα

συμμετοχικής, διαδικτυακής τέχνης, διαπιστώνουμε εκ νέου, μέσω του project, ότι η προσδοκία της συμβολής σε ένα έργο δίνει στο πλήθος κοινές κατευθύνσεις και κοινούς οραματισμούς. Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις όπου το συμπέρασμα αυτό διατρανώνεται μέσω της δράσης στον φυσικό χώρο, όταν δηλαδή η αφητηρία των προσδοκιών αλλά και το τελικό συμμετοχικό έργο είναι μία απτή, υλική εγκατάσταση στον χώρο. Επομένως, παρότι αναφερθήκαμε στα πρώτα συμπεράσματα που αναδύονται κατά την εξέλιξη του Thousand, οι αποφάσεις θα οριστικοποιηθούν όταν εκείνο συναντήσει την τελική του μορφή.

Ποιο είναι, όμως, τελικά το καλλιτεχνικό στοιχείο της συμμετοχής σε κοινότητες ή έργα κοινωνικής δικτύωσης; Στην σύγχρονη τέχνη, σε αντίθεση με τις παραδοσιακές διαλογικές μορφές όπως η ζωντανή μουσική ή το θέατρο, οι φαινομενικά ασυνάρτητες πρακτικές δεν απέχουν από την οπτική πρακτική, αλλά την απαρτίζουν και την πλαισιώνουν. Ο επιμελητής R. Frieling δηλώνει πως εξακολουθεί να υπάρχει ένα χάσμα μεταξύ των εννοιολογικών έργων που συνδέονται με την *σχεσιακή αισθητική* (relational aesthetics), των έργων που κατευθύνονται προς την κοινωνική πρακτική και των έργων που αντανακλούν και δρουν προς μία δικτυωμένη και παγκοσμιοποιημένη κοινωνία.³²⁶ Αρκετοί μάλιστα, μεταξύ των οποίων και η Σούζαν Μπακ-Μορς, υποστηρίζουν ότι ο 20ος αιώνας έγινε μάρτυρας του τέλους της τέχνης που προώθησε η αστική τάξη ως αυτόνομο χώρο έκφρασης.³²⁷ Επιπλέον, όπως μας θυμίζει η U. Biemann,³²⁸ οι καλλιτέχνες δεν μπόρεσαν ποτέ πραγματικά να προσεγγίσουν την ηλεκτρονική εκπομπή σήματος ως ένα ανεξάρτητο μέσο. Οι δυνατότητες της τηλεοπτικής παρέμβασης απλώς ενσωματώθηκαν στη video art και ασφαλώς εγκαταστάθηκαν μέσα στον χώρο του μουσείου. Η δικτυακή τέχνη (net art) θα έχει άραγε την ίδια τύχη; Με το διαδίκτυο, έχουμε ένα όχημα καλλιτεχνικής παραγωγής και διανομής σε μια κλίμακα που δεν γνωρίσαμε ποτέ πριν. Η σχέση του με το σύστημα μουσείων/ γκαλερί δεν είναι τόσο επείγουσα, όσο η ανάγκη για συνεχή ανάπτυξη πλατφορμών χωρίς αποκλεισμούς οι οποίες θα αξιοποιούν πλήρως τα δίκτυα. Ταυτόχρονα, θα πρέπει η όποια σχετική συζήτηση να λαμβάνει υπόψη, ότι εξελίσσεται στο πλαίσιο μιας παγκοσμιοποιημένης κουλτούρας όπου ο καθένας μπορεί να αναλάβει ρόλο καλλιτέχνη αξιοποιώντας τα ψηφιακά εργαλεία.³²⁹

Αυτή τη ρευστότητα της σύγχρονης παγκοσμιοποιημένης κουλτούρας θα μπορούσαμε, ίσως, να την προσθέσουμε στο αρχείο του προσωπικού project μέσω της ενδιαφέρουσας μεταφοράς της κινούμενης άμμου. Εκείνο το παράξενο και αφαιρετικό ημίρευστο σώμα το οποίο αποτελείται από εκατομμύρια κόκκους άμμου και νερό, με αναλογία τέτοια ώστε οι κόκκοι να διατηρούνται σε αιώρηση.³³⁰ Υπάρχει μία θεωρία που λέει ότι αν τρέξει κανείς με ταχύτητα δεν θα βυθιστεί σε εκείνη, ενώ αν μείνει ακίνητος θα βυθιστεί. Κατά κάποιο τρόπο η μεταφορά αυτή είναι ένας ενδιαφέρον τρόπος σκέψης για το διαδίκτυο και την ευμετάβλητη και απρόβλεπτη

³²⁶ Frieling, 2008: 36.

³²⁷ Kester, 1997.

³²⁸ Crandall, 2001: 3.

³²⁹ ό.π.

³³⁰ Kleerebezem, 2001.

φύση του.³³¹ Τόσο οι επιστημονικές όσο και οι καλλιτεχνικές σκέψεις στο διαδίκτυο τείνουν σε μία κοινή «ουδέτερη αξία»,³³² η οποία εντοπίζεται σε τέσσερα σημεία: 1. Περιγραφή (χαρτογράφηση, παρατήρηση, αναγνώριση, διαχωρισμός του σήματος από τον θόρυβο) 2. Επεξήγηση (σημεία ενδιαφέροντος, θεωρίες κτλ.) 3. Πρόβλεψη (τι προβλέπουν οι θεωρίες) 4. Έλεγχος (τεχνολογία, μηχανική).³³³ Οι καλλιτέχνες που δουλεύουν στο Διαδίκτυο αναπόφευκτα αναπτύσσουν μια πολύπλοκη και στενή αλληλεπίδραση με κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια, αντανακλώντας συγκεκριμένες αξίες. Οποιαδήποτε σταθερή θέση ή εννοιολογική διάρθρωση της τέχνης στο δίκτυο υπόκειται σε διείσδυση ή ρήξη.³³⁴ Το διαδίκτυο αλλάζει την ενσωμάτωση των παρεμβάσεων τέχνης και οι παρεμβάσεις αλλάζουν το δίκτυο και μέχρι να αποφανθούμε με βεβαιότητα για το πώς αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, θα μένουμε κολλημένοι στην άμμο.

Μέχρι τότε ίσως, τελικά, η ίδια η ζωή να μάθει να λειτουργεί ως έργο τέχνης.

³³¹ ό.π.

³³² ό.π.

³³³ ό.π.

³³⁴ ό.π.

- Άρεντ, Χ. (1986), *Η ανθρώπινη κατάσταση*, μτφρ: Ροζάνης Στ., Λυκιαρδόπουλος Γ., Αθήνα: Γνώση.
- Κανέτσι, Ε. (1971), *Μάζα και εξουσία*, μτφρ. Α. Βερυκοκάκη-Αρτέμη, Αθήνα: Ηριδανός.
- Καραβίδας, Κ. Δ. (1981), *Το πρόβλημα της αυτονομίας, Σοσιαλισμός και Κοινοτισμός, (φωτογραφική ανατύπωση από τις εκδόσεις του 1930 και του 1936)*, Αθήνα: Παπαζήση.
- Καστέλς, Μ. (2005), *Ο γαλαξίας του διαδικτύου*, μτφ.: Ε. Αστερίου, Αθήνα: Εκδ. Καστανιώτη.
- Κοτιώνης, Ζ. (2012), *Πληθοδομές*, Βόλος: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας.
- Μπάουμαν, Ζ. (2009), *Ρευστοί καιροί*, μτφρ. Κ. Γεώργιας, Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ντεμπόρ, Γ. (1986), *Η κοινωνία του θεάματος*, μτφ.: Π. Τσαχαγέας – Ν. Β. Αλεξίου, Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος.
- Ντε Σερτώ, Μ. (2010), *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, μτφρ. Κ. Καψαμπέλη, Αθήνα: Σμίλη.
- Ουρμπαίν, Ζ. Ν. (2000), *Στην Ακροθαλασσιά*, μτφ. Τ. Πλυτά, Αθήνα: Ποταμός.
- Ρήσμαν, Ντ. (2001), *Το μοναχικό πλήθος*, μτφρ.: Τομανάς Β., Αθήνα: Νησίδες.
- Ροσέ Κ., *Το πραγματικό και το διπλό του*, μτφρ. Ζ. Αντωνοπούλου – Τρεχλή. Αθήνα: Αρμός, 2008.
- Σταυρίδης, Σ. (1990), *Η Συμβολική σχέση με τον χώρο*, Αθήνα: Κάλβος.
- Σταυρίδης, Σ. (2010), *Μετέωροι χώροι της ετερότητας*, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Agamben, G. (2013), *The Highest Poverty: monastic rules and Form-of-Life*, USA: Stanford University Press.
- Amerika, M. (2009), *Κατάλογος της έκθεσης Unrealtime*, επιμ.: Δ. Δραγώνα, Αθήνα: ΕΜΣΤ.
- Appadurai, A. (2001), *Globalization*, USA: Duke University Press.
- Arnheim, R. (1999), *Τέχνη και οπτική αντίληψη. Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*, μτφρ. Ι. Ποταμιάνος, Αθήνα: Θεμέλιο.
- Artaud, A. (1994), *The theater and Its Double*, μτφ.: Mary Caroline Richards, London: Grove Press.
- Ascott, R. (2007), *Telematic embrace*, California: University of California Press.
- Aureli, P. V. (2013), *Less is Enough: On Architecture and Asceticism*, Moscow: Strelka Press.
- Barthes, R. (2007), *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο*, μτφ.: Γ. Σπανός, Αθήνα: Πλέθρον.
- Barthes, R. (2012), *How to live together*, New York: Columbia University Press.
- Baudelaire, C. (1964), *The Painter of Modern Life*, ed. J. Mayne, London: Phaidon.
- Baudrillard, J. (1991), *Η κατάσταση της επικοινωνίας*, μτφρ: Αθανασόπουλος Β., Αθήνα: Καρδαμίτσα.
- Baudrillard, j. (1996), *Η διαφάνεια του κακού*, μτφρ. Ζ. Σαρίκας, Αθήνα: Εξάντας.
- Basbaum, R. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: J. Crandall, A. Scholder,, New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Beaudrillard, J.,/ Nouvel, J. (2005), *Τα μοναδικά αντικείμενα*, μφρ. Ν. Ηλιάδης, Αθήνα: Futura.
- Benjamin, W. (1983), Charles Baudelaire: A Lyric Poet In The Era of High Capitalism, μτφρ. Η. Zohn, London: Verso.
- Benjamin, W. (1999), *Selected Writings, Volume 2: 1927-1934*, Massachusetts: Belknap Press of Harvard University Press.
- Benjamin, W. (2003), *“The Author as Producer”*, στο Benjamin, *Selected Writings, vol. 2, part 2, 1931-34*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

- Berardi, F. (2009), *The Soul at Work: From Alienation to Autonomy*, Los Angeles: Semiotext(e).
- Biemann, U. (2001), “Dread Angels” στο συλλογικό *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: J. Crandall, A. Scholder, New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Blanchot, M. (2003), *Η λογοτεχνία και το δικαίωμα στο θάνατο*, μτφρ. Ν. Ηλιάδης, Αθήνα: Futura.
- Bourdieu, P. (1977), *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Bourriaud, N. (1998), *Relational Aesthetics*, μτφ.: S. Pleasance – F. Woods, Dijon:Les presses du reel.
- Bourriaud, N. (2009), *Altermodern*, London: Tate Publishing.
- Broeckmann, A. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: Crandall, J., Scholder A., New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Bruner, J. (1986), *Actual Minds, Possible Words*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- Bruner, J. (1991), *Acts of Meaning*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- Burges, J. – Green, J. (2009) *YouTube: Online Video and Participatory Culture (DMS - Digital Media and Society)*, Cambridge and Malden: Polity.
- Castigliano, F. (2016), *Flâneur: The Art of Wandering the Streets of Paris*, South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Clark, A. (2008), *Supersizing the Mind, Embodiment, Action and Cognitive Extension*, Oxford: Oxford University Press.
- Crandall, J. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: Crandall, J., Scholder A., New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Defoe, D. (2019), *Robinson Crusoe*, South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform
- DeLanda, M. (2011), *Philosophy and Simulation*, London: Continuum.
- Deleuze, G., Guattari F. (1972), *Capitalisme et schizophrénie. L'anti-Œdipe*, Paris: Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (2009), *Κινηματογράφος I*, μτφρ.: Μ. Μάτσας, Αθήνα: Νήσος.
- Castells, M. (2010), *The rise of the network society*, Blackwell Publishing Ltd, West Sussex.
- DeLanda, M. (2011), *Philosophy and Simulation*, London: Continuum.
- Eco, U. (1989), *The Open Work*, μτφρ. A. Cancogni, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Edmonds, E. (2011), *Art, Interaction and Engagement*, στο συλλογικό *Interacting, Art, Research and the Creative Practitioner*, επιμ.: L. Candy, E. Edmonds, Oxfordshire: Libri.
- Fischer, C. S. (1997), *Technology and Community: Historical Complexities*, Sociological Inquiry 67, 113–118, στον ιστότοπο: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1475-682X.1997.tb00433.x>
- Flusser V. (1996), *Digital Apparition* στο T. Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, London: Aperture.
- Flusser, V. (2008), *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, μτφ.: Γ. Ηλιόπουλος, Αθήνα: Σμίλη.
- Foucault, M. (1969), *What is an Author?* Ανασύρθηκε από την ιστοτόπο: https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/624849/mod_resource/content/1/a840_1_michel_foucault.pdf

- Foucault, M. (1984), *What is Enlightenment?*, New York: Pantheon Books, pp. 32-50. Ανασύρθηκε από τον ιστότοπο:
<https://www.libarts.colostate.edu/leap/wpcontent/uploads/sites/24/2017/01/Foucault-What-is-enlightenment.pdf>
- Freud, S. (2009), *Το Ανοίκειο*, μτφρ. Ε. Βαϊκούση, Αθήνα: Πλέθρον.
- Frieling, R., Groys, B., Atkins, R., Manovich, L. (2009), *The Art of Participation – 1950 to now*, New York: SFMOMA-Thames & Hudson.
- Gibson, W. (1998), *Νευρομάντης*, μτφρ.: Δ. Σταματιάδης, Αθήνα: Αίολος.
- Giddens, A. (1999), *Runaway World: How Globalisation is Reshaping our Lives*, London: Profile Books.
- Glissant, É. (1997), *Poetics of Relation*, trans. B. Wing, USA: University of Michigan Press.
- Goffman, E. (2006), *Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή*, μτφρ. Γκοφρά Μ., Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Greene, R. (2004), *Internet Art*, London: Thames and Hudson
- Groys, B., (2011), στο συλλογικό: *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*, επιμ.: L. Candy, E. Edmonds, Oxfordshire: Libri.
- Hardt, M. – Negri, A. (2011), *Πλήθος, πόλεμος και δημοκρατία στην εποχή της Αυτοκρατορίας*, μτφρ. Γ. Καραμπέλας, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Hardt, M. - Negri, A. (2009), *Commonwealth*, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press, ανασύρθηκε από τον ιστότοπο:
http://korotonomedya.s3.amazonaws.com/Michael_Hardt_&_Antonio_Negri_-_Commonwealth.pdf
- Hartmann, M (2004), *Technologies and Utopias: The Cyberflaneur and the Experience of 'being Online'*, London: University of Westminster.
- Heidegger, M. (2008), *Κτίζειν, Κατοικείν, Σκέπτεσθαι*, μτφρ. Γ. Ξηροπαΐδης, Αθήνα: Πλέθρον.
- Hills, D. (2011), *Collaborative Systems for Narrative Construction*, στο συλλογικό *Interacting, Art, Research and the Creative Practitioner*, επιμ.: L. Candy, E. Edmonds, Oxfordshire: Libri.
- Holmes, B. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: J. Crandall, A. Scholder, New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Jenkins, H. (2006), *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York: New York University Press.
- Jordan, T. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: J. Crandall, A. Scholder, New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Kafka, F. (2001), *Το κτίσμα*, μτφρ. Α. Ρασιδάκη, Αθήνα: Άγρα.
- Kester, G. (1997), *Aesthetics after the End of Art: An Interview with Susan Buck-Morss*, *Art Journal*, Ανασύρθηκε από τον ιστότοπο:
https://designpracticesandparadigms.files.wordpress.com/2013/01/wk12_kester_aesthetics.pdf
- Kleerebezem, J. (2001), στο συλλογικό *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: Crandall, J., Scholder A., New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Kittler, F. (2013), *Optical media*, μτφ.: A. Enns, USA: Polity.

- Landow, G. (2001), στο συλλογικό: *Reading digital culture*, ed. David Trend, Oxford: Blackwell Publishing.
- Laramee, E. A. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: Crandall, J., Scholder A., New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- Lattimer, Q. (2017), στο συλλογικό: *Reader* της documenta 14, Γερμανία: Prestel
- Lovink, G. (2009), *Dynamics of Critical Internet Culture*, Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Imperiale, A., Lupton, E., Tobias, J. (2002), *Skin*, New York: Smithsonian Institution, Princeton Architectural Press.
- Laurel, B. (2001), *Computers as Theatre*, στο συλλογικό: *Reading digital culture*, ed. David Trend, Oxford: Blackwell Publishing.
- Leibniz, G. W. (1997), *Η μοναδολογία*, μτφρ. Γ. Βώκος, Αθήνα: Υπερίων.
- Lessig, L. (2004), *Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*, New York: Penguin, Ανασύρθηκε από τον ιστότοπο: <http://www.free-culture.cc/freeculture.pdf>
- Lévinas, E. (1989), *Ολότητα και άπειρο*, μτφρ. Κ. Παπαγιώργης, Αθήνα: Εξάντας.
- Lyon, L. (2002), *Are Virtual Communities True Communities? Examining the Environments and Elements of Community*, City & Community, στον ιστότοπο: http://humanmount.com/wp-content/uploads/teachpress/course_1/virtual-comunities.pdf
- Manovic, L. (1997), *Cinema as a Cultural Interface*, ανασύρθηκε από τον ιστότοπο: <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>.
- Manovic, L. (2001), στο συλλογικό: *Interaction: Artistic practice in the network*, επιμ.: J. Crandall, A. Scholder, New York: D.A.P. / Distributed Art Publishers.
- McLuhan, M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Sphere Books.
- Mejias, U. A. (2013), *Off the Network: Disrupting the Digital World*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Merleau-Ponty M. (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, αγγ. μτφρ. *Phenomenology of Perception*, trans. by Colin Smith, Routledge Classics (2005), Taylor and Francis e-Library.
- Merleau-Ponty M. (1994), *Eye and Mind*, στο *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting*, USA: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M., (2007), *“Cezanne’s Doubt”*, στο *The Merleau-Ponty Reader*, ed. by Ted Toadvine and Leonard Lawlor, USA: Northwestern University Press.
- Michelet, J. (1980), *La Mer*, Lausanne: L'age D'Homme.
- Nancy, J.-L. (1986), *La communauté désœuvrée*, Paris: Christian Bourgois, ed. And trans. Peter Connor, *The Inoperative Community*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1991.
- Nancy, J.-L. (2000), *Being singular plural*, trans. R. D. Richardson and A. E. O’Byrne, California: Stanford University Press, [*Etre Singulier Pluriel*, Paris: Galilée (1996)].
- Nelson, T. H. (1981), *Literary Machines*, Swarthmore: self-published.
- Pallasmaa J. (2005), *The eyes of the skin*, London: John Wiley & Sons.

- Pool, I. de S. (1983). *Forecasting the Telephone: A Retrospective Technology Assessment of Telephone*. Norwood, NJ: Ablex Publishing.
- Rheingold, H. (2000) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Massachusetts: The MIT Press.
- Sharr, A. (2017), *Heidegger's Hut*, Massachusetts: MIT Press.
- Stadler, F. (2010), *Digital Commons: A dictionary entry*, Ανασύρθηκε από τον ιστότοπο:
<http://felix.openflows.com/node/137>
- Stavrides, St. (2016), *Common space*, London: Zed Books.
- Stelarc (1998), στο συλλογικό: *Virtual futures*, New York: Routledge.
- Stevenson, D. (2007), *Πόλεις και αστικοί πολιτισμοί*, μτφρ. Ι. Πεντάζου, Αθήνα: Κριτική.
- Strauss - L, C. (1992), *Κοιτάζω – Ακούω – Διαβάζω*, μτφ.: Κ. Μιτσοτάκη, Αθήνα: Γκοβόστη.
- Tester, K. (1994), *The Flaneur*, London: Routledge.
- Thacker, E. (2004), *Networks, Swarms, Multitudes Part Two*, Ανασύρθηκε από τον ιστότοπο:
<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=423>
- Virilio, P. (1994), *The Vision Machine*, trans. J. Rose, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Virilio, P. (2001), *Speed and Information: Cyberspace Alarm!*, στο συλλογικό: *Reading digital culture*, ed. David Trend, Oxford: Blackwell Publishing.
- Virno, P. (2007), *Γραμματική του πλήθους*, μτφρ.: Β. Πασσάς, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, Οδυσσεάς.
- Walker, J. (2010), *Η τέχνη στην εποχή των μέσω μαζικής επικοινωνίας*, μτφρ.: Χ. Παπαβασιλείου, Π. Φυλακτάκη, Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Wagner, R. (1993), *The Art-work of the Future*, trans. W. Ashton Ellis, Lincoln: University of Nebraska Press.
- Wilson, S. (2003), *Information Arts*, USA: MIT Press.