

Ε. Μ. Κέκου

Α. Μ. 0408014

**Virtual public art και νέες τεχνολογίες: Καλλιτεχνική
αλληλόδραση στον αστικό χώρο**

Διδακτορική διατριβή

Τριμελής επιτροπή:

Γιάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής Καθηγητής (Επιβλέπων)

Κωστής Δάλλας, Αναπληρωτής Καθηγητής Παν/μίου Τορόντο (Μέλος)

Έφη Φουντουλάκη, Επίκουρη Καθηγήτρια (Μέλος)

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ

ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΑΘΗΝΑ, 2017

Στους γονείς μου, Αγγελική και Μιχάλη

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή	1
ΜΕΡΟΣ Α΄	
Θεωρητική διερεύνηση: Έννοιες, θεματικές και προβληματικές της εργασίας	8
Κεφάλαιο 1	
Η εξέλιξη της τέχνης τον 21ο αιώνα και η σύνδεσή της με τον δημόσιο χώρο	9
1.1. Ο μεταβαλλόμενος ρόλος του καλλιτέχνη και η συμμετοχικότητα στις τέχνες	9
1.2. Σύντομη ιστορική ανάδρομη στις συνθήκες από τις οποίες αναδύθηκαν νέες μορφές νεότερης τέχνης	10
1.3. Κουλτούρα, πολιτισμός, τέχνη υπό το πρίσμα της εξέλιξης και της κριτικής	15
1.4. Η ανθρωπολογική προσέγγιση της τέχνης και η συμβολή της στην πολιτισμική θεωρία	19
1.5. Ανακεφαλαίωση	21
Κεφάλαιο 2	
Η σύγχρονη τεχνολογία ως εργαλείο της τέχνης	25
2.1. Κινητικότητα, νεωτερικότητα	25
2.2. Από την ψηφιακότητα στην κινητικότητα	27
2.3. Από τον υβριδικό χώρο στον χώρο της πόλης	30
2.4. Το πληροφοριακό οικο-σύστημα	32
2.5. Η συμμετοχικότητα μέσα από τεχνολογικές εφαρμογές	36
2.6. Σκέψεις για τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών	37
2.7. Οι δυνατότητες των κινητών τηλεφώνων	40
2.8. Οι χρήσεις των κινητών τηλεφώνων	41
2.9. Συμπέρασμα	43

Κεφάλαιο 3

Έννοιες και παράμετροι της εργασίας	46
3.1. Μια απόπειρα ορισμού των όρων public art, media art και locative media	47
3.2. Το παιχνίδι (gaming) και οι παράμετροί του στα media art projects	48
3.3. Ψυχογεωγραφία	51
3.3.1. Περιπατώντας στην πόλη	51
3.3.2. Ιστορική αναδρομή στο περπάτημα στην πόλη	54
3.3.3. Η στιγμή των Καταστασιακών	57
3.3.4. Διαστάσεις του περπατήματος στη σύγχρονη τέχνη	60
3.3.5. Το αστικό περπάτημα τον 21 ^ο αιώνα	62
3.3.5.1. Εξελίξεις του μεταμοντέρνου	62
3.3.5.2. Καλλιτέχνες-περιπατητές	63
3.3.6. Προσωρινά συμπεράσματα	68
3.4. Θεωρίες του κοινού και της πρόσληψης	69
3.4.1. Η σημασία και η ανταπόκριση του κοινού στις καλλιτεχνικές δράσεις	69
3.4.2. Η διαλεκτική σχέση της τέχνης με το κοινό	70
3.4.3. Εμπλοκή του κοινού και διάδραση	72
3.5 Από τη θεωρία της επικοινωνίας στη θεωρία του κοινού	73

Κεφάλαιο 4

Ήχος	75
4.1. Ήχος και ηχητικό τοπίο: Η πρωτοκαθεδρία του οπτικού πολιτισμού	75
4.2. Ο τρόπος αντίληψης του περιβάλλοντος μέσα από τις αισθήσεις	76
4.3. Ο ήχος και οι «διαστάσεις» του	77
4.4. Ήχος και χώρος	79
4.5. Soundwalk: Περιπατητική του ήχου και η έννοια της νομαδικότητας	80
4.6. Χώρος-ήχος, Ήχος-χώρος: Παραδείγματα	83
4.7. Το τοπίο του ήχου	87
4.8. Συμπέρασμα: Μια νέα αίσθηση και αντίληψη της πόλης μέσα από την ακοή και τον ήχο	91
4.9. Οι φορητές συσκευές καταγραφής του ηχητικού τοπίου και η συμβατότητά τους με τον δημόσιο χώρο	92

Κεφάλαιο 5

Ο χώρος, η πόλη και η τέχνη με τα νέα μέσα	97
5.1. Θεωρητικά στοιχεία για τον χώρο, την πόλη και την τέχνη στην εικονική εποχή	97
5.1.1. Χώρος, πολεοδομία, πολιτισμική θεωρία	97
5.1.2. Τέχνη, χώρος, εικονικότητα	98
5.2. Τέχνη και συμμετοχικότητα	100
5.2.1. Εισαγωγή	100
5.2.2. Οι επικοινωνιακές εξελίξεις και η πόλη	102
5.2.3. Οι πόλεις και ο δημόσιος χώρος	103
5.3. Η σύγχρονη πόλη και τα καλλιτεχνικά πρότζεκτ ως «λύσεις προβλημάτων»	105
5.3.1. Το «σχιζοφρενές» παράδειγμα της σύγχρονης Αθήνας	105
5.3.2. Καλλιτεχνικά πρότζεκτ ως πιθανές προτάσεις λύσεων στην πόλη	107
5.3.3. Συμμετοχικότητα	108
5.3.4. «Συνδημιουργοί κοινωνιών»;	109
5.4. Συμπέρασμα	110

Κεφάλαιο 6

Σύγχρονα παραμύθια της πόλης σε ψηφιοποιημένη συχνότητα	114
6.1. Εισαγωγή	114
6.2. Αφήγηση και χώρος	115
6.3. Ψηφιακές αφηγήσεις της πόλης	117
6.4. Εφαρμογές της θεωρίας I – Ήχος: Το πρότζεκτ The Discrete Dialogue Network	118
6.5. Μεσοποιημένες τοπολογίες	119
6.6. Εφαρμογές της θεωρίας II – Εικόνα/βίντεο	120
6.6.1. Emotional mapping	120
6.6.2. Yellow Arrow, Urban Digital Narratives	121
6.6.3. StoryBank	122
6.7. Κοινωνικός χώρος	123

6.8. Εφαρμογές της θεωρίας III – Social Games/Audience Response	124
6.8.1. Pervasive Games	124
6.8.2. Coffee Deposits: Topologies of Chance	125
6.9. Ψηφιακή αφήγηση και οικολογία	
6.9.1. Η πόλη ως δυναμικό, «ζωντανό» και πολλαπλό αφήγημα	127
6.9.2. Η έννοια της οικολογίας	128
6.9.3. Τέχνη, media και περιβάλλον	129
6.9.4. Οικολογία του δημόσιου χώρου	130
6.9.5. Συζήτηση	134
6.10. Το παιχνίδι εντός της πόλης	135
6.10.1. Ο σχεδιασμός πόλεων και οι δυσκολίες του	136
6.10.2. Μπορεί ο σχεδιασμός να είναι διασκέδαση;	137
6.10.3. Η πόλη γίνεται κοινωνική	139
6.10.4. «Η βελτίωση της περιοχής είναι στα χέρια μας!»	140
6.10.5. Εναλλακτικοί τρόποι συμμετοχής στα κοινά	143
6.11. Ανακεφαλαίωση	146

ΜΕΡΟΣ Β΄

Τεκμηρίωση: Τέχνη και τεχνολογία στον δημόσιο χώρο, projects και ερευνητικό υλικό	148
---	-----

Εισαγωγή

Το παράδειγμα της Ελλάδας και η διεθνής εμπειρία: Μεθοδολογία έρευνας και συμπεράσματα	149
--	-----

I. Η διεθνής εμπειρία: Μεθοδολογία έρευνας	150
II. Επεξεργασία των συνεντεύξεων	152
III. Η ελληνική και η διεθνής εμπειρία: Συμπεράσματα	159

Κεφάλαιο 1

Το πρότζεκτ Rider Spoke	169
-------------------------	-----

Κεφάλαιο 2

Το πρότζεκτ Urban Digital Narratives	182
Κεφάλαιο 3	
Δράσεις τέχνης στην πόλη της Αθήνας	187
I. Buried Words	188
II. Το Καρότσι – Λαχανόκηπος – Δίκτυο «Νομαδική Αρχιτεκτονική»	200
α. Το Καρότσι	200
β. Λαχανόκηπος	205
γ. Συνέντευξη με την Ελένη Τζιρτζιλάκη	211
III. Polypolis – This is a Poem!	214
α. Polypolis	214
β. This is a Poem!	215
IV. Austausch/Exchange/Ανταλλαγή	217
α. Sujin Lim, Το Ελαιόλαδο (Searching for German Olive Oil in Greece)	219
β. Ελένη Μουάτσου, Κάλπη	220
γ. Σάρα Μακ Κίβερ, Το Ρολόι	221
Συνέντευξη με τη Sarah Mac Keever	222
V. Άγγελος Σκούρτης	229
Κεφάλαιο 4	
Δημόσια τέχνη/τέχνη με νέα μέσα στην Αθήνα, 2012-2016: Μια σύνοψη	236
Κεφάλαιο 5	
Η έκθεση νέων μέσων Point ZERO: RE-START	245
Βιβλιογραφία	252
Παράρτημα: Συνεντεύξεις διεθνών καλλιτεχνών	260

Εισαγωγή

Η εντατικοποίηση του ρυθμού ζωής αλλά και η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών έχουν αναμφίβολα επηρεάσει το τρόπο με τον οποίο οι κοινωνικές σχέσεις εγγράφονται στο αστικό τοπίο. Η έννοια της «περιήγησης» αλλά και της «αναζήτησης» μέσα στο περιβάλλον της πόλης γίνεται όλο και πιο σύνθετη τόσο με όρους αρχιτεκτονικής και σχεδιασμού όσο και με όρους εντατικοποίησης της πληροφορίας. Ως συνέπεια των αλλαγών αυτών, το κοινωνικό δρών υποκείμενο αναζητά εκ νέου τον προσδιορισμό του σε σχέση με τον αστικό χώρο. Η πόλη στο παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον μεταμορφώνεται και μεταλλάσσεται συνεχώς. Οι αλλαγές αυτές δεν αναφέρονται μόνο στο πολεοδομικό χαρακτήρα. Οι αλλαγές συντελούνται στο εξωτερικό κέλυφος της πόλης, αλλά συνιστούν και δομικές ανακατατάξεις στο εσωτερικό της. Ο άνθρωπος αποτελεί το επίκεντρο αλλά και το ζωτικό κύτταρο της πόλης. Η λειτουργικότητα της τελευταίας, με όρους *ευδαιμονίας* σύμφωνα με την αριστοτελική έννοια, ορίζεται από τη σχέση του ατόμου με τον αστικό χώρο. Η πόλη αποτελεί αρχικά «δομική λειτουργία», ένα όλον, όπως παρουσιάζεται στα *Πολιτικά* (1252b 27-1253a 39), αλλά και μια μορφή κοινωνικής συναίνεσης, εντός της οποίας ο άνθρωπος δρα και λειτουργεί σε σχέση με το περιβάλλοντα χώρο και τους άλλους ανθρώπους. Κατά συνέπεια, ο τρόπος με τον οποίο ο ίδιος ο άνθρωπος, ως ον αλλά και ως πολίτης, γίνεται κοινωνός και τοποθετείται εντός αυτής αντικατοπτρίζει άμεσα τη σχέση του με την πόλη.

Η πόλη στις μέρες μας έχει ένα ακραιφνή και ταυτόχρονα σύνθετο χαρακτήρα. Η τέχνη από την άλλη αποκτά πιο διευρυμένη υπόσταση όσο και έννοια, απελευθερώνοντάς την «ουσία» της από τους εκθεσιακούς χώρους μουσείων και γκαλερί αλλά και από τα αυτάρεσκα καλλιτεχνικά στούντιο, και εμφανιζόμενη σε ένα ευρύτερο πεδίο ως «χώρος» αλλά και ως διάδραση, συμμετοχικότητα. Η έννοια της τέχνης επίσης ανατροφοδοτείται από τη ίδια αυτή συμμετοχικότητα και διάδραση, αλλά και από την αποτύπωση της βιωματικής εμπειρίας του χώρου μέσα σε αυτή.

Κάτω από αυτό το φως προκύπτουν διάφορα ερωτήματα που αφορούν την επανατοποθέτηση της έννοιας της τέχνης σε σχέση με τη δράση της στο δημόσιο και τον αστικό χώρο εν γένει. Ο ρόλος της συμμετοχικότητας και της διάδρασης είναι πρωταρχικός στην ίδια τη διαδικασία της τέχνης κάτω από αυτές τις συνθήκες. Συντελεί

επίσης στη δημιουργία μίας άρρηκτης σχέσης ανάμεσα στο έργο, τον καλλιτέχνη και τον κοινό. Σε μορφές τέχνης που περιορίζονται μόνο σε εκθέματα και καλλιτεχνική δημιουργία σε κλειστό εκθεσιακό χώρο, η σχέση που δημιουργείται ανάμεσα στο εκτιθέμενο αντικείμενο ή το προϊόν της καλλιτεχνικής διαδικασίας και τον θεατή είναι συγκεκριμένη και κάποιες φορές περιορισμένη, χωρίς *impromptu* παρεμβολές. Έχει ενδιαφέρον να εξετάσουμε αν εφόσον οι νέες μορφές έκφρασης και τέχνης που αναδύονται συμβάλλουν σε ένα περισσότερο ανθρωποκεντρικό μοντέλλο. Τέλος, αξίζει να διερευνήσουμε με ποιο τρόπο το περιεχόμενο της τέχνης συνδέεται με εκκοσμικευμένες πρακτικές που ανακινούν τον διάλογο για θέματα πολιτικά, κοινωνικά, περιβαλλοντικά. Η τέχνη σε αυτή τη διευρυμένη μορφή λειτουργεί υπερβατικά ως προς την αυταρέσκεια της αντικειμενιστικής αισθητικής της.

Η πόλη από την άλλη αλλάζει όχι μόνο ως «τοπίο» και στον σχεδιασμό της, αλλά και, κατά συνέπεια, στη διάδραση που συντελείται εντός αυτής. Η τεχνολογία, μέσα από μια πληθώρα εξελίξεων, έχει επιφέρει αλλαγές σε όλους τους κοινωνικούς τομείς. Τίποτα δεν μπορεί πλέον να εκληφθεί αυτόνομα. Είναι γεγονός ότι όποιο επίτευγμα ή επινόηση πραγματοποιείται συνδέεται άρρηκτα με μια σειρά αλλαγές σε άλλους τομείς. Με τον ίδιο τρόπο, η τεχνολογία έχει επιφέρει αλλαγές στην επικοινωνία, στην έκφραση και στον πολιτισμό. Οι νέες τεχνολογίες έχουν επεκτείνει τις δυνατότητες στη μεταφορά και διάδοση ιδεών και πληροφόρησης. Εν τέλει, έχουν συμβάλει δραστικά στον επαναπροσδιορισμό των εννοιών «έκφραση» και «επικοινωνία».

Το αστικό τοπίο αλλάζει με ραγδαίους ρυθμούς. Στην εντατικοποίηση αυτή συμβάλλουν η νομαδική κουλτούρα αλλά και η κουλτούρα της κινητικότητας (*mobility culture*). Με τον ίδιο τρόπο αλλάζει και ο τρόπος που βιώνουμε την ίδια τη πόλη. Η καλλιτεχνική δραστηριότητα από την άλλη δεν έχει ως μοναδικό αντικείμενο την έκφραση των ανησυχιών του καλλιτέχνη, αλλά και την ευαισθητοποίηση του κοινού σε θέματα κοινωνικά, πολιτικά, οικονομικά. Η καλλιτεχνική δραστηριότητα είναι αποτέλεσμα μιας κοινωνικής πραγματικότητας εντός της οποίας εντάσσεται και της χρονικής συγκυρίας στην οποία παράγεται. Αυτή ακριβώς την πραγματικότητα θέλει να εκφράσει και να επικοινωνήσει, αποβλέποντας ταυτόχρονα στην ευαισθητοποίηση του κοινού απέναντι στις συντελούμενες αλλαγές και τα φλέγοντα θέματα. Από την άλλη, μέσω της τέχνης δίνεται η ευκαιρία της συνδιαλλαγής, της ανταλλαγής σκέψεων και επιθυμιών τόσο σε ατομικό όσο και συλλογικό επίπεδο, με αποτέλεσμα τη συγκρότηση μιας διμερούς σχέσης.

Η εργασία αυτή αντιλαμβάνεται την καλλιτεχνική δράση ως πολιτιστικό προϊόν όσο και, κυρίως, ως τρόπο διάδρασης ανάμεσα στους καλλιτέχνες ή και ανάμεσα σε καλλιτεχνικές ομάδες που λειτουργούν συλλογικά. Η διάδραση αποτελεί καταλυτικό στοιχείο, καθώς δημιουργεί και διευρύνει ολοένα ένα πεδίο διμερούς έκφρασης και ανταλλαγής απόψεων και ιδεών (Habermas).

Η έρευνα αποτελείται από δύο μέρη, ένα θεωρητικό και ένα εμπειρικό.

Στο πρώτο μέρος, τα κεφάλαια που αναφέρονται στην τέχνη και την τεχνολογία αποτελούν τους δύο πυλώνες στους οποίους ερείδεται θεωρητικά το πόνημα αυτό. Θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι, για τις ανάγκες του πονήματος αυτού, μας ενδιαφέρει η τέχνη από τη στιγμή που, στην ιστορική της, αποκτά χαρακτήρα κοινωνικό, βγαίνει από το περιβάλλον των αιθουσών και των μουσείων και δραστηριοποιείται στον δημόσιο χώρο συνδεδεμένη όλο και περισσότερο με τις πολιτισμικές αλλαγές που συντελούνται στο περιβάλλον της πόλης και απευθύνοντας κοινωνικά και πολιτιστικά ερωτήματα με άμεσο ή έμμεσο τρόπο. Ομοίως, μας ενδιαφέρει η τεχνολογία στον βαθμό που από τις εξελίξεις της δημιουργούνται νέοι υβριδικοί χώροι, εντατικοποιείται το αστικό τοπίο. Η τεχνολογία εξετάζεται εδώ ως σε σχέση με τις επικοινωνιακές λειτουργίες της και προσδίδεται σε αυτήν κομβικός ρόλος, καθώς θα μας απασχολήσει ιδιαίτερα η τέχνη που πραγματοποιείται με τα νέα μέσα (new media) και πιο συγκεκριμένα η τέχνη στον δημόσιο χώρο (locative media). Η τεχνολογία, εκτός από τη διάδραση και τον τρόπο ανταλλαγής πληροφοριών που συγκροτεί μέσα από τις εξελίξεις και τις εφαρμογές της, έχει ανοίξει ένα νέο κεφάλαιο για τη τέχνη (μέσα από τις λειτουργίες των κινητών τηλεφώνων, των υπολογιστών, των νέων λογισμικών). Παρότι ο χαρακτήρας της έκφρασης δεν αλλάζει εντελώς, τα νέα αυτά μέσα ανακινούν θέματα «κοινά», «δημόσια» με ανανεωμένη ματιά. επίσης, στο καθεστώς της ψηφιακότητας, η έννοια του χώρου διευρύνεται και δημιουργεί νέους όρους συμμετοχικότητας καθώς και ένα νέο τοπίο αλληλόδρασης.

Η μελέτη αυτή έχει τη μορφή οικοδομήματος που χτίζεται με βάση το θεωρητικό της υπόβαθρο. Όλοι οι παράμετροι της έρευνας σκόπιμα κατατάσσονται σε μία ενότητα, που αποτελεί τη βάση της. Πάνω στους προαναφερθέντες πυλώνες της εργασίας χτίζονται τα υπόλοιπα κεφάλαια, στα οποία δίνονται οι επιμέρους

πληροφορίες του οικοδομήματός μας. Η θεωρητική βάση καλύπτει από την άλλη την εννοιολόγηση και τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται στη συγκεκριμένη έρευνα οι όροι (όπως media art, public art, locative media) αλλά και η θεωρία που αφορά στην ψυχογεωγραφία και οι θεωρίες του κοινού/της πρόσληψης (audience theories). Στη θεωρία αυτή ερείδεται η εξέλιξη της έρευνας αλλά και το ερώτημα που αφορά στην ανταπόκριση του κοινού σε συνεργατικές μορφές τέχνης. Από τη μια, η ψυχογεωγραφία ως θεωρητικό μοντέλο έχει μεγάλη σημασία, καθώς υπό το πρίσμα της διεξάγεται η μελέτη του αστικού τοπίου αλλά και η διερεύνηση του μέσα από την τέχνη και το derive. Στη περίπτωση των πρότζεκτ με νέες τεχνολογίες, έχει ενδιαφέρον η εφαρμογή της θεωρίας της εφόρμησης σε μια «νέα κατάσταση» όπου η πραγματιστική διάσταση της τεχνολογίας βρίσκεται σε συγκερασμό με μια θεωρία στην οποία η ενόρμηση/το αυθόρμητο αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό: ο συγκερασμός αυτός μπορεί να ιδωθεί μεταφορικά σαν μια χημική ένωση του σουρεαλισμού με τον ρεαλισμό. Από την άλλη, οι θεωρίες του κοινού και συμμετοχικότητας, που χρησιμοποιούνται επιλεκτικά εδώ μετά από ενδελεχή έρευνα, είναι το εργαλείο με το οποίο θα εξεταστεί το ερώτημά μας στο δεύτερο μέρος: πώς το κοινό ανταποκρίνεται σε αυτές τις δράσεις.

Μετά τα κομβικά πρώτα τρία κεφάλαια (τέχνη, τεχνολογία και παράμετροι της εργασίας), στο τέταρτο κεφάλαιο ο ήχος έρχεται να απαντήσει στον δυϊσμό της πόλης. Η πόλη συντίθεται μέσα από ζεύγη αντιθέσεων, μέσα από τον δυϊσμό που αντιπροσωπεύει ο πολιτισμός, υλικός και άυλος. Αν θα έπρεπε ο υλικός και άυλος πολιτισμός ως όλον να αναπαρασταθεί σε επίπεδο πολιτιστικό, ο οπτικός πολιτισμός, μαζί με ό,τι συνεπάγεται, θα βρισκόταν στους αντίποδες του ηχητικού/ακουστικού πολιτισμού, συμπληρώνοντας ευνοϊκά το σχήμα. Η πρωτοκαθεδρία του οπτικού πολιτισμού αποτελεί γεγονός, αποδείξιμο στοιχείο, μέσω της ύπαρξής αλλά και της πραγματιστικής του διάστασης στον δυτικό πολιτισμό. Γι' αυτό τον λόγο αφιερώνεται ένα κεφάλαιο στον ήχο και τις πρακτικές του, με σκοπό η ενότητα αυτή να λειτουργήσει συμπληρωματικά στο «άυλο» και το «αόρατο» της πόλης. Στο κεφάλαιο αυτό, εξετάζεται ο ήχος και η ακουστική ως ποιότητα και παράμετρος, όπως επίσης και η θεωρία της περιπατητικής μέσα από τον ήχο, που βρίσκεται σε συνάρτηση με τη ψυχογεωγραφία. Ιδιαίτερα όμως παρουσιάζονται κάποια πρότζεκτ νέων τεχνολογιών που εστιάζουν στον ήχο. Έχει ενδιαφέρον ως στοιχείο για την εξέλιξη της έρευνας το πώς ο ήχος, με την άυλη διάστασή του, αποτελεί το αντικείμενο προσοχής

μεσοποιημένων πρότζεκτ (new media project) σε φυσικό χώρο. Έχει επίσης ενδιαφέρον να εξετασθεί πώς ιχνηλατείται και καταγράφεται ο ήχος σε φυσικό χώρο μέσα από τα ψηφιακά μέσα.

Είναι γεγονός ότι το πολιτισμικό και κοινωνικό περιβάλλον γίνεται όλο και πιο σύνθετο, και οι νέες τεχνολογίες και η ψηφιακότητα διαδραματίζουν πολύ σημαντικό ρόλο σε αυτές τις ζυμώσεις. Τα επόμενα δύο κεφάλαια βάζουν στο μικροσκόπιο την πόλη ως οργανισμό εντός του οποίου πραγματώνονται και πραγματοποιούνται πολιτιστικές δράσεις και συντελούνται πολιτισμικές αλλαγές. Η πόλη αντιμετωπίζεται όχι μόνο ως ένα σώμα, «όλον» και πλαίσιο, αλλά κυρίως ως ένας χώρος στον οποίο απευθύνονται ερωτήματα. Ερωτήματα που μέσα από τη ψηφιακότητα μπορούν να αναδιατυπωθούν και να προσδιορίσουν το νέο γίνεσθαι στο οποίο λειτουργεί και δρα ο πολίτης-δρων υποκείμενο. Η αφήγηση με όρους ψηφιακότητας απασχολεί το κεφάλαιο με εκτεταμένες αναφορές σε πρότζεκτ που επιτρέπουν να καταλάβουμε πώς η ψηφιακότητα και οι νέες τεχνολογίες είναι νέοι παράγοντες στην αλληλόδραση αλλά και πώς επηρεάζουν το «τοπίο συμμετοχικότητας» με όρους κοινού και συμμετεχόντων. Άλλωστε, τα πρότζεκτ αυτά μετατοπίζουν την έννοια του κοινού από τη παρατήρηση στην αλληλόδραση, στην εμπλοκή και στην άμεση συμμετοχή. Ενδιαφέρον έχει επίσης να στρέψουμε τη προσοχή μας στο πώς αλλάζει η έκφραση στις μέρες μας μέσα από τις τεχνολογικές εξελίξεις, αλλά και πώς αυτό μπορεί να συνεισφέρει σε έναν γόνιμο διάλογο και να δημιουργήσει διαύλους επικοινωνίας ανάμεσα στο κράτος και τον πολίτη, συνδέοντας το συλλογικό με το ατομικό δημιουργώντας νέους τρόπους νομής της εξουσίας από τη βάση (χαρακτηριστικά εδώ είναι πρότζεκτ τα οποία πραγματοποιούνται από την τοπική αυτοδιοίκηση με σκοπό να αντληθούν πληροφορίες σχετικά με το πώς θα ήθελαν οι κάτοικοι την πόλη τους) και κατ' επέκταση μια νέα θεώρηση της ιθαγένειας.

Στο δεύτερο μέρος, γίνεται αναφορά στα πρότζεκτ νέων τεχνολογιών που έχουν επιλεγεί αρχικά, ενώ καταγράφονται επίσης πρότζεκτ που έχουν πραγματοποιηθεί στον δημόσιο χώρο, είτε με νέες τεχνολογίες ή απλώς στον δημόσιο χώρο, την περίοδο 2010-2013. Εδώ αξίζει να σημειωθεί η θεωρητική σύνδεση με το αντίστοιχο κεφάλαιο όπου εξετάζεται η πόλη της Αθήνας και η σχέση της με καλλιτεχνικές και συλλογικές δράσεις στον δημόσιο χώρο, με σκοπό να διευκρινιστεί πώς το κοινό ανταποκρίνεται σε αυτές τις δράσεις. Στο θεωρητικό μέρος, γίνεται αναφορά σε πρότζεκτ που έχουν

πραγματοποιηθεί στον αστικό χώρο με νέες τεχνολογίες και αποσκοπούσα στη διάδραση. Οι δράσεις αυτές εντάσσονται σε ένα παγκοσμιοποιημένο καλλιτεχνικό και επιστημονικό τοπίο που ευνοεί τη συνέργια τέχνης, επιστήμης και τεχνολογίας, δημιουργώντας νέα πολιτισμικά προϊόντα.

Έτσι, βλέπουμε επιλεκτικά και κάποια πρότζεκτ που δημιουργήθηκαν με νέες τεχνολογίες, όπως στο παράδειγμα του *Urban Digital Narratives* (εργαστήριο από νέα μέσα που διοργάνωσα η ίδια το 2011), ενώ γίνεται επίσης μια καταγραφή και αρχειοθέτηση (όχι εξαντλητική) των δράσεων που πραγματοποιήθηκαν στην Αθήνα σε μια εποχή (2010-15) όπου η τέχνη και η διάδραση αποκτά εξέχοντα ρόλο, κυρίως λόγω των ιδιαίτερων κοινωνικο-οικονομικών συνθηκών αλλά και των αλλαγών που συντελούνται σε επίπεδο αστικό, κοινωνικό, οικονομικό και πολιτισμικό.

Η παρατήρηση και η εθνογραφική μέθοδος αποτελούν τα μεθοδολογικά εργαλεία της ανάλυσης. Επίσης παρατίθεται ένα παράρτημα με συνεντεύξεις, α) με καλλιτέχνες και ομάδες, και β) με συμμετέχοντες σε συγκεκριμένα πρότζεκτ που έλαβαν χώρα στην Αθήνα. Το τέταρτο και τελευταίο μέρος παρουσιάζει το συμπέρασμα της εργασίας.

Η συγκεκριμένη εργασία διαπνέεται από τη διεπιστημονικότητα του διευρυνόμενου ερευνητικού πεδίου. Η «μορφολογία» της ίδιας της εργασίας συνίσταται σε ένα γενικό πλαίσιο που αφορά τις έννοιες τέχνης, τεχνολογίας, και προχωρά σταδιακά στην ανάλυση επιμέρους ερωτημάτων. Τα ερωτήματα αυτά εστιάζουν στο πώς το κοινό ανταποκρίνεται σε νέες μορφές τέχνης και έκφρασης (στον δημόσιο χώρο και με τη βοήθεια νέων τεχνολογιών) και με ποιο τρόπο η τέχνη αποκτά χαρακτήρα πιο κοινωνικό και άμεσο.

Η προσοχή μας στρέφεται σε αυτό το πόνημα στην αποκρυπτογράφηση νέων πολιτισμικών πρακτικών. Στόχος είναι να εξετάσουμε με ποιο τρόπο ο άνθρωπος τοποθετείται στο αστικό περιβάλλον και με ποιο τρόπο η τέχνη μπορεί να αποτελέσει ένα όχημα για την έκφραση σύγχρονων κοινωνικών προβληματισμών που πηγάζουν από την κοινωνική βάση. Επιπλέον, έχει ενδιαφέρον η ζύμωση και ανταλλαγή οπτικών τόσο από τους καλλιτέχνες και τις καλλιτεχνικές ομάδες όσο και από το κοινό, καθώς οι μορφές τέχνης που διεξάγονται στον δημόσιο χώρο ή/και με τη βοήθεια της τεχνολογίας διακρίνονται για την αμεσότητά τους. Απαιτούν φυσική παρουσία για να

πραγματοθούν, και σε πολλές περιπτώσεις δομούνται από ένα σχήμα δράσης-αντίδρασης.

Οι έρευνες των ανθρωπιστικών και των κοινωνικών επιστημών δεν αποσκοπούν σε μονολιθικές και μονοδιάστατες απαντήσεις. Δια φωτίζουν μέσα από το πρίσμα τους και την οπτική τους την πορεία της έρευνας συμβάλλοντάς σε αυτή. Το ίδιο συμβαίνει και με αυτή την εργασία, η οποία φιλοδοξεί να αναδείξει μία ακόμα πτυχή ενός πολύπλευρου θέματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω πρωτίστως τον αείμνηστο καθηγητή φιλόλογο Αλέξανδρο Αρμένη για τις διορθώσεις και την επιμέλειά του στο θεωρητικό μέρος της εργασίας· τον φίλο Γιώργο Καράμπελα για τη βοήθειά του και τις προτάσεις του σε σημεία του κειμένου που με προβλημάτισαν· την οικογένειά μου και τους φίλους μου που πίστεψαν σε μένα και την πολυετή αυτή προσπάθειά μου· κυρίως, τέλος, τους καθηγητές μου και επιβλέποντες σε αυτή την εργασία. Τους ευχαριστώ προσωπικά τον καθένα και τους ευγνωμονώ για τη βοήθεια και τις συμβουλές τους σε όλο αυτό το δύσκολο ταξίδι.

Την εργασία αυτή την αφιερώνω στον πατέρα μου και τη μητέρα μου, για όλη τη στήριξη που μου προσέφεραν μέσα στα χρόνια, με τον έναν ή τον άλλον τρόπο.

Κεφάλαιο 1

Η εξέλιξη της τέχνης τον 21^ο αιώνα

και

η σύνδεσή της με τον δημόσιο χώρο

1.1. Ο μεταβαλλόμενος ρόλος του καλλιτέχνη και η συμμετοχικότητα στις τέχνες

Στο κεφάλαιο αυτό, θα εξεταστούν τα είδη τέχνης που παρουσιάζονται εκτός εκθεσιακών και μουσειακών χώρων αλλά και τα πρώτα είδη τέχνης σε δημόσιο χώρο (events, fluxus) και άλλες, μη αναμενόμενες μορφές τέχνης. Επίσης, το κεφάλαιο αναφέρεται στον μεταβαλλόμενο ρόλο του καλλιτέχνη και στο πώς η αλλαγή αυτή αναθεωρεί την ίδια την ιστορία της τέχνης και αλλάζει τους στόχους που θέτουν η τέχνη και οι εκφραστές της.

Αναφορικά με τα κριτήρια που λαμβάνουμε υπόψη για τον επαναπροσδιορισμό της έννοιας της τέχνης, μπορούμε να απαριθμήσουμε τα παρακάτω:

1. Ο χώρος εντός του οποίου εκτελείται, εκτίθεται ή παράγεται τέχνη.
2. Το πλαίσιο εντός του οποίου πραγματοποιείται κάθε έργο, α) ατομικό ή β) ομαδικό, και οι προϋποθέσεις που θέτει αυτό: α) συμμετοχικότητα και β) διάδραση.
3. α) Αν ο χαρακτήρας του έργου τέχνης/πρότζεκτ είναι στιγμιαίος και εφήμερος (όπως συμβαίνει στα events ή happenings) και β) αν διευρύνει την έννοια της δημόσιας σφαίρας (Habermas) ενθαρρύνοντας τον διάλογο τόσο σε οριζόντιο όσο και σε κάθετο επίπεδο.
4. Τέλος, το μέσο το οποίο χρησιμοποιείται για την πραγματοποίηση του έργου τέχνης (νέα μέσα, επικοινωνιακές τεχνολογίες).

Λαμβανομένων υπόψη των παραπάνω κριτηρίων, όλων ή ορισμένων από αυτά, η έννοια της τέχνης αλλάζει κυρίως μέσα από τη διαφορετική σχέση που δημιουργεί με τον θεατή. Ο θεατής αρχίζει να αποκτά σημαίνοντα και συμμετοχικό ρόλο. Επίσης

βρίσκεται σε διάδραση με τον χώρο, όπως πολλές φορές και με το ίδιο το έργο: πολλά ομαδικά έργα απαιτούν τη συμμετοχή του κοινού ώστε να μπορέσει να πραγματοποιηθεί εξ αρχής το ίδιο το έργο.

Με την πάροδο του χρόνου οι νέες τεχνολογίες και οι τεχνολογίες της επικοινωνίας ειδικότερα επανατοποθετούν τη τέχνη σε σχέση με την κινητικότητα και τη νομαδικότητα, έχοντας τη συμμετοχικότητα και τη διάδραση ως κοινό παρονομαστή.

Για τους σκοπούς αυτής της εργασίας, μας ενδιαφέρει όχι η τέχνη εν γένει, αλλά συγκεκριμένα όσα στοιχεία και εξελίξεις στην ιστορία της τέχνης συνέβαλαν στο να συνδεθεί η τέχνη με τη συμμετοχικότητα, με το κοινό. Επίσης, μας ενδιαφέρει η σύνδεση της τέχνης με θέματα επίκαιρου κοινωνικού προβληματισμού και θέματα που αφορούν τον αστικό χώρο τις τελευταίες δεκαετίες.

1.2 Σύντομη ιστορική ανάδρομη στις συνθήκες από τις οποίες αναδύθηκαν νέες μορφές νεότερης τέχνης

Τον τελευταίο αιώνα, υπήρξε ένα νέο ρεύμα συμμετοχικότητας στις τέχνες. Με αυτόν τον τρόπο, ο ρόλος του καλλιτέχνη γίνεται πιο προσιτός και εκκοσμηκευμένος, ενώ παράλληλα ανασυντάσσεται ως προς την ευελιξία του.. Έναυσμα των αλλαγών αυτών αποτέλεσαν οι φουτουριστές και οι ντανταϊστές, και έπειτα οι καταστασιακοί και οι Fluxus, που σε όλα τους τα έργα της performance art,¹ conceptual art,² land art³ και πολύ πρόσφατα της relational art⁴ δούλεψαν σε μια κοινή κατεύθυνση με σκοπό να ενεργοποιήσουν το κοινό και να το καταστήσουν περισσότερο συμμετοχικό, να θέσουν τη δουλειά τους ως εμπειρία, όχι ως αντικείμενο. Αλλά πώς ακριβώς συνέβη αυτό και ποια είναι η ιστορική διαδοχή στη μεταβιομηχανική εποχή;

Όλες οι θεωρήσεις περί πολιτισμικής δραστηριότητας αντιμετωπίζουν την αλληλεπίδραση ως βασικό και αναπόσπαστο στοιχείο (Schechner 2003 8-19). Ο πολιτισμός εμπορευματοποιήθηκε (Mc Grait, 1990: 73-74) στη μεταβιομηχανική εποχή, κι έτσι η «σύσταση του κοινού» ανατροφοδοτείται. Με τον ερχομό του εικοστού αιώνα, ο ρόλος του καλλιτέχνη άρχισε να συνδέεται άμεσα με την ύπαρξη της κοινότητας, και ο καλλιτέχνης γίνεται πιο προσβάσιμος και προσιτός, αναπτύσσοντας



Εικόνα 1: Marchel Duchamp, *Fountain* [1917]

σχέση με το κοινό. Από την άλλη, οι καλλιτέχνες άρχισαν να συμμετέχουν με διάφορους τρόπους σε μορφές έκφρασης, διευρύνοντας με αυτό τον τρόπο την κοινωνική και πολιτική τους υπόσταση.

Όταν ξέσπασε ο Πρώτος Παγκόσμιος Πόλεμος, ο φουτουρισμός και ο ντανταϊσμός ως κινήματα έδωσαν απάντηση με το περιεχόμενό τους στο βίαιο κλίμα της εποχής. Οι καλλιτέχνες έγιναν πιο άμεσοι και προσιτοί, χρησιμοποίησαν καθημερινά υλικά ως συντελεστές της δημιουργίας, αλλά και τη συμμετοχή του κοινού, για να γεφυρώσουν το χάσμα που είχε δημιουργηθεί ανάμεσα στους εαυτούς τους και το κοινό. Επιθυμούσαν να επικοινωνήσουν με το κοινό, και με αυτόν το τρόπο να κάνουν την καλλιτεχνική δραστηριότητα να γίνει περισσότερο έναυσμα συζήτησης και διαλόγου, όχι πια ένας αυτάρεσκος μονόλογος. Το 1917, ο Marcel Duchamp υπέβαλε ένα ready-made αντικείμενο με την επωνυμία *Fountain* σε μια έκθεση που δεν δεχόταν τη λογοκρισία, της New York's Society of Independent Artists. Το έκθεμα απεικόνιζε ένα ουρητήριο. Το αποτέλεσμα ήταν να απορριφθεί από την Επιτροπή. Ωστόσο, η δημοσιότητα που έλαβε το συγκεκριμένο έργο αλλά και η συζήτηση που επακολούθησε το έφερε στο προσκήνιο όσο λίγα έργα στο παρελθόν. Λιγότερο γνωστό είναι το γεγονός ότι ο Duchamp είχε δημιουργήσει το πρώτο audible ready-made με την επωνυμία *À bruit secret* («Με κρυφό θόρυβο»). Το έργο αυτό αποτελούνταν από δύο μπρούτζινα πιάτα που δημιουργούν ένα αινιγματικό ήχο. Ήταν ένα είδος τέχνης όχι συμμετοχικό, αλλά εννοιολογικό, το οποίο ουσιαστικά λειτουργούσε ως έργο μόνο μέσα από την παρουσία και την ενεργό συμμετοχή του κοινού (Hulten 1993). Έτσι εντοπίζεται η άρρηκτη σχέση με την οποία συνδέεται το έργο με το κοινό και οι αμφίδρομες δυνατότητες «ενεργοποίησης του έργου».

Με το πέρασμα του χρόνου, η ανάγκη να συμπεριλαμβάνεται το κοινό σε διάφορες δράσεις και έργα έγινε πιο έντονη και εκδηλώθηκε ιδιαίτερα σε διάφορες ντανταϊστικές performances (Bretton 2003) που λάμβαναν χώρα σε ανοικτούς χώρους και δρόμους αλλά και σε συλλογικές σοβιετικές παραστάσεις από τις αρχές του 1920 (von Geldern 1993). Ισχυρά δείγματα της νέας επιταγής για συμμετοχικότητα αποτέλεσαν αρκετά έργα των John Cage, Guy Debord και των καταστασιακών

ευρύτερα, όπως και της ιαπωνικής ομάδας Gutai, τα οποία υπήρξαν τα πρώτα έργα με τα παραπάνω χαρακτηριστικά όπως καταγράφονται στην ιστορία της τέχνης στον ύστερο δυτικό πολιτισμό.

Το 1952, ο Guy Debord, που είχε ιδρύσει τη παριζιάνικη ομάδα των καταστασιακών από τα απομεινάρια του νταντά και του σουρεαλισμού, δημιούργησε το πολυσυζητημένο *Hurllements en faveur de Sade* (*Ουρλιαχτά για χάρη του Σαντ*). Το φιλμ, ιδιαίτερα ριζοσπαστικό για την εποχή του, δεν ήταν παρά μια προβολή μαύρου στην οθόνη συνοδευόμενη από τον ήχο του προτζέκτορα. Κατά διαστήματα, λευκά φώτα παρεμβάλλονταν και ακουγόταν παράλληλα ένας διάλογος, ενώ έπειτα όλα «έπεφταν» στο σκοτάδι της οθόνης. Όπως οι λευκοί πίνακες του Rauschenberg και οι σιωπές του Cage, η ταινία του Debord ενθάρρυνε το κοινό να εμπλακεί πιο ενεργά σε μια όχι προφανή ερμηνεία του έργου, που βασιζόταν στη μη αναμενόμενη ροή και εστίαζε στην αντίδραση του κοινού ως στόχο.

Ενώ ο Cage και άλλοι καλλιτέχνες προσκαλούσαν το κοινό να συμμετάσχει ή να έρθει σε επαφή με το έργο με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, οι καταστασιακοί λειτουργούν ως αντίλογος, δίνοντας μια πιο ελεύθερη μορφή στη τέχνη, η οποία απαλλάσσεται από τον καθαγιασμό του ειδώλου. «Η πιο επείγουσα έκφραση της ελευθερίας», έλεγαν, «είναι η καταστροφή των ειδώλων, κυρίως όταν τείνουν να αντιπροσωπεύουν την ελευθερία». Οι καταστασιακοί, με τον όρο «ψυχογεωγραφία» και πρακτικές, όπως το *dérive*, εφορμούσαν στην πόλη με μοναδικό τους γνώμονα το ένστικτο και την επιθυμία να περιηγηθούν χωρίς συγκεκριμένο πλάνο μέσα στην πόλη. Οι ίδιοι απέρριπταν στο μανιφέστο τους τη συμμετοχή του (μαζικού) κοινού, κάτι που πρακτικά φάνηκε αδύνατον στο μέλλον από την ίδια την εφαρμογή των θεωριών τους.

Το 1957 η Lettriste Internationale (Λετριστική Διεθνής) ενώθηκε με τον Ψυχογεωγραφικό Σύνδεσμο Λονδίνου (London Psychogeographical Association), δημιουργώντας την Καταστασιακή Διεθνή (Situationniste Internationale) (Debord 2006). Η ομάδα προωθούσε την ιδέα ότι ο καθένας μπορεί να είναι καλλιτέχνης, ωστόσο για την ίδια την ομάδα η ιδέα αυτή ήταν ασύμφορη, όπως αντιφατικά διακήρυσσαν και στο μανιφέστο τους το 1963: «Η τέχνη για την τέχνη έχει τελειώσει: είναι ώρα να συνειδητοποιήσουμε την αμφίσημη διάσταση της τέχνης», ή: «η τέχνη θα μπορούσε να αποτελέσει καλλιτεχνική ψευδαίσθηση ή/και ανάμνηση μιας προυπάρχουσας πραγματικότητας; Η τέχνη μπορεί να γίνει κατανοητή μέσα από τη καταπίεσή της» (Vartin κ. ά. 1964).

Εν τω μεταξύ, στην άλλη πλευρά του πλανήτη, σχηματίζεται το 1954 μια ομάδα με το όνομα Gutai. Τα μέλη της εμπνεύστηκαν από τους ζωγράφους της Νέας Υόρκης, και κυρίως τον Jackson Pollock. Η ιδέα ήταν να δοθεί έμφαση σε όσα συμβολίζει η τέχνη και στη δράση γύρω από αυτά: η τέχνη καλούνταν να γίνει πιο ανθρωποκεντρική και να συνδεθεί με την κοινωνία. *Gutai* στα ιαπωνικά σημαίνει «συγκεκριμένο», και αυτό ακριβώς ήταν το ενδιαφέρον της ομάδας: να ενδιαφερθούν για την πραγματική ζωή, να αποφύγουν την αναπαράσταση, χρησιμοποιώντας υλικά ως τέτοια, χάριν αυτών, και απασχολώντας πραγματικά σώματα σε πραγματικό χώρο.

Ήταν έντονη στην ατμόσφαιρα μια παιγνιώδης διάθεση και αίσθηση. Από το 1957 έως το 1979, ο Cage δίδαξε ένα σεμινάριο με τίτλο «Experimental Composition» στο New School for Social Research στη Νέα Υόρκη. Στη διδασκαλία του, έδινε μεγαλύτερη έμφαση στη διάρκεια και στο δρώμενο παρά στο μέσο (στη συγκεκριμένη περίπτωση, τον ήχο). Ανάμεσα στους μαθητές του ήταν οι George Brecht, Al Hansen, Dig Higgins και Allan Kaprow, ονόματα ιδιαίτερα σημαντικά στη συμμετοχική τέχνη τη δεκαετία του 1960. Οι Brecht, Hansen και Higgins είχαν καθοριστική συμβολή στο κίνημα του Fluxus, ενώ ο Allan Kaprow πρωτοστάτησε σε events, τα λεγόμενα happenings, κατά τη διάρκεια των σεμιναρίων του New School.

Ο Kaprow επηρεάστηκε από το βιβλίο του John Dewey *Η τέχνη ως εμπειρία* (*Art as Experience*, 1934). Στο βιβλίο αυτό, που αρχικά ήταν η καταγραφή μια σειρά διαλέξεων στο Χάρβαρντ, ο Dewey υποστηρίζει ότι η αισθητική δεν μπορεί να γίνει αντιληπτή ξεχωριστά από την ανθρώπινη εμπειρία. Ο σύγχρονος πολιτισμός δεν έχει ενσωματώσει την αισθητική εκτίμηση στην καθημερινή ζωή, πράγμα ωστόσο αναγκαίο προκειμένου να εγκαθιδρυθεί μια σχέση ανάμεσα στις αισθητικές εμπειρίες της καθημερινότητας και ό,τι βρίσκεται στο μουσείο ως τέχνη. Η ανάγκη του Dewey να παντρέψει την τέχνη με την εμπειρία, η ενεργητική θέση του Pollock για τη ζωγραφική και η έμφαση του Cage στη διάρκεια αλλά και το τυχαίο συντέλεσαν στο να εμπνεύσουν τον Kaprow, ο οποίος εν τέλει περιέγραψε τον εαυτό του ως «un-artist» (Kaprow 1971). Ο Kaprow ισχυρίστηκε ότι τα events που άρχισε κατά τη διάρκεια της τάξης του Cage την άνοιξη του ίδιου έτους, με το πέρας της διδασκαλίας, ήταν «proto-happenings».⁵ Το έργο του *His Eighteen Happenings In Six Parts* έλαβε χώρα στη γκαλερί Reu της Νέας Υόρκης. Το δρώμενο αυτό αποτελούνταν από μια σειρά άλλων μικρών events, και ο θεατής καλούνταν να περιπλανηθεί στην γκαλερί με σκοπό να γίνει μάρτυρας μικρών ενεργειών-περφόρμανς όπου μια γυναίκα στύβει πορτοκάλια,

ενώ σε έναν άλλο χώρο καλλιτέχνες ζωγραφίζουν και σε ένα τρίτο δωμάτιο μια ομάδα ανάβει σπέρτα, ενώ στο τέλος μια ομάδα παράγει ήχους από παιδικά παιχνίδια. Το 1961, η δουλειά του Karpow με τίτλο *Yard*, παιγνιώδης αλλά και αφηρημένη ταυτόχρονα, γέμισε τον χώρο της γκαλερί της Martha Jackson με λάστιχα αυτοκινήτων. Οι επισκέπτες είχαν προσκληθεί για να αγγίζουν τα αντικείμενα, να έρθουν σε επαφή με άλλους και εν τέλει να δώσουν λύσεις για το πώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν αυτά τα αντικείμενα καλύτερα. Με την ιδέα ενός περιβάλλοντος που εμπνέει μέσα από το παιχνίδι, ευπροσάρμοστου και όχι συμβατικού, μπήκαν θεμέλια για το παιχνίδι με πιο εκλεπτυσμένους όρους, ως «εγγράμματο παιχνίδι», όπως το ορίζει ο Huizinga.

Μαθητές της τάξης του Cage σχημάτισαν μια ομάδα γνωστή ως Fluxus. Η ομάδα αυτή είχε τους ίδιους στόχους με τα happenings, να καταρρίψει δηλαδή τα στεγανά μεταξύ πραγματικότητας και τέχνης. Η δική τους τακτική επικεντρωνόταν στην οργάνωση μικρών events που καθένα τους αποτελούσε μια καλλιτεχνική εμπειρία. Τα events αυτά αποσκοπούσα περισσότερο να επικεντρώσουν την προσοχή του κοινού σε καθημερινά θέματα. Το έργο του Georg Brecht *Drip Music* είναι ένα έργο το οποίο βασίζεται στον ήχο που προκαλεί η μεταφορά νερού ανάμεσα σε δύο δοχεία. Το κοινό παρακολουθούσε στον βαθμό που μπορούσε να αντέξει τον επαναλαμβανόμενο ήχο. Έτσι και πάλι η συμμετοχή του κοινού ήταν εμμέσως απαραίτητη. Τα Fluxkits⁶ ήταν επίσης μέρος του κινήματος Fluxus. Τα κουτιά αυτά συμπεριλάμβαναν διάφορα αντικείμενα που παρότρυναν τους συμμετέχοντες να τα χρησιμοποιήσουν σαν παιχνίδια. Έτσι η τέχνη ξεφεύγει από τα όρια της θεώρησής της ως αντικειμένου και γίνεται αντιληπτή περισσότερο ως εμπειρία. Μινιμαλισμός,⁷ conceptual art, land art, performance art, sound art,⁸ interactive art και relational art, όλα ξεκίνησαν από την ανάγκη να απαλλαγεί η τέχνη από τον ανεξάρτητο αντικειμενικό της χαρακτήρα και να συμπεριλάβει το κοινό. Το απρόβλεπτο που περιλαμβάνει η συμμετοχή του κοινού, όπως και η χρήση του δημόσιου χώρου, δίνουν νέες διαστάσεις στην τέχνη, η οποία μεταβάλλεται ανάλογα σε κάθε event μέσα από τη διάδραση με το κοινό και τον χώρο στον οποίο πραγματοποιείται.

Εξ ορισμού, η συμμετοχική τέχνη προϋποθέτει τη παρουσία αλλά και την εμπλοκή του κοινού. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο, ο καλλιτέχνης δεν αποτελεί τον ρυθμιστή προκαθορισμένων ρόλων, σχέσεων, ενός «σεναρίου», αλλά είναι ο καταλύτης για μια νέα κατάσταση και νέες ιδέες. Τι είναι όμως συμμετοχικό σε μορφές τέχνης, όπως η public art; Κάποιος θα μπορούσε να πει ότι η public art δεν μπορεί παρά να

είναι συμμετοχική και να διαμορφώνεται μέσα από την αλληλόδραση κοινού και καλλιτέχνη, αφού αναφέρεται σε έννοιες συλλογικές που αφορούν στο κοινό και ζητούν τη δράση και αντίδρασή του (Karpow 1966: 196).

1.3. Κουλτούρα, πολιτισμός, τέχνη υπό το πρίσμα της εξέλιξης και της κριτικής

Ο Νίκος Δεμερτζής, στο άρθρο του «Κουλτούρα και Νεωτερικότητα» (1988), αναφέρει ότι η λέξη κουλτούρα αποδίδεται στην ελληνική ως παιδεία. Συχνά δε και ως πολιτισμός, ενώ δεν λείπουν και άλλες μεταφράσεις του όρου, όπως παράδοση, καλλιέργεια. Αξίζει εδώ να αναφερθεί κανείς στη θεωρία της μαζικής κουλτούρας που εμφανίστηκε τον 19ο αιώνα και αναπτύχθηκε ιδιαίτερα τον εικοστό αιώνα, καθώς η εξέλιξη της τέχνης και το «άνοιγμά» της όχι μόνο στο ευρύ κοινό μέσα από τη συμμετοχικότητα αλλά και με τη ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας τις τελευταίες δεκαετίες είχε επίπτωση στη διαμόρφωση του χώρου της κουλτούρας αλλά και της πολιτισμικής θεωρίας. Θα αναφερθώ ενδεικτικά σε σημαντικούς και βασικούς εκπροσώπους της πολιτισμικής θεωρίας και της κριτικής θεωρίας αντίστοιχα ως παρόχους του κριτικού θεωρητικού πλαισίου μέσα στο οποίο θα αναπτύξω τα επιχειρήματά μου για την τέχνη με νέες τεχνολογίες και την τέχνη στο δημόσιο χώρο, αλλά και για την επίδρασή τους στη σύγχρονη πολιτισμική θεωρία.

Ο Norbert Elias, στο έργο του *Η εξέλιξη του πολιτισμού* (ελλ. έκδ. 1997), εξετάζει την ανθρωπότητα ολιστικά, με κριτήριο της εξελισσιμότητάς της τη γνώση. Σε αυτή την απόβλεψη ανταποκρίνεται ο περίφημος πρόλογος του 1968 στο βιβλίο, Εκεί εκθέτει το θεωρητικό ερμηνευτικό του σχήμα, το οποίο ερείδεται στο κοινωνικό γίνεσθαι και την κοινωνική σχέση. Η κριτική του στον Talcott Parsons αναδεικνύει τόσο την ιδεολογία που υποκινείται από ένα στατικό σύστημα όσο και τα γνωσιολογικά προβλήματα που προκύπτουν. Ο Elias διατυπώνει την υπόθεση της φαντασιακής γνώσης στην εν γένει ανάπτυξη του αποθέματος γνώσεων ώστε να αποδείξει ότι η αλήθεια είναι ταυτόσημη της πραγματικότητας. Η υποκειμενικότητα της ανθρώπινης πρόσληψης για τη πραγματικότητα καθορίζει την αλήθεια ή το κοινωνικό νόημα των πραγμάτων (την κοσμοεικόνα τους). Το ζήτημα της κοινωνιογένεσης των κριτικών ικανοτήτων απασχόλησε τον Elias στο δοκίμιο *Περί χρόνου* (ελλ. έκδ. 2004). Η επιχειρηματολογία του εδώ στηρίζεται στη θέση ότι ο χρόνος και ο χώρος είναι προϊόν μιας μακράς

ιστορικής διαδικασίας· η σύγχρονη διαμόρφωσή τους προϋποθέτει την αποκοπή του εγώ από τον έξω κόσμο, που είναι μια εμπειρία συγκεκριμένων κοινωνιών.

Η κριτική θεωρία της Σχολής της Φραγκφούρτης ασχολήθηκε με τη μαζική κουλτούρα, την επιβολή της αισθητικής της και την εξαφάνιση της σύγχρονης τέχνης. Δεδομένου ότι η εξελισσόμενη της τέχνης έχει περάσει από διάφορα στάδια, και τόσο η τέχνη στον δημόσιο χώρο όσο και η τέχνη μέσα από τις νέες τεχνολογίες είναι συνδεδεμένες με την ιστορική αυτή εξέλιξη, με τη κριτική αλλά και με την πολιτιστική βιομηχανία, αναφέρομαι στη μαζική κουλτούρα υπό το πρίσμα της Σχολής της Φραγκφούρτης, εξετάζοντας κατά πόσο οι νέες τεχνολογίες και η τέχνη σήμερα ακολουθούν τον δρόμο της «μαζικότητας». Για τις ανάγκες αυτού του πονήματος, είναι σημαντική η αναφορά στη Σχολή της Φραγκφούρτης, της οποίας οι θεμελιωτές ασχολήθηκαν με τις έννοιες της κουλτούρας και του πολιτισμού σε προηγούμενες δεκαετίες ασκώντας τους δριμεία κριτική. Στόχος μου είναι να δείξω πόσο απομαζικοποιήθηκε στην πραγματικότητα η κουλτούρα στα χρόνια που ακολούθησαν, επιτυγχάνοντας να προσεγγίσει το κοινό και ανατροφοδοτώντας την κουλτούρα και τον πολιτισμό με νέο περιεχόμενο (βλ. Κεφάλαιο 5 και 6, καθώς και Συμπέρασμα). Έχει επίσης ενδιαφέρον να δούμε σε αυτό το πλαίσιο με ποια ακριβώς έννοια η τέχνη βρίσκεται σε εξάρτηση με τη μαζική κουλτούρα και να καταγράψουμε τη δυνητική κριτική και των δύο που μπορεί να διατυπωθεί υπό το πρίσμα της Σχολής της Φραγκφούρτης.

Η Σχολή της Φραγκφούρτης ασχολήθηκε με το τι είναι η τέχνη και η κουλτούρα και πώς χρησιμοποιήθηκαν στην κοινωνία. Πυρήνας της κριτικής διαλεκτικής είναι η σχέση τέχνης-πολιτικής, που ανάγεται στο πρόβλημα της σύνδεσης τέχνης και πραγματικότητας. Ο όρος «πολιτιστική βιομηχανία» εμφανίζεται για πρώτη φορά στα κείμενα των θεωρητικών της Σχολής της Φραγκφούρτης (Hartley 2005: 10). Βασική έννοια της κριτικής θεωρίας τους, η οποία είχε ως στόχο την ανάλυση της κατάστασης του ανθρώπου ως δρώντος-κοινωνικού υποκειμένου στο πλαίσιο της καπιταλιστικής οικονομίας. Τα άτομα είναι μοιρασμένα ανάμεσα στην «αλλοτριωτική και αλλοτριωμένη εργασία τους» και τη «λατρεία» και κατανάλωση «περιττών και εφήμερων προϊόντων» κατά τον «ελεύθερο χρόνο» τους, όπως επιβάλλεται από την καθεστηκυία τάξη πραγμάτων (Horkheimer & Adorno 1947: 10). Σε αυτό το πρίσμα, η μελέτη της μαζικής κουλτούρας και των τρόπων παραγωγής και λειτουργίας της συνδέεται ιδεολογικά με την «ιδιωτική σφαίρα της ύπαρξής τους» (Horkheimer &

Adorno 1947: 11), ενώ διέπει και χαρακτηρίζει ομοίως όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ύπαρξης (Horkheimer & Adorno 1947: 69).

Η μαζική κουλτούρα επινοήθηκε για να γεμίσει τον ελεύθερο χρόνο του ανθρώπου, τον χρόνο που του αφήνει η άσκηση μιας ορθολογικοποιημένης και μηχανοποιημένης εργασίας και η συμμετοχή σε μια ανούσια διανθρώπινη συναλλαγή και επαφή (Σαρίκας 1984). Ο Marcuse προσπαθεί να αποσαφηνίσει εννοιολογικά και σημασιολογικά την έννοια της κουλτούρας. Διακρίνει την κουλτούρα από τον υλικό πολιτισμό και αναδεικνύει κατηγορίες με τα ποιοτικά χαρακτηριστικά τους (Σαρίκας 1984).

Ο Marcuse συγκεκριμένα πραγματεύεται την έννοια της κουλτούρας ως γενικότερης από την έννοια της τέχνης. Αναγνωρίζει στην κουλτούρα τη δυνατότητα πραγμάτωσης μιας συμφιλίωσης με την κοινωνική πραγματικότητα, αλλά και την αυτονομία της αφού υπερβαίνει τα όρια της κοινωνίας, ευρισκόμενη στη σφαίρα του υπερβατικού. Η «αλήθεια» αυτής της υπέρβασης εντοπίζεται στην ιδέα της ύπαρξης ανωτέρων αγαθών από τα υλικά, τα οποία βρίσκονται και παρουσιάζονται στην κουλτούρα, συνιστώντας τον «καταφατικό χαρακτήρα» της (Horkheimer & Adorno 1947: 69).

Οι Horkheimer και Adorno τονίζουν ότι στη μαζική κουλτούρα η «αξία», ως κριτήριο των πολιτιστικών προϊόντων, συνδέεται με το χρηματικό τους ανάλογο και μόνο, χωρίς αυτό να αντιστοιχεί στις «πραγματικές αξίες», όπως το νόημα, για παράδειγμα (Horkheimer & Adorno 1947: 73). Ως συνέπεια, η έμφαση δίνεται στη προϋπολογισμένη λεπτομέρεια έναντι της ουσίας, η οποία επανέρχεται διαρκώς, κατά βάση απαράλλακτη, με την μορφή αυστηρά προκαθορισμένων «τύπων» (Horkheimer & Adorno 1947: 69) Η αστική αισθητική θεωρία καταλήγει ωστόσο στην αισθητική αυτονομία του έργου. Ο Marcuse θεωρεί ότι η ανώτερη κουλτούρα συγχωνεύεται με τη μαζική και γίνεται μέρος της. Η βιομηχανική κοινωνία και η εμπορευματοποίηση του πολιτισμού μειώνει τον ελεύθερο χρόνο, φαινόμενο απολύτως επίκαιρο και στις μέρες μας, στο παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον, από την άποψη τόσο της νομαδικότητας όσο και της κινητικότητας της κουλτούρας που επιβάλλει γρήγορες επιλογές (Marcuse 1964).

Η κριτική ανάλυση της σύγχρονης βιομηχανικής κοινωνίας απαιτεί νέες ηθικές, πολιτικές και αισθητικές κατηγορίες. Ο απάνθρωπος χαρακτήρας αυτής της κοινωνίας φανερώνεται στο ότι «παράγει και εκθέτει ασμένως με μια αποπνικτική αφθονία από

εμπορεύματα, ενώ στερεί τα θύματά της από ανάγκες ζωτικές» (Adorno 1951). Η συνεχής πρόοδος της βιομηχανικής κοινωνίας μειώνει τον χώρο ελευθερίας του ανθρώπου, αλλά και καταστέλλει την ανάγκη του για την ύπαρξη ενός τέτοιου περιβάλλοντος. Η επιστήμη και η τεχνολογία μπορούν να συμβάλουν στην απελευθέρωση μόνο αν ανασυσταθούν σε μια νέα αισθαντικότητα. Η νέα αυτή εκδοχή θα στοχεύει στη κοινωνική αναδιάρθρωση, στο να γίνει κοινωνική παραγωγική δύναμη.

Το ενδιαφέρον με τη τέχνη είναι ότι έχει μια αξία έκφρασης της εποχής της, αλλά με έναν τρόπο μπορεί να γίνει πάντα αντιληπτή ως κάτι που έχει συλληφθεί εκτός του χρόνου στον οποίο παράχθηκε. Υπάρχει πάντα κάτι που μετατρέπει τη τέχνη σε μια διαχρονική αλήθεια, όπως ισχυρίζεται ο Lyotard. Συγχρόνως, η τέχνη είναι μια σχετικά μοντέρνα αξία. Γιατί όμως συμβαίνουν αυτά τα εγχειρήματα εν τέλει; Και, στο πλαίσιο της νεωτερικότητας, πού βρίσκεται, αν βρίσκεται, η διαφοροποίηση ανάμεσα στον τεχνολογικό πειραματισμό και τα ερωτήματα που τίθενται από τη τέχνη;

Στην –ιδιαίτερα ριζοσπαστική για την εποχή– έκθεση που διοργανώθηκε το 1985 στο Κέντρο Pompidou στο Παρίσι από τους Lyotard και Chaput τέθηκε το ερώτημα αν τα άυλα στοιχεία (Les Immatériaux) μπορούν να αλλάξουν τη σχέση ανάμεσα στον υλικό και τον μη υλικό κόσμο. Το ερώτημα αυτό έχει τεθεί από τη παράδοση της νεωτερικότητας, κατ' εξοχήν στον καρτεσιανό λόγο, ως εξής: «πώς μπορεί κάποιος να μετατραπεί σε κυρίαρχο της φύσης;». Ο Lyotard απαντά σε αυτό το σημείο ότι η εξελικτικότητα της βιομηχανικής κοινωνίας (handling matter) σε κοινωνία της πληροφορίας θα είχε πολύ μεγάλη επίδραση στο ανθρώπινο πνεύμα. Τώρα, οι τεχνολογίες, και κυρίως οι τηλεπικοινωνίες και οι επιστήμες της πληροφορικής, με το να αποθηκεύουν, να καταχωρούν και να αποϋλικοποιούν στοιχεία και πληροφορίες αποτελούν ένα στοιχείο καθοριστικό για τη σχέση ανάμεσα στο ανθρώπινο και το υλικό στοιχείο. Οι νέες τεχνολογίες υπήρξαν η αφετηρία για τη φιλοσοφία των Immatériaux, το κεντρικό μοντέλο και τα βασικές καλλιτεχνικά μέσα της έκθεσης. Ο πλουραλισμός των μέσων αλλά και ο τρόπος με τον οποίο εκτέθηκαν επέτρεψαν δημιουργήσαν ένα σύνθετο αποτέλεσμα για τους επισκέπτες. Οι Lyotard και Chaput μετέτρεψαν την εικόνα του μέλλοντος σε μια πραγματικότητα όπου επισκέπτες θα είχαν τη δυνατότητα να ρίξουν μια ματιά σε όσα θα έβλεπαν κάποια χρόνια αργότερα. Οι Lyotard και Chaput χρησιμοποίησαν αυτή τη πρώτη έκθεση ως σύνθετο μέσο για να ευαισθητοποιήσουν τους επισκέπτες στα αποτελέσματα των νέων τεχνολογιών στην κοινωνία και στα άτομα ως οντότητες.

Αναφέρει ο Lyotard: «Η προσπάθειά μας έγκειται στο να επαναπροσδιορίσουμε μια σειρά εννοιών και πραγμάτων και να δούμε την προβληματική τους από φιλοσοφική σκοπιά, σε ένα πλαίσιο με βάση το ανθρώπινο είδος. Οι νέες τεχνολογικές εφαρμογές όσο είναι ενδιαφέρουσες είναι και προβληματικές, στον βαθμό που προσπαθούν να επαναπροσδιορίσουν τη θέση του ανθρώπου σε σχέση με το κόσμο, τον ίδιο τον εαυτό του και τους παραδοσιακούς του στόχους, τις ικανότητές του και εν τέλει την ίδια την ταυτότητά του» (Blistène 1985).

1.4. Η ανθρωπολογική προσέγγιση της τέχνης και η συμβολή της στην πολιτισμική θεωρία

Ο Jean Baudrillard, όχι ως ιστορικός τέχνης αλλά καταθέτοντας την ανθρωπολογική οπτική και την επιστημονική του ματιά, έκανε μερικές ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις για την εξέλιξη της τέχνης, αρχής γενομένης από το έργο του Duchamp: «Όλη η κοινοτοπία του κόσμου περνά μες στην αισθητική και, αντιστρόφως, όλη η αισθητική γίνεται κοινοτοπία: τα δύο πεδία, της κοινοτοπίας και της αισθητικής, μεταλλάσσονται, με αποτέλεσμα η αισθητική με την παραδοσιακή σημασία να φτάνει πραγματικά στο τέλος της». Και συνεχίζει, στη συνέντευξη με τίτλο «Η τέχνη μεταξύ ουτοπίας και πρόβλεψης» (Baudrillard, 1996): «Για μένα, το γεγονός ότι όλος ο κόσμος γίνεται ένα αισθητικό αντικείμενο σηματοδοτεί κατά κάποιον τρόπο το τέλος της τέχνης και της αισθητικής». Στη συνέντευξη «Αρχίζοντας από τον Andy Warhol» (1990), ο Baudrillard υποστηρίζει ότι το έργο του διάσημου Αμερικανού δεν είναι τόσο ένα έργο τέχνης όσο ένα «ανθρωπολογικό συμβάν», ένα φαινόμενο της ευρύτερης πολιτισμικής, και όχι της στενότερης εικαστικής τάξης. Η μηχανή Warhol ισοπέδωσε τα αισθητικά ήθη, διαλύοντας «το υποκείμενο της τέχνης, τον καλλιτέχνη». Ο Baudrillard υποστηρίζει πως όταν ο Warhol έφτιαξε τις 32 *Κονσέρβες Σούπας Κάμπελ* πέτυχε την «αυθεντική προσομοίωση», καθώς το εμπόρευμα-σημείο καθαγιάστηκε εικαστικά, αλλά και με ειρωνικό τρόπο ταυτόχρονα. Με αυτό τον τρόπο, εναντιώθηκε «αυθεντικά στην έννοια της αυθεντικότητας». Όταν όμως ύστερα από δύο δεκαετίες ξανάφτιαξε τις *Κονσέρβες*, απλώς αναπαρήγαγε «το φάντασμα της προσομοίωσης». Ο δε εικαστικός καθαγιασμός του εμπορεύματος, ύστερα από τόσα κέρδη, έπαψε φυσικά να είναι ειρωνικός.



Εικόνα 2: Andy Warhol, 32 Κονσέρβες Σούπας Κάμπελ (1962)

Σήμερα, στην «εικονική» πραγματικότητα, τα αντικείμενα «έχουν καταπιεί τον καθρέφτη τους». Σταδιακά έχουν οδηγήσει σε αυτό που ο Baudrillard ονομάζει «ολοκληρωτική αισθητικοποίηση του κόσμου». Η τέχνη βρίσκεται πλέον παντού, γι' αυτό δυσκολευόμαστε να την εντοπίσουμε. Όπως το θέτει γλαφυρά, και μαζί επώδυνα: «Η τέχνη δεν πεθαίνει, επειδή δεν υπάρχει πια τέχνη. Πεθαίνει, επειδή είναι υπερβολικά πολλή». Εδώ παρεμβαίνει και η έννοια της «διαφάνειας»: όταν όλα καθίστανται ορατά, η όραση χάνει πια το νόημά της.

Στο «Η τέχνη... σύγχρονη του εαυτού της» (2005), ο Baudrillard θεωρεί ότι η σύγχρονη τέχνη είναι η αποθέωση της στιγμής σε έναν κόσμο που επιταχύνει χωρίς όρους και όρια. Σε μια φράση συνοψίζει όλη την απορία, την αμηχανία, έως και την αποστροφή που νιώθει ένας θεατής των εικαστικών, όταν βλέπει σπαρμένες εγκαταστάσεις με έτοιμα αντικείμενα, καθώς και βίντεο με ανοικονόμητες (και ανεικονικές, μετά από τόση επανάληψη) εικόνες: «Η τέχνη καταλήγει στη μη-έκθεση μη-έργων σε μη-γκαλερί – η αποθέωση της τέχνης ως μη-συμβάντος. Αντιστρόφως, ο καταναλωτής κινείται μέσα της για να τεστάρει τη μη-απόλαυσή του από τα έργα».

Όσο για την πρωτοπορία, «δεν λειτουργεί πια, αφού το σύστημα είναι πάντα δύο επαναστάσεις μπροστά από εμάς» (Για όλα τα προηγούμενα παραθέματα, βλ. Baudrillard 2005). Άλλωστε, ένας από τους βασικούς στόχους της πρωτοπορίας επετεύχθη: η τέχνη εισέβαλε στη ζωή, αλλά σε τέτοιο βαθμό ώστε η τέχνη ως διακριτό αντικείμενο εξαφανίστηκε. Η πρωτοπορία, από το μένος της ενάντια στην (αστική, κυρίως) τέχνη, οδήγησε έπειτα από μερικές δεκαετίες στην ισοπέδωση. Η συγχώνευσή της με την κοινότοπη πραγματικότητα αποτελεί την ειρωνεία της ίδιας της τέχνης που, εκτός από το να είναι καθρέφτισμα της εποχής, αποκτά νόημα όταν υπερβαίνει την τελευταία.

Με άξονες τα δοκίμια «Προς το σημείο εξαφάνισης της τέχνης» (1994), «Αισθητική ψευδαίσθηση και άρση της ψευδαίσθησης» (1995) και «Η συνωμοσία της τέχνης» (2005), ο Baudrillard ανέλυσε την κατάσταση της διεθνούς εικαστικής σκηνής του 20^{ου} αιώνα. Εδώ και λίγες δεκαετίες, η εικαστική τέχνη, ιδίως η εννοιολογική,

βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Τα δεδομένα ωστόσο έχουν αλλάξει ραγδαία τόσο με όρους αισθητικής και φιλοσοφίας όσο και μεθοδολογικά. Προκύπτει το ερώτημα: ποια είναι η θέση της σε σχέση με ό,τι αποκαλούμε «τέχνη» βάσει πιο παραδοσιακών αισθητικών κριτηρίων;

1.5. Ανακεφαλαίωση

Το πρόβλημα της σύγχρονης τέχνης, ισχυρίζεται ο Baudrillard, δεν είναι στενά καλλιτεχνικό, αλλά ευρύτερα ανθρωπολογικό. Με αυτούς τους νέους όρους αναλύουμε το καλλιτεχνικό έργο σε οποιαδήποτε μορφή του – εικαστικό/ηχητικό ή/και συλλογικό project. project που πραγματοποιείται στον δημόσιο χώρο με τη μορφή happenings, events, performance ή με άλλο τρόπο, έχοντας ως στόχο να εμπλέξει το κοινό και να απευθύνει ερωτήματα με όρους πολιτισμικής θεωρίας και επικοινωνιολογίας περισσότερο απ' ό,τι με όρους ιστορίας τέχνης. Και αυτό γιατί αν αρχικά η τέχνη ήταν πιο «αποκλειστική» (μουσειακή, εκθεσιακή), στις μέρες μας η τέχνη έχει τη δυνατότητα να βγαίνει από τις αίθουσες, να γίνεται δημόσια, συμμετοχική και να ανοίγει τον διάλογο για «κοινά» θέματα και ανησυχίες. Η ερμηνεία της τέχνης με τους αυστηρούς και άκαμπτους όρους μιας παραδοσιακής ιστορίας της τέχνης δίνει τη θέση της σε μια πολυδιάστατη οπτική όπου τόσο η κοινωνιολογική όσο και η ανθρωπολογική ματιά συμμετέχουν μαζί με την πολιτική και επικοινωνιακή θεωρία στη συνδιαμόρφωση μια νέας πολιτισμικής θεωρίας. Αυτό αποτελεί από μόνο του καμπή στην ιστορικότητα της τέχνης, που όχι μόνο απηχεί την εποχή της αλλά συνδιαμορφώνει ένα νέο γίνεσθαι συμμετοχικότητας.

Μερικές φορές, βέβαια, η αποτελεσματικότητα αυτού του τύπου συμμετοχικότητας διακυβεύεται, και εδώ ακριβώς διατυπώνεται και το δικό μας ερώτημα. Η τέχνη αποτελεί από μόνη της τον καθρέφτη για μια εποχή μέσα από την οποία αντλούνται στοιχεία αλλά και απευθύνονται ερωτήματα. Στη μετανεωτερικότητα, η συζήτηση για τη χωρικότητα, τον δημόσιο χώρο αλλά και τη συνέργια των νέων μέσων και της τεχνολογίας στην έκφραση παίζουν καθοριστικό ρόλο. Η τεχνολογία και οι επικοινωνιακές εφαρμογές της έδωσαν πολλές δυνατότητες στην ανταλλαγή πληροφοριών και στη δημιουργία δικτύων, επηρεάζοντας σημαντικά το κοινωνικό και πολιτιστικό τοπίο. Προσδόθηκε επίσης μια επιπλέον διάσταση στη τέχνη και την

έκφραση μέσα από τη συνδρομή των νέων τεχνολογιών. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, θα δοθούν στοιχεία για τη τεχνολογία, ειδικά για την εξελιξιμότητα των εφαρμογών που αφορούν τον χώρο, καθώς σε πολλά καλλιτεχνικά project χρησιμοποιούνται τέτοιες εφαρμογές για τη διερεύνηση της ίδιας της έννοιας του χώρου.

Σημειώσεις

1 Το είδος τέχνης όπου η σωματικότητα και ο ίδιος ο καλλιτέχνης αποτελούν το κύριο μέσο έκφρασης και πραγματοποίησης στη καλλιτεχνική διαδικασία. Η περφόρμανς έχει τις ρίζες της στον φουτουρισμό και τον ντανταϊσμό αλλά πήρε διαστάσεις φαινομένου της δεκαετίας του 1960 και του 1970, και μπορεί να ιδωθεί και ως τμήμα της εννοιολογικής τέχνης. Ένα πρόβλημα που απασχόλησε τους καλλιτέχνες της περφόρμανς, ιδιαίτερα της πρώτης φάσης, τις δεκαετίες 1960-1970, ήταν ο εφήμερος χαρακτήρας του μέσου. Από την αρχή ωστόσο γινόταν καταγραφή/βιντεοσκόπηση και μαγνητοφώνηση, ανάλογα με τη δράση, με τη χρήση της φωτογραφίας, του φιλμ και του βίντεο. Όλες οι δράσεις πραγματοποιούνταν σε δημόσιο χώρο, ήταν ανοιχτές στο κοινό, και χωρίς αντίτιμο.

2 Εννοιολογική τέχνη. Αυτός ο όρος χρησιμοποιείται από το τέλος της δεκαετίας του 1960 για να περιγράψει την κατηγορία της τέχνης που δεν ασχολείται πλέον με το αντικείμενο ως συμβατική μορφή τέχνης. Οι εννοιολογικοί καλλιτέχνες δεν δημιουργούν έναν πίνακα ή ένα γλυπτό και έπειτα επαναπροσαρμόζουν τις ιδέες τους στην υπάρχουσα μορφή. Αντιθέτως, σκέφτονται πέραν των ορίων των παραδοσιακών μέσων και επεξεργάζονται την ιδέα σε όποια υλικά και όποια μορφή θεωρούν κατάλληλη, δίνοντας έμφαση περισσότερο στην ιδέα παρά στο μέσο πραγματοποίησης.

3 Τέχνη του τοπίου: η καλλιτεχνική και εικαστική παρέμβαση στο τοπίο και στη φύση. Σε έργα μεγάλης κλίμακας, χρησιμοποιούνται ακόμα και εκσκαφείς και άλλα μηχανήματα ανάπλασης του χώρου.

4 Σχεσιακή τέχνη. Ο Bourriaud (2009: 113) την όρισε ως «ένα σύνολο καλλιτεχνικών πρακτικών που λαμβάνουν ως θεωρητικό και πρακτικό σημείο αναφοράς το σύνολο των ανθρώπινων σχέσεων και το κοινωνικό τους πλαίσιο, αντί του ιδιωτικού και ατομικού».

5 Θεατρικές καλλιτεχνικές δράσεις που πραγματοποιούνται κυρίως σε χώρους τέχνης. Πολλές φορές, αυτές οι δράσεις πλαισιώνουν κάποια καλλιτεχνική εγκατάσταση που χρησιμοποιεί ήχο, φως, προβολή εικόνων και συμμετοχή του κοινού.

6 Μια σειρά από οδηγίες για μια καλλιτεχνική δράση (event), τυπωμένες σε μικρές κάρτες και συγκεντρωμένες σε ένα κουτί μαζί με αντικείμενα που θα χρησίμευαν κατά το event. Εμπνευστής και δημιουργός τους ήταν ο Maciunas, είχαν δε σκοπό να παράσχουν μια φτηνή και προσιτή βιβλιοθήκη μοντέρνας performance art (Kellein & Hendricks 1995).

7 Σε γενικές γραμμές, με τον όρο «μινιμαλισμός» εννοούμε την αυστηρή απουσία κάθε περιττού στοιχείου σε ένα χώρο, ένα έργο τέχνης, ένα μουσικό κομμάτι, μια ταινία, έτσι ώστε να επικεντρωνόμαστε στην ουσία των πράξεων, πέρα από κάθε εντυπωσιασμό.

8 Τέχνη που χρησιμοποιεί τον ήχο και ως μέσο και ως αντικείμενο. Οι ρίζες της χρονολογούνται

στις εφευρέσεις του φουτουριστή Luigi Russolo, ο οποίος μεταξύ 1913 και 1930 έφτιαξε μηχανές που αναπαρήγαγαν ήχους. Με την ψηφιακή τεχνολογία, η sound art έχει αναπτυχθεί, αφού πλέον οι καλλιτέχνες μπορούν να δημιουργήσουν οπτικές εικόνες ως αποτέλεσμα διάδρασης ήχου ή/και να παραδώσουν τον έλεγχο του έργου μέσω μικροφώνων ή διαφόρων αισθητήρων.

Κεφάλαιο 2

Η σύγχρονη τεχνολογία ως εργαλείο της τέχνης

Η τεχνολογία δεν αποτελεί ανθρώπινη εφεύρεση, αλλά
μέσο επαναπροσδιορισμού των ανθρώπων.

Marshall McLuhan

Το κεφάλαιο αυτό θα εξετάσει την τεχνολογία και τις εξελίξεις της σε σχέση με τον επαναπροσδιορισμό των κοινωνικών και πολιτιστικών σχέσεων και την εντατικοποίηση της πληροφορίας. Οι εξελίξεις της τεχνολογίας έχουν διαμορφώσει νέους όρους επικοινωνίας, έκφρασης και ανταλλαγής ιδεών και πληροφοριών. Αυτό έχει επίδραση και στον χώρο της τέχνης, ο οποίος έχει ενσωματώσει πολλές από τις καινοτόμες εφαρμογές των νέων τεχνολογιών με σκοπό την ευρεία συμμετοχικότητα, αλλά και τη διανομή της πληροφορίας με άμεσο τρόπο. Τέλος, η ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών, και πιο συγκεκριμένα όλες οι εφαρμογές που επιτρέπουν την ανάπτυξη της κινητικότητας και της νομαδικότητας σε ένα καθεστώς παγκοσμιοποίησης της οικονομίας όσο και διεθνοποίησης των πολιτιστικών και πολιτισμικών πρακτικών, έχουν εισαγάγει ένα νέο τρόπο ζωής που κατά συνέπεια έχει διεισδύσει μέσω των εφαρμογών της στον χώρο της μεσοποιημένης τέχνης (media art) και των μέσων επικοινωνίας δι' εντοπισμού (locative media).

2.1. Κινητικότητα, νεωτερικότητα

Μια μεγάλη πρόκληση της τεχνολογίας στις μέρες μας είναι η κινητικότητα ως εφαρμογή (software) στις τεχνολογίες της επικοινωνίας. Η ανάπτυξη των λογισμικών αυτών έχει δημιουργήσει ως αποτέλεσμα διάφορες νέου τύπου πολιτισμικές πρακτικές. Η κινητικότητα και ο ασύρματος χαρακτήρας της τεχνολογίας που τη συνοδεύει επαναδιαπραγματεύονται το ερώτημα πού βρισκόμαστε στον χώρο αλλά και στον χρόνο

(αναφορικά με αλλαγές που συντελούνται στο μέλλον σε σχέση με μια παγιωμένη μορφή του χώρου και των δράσεων εντός αυτού). Φαίνεται επίσης να συνδέονται με τον ίδιο τον χαρακτήρα της κίνησης και των ασύρματων τεχνολογιών.¹ Η αλλαγή και η μεταβολή αποτελούν το βασικό χαρακτηριστικό της τεχνολογίας σε κίνηση. Η ανάγκη να ανακαλύψει κανείς, να περιγράψει, να κατανοήσει και να κρίνει την επίδραση της κινητικότητας στην καθημερινότητα αποτελεί ένα κίνητρο γι' αυτή την έρευνα, αλλά και μια αφορμή για τη σύνδεση της τεχνολογίας με την επιστήμη και την τέχνη.

Οι Elliot και Urry αναφέρουν στο βιβλίο τους *Mobile Lives* ότι «η ελευθερία της κίνησης αποτελεί την ιδεολογία και ταυτόχρονα την ουτοπία του 21^{ου} αιώνα». Όπως διευκρινίζουν, η κινητικότητα παρέχει την αφήγηση, συγκροτώντας τη σχέση των μορφών «σε κίνηση» και κάνοντάς την ένα «δίκτυο επικοινωνιακών, ηλεκτρονικών και κινητών συστημάτων». Η εμφάνιση μιας κινητής κοινωνίας αναδιαμορφώνει το τοπίο, τις καθημερινές δραστηριότητες αλλά και τις σχέσεις με τον ευρύτερο κόσμο (Elliot & Urry 2010). Όπως περιγράφει και ο Castells (2004), «το σώμα και το μυαλό μας επεκτείνονται και διευρύνονται σε δίκτυα διάδρασης που κινητοποιούνται από επικοινωνιακές τεχνολογίες». Στο συμπέρασμα του δικού της βιβλίου, η Baym (2010) αναφέρεται σε όσους θυμούνται ακόμα τη μη ύπαρξη διαδικτύου και κινητού τηλεφώνου και μπορούν να καταλάβουν το πώς η εισβολή τους είναι σαν να εμφανίστηκε από το πουθενά στην κοινωνική μας ζωή και να επικράτησε με κάποιον τρόπο στη ζωή μας καθολικά. Κάποιοι βέβαια προσαρμόζονται στις νέες τεχνολογίες, άλλοι είναι επικριτικοί, ενώ κάποιοι αρνούνται να ενσωματώσουν τις πρακτικές αυτές. Αλήθεια, ποια είναι η διαδικασία μοντερνοποίησης; Μήπως η αποποίηση των πρακτικών αυτών γεννά ταυτόχρονα και το ερώτημα αποποίησης της μοντερνοποίησης γενικότερα; Ο Pasolini έθεσε ήδη από το 1963 το ερώτημα τι κάνει τον άνθρωπο μοντέρνο (Léger, 2013). Στην ψηφιακή κατάσταση, αναδύεται το θέμα της ανθρωποκεντρικότητας σε μια νέα προοπτική: τι σημαίνει το ανθρώπινο στοιχείο και πώς εμπλέκεται σε ένα τεχνοκρατούμενο περιβάλλον; Το ερώτημα τι είναι ακριβώς «ανθρώπινο» δεν θα επιλυθεί φυσικά σε αυτή την εργασία. Ωστόσο, μας είναι γνωστό ότι τα όρια της ανθρώπινης φύσης δέχονται προκλήσεις από τις τεχνολογικές εφαρμογές που ο άνθρωπος κατέστησε δυνατές. Εδώ θα εξεταστεί μόνο το πώς οι φυσικοί χώροι διαπλέκονται με τους ψηφιακούς. Στις μέρες μας, το κινητό τηλέφωνο μπορεί να συμπυκνώσει λειτουργίες ενός «σταθερού» υπολογιστή, έχοντας ωστόσο όλο το δυναμικό για δραστηριότητες συνδεδεμένες με την καθημερινότητά μας (Fling

2009). Χρησιμοποιούμε κινητά τηλέφωνα πολύ εκτεταμένα, για να συγχρονίσουμε διάφορες δραστηριότητες. Ταυτόχρονα όμως, πρόκειται για ένα αντικείμενο που έχει συμπυκνώσει γύρω του την αίσθηση του πολιτισμού αλλά και της ταυτότητας στις μέρες μας (Ling 2008).

Οι νέες επικοινωνιακές τεχνολογίες αναπτύχθηκαν με τέτοιον τρόπο ώστε να εντείνουν τις κοινωνικές σχέσεις. Ταυτόχρονα, το κοινωνικά παραγόμενο μοτίβο της κινητικότητας (Sorensen 2001) συμβαδίζει με τις αναδυόμενες επικοινωνιακές τεχνολογίες και τα αντίστοιχα συστήματα. Η επικοινωνία, οι πληροφορίες και η κινητικότητα μπορούν να διερευνηθούν ως κοινωνική επιταγή που ορίζει την κοινωνία με όρους πληροφοριακούς. Ιδιαίτερα τα πρόσφατα χρόνια, η ανάγκη πρόσβασης στην επικοινωνία και τις υπηρεσίες πληροφοριών, οπουδήποτε και οποιαδήποτε στιγμή, έχει καταστεί σαφής, και η ψηφιακή κινητή τηλεφωνία έχει λάβει μεγάλη αποδοχή και έκταση, έχοντας γίνει απολύτως αναγκαία. Τα κινητά τηλέφωνα αναπτύσσονται και αλλάζουν ανάλογα με την ανάπτυξη που ορίζει το Διαδίκτυο. Οι εφαρμογές που αναπτύσσονται έχουν προσαρτήσσει νέες δυνατότητες στα συμβατικού τύπου κινητά τηλέφωνα, τα οποία, ως «έξυπνα» κινητά πλέον, μπορούν να παρέχουν δυνατότητες συζήτησης, πληροφορίας, προσανατολισμού, τοποθέτησης στον χώρο, επίβλεψης και ψυχαγωγίας.

2.2. Από την ψηφιακότητα στην κινητικότητα

Από την άλλη, όπως πολύ εύστοχα παρατήρησε ο Lev Manovich (2002), ενώ το 1990 ήταν η δεκαετία που αναφερόταν στην ψηφιακότητα, το 2000 επιστρέφει και πάλι στον φυσικό χώρο. Το 2005, ο McCullough παρατηρούσε ότι τα ψηφιακά δίκτυα δεν διαχωρίζονται πλέον από την αρχιτεκτονική. Η πληροφορική έχει συνδεθεί με την κοινωνική και περιβαλλοντική συνθετότητα στο υπάρχον φυσικό περιβάλλον. Η παρατήρησή του δίνει έμφαση στη μεταμόρφωση του αστικού τοπίου. Οι πόλεις όπου κατοικούμε, αλλά και οι δρόμοι μέσα από τους οποίους τις εξερευνούμε, βρίσκονται σε συνεχή διάδραση με πληροφορίες που εμπλουτίζουν την εμπειρία μας στην πόλη.

Ο βασικός ισχυρισμός ότι οι αστικοί χώροι υβριδοποιούνται (de Souza e Silva 2006) συνδέεται με το γεγονός ότι, όπως το έχει διατυπώσει ο Castells (2007), οι κινητές τεχνολογίες αναδιαμορφώνουν το νόημα του χώρου, καθώς από οπουδήποτε κι

αν το υποκείμενο/ ο δρων/ ο συμμετέχων επιλέξει να επικοινωνήσει ή να εκφραστεί (αναλόγως την περίπτωση) και να εμπλακεί σε μια επικοινωνιακή σχέση, μπορεί άμεσα να πραγματοποιήσει τον σκοπό του. Ακολουθώντας αυτούς τους ισχυρισμούς, είναι ενδιαφέρον να παρακολουθήσει κανείς πώς το κινητό τηλέφωνο καθιστά ικανή τη διάδραση με το διαδίκτυο εντός της ανθρώπινης δραστηριότητας. Ο χρόνος και ο χώρος αποτελούν το καθοριστικό πλαίσιο γι' αυτές τις δραστηριότητες, που διεξάγονται σε πραγματικό χρόνο και είναι σε σύνδεση με τον τόπο διεξαγωγής τους. Επίσης επιβεβαιώνουν τον ισχυρισμό ότι «ακόμα και σε μια εποχή που η απόσταση έχει αμβλυνθεί ως παράγοντας, η τοποθεσία δεν έχει πάψει να παίζει σημαντικό ρόλο» (McCullough 2005). Το μέρος είναι ιδιαίτερα σημαντικό στοιχείο, καθώς δηλώνει μια προσωπική σύνδεση με τον χώρο (βλ. Ενότητα 6.6.3. *Κοινωνικός χώρος*). Και τα δύο, ο χώρος και η σύνδεσή του με αυτόν, είναι και κοινωνικά αλλά και προσωπικά κατασκευασμένα. Το μέρος δηλώνει μια προσωπική εξάρτηση στην αντίληψη της έννοιάς του ως τέτοιας. Γι' αυτό, όπως τονίζει ο McCullough, είναι αναγκαίο να ιδωθούν σε διαφορετικό πλαίσιο και με διαφορετική προοπτική.

Ο Ito (Ito κ. ά. 2005), εξετάζοντας πάνω από μία δεκαετία πριν την εισβολή του κινητού τηλεφώνου (keitai), διαπίστωσε ότι δεν επρόκειτο για μια αφηρημένη εφαρμογή ελευθερίας, αλλά για μια σύζευξη τεχνολογίας και κοινωνιολογικών εξελίξεων. Είναι δεδομένο ότι η χρήση των κινητών τηλεφώνων και άλλων τηλεφωνικών μέσων δημιουργεί νέα όρια για τον φυσικό και ψηφιακό χώρο. Αυτό που διαφοροποιεί την κίνηση από την κινητικότητα είναι το γεγονός ότι η κίνηση επαναδιαπραγματεύεται τη διάδραση, δημιουργώντας πιο ρευστές και ευέλικτες συνδέσεις, που είναι γνωστές ως δίκτυα. Στο δικό μας ερευνητικό πλαίσιο, οι αλλαγές της τεχνολογίας εξετάζονται με σκοπό να δούμε πως οι επικοινωνιακές εξελίξεις και οι τεχνολογικές εφαρμογές αναθεωρούν έννοιες που αφορούν και την επικοινωνία με τη στενότερη έννοια, αλλά και αναδομούν τη σύγχρονη πολιτισμική θεωρία.

Ειδική μνεία αξίζει ίσως στις νέες location-based τεχνολογίες (Quercia κ. ά. 2010, GSM Association, Shu κ. ά. 2008). Οι «τεχνολογίες με βάση την τοποθεσία» είναι μια κατηγορία προγραμμάτων και ψηφιακών υπηρεσιών που χρησιμοποιούν στοιχεία σχετικά με τη γεωγραφική θέση και την ώρα. Διάφορες υπηρεσίες πληροφορικής, όπως η κοινωνική δικτύωση, χρησιμοποιούν σήμερα αυτές τις τεχνολογίες. Ραγδαία αύξηση της χρήσης τους σε εφαρμογές έχει προκληθεί από την ευρεία χρήση των smartphones, των «έξυπνων» κινητών τηλεφώνων. Οι τεχνολογίες

αυτές έχουν λοιπόν την ικανότητα να μεταλλάσσουν τη σχέση ανάμεσα στον χώρο με τη φυσική του έννοια προτάσσοντας την πληροφοριακή έννοια του χώρου, καθώς μέσα από τις νέες τεχνολογίες δίνεται προσβασιμότητα σε πλούσια πληροφόρηση για τον περιβάλλοντα χώρο, ενώ επίσης αυξάνονται οι δυνατότητες του «υπαρκτού χρόνου», λαμβάνουν στιγμιαία χώρα κατά τον οποίο οι αναπαραστάσεις αλλά και οι αντιδράσεις εντός αυτού (Hirkin 2003). Όπως φαίνεται, ο απώτερος σκοπός των ασύρματων επικοινωνιακών τεχνολογιών είναι οι άνθρωποι να μπορούν να επικοινωνούν με οποιονδήποτε και να έχουν πρόσβαση στις πληροφορίες από οπουδήποτε και οποιαδήποτε στιγμή.. Με αυτό τον τρόπο, η ίδια η επικοινωνία αναμορφώνεται. Η διαδικασία αναδόμησης της επικοινωνίας είναι ταυτόχρονη με την εισαγωγή της ασύρματης τεχνολογίας στην καθημερινή μας ζωή και με τις δυνατότητες εξέλιξης της (Sorensen 2001). Σημαντικά θέματα αποτελούν το πώς οι κινητές επικοινωνίες αλλά και η συνεπαγόμενη επικοινωνιακή κινητικότητα αναπτύσσονται και λειτουργούν, και πώς επίσης επηρεάζουν τους μετέχοντες στην επικοινωνία. Παράλληλα, τα προσωπικά επικοινωνιακά συστήματα και η χρήση τους, όπως αυτή διαμορφώνεται, αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αναζητούν και χρησιμοποιούν τις πληροφορίες, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο βιώνουν τον χώρο. Η προβληματική της κινητής επικοινωνίας από τη μία και της επικοινωνιακής κινητικότητας από την άλλη συνυφαίνονται, καθώς βρίσκονται σε άρρηκτη σχέση μεταξύ τους. Η κινητή επικοινωνία ορίζει μια συγκεκριμένη επικοινωνιακή δομή που απαντάται σε διάφορες δράσεις οι οποίες επιτελούνται μέσα από τις εφαρμογές της. Η διάδραση αλλάζει, έχοντας τη μετακίνηση ως βασικό της χαρακτηριστικό.

Η ραγδαία εξέλιξη της ασύρματης τεχνολογίας υπήρξε σημαντική στη νέα εποχή της τεχνολογίας, Η Τερκενλή (2005) αναφέρει ότι για τη ραγδαία έκρηξη των νέων μέσων επικοινωνίας ότι «κατέχουν σημαντικό μέρος στην αναδόμηση της γεωγραφίας της κοινωνίας, μέσα από την ανάδυση νέων κοινωνικών ομάδων και επίσης επαναπροσδιορίζουν την ανθρώπινη διαμεσολάβηση μέσα από την αναδόμηση της σχέσης με τον περιβάλλοντα χώρο και χρόνο». Οι νέες τεχνολογίες έχουν καταστήσει δυνατή πλέον την κινητικότητα των ιδεών σε ένα παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον. Κατά συνέπεια, η δυνατότητα της έκφρασης μέσα από τις νέες τεχνολογίες έχει προκύψει ως απότοκο μιας σειράς ιστορικών, πολιτικών, οικονομικών και παγκόσμιων αλλαγών και εξελίξεων. Ένα σημαντικό στοιχείο στην εξέλιξη αυτή αποτελεί το τοπίο της πόλης, το οποίο επιτρέπει τη συνύπαρξη αλλά και ανταλλαγή διαφόρων ιδεών και

πληροφοριών εντός του δικτύου του από αυτούς και αυτές που κινούνται μέσα του. Ο δημόσιος χώρος έχει διευρυνθεί, καθώς η ασύρματη τεχνολογία, όσο και τα πρότζεκτ της public art, γέννησαν ποικίλες νέες δυνατότητες μέσα από τον ψηφιακό χαρακτήρα που προσέδωσαν στα καλλιτεχνικά δρώμενα. Αναμφισβήτητα, η έρευνά μας αυτή λαμβάνει χώρα μέσα στο πλαίσιο μιας έκρυθμης τεχνολογικής εξέλιξης και ταυτόχρονα εντός μιας σειράς κοινωνικών αλλαγών σε μικροεπίπεδο και μακροεπίπεδο δίχως τις οποίες δεν θα δινόταν η δυνατότητα της ανάπτυξης τέτοιων πρότζεκτ.

2.3. Από τον υβριδικό χώρο στον χώρο της πόλης

Όμως με ποιον τρόπο τα υβριδικά αστικά περιβάλλοντα προέκυψαν μαζί με τα δίκτυα ανθρώπινης διάδρασης, και τι κινητοποίησε την αισιόδοξη ρητορική γύρω από αυτά; Ένας μεγάλος αριθμός από πρότζεκτ πειραματίστηκαν με τον συσχετισμό της πληροφορίας, με τις εφαρμογές ανίχνευσης στον χώρο και με τις νέες τεχνολογίες των μέσων επικοινωνίας δι' εντοπισμού (βλ. Ενότητα 3.1 στο επόμενο κεφάλαιο).

Μπορούμε εδώ να μνημονεύσουμε χαρακτηριστικά την τεχνολογία GPS. Το Παγκόσμιο Σύστημα Θεσιθεσίας είναι ένα παγκόσμιο σύστημα εντοπισμού θέσης, το οποίο βασίζεται σε ένα πλέγμα είκοσι τεσσάρων δορυφόρων της Γης, στους οποίους υπάρχουν ειδικές συσκευές, οι λεγόμενοι «δέκτες GPS». Οι δέκτες αυτοί παρέχουν ακριβείς πληροφορίες για τη θέση ενός σημείου, το υψόμετρό του, την ταχύτητα και την κατεύθυνση της κίνησης του. Επίσης, σε συνδυασμό με ειδικό λογισμικό χαρτογράφησης, μπορούν να απεικονίσουν γραφικά τις πληροφορίες αυτές. Η τεχνολογία αυτή, χρησιμοποιούμενη για καλλιτεχνικούς και ερευνητικούς σκοπούς (σημειωτέον ότι χρησιμοποιήθηκε αρχικά για γεωπολιτικούς και στρατιωτικούς σκοπούς), γέννησε πολλά καλλιτεχνικά και ερευνητικά πρότζεκτ που προώθησαν και αξιοποίησαν τις νέες δυνατότητες της τεχνολογίας με νέο καινοτόμο περιεχόμενο. Αν και τα πρότζεκτ αυτά πραγματοποιήθηκαν εδώ και κάποια χρόνια, από το 2003 συστηματοποιήθηκαν και κατηγοριοποιήθηκαν ως locative media. Η επιχειρηματολογία γύρω από τα μέσα δι' εντοπισμού δομήθηκε πάνω σε ό,τι προέβλεπε ο Manovich (2006): μια προσπάθεια επανάκτησης του φυσικού χώρου για τη διαπροσωπική επικοινωνία και διάδραση.

H De Souza e Silva (2006) ήταν η πρώτη ερευνήτρια που τόνισε τη σημασία της διάδρασης των επικοινωνιακών συστημάτων μέσω των οποίων κόσμοι μεταναστεύουν από το διαδίκτυο σε διάφορους αστικούς χώρους. Μεταξύ 2006 και 2008, στόχος των locative media ήταν να εστιάσουν την προσοχή μας στους κοινωνικά, πολιτισμικά και υποκειμενικά κατασκευασμένους χώρους που επιμέριζαν τον αστικό χώρο. Αυτό εκδηλώθηκε μέσα από διάφορες πρακτικές που πειραματίστηκαν με τις δυνατότητες, αλλά και τους περιορισμούς και τις επακόλουθες συνέπειες της τεχνολογίας.

Οι εφαρμογές της λεγόμενης location awareness έγιναν γνωστές στις Ηνωμένες Πολιτείες και τη Δυτική Ευρώπη γύρω στο 2008, μετά την εμφάνιση του «έξυπνου» κινητού 3G Iphone, αν και η NTTDocomo, ο βασικός ιαπωνικός πάροχος, είχε φέρει στην αγορά το πρώτο κινητό με εφαρμογές GPS ήδη από το 2003. Αν και οι εφαρμογές αυτές θεωρητικά έστρεψαν το βλέμμα πολλών μελετητών σε αυτές τις έννοιες, οι de Waal και de Lange (2008) σημειώνουν χαρακτηριστικά ότι είναι δύσκολο να παρατηρηθεί η διαφορά ανάμεσα στα locative media και τα mobile media. Η location awareness είναι ένα σημαντικό, αλλά και συμπληρωματικό χαρακτηριστικό των κινητών συσκευών, και κατά συνέπεια ένα χαρακτηριστικό που φέρουν και οι έχοντες τις συσκευές αυτού του τύπου. Το ενδιαφέρον μας εδώ δεν περιορίζεται μόνο στις συσκευές και τις εφαρμογές τους, αλλά και στην ανάδυση ενός πληροφοριακού οικοσυστήματος που δημιουργείται σε πραγματικό χρόνο και αυξάνει τις δυνατότητες διάδρασης των χρηστών στο αστικό περιβάλλον. Αυτό το σύστημα αναφέρεται στο δυναμικό του κινητού δικτύου των ανθρώπων, ενώ το περιεχόμενό του συνδέει πληροφορίες σε επίπεδο τοπικό με επιμέρους πληροφορίες και δίκτυα σε παγκόσμιο επίπεδο.

Το 2009, ο καλλιτέχνης και αρχιτέκτονας Mark Shepard οργάνωσε μια έκθεση με τίτλο *The Sentient City*. Την έκθεση συνόδευσαν μια σειρά δημοσιεύσεις υπό τον γενικό τίτλο *Situated Technologies Pamphlets*. Το data cloud («νέφος δεδομένων») του 21^{ου} αιώνα, ισχυρίζεται ο ίδιος ο καλλιτέχνης στην εν λόγω δημοσίευση, διαμορφώνει την εμπειρία μας στην πόλη (Shepard 2009). Όπως εξήγησε ο de Wall (2011), «οι συσκευές που δρουν σε αστικό πλαίσιο αντιλαμβάνονται με έναν τρόπο *sentient* [«αισθανόμενο»]. Όσο η πληροφορία βρίσκεται σε servers, αλλά και σε μνήμη cache, το επίπεδο διάδρασης και πληροφοριών μετατίθεται. Ο *sentient urbanism* [«αισθανόμενη αστικοποίηση»] αποκτά θεωρητικό χαρακτήρα και διευρύνεται από τις

δυνατότητες των flash mobs² στην ανάδυση νέων τύπων ανταλλαγής και δημοσιοποίησης».

2.4. Το πληροφοριακό οικο-σύστημα

Η καθημερινή μας εμπειρία στη πόλη μπορεί να αλλάξει και ως ένα σημείο να βελτιωθεί μέσα από τη διάδρασή μας. Με το cloud, μπορούμε να ερευνήσουμε τον τρόπο με τον οποίο αυτή η πληροφορία δομείται, συνδέεται και γίνεται προσβάσιμη. Το Διαδίκτυο παρέχει τα μέσα να συνδέονται οι υπολογιστές με τις φορητές συσκευές δημιουργώντας ένα δίκτυο πληροφοριών. Τόσο το διαδίκτυο όσο και ο παγκόσμιος ιστός έχουν τη δυνατότητα να μεταμορφώνουν τον εαυτό τους, όπως και την κοινωνία (Schafar 2008). Σε σχετικά σύντομο χρόνο, ο «παγκόσμιος ιστός» είχε ήδη επεκταθεί σε τουλάχιστον δύο δισεκατομμύρια χρήστες τον Μάρτιο του 2011 (σήμερα, ελάχιστα χρόνια μετά, οι χρήστες του ανέρχονται σχεδόν σε 3 δισεκατομμύρια), παρέχοντας και αξιοποιώντας υπηρεσίες και πληροφορίες, συνδέοντας ανθρώπους και δημιουργώντας νέες εργασίες και νέους τομείς δραστηριοτήτων. Το μεγαλύτερο όραμα ωστόσο είναι να υπάρχει web οποιαδήποτε στιγμή, από τον καθένα και για οτιδήποτε, όπως άλλωστε οραματίστηκαν ο εφευρέτης του Tim Berners-Lee και το W3C από το 1994.

Από τεχνική σκοπιά, το Ίντερνέτ αποτελεί τη διασύνδεση δικτύων που είναι προσβάσιμα από καθιερωμένες IP addresses.³ Το δίκτυο κατασκευάζεται στη βάση του Ίντερνέτ και χρησιμοποιεί http για να μεταφέρει προτάσεις και απαντήσεις. Ωστόσο, παρά τις τεχνικές επιπλοκές για τέτοιου είδους ψηφιακές τεχνολογίες και δομές, οι μελετητές έχουν ως κύριο ενδιαφέρον τους τις επιπλοκές στον ατομικό εαυτό. Οι άνθρωποι δεν ενεργοποιούν/χρησιμοποιούν απλώς ψηφιακές τεχνολογίες, αλλά το υποκείμενο εντάσσεται εντός των δικτύων αυτών και διαμορφώνεται εκ νέου μέσα από αυτά και την επιρροή τους (Elliot & Urry 2010). Ως web 2.0⁴ χαρακτηρίζεται μια μεγάλης κλίμακας αλλαγή συμμετοχικής και συνεργατικής μορφής που δίνει τη δυνατότητα στους χρήστες να παρέμβουν και να δημιουργήσουν οι ίδιοι περιεχόμενο (Beer 2009). Πιο συγκεκριμένα, ο όρος web 2.0 όπως χρησιμοποιείται από τους O'Reilly και Battelle (2004) εμπεριέχει συγκεκριμένα στοιχεία που εξασφαλίζουν την εγκατάσταση κοινωνικών δικτύων. Ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι η συζήτηση αυτή εκτυλίσσεται ταυτόχρονα με την παράλληλη ανάπτυξη της τεχνολογίας. Αυτές οι

τεχνολογικές εξελίξεις συνδέονται αφενός με τη διεύρυνση του κοινωνικού κεφαλαίου τη διαδικασία εκδημοκρατισμού (Beer & Burrows 2007) και αφετέρου με την αύξηση των ερασιτεχνών (Keen 2007) και την ποιότητα του διαδικτυακού περιεχομένου.

Τι συμβαίνει, όταν οι χρήσεις του web 2.0 ξεπερνούν τον «σταθερό» υπολογιστή (desktop) και χρησιμοποιούνται και στα κινητά τηλέφωνα; Οι μελέτες και οι έρευνες της αγοράς επιβεβαιώνουν ότι ο κινητός «ιστός» αυξάνεται γρηγορότερα από τον καλωδιακό, ενώ επιβεβαιώνουν την κυριαρχία του κοινωνικού networking⁵ (Li & Khan 2009). Το κινητό τηλέφωνο αύξησε τις δυνατότητες για σχεδιασμό και κατανόηση των συνθηκών υπό τις οποίες διεξάγεται η επικοινωνία. Το κινητό τηλέφωνο δεν έχει να κάνει με την αμεσότητα της πληροφορίας που λαμβάνουμε, αλλά χρησιμοποιείται για να απασχολεί το κοινό σε πραγματικό χρόνο, κάτι το οποίο τα συμβατικά μέσα δεν μπορούν να κάνουν.

Το web 3.0 προβλέπει μάλιστα ότι οι χρήστες θα μπορούν να διαμορφώνουν το περιεχόμενο μόνοι τους. Στην Ευρώπη, οι προγραμματικές δηλώσεις σχετίζονται με τις διαδικασίες καινοτομίας. Σε μια έκθεση της Επιτροπής το 2008, η Viviane Reding μας διαβεβαιώνει ότι «το Διαδίκτυο του μέλλοντος θα αλλάξει ριζικά την κοινωνία. Το web 3.0 θα σημάνει το τέλος του διαχωρισμού μεταξύ κινητών και σταθερών γραμμών, παρέχοντας προσβασιμότητα σε οτιδήποτε και οπουδήποτε. Η Ευρώπη διαθέτει την τεχνογνωσία αλλά και την ικανότητα δικτύου γι' αυτή την αλλαγή. Πρέπει να διασφαλίσουμε ότι το web 3.0 θα χρησιμοποιηθεί στην Ευρώπη».

Η μετάβαση από το web 1.0 και το web 2.0 καλείται δίκτυο της Πλατφόρμας. Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιούν και να έχουν τον έλεγχο των ίδιων των στοιχείων των σελίδων στις οποίες πλοηγούνται. Αυτές οι σελίδες διαμορφώνουν μια «αρχιτεκτονική της συμμετοχής» και προτρέπουν τους χρήστες να παραγάγουν πρόσθετη αξία ενόσω χρησιμοποιούν την εφαρμογή. Η ανταλλαγή πληροφοριών και η δημιουργία περιεχομένου μέσα από την αέναη διάδραση μετατρέπονται σε μια νέα βάση πληροφοριών. Ήδη από το 1999, ο Lawrence Loggs είχε διακηρύξει ότι το Ίντερνετ δε κυβερνάται μόνο από νόμους και κανόνες, αλλά και από το software. Όπως αναφέρει ο ίδιος ο Mark Zuckerberg, «το Facebook ίσως να είναι η μεγαλύτερη πηγή ειδήσεων». Ο Reilly (Anderson 2010) χαρακτηρίζει αυτή τη στρατηγική αλλαγή ως μετατόπιση του επίκεντρου προς την πλευρά του χρήστη («it's the back-end that matters»), δίνοντας έμφαση στη σημασία των πληροφοριών (προσβασιμότητα, τοποθεσία, πληρωμή, προϊόντα κ.ο.κ.).

Ο Baym, στο βιβλίο του το 2010, απευθύνει το εξής ερώτημα: «εξαρτόμαστε από τα τεχνολογικά εργαλεία ή είναι τα εργαλεία προϊόντα των κοινωνικών αναγκών και βρίσκονται σε σχέση εξάρτησης από εμάς;». Το θέμα αυτό βρισκόταν στο επίκεντρο του κοινωνικού διαλόγου για πολλά χρόνια. Η κινητή επικοινωνία, σε όλο τον κόσμο, μεσοποιεί την κοινωνική πρακτική σε όλες τις σφαίρες της ανθρώπινης ζωής. Ωστόσο, όπως παρατηρεί ο Castells (2007), υιοθετείται, προσαρμόζεται και τροποποιείται από τους ανθρώπους για να συνάδει με τις πρακτικές τους, σύμφωνα με τις ανάγκες, τις αξίες, τα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες τους. Οι άνθρωποι σχηματοποιούν την επικοινωνιακή τεχνολογία, ωστόσο η εξειδίκευση της τεχνολογίας αντανακλάται επίσης στον τρόπο με τον οποίο διάγουν τη ζωή τους. Αυτή η διαλογική σχέση κοινωνίας και τεχνολογίας συμμετέχει στη θεμελίωση των τεχνολογικών επιρροών και επιπλοκών, στις καθορισμένες συνέπειες της τεχνολογίας (του hardware όσο και του software). Επίσης, μας υπενθυμίζει ότι οι δημόσιες αντιλήψεις σχεδιάζονται και συνεισφέρουν στη διαδικασία θεσμοθέτησης κανόνων και πολιτικών, καθώς και στον σχηματισμό ποικίλων σχεδιασμών, πολλές φορές όχι εκ του σύνεγγυς. Το κινητό είναι κάτι περισσότερο από ασύρματο. Συνιστά μια διαφορετική εμπειρία του χρήστη και της κινητικότητας. Έτσι, έχει τεθεί στο επίκεντρο της κοινωνικής ανάλυσης, καθώς με αυτό είναι σε κίνηση τόσο οι άνθρωποι όσο και οι πληροφορίες. Οι κινητές τεχνολογίες οδηγούν τους ανθρώπους να ανακαλύψουν και να κατανοήσουν σημαντικές πλευρές των χωροχρονικών «μετατοπίσεων» της ζωής και τους βοηθούν να τις συνδέσουν μεταξύ τους. Στην ολοένα αυξανόμενη κίνηση ανθρώπων, πραγμάτων, κεφαλαίου, πληροφορίας και ιδεών στον κόσμο (Elliot & Urry 2010) προστίθεται η κινητικότητα της πληροφορίας. Οι Elliot και Urry υποστηρίζουν μάλιστα ότι ο σημερινός μας πολιτισμός συντίθεται από διάφορες κινητικότητες μικρότερης εμβέλειας (κινητά τηλέφωνα, ασύρματες συνδέσεις). Μια νέα κοινωνική δομή, θεωρούν, θα μπορούσε να προκύψει από αυτά τα συστήματα κινητικότητας. Από την άλλη, οι «μετατοπίσεις» αυτές και η επίδρασή τους στον δημόσιο χώρο και την κοινωνική κριτική έχουν πολύ συχνά επικριθεί από την κριτική θεωρία. Το κινητό τηλέφωνο αποτελεί μέσο σύνδεσης ανθρώπων μεταξύ τους, αλλά και μέσο που έχει προκαλέσει πολλές αντιθέσεις. Είναι ωστόσο εξαιρετικά ενδιαφέρον το πώς η πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσα από συσκευές κινητής επικοινωνίας έχει καταστεί κόμβος για κανάλια πολλαπλών επικοινωνιών.

Η επικοινωνία βρίσκεται στο επίκεντρο της ανθρώπινης δραστηριότητας σε όλες τις σφαίρες της ζωής, και γι' αυτόν τον λόγο οι τεχνολογικές εξελίξεις επιτρέπουν πολυποίκιλη επικοινωνία από οποιοδήποτε σημείο υποστηρίζει την κατάλληλη δομή. Αυτό ταυτόχρονα εγείρει και κάποια ερωτήματα. Πώς αντιμετωπίζουμε το ερώτημα της συνύπαρξης; Πώς οι νέες ανθρώπινες συναντήσεις μεσοποιούνται μέσα από νέα επικοινωνιακά κανάλια; Για παράδειγμα, τι συμβαίνει στη περίπτωση διάδρασης «σύγχρονα» ή «ασύγχρονα» με όσους δεν βρίσκονται σε εγγύτητα με γεωγραφικούς όρους, συμμετέχουν όμως σε κοινωνικά δίκτυα στα οποία συμπεριλαμβάνουν την τοποθεσία μας, ή αποδεσμεύονται από το άμεσο περιβάλλον μας (με χωρική έννοια και πάλι) ενώ χρησιμοποιούν εφαρμογές στα κινητά τηλέφωνα; Εδώ εντάσσονται κάποιες από τις πρακτικές που ασκούνται σε αστικό περιβάλλον. Είναι όμως αυτές οι πρακτικές ενσωματωμένες στη ζωή μας με φυσικό τρόπο;

Στη μελέτη τους, οι Varnelis και Friedberg (2006) παρατηρούν ότι το δίκτυο παίζει κυρίαρχο ρόλο στο κοινωνικό και αστικό τοπίο. Μια τέτοια δήλωση εγείρει καχυποψία και διλήμματα σχετικά με το πώς μπορεί με τη σειρά του να επηρεαστεί το δίκτυο ώστε να σχηματίσει τη σύγχρονη κουλτούρα του και την κοινωνική του σταθερότητα. Σύμφωνα με τον Allan Moore (2008), η διαδραστική φύση του διαδικτύου μάς έφερε πίσω στην αληθινή μας φύση, αυτή των συνεργατικών μορφών «δικτύωσης». Οι ψηφιακές τεχνολογίες που δεν προσφέρουν ψευδείς προσομοιώσεις έχουν τη δυνατότητα να αντικαταστήσουν την πραγματική ενασχόληση. Συνεπώς, θα επιχειρηματολογούσε κανείς πως ό,τι συμβαίνει με τη μεσοποίηση είναι συνδεδεμένο και με άλλες παραμέτρους (Baym 2010). Η Baym διερωτάται αν εμείς δημιουργούμε τα εργαλεία ή αν αυτά προκύπτουν ως αποτέλεσμα των αναγκών μας. Συγχρόνως, είναι αναμφίβολο ότι προσφέρονται και ψευδείς προσομοιώσεις, οι οποίες εν προκειμένω αποσπούν ή αντικαθιστούν την πραγματική ενασχόληση με το αντικείμενο.

Η κινητή επικοινωνία μεσοποιεί την κοινωνική πρακτική σε όλες τις σφαίρες της ανθρώπινης ζωής. Ωστόσο, σύμφωνα με τον Castells (2007), η ανάδυση των φορητών επικοινωνιακών συστημάτων έχει επηρεάσει την πληροφορία ως προς τον σχηματισμό της, τη διάδοση, τη διαπροσωπική επικοινωνία αλλά και τη μετάδοση της γνώσης. Ακριβέστερα, και ευρύτερα, η πληροφοριακή τεχνολογία έχει αναδιαμορφώσει ολόκληρο το τοπίο αυτό. Η διάδοσή της πληροφορίας συμβάλλει δραστικά στη ροή και την αλληλεπίδραση των δικτύων μεταξύ τους. Η ανάλυση της networked society⁶ προσπάθησε να κατανοήσει αυτές τις αλλαγές, και παρατηρήθηκε ότι, πράγματι,

χρόνος, χώρος και δραστηριότητες συγχέονται σε ένα ολότελα νέο πλαίσιο (Castells κ. ά. 2007). Θα μπορούσαμε επομένως να επιχειρηματολογήσουμε ότι η επικοινωνία έχει πολλούς στόχους ταυτόχρονα, ότι απο-υλικοποιεί την κοινωνική δομή και αναδομείται γύρω από ατομικά κέντρα διάδρασης; Η ένταση ανάμεσα στο ατομικό και το συλλογικό συρρικνώνεται γύρω από το κινητό τηλέφωνο ως πολιτιστικό σύμβολο τεχνολογικών επιτευγμάτων που ενσωματώθηκαν στις κοινωνικές πρακτικές.

Σημαντικοί ερευνητές παραπέμπουν στις παρατηρήσεις των Putnam (2002), Coleman (1988) και Wellman (2006) σχετικά με την κοινωνική συνοχή και το πώς αυτή επηρεάζεται από τις εξελίξεις της τεχνολογίας ως τέτοιες. Ο Ling (2008) τονίζει ότι, ενώ σε μερικές καταστάσεις η χρήση της μεσοποιημένης επικοινωνίας δεν έχει πάντα θετικό ρόλο, είναι δυνατόν να πούμε ότι η κινητή επικοινωνία ενδυναμώνει τη φύση των μικρών ομάδων. Είναι βέβαια ένα νέο ερώτημα το αν μπορούμε να διατηρήσουμε την κοινωνική συνοχή ενώ προσαρμοζόμαστε στη χρήση νέων τεχνολογιών και πρακτικών που γίνονται όλο και λιγότερο παρούσες στον χώρο και στον χρόνο. Ο Wellman (2003) υποστηρίζει ότι η σημαντική αλλαγή της ύστερης νεωτερικότητας είναι η μετάβαση από μικρές κοινότητες σε έναν εντεινόμενο «δικτυωμένο ατομικισμό», στον οποίο κάθε άτομο είναι το επίκεντρο της δικής του κοινότητας. Η κουλτούρα της ατομικότητας δεν οδηγεί λοιπόν στην απομόνωση, αλλά αλλάζει τα στοιχεία της κοινωνικότητας, και η τάση προς τη διαμόρφωση δικτύων είναι μία από τις συνέπειες της.

2.5. Η συμμετοχικότητα μέσα από τεχνολογικές εφαρμογές

Στη ρητορική που αφορά την ανάπτυξη των πόλεων υποστηρίζεται ότι ο κάτοικος της πόλης είναι ενεργός παράγοντας και όχι παθητικός καταναλωτής πρακτικών (Gordon 2009). Η διαλεκτική της αλλαγής και του δυναμικού που εμπεριέχεται στο web 2.0 προσφέρει περισσότερες δυνατότητες για τη δημιουργία μιας δημόσιας σφαίρας στην οποία θα μπορεί να λάβει χώρα ένας δημοκρατικότερος τρόπος συζήτησης (Roberts 2009). Η συμμετοχή των χρηστών γίνεται συχνά αντιληπτή ως «ρητή», «δεδηλωμένη» (explicit) και συνειδητοποιημένη ενέργεια και πρακτική, παρακινούμενη από συγκεκριμένα κίνητρα. Αυτή η επιχειρηματολογία τίθεται υπέρ της κοινωνικής προόδου μέσα από την τεχνολογική εξέλιξη και αποσκοπεί να δημιουργήσει προσδοκίες από την

τεχνολογία. Ωστόσο, ο Schaefer (2008) προτείνει δύο διαφορετικούς τύπους συμμετοχής στις τεχνολογίες web 2.0. Διαχωρίζει, δηλαδή, τη συμμετοχή σε άμεση και έμμεση, που αμφότερες όμως είναι κατάλληλες για συμμετοχικές διαδικασίες σε πρότζεκτ δημόσιου χώρου (Schaefer 2008, Jenkins 2006). Οι πλατφόρμες web 2.0 δεν απαιτούν έναν κοινό στόχο ή κοινές αξίες στη συμμετοχή, μολονότι αυτές οι τελευταίες παρέχουν τα μέσα για συγκεκριμένες ενέργειες των χρηστών και επωφελούνται από το περιεχόμενο που παράγεται με τη βοήθεια των ίδιων των χρηστών και συμμετεχόντων. Οι χρήστες, αντί να αναπροσαρμόζονται στην τεχνολογία, παρακινούνται από τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό και την ανθρώπινη ικανότητα για ενέργεια έτσι όπως αυτή ενσαρκώνεται στις διάφορες εφαρμογές της τεχνολογίας.

Μελέτες έχουν δείξει ότι η αναπαραγωγή σημασιολογικών πληροφοριών χρησιμοποιήθηκε για τον εκλεπτυσμό του συστήματος αναζήτησης, συμβάλλοντας ωστόσο και σε κάτι αρνητικό: την εκμετάλλευση αυτών των στοιχείων με σκοπό να έρχεται η πληροφορία πιο εύκολα, αλλά και να εμφανίζεται πρώτη στις μηχανές αναζήτησης. Φυσικά, αναφορικά με τη συμμετοχή, τόσο στα πρότζεκτ σε φυσικό επίπεδο όσο και στα διαδικτυακά, προκύπτει το ερώτημα: πόσες πληροφορίες ζητά κανείς να μοιραστεί στην εκάστοτε συμμετοχή του; Μια τέτοια πρακτική δεν είναι απλώς ένας τύπος συμμετοχής, αλλά θα μπορούσε να αποτελεί το στίγμα σε ένα δίκτυο κοινωνικής δικτύωσης, το οποίο προκαλεί τη διάδραση με άλλα μέρη του δικτύου και εν τέλει έχει τη δυνατότητα να παραγάγει αφηγηματικότητα.

2.6. Σκέψεις για τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών

Αν υποθέσουμε ότι οι νέες τεχνολογίες δημιουργούν συνθήκες για να απευθύνουμε ερωτήματα, μπορούμε έτσι να κατανοήσουμε ποιοι και με ποια χρηστικότητα γίνονται κοινωνοί των εφαρμογών της νέας ψηφιακής τεχνολογίας. Θα μπορούσε επίσης να εξετάσει κανείς ποιες είναι οι επιρροές σε προσωπικό ή συλλογικό επίπεδο σε σχέση με τον δημόσιο χώρο. Οι προσπάθειες να κατανοηθούν τα ψηφιακά μέσα είναι μεγάλες, καθώς και οι χρήστες τους αυξάνονται αλλά και οι συνεπακόλουθες χρήσεις τους. Περισσότερο από άλλες μορφές μεσοποιημένης διάδρασης, η κινητή τηλεφωνία ωφελεί αυτούς που βρίσκονται σε εγγύτητα με εμάς. Καθώς είμαστε πάντοτε προσβάσιμοι, έχουμε την ικανότητα να αναπτύξουμε αυτές τις σχέσεις, ίσως με το κόστος πιο

«χαλαρών δεσμών». Το ερώτημα που προκύπτει είναι μήπως χτίζουμε τοίχους γύρω από τις αντιδράσεις μας και αν αποκλείουμε ό,τι δεν εμπίπτει στις άμεσες και κοντινές μας διαδράσεις. Η εκτεταμένη χρήση των νέων τεχνολογιών έχει συζητηθεί διεξοδικά για τον αμφίσημο χαρακτήρα της. Από τη μία πλευρά δίνει, πολλές δυνατότητες επικοινωνίας, από την άλλη όμως έχει παραμορφώσει το τοπίο των επικοινωνιακών σχέσεων διαρρηγνύοντας την ικανότητα για άμεση επικοινωνία. Γι' αυτό συχνά παρατηρούμε μια αυξανόμενη ανησυχία αναφορικά με τη μεσοποιημένη απόσταση, παρά το γεγονός ότι αυτή βρίσκεται κοντά στον φυσικό χώρο.

Με ποιον τρόπο όμως ενσωματώνονται ευνοϊκά οι ψηφιακές πρακτικές στην καθημερινότητα ή εφαρμόζονται σε άλλα πεδία της πολιτιστικής ζωής; Λέγεται ότι τα ψηφιακά και κινητά μέσα δίνουν τη δυνατότητα δημιουργίας μέσα από τα δικά τους δίκτυα και τα δικά τους κανάλια επικοινωνίας. Όμως πόσο αληθινή είναι αυτή η αυτονομία; (Castels κ. ά. 2007) Αν κάποιος δεν ανήκει σε ένα δίκτυο ή δεν έχει πρόσβαση στις πληροφορίες, μοιραία αποκλείεται από κάποιες δυνατότητες. Άραγε, έχουμε εδώ ένα νέο είδος κοινωνικού αποκλεισμού; (Castells 2010).

Οι προσωπικές πληροφορίες και η απώλεια της ιδιωτικότητας είναι επίσης αποτελέσματα –και θύματα– των νέων μέσων και των νέων τεχνολογιών. Καθώς ίχνη ή πληροφορίες μπορεί να βρίσκονται καταχωρημένα στον χώρο και τον χρόνο, οπουδήποτε, ανά πάσα στιγμή και δυνητικά από οποιονδήποτε, πόσο έλεγχο έχουμε εμείς ως υποκείμενα-χρήστες; Όταν οι χρήστες χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες από προσωπική θέση και όχι ως αποτέλεσμα χειραγώγησης, τότε «δεν υπάρχει κανένας λόγος να ελπίζουμε ή να φοβόμαστε, παρά μόνο να αναζητούμε νέα όπλα» (Deleuze 1992). Ο Moore (2008) πρεσβεύει ότι όποια τεχνολογία μάς παρέχει πιο ανεπτυγμένες δυνατότητες για ενημέρωση, σύνδεση και έκφραση, αυτή είναι που θα προσαρμοστεί και θα γίνει αποδεκτή ευκολότερα. Οι Gordon και de Silva e Souza (2011) έχουν τονίσει την ανάγκη για συνειδητοποίηση του πλαισίου στο οποίο πραγματοποιούνται αυτές οι δραστηριότητες, ταυτόχρονα με την τεχνολογία ως μέσο πραγματοποίησής τους. Η αναγκαιότητα να τοποθετούμαστε, εμείς ως υποκείμενα και να τοποθετούμε τις πληροφορίες ως αντικείμενα στον χώρο αποτελεί έναν ακόμα λόγο ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών και των συνεπαγόμενων εφαρμογών τους στις κοινωνικές πρακτικές. Ο Eric Gordon (2010) κάνει επίσης μια απόπειρα να εξετάσει για ποιο λόγο είναι αναγκαίο να τοποθετούμαστε στον χώρο. Ανατρέπει στο πώς η αμερικανική πόλη αναθεώρησε τον χαρακτήρα της, άλλαξε και μεταμορφώθηκε ανάλογα με τις

τεχνολογικές δυνατότητες και πώς και η ίδια η έννοια της πόλης έχει μετασχηματιστεί εξαιτίας των τελευταίων. Με τη μελέτη διαφόρων φορητών συσκευών από τις νέες τεχνολογίες (από τη φορητή κάμερα στο τέλος του 19^{ου} αιώνα μέχρι το κινητό τηλέφωνο στον 20^ο), εξετάζει την πολιτισμική ανάγκη για ιδιοκτησία, έλεγχο και αναπαράσταση της πολιτιστικής εμπειρίας. Όλα τα προαναφερθέντα βρίσκονται σε συνάρτηση με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τις εφαρμογές τους.

Τι εννοούμε όμως με τον όρο ανάγκες ανθρώπινες; Για τις ανάγκες αυτού του πονήματος, θα θεωρήσω την ανάγκη της επικοινωνίας πρωταρχική και, βάσει των παραπάνω, θα υποστηρίξω κι εγώ με τη σειρά μου ότι όποια τεχνολογία εξυπηρετεί περισσότερο την εφαρμογή αυτής της ανάγκης, αυτή είναι που θα ενσωματωθεί καλύτερα στις πολιτισμικές πρακτικές. Παράλληλα, το ενδιαφέρον μας στρέφεται περισσότερο στο πώς οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τη μεσοποιημένη επικοινωνία (Ling 2010) και σε ποιο βαθμό είναι γνώστες και ελέγχουν τους σκοπούς, άμεσους και έμμεσους, που εξυπηρετεί η εν λόγω επικοινωνία και τα πρότζεκτ που συνδέονται με αυτήν ή απορρέουν από αυτή.

Καθώς η πλειοψηφία των καταναλωτών στα μέσα επικοινωνίας ωθούνται από τη συμμετοχή και τους δεσμούς στο διαδίκτυο, πρέπει να σκεφτούμε τη διαδικασία ανάπτυξης τους, αλλά και τις πρωτοβουλίες οι οποίες προσπαθούν να ενδυναμώσουν τα μοτίβα δικτύωσης. Υπάρχει διαφορά ανάμεσα στην τεχνολογική και την κοινωνική καινοτομία. Είναι γεγονός ότι οι δυνατότητες που διανοίγονται από το κινητό τηλέφωνο δεν μπορούν να προβλεφθούν αυτή τη στιγμή. Ωστόσο, μια σειρά από δρώμενα και συναντήσεις φιλοδοξούν να συζητήσουν τις λειτουργίες (τεχνικές), τη χρησιμότητα, αλλά και την κοινωνική σύνδεση του κινητού και των συναφών τεχνολογικών εξελίξεων με το πλαίσιο επικοινωνίας που εξυπηρετούν.

Ενδεικτικά, παραθέτω κάποιες από τις συναντήσεις και τα δρώμενα που σχετίζονται με τη θεματική αυτή. Το *Mobile Monday* (MoMo) είναι ένα event που ενθαρρύνει ανθρώπους των ΜΜΕ και των κινητών να βρεθούν και να συζητήσουν σε εθελοντική βάση θέματα που αφορούν τις τεχνολογικές εφαρμογές, με έμφαση στην ασύρματη και κινητή τεχνολογία, σε σύνδεση με δράσεις στην πόλη. Το *Enviu* είναι μια κοινότητα *OMG* που στοχεύει στο να απευθύνει συγκεκριμένα ερωτήματα, όπως τι είναι ένα *open source*⁷ *smartphone* (ένα κινητό τηλέφωνο δημιουργούμενο από τους χρήστες για τους ίδιους τους χρήστες), τι συμβαίνει με τα «ηλεκτρονικά απορρίμματα» (*e-waste*) των κινητών και με την καθημερινή εισαγωγή νέων εφαρμογών για την

κινητή διευκόλυνση – για παράδειγμα, τη δημιουργία εφαρμογών με συνοχή για την καθημερινή μας ζωή. Για να εκπληρωθούν όλοι αυτοί οι στόχοι, το Enviu απευθύνει μια πρόσκληση για εφαρμογές δημιουργικών μέσων, έχοντας μάλιστα ήδη 100 νέες ιδέες ώστε να αλλάξει η βιομηχανία κινητού τηλεφώνου. Το Appsterdam, πάλι, είναι ένα λογισμικό που αναπτύσσεται στην πόλη του Άμστερνταμ και αφορά εφαρμογές κινητών στην πόλη. Φαίνεται να αποτελεί πόλο έλξης για όλους όσους ενδιαφέρονται να αναπτύξουν συναφείς εφαρμογές. Σύμφωνα με τον ιδρυτή, Mike Lee, δεν πρόκειται για εταιρεία, άτομο ή υπηρεσία, αλλά για μια ιδέα σε «κίνηση» και εξέλιξη, μια ιδέα που έχει προκύψει στους κόλπους ενός «κινήματος»: ενός «κινήματος εφαρμογών», όχι με την πρόθεση να ευοδωθεί σε μια έκβαση, αλλά να δημιουργήσει ένα προϊόν ποιότητας.

Μπορούν αυτά να συμβάλουν σε μια πιο ανοιχτή και οριζόντια εξέλιξη; Μπορούμε να κάνουμε τον «κινητό κόσμο» καλύτερο; Πώς είναι δυνατόν να διασφαλιστεί αυτό, αν τα συναφή πρότζεκτ στηρίζονται στη χρηματοδότηση κάποιου φορέα, όπως συνέβη στην περίπτωση του Enviu με την ανάμειξη της Vodafone, ή όταν κατασκευάζονται εφαρμογές για συγκεκριμένες πλατφόρμες, όπως συνέβη στην περίπτωση της Apple; Από την άλλη, τι είδους και ποιες τεχνολογίες μπορούν να αναπτυχθούν και να εξελιχθούν με σκοπό να ανταποκριθούν στις ανάγκες που αλλάζουν και γίνονται συνθετότερες, όπως άλλωστε και το πλαίσιο στο οποίο αναπτύσσονται; Ο ισχυρισμός μου εδώ είναι ότι η κοινωνική καινοτομία και οι εφαρμογές της σε όλους τους τομείς και τις πτυχές της ανθρώπινης δραστηριότητας και δράσης στην πόλη πηγάζουν από τα κοινά οράματα όσων δημιουργούν εφαρμογές. Η κοινωνική καινοτομία απαιτεί μια μεθοδολογία συνεργατικής ανάπτυξης. Η ελευθερία στον σχεδιασμό, στις εφαρμογές και στη χρήση λογισμικού αποτελεί επίσης μια σημαντική παράμετρο.

2.7. Οι δυνατότητες των κινητών τηλεφώνων

Η κινητή τεχνολογία αρχικά και η ψηφιακή έπειτα είναι ιδιαίτερα διαδεδομένες μορφές επικοινωνίας σε όλο τον πλανήτη. Αναφερόμαστε σε κινητά τηλέφωνα και φορητούς υπολογιστές, των οποίων η χρήση αυξάνεται με ραγδαίους ρυθμούς. Μελετητές έχουν αναλύσει πώς τα τεχνολογικά επιτεύγματα έχουν επηρεάσει τη ζωή μας, ποσοτικά όσο και ποιοτικά. Έχουν εξετάσει επίσης με ποιο ρυθμό οι καινοτόμες τεχνολογίες

ενσωματώνονται στις κοινωνικές πρακτικές, σε τέτοιο βαθμό ώστε να φαίνονται απόλυτα κανονικές ή ακόμα και απόλυτα αναγκαίες. Όπως παρατηρεί ο Tomi Ahonen (2008), το κινητό τηλέφωνο, λόγω της πολυ-λειτουργικότητας και του σύνθετου χρηστικού χαρακτήρα του, έχει ήδη επηρεάσει και θα επηρεάσει ακόμα έντονα τη ζωή μας, καθώς χρησιμοποιείται, δίνοντας περιεχόμενο σε ανθρώπους αλλά και χώρους. Από μια περιστασιακή δραστηριότητα στο κινητό και τις λειτουργίες του, βρισκόμαστε πλέον εξαρτώμενοι από αυτό, όπως εμφανίζει μια έκθεση του comScore (Report 2010).

Οι συσκευές έχουν εξελιχθεί σήμερα σε μεγάλο βαθμό, κάνοντας το σταθερό τηλέφωνο να μοιάζει σαν συγγενής εξ αγγιστείας του ανανεωμένου κινητού τηλεφώνου, με τη μορφή και τις λειτουργίες που έχει στις μέρες μας. Σύμφωνα με στοιχεία από τον Ahonen 7th Mass Media, το 72% του πληθυσμού έχει προσβασιμότητα σε κινητό τηλέφωνο και μέσω αυτού στο διαδίκτυο. Ο αριθμός, ο οποίος ξεπερνά την προσβασιμότητα και την ίδια τη χρήση των υπολογιστών, δείχνει, κατά πολύ παράδοξο τρόπο, ότι σε παγκόσμιο επίπεδο υπάρχουν αριθμητικά περισσότεροι κάτοχοι κινητών τηλεφώνων παρά άνθρωποι που έχουν στην κατοικία τους τρεχούμενο νερό. Όπως παρατηρούν οι Jaokar κ. ά. (2009), το κινητό είναι ένα κοινωνικό προϊόν, δημιούργημα των καιρών μας μέσα από τη διάδραση ανθρώπων και τεχνολογίας. Η εξέλιξη του κινητού τηλεφώνου έχει συνοδευτεί και από άλλους κοινωνικούς παράγοντες. Ωστόσο, η εξέλιξη της τεχνολογίας αποτελεί τον καθοριστικό παράγοντα της εξέλιξης των κινητών. Ο όρος «μετα-μέσο» του Alan Kay (1984) περιέγραφε αρχικά τον μεσιακό χαρακτήρα του υπολογιστή. Και για το κινητό όμως, ο όρος αυτός είναι ενδεικτικός της ευελιξίας που διαθέτει ως μέσο και των αναπροσαρμογών στη λειτουργικότητά του (Manovich 2006).

2.8. Οι χρήσεις των κινητών τηλεφώνων

Οι χρήσεις των νέων τεχνολογιών προσαρμόζονται, όχι λόγω της νεωτερικής τους φύσης ή της καινοτομίας τους, αλλά γιατί έχουν μία λειτουργική αξία. Και παρότι οι δυτικές χώρες εμφανίζονται να χρησιμοποιούν ως πρωτοπόροι όλες αυτές τις εφαρμογές, από την άλλη φαίνεται να δυσκολεύονται να βρουν έναν έξυπνο τρόπο να τις προσαρμόσουν στην καθημερινότητά τους και να τις ενσωματώσουν στις πρακτικές τους. Όπως παρατηρεί ο Castells, ένας από τους παράγοντες που επηρεάζουν τη

διείσδυση αυτή είναι ο τύπος της υπηρεσίας, με την προϋπόθεση ότι παρέχεται σε και αφομοιώνεται πιο ευνοϊκά από καταναλωτές που τους προσφέρθηκαν εξ αρχής οι εφαρμογές αυτές (Castells κ. ά. 2007). Η καινοτομία αποτελεί έναν τομέα που δίνει μεγάλες δυνατότητες στην τεχνολογία, αλλά και σε κάθε είδους επιρροή στο μέλλον επί των υπαρκτών υπηρεσιών. Ωστόσο, φαίνεται ότι πολλές από τις εφαρμογές είναι περισσότερο προσαρμοσμένες στις ανάγκες της αγοράς παρά στις κοινωνικές και πολιτισμικές ανάγκες. Όπως παρατηρεί ο Fling (2009) η καινοτομία έγκειται μάλλον σε αυτό που θα προσεγγίσει περισσότερο τους στόχους της αγοράς, όχι τις ανάγκες των χρηστών. Ο Josef Hochgerner (2011) δίνει έναν ορισμό για το τι είναι καινοτομία. Καινοτομία κατ' αυτόν είναι η εισαγωγή μιας ιδέας, ενός προϊόντος ή μιας μεθόδου που εκμεταλλεύεται τις πολιτισμικές, τεχνικές και εμπορικές δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας. Η καινοτομία ξεπερνά την εφεύρεση ιδεών με επιτυχημένες προσθήκες και αναφέρεται στην ανάπτυξη προϊόντων και υπηρεσιών. Μπορεί επίσης να αναφέρεται σε νέα προϊόντα ή διαδικασίες που βασίζονται σε προχωρημένες διαδικασίες ή σε νέους συνδυασμούς εξαρτημάτων, όπως χρησιμοποιούνται στην αγορά. Πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι οι ψηφιακές καινοτομίες μπορούν να υποστηρίξουν κοινωνικές καταστάσεις ή τάσεις, ή να αντισταθούν και να αλλάξουν τον ρου των εξελίξεων. Το φαινόμενο αυτό ονομάζεται από τον Christensen (1995) «disruptive innovation» («ρηκτική καινοτομία»), εννοώντας τη συμπεριφορά που δεν είναι η αναμενόμενη από την αγορά. Το βιβλίο *Net Locality* (Gordon κ. ά. 2011) είναι ένα από τα πιο πρόσφατα στη θεωρία των νέων μέσων που εστιάζει στην εξέλιξη των κινητών τηλεφώνων και στη location awareness technology. Τοποθετεί στη συζήτηση με την αρμόζουσα ιστορική προοπτική το νέο φαινόμενο που ονομάζεται net locality και προβλέπει ότι σταδιακά όλα θα εξελιχθούν σε interfaces, «διεπαφές» που θα συνδέουν τους ανθρώπους, το διαδίκτυο και τα αντικείμενα μεταξύ τους. Ως αντικείμενα, θα αποτελούν μέρος του διαδικτυακού κόσμου, και δεν υπάρχει πια κανένας διαχωρισμός ανάμεσα στον ιστό και αυτά.

Σε μια απόπειρα να αποκωδικοποιήσει το κινητό οικοσύστημα, η κοινωνική θεωρία έχει εξετάσει τον ρόλο των κινητών συσκευών σε μεσοποιημένες διαδράσεις και μας έχει δώσει ποικίλες προοπτικές για το πώς οι επικοινωνιακές τεχνολογίες είναι ικανές να μεταμορφώσουν τους κοινωνικούς δεσμούς. Παρότι το κινητό άρχισε ως ένα διαπροσωπικό μέσο επικοινωνίας, στις μέρες μας έχει εξελιχθεί σε κάτι πολύ παραπάνω από αυτό. Όλοι οι διαφορετικοί ρόλοι του κινητού τηλεφώνου βρίσκονται σε

πειραματικό στάδιο και δεν είναι ακόμα πλήρως κατανοητοί. Όπως τονίζει και ο Schafer (2008), η τεχνολογία δημιουργεί τρόπους αλλά και διαδικασίες, και το κοινωνικό περιεχόμενο της δημιουργίας επηρεάζει τον πολιτισμικό ρόλο του ,αλλά και τη χρήση του στην κοινωνία. Οι άνθρωποι έχουν δημιουργήσει συγκεκριμένες προσδοκίες και πρακτικές στην καθημερινότητά τους. Αναμένουν να έχουν τη δυνατότητα να τοποθετηθούν και να επικοινωνήσουν με το κοινωνικό τους αυτοστιγμεί, αλλά και τη δυνατότητα να θέτουν υπό διερώτηση οτιδήποτε και να μπορούν αμέσως να το ανακαλέσουν. Αναμένουν τέλος να μπορούν να καταχωρούν και να αρχειοθετούν σκέψεις και εικόνες (Gordon 2010). Οι επικοινωνιακές τεχνολογίες παράγουν νέες πληροφορίες και έχουν τη δυνατότητα να οργανώνουν και να ανακαλούν την πληροφορία μέσα από τα αρχεία τους (Gordon 2010).

Ο ισχυρισμός μας εδώ είναι ότι οι περισσότερες τεχνολογικές εφαρμογές και εξελίξεις, με έμφαση σε αυτές του κινητού τηλεφώνου, είναι κατευθυνόμενες από τη βιομηχανία. Η έννοια του web 3.0 είναι μια μεταφορά του web 2.0, που αποτέλεσε μια πλατφόρμα ανακάλυψης και αναδιανομής σε ένα προστατευόμενο μοντέλο προσβασιμότητας. Αυτό ωστόσο από μόνο του αντιτίθεται στον ανοιχτό χαρακτήρα και την ελευθερία χρήσης του κινητού τηλεφώνου. Ένα επιχείρημα υπέρ της πλατφόρμας Android, για παράδειγμα, ήταν ότι προσφέρει περισσότερες δυνατότητες στους χρήστες και έλεγχο πάνω στις συσκευές που χρησιμοποιούν. Ακόμα και η πλατφόρμα Google Android παρέμενε ανοιχτή. Γεγονός είναι όμως ότι το Android υποστηριζόταν από την Google και όλες οι πληροφορίες ανήκαν σε μία εταιρεία. Ο ισχυρισμός περί λογισμικού «ανοικτού κώδικα» (open source) παρέπεμπε σε καλές προθέσεις ακόμα κι αν η όλη διαδικασία διεξαγόταν πίσω από κλειστές πόρτες. Και κάπως έτσι Google ανακοίνωσε ήδη από τον Μάρτιο του 2011 ότι δεν θα παρέχει κοινό κωδικό για την τελευταία, έως τότε, έκδοση του Android, με την επωνυμία Honeycomb...

2.9. Συμπέρασμα

Οι χρήσεις ωστόσο του κινητού τηλεφώνου και των εφαρμογών του πολλές φορές ανταποκρίνονται σε όχι αρχικά σχεδιασμένες ανάγκες, ή, ακόμα περισσότερο ίσως, από τις εφαρμογές αυτές ικανοποιούνται αναδυόμενες. Έτσι, βλέπουμε έναν αριθμό πολιτιστικών και καλλιτεχνικών εφαρμογών, τις οποίες θα παρακολουθήσουμε στο

πρόνημα αυτό, να γίνονται ως τέτοιες αντικείμενο της τέχνης, της επιστήμης και της τεχνολογίας. Η ήδη σύνθετη και πλουραστική κοινωνία μας έχει ποικίλες ανάγκες τις οποίες καλείται να καλύψει και ερωτήματα που τίθεται από καλλιτεχνική ή και ερευνητική προοπτική σε επίπεδο πειραματικό και ανιχνευτικό, ή με τη διεξαγωγή συστηματικής συμμετοχικής έρευνας. Όπως έχει συμβεί και με άλλα τεχνολογικά επιτεύγματα, η θέση τους σε πολιτισμικό και ερευνητικό επίπεδο μετεξελέγχθηκε και ανταποκρίθηκε σε αναδυόμενες ανάγκες, δίνοντας πολύπλευρη λειτουργική αξία στο αντικείμενο ή το κατασκεύασμα από πλευράς τέχνης και επιστήμης.

Το κεφάλαιο αυτό επιχείρησε να φωτίσει τις εξελίξεις της τεχνολογίας, κυρίως της ασύρματης, και να εξετάσει με ποιο τρόπο η επικοινωνία έχει ανοίξει νέους διαύλους μέσω της τεχνολογίας. Όλα αυτά έχουν διαμορφώσει ένα παγκοσμιοποιημένο πεδίο επικοινωνίας, διαλόγου και έκφρασης όπου τα νέα μέσα και η τέχνη που πραγματοποιείται μέσα από αυτά παίζουν σημαντικό ρόλο στη διάδοση νέων ιδεών, αλλά και στην ατομική έκφραση για τρέχοντα και επίκαιρα θέματα και καταστάσεις σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο. Η τεχνολογία και οι εφαρμογές της συνδιαμόρφωσαν επίσης έναν νέο υβριδικό χώρο εντός του οποίου εντατικοποιήθηκε η αστικοποίηση και η δημιουργία δικτύων. Η τεχνολογία είναι ένας από τους πυλώνες στους οποίους ερείδεται θεωρητικά η εργασία αυτή. Η τεχνολογία και οι εφαρμογές της αποτελούν άξονα παρατήρησης στα πρότζεκτ νέων τεχνολογιών όπως θα τα παρακολουθήσουμε εδώ, αποτελώντας επίσης σταθμό για την κοινωνικοπολιτική εξέλιξη και την πολιτισμική θεωρία, ιδίως καθ' όσον επηρεάζουν τον τρόπο επικοινωνίας μέσα από δίκτυα.

¹ Ως ασύρματο δίκτυο χαρακτηρίζεται το τηλεπικοινωνιακό δίκτυο, συνήθως τηλεφωνικό ή δίκτυο υπολογιστών, το οποίο χρησιμοποιεί ραδιοκύματα ως φορείς πληροφορίας. Τα δεδομένα μεταφέρονται μέσω ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων.

² Ομάδα ανθρώπων που συγκεντρώνονται ξαφνικά και δίνουν μια παράσταση μικρής χρονικής διάρκειας. Μετά την λήξη της, διαλύονται με τον ίδιο ξαφνικό και απρόβλεπτο τρόπο. Οι παραστάσεις αυτές έχουν συνήθως σκοπό την καλλιτεχνική έκφραση. Η οργάνωση των flash mobs γίνεται συνήθως με μέσα κοινωνικής δικτύωσης, e-mail ή και απλά SMS από κινητά τηλέφωνα.

³ Διεύθυνση IP (IP Address – Internet Protocol Address): ένας μοναδικός αριθμός που χρησιμοποιείται από συσκευές για τη μεταξύ τους αναγνώριση και συνεννόηση σε ένα δίκτυο υπολογιστών που χρησιμοποιεί το Internet Protocol Standard.

⁴ Ο όρος Web 2.0 (Ιστός 2.0) χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού, η οποία βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται online. Αυτή η νέα γενιά είναι μια δυναμική διαδικτυακή πλατφόρμα στην οποία μπορούν να αλληλεπιδρούν χρήστες χωρίς εξειδικευμένες γνώσεις σε θέματα υπολογιστών και δικτύων.

⁵ Κοινωνικό δίκτυο: Μια υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης είναι μια πλατφόρμα για τη δημιουργία κοινωνικών δικτύων ή κοινωνικών σχέσεων μεταξύ ανθρώπων που έχουν κοινά ενδιαφέροντα, δραστηριότητες, υπόβαθρο ή δεσμούς από την κοινωνική τους ζωή. Μια κοινωνική υπηρεσία δικτύου αποτελείται από μια αναπαράσταση του κάθε χρήστη (προφίλ), κοινωνικούς δεσμούς, καθώς και μια ποικιλία πρόσθετων υπηρεσιών. Οι περισσότερες υπηρεσίες κοινωνικής δικτύωσης είναι web-based και παρέχουν μέσα για να αλληλεπιδρούν οι χρήστες τους μέσω του Διαδικτύου.

⁶ Δικτυωμένη κοινωνία: σε αυτή συναντώνται κοινωνικά δίκτυα και δίκτυα μέσων, και σχηματίζουν την οργάνωση και δομή της σε όλα τα επίπεδα (ατομικό, οργανωτικό και κοινωνικό) (Van Dijk 1991).

⁷ Μοντέλο ανάπτυξης που επιτρέπει α) παγκόσμια άδεια πρόσβασης στον σχεδιασμό και τα σχέδια ενός προϊόντος, και β) παγκόσμια επανέκδοση αυτού του σχεδίου ή σχεδιασμού του προϊόντος με τις βελτιώσεις που έχουν γίνει από οποιονδήποτε.

Κεφάλαιο 3

Έννοιες και παράμετροι της εργασίας

Το κεφάλαιο αυτό αποτελεί τη βάση πάνω στη οποία στηρίζονται οι δύο θεωρητικοί πυλώνες της εργασίας αυτής, καθορίζοντας με το υπόβαθρο και τις εννοιολογήσεις του τους κάποιες σταθερές για την εξέλιξη της εργασίας αλλά διασαφηνίζοντας μεθοδολογικά το κεντρικό ερώτημα της εργασίας. Όπως ήδη σημειώσαμε στην Εισαγωγή, έχει ενδιαφέρον να δούμε πώς η ψυχογεωγραφία, μια θεωρία που βασίζεται στην ενόρμηση, εφαρμόζεται μέσα από τις νέες τεχνολογίες και πως οι εφαρμογές αυτές, μέσω της τέχνης, δημιουργούν μια νέα χαρτογράφηση του γεωγραφικού, φυσικού, κοινωνικού και ψυχολογικού χώρου μέσα από καλλιτεχνικές δράσεις, συνδέοντας νέα δίκτυα και δημιουργώντας νέους χώρους σε διάδραση. Επίσης μετά από ενδελεχή έρευνα, γίνεται αναφορά στις θεωρίες της πρόσληψης και του κοινού, ώστε να καθοριστεί ακόμα πιο συγκεκριμένα το ερευνητικό μας ερώτημα.

3.1. Μια απόπειρα ορισμού των όρων public art, media art και locative media

Τόσο οι εξελίξεις της τεχνολογίας και της επικοινωνίας, όσο και οι κοινωνικο-οικονομικές επιταγές συγκρότησαν τις συνθήκες για τη δημιουργία νέων μορφών τέχνης και έκφρασης: τέχνη στον δημόσιο χώρο, τέχνη με τα νέα μέσα και με τις επικοινωνιακές τεχνολογίες. Πέραν της συμβατικής μορφής τέχνης και της τέχνης που λειτουργεί με βάση το δίπολο καλλιτέχνης-κοινό, αναδύονται μορφές τέχνης που πραγματοποιούνται στον δημόσιο χώρο, με σκοπό να ενθαρρύνουν περισσότερους να εμπλακούν σε αυτές – η τέχνη με τη χρήση των νέων επικοινωνιακών τεχνολογιών και η τέχνη με αντικείμενο τον χώρο και την πόλη, δηλαδή με κύρια παράμετρο τη χωρικότητα. Οι όροι public art, media art, locative media έχουν διάφορα αντίστοιχα και μεταφράσεις στα ελληνικά, που ανταποκρίνονται στο περιεχόμενο της διάδρασης με το

κοινό, τις νέες τεχνολογίες και τη χωρικότητα ως άξονες της έκφρασης πάνω στους οποίους ερείδεται η δράση τους.

Σε μια απόπειρα καθορισμού της σημασίας των όρων που λειτουργούν ως παράμετροι στο πόνημα αυτό, θα είχα να τονίσω ότι οι όροι αυτοί δεν είναι παγιωμένοι, αλλά μεταβάλλονται ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο λειτουργούν και την καλλιτεχνική δραστηριότητα στην οποία συνεργούν.

Τι είναι media art;

Ως media art ορίζουμε την τέχνη που πραγματοποιείται με τη βοήθεια νέων μέσων.

Τι είναι public art;

Ως public art ορίζουμε την τέχνη και τα πρότζεκτ που:

- α. Εφαρμόζονται στον δημόσιο χώρο, αναφερόμενα στην ίδια την έννοια του «δημόσιου».
- β. Αναφέρονται σε θέματα δημόσια, θέματα που αφορούν το κοινό.
- γ. Έτσι ορίζεται επίσης το είδος τέχνης που αφορά την αναδιαμόρφωση της δημόσιας σφαίρας μέσα από τις χρήσεις των νέων τεχνολογιών.

Ως *locative media* ορίζουμε την τέχνη που πραγματοποιείται με νέες τεχνολογίες και έχει ως αντικείμενο τη διερεύνηση του χώρου μέσα από εφαρμογές GPS ή/και κινητών τηλεφώνων.

Τα locative media ως κατηγορία συνδυάζουν έννοιες από τις δύο παραπάνω κατηγορίες. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για πρότζεκτ που πραγματοποιούνται στον δημόσιο χώρο, με τη βοήθεια της τεχνολογίας και των νέων μέσων, ανακινώντας θέματα δημόσια, καθώς αναφέρονται στο χώρο και την εμπειρία σε αυτόν.

Αναφορικά με τα χαρακτηριστικά και για τις τρεις κατηγορίες:

Η public art πραγματοποιείται και χωρίς νέα μέσα. Ως public art μπορεί να χαρακτηριστεί το γκράφιτι, αλλά και άλλες περφόρμανς στον δημόσιο χώρο.

Κοινά χαρακτηριστικά σε όλα αυτά τα πρότζεκτ είναι ότι πρόκειται για πρότζεκτ συλλογικά και συνεργασίας. επίσης, όλα αυτά τα project μοιράζονται χαρακτηριστικά παιχνιδιού (gaming).

Τα project στα οποία θα αναφερθώ σε αυτό το πόνημα πραγματοποιούνται όλα μέσα από τις νέες τεχνολογίες και αποτελούν έναν συγκερασμό στοιχείων της επιστήμης, της τέχνης και της τεχνολογίας. Βασικό και κοινό χαρακτηριστικό όλων είναι η διάδραση.

3.2. Το παιχνίδι (gaming) και οι παράμετροί του στα media art projects

Η τέχνη μέσα από τις νέες τεχνολογίες φαίνεται να έχει διαφορετικές όψεις και μορφές, και μία από αυτές φαίνεται να είναι ο παιγνιώδης χαρακτήρας της. Το gaming αποτελεί ένα μεγάλο κεφάλαιο επιστημονικά και ερευνητικά. Εδώ γίνεται μια αναφορά σε κάποια από τα χαρακτηριστικά του gaming, όπως τα συναντάμε σε έργα των locative media, της media art και της public art. Πολλά από αυτά θα αποτελέσουν γνώμονα και άξονα στη σπουδή τους.

Τα media art project που έχω επιλέξει για την έρευνα αυτή μοιράζονται κάποια χαρακτηριστικά του gaming και, παρότι τα πρότζεκτ δεν μελετώνται με εστίαση σε αυτό το βασικό χαρακτηριστικό του gaming, το τελευταίο αποτελεί μια διάσταση της τυπολογίας τους και γι' αυτόν τον λόγο κρίνεται αναγκαία μια αναφορά σε αυτό. Θα ήθελα να φωτίσω έτσι κάποια από τα στοιχεία που μοιράζονται από κοινού και τον τρόπο με τον οποίο οι νέες τεχνολογίες συνδυάζονται με την επιστήμη και την τέχνη για ένα διεπιστημονικό αποτέλεσμα, όπως στα locative media art projects.

Ο Johan Huizinga, Ολλανδός ιστορικός και φιλόσοφος, είναι γνωστός για τις θεωρίες του για το παιχνίδι. Στο σημαντικό του έργο *Homo Ludens* (1938, 1955) επιχειρηματολογεί ότι το παιχνίδι είναι βασικό συστατικό της ανθρώπινης ζωής. Ο Huizinga ορίζει το παιχνίδι ως:

Μια ελεύθερη δραστηριότητα που βρίσκεται έξω από τη συνηθισμένη ζωή και δεν είναι τελείως σοβαρή, αλλά παράλληλα απορροφά τον παίκτη με έναν πολύ έντονο τρόπο. Είναι επίσης μια δραστηριότητα που δεν συνδέεται με κανένα υλικό ενδιαφέρον και κανένα κέρδος δεν αποκτάται μέσω αυτής. Διεξάγεται μέσα στα δικά του όρια «χώρου» και «χρόνου» σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες. Προάγει τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων που τείνουν να περιβάλλουν τα μέλη τους με κάποια

μυστικότητα, και τείνει να τονίζει τη διαφορά από τον κοινό κόσμο διαχωρίζοντάς τον από άλλα μέσα» (Huizinga 1955).

Αναλύοντας την παράγραφο αυτή σε σχέση με τα media art projects, πρέπει να τονίσουμε ότι τα media art projects, για να χαρακτηριστούν και ως gaming με μερικό ή καθολικό τρόπο, θα πρέπει να καλύπτουν τις εξής συνιστώσες:

- Το παιχνίδι είναι μια ελεύθερη δραστηριότητα κατά πρώτο λόγο, και γι' αυτό κανείς δεν μπορεί να είναι αναγκασμένος να συμμετάσχει. Συμμετέχει μόνο με τη δική του θέληση, ως απόρροια κάποιου προσωπικού κινήτρου.
- Δεύτερο, το παιχνίδι βρίσκεται συνειδητά εκτός της «συμβατικής ζωής». Οι παίκτες κατά τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι απαλλάσσονται από τους συμβατικούς κοινωνικούς τους ρόλους. Ως παράδειγμα μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εδώ τα *Electrical Walks* της Christina Kubisch, όπως περιγράφονται στο αντίστοιχο κεφάλαιο ή και το πρότζεκτ *Her Long Black Hair* της Cardiff (βλ. Ενότητα 4.6 στη συνέχεια).
- Τρίτο, «το παιχνίδι απορροφά τον παίκτη», καθώς η συμμετοχή είναι τις περισσότερες φορές βιωματική.
- Τέταρτο, το παιχνίδι δεν συνδέεται με κανένα υλικό ενδιαφέρον και με καμία κερδοσκοπική διάθεση. Αν μπορούμε να «πάρουμε» κάτι από το παιχνίδι, είναι μόνο η εκπλήρωση ενός καθήκοντος. Ψυχολογικές μελέτες έχουν δείξει πόσο σημαντικό στην οργάνωση της ζωής μας είναι το παιχνίδι, καθώς εκπληρώνει κάθε είδους κοινωνικές, γνωσιακές, δημιουργικές, συναισθηματικές, σωματικές και αισθησιακές ανάγκες. Ο μη παραγωγικός χαρακτήρας του παιχνιδιού αποτελεί και τον πυρήνα της θεωρίας του. Δεν είναι τυχαίο ότι η εργασία είναι το αντώνυμο του παιχνιδιού.
- Πέμπτο, το παιχνίδι «διεξάγεται μέσα στα όρια του χώρου και του χρόνου». Σε μια πρώτη ματιά, αυτό μπορεί να εγείρει αμφιβολίες: για παράδειγμα, κάποιος μπορεί να επιχειρηματολογήσει ότι τα τρίχρονα παιδιά παίζουν οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Ωστόσο, το παιχνίδι τους γίνεται σε έναν δεδομένο χώρο και χρόνο, και η φαντασία ή το παιχνίδι εισέρχονται σε μια συγκεκριμένη σχέση με αυτόν τον δεδομένο χρόνο και χώρο, καθώς ο χώρος και ο χρόνος αλλάζουν στο επόμενο παιχνίδι. Ομοίως, αν και το ζητούμενο στα διάφορα media art projects είναι να ωθηθεί ο συμμετέχων να έχει διάδραση με το πρότζεκτ, το ίδιο το έργο λαμβάνει

χώρα σε μια δεδομένη χρονική στιγμή και σε έναν δεδομένο χώρο. Ακόμα περισσότερο, ο χώρος και ο χρόνος λειτουργούν ως όρια: όταν, για παράδειγμα, ο συμμετέχων εγκαταλείπει έναν συγκεκριμένο χώρο, το παιχνίδι μεταβάλλεται ή τερματίζεται.

- Έκτο, το παιχνίδι λειτουργεί σύμφωνα με καθιερωμένους κανόνες, με καθορισμένο τρόπο. Μπορούμε να περιγράψουμε τους ρόλους του παιχνιδιού με μεγαλύτερη ευκολία ως «όρια». Όπως αναφερόμαστε στα «όρια του χώρου και του χρόνου», έτσι εμφανίζονται «όρια» και στο μη δομημένο παιχνίδι. Έτσι, για παράδειγμα, ενώ σε μια πρώτη ματιά παιδιά παίζουν στην αυλή ένα μη δομημένο παιχνίδι ή άνθρωποι διερευνούν τη διαδραστική τέχνη φαινομενικά χωρίς κανόνες, ωστόσο σε καθεμιά από αυτές τις δραστηριότητες υπάρχουν όρια. Το φυσικό περιβάλλον, η κοινωνική κατάσταση, ο χρόνος, ο χώρος, όλα μαζί και το καθένα ξεχωριστά θέτουν τα όριά τους σε αυτές τις δραστηριότητες αναφορικά με την ποιότητα και το σκοπό τους. Ο Richard Schechner, θεμελιωτής της θεωρίας του *περφόρμανς*, γράφει χαρακτηριστικά: «Παιχνίδι είναι να δημιουργεί κανείς τάξη μέσα από την αταξία» (Schechner 2003).
- Έβδομο, το παιχνίδι προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων. Καθώς οι παίκτες δημιουργούν έναν επιμέρους «κόσμο» με δικούς του κανόνες, δεν αποτελεί έκπληξη ότι αυτή η κοινή εμπειρία τούς φέρνει πιο κοντά. Στο βιβλίο του, ο Huizinga δίνει έμφαση στο γεγονός ότι οι ομάδες αυτές λειτουργούν μέσα από τους δικούς τους κώδικες και κανόνες, προσδίδοντας έναν αυτόνομο και κάπως μυστικό χαρακτήρα σε αυτούς (Huizinga 1955).

Οι ορισμοί του Huizinga είναι σημαντικοί στο να οροθετηθεί και θεωρητικά το παιχνίδι. Το παιχνίδι έχει επίσης αναπτυξιακό και παιδαγωγικό χαρακτήρα. Ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να ασκήσουν τις κοινωνικές, συναισθηματικές, γνωστικές, φυσικές και καλλιτεχνικές τους δεξιότητες. Οι άνθρωποι μπορούν να μάθουν από το παιχνίδι, και αυτό είναι ένας από τους βασικούς λόγους της απόλαυσης που αντλούν από αυτό. Τα νεαρά παιδιά και τα ζώα περνούν το μεγαλύτερο μέρος της ζωής τους –αυτή είναι η δουλειά τους στην πραγματικότητα– μαθαίνοντας μέσα από το παιχνίδι. Καθώς μάλιστα πολλοί ενήλικες στερούνται εμπειριών μάθησης στην καθημερινότητά τους, το παιχνίδι τούς παρέχει τις προϋποθέσεις και τους δίνει την ευκαιρία να συνεχίσουν τη γνωσιακή τους ανάπτυξη.

Εν τέλει, σκοπός του παιχνιδιού είναι να ψυχαγωγήσει. Το παιχνίδι δεν καθίσταται αληθινό και δεν πραγματώνει τον ουσιαστικό στόχο του αν δεν ψυχαγωγεί. Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που στοχεύει στο να απελευθερώσει κοινωνικά, να βοηθήσει στην περαιτέρω ανάπτυξη, αλλά και να προωθήσει την απελευθέρωση των αισθήσεων. Κυρίως όμως επιδιώκει να ψυχαγωγήσει και να διασκεδάσει.

MOBILE MIXED-REALITY GAMES

Το σημαντικότερο σε αυτές τις εφαρμογές, είναι η δημιουργία μιας σχέσης ανάμεσα σε ανθρώπους που συμμετέχουν σε εντελώς διαφορετικούς χώρους. Ο ρόλος του συστήματος είναι να τους παρέχει επαρκείς πληροφορίες, παρουσιασμένες με τον κατάλληλο τρόπο, έτσι ώστε να είναι σε θέση να κατανοήσουν το περιβάλλον των άλλων συμμετεχόντων (Flintham κ. ά. 2003).

3.3. Ψυχογεωγραφία

Σε αυτή την ενότητα, θα επαναπροσδιορίσουμε την πόλη υπό το φως της ψυχογεωγραφίας, βάζοντας ως παράμετρο το περπάτημα και τη βιωματική εμπειρία της πόλης. Η ψυχογεωγραφία ως θεωρία αλλά και ως πρακτική μάς επιτρέπει να δούμε την πόλη πέρα από τα στενά χαρτογραφικά της όρια. Η ιστορική αναδρομή σε αυτή μάς δίνει πληροφορίες για το θεωρητικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσονται οι εφαρμογές της τέχνης με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών στον δημόσιο χώρο και για το πώς οι εφαρμογές αυτές δίνουν μια νέα «ποιότητα» και διάσταση στην ψυχογεωγραφική θεωρία.

3.3.1. Περπατώντας στην πόλη

Τι θα πει περπάτημα; Είναι πολλές και διαφορετικές οι απαντήσεις σε ένα τέτοιο ερώτημα, και πάντα συνοδεύονται από περαιτέρω ερωτηματικά που υποδηλώνουν σχέσεις με την αιτία, τον τόπο ή το στοιχείο του χρόνου. Το περπάτημα –«η πιο προφανής, αλλά και πιο αδιευκρίνιστη πράξη στον κόσμο» (Solnit 2001: 3)– έχει

χρησιμοποιηθεί κυριολεκτικά και μεταφορικά σε μια σειρά από τομείς: την τέχνη, την φιλοσοφία, τη λογοτεχνία, την επιστήμη, την γεωγραφία κ.ο.κ.

Κατά τη διάρκεια του 20^{ου} αιώνα, η πράξη του περπατήματος υπήρξε συνδετικός κρίκος μεταξύ του ανθρώπινου στοιχείου και του αστικού τοπίου, συνδέοντας το άτομο με μια σειρά από καθημερινές κοινωνικοπολιτικές και πολιτιστικές δραστηριότητες. Σύμφωνα με τον Williams (1973: 233), η ανθρώπινη αντίληψη νέων αστικών ποιοτήτων έχει συνδεθεί εξ αρχής «με την περιπατητική φιγούρα στους δρόμους της πόλης». Η Βιομηχανική Επανάσταση του 19^{ου} αιώνα έφερε τεράστιες και διαρθρωτικές αλλαγές σε κοινωνική και οικονομική κλίμακα, θέτοντας τα θεμέλια για τη μετέπειτα εξέλιξη των πόλεων. Τα στοιχεία της ταχύτητας, του πλήθους και της τεχνολογικής προόδου επέδρασαν καταλυτικά πάνω στην έννοια και την εξέλιξη του σημερινού αστικού τοπίου.

Η πόλη θα μπορούσε να παραλληλιστεί με έναν «ζωντανό οργανισμό», έναν οργανισμό με πολυποίκιλο παρελθόν, έντονο παρόν και υποσχόμενο μέλλον. Η προαναφερθείσα μεταφορά είναι στενά συνδεδεμένη με την ύπαρξη του ανθρώπινου παράγοντα ως ζωντανού και κινούμενου οργανισμού μέσα στο αστικό περιβάλλον. Ωστόσο, ιστορικά είναι απαραίτητο να αναφερθεί πως η αρχική σύλληψη της έννοιας της πόλης πραγματοποιήθηκε στην αρχαία Αθήνα. Ο Αριστοτέλης υποστήριξε ότι η πόλη είναι «το μοναδικό πλαίσιο μέσα στο οποίο ο άνθρωπος μπορεί να πραγματοποιήσει τις πνευματικές, ηθικές και διανοητικές του ικανότητες» (Kito 1951: 36). Κατά τη διάρκεια του 19^{ου} και του 20^{ου} αιώνα, η έννοια του «άστεως» αποτέλεσε τον άξονα βάσει του οποίου η ανθρώπινη εμπειρία στην πόλη επηρεάστηκε τόσο σε καθημερινό όσο και σε συμβολικό επίπεδο. Με άλλα λόγια, η πολυδιάστατη έννοια της πόλης θα μπορούσε να περιγραφεί όχι μόνο ως ένας συνδυασμός γεωγραφικών, χωρικών και οικονομικών στοιχείων, αλλά και ως ένα «θέατρο κοινωνικής δραστηριότητας ή ένα αισθητικό σύμβολο συλλογικής ενότητας» (Mumford 1937: 92).

Επεκτείνοντας το σκεπτικό μας πάνω στη σύνδεση περπατήματος και πόλης, είναι απαραίτητη η αναφορά στον Γάλλο θεωρητικού Michel de Certeau (1984). Οικειοποίηση και εκ νέου χρήση των ηγεμονικών σημασιών, η λαθραία χρήση των μορφών και των νοημάτων των ισχυρών, η διείσδυση της φωνής του «άλλου» στην ανάγνωση των αστικών κειμένων, αυτές είναι οι αναπόφευκτες μορφές που παίρνουν η αντίσταση και η δημιουργικότητα στην ταξική κοινωνία, δίνοντας πολιτική διάσταση σε καθημερινές πρακτικές στις οποίες εξέχουσα θέση έχει το περπάτημα.

Πού μπορούν να γίνουν ορατές οι τροχιές των περιπατητών; Ο de Certeau (1984) διαχωρίζει στην προσέγγισή του τις πρακτικές από τις στρατηγικές. Οι στρατηγικές αναφέρονται σε δομημένες μορφές δύναμης στο αστικό τοπίο από οργανισμούς και θεσμούς. Η καθημερινή πρακτική όμως αναφέρεται στη δημιουργικότητα και την επινόηση καινούργιων περιπατητικών προσεγγίσεων από τους ανθρώπους, με σκοπό να διασχίσουν το μεγάλο στρώμα της εμπορευματοποιημένης πόλης. Στη θέση του *flâneur*, του «πλάνητα», ο δημιουργικός περιπατητής του de Certeau είναι ικανός να τοποθετεί την εμπειρία της (μοντέρνας και μεταμοντέρνας εξίσου) μεγαλούπολης σε μια αφήγηση που αντικαθιστά τις προσόψεις και τις φόρμες του αστικού τοπίου, ως μιας πηγής της βουβής εξουσίας και του κοινωνικού ελέγχου, με μια δευτερεύουσα, ποιητική, «υπο-κειμενική» γεωγραφία.

Εν τούτοις, η κύρια πλατφόρμα δράσης και ανάλυσης του περπατήματος σε αυτό το κεφάλαιο παραμένει η πόλη. Η συνεχιζόμενη επέκταση της σύγχρονης πόλης αποτελεί μian πολυδιάστατη πλατφόρμα ροής κεφαλαίων και εργασίας σε συνεχή σύνδεση με άλλα παγκόσμια «αστικά κύτταρα». Η παγκόσμια συσχέτιση πόλεων, τεχνολογικών δομών και οργανισμών έχει σαφώς επιφέρει και μια ομογενοποίηση των πόλεων – κάτι που ο Edward Relph (1976) περιέγραψε ως μian κατάσταση αποπροσωποποίησης του μέρους (*placelessness*). Μια τέτοια κατάσταση έρχεται ως αποτέλεσμα της συνεχούς ομογενοποίησης και θεματικοποίησης, μέσω της οποίας η σύγχρονη μεταμοντέρνα πόλη ορίζεται ακατάπαυστα από κοινωνικές, πολιτιστικές, οικονομικές και πληροφοριακές πρακτικές. Ωστόσο, σε μια παγκοσμιοποιημένη πόλη η οποία χαρακτηρίζεται από συνεχή υλική και εικονική μετάβαση, τα όρια μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου χώρου είναι ρευστά. Ο πολλαπλασιασμός των μερών μετάβασης, σε συνδυασμό με τις ροές καταναλωτικής κουλτούρας –αυτό που ο Augé (1995) έχει ονομάσει «μη μέρη» (*non-places*)– έχει σίγουρα επιδράσει στην καθημερινή εν κινήσει εμπειρία της πόλης. Όμως, σε αυτό το σημείο τίθεται ένα ερώτημα. Σε μια εποχή που ο αριθμός των συνδέσεων μεταξύ αστικών τοποθεσιών έχει μεγαλύτερη οικονομική βαρύτητα απ' ό,τι η ποιότητά τους, ποια μπορεί να είναι η αξία του περπατήματος στην πόλη;

3.3.2. Ιστορική αναδρομή στο περπάτημα στην πόλη

Η ιδέα του αστικού περπατήματος είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την έννοια του «πλάνητα», του flâneur – μια έννοια μεγάλης σημασίας για την προσέγγιση του περπατήματος στην πόλη. Ο flâneur συνόψισε τον περιπατητικό παρατηρητή του



Paul Gavarni, *Le Flâneur*, 1842

μοντέρνου αστικού τοπίου του 19^{ου} αιώνα, επηρεάζοντας αξιοσημείωτο αριθμό από καλλιτέχνες, ποιητές, συγγραφείς, κοινωνιολόγους και καλλιτεχνικά κινήματα. Όλοι τους υιοθέτησαν τη μέθοδο του περπατήματος για καλλιτεχνικούς, ριζοσπαστικούς και αισθητικούς σκοπούς. Ετυμολογικά, η λέξη flâneur προέρχεται από το γαλλικό ρήμα *flâner* (τριγυρίζω, περπατώ), του οποίου η αρχική σημασία συχνά υποδήλωνε το χάσιμο χρόνου.

Η έννοια του flâneur σταδιακά απέκτησε καλλιτεχνικό νόημα όταν συνδέθηκε με την ποίηση του Charles Baudelaire. Είναι επίσης αξιοσημείωτη η διαφορούμενη φύση της φιγούρας αυτής, καθώς της έχουν αποδοθεί μια σειρά από νοήματα. Πιο συγκεκριμένα, ο flâneur έχει χαρακτηριστεί άλλες φορές ως προνομιούχα μεσοαστική φιγούρα, ενώ σε άλλες περιπτώσεις ως κατάσκοπος ή «αποσταθεροποιημένο άτομο, του οποίου ο χαρακτήρας ενεργεί υπό την πίεση του ανερχόμενου αστικού τοπίου» (Gluck 2003). Καθότι δεν υπάρχει ξεκάθαρος ορισμός για την προσωπικότητα και τη δράση αυτής της φιγούρας, η πρώτη αξιόλογη σκιαγράφηση της πραγματοποιείται από τον Baudelaire. Στο κείμενό του *Ο ζωγράφος της μοντέρνας ζωής* (1863), ο Baudelaire (1965: 9) περιγράφει τον καλλιτέχνη-flâneur ως έναν «παθιασμένο θεατή [...], έναν έραστη του πλήθους [...] και της ζωής», που βρίσκει ηρεμία και ευχαρίστηση στην ανωνυμία του κόσμου και την «ατέρμονη ροή της κίνησης» στην πόλη. Τον 19^ο αιώνα,

ο Fournel περιγράφει μεταφορικά τον flâneur ως «κινούμενη νταγκεροτυπία» (Forgione 2005). Ο flâneur του Baudelaire περπατούσε στην πόλη του Παρισιού αναζητώντας αισθητηριακή πληροφορία και ευχαρίστηση στο «παροδικό και το φευγαλέο» (Baudelaire 1965). Είναι αξιοσημείωτο το ενδιαφέρον του για τις αισθητηριακές εμπειρίες της όρασης, της ακοής, της οσμής – όπου ο συνδυασμός τους μέσα από το περπάτημα μεταφράζει τη βιωμένη εμπειρία σε ένα είδος «αστικής ποίησης» (Kramer & Short 2011).

Η έννοια του flâneur αποτέλεσε κεντρικό πόλο σκέψης και στη συγγραφική δουλειά του Walter Benjamin αργότερα. Στα χρόνια του, η σχέση μεταξύ flâneur και πόλης έχει γίνει μάλλον «μελαγχολική» λόγω των συνεχόμενων χωρικών και κοινωνικών αλλαγών που επέφερε η ανακαίνιση του Παρισιού από τον Georges Eugène Haussmann μέχρι το τέλος του 19^{ου} αιώνα. Ο δημόσιος χώρος εξορθολογίστηκε και έγινε «οπτικά συνεκτικός», μεταμορφώνοντας το αστικό τοπίο σε κάτι «συναισθηματικά αποξενωμένο» (Solnit 2001: 205). Η συναισθηματική αποξένωση της φιγούρας φαίνεται και στα κείμενα του Georg Simmel (1903: 1), ο οποίος παρατήρησε μια «εντατικοποίηση της νευρικής διέγερσης» του αστικού περιπατητή. Ο αντίκτυπος στους περιπατητές ήταν μια «αδιάφορη, μπλαζέ στάση». Ο Benjamin έγραψε κείμενα, αστικά ημερολόγια και άρθρα για τις πόλεις που περπάτησε, κατακτώντας ένα πολύ ιδιαίτερο στυλ ποιητικού λόγου και σκέψης. Η πλειονοψηφία αυτών των κειμένων περιλαμβάνεται στο σημαντικότερο και ανολοκλήρωτο έργο του, τις *Στοές* (1927-1940). Έχει δε χαρακτηριστεί από μεταγενέστερους ως «αλληγοριστής ή αρχαιολόγος» της πόλης, ο συγγραφέας που μας έδειξε ότι ο flâneur εκλαμβάνει την πόλη ως ένα οικείο και ταυτόχρονα ξένο μέρος που τον εσωκλείει «άλλοτε σαν τοπίο και άλλοτε σαν δωμάτιο» (Benjamin 1999). Η οικειότητα που βλέπει ο Benjamin στην αστική εμπειρία ως δωμάτιο δείχνει μια ποιητική άποψη για τη χωρική εμπειρία. Αυτή θυμίζει την «ποιητική του χώρου», κατά Bachelard (1958 [1994]), που τοποθετεί τη φαντασία στο κέντρο του χώρου ως μέσο αφύπνισης του ατόμου από τους καθημερινούς αυτοματισμούς.

Πώς αναλύεται περισσότερο η έννοια στα χρόνια του Benjamin; Ο Benjamin θεώρησε την πρακτική του flâneur (flânerie) μια «κοινωνικοποίηση του Ενός» (Shields 1994). Ο Benjamin είδε τον flâneur σαν μια τριπλή περιπατητική πράξη. Συνδύαζε το μεταφορικό «διάβασμα των αστικών κειμένων των εικόνων» και του ανώνυμου πλήθους με την παρατήρηση «κοινωνικών αστερισμών» (Frisby 1994) και τη συγγραφή

κειμένων. Είναι προφανές ότι ο *flâneur* στα χρόνια του Benjamin είχε διαφορετικές αισθητηριακές και κοινωνικές εμπειρίες, καθώς η μεταμόρφωση της πόλης είχε αντίκτυπο όχι μόνο σε κοινωνικό-χωρικό επίπεδο, αλλά και στις αισθήσεις του τότε περιπατητή.

Το «παροδικό και το φευγαλέο» του Baudelaire αλλάζει χρώμα και ένταση, αλλά παραμένει η ίδια πηγή έμπνευσης και πράξης. Ο δρόμος, η άσφαλτος, το πεζοδρόμιο γίνονται χωρικά στοιχεία που αγκαλιάζουν τον *flâneur* του Benjamin. Η άσφαλτος και η ευρεία χρήση της προετοιμάζουν ένα άλλο είδος περπατήματος, όπου η επιφάνεια αυτή θα καθιερωθεί ως ένα διάχυτο «στοιχείο της αστικής μας φαντασίας» (Zardini 2005: 240). Η άσφαλτος και ο δρόμος γίνονται η πλατφόρμα που φιλοξενεί τη νέα καθημερινότητα και τα κοινωνικά γεγονότα. Η κατά Benjamin εννοιοποίηση του καθημερινού ως πολιτισμικής κατηγορίας γεφυρώνει την εμπειρία της Οκτωβριανής Επανάστασης και τις συνθήκες του ευρωπαϊκού μοντερνισμού, παράγοντας τελικά μια επανοικειοποίηση σοβιετικών αβαγκαρντιστικών ιδέων για την αστική καθημερινότητα ως πεδίο παρέμβασης σε ένα ευρωπαϊκό καπιταλιστικό περιβάλλον.

Ο Benjamin συνδέθηκε επίσης με το κίνημα των Σουρεαλιστών, οι οποίοι στηρίχθηκαν πάνω στην παράδοση που είχε χτίσει η έννοια του *flâneur*. Η τακτική της περιπλάνησής τους ονομάστηκε *déambulation*, με τη διαφορά ότι εστίαζε περισσότερο σε ψυχολογικά και αισθητικά στοιχεία. Με άλλα λόγια, ήταν ένας «τρόπος αποπροσανατολισμού, ένα μέσο για να δημιουργηθεί επαφή με το υποσυνείδητο κομμάτι του αστικού χώρου» (Cageti 2002: 83). Τα σουρεαλιστικά έργα που είχαν αφετηρία την αστική περιπλάνηση, περιλαμβάνουν τις δουλειές των Μπρετόν (*Νάντια*, 1928) και Αραγκόν (*Ο χωρικός του Παρισιού*, 1924-26), καθώς επίσης και τις φωτογραφίες του περιπλανώμενου Brassai (*Paris By Night*, 1933).

Σε αυτό το σημείο, υιοθετώντας μια πιο κριτική ματιά, γίνεται φανερό πως η φυσιογνωμία του *flâneur* χαρακτηρίζεται από αντιφάσεις. Ο *flâneur* θεωρήθηκε συνώνυμο μιας «ρίζοσπαστικής δημιουργικότητας», καθώς η νεωτερικότητα έγινε «ένα είδος αισθητικού κειμένου» προς επεξεργασία και στοχασμό για τον δημιουργικό καλλιτέχνη-*flâneur* (Gluck 2003). Καθότι όμως η δράση του *flâneur* απέβλεπε στις «αύρες και τα σημάδια της μακρινής πόλης» (Shields 1994: 77), η ίδια η φιγούρα απέτυχε να γίνει σύμβολο κοινωνικοποίησης, πλησιάζοντας περισσότερο μια «ενσάρκωση της μοναχικότητας». Άλλες απόψεις παρουσιάζουν τον *flâneur* ως «γνώστη της αισθητικής απόστασης» (Diaconu 2010) που διακατέχεται από

παθητικότητα – ενώ ο ίδιος ο Benjamin (1999) περιγράφει την περιπλάνηση του flâneur σαν μια κατάσταση «αναμνηστικής έκστασης» μέσα στον λαβύρινθο της πόλης. Η αύρα της εμπορευματοποίησης και του αυξανόμενου θεάματος –ό,τι ο Baudelaire και ο Benjamin περιέγραψαν ως αστική φαντασμαγορία– δημιουργεί πολλαπλά «σοκ» στον περιπατητή. Για τον Benjamin, αυτά τα «σοκ» πρέπει να οδηγήσουν σε μια διαλεκτική θεώρηση, όπου τα σημαίνοντα περιεχόμενα μιας φαινομενολογίας της καθημερινής καπιταλιστικής εμπειρίας καλούνται να γίνουν αφορμή και χώρος της πολιτικής κριτικής και της αισθητικής διακοπής. Ο flâneur έτσι συνεχίζει το ταξίδι του, μέσα και πέρα από τη μαρξιστική θεωρία της πραγματοποιήσεως, στην καρδιά της αντιφατικής πραγματικότητας που συνθέτει με τρόπο ασφυκτικό η εμπορευματοποιημένη εμπειρία. Ο ερχομός του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου δημιούργησε μάλλον τις προϋποθέσεις για πιο ριζοσπαστικές προσεγγίσεις στο μέλλον.

3.3.3. Η στιγμή των Καταστασιακών

Ένα μεταγενέστερο κίνημα που συνδέθηκε με την περιπλάνηση στην πόλη ήταν η Καταστασιακή Διεθνής (1957-1972). Αυτή, συγκεκριμένα, ήταν αποτέλεσμα της συγχώνευσης τριών προγενέστερων ομάδων: του Κινήματος Υπέρ του Φαντασιακού Μπαουχάους, των Λεττριστών και της Ψυχογεωγραφικής Εταιρείας του Λονδίνου. Οι Καταστασιακοί, με πρωτεργάτη τον Guy Debord, αποτέλεσαν μια σαφώς πιο ριζοσπαστική συνισταμένη καλλιτεχνών, θεωρητικών, αρχιτεκτόνων και πολιτικών ακτιβιστών, που οι δράσεις και οι θεωρίες τους επηρέασαν όλο το φάσμα του αριστερού χώρου. Για τους Καταστασιακούς, «το διακύβευμα ήταν πρωτίστως ηθικό» (Debord, παρατίθεται στο Diaconu 2010). Το καλλιτεχνικό και πολιτικό στοιχείο ήταν γι' αυτούς συνδεδεμένο με τη μοναδική απάντηση στο συνεχώς αυξανόμενο θέαμα της καπιταλιστικής κοινωνίας. Ως εκ τούτου, η λύση γι' αυτούς βρισκόταν στη «δόμηση καταστάσεων», με μια σειρά από μέσα, όπως η «ψυχογεωγραφία», η «ενιαία πολεοδομία», το παιχνίδι, ο ελεύθερος χρόνος και βέβαια η κριτική σκέψη.

Το κίνημα θεώρησε το περπάτημα στην πόλη έναν τρόπο να χαθεί κάποιος – μια μορφή αντι-τέχνης– ή, με άλλα λόγια, έναν τρόπο υπονόμησης του μεταπολεμικού καπιταλιστικού συστήματος μέσα από αισθητικές και πολιτικές προσεγγίσεις και πρακτικές. Οι Καταστασιακοί θεώρησαν την προσέγγιση του flâneur και των

Σουρεαλιστών αποστασιοποιημένη από την έννοια της δράσης και προσκολλημένη σε μια συνεχή θέαση. Βέβαια, θα πρέπει να σημειωθεί πως και οι Καταστασιακοί ποτέ δεν αρνήθηκαν το γεγονός ότι «η πόλη του κεφαλαίου και της δύναμης ήταν δελεαστική» και για τους ίδιους (Sadler 1998: 16). Αντίθετα, ωστόσο, πρότειναν τη μέθοδο του *dérive*, η οποία, σε συνδυασμό με τη θεωρητική έννοια της *ψυχογεωγραφίας*, αποσκοπούσε στην ανάδειξη του ψυχικού αντίκτυπου της πόλης και του θεάματος στο άτομο. Πώς όμως θα μπορούσε να περιγραφεί μια τέτοια μέθοδος;

Σύμφωνα με τον Debord (1958), το *dérive* είναι «η τεχνική του γρήγορου περάσματος μέσα από διάφορες ατμόσφαιρες, κατά την οποία οι περιπατητές εφαρμόζουν μια παιγνιώδη, εποικοδομητική συμπεριφορά και γνώση των ψυχογεωγραφικών αποτελεσμάτων». Οι πολιτικές και αισθητικές προθέσεις αυτής της μεθόδου είχαν πια διαχωριστεί από τη θεώρηση των Σουρεαλιστών. Οι Καταστασιακοί αναγνώρισαν της χωροχρονικές τάξεις της καθημερινότητας ως τον ίδιο τον τόπο της πολιτισμικής διαπάλης – ως την πραγματική τοποθεσία, δηλαδή, όπου οφείλει να ενεργοποιηθεί η φαντασιακή σύσταση μιας διαφορετικής κοινωνικής τάξης. Η σπουδαιότητα του γεωγραφικού στοιχείου ως άμεσου επιδραστικού παράγοντα στην αστική εμπειρία κατέληξε σε αυτό που ο Debord ονόμασε μελέτη της «ψυχογεωγραφίας». Με άλλα λόγια, η ψυχογεωγραφία –ένα πεδίο συνάντησης της τέχνης, της ψυχολογίας και της αστικής γεωγραφίας (Janicijevic 2008)– θα μπορούσε να οριστεί ως η μελέτη της επίδρασης των χωρικών και μη παραγόντων του αστικού περιβάλλοντος πάνω στον περιπλανώμενο.

Το ψυχογεωγραφικό περπάτημα των Καταστασιακών συνοδεύτηκε και απεικονίστηκε με χάρτες. Καθώς το περπάτημά τους στόχευε στην ανάδειξη μιας σειράς από συγκεκριμένες «ψυχικές ατμόσφαιρες της πόλης» (Debord 1955), τις αποτύπωναν σε χάρτες με αισθητικά κριτήρια. Ένας από τους πιο γνωστούς ψυχογεωγραφικούς χάρτες που δημιούργησε ο Debord είναι η *Γυμνή πόλη* (1959), από περιπλανήσεις στο Παρίσι. Το αποτέλεσμα ήταν το κολλάζ ενός χάρτη που αποτελούταν από κομμένα κομμάτια του χάρτη της πόλης του Παρισιού, επανατοποθετημένα και συνδυασμένα με κόκκινα βέλη. Σκοπός ήταν η ανάδειξη της προσωπικής, περπατημένης και βιωμένης χωροχρονικής εμπειρίας των περιπλανώμενων. Οι βιωμένες αυτές «ενότητες ατμόσφαιρας» (Debord 1958) ορίζονταν ως ένα σύνθετο αποτέλεσμα μεταβαλλόμενων στοιχείων της πόλης (ήχος, κίνηση, φως, ιδέες) και του δομημένου περιβάλλοντός της. Ως εκ τούτου, η περιπλάνηση μέσα σε

ένα τέτοιο ρευστό –«αμνιικό υγρό» (Careri 2002)– της πόλης είναι αυτή που καθορίζει το είδος της ψυχογεωγραφικής εμπειρίας, καθώς το περπάτημα λειτουργεί ως μια «εν κινήσει χωροχρονική και υφαντική διαδικασία» (Psarras 2013a).

Η άμεση σχέση των Καταστασιακών με την περιπλάνηση και την αυξανόμενη αστικοποίηση έφεραν στο προσκήνιο τη θεωρία της *ενιαίας πολεοδομίας*. Ο Wolman (1956) κάνει λόγο για μια «ενιαία πολεοδομία μέσα από την τέχνη και την τεχνική (τεχνολογία), η οποία θα βασίζεται πάνω σε συγκεκριμένες καινούργιες αξίες της ζωής». Η θεωρία αυτή εστίασε στον αστικό σχεδιασμό σε χωρικό και κοινωνικό επίπεδο, προτείνοντας το ψυχογεωγραφικό περπάτημα και τη συλλογική πραγματοποίησή του. Συνεχίζοντας το σκεπτικό αυτό, θα πρέπει να σημειωθεί η στενή σχέση μεταξύ ενιαίας πολεοδομίας και ψυχογεωγραφικής περιπλάνησης. Ειδικότερα, το ψυχογεωγραφικό περπάτημα παρεμβαίνει στις καθιερωμένες ατμόσφαιρες της πόλης – αλλάζοντας έστω και πρόσκαιρα την υπάρχουσα δομή–, ανοίγει «χαραμάδες» στην «αστική μεμβράνη» και συνεχώς αναμιγνύει μεταβαλλόμενες καταστάσεις με προσωπικές ή συλλογικές εμπειρίες. Τέτοιες ποιοτικές προεκτάσεις της περιπλάνησης την καθιστούν βασικό συστατικό για την κατανόηση της ενιαίας πολεοδομίας. Οι προαναφερθείσες θεωρητικές «πλατφόρμες» υλοποιήθηκαν μέσα από τον σχεδιασμό της ουτοπικής πόλης *Νέα Βαβυλώνα* από τον ζωγράφο Constant Anton Nieuwenhuys (1920-2005). Ο Constant υπήρξε ιδρυτικό μέλος της Καταστασιακής Διεθνούς και υποστηρικτής της ψυχογεωγραφίας και της ενιαίας πολεοδομίας. Αποσκοπώντας στη σύνδεση αστικού σχεδιασμού και ψυχογεωγραφίας, αφιέρωσε αρκετά χρόνια στη μελέτη και τον σχεδιασμό της *Νέα Βαβυλώνας* (1959-1974). Τον περισσότερο καιρό δούλεψε εκτός του κινήματος, αποχωρώντας λόγω πολιτικών διαφορών με τον Debord. Κατά τον Constant, ο κάτοικος της *Νέας Βαβυλώνας* θα έπρεπε να δρα μέσα σε καταστάσεις ελευθερίας, παιχνιδιού και δημιουργικότητας, όπου η φαντασία θα έπαιζε καθοριστικό ρόλο. Σε γενικές γραμμές, μια τέτοια πόλη κατά τον Constant θα αποτελούταν από διάφορα επίπεδα σε επικοινωνία μεταξύ τους, τα οποία θα όριζαν διαφορετικούς τομείς από ατμόσφαιρες (ambiances). Ένα από τα ζωτικά στοιχεία της θα ήταν η τεχνολογική εξέλιξη που θα επέτρεπε στο άτομο να αφοσιωθεί σε δημιουργικές δράσεις (Wigley & De Zegher 2001). Σε αυτό το σημείο, είναι επίσης εμφανής μια σύνδεση με την άποψη του Bachelard για την «ποιητική του χώρου». Ο Bachelard προτείνει τη φαντασία ως βασικό στοιχείο για την ποιητική θεώρηση του

χώρου, κάτι που φαίνεται επίσης στη θεώρηση της *Νέας Βαβυλώνας* από τον Constant ως μιας πόλης-παρόχου δημιουργικών ερεθισμάτων για τον κάτοικό της.

Οι Καταστασιακοί έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στα γεγονότα του Μάη του '68, όμως το 1972 το κίνημα έφτασε στο τέλος του. Μολοντούτο, η κριτική σκέψη και η ψυχογεωγραφική περιπλάνηση ως στοιχεία επανακαθορισμού της σχέσης ατόμου-πόλης, λειτούργησαν ως σημαντική παρακαταθήκη για επόμενες «υβριδικές» προσεγγίσεις.

3.3.4. Διαστάσεις του περπατήματος στη σύγχρονη τέχνη

Το τέλος των Καταστασιακών δεν σηματοδότησε και το τέλος του περπατήματος ως καλλιτεχνικού «εργαλείου». Αντιθέτως, η πειραματική τάση και το κλίμα αμφισβήτησης των δεκαετιών του 1960 και του 1970 ευνόησαν μια δια-καλλιτεχνική προσέγγιση μέσα από τον συνδυασμό διαφορετικών μέσων (ζωγραφική, βίντεο, εγκαταστάσεων, performance, μουσική, λογοτεχνία) – με άλλα λόγια ό,τι ο Higgins (1966) ονόμασε *intermedia*. Οι αρχές της δεκαετίας του 1970 σηματοδότησαν μια στροφή στην *εννοιολογική τέχνη* – σε μια εποχή χαρακτηριζόμενη από κοινωνικές ανισότητες, ψυχροπολεμικό κλίμα, πορείες στην πόλη, περαιτέρω εξέλιξη της τεχνολογίας και της εμπορευματοποίησης της καθημερινότητας. Οι καλλιτέχνες άρχισαν να στρέφονται σε πιο απλά υλικά και σε μορφές έκφρασης που στηρίζονταν στις ιδέες. Μέσα σε αυτόν τον εννοιολογικό χώρο αναπτύχθηκαν και άλλες μορφές τέχνης, όπως η *Land Art* («τέχνη της γης»). Αν και η πλειοψηφία των καλλιτεχνών έδειξε ενδιαφέρον για θέματα που αφορούσαν τον τόπο και τον χώρο, η καλλιτεχνική έκφραση άρχισε να διευρύνεται. Αν εξαιρέσουμε τις προηγούμενες περιπατητικές εκφράσεις μέσα από τον *flâneur* και την ψυχογεωγραφία, το περπάτημα χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά ως καθαρή μορφή τέχνης από δυο Βρετανούς καλλιτέχνες που συνδέθηκαν με το κίνημα της *Land Art*.

Η πρώτη έκφραση ήταν του Richard Long, μέσα από το έργο του *A Line Made By Walking* (1967). Ως φοιτητής στο Λονδίνο, ο Long ίσως έθεσε τα θεμέλια για να θεωρηθεί αργότερα το περπάτημα μέσο τέχνης. Η περπατημένη ευθεία γραμμή στο γρασίδι γίνεται ένα καταγεγραμμένο «ξετύλιγμα του χώρου και της αίσθησης» (Edensor 2010). Τα περιπατητικά έργα του Long στηρίζονται στην αισθητική εμπειρία,

«εγγράφοντας» σχηματοποιημένες χωρικές εμπειρίες στο κάθε μέρος μέσα από την επανατοποθέτηση διαφόρων υλικών (όπως είναι οι πέτρες). Καλλιτεχνικά, διαχωρίζεται από την τέχνη του Hamish Fulton, ο οποίος επίσης χρησιμοποιεί το περπάτημα. Οι περίπατοι του Fulton χαρακτηρίζονται ως πιο «συναισθηματικοί και πνευματικοί» (Solnit 2001), καθώς ο καλλιτέχνης εστιάζει στην αισθητηριακή εμπειρία μέσα από φωτογραφίες, κείμενα και άλλες χωροχρονικές λεπτομέρειες – συνδυάζοντάς τα όλα σε σειρές οπτικών ποιημάτων. Κατά τον Careri (2002: 148-150), μια πιθανή διαφορά μεταξύ των δυο αυτών καλλιτεχνών έγκειται στον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούν το σώμα στη διαδικασία της τέχνης. Έτσι, ενώ ο Fulton θεωρεί το σώμα ένα εργαλείο αντίληψης, ο Long το χρησιμοποιεί περισσότερο ως ένα ζωντανό εργαλείο για «ζωγραφική». Παρότι και οι δύο καλλιτέχνες περπάτησαν κυρίως στη φύση και σε απομονωμένες τοποθεσίες, αποτέλεσαν σημαντική επιρροή για επόμενους.

Περνώντας σε άλλα παραδείγματα, δεν λείπουν τα αξιοσημείωτα έργα που



Richard Long,
A Line Made By Walking, 1967

μοιράζονται χαρακτηριστικά από τις έννοιες του flâneur και της ψυχογεωγραφίας. Για παράδειγμα, οι περιπατητικές δράσεις του Vito Acconci (*Following Piece*, 1969), στις οποίες ακολούθησε εκτενώς αγνώστους σε μεγαλουπόλεις της Αμερικής, ή η περιπατητική περφόρμανς της Mona Hatoum *Roadworks* (1985), η οποία τύπωσε τα βήματά της σε δρόμους του Λονδίνου με τη λέξη «άνεργη», δίνοντας σαφώς μιαν πιο κριτική και ποιητική διάσταση. Ο Stephan Willats (*Walking Together For the First Time*, 1993) χρησιμοποίησε επίσης το ομαδικό περπάτημα στην πόλη «ταυτόχρονα ως μέθοδο και ως μια μεταφορική υποδήλωση της κοινωνικοποίησης» (Pope 2005). Η

Solnit (2001) θεωρεί μία από τις πιο «δραματικές, φιλόδοξες και ακραίες» περιπατητικές περφόρμανς αυτήν της Marina Abramović και του Ulay με τίτλο *Great Wall Walk* (1988). Πιο συγκεκριμένα, οι δυο τους ξεκίνησαν να περπατούν από τα δύο αντίθετα άκρα του Σινικού Τείχους και μετά από τρεις μήνες συναντήθηκαν στην μέση, αγκαλιάζοντας και αποχαιρετώντας ο ένας τον άλλο. Αυτό σηματοδότησε το τέλος της προσωπικής και καλλιτεχνικής τους σχέσης.

Η δια-καλλιτεχνικότητα και τα ψυχογεωγραφικά «ψήγματα» είναι εμφανή και σε μια σειρά από συγγραφικές δουλειές και φιλμ που έθεσαν τα θεμέλια για μια ευρύτερη διάδοση των εννοιών του flâneur και της ψυχογεωγραφίας. Τα πειραματικά φιλμ και βιβλία των Ian Sinclair (*Lights Out For the Territory*, 1997), J. G. Ballard (*Concrete Island*, 1974), Peter Ackroyd (*London: The Biography*, 2000) και Patrick Keiller (*London*, 1994 και *Robinson in Space*, 1997) παρουσιάζουν μian ποιητική και ψυχογεωγραφική θεώρηση των κοινωνικο-πολιτικών αλλαγών σε σύγχρονες μεγαλουπόλεις. Σε αυτό το σημείο έρχονται στην επιφάνεια οι ερωτήσεις που κινούν τα νήματα αυτής της εργασίας. Ποιος μπορεί να είναι ο νέος flâneur της πόλης του 21^{ου} αιώνα – μιας πόλης «επαυξημένης», με αναδυόμενα κοινωνικά ζητήματα;

3.3.5. Το αστικό περπάτημα τον 21^ο αιώνα

3.3.5.1. Εξελίξεις του μεταμοντέρνου

Η σύγχρονη μητρόπολη διακρίνεται από στοιχεία βιντεοπαρακολούθησης μέσω κλειστών κυκλωμάτων (CCTV) (Koskela 2000), ιδιωτικοποίησης του χώρου και «εμπορευματοποίησης των αισθήσεων» (Howes 2004). Σε ένα τέτοιο περιβάλλον, θα μπορούσε ένας μεταμοντέρνος flâneur να θεωρήσει το περπάτημα μια ελεύθερη καλλιτεχνική διαδικασία; Σε πρώτη ματιά, παρατηρείται ένα «σοκ» στον σύγχρονο περιπατητή, αντίστοιχο με εκείνο που βίωνε ο άνθρωπος της πόλης των αρχών του 20^{ου} αιώνα. Όμως το πολυπαραμετρικό αστικό περιβάλλον του 21^{ου} αιώνα δημιουργεί κάτι περισσότερο, κάτι που θα μπορούσαμε να το περιγράψουμε ως «επαυξημένα σοκ», αφού τα επίπεδα και τα όρια/περιορισμοί της σημερινής μητρόπολης δεν είναι μόνο φυσικά, αλλά και ψηφιακά/εικονικά. Οι σχετικές απόψεις ποικίλλουν, καθώς άλλοι έχουν υποστηρίξει πως τέτοιου τύπου χωρικο-κοινωνικοί και αισθητηριακοί

περιορισμοί θα συνεχίσουν να ισχύουν (Edensor 2008), ενώ άλλοι θεωρούν πως ακόμα και στη μεταμοντέρνα εποχή ο περιπατητής της σύγχρονης πόλης συνεχίζει να βρίσκει περιπατητικούς τρόπους αντίστασης. Πρόσφατες θεωρήσεις υποστηρίζουν τον συνδυασμό στοιχείων της παλιάς έννοιας του *flâneur*, του *dérive* και της ψυχογεωγραφίας μέσα από τα νέα μέσα, με σκοπό μια «υπονόμευση της καινούργιας κοινωνίας του θεάματος» (Bassett 2004).

3.3.5.2. Καλλιτέχνες-περιπατητές

Πώς μπορεί ο σύγχρονος καλλιτέχνης/*flâneur* να επιβιώσει σε μια μεταμοντέρνα πόλη; Έχει υποστηριχθεί (Rossiter & Gibson 2003, Pinder 2005) ότι ακόμη και σε μια τόσο σύνθετη πόλη όσο η σημερινή, το «κλειδί» βρίσκεται στο ίδιο το περπάτημα και την ποιητική του. Μέσα από αυτό, ο σύγχρονος καλλιτέχνης μπορεί να δημιουργήσει τέχνη στον – και από τον δημόσιο χώρο.

Ξεκινώντας από αυτό το δίπολο πράξης και ποιητικής στο περπάτημα, θα περάσω σε μια μικρή χορεία καλλιτεχνών που χρησιμοποιούν το περπάτημα ως μέρος της εικαστικής τους πράξης – μέσα από μια σειρά έργων διαφορετικών μέσων. Για την ανάλυση, χρησιμοποιώ τρία ρήματα με μεταφορική έννοια: «βοτανολογώ», «υφαίνω» και «συντονίζω», που έχουν τις απαρχές τους στις προσεγγίσεις των W. Benjamin (1925), M. de Certeau (1984) και M. Schafer (1977) αντίστοιχα (βλ. σχετικά και Roberts 2003). Για την ανάλυσή μου, εκλαμβάνω τις συγκεκριμένες μεταφορές ως «νοητικές, κινητήριες συσκευές» (Psarras, 2013b) που συμβάλλουν στον συλλογισμό μου και περιγράφουν την περιπατητική πράξη. Οι μεταφορές είναι άλλωστε αναπόσπαστο κομμάτι του ανθρώπινου σώματος και της σκέψης στην καθημερινή ζωή (Lakoff & Johnson 1980, Gozzi 1999), αποτελώντας όχι μόνο γέφυρες επικοινωνίας και κατανόησης, αλλά και πλατφόρμες δημιουργικότητας (Lumby & English 2010).

Ο Βέλγος καλλιτέχνης Francis Alÿs αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα περιπατητικού καλλιτέχνη που «ακροβατεί» μεταξύ ποιητικής ματιάς και δράσης στο δρόμο. Στα οπτικοακουστικά του έργα *The Collector* (1991-1992) και *Magnetic Shoes* (1994), χρησιμοποίησε μαγνήτες στα παπούτσια του και ένα μεταλλικό συρόμενο παιχνίδι αντίστοιχα, για να περπατήσει άσκοπα στην πόλη, συλλέγοντας έτσι διάφορα μεταλλικά αντικείμενα και σκουπίδια. Μια πιθανή σύνδεση μπορεί να γίνει μεταξύ του

χαρακτήρα της πράξης του και της μεταφοράς του βοτανολόγου κατά Benjamin – φανερώνοντας μια παρόμοια οπτική flâneur. Στο έργο του *Railings* (2001), περπατάει σε κεντρικά μέρη του Λονδίνου χτυπώντας μεταλλικές επιφάνειες (κιγκλιδώματα, δημόσια χωρίσματα) με μια ξύλινη ράβδο και παράγοντας ρυθμικούς ήχους. Η δράση του αποκτά βαθύτερο νόημα, καθώς η παρουσία κιγκλιδωμάτων και μεταλλικών χωρισμάτων υποδηλώνει «την παρουσία του κεφαλαίου και του ιδιωτικού χώρου» (Edensor 2010). Το συμβολικό στοιχείο στη μεταμοντέρνα πόλη υπάρχει επίσης στο έργο του *Paradox of Praxis* (1997), στο οποίο περπατάει μια ολόκληρη μέρα στην πόλη σπρώχνοντας ένα ογκώδες κομμάτι πάγου μέχρι να λιώσει. Ο ίδιος ο Alÿs σχολιάζει πως «κάποιες φορές το να κάνεις κάτι οδηγεί στο τίποτα» (Davila 2001: 54). Στο *The Green Line* (2007), ο καλλιτέχνης περπάτησε στα σύνορα μεταξύ Ισραήλ και Παλαιστίνης και χρωμάτισε τον δρόμο με μια πράσινη γραμμή προερχόμενη από ένα κουτί χρώμα που κρατούσε κατά τη διάρκεια της πορείας του. Το πολιτικό σχόλιο του καλλιτέχνη/flâneur είναι πιο εμφανές σε αυτό το έργο, αφού ο Alÿs προσπάθησε να «υφάνει» και να ενώσει κάτι που είναι χωρισμένο.

Στην περίπτωση του Βρετανού Simon Pore, ο καλλιτέχνης πραγματοποιεί ομαδικές περιπατητικές δράσεις με ένα ή περισσότερα άτομα, τις οποίες καταγράφει οπτικοακουστικά, φωτογραφικά, αλλά και μέσω εικαστικών χαρτογραφήσεων. Ο Pore χρησιμοποιεί το περπάτημα σαν μια εξελικτική διαδικασία –μια «περιπατητική επιστήμη» (Pore 2003)– που έχει εμφανώς στοιχεία από τον flâneur και την ψυχογεωγραφία. Στο έργο του *Memory Marathon* (2009), περπάτησε και μίλησε σταδιακά με μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων για μια ολόκληρη μέρα, καλύπτοντας αστικές περιοχές στο ανατολικό Λονδίνο που επηρεάστηκαν και άλλαξαν στο πλαίσιο των προετοιμασιών των Ολυμπιακών Αγώνων του 2012. Η «συμπαράγωγή γνώσης μέσα από συνεργαζόμενους και συνδεδεμένους παράγοντες» (Myers 2010) μεταξύ του καλλιτέχνη και των συνοδοιπόρων δημιουργεί ό,τι έχει περιγραφεί ως «ομιλητικό ίχνος» και «κοινός περίπατος» (Lee & Ingold 2006). Η συλλογικότητα μιας τέτοιας περιπατητικής δράσης, ως «ανταλλαγή οπτικών και ηχητικών στοιχείων» (Myers 2010), πιθανώς υποδηλώνει μια σύγκλιση των αισθήσεων του καλλιτέχνη και του συνοδοιπόρου του. Ως εκ τούτου, το παράδειγμα του Pore αναδεικνύει έναν περιπατητικό καλλιτέχνη-flâneur ο οποίος «βοτανολογεί» στις διαφορετικές ιστορίες και μνήμες του κάθε συνοδοιπόρου, «υφαίνοντας» λόγια και καταγεγραμμένα οπτικοακουστικά ερεθίσματα σε μια συνεκτική περιπατητική ποίηση, καθώς

«συντονίζει» τα κυριολεκτικά και μεταφορικά βήματα όλων. Αυτού του είδους η διαδικασία αναδεικνύει δύο χαρακτηριστικά των έργων του Pope. Αρχικά, του προσδίδει τον χαρακτηρισμό ενός «περιπατητικού υφαντή» (Psarras 2013b) και επιπλέον μετατρέπει τον μοναχικό βοτανολόγο/flâneur του Benjamin σε έναν νεο-flâneur ο οποίος «λαμβάνει επίσης υπ' όψιν τις ιστορίες και τις εμπειρίες των συνοδοιπόρων του» (Williams 1997: 821).

Αρκετά είναι τα παραδείγματα σύγχρονων καλλιτεχνών που έχουν εντάξει το περπάτημα στην καλλιτεχνική τους μεθοδολογία, όχι μόνο ως έναν τρόπο προσωπικής παρέμβασης αλλά και ως μια ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με ευρύτερες κοινωνικές ομάδες – μοιραζόμενοι ερεθίσματα, συναισθήματα, ιστορίες και πληροφορίες. Μπορούμε να θεωρήσουμε λοιπόν τη σημερινή περιπατητική πράξη του flâneur σαν μια υβριδική /δια-καλλιτεχνική flânerie η οποία φέρνει κοντά τις διαφορετικές «κλωστές» της τέχνης, των αισθήσεων, της ανθρωπογεωγραφίας, της τεχνολογίας και των νέων μέσων; Η αρχή της νέας χιλιετίας έκανε ορατή την εμφάνιση των *locative media* («τοπικά μέσα») και των γεωτεχνολογιών. Ως *locative media* μπορούν να οριστούν «εκείνα τα μέσα τα οποία δημιουργούν και τονίζουν ένα είδος γεω-χωρικής εμπειρίας» (Bleecker 2006, Hemment 2006) και των οποίων η αισθητική συνδέεται με ένα εύρος εννοιών της καθημερινότητας και της βιωμένης εμπειρίας. Αυτά επέτρεψαν σε μια καινούργια γενιά καλλιτεχνών να ενσωματώσουν τεχνολογίες στις έννοιες της ψυχογεωγραφίας και του περπατήματος.

Η Γερμανίδα Christina Kubisch, στο έργο της *Electrical Walks* (2003), φανερώνει το προφίλ μιας σύγχρονης flâneuse που ενσωματώνει φορητά τεχνολογικά στοιχεία στην περιπατητική πράξη της (βλ. Ενότητα 4.6 στη συνέχεια). Συγκεκριμένα, χρησιμοποιεί ειδικά ευαίσθητα ακουστικά που καταγράφουν τα διάφορα ηλεκτρικά πεδία της πόλης (π.χ. μηχανήματα ATM, χώρους μετρό και συγκοινωνιών, συστήματα ασφαλείας, επιφάνειες, επιγραφές νέον, κ.ο.κ.) καθώς ο περιπατητής ή οι περιπατητές βρίσκονται εν κινήσει. Είναι ένα έργο με προσωπικές και ομαδικές προεκτάσεις συγχρόνως, το οποίο συνδέεται στενά με την καταστασιακή περιπλάνηση του *dérive*, παρουσιάζοντας όμως «μια ψυχογεωγραφία του αόρατου» (Cox 2006) από πόλη σε πόλη. Οι προσωπικές και ομαδικές ηχητικές περιπατητικές της πράξεις ψάχνουν και «συντονίζονται» με την πόλη, καταλήγοντας σε μια συλλογή ήχων και συχνοτήτων. Η έντονη προσήλωση της Kubisch στα ορατά και αόρατα επίπεδα της πόλης μπορεί να

της προσδώσει τον επικαιροποιημένο χαρακτηρισμό μιας «βοτανολόγου της αστικής πληροφορίας», για να παραφράσουμε τον Benjamin.

Σε παρόμοιο μοτίβο είναι και η δουλειά *Constraint City: The Pain of Everyday Life* (2008-2010) του Gordan Savicic, ο οποίος χρησιμοποίησε την περιπατητική περφόρμανς στους δρόμους πόλεων φορώντας έναν μεταλλικό κορσέ με αισθητήρες GPS και Wi-Fi που εντόπιζε όλα τα αόρατα δίκτυα της πόλης. Όσο μεγαλύτερη η ισχύς του σήματος, τόσο πιο σφικτό γινόταν το μεταλλικό πλαίσιο στο σώμα του Savicic. Στην περίπτωση του, η «παλέτα» για τον μεταμοντέρνο περιπατητή-flâneur αποτελείται από τους διάφορους περιορισμούς στην πόλη. Θα μπορούσε να ειπωθεί πως στο συγκεκριμένο έργο ο σύγχρονος flâneur γίνεται μια καινούργια «κινούμενη νταγκεροτυπία» (Fournel), ένας «συλλέκτης του άυλου, του οποίου το σώμα μεταμορφώνεται σε έναν χάρτη από σημάδια» (Psarras 2013a), έναν «σχιζο-γεωγραφικό χάρτη πόνου», όπως προσθέτει ο ίδιος ο Savicic. Πραγματοποιώντας συνδέσεις με τον Baudelaire, τον Benjamin και τους Καταστασιακούς, ο Savicic παράγει χάρτες «πόνου» σε κάθε πόλη· «βοτανολογεί στην πληροφορία» και αυτός, σκιαγραφώντας ακόμη μία φορά τις μεταφορές των Baudelaire και Benjamin.

Τα καλλιτεχνικά παραδείγματα των Jeremy Wood και Teri Rueb δίνουν μια άλλη



Constraint City map of Cartagena, 2009

οπτική στην σύνδεση των locative media, του flâneur και της ψυχογεωγραφίας. Στα έργα *Meridians* (2005) και *My Ghost* (2009), ανάμεσα σε άλλα, ο Wood πραγματοποιεί περιπατητικές δράσεις στην πόλη, οι οποίες καταγράφονται κυρίως μέσα από την τεχνολογία του GPS. Το περπάτημά του στοχεύει σε μια ζωγραφική μέσω του συνεχόμενου ίχνους από τη γεωγραφική του θέση. Το σώμα του καλλιτέχνη γίνεται ένα κινούμενο «μολύβι» το οποίο θεωρεί το αστικό τοπίο μια «τεράστια αισθητική επιφάνεια» (Careri 2002). Παρομοίως, η Teri Rueb θεωρεί την τεχνολογία του GPS ως

ένα μεγάλο μολύβι που τροποποιεί τη συνεχή κίνηση του σώματος σε μια κινούμενη τελεία. Σε αυτό το σημείο, είναι αντιληπτή μια πιθανή σύνδεση των Wood και Rueb με τη μεταφορά του «καθημερινού αστικού κειμένου» που διατυπώθηκε από τον de Certeau (1984). Με άλλα λόγια, η καθημερινή, «εφήμερη γεωγραφία» γίνεται εμφανής με τη ζωγραφική χρήση μιας τέτοιας τεχνολογίας, και η οπτική του flâneur αποκτά πιο παιγνιώδη χαρακτηριστικά.

Τέλος, μια καθαρή συναισθηματική εξερεύνηση παρουσιάζεται στο έργο του Βρετανού Christian Nold, για το οποίο γίνεται εκτενής αναφορά και σε επόμενο κεφάλαιο, *Bio Mapping – Emotion Mapping* (2004-σήμερα) (βλ. Ενότητα 6.6.2 στη συνέχεια). Ο Nold εντάσσει την περιπατητική δράση ως ένα ακόμη μεθοδολογικό στοιχείο στην εικαστική/ακτιβιστική του δράση, συνεργαζόμενος με κοινότητες ανθρώπων σε διάφορες πόλεις. Μέσα από ομαδικές περιπατητικές δράσεις και μια συσκευή δικής του σχεδίασης, συλλέγει έναν συνδυασμό πληροφορίας αποτελούμενο από τη γεωγραφική θέση (GPS) και την ηλεκτροστατική δραστηριότητα του δέρματος (Galvanic Skin Response). Τα αποτελέσματα περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, διάφορες οπτικοποιήσεις συναισθήματος σε ψηφιακούς ή εκτυπωμένους χάρτες, εμπλουτισμένες με προσωπικές λέξεις και σχήματα των συνοδοιπόρων. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι «ένα καινούργιο είδος γνώσης και εμπειρίας παράγεται μέσα από τον συνδυασμό αντικειμενικών και υποκειμενικών στοιχείων» (Nold 2009), συμβάλλοντας σε μια νέα προσέγγιση της ψυχογεωγραφίας στην πόλη του 21^{ου} αιώνα. Δύο πράγματα μπορούν να σημειωθούν εδώ. Πρώτον, η τάση στα ομαδικά περιπατητικά έργα των Pope και Nold να εστιάζουν σε ιστορίες, λόγια και προσωπικές πληροφορίες των συνοδοιπόρων τους. Δεύτερον, η περίπτωση του Nold, με την πραγματοποίηση του πρότζεκτ *Bio Mapping* σε μια σειρά από πόλεις σε διαφορετικές χώρες, δείχνει μιαν πιθανή σύνδεση με ένα νέο είδος παγκόσμιου –υβριδικού– flâneur, ο οποίος επεκτείνει το χωρικό πλαίσιο δράσης του παλιότερου flâneur σε όλο τον κόσμο.

3.3.6. Προσωρινά συμπεράσματα



GREENWICH EMOTION MAP
Christian Nold, Oct 2005 - Mar 2006

Στα προηγούμενα, έγινε μια προσπάθεια ανάλυσης της σημασίας και των καλλιτεχνικών προεκτάσεων του περπατήματος στο αστικό τοπίο του 19^{ου}, του 20^{ου} και του 21^{ου} αιώνα. Ειδικότερα, αυτή η ανάλυση πραγματοποιήθηκε μέσα από την εξέλιξη και θεώρηση του περπατήματος ως καλλιτεχνικής μεθοδολογίας, κριτικής σκέψης και δράσης/παρέμβασης στο κοινωνικοπολιτικό τοπίο της πόλης. Οι πολιτισμικές έννοιες και θεωρίες του *flâneur*, της *ψυχογεωγραφίας*, της *ενιαίας πολεοδομίας* έδωσαν το απαραίτητο υπόβαθρο, σκιαγραφώντας μια σειρά από καλλιτεχνικά κινήματα, θεωρητικούς, ακτιβιστές, συγγραφείς και σύγχρονους καλλιτέχνες που καταπιάστηκαν με την αστική εμπειρία.

Στα τέλη του 20^{ου} και τις αρχές του 21^{ου} αιώνα, η έννοια του περιπατητικού καλλιτέχνη (walking artist) στην πόλη έχει αλλάξει. Παρότι το πεδίο αυτής της τέχνης δεν είναι ευρέως γνωστό, μια σειρά από καλλιτέχνες έχουν παρουσιάσει με ποιητικό τρόπο και πολιτικές προεκτάσεις προσωπικές και πιο ομαδικές πτυχές αστικής εμπειρίας. Η πόλη αδιαμφισβήτητα αποτελεί ένα «κύτταρο» σε συνεχή ανανέωση, σύγκρουση και αρμονία. Έναν «καμβά» στον οποίο το καθημερινό βιωμένο «κείμενο» γράφεται και ξαναγράφεται, και στον οποίο ο περιπατητικός καλλιτέχνης μπορεί να «βυθιστεί» δημιουργικά, χρησιμοποιώντας μια σειρά από προσεγγίσεις. Δεν μπορούν να παραλειφθούν επίσης οι ποικίλοι περιορισμοί (π.χ. κοινωνικοί, χωρικοί, αισθητηριακοί) που με τη σειρά τους δημιουργούν τις συνθήκες για μια πιο κριτική θεώρηση του περπατήματος. Η εμφάνιση των locative media εξέλιξε τις έννοιες της

ψυχογεωγραφίας και του flâneur, «εμπλουτίζοντας» και «επαυξάνοντας» την αισθητηριακή εμπειρία του καλλιτέχνη, και όχι μόνο. Ο σύγχρονος flâneur φαίνεται να έχει περάσει σε ένα υβριδικό στάδιο, στο οποίο η δια-καλλιτεχνικότητα, η τεχνολογία και η κοινωνικότητα του περπατήματος λειτουργούν δημιουργικά προς έναν «κοινωνικό αφουγκρασμό». Ένα «πορτραίτο εν κινήσει» που ο σύγχρονος flâneur-περιπατητικός καλλιτέχνης είναι σε θέση να δημιουργήσει, «βοτανολογώντας», «υφαίνοντας» και «συντονίζοντας» μια σειρά από αισθητηριακές, κοινωνικές και προσωπικές «κλωστές» της αστικής εμπειρίας.

3.4. Θεωρίες του κοινού και της πρόσληψης

3.4.1. Η σημασία και η ανταπόκριση του κοινού στις καλλιτεχνικές δράσεις

Πώς ανταποκρίνεται το κοινό στις αλλαγές της καλλιτεχνικής πρακτικής μέσα στα χρόνια και στην εξελικτικότητα της τέχνης; Πώς ο καλλιτέχνης ή ο καλλιτεχνικός επιμελητής αντιλαμβάνεται την εμπειρία, την κίνηση και τη νοητική κατάσταση του θεατή; Και πώς αυτή η προοπτική από την πλευρά του καλλιτεχνικού δημιουργού ή του ενορχηστρωτή, σε κάθε περίπτωση, ενός συνεργατικού πρότζεκτ ή μιας περφόρμανς μπορεί να συντελέσει στην επήρεια του θεατή; Εν τέλει, απαιτεί η τέχνη να έχει σχέση με το κοινό, και είναι η σχέση αυτή αδιαπραγμάτευτη;

Τις τελευταίες δεκαετίες, γενιές καλλιτεχνών ή παραγωγών καλλιτεχνικών πρότζεκτ σε όλες τις εκφάνσεις της σύγχρονης τέχνης ανέπτυξαν έργα που εκτυλίσσονται σε άμεσο χρόνο, ή άλλα μέσα από τον ήχο, τα οπτικά ερεθίσματα ή τα νέα μέσα και τις νέες τεχνολογίες, με τέτοιες προϋποθέσεις ώστε ο θεατής να διαδρά με το έργο, να εμπλέκεται σε αυτό αποκτώντας άμεσα συμμετοχική σχέση μαζί του. Η παρουσία του κοινού είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ύπαρξη και εξέλιξη του έργου.

Από επιμελητική σκοπιά, υπάρχουν διαφορετικές στρατηγικές εμπλοκής του κοινού, που άλλοτε συνδέονται με τη δραματοουργία, τη χωρογραφία ή τη διάδραση μέσα από τα νέα μέσα. Με μια –χωρική ή άλλη– αλλαγή στο πλαίσιο δράσης, οι καλλιτεχνικές παρεμβάσεις συνδιαμορφώνουν την εμπειρία του κοινού. Η προοπτική του καλλιτέχνη-των καλλιτεχνών και δημιουργών αλλά και η επιμελητική οπτική έχουν αναμφίβολα μεγάλη επίδραση στο τελικό αποτέλεσμα του έργου. Είναι ενδιαφέρον να

παρακολουθήσουμε πώς ο καλλιτέχνης-οι καλλιτέχνες ή/και ο επιμελητής δημιουργούν μια αισθαντική όσο και πνευματική, διανοητική και αισθητική εμπειρία μέσω του έργου που υποκινεί τον διάλογο.

Το κοινό δεν είναι πλέον παθητικό, αλλά καθοδηγούμενο από τα μέσα. Η έμφαση στην ικανοποίηση αναγνωρίζει μια πιο σύνθετη σχέση ανάμεσα στο κοινό και τα μέσα. Μετακινήθηκε τα τελευταία χρόνια από την ανθρώπινη διάδραση με τα μέσα, με σκοπό να τονίσει την αντιπαράθεση και την ενασχόληση με αυτά. Οι σπουδές πρόσληψης παρατηρούν ότι ο τρόπος με τον οποίο γίνεται κάθε φορά αντιληπτό το μήνυμα που μεταφέρουν οι καλλιτεχνικές δραστηριότητες και τα μέσα διαφοροποιείται ανάλογα με το φύλο, τη φυλή, την εθνική ταυτότητα, την ηλικία, τη σεξουαλική ταυτότητα, την εθνικότητα και τη σωματική κατάσταση. Η θεωρία του κοινού αμφισβητεί ότι αυτό που λένε τα μέσα είναι καθοριστικό στη διαμόρφωση των απόψεων. Το κοινό ως φορέας ιδεών και ως κοινωνικά υποκείμενα δεν είναι απλώς και μόνο αιχμάλωτο και καθοδηγούμενο στην υιοθέτηση του κυρίαρχου μηνύματος, αλλά έχει την ελευθερία και τις ερμηνευτικές δεξιότητες να αντισταθεί στο μήνυμα αυτό (Williams 2010).

3.4.2. Η διαλεκτική σχέση της τέχνης με το κοινό

Πολλοί θεωρητικοί ασχολήθηκαν με την έννοια της τέχνης και του κοινού. Σύμφωνα με τον Monroe Beardsley, ένα έργο τέχνης παράγεται με σκοπό να προκαλέσει αισθητικές εμπειρίες (σε ένα κοινό). Για τον Arthur Danto, ένα έργο τέχνης κάνει μια «δήλωση» (statement), σε ένα πολύ συγκεκριμένο κοινό κάθε φορά. Κατά τον Nelson Goodman, το έργο τέχνης παρέχει ένα είδος κατανόησης προορισμένο για ένα συγκεκριμένο κοινό. (Zangwill 1999).

Όλα αυτά όμως υπόκεινται στη διαλεκτική σχέση που αναπτύσσει το έργο με το κοινό, αλλά και ο θεωρητικός με το έργο ως προς την κατάταξη και τυπολογία του. Εστιάζοντας, όχι σε έργα τέχνης γενικά, αλλά σε συνεργατικά πρότζεκτ ή πρότζεκτ που πραγματοποιούνται με τη βοήθεια των νέων τεχνολογιών, ο παράγοντας του μέσου προβάλλει ως καταλυτικός στην κατάταξη και στην τυπολογία.

Τόσο οι έρευνες για το κοινό όσο και οι μελέτες της πρόσληψης αποδίδουν στο κοινό τη δυνατότητα ανοιχτής ερμηνείας, δίνοντας προτεραιότητα στην ευχαρίστηση

και στους σύνθετους τρόπους με τους οποίους αυτή αποκομίζεται από τα μέσα (Zangwill 1999). Η θεωρία της πρόσληψης φαίνεται να είναι μέρος της θεωρίας του κοινού, αφού βρίσκεται σε εξάρτηση από και έχει καταλυτικό ρόλο στη διαδικασία απόδοσης νοήματος και κατανόησης των παραγόντων εκτός του θεάματος οι οποίοι συμβάλλουν στην αίσθηση που αναδίδουν τα μηνύματα των μέσων (Zangwill, 1999).

Στις μέρες μας, στην εποχή των πολυτροπικών και παραγόμενων από τους χρήστες μέσων (multi-modal και user-generated media), προκύπτουν διάφορα ερωτήματα αναφορικά με την ερμηνεία του κοινού, αλλά και τις συνέπειες στον αποκλεισμό, την ενσωμάτωση, την αποδοχή ή την κριτική. Στην εποχή της ψηφιοποίησης, τα πάντα μεσοποιούνται, αναφέρει η Sonia Livingstone (2007). Αφενός, οι χώροι, σε φυσικό επίπεδο, περιέχουν πληροφορίες εμπορικές και πολιτικές· αφετέρου, η street art και το γκράφιτι, καθώς και τα ψηφιακά μέσα που σχετίζονται με την αναπαράσταση αντικαθιστούν πολλές φορές τη διάδραση σε διαπροσωπικό επίπεδο από ένα φαντασιακό αντί, μια κινητή οθόνη ή έναν ψηφιακό παρατηρητή. Τα μέσα αποκτούν μια κειμενική αλλά και μια υπερκειμενική και σημασιολογική αξία μέσα από την ψηφιακότητα ως μέσο και ως μήνυμα (Silverstone 1994 και Livingstone 2007). Κατά συνέπεια, το κοινό αναπαράγει τις κοινωνικές σχέσεις μέσα από την επαναδιαπραγμάτευση των υλικών/κοινωνικών ορισμών που δομούν το πλαίσιο της εκάστοτε ενέργειας. Έτσι δομούνται οι προϋποθέσεις της ερμηνείας που έχουν θεωρητικοποιηθεί από τη σημειωτική και την αισθητική της πρόσληψης, με την εφαρμογή τους στο περιβάλλον των μέσων και της επικοινωνίας.

Στην Gilmor (2006), οι ισχυρισμοί ότι «εμείς είμαστε τα μέσα» και ότι «το κοινό προηγείται» κάνουν την υπέρβαση προκειμένου να διατυπώσουν για τις networked τεχνολογίες το ζήτημα της μετάβασης από τον καταναλωτή στον πολίτη – όπως επίσης εμφανίζεται στο έργο της Jay Rosen (2006)– εκθειάζοντας τη δυνατότητα το γνωστό ως κοινό στο παρελθόν να μπορεί πλέον να διεκδικεί τις ευκαιρίες που προσφέρει ο τεχνολογικός λόγος. Η Jenkins (2003) άλλωστε θέτει υπό αμφισβήτηση το δίλημμα αν αυτή η δραστηριότητα σχετίζεται άμεσα με την προσβασιμότητα της κοινωνίας σε πολίτες και κοινό (Butsch 2000) ή αν αποτελεί πρόκληση για όσους διαχειρίζονται την παραγωγή.

Η Bird, στο έργο της *Not The End* (2009), παρατηρεί ότι τα ψηφιακά μέσα εγείρονται από ήσυχες απαντήσεις σε ισχυρές πρακτικές ερμηνείας. Όπως παρατηρεί η Livingstone (2004), τώρα που με τα ψηφιακά μέσα ο θεατής ή το κοινό κάνουν εμφανή

την παρουσία τους στην αναπαραγωγή του νοήματος, η δραστηριότητα αυτή δεν μπορεί να αμφισβητηθεί, αφού η παρουσία τους είναι πλέον διακριτή.

Είναι γεγονός ότι η εποχή μας διακρίνεται από μεταβατικότητα τόσο ως προς τους στόχους και τις αξίες όσο και ως προς τη σύνθεση της. Το ίδιο συμβαίνει και με το κοινό. Οι σχολές της παραδοσιακής επικοινωνιολογίας, το μοντέλο της υποδόριας βελόνας του Hall (1980: 131), της πολυσημίας αλλά και του ενεργού κοινού, συγκλίνουν στην εποχή μας σε ένα κοινό με τα νέα χαρακτηριστικά που προσδίδουν οι τεχνολογικές δυνατότητες της εποχής μας και ο πλουραλισμός της. Οι ερευνητικές παράμετροι των σπουδών κοινού διευρύνονται. Πρέπει να λαμβάνονται υπόψη πλέον έννοιες όπως η παγκοσμιοποίηση και ο κοσμοπολιτισμός σε σχέση με τις τοπικές κοινότητες ή τις κοινότητες της διασποράς, καθώς και διάφορα επιμέρους στοιχεία και χαρακτηριστικά (Aksoy & Robins 2000, Georgiou 2001, Dayan 2005) κοινωνιολογικού και ανθρωπολογικού χαρακτήρα – προσβασιμότητα στη γνώση και τις νέες τεχνολογίες, οικονομική κατάσταση, τύπος κατοικίας. Καθοριστικό ρόλο παίζει επίσης το όριο ανάμεσα στη μαζική και τη διαπροσωπική επικοινωνία σε έναν κόσμο με πολλαπλούς τύπους «δικτυακής επικοινωνίας» (Bolter & Grusin 1998), ο οποίος έρχεται να προσθέσει τις σύνθετες, σχεδόν υβριδικές μορφές επικοινωνίας μέσω «δικτύων ομότιμων» (P2P) σε όσες έχουμε ήδη οικειοποιηθεί: μορφές επικοινωνίας, δηλαδή, ενός-προς-έναν και ενός-με-πολλούς. Όλες αυτές οι αλλαγές ενθαρρύνουν την αλλαγή και την αναζήτηση ενός νέου μοντέλου.

3.4.3. Εμπλοκή του κοινού και διάδραση

Η εμπλοκή του κοινού ως συμμετεχόντων σε καλλιτεχνικές δράσεις-περφόρμανς που λαμβάνουν χώρα σε παιγνιώδεις αρένες χρησιμοποιώντας διαδραστικές τεχνολογίες, καθιστά τη διάδραση κατά κάποιον τρόπο ελεγχόμενη. Οι συμμετέχοντες αυτοί διαφέρουν από τους καλλιτέχνες καθώς η απόδοσή τους δεν είναι συνήθως «βάσει σεναρίου». Ενώ η συμμετοχή του κοινού μπορεί να αρχίσει από τη θέση του εξωτερικού παρατηρητή, από τη στιγμή που θα υπάρξει διάδραση με την τεχνολογία ο ρόλος του αλλάζει σε αυτόν του συμμετέχοντα. Όταν η αλληλεπίδραση περιορίζεται στην παρατήρηση, οι περφόρμανς τείνουν να περιλαμβάνουν προβολές βίντεο, γραφικά

υπολογιστών, ήχο. Ωστόσο, με την ευρεία χρήση ασύρματων τεχνολογιών, τα όρια της παρατήρησης και της συμμετοχής έχουν διευρυνθεί (Sheridan κ. ά. 2004).

3.5 Από τη θεωρία της επικοινωνίας στη θεωρία του κοινού

Οι παραδοσιακές σχολές επικοινωνιολογίας, όπως αυτή του Stuart Hall (1980), κωδικοποιούν και αποκωδικοποιούν δίνοντας προτεραιότητα στη σημασία των κωδίκων, με αποτέλεσμα το μήνυμα να παράγεται και να αναπαράγεται σε μια μη γραμμική αφήγηση. Το παραδοσιακό σχήμα ερέθισμα-αντίδραση κλονίζεται στη σύγχρονη θεωρία της επικοινωνίας: το μήνυμα παραμένει στο ερέθισμα, αλλά η απάντηση έγκειται πλέον στις διαμορφούμενες καταστάσεις, όχι στο νόημα (Livingstone 1998).

Οι θεωρίες του κοινού έχουν ήδη πίσω τους μεγάλη ιστορία. Ωστόσο, παρά τη σημαντική ανάπτυξή τους από τους Hall, Blumler & Katz (1974) και άλλους μελετητές, η ψηφιακότητα και οι δυνατότητες των νέων τεχνολογιών σήμερα έχουν αλλάξει ριζικά τα δεδομένα. Είναι απαραίτητο να λάβουμε υπόψη ότι οι τομείς όπου χρησιμοποιείται η ψηφιακότητα ή οι εφαρμογές των νέων τεχνολογιών παίζουν πλέον καταλυτικό ρόλο. Η Livingstone (2007) αναφέρει ότι η υλικότητα εκτοπίζει το σημειολογικό περιεχόμενο, και αυτό θα πρέπει να συνεκτιμηθεί δεόντως στην περίπτωση των εφαρμογών μέσα από νέες τεχνολογίες, περιορίζοντας τις απαιτήσεις της κριτικής ανάλυσης. Οι θεωρίες της πρόσληψης και του κοινού διαχωρίζονται σημαντικά ανάλογα με το είδος των μέσων, «θερμών» και «ψυχρών», όπως τα ονομάζει ο McLuhan (1964)

Ως εκ τούτου, νέα ερωτήματα προκύπτουν: Πόσο συμβατοί μπορεί να είναι οι στόχοι σε ένα παιχνίδι ή σε μια ιστοσελίδα μεσοποιημένης τέχνης, και πόσο εφικτή η διάδραση, όταν οι ανθρώπινοι στόχοι δεν είναι κοινοί και σταθεροί, άλλα έντονα μεταβλητοί; Και πώς αυτοί μεσοποιούνται από την υλικότητα της τεχνολογίας; Η προοπτική του κοινού επιμένει να συμπεριλαμβάνει τη φαινομενολογική εμπειρία σε μια μεσοποιημένη κοινωνία, καθώς το κοινό πολλές φορές σοκάρει με τις αντιδράσεις του, αλλά μπορεί συγχρόνως να φέρει στο προσκήνιο και περιθωριακά φαινόμενα. Τα networked media και οι διαδραστικές τεχνολογίες, καθώςον σχετίζονται με την τέχνη, συνθέτουν ένα τοπίο ανάλυσης πολύ πιο δύσκολο και περίπλοκο απ' ό,τι τα παραδοσιακά μέσα. Αναδύεται έντονα η ανάγκη να προσδιοριστεί το κοινό ποιοτικά και

ποσοτικά με τα κατάλληλα μεθοδολογικά εργαλεία. Η μεταφορά του κειμένου-αναγνώστη, όπως αναπτύσσεται στην «αισθητική της πρόσληψης» (Iser 1974, Eco 1979), αποκτά πολλές νέες παραμέτρους στην «εποχή των δικτύων», διανοίγοντας νέες προοπτικές και ευκαιρίες να συμπληρωθούν τα κενά, αλλά και να πολλαπλασιαστούν οι ερμηνείες. Ο κόσμος των νέων μέσων και της ψηφιοποιημένης εποχής δεν είναι ωστόσο διαχωρισμένος από τα παραδοσιακά μέσα. Εντάσσεται και εξετάζεται στο πλαίσιο αυτής του της ιστορικότητας και οφείλει να εκληφθεί ως τμήμα μιας συνεχούς αφήγησης.

Κεφάλαιο 4

Ήχος

Ο πολιτισμός και κατ' επέκταση η τέχνη δεν θα μπορούσε να μελετηθεί παρά μόνο στο πλαίσιο του δίπολου υλικού και μη υλικού πολιτισμού. Απέναντι στον οπτικό πολιτισμό ως υλικό έχουμε τον ήχο ως μη υλικό. Ο ήχος εκπροσωπεί το άυλο στοιχείο που συμπληρώνει ουσιαστικά το αστικό τοπίο, αλλά και τη κατανόηση του πολιτισμού σε όλες του τις εκφάνσεις. Μέσα από μια σειρά από συναφών πρότζεκτ, μελετάται εδώ το αστικό τοπίο και η σχέση του με τη χωρικότητα. Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα μελετηθεί ο ήχος και το ηχητικό τοπίο, και η σύνδεσή του με τη τέχνη, ιδιαίτερα την τέχνη μέσα από νέες τεχνολογίες.

4.1. Ήχος και ηχητικό τοπίο: Η πρωτοκαθεδρία του οπτικού πολιτισμού

Η μελέτη της ζωής μέσα στην πόλη έχει εστιάσει κυρίως στον οπτικό πολιτισμό. Όλο το ερευνητικό, ακαδημαϊκό και καλλιτεχνικό περιβάλλον εστιάζεται σε αυτόν, και το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στη θεωρία του βλέμματος (Lacan 1964). Ο Simmel ιεραρχεί το οπτικό ως ανώτερο του ακουστικού ερεθίσματος στη διαμόρφωση εμπειρίας. Ο ήχος λειτουργεί πολύ διαφορετικά απ' ό,τι το οπτικό ερέθισμα. Δεν χρειάζεται να στρέψουμε την προσοχή μας στον ήχο. Απεναντίας, η προσοχή μας πρέπει να είναι στραμμένη στο οπτικό ερέθισμα. Όπως παρατήρησε ο Andre Malraux (1951), ο ήχος «γίνεται αισθητός από το σώμα και κατανοητός από το μυαλό». Η ακοή διαφέρει από την όραση ως προς τη σχέση και την απόσταση που αναπτύσσει το «υποκείμενο» με το «αντικείμενο». Ο Simmel (1950, 1997), ένας από τους πρωτοπόρους θεωρητικούς των μοντέρνων μητροπόλεων στη γερμανική φιλοσοφία και κοινωνική επιστήμη στις αρχές του 20^{ου} αιώνα, λέει: «Οι διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων στις πόλεις εντατικοποιούνται μέσα από την οπτική επικοινωνία». Χρησιμοποιεί μάλιστα το εξής παράδειγμα από την ανάπτυξη των μέσων συγκοινωνίας και μεταφοράς: «Πριν από τη διάδοση των τρένων και των λεωφορείων, κανείς δεν

χρειαζόταν να αντιμετωπίσει αμίλητος και ακίνητος, ανήμπορος να ξεφύγει από το οπτικό πεδίο του, έναν παρακαθήμενό του σε ένα κλειστό μέρος για ατελείωτες ώρες. Η ανάπτυξη των συγκοινωνιών μετέβαλε τα δεδομένα στην κοινωνική ζωή» (Walter 1973: 151).

Η ηγεμονία του οπτικού στην αισθητηριακή αντίληψη όσο και στην ανάλυσή της είναι κατ' εξοχήν φαινόμενο της νεωτερικότητας και της γνωσιολογίας της. Στην οπτική του Αριστοτέλη, αντίθετα, η ψυχή ήταν μια πλούσια και ολοκληρωμένη οντότητα που περιλάμβανε τις λειτουργίες όχι μόνο της διάνοιας, αλλά και των αισθήσεων, των εντυπώσεων, της αντίληψης, της διαίσθησης, της κρίσης, της αίσθησης του χώρου και της συνέχειας τον χρόνο, των δυνάμεων της διάκρισης, καθώς επίσης και της (κοινής ικανότητας της) «κοινής λογικής». Επρόκειτο, δηλαδή, για μια ενότητα που έδενε όλες τις «ψυχές» (νόες, γνώσεις) μαζί. Είναι φανερό πως η μοντέρνα, «οπτική» αντίληψη του νου αποτελεί, αν όχι μια φτωχή και αναιμική, πάντως σίγουρα μια στενή και «προκατειλημμένη» εκδοχή των δυνατοτήτων της ανθρώπινης εμπειρίας.

4.2. Ο τρόπος αντίληψης του περιβάλλοντος μέσα από τις αισθήσεις

«Συνήθως παραβλέπουμε ό,τι μας φαίνεται προφανές. Τούτο σίγουρα συμβαίνει με τις αισθητηριακές διαστάσεις του κτισμένου περιβάλλοντός μας. Τα σπίτια μας, οι δρόμοι μας, οι πόλεις μας, όλα αυτά μαζί συναποτελούν ένα προϊόν ζύμωσης ήχων και αρωμάτων, υφών και χρωμάτων». Όλες οι αισθήσεις συμμετέχουν στη διαδικασία πρόσληψης και αντίληψης του αστικού τοπίου και χώρου. Βυθιζόμαστε στις γεύσεις της αστικής ατμόσφαιρας, διασχίζουμε τους ήχους των δρόμων της πόλης, πιέζουμε και σπρώχνουμε και σκαρφαλώνουμε μέσα και έξω από τα κτίρια. «Κι όμως, μεγάλο μέρος αυτής της εμπειρίας παραμένει κάτω από την επιφάνεια της συναίσθησης, εντυπώνεται στα σώματά μας αφήνοντας ανέπαφους τους νοητικούς μας χάρτες που στηρίζονται στην όραση» (Classen 2008). «Η όρασή μας δεν συλλαμβάνει πλήρως το υλικό, τα αυτιά μας περιμένουν να ακούσουν τους θορύβους του δρόμου, τα χέρια μας προσπαθούν να αγγίξουν τα απέξω. Το άυλο βασίζεται στην αφαίρεση της πραγματικότητας. Οι τεχνολογικές μας κατακτήσεις έχουν επιτρέψει να αποκαλύπτουμε ή να διαχειριζόμαστε πολλές από τις ιδιότητες των στοιχείων που θεωρούμε ως ύλη. Η επίδρασή τους ήταν, είναι και θα είναι άτεγκτη απέναντι στην αντίληψή μας»

(Τζιρτζιλάκης 2008).

Ακούμε και αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο ήδη από τότε που βρισκόμαστε ως έμβρυα στην κοιλιά της μητέρας μας (Ackerman 1990: 56). Φιλτράροντας αρχικά τους ήχους ως την πρώτη αίσθηση στη διαδικασία αντίληψης του περιβάλλοντα χώρου μας, αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο που βρίσκεται γύρω μας. Σιγά-σιγά δραστηριοποιούνται και οι υπόλοιπες αισθήσεις μας, που όλες μαζί οδηγούν στην πολυαισθητηριακή αντίληψη για «όλα» (Ackerman 1990: 98). Επίσης χρησιμοποιούμε τους ήχους γύρω μας για να αντιληφθούμε τον χώρο μας, στο περιβάλλον που αντιλαμβανόμαστε οπτικά. Ο ήχος είναι μια πολύ δυναμική αίσθηση και αποτελεί την πιο δυνατή σύνδεση με την πραγματικότητα.

Από τη στιγμή που η τέχνη έστρεψε το βλέμμα της στον δημόσιο χώρο και στις έννοιες της χρονικότητας, της εμπειρίας και της συμμετοχής, οι καλλιτέχνες συμπεριέλαβαν φυσιολογικά τον ήχο στη δουλειά τους, καθώς ο ήχος περιλαμβάνει όλα τα προηγούμενα εξ ορισμού. Ο κριτικός Max Bruinsma (1990) αναφέρθηκε στον ήχο ως «μεταβιβαστή αφήγησης». Είναι αναμφίβολο ότι ο ήχος έχει ιδιαίτερη δυναμική στο να μεταφέρει αναμνήσεις και να διαμορφώνει αφηγηματικό το μυαλό μας, λειτουργώντας ως καταλυτικό στοιχείο για τις δικές μας ιστορίες με έναν μυθιστορηματικό τρόπο σαν εκείνο που είχε υποδείξει ο Proust.

4.3. Ο ήχος και οι «διαστάσεις» του

Ο ήχος αποτελεί μια ρευστή μορφή. Σύμφωνα με τον Goethe (1829), «η αρχιτεκτονική είναι παγωμένη μουσική». Η μεγάλη πλειοψηφία της ηχητικής μας εμπειρίας (Augoyard κ. ά. 2006) αφορά τον ήχο στην παγωμένη του μορφή. Το να έχει κανείς εμπειρία ενός ρευστού, ζωντανού ήχου είναι σήμερα πολύ πιο ιδιαίτερο απ' όσο ήταν κάποτε, την εποχή του Goethe. Σπάνια αφιερωνόμαστε, ποσοτικά και ποιοτικά, στους ζωντανούς ήχους με την ίδια ένταση, συχνότητα και διάρκεια με την οποία αφιερωνόμαστε στις μαγνητοφωνήσεις (Schafer 1977).

Στον πρόλογο του βιβλίου του, ο Brandon Labelle (2010: 3) ξεκινά με την εικόνα ενός πατέρα και του παιδιού του σε μια στάση λεωφορείου. Το παιδί «παρατηρεί» τους ήχους του περιβάλλοντα χώρου: φωνές, ομιλίες, ήχους από κλάξον αυτοκινήτου και κόρνες, και εύλογα εκφράζει την ερώτηση στο πατέρα του: «Πού πάνε

όλοι αυτοί οι ήχοι όταν φεύγουν από εδώ;». Όπως μπορεί να διαπιστώσει εύκολα κάποιος, ο ήχος διαμορφώνει ιδιότυπη σχέση με τον χώρο λόγω του «άυλου» χαρακτήρα του. Ωστόσο, ο ήχος έχει άλλη δυναμική, έχει τη δυνατότητα να συνδέεται με τον χώρο μέσα από την εμπειρία, τη μνήμη και την αφήγηση. Στην ταινία του Kieslowski *Η διπλή ζωή της Βερονίκ* (1991), η Βερονίκ ακούει ξανά και ξανά μια κασέτα που της έχει στείλει ένας κρυφός θαυμαστής της. Στους ήχους που είναι μαγνητοφωνημένοι σε αυτή την κασέτα αναγνωρίζει ένα συγκεκριμένο καφέ. Σε αυτό πηγαίνει και περιμένει να συναντηθεί με το πρόσωπο που της έστειλε την κασέτα. Από την άλλη, στην ταινία *Ο ταχυδρόμος* (Michael Radford, 1995), ο ταχυδρόμος Μάριο Ρουόπολο στέλνει μια καρτ-ποστάλ μέσα από μια μαγνητοφώνηση, δίνοντας τα χαιρετίσματά του στον ποιητή Neruda από το νησί του, μαγνητοφωνώντας τον παφλασμό των κυμάτων και αποτυπώνοντας ηχητικά μέρη που σηματοδοτούσαν γι' αυτόν αλλά και για τον Neruda μια κοινή εμπειρία και ανάμνηση από το νησί. Όπως δείχνουν τα παραπάνω, ο ήχος συνδέεται με τον χώρο μέσα από την αφηγηματική αναπαράσταση του τελευταίου.

Στην πρωτοποριακή μαγνητοφωνημένη περφόρμανς του Alvin Lucier *I Am Sitting in a Room* (1990), ο συνθέτης μιλάει στο μικρόφωνο σε έναν χώρο ιδιαίτερο από ακουστική άποψη και μετά μαγνητοφωνεί την ομιλία σε ένα κασετόφωνο. Αυτός ο ήχος μεταγράφηκε σε ένα άλλο κασετόφωνο και έπειτα παίχθηκε και μαγνητοφωνήθηκε σε ένα άλλο. Αυτή η διαδικασία επαναλήφθηκε κάποιες φορές, μέχρις ότου η φωνή του συνθέτη εξομοιώθηκε με τις συχνότητες του δωματίου, οι οποίες ενισχύθηκαν τεχνητά. Χάρη στον ήχο της ανθρώπινης φωνής, η διαδικασία απέκτησε μια ακουστική και συναισθηματική διάσταση.

Ο Max Neuhaus δημιουργεί έργα με τον ήχο από τη δεκαετία του 1960, με στόχο η δουλειά του να αναμειχθεί με το υπάρχον ηχητικό τοπίο (soundscape). Σκοπός του είναι να ειπωθεί το έργο του συνολικά ως πρόκληση και να επανατεθεί το ερώτημα αν η εμπειρία του χώρου και του ήχου είναι ένα κομμάτι τέχνης. Θα μπορούσαμε ίσως να πούμε ότι η δουλειά αυτή αισθητοποιεί το περιβάλλον και δημιουργεί μια αόρατη ηχητική τοπογραφία. Ο Richard Serra από την άλλη δημιουργεί αφηρημένα γλυπτά που απέχουν πολύ από το «αόρατο». Έχει μάλιστα γράψει ότι τα έργα που είναι, «εντοπισμένα» (site-specific) και επιδιώκουν να «αναδομήσουν γνωστικά την οργάνωση του χώρου». Η δουλειά του στοχεύει στο να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι βιώνουν ένα χώρο. Με άλλα λόγια, ξαναφτιάχνουν έναν χώρο και τον

επαναδιαπραγματεύονται διαλεκτικά. Πολλά από τα έργα του είναι τόσο μεγάλα σε όγκο ώστε λειτουργούν ως αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις στον δημόσιο χώρο. Τόσο ο Neuhaus όσο και ο Serra παρεμβαίνουν στον χώρο με σκοπό να δημιουργήσουν μια νέα αίσθηση και διάσταση του χώρου για το κοινό με τη χρήση νέων μέσων.

4.4. Ήχος και χώρος

Ο Leon Battista Alberti υποστήριζε στην Αναγέννηση ότι η αντίληψη του χώρου άρχισε να αποκτά μεγαλύτερη σημασία από τον ίδιο τον χώρο. Οι νέες τεχνολογίες οπτικοποιούν τη σημερινή παγκοσμιοποίηση του χώρου. «Θα επέμενα στην έννοια της γεωγραφίας και όχι του τοπίου», αναφέρει ο Γιώργος Τζιρτζιλάκης. «Αν εξετάσουμε τη λέξη γεω-γραφία, θα δούμε ότι σήμερα αλλάζει και η γαία, αλλάζει και η γραφή. Άρα αλλάζουν τα δύο συστατικά του όρου. Νομίζω, λοιπόν, ότι αυτές οι απεικονίσεις της παγκοσμιοποίησης έχουν ένα σημείο το οποίο καταρχάς δεν μπορούμε να προσπεράσουμε εύκολα. Οι νέες τεχνολογίες καλλιεργούν ενθουσιασμό και υπεραναπλήρωση, και έτσι δημιουργούν μια ενιαία κριτική γλώσσα, δίνουν σε όλους τη δυνατότητα να έχουν γρήγορες απεικονίσεις, όχι μόνο των πόλεων, αλλά και των απομακρυσμένων περιοχών», συνεχίζει στην ίδια έκθεση ο Γιώργος Τζιρτζιλάκης (2008). Την ίδια στιγμή όμως αναπαράγουν μια αυταρέσκεια και την ουτοπία ότι αποκτήσαμε μια καθολική και αντικειμενική θεώρηση του χώρου.

Γιατί χρησιμοποιούμε όμως ήχο για να δημιουργήσουμε χώρο; Ο ήχος έχει την ιδιαιτερότητα ότι εφιστά την προσοχή μας στο εδώ και στο τώρα. Στο πλαίσιο μιας ενιαίας παγκοσμιοποιημένης κουλτούρας, περνάμε πολύ χρόνο σε εικονικούς κόσμους, καθώς περπατάμε σε έναν δημόσιο χώρο, μιλάμε σε κάποιον από μια άλλη ήπειρο, ακούγοντας τη μουσική μας στο ipod, διαβάζοντας το e-mail που μας έστειλε κάποιος εχθές ή παίζοντας ένα εικονικό παιχνίδι. Αν θελήσουμε να ενώσουμε τους εαυτούς μας και την κουλτούρα μας με τον περιβάλλοντα κόσμο, χρειάζεται να επανασυνδεθούμε με το παρόν. Με κάποιον τρόπο, από φαινομενολογική πλευρά, το να ακούμε τους γύρω ήχους μάς υπενθυμίζει να δίνουμε την απαιτούμενη προσοχή στον φυσικό και αισθητηριακό κόσμο που μας περιβάλλει.

Η ηχητική «ταυτότητα» μιας πόλης είναι το καθοριστικό της στοιχείο. Η πόλη παράγει ρυθμούς, αφηγήσεις, συμπεριφορές, εναλλαγές και ηχοχρώματα. Θα

μπορούσαμε να πούμε ότι το ηχητικό τοπίο, η «ηχογραφία», όπως και η γλώσσα, συνιστούν ένα είδος κατοίκησης, μια φευγαλέα διαμονή σε έναν πολιτισμό που λειτουργεί ανθρωπολογικά (Τζιρτζιλάκης 2008). Ο ήχος καθορίζει το «μονοπάτι» μας μέσα στο χώρο, φαίνεται να ελκύεται από κάποιους, ενώ απωθείται από άλλους. Οι ήχοι που προκύπτουν, όπως ο ήχος μιας καμπάνας, το σφύριγμα κάποιου εργοστασίου, ο ήχος ενός σφυριού, αποτελούν αυτό που ονομάζει ο Murray Schafer (1997: 10) «soundmarks». Αν δώσουμε την ανάλογη προσοχή, η ηχητική μας πλοήγηση στο τοπίο μπορεί να μεταμορφωθεί σε μια μεγάλη σύνθεση.

Τελικά, η λειτουργία του ήχου ως φορέα ανάμνησης και αφήγησης τον καθιστά ικανό να σηματοδοτεί τον χώρο μέσα από το συναίσθημα. Με το να συσχετίζουμε έναν χώρο με μια ανάμνηση, μια ιστορία, ένα συναίσθημα, μετατρέπουμε τον χώρο αυτό σε ένα μέρος με σημασία για μας. Τα soundmarks που σηματοδοτούν τους ακουστικούς μας χώρους αποκτούν συναισθηματικό νόημα καθώς γίνονται φορείς ιδιαίτερων αναμνήσεων ή συναισθημάτων που βιώσαμε ακούγοντας αυτούς τους ήχους. Αυτές οι ατομικές εμπειρίες, που δεν μπορεί παρά να ανάγονται σε προσωπικές καταγραφές, περιπλέκουν την έννοια του «δημόσιου» και του «ιδιωτικού» καθώς παρακινούν κοινωνικές εκφάνσεις της εμπειρίας.

Υπάρχει ένα παράδοξο, μια αντίφαση ανάμεσα στο γεγονός ότι οι πόλεις είναι ένα ιδιαίτερα σύνθετο πλέγμα, στο οποίο όλα έχουν όλα ρυθμιστεί έτσι ώστε να γίνονται κατανοητά από τον ανθρώπινο εγκέφαλο, και το γεγονός ότι η αλληλεπίδραση σε αυτό το πλέγμα είναι υπερβολικά σύνθετη για να μπορέσει να τεθεί υπό οποιονδήποτε έλεγχο. Οι φυσικοί νόμοι που διέπουν τον ήχο δημιουργούν έναν τέτοιο χώρο, όπου τα όρια ανάμεσα στο ιδιωτικό και το δημόσιο αμφισβητούνται συνεχώς. Ενώ τα αρχιτεκτονικά όρια μπορούν να παρέχουν μια κάποια ιδιωτικότητα στους εργασιακούς μας χώρους και στους χώρους διαβίωσης, δεν είναι βέβαιο ότι μπορούν να εξασφαλίσουν κάποιου είδους ακουστική απομόνωση. Όλοι οι ήχοι που παράγονται από τον καθένα μας αντηχούν και τους ήχους του σώματος του διπλανού μας.

4.5. Soundwalk: Περιπατητική του ήχου και η έννοια της νομαδικότητας

Ο Michel de Certeau, στο δοκίμιό του «Περπατώντας στην πόλη», περιγράφει το περπάτημα ως γλώσσα. Ο ήχος, η ακοή και το περπάτημα αποτελούν όλα τρόπους για

να αποκτούμε εμπειρία του κόσμου. Αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε τον ήχο για να αναπτύξουμε ανθρώπινες σχέσεις μέσα σε δημόσιους χώρους, το περπάτημα αποτελεί έναν τρόπο για να το καταφέρουμε. Παίζοντας με τις ιδέες που αναφέρονται εδώ –ο ήχος ως χώρος, καταγραφή του χώρου, επανάληψη και ρυθμός, όπως και ο ήχος ως απελευθέρωση–, το κοινό μπορεί να θυμηθεί πόσο ευχάριστη είναι η εμπειρία αν χρησιμοποιήσει ως μέσο το σώμα του για να επανασυνδέσει σε πραγματικό χώρο το εσωτερικό και το εξωτερικό, το όνειρο με την αφύπνιση (de Certeau 1984).

Soundwalk ονομάζεται η πρακτική κατά την οποία κάποιος μετακινείται με μεγάλη προσοχή στον ήχο. Μερικές φορές, οι περίπατοι αυτοί είναι καθοδηγούμενοι από γραπτές ή προφορικές οδηγίες, αλλά όχι πάντα. Κάποιες άλλες, ο περιπατητής ενεργοποιεί το soundscape ανάλογα με τους ήχους, χρησιμοποιώντας τη φωνή, μουσικά όργανα ή και αντικείμενα που βρίσκει καθ' οδόν (βλ. <http://www.sfu.ca/~westerka/>).

Η Westerkamp (2001) ορίζει τα soundwalk ως μια εκδρομή όπου ο κύριος σκοπός μας είναι να ακούσουμε το περιβάλλον και να δώσουμε προτεραιότητα στα αυτιά μας. Η ακοή είχε αγνοηθεί για πολλά χρόνια, με συνέπεια να έχουμε κάνει πολύ λίγα για να αναπτύξουμε ένα ακουστικό περιβάλλον καλής ποιότητας.

Στο *Tuning of the World*, ο Schafer διαχωρίζει το listening walk από το soundwalk: «Το listening walk και το soundwalk δεν είναι ακριβώς το ίδιο [...]. Το listening walk είναι ένας περίπατος με έμφαση στο άκουσμα [...]. Το soundwalk είναι η εξερεύνηση του ακουστικού χώρου σε μια δεδομένη περιοχή βάσει κάποιων οδηγιών. Όταν κάποιος παρακινείται να ακούσει το τοπίο, συμμετέχει σε μια εμπειρία από κοινού, και όταν συμμετέχει από κοινού, γίνεται συνθέτης-πρωταγωνιστής σε ένα soundwalk». Ένας φοιτητής ζήτησε από τους συμμετέχοντες να μπουν σε ένα κατάστημα και να κλείσουν, με καπάκια ή με άλλο τρόπο, όσα προϊόντα βρουν ανοιχτά. Έτσι, το ηχητικό τοπίο του καταστήματος άλλαξε, μεταμορφώθηκε σε κοντσέρτο μιας ατσάλινης μπάντας (Schafer 1977: 212-13).

Το 1966, ο μουσικός Max Neuhaus, με τη δουλειά του με τίτλο *Listen*, έθεσε τα θεμέλια για την πρακτική του soundwalking. Όντας σημαντικός μουσικός ο ίδιος, καλούνταν να παίζει σε κοντσέρτα, αλλά αντί να εκτελεί ο ίδιος κάποιο ρεπερτόριο νέας μουσικής, εξέπληττε το κοινό του καλώντας το να βγει από το κτίριο και να τον ακολουθήσει σε έναν περίπατο στην πόλη με σκοπό να ακούσουν όλοι μαζί τους ήχους της καθημερινότητας σαν να ήταν μουσική. Με το να εγκαταλείψουν την καθιστική κατανάλωση της μουσικής και να μετατραπούν σε ενεργούς συμμετέχοντες και

ακροατές της μουσικής του κόσμου, ο Neuhaus πρότεινε μια εναλλακτική λύση στην παθητικότητα που μέχρι τότε θεωρούνταν ο πιο κατάλληλος τρόπος για να ακούει κανείς υψηλή μουσική (βλ. <http://www.max-neuhaus.info/soundworks/>).

Αυτό που ισχυρίζομαι εδώ είναι ότι αυτή η αλλαγή αποτελεί καταλυτικό στοιχείο για τη μετατροπή του θεατή από παθητικό σε ενεργητικό και από στατικό σε κινητικό, και θα μπορούσε να ιδωθεί σε σχέση με μια πιο γενική επιστροφή στο νομαδικό τρόπο ζωής, έτσι όπως τον γνωρίζουμε, υπό ποικίλες μορφές, στη σύγχρονη κοινωνία. Είναι επίσης σημαντικό ότι η προσοχή μας στρέφεται ήδη με τα παραπάνω σε ήχους του αστικού χώρου και τοπίου, που παρεμβαίνουν ως μέρος της χαρτογράφησης του. Ο Neuhaus υπήρξε άλλωστε πρωτοπόρος στον χώρο ως πρακτική στην τέχνη, και μάλιστα στη μουσική. Το 1974, έγραφε: «Οι περισσότεροι συνθέτες τοποθέτησαν τα στοιχεία της σύνθεσης στον χρόνο. Μια ιδέα που με ενδιαφέρει είναι να τα τοποθετήσω στον χώρο και να αφήσω τον ακροατή να τα τοποθετήσει στο δικό του χρόνο».

Ο Chatwin (1987), από την πλευρά του, περιγράφει το έθιμο του *chant* στην αυστριαλιανή ενδοχώρα. Αυτή η παράδοση, την οποία θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε μουσική πρακτική, δίνει τη δυνατότητα στους ταξιδιώτες να αποκτήσουν πρόσβαση σε αναμνήσεις του τόπου που μοιράζονται και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά. Η παράδοση των *chant* εισάγει ένα είδος μουσικής πρακτικής που περιπλέκει στοιχεία ανθρωπολογίας, συνδέοντας την αφηγηματικότητα της λογοτεχνίας με τη μουσική.

Ο Edmund Husserl, ο ιδρυτής της φιλοσοφικής φαινομενολογίας, υποστήριζε ότι τα σώματά μας σχετίζονται με το απόλυτο εδώ και ότι μια αίσθηση του χώρου δημιουργείται μέσα από τη σχέση ανάμεσα στις αισθήσεις μας και τα αντικείμενα (ό,τι δηλαδή ονομάζουμε εγγύς σφαίρα). Το περπάτημα δημιουργεί μια «συνέχεια» ανάμεσα στον εγγύς χώρο και τον μακρινό. Με άλλα λόγια, μας βοηθά να δημιουργήσουμε «τόπο» από τον χώρο (Casey 1977).

Από την ίδια θεωρητική σκοπιά, τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού αποτελούν έναν σημαντικό τρόπο χαρτογράφησης του φυσικού χώρου μέσα από πληροφορίες που αφορούν τον χώρο, καθώς (με τη χρήση του GPS) ενώνουν πληροφορίες με τον ήχο (ή με κάποια άλλη ηχητική διαδικασία), έτσι ώστε να κάνουν εφικτή τη δημιουργία δεσμών ανάμεσα στο τοπίο και τον ήχο.

4.6. Χώρος-ήχος, Ήχος-χώρος: Παραδείγματα

Ο χώρος που μας περιβάλλει βρίθει από ηλεκτρομαγνητικά πεδία. Η καλλιτέχνις Christina Kubisch εξερευνά την κρυφή διάσταση της πόλης χάρη σε ειδικά σχεδιασμένα ακουστικά που προσδίδουν ηλεκτρομαγνητική ενέργεια στον ήχο. Οι ηλεκτρικοί περίπατοι μεταφέρουν το soundwalk σε ένα άλλο επίπεδο. Αυτό που ακούν σε αυτή την περίπτωση είναι η αόρατη κατανομή εξουσίας, όπως εμφανίζεται μέσα από τις κεραίες των δικτύων επικοινωνίας και ασφάλειας ή άλλων συστημάτων. Η έρευνά της σε αυτό το πεδίο έχει οδηγήσει στην ανακάλυψη ενός ιδιαίτερου είδους χαρτογράφησης της πόλης αναφορικά με επίπεδά της που δεν φαίνονται με το πρώτο βλέμμα». Όπως αναφέρει και η ίδια, «σε κάθε πόλη υπάρχουν εκπλήξεις. Αγαπώ τις αμερικανικές πόλεις, γιατί έχουν βαθείς και ισχυρούς τόνους. Αγαπώ τις ασιατικές πόλεις, γιατί έχουν υψηλές και νευρικές μελωδίες. Μου αρέσουν οι ευρωπαϊκές πόλεις, γιατί η μία διαφέρει κατά πολύ από την άλλη. Ο ηλεκτρομαγνητικός ήχος συνδέεται με το αντικείμενο και τον χώρο που δημιουργείται» (Kubssch 2010: 32). Η τεχνολογία που χρησιμοποιεί η Kubisch βασίζεται σε ένα σύστημα υποβοήθησης των βαρήκοων. «Στο Ηνωμένο Βασίλειο, υπάρχει ένας νόμος σύμφωνα με τον οποίο επιβάλλεται να διατίθενται ακουστικά σε εκκλησίες ή δημόσιους χώρους. Στην Ελβετία, μου έτυχε να συναντήσω μια ομάδα ανθρώπων, νομίζω ότι ήταν από την Ινδία, που τελούσαν μια θρησκευτική τελετή στη δική τους γλώσσα. Καθώς δεν καταλάβαινα τη γλώσσα, νόμιζα στην αρχή ότι επρόκειτο για συνάντηση τρομοκρατών με όλες αυτές τις φωνές και τους ρυθμικούς ήχους. Αλλά μετά άκουσα *αλληλούια* και *αμήν* και κατάλαβα» (Kubisch 2006: 28).

Η Kubisch, στο πρότζεκτ της με τίτλο *Electrical Walks*, προσκαλεί το κοινό να περπατήσει μέσα στις πόλεις φορώντας τα ειδικά ακουστικά, συνθέτοντας το δικό του soundtrack και μετατρέποντας την πόλη σε μια ακουστική διεπαφή. Το έργο της Kubisch περιελάμβανε ένα χάρτη όπου βρίσκονταν οδηγίες «πλοήγησης» στη γειτονιά γύρω από τη γνωστή γκαλερί The Kitchen στη Νέα Υόρκη, στην περιοχή του Τσέλσι, όπου παρουσιάστηκε το *New York Electrical Walk*. Η Kubisch σχεδίασε τον χάρτη της με 22 ηχητικές στάσεις (βλ. αναλυτικά στον ιστότοπο της καλλιτέχνιδος, http://www.christinakubisch.de/english/klangundlicht_frs.htm).

Όπως συμβαίνει και στα soundwalk του Murray Schafer, ο χάρτης δομείται ως άσκηση με κάποιες οδηγίες. Στο χάρτη υπάρχουν κάποιες συστάσεις για τα σημεία

όπου κάποιος καλείται να σταματήσει και για τον χρόνο που καλείται να αφιερώσει στα σημεία αυτά. «Αυτό που προσδίδει μοναδικότητα στον ήχο είναι το γεγονός ότι διαφέρει από οποιαδήποτε άλλο στοιχείο στην οπτική και φυσική γεωγραφία», λέει ο Christopher Cox, που επιμελήθηκε το *Electrical Walks*. Πλάθει τις διάφορες συνιστώσες ενός χώρου με πολύ διαφορετικό τρόπο. Και τούτο γιατί ο ήχος ενέχει την κίνηση στη φύση του, αλλά εξαρτάται από τον χώρο και καταλαμβάνει τον χώρο, διαθέτοντας μεγαλύτερη ένταση από την οπτική πληροφορία σε συνάρτηση με αυτόν. Στην ουσία, πληροφορίες αναφορικά με τον χώρο αντιπροσωπεύονται καλύτερα από τον ήχο παρά από πληροφορίες που μπορούν να παρασχεθούν οπτικά. Πώς όμως θα μπορούσε να παρασχεθεί ένας χάρτης από ήχο; Κάθε οπτικός χάρτης αποτελεί ένα οπτικό στιγμιότυπο. Όλα αλλάζουν: όχι μόνο η γεωγραφική επικράτεια του χώρου που απεικονίζεται, αλλά και η αξία που δίνουμε σε αυτή μέσα από τις συνιστώσες της (χώρο και χρόνο). Και πώς θα μπορούσαμε να σκιαγραφήσουμε καλύτερα τη χωρικότητα και τη χρονικότητα στην αναπαράσταση ενός χάρτη; Αυτό παραπέμπει σε δύο περαιτέρω κατηγορίες: α) στους χάρτες που αναπαριστούν τον ήχο αλλά και τους ηχητικούς χάρτες, και β) στους χάρτες που γίνονται από ήχο.

Ένα πρότζεκτ αντιπροσωπευτικό των παραπάνω είναι το soundwalk *Vancouver Soundscapes*, με τα χωρικά αλλά και χρονικά στοιχεία που παρέχει. Ο χάρτης αυτός (βλ. παρακάτω) περιλαμβάνει στοιχεία όπου ο χώρος προσδίδει μουσικότητα (μέσα από το φυσικό τοπίο) ή απαιτεί την ανθρώπινη παρέμβαση/διάδραση για να δοθεί ζωή στον συγκεκριμένο χώρο. Ένας άλλος χάρτης με τίτλο *Isobel Map of Stanley Park* (βλ. παρακάτω) περιγράφει τοπογραφικά τους ήχους του περιβάλλοντος.

Οι χάρτες έχουν γίνει με σκοπό να δίνουν πληροφορίες για τον φυσικό χώρο σε πρώτο επίπεδο, καθώς και άλλες πληροφορίες, όπως φαίνεται στις περιπτώσεις που κατέγραψα. Για τον λόγο αυτό, έχουμε χάρτες διαφορετικών ειδών και θεμάτων (πολιτιστικούς, τουριστικούς, ψυχογεωγραφικούς κ.ο.κ.). Το ίδιο ισχύει και για τα ακουστικά περιβάλλοντα: «Τα ακουστικά περιβάλλοντα (soundscapes) αποτελούν ψυχικά και φυσικά φαινόμενα, όπως και πολιτισμικές και υλικές κατασκευές» (Feld 2004: 89).

Κάποιος μπορεί να καταγράψει ένα soundwalk μέσα από τη φαντασία, και η Hildegard Westerkamp το έχει κάνει αυτό μέσα από πρακτικές της ακουστικής οικολογίας και της τεχνικής σύνθεσης στον περιβάλλοντα χώρο. Κομμάτια όπως τα *Talking Rain*, *A Walk in the City*, *Kits Beach Soundwalk* και η δουλειά της *Into India*

παρέχουν το πέρασμα από το φυσικό στον συμβολικό χώρο (και πίσω). Η μουσική δημιουργεί μια οικειότητα με το χώρο και έπειτα μας στέλνει σε ένα ταξίδι κάπου αλλού. Με τον ίδιο τρόπο μας ταξιδεύουν μέσα από την πρακτική αυτή και τα soundwalks.

Οι δουλειές της Christína Kubisch όπως και της Hildegard Westerkamp σχετίζονται με χάρτες (γραφικούς ή ηχητικούς) που σηματοδοτούν τον χώρο μέσα από την εμπειρία και την εξερεύνηση. Ακολουθώντας το χάρτη της Westerkamp, δημιουργούμε το δικό μας ψυχικό χώρο. Στην περίπτωση της Kubisch, ακολουθούμε τον χώρο με έναν τρόπο που μπορεί να μη γίνει αντιληπτός ακουστικά από εμάς ποτέ πάλι κατά τον ίδιον τρόπο, αλλά θα παραμείνει στο ψυχικό μας σύστημα και στη μνήμη μας. Παρότι η εξερεύνηση και η φαντασία φαίνεται να αποτελούν δύο διαφορετικές δυνάμεις εκ πρώτης όψεως, σε ένα δεύτερο επίπεδο είναι μόνο οι δύο πλευρές του ίδιου νομίσματος: μια χαρτογράφηση του χώρου με πραγματιστικούς και φαντασιακούς όρους. Έτσι, το πρότζεκτ *New York Electrical Walks* επιτρέπει στον ακροατή να παντρέψει τη χωρική με την ακουστική εξερεύνηση.

Το πρότζεκτ *Microradio Sound Walk* έχει παρουσιαστεί από την πλευρά του σε πολλές τοποθεσίες στη Νέα Υόρκη αλλά και στο Κέντρο Σύγχρονης Τέχνης της Βαρσοβίας, στο Ujazdowski (κάστρο της περιοχής). Το *Microradio Sound Walk* είναι με πολλούς τρόπους όμοιο με τις ηλεκτρομαγνητικές δουλειές της Kubisch: εγκατέστησε τα καλώδια, έπειτα έδωσε στους συμμετέχοντες induction cubes και στη συνέχεια ακουστικά με σκοπό να μεγιστοποιήσει τις συχνότητες που εκπέμπονταν μέσα από τα καλώδια. Τα μέλη του κοινού δημιούργησαν διάφορα soundtrack, όπως και στην περίπτωση του *Electrical Walks*.

Ένας θεωρητικός του κινηματογράφου θα μπορούσε να χαρακτηρίσει τους αδιαμεσολάβητους ήχους του περιβάλλοντος «διηγητικούς», που έχουν μάλιστα την πηγή τους στην παγκόσμια ιστορία του οπτικού πολιτισμού. Οι ήχοι αυτοί μπορεί να βρίσκονται σε μια οθόνη, να είναι σύγχρονοι ή ασύγχρονοι. Το υψηλά αισθητικοποιημένο μουσικό βίντεο μπορεί απλά να χαρακτηριστεί «μη διηγητικό», ως ήχος που η πηγή του δεν βρίσκεται στον φυσικό χώρο και είναι «εκτός οθόνης»: ούτε εξωτερικό ούτε εσωτερικό (καθώς κανένας ακροατής δεν μπορεί να το ακούσει) και χωρίς χρόνο. Οι μη διηγητικοί ήχοι και η μουσική βάζουν σε θέση ισχύος τον ακροατή και μεταμορφώνουν το περιβάλλον σε ένα θέαμα που βιώνεται μέσα από τη φαντασιακή ικανότητα του συμμετέχοντα. Οι καλλιτέχνες που επιθυμούν να

δημιουργήσουν κινηματογραφικά soundtrack δεν μπορούν να παρέμβουν στην εικόνα, η οποία προϋπάρχει και υπόκειται σε εκπλήξεις και αναπάντεχες αλλαγές. Σε πρακτικό επίπεδο, το μόνο διαθέσιμο εργαλείο είναι ο ασύγχρονος «ήχος εκτός οθόνης» (off-screen sound). Τα λόγια της Janet Cardiff, «μια κλειδαρότρυπα ανάμεσα στον χρόνο και τον χώρο», μεταφέρουν πολύ εύστοχα τα όρια του χώρου και χρόνου σε έναν εντελώς νέο διηγητικό χρόνο στη φαντασία του ακροατή.

Όπως ακριβώς τονίζει η Mirjam Schaub στο *Janet Cardiff: The Walk Book*, η τέχνη του «συγχρονισμού» σε διάφορα επίπεδα χρόνου και χώρου κάνει τον ακροατή να επιδίδεται σε μια προσπάθεια να διαβεβαιώσει τον εαυτό του ότι το σώμα και η πραγματικότητά του ισχύουν (Schaub 2005). Αναμφίβολα, η διαδικασία του «ακούειν» μάς καθιστά κοινωνούς της παρούσας στιγμής, νευρολογικά μιλώντας (Sacks...: 208-213). Έτσι ο ακροατής βρίσκει τον εαυτό του ανάμεσα στην κατάσταση του να ονειρεύεται και να ξυπνά, ανάμεσα στο τότε και το τώρα, ανάμεσα στο εδώ και το εκεί.

Η Janet Cardiff είναι ειδική σε αυτή την τεχνική. Το soundwalk *Her Long Black Hair* (2004), ανάθεση από το Public Art Fund της Νέας Υόρκης, που έλαβε χώρα στο Σέντραλ Παρκ, αρχίζει με μια περιγραφή του περιβάλλοντα χώρου. Λέει χαρακτηριστικά η καλλιτέχνης: «Όταν είσαι σε μια πόλη όπως η Νέα Υόρκη, πρέπει να σκέφτεσαι όλους τους ήχους που σε περιστοιχίζουν σαν να επρόκειτο για μια συμφωνία. Διαφορετικά θα τρελαθείς» (Cardiff 2004).

Στη διάρκεια του soundwalk, ο συμμετέχων μεταφέρεται μέσα από τις ηχητικές διαταγές και την αφήγηση της Cardiff στην πραγματικότητα του συγκεκριμένου παιχνιδιού: «Σταμάτησε εδώ. Βγάλε τη φωτογραφία, και ελπίζω να μη βρέχει, καθώς θα πρέπει να περπατήσουμε μαζί. Κι επίσης να σου δείξω κάποιες άλλες φωτογραφίες». Ενώ περπατάμε ακούμε τους ήχους των ανθρώπων που περνούν, και η πραγματικότητα αναμιγνύεται με την αφήγηση του παρελθόντος. Κανείς δεν είναι πια βέβαιος αν πρόκειται για ανθρώπους που βλέπει τη στιγμή εκείνη ή για πρόσωπα και εικόνες του παρελθόντος. Ήδη από την αρχή του πρότζεκτ, ο συμμετέχων έχει την εμπειρία διαφορετικών χωροχρονικών συνιστωσών. Φυσικά, συνεχίζει να ακούει τους ήχους του περιβάλλοντος γύρω του: σειρήνες, συγκοινωνίες...

Μέσω της επιβράδυνσης ενός ήχου γινόμαστε και οι ίδιοι πιο συνειδητοποιημένοι και προσεκτικοί. Η Cardiff ζητά από τον ακροατή να ακολουθήσει κάποια μικρά πειράματα. Κάποια στιγμή διατάζει: «Σταμάτα! Στρίψε και άρχισε να περπατάς προς τα πίσω, αργά, πολύ αργά! Σου δίνει την αίσθηση ότι βρίσκεσαι σε

βίντεο, σωστά;»,

Στο φιλμ *American Graffiti* (George Lucas, 1973), τα ίδια rock 'n roll τραγούδια χρησιμοποιούνται με σκοπό να δείξουν ότι η μουσική μπορεί να είναι διηγητική ή μη διηγητική (Bordwell & Thompson 2006). Με το να ενισχύουμε τους ήχους μας, κατευθύνουμε την προσοχή του ακροατή σε μια αφηγηματική ή μη αφηγηματική μουσική. Για παράδειγμα, περπατώντας κανείς ως συμμετέχων στο *Her Long Black Hair*, φαίνεται σαν να ακολουθεί τα βήματα της ίδιας της καλλιτέχνιδος, 1,2 ,1,2. Τα βήματα είναι ακουστικά, και ακολουθεί κανείς τον δικό του ρυθμό ως συμμετέχων δημιουργώντας το δικό του «μιξ» ανάμεσα στην απόσταση και την ταχύτητα καθώς περπατά μέσα στην πόλη. Ο ίδιος ο συμμετέχων είναι συνδημιουργός, μεταχειριζόμενος ως συνιστώσες τόσο τη «χωρική» όσο και τη «χρονική» παράμετρο (βλ. <http://www.publicartfund.org/pafweb/projects/05/cardiff/cardiff-05.html>).

Δύο θεωρητικοί του κινηματογράφου, ο Alberto Cavalcanti και ο Siegfried Kracauer, συνέστησαν τη χρήση μη αναγνωρίσιμων ήχων για την ανάμιξη ήχου και εικόνας. Ο Kracauer υποστήριξε ότι οι αναγνωρίσιμοι ήχοι αφυπνίζουν προσωπικούς συσχετισμούς στον ακροατή και αποσπούν τη προσοχή του από την κινούμενη εικόνα. Με αυτόν τον τρόπο, τα αυτιά του ακροατή είναι σε θέση να βιώσουν ήχους (Kracauer 1985). Οι καλλιτέχνες που ασχολούνται με τον ήχο έχουν τη δυνατότητα, μέσα από τη σχέση που αναπτύσσουν με το περιβάλλον, και με τον ακροατή, να μεταμορφώνουν τον δημόσιο χώρο σε ένα φυσικό σινεμά που υποστηρίζει μια μεγάλη γκάμα καλλιτεχνικών στόχων. Τα δημόσια soundwork μπορούν να συμβάλουν στο να επανασυνδέσουν τους ανθρώπους με τον περιβάλλοντα χώρο. Η διάδραση σε φυσικό χώρο, η συμμετοχή, η κινηματογραφική και ακουστική παρατήρηση και η πλοήγηση στο χώρο αποτελούν μέρη της πρακτικής αυτής.

4.7. Το τοπίο του ήχου

Ας ξαναθυμίσουμε το παράδειγμα για το τοπίο του ήχου από το *Ο ταχυδρόμος* (1994), όπου οι ήχοι του τοπίου λειτουργούν ως μεταφορές με δύο τρόπους: ως εμπειρίες για τα στοιχεία που ο ταχυδρόμος Μάριο θέλει να μεταφέρει στον ποιητή Neruda και ως στοιχεία κοινής βιωμένης χωρικής εμπειρίας μέσα από τον ήχο με τα οποία θέλει να μεταφέρει το μήνυμά του μέσα από τον χώρο και τον χρόνο. Ένα άλλο θεαματικό

παράδειγμα περιβαλλοντικών ήχων είναι το τραγούδι της «φώκιας του Βέντελ», όπως χρησιμοποιήθηκε στο ντοκιμαντέρ *Encounters at the End of the World* (Werner Herzog, 2007). Αυτά τα ακούσματα φαίνονται ξένα και εκφράζουν την ιδιαιτερότητα του περιβάλλοντος σε μία από τις πιο απομακρυσμένες περιοχές του κόσμου. Εξαιτίας της ομοιότητάς τους με τους ηλεκτρονικούς συνθετικούς ήχους, δημιουργούν διάφορους συσχετισμούς με άλλα πολιτισμικά στοιχεία.

Το παράδειγμα αυτό μπορεί να ενισχύσει το επιχείρημα ότι ο ήχος μπορεί να ανοίξει πολύ πιο εύκολα μια τύπου ερευνητική και ακαδημαϊκή συζήτηση, καθώς επιδέχεται ευκολότερα περισσότερες ερμηνείες. Ταυτόχρονα, οι ήχοι ανακαλούν εντονότερα το περιβάλλον από το οποίο προέρχονται. Το γεγονός ότι ο ήχος είναι και πιο αφηρημένος αλλά και πιο συνδεδεμένος με το περιβάλλον από την εικόνα εξηγεί γιατί βρίσκεται στο επίκεντρο τόσων πρότζεκτ που συνδέονται άμεσα και με τον χώρο. Επιπλέον, η αποκόλληση του ήχου από το αυθεντικό ηχητικό τοπίο λειτουργεί ως ένα τέχνασμα που επιχειρεί να παρακινήσει τους συμμετέχοντες να αναδημιουργήσουν το περιβάλλον τους. Αυτό εξηγεί, γιατί ο ήχος μπορεί να παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαδικασία του *dérive*. Στο κομμάτι του Alvin Lucier *Quasimodo O μεγάλος εραστής* (1970), διαβάζουμε: «Για κάθε άνθρωπο που επιθυμεί να στείλει ήχους σε μεγάλη απόσταση, να τους αιχμαλωτίσει και να τους μεταφέρει στους ακροατές μακριά. Ο ήχος είναι ένα μέσο μεταφοράς διαφόρων περιβαλλόντων σε μακρινές αποστάσεις και ταξιδιού μέσα από αυτόν». Σε αυτό το στοιχείο βασίζεται και το τραγούδι των φαλαινών. Η ιδέα του *dérive* ως «καταβύθισης» σε ένα περιβάλλον μέσα από την ελεύθερη περιήγηση είναι παρούσα σε πολλά *media art projects* που ασχολούνται με τον ήχο. Η φύση της ακουστικής εμπειρίας χρησιμοποιείται για να πλαισιώσει ή να απομακρύνει τον συμμετέχοντα από το περιβάλλον. Για να συνδέσω τη θεωρία με διάφορα καλλιτεχνικά πρότζεκτ, παραθέτω τα ακόλουθα παραδείγματα, που όλα τους έχουν ως μέσο τον ήχο.

Στο πρότζεκτ *As If It Were The Last Time* (2010), ο Duncan Speakman χρησιμοποιεί τον ήχο ως κεντρικό στοιχείο για να αναπτύξει ένα αφηγηματικό περιβάλλον με πλαίσιο δράσης την πόλη. Το κοινό καλείται να κατεβάσει ένα MP3 και να εμφανιστεί σε ένα κρυφό μέρος για να ακούσει το κομμάτι σε συγκεκριμένο χρόνο. Στο soundtrack, το κοινό θα ακούσει ένα συγκεκριμένο score ταυτόχρονα με κάποια αφήγηση και οδηγίες που δημιουργούν μια αφήγηση οιονεί κινηματογραφικού περιεχομένου. Μέσα από το κομμάτι αυτό, οι ρόλοι του παρατηρητή και του

περφόρμερ εναλλάσσονται ανάμεσα στις ομάδες με αυξανόμενο ρυθμό, μέχρι που στο τέλος όλοι παρατηρούν ταυτόχρονα. Η δουλειά αυτή αποτελεί χαρακτηριστική και αντιπροσωπευτική εικόνα της σύγχρονης Βρετανίας. Διερευνά ιδέες σχετικά με το πώς μπορεί η κινητή τεχνολογία να δημιουργήσει αποξένωση σε κοινούς δημόσιους χώρους. Επίσης αναζητά διάφορους τρόπους χρήσης των νέων τεχνολογιών με σκοπό να δημιουργήσει σύνδεση ανάμεσα σε ξένους και φίλους έτσι ώστε όλοι να απολαύσουν τη στιγμή και τον προσωρινό χώρο που δημιουργήθηκε με την περφόρμανς. Δεν πρόκειται για ρέκβιεμ, αλλά για έναν εορταστικό, αργό χορό, μια ευκαιρία να απολαύσουμε τον κόσμο στον οποίο ζούμε και να τον δούμε με ανανεωμένη ματιά, όπως δηλώνουν και οι ίδιοι οι δημιουργοί στην περιγραφή του πρότζεκτ στην ιστοσελίδα τους. Το πρότζεκτ σχετίζεται με μια προσπάθεια δημιουργίας φιλμ χωρίς κάμερα, δημιουργίας ενός κοινωνικού και φυσικού χώρου και σύνδεσής του με την αφηγηματικότητα μέσα από τον ήχο.

Στο πρότζεκτ *China Gates* (2008) του Art Clay, Αμερικανού καλλιτέχνη που ασχολείται συστηματικά με τον ήχο, οι συμμετέχοντες λειτουργούν ως συντελεστές σε ένα μουσικό κομμάτι που ελέγχεται από τις κινήσεις τους στον ανοικτό χώρο. Το πρότζεκτ ήταν μέρος των Digital Art Weeks και εκτέθηκε στην Pudong Expo της Σαγκάης.

Το πρότζεκτ *Divided We Stand* (1997) δημιουργεί μια οπτικοακουστική παραγωγή μέσα από την ενεργοποίηση μιας λειτουργίας δημοκρατικής ψηφοφορίας. Είναι ένα διαδραστικό πολύμεσικό event που δημιουργήθηκε από τον Mirosław Rogala και μια ομάδα συνεργατών που συμπεριλάμβανε καλλιτέχνες, μουσικούς, χορευτές, προγραμματιστές και μηχανικούς. Ενώ ο τίτλος της δουλειάς υποδηλώνει τις συμπράξεις που μπορούν να προκύψουν από τη διεπιστημονική συνεργασία, σημειώνει ταυτόχρονα τις εντάσεις και τις αμφισημίες της πολιτικής και της κουλτούρας. Ο Rogala μεγάλωσε στην Πολωνία και μετανάστευσε στις Η.Π.Α. το 1979. Στη δουλειά του, μεταφέρει όλη του την εκτίμηση για την ελευθερία και τις ευκαιρίες που είναι διαθέσιμες στην Αμερική.

Η διαδραστική αισθητική του Rogala, στην οποία οι θεατές γίνονται πιο ενεργοί συμμετέχοντες στην εργασία, μπορεί να ειπωθεί ως μια καλλιτεχνική ενσωμάτωση των δικαιωμάτων της Πρώτης Τροποποίησης του αμερικανικού Συντάγματος, της έμπρακτης δημοκρατικής διακυβέρνησης. Ο θεατής-συμμετέχων μπορεί μεταφορικά να επηρεάσει το έργο ανά πάσα στιγμή. Αλλά αυτή η ελευθερία περιπλέκεται από τις

συμπεριφορές του ατόμου και της κοινότητας, από την ανάγκη για αποκωδικοποίηση παραδεκτών τρόπων και τάσεων ερμηνείας για τον κόσμο, αλλά και από τα σποραδικά στοιχεία που κληρονομούνται απρόβλεπτα σε κάθε περιβάλλον. Τέτοια θέματα έχουν μεγάλη σημασία στη διαπλοκή τέχνης και τεχνολογίας στις αρχές της χιλιετίας. Το *Divided We Stand* αποτελεί τόσο μια καλλιτεχνική εγκατάσταση όσο και μια περφόρμανς. Ως εγκατάσταση, οι θεατές μπορούν να επισκεφτούν τον χώρο της. Έτσι, πολλοί από τους θεατές μπορούν να ανιχνεύσουν τη σχέση τους με τον χώρο μέσα από εικόνες, ήχους και κείμενα τα οποία ο καλλιτέχνης έχει ενσωματώσει σε μια δομή δράσης-αντίδρασης. Η εγκατάσταση έχει στοιχεία από προηγούμενες δουλειές του δημιουργού, μαζί με νέα στοιχεία που της δίνουν τη δυνατότητα να φιλοξενεί τουλάχιστον 4 θεατές σε πραγματικό χρόνο, εκθέτοντάς τους στην πολυπλοκότητα των εικόνων, του ήχου και των κειμένων.

Η περφόρμανς του *Divided We Stand* γίνεται αντιληπτή ως μια διαδραστική, πολυμεσική συμφωνία. Όπως σε μια συμφωνία, υπάρχουν κάποιες κινήσεις που εισάγουν διάφορα θέματα, συνδυασμούς και διαθέσεις. Ο μαέστρος παίζει κρίσιμο ρόλο με το να ρυθμίζει το μέγεθος της περφόρμανς επί του συνόλου, και οι περφόρμερς μοιράζονται σε τρία τμήματα, αναπαριστώντας μεταφορικά τα όργανα. Επίσης, καθένα από αυτά τα όργανα δημιουργεί όχι μόνο μουσικό ήχο, αλλά και μια ευρεία γκάμα από εικόνες βίντεο και γραπτά κείμενα που προβάλλονται στον τοίχο, όπως και ηχογραφήσεις, με θέμα κυρίως τα δικαιώματα. Ο διαχωρισμός ανάμεσα στους περφόρμερς και το κοινό αίρεται. Ο συνθέτης μπορεί να αλλάξει το κομμάτι, και τα μέρη του θα έχουν τότε ξανά δομή σύνθεσης και ορχηστρική διάδραση. Κάποια στοιχεία του πρότζεκτ μπορεί να μη διαθέτουν αμεσότητα, αλλά το κοινό να πρέπει να παρατηρήσει τους χορευτές και τους μουσικούς να έχουν διάδραση με τις εικόνες, τους ήχους και τα κείμενα που παράγονται μέσα από τις καλλιτεχνικές χειρονομίες. Τόσο οι συντελεστές όσο και το κοινό συμμετέχουν από κοινού στην παραγωγή του έργου. Με αυτόν τον τρόπο, το κομμάτι περιλαμβάνει διάφορους τρόπους διάδρασης: ενεργητικούς, παθητικούς, ατομικούς, συλλογικούς, ελεγχόμενους και μη.

Το *Divided We Stand* αναπαριστά τη σχέση ανάμεσα στην ελευθερία και τους περιορισμούς της προσωπικής και συλλογικής αναζήτησης για την καθιέρωση των δεκτών κωδικών συμπεριφοράς. Οι ενέργειες μπορούν να επιδράσουν στη μία ή την άλλη πλευρά του τοίχου, σχετιζόμενες ή όχι μεταξύ τους, αλλά υπενθυμίζεται πάντα η άλλη πλευρά και η σχέση με αυτήν. Επιπλέον, οι ενέργειες και οι συμπεριφορές

λαμβάνονται μόνο συλλογικά υπόψη. Το αποτέλεσμα είναι ένα αμάλγαμα ενεργειών σε σύμπνοια ή αντιπαράθεση μεταξύ τους. Το έργο φαίνεται να θέτει ρητορικά το ερώτημα σε ποιο βαθμό μπορούμε να περιορίσουμε τους εαυτούς και τις επιθυμίες μας και πώς μαθαίνουμε να σεβόμαστε τις ανάγκες και τις επιθυμίες των άλλων για ελευθερία. Μπορούμε να συνδυάσουμε με παραγωγικό τρόπο ως άτομα τα ποιοτικά στοιχεία ή κάτι τέτοιο τελικά δεν μας αφήνει να ενωθούμε; Στεκόμαστε ενωμένοι ή παραμένουμε χωρισμένοι;

4.8. Συμπέρασμα: Μια νέα αίσθηση και αντίληψη της πόλης μέσα από την ακοή και τον ήχο

«Μέσα στο σκοτάδι της κινητής φυλακής μου, ξαναβρήκα έναν έναν, σαν από τα κατάβαθα της κούρασής μου, όλους τους γνώριμους θορύβους μιας πόλης που αγαπούσα και μιας κάποιας ώρας που παλιά μου συνέβαινε να νιώθω ευχαριστημένος. Η φωνή των εφημεριδοπωλών μέσα στη χαλαρή κιόλας ατμόσφαιρα, τα τελευταία πουλιά μέσα στο δημόσιο κήπο, οι φωνές των πλανόδιων πωλητών με τα σάντουιτς, το παραπονιάρικο τρίξιμο των τραμ στις μεγάλες στροφές της πόλης κι αυτός ο συγκεχυμένος θόρυβος του ουρανού πριν πέσει η νύχτα πάνω στο λιμάνι, όλ' αυτά ανάπλαθαν μέσα μου ένα δρομολόγιο τυφλού, ένα δρομολόγιο που το γνώριζα καλά πριν μπω στη φυλακή.»

(Albert Camus, *Ο ξένος*)

Ακούμε προτού ακόμα δούμε, όντας ακόμα στη μήτρα ως έμβρυα. Σταδιακά αρχίζουμε να φιλτράρουμε τους ήχους και μαθαίνουμε να εξοικειωνόμαστε με τις αισθήσεις και να αντιλαμβανόμαστε τον περιβάλλοντα χώρο μέσα από τη συνθετότητά τους. Ο ήχος, ο χώρος και η ακοή συνυφαίνονται με την πολιτισμική ανάπτυξη και εξέλιξη. Η προσθήκη των νέων τεχνολογιών έχει κάνει ακόμα πιο σύνθετο το τοπίο των πολιτισμικών πρακτικών.

Τα κτίρια και η αρχιτεκτονική περιγράφονται κυρίως με οπτικούς όρους. Η αρχιτεκτονική δεν μπορεί να παραγάγει ήχο, αλλά και εμείς δεν μπορούμε να τη βιώσουμε άμεσα παρά μόνο με τη βοήθεια της όρασης: γιατί ναι μεν δεν εκπέμπει φως, όμως κάνει πολύ έντονη την οπτική της παρουσία. Αλλά συνήθως είναι η ακοή μας

αυτή που μας επιτρέπει «να βιώσουμε τον αστικό χώρο και να πλοηγηθούμε σε αυτόν». Τα σπίτια μας, οι δρόμοι μας, οι πόλεις μας και οι εικόνες τους αποτελούν αναγωγές άλλων στοιχείων, μη υλικών, που αφορούν τις αισθήσεις, την ακοή, την αφή και τα χρώματα. Ωστόσο η εμπειρία αυτή δεν καταγράφεται άμεσα, αφού είναι αυτοματοποιημένη και μηχανική. Δεν είναι δηλαδή άμεσα συνειδητοποιημένη.

Η ανακλητική δύναμη του ήχου, οι ηχητικές ιδιότητες καταβύθισης του υποκειμένου και η αμεσότητα των ακουστικών εμπειριών καθιστούν τον ήχο προεξάρχον στοιχείο σε καλλιτεχνικές εγκαταστάσεις σε αστικά περιβάλλοντα. Λόγω αυτών των χαρακτηριστικών του, ο ήχος απαιτεί την προσοχή του συμμετέχοντα, όντας έτσι σε θέση να υπερβεί την απόσπαση που επιφέρει η αισθητηριακή υπερφόρτωση (Kekou 2010, Augoyard & Torgue 1995).

4.9. Οι φορητές συσκευές καταγραφής του ηχητικού τοπίου και η συμβατότητά τους με τον δημόσιο χώρο

Πολλοί αναφέρουν ότι οι φορητές συσκευές τους κάνουν πιο συνδεδεμένους, αλλά και συνειδητοποιημένους σε σχέση με τον περιβάλλοντα χώρο. Οι συσκευές αυτές επιτρέπουν τη μυθοπλαστική κατασκευή της κινητικής εμπειρίας, εφαρμόζοντας τη θεωρία του Michel Chion (1994) για την πρόσθετη αξία. Οι ίδιες οπτικοακουστικές ψευδαισθήσεις που βιώνουμε στον κινηματογράφο μπορούν τρόπον τινά να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουμε τη δική μας αφήγηση στον πραγματικό κόσμο. Η σύνθεση του δικού μας soundtrack αποτελεί έναν ιδιαίτερα δυναμικό τρόπο βίωσης της πόλης και έχει οριστεί ως μια στρατηγική συμβατότητας (Bull 2008). Ένας χώρος αποτελεί μεν το προϊόν δουλειάς χωροτακτών, αποφάσεων αρχιτεκτόνων και πολιτικών, όμως ο ήχος μπορεί να οικειοποιηθεί τον χώρο παρεμβαίνοντας σε αυτόν και προσδίδοντάς του προσωπικό χαρακτήρα, καθώς συνδέει τον χώρο με τα άτομα και τις εμπειρίες τους. Όπως και στον κινηματογράφο, αυτό μπορεί γίνει μια ψευδαίσθηση με σχετική αυτονομία που δεν συνδέεται πάντα με την κοινωνική σφαίρα. Το ρίσκο που ενυπάρχει σε αυτή την ψευδαίσθηση περιγράφεται από τον Bull: «Η αισθητική στιγμή της εμπειρίας στην πόλη μεταφέρεται μέσω του iPod στον φαντασιακό χώρο των χρηστών. Μέσω αυτής της στρατηγικής, όλες οι χρήσεις αναιρούνται και γίνονται ένα με τον χρήστη».

Η αναίρεση του άλλου προϋποθέτει μια μετατροπή του δημόσιου χώρου, όπως γράφει ο Teri Rueb (2008): «Τι συνιστά τον χώρο του συμβιβασμού και της αντιπαράθεσης σε σχέση με τον δημόσιο χώρο την εποχή της διττής κίνησης και της διελκυστίνδας μεταξύ παγκόσμιας ομογενοποίησης και διευρυνόμενου κοσμοπολιτισμού; Ως κοινωνία έχουμε εξατομικευτεί, αλλά η ερώτηση παραμένει η ίδια: “μπορούμε να σχηματίσουμε μόρια;”». Με το μοίρασμα του κοινού ακουστικού περιβάλλοντος και της αντίστοιχης εμπειρίας, ίσως κινδυνεύουμε να χάσουμε την ευκαιρία να εγκαταστήσουμε απρόβλεπτες σχέσεις και να διερευνήσουμε άλλες προοπτικές μέσα από την αντιπαράθεση.

Στη συνέχεια, επιλέγουμε ορισμένα πρότζεκτ που μπορούν να μας βοηθήσουν να δώσουμε κάποιες πρώτες απαντήσεις.

Mark Bain: *Bug* (2008-2010)

Όταν η αρχιτεκτονική προσφέρει ακουστική απομόνωση, οι φορητές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αμφισβητήσουν αυτή την κατάσταση. Αυτός ήταν ο βασικός ισχυρισμός του Mark Bain. Στο πρόσφατο έργο του *Bug* δείχνει ότι η αρχιτεκτονική δεν είναι μόνο για την τέρψη των ματιών. «Φαντάζομαι ένα μακρύ καλώδιο να ξεπηδά από ένα κτίριο και κάποιος να στέκεται μπροστά από αυτό με μάτια κλειστά». Οι δονήσεις στο στούντιο του Arno Brandhuber στην Brunnenstrasse του Βερολίνου καταγράφονται σε ηχητικά σημεία από γεοσεισμικούς μετρητές. Μοιράζονται κάποια κοινά χαρακτηριστικά. Μέσα από την ιδιοτυπία του αποκλεισμού από το περιβάλλον και την ιδιωτικότητα που δημιουργούν τα ακουστικά και ο ήχος, συμβάλλουν κατά παράδοξο τρόπο στην επανασύνδεση του ατόμου με τον περιβάλλοντα χώρο, προσφέροντας νέους τρόπους να ανακαλυφθεί το τοπίο και ο χώρος. Όσοι βρίσκονται στον δρόμο μπορούν να ακούσουν το αποτέλεσμα αυτό από ακουστικά προσαρτημέρα σε ένα σημείο της πρόσοψης. Η εικόνα αυτής της ενέργειας φέρνει στον νου τον πράκτορα της Στάζι, από το φιλμ *Η ζωή των άλλων* του Florian Henckel von Donnersmarck, προτείνοντας ότι ο καθένας είναι τώρα ελεύθερος να κρυφακούει στην πρωτεύουσα της Γερμανίας. Ωστόσο, αυτό που ακούνε οι περαστικοί σε αυτή την περίπτωση δεν είναι τόσο η ιδιωτική ζωή των κατοίκων, όσο το γεγονός ότι η περιρρέουσα ενέργεια μέσα στην πόλη κλονίζει τα θεμέλιά της μέσα από απλά εργαλεία και μέσα.

Ambient Addition (2006)

«Εισάγονται συνθετικοί ήχοι. Αν επιχειρήσουμε να παραγάγουμε τον “υπνωτικό κήπο”, όπως θα τον έλεγα, πρέπει να προσέξουμε να διασφαλίσουμε ότι οι ήχοι αυτοί θα αντιστοιχούν στις αρχικές νότες του κήπου» (Schafer 2004).

Στο *Ambient Addition* του Noah Vawter, μια φορητή μηχανή που προσπαθεί να εδραιώσει μια αντιστοιχία ανάμεσα στην έκθεση των βίαιων ήχων της πόλης και το ατομικό ηχητικό τοπίο. Ενσωματώνοντας μουσική ambient σε πραγματικό χρόνο στους ήχους του περιβάλλοντος, οι ήχοι της πόλης ακούγονται ακόμα, αλλά μετριασμένοι. Από μουσικής άποψης, το πρότζεκτ εμφανίζεται συντηρητικό, καθώς μειώνει τη συνθετότητα του ήχου σε προδιαγεγραμμένους ρυθμούς. Ωστόσο, αυτοί οι επεξεργασμένοι ήχοι γίνονται αντιληπτοί ταυτόχρονα με τους αυθεντικούς ήχους, με τον ίδιο τρόπο που θα ακούγαμε μια αιολική άρπα ενώ αισθανόμαστε τον άνεμο. Έτσι, μπορούμε να θεωρήσουμε ότι δεν αποκλείουν αλλά εμπλουτίζουν το βίωμα της ζωής στην πόλη.

Sonic City (2003-2005)

Το πρότζεκτ αυτό εστιάζει περισσότερο σε πρακτικές εργονομίας, ενώ έρεισμά του είναι ένα πρωτοποριακό πρότζεκτ ερευνητών στο Γκαίτεμποργκ της Σουηδίας. Αυτό που ανέπτυξαν ήταν ένα κινητό σύστημα μουσικής που μπορεί να φορεθεί από τον χρήστη και το οποίο αντιδρά σε έναν συνδυασμό πληροφοριών συλλεγμένων από ένα φάσμα αισθητήρων, από το σώμα των ίδιων των χρηστών, από το περιβάλλον και τις σχέσεις ανάμεσα στον ακροατή και τα περιρρέοντα αντικείμενα. Η μουσική δημιουργία του *Sonic City* αποτελεί μια συμπαραγωγή του σώματος και των διαφόρων συνθηκών στην πόλη, και βιώνεται ως σημαντική εκ νέου ανακάλυψη. Θεμιτές και μη θεμιτές πράξεις, ορατά και μη ορατά συμβάντα, συμβάλλουν στη συνδιαμόρφωση του ήχου στα συγκεχυμένα όρια ανάμεσα στην παθητική και την ενεργητική συμμετοχή (Gaye κ. ά. 2003). Αυτό το στοιχείο έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς η εμπειρία του συστήματος αυτού βρίσκεται εκτός του κελύφους του σώματος και αναμιγνύεται με τον περιβάλλοντα χώρο. Και ενώ σε αυτό το πρότζεκτ ακούει κανείς τη μουσική με

ακουστικά, αυτό που προτείνεται εν ολίγοις είναι ότι ο ήχος έχει τη δυνατότητα να περιγράψει τη σχέση ανάμεσα στο αστικό περιβάλλον και τα άτομα ως μονάδες που ζουν και αλληλεπιδρούν μέσα σε αυτό.

Soundtrackcity (2010)

Ενώ όλα τα προηγούμενα πρότζεκτ δημιουργούν διαδράσεις σε πραγματικό χρόνο ανάμεσα σε ανθρώπους και το αστικό περιβάλλον, εδώ έχουμε μια προσέγγιση προδιαγεγραμμένη. Ακολουθώντας το μοντέλο βάσει του οποίου αναπτύχθηκαν τα soundwalk από καλλιτέχνες όπως η Hildegard Westerkamp και η Janet Cardiff, το *Soundtrackcity* σχεδιάστηκε για την πόλη του Άμστερνταμ και περιλαμβάνει μια σειρά ηχητικών περιπατητικών διαδρομών που οδηγούν στην πόλη του Άμστερνταμ, σε όχι πολύ γνωστές περιοχές της ολλανδικής πρωτεύουσας. Τις διαδρομές, μαζί με χάρτες, μπορεί να τις κατεβάσει κανείς σε MP3 από την ιστοσελίδα του πρότζεκτ. Κάθε περίπατος διαρκεί μία ώρα και ανατίθεται από το Soundtrackcity Foundation σε έναν διαφορετικό καλλιτέχνη ή σε μια ομάδα καλλιτεχνών, συμπεριλαμβανομένων περφόρμερς, συγγραφέων, αλλά και συνθετών. Ένας από αυτούς τους περιπάτους διερευνά την καινούρια περιοχή του IJburg. Αυτό το μέρος της πόλης άρχισε να αναπτύσσεται πάνω σε μια ομάδα από τεχνητά νησιά στο IJsselmeer, στο βόρειο Άμστερνταμ, την τελευταία δεκαετία. Το soundwalk για το IJburg άντλησε έμπνευση από το γεγονός ότι τα αποδημητικά πτηνά δεν ακολουθούσαν ως διαδρομή τους αυτά τα νησιά, γιατί είναι τεχνητά, προϊόν ανθρώπινης παρέμβασης, και όχι φυσικά. Μια τέτοια τεχνητή γη διαμορφώνει έναν τύπο «πόλης-φάντασμα». Ανάλογα πρότζεκτ δημόσιας τέχνης συνεισφέρουν στο να προχωρήσει η συζήτηση για την αληθινή αίσθηση του τόπου και του να γίνουν προσιτά στον άνθρωπο τα κατασκευάσματα του αστικού σχεδιασμού.

Mark Shepard: *The Tactical Sound Garden* (2007)

Το πρότζεκτ αυτό εισάγει την έννοια του «κοινοτικού κήπου» στην πόλη, με τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού να παρέχουν νέους τρόπους κοινωνικής διάδρασης. Ο Shepard δήλωσε το 2005 ότι «το hacking στο αστικό τοπίο είναι μια τακτική τόσο παλιά και ταυτόχρονα τόσο καινούρια όσο το φορητό στερεοφωνικό ή το λεωφορείο

Μίτσβα (Mitzvah tank)». Ενώ συνεχίζεται ο πόλεμος ανάμεσα στο ελεύθερο και το επιχειρηματικό διαδίκτυο, ο Shepard ανέπτυξε μια εφαρμογή για wi-fi κινητά τηλέφωνα που επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται ακουστικά αρχεία σε δημόσιους χώρους, δίνοντάς τους έτσι τη δυνατότητα να υπερβούν τα προβλήματα της πνευματικής ιδιοκτησίας αλλά και να εμπλουτίσουν με νέα στοιχεία τις τοπικές κοινωνίες. Ενώ βγάζει κανείς βόλτα το σκύλο του, μπορεί να ακούσει ένα track να «φυτεύεται» στο διπλανό παγκάκι από κάποιον γείτονα. Μια τέτοιου τύπου κοινωνική δικτύωση παράγει πολλαπλές δυνατότητες συνεύρεσης.

Τα παραπάνω πρότζεκτ φανερώνουν πώς η εμπειρία στην πόλη και τα πολλαπλά της επίπεδα ήχου αναδεικνύονται μέσα από συσκευές ήχου και διάφορα άλλα φορητά μηχανήματα. Μέσα από αυτές τις πρακτικές μπορεί να αποκαλυφθεί το κρυφό και το ανείδωτο να αποκαλυφθεί. Διευρύνεται επίσης η σχέση ανάμεσα στο υποκείμενο και την τεχνολογία: το κοινό μπορεί να χρησιμοποιήσει και να ερμηνεύσει την πόλη σε νέα προοπτική, δημιουργώντας παράλληλους μικρούς κόσμους, φαντασιακές κοινότητες και ανεξάντλητες αφηγηματικές-βιωματικές παραλλαγές εντός της γεωγραφικής του επικράτειας.

Κεφάλαιο 5

Ο χώρος, η πόλη και η τέχνη με τα νέα μέσα

5.1. Θεωρητικά στοιχεία για τον χώρο, την πόλη και την τέχνη στην εικονική εποχή

5.1.1. Χώρος, πολεοδομία, πολιτισμική θεωρία

Η πολιτισμική θεωρία βρίσκεται σε μια καμπή μετάβασης από το πραγματικό στον εικονικό χώρο. Ο άυλος χώρος αποτελεί σήμερα αντικείμενο μελέτης πέραν της φιλοσοφίας, όπως συνέβαινε στην αρχαιότητα. Για πρώτη φορά, μάλιστα, μέσα από την εμπειρία του κυβερνοχώρου, μπορούμε να βιώσουμε τους χώρους αυτούς. Κατά τη Γαλλική Επανάσταση, οι ουτοπικοί χώροι απασχόλησαν αρχιτέκτονες όπως οι Ledoux και Boullée. Στην ηλεκτρονική εποχή, όπου οι νέες τεχνολογίες, οι επικοινωνιακές εφαρμογές και τα ψηφιακά μέσα αφήγησης κυριαρχούν, καλούμαστε να αναδιατυπώσουμε την έννοια του χώρου και τις ιδιότητές του, οροθετώντας έτσι την έννοια ενός υβριδικού χωροχρόνου σε σχέση με την αναπαράσταση του ανθρώπου μέσα σε αυτό το νέο πλαίσιο διάδρασης. Η εικονική αναπαράσταση, άλλωστε, κατά κανόνα εκλαμβάνεται –ελλιπώς– ως αναπαράσταση και δεν έχει καταλυτικό ρόλο στον σχεδιασμό, τη θεωρία και την εκπαίδευση.

Στην εποχή μας, η αρχιτεκτονική, και πιο συγκεκριμένα η ανοικοδόμηση, αποτελεί περισσότερο θέμα εξυπηρέτησης της χρηστικότητας παρά σχεδιασμού πόλεων και παραγωγή της ταυτότητας τους μέσα από αυτόν. Ο Bernard Tschumi, εκφραστής της αποδόμησης στην αρχιτεκτονική, πρεσβεύει ότι η μορφή αποστασιοποιείται από την λειτουργία. Στα *Folies* του, η μορφή δεν ακολουθεί τη λειτουργία, ούτε τη φαντασία. Στόχος του ήταν τα κτίρια να αποτελέσουν σημείο δημιουργίας καταστάσεων και να λειτουργήσουν ως υπεραξία μέσα στο χρόνο, όχι να έχουν μια προκαθορισμένη και στατική μορφή. Η κατοίκηση και κατά συνέπεια η δημιουργία πόλεων είναι μία διαδικασία πιο σύνθετη, που περιλαμβάνει την κατασκευή γεγονότων, την εφευρετικότητα αλλά και την ικανοποίηση αναγκών και συναισθημάτων:

«Η αρχιτεκτονική δεν έχει να κάνει με τις συνθήκες του σχεδιασμού, αλλά με τον σχεδιασμό των συνθηκών, ή, για να παραφράσω τον Paul Virilio, το αντικείμενό μας σήμερα δεν είναι να εκπληρώσουμε τις συνθήκες της κατασκευής, αλλά να επιτύχουμε την κατασκευή συνθηκών που θα μεταθέσουν τις πιο παραδοσιακές και οπισθοδρομικές πλευρές της κοινωνίας μας, και, ταυτόχρονα, να αναδιοργανώσουμε αυτά τα στοιχεία με τον πιο απελευθερωτικό τρόπο, όπου η εμπειρία μας γίνεται η εμπειρία των γεγονότων που έχουν οργανωθεί κι έχουν γίνει στρατηγική μέσω της αρχιτεκτονικής.»

(Tschumi 1996)

Το ενδιαφέρον έγκειται περισσότερο στην αποδόμηση, στη μετάβαση, στην αλλαγή. Η εντατικοποίηση και η επιτάχυνση της αστικής εμπειρίας οδηγούν στη δημιουργία πόλεων υβριδικού, τύπου όπου οι πληροφορίες και ο ιστός της πόλης συνυφαίνονται στη συνέργια ενός πραγματικού και πληροφοριακού χώρου. Η εμπειρία της καθημερινότητας αλλά και των αστικών χώρων ως προϊόντος του μάρκετινγκ ανατρέπει τα δεδομένα της ποιητικής του χώρου κατά Bachelard.

Ο Marx θεωρεί ότι η πολεοδομία είναι ιδεολογία, το δε δομημένο περιβάλλον αποτέλεσμα ενός συστήματος που υπερκμεταλλεύτηκε το χώρο, έδωσε παράλογη αξία στη γη και εκμεταλλεύτηκε τις διαθέσιμες εκτάσεις. Η θεωρία αυτή μεταλλάσσεται στους Καταστασιακούς, που πρεσβεύουν ότι η πολεοδομία οργανώνει τη κοινωνική ζωή σε θέαμα, συμβάλλει στην απομόνωση και εκμηδενίζει τη συμμετοχή: «Η πόλη είναι ο χώρος της ιστορίας, γιατί είναι η συγκέντρωση της κρατικής δύναμης που καθιστά δυνατό το ιστορικό εγχείρημα και ταυτόχρονα τη συνείδηση του παρελθόντος» (Debord 1986).

5.1.2. Τέχνη, χώρος, εικονικότητα

Πολλές επεμβάσεις με σκοπό τον επαναπροσδιορισμό της σχέσης της πόλης με τον πολιτισμό και την κουλτούρα έχουν ως αποτέλεσμα χωρικές μεταμορφώσεις που αναιρούν κάθε προοδευτική τάση που μπορεί να αναπτυχθεί στον νέο χώρο. Ένα

χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα μουσεία, όπου το κοινό πηγαίνει πολλές φορές με σκοπό να «καταναλώσει» το εκθεσιακό προϊόν χωρίς να έρθει σε διάδραση με αυτό ή να συμμετάσχει σε μια ενεργητική διαδικασία περιήγησης. Πολύ συχνά, μια διαδικτυακή επίσκεψη έχει περισσότερο ενδιαφέρον από μια επίσκεψη σε ένα συμβατικού τύπου μουσείο· θα μπορούσε εδώ κάποιος να επικαλεστεί το παράδειγμα του Z.K.M (Κέντρο Τέχνης και Τεχνολογίας των Νέων Μέσων) στην Καρλσρούη της Γερμανίας.

Ο άυλος χώρος λειτουργεί ως σύνδεσμος ανάμεσα στους σύγχρονους καλλιτέχνες και την εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στις τέχνες. Η εμπειρία του διαδικτύου μεταφράζεται στην αρχιτεκτονική μουσείων, χρησιμοποιώντας μεταφορικά το παράδειγμα της εναλλαγής ορόφων που αποτελούν μέρος του φέροντα οργανισμού, ενώ η κατασκευή επιτρέπει τη μεγαλύτερη δυνατή ευελιξία στην οργάνωση των εκθεσιακών χώρων, παρόμοια με την ευελιξία στην κατασκευή ιστοσελίδων. Κυλιόμενες και μηχανικές σκάλες επιτρέπουν τη μεταφορά εντός κι εκτός κτιρίου, ενώ ο κενός χώρος που δημιουργείται ανάμεσα στην εσωτερική δομή και την εξωτερική επιφάνεια επιτρέπει τον σχηματισμό μιας ημιδιάφανης πρόσοψης πάνω στην οποία προβάλλονται εικόνες από το εσωτερικό του κτιρίου. Αυτή η ηλεκτρονική μεταφορά από τη μεταλλική δομή-σκαλωσιά στην πρόσοψη μπορεί να παραλληλιστεί αφηγηματικά με το πέρασμα από τον υλικό στον άυλο χώρο και αντίστροφα.

Σήμερα, ο χώρος περνά από την υλικότητα της φύσης στην αυλότητα του κυβερνοδιαστήματος. Για να παραθέσουμε τον Benjamin, η αισθητική εμπειρία βασίζεται καθοριστικά στο αν θα διατηρηθεί τελικά ζωντανή η Unheimlichkeit, η «ανοικειότητα». Τα όρια του πραγματικού/υλικού χώρου προσομοιώνονται με αυτά των άυλων χώρων και γίνονται πλέον δυσδιάκριτα. Θα έλεγε κανείς ότι οι «δύο χώροι» μπορούν να λειτουργήσουν ως τα συγκοινωνούντα δοχεία του Breton (1982) στην ερμηνεία των ονείρων. Έτσι, το διαδίκτυο έχει αναπτύξει μια σχέση διάδρασης με τον αστικό χώρο (με χαρακτηριστικό παράδειγμα το διαδικτυακό διαδραστικό παιχνίδι SecondLife.¹

Στο παρελθόν, ο εικαστικός Alan Dunning (1996) είχε διερευνήσει τη δυνατότητα να μπορούν οι κάτοικοι να συμμετάσχουν ενεργά στον σχεδιασμό μιας εφήμερης πόλης όπως θα την ονειρεύονταν οι ίδιοι. Ο χώρος αυτός, αν και αρχικά επιλεγμένος από τους κατοίκους, συνδιαμορφωνόταν από τα κείμενα που εισάγονταν και τις εικόνες της πόλης. Κάτι τέτοιο παραπέμπει στα παιχνίδια των Καταστασιακών, όπου δύο

περιπλανώμενοι δίνουν συνάντηση χωρίς να ορίζουν χώρο ή χρόνο, απλώς αφήνοντας σημάδια γύρω τους. Η ίδια *dérive* συμβαίνει κατά την περιπλάνηση στο ψηφιακό τοπίο όπως την οραματίστηκε ο Dunning. Η περιπλάνηση στο διαδίκτυο μπορεί σε κάποιες περιπτώσεις να έχει τη χαμένη πνευματική εγρήγορση του κατοίκου που περιπλανιέται στην πόλη. Η περιπλάνηση σε φανταστικές πόλεις εμπεριέχει δυνατότητες επικοινωνίας, και επαφίεται στον χρήστη το πώς θα τις αξιοποιήσει.

Είναι δεδομένο από την άλλη ότι ο κυβερνοχώρος εμπεριέχει μια μοναξιά και μια εξαισθητική που όμως είναι έκδηλη σήμερα και στον φυσικό χώρο, και μάλιστα ως μετατροπή του ίδιου του χώρου και της εμπειρίας του σε χρονική στιγμή, «σύμπτωση», τυχαία συνάντηση με ένα αενάως αφικνούμενο πλήθος. Με τα λόγια του Virilio (1986): «Οι διαστάσεις του χώρου δεν μπορούν να διαχωριστούν από την ταχύτητα της μετάδοσης». Και αλλού (Virilio 1991: 14): «Με τα νέα στιγμιαία μέσα επικοινωνίας, η άφιξη υποκαθιστά την αναχώρηση: τα πάντα “καταφθάνουν”, χωρίς αναγκαστικά να φεύγουν ή να έχουν φύγει». Ο Baudelaire θα μπορούσε κάλλιστα σήμερα να χρησιμοποιήσει την παγκόσμια ηλεκτρονική πόλη του κυβερνοχώρου για τους σκοπούς μιας αχανούς αλληγορίας, καθώς ο γεωγραφικός χώρος μετατρέπεται σε χρόνο.

Το γεγονός ότι οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν την πραγματοποίηση α-σύγχρονα αλλά και τη δυνατότητα να βρίσκεται κανείς σε πολλούς χώρους ταυτόχρονα, δηλαδή το ότι ένα δρώμενο μπορεί να παράγεται και να παρουσιάζεται σε πολλούς χώρους ταυτόχρονα, σε συνδυασμό με τον δημιουργικό διάλογο του πραγματικού με το εικονικό με την βοήθεια της τεχνολογίας, παρέχουν τις δυνατότητες για μια σύνδεση του υλικού με τον άυλο κόσμο. Με αυτό τον τρόπο, ο εικονικός χώρος επιστρέφει επεξεργασμένος στον φυσικό χώρο μέσα από μια ανατροφοδοτούμενη σχέση. Μέσα από τις νέες τεχνολογίες, αλλάζει άρδην ο τρόπος με τον οποίο επαναπροσεγγίζεται ο υλικός χώρος και αναπαριστώνται τα βιώματα, τα αισθήματα και οι κοινωνικές εμπειρίες.

5.2. Τέχνη και συμμετοχικότητα

5.2.1. Εισαγωγή

«Θέλω το κοινό να είναι μέρος ενός εγκεφάλου δράσης.»

(Hirschhorn 2004)

«Δεν θέλω να καλέσω ή να υποχρεώσω τους θεατές να αλληλεπιδράσουν με ό,τι κάνω. Δεν θέλω να ενεργοποιήσω το κοινό. Θέλω να δώσω τον εαυτό μου σε τέτοιο βαθμό ώστε οι θεατές που έρχονται αντιμέτωποι με το έργο να μπορούν να πάρουν μέρος και να εμπλακούν, αλλά όχι ως δρώντες.»

(Hirschhorn 2001)

Οι νέες τεχνολογίες τοποθετούν στο επίκεντρο της έκφρασης τη διάδραση και τη συμμετοχικότητα. Τόσο η διάδοση της πληροφορίας όσο και η αναδόμηση της έννοιας της χωρικότητας μέσα από τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών διαμορφώνουν ένα νέο τοπίο για την έννοια της συμμετοχικότητας και της δημιουργίας δικτύων.

Οι νέες τεχνολογίες κατέστησαν εφικτή την υπέρβαση του φυσικού χώρου. Ως αποτέλεσμα, η δημόσια σφαίρα κατά Habermas (1962, 1989), έχει διευρυνθεί με όρους συμμετοχικότητας σε έναν «χώρο που επιτρέπει την επικοινωνία και την ανταλλαγή απόψεων χωρίς δέσμευση χωρικότητας». Θα δούμε στη συνέχεια πώς οι νέες τεχνολογίες, αλλά και οι εφαρμογές τους στην τέχνη, έχουν συνδιαμορφώσει τις έννοιες της συμμετοχικότητας και του «ανήκειν» σε μια κοινότητα, μέσα από το παράδειγμα της public art. Επίσης, θα εξετάσουμε με ποιον τρόπο η έννοια της ιθαγένειας έχει συνδιαμορφωθεί, αποτελώντας σήμερα έναν τρόπο ενθάρρυνσης, συνειδητοποίησης και έκφρασης για θέματα πολιτικού χαρακτήρα, αλλά και περιβαλλοντικά, κοινωνικά ή οικονομικά θέματα. Με αυτή την αφορμή, θα συζητηθούν στη συνέχεια ορισμένα πρότζεκτ της media art και των locative media, τα οποία συνδέονται με περιβαλλοντικά θέματα, συμβάλλοντας στη συνειδητοποίηση του χώρου και της πόλης με πολιτικούς και κοινωνικούς όρους. Οι νέοι τύποι πραγμάτευσης της δημόσιας διάδρασης περιλαμβάνουν νέους τρόπους διανομής και διατύπωσης ρόλων στο άτομο και τη συλλογικότητα, έτσι ώστε να τίθεται ένα νέο πλαίσιο για τον δημόσιο χώρο και τον διάλογο που αναπτύσσεται εντός αυτού. Όπως επιχειρηματολογεί ο David Rokeby (1998), η αισθητική με ψηφιακούς όρους συμβάλλει στο να δημιουργούνται μάλλον σχέσεις παρά ολοκληρωμένα καλλιτεχνικά έργα, ενώ ο Nicholas Bourriaud (2009) αναδιατυπώνει με όρους αισθητικής το ζητούμενο της τέχνης στο νέο πλαίσιο, όχι τόσο ως την κατασκευή ενός αντικειμένου ή μίας εικόνας, αλλά ως τη δημιουργία και την επαναδιαπραγμάτευση κοινωνικών σχέσεων.

Η κινητικότητα και ο νομαδικός χαρακτήρας αποτελούν δύο παραμέτρους οι οποίες έχουν αλλάξει ριζικά το τοπίο και απευθύνουν νέα ζητήματα στο παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον. Το γεγονός αυτό αντανακλάται σε ποικίλα πρότζεκτ, στο αποτέλεσμά τους όσο και στον τρόπο ανάπτυξής τους. Μέσα από τις νέες επικοινωνιακές δυνατότητες και τα πρότζεκτ της media art και των locative media, αλλάζει ριζικά η συνειδητοποίηση κοινωνικών θεμάτων, η έκφραση, αλλά και η ανταπόκριση του κοινού σε αυτά. Η διαδραστικότητα αποτελεί πλέον το βασικό στοιχείο επικοινωνίας. Όμως το μήνυμα δεν είναι μόνο το μέσο, αλλά και η συνεχώς υπό διακύβευση και αναδιαπραγμάτευση σχέση ανάμεσα στη δημιουργική έκφραση και το κοινό (ως συμμετέχοντες).

5.2.2. Οι επικοινωνιακές εξελίξεις και η πόλη

Πολλοί μελετητές απασχολήθηκαν με το πώς συνδέονται οι εξελίξεις των επικοινωνιακών πληροφοριακών συστημάτων με την πόλη. Ο Ronald Abler (1970), πρωτοπόρος στη μελέτη των επικοινωνιών και του αστικού χώρου, υποστήριξε ότι «οι εξελίξεις στη μετάδοση της πληροφορίας θα μας επιτρέψουν σύντομα τη διάχυση της πληροφορίας, αλλά και τη λήψη αποφάσεων μακριά από τα μητροπολιτικά κέντρα, καθώς τα ηλεκτρονικά επικοινωνιακά μέσα καθιστούν την επικοινωνία εφικτή παντού». Ο Gilder (1995) θεώρησε ότι «οι πόλεις αποτελούν το εναπομείναν φορτίο της βιομηχανικής εποχής», προβλέποντας ότι «οδεύουμε σταδιακά στην παρακμή των πόλεων εξαιτίας της διάδοσης της πληροφορικής και του χώρου εξουσίας που κατακτά διαρκώς αυτή».

Ο τρόπος με τον οποίο βιώνουμε τις πόλεις συνδιαμορφώνεται από μη υλικά μέσα: τη λέξη, την εικόνα και τον μύθο. Μέσα από αυτά, δεν μαθαίνουμε μόνο πώς να βλέπουμε τις πόλεις, αλλά και πώς να ζούμε σε αυτές. Σήμερα, μιλάμε για κυβερνοπόλεις αλλά και κυβερνοχώρες, εννοώντας χώρους που καθένας τους δομείται ως αυτόνομος χώρος επιρροής. Οι σφαίρες αυτές αναπτύσσουν ομόρροπο ή αντίρροπο δυναμικό. Άλλες φορές ανταγωνίζονται η μία την άλλη, άλλες πάλι συνεργάζονται, αλλά πάντα διαφυλάσσουν τη βασική τους δομή. Η πληροφοριακή πόλη συντίθεται επίσης από κοσμοπολίτικες ελίτ που ζουν σε καθημερινή σύνδεση με τον κόσμο (λειτουργικά, κοινωνικά και πολιτισμικά), περιφρουρώντας όμως μικρές κοινότητες

οιονεί φυλετικού χαρακτήρα: περίφρακτους χώρους τους οποίους θέλουν να ελέγχουν, σαν τελευταίο οχυρό ενάντια στις μακρο-δυνάμεις που σχηματοποιούν και νοηματοδοτούν τη ζωή κάθε φορά.

Το διαδίκτυο αποτελεί έναν παγκόσμιο κόμβο υπολογιστικών δικτύων. Προσανατολίζει το παγκόσμιο δίκτυο ανταλλαγών, αναπαραστάσεων και επικοινωνιών. Επίσης επιτρέπει σε διάφορες ομάδες να μένουν σε επαφή ξεπερνώντας το εμπόδιο της φυσικής απόστασης. Το ηλεκτρονικό εμπόριο με τη σειρά του υποστηρίζει την εμπορευματοποίηση μεγάλης γκάμας αγαθών και υπηρεσιών. Σύνθετοι συνδυασμοί εικόνων, ήχων και κειμένου διασυνδέονται με τον παγκόσμιο υπερκειμενικό λαβύρινθο του παγκόσμιου ιστού www, παρέχοντας μία αίσθηση παράλληλων κόσμων (Benedikt 1991). Το διαδίκτυο συνδέεται με τον κοινωνικό κόσμο, ενώ πάντα άυλα βρίσκονται μόνα ένα κλικ μακριά."

5.2.3. Οι πόλεις και ο δημόσιος χώρος

«Οι πόλεις ορίζονται μέσα από τους δημόσιους χώρους όπου οι άνθρωποι συναντιούνται και μοιράζονται κοινές εμπειρίες, όπως το στάδιο, η εκκλησία ή ένα μουσικό κλαμπ.» (Wheeler 2000)

Τα κέντρα των μεγαλύτερων πόλεων έχουν κερδίσει και πάλι όλη την προσοχή καθώς παρέχουν ερεθίσματα για δημιουργία και τη δυνατότητα της ανωνυμίας, της συνύπαρξης μέσα από τη διαφορετικότητα (Montgomery 1995). Όλες οι εκφάνσεις της κοινωνικής χρήσης των τηλεπικοινωνιών κυριαρχούνται και συνδέονται με τη ζωή και τους κοινωνικούς κόσμους, τους πληθυσμούς από τους οποίους κατοικείται ο χώρος, και τις κοινότητες. Οι ψηφιακοί και οι κοινωνικοί χώροι δημιουργήθηκαν από κοινού. Η δυνατότητα να λειτουργήσουν οικονομικά συνδεδεμένοι μεταξύ τους έγκειται στην ίδια τη δυνατότητα δυνατότητά να συνδέονται μεταξύ τους χώροι (spaces) και τόποι (places) Ο William Mitchell (1996) υποστηρίζει ότι «οι σημερινοί εθισμοί δεν υποστηρίζονται από κτίρια, αλλά κατά κύριο λόγο από τηλεπικοινωνιακά στοιχεία και συστήματα λογισμικού». Προσθέτει μάλιστα ότι «ο χώρος ως κατασκευή θα θεωρείται ολοένα περισσότερο σαν σύνολο ηλεκτρονικά εξυπηρετούμενων τοποθεσιών όπου δυαδικά ψηφία συναντούν το σώμα, όπου η ψηφιακή πληροφορία μεταφράζεται σε

οπτικά, ακουστικά, απτικά ή εν γένει αισθητηριακά αντιληπτή μορφή, και αντιστρόφως». Ο Grossman (1995) πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα, θεωρώντας ότι «τα συγκροτήματα των MME θα πληρούν τις ζωτικές εκπαιδευτικές, πολιτικές και πολιτιστικές ανάγκες» πραγματικών πόλεων και τόπων».

Ο Berman (1982), στο βιβλίο του *All That Is Solid Melts Into Air*, τιτλοφόρησε το κεφάλαιο για τον Baudelaire «Ο μοντερνισμός στην πόλη». Τα ποιήματα του Baudelaire που συλλέχθηκαν υπό τον τίτλο *Spleen de Paris* (1869) συγκεντρώνουν ανομοιογενείς εικόνες από τη συνάντηση διαφορετικών κοινωνικών τάξεων. Ο δρόμος αποτελεί σημείο συνάντησης ανθρώπων με διαφορετικό κοινωνικό, οικονομικό και μορφωτικό υπόβαθρο. Ο Simmel (1997) αναφέρει ότι το βασικό χαρακτηριστικό της πόλης είναι ότι ζούμε περιτριγυρισμένοι από ανθρώπους που μας είναι ξένοι. Ο Giddens (1991) θεωρεί ότι η μοντέρνα αστική ζωή χαρακτηρίζεται από αστική αδιαφορία, ενώ η γνώση των άλλων αντικαθίσταται από την αφηρημένη εξουσία τεχνικών συστημάτων και την εξάρτηση από αυτά. Το δημόσιο διακρίνεται από το ιδιωτικό όταν μια κοινότητα ξένων καθιερώνεται με όλη την έννοια του όρου, όταν δηλαδή η έννοια του ξένου χάνει τη σημασία της και συγχωνεύεται με αυτή της πόλης. Από αυτή τη στιγμή, η αστική αδιαφορία, που αποτελεί τον κινητήριο μηχανισμό της γενικευμένης δημόσιας εμπιστοσύνης, γίνεται περισσότερο ή λιγότερο διακριτή από τον ιδιωτικό τομέα και ιδιαίτερα από τη σφαίρα των στενών προσωπικών σχέσεων.

Ο Lefebvre προσπάθησε επίσης να συνδυάσει τις σύνθετες αλλαγές στην τεχνολογία με τις επιδράσεις τους στην κοινωνική ζωή. Στο έργο του *Η παραγωγή του χώρου* (Lefebvre 1974), υποστήριξε ότι ο χώρος στην άυλη υπόστασή του έχει διάφορες διαστάσεις: χώρος της κοινής λογικής, της γνώσης και της κοινωνικής πρακτικής, της πολιτικής δύναμης (κατ' εξοχήν στην αφηρημένη σκέψη, το περιβάλλον και το κανάλι επικοινωνιών) – χώροι όμως που βασίζονται όλοι τους στην κλασική προοπτική και γεωμετρία, με αφετηρία την αρχαιοελληνική παράδοση, όπως αναπτύσσεται από την Αναγέννηση και μετά στη δυτική τέχνη και φιλοσοφία, με τη μορφή της πόλης ή της κωμόπολης. Όπως επιχειρηματολογεί ο Lash, παλιοί δεσμοί, οργανωμένοι στη βάση της χωρικής εγγύτητας, εκτοπίζονται βαθμηδόν από επικοινωνιακούς δεσμούς εξ αποστάσεως, αποκτώντας άλλη ένταση και διάρκεια ανάλογα με την περίπτωση.

Η μακρόχρονη επίδραση στο περιβάλλον που είχε ο αλόγιστος οικοδομικός σχεδιασμός στις σύγχρονες πόλεις δεν έχει καταμετρηθεί. Ο Mitchell (2003)

αναφέρεται σε αυτό το φαινόμενο με τον όρο «χερτζιανός κοινωνικός χώρος». Με τους όρους του Deleuze (1992), η κοινωνική δυσκαμψία της πειθαρχημένης κοινωνίας έχει ενδώσει στις διαδικασίες της συνεχούς ψηφιακής αλλαγής. Για τον Kitler (2006), η απώλεια των σταθερών χωρικών ιεραρχιών αλλάζει και την έννοια του κεφαλαίου: η πολιτική εξουσία συχνά ξεπηδά όχι από την κατάληψη παραδοσιακών κέντρων, όπως η πλατεία της πόλης, αλλά από επικοινωνιακές δυνατότητες. Εξουσία σημαίνει να κατέχει κανείς τη σωστή στιγμή τα κανάλια για την τεχνολογική επεξεργασία πληροφοριών. Και φυσικά αυτή εξελίσσεται σε ένα στοιχείο εξαρτώμενο από τις λειτουργίες των μέσων μαζικής ενημέρωσης και επικοινωνίας, όχι το αντίθετο. Ο δημόσιος χώρος στις μέρες μας δεν έχει να κάνει με την αγορά της αρχαίας Ελλάδας ή την πλατεία, όπως ορίστηκε με την παρουσία της στις ευρωπαϊκές χώρες ή με την απουσία της στις αμερικανικές. Αποτελεί απεναντίας μια πολύ σύνθετη πραγματικότητα ανάμεσα στομ χώρο ως υπαρκτό σημείο και ως δυνητικό σημείο στο διαδίκτυο.

5.3. Η σύγχρονη πόλη και τα καλλιτεχνικά πρότζεκτ ως «λύσεις προβλημάτων»

5.3.1. Το «σχιζοφρενές» παράδειγμα της σύγχρονης Αθήνας

Στη σημερινή κατάσταση οικονομικής κρίσης, όπως αυτή αναδύεται στην Ελλάδα, είναι αδύνατο να μην παρατηρήσει κανείς αυτό που ο Giorgio Agamben (2009) ονομάζει «σχιζοφρένεια» της οικονομίας, όπου η πράξη και η ύπαρξη διαχωρίζονται, και η οικονομική δραστηριότητα παραμένει αποσυνδεδεμένη από τις ζωές των ανθρώπων.

Υπό το πρίσμα αυτής της σχιζοφρένειας, μπορεί να γίνει κατανοητή, εν είδει πρακτικού παραδείγματος των παραπάνω θεωρητικών αναφορών, η αδυναμία αντιμετώπισης των προβλημάτων στο κέντρο της Αθήνας. Από τη μία πλευρά, εκτυλίσσεται η πραγματική ζωή ανθρώπων που προσπαθούν να επιβιώσουν σε ένα περιβάλλον στο οποίο η παράνομη και εγκληματική δραστηριότητα μεγάλης κλίμακας και η παραβατική συμπεριφορά εντείνεται, η εξαθλίωση των ανθρώπων εδραιώνεται, με την παρουσία στο δρόμο πλήθους αστέγων, ναρκομανών, ανέργων, μεταναστών, συνοδευόμενη περιστατικά ξеноφοβίας και τυφλής βίας, ενώ η οικονομική κρίση

συντείνει στη μη βιωσιμότητα εμπορικών και επιχειρηματικών δραστηριοτήτων και αυξάνει τον αριθμό των κενών κτιρίων και την εγκατάλειψη της περιοχής.

Από την άλλη πλευρά, ο επίσημος σχεδιασμός αστικών παρεμβάσεων αφορά είτε στην περιφέρεια της πόλης είτε σε περιοχές του κέντρου με λιγότερα προβλήματα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι προτεινόμενες και οι προγραμματιζόμενες πεζοδρομήσεις κεντρικών οδικών αξόνων που δεν εμφανίζουν προβλήματα λειτουργίας ούτε για τους πεζούς ούτε για τα οχήματα, αλλά και οι αρχιτεκτονικοί διαγωνισμοί διαμόρφωσης πλατειών και ανοικτών χώρων και η χρηματοδότηση προγραμμάτων πλακοστρώσεων. Ο ρόλος της αρχιτεκτονικής και του αστικού σχεδιασμού συνεχίζει, δηλαδή, να συνδέεται με την οικονομία και τις επενδύσεις στο πλαίσιο του νεοφιλελεύθερου μοντέλου που είδαμε να αναπτύσσεται σε παγκόσμια κλίμακα τα τελευταία τριάντα χρόνια (Θεοδώρου 2007).

Κανείς βέβαια δεν μπορεί πλέον να θεωρεί ότι αυτού του είδους οι παρεμβάσεις συνιστούν εργαλεία επίλυσης των προβλημάτων στο κέντρο της Αθήνας, και όλοι μπορούν να κατανοήσουν ότι άπτονται μιας «σχιζοφρενικής» αντίληψης σύμφωνα με την οποία η οικονομία μπορεί να αναπαράγεται αυτόνομα χωρίς να αγγίζει την πραγματικότητα. Όμως το «πραγματικό» είναι ήδη εδώ και, όπως πάντα, τραυματικό και αφόρητο.

Σήμερα βρισκόμαστε σε μια κατάσταση, στην οποία, όπως αναλύει η Saskia Sassen (2011), συντελείται μια «συστηματική μεταμόρφωση» Η οικονομική λογική, εντός της οποίας τα άτομα είχαν υπολογίσιμη αξία ως εργαζόμενοι και καταναλωτές, μετατρέπεται σε μια οικονομική «λογική της εκδίωξης» (logic of expulsion) μεγάλων τμημάτων του πληθυσμού. Όλο και περισσότερες κατηγορίες ατόμων θεωρούνται πλέον άτομα απόβλητα, για τα οποία δεν μπορεί καν να τεθεί το πρόβλημα της κοινωνικής ανισότητας και περιθωριοποίησης. Οι μεγάλες ροές των μεταναστών, η αυξανόμενη ανεργία και η φτώχεια, η αδυναμία και η διαφθορά των κυβερνήσεων, αλλά και η εγκαθίδρυση εγκληματικών δικτύων κάθε είδους είναι επιφανόμενα αυτής της νέας παγκόσμιας λογικής της εκδίωξης.

Τα χαρακτηριστικά αυτής της συστηματικής μεταμόρφωσης γίνεται αντιληπτό ότι αναδύονται και στην Αθήνα σήμερα. Η αδυναμία αντιμετώπισής τους ίσως οφείλεται στο γεγονός ότι εξακολουθούν οι άνθρωποι να τα αντιλαμβάνονται και να τα αναλύουν εντός μιας λογικής που έχει ήδη εκλείψει. Είναι απαραίτητο, λοιπόν, να επανεξετασθούν τα διαθέσιμα εργαλεία (θεωρητικά και πρακτικά) για την κατανόηση

των σύγχρονων αστικών φαινομένων. Και είναι μάλλον απόλυτα αναγκαίο, έστω και με κίνδυνο αποτυχίας, να γίνουν πειραματισμοί και να επινοηθούν νέα εργαλεία για τη διατύπωση προτάσεων επίλυσης των προβλημάτων με τις οποίες η οικονομία θα επανασυνδεθεί με την πραγματική ζωή των ανθρώπων.

5.3.2. Καλλιτεχνικά πρότζεκτ ως πιθανές προτάσεις λύσεων στην πόλη

Ένα από τα πιο σημαντικά βήματα είναι να γίνει συνειδητό ότι ο φυσικός χώρος και ο χώρος της πόλης ανήκουν στους πολίτες. Όμως ο δημόσιος χώρος έχει κατακυριευτεί από διαφημίσεις και εμπορικά στοιχεία που τον αμαυρώνουν. Πώς μπορούμε να ανακτήσουμε τον δημόσιο χώρο; Το καλλιτεχνικό πρότζεκτ *The Advertiser*, των Julian Olover, Diego Diaz και Clara Boj, αποτελεί ένα πολύ καλό παράδειγμα για το τι μπορεί να προσφέρει έναντι της διαφήμισης μια δυναμική καλλιτεχνική ιδέα με τη χρήση διευρυμένης τεχνολογίας. Το *The Advertiser* είναι μία πλατφόρμα λογισμικού που αντικαθιστά τις διαφημίσεις billboard με τέχνη σε πραγματικό χρόνο. Λειτουργεί διδάσκοντας υπολογιστές να αναγνωρίζουν τις ατομικές διαφημίσεις, ώστε να μπορούν να αντικατασταθούν αυτές εύκολα με διαφορετικού περιεχομένου κείμενο, όπως βίντεο ή οπτικό υλικό άλλου τύπου. Το πρότζεκτ αυτό δεν είναι τόσο παράδειγμα «επαυξημένης πραγματικότητας» (augmented reality) όσο παράδειγμα «βελτιωμένης πραγματικότητας» (improved reality).

Ένα άλλο βήμα είναι να γίνει αντιληπτό ότι ο δημόσιος χώρος αποτελεί κοινή κληρονομιά, για την οποία υπάρχει και διαιωνίζεται ένα χρέος διατήρησης και μετάδοσης. Από το 2000, η κοινότητα των hikers έχει ξεκινήσει ένα παιχνίδι θησαυρού σε όλο τον πλανήτη. Το Gloating εξαπλώνεται και αναπτύσσεται σε είδος και πρακτική τουρισμού. Το Ecocaching αποτελεί ένα συνδυαστικό κρίκο του geocache με τις περιβαλλοντικές αλλαγές. Το geocache ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων για τη διάσωση του φυσικού μας κόσμου. Το παιχνίδι αποτελεί έναν αποτελεσματικό τρόπο εφαρμογής των αντιλήψεων του Huizinga για το παιχνίδι ως στρατηγική συνειδητοποίησης των πολιτών.

Είναι σαφές ότι η τηλεπικοινωνιακή τεχνολογία και τα locative media αναδιατυπώνουν σε νέα προοπτική τη διάσταση του χώρου και τον τρόπο με τον οποίο

ανήκει κανείς και δρα σε κοινωνικά πλαίσια. Προκύπτουν λοιπόν μια σειρά από ζητήματα που πρέπει να αντιμετωπιστούν.

5.3.3. Συμμετοχικότητα

Κάθε έργο τέχνης είναι πολιτικό με όρους έκφρασης. Το έργο τέχνης «εκφράζει» καλλιτέχνες, θεατές και συμμετέχοντες σε μια έννοια του ανήκειν. Με την public art, και με τα διάφορα καλλιτεχνικά πρότζεκτ με locative media, η ίδια έννοια του ανήκειν τίθεται υπό διερώτηση. Ο Benjamin (1936) είχε υποστηρίξει πως όταν κρίνουμε την παγκόσμια πολιτική, δεν πρέπει να εξετάζουμε το θέμα από την πλευρά των καλλιτεχνών, αλλά από τη θέση που έχει η δουλειά τους στη διαμόρφωση σχέσεων στον χρόνο. Ο Benjamin θεωρεί ότι ένα έργο τέχνης πρέπει να είναι έτσι δομημένο ώστε να επιτρέπει στους θεατές να εμπλέκονται στη διαδικασία παραγωγής. Οι καταναλωτές πρέπει κατά το δυνατόν να μετατραπούν σε παραγωγούς, δηλαδή οι αναγνώστες ή οι θεατές σε συνεργάτες.

Ωστόσο, «μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι η συμμετοχή δεν είναι από τη φύση τους καθόλου πιο πολιτική ή αντιπαραθετική κατηγορία απ' ό,τι οποιαδήποτε άλλη» (Bishop 2006). Η ελπίδα στο νέο παγκοσμιοποιημένο και τεχνολογικό περιβάλλον είναι να δημιουργηθεί ένα ενεργό υποκείμενο που θα ενδυναμωθεί από την εμπειρία της φυσικής και συμβολικής συμμετοχής. Έτσι, τα νέα χειραφετημένα υποκείμενα της συμμετοχής υποτίθεται ότι θα γίνουν ικανά να ορίζουν τη δική τους κοινωνική και πολιτική πραγματικότητα. Η αισθητική της συμμετοχής νομιμοποιείται από τη σχέση ανάμεσα στην εμπειρία του έργου και τον ατομικό παράγοντα κάθε εμπλεκόμενου «υποκειμένου» ως κοινωνικού συντελεστή. Η ενθάρρυνση, η ενεργοποίηση και η κοινότητα αποτελούν τα πιο βασικά κίνητρα ενθάρρυνσης της συμμετοχής στην τέχνη από τη δεκαετία του 1960 και μετά.

Είναι αξιοσημείωτο ότι όλα αυτά τα στοιχεία είναι παρόντα στους Καταστασιακούς. Η κριτική του καπιταλιστικού θεάματος αντιμάχεται κατ' αρχήν τις ιδέες της συμμετοχής σε διάφορα στάδια. Το θέαμα ως κοινωνική σχέση ανάμεσα σε ανθρώπους μεσοποιημένους από εικόνες λειτουργεί ως στοιχείο ειρηνευτικό αλλά και διαχωριστικό, ενώνοντάς τους μόνο μέσα από τον χωρισμό τους. Η έννοια της

κατάστασης δεν υπαινίσσεται απαραίτητα συνύπαρξη. Μπορεί να φανταστεί κανείς καταστάσεις που κατασκευάζονται σε ατομικό πλαίσιο για ίδια κατανάλωση ή καταστάσεις που εξαιρούν τους άλλους. Η έννοια της κατάστασης ανασυστήνει τις ενότητες του χρόνου, του χώρου και της δράσης. Τώρα, η καλλιτεχνική πρακτική περιλαμβάνει μια νέα σχέση με τον κόσμο. Μια κατασκευασμένη κατάσταση δεν πεθαίνει (Bourriaud 1998), αλλά ανταποκρίνεται σε έναν κόσμο που δημιουργήθηκε στη βάση της ανταλλαγής. Ένα έργο τέχνης που διαμορφώνει έναν τέτοιο κόσμο μπορεί ταυτόχρονα να αναβιώσει ως κίνημα τους Καταστασιακούς στον χώρο της τέχνης.

5.3.4. «Συνδημιουργοί κοινωνιών»;

Οι τηλεπικοινωνίες και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ενδυναμώνουν νέα μοντέλα κοινωνικής συνδημιουργίας. Κατά τη διάρκεια των πρώτων μηνών του 2011 στη Μέση Ανατολή και στη Βόρεια Αφρική, πληθυσμοί ξεσηκώνονται ενάντια στις τοπικές δικτατορίες. Πολλοί αναλυτές έχουν επισημάνει ότι το Facebook έπαιξε σημαντικό ρόλο στην κοινωνική αντίσταση, στην Τυνησία, στην Αίγυπτο και αλλού. Απολιτικοί οργανισμοί όπως το Democarcia real ya γεννήθηκαν από ανέργους ως συνέπεια της διεθνούς βαθιάς κρίσης του καπιταλισμού, με ζητούμενό τους να χρησιμοποιήσουν την τεχνολογία για να διεκδικήσουν τα δικαιώματά τους. Στην Ισπανία, η συλλογική ομάδα Platoniq προωθεί τη χρήση του Twitter ως εργαλείου για να βοηθήσει τους ανθρώπους να ψηφίσουν για σημαντικά θέματα δημοκρατίας.

Οι πληγές που έχουν υποστεί από τον εκβιομηχανισμό η βιόσφαιρα και το κλίμα επηρεάζουν την ύπαρξη δισεκατομμυρίων ανθρώπων. Το περιβάλλον αποτελεί βασική πρόκληση για την ανθρωπότητα. Οι τεχνολογίες, όπως οι σένσορες, επιτρέπουν την ανταλλαγή πληροφοριών από ένα δίκτυο ανθρώπων. Οι τηλεπικοινωνίες παρέχουν νέους, εύκολα κατανοητούς τρόπους ευαισθητοποίησης για το περιβάλλον. Καλλιτέχνες και συλλογικότητες διασχίζουν τα όρια της τέχνης για να κάνουν πιο ανοιχτές τις πρακτικές τους σε αυτές του πολιτισμικού ακτιβισμού, με έμφαση στις σφαίρες της πολιτικής και του περιβάλλοντος. Η δουλειά τους αποτελεί μια πρόσκληση για συνδημιουργία στη δημόσια σφαίρα. Προσκαλούν ανθρώπους να γίνουν μέρος των προκλήσεων που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα στις μέρες μας.

Θα είχε ενδιαφέρον να γίνει μια απόπειρα σύγκρισης δύο καλλιτεχνικών πρότζεκτ με locative media που εμφανίζουν πολλές ομοιότητες. Από τη μία έχουμε την εγκατάσταση νέων μέσων με τίτλο *In the Air*, του Nerea Calvillo, ο οποίος δημιούργησε μια εξαιρετικά εκλεπτυσμένη διαδραστική εγκατάσταση με σκοπό να αναπαραστήσει την ατμοσφαιρική ρύπανση στη Μαδρίτη. Μπορεί κανείς σε αυτή να δει μπλε και κόκκινες κηλίδες πάνω στον χάρτη, που καθεμιά τους αντιπροσωπεύει το επίπεδο μόλυνσης του αέρα σε πραγματικό χρόνο.

Το Heckacopter company προγραμματίστηκε από την εφαρμογή Glow του I-phone με παρόμοιο τρόπο. Ο σκοπός της εφαρμογής αυτής του I-phone είναι να δώσει τη δυνατότητα να ενημερωθούν οι άνθρωποι για την κατάσταση και να διαπιστώσουν αν είναι ικανοποιημένη με αυτή ή όχι. Τόσο το Glow όσο και το *In the Air* μπορούν να συνδυαστούν στο ίδιο περιβάλλον, αποκαλύπτοντας τα συναισθήματα και τις σκέψεις μας και την κατάσταση στον φυσικό χώρο, σε μια ζωτική σχέση ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό, τον εαυτό μας και τον κόσμο.

Είναι σαφές ότι οι τεχνολογίες επικοινωνίας και τα locative media αναδιατυπώνουν την έννοια του χώρου και παράλληλα πραγματεύονται την αλλαγή στην έννοια του ανήκειν. Όπως εύκολα παρατηρεί κανείς, ανακύπτουν ποικίλα ερωτήματα που χρήζουν απάντησης. Πώς, λόγου χάριν, να διακριθούν τα κοινωνικά δίκτυα και οι συναφείς τεχνολογικοί πόροι από τον φυσικό χώρο, και πώς να αναπτυχθεί η μετα-πληροφορία από τον πραγματικό κόσμο; Οι κοινωνίες μας αναζητούν νέους τρόπους κατανόησης της έννοιας του αγαθού και του «δέοντος» Ένα άλλο βασικό ερώτημα είναι τι θα συμβεί αν οι εταιρείες τηλεπικοινωνιών σταματήσουν να μεταδίδουν πληροφορίες στα δίκτυά τους. Αυτό συμβαίνει όντως σήμερα στην Κίνα, στο Ιράκ, στη Λιβύη και σε άλλες χώρες ανά τον κόσμο. Είναι επιτακτική ανάγκη να επινοηθούν κατάλληλοι τρόποι για να δοθεί τόσο στα τοπικά όσο και στα παγκόσμια δίκτυα η δυνατότητα ροής των πληροφοριών και διασύνδεσης μεταξύ τους. Το ισπανικό Guifi Net αποτελεί ένα τέτοιο παράδειγμα δημιουργίας τοπικού αυτόνομου δικτύου.

5.4. Συμπέρασμα

Ο Jackson Pollock (1950) έλεγε ότι «ο μοντέρνος ζωγράφος δεν μπορεί να εκφράσει την εποχή του, το αεροπλάνο, την ατομική βόμβα, το ραδιόφωνο, με τις παλιές μορφές έκφρασης και με τα παλιά καλλιτεχνικά μέσα». Κάθε εποχή έχει τις δικές της τεχνικές, τις δικές της μορφές, τα δικά της μέσα. Μέσα από την τεχνολογία, αναζητούνται σήμερα εναλλακτικοί τρόποι για να επανασυνδεθούν οι άνθρωποι με την κουλτούρα, αλλά και με θέματα του περιβάλλοντος χώρου και των νέων τύπων πολιτισμικής ζωής. Τα media, καθώς και πρότζεκτ με locative media, μέσα από τον καινοτόμο χαρακτήρα τους, ενθαρρύνουν ανθρώπους με διαφορετικό υπόβαθρο και μορφωτικό ή οικονομικό παρελθόν, όπως και διαφορετικών ηλικιών, να εκφραστούν για μία σειρά περιβαλλοντικών και πολιτικών θεμάτων, κυρίως όμως να εκφραστούν για τον κόσμο και για το πώς αυτός μπορεί να αλλάξει μέσα από έναν αριθμό κοινωνικών, πολιτικών και περιβαλλοντικών αποφάσεων και στάσεων. Τα πρότζεκτ αυτά εμπεριέχουν έντονα στοιχεία παιχνιδιού, και με αυτό τον τρόπο ενθαρρύνουν έναν αριθμό συμμετεχόντων να εμπλακούν άμεσα σε μια διαδικασία συναποδοχής και δημιουργίας, εκφράζοντας απόψεις και γνώμες.

Στην τεχνολογία και τις εφαρμογές της έχει ασκηθεί η κριτική ότι αποξενώνουν τους ανθρώπους. Ωστόσο, η τεχνολογία έχει τη δυνατότητα επίσης να ενθαρρύνει τους ανθρώπους να επανασυνδεθούν με το περιβάλλον, με έναν τρόπο αίσθησης και έκφρασης. Θα πρέπει να τονιστεί εδώ ότι η τεχνολογία και οι εφαρμογές της επικοινωνιακής τεχνολογίας μπορούν να καλλιεργήσουν έναν πιο εξωστρεφή χαρακτήρα στους ανθρώπους αναφορικά με τα περιβάλλοντά τους, καθώς άνθρωποι και δίκτυα μπορούν να συνδεθούν με άλλα δίκτυα στο παγκοσμιοποιημένο πλαίσιο.

Έχει επίσης μεγάλη σημασία το γεγονός ότι μέσα από τέτοια πρότζεκτ στον δημόσιο χώρο έχει γίνει μια απόπειρα να γίνει κατανοητός σε ερευνητικό επίπεδο ένας εικονικός, δυνητικός και όχι απαραίτητα γεωγραφικά ορίσιμος χώρος. Έχει διπλασιαστεί ο αριθμός των ανθρώπων που εκφράζουν ιδέες και απόψεις, και μάλιστα έχει διπλασιαστεί από τη στιγμή που τα θέματα έχουν αποκτήσει παγκόσμιο χαρακτήρα και έχουν πάψει προ πολλού να είναι και να θεωρούνται απλώς τοπικά. Τα ίδια θέματα αφορούν ανθρώπους ανεξαρτήτως εθνότητας, κοινότητας ή γεωγραφικού πλάτους και μήκους, καθώς τα προβλήματα έχουν αποκτήσει παγκοσμιοποιημένο χαρακτήρα.

Μια από τις βασικές συνθήκες του ανήκειν είναι η δυνατότητα αναγνώρισης του τόπου και του τρόπου του ζην από το άτομο. Οι τηλεπικοινωνιακές τεχνολογίες και ο γεωγραφικός εντοπισμός, ή η γεωγραφική εντοπιότητα, της πληροφορίας αποτελούν

βασικά στοιχεία στην άσκηση αυτής της δυνατότητας. Όπως είχε προαναγγείλει ο Paul Virilio (1911): «Θα γίνουμε μάρτυρες ενός πραγματικού κατακλυσμού των ηλεκτρομαγνητικών πεδίων. Τα ασύρματα δίκτυα και τα κινητά τηλέφωνα διανοίγουν μια νέα εποχή αντιπαράθεσης, την εποχή των μεγάλων οργανισμών και κομμάτων. Είναι επείγον να θεσπίσουμε μηχανισμούς αντίστασης που όμως θα έχουν την ικανότητα διατυπώνουν εναλλακτική πληροφόρηση δίπλα στην επίσημη, αν θέλουμε να έχουμε την ευκαιρία να εκμεταλλευτούμε τον γεωγραφικό εντοπισμό, τη γεωγραφική εντοπιότητα. Αυτή η συνθήκη αποτελεί και προϋπόθεση για να ενδυναμωθεί η αίσθηση του «ανήκειν», της ιθαγένειας, ώστε να μπορέσουμε να γίνουμε συμμετέτοχοι των μικρών και μεγάλων αλλαγών που συμβαίνουν στην ανθρωπότητα».

Σημειώσεις

¹ Το SecondLife είναι ένας διαδικτυακός εικονικός κόσμος όπου οι χρήστες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και με τον εικονικό χώρο. Οι χρήστες είναι γνωστοί και ως κάτοικοι (residents), και εμφανίζονται με το είδωλό τους (avatar), που το κατασκευάζουν σύμφωνα με τις επιθυμίες τους (<http://secondlife.com/>).

Κεφάλαιο 6

Σύγχρονα παραμύθια της πόλης σε ψηφιοποιημένη συχνότητα

Η αφήγηση ως προς την παραγωγή αλλά και τη μετάδοση της πληροφορίας αλλάζει στις μέρες μας μέσα από τις δυνατότητες που δίνει η ψηφιακότητα. Η ίδια η πόλη αποτελεί τον χώρο και το σκηνικό της αφήγησης, αλλά και το ίδιο το περιεχόμενο, πληροφοριών, δημιουργίας. Η διάδραση αυτή λαμβάνει χώρα με τη μορφή της μεσοποιημένης τέχνης (media art) και των παιχνιδιών (gaming).

6.1. Εισαγωγή

Η αφήγηση αποκτά νέα διάσταση μέσα από την ψηφιακότητα. Αντικείμενο της προσοχής και της έρευνάς μας είναι ο αστικός χώρος. Μέσα σε αυτόν, ως τοπίο και ως καταστάσεις, δρουν και αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι. Πώς όμως η επικοινωνία, η αλληλεπίδραση και τα δίκτυα μετασχηματίζονται με ψηφιακούς όρους; Η αφήγηση – βασικό χαρακτηριστικό στην τέχνη και ιδιαίτερα στα πρότζεκτ που παρουσιάζονται εδώ– αλλάζει από την πλευρά τόσο του αφηγητή όσο και των άλλων μερών που εμπλέκονται.

Στον *Τίμαιο* του Πλάτωνα το 360 π.Χ., ο Τίμαιος και ο Σωκράτης συνομιλούν για τη δημιουργία του κόσμου. Ο Τίμαιος, συγχέοντας θεολογικές, μαθηματικές και φυσικές έννοιες στην προσπάθειά του να αντιληφθεί τον κόσμο, τον διαιρεί σε μεταβλητό και αμετάβλητο. Με αυτόν τον επιμερισμό γίνεται έκτοτε γενικά αντιληπτός ο κόσμος, δηλαδή μέσα από την κατηγοριοποίηση αυτού που μεταβάλλεται και αυτού που φαίνεται να παραμένει αμετάβλητο σε πολλαπλούς χρόνους και πλαίσια, καθώς οι άνθρωποι αποκτούν εμπειρία του περιβάλλοντα χώρου τους μέσα από τα αντίθετα της ανάπτυξης και της παρακμής, της κίνησης και της στάσης. Οι αντίρροπες δυνάμεις της φύσης, το «είναι» και το «μη είναι», ορίζονται μέσα από τη (συν-)ύπαρξή τους και την εντύπωσή τους στη γραμμή του ιστορικού χρόνου.

Στις θεωρίες του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη περί των δομών της ύλης, η ερμηνεία της μη ύλης αναλύεται μέσα από την έννοια του υλομορφισμού και συνακόλουθα της εμμονής της ουσίας μέσα στην ύλη. Η υλικότητα, η αποτελεσματικότητα, η ποιητικότητα και η τελείωση είναι τα τέσσερα αριστοτελικά αίτια ένεκα των οποίων ο δυϊσμός μετατοπίζεται προς την πλευρά του ενός ή του άλλου παράγοντα. Σε μια άλλη περίπτωση, η μη υλικότητα μπορεί να γίνει αντιληπτή ως αυτό που υπάρχει εν τη απουσία της υλικότητας. Η απουσία της ύλης είναι αυτό που κατασκευάζει τον αρχιτεκτονικό ορισμό του χώρου.

Τίποτα δεν παραμένει στατικό, όλα βρίσκονται σε διαρκή εξέλιξη. Παρά το γεγονός ότι η υλικότητα προδιαθέτει για κάτι σταθερό και αμετάβλητο, δεν αφορά μόνο μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Κατά την ηρακλείτεια αντίληψη, όλα στο σύμπαν ακολουθούν το ίδιο μοντέλο, από το τίποτα στο «είναι» και από το «είναι» στο τίποτα – μια ατελείωτη πάλη αντίρροπων αρχών που δημιουργούν μια αρμονική ροή. Η υλικότητα και η μη υλικότητα ωστόσο αποτελούν δύο αντίθετα που αλληλεπιδρούν σε κάποιο επίπεδο. Η ενσωμάτωση της τεχνολογίας και της αρχιτεκτονικής αποτελούν τρόπους μετάβασης από το μη είναι στο είναι. Μέσω της τεχνολογίας, ο χώρος αποκτά ακόμα μεγαλύτερη ποικιλία νοημάτων τα οποία περιορίζουν την αντίληψη των υλικών και μη υλικών στοιχείων που καθιστούν τη ροή προφανή – ανάμεσά τους, και η επαύξηση του υλικού και ψηφιακού χώρου.

Η ανθρώπινη διάδραση λειτουργεί ως καταλύτης μετάβασης ανάμεσα στην υλικότητα και τη μη υλικότητα.. Και η ίδια η αφήγηση έχει την ικανότητα να ανανοηματοδοτεί τον χώρο, όπως αυτός γίνεται γενικά αντιληπτός και οροθετεί τις επιμέρους σφαίρες (εμπειριών, αναμνήσεων, αισθημάτων και συναισθημάτων...) εντός αυτού. Η ψηφιακή αφήγηση δεν δημιουργεί μόνο νέους χώρους, αλλά μεταμορφώνει και τους ήδη υπάρχοντες.

6.2. Αφήγηση και χώρος

Η αφήγηση ανάγεται στις απαρχές της ανθρώπινης επικοινωνίας. Υπήρξε ανέκαθεν ένας τύπος διασκέδασης και εκπαίδευσης, αλλά και μια μέθοδος, μια άποψη διαμόρφωσης πολιτισμού. Σε μια ιστορία, τα αφηγηματικά ή μη στοιχεία αποκαλύπτονται με λέξεις, εικόνες, ήχους. Οι ιστορίες μπορούν να ειπωθούν με

διάφορους τρόπους, από πολλαπλές σκοπιές, χρησιμοποιώντας μεταφορές και αναδιατάσσοντας τη χρονική συνέχεια των γεγονότων, ή με άλλες μεθόδους, παράγοντας έτσι ένα ευρύτατο φάσμα αφηγηματικών δομών και τύπων. Ενώ οι συμβατικές αφηγήσεις είναι κατά κύριο λόγο προφορικές και γραπτές, η εξέλιξη των μεθόδων έκφρασης μέσα από τα νέα μέσα είναι οργανικό στοιχείο νέων αφηγηματικών τροπικοτήτων, όπως οι σύγχρονες οπτικές αφηγήσεις της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, δίνοντας νέα διάσταση στον χρόνο και τον χώρο σε ένα παγκόσμιο περιβάλλον.

Σύμφωνα με τον Πλάτωνα, δύο είναι οι βασικοί τύποι αφήγησης στην ανθρώπινη έκφραση και επικοινωνία. Από τη μια πλευρά έχουμε τη διήγηση, όπου το πρόσωπο αφηγείται περιστατικά και δείχνει την πληροφορία, ενώ από την άλλη έχουμε τη μίμηση, όπου ο αφηγητής ενσωματώνει το άτομο στην ιστορία, αναπαριστώντας τα γεγονότα στον ακροατή. Ο Αριστοτέλης στην *Ποιητική* του ορίζει τη μίμηση με ευρύτερη έννοια, ως μεταφορά του ακροατή στην ιστορία, με τον αφηγητή να είναι σε θέση να παρουσιάσει τα γεγονότα είτε από την πλευρά του ήρωα είτε από την πλευρά του κοινού. Η διάκριση ανάμεσα στους δύο ρόλους επιφέρει μια αλλαγή προοπτικής. Τα νέα μέσα μεταφέρουν την αφήγηση σε ένα πιο εύπλαστο και ανοιχτού τύπου μορφότυπο που παρέχει προχωρημένες μεθόδους, επικοινωνιακές όσο και ερευνητικές.

Η σύγχρονη αφήγηση με τα νέα μέσα επιτρέπει να αντιληφθεί κανείς πώς διεξάγονται σήμερα μυθοπλαστικές αφηγήσεις μέσα από τον ήχο ή το οπτικό υλικό. Ο χώρος όπου λαμβάνει χώρα η ιστορία μπορεί να παίζει σημαντικό ρόλο στην αφήγηση ή και όχι, η συνεκτίμησή του ωστόσο αποτελεί επιταγή για τον αφηγητή, και μεγάλη προσοχή αποδίδεται στη δομή του. Ο χώρος είναι το υπόβαθρο πάνω στο οποίο κινούνται και αλληλεπιδρούν όλες οι άκρες και λαμβάνουν χώρα τα πιο πολλά γεγονότα. Αυτά τα πρόσθετα στοιχεία ορίζουν την ατμόσφαιρα και δημιουργούν το κατάλληλο περιβάλλον για την πλοκή. Ο δυϊσμός του χώρου είναι ο καταλύτης για την πραγματική εμπειρία της μυθοπλαστικής αφήγησης. Η χρήση του προϋπάρχοντα χώρου, συνήθως οικεία στον αφηγητή αλλά και στους συμμετέχοντες, όχι μόνο αυξάνει την ένταση της ισορροπίας, αλλά και καταλήγει να αλλάζει τον ίδιο το χώρο μέσα από τις μεταβαλλόμενες αντιλήψεις των συμμετεχόντων.

Στο άρθρο του «Σχεδιασμός του παιχνιδιού ως αφηγηματικής αρχιτεκτονικής» («Game Design as Narrative Architecture»), ο Henry Jenkins (2002) προτείνει η μεταφορά της ιστορίας να επικεντρώνεται στο πλαίσιο με σκοπό να δημιουργήσει μια

μαγευτική αφήγηση. Ό,τι μένει καταγεγραμμένο στη μνήμη είναι ο χώρος αφήγησης που αποτελεί το «environmental storytelling». Άλλες αφηγήσεις βέβαια ακολουθούν τη φιλοσοφία των πάρκων ψυχαγωγίας, με σκοπό να δημιουργήσουν την ανάλογη ατμόσφαιρα που προκύπτει από την αφήγηση και όχι από την πραγματική αναπαράσταση της ιστορίας. Αυτό μάλιστα μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορους σχεδιαστικούς χώρους όπου επιτρέπεται ένας μεγαλύτερος βαθμός ελευθερίας. Στόχος είναι να δημιουργηθεί κάθε φορά ένα «κενό» το οποίο θα παραγάγει μια νέα ιστορία προκειμένου να αποκατασταθεί η ισορροπία. Κάποιες «ιστορίες» που συνδέονται με έννοιες του χώρου επιτρέπουν ένα ορισμένο είδος ελευθερίας στους συμμετέχοντες, με σκοπό αυτοί να δράσουν και να αναμειχθούν στην πλοκή. Η δομή αυτών των ιστοριών επιτρέπει την εξερεύνηση και τη διάδραση ανεξαρτήτως αποτελέσματος.

Στις «embedded narratives», όλη η γνώση που μπορεί να χρειαστεί γι' αυτή τη λύση δημιουργείται μέσα σε αυτό το πλαίσιο. Σε αυτού του είδους την αφήγηση, υπάρχουν δύο επεισόδια: στο ένα, το πλαίσιο της αφήγησης τοποθετεί τη δράση επί σκηνής, ενώ στο άλλο είναι αυτό που την αναπτύσσει. Η αφήγηση-πλαίσιο είναι ένα είδος πληροφοριακής βιβλιοθήκης, η οποία παρέχει όλα όσα χρειάζονται για την ομαλή ροή της ιστορίας. Αυτού του τύπου η αφήγηση χρησιμοποιείται κυρίως σε αστυνομικού περιεχομένου ιστορίες και ιστορίες μυστηρίου, όπου ο συμμετέχων επιλέγει μια γενική άποψη του πλαισίου, με την οποία εξοικειώνεται, και μετά κινητοποιείται με σκοπό να εξετάσει και να βρει διάφορα στοιχεία. Η «information library» χρησιμοποιείται στην περίπτωση των αναδυόμενων αφηγήσεων, όπου η ιστορία αναπτύσσεται σε έναν όχι προδιαγεγραμμένο χώρο παρέχοντας όλα όσα χρειάζονται για την αφήγηση – και μερικές φορές ο «παίκτης» της αφήγησης κερδίζει ό,τι λείπει μέσα από τη φαντασία του. Ένα τέτοιο υλικό επιτρέπει όχι μόνο στον αφηγητή αλλά και στους συμμετέχοντες να πάρουν ενεργά μέρος στην ανάπτυξη της ιστορίας.

6.3. Ψηφιακές αφηγήσεις της πόλης

Στο γενικό κλίμα της παγκοσμιοποίησης, η αφήγηση έχει γίνει πιο διεθνοποιημένη. Τα παραμύθια, έτσι όπως ορίζονταν παλιά, ως ένα μέσο εξορκισμού του ανεξήγητου και το μεταφυσικού, δεν ανταποκρίνονται πλέον στη σύγχρονη οπτική. Το «μια φορά κι έναν καιρό» γίνεται σε ψηφιακά πλαίσια «α-σύγχρονο» και παγκοσμιοποιημένο. Μέσα από

μια σύντομη ιστορική ανασκόπηση, θα επιχειρήσουμε να αναδείξουμε τις επόψεις από τις οποίες η τεχνολογία και η εξέλιξη της αφήγησης διαπλέκονται στο σήμερα.

Τόσο όμως η παραδοσιακής μορφής αφήγηση όσο και η μετεξελιγμένη μορφή της με τη χρήση των νέων μέσων φέρουν από κοινού τα στοιχεία της σημειωτικής και της σημειολογίας, τα οποία είναι πολύ σημαντικά από την πλευρά του θεατή και αφήνουν το πεδίο ανοιχτό για μεγάλη συζήτηση, προσκαλώντας διάφορες επιστήμες και τομείς να συμβάλουν σε αυτήν. Όπως συμβαίνει και στην *Κοκκινοσκουφίτσα*, το παραμύθι δεν αποτελεί μόνο μια απλή ιστορία για τον αναγνώστη, αλλά παράλληλα γίνεται πεδίο έρευνας για τις επιστήμες της κοινωνιολογίας, της ψυχολογίας και της ψυχανάλυσης. Το ίδιο συμβαίνει και σε κάποια πρότζεκτ που εμφανίζονται ως απλά «παιχνίδια», αλλά παρέχουν υλικό για περαιτέρω ανάλυση.

6.4. Εφαρμογές της θεωρίας I – Ήχος: Το πρότζεκτ *The Discrete Dialogue Network*

Το 2011, η καλλιτέχνις νέων μέσων και ντιζάινερ Birgit Bachler δημιούργησε ένα δημόσιο κοινωνικό δίκτυο το οποίο στηρίζεται στα ηχητικά μηνύματα. Ακολουθώντας τη φιλοσοφία του micro-blogging, το πρότζεκτ *The Discrete Dialogue Network* προσφέρει την ευκαιρία να καταγραφούν και να διανεμηθούν ανώνυμα μηνύματα στους δρόμους της πόλης του Ρότερνταμ. Σε κάθε τοποθεσία υπάρχει ένα αυτοκόλλητο με έναν κωδικό με τον οποίο μπορεί να έχει κανείς πρόσβαση μέσω διαδικτύου στην ηχογράφιση ή ακρόαση μηνυμάτων. Με αυτή τη διάδραση στον δημόσιο χώρο, το αστικό περιβάλλον γίνεται ένας χώρος παράθεσης προσωπικών ιστοριών που ακούγονται από τους ανθρώπους που ζουν εκεί αλλά και από τους περιστασιακούς περαστικούς. Η δυνατότητα να εντάσσεται κανείς στο δίκτυο και η γενική συνθήκη της ανωνυμίας ενθαρρύνει τους ανθρώπους να συμμετάσχουν στο πρότζεκτ, αναρτώντας τις ιστορίες τους σε αυτό το τοπικό κοινωνικό δίκτυο μέσω δι' εντοπισμού γύρω από την πόλη.

Δημιουργείται έτσι ένας χώρος ήχου, αναμνήσεων, αφηγήσεων και προσωπικών στιγμών που έμειναν για να διερευνηθούν από τον περαστικό. Ο χώρος διευρύνεται κυρίως μέσα από τα συναισθήματα και τον ήχο που «αιχμαλωτίζεται» από ανθρώπους γνωστούς ή άγνωστους, και, μεταφερόμενος μέσα από ένα κινητό τηλέφωνο, μπορεί να

αποτελέσει μια συναισθηματική ή απλώς «πληροφοριακή» εμπειρία που έχει αφεθεί από κάποιον στον χώρο ή στον χρόνο. Ο διευρυνόμενος χώρος που αναπτύσσεται από το πρότζεκτ διαχειρίζεται τη σχέση ανάμεσα στον υλικό χώρο και τα μη υλικά δίκτυα φωνών, ενώ ορίζει όλα τα διαθέσιμα στοιχεία που προσφέρει η κάθε τοποθεσία. Με αυτό τον τρόπο, η περιβαλλοντική αφήγηση ενώνει την τοποθεσία με τη μνήμη ενισχύοντας την εμπειρία του περαστικού και της ζωής της πόλης. Ο φυσικός χώρος συνδέεται με φωνές που αφηγούνται εμπειρίες, φαντασίες και γνώμες οι οποίες συντίθενται από την τοπολογία και την προφορική αφήγηση. Αυτό δίνει έναν παιγνιώδη χαρακτήρα στην αστική ζωή, και το αστικό περιβάλλον δύνεται έτσι να εξαπλώσει και να αναδομήσει τις επιθυμίες των πολιτών.

Πρότζεκτ όπως αυτό πολύ συχνά χρησιμοποιούν κωδικούς και τα συνημμένα στοιχεία τους, όπως τηλεφωνικούς αριθμούς, και ιδιαίτερα, εν προκειμένω, ηχητικά αρχεία, διευρύνοντάς τα και συμπεριλαμβάνοντας ψηφιακές τοποθεσίες, όπως φαίνεται και στο πρότζεκτ *Murmur*, το οποίο προτείνει μια διαβαθμισμένη διατύπωση της ζωής. Ο αφηρημένος ψηφιακός χώρος διαμορφώνεται από την αφομοίωση των ακουστικών πληροφοριών μέσω της τοπολογίας των ακουστικών, η οποία συνιστά επιπλέον μια μεσοποιημένη τοπολογία που υπάρχει στον ποικιλόμορφο ψηφιακό κόσμο, αλλά βρίσκει έξοδο στον στατικό υλικό κόσμο.



The [murmur] project

6.5. Μεσοποιημένες τοπολογίες

Η απόσταση και ο χρόνος, οι βασικές αναπαραστάσεις του φυσικού χώρου, αποκτούν νέες χροιές στην ψηφιακή εποχή και την εποχή του διευρυμένου φυσικού χώρου. Ο νέος χώρος που προκύπτει είναι ένα υβρίδιο που παράγεται από μέσα και τις ανάλογες

τοποθεσίες, οι οποίες περιγράφονται ως τοπολογίες των μέσων. Η τοπολογία ως ορισμός αποτελείται από μαθηματικούς ορισμούς και τον καθορισμό του χώρου. Στηρίζεται στην ευκλείδεια γεωμετρία και χρησιμοποιείται για να ορίσει «σύνολα» και τις μαθηματικές τους λειτουργίες, όπως αυτές αναπτύχθηκαν από τον Georg Cantor. Ο χώρος δεν μπορεί να εκληφθεί με την κυριολεκτική σημασία του στον ψηφιακό κόσμο, καθώς ο χώρος προϋποθέτει την ύπαρξη της ύλης. Παράλληλα, στο ίδιο μήκος σκέψης η μεσοποιημένη τοπολογία αναφέρεται στον χώρο που δημιουργήθηκε από μαθηματικές λειτουργίες, ταυτόχρονα όμως περιλαμβάνει διάφορες μεσοποιημένες πληροφορίες. Καθώς όμως η τοπολογία δεν παύει να έχει την αναφορά της στον φυσικό κόσμο, αποτελεί τελικά μια σχέση μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού κόσμου μέσω διάφορων μέσων διασύνδεσής τους.

6.6. Εφαρμογές της θεωρίας II – Εικόνα/βίντεο

6.6.1. Emotional mapping

Οι τεχνολογικές συσκευές δημιουργούν νέες δυνατότητες για την καταγραφή των σκέψεων, των αναμνήσεων αλλά και των ενεργειών που καλούνται να γίνουν αντικείμενα αφήγησης. Ένας ορισμένος χώρος μπορεί να ενσωματωθεί στη μνήμη χάρη σε ένα χαρακτηριστικό ορόσημο ή ένα δυνατό συναίσθημα. Αυτός ο νοητικός μηχανισμός του προσανατολισμού χρησιμοποιήθηκε από τους Λετριστές και τους Καταστασιακούς, οι οποίοι, στη μελέτη τους για την «ψυχογεωγραφία», έδωσαν έμφαση στη συναισθηματική συμπεριφορά ατόμων προερχόμενων από κάθε γεωγραφικό περιβάλλον. Ένα πολύ απλό παράδειγμα είναι αυτό της ψυχογεωγραφίας του Guy Debord. Αυτή προσομοιάζει με το παιχνίδι με το οποίο η Emilie Giles (2010) ενσωμάτωσε την κοινωνική δικτύωση, με τις υπηρεσίες του micro blogging, το Twitter, το Foursquare κ.ο.κ., με σκοπό να αρχειοθετήσει μέσα από κείμενο και εικόνες και να διερευνήσει παραμελημένα ή εγκαταλειμμένα μέρη στο Λονδίνο. Αυτές οι παρατηρήσεις προσδίδουν μυστήριο στη μοναδικότητα που έχουν αυτά τα μέρη λόγω της εγκατάλειψής τους. Ανοίγουν ταυτόχρονα μια μεγάλη συζήτηση για τις αλλαγές που συμβαίνουν στο αστικό περιβάλλον με την ανάπτυξη και τον αστικό σχεδιασμό. Ο σχεδιασμός αυτών των περιβαλλόντων, βασισμένος στα συναισθήματα και συνεπώς

στην ατμόσφαιρα που ξεπηδά από αυτά, καταρτίζει τον λεγόμενο «συναισθηματικό χάρτη». Καθώς το ίδιο περιβάλλον προκαλεί διαφορετικά συναισθήματα στον καθένα, κάθε χάρτης γίνεται αντιληπτός διαφορετικά.

Ο Nold (2004), καλλιτέχνης και σχεδιαστής με παράλληλη ερευνητική δράση, έχει επίσης διερευνήσει τις δυνατότητες αυτές αποτυπώνοντάς τις σε έναν συναισθηματικό χάρτη. Έχουμε ήδη αναφερθεί σε ένα από τα πρότζεκτ του, στο οποίο χρησιμοποίησε μία από τις εφευρέσεις του, μια μικρή συσκευή που μπορεί να μετά τα συναισθήματα του κάθε ατόμου σε σχέση με το περιβάλλον του. Με αυτή τη συσκευή, τα αρχεία του χρήστη καταγράφονται σε διάφορα σημεία ενόσω κινείται και βρίσκεται σε διαφορετικά περιβάλλοντα και ατμόσφαιρες. Έτσι δημιουργείται ένας βιο-συναισθηματικός χάρτης που μπορεί να αναδιαμορφωθεί πιο συνοπτικά όσο περισσότεροι άνθρωποι συμμετέχουν σε αυτόν.

6.6.2. *Yellow Arrow, Urban Digital Narratives*

«Σε ένα derive, ένα ή περισσότερα άτομα σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο εγκαταλείπουν τα συνηθισμένα κίνητρά τους για κίνηση και τις δραστηριότητές τους, τη δουλειά ή τις ενασχολήσεις του ελεύθερου χρόνου τους, και αφήνονται στην έλξη της γης, του χώρου και των συναντήσεων που προκύπτουν μέσα από το τυχαίο [...]. Αλλά το *dérive* συμπεριλαμβάνει την αντιπαράθεση σε συνδυασμό με τον αυθορμητισμό, την κυριαρχία των ψυχογεωγραφικών εναλλαγών σε σχέση με τη γνώση και τον υπολογισμό των πιθανοτήτων.»

(Knabb 1995: 50)

Όπως ακριβώς συμβαίνει με το *The Discrete Dialogue Network*, το πρότζεκτ *Yellow Arrow* χρησιμοποιεί τον ψηφιακό και υλικό χώρο. Σε αυτή την περίπτωση μεσοποιημένης τοπολογίας του κειμένου, τα αυτοκόλλητα λειτουργούν ως «tagging», δημιουργώντας ένα χωρικό ιστολόγιο. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε μια ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική διερεύνηση για την πόλη. Αυτή η διερεύνηση, επιτεύχθηκε σε βάθος στο πρότζεκτ *Urban Digital Narratives* (2011), σε έναν συνδυασμό του συγκυριακού,

του τυχαίου και της χαοτικής αστικής δομής με κοινωνικά επιχειρήματα και ψυχογεωγραφικές αφηγήσεις μέσω της τεχνικής του *dérive*, με τις ατελείωτες και γεμάτες μυστήριο περιπλανήσεις στο αστικό περιβάλλον.

6.6.3. *StoryBank*

Το πρότζεκτ *StoryBank* ήταν ένα ερευνητικό πρόγραμμα με επικεφαλής το Πανεπιστήμιο του Surrey, που είχε σκοπό να εξετάσει πώς η χρήση ψηφιακών αφηγήσεων (digital storytelling) μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά πρώτο λόγο ως εργαλείο πληροφόρησης σε τοπικές κοινωνίες στον αναπτυσσόμενο κόσμο. Δευτερευόντως, εξέτασε πώς μπορούν αυτές οι αφηγήσεις να διευρύνουν την παγκόσμια ενημέρωση γύρω από την ζωή αυτών των απομακρυσμένων κοινωνιών (Rachonides κ. ά. 2007). Η όλη σχεδίαση έγινε σε μια ομάδα χωριών στην περιφέρεια Καρνάτακα της Ινδίας, με επίκεντρο το χωριό Μπουντικότε.

Το σύστημα *StoryBank* παρέχει ένα εργαλείο για τη δημιουργία, διανομή και αναπαραγωγή ψηφιακών αφηγήσεων. Αυτό γίνεται με έναν συνδυασμό από κινητά τηλέφωνα Nokia N80 και έναν φορητό υπολογιστή συνδεδεμένο με μια μεγάλη οθόνη επαφής εγκατεστημένη σε δημόσιο χώρο (Jones κ. ά. 2007). Οι οπτικοακουστικές αφηγήσεις θεωρήθηκαν οι καταλληλότερες για την πληροφόρηση κοινωνιών με μεγάλο ποσοστό αναλφαριθμητισμού. Γι' αυτό, το όλο σύστημα έχει σχεδιαστεί ώστε να μην απαιτείται σε καμιά από τις διαδράσεις η γραφή ή η ανάγνωση, όντας εξ ολοκλήρου οπτικό μέσω εικονιδίων. Ένας ακόμα παράγοντας στην επιλογή του τρόπου διάδρασης ήταν το γεγονός ότι στην Ινδία ομιλούνται περίπου 400 διαφορετικές γλώσσες και διάλεκτοι, ενώ ακόμα και στο εσωτερικό της εν λόγω περιοχής κάποια χωριά χρησιμοποιούν άλλη γλώσσα ή διάλεκτο από τα υπόλοιπα.



StoryBank System, 2007

Για να δημιουργήσουν μια ιστορία, οι χρήστες έπαιρναν από μία ως έξι φωτογραφίες και κατόπιν κατέγραφαν μέχρι δύο λεπτά ήχου. Τοποθετώντας τις εικόνες στα χρονικά σημεία που ήθελαν, δημιουργούσαν το τελικό αποτέλεσμα, το οποίο αποθήκευαν στο κινητό κάτω από την ανάλογη θεματική κατηγορία (αγροτική καλλιέργεια, εκπαίδευση, υγεία, τοπικές ειδήσεις κ.ο.κ.). Αυτές τις ιστορίες μπορούσαν να τις μοιραστούν με άλλους χρήστες του συστήματος, μέσω της εφαρμογής για μεταφορά από συσκευή σε συσκευή, ή να τις εναποθέσουν στον φορητό υπολογιστή για δημόσια πρόσβαση μέσω της μεγάλης οθόνης.

Αφού πρώτα μεταφράστηκαν οι αφηγήσεις στα αγγλικά, κάποιες από τις ιστορίες έγιναν προσβάσιμες μέσω διαδικτύου σε όλο τον κόσμο. Σε συνεργασία με τη Royal Society of Arts της Μ. Βρετανίας, έγινε το 2007 ο διαγωνισμός *Sandals* για τους τελειόφοιτους όλων των σχολών ντιζάιν της χώρας. Οι φοιτητές κλήθηκαν να σχεδιάσουν κάτι που θα βελτίωνε την ζωή των κατοίκων της κοινότητας. Φοιτητές από 25 πανεπιστήμια συμμετείχαν με ιδέες, τις οποίες ανέπτυξαν με πληροφορίες κυρίως από ιστορίες, συν όσες επιπλέον πληροφορίες χρειάστηκαν κατά περίπτωση, είτε από την ίδια ομάδα του StoryBank είτε, μέσω αυτών, από την κοινότητα στην Ινδία (Frohlich κ. ά. 2009).

6.7. Κοινωνικός χώρος

Όπως αναφέραμε κατ' επανάληψη σε αυτή την εργασία, ο «flâneur» του Charles Baudelaire έχει αποτελέσει μια εξαιρετικά γόνιμη έννοια για τη διερεύνηση του αστικού περιβάλλοντος τον τελευταίο αιώνα, ιδιαίτερα στον βαθμό που διαχωρίζει τους ανθρώπους ανάλογα με την αλληλεπίδρασή τους με αυτό το περιβάλλον. Ο Baudelaire

χαρακτηρίζει το άτομο που περιηγείται/περιπλανιέται μέσα στην πόλη ως έναν παρατηρητή φαινομενικά ανεξάρτητο από το περιβάλλον, αλλά κατά βάθος σε απόλυτη συμβίωση και αλληλεξάρτηση με αυτό. Στο δοκίμιό του «Η μητρόπολη και η πνευματική ζωή», ο Simmel (1950) αναγνωρίζει τις κοινωνικές και ψυχολογικές αρχές που διαμορφώνουν την πόλη και επηρεάζουν το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού της, διαμορφώνοντας τους ανθρώπους σε εξερευνητές του χρόνου, του χώρου και της σκέψης. Ο χώρος που δημιουργείται μέσα από τις ατομικές αυτές προσπάθειες με σκοπό να συζητηθούν τα κοινωνικά προβλήματα καταλήγει σε μια πολιτική σφαίρα συζητήσεων και σχολίων, όπου μπορεί να σχηματιστεί η δημόσια γνώμη. Ο Habermas (Bohman & Roberts 2004) ανέπτυξε τη θεωρία αυτή πριν από την ανάπτυξη του ψηφιακού χώρου. Σήμερα, το διαδίκτυο, όπως περιγράφεται από τον Slevin (2000), επιτρέπει μια μεγάλη διάσταση ανάμεσα στους πληροφοριακούς χώρους και την αφήγηση. Έτσι οι άνθρωποι πληροφορούνται και παραμένουν κοινωνοί σε πλήθος «δημόσιες σφαίρες» που γίνονται προσβάσιμες μέσα από την αφήγηση.

6.8. Εφαρμογές της θεωρίας III – Social Games/Audience Response

6.8.1. Pervasive Games

Τα δίκτυα που δημιουργούνται από τους συμμετέχοντες συνήθως προσελκύουν το ενδιαφέρον και συνιστούν μian πολύ γνωστή πρακτική, όπως στο παράδειγμα των Geocaching Games. Σε αυτά, ένας μικρός θησαυρός με έναν μικρό τεχνολογικό υπαινιγμό κινεί τη διαδραστικότητα των πρότζεκτ μέσα από τον παιγνιώδη χαρακτήρα τους αλλά και τη χρήση ευφυούς τεχνολογίας, όπως και με τον συνδυασμό συμβατικών εφαρμογών που καταλήγουν σε ένα πολύ δραστήριο τεχνολογικό παιχνίδι. Το διαδραστικό παιχνίδι *Can You See Me Now?* από την ομάδα Blast Theory αποτελεί μian επικαιροποιημένη εκδοχή του παραδοσιακού «κρυφτού», όπου οι κοινότητες που συμμετέχουν στο παιχνίδι βιώνουν την αφήγηση σε ένα μετα-επίπεδο διαμορφωμένο από τη τεχνολογία. Η πρόκληση ωστόσο της εμπειρίας αυτών των παιχνιδιών έγκειται στο γεγονός ότι όσο πιο διαδραστικό είναι ένα παιχνίδι, τόσο λιγότερο αφηγηματικό είναι ταυτόχρονα. Οι Angelica Bäckström και Elvira Danell (2009) ξεχωρίζουν τα διαδραστικά παιχνίδια από τα υπόλοιπα τονίζοντας τη σημασία που έχει η αφήγηση στη

δομή τους. Αυτού του τύπου το παιχνίδι επικεντρώνεται κυρίως στη διευρυνόμενη πραγματικότητα ελέγχοντας την ψηφιακή πληροφορική για να διευρύνει την εμπειρία του παίκτη.

Στο ερευνητικό πρόγραμμα: *Playful Identities: From Narrative to Ludic Self-Construction* (2010), οι έννοιες του παιχνιδιού που διερευνώνται λαμβάνουν υπόψη όλο το φάσμα της κοινωνίας και της ανθρώπινης ταυτότητας όπως ορίζεται από τις ψηφιακές τεχνολογίες όταν αυτές ενσωματώνονται στη δράση του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση, η πρακτική της αφήγησης μπορεί να ολοκληρωθεί με σκοπό να αναθεωρήσει η κοινωνία βασικές έννοιες με τη βοήθεια των ψηφιακών παιχνιδιών.

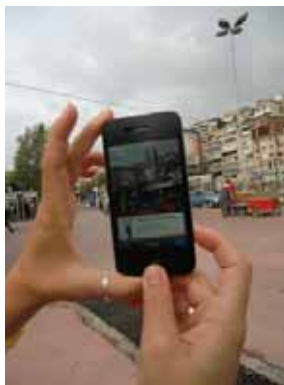


Blast Theory & Mixed Reality Lab,
Πανεπιστήμιο του Νότιγχαμ,
Can You See Me Now?

6.8.2. *Coffee Deposits: Topologies of Chance*

Ακολουθώντας το παράδειγμα των παιχνιδιών υψηλής τεχνολογίας στην προ-ψηφιακή εποχή, εξετάζω στη συνέχεια ένα διαδραστικό πρότζεκτ που συνδυάζει μοναδικά την τεχνολογία με την κοινωνικής ψυχολογία. Η ανάγνωση του καφέ αποτελεί έναν παμπάλαιο τρόπο ανάγνωσης της τύχης. Στο project της Tina Bastajian *Coffee Deposits: Topologies of Chance* (2010), δημιουργούνται μικρά μέρη τα οποία μπορεί κανείς να επισκεφθεί και να του πουν την «τύχη» του μέσα από ένα φλιτζάνι καφέ. Η ανάγνωση του καφέ προκαλεί ωστόσο διάφορα συναισθήματα στους ανθρώπους, άλλοτε θετικά και άλλοτε αρνητικά, οδηγώντας κρυφά σε μια αντίληψη ότι η ανάγνωση του καφέ μπορεί να είναι κάτι το παράνομο ή και αμαρτία. Όλα αυτά τα συναισθήματα και οι αντιδράσεις καταγράφηκαν με οπτικά μέσα σε ανθρώπους που συμμετείχαν στην ανάγνωση του καφέ ή ήταν απλά περαστικοί. Ο τοποθεσίες των κινητών μερών ανάγνωσης του καφέ ακολουθούσαν προδιαγεγραμμένη τροχιά και χρησιμοποιούσαν

την τεχνολογία GPS ώστε να διευκολύνεται η παρακολούθησή τους. Το αποτέλεσμα αυτού του πρότζεκτ ήταν ένας χάρτης με όλες τις τοποθεσίες των χώρων ανάγνωσης του καφέ και επίσης μια ψηφιακή καταγραφή τους μέσα από τις ιστορίες των ανθρώπων.



T. Bastajian, *Coffee Deposits, Topologies of Chance*, 2010

Ο συνδυασμός της ανάγνωσης του καφέ και των τοποθεσιών GPS συνθέτει μια αμφίσημη μέθοδο ορισμού του χώρου. Η παλιά και προκατειλημμένη τέχνη της μαντείας αποτελεί ένα είδος αφήγησης που εκφράζεται στον χώρο και διεξάγεται μέσα από τη μίξη του συναισθηματικού, του παιγνιώδους και του τοπολογικού στοιχείου. Οι ιστορίες που προέρχονται από τις αντιλήψεις των ανθρώπων και τις εκάστοτε προκαταλήψεις τους αλλά και διάφορα άλλα τυχαία στοιχεία συνδυάζονται με διαφορετικούς τρόπους παράγοντας μια τοπολογία αναμνήσεων που εκφράζεται με τα ψηφιακά μέσα.

Η διαδραστικότητα και το παιγνιώδες στοιχείο είναι πρωταρχικά γνωρίσματα για τη διερεύνηση των κοινωνικών συγκυριών και της διεύρυνσης της δημόσιας συνείδησης μέσα από το διαδίκτυο. Η πολύ συγκεκριμένη δομή της τέχνης και του κυβερνοχώρου μετατρέπει τον παρατηρητή σε συμμετέχοντα. Η παρουσίαση του πρότζεκτ μέσα από τη χρήση διαδραστικού dvd φανερώνει έναν συνδυασμό αφηγήσεων που μπορούν να ιδωθούν σε διάφορες συχνότητες, με διαφορετική εμπειρία κάθε φορά. Με άλλα λόγια, μια κινηματογραφική δυνατότητα ξεπηδά μέσα από τη διάδραση και τις νέες αφηγήσεις. Ένα παιχνίδι μυστικών που ξετυλίγονται και μια καταγραφή συναισθημάτων η οποία στο τέλος επιβεβαιώνει την ατμόσφαιρα του χώρου. Το *Coffee Deposits: Topologies of Chance* αποτελεί έτσι μια μέθοδο χαρτογράφησης της ανθρώπινης νοοτροπίας σε όλο της το φάσμα, σε μια τρόπον τινά εξελιγμένη μορφή του

Biomapping, όπου όμως παραδοσιακές, μυστικιστικές και εσωτερικές πρακτικές συνδέονται άμεσα με την ψηφιακή τεχνολογία, όσο παράδοξο κι φαντάζει αυτό.

6.9. Ψηφιακή αφήγηση και οικολογία

Η πόλη ως αντικείμενο μελέτης και προσοχής δεν μπορεί να γίνει κατανοητή χωρίς το συμπλήρωμα της οικολογίας. Γιατί μιλάμε για τον «οίκο», το σπίτι μας, που είναι η αναφορά και η πηγή μας, αφού οι πόλεις ούτε κατανοητές γίνονται χωρίς τη φύση ούτε είναι βιώσιμες χωρίς το φυσικό τους περιβάλλον, παρά την προϊούσα αστικοποίηση. Στις μέρες, η προβληματική της οικολογίας και της διατάραξης της φύσης αναδύεται ως θέμα ύψιστης σημασίας. Η ψηφιακή αφήγηση και τα νέα μέσα δίνουν τη δυνατότητα να συζητηθεί, να εκφραστούν οι γνώμες, οι ανησυχίες, αλλά και να ευαισθητοποιηθεί και να κινητοποιηθεί μεγαλύτερος αριθμός ατόμων.

6.9.1. Η πόλη ως δυναμικό, «ζωντανό» και πολλαπλό αφήγημα

Οι νέες τεχνολογικές δυνατότητες έχουν αναδιαμορφώσει και έναν τρόπο «αναπαραγωγής» της αφήγησης της πόλης. Η αφήγηση μεταγράφεται σε έναν νέο πολιτιστικό κώδικα μέσω της τεχνολογικής προόδου και των μεθόδων της τεχνολογίας. Σε αυτή την υποενότητα θα μελετηθούν μια σειρά καινοτόμων έργων ψηφιακής τέχνης με μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού (locative media) και διαδραστικά μέσα. Όλα αυτά τα έργα είναι συμμετοχικά και διαδραστικά. Έχουν επίσης την ικανότητα να χαρτογραφούν τον υβριδικό χαρακτήρα μιας πόλης σε κινητοποίηση εντός του ψηφιακού κόσμου.

Κατά τον Fuller (2005), η οικολογία είναι ο πιο κατάλληλος όρος για την περιγραφή της δυναμικής διασύνδεσης ανάμεσα σε διαδικασίες και αντικείμενα, όντα και πράγματα, πρότυπα και ύλη. Η οικολογία παρέχει έτσι ένα συγκεκριμένο πλαίσιο για την οικο-καλλιτεχνική έρευνα. Η μεσοποιημένη οικολογική τέχνη προϋποθέτει την κριτική διεπιστημονική σκέψη των τεχνολογιών της πληροφορίας. Ένα ευρύτερο πεδίο εφαρμογής του όρου «οικολογία» προτείνεται από τον Felix Guattari (2000), ο οποίος αναπτύσσει την «οικοσοφία» του σε τρεις τομείς: την οικολογία του περιβάλλοντος, την

ψυχική οικολογία και την κοινωνική οικολογία. Μόνο με τη διεύρυνση της θέαςής μας και λαμβάνοντας υπόψη και τις τρεις αυτές οικολογίες μπορούμε, σύμφωνα με τον Guattari να επιτύχουμε μόνιμες αλλαγές στο κοινωνικό, το πολιτιστικό και το φυσικό περιβάλλον.

Στη συνέχεια θα εξεταστούν μια σειρά από πρότζεκτ μεσοποιημένης τέχνης που επικεντρώνονται στην έννοια της οικολογίας και στη νέα ιδιότητα του πολίτη στην ψηφιακή εποχή. Η ιθαγένεια έχει μετασχηματιστεί από την ικανότητα των νέων τεχνολογιών και των τεχνολογιών της επικοινωνίας να προσφέρουν ταυτόχρονα νέους τρόπους ανταλλαγής και προώθησης των ιδεών και της πολιτικής, με άμεση επίδραση στον ακτιβισμό σήμερα. Με αυτή την αφορμή, θα συζητηθεί εδώ πώς η τέχνη και η πολιτική μπορούν να ενοποιηθούν με τα ψηφιακά μέσα και με ποιους τρόπους έχει αλλάξει ο (καλλιτεχνικός και πολιτικός) ακτιβισμός στις μέρες μας.

6.9.2. Η έννοια της οικολογίας

«Τώρα περισσότερο από ποτέ, η φύση δεν μπορεί να διαχωριστεί από τον πολιτισμό. Προκειμένου να κατανοήσουμε τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ οικοσυστημάτων, πρέπει να μάθουμε να σκεφτόμαστε εγκάρσια.»

(Guattari 2000: 43)

Ας προσπαθήσουμε κατ' αρχάς να ορίσουμε τη έννοια της οικολογίας, πριν περάσουμε στο «res» της media art. Η οικολογία δεν είναι μια μοντέρνα μεταφορά για το φυσικό, εξωτερικό περιβάλλον. Δεν πρόκειται για τη μελέτη των πραγμάτων αυτών καθ' εαυτά, αλλά για μια «[...] δυναμική διαπλοκή διαδικασιών και αντικειμένων, όντων και πραγμάτων προτύπων και ύλης» (Fuller 2005: 2). Στο χώρο των media, η οικολογία αναλύει πολύπλοκα συστήματα επικοινωνίας, «περιβάλλοντα». Ένα περιβάλλον είναι, κατά τον Neil Postman (1970), «[...] ένα σύνθετο σύστημα που επιβάλλει στον άνθρωπο ορισμένους τρόπους σκέψης, συναισθήματος και συμπεριφοράς», περιλαμβάνοντας «τη δομή [των media], το περιεχόμενό τους και τις επιπτώσεις τους στους ανθρώπους» (βλ. media-ecology.org 2011). Έτσι απομακρυνόμαστε από την απλή μελέτη των μηχανισμών και των μέσων ενημέρωσης ως αντικειμένων, και το πεδίο των «μέσων» διευρύνεται.

Με βάση την έννοια των «τριών οικολογιών» του Guattari, ο Matthew Fuller (2005), τονίζει ότι τα διάφορα μέσα που συνδιαμορφώνουν την οικολογία αποτελούν κατά βάση οικονομικές και πολιτικές συνιστώσες που βρίσκονται ενσωματωμένες στο σύστημα των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, όντας δυνητικά παράγοντες για την αναμόρφωση του υλικού κόσμου (βλ. επίσης Parikka 2011: 20), την παραγωγή και την κατανάλωση περιεχομένου, τη λήψη πολιτικών αποφάσεων σχεδιασμού και τη ρύθμιση της πρόσβασης στην πληροφορία – για να αναφέρουμε μόνο μερικά παραδείγματα.

Επιπλέον, το ανθρώπινο ον τοποθετείται σε μια περιβαλλοντική διάσταση, ενώ το τεχνικό δίκτυο είναι αυτό που χωρίζει το ανθρώπινο και το μη ανθρώπινο στοιχείο, σε μια δυαδική προσέγγιση. Η τεχνολογία δεν θεωρείται μια «παθητική επιφάνεια για την αναγραφή νοημάτων και σημασιών» (Goddard & Parikka 2011), αλλά «ηθο-ποιός», δρώσα από μόνη της. Τα media από αυτή τη σκοπιά είναι «[...] λιγότερο μια προσπάθεια του ανθρώπου για τη διαμεσολάβηση μηνυμάτων, και προπάντων ένας τρόπος μετάδοσής τους με σκοπό τη δημιουργία νέων χωροχρόνων. Οι χωροχρόνοι αυτοί είναι τόσο πολλοί σε σχέση με τον φυσικό [...] δεδομένου ότι ακολουθούν την πολιτισμική εξέλιξη που επέφερε η ψηφιακότητα [...] » (Delanová 2011). Ο Fuller (2005) τονίζει τέλος ότι η οικολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί εξαιρετικά ως πλαίσιο για την οικο-καλλιτεχνική έρευνα, όμως οι οικολογίες μπορεί να γίνουν κατανοητές μόνο μέσα από την καλλιτεχνική δράση και τις πρακτικές ακτιβιστών, όχι μέσω προσχηματισμένων θεωριών.

6.9.3. Τέχνη, media και περιβάλλον

«Η οικολογική τέχνη βρίσκεται στο μεταίχμιο μεταξύ της αισθητικής και της ευρύτερης κοινωνικής, πολιτικής, πολιτιστικής δράσης», υποστηρίζει η Delanová (2011). Ο Joseph Beuys, ο οποίος διακήρυξε τις περιβαλλοντικές απόψεις του για την τέχνη, θεωρείται ο πρωτοπόρος της σύνδεσης εννοιολογικής τέχνης και περιβάλλοντος, και εργάστηκε με ποικίλους τρόπους για την αντιμετώπιση των οικολογικών ζητημάτων (Krug & Siegenthaler 2006). Από τη δεκαετία του 1960, η τέχνη καταπιάνεται και με περιβαλλοντικά θέματα ή θέματα που αφορούν τη γη μέσα από έργα που παρουσιάζονται σε ανθρωπογενή περιβάλλοντα, όπως αστικά ή βιομηχανικά, σε διάφορους χώρους και γκαλερί. Η στάση των καλλιτεχνών απέκτησε κατά καιρούς πιο

πολιτικοποιημένο χαρακτήρα και συνδέθηκε με διάφορα οικολογικά κινήματα. «Οι αρχές αυτές χρησιμοποιούνται στην αισθητική από τους καλλιτέχνες ως ισχυρό πολιτικό εργαλείο για την εφαρμογή των οραμάτων τους» (Delanová 2011). Αλλά και η ευρύτερη συνεργασία μεταξύ καλλιτεχνών και επιστημόνων έπαιξε ρόλο. Τα όρια μεταξύ επιστημονικών και καλλιτεχνικών πρακτικών είναι πλέον δυσδιάκριτα. «[...] Οι καλλιτέχνες σήμερα αναλαμβάνουν όλο και περισσότερο το ρόλο των μεσαζόντων, των δημιουργών και εμπνευστών της συνεργασίας, είτε πρόκειται για όσους δημιουργούν έργα ανοικτού δικτύου, είτε για όσους ασχολούνται με την ανάπτυξη λογισμικού και άλλων εργαλείων DIY, είτε για όσους οργανώνουν συζητήσεις σχετικές με τον δημόσιο χώρο, είτε για όσους παρέχουν πρόσβαση σε αυτόν ή δημιουργούν άλλους διαύλους επικοινωνίας» (Delanová 2011). Την τελευταία δεκαετία, η έννοια του περιβαλλοντισμού έχει αλλάξει, ιδιαίτερα στις τέχνες και στις ανθρωπιστικές επιστήμες. «Δεν συνδέεται πλέον μόνο με τη διατήρηση της φύσης, επιστρέφοντας στη γη, ή με τη δημιουργία μιας αίσθησης. Το Πράσινο Κίνημα έχει αρχίσει να στρέφει την προσοχή του στην υβριδικά δικτυωμένη σύγχρονη ζωή: στις πόλεις, στα προάστια και στους ηλεκτρονικούς χώρους του ιστού όπου ζουν οι άνθρωποι σήμερα, στους μετανάστες, στους τακτικούς επιβάτες και απανταχού χρήστες της τεχνολογίας. Μέσω συνολικών ανταλλαγών των πνευματικών ιδεών, των προϊόντων και των πολιτισμών» (Nadir 2011).

6.9.4. Οικολογία του δημόσιου χώρου

Χρησιμοποιώντας τρία έργα ως παραδείγματα που αφορούν ερωτήματα για το πώς η σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική μπορεί να αντιμετωπίσει τις σημερινές προκλήσεις στην προσπάθεια του ανθρώπου για μια ελεύθερη και βιώσιμη κοινωνία και για το πώς αυτή σχετίζεται με την ψηφιακή ιθαγένεια, θα εξετασθεί εδώ η σχέση που τις διέπει. Επιπλέον, θα διερευνηθεί η σύνδεση τέχνης και πολιτικής, όπως και η σύνδεση των ψηφιακών μέσων με τις τρέχουσες οικο-ακτιβιστικές πρακτικές. Η σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική εστιάζεται σε έργα που χρησιμοποιούν όλα τα ψηφιακά μέσα και αναφέρεται συχνά σε έννοιες του περιβάλλοντος, δείχνοντας ότι η τέχνη, τα μέσα ενημέρωσης και η τεχνολογία αλληλοσυμπληρώνονται, αλλά και ότι η ίδια η πολιτική πτυχή των έργων αυτών προωθεί ένα νέο τρόπο έκφρασης και σκέψης.

Indeterminate Hikes

Το έργο *Indeterminate Hikes* (2010) από την ομάδα ecoarttech είναι μια εφαρμογή για Android που έχει σχεδιαστεί για να λειτουργήσει ως «προσωπικός οδηγός για την οικολογική ευαισθητοποίηση στο καθημερινό περιβάλλον» (ecoarttech 2011). Επιδιώκει να φέρει την εμπειρία της άγριας φύσης, όπως τα εθνικά πάρκα και άλλα φυσικά περιβάλλοντα, σε περιβάλλοντα χρηστών και παιχνίδια. Οι χρήστες χρησιμοποιούν «Scenic Vistas» σε μονοπάτια για πεζοπορία στην περιοχή τους, και κατά διαστήματα τους ζητείται να σταματήσουν για λίγο, να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να συνεργαστούν με το τοπικό περιβάλλον. Ο στόχος είναι να επιβραδύνουν τον ρυθμό που υπάρχει σε αστικά περιβάλλοντα και να κάνουν τον σύγχρονο άνθρωπο να γνωρίσει το περιβάλλον στο οποίο ζει ως οικολογικό χώρο που αξίζει να εξεταστεί.

Η εφαρμογή μεταμορφώνει «τα smartphones σε εργαλεία περιβαλλοντικής φαντασίας» (ecoarttech 2011), καθώς θέλει να «συνδέσουν οι άνθρωποι τη φαντασία της φύσης, την αγριότητα, και την αειφορία με το πιο δικτυωμένο, κοσμοπολίτικο περιβάλλον» (ecoarttech 2011). Μετά τη στοχαστική στιγμή της παύσης, ο συμμετέχων καλείται να πάρει μέρος στο δεύτερο στάδιο της εμπειρίας του, χρησιμοποιώντας την κάμερα του smartphone του για να ανεβάσει τις εικόνες σε μια βάση δεδομένων του έργου, ώστε να καταστούν διαθέσιμες σε άλλους.

Τα έργα αυτά λειτουργούν με δύο τρόπους: α) παραδίδονται από έναν μόνο χρήστη, ο οποίος χρησιμοποιεί το smartphone του με την εφαρμογή Android, ή β) λειτουργούν ως μια διαδραστική εφαρμογή, όπου καλλιτέχνες δρουν ως οδηγοί-δημιουργοί μιας ανοιχτού τύπου πεζοπορίας. Το πρότζεκτ αυτό ενθαρρύνει τον χρήστη να επικοινωνήσει και να τεκμηριώσει τις δικές του υποκειμενικές εμπειρίες. Αυτό μπορεί να γίνει προφορικά –π.χ. μέσω γραπτών μηνυμάτων σε φίλους– έτσι ώστε να προωθηθεί η επικοινωνία σχετικά με τη συνειδητή εμπειρία του τοπικού περιβάλλοντος. Επιπλέον, το smartphone λειτουργεί ως μια εικονική οθόνη για τις τεκμηριωμένες εμπειρίες των άλλων συμμετεχόντων. Η εφαρμογή λειτουργεί ως αφορμή για να βγουν οι άνθρωποι στους δρόμους του τόπου τους και να ρίξουν μια νέα ματιά στο περιβάλλον τους, αλλά και ως λόγος επικοινωνίας με τους συμπολίτες τους και ανταλλαγής απόψεων σχετικά με αυτή την εμπειρία. Η εφαρμογή τέλος ενισχύει την

ευαισθητοποίηση των πολιτών για την πόλη τους, όπως και για το περιβάλλον ως τέτοιο.



ecoarttech, *Indeterminate Hikes*, 2010

In the Air

Ένα άλλο περιβαλλοντικό καλλιτεχνικό έργο με μέσα δι' εντοπισμού, το οποίο επίσης καταπιάνεται με τη χαρτογράφηση ως μεθοδολογικό εργαλείο, είναι το έργο *In the Air* («Στον αέρα») του Nerea Calvillo. Το έργο αυτό αποτελεί μια απεικόνιση των «αόρατων παραγόντων στον αέρα της Μαδρίτης (αέρια, σωματίδια, γύρη, ασθένειες κ.ο.κ.), για να καταδείξει πώς αλληλεπιδρούν με την υπόλοιπη πόλη» (Calvillo 2011). Αυτά τα δεδομένα, τα οποία λαμβάνονται ανά μία ώρα από την ιστοσελίδα munimadrid.es, μπορούν να διερευνηθούν με ψηφιακές συσκευές και εμφανίζονται επίσης σε πειραματική, φυσική απεικόνιση με το χρώμα των υδρατμών στην ίδια την πόλη και την ατμόσφαιρα. Όσο η φυσική απεικόνιση δείχνει τα δεδομένα του πλησιέστερου σταθμού καταγραφής, παρέχει στους ανθρώπους επίγνωση για τη μόλυνση του αέρα στο άμεσο περιβάλλον τους, ενώ τους δίνει και πληροφορίες για τις συνέπειες που προκαλούν οι παράγοντες αυτοί στο περιβάλλον, με σκοπό να ανιχνεύσουν την επίδραση του περιβάλλοντος στα συναισθήματά τους. «Το έργο προτείνει μια πλατφόρμα για την ατομική και συλλογική ευαισθητοποίηση και τη λήψη αποφάσεων όπου η ερμηνεία των αποτελεσμάτων μπορεί να χρησιμεύσει για πλοήγηση σε πραγματικό χρόνο μέσα στην πόλη, για μια ευκαιριακή επιλογή τοποθεσιών ανάλογα με την κατάσταση του αέρα, αλλά και ως βάση για πολιτική δράση» (Calvillo 2011). Σε μεταγενέστερο στάδιο, ένα μέλος της ομάδας του έργου ανέπτυξε αυτοσχέδιους αισθητήρες για τη μόλυνση του αέρα, οι οποίοι μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο των επίσημων στοιχείων.

Αυτά τα έργα βασίζονται σε παραγωγή δεδομένων και χρησιμοποιώντας μια σειρά από ψηφιακές και αυτοσχέδιες τεχνολογίες, όπως οι αισθητήρες, το κινητό και οι διαδικτυακές εφαρμογές. Η τρέχουσα τάση είναι να οδηγεί αυτό σε αφηγήσεις (βλ. π.χ. data-stories) που αφήνουν να αναδειχθεί ολόένα περισσότερο το καθαρά επιστημονικό πεδίο. Για παράδειγμα, με αφετηρία τη χρήση δεδομένων και την οπτικοποίηση πληροφοριών, ένα τέτοιο έργο αφηγείται μια ιστορία που αποβλέπει στην καλύτερη κατανόηση ενός θέματος, με σκοπό να μπορέσουν οι μέχρι πρότινος «καταναλωτές» του περιεχομένου των μέσων ενημέρωσης να εξερευνήσουν τα στοιχεία-πηγές από μόνοι τους (βλ. π.χ. <http://www.digitalnarratives.net/>).

Η διερεύνηση των τοπογραφικών δεδομένων για την ατμοσφαιρική ρύπανση επέτρεψε σε ανθρώπους που δεν ήξεραν τίποτα για τη μόλυνση του αέρα στην πόλη να την αναγνωρίσουν σε ορισμένες περιστάσεις, όπως στα χριστουγεννιάτικα ψώνια, σε ποδοσφαιρικούς αγώνες, την Πρωτοχρονιά, αντιλαμβανόμενοι έτσι τη επίδρασή της στο οικοσύστημα της πόλης (Calvillo 2011). Εκτός από τις απεικονίσεις, στο έργο *In the Air* δημιουργήθηκαν εργαλεία για τη διευκόλυνση της δράσης βάσει των δεδομένων, όπως η «πυξίδα μόλυνσης», η οποία επιτρέπει την εύρεση της ταχύτερης διαδρομής διαφυγής από μια μολυσμένη περιοχή, ή το υποκριτικό παιχνίδι, όπου οι χρήστες μπορούν να δουν το αποτέλεσμα της προσωπικής ή της δημόσιας δράσης στις μετρήσεις του συστήματος. Η χρήση κινητών συσκευών καθιστά δυνατή την πρόσβαση στις πληροφορίες, όχι μόνο στους χώρους, όπου γίνονται μετρήσεις, αλλά και στους χώρους όπου βρίσκονται οι χρήστες. Τα δεδομένα αυτά μπορούν να συνδεθούν με φορείς που λαμβάνουν στοιχεία στη διαδικασία λήψης αποφάσεων, όπως επίσης και να χρησιμεύσουν για τη διόρθωση των επίσημων στοιχείων (Calvillo 2011a).



Rich Interactive Narratives Technology, Microsoft® Research

Decades Game

Μια άλλη πλατφόρμα δεδομένων δημιουργεί μια βάση προσομοίωσης που έχει στόχο να εκπαιδεύσει τους χρήστες σε ένα οικολογικό θέμα, όπως το παιχνίδι *4Decades* που αναπτύχθηκε στο Κέντρο Έρευνας στην Πληροφορική του Ανοικτού Πανεπιστημίου της Μ. Βρετανίας από τους Stefan Kreitmayer κ. ά. Δημιουργήθηκε για μια σειρά από διεθνή σεμινάρια κατάρτισης στελεχών στο Πανεπιστήμιο του Κέιμπριτζ και χρησιμοποιεί μια προσομοίωση σεναρίων αλλαγής του κλίματος που βασίζεται σε αποφάσεις των επιχειρήσεων. Είναι ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι για μια ομάδα μέχρι και 30 παικτών στους ρόλους των ιθυνόντων χάραξης πολιτικής σε δύο εικονικούς πλανήτες, που καθένα τους έχει 4 περιφερειακές κυβερνήσεις. Σε κάθε γύρο του παιχνιδιού, οι περιφέρειες αποφασίζουν σχετικά με τις επενδύσεις για την επόμενη δεκαετία, προσπαθώντας να ισορροπήσουν μεταξύ της μείωσης των αερίων του θερμοκηπίου, της προσαρμογής στις επιπτώσεις της κλιματικής αλλαγής και άλλων παρεμβάσεων. Χρησιμοποιώντας ένα δίκτυο από iPad και οθόνες προβολής, οι παίκτες διερευνούν πώς οι τοπικές αποφάσεις επηρεάζουν το περιβάλλον αλλά και την οικονομική κατάσταση εν γένει. (Kreitmayer 2011)

Το παιχνίδι έχει στόχο να δώσει στους συμμετέχοντες μια εμπειρία εργαστηρίου και σχετίζεται με άλλες αφηρημένες έννοιες και αριθμούς που αναφέρονται στο θέμα της κλιματικής αλλαγής, προβάλλοντας τα πιθανά αποτελέσματα των αποφάσεων των παικτών ώστε να προκληθούν κρίσιμες συζητήσεις για τα προσομοιούμενα σενάρια. Οι συμμετέχοντες είναι επιπλέον σε θέση να αλλάξουν την κατάσταση και τις παραμέτρους του μοντέλου, ενώ η προσομοίωση βασίζεται στη δυνατότητα να εμπλακούν ακόμη περισσότερο με τα μοντέλα της κλιματικής αλλαγής. Οι ψηφιακές συσκευές που χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση της προσομοίωσης (Kreitmayer, Rogers, Laney & Peake 2012).

6.9.5. Συζήτηση

Ο οικολογικός ακτιβισμός προσπαθεί σήμερα να ενθαρρύνει τους πολίτες να εξερευνήσουν το περιβάλλον, να εντοπίσουν τις κλιματικές αλλαγές και να

επανασυνδεθούν με τις «φυσικές νησίδες» εντός του αστικού χώρου, ενώ τους καλεί να συμμετάσχουν στα παγκόσμια και δημόσια θέματα, ξεκινώντας από το δικό τους περιβάλλον, σε τοπικό επίπεδο, χωρίς να ενδιαφέρεται να επιβάλει ιδέες και να δημιουργήσει οπαδούς. Αυτό επαναφέρει τη συζήτηση περί ακτιβισμού σε θετική βάση, καθώς οι άνθρωποι κατασκευάζουν νέες πραγματικότητες με δική τους πρωτοβουλία, ενώ επεκτείνουν τη φαντασία τους με τη βοήθεια των ψηφιακών τεχνολογιών. Επιπλέον, ο οικολογικός ακτιβισμός ενισχύει μια αίσθηση της κοινότητας, η οποία είναι σημαντική προκειμένου να αντιμετωπιστούν συλλογικά οι παγκόσμιες οικολογικές επιβαρύνσεις.

Μέσω του παιχνιδιού, τα έργα φαίνονται πιο ελκυστικά για διαφορετικό κοινό κάθε φορά. Ως αποτέλεσμα, τα έργα δημιουργούν μια ανοικτή συζήτηση και αναδιαμορφώνουν τη δημόσια σφαίρα. Ακαδημαϊκοί και δημοσιογράφοι γράφουν γι' αυτά, ενώ οι εκπαιδευτικοί τα χρησιμοποιούν ως εργαλεία. Όμως τα πρότζεκτ αυτά δεν είναι μόνο μέρος του περιβάλλοντος στο οποίο ζει και κινείται σήμερα ο άνθρωπος, αλλά ένα οικολογικό σύστημα από μόνα τους, με την έννοια της «οικολογίας» των MME (Fuller 2005).

Είναι σημαντικό, επίσης, για τις σύγχρονες κοινωνίες να αναγνωρίσουν το γεγονός ότι με τα επικοινωνιακά μέσα, και ιδιαίτερα με την ψηφιακή τεχνολογία, (Manovich 2008) μπορούμε να συνδιαμορφώσουμε τον τρόπο διανομής και προσπέλασης των πληροφοριών, συνδιαμορφώνοντας επομένως ενεργητικά την κοινή γνώμη. Η ελπίδα είναι ότι με αυτόν τον ενδεχόμενο (αλλά όχι πάντα πραγματικό) εκδημοκρατισμό της πληροφόρησης και της συμμετοχής σε ένα ευρύτερο φάσμα θεμάτων σε παγκόσμια κλίμακα θα υπάρξει κοινή σύμπραξη στην προσπάθεια για επίλυση των πιεστικών οικολογικών ζητημάτων της εποχής.

6.10. Το παιχνίδι εντός της πόλης

Αν επικεντρωθούμε στον παιγνιώδη χαρακτήρα των πρότζεκτ, εκτός από τη διεύρυνση του τρόπου έκφρασης και την καλλιτεχνική/αισθητική δράση, βλέπουμε ότι τα έργα αυτά δίνουν νέα φωνή σε πολίτες και δυνατότητες δράσης, ανάκτησης δικαιωμάτων, αλλά και διεύρυνσης της επικοινωνίας μεταξύ κράτους, φορέων της τοπικής αυτοδιοίκησης, κοινότητας και πολίτη. Έτσι, η δημοκρατία μπορεί να γίνεται πιο άμεση

και αποτελεσματική, παρέχοντας στοιχεία και αναπτύσσοντας μια αμφίδρομη σχέση μεταξύ πολιτών και πολιτικών ιθυνόντων. Ίσως μοιάζει παράδοξο, αλλά πίσω από τις οθόνες, σε ανύποπτο χρόνο, η έννοια του πολίτη ανανοηματοδοτείται.

6.10.1. Ο σχεδιασμός πόλεων και οι δυσκολίες του

Οι σύγχρονες πόλεις είναι κέντρα της οικονομίας και της καινοτομίας, αλλά ταυτόχρονα όλα τα μεγάλα προβλήματα και οι δυσκολίες της σημερινής πραγματικότητας εμφανίζονται κατ' εξοχήν στα μεγάλα αστικά κέντρα. Οι πολίτες που επιθυμούν να αλλάξουν τον τρόπο ζωής τους βιώνουν τον δημόσιο χώρο και έρχονται σε αλληλεπίδραση με άλλους στον αστικό σχεδιασμό και στην αρχιτεκτονική. Το ζήτημα σήμερα είναι θεμελιώδες: οι πόλεις πρέπει να σχεδιάζονται έτσι ώστε να ικανοποιούν κοινές ανάγκες, η δε εισαγωγή στοιχείων στον σχεδιασμό πρέπει να έρχεται από κάτω προς τα πάνω (από τους πολίτες προς την πολιτική εξουσία). Φαίνεται ωστόσο ότι οι πόλεις και οι κοινωνίες εν γένει δημιουργούνται σε μια θεωρητική βάση που πολλές φορές προσκρούει στις καθημερινές ανάγκες, την πρακτική και την πραγματικότητα. Το ερώτημα είναι πώς οι πολίτες συνεργάζονται με τους φορείς λήψης αποφάσεων τόσο στο περιεχόμενο μιας ιδέας όσο και στην πραγμάτωσή της.

Οι κοινωνικές αλλαγές υπήρξαν τόσο δυναμικές τις τελευταίες δεκαετίες ώστε ο αστικός σχεδιασμός ομολογουμένως δεν μπόρεσε να συμβαδίσει με αυτές. Μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, ο κρατικός έλεγχος στο πεδίο αυτό παραχώρησε τη θέση του σε κτηματομεσιτικές δραστηριότητες οι οποίες δεν λαμβάνουν υπόψη το «κοινό καλό» και τις κοινωνικές παραμέτρους του σχεδιασμού, αλλά εστιάζουν στη μεγιστοποίηση του οφέλους τους με φτηνά και τυποποιημένα σχέδια. Είναι πολλά τα παραδείγματα πόλεων, όπως η Αθήνα, όπου ο μεταπολεμικός αστικός σχεδιασμός της πόλης έγινε με άκρα προχειρότητα, και γι' αυτό η πόλη τώρα αντιμετωπίζει, όχι μόνο αισθητικά, αλλά μαζικά περιβαλλοντικά και κοινωνικά προβλήματα.

Οι σχεδιαστές δεν είναι ικανοί από μόνοι τους να δώσουν ουσιαστικές λύσεις στην τοπική κοινότητα (Dempwolf 2011). Γίνεται σαφές ότι είναι αναγκαίο να συμπεριληφθούν κι άλλοι παράγοντες στη διαδικασία σχεδιασμού και αποφάσεων, που θα δώσουν νέες ιδέες και περιεχόμενο αποφεύγοντας την πεπατημένη των

παραδοσιακών μεθόδων (Dempwolf 2011, Van Herzele 2004). Ο συνεργατικός σχεδιασμός μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερη κατανόηση των αμοιβαίων ενδιαφερόντων επενδυτών και κοινότητας, να δημιουργήσει νέες σχέσεις ανάμεσα στους συμμετέχοντες και να ενεργοποιήσει νέους μηχανισμούς μάθησης που μπορούν να οδηγήσουν στην αναδιατύπωση των προβλημάτων και την προσαρμογή των συμμετεχόντων στις μεταβαλλόμενες αντιλήψεις και πρακτικές, δημιουργώντας νέους θεσμούς που θα εξυπηρετούν τις ανάγκες ανάλογα (Dempwolf 2011). Για παράδειγμα, ο Brabham (2009) υποστηρίζει, εμπνεόμενος από την επιτυχία του ανοιχτού μοντέλου του παγκόσμιου ιστού, ότι το crowdsourcing, ο «πληθοπορισμός», μπορεί να αποδειχθεί η βέλτιστη μέθοδος για τον σχεδιασμό πραγματικών χώρων και κτιστού περιβάλλοντος.

6.10.2. Μπορεί ο σχεδιασμός να είναι διασκέδαση;

Ήδη το 1967, ο Buckminster Fuller σχεδίασε το *World Game*, ένα παιχνίδι που σκόπευε να «βοηθήσει τον κόσμο να δουλεύει 100% χωρίς οικολογική ζημία για κανένα» (Krausse κ. ά. 1999). Καθώς η Εθνική Υπηρεσία Πληροφοριών των Η.Π.Α. θεώρησε το παιχνίδι του Fuller «πολύ επαναστατικό» για να παρουσιαστεί στην Παγκόσμια Έκθεση του Μοντρεάλ, ο δημιουργός του έγινε ένας πρωτοπόρος των παιχνιδιών στον τομέα της αστικής ανάπτυξης, ανανεώνοντάς τα σύμφωνα με τις εξελίξεις στην τεχνολογία και εμπλουτίζοντάς τα συνεχώς με νέες θεματικές. Το *SimCity* εμφανίστηκε για πρώτη φορά το 1989 και έκτοτε πήρε διαφορετικές εκδοχές. Ο σκοπός του γνωστού παιχνιδιού είναι να βρει και να αναπτύξει μια πόλη με τέτοιο τρόπο που να εξασφαλίζει το ευ ζην των κατοίκων της, χρησιμοποιώντας στοιχεία όχι εξωγενή, αλλά διαθέσιμα εντός των τειχών της πόλης. Παρά τις πολλαπλές συμβάσεις που χρησιμοποιούσε το παιχνίδι, μπορούμε να πούμε ότι η μακρά και συνεχής παρουσία του έχει κάνει πολλές γενιές παιχτών να εξοικειωθούν με κάποιες από τις σύνθετες διαδικασίες της πόλης.

Η προσομοίωση των παιχνιδιών στην πόλη λειτουργεί όμως μόνο ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μελετήσει καταστάσεις, αποτελέσματα ή αντιπαραθέσεις που μπορούν να δείξουν σε μια δεδομένη στιγμή τι μπορεί να οδηγήσει σε αποτελεσματικές πολιτικές και αλλαγές (Checcini, & Rizzi 2001). Είναι ένα εργαλείο ικανό να συνδυάζει τις κοινωνικές επιστήμες με ποσοτικές (οικονομικές, δημογραφικές κ.ο.κ.) πληροφορίες (Duke 2000). Επιπλέον, είναι

προσβάσιμο και κατανοητό, και επιτρέπει σε μη ειδικούς να συμμετέχουν στις διαδικασίες που λαμβάνουν χώρα πίσω από κλειστές πόρτες. Το «Ινστιτούτο για το Μέλλον» [Institute for the Future] (McGonigal 2010) έδειξε ότι 3 δισ. δολάρια την ώρα δαπανώνται σε online παιχνίδια.

Τα τελευταία χρόνια, το ποσοστό χρήσης δομών όπως αυτές των παιχνιδιών αλλά και των social media στον αστικό ακτιβισμό έχει αυξηθεί. Τα κοινωνικά δίκτυα όχι μόνο ασχολούνται περισσότερο με το κοινωνικό κεφάλαιο, αλλά και αποτελούν συνάμα έναν τρόπο υλοποίησης της δημόσιας συμμετοχής και πραγματοποίησης συλλογικών ενεργειών και διακυβέρνησης (Dempwolf 2011). Το διαδίκτυο δεν είναι απλώς ένα νέο μέσο πληροφοριακών ανταλλαγών, αλλά ένα εργαλείο που διερευνά νέους δρόμους για γνωσιακή συν-δημιουργία και πλοήγηση και για νέες κοινωνικές σχέσεις (Levy 1999). Τα social media και οι φορητές συσκευές έγιναν δύο καταλυτικά στοιχεία για την καταγραφή προβλημάτων, προτείνοντας λύσεις ή εκφράζοντας επιθυμίες για τις γειτονιές και διασυνδέοντας τις τελευταίες για την υλοποίηση αυτών των προτάσεων. Όπως άλλωστε έχει υποστηρίξει ο Harvey (1990), ο χρόνος και ο χώρος έχουν συμπιεστεί μεν από τις νέες τεχνολογίες, επιτρέποντας ωστόσο πλέον τη ραγδαία επικοινωνία.

Έχει ιδιαίτερη σημασία ότι «οι σχετικές πλατφόρμες του ίντερνετ ξεκινούν από κοινότητες, ως εργαλεία που σκοπό έχουν να παρουσιάσουν τις γνώμες των πολιτών, καθώς και από ανεξάρτητα σώματα που διερευνούν ζητήματα πόλης από άλλη προοπτική». Η πιθανότητα να επιφέρουν πραγματική αλλαγή και να κομίσουν θετικό κοινωνικό όφελος είναι συχνά το βασικό κίνητρο των ανθρώπων για να εμπλακούν σε συμμετοχή (Seltzer & Mahmoudi 2012).

Προφανώς, η σχέση ανάμεσα στους χρήστες και την πλατφόρμα επηρεάζει το αποτέλεσμα στον φυσικό κόσμο. Εμπορικά ή εκπαιδευτικά παιχνίδια συνήθως προσομοιώνουν τις συνθήκες του πραγματικού κόσμου και εξετάζουν εναλλακτικά σενάρια, και το αποτέλεσμα μπορεί άμεσα να επηρεάσει την πραγματικότητα. Οι εικονικές πλατφόρμες, επιτρέποντας την ανοιχτή διάδραση online, ευαισθητοποιούν τους χρήστες να αυτοοργανωθούν και offline, καλλιεργώντας κίνητρα με «πραγματικό» αντίκτυπο.

6.10.3. Η πόλη γίνεται κοινωνική

Με την άνοδο του Facebook και των άλλων κοινωνικών δικτύων, τα περισσότερα παιχνίδια που αφορούν στην ανάπτυξη της πόλης έγιναν περισσότερο κοινωνικά, κάνοντας ολοένα πιο σύνθετη τη διαδραστικότητα των παιχτών. Περίπου τα μισά παιχνίδια του Facebook στα τέλη του 2012 ήταν παιχνίδια για το κτίσιμο της πόλης ή παιχνίδια διαχείρισης (Thompson 2012). Το *SimCity* είναι μεν το πρώτο και πιο γνωστό παιχνίδι, αλλά υπήρξαν περί τα 90 παιχνίδια παρόμοιου τύπου τα τελευταία 50 χρόνια (Chronology of City Building Videogames). Στα περισσότερα από αυτά, ο χρήστης προσπαθεί να διαχειριστεί διαθέσιμους πόρους για να εξασφαλίσει ευημερία και ποιότητα ζωής στην πόλη. Το *SimCity* εστίαζε σε έναν μόνο παίκτη που δημιουργούσε και διαχειριζόταν τις πόλεις, μετακινούμενος από τη μία στην άλλη, έχοντας την ευθύνη για όλες τις αποφάσεις που έπαιρναν ο δήμαρχος, οι σύμβουλοί του, οι ιδιωτικές εταιρείες, οι οργανισμοί γειτονιών και οι μη κυβερνητικές οργανώσεις. Αυτό συνέβαινε έως και τον Μάρτιο του 2013, όταν το *SimCity5* έκανε το παιχνίδι online.

Παρότι οι παίκτες αντέδρασαν που το παιχνίδι μπορεί πλέον να παίζεται μόνο



SimCity5

online, οι ενστάσεις τους έχουν να κάνουν περισσότερο με θέματα ασφάλειας του διαδικτύου και εξάρτησης από τους παρόχους του διαδικτύου. Οι παίκτες είναι αναγκασμένοι να ισορροπούν ανάμεσα στη «συνεργατική» και την «ανταγωνιστική» συμπεριφορά. Οι ίδιοι οι άνθρωποι άλλωστε έχουν πολλές προσωπικότητες και τρόπους ζωής, και οι ενέργειές τους έχουν διαφορετική επίδραση στις πόλεις: πολλοί άνθρωποι, για παράδειγμα, πηγαίνουν για δουλειά σε συγκεκριμένη και κοινή ώρα, δημιουργώντας μαζική κυκλοφοριακή συμφόρηση. Κάθε κομμάτι στην οθόνη αποτελεί ένα διακριτό κομμάτι πληροφοριών σε μια πόλη. Αρχικά, κάθε παίκτης έχει στη

διάθεσή του πολλά μέσα, πόρους και χώρο, μεταφραζόμενο σε γη που μπορεί να κτισθεί. Επίσης αγαθά μπορούν να πωληθούν και να ανταλλαγούν στην ίδια περιοχή. Οι πόροι και οι χώροι είναι περιορισμένοι, όπως γίνεται σαφές και κατά την εισαγωγή του παίκτη στο παιχνίδι. Η διάδραση ανάμεσα στην πόλη και τη διεπαφή του παιχνιδιού μοιάζει με αυτή των ειδικών επιστημόνων του «αστικού εξευγενισμού».

Ωστόσο, στο όνομα του ρεαλισμού, το παιχνίδι τείνει να δίνει λύσεις που είναι βραχυπρόθεσμες και όχι απόλυτα βιώσιμες. Φαίνεται δύσκολο και για τους επαγγελματίες του αστικού σχεδιασμού να αποφύγουν την παγίδα. Το περιοδικό *Co.Exist* συνένωσε 6 σχεδιαστές με σκοπό να δοκιμάσουν τη νέα έκδοσή του *SimCity* και να δημιουργήσουν ό,τι πίστευαν πως ήταν πιο πρόσφορο για πρακτική εφαρμογή. Σε αυτό το πείραμα, ανεξάρτητα από το πόσο επιδέξια έπαιζαν οι ομάδες, οι πόλεις αποδείχθηκαν καταδικασμένες σε αποτυχία. «Ως σχεδιαστής παιχνιδιών, βρίσκω την ουτοπία κάπως βαρετή, γιατί αν επιτευχθεί κάτι, δεν υπάρχει πλέον πρόκληση. Αν πετύχω την ισορροπία, δεν υπάρχει λόγος να παίζω άλλο», εξηγεί ο Librande, σχεδιαστής του *SimCity* (McDermott 2013).

6.10.4. «Η βελτίωση της περιοχής είναι στα χέρια μας!»

Είναι μεγάλος ο αριθμός των εφαρμογών που αναπτύχθηκαν ή χρησιμοποιήθηκαν από δήμους και τοπικούς φορείς για να φιλτράρουν προβλήματα μικρής κλίμακας και να δώσουν ιδέες σε τοπικό επίπεδο. Αυτές οι εφαρμογές είναι μέρος μια ευρύτερης εφαρμογής των υπηρεσιών «ηλεκτρονικής διακυβέρνησης» στην προσπάθεια των τοπικών διοικήσεων να συνδεθούν με τους πολίτες (Cegarra-Navarro 2012). Κάποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα από αυτά τα δίκτυα για να δηλώσει μια ατέλεια, έλλειψη ή δυσλειτουργία (θα μπορούσε π.χ. να εκφράσει κάποιος την επιθυμία του για θέσεις φύλαξης ποδηλάτων). Υπάρχει έτσι μια άμιλλα που αναπτύσσεται ανάμεσα στους χρήστες αυτών των μέσων και τους κατά τόπους δήμους και φορείς, για την εύρυθμη λειτουργία τους, αλλά και των δήμων και φορέων μεταξύ τους, καθώς δεν θα ήθελαν να στιγματιστούν από τους χρήστες ως παραδείγματα αταξίας και κακής ποιότητας. Σύμφωνα με τους Seltzer and Mahmoudi (2012), αυτές οι περιπτώσεις δεν έχουν σχέση με την ανοιχτή καινοτομία, αλλά περισσότερο με τη συλλογή πληροφοριών προς χρήση από διάφορους μηχανισμούς της πόλης και κοινοτικές διαδικασίες. Παραδείγματα όπως

τα *SeeClickFix*, *Neighborland*, *Verbeter de Buurt*, *Give A Minute* ενισχύουν τη δημόσια συμμετοχή συνδυάζοντας τα online εργαλεία τους με τις υπάρχουσες offline διαδικασίες. Οι διαδικασίες της συμμετοχής ορίζονται από τη δομή της πλατφόρμας. Αν και υπάρχει το λογισμικό μιας παγκόσμιας εφαρμογής, παραδείγματα όπως τα παραπάνω συνδέονται κυρίως με ορισμένες τοποθεσίες και μέρη όπου έχει συγκροτηθεί μια μετρήσιμη κοινότητα για να υποστηρίξει τη δραστηριότητα αυτή.

Όπως εξηγεί ο Stone (<http://obvious.com/neighborland.html>): «Δεν είναι πολύ πιθανόν οι κάτοικοι να περπατήσουν, να χτυπήσουν μια πόρτα, να συστηθούν και να ρωτήσουν πώς μπορούν να βοηθήσουν. Αλλά το να κάνουν sign in στη γειτονιά και να συνδεθούν με όσους ζουν τριγύρω για θέματα που αφορούν την ταχύτητα, την ανακύκλωση κ.ά. είναι ένα πιο πιθανό σενάριο στις μέρες μας». Πράγματι, το *Neighborland* (<https://neighborland.com/>) είναι ένα start-up με έδρα τη Νέα Ορλεάνη, που αποσκοπεί να γίνει ένα κοινωνικό δίκτυο για γειτονιές σε όλες τις Η.Π.Α., μια πλατφόρμα που συνδυάζει τις offline διαδικασίες με τα online εργαλεία, όπου οι άνθρωποι μπορούν να κάνουν θετικές προτάσεις για τις γειτονιές – όχι μόνο για τις φυσικές απόψεις του χώρου και το πώς μπορούν να βελτιωθούν, αλλά και προτάσεις για εκδηλώσεις και άλλες κοινοτικές δραστηριότητες. Το *Neighborland* χρησιμοποιεί το δίκτυό του για να εισαγάγει και να προωθήσει θεματικές που χρειάζονται υποστήριξη και χρηματοδότηση.



Neighborland

Το *Community PlanIt* (<http://communityplanit.org>) συγκεντρώνει πραγματικά χρήματα για συγκεκριμένα πρότζεκτ. Παίζοντας κανείς ένα παιχνίδι και εκτελώντας αποστολές, μπορεί να συγκεντρώσει πόντους και έπειτα να απευθυνθεί σε πραγματικά πρότζεκτ που θα χρηματοδοτηθούν με πραγματικά χρήματα, ενώ την ίδια στιγμή οι πληροφορίες που παράγονται από τη συμπεριφορά των παικτών εντός του παιχνιδιού

ενημερώνουν τους επαγγελματίες σχεδιαστές. Σύμφωνα με την επίσημη ιστοσελίδα του, το *Community PlanIt* αναπτύχθηκε από το Engagement Game Lab στο Κολέγιο Emerson και σκοπεύει να κάνει τον σχεδιασμό πιο διασκεδαστικό δίνοντας στον καθένα τη δύναμη να σχεδιάσει το μέλλον της κοινότητας.

Το *SeeClickFix* (<http://seeclickfix.com>) και η ολλανδική εκδοχή του, *Verbeter de Buurt* (που σημαίνει «να βελτιώνει κανείς τη γειτονιά του»), άπτεται θεμάτων όχι επείγουσας ανάγκης και προτεραιότητας ανά τον κόσμο, με σκοπό να ενθαρρύνει πολίτες, κοινοτικές ομάδες και κυβερνήσεις να φροντίσουν και να βελτιώσουν τις γειτονιές, τις πόλεις και τις χώρες τους. Οι εφαρμογές χρησιμοποιούνται από τις τοπικές κυβερνήσεις ως αποτελεσματικό εργαλείο για την κατανομή των θεμάτων που εμπίπτουν στη δικαιοδοσία τους. Το *Verbeter de Buurt* (<http://www.verbeterdebuurt.nl>) δεν αναφέρει μόνο παράπονα, αλλά και δημιουργικές προτάσεις, δηλώνει μάλιστα ότι το 70% των κοινοτικών και τοπικών συμβουλίων στη Ολλανδία έχουν δώσει τη συγκατάθεσή τους για να διεξαχθούν αυτές οι αναφορές μέσα από την πλατφόρμα.

Το *Banopticon* είναι ένα ελληνικό παιχνίδι που βρίσκεται σε εξέλιξη από τον Ιανουάριο του 2010 στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος MIG@net (<http://www.mignetproject.eu>). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσει πληροφορίες από ερευνητικά πεδία και χώρους, να τα οργανώσει ως στοιχεία παιχνιδιού και τέλος να τα κατατάξει στο κοινό ευρωπαϊκό πρόγραμμα MIG@NET. Το πρόγραμμα ερευνά και εξετάζει διάφορες όψεις των τρεχουσών μεταναστευτικών πολιτικών και των ζητημάτων που προκύπτουν από τις σχέσεις ανάμεσα σε μετανάστες, τοπικές κοινότητες και ιθύνοντες, που όλοι μαζί συνυφαίνουν και συνδιαμορφώνουν τον ευρωπαϊκό καμβά του νέου πεδίου πάλης ανάμεσα στις διάφορες κοινωνικές ομάδες.

Το *Banopticon*, πραγματεύεται κοινωνικές και πολιτικές καταστάσεις που αναφέρονται στη ροή της μετανάστευσης και λαμβάνουν χώρα σε αστικές περιοχές και δίκτυα, αλλά κυρίως στα ανθρώπινα σώματα. Καθώς τα σώματα είναι τα υποκείμενα και ταυτόχρονα τα αντικείμενα εφαρμογής, παραμένουν το βασικό σημείο αναφοράς. Αντιμετωπίζουμε τη μέθεξη ανάμεσα σε σώματα σε κίνηση (υλικότητα) και ψηφιακές τεχνολογίες (αϋλότητα): το σώμα με την υλικότητά του γίνεται πηγή πληροφοριών και συνάμα υποκείμενο ελέγχου, αλλά ταυτόχρονα οι πληροφορίες γίνονται στοιχεία υλικότητας και σώματα. Όπως ορίζει με τόση ακρίβεια το Διεθνές Παρατηρητήριο Μετακίνησης Πληθυσμών: «Επειδή οι μετανάστες κουβαλούν μαζί τους τα όρια ως

σύνορα, επειδή ενσωματώνουν την έννοια των συνόρων, κυρίως στη μορφή των δακτύλων, δεν μπορούν να τα διασχίσουν. Αυτό που κάνουν όμως είναι να ξεπερνούν τα σύνορα την ίδια στιγμή που τα ενσωματώνουν».

Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί –προς το παρόν– ως ένα αποκλειστικά online τρισδιάστατο παιχνίδι βίντεο και συμπεριλαμβάνει βίντεο, μαγνητοφωνήσεις ήχου, ιστοσελίδες, φωτογραφία και κείμενα σε διασκεδαστική μορφή. Το υλικό και τα αποτελέσματα της έρευνας ενσωματώνονται στα πεδία της έρευνας αναφορικά με σύγχρονες καταστάσεις που αναφέρονται στη μετανάστευση, φυσικές ή ηλεκτρονικές μορφές ελέγχου και συνεπώς τον ορισμό των γεωγραφικών αλλά και των ψηφιακών ορίων. Αναφέρονται σε τύπους παραγωγής και εργασίας, όπως επίσης και σε ενέργειες αποκλεισμού και βίας ή αντίθετα σε τύπους συνύπαρξης με τους επονομαζόμενους «νόμιμους κατοίκους» της Ευρώπης. Αποτελεί ένα πολύ ιδιαίτερο video-game που έγινε ελεύθερα προσβάσιμο στα τέλη του 2013, χωρίς κανένα κόστος για τους χρήστες, και βασίζεται σε ερευνητικά στοιχεία και τρέχουσες πληροφορίες αναφορικά με μετανάστευση. Στόχος του δεν είναι μόνο να εμπλέξει τους χρήστες σε τρέχοντα θέματα, αλλά να ευνοήσει τη διάδραση με άλλους και να θέσει ερωτήματα σε ένα περιβάλλον, όπως το ελληνικό, όπου η κρίση και η μετάβαση συζητούνται ευρέως ενώ ο ρατσισμός και η ξενοφοβία αποκτούν ζοφερές διαστάσεις σε μια κοινωνία που βρίσκεται σε διαρκή αλλαγή.

6.10.5. Εναλλακτικοί τρόποι συμμετοχής στα κοινά

Στις πόλεις των Η.Π.Α. με πληθυσμό άνω των 100.000 ανθρώπων, ο διαθέσιμος χώρος ποικίλλει μεταξύ 19 και 25% της συνολικής περιοχής, ενώ στις πόλεις με πληθυσμό άνω των 250.000, ο χώρος που απομένει σε έκταση γης είναι μεταξύ 12,5 και 15% της συνολικής περιοχής (McPhearson 2012). Η αστική διαθεσιμότητα αποτελεί ένα θέμα που μπορεί να εξεταστεί σε μικρή κλίμακα, από ένα συλλογικό σύστημα ελέγχου που θα ενεργοποιεί εκ νέου κάθε φορά όλα τα σενάρια.

Το *SQFT* (<http://www.yoursqft.com/>) και το *(IM)possible Living* (<http://www.impossibleliving.com>) είναι πλατφόρμες που προσπαθούν να εξετάσουν ακριβώς την έλλειψη διαθεσιμότητας σε υπάρχοντα κτίρια. Έτσι, προσπαθούν να συνδέσουν ιδιοκτήτες που διαθέτουν άδειους ή υποχρησιμοποιούμενους χώρους με

πιθανούς χρήστες που μπορούν έστω και προσωρινά να τους ενεργοποιήσουν. Το *Meanwhile Space*, με έδρα το Σαν Φρανσίσκο, αποτελεί εκτός από πλατφόρμα και μια επιχείρηση με σκοπό το κέρδος. Στην ιστοσελίδα του (<http://www.meanwhilespace.com>) δηλώνει ότι αν και «η χρήση του είναι ασφαλής και νόμιμη για ιδιοκτήτες ακινήτων που θέλουν να μειώσουν τα έξοδά τους. Αν έχουν άδεια ακίνητα που δεν χρησιμοποιούνται, είναι προτιμότερο να τα παραχωρούν σε πολίτες που μπορούν έστω και προσωρινά να τα ενεργοποιήσουν, ώστε να επωμίζονται εκείνοι τους λογαριασμούς αλλά και την ασφάλεια, ενώ ταυτόχρονα επωφελείται και η τοπική κοινωνία και η οικονομία. Η Meanwhile Use εξασφαλίζει ότι με τη χρήση του ακινήτου τα ποσοστά βανδαλοποίησης ελαχιστοποιούνται, προσελκύεται θετική προσοχή και μπορεί έτσι να βρεθεί ευκολότερα μόνιμος ένοικος».

Το *Popularize* (<https://popularise.com/>) είναι μια πλατφόρμα που ιδρύθηκε από έναν κτηματομεσίτη ως ερευνητικό εργαλείο για την κοινότητα και προσπαθεί να συμπεριλάβει έγκαιρα τις κοινοτικές επιθυμίες σε ένα πρώιμο σχεδιαστικό στάδιο. Πρόκειται για ένα εργαλείο που επιθυμεί να τροφοδοτήσει την πραγματική ανάπτυξη της κτηματομεσιτικής αναζητώντας τι είναι καλύτερο για κάθε ακίνητο. Με την εύρεση μια επιχείρησης, οι τοπικοί φορείς ανάπτυξης μπορούν να ανιχνεύσουν τη γνώμη του κοινού. Ο χρήστης μπορεί επίσης να κάνει προτάσεις και να ψηφίσει υπέρ των «καλών ιδεών», παρέχοντας έτσι μια ανεπίσημη έρευνα αγοράς σε όποιον σκοπεύει να αναπτύξει την περιοχή. Το *Popularize* δεν υπόσχεται ούτε διασφαλίζει την πραγματοποίηση του πρότζεκτ που έχει συγκεντρώσει τους περισσότερους ψήφους, αλλά βοηθά στο να το κάνει κάτι δημοφιλές και βιώσιμο, και συχνά οδηγεί στην υλοποίηση αναπάντεχων έργων.

Το *Invisible Art affects* είναι ένα καλλιτεχνικό πρότζεκτ «επαυξημένης πραγματικότητας» (augmented reality) στον δημόσιο χώρο από μια ομάδα καλλιτεχνών με την επωνυμία Manifest.AR. Εκτέθηκε από τις 13 Ιουνίου έως τις 25 Αυγούστου 2013 και αποτελεί μια έκθεση έργων σε εξέλιξη, που αποκρίνεται στο ερώτημα της αναστροφής θεσμού και σώματος, συνδέοντας το εξωτερικό δημόσιων χώρων με το εσωτερικό του FACT (εκθεσιακού χώρου στο Λίβερπουλ της Αγγλίας). Στοιχεία του εγκεφάλου και του σώματος προβάλλουν στην πόλη, ενώ η πόλη που περιβάλλει το FACT αποτελεί τον κορμό για το έργο και όσα βρίσκονται εντός του. Έτσι τελούν υπό ανακατασκευή και επαναπροσδιορισμό τα δίπολα μυαλό-σώμα, θεσμός-φύση, πόλη-εικονικότητα.

Η «augmented reality» είναι ένα μέσο το οποίο συνιστά αναστροφή και δεν γνωρίζει φυσικά όρια, αλλά επαναπροσδιορίζει συμβολικά και χωρικά τον θεσμό. Το FACT χρησιμοποιείται εν προκειμένω ως ένα μέσο για πειράματα με τον νου, την ύλη και την κοινότητα. Η δημόσια τέχνη έτσι όπως την παρουσιάζει η ομάδα Manifest.AR στην έκθεση αυτή δεν διατυπώνει απλώς ουτοπικό όραμα τεχνο-μοντερνισμού, αλλά μάλλον διαρρηγνύει εννοιολογικά τις συστημικές γραμμές. Αν προμηνύει ένα εξιδανικευμένο μέλλον, το κάνει γειώνοντάς το στο προβληματικό παρόν. Η πρόταση που συνοψίζει τις δράσεις των Manifest.AR, «τα αισθήματα του κοινού επηρεάζουν τον κόσμο», αναδεικνύει τη δύναμη του νευρικού συστήματος σε έναν ψηφιακά μπερδεμένο κόσμο (<http://manifestarblog.wordpress.com/turning-fact-inside-out>).



Manifest.AR, *Turning Fact Inside Out*, “*Biomer Skelters*”, 2013

Τα *Biomer Skelters* (biome + helter-skelter), όπως δείχνει η αγγλική ετυμολογία της ονομασίας, συνδέουν τους εσωτερικούς βιορυθμούς με τα εξωτερικά οικοσυστήματα και την ανάπτυξη. Καθώς περπατά κανείς στους δρόμους του Λίβερπουλ και εισέρχεται σε ένα ξεκούραστο περιβάλλον, το σύστημα που έχει αναπτυχθεί να διαβάσει τους βιολογικούς ρυθμούς της καρδιάς αυτόματα δημιουργεί και φυτεύει βλάστηση «επαυξημένης πραγματικότητας». Τα *Biomer Skelters* θα καθορίσουν τον καμβά της πόλης και το ποια μορφή βλάστησης κυριαρχεί. Η δουλειά αυτή αντλεί την έμπνευσή της από τη βοτανική ιστορία του Λίβερπουλ, τον τοπικό κήπο και τις προσπάθειες διάσωσης των δασών, αλλά και από ερωτήματα για το κλίμα στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον.

Το FACT ενθαρρύνει τους επισκέπτες του να γίνουν μέτοχοι των *Biomer Skelter* σε προγραμματισμένους χρόνους κατά τη διάρκεια της έκθεσης. Οι βοηθοί της έκθεσης

δείχνουν στους επισκέπτες πώς μπορούν να κάνουν ένα δοκιμαστικό φύτεμα εντός του FACT και έπειτα προσφέρουν μια μικρή περιήγηση στους δρόμους για να συνεισφέρουν στη βλάστηση του Λίβερπουλ. Τόσο εντός όσο και εκτός του FACT, όποιος έχει κινητό Android ή iPhone μπορεί να κατεβάσει ένα Biomer Skelters Viewer και να δει τις τρισδιάστατες δένδροφυτεύσεις στους δρόμους του Λίβερπουλ.

Το πρότζεκτ αυτό δεν είναι gaming, «παιχνίδι», αλλά τέχνη σε δημόσιο χώρο, και συνδέει την τεχνολογία με την τέχνη και την έκφραση. Έχει ενδιαφέρον ότι η τέχνη αυτή συνδέει τον χώρο του μουσείου με την ιδιωτικότητα που συνυφαίνεται με τον περιβάλλοντα εξωτερικό χώρο. Επίσης συνδέει αμφίδρομα και αναστρέψιμα τον ψηφιακό με τον φυσικό χώρο. Η έκθεση έχει άμεσα τοπικό χαρακτήρα και παρακινεί τον επισκέπτη να μη μείνει θεατής, αλλά μέσα από το υλικό, τις πληροφορίες και τη χρήση που του παρέχονται, να μάθει για τον χώρο σε τοπικό επίπεδο και να αναλάβει δράση.

6.11. Ανακεφαλαίωση

Η αρχιτεκτονική και η αστική ανάπτυξη συνδέονται αναπόφευκτα με τους χώρους και τα ειδικά χαρακτηριστικά τους, και με την κοινότητα που αναπτύσσεται γύρω από αυτούς. Σήμερα, η πρόκληση στο πεδίο αυτό είναι τα offline δίκτυα να αφορούν τοπικά θέματα, σχέδια και επίσημα αρχεία, χρησιμοποιώντας πιο ελκυστικά και προσβάσιμα περιβάλλοντα σε online παιχνίδια και μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Αντιστρόφως, τα online δίκτυα πρέπει να αφορούν θέματα και ερωτήματα που συνδέονται με την τοπική κοινότητα.



Ήδη το 1961, η Jane Jacobs τόνιζε τη σημασία του αστικού κεφαλαίου και της ανάπτυξης κοινοτήτων. Προφανώς, αυτό ισχύει και αντίστροφα. Όσο περισσότερα οι

άνθρωποι ασχολούνται με θέματα της γειτονιάς τους, τόσο πιο δικτυωμένοι και συνδεδεμένοι αισθάνονται, τόσο συναισθηματικά όσο και χωρικά, και παίρνουν θέση σε ό,τι συμβαίνει. Μέσα από τέτοιες διαδικασίες, η έννοια της ιθαγένειας αναδιαμορφώνεται στο πλαίσιο της ψηφιακής δημοκρατίας, ευνοώντας τη συμμετοχικότητα και την άμεση ενασχόληση με τη λήψη αποφάσεων. Το gaming προσθέτει μια άλλη διάσταση στην ταυτότητα του πολίτη, προσδίδοντάς του χαρακτηριστικά διάδρασης και αμεσότητας, κάνοντάς τον να εμπλέκεται άμεσα στα κοινά, να έχει άμεση γνώση και άποψη, και τέλος να παίρνει αποφάσεις μακριά από τον καναπέ ή από μέσα τεχνολογίας που τον απομακρύνουν από το φυσικό περιβάλλον και, τρόπο τινά, από τη βιωμένη πραγματικότητα. Η ανάπτυξη κοινοτήτων με τη χρήση των νέων μέσων, του gaming και της τέχνης δεν μπορεί παρά να έχεις θετικές –και offline– επιπτώσεις στο αστικό περιβάλλον.

ΜΕΡΟΣ Β΄

**Τεκμηρίωση: Τέχνη και τεχνολογία στον δημόσιο χώρο, projects και
ερευνητικό υλικό**

Εισαγωγή

Το παράδειγμα της Ελλάδας και η διεθνής εμπειρία:

Μεθοδολογία έρευνας και συμπεράσματα

Η εργασία αυτή έχει ως στόχο να διερευνήσει πώς η τέχνη στις μέρες μας αλλάζει υπόσταση, με ποιο τρόπο πραγματοποιείται εκτός των πυλών του μουσείου και πώς επιπλέον το κοινό ανταποκρίνεται α) σε δράσεις που αφορούν τις νέες τεχνολογίες και σχετίζονται με τη διάδραση και το αστικό τοπίο, και β) σε δράσεις που αφορούν τα κοινά, εν είδει καλλιτεχνικών δρώμενων που πραγματοποιούνται στον δημόσιο χώρο εκφράζοντας ανησυχίες αναφορικά με τον αστικό χώρο, τη δημοσιότητα, την κοινότητα, τη διαπραγμάτευση αξιών κλπ.

Στοιχεία που αφορούν την έρευνα έχουν παρατεθεί σε αυτό το δεύτερο μέρος της εργασίας ως πορίσματα επιτόπιας έρευνας, σε μια απόπειρα εθνογραφικής προσέγγισης πρότζεκτ στο εξωτερικό, που μεταφέρθηκαν έπειτα στην Αθήνα (*Rider Spoke*), και πρότζεκτ που αφορούν δράσεις στον αστικό χώρο στην Αθήνα (*Urban Digital Narratives* και άλλα – σε όλα αυτά τα πρότζεκτ είναι αφιερωμένη η πρώτη και εκτενέστερη ενότητα αυτού του δεύτερου μέρους, Κεφάλαια 1-3), καθώς και χαρτογράφησης του τοπίου και καταγραφής των καλλιτεχνικών δράσεων που έλαβαν χώρα τη τελευταία πενταετία στην Αθήνα (δεύτερη ενότητα, Κεφάλαια 4-5).

Θέλησα, ωστόσο, στο πλαίσιο της εργασίας αυτής να δώσω επίσης φωνή στους καλλιτέχνες που άλλοτε με νέα μέσα και άλλοτε με δράσεις στον «νέο», υπό αναδιαπραγμάτευση δημόσιο χώρο, θέτουν έμπρακτα παρόμοιους θεωρητικούς, καλλιτεχνικούς και πολιτικούς προβληματισμούς. Πιο συγκεκριμένα, πραγματοποίησα μεταξύ 2012 και 2015 μια σειρά συνεντεύξεων α) με καταξιωμένους καλλιτέχνες νέων μέσων και β) με καλλιτέχνες που δραστηριοποιούνται ειδικά στον δημόσιο χώρο χρησιμοποιώντας νέα μέσα, θέλοντας να μάθω πώς βλέπουν τη σχέση τους με το κοινό, αν κατά την άποψή τους και βάσει της εμπειρίας τους τα νέα μέσα επιτρέπουν την ανάπτυξη ενός νέου τύπου διάδρασης, και πώς νέες μορφές τέχνης συμβαδίζουν με τα νέα μέσα.

Αποτέλεσμα αυτής της προσπάθειας ήταν οι συνεντεύξεις του παραρτήματος με καλλιτέχνες από διάφορες χώρες, οι οποίοι και οι οποίες κατέθεσαν την εμπειρία τους, την άποψή τους και τα συναισθήματά τους σε σχέση με τη δουλειά τους και τοποθετήθηκαν σε ό,τι αφορά την εξελισσιμότητα της τέχνης γενικά και ειδικότερα της τέχνης στον δημόσιο χώρο μέσα από τις νέες τεχνολογίες.

I. Η διεθνής εμπειρία: Μεθοδολογία έρευνας

Για τις συγκεκριμένες συνεντεύξεις, παρότι συγκεντρώθηκαν κάποια στατιστικά στοιχεία που αφορούν το φύλο και την ηλικία των καλλιτεχνών, δεν είναι ενδεικτικά για το καλλιτεχνικό τοπίο της media art. Στόχος άλλωστε δεν ήταν να χαρτογραφηθεί το τοπίο της τέχνης με νέες τεχνολογίες συνολικά, αλλά να αντληθούν πληροφορίες από τους ίδιους τους καλλιτέχνες. Τα ονόματα των καλλιτεχνών και τα βιογραφικά τους στοιχεία είναι γνωστά και δημοσιοποιημένα, και εμφανίζονται στις συνεντεύξεις, καθώς το θέμα που διερευνάται δεν απαιτεί απόκρυψη ταυτότητας των ερωτηθέντων και των στοιχείων που προκύπτουν επώνυμα από τη συνέντευξη.

Οι συνεντευξιζόμενοι δεν επιλέχθηκαν με άλλο ειδικό κριτήριο πέραν του αντικειμένου της δουλειάς τους. Μπορεί ωστόσο να γίνει μια πρώτη γενική παρατήρηση εν είδει κριτηρίου επιλογής των καλλιτεχνών. Η τέχνη στον δημόσιο χώρο και κυρίως η τέχνη με τη χρήση νέων μέσων δεν είναι ιδιαίτερος γνωστή σε χώρες της Μέσης Ανατολής όπου ο δημόσιος χώρος υπόκειται σε πολλούς περιορισμούς και δεσμεύσεις, πολιτικές, κοινωνικές και θρησκευτικές, καθώς επίσης και λόγω του κλίματος και της διαμόρφωσης των πόλεων, και της περιορισμένης διείσδυσης και ανάπτυξης των νέων τεχνολογιών (οι οποίες δεν ακμάζουν σε χώρες όπου η οικονομία, όπως επίσης και η σύνδεση τεχνολογίας και εφαρμογών, δεν επιτρέπει την κατανόηση νέων πολιτισμικών πρακτικών). Γι' αυτόν τον λόγο, σε χώρες της Κεντρικής και Ανατολικής Ασίας, της Αφρικής όπως και σε χώρες όπου το βιοτικό επίπεδο και η οικονομία θέτουν άλλες προτεραιότητες δεν παρουσιάζονται δείγματα τέχνης που άπτονται της σύγχρονης πολιτισμικής θεωρίας και πραγματοποιούνται με νέες τεχνολογίας, όπως προέκυψε από την έρευνα πεδίου που έχω κάνει (Αφγανιστάν, Πακιστάν, Ιράκ, Σρι Λάνκα κ.ο.κ.).

Όπως είναι εύλογο, επιλέχθηκαν τελικά καλλιτέχνες από το προσωπικό μου δίκτυο, που έχει διαμορφωθεί από επισκέψεις σε εκθέσεις στο εξωτερικό, τη διαμονή

μου και τις σπουδές μου εκεί, αλλά και συνέδρια τα οποία παρακολούθησα τα τελευταία χρόνια. Οι καλλιτέχνες αυτοί είναι επαφές με τις οποίες η γνωριμία δεν διαμορφώθηκε διαδικτυακά, αλλά υπήρξε διάδραση διά ζώσης και ευθείες εμπειρικές ανταλλαγές μαζί τους. Επιλέχθηκε ένα κοινό ερωτηματολόγιο ως άξονας, καθώς θέλησα να διερευνήσω τις διαφορετικές αντιδράσεις, απόψεις τους κ.ο.κ. σε ένα κοινό πλαίσιο προβληματισμών, ώστε να δω, βάσει αυτής της κοινής συνισταμένης, πώς οι νέες τεχνολογίες διανοίγουν, δυνητικά και πρακτικά, νέους ορίζοντες επικοινωνίας. Οι «κλειστές» συνεντεύξεις αποσκοπούσαν ακριβώς στο να συλλέξω κοινά στοιχεία ανάμεσα σε καλλιτέχνες που δραστηριοποιούνται σε χώρες με διαφορετικά χαρακτηριστικά και διαφορετικά περιβάλλοντα. «Ανοιχτές» συνεντεύξεις (όπως αυτές με καλλιτέχνες που παρουσιάζονται, για παράδειγμα, στην πρώτη ενότητα αυτού του δεύτερου μέρους, αναφορικά όμως με συγκεκριμένα πρότζεκτ) θα προσέθεταν ενδεχομένως ετερόκλητα και υπέρ το δέον «εστιασμένα» στοιχεία σε κάθε περίπτωση, πολλαπλασιάζοντας τις θεματικές και τα ερωτήματα, και έτσι καθιστώντας προβληματική την αποκωδικοποίηση και ερμηνεία των δεδομένων σε μια κοινή προοπτική σαν αυτή που επιχειρώ να αναδείξω εδώ.

Η μεθοδολογία που χρησιμοποίησα για την οργάνωση και τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων εμπνέεται από τη λεγόμενη Problem-Centered Interview (Witzel 2000). Η μέθοδος αυτή, παίρνοντας ως αφετηρία και εφόρμηση τη θεωρία, αποσκοπεί στο να διαμορφώσει κατηγορίες και νέα δεδομένα μέσα από τις πληροφορίες που θα προκύψουν από τις συνεντεύξεις. Το έρεισμα της μεθόδου είναι οι υποθέσεις που θέτει ο ερευνητής, αφήνοντας όμως ελεύθερο ένα λιγότερο προδιαγραφμένο πεδίο. Είναι γεγονός πάντως ότι υπάρχουν κάποιες σταθερές παράμετροι (sensitizing concepts) που θέτουν ένα πλαίσιο εντός του οποίου κινείται η έρευνα, όπως εν προκειμένω και οι συνεντεύξεις. Έτσι, εστιάζοντας στις κατηγορίες της ψυχογεωγραφίας, της διάδρασης και της πρόσληψης και διαμόρφωσης του κοινού, εντόπισα την έντονη διαφοροποίηση των καλλιτεχνών ως προς τις παραπάνω έννοιες. Για παράδειγμα, η ψυχογεωγραφία αποτελεί αντικείμενο ενδιαφέροντος για μια μικρή μερίδα καλλιτεχνών που η δουλειά τους συνδέεται άμεσα με τον αστικό χώρο και την περιήγηση σε αυτόν. Η διάδραση εμφανίζεται ως κυρίαρχη έννοια σύνδεσης ανάμεσα στον καλλιτέχνη, το μέσο και το κοινό, με διαφοροποιήσεις ανάλογα με τη φύση του έργου. Τέλος, οι καλλιτέχνες, παρότι δεν μιλούν σε ένα «προκατασκευασμένο» κοινό, αντιλαμβάνονται ως επί το πλείστον ότι λειτουργούν σε μια συνθήκη που έχει κάποια από τα χαρακτηριστικά που

αναφέρθηκαν παραπάνω ως προς τη φύση του κοινού που ασχολείται με τα νέα μέσα και την τέχνη στο δημόσιο χώρο. Μερικές φορές, το μέσο προκαθορίζει το κοινό ή είναι φτιαγμένο για κάποια ιδιαίτερη συνθήκη (εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος έκθεσης, πρότζεκτ ευρείας απήχησης, όπως στο διαδίκτυο, κ.ο.κ.). Στη συνέχεια, θα επιχειρήσω να φωτίσω αναλυτικότερα τις παραπάνω συνοπτικές παρατηρήσεις, σκιαγραφώντας τα βασικά συμπεράσματα που προέκυψαν από τις συνεντεύξεις, σε σχέση με τις κεντρικές προβληματικές της εργασίας.

II. Επεξεργασία των συνεντεύξεων

Η διαφορετική προσέγγιση είναι ένα υποκειμενικό στοιχείο που κάθε φορά συνδέεται με την ιδιοσυγκρασία του φορέα ο οποίος παράγει το έργο αλλά και με τις συνθήκες εντός των οποίων παράγεται αυτό. Ξεκινώντας από υποθέσεις σαν αυτές που καταγράφηκαν στα προηγούμενα, αλλά κυρίως αναγνωρίζοντας ότι κρίσιμες και «πρακτικές» έννοιες όπως ο δημόσιος χώρος κατανοούνται και θεσμοθετούνται πολύ διαφορετικά, θέλησα να ανιχνεύσω πώς βιώνουν οι ίδιοι οι καλλιτέχνες την παραγωγή μέσα από σύγχρονα μέσα ή/και την ελευθερία του δημόσιου χώρου, με ποιο τρόπο προδιαγράφουν το έργο μέσα στις συνθήκες του και πώς τοποθετούν το κοινό μέσα σε αυτό. Είναι δεδομένο ότι όλες οι συνθήκες δεν αφορούν όλους τους καλλιτέχνες ούτε όλα τα έργα: για παράδειγμα, η ψυχογεωγραφία αποτελεί συνθήκη μόνο για έργα του αστικού και δημόσιου χώρου. Ωστόσο, όπως αποδεικνύουν πρότζεκτ σαν το *Rider Spoke* ή το *Urban Digital Narratives* (Κεφάλαια 1 και 2 στη συνέχεια), υπάρχει ή μπορεί να δημιουργηθεί η συνθήκη στην οποία η ψυχογεωγραφία ως θεωρητικό επιστέγασμα δύναται να συνυπάρξει με τη media art. Είναι ενδιαφέρον στοιχείο ότι η συνθήκη που επιφέρει, ή τουλάχιστον συνεπιφέρει, αν δεν προκαλεί μονοαιτιακά, η σύζευξη της τέχνης με την επιστήμη και την τεχνολογία μπορεί να δημιουργήσει νέους όρους συνύπαρξης και δράσης στο επίπεδο της δημιουργίας και της έκφρασης.

Κάποιες από τις προκειμένες μου επιβεβαιώθηκαν και κάποιες άλλες διευρύνθηκαν. Μεταξύ των συνεντευξιαζομένων συγκαταλέγονται αρκετοί καλλιτέχνες οι οποίοι/οποίες ξεκίνησαν από συμβατικά καλλιτεχνικά μέσα, θεώρησαν ωστόσο ότι οι νέες τεχνολογίες δημιουργούν ένα νέο πεδίο έκφρασης, πειραματισμού, δοκιμής και εξέλιξης. Επίσης, πολλούς από τους καλλιτέχνες με τους οποίους μίλησα τους απασχολεί η εκτέλεση έργων σε δημόσιο ή αστικό χώρο, καθώς θεωρούν ότι

προσεγγίζουν έτσι ένα άλλο κοινό και βλέπουν τη δουλειά τους να δοκιμάζεται σε ένα μη «ακαδημαϊκό» «δόκιμο» και «αποστειρωμένο» περιβάλλον. Οι καλλιτέχνες, ηλικιακά και υφολογικά, καλύπτουν ένα μεγάλο εύρος εμπειρίας από την εξέλιξη των νέων μέσων και της τεχνολογίας, αλλά και της αντίληψης περί της τέχνης σε ανοιχτούς χώρους. Θεωρούν ότι η αντίληψη αυτή διευρύνεται μέσα από τις νέες τεχνολογίες, αν και σε συγκεκριμένες περιπτώσεις πιστεύουν ότι εργάζονται περισσότερο υπέρ της θεματικής που θέλουν να αναπτύξουν παρά υπέρ του μέσου που εξυπηρετεί προσφορότερα το έργο στην εκτέλεση, (βλ. τα παραδείγματα των Jameson και Norton). Από την άλλη, ο Latham θεωρείται ένας από τους πρώτους καλλιτέχνες που ασχολήθηκαν με έννοιες που αφορούν την τέχνη με νέες τεχνολογίες ήδη από τα μέσα της δεκαετίας του 1980.

Πολλοί επισήμαναν διαφορετικά μέσα στην πραγματοποίηση των έργων τους: το βίντεο, για παράδειγμα, αποτελεί έναν συγκερασμό άλλων μέσων και έναν τρόπο να αποτυπωθούν, τρόπον τινά, μεικτές τεχνικές σε ένα ενιαίο περιβάλλον – performance, γλυπτό, ζωγραφική. Με αυτόν τον τρόπο, επισημαίνεται αφενός ότι η έννοια του εκθεσιακού χώρου αποκτά νέα διάσταση και αφετέρου ότι παράγεται ένα περιβάλλον που έχει τη δυνατότητα να υπερκεράσει την προβληματική, τους περιορισμούς και τον δυϊσμό του χρόνου και του χώρου (Norton).

Η έννοια του «δημόσιου» γενικά και του δημόσιου χώρου ειδικότερα επέφερε πολλές και σημαντικές διαφοροποιήσεις. Το βασικό συμπέρασμα είναι ότι ο δημόσιος χώρος γίνεται αντιληπτός διαφορετικά. Σε σχέση με τη δουλειά τους, άλλοι καλλιτέχνες εκθέτουν σε κλειστούς χώρους, ενώ άλλοι σε δημόσιους/αστικούς χώρους. Βέβαια, και το μουσείο, ιδιαίτερα με την έννοια του κρατικού μουσείου, γίνεται επίσης αντιληπτό ως δημόσιος χώρος, ενώ θίγεται και η προβληματική του ημιδημόσιου χώρου: εκκλησίες κ.ο.κ. (Richardson). Ο δημόσιος χώρος είναι χώρος αντιπαράθεσης και αντιθέσεων – άλλοτε αυτά τα στοιχεία είναι προφανή και άμεσα, άλλοτε έμμεσα. Ενδιαφέρον έχουν επίσης, εκτός από τις εφήμερες δράσεις, οι εγκαταστάσεις στον δημόσιο χώρο. Ο Stern, στην αντίστοιχη ερώτηση, αναδεικνύει ένα έργο που πραγματοποιήθηκε σε συγκεκριμένη τοποθεσία στην οποία τόσο η ιστορικότητα όσο και η κοινωνική αντιπαλότητα είναι στοιχεία αποτυπωμένα στον αστικό σχεδιασμό της περιοχής. Το έργο, που πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή εθελοντών/κατοίκων ανέδειξε, άμεσα στοιχεία αλλά και έμμεσα, που αφορούν τη σύνδεση με το χώρο ως νοσταλγία κλπ. Η έννοια του δημόσιου για κάποιους είναι σύμφυτη ούτως ή άλλως με

την έννοια του διαδικτύου, με την εμφάνισή του οποίου άρχισε και η ενασχόληση με την έκφραση μέσω των νέων τεχνολογιών (Jameson).

Οι περισσότεροι από τους καλλιτέχνες που εργάζονται ή έχουν εργαστεί σε περιβάλλοντα καινούρια επισήμαναν ακριβώς τη δυσκολία εργασίας σε ένα νέο περιβάλλον. Θεωρούν αναγκαίο να γνωρίζουν τους περιορισμούς του, κοινωνικούς, νομικούς και ηθικούς, να έχουν κάνει έρευνα και να έχουν λάβει γνώση, χωρίς ωστόσο να αποκλείουν το ότι ο δημόσιος χώρος ενέχει τον κίνδυνο πάντα να βρεθούμε προ εκπλήξεων. Σε κάποιες περιπτώσεις, μάλιστα, όπου τα έργα έχουν πολιτική/κοινωνική διάσταση, ο δημόσιος χώρος ως περιβάλλον πραγματοποίησης είναι το μοναδικό ενδιαφέρον: χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Aceti, ο οποίος εντοπίζει όχι μόνο το πολυποίκιλο τοπίο που ενέχει ο δημόσιος χώρος ως τέτοιος, αλλά και το διαφορετικό δυναμικό ανά χώρα. Ο Ertan από την άλλη εκφράζει την ανησυχία ότι χάνουμε τον δημόσιο χώρο, τις δυνατότητες οικειοποίησής του, παράλληλα με την απώλεια της ελευθερίας μας. Θεωρεί τον δημόσιο χώρο καθοριστικό παράγοντα ώστε να μπορέσει η ίδια η τέχνη να απελευθερωθεί από τις επιταγές της αγοράς και της βιομηχανίας της κουλτούρας. Πιστεύει μάλιστα ότι το κοινό έχει έναν τρόπο να εκπαιδεύει τον καλλιτέχνη με μη συνειδητούς και μη αναμενόμενους τρόπους. Ενδιαφέρον έχει από αυτή την άποψη η εγκατάστασή του *The Cube* (<http://the1m3.net/en/>). Πρόκειται για ένα ημιδημόσιο έργο που ως θεματοφύλακας συνδέει την γκαλερί με τον δημόσιο χώρο. Το έργο αυτό έχει εκτεθεί στη Τουρκία και την Ολλανδία, συνδεδεμένο με την προβληματική των όρων του δημόσιου και του ιδιωτικού, και με την ανάλογη μετάθεση και επανατοποθέτηση των ορίων μεταξύ τους.

Ο ίδιος ο τρόπος με τον οποίο διαχωρίζεται ο ιδιωτικός από τον δημόσιο χώρο, ο βαθμός προσβασιμότητας στον δημόσιο χώρο και το πόσο μπορεί κάποιος να γίνει ενεργός μέτοχος σε αυτόν φαίνεται ότι διαφοροποιούν την αντίληψη μέσα στον δημόσιο χώρο (Rosenberger). Η διάδραση είναι βασική σε έργα των οποίων στόχος είναι ο καλλιτέχνης να αντλήσει πληροφορίες για τη σχέση συμμετέχοντα και έργου. Αυτό συμβαίνει κατ' εξοχήν στα συμμετοχικά έργα, όπου οι πληροφορίες αυτές είναι συνδεδεμένες με τον στόχο του έργου (Simpson). Όπως επισημαίνεται σε πολλές συνεντεύξεις δημόσιος χώρος είναι αυτός που ανήκει σε όλους χωρίς περιορισμούς. Προσθέτω εδώ ότι η έννοια των «όλων» και του «χωρίς περιορισμούς» μπορεί να εμπεριέχει επίσης διαφοροποιήσεις.

Συνδέοντας τον δημόσιο χώρο με την ψυχογεωγραφία, διαφαίνεται αρχικά η προβληματική του χώρου που δεν έχει στεγανά. Ο χώρος όχι μόνο γίνεται διαφορετικά αντιληπτός-αισθητός, αλλά και το έργο αποκτά δική του υπόσταση σε αυτόν κάθε φορά διαφορετικά, το ίδιο και ο τρόπος με τον οποίο το αντιλαμβάνεται το κοινό (όλοι οι καλλιτέχνες συγκλίνουν σε αυτό). Από την άλλη, η δημιουργία σε ανοιχτούς χώρους, δημόσιους/ημιδημόσιους ή και αστικούς, δεν αφορά όλους τους καλλιτέχνες. Κάποιοι εκθέτουν μέσα στο δεδομένο περιβάλλον των μουσειων ή των γκαλερί (Velonaki), στο οποίο ωστόσο η έννοια της διάδρασης αποτελεί τον βασικό παράγοντα της τριπλής σχέσης καλλιτέχνη-έργου-κοινού. Η διάδραση επίσης γίνεται ως τέτοια εντελώς διαφορετικά αντιληπτή. Σε ορισμένες περιπτώσεις, ο καλλιτέχνης θεωρεί ότι το έργο λειτουργεί ανεξάρτητα και αυτούσια (Aceti), ενώ στις περισσότερες οι καλλιτέχνες θέλουν να δημιουργήσουν μια σχέση από τις δυο πλευρές (έργου και κοινού) που καθίσταται τεχνολογικά εφικτή ενώ μερικές φορές απαιτείται και από το ίδιο το έργο, αφού η παρουσία του κοινού είναι απαραίτητη για να πραγματοποιηθεί, σε συνδυασμό βέβαια με άλλες ενέργειες. Οι περισσότεροι καλλιτέχνες θεωρούν ότι ενώ χτίζουν τη γνώση και τον προβληματισμό τους από το κοινό, δεν έχουν παρά ταύτα στο μυαλό τους το κοινό όταν δημιουργούν ένα έργο, καθώς κάτι τέτοιο θα ήταν περιοριστικό για τη δημιουργία τους. Θεωρούν ότι το προβάδισμα ανήκει στο έργο. Ιδιαίτερος προβληματισμός εντοπίζεται σε περιπτώσεις καλλιτεχνών που η δουλειά τους είναι και εκπαιδευτικό εργαλείο ή/και συνδέονται με τον εκπαιδευτικό και ερευνητικό χώρο. Στη περίπτωση αυτή, που αφορά όλως ιδιαιτέρως τα νέα μέσα, φαίνεται να χρησιμοποιούν τη συμμετοχικότητα ως εργαλείο, αλλά επίσης έχουν μάθει να μην επιδίδονται σε πολύπλοκα και δύσκολα κατανοήσιμα πρότζεκτ.

Η δημιουργία μιας συνθήκης διάδρασης, αλλά και της διάδρασης ως προϋπόθεσης της καλλιτεχνικής δημιουργίας, καθιστούν το έργο πολιτικό, παρατηρεί ο Rosenberger, Γερμανός καλλιτέχνης με εμπειρία καλλιτεχνικής δράσης στην Κίνα. Θα ήθελα σε αυτό το σημείο να σταθώ σε δύο συνεντεύξεις: η πρώτη είναι του επιμελητή, με αρχική καριέρα ως καλλιτέχνη, Scott Mc Govern (Καναδάς), ο οποίος δίνει έμφαση σε στοιχεία όπως οι αριθμοί συμμετοχικότητας ή το feedback του κοινού. Σε κοινωνίες όπου η τέχνη είναι συνδεδεμένη με τη χρηματοδότηση διαμορφώνει ένα άλλου τύπου αξιακό πλαίσιο ελευθερίας ή ανελευθερίας, ανάλογα με την περίπτωση. Η δεύτερη συνέντευξη είναι της Ιταλίδας ερευνήτριας Roberta Buiani, η οποία ζει και εργάζεται

εδώ και πολλά χρόνια στο Καναδά, και της οποίας η καλλιτεχνική πρακτική συνδέεται με την ερευνητική της ιδιότητα και συμβαδίζει με αυτή.

Η άυλη διάσταση του αστικού τοπίου (βλ. τη σχετική προβληματική στο πρώτο μέρος της εργασίας), αναδεικνύεται σε συνεντεύξεις με καλλιτέχνες των οποίων τα έργα σχετίζονται με τον ήχο και την όσφρηση (Marrangoni και Ravat αντίστοιχα). Σε όλες τις περιπτώσεις που καλλιτέχνες δηλώνουν ότι ο σχεδιασμός του έργου ως προς την υλοποίησή του και την τεχνική του διάσταση προπορεύεται του περιεχομένου του, απαιτούνται συγκεκριμένες δεξιότητες για τη συμμετοχή, πολλές από τις οποίες αφορούν την τεχνογνωσία. Σε περιπτώσεις που το πλαίσιο υλοποίησης και σχεδιασμού είναι πιο ελεύθερο, παρατηρείται ότι στην αντίστοιχη ερώτηση οι καλλιτέχνες αναφέρονται σε στοιχεία όπως κινητικότητα, ενθουσιασμός, ενδιαφέρον, περιέργεια για κάτι νέο, παρατηρητικότητα κλπ.

Κάποιες ερωτήσεις δεν αφορούν τους καλλιτέχνες και μένουν αναπάντητες, όπως σε περιπτώσεις στις οποίες η δουλειά τους δεν εκτίθεται στον δημόσιο χώρο ή/και δεν σχετίζεται με την ψυχογεωγραφία ή τις νέες τεχνολογίες. Σε ερωτήσεις που αφορούν το κοινό, οι καλλιτέχνες των οποίων η δουλειά σχετίζεται με κάτι ανοιχτό (χώρος πραγματοποίησης, συμμετοχικότητα κλπ.) θεωρούν ότι το κοινό δεν είναι προδιαγεγραμμένο και αναμενόμενο, και τους ενδιαφέρει ακριβώς αυτό το στοιχείο. Όταν το μέσο προσδιορίζει το έργο, όπως στη περίπτωση των νέων τεχνολογιών, καταγράφονται απαντήσεις που αφορούν ένα αναμενόμενο κοινό, το οποίο συνδέεται με την τέχνη και τις νέες τεχνολογίες ή/και παρακολουθεί μουσειακούς, εκθεσιακούς χώρους και τις πολιτιστικές εξελίξεις. Οι καλλιτέχνες ωστόσο, ακόμα και σε αυτή την περίπτωση, δεν δημιουργούν έχοντας στο μυαλό τους το κοινό στο οποίο απευθύνονται, αλλά ενδιαφερόμενοι να προσαρμόσουν το έργο στις συνθήκες που αφορούν τον δεδομένο χώρο και τη δεδομένη χρονική στιγμή.

Η έννοια της διάδρασης φαίνεται να είναι κεντρική στους μισούς από τους συνεντευξιζόμενους. Σε κάποιες περιπτώσεις, δεν εντοπίζεται ως σημαντική. Αντιθέτως, εντοπίζεται η έννοια της διάδρασης άμεσα σε έργα που έχουν τεχνικούς αισθητήρες και απαιτούν μέσω αυτών την επικοινωνία με τους συμμετέχοντες ή/και το κοινό. Όμως η διάδραση μπορεί να είναι παρούσα και σε έργα στα οποία δεν είναι προφανές ότι λαμβάνει χώρα, όπως συμβαίνει με την αφή με ένα μαρμάρينو αντικείμενο που επισημαίνει στην αντίστοιχη συνέντευξη ο Marrangoni.

Ενώ τα μέσα δι' εντοπισμού (locative media) επιτρέπουν την πραγματοποίηση τέχνης με νέα μέσα στον αστικό ή δημόσιο χώρο, κάποιοι αντιλαμβάνονται άμεσα αυτή τη σύνδεση ή/και τη χρησιμοποιούν στα έργα τους, που είναι συμμετοχικά και συνδέονται με έναν κοινωνικό προβληματισμό, ενώ σε άλλες περιπτώσεις οι καλλιτέχνες αντιλαμβάνονται τον δημόσιο ή/και αστικό χώρο ανεξάρτητα από τα νέα μέσα.

Σε κάποιες περιπτώσεις, φαίνεται οι καλλιτέχνες να αρνούνται κοφτά και αφοριστικά να ταυτιστούν με μία κατηγορία ή ιδιότητα, ως καλλιτέχνες των νέων μέσων ή του δημόσιου χώρου, αποποιούμενοι έτσι τις «ταμπέλες» και προτάσσοντας την πεποίθησή τους ότι υπηρετούν την τέχνη ως τέτοια, ως αυτοσκοπό, και όχι το (εργαλειακά προσλαμβανόμενο) μέσο (Aceti). Πολλοί καλλιτέχνες αντίθετα ταυτίζονται και με τις δύο κατηγορίες, αναγνωρίζοντας τον εαυτό τους και την πρακτική τους σε αμφότερες (Jameson, Smith, Stern, κ. ά.). Άλλοι πάλι τοποθετούνται στην κατηγορία των νέων μέσων και μόνο (Velonaki, Psarra κ. ά.). Σε αρκετές περιπτώσεις, η διεπιστημονικότητα καθορίζει τη δουλειά τους στην τέχνη, την επιστήμη και την τεχνολογία, ενώ σε άλλες συνδέει αμεσότερα την τέχνη με την ακαδημαϊκή έρευνα (Buiani).

Οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες θεωρούν τα νέα μέσα μέρος της ιστορίας της τέχνης – αν και, σύμφωνα με μια οξυδερκή παρατήρηση (Buiani), δεν έχει ιδιαίτερο νόημα να μιλάμε πλέον για «νέα» μέσα, πρόκειται απλώς για «μέσα». Έχει σημασία η παρατήρηση ότι πολλές φορές η τεράστια ελευθερία των μέσων μπορεί να δημιουργήσει όχι μόνο μια νέα τυπολογία που ενσωματώνεται, ή και δεν ενσωματώνεται απαραίτητα, σε αυτή την ιστορικότητα, αλλά επίσης μπορεί να μετατραπεί αντιστρόφως σε μια νέα συνθήκη ανελευθερίας (βλ. τη χαρακτηριστική διατύπωση του Richardson: «People become trapped in a kind of Panopticon where they are both prisoners and guards» – «Οι άνθρωποι καταλήγουν να παγιδεύονται σε ένα είδος Πανοπτικού όπου είναι και φυλακισμένοι και φύλακες συγχρόνως»). Άλλοι καλλιτέχνες συγκλίνουν στην εξής συμπυκνωμένη διατύπωση της Smith: «The production of communication media has become the economic base of the late 20th century and early 21st century. New media art is crucial for the celebration and critique of that reality and will eventually be a part of mainstream art history» («Η παραγωγή των μέσων επικοινωνίας έχει γίνει η οικονομική βάση των τελών του 20^{ου} και των αρχών του 21^{ου} αιώνα. Η τέχνη των νέων μέσων είναι κρίσιμη για την εξύμνηση και την

κριτική αυτής της πραγματικότητας, και τελικά θα γίνει μέρος του κύριου ρεύματος της ιστορίας της τέχνης»). Κάποιοι καλλιτέχνες δεν σχολιάζουν τη συγκεκριμένη άποψη, ενώ άλλοι φαίνεται να μη μπορούν να αξιολογήσουν κριτικά μια αφήγηση της οποίας είναι και οι ίδιοι κοινωνοί και μέρος. Ο Rosenberg απαντά στην ερώτηση σχετικά με τη συμβολή των νέων τεχνολογιών στην ιστορία της τέχνης (μια ομολογουμένως αρκετά σύνθετη και γενική, πλην όμως κομβικής σημασίας ερώτηση) με τον παρακάτω τρόπο: «The past is not fixed or stable, we always perceive it anew via the media of our time. Our perspective towards it is therefore certainly also permanently changing. Art history is by no means a dead discipline, but can provide a precious distance to the present. While we cannot reconstruct the past, we will always rediscover it in new ways» («Το παρελθόν δεν είναι παγιωμένο ή σταθερό, το αντιλαμβανόμαστε ξανά εκ νέου με τα μέσα του καιρού μας. Η οπτική μας γι' αυτό επομένως σίγουρα αλλάζει και αυτή συνεχώς. Η ιστορία της τέχνης δεν είναι επ' ουδενί ένας νεκρός κλάδος, μπορεί αντιθέτως να παράσχει μια πολύτιμη αποστασιοποίηση από το παρόν. Και ενώ δεν μπορούμε να ανακατασκευάσουμε το παρελθόν, πάντα θα το ανακαλύπτουμε ξανά με νέους τρόπους»).

Τον Ιούνιο του 2013, μετά από πρόσκληση του γερμανικού κράτους, και πιο συγκεκριμένα του υπουργείου Πολιτισμού του ομόσπονδου κρατιδίου της Βαυαρίας, διοργάνωσα στον χώρο Signalraum την ημερίδα *Glob-art Perspectives* με προσκεκλημένους ομιλητές τους Maurice Benayoun (Γαλλία / Χονγκ Κονγκ), Lewis Kaye (Καναδάς), Ekmel Ertan (Τουρκία), Sue Gollifer (Ηνωμένο Βασίλειο) και Ana Carvalho (Πορτογαλία). Η ημερίδα, όπως και η σειρά των συνεντεύξεων που προέκυψαν από αυτή, είχε σκοπό να αναδείξει τον τρόπο με τον οποίο οι νέες τεχνολογίες συμβάλλουν στη διαμόρφωση του εικαστικού και πολιτισμικού τοπίου, και να διερευνήσουν πώς οι νέες τεχνολογίες αναθεωρούν τον «αυτισμό» της τέχνης και αναδεικνύουν νέες υπερκειμενικές χωρικότητες. Όπως βέβαια είναι ορατό, παρότι οι ίδιες οι νέες τεχνολογίες δημιουργούν έναν νέο τόπο συνδιαλλαγής ιδεών, που έχει τη δυνατότητα υπέρβασης του εμπειρικού χώρου και χρόνου, η τέχνη, ως προϊόν παραγωγής όσο και κατανάλωσης μιας πρακτικής, φαίνεται να εντοπίζεται σε συγκεκριμένα δίκτυα ανθρώπων και χώρες που, ακόμα κι αν δεν έχουν ιδιαίτερα προνόμια, μπορούν να απολαμβάνουν τουλάχιστον κάποια πολιτιστικά αγαθά τα οποία άλλες χώρες δεν δύνανται ούτε να παράγουν ούτε να καταναλώνουν.

Έχοντας η ίδια μια βιωματική εμπειρία των διεθνών δικτύων νέων μέσων (μέσα από τις συμμετοχές μου στα συνέδρια *International symposium of electronic art, media art histories, subtle technologies* και *RC21 Amsterdam* αναφορικά με τον δημόσιο χώρο), γνώρισα καλλιτέχνες και ερευνητές στο πεδίο το οποίο μελετώ – με πολλούς από αυτούς συνδέθηκα μέσα από πρότζεκτ και συζητήσεις, και παρακολούθησα τη δουλειά και τη διαδρομή τους τα τελευταία επτά περίπου χρόνια. Η εντύπωση που έχω διαμορφώσει είναι ότι η τέχνη που πραγματοποιείται με τη βοήθεια των νέων μέσων και των νέων τεχνολογιών είναι επίσης «καταναλώσιμη» εσωτερικά. Παρότι οι νέες τεχνολογίες αποτελούν αφορμή για να παρουσιαστούν θέματα ήδη ειπωμένα ή συζητημένα (θέματα φύλλου, περιβάλλοντος, οικολογίας κ.ά.) με νέο τρόπο και με μια καινούρια ματιά, στην ουσία οι επιστήμονες, οι ερευνητές αλλά και οι θεατές που γίνονται κοινωνοί αυτού του είδους τέχνης προέρχονται από κοινωνικές μερίδες με μόρφωση τουλάχιστον τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, με ελεύθερο χρόνο και την τεχνογνωσία που τους επιτρέπει να χειρίζονται τις νέες τεχνολογίες ή/και να αρέσκονται σε νέες, ευρηματικές μορφές τέχνης.

III. Η ελληνική και η διεθνής εμπειρία: Συμπεράσματα

Η έρευνα στις κοινωνικές επιστήμες αποδεικνύεται σταθερά ότι δεν μπορεί να είναι απόλυτη, δεικτική, αφοριστική. Τα ερωτήματα που θέτει δημιουργούν κάθε φορά νέα ερωτήματα. Άλλωστε οι εξελίξεις είναι τόσο ραγδαίες και δραστικές ώστε πολλές φορές τα ίδια τα ερωτήματα επικαιροποιούνται και μετατοπίζονται, μετατρέπονται σε, ή θέτοντας, νέα. Η έρευνα αναδομεί τον προβληματισμό προς νέες κατευθύνσεις. Οι θεωρητικές παράμετροι αυτής της εργασίας, η ψυχογεωγραφία, η διάδραση, η πρόσληψη του κοινού και η εκτέλεση των έργων, αποτελούν πυλώνες οι οποίοι όμως γίνονται κάθε φορά διαφορετικά αντιληπτοί και διαμορφώνονται διαφορετικά σε κάθε αντίληψη, πρότζεκτ, σε κάθε φαντασιακό καλλιτέχνη και συμμετέχοντα, ανάλογα με την περίπτωση. Η ίδια η τέχνη εξάλλου στόχο έχει να προσκαλέσει σε έναν νέο προβληματισμό, να μην είναι ανελεύθερη και «στενή», αλλά να διακατέχεται από ένα αίσθημα ελευθερίας ως προς την κατανόηση των στόχων της κ.ο.κ.

Είναι γεγονός ότι, όπως φάνηκε τόσο από τις απαντήσεις των διεθνών καλλιτεχνών όσο και από πρότζεκτ σαν το *Rider Spoke* σε Αθήνα και Λονδίνο και *Urban Digital Narratives*, το κοινό είναι σε ένα βαθμό προδιαγεγραμμένο. Κατ' αρχάς,

το μεγαλύτερο μέρος του έχει πρόσβαση στη πληροφορία και την τεχνογνωσία, έστω και βασική, των νέων τεχνολογιών. Επίσης, οι περισσότεροι είναι κάτοχοι υπολογιστών και smartphone, ενώ τέλος υπάρχει και η πολυτέλεια του ελεύθερου χρόνου ή/και του χρόνου που μπορούν να αφιερώσουν σε δρώμενα ως συμμετέχοντες, εκτός της εργασίας τους. Το πιο σημαντικό βέβαια είναι ότι οι συμμετέχοντες αυτοί, το «ενεργό κοινό», ενδιαφέρονται για το καινούριο, το πρωτότυπο, την επαφή και τη διάδραση με μια ιδέα, μπαίνοντας σε μία διαδικασία κατανόησης όσο και επαφής με τους άλλους συμμετέχοντες, σε ομαδικά πρότζεκτ δημόσιας τέχνης, για παράδειγμα. Ο βαθμός ταύτισης των στόχων των καλλιτεχνών ή/και των καλλιτεχνικών ομάδων ποικίλλει, και οι παράγοντες που εμπλέκονται είναι πολλοί: ελλιπής ή πληρέστερη ενημέρωση, πολυπλοκότητα του παιχνιδιού, υποκειμενικοί παράγοντες, όπως επίσης προκύπτει τόσο από τις απαντήσεις των διεθνών καλλιτεχνών όσο και από τις παρατηρήσεις μου σε έργα στα οποία συμμετείχα η ίδια (*Urban Digital Narratives*, Αθήνα) ή απλώς παρακολούθησα (*Rider Spoke*, Αθήνα και Λονδίνο). Τέλος, φαίνεται ότι η ίδια η τεχνολογία μπορεί να είναι περιοριστική κάποιες φορές, και έτσι να θέτει ένα στενότερο ή δεσμευτικότερο προκαταρκτικό πλαίσιο κατανόησης (ή μη) των στόχων. Εν γένει, μπορεί κανείς να πει ότι οι νέες τεχνολογίες έχουν τη δυνατότητα να παρουσιάζουν θέματα ήδη συζητημένα με έναν φρέσκο, ανανεωτικό τρόπο, και έτσι να παρακινούν μερίδες ανθρώπων που δεν θα είχαν διαφορετικά σχέση με καλλιτεχνικά πρότζεκτ ή έργα τέχνης να συμμετάσχουν, να μοιραστούν απόψεις και ιδέες, να αντιδράσουν σε κάτι που εν τέλει τους «αφορά». Είναι γεγονός ότι η τέχνη γίνεται αξιοποιήσιμη στο περιβάλλον που δημιουργεί ο φυσικός χώρος ή στο περιβάλλον που δημιουργείται μέσα από τις νέες τεχνολογίες: αποκτά έτσι υπόσταση, όχι αυθύπαρκτα, αλλά μόνο σε σχέση με τον διάλογο τον οποίο εκκινεί και με το κοινό που την παρακολουθεί ή/και που συμμετέχει. Χωρίς τη δημιουργία σχέσης (ακόμα και όταν αυτή δεν είναι συνειδητά κατασκευασμένη), το έργο δεν μπορεί να υπάρξει και να νοηματοδοτηθεί. Η αμφίδρομη σχέση καλλιτέχνη-έργου-θεατή/συμμετέχοντα/κοινού ως αποδέκτη αποτελεί ένα καταληκτικό σχήμα. Πολλές φορές, η ίδια η έκφραση άποψης ή γνώμης σε ένα συμμετοχικό περιβάλλον αποτελεί μια πράξη διάδρασης με τον άλλο, επαφής με το κοινωνικό, ευαισθητοποίησης για τα κοινά ή/και ένα νεύμα ουσιωδώς πολιτικό στη φύση του και στη σκόπευσή του.

Έννοιες που αφορούν την πόλη και την προβληματική της ζωής εντός αυτής, με αναφορές και νύξεις στην κοινωνική και πολιτική επικαιρότητα, μοιάζουν να

βρίσκονται τα τελευταία έξι χρόνια σε έξαρση. Το τοπίο της Αθήνας αλλάζει ραγδαία, το ίδιο και η οικειοποίηση του από την τέχνη, ο τρόπος με τον οποίο η καλλιτεχνική έκφραση και δημιουργία συνδέεται με αυτό. Παράλληλα, οι Έλληνες καλλιτέχνες ευαισθητοποιούνται ως προς έννοιες που αφορούν τον δημόσιο χώρο, και ταυτόχρονα ξένοι καλλιτέχνες, ομάδες ή/και διοργανώσεις φαίνεται να προβληματίζονται έντονα για την κατάσταση έκτακτης ανάγκης στην οποία βρίσκεται διαρκώς η χώρα τα τελευταία χρόνια (υπό την επωνυμία «οικονομική κρίση») και για το πώς εντυπώνεται αυτή στον αστικό και δημόσιο χώρο, καθώς και για τον τρόπο με τον οποίο ο λόγος εντός αυτού του χώρου μπορεί να ανακινήσει συζητήσεις. Δεν είμαι βέβαιη αν ο διάλογος των Ελλήνων καλλιτεχνών «συναντιέται» ή συμβαδίζει με τον διεθνή διάλογο, πάντως πρόκειται σαφώς για διάλογο και επικοινωνία, έστω και αντιστικτική. Θεωρώ ότι για τους ερευνητές και τους καλλιτέχνες από το εξωτερικό η κατάσταση που συναντούν στην Ελλάδα ως επισκέπτες έχει εργαστηριακή μορφή. Για τους Έλληνες, από την άλλη, οι οποίοι αντιλαμβάνονται ασφαλώς καλύτερα τη πολυπλοκότητα της συνθήκης, έχει διαφορετική ιστορική αξία. Σε κάθε περίπτωση, οι οπτικές αυτές καταγράφονται στο δεύτερο μέρος της εργασίας, σε μια προσπάθεια να αποτυπωθεί το γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια ο προβληματισμός γύρω από μια πόλη/χώρα που υποφέρει, υφίσταται βία κάθε μορφής και παράλληλα αλλάζει με τρόπους άλλοτε κλιμακούμενους και άλλοτε ραγδαίους και βίαιους αποτυπώνεται σε έναν αριθμό έργων και πρότζεκτ δημόσιας δράσης. Κάθε χρονιά, ακόμα και από καθαρή αριθμητική σκοπιά, γίνονται ολοένα περισσότερα έργα στον δημόσιο χώρο – αυτοσχέδια όσο και οργανωμένα και θεσμικά. Το αποκορύφωμα ήταν η χρονιά 2016-2017, με τη διοργάνωση της έκθεσης *Documenta: Learning from Athens* στην Αθήνα, η οποία, τόσο μέσω των δημοσίων προγραμμάτων της όσο και μέσω των καλλιτεχνικών της δράσεων (και βέβαια με τον μεγάλο αριθμό επισκεπτών-καλλιτεχνών και ακαδημαϊκών που ενέπλεξε), έθεσε προβληματισμούς που αφορούν την πόλη και έφερε σε επαφή καλλιτέχνες εκτός Αθήνας και Ελλάδας με ό,τι συμβαίνει ή/και είναι η πόλη, με αυτό που σημαίνει βιώνω αλλά και εξωτερικεύω την αγωνία και τις σκέψεις μου μέσω της καλλιτεχνικής έκφρασης.

Ο προβληματισμός γύρω από την πόλη και τον δημόσιο χώρο αναζωπυρώνεται: το θέμα της οικειοποίησης ή μη του ανήκειν, όπως και των ορίων του ανήκειν και της πολιτικής-κοινωνικής προβληματικής που συνδέεται με το εγώ και το εμείς, είναι καίριο στις κοινωνικές επιστήμες, στις οποίες καμία ερώτηση και καμία απάντηση δε

μπορεί να είναι αυτοαναφορική και δεδομένη, παρά μόνο λιγότερο ή περισσότερο δεσμευτική και δηλωτική για την ιστορική και κοινωνική συνθήκη του παρόντος μας. Μια συνθήκη που είναι με τη σειρά της μεταβλητή, αλλά πολλές φορές όχι αντιληπτή από τον εξωτερικό παρατηρητή, και τουλάχιστον όχι σε χρόνο ενεστώτα. Η παρούσα έρευνα επιτρέπει να θέσουμε νέους προβληματισμούς, βλέποντας την εγχώρια περίοδο των τελευταίων ετών σε σχέση με ό,τι συμβαίνει στο παγκόσμιο πλαίσιο: πώς και πόσο τελικά οι νέες τεχνολογίες συνδιαμορφώνουν τον τρόπο έκφρασης-συμμετοχικότητας του πολίτη, και με ποιους τρόπους μπορεί η τέχνη να αποτελέσει ένα εργαλείο κοινού προβληματισμού; Με ποιους τρόπους διευρύνεται η δημόσια σφαίρα μέσα από τις νέες επικοινωνιακές και τεχνολογικές δυνατότητες; Πώς ο χώρος στην υλική του διάσταση συνδιαμορφώνεται με την άυλη υπόστασή του; Πόσο, τέλος, βαρύνουν ερωτήματα σαν τα προηγούμενα στην καλλιτεχνική (αλλά όχι μόνο καλλιτεχνική) θεωρία και πρακτική;

Είναι σημαντικό σε κάθε περίπτωση το γεγονός ότι η τέχνη δεν εντοπίζονται πλέον στα όρια του μουσείου. Ξεπερνά τη συμβατικότητα αυτή, διαχέεται στην πόλη μέσα από δράσεις που επιτρέπουν, χωρίς κόμιστρο/εισιτήριο, να προσκαλέσουν τον διερχόμενο, ανυποψίαστο επισκέπτη με όρους καταστασιακούς, όπως θα το έθετε η ιστορική ψυχογεωγραφική ομάδα, αλλάζοντας άρδην το τοπίο της πόλης, εμβάλλοντας το στοιχείο της έκπληξης και του απρόοπτου στο προδιαγεγραμμένο. Αυτό άλλωστε αποτελεί βασικό συστατικό των πόλεων, και μπορούμε να το παρατηρήσουμε όλοι μας. Όπως προκύπτει από τις δικές μου παρατηρήσεις ως ερευνήτριας στη διάρκεια τέτοιων πρότζεκτ, η κοινωνικο-οικονομική ποικιλομορφία του κοινού αλλάζει άρδην το καταγεγραμμένο ως κοινό των γκαλερί, των μουσείων ή των εκδηλώσεων με πρόσκληση. Ο «ανοιχτός» αυτός χαρακτήρας των καλλιτεχνικών δράσεων εμπλέκει ένα κοινό κάθε ηλικίας, φύλου ή μορφωτικού επιπέδου. Οι συζητήσεις μου με κάποιους από αυτούς μου επέτρεψαν να μάθω ότι κάποιοι στάθηκαν από περιέργεια, τυχαία ή από την αιφνίδια αναζωπύρωση ενός ενδιαφέροντος που και οι ίδιοι οι ενδιαφερόμενοι το αγνοούσαν. Είναι επιτυχία ότι αυτές οι μεμονωμένες δράσεις στον δημόσιο χώρο έχουν ως αποτέλεσμα να προσελκύουν ένα «απρόσκλητο», μη αναμενόμενο κοινό; Διανοίγοντας τις πόρτες των μουσείων (έστω περιστασιακά), πόσο διανοίγει η τέχνη και τα όρια του προβληματισμού της; Μπορεί εν τέλει να καταφέρει, με συνέπεια και σε βάθος χρόνου, να κάνει κοινωνό των ιδεών και των σκέψεών της ένα ολοένα διευρυνόμενο, μη αναμενόμενο κοινό, απευθύνοντας ευρύτερα ερωτήματα και διευρύνοντας τη σφαίρα εντός της οποίας εντοπίζονται αυτά;

1. Afroditi Psarra



2. Mari Velonaki



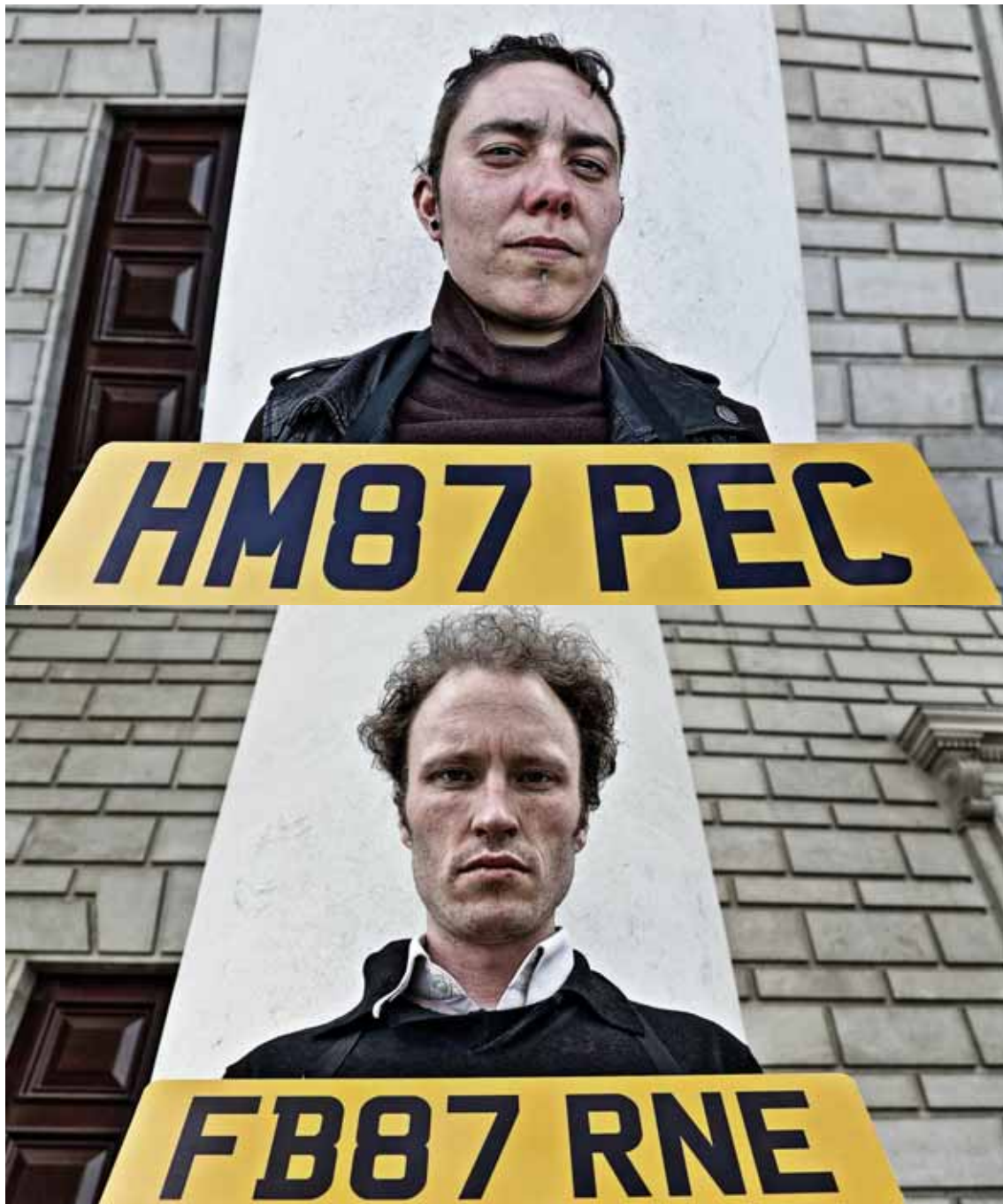
3. Scott Kildall – Nathaniel Stern



4. Ana Carvalho



5. Lanfranco Aceti





Κεφάλαιο 1

Το πρότζεκτ *Rider Spoke*

Τον Μάρτιο του 2008 έλαβε χώρα στην Αθήνα το πρότζεκτ *Rider Spoke* της ομάδας Blast Theory με έδρα το Μπράιτον του Ηνωμένου Βασιλείου. Το πρότζεκτ αλλά και το event αυτό πραγματοποιήθηκαν στην Αθήνα σε συνεργασία με το Βρετανικό Συμβούλιο, που ήταν και ο σπόνσορας και αυτό που προσκάλεσε την ομάδα στην Ελλάδα ύστερα από σύσταση της Εύας Κέκου, η οποία βοήθησε στα οργανωτικά του event και επιμελήθηκε ένα μέρος του πρότζεκτ στην Αθήνα.

Η ομάδα Blast Theory

Πρόκειται για μια διεθνούς φήμη ομάδα η οποία χρησιμοποιεί διαδραστικά μέσα με σκοπό να δημιουργήσει νέου τύπου περφόρμανς και διαδραστική τέχνη με μεικτά μέσα-ανάμεσα στο κοινό, το διαδίκτυο, τη ζωντανή περφόρμανς και την ψηφιακή μετάδοση. Βασικοί συντελεστές της ομάδας και ιδρυτές της είναι οι Matt Adams, Ju Row Farr και Nick Tandavanitj. Η ομάδα αυτή διερευνά τη διαδραστικότητα και τις κοινωνικές και πολιτικές πτυχές της τεχνολογίας. Όλα της τα πρότζεκτ στρέφονται γύρω από τα μέσα επικοινωνίας και την πρωτοκαθεδρία της «λαϊκής κουλτούρας», ενώ χρησιμοποιεί την περφόρμανς, την εγκατάσταση, το βίντεο αλλά και τις κινητές και διαδικτυακές τεχνολογίες με σκοπό να θέσει ερωτήματα για τις ιδεολογίες που μας περιβάλλουν στην εποχή της πληροφορίας.

- *Το ιστορικό της ομάδας*

Τα πρώτα έργα της, όπως τα *Gunmen Kill Three* (1991), *Chemical Wedding* (1994) και *Stampede* (1994) βασίζονται στην κουλτούρα των club με σκοπό να δημιουργήσουν μια περφόρμανς πολυμέσων, συχνά σε ασυνήθιστα μέρη, όπως διάφορα κινηματογραφικά στούντιο, και με συνοδεία από ομάδες ή μεμονωμένους dj, οι οποίοι προσελκύουν και

τη συμμετοχή. Η εγκατάσταση *Invisible Bullets* (1994) παρουσιάστηκε αρχικά στην περίφημη εκδήλωση «A Fete Worse Than Death» στο Χόξτον. Το *Something American* (1996), βασισμένο σε χολιγουντιανά φιλμ, προβλήθηκε σε οθόνη προβολής billboard. Το 1997 αποτέλεσε το έτος-σταθμό για την ομάδα: η εννιάμηνη residency της ομάδας στο Kunsterhaus Bethanien στο Βερολίνο συνέπεσε με μια περφόρμανς με τίτλο *Succumbing*, που μετονομάστηκε σε *Kidnap* (1998), κατά την οποία δύο μέλη του κοινού απήχθησαν κατόπιν κλήρωσης και το αποτέλεσμα έγινε διαθέσιμο στο διαδίκτυο.

Το *Desert Rain* (1999), μια εγκατάσταση μεγάλης κλίμακας συναποτελούμενη από περφόρμανς και παιχνίδι, σηματοδότησε τα πρώτα βήματα συνεργασίας με το Mixed Reality Lab του Πανεπιστημίου του Νότιγγχαμ. Η διαδραστική εγκατάσταση *An Explicit Volume* (2001) χρησιμοποιούσε ένα σύστημα για να ελέγχει πορνογραφικά βιβλία, εξερευνώντας, μέσω διαδικτυακών εικόνων σεξουαλικού περιεχομένου και της αντίστιξής τους με το τυπωμένο βιβλίο, την επίδραση των μέσων στους τρόπους όρασης και θέασης. Το *Can You See Me Now* (2001) ήταν ένα μετεξελιγμένο παιχνίδι «κρυφτού» και ακολουθήθηκε από το *Uncle Roy All Around You* (2003), το οποίο ουσιαστικά αποτελούσε μια μίξη στοιχείων online gaming όπου οι παίκτες επιδίδονται σε ένα είδος ψηφιακής αναζήτησης σε μια εικονική πόλη.

Το πρότζεκτ *I Like Frank* (2004) συνέθετε μια μεικτή πραγματικότητα για παιχνίδια κινητών 3G. Το *Trucold* (2002) ήταν ένα 13λεπτό παιχνίδι βίντεο για την Μπιενάλε του Σίντνεϊ, το οποίο έδειχνε εγκαταλειμμένα τοπία τη νύχτα και μέσα σε πυκνή ομίχλη. Το *Rider Spoke*, στο οποίο θα αναφερθούμε αναλυτικά στη συνέχεια, είναι ένα συμμετοχικό έργο για ποδηλάτες. Η ομάδα Blast Theory έχει δύο μόνιμες εγκαταστάσεις, την *Energy Gallery* (2004) και το *Flypad* (2008), ένα παιχνίδι διευρυμένης πραγματικότητας 11 παικτών στο υτικό Μπρόμγουιτς. Το παιχνίδι *You Get Me* (2008) συνέδεε 8 νεαρούς ανθρώπους στο Μάιλ Έντ με χρήστες που επικοινωνούσαν διαδικτυακά μαζί τους από το κτίριο της Βασιλικής Όπερας στο Κόβεντ Γκάρντεν του Λονδίνου.

Η ομάδα Blast Theory υπήρξε ο βασικός εταίρος σε δύο μεγάλα ερευνητικά πρότζεκτ. Το *Integrated project on pervasive gaming* (2004-2008) περιλάμβανε εταίρους όπως το Σουηδικό Ινστιτούτο Πληροφορικής και οι εταιρείες Sony και Nokia. Το *Participate*, ένα αγγλικό πρότζεκτ διερεύνησης των κινητών συσκευών, πραγματοποιήθηκε με την υποστήριξη των BBC, British Telecom και Microsoft. Η

ομάδα ανέπτυξε μια ιδέα του καθηγητή Tanda στο πρότζεκτ Guess-A-Where (2007), στο οποίο ένας χαρακτήρας στο τηλέφωνο θέτει διάφορες ερωτήσεις.

Η ομάδα έχει κερδίσει, ανάμεσα στα άλλα, ένα βραβείο διαδραστικής τέχνης στο Prix Ars Electronica, όπως και το Maverick Award, αμερικανικό βραβείο για σχεδιαστές παιχνιδιών. Έχει επίσης κερδίσει μέχρι σήμερα τέσσερις διακρίσεις στα βρετανικά βραβεία BAFTA.

Η προσέγγιση

Η ομάδα έχει καθιερώσει μια συνεργατικού τύπου διεπιστημονική δουλειά που διακρίνεται για το πρωτοποριακό χαρακτήρα της αλλά και την εκτέλεσή της. Για να διατηρηθεί αυτή η πρακτική, απαιτούνται μεγάλες περίοδοι που ακολουθούνται από διεθνή event τα οποία έχουν συγκεκριμένο και στοχευμένο περιεχόμενο. Η ομάδα ξεχωρίζει για τη θεματική των πρότζεκτ της, για τη χρήση των νέων τεχνολογιών, όπως και για τη μεθοδολογία που ακολουθεί. Η χρήση locative media και μεικτής τεχνολογίας σε έργα όπως το *Can You See me Now?* (2001) και το *I Like Frank* (2004) είχε και συνεχίζει να έχει μεγάλη επίδραση. Η ομάδα αναγνωρίζει ότι η καινοτομία απαιτεί ρίσκα και εξακολουθεί να ανταποκρίνεται σε νέες ιδέες και ευκαιρίες συνεργασίας, επιδεικνύοντας οξυδερκές και ανοιχτό πνεύμα.

Η συνεργασία των Blast Theory με το Πανεπιστήμιο του Νότιγγχαμ αποτελεί την πιο μακρόχρονη συνεργασία καλλιτεχνών με ανώτατο εκπαιδευτικό ίδρυμα μέχρι σήμερα. Ο διάλογος ανάμεσα στην επιστημονική και καλλιτεχνική έρευνα έχει διαμορφώσει σε βάθος την πρακτική της ομάδας. Σημαντικό στοιχείο στη δουλειά της αποτελεί η διερεύνηση του ρόλου του κοινού, για παράδειγμα στο *Can You See me Now?* (2001) και στο *Day of the Figurines* (2006), όπου το κοινό κατοικεί σε μια φανταστική πόλη. Σε δουλειές όπως το *Rider Spoke* (2007) και το *Uncle Roy All Around You* (2003) χρησιμοποιούν την πραγματική πόλη για να προσκαλέσουν το κοινό σε νέους ρόλους (στο τελευταίο αυτό πρότζεκτ, για παράδειγμα, το κοινό καλείται να ερευνήσει «κρυμμένους» χώρους στην πόλη, όπως κτίρια, γραφεία και άλλα). Όλα τα πρότζεκτ της ομάδας θέτουν σημαντικά ερωτήματα τόσο για την ίδια τη διάδραση όσο και –προπάντων– για τους περιορισμούς της.

Rider Spoke

Πρόκειται για μια δουλειά ποδηλατών που συνδυάζει το θεατρικό παιχνίδι με το gaming. Το πρότζεκτ προεκτείνει τη διερεύνηση της ομάδας για την περφόρμανς στην εποχή της διαπροσωπικής επικοινωνίας, αναπτύσσοντας την προβληματική έργων όπως το *Uncle Roy All Around You* (2003). Το *Rider Spoke* καλεί τους συμμετέχοντες να κάνουν ποδήλατο στους δρόμους της πόλης. Το ποδήλατο φέρει έναν μικρό υπολογιστή. Οι ποδηλάτες αναζητούν μια κρυψώνα και ηχογραφούν εκεί ένα μικρό μήνυμα. Έπειτα ψάχνουν για τα μέρη στα οποία έχουν κρύψει οι άλλοι συμμετέχοντες τα δικά τους μηνύματα.

Το συγκεκριμένο έργο δεν κρύβει τον ενθουσιασμό του για το πώς τα παιχνίδια και οι νέες επικοινωνιακές τεχνολογίες μπορούν να δημιουργήσουν νέα υβριδικά κοινωνικά περιβάλλοντα και για το πώς το δημόσιο εμπλέκεται ολοένα περισσότερο με το ιδιωτικό. Ουσιαστικά καλεί το κοινό να συμπαραγάγει το έργο με μια ορατή δήλωσή του: καθώς οι συμμετέχοντες κάνουν ποδήλατο γύρω από τη πόλη, κάθε φορά, και ανάλογα το μέρος όπου λαμβάνει χώρα το δρώμενο, διαμορφώνει ένα διαφορετικό περιεχόμενο. Ο τρόπος συμμετοχής στο έργο έχει έναν ιδιόμορφο, αμφίσημο χαρακτήρα, προσωπικό και μοναχικό.

Το *Rider Spoke* παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο Barbican, στο Λονδίνο, τον Οκτώβριο του 2007, και στη συνέχεια στην Αθήνα, στο Μπράιτον και στη Βουδαπέστη το 2008, και ακολούθως στο Σίντνεϊ και στην Αδελαΐδα της Αυστραλίας.

Το event στην Αθήνα

Το event στην Αθήνα διοργανώθηκε σε συνεργασία με το Βρετανικό Συμβούλιο στην Αθήνα, τους «Φίλους του Ποδηλάτου» (Θησείο) και την εθελοντική οργάνωση «Άνθρωπος». Το event έλαβε χώρα στο Θησείο, στους δρόμους γύρω από την οδό Επταχάλκου. Ποδήλατα μπορούσε να δανειστεί ο κάθε συμμετέχων με την αστυνομική του ταυτότητα από τον σύλλογο «Φίλων του Ποδηλάτου» όπου είχε τη βάση του το event. Εναλλακτικά, μπορούσαν οι συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν δικά τους ποδήλατα. Υπεύθυνοι της ομάδας Blast Theory βρίσκονταν επιτόπου για να υποδεχτούν

τους συμμετέχοντες με οδηγίες για το παιχνίδι, όπως και για να τους καθοδηγήσουν σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας της συσκευής. Εθελοντές βοηθούσαν στην προσάρτηση της συσκευής στο ποδήλατο και σε ό,τι άλλο ήταν αναγκαίο.

Στην έναρξη του παιχνιδιού, δινόταν μια ερώτηση την οποία ο κάθε συμμετέχων καλούνταν να μαγνητοφωνήσει. Η οθόνη στη συσκευή λειτουργούσε αρχικά ως σύστημα τοποθέτησης στο χώρο, δίνοντας ενδείξεις για το που βρισκόταν ο ποδηλάτης κάθε φορά και για πιθανά μέρη-κρυψώνες που βρίσκονται κοντά. Όταν βρισκόταν ένα κρυφό μέρος που δεν είχε ανακαλυφθεί από κάποιον παίκτη νωρίτερα, η συσκευή αναβόσβηνε και έδινε την ερώτηση. Η ερώτηση, με άμεσο ή έμμεσο τρόπο, παρακινούσε σε ενδοσκόπηση και αφορούσε κάτι προσωπικό. Σύμφωνα με τη λογική του πρότζεκτ, κάθε μέρος συνδυάζει δύο στοιχεία: τη φυσική τοποθεσία και την ηλεκτρονική τοποθεσία που αναφέρεται από τη συσκευή, και γι' αυτόν τον λόγο η ίδια η θέση μπορεί να μεταβληθεί. Αυτό είναι αλήθεια, καθώς το Πανεπιστήμιο του Νότιγγαμ έχει σχεδιάσει και υλοποιήσει ένα σύστημα που χρησιμοποιεί το ασύρματο δίκτυο και, ανάλογα με τη πρόσβασή του, ορίζει το σημείο στο οποίο βρίσκεται ο κάθε ποδηλάτης. Επίσης, κάθε συμμετέχων καλούνταν να βρει το σημείο όπου είχαν «κρυφτεί» άλλα μηνύματα. Το μηχανήμα έδινε ηχητική ειδοποίηση («μπιπ») όπου υπήρχαν άλλα μηνύματα.

Στο διήμερο event που διοργανώθηκε το Σαββατοκύριακο 29-30 Μαρτίου 2008, συμμετείχαν 62 άτομα, εκ των οποίων 40 κορίτσια και 22 αγόρια. Ποιοτικές συνεντεύξεις διεξήχθησαν από εμένα σε μερίδα συμμετεχόντων, με σκοπό να εξετάσω πως αντιλήφθηκαν το παιχνίδι και τους στόχους του, αλλά και να καταλάβω με ποιο ενδιαφέρον και ποια κίνητρα συμμετείχαν στο παιχνίδι.

Στις συνεντεύξεις συμμετείχαν 30 άτομα, εκ των οποίων 21 κορίτσια και 9 αγόρια. Όπως προέκυψε από την ανάλυση των συνεντεύξεων, το 60% των συμμετεχόντων ανήκε στη ηλικιακή ομάδα 18-26, ένα 30% στην ομάδα 26-35 και ένα 10% στην ηλικιακή ομάδα άνω των 35.

- *Οι ερωτήσεις της συνέντευξης προς τους συμμετέχοντες:*

1. Ποια είναι η σχέση σας με την τέχνη, με πολιτιστικές δράσεις και άλλα δρώμενα που έχουν να κάνουν με τη κουλτούρα;

2. Ποια είναι η σχέση σας με τις νέες τεχνολογίες; (Θεωρητικά και πρακτικά, π.χ. χρησιμοποιείτε εφαρμογές διαδικτύου και τεχνολογίας στο κινητό σας;)
3. Πώς μάθατε γι' αυτό το event;
4. Πώς θα αξιολογούσατε την εμπειρία από τη συμμετοχή σας, σε μια κλίμακα «κακή», «μέτρια», «συναρπαστική»;
5. Θεωρείτε ότι οι οδηγίες πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ήταν ικανοποιητικές;
6. Αναφέρετε κάτι που σας δυσκόλεψε στη διεξαγωγή του παιχνιδιού ή/και κάτι το οποίο παρατηρήσατε ως πολύ θετικό στη διάρκεια του παιχνιδιού.
7. Ποιος ήταν κατά τη γνώμη σας ο κεντρικός στόχος του παιχνιδιού ή/και οι επιμέρους στόχοι του;
8. Πώς πιστεύετε ότι το παιχνίδι αυτό μπορεί να βελτιωθεί;
9. Θα παρακολουθήσετε την εξέλιξη της δουλειάς των Blast Theory ή συναφών πρότζεκτ;
10. α) Το συγκεκριμένο πρότζεκτ σας προέτρεψε να δείτε την περιοχή στην οποία έλαβε χώρα ή την περιοχή στην οποία ζείτε ή μεγαλώσατε με άλλο βλέμμα; Σας προέτρεψε να δείτε τα μικρά ή μεγάλα μυστικά του τόπου σε σχέση με εσάς και τη ζωή σας;
- β) Το ποδήλατο ως μέσο μετακίνησης ποια θέση έχει στην καθημερινότητά σας και, αν το χρησιμοποιείτε, πως συμβάλλει στην εμπειρία σας από την πόλη ή τη γειτονιά σας;
- γ) Σας είναι γνωστές έννοιες όπως η ψυχογεωγραφία και το derive; Αν όχι, το πρότζεκτ αυτό θεωρείτε ότι σας παρακίνησε αρκετά ώστε να ανατρέξετε στη θεωρία στην οποία βασίζεται, ή δεν θεωρείτε αναγκαίο κάτι τέτοιο;
11. α) Θα συμμετάσχετε σε άλλα καλλιτεχνικά πρότζεκτ public art ή locative media;
- β).Θα συστήνατε σε άλλους φίλους σας τη συμμετοχή τους σε παρόμοια event;
- γ) Αν ναι, για ποιο λόγο θεωρείτε ότι η συμμετοχή είναι ωφέλιμη; Και με ποιο τρόπο θεωρείτε ότι μπορούν να συνεισφέρουν αυτά τα πρότζεκτ στον πολιτισμό, στην κουλτούρα και στην έρευνα;
- δ) Αν όχι, δηλώστε για ποιο λόγο θα αποτρέπατε κάποιον από το να συμμετάσχει και ποιο είναι το βασικό επιχείρημά σας εναντίον αυτών των πρότζεκτ.

- Οι ερωτήσεις της συνέντευξης στην ομάδα καλλιτεχνών που οργάνωσαν και εκτέλεσαν το πρότζεκτ (εκ μέρους της ομάδας Blast Theory απάντησαν οι Ju Row Farr και Julianne Pierce. Θεωρήθηκε από τους Blast Theory ότι οι θέσεις και οι απόψεις των ερωτηθέντων αντιπροσωπεύουν την ομάδα)

1. Πώς πρωτοασχοληθήκατε με τη media art, την public art και τις συνεπαγόμενες έννοιες του χώρου και της performance στην ομάδα;

2. Ποιοι ήταν οι αντικειμενικοί στόχοι της ομάδας Blast Theory όταν σχηματίστηκε;

3. Τα πρότζεκτ σας αναδιαμορφώθηκαν ή/και αναδιαμορφώνονται έπειτα από το feedback κοινού, συμμετεχόντων, συνδιοργανωτών ή άλλων καλλιτεχνών;

4. Πώς θα περιγράφατε τον τρόπο με τον οποίο ανταποκρίνεται το κοινό στους στόχους και τους σκοπούς των πρότζεκτ σας;

5. Το κοινό σας απαρτίζεται από καλλιτέχνες, ανθρώπους της τεχνολογίας, φοιτητές τεχνών και τεχνολογίας ή από άλλα συγκεκριμένα και παρεμφερή δίκτυα και κατηγορίες ατόμων;

6. α. Πιστεύετε ότι τέτοιου είδους πρότζεκτ είναι ανοικτά στο κοινό;

β. Εσείς από την πλευρά σας στοχεύετε σε κάποιο συγκεκριμένο κοινό και σε συγκεκριμένους συμμετέχοντες;

7. Τι θα θέλατε να αλλάξετε (αν υπάρχει κάτι που θα θέλατε να αλλάξετε) σε σχέση με τα πρότζεκτ και τον τρόπο με τον οποίο απευθύνουν τους στόχους τους στο κοινό τους;

8. Με ποιον τρόπο πιστεύετε ότι οι καλλιτεχνικές, περιβαλλοντικές, πολιτικές αλλαγές και οι τεχνολογικές εξελίξεις που συντελούνται σήμερα επηρεάζουν το περιεχόμενο όσο και την πραγματοποίηση του πρότζεκτ;

9. Πώς θα περιγράφατε το κοινό σας με 10 λέξεις;

10. Θεωρείτε ότι η έκβαση και τα αποτελέσματα του *Rider Spoke* (συμμετοχή, ενδιαφέρον, απήχηση στον Τύπο κλπ.) ήταν ικανοποιητικά στις χώρες όπου ταξίδεψε το πρότζεκτ;

- *Ανάλυση των απαντήσεων των συμμετεχόντων*

Όπως προέκυψε από τις συνεντεύξεις και το ερωτηματολόγιο, όλοι οι συμμετέχοντες

ενδιαφέρονταν τόσο για θέματα τέχνης/πολιτισμού όσο και τεχνολογίας. Ωστόσο, η κατανόησή τους για τα θέματα αυτά ήταν διαφορετική. Το 1/3 των συμμετεχόντων δήλωσαν ότι παρακολουθούν πολιτιστικά δρώμενα και public art events και διαβάζουν-ενημερώνονται για-ασχολούνται με θέματα κουλτούρας και πολιτισμού. 3 από τους συμμετέχοντες είχαν σπουδές σε κλάδους που συνδέονται άμεσα με τον πολιτισμό. Όλοι οι συμμετέχοντες έκαναν χρήση κινητών τηλεφώνων τρίτης γενιάς, ενώ χρησιμοποιούσαν με ευχέρεια υπολογιστή. Το 1/4 των συμμετεχόντων δήλωσαν ότι παρακολουθούν τις τεχνολογικές εξελίξεις και ανανεώνουν αναλόγως τα τεχνολογικά εξαρτήματά τους. Μάλιστα, 2 από τους συμμετέχοντες εργάζονταν σε εταιρείες πληροφορικής και δήλωσαν ότι έχουν κάνει συναφείς σπουδές.

Αξιοσημείωτο είναι ότι οι μισοί από τους συμμετέχοντες ήταν ποδηλάτες. 4 από αυτούς δήλωσαν ότι χρησιμοποιούν το ποδήλατο ως βασικό μέσο μετακίνησης, ενώ κάποιοι άλλοι είπαν ότι κάνουν ποδήλατο τα Σαββατοκύριακα και συμμετέχουν σε εκδρομές με ποδήλατο.

Το 1/3 των συμμετεχόντων ενημερώθηκαν από ηλεκτρονικό μήνυμα από την ομάδα «Άνθρωπος», ενώ 4 συμμετέχοντες ενημερώθηκαν από την εθελοντική οργάνωση «Φίλοι του Ποδηλάτου» και άλλοι 3 από την ηλεκτρονική λίστα του Βρετανικού Συμβουλίου. 2 από αυτούς ήρθαν μαζί με φίλους, μετά από ενθάρρυνση των τελευταίων, και οι υπόλοιποι ενημερώθηκαν από τον Τύπο. Δύο από τους συμμετέχοντες ήταν περαστικοί που είδαν επιτόπου τη διοργάνωση του event.

Κανείς από τους συμμετέχοντες δεν γνώριζε τη δουλειά των Blast Theory, και, όπως δήλωσαν, ούτε είναι θεωρητικά εξοικειωμένοι με έννοιες όπως public art, media art και locative media. Θεώρησαν ωστόσο το πρότζεκτ ιδιαίτερα καινοτόμο, και επίσης περισσότεροι από τους μισούς επισήμαναν ότι τους προέτρεψε να δουν την πόλη με άλλο βλέμμα και να συνδέσουν τις διαδρομές τους με κρυμμένα μυστικά και ενδόμυχες σκέψεις, πράγμα που το βίωσαν και ως στόχο του όλου πρότζεκτ. Δύο από τους συμμετέχοντες ανέφεραν ότι ήταν ένας διασκεδαστικός τρόπος να αναθεωρήσουν τις απόψεις τους για το ποδήλατο και τη μετακίνηση μέσα στη πόλη, θεώρησαν δεν ότι αυτός ήταν και ο έμμεσος στόχος του πρότζεκτ. Τέλος, 3 συμμετέχοντες επισήμαναν με ενθουσιασμό ότι η συμμετοχή τους σε ένα πρότζεκτ με τόσο πολλές διαφορετικές πτυχές (τέχνη, τεχνολογία, gaming) τους ενθάρρυνε για περαιτέρω έρευνα σε συναφή πρότζεκτ και καλλιτεχνικές πρωτοβουλίες, όσο και για τη θεωρία πίσω από αυτά.

Όλοι χαρακτήρισαν συναρπαστική την εμπειρία συμμετοχής, και απλώς 2

συμμετέχοντες δήλωσαν ότι συνάντησαν δυσκολίες με τη γλώσσα (στις οδηγίες πριν από την έναρξη αλλά και στη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς αυτό διεξαγόταν στα αγγλικά). Από τους ίδιους 2 συμμετέχοντες θεωρήθηκε ότι ένα τέτοιο παιχνίδι/πρότζεκτ θα ήταν πιο φιλικό προς τους συμμετέχοντες αν διεξαγόταν και στα ελληνικά ή αν ήταν έστω δίγλωσσο, σημείο το οποίο και επεσήμαναν ως πιθανή βελτίωση. Ωστόσο, η γλώσσα, πρόσθεσαν, δεν λειτούργησε αποτρεπτικά ούτε για τη συμμετοχή ούτε για την ολοκλήρωση της συμμετοχής τους στο event.

Όλοι δήλωσαν ότι θα συνιστούσαν ανεπιφύλακτα ένα παρόμοιο δρώμενο σε φίλους, καθώς είναι διασκεδαστικό (όπως το χαρακτήρισαν 3 από αυτούς), καινοτόμο (όπως το χαρακτήρισαν 4 συμμετέχοντες), επιμορφωτικό (όπως το χαρακτήρισαν 10 συμμετέχοντες), κοινωνικό, γιατί σε προτρέπει να βγεις από το σπίτι και να «δεις» ή να σκεφτείς τον περιβάλλοντα χώρο σε σχέση με τον εαυτό σου και τις αλλαγές που υφίστασαι καθώς κινείσαι (όπως δήλωσε 1 συμμετέχων/ερωτηθείς).

17 από τους συνεντευξιαζόμενους δήλωσαν, τέλος, ότι θα παρακολουθούν τη δράση της ομάδας Blast Theory μέσα από την ιστοσελίδα της, και μάλιστα έκαναν εγγραφή για να ενημερώνονται για τις δράσεις της ομάδας.

- *Τα μέλη της ομάδας Blast Theory μιλούν για την πραγματοποίηση του Rider Spoke στην Αθήνα*

– *Ποια ήταν η ανταπόκριση του κοινού στις διάφορες πόλεις;*

Πολύ διαφορετική, και λόγω κανόνων και ιδιοτυπίας, αλλά κυρίως λόγω των συμμετεχόντων, των συνηθειών και της εμπειρίας τους.

– *Ποιες δυσκολίες αντιμετώπισε η πραγματοποίηση του πρότζεκτ στην Αθήνα;*

Έγιναν όλα τελευταία στιγμή και ήταν λίγο πιεστικά, κατά τα άλλα όμως βρήκαμε την υποστήριξη που θέλαμε.

– *Συναντήσατε υποστήριξη από το τοπικό δίκτυο, σε επίπεδο διοργάνωσης όσο και κοινού;*

Μας αγκάλιασαν με ενθουσιασμό και χαρά. Ήταν πολύ θερμή η ανταπόκριση.

– *Συναντήσατε πολιτισμικές διαφορές λόγω των οποίων το παιχνίδι είχε άλλη εξέλιξη, πήρε διαφορετική τροπή, οδήγησε σε διαφορετικό feedback;*

Ανάμεσα στις άλλες πόλεις και την Αθήνα, υπήρξαν κάποιες διαφορές στους κανόνες για το καπέλο που φοράνε οι ποδηλάτες, για τα σημεία που επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν, αλλά γενικά δεν δημιουργήθηκαν προβλήματα, όλοι οι συμμετέχοντες ήταν θετικοί, ήθελαν να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να κάνουν κάτι ομαλό και ωραίο.

– *Πώς η ανάγκη χαρτογράφησης των πόλεων και η εσωτερική αφήγηση που προσφέρει η ψυχογεωγραφία του παιχνιδιού παρέχουν ένα εσωτερικό κίνητρο συμμετοχής, αλλά και εν τέλει στοιχεία για τον αστικό σχεδιασμό;*

Είναι ένα μέσο το παιχνίδι για να αποκτήσει το μια υποκειμενική διάσταση και η ιστορικότητά του να συνάγεται σε επίπεδο αφήγησης μέσα από προσωπικές ιστορίες που συνθέτουν τον κοινωνικό χώρο. Η εσωτερικότητα του κοινωνικού χώρου έτσι όπως αναδύεται μέσα από την αφήγηση βοηθά έμπρακτα στον σχεδιασμό των πόλεων, ιδίως όταν παρόμοια παιχνίδια χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο μιας πιο συγκεκριμένης στοχοθεσίας.

Είναι λογικό μέσα από την προσωπική αφήγηση οι χώροι να συνδέουν τον ατομικό με τον κοινωνικό χώρο και έτσι να επιτυγχάνεται μια σύνδεση του ατόμου με τον περιβάλλοντα χώρο.

– *Πώς ανανεώνεται η έννοια της περιήγησης μέσα από την ποδηλατική διαδρομή και γιατί επιλέξατε αυτό το μέσο (το ποδήλατο) στο παιχνίδι;*

Το ποδήλατο είναι ένα κατεξοχήν περιηγητικό μέσο στο πλαίσιο της οικολογίας των πόλεων, με ότι αυτό σημαίνει για την πόλη ως περιβάλλοντα χώρο. Συνδέεται επίσης με την οικολογική συνείδηση που πιστεύουμε ότι θα έπρεπε να έχει το άτομο στην εποχή μας μέσα στον αστικό χώρο. Αυτός είναι και ο λόγος που το επιλέξαμε.

Μας άρεσε η ιδέα η περιπατητική και η ψυχογεωγραφία να αποκτήσουν ένα νέο

περιεχόμενο, όπως είναι η σύνδεσή τους με την οικολογία. Το ποδήλατο δίνει ταχύτητα και άλλη ώθηση στη περιήγηση. Βοηθά επίσης στα συγκεκριμένα εξαρτήματα και στον εξοπλισμό που χρειάζεται για το παιχνίδι.

– Τι θα θέλατε να ήταν διαφορετικό γενικότερα (αν υπάρχει κάτι) και τι θα λάβετε υπόψη για το μέλλον; Πιο συγκεκριμένα, υπάρχει κάτι που θα θέλατε να είχε εξελιχθεί αλλιώς στην Αθήνα;

Νομίζουμε ότι όλα πήγαν καλά. Θα θέλαμε φυσικά να είχε έρθει πιο πολύς κόσμος και να είχαμε μεγαλύτερη δημοσιότητα. Ειδοποιηθήκαμε όμως τελευταία στιγμή, και έτσι έγιναν όλα πολύ γρήγορα, σχεδόν βιαστικά. Συνήθως έχουμε περισσότερο χρόνο! Πάντως είμαστε ευχαριστημένοι. Πέρασαμε όμορφα κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, όπως επίσης πριν και μετά. Η Αθήνα είναι μια υπέροχη πόλη!

Rider Spoke





Κεφάλαιο 2

Το πρότζεκτ *Urban Digital Narratives*

Πρόκειται για ένα εργαστήριο (workshop) το οποίο συστάθηκε έπειτα από πρόταση της Εύας Κέκου σε συνεργασία με τον καλλιτέχνη/καθηγητή Martin Rieser από το Πανεπιστήμιο Ντε Μόνφορ (DeMontfort) της Μεγάλης Βρετανίας. Για τη πραγματοποίηση του πρότζεκτ αυτού, η Εύα Κέκου, ως οργανώτρια, επιμελήτρια και επιστημονικά υπεύθυνη, συνεργάστηκε με το Athens Information Technology (AIT) και το Βρετανικό Συμβούλιο στην Αθήνα, οι οποίοι ήταν έταίροι στο πρότζεκτ. Το workshop πραγματοποιήθηκε στη περιοχή του Κεραμεικού και τα αποτελέσματά του παρουσιάστηκαν στο ομώνυμο συνέδριο «Urban Digital Narratives», Απρίλιος 2011, Έθνικό Ίδρυμα Ερευνών, Αθήνα (<http://dacathens.blogspot.gr/>). Το συνέδριο συζήτησε, εκτός από τα αποτελέσματα του workshop και της επίδειξης της πλατφόρμας Empedia, θέματα που αφορούν την επιμελητεία στην ψηφιακή εποχή (Γιώργος Τζιρτζιλάκης), τις πλατφόρμες χαρτογράφησης και διάδρασης στην πόλη την εποχή της ψηφιακότητας (Αλέξανδρος Ψυχούλης), τη διεπιστημονικότητα στην τέχνη, την επιστήμη και την τεχνολογία με έμφαση και αντικείμενο μελέτης τη πόλη (Roy Ascott), και τέλος το web 3.0 (Στέλιος Γιαμαρέλος). Το συνέδριο φιλοξένησε ως κεντρικό ομιλητή/προσκεκλημένο τον Marcos Novak, αρχιτέκτονα και ιδρυτή του TrandmediaLab στη Σάντα Μάρμπαρα της Καλιφόρνιας (Η.Π.Α.).

Το workshop πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή 16 φοιτητών με διεπιστημονικό υπόβαθρο και σπουδές (μουσειολόγων, μηχανικών προϊόντων σχεδίασης και συστημάτων, αρχιτεκτόνων, σχεδιαστών, ενός κοινωνιολόγου, ψυχολόγων, ενός γραφίστα, ενός καλλιτέχνη διαδραστικών εγκαταστάσεων και εννοιολογικής τέχνης, και 4 επαγγελματιών – ενός χαρτογράφου, ενός υπεύθυνου μουσείων του Υπουργείου Πολιτισμού, ενός χαρτογράφου και καλλιτέχνη νέων μέσων, μίας διδάσκουσας διαχείρισης πολιτισμού). Το workshop πραγματοποιήθηκε σε τρία στάδια. Αρχικά, διεξάχθηκε μία ημέρα συνάντησης διάρκειας 5 ωρών όπου συζητήθηκαν οι στόχοι, οι σκοποί, το περιεχόμενο του πρότζεκτ, καθώς και ο τεχνικός εξοπλισμός του. Επίσης, μέσα από web conference, έγινε η γνωριμία με τον συνεργάτη/ καλλιτέχνη Martin

Rieser, δόθηκαν όποιες διευκρινίσεις θεωρήθηκαν αναγκαίες και απαντήθηκαν ερωτήματα. Τέλος, συζητήθηκε η ηθική διάσταση και προσέγγιση του πρότζεκτ. Δόθηκε ένα έντυπο συναίνεσης για τους συμμετέχοντες, καθώς και το έντυπο το οποίο μοιραζόταν στους συνεντευξιαζόμενους της περιοχής.

Στο τέλος της ημέρας, δόθηκαν γραπτές οδηγίες και συμφωνήθηκαν τρεις συναντήσεις σε συγκεκριμένες ημερομηνίες και ώρες στον Κεραμεικό, για εργασία πεδίου. Το workshop χωρίστηκε σε ομάδες και υποομάδες έτσι ώστε να διεξαχθούν οι συνεντεύξεις με τρόπο πιο αποτελεσματικό. Οι ομάδες έπρεπε να συντονιστούν μεταξύ τους, και με αυτόν το τρόπο έφτιαξαν διαδικτυακά νέες ομάδες και διαύλους επικοινωνίας, και μοιράστηκαν στοιχεία επικοινωνίας όλων των συμμετεχόντων.

Για την επιλογή των δρόμων διεξαγωγής της έρευνας συμβουλευτήκαμε τη μελέτη νομαδικής αρχιτεκτονικής της Ελένης Τζιρτζιλάκη (βλ. αναλυτικότερα στη συνέχεια, Κεφάλαιο 3, στην υποενότητα για τα πρότζεκτ «Το καρότσι» και «Λαχανόκηπος») για τη συγκεκριμένη περιοχή. Ο κεντρικός δρόμος που οδηγεί στη Τεχνόπολη στο Γκάζι συγκεντρώνει θαμώνες μπαρ και καφέ, επιχειρηματίες και επενδυτές στη περιοχή, ταυτόχρονα με πλήθος ανθρώπων που συγκεντρώνονται στον δρόμο γύρω από το μετρό ως σημείο συνάντησης (κάτοικοι της περιοχής) ή απλώς διέρχονται μέσω του μετρό από και προς την περιοχή.

Το αποτέλεσμα της εργασίας πεδίου ήταν 56 συνεντεύξεις μέσα από κινητό τηλέφωνο και 3 μαγνητοφωνημένες συνεντεύξεις στις οποίες οι συνεντευξιαζόμενοι απαντούσαν αναφορικά με τις παραμέτρους του χώρου και του χρόνου από την εμπειρία στη συγκεκριμένη περιοχή. Οι συνεντεύξεις είχαν ως αφετηρία ερωτήσεις όπως: Τι σας αρέσει σε αυτή τη περιοχή; Για ποιο λόγο βγαίνετε/ επενδύσατε εδώ; Τι έχει αλλάξει σε αυτή τη γειτονιά τα τελευταία χρόνια από τότε που ήρθατε εδώ/ από την εποχή που μεγαλώσατε/πρωτοανοίξατε την επιχείρησή σας εδώ; Αυτές οι ανοικτού τύπου ερωτήσεις είχαν ως αποτέλεσμα να ξετυλιχθεί αναλόγως ένα μεγάλο κουβάρι αφηγήσεων με ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την περιοχή, την εμπειρία των κατοίκων και των επισκεπτών σε αυτή.

Οι συνεντεύξεις περιλάμβαναν μια μεγάλη παλέτα διαφορετικών προσωπικοτήτων και χαρακτήρων που δρουν, λειτουργούν και αλληλεπιδρούν στην περιοχή: παράνομοι μετανάστες, εργαζόμενοι μετανάστες σε τοπικές επιχειρήσεις, εργαζόμενοι σε οίκους ανοχής, ιδιοκτήτες μικρών επιχειρήσεων στην περιοχή

(φαναρτζίδικο, περίπτερα και μίνι μάρκετ, αλλά και ιδιοκτήτες εστιατορίων και καφέ-μπαρ). Επίσης είχαμε συνεντεύξεις από κατοίκους που μεγάλωσαν στην περιοχή, από νέους επενδυτές, θαμώνες και εργαζόμενους σε μπαρ, φοιτητές που συχνάζουν στην περιοχή, μικροπωλητές, τουρίστες κλπ.

Οι συναντήσεις με τους συνεντευξιζόμενους ήταν τυχαίες και καμία από αυτές δεν έγινε μετά από ειδική συνεννόηση. Τα στοιχεία όλων παραμένουν για λόγους ερευνητικής δεοντολογίας μη κοινοποιήσιμα, αλλά μας επιτράπηκε να τραβήξουμε φωτογραφίες για τις οποίες μας έδωσαν άδεια δημοσίευσης. Άλμπουμ φωτογραφιών και βίντεο από την έρευνα περιλαμβάνονται σε CD-ROM που παρέχεται σαν πολυμεσικό παράρτημα της μελέτης αυτής. Ενδεικτικές φωτογραφίες από τις συνεντεύξεις στην περιοχή παρατίθενται αμέσως πιο κάτω

Το πρότζεκτ αυτό έδωσε την ευκαιρία σε κατοίκους, θαμώνες, επενδυτές να εκφράσουν τη γνώμη στις για την περιοχή έτσι στις τη θυμούνται, έτσι όπως τη βιώνουν τώρα και έτσι στις θα την ήθελαν ιδανικά. Το κολάζ αυτό των αφηγήσεων αποτέλεσε ένα είδος ψηφιακής χαρτογράφησης μέσα από την εικόνα, τον ήχο, την αφηγηματικότητα και τα νέα μέσα.

Οι συμμετέχοντες του workshop κατανόησαν τους στόχους του workshop και ανταποκρίθηκαν σε αυτούς, όπως προκύπτει από την εθνογραφική παρατήρηση και την άμεση εμπλοκή της γράφουσας με το πρότζεκτ, καθώς και από τις απαντήσεις σε σχετικό ερωτηματολόγιο που μοιράστηκε και έτυχε καθολικά θετικής ανταπόκρισης. Οι συνεντευξιζόμενοι στις περισσότερες περιπτώσεις κατάλαβαν επίσης τους στόχους και ανταποκρίθηκαν με ενθουσιασμό. Μάλιστα, ενδιαφέρθηκαν να μάθουν περισσότερα για το πλαίσιο δράσης, για τις νέες τεχνολογίες και τις εφαρμογές τους. Πολύ λίγοι το αντιμετώπισαν με δυσπιστία και καχυποψία ως προς το περιεχόμενο αλλά και τη χρήση του. Πρόκειται για όσους, μετά τη σύντομη εισαγωγή μας, δεν πείστηκαν να μας δώσουν συνέντευξη και να συμμετάσχουν στο πρότζεκτ.

Το πρότζεκτ αυτό ολοκληρώθηκε με τη δημιουργία ενός ανοιχτού ψηφιακού μουσείου στα μέρη όπου έγιναν οι συνεντεύξεις. Έτσι δημιουργήθηκε ένα ανοιχτό μουσείο, με σκοπό όσοι το επιθυμούσαν, μέσα από ένα σκανάρισμα των κινητών εφαρμογών QR στα σημεία που έγιναν οι συνεντεύξεις στις περιοχές Κεραμικού και Γκαζιού, να μπορούν να ανατρέξουν στις συνεντεύξεις/αφηγήσεις για την περιοχή και να περιηγηθούν σε αυτή.

Urban Digital Narratives – Φωτογραφίες από την έρευνα πεδίου





**QR
CODE**



URBAN DIGITAL NARRATIVES

Κεφάλαιο 3

Δράσεις τέχνης στην πόλη της Αθήνας

Σε αυτό το μέρος της διατριβής θα εξετάσουμε πρότζεκτ που πραγματοποιήθηκαν από τα τέλη του 2010 έως και τον Ιούνιο του 2012 στην πόλη της Αθήνας, σε δημόσιους χώρους αλλά και χώρους υπό κατάληψη, θέλοντας να εκφράσουν τη διάδραση στην πόλη, την ενσυνειδητότητα των πολιτών και τη τάση τους να επανακτήσουν τον χώρο σε επίπεδο πόλης και να διεκδικήσουν το δημόσιο χώρο ως σημείο συνύπαρξης, έκφρασης και συνευρέσεις απόψεων και δημιουργίας.

Είναι γεγονός ότι οι περισσότερες από τις δράσεις αυτές πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο, ή ορμώμενες από το καθεστώς, της «κρίσης», οικονομικής, κοινωνικής και αξιών. Μιας κρίσης που οδηγεί αναπόφευκτα σε αλλαγή και σε μια περίοδο μετάβασης για μια κοινωνία η οποία βρίσκεται σε αδιέξοδο, όχι μόνο οικονομικό αλλά κυρίως ηθικό και αξιακό, και καλείται πρωταρχικά να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο σκέφτεται, δρα, επικοινωνεί εαυτόν και στόχους, αλλά και να επαναδραστηριοποιηθεί σε μια νέου «τύπου» πόλη και σε έναν διευρυνόμενο δημόσιο χώρο ο οποίος θα ενθαρρύνει την έκφραση και την αλληλεπίδραση μεταξύ των ανθρώπων που ζουν και δραστηριοποιούνται στον αστικό ιστό.

Τέλος, μια προκαταρκτική σημείωση: οι τρεις καλλιτέχνες που παρουσιάζονται αναλυτικά στη συνέχεια (Β. Παπαδοπούλου, Ε. Τζιρτζιλάκη, Α. Σκούρτης) έχουν ασχοληθεί εκτενώς με έννοιες που αφορούν τον δημόσιο και ημιδημόσιο χώρο, σε διαφορετικές χρονικές φάσεις, και μάλιστα έχοντας «δοκιμάσει» ένα μέρος των πρότζεκτ τους σε άλλα περιβάλλοντα, στο εξωτερικό. Αντιστικτικό ενδιαφέρον έχει επίσης ότι οι εν λόγω καλλιτέχνες δεν χρησιμοποιούν εκτεταμένα τις νέες τεχνολογίες· εντοπίζουν την πολυπλοκότητα και τον άυλο χαρακτήρα του δημόσιου χώρου με μια πιο «χειροπιαστή», άμεση πρόσβαση σε αυτόν, προσεγγίζοντάς τον χωρίς τη χρήση άλλων μέσων.

I. *Buried Words*

Το πρότζεκτ *Buried Words* αποτελεί ένα καλλιτεχνικό έργο που εντάσσεται στην urban land art και στοχεύει στο να συνδέσει τη πόλη με τη φύση και τον περιβάλλοντα φυσικό χώρο. Το συγκεκριμένο έργο πραγματοποιήθηκε με πρωτοβουλία της καλλιτέχιδας Βαρβάρας Παπαδοπούλου, η οποία φύτεψε λέξεις στον δημόσιο χώρο. Το πρότζεκτ δημιουργήθηκε μέσα από την αναζήτηση παρτεριών με χώμα στον δημόσιο χώρο της πόλης και γεννήθηκε όταν η Παπαδοπούλου άρχισε να σπέρνει σποράκια γρασιδιού σχηματίζοντας γράμματα και λέξεις. Με αυτόν τον τρόπο, όταν οι σπόροι άρχισαν να φυτρώνουν, το χώμα γέμισε κείμενο. Όπως δήλωσε η ίδια η καλλιτέχνης σε συνεντεύξεις της στις εφημερίδες *Athens Voice* και *Η Καθημερινή*, η ιδέα στην οποία ερείδεται το έργο της είναι ότι «εκατομμύρια άνθρωποι περπατούν κάθε μέρα βιαστικά στις πόλεις, με τις σκέψεις και τις επιθυμίες τους να αιωρούνται στον αέρα γύρω τους». Αυτές τις σκέψεις και επιθυμίες παίρνει η Παπαδοπούλου και τις φυτεύει, έτσι ώστε η γη να τις αποκαλύψει αργότερα. Το συγκεκριμένο πρότζεκτ ταξίδεψε και σε άλλες χώρες, και πήρε μάλιστα ακτιβιστικό χαρακτήρα όταν πραγματοποιήθηκε ως δράση μπροστά στα κτίρια του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου στο Λουξεμβούργο και στο Βέλγιο, όπου φυτεύτηκαν λέξεις όπως «τολμήστε» στα παρακείμενα παρτέρια και στους κήπους των κτιρίων.

Το πρότζεκτ υλοποιήθηκε βέβαια και στην Αθήνα. Οι λέξεις «απλόχερα», «δες», «μπορώ», «τώρα», «άφοβα», «ορμή», «ρωγή», «θαύμα», «μαζί» φύτεψαν σε κρίσιμα σημεία, κάπου δίπλα μας. Στην «ευαίσθητη» περιοχή του Αγ. Παντελεήμονα Αχαρνών, στο παρτέρι μπροστά στην είσοδο του ναού, πάνω στην πλατεία, φυτεύτηκε η λέξη «άφοβα», με τη σκέψη ότι αυτή είναι η πιο ταιριαστή στο μέρος. Η Παπαδοπούλου είχε ξεκινήσει τη δράση της αυτόνομα και αυτόβουλα ως guerilla project 2 χρόνια νωρίτερα. Το πρότζεκτ της υλοποιήθηκε υπό την αιγίδα του Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης και δέχτηκε τη στήριξη του κόσμου, ο οποίος ενεπλάκη άλλοτε εθελοντικά και άλλοτε σε διάδραση με το υπάρχον έργο, το οποίο εξελισσόταν κάθε φορά ως «ζωντανό και ζωτικό κομμάτι της πόλης και ως σημείο αναφοράς και έκφρασης» για κατοίκους και περαστικούς που εντόπιζαν την ύπαρξή του. Σκοπός της Παπαδοπούλου ήταν να δημιουργηθεί «ένας μεγάλος τάπητας, ένα είδος υπερκειμένου (hypertext) που θα φυτρώνει και θα αναδύεται μέσα από τη γη, αποτελώντας έτσι έναν καθρέφτη των

σκέψεών μας ή ίσως και μια υπενθύμιση πραγμάτων που καμιά φορά ξεχνάμε» (από τις δύο προαναφερθείσες συνεντεύξεις της καλλιτέχιδας).

Το πρότζεκτ της Παπαδοπούλου συνδέει τη δράση στον «φυσικό» χώρο που έχει απομείνει από την άναρχη και άτακτη δόμηση στο κέντρο της Αθήνας με δράσεις στον αμιγώς αστικοποιημένο δημόσιο χώρο, και έχει έναν πολύ επίκαιρο χαρακτήρα αφού, έχοντας ως μέσο του τη γλώσσα, παρακινεί το κοινό της να σκεφτεί, να αλληλεπιδράσει με το έργο. Επίσης το κάθε υποκείμενο ξεχωριστά καλείται να αλληλεπιδράσει με τον χώρο σε όλες τις εκφάνσεις και διαστάσεις του (ως φυσικό χώρο, δημόσιο χώρο, κοινωνικό χώρο και πολιτικό χώρο), να επαναπροσδιορίσει το εγώ του και το παρόν του, και να επανανοηματοδοθεί σε σχέση με μια δυνητική νέα συλλογικότητα. Είναι σημαντικό σε αυτό το έργο ότι οι λέξεις έχουν ένα συνδετικό χαρακτήρα ανάμεσα στους ανθρώπους (ως ύλη και αφετηρία του κοινωνικού πολιτισμού), λειτουργώντας παράλληλα και ως μέσα επικοινωνίας με τη γη ως αφετηρία και προέλευσή της ύλης. Είναι το σημείο τόσο ως σημαίνον όσο και ως σημαινόμενο αυτό που ορίζει την αρχή και την ανακύκλωση της ύλης, της ενέργειας και του ανθρώπινου δυναμικού που παίρνει υπόσταση μέσα από τον λόγο στη κοινωνική ζωή. Η δράση εμπεριείχε το φύτεμα σπόρων και από άλλες πόλεις του εξωτερικού, συμπεριλαμβανομένης προφανώς και της ίδιας της Αθήνας. Ο συμβολισμός απέβλεπε στη μεταφορά όχι μόνο ανθρώπων μέσα από τη μετανάστευση, αλλά και «σπόρων», με την πολυσχιδή κυριολεκτική και μεταφορική έννοια του όρου.

Ακολουθεί μια εκτενής συνέντευξη που παραχώρησε η καλλιτέχνης Βαρβάρα Παπαδοπούλου στην Εύα Κέκου.

– Πώς άρχισε το πρότζεκτ *Buried Words*;

Ξεκίνησε από μια ιδέα που θα μπορούσε να είναι ένα αστικό παραμύθι. Κάθε μέρα, καθώς περπατάμε μόνοι μας μέσα στις πόλεις, το κεφάλι μας είναι γεμάτο από λέξεις – λέξεις από σκέψεις, συναισθήματα. Είναι δυνατόν όλες αυτές οι λέξεις του εσωτερικού μας βίου, που γεμίζουν το κεφάλι μας στις μοναχικές μας περιδιαβάσεις καθημερινά, να εξαφανίζονται; Ε, λοιπόν, όχι μόνο δεν εξαφανίζονται, αλλά αιωρούνται στον αέρα και πέφτουν σταδιακά στη γη. Η γη τις απορροφά, και κάπου-

κάπου μάς τις αποκαλύπτει μπροστά στα μάτια μας με τη δική της γλώσσα: το χορτάρι.

Οι λέξεις, δηλαδή, είναι θαμμένες ούτως ή άλλως, βρίσκονται μέσα στη γη, και εγώ ως καλλιτέχνης λειτουργώ σαν ένας ενδιάμεσος καταλύτης που τις αποκαλύπτει. Σαν μια αστική νεράιδα που με το ραβδάκι της αγγίζει τη γη και κάνει να αποκαλύπτονται λέξεις.

– Γιατί επέλεξες τις συγκεκριμένες χώρες για να πραγματοποιηθεί το πρότζεκτ;

Στο Βερολίνο, πρώτο σταθμό του πρότζεκτ, ζω εδώ και λίγα χρόνια, οπότε ήταν ο πιο προφανής τόπος για το πρωτοεπιχειρήσω. Ύστερα, κι επειδή ένα σημαντικό στοιχείο του πρότζεκτ είναι η διάδραση με το κοινό της πόλης, οι Γερμανοί έχουν μια πολύ ιδιαίτερη σχέση με τη γη και τη φύση γενικότερα, που σχετίζεται με τη βαθιά ρομαντική τους φλέβα. Επίσης, ο δημόσιος αστικός χώρος έχει τεράστια σημασία στη συνείδηση των Γερμανών. Αξιολογείται ως μείζον κοινό αγαθό.

Η Αθήνα είναι η γενέτειρα πόλη μου. Άπαξ και πήρε μπροστά το πρότζεκτ, μου φαινόταν αδιανόητο να μην το δοκιμάσω και στην πόλη όπου μεγάλωσα. Ύστερα, με την οικονομική κρίση να έχει χτυπήσει την Ελλάδα και ιδιαίτερα την Αθήνα, η συγκεκριμένη πόλη, πέραν των προσωπικών, συναισθηματικών λόγων, αναδεικνυόταν σε μια ούτως ή άλλως πολύ προκλητική πόλη για έναν καλλιτέχνη, ιδιαίτερα μάλιστα έναν καλλιτέχνη του οποίου η δουλειά συνίσταται σε παρεμβάσεις στον δημόσιο χώρο της πόλης. Αν όχι στην Αθήνα της κρίσης, τότε πού;

Θέλοντας να πλατύνω το πρότζεκτ, και αξιοποιώντας επαφές με ανθρώπους που ενθουσιάστηκαν από το πρότζεκτ χωρίς να γνωριζόμαστε, βρέθηκα στο Βέλγιο, το οποίο έχει επίσης μεγάλο ενδιαφέρον, καθώς εκεί συγκεντρώνονται τα κέντρα εξουσίας όλου του ευρωπαϊκού οικοδομήματος. Θεωρώ μία από τις πλέον συναρπαστικές στιγμές στην ιστορία του *Buried Words* την guerilla δράση μου ακριβώς στην είσοδο του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου ή δίπλα στην Κομισιόν. Μέσα σε 5 λεπτά είχα σπείρει τη λέξη OSEZ μπροστά στο Ευρωκοινοβούλιο και τη λέξη JUSTE στην Κομισιόν. Μη θέλοντας να

επικεντρωθώ μόνο στις Βρυξέλλες, επέλεξα να πάω στη βασικότερη φλαμανδική πόλη της χώρας, την Αμβέρσα. Εκεί μου φάνηκε γοητευτικό να πειραματιστώ σε μια γλώσσα που δεν γνώριζα.

– Ποια ήταν η ανταπόκριση του κοινού; Μπορείς να αναφέρεις κάποιο περιστατικό, κάποιο συμβάν;

Η ανταπόκριση του κοινού ποίκιλε ανά χώρα αλλά και ανά επιμέρους περιοχή. Στο Βερολίνο, η συμμετοχή αρχικά ήταν συναρπαστική: ξένοιαστα ημίγυμνα παιδάκια να τρέχουν και με ενθουσιασμό να γεμίζουν τα ποτιστήρια, ενήλικες που επίσης βοηθούσαν, ρωτούσαν, παρατηρούσαν την εξέλιξη κάθε μέρα. Μια Ανατολικογερμανίδα γύρω στα 60 περνούσε καθημερινά, με ρωτούσε και χάζευε πώνω από το ERINNERE MICH («θυμάμαι»). Δεν έμοιαζε να εμπλέκεται σοβαρά σε αυτό που έκανα, μέχρι που μια μέρα την είδα να κοντοστέκεται σκεπτική πάνω από τη συγκεκριμένη λέξη που φύτευε σε ένα παρτέρι. Πλησίασα και την άκουσα να μονολογεί: «θα προσπαθήσω, θα προσπαθήσω να θυμάμαι». Νιώθοντάς την βυθισμένη στη θλίψη, ενστικτωδώς, για να της αλλάξω τη διάθεση, της είπα: «ξέρετε, μερικές φορές στη ζωή είναι σοφό να ξεχνάει κιόλας κανείς», κι εκείνη με δάκρυα πια στα μάτια απάντησε: «μα σε όλη μου τη ζωή προσπαθώ να ξεχάσω».

Στις γειτονιές της Αθήνας, το πιο αυθόρμητα εμπλεκόμενο κοινό ήταν αυτό των μεταναστών. Σαν οι Έλληνες να μην είχαν σχεδόν καμία περιέργεια για τη δράση. Όταν πάλι επανέλαβα τη δράση με το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης κατά μήκος του πεζοδρομημένου άξονα κάτω από την Ακρόπολη, εκεί φαίνεται πως η ψυχολογία των ανθρώπων σε αυτό το σημείο βόλτας και αναψυχής ήταν εντελώς διαφορετική, και εκεί αυτομάτως άπειρος κόσμος μαγνητιζόταν και εμπλεκόταν σε συζήτηση και διάδραση. Μνημειώδεις, μυθιστορηματικές συζητήσεις έχουν λάβει χώρα πάνω από τα «Θαμμένα Λόγια» με τους πιο ετερόκλητους ανθρώπους: από έναν καθηγητή Συστημικής (κλάδος της Φιλοσοφίας των Μαθηματικών) έως απλούς συνταξιούχους, έναν Κινέζο

δημοσιογράφο και ιστορικό τέχνης, μια νεαρή κοπέλα που μόλις είχε αποφοιτήσει από το πανεπιστήμιο και ενθουσιάστηκε τόσο που έγινε εθελόντρια συνεργάτρια στο πρότζεκτ. Ένας απόστρατος στρατιωτικός γοητεύτηκε κεραυνοβόλα στη διάρκεια της σποράς της ΟΡΜΗΣ και έγινε εξαρχής ανάδοχος όλων των λέξεων που έσπειρα έξω από το ΕΜΣΤ. Κάθε μέρα γέμιζε το ποτιστήρι από το σιντριβάνι στο άγαλμα του Τρούμαν, διέσχιζε τον δρόμο και πότιζε τις 4 λέξεις που φύτευαν στον υπαίθριο χώρο του Ωδείου Αθηνών, της προσωρινής έδρας του ΕΜΣΤ. Αυτό είναι το συναρπαστικό με το *Buried Words*, ότι δηλαδή λειτουργούν σαν ένας καταλύτης, μια γέφυρα επικοινωνίας. Κάποιος που αντιλαμβάνεται τον εαυτό του ως απολύτως συντηρητικό περνάει κάμποσους μήνες της ζωής του γεμίζοντας ένα ποτιστήρι σε ένα δημόσιο σιντριβάνι και «ποτίζοντας λέξεις», εμπλεκόμενος εν τέλει σε μια δική του περφόρμανς μέσα στην πόλη.

– Πώς κατανοεί το κοινό αυτή τη δράση;

Ένα «μυημένο» κομμάτι του κοινού αντιλαμβάνεται αυτομάτως τη δράση ως Τέχνη. Ένα μεγάλο κομμάτι του κοινού δεν αναγνωρίζει ευθέως τη δράση ως καλλιτεχνική, εμπλέκεται ωστόσο και μαγεύεται, οπότε βουτάει μέσα στην καθαυτό λειτουργία της Τέχνης, η οποία δεν προϋποθέτει να την αναγνωρίζεις ως τέτοια, παρά μόνο να αφεθείς και να λειτουργήσεις με το «στομάχι» σου, με το ένστικτό σου δηλαδή.

– Ποια η συμμετοχική διάσταση του πρότζεκτ;

Η συμμετοχή είναι αναπόσπαστο κομμάτι του πρότζεκτ και κομβικής σημασίας σε όλη την εξέλιξή του: από τη διαδικασία της σποράς των λέξεων, που είναι ο βασικός κορμός της δράσης, περνώντας στην καθημερινή φροντίδα (πότισμα) και το βλάστημα των λέξεων. Η δράση δεν εξαντλείται στο ποιητικό / land art / εικαστικό της κομμάτι. Αντιθέτως, ολοκληρώνεται μέσα από τη συνεχή επικοινωνία με το κοινό – μια επικοινωνία με δύο σκέλη: α) επικοινωνία της αναδυόμενης από τη

γη λέξης με τους περαστικούς και β) επικοινωνία του καλλιτέχνη με το κοινό της πόλης. Το έργο έρχεται μονάχο του σε σιωπηλή επαφή με τον περαστικό που το ανακαλύπτει στον δρόμο του, γεννώντας του τα όποια συναισθήματα, σκέψεις, αντιδράσεις. Παράλληλα όμως η συστηματική δική μου παρουσία έξω στον δημόσιο χώρο, δίπλα σε αυτές τις λέξεις, όπου σκύβω από πάνω τους να τις φροντίσω, να τις απαλλάξω από τα λογής σκουπίδια που συγκεντρώνουν πάνω τους, και με ένα ποτιστήρι να τις ποτίσω, αυτό δίνει το έναυσμα για μια επικοινωνία με ανθρώπους από το διερχόμενο κοινό, επικοινωνία συχνά εκπληκτικού βάθους και ουσίας.

Αυθόρμητα, επίσης, έχει προκύψει έως τώρα ένα δίκτυο εθελοντών συνεργατών που έχει βοηθήσει είτε στην τεκμηρίωση, είτε στη συχνά επίπονη φροντίδα των λέξεων, είτε με feedback και νέες ιδέες για το πώς θα μπορούσε να εξελιχθεί το πρότζεκτ. Όλοι αυτοί είναι άνθρωποι που έχουν βρεθεί απλώς περαστικοί από το εκάστοτε σημείο της δράσης, παντελώς άγνωστοι που γοητεύονται από το παραμύθι των *Buried Words* και που η ιστορία αυτών των ζωντανών, αναφυόμενων λέξεων τούς διαπερνά και τους συγκινεί.

Σκέφτομαι μάλιστα να κινητοποιήσω ένα ζωντανό φόρουμ κάποια στιγμή και να τους φέρω όλους αυτούς τους ανθρώπους, από διαφορετικές πόλεις και χώρες, σε επαφή. Είναι δύσκολο να τους καταμετρήσω όσους έχουν συμμετάσχει με τον έναν ή τον άλλον τρόπο στο πρότζεκτ, αλλά τους υπολογίζω σε καμιά πενηνταριά ανθρώπους.

– *Συνάντησες εμπόδια στην πραγματοποίηση του πρότζεκτ;*

Πρακτικά, όχι. Εκτός από τη δράση έξω από την Κομισιόν στις Βρυξέλλες, πουθενά αλλού δεν επενέβη κανείς για να με αποτρέψει από το να κάνω τη δράση. Ελάχιστοι βανδαλισμοί έχουν σημειωθεί. Όταν δουλεύεις όμως στον δημόσιο χώρο, αυτομάτως πρέπει να είσαι προετοιμασμένος να δεχτείς τα πάντα: αρνητικές αντιδράσεις, βανδαλισμούς κλπ.

– Θα μπορούσες να αναφερθείς διεξοδικά στο ελληνικό πρότζεκτ;

Στην Αθήνα, έκανα τη δράση δύο φορές μέχρι τώρα. Η πρώτη ήταν τον Δεκέμβριο του 2010 και η δεύτερη τον Οκτώβριο-Νοέμβριο του 2011.

Την πρώτη φορά, το 2010 ακολούθησα την guerilla τακτική μου και έκανα την παρέμβασή μου σε διάφορες γειτονιές της πόλης, υπό τον όρο ότι για κάθε λέξη θα υπήρχαν ανάδοχοι που θα τις φρόντιζαν στη συνέχεια, δεδομένου ότι εγώ δεν ζω στην Αθήνα. Έτσι, τουλάχιστον 7 άνθρωποι ενεπλάκησαν σε αυτή τη διαδικασία και πότιζαν συστηματικά τις λέξεις που έσπειρα και τις οποίες πρακτικά, στη συνέχεια ήταν σαν να τους τις χαρίζω. Ξεκίνησα με 4 λέξεις στον Κεραμεικό, αυτή την ιστορική, ξεπεσμένη γειτονιά της πόλης με εγκαταλειμμένα οικοπέδα και παρτέρια που τα καθάρισαν ακτιβιστές κάτοικοι. Έσπειρα το ΑΠΛΟΧΕΡΑ και μετά το ΤΩΡΑ, και αλλού τα ΜΠΟΡΩ και ΔΕΣ. Ύστερα ανταποκρίθηκα στο κάλεσμα ενός ενδιαφερόμενου να συμμετάσχει, δεν τον γνώριζα αλλά ενθουσιάστηκε με την ιδέα όπως ήταν κοινοποιημένη, μεταξύ άλλων, στο Facebook, και ήθελε να γίνει ανάδοχος. Πήγα έτσι στο Ίλιον, τη γειτονιά του, και έσπειρα τις λέξεις ΑΝΑΣΑΙΝΩ και ΦΩΣ. Ανάδοχος ήταν μεν αυτός και η οικογένειά του, αλλά οι δύο λέξεις γίνανε κομμάτι του δρόμου και της γειτονιάς. Ακολούθως έκανα μια παρέμβαση με περισσότερο πολιτικό χαρακτήρα, στον Άγιο Παντελεήμονα, περιοχή που έχει αναδειχθεί τα τελευταία χρόνια σε θέατρο συγκρούσεων μεταξύ νεοναζί, εθνικιστών και μεταναστών. Έσπειρα εκεί τη λέξη ΑΦΟΒΑ, θεωρώντας ότι ο φόβος είναι εκείνο που καθορίζει και τις δύο πλευρές και αυτό είναι πρακτικά που εμποδίζει τη συνύπαρξη των ανθρώπων και τρέφει τις εντάσεις και τις συγκρούσεις. Ακριβώς επειδή η δράση δεν κινήθηκε γύρω από κάτι συνθηματικά πολιτικό, συγκέντρωσε ένα ετερόκλητο πλήθος κατοίκων: μετανάστες, Έλληνες, εξτρεμιστές. Στην αρχή με αμηχανία, στη συνέχεια ενεργητικά, συμμετείχαν εντελώς διαφορετικοί άνθρωποι στη δράση: άλλος έσκαβε λιγάκι, άλλος έφερνε λίγο χωμα, άλλος φωτογράφιζε. Πρωταγωνιστές, δύο Αφγανάκια, ένας Μολδαβός και ένας Έλληνας με εξτρεμιστικές διαθέσεις. Η δράση πηγε στην Κυψέλη, στον πεζόδρομο

της Αιόλου στο κέντρο, ενώ στα Εξάρχεια, έξω από ένα σχολείο σε πεζόδρομο, η τριλογία «ΟΡΜΗ – ΡΩΓΜΗ – ΘΑΥΜΑ», μετά από συνεχή επανασπορά λόγω επιδρομής των περιστεριών που έσκαβαν και έτρωγαν τους σπόρους, κατάφερε τελικά να θεριέψει και να επιβιώσει ακόμα και μέσα στο καυτό αθηναϊκό καλοκαίρι. Ουδείς βανδάλισε τις εύθραυστες αυτές χορταρένιες λέξεις, ούτε καν έξω από αυτό το γυμνάσιο στην πολυτάραχη περιοχή των Εξαρχείων. Η επιλογή των λέξεων μοιάζει να ήταν καίρια και να άγγιζε το νεαρό κοινό των μαθητών. Τελευταία δράση ήταν αυτή που έγινε αυθόρμητα και απρογραμματίστα στην Πλατεία Βικτορίας, όπου, περαστική, εντυπωσιάστηκα από την ατμόσφαιρα που επικρατούσε ένα απόγευμα εκεί. Η πλατεία ήταν κατάμεστη από Αφγανούς μετανάστες: άντρες κυρίως, λίγες γυναίκες και πάρα πολλά παιδιά που έπαιζαν. Τα παιδιά δεν μιλούσαν λέξη ελληνικά ακόμα, όμως έπαιζαν στην αθηναϊκή πλατεία και με έκαναν να σκεφτώ ότι τελικά ακόμα κι αν ήταν μακριά από τον πατρογονικό τους τόπο, ακόμα κι αν δεν ήξεραν λέξη ελληνικά, γι' αυτά τελικά πατρίδα τους ήταν το μέρος όπου έπαιζαν κάθε μέρα κρυφτό και κυνηγητό, δηλαδή εκείνη η πλατεία στην Αθήνα. Με αυτή τη σκέψη επέλεξα να σπείρω τη λέξη ΕΔΩ – το «εδώ» εννοούμενο ως σχόλιο για την έννοια της πατρίδας όπως αυτή βιώνεται από ένα μικρό παιδί: πατρίδα είναι ΕΔΩ που παίζω, ο μόνος τόπος που ξέρω, αυτός που φτιάχνει το σώμα των αυριανών μου αναμνήσεων ως ενήλικα. Η συμμετοχή των παιδιών αυτών των προσφύγων από το Αφγανιστάν ήταν ενθουσιώδης και η συνολική εμπειρία συγκλονιστική.

Τη δεύτερη φορά, το 2011, έλαβα πρόσκληση από το ΕΜΣΤ να κάνω τη δράση στο πλαίσιο μιας σειράς παρεμβάσεων που επιμελούνταν το Μουσείο στον δημόσιο χώρο της πόλης. Η συγκυρία ήταν πια πολύ διαφορετική στην πόλη. Η οικονομική και συνεπακόλουθη κοινωνική κρίση στη χώρα είχε καταγιστική επίπτωση στη ζωή και στο κλίμα της πόλης. Η Αθήνα ουσιαστικά είχε πάρει φωτιά. Ντε φάκτο, ό,τι κι αν έκανα θα προσλάμβανε πιο πολιτική διάσταση και πάντως δεν μπορούσα να αγνοήσω την περιρρέουσα ατμόσφαιρα. Γι' αυτό και η επιλογή των λέξεων έγινε για πρώτη φορά με αποκλειστική αναφορά στην πολιτική

και οικονομική συγκυρία στην Ελλάδα, φροντίζοντας όμως να μείνω μακριά από το στενά πολιτικό, το προφανές και το ρητορικό. Διάλεξα λέξεις που να μπορούν να λειτουργήσουν συγκεκριμένα αλλά και ελεύθερα, σε ποικίλα πεδία, τόσο συλλογικά-πολιτικά όσο και προσωπικά-υπαρξιακά.

Αυτή τη φορά με έναν θεσμό πια από πίσω μου, και μετά από συνεργασία με την επιμελήτρια του ΕΜΣΤ, αποφάσισα να επιλέξω ένα διαφορετικό μοντέλο δουλειάς: αντί της διασποράς των λέξεών μου σε διάφορες γειτονιές της πόλης, αυτή τη φορά επέλεξα μια διαδρομή κατά μήκος της οποίας έσπeira 12 λέξεις. Περπατώντας κανείς, τις ανακάλυπτε μία-μία στο διάβα του, κι αν ήθελε, κατέγραφε κάθε λέξη ξεχωριστά ή τις συνδύαζε μεταξύ τους φτιάχνοντας ποικίλα συγκείμενα (contexts).

Έτσι, κατά μήκος του μεγάλου πεζοδρόμου της Διονυσίου Αρεοπαγίτου και του λιθόστρωτου Πικιώνη, ανηφορίζοντας προς Λουμπαρδιάρη, έσπeira 12 λέξεις σε 2 μέρες διαδοχικά και ακολούθως άλλες 4 λέξεις στον υπαίθριο χώρο του Ωδείου Αθηνών, της προσωρινής έδρας του ΕΜΣΤ.

Το ενδιαφέρον του κοινού για τη δράση ήταν απίστευτο. Τα παιδιά έμοιαζαν να αντιλαμβάνονται σε μεγαλύτερο βάθος και πιο διαισθητικά αυτό που έκανα. Πάνω από τη λέξη ΘΑΡΡΟΣ κοντά στο Ηρώδειο, ένας ενήλικας από το συγκεντρωμένο πλήθος ρωτάει, προφανώς σε αμηχανία: «και τι πάει να πει ΘΑΡΡΟΣ;», για να του απαντήσει ευθύς αμέσως η εξάχρονη Φαίδρα: «ΘΑΡΡΟΣ είναι όταν δεν φοβάσαι».

Για 2 μήνες έμεινα στην Αθήνα και βρισκόμουν κάθε μέρα στο πεδίο της δράσης, σε συνεχή αλληλεπίδραση με το κοινό, κάτι που μου έδωσε τεράστια ενέργεια και ταυτόχρονα με στράγγιξε. Είναι τρομερά απαιτητική αυτή η συνεχής έκθεση και η ουσιαστική αλληλεπίδραση.

Ανάμεσα στις δεκάδες μυθιστορηματικές συναντήσεις μου με υπέροχους ανθρώπους που πυροδοτήθηκαν από το *Buried Words*, ξεχώρισαν δύο άνθρωποι που ανέλαβαν τη φροντίδα των λέξεων όταν πια θα έφευγα από την Αθήνα.

Έχω φτιάξει ένα μπλογκ για το συγκεκριμένο πρότζεκτ όπου βρίσκει κανείς διεξοδικό υλικό: <http://buriedwordsurbanlandartproject.blogspot>.

– Για ποιο λόγο επιλέγεις οι λέξεις να «φυτεύονται» στη γλώσσα της χώρας όπου γίνεται η φύτευση;

Ο λόγος είναι απλός. Δεν θέλω να κάνω κάτι κρυπτικό, θέλω να λειτουργήσει αυτό που κάνω, θέλω το κοινό να μπορεί να επικοινωνεί ανεμπόδιστα και σε βάθος με τις λέξεις μου. Η επιλογή της εκάστοτε ντόπιας γλώσσας είναι μονόδρομος. Κι αυτό γιατί όταν επιλέγει να δουλέψει κανείς με τη γλώσσα, και κυρίως όταν χρησιμοποιεί τη λέξη αποσπασματικά, αποκομμένη, όταν δηλαδή τη μεταχειρίζεται με την ποιητική της διάσταση, τότε η μητρική γλώσσα του κοινού της πόλης είναι η μόνη που μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Γιατί, κατ' εξοχήν στην ποιητική χρήση της, η γλώσσα λειτουργεί με τεράστια συμπύκνωση, με απόηχους συλλογικών βιωμάτων, με μνήμες και μυρωδιές, όλα αυτά που κάνουν την ποίηση αμετάφραστη. Έτσι, όταν σπέρνω τη λέξη ΡΗΞΗ ή ΑΛΜΑ, έχουν μια άλλη δυναμική όταν τις αντικρίζει να φυτρώνουν ένας Έλληνας απ' ό,τι οι λέξεις LEAP ή RUPTURE. Άλλα πράγματα ανακαλεί η λέξη στην εκάστοτε μητρική γλώσσα, ακριβώς γιατί η τελευταία έχει ένα φοβερά πλούσιο βιωματικό φορτίο αλλά και μια διαφορετική φωνητική δυναμική. Θεωρώ σε έναν βαθμό οπτική ποίηση αυτό που κάνω.

– Με ποιο τρόπο συνδέονται μεταξύ τους τα πρότζεκτ στις διάφορες χώρες;

Με δύο τρόπους: ο ένας είναι η ίδια η γη με την οποία δουλεύω και η οποία είναι μία και ενιαία. Ο άλλος τρόπος, ή καλύτερα δρόμος, είναι η επιλογή των λέξεων που κάνω. Αν και κατά βάση λειτουργεί μοναδιαία καθεμία από τις λέξεις που σπέρνω, ωστόσο όλες αυτές οι λέξεις σε διαφορετικές γλωσσες μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους φτιάχνοντας συνεχώς νέα συμφραζόμενα. Μοιάζει με ποιητικό κείμενο που έχει

προκύπτει από αυτόματη γραφή, αυτό που προκύπτει αν συνενωθούν όλα αυτά τα αποσπάσματα.

– *Με ποιο κριτήριο επιλέγεις τις λέξεις σου;*

Αφουγκραζόμενη εμένα, τον κόσμο τριγύρω μου και τη γη στην οποία σπέρνω. Στο Βερολίνο, στη γερμανική ρομαντική γη, λειτούργησα πιο πολύ ως ρομαντικό υποκείμενο (άλλωστε, όλο το πρότζεκτ διαπνέεται από το πνεύμα του Ρομαντισμού, με το κατεξοχήν χαρακτηριστικό του της αποσπασματικότητας στη μορφή και το βασικό concept του, που είναι η αποκάλυψη των ψιθύρων της γης.

Σε μια ξеноφοβική γειτονιά της Αθήνας, επεμβαίνω πολιτικά, αλλά επιλέγω να εστιάσω στον φόβο, ακουμπώντας έτσι στο στομάχι και όχι στη λογική των ανθρώπων. Στα «ατίθασα» Εξάρχεια, αφουγκράζομαι το κύμα των νέων ανθρώπων και τη διάθεση για ανατροπή, και καταλήγω στο ΟΡΜΗ-ΡΩΓΜΗ-ΘΑΥΜΑ. Στις Βρυξέλλες, έξω από το Ευρωκοινοβούλιο, ακούω τη φωνή των πολιτών της Ευρώπης και καταλήγω σε δύο προστακτικές, OSONS («ας τολμήσουμε»), OSEZ («τολμήστε»). Στην Αθήνα της κρίσης, επιλέγω το ΜΑΖΙ της συντροφικότητας και της αλληλεγγύης, το ΘΑΡΡΟΣ, την ΕΥΘΥΝΗ, το ΤΩΡΑ, τη ΡΗΞΗ, το ΑΛΜΑ. Ο τόπος είναι ασφαλώς ένας οδηγός για την επιλογή των λέξεων. Ίσως να μην έσπερνα ποτέ το ΗΘΟΣ αν δεν ήταν πάνω στο μονοπάτι που οδηγεί στη φυλακή του Σωκράτη.

– *Υπάρχει κάποιος συμβολισμός, και αν ναι, πώς τον ορίζεις;*

Έχει τόσο συμβολισμό όσο τελικά έχουν όλες οι καλλιτεχνικές δουλειές. Εγώ δεν θα επέμενα πάντως τόσο στον συμβολικό χαρακτήρα της δράσης μου. Σπέρνω τον λόγο, κι αυτό που κάνω είναι να αντιστρέφω αυτή τη μεταφορά και να τη μετατρέπω σε κυριολεξία. Μετατρέποντας σε κυριολεξία τη σπορά του λόγου, νομίζω ότι δίνω νέα πνοή στη μεταφορά. Επιχειρώ να δώσω υπόσταση στο αόρατο, να κάνω να φανερωθούν όλες αυτές οι λέξεις που έχουμε μέσα στο κεφάλι μας

καθώς περπατάμε κάθε μέρα και που εγώ λέω ότι δεν εξαφανίζονται αλλά αιωρούνται και πέφτουν στη γη. Αλλά μήπως αυτό δεν επιχειρεί να κάνει η τέχνη και οι καλλιτέχνες σε όλες τις εποχές; Να φανερώσουν αυτό που ήδη υπάρχει, το γλυπτό που είναι μέσα στην πέτρα.

– Ποιος είναι ο ρόλος σου ως καλλιτέχνη στο συγκεκριμένο πρότζεκτ, στη γέννηση του πρότζεκτ, στην εξέλιξή του, και ποιος ο συμβολισμός του καλλιτέχνη εν προκειμένω;

Τον ρόλο μου τον αντιλαμβάνομαι ως ρόλο ενδιάμεσου, ως ρόλο καταλύτη που συντελεί στο να φανερωθούν όλες αυτές οι λέξεις που είναι κρυμμένες μέσα στη γη. Όπως ξαναείπα, είμαι σαν μια αστική νεράιδα που κρατάει ένα ραβδάκι και, αγγίζοντας το χώμα εδώ κι εκεί μέσα στις πόλεις, κάνει να φανερώνονται λέξεις.

– Θεωρείς ότι το πρότζεκτ έχει πολιτικό χαρακτήρα; Αν ναι, ποια είναι η πολιτική του διάσταση σε σχέση με την πόλη της Αθήνας;

Πεποίθησή μου είναι πως ό,τι κάνουμε συνιστά πολιτική πράξη και επιλογή. Πολλώ δε μάλλον όταν δουλεύει κανείς στον δημόσιο χώρο ως καλλιτέχνης: είναι αδύνατον τότε να μη λειτουργεί πολιτικά, είτε με πρόθεση είτε χωρίς. Μπορεί να μη συνέλαβα το πρότζεκτ ως μια κίνηση αμιγώς πολιτικής παρέμβασης, αλλά συχνά, όπως στην περίπτωση της Αθήνας και των Βρυξελλών, είχε έναν έκδηλο πολιτικό χαρακτήρα, ενώ στο Βερολίνο πήρε πιο ποιητική διάσταση, θα έλεγε κανείς. Χρησιμοποιώ το απλό χορτάρι σαν τη γλώσσα της γης. Η γλώσσα αυτή αλλού έχει πιο προφανή πολιτικό χαρακτήρα και αλλού λιγότερο.

II. Το Καρότσι – Λαχανόκηπος – Δίκτυο «Νομαδική Αρχιτεκτονική»

α. Το Καρότσι

Η δράση *Το Καρότσι* («Δράση για την ανθρώπινη κατάσταση», αναφορά στον τίτλο του βιβλίου της Χάννα Άρεντ *Η ανθρώπινη κατάσταση* [*The Human Condition. Vita Activa*]) πραγματοποιήθηκε στην πλατεία Κοτζιά το Σάββατο 7 Απριλίου 2012 στις 12 το μεσημέρι, στο πλαίσιο του δρώμενου-συζήτησης «Athens in Trans-IT-ion! – Αθήνα: μια πόλη σε μετάβαση;» που διοργανώθηκε από την Εύα Κέκου στο CAMP (Contemporary Art Meeting Point), το οποίο βρίσκεται στην πλατεία Κοτζιά.¹ Στη δράση αυτή επιχειρήθηκε να δημιουργηθεί μια σύνδεση ανάμεσα στη μνήμη και το αστικό κενό, χρησιμοποιώντας την περφόρμανς και την περιήγηση. Ανάμεσα στο σημαίνον και το σημαινόμενο που φέρει η περιήγηση στη πλατεία, το ζητούμενο ήταν ένα ξανακοίταγμα της ίδιας της πλατείας μέσω της απαγγελίας στίχων και της ταύτισης των περφόρμερ (Ελένη Τζιρτζιλιάκη, Στέφανος Χανδέλης) με έναν μετανάστη που περιφέρεται με ένα καρότσι το οποίο, αντί να συλλέγει λειτουργεί, αντίστροφα προσφέροντας φρούτα, ως σημάδι προσφοράς, συμβίωσης και συλλογικότητας.

Ακολουθεί μια περιγραφή του πρότζεκτ από την περφόρμερ, δρ. Ελένη Τζιρτζιλιάκη, αρχιτέκτονα/καλλιτέχνη, δίκτυο «Νομαδική Αρχιτεκτονική»:

Μνήμη. Η πλατεία Κοτζιά, ή πλατεία Λουδοβίκου ή Εθνικής Αντίστασης, είναι μια ιστορική πλατεία της Αθήνας με σημαντικά αστικά κτίρια, ανάμεσα τους το κτίριο Μελά στη γωνία Αιόλου και Κρατίνου, εκεί όπου

¹ Στην ημερίδα αυτή, που πραγματοποιήθηκε το Σάββατο 7 Απριλίου 2012, συζητήθηκαν η ιστορικότητα, η χρήση και οι προοπτικές του ιστορικού κέντρου. Επίσης διερευνήθηκε η έννοια της «κεντρικότητας» στην πόλη της Αθήνας, σε αντιδιαστολή με άλλες ευρωπαϊκές πόλεις, η οικειοποίηση του «άλλου» και το ετερόκλητο τοπίο της πόλης. Η ημερίδα είχε διεπιστημονικό χαρακτήρα: στο πλαίσιο της, είχαν κληθεί καλλιτέχνες με σκοπό να κατατεθούν πολυπρισματικές αφηγήσεις που συνθέτουν τη πολυχρωμία του αθηναϊκού κέντρου. Η συζήτηση ανάμεσα στο κοινό και τους ομιλητές ήταν βασικό χαρακτηριστικό της ημερίδας. Καλεσμένοι ομιλητές ήταν οι Ελένη Τζιρτζιλιάκη (αρχιτέκτονας, καλλιτέχνης), Νέλλη Καμπούρη (κοινωνική επιστήμονας, ειδική σε θέματα μετανάστευσης, η οποία μίλησε για τα δίκτυα μεταναστών και τη σχέση τους με τον αστικό χώρο), Δημήτρης Αληθεϊνός (καλλιτέχνης, δράσεις στον δημόσιο χώρο, ο οποίος παρουσίασε τη σειρά καλλιτεχνικών δράσεων στο κέντρο της Αθήνας με τίτλο *Απο-κρύψεις*) και Χρήστος Χρυσόπουλος (συγγραφέας, ο οποίος διάβασε αποσπάσματα από το βιβλίο του *Φακός στο στόμα*, που αναφέρεται στο κέντρο της Αθήνας).

βρισκόταν άλλοτε το Δημοτικό Θέατρο, έργο του Τσίλερ, που είχε φιλοξενήσει 150 οικογένειες προσφύγων και κατεδαφίστηκε το 1933 από τον δήμαρχο Κοτζιά. Τα δέντρα της πλατείας ήταν βασικό στοιχείο της αισθητικής της.

Αστικό Κενό. Σήμερα ο χώρος αποτελεί ένα Αστικό Κενό, καθώς υπάρχει μόνο μια γκρίζα πλακόστρωση χωρίς δένδρα, καθιστικά, διαμορφώσεις. Η σημερινή πλατεία φτιάχτηκε το 2004, πολύ βιαστικά, χωρίς αρχιτεκτονικό διαγωνισμό ή μελέτη, και η αρχιτεκτονική της δεν ευνοεί την παραμονή στην πλατεία. Συγκεντρώνονται εκεί κυρίως μετανάστες, χρήστες ουσιών και περαστικοί που κατευθύνονται στα γύρω καταστήματα. Το Σάββατο, στην πλευρά της Αιόλου γίνεται ένα παζάρι κοσμημάτων. Ενδιαφέρον και διαχρονικό στοιχείο της πλατείας αποτελούν τα δυο καφεενεία.

Περιπλάνηση με ένα καρότσι. Πρόκειται για την περιπλάνηση με ένα καρότσι από σουπερμάρκετ γεμάτο φρούτα και το μοίρασμα των φρούτων στους παρευρισκόμενους στη πλατεία. Είναι μια συμβολική κίνηση, υπόμνηση μιας κατάστασης που παρατηρεί κανείς πολύ έντονα το τελευταίο διάστημα στο αστικό τοπίο της Αθήνας: μετανάστες με καρότσια κινούνται ανάμεσά μας και κατευθύνονται σε κάδους απορριμμάτων απ' όπου συλλέγουν μέταλλα και χαρτιά. Είναι κυρίως άντρες μελαψοί – υπάρχουν και ελάχιστες γυναίκες, από τη Σρι Λανκα, το Μπαγκλαντές, την Αφρική. Διανύουν μεγάλες αποστάσεις, για να καταλήξουν στην δό Πέτρου Ράλλη, όπου πωλούν το εμπόρευσμά τους με το κιλό. Είναι αυτοί που με μεγάλο κόπο, μέσα σε συνθήκες πείνας και εγκατάλειψης, κάνουν την ανακύκλωση στην Αθήνα κερδίζοντας ελάχιστα χρήματα.

Βήματα. Διαδρομή. Μεταφέρω το καρότσι από το σουπερμάρκετ στην οδό Αθηνάς άδειο, το γεμίζω με φρούτα από την Κεντρική Αγορά και στη συνέχεια τα προσφέρω σε αυτές και αυτούς που συναντώ στην πλατεία Κοτζιά.

Το σώμα. Το σώμα μου διαπερνάται, τραντάζεται από τη συχνότητα του καροτσιού πάνω στο έδαφος – άσφαλτος, πλάκες, κυβόλιθοι. Οι συχνότητες αλλάζουν, ο ήχος του καροτσιού και η κίνηση του σώματος συντονίζονται. Το σώμα σκύβει, ανασηκώνεται, ταράζεται... πονάει η πλάτη, βγάζω τα παπούτσια, μένω ξυπόλητη να περπατήσω στην πλατεία. Τα πέλματα έρχονται σε επαφή με το έδαφος.

Το Δώρο. Προσφέρω τα φρούτα σε μετανάστες που συνομιλούν, μετανάστες με καρότσια που διασχίζουν την πλατεία, μοναχικούς που περπατούν πάνω κάτω, στον φύλακα του πάρκινγκ, σε γυναίκες με τα παιδιά τους που ταΐζουν τα περιστέρια, χρήστες που είναι καθισμένοι δίπλα σε σώματα ξαπλωμένα στο γρασίδι, πωλητές κοσμημάτων. Διαβάζω το ποίημα «Καρότσια πάνω κάτω στη πόλη μας». Διαβάστηκε επίσης, από πωλητές κοσμημάτων και από την Εύα Κέκου.

Ακολούθησε συζήτηση στο CAMP. Συμμετείχαν οι: Νέλλη Καμπούρη, Δημήτρης Αληθινός, Χρήστος Χρυσόπουλος, Ελένη Τζιρτζιλάκη. Συντονισμός: Εύα Κέκου.

Το Καρότσι - Φωτογραφίες





Φωτογραφίες: Νίκος Καζέρος

β. Λαχανόκηπος (Αθήνα, κέντρο)

Η αναζήτηση ενός κενού χώρου στο κέντρο της πόλης για τη δημιουργία ενός αυτοδιαχειριζόμενου κοινοτικού λαχανόκηπου ήταν μια ιδέα που είχε ξεκινήσει πολύ καιρό πριν, από τους community gardens που υπάρχουν εδώ και χρόνια σε άλλες πόλεις. Άρχισε να παίρνει σάρκα και οστά μετά το ταξίδι και τη συμμετοχή του δικτύου «Νομαδική Αρχιτεκτονική» σε μια δράση στον κήπο Parajiso στην περιοχή του Μανχάταν στη Νέα Υόρκη (Lower East Side). Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτό το ιδρυτικό πρότζεκτ, βλ. <https://goo.gl/91a5L7>.

Σημαντική επίδραση είχε το αυτοδιαχειριζόμενο πάρκο της οδού Ναυαρίνου καθώς και άλλοι αγώνες για τον δημόσιο χώρο στην Αθήνα, όπως των ακτιβιστών για να μείνει ελεύθερος ο λόφος του Φιλοπάππου, για το Ελληνικό, για το πάρκο Κύπρου και Πατησίων, για το πάρκο στη βίλα Δρακοπούλου κ. ά.

Οι κοινοτικοί αυτοδιαχειριζόμενοι λαχανόκηποι στο ιστορικό κέντρο της πόλης αποτελούν ένα στοίχημα, μια σημαντική διεκδίκηση και μια συμβολική κίνηση συγκατοίκησης των διαφορετικοτήτων της σε μια περιοχή που αστυνομοκρατείται και που η ανθρωπογεωγραφία της σήμερα οροθετείται από άστεγους, μετανάστες που κρύβονται για να μην τους κλείσουν σε στρατόπεδα, οροθετικές που φυλακίζονται, μετανάστες με καρότσια που ζουν με αυτά που συλλέγουν και πωλούν από τα σκουπίδια. Οι άστεγοι αυξάνονται συνεχώς, όπως και οι νέοι άνεργοι, οι δε βιοτέχνες ανησυχούν για την επόμενη μέρα τους....

Οι κοινοτικοί αυτοδιαχειριζόμενοι λαχανόκηποι στο κέντρο συνθέτουν μια άλλη διαδρομή στην πόλη, ενάντια στον φόβο που έχει εξαπλωθεί στο κέντρο της Αθήνας, έχοντας ως στόχο να δώσουν ζωή και ζωντάνια στην περιοχή.

Παρατίθενται στη συνέχεια πληροφορίες από την Ελένη Τζιρτζιλάκη, η οποία φωτίζει το ιστορικό της συγκεκριμένης δράσης και τις συγκρούσεις με τους τοπικούς φορείς που συνάντησε η υλοποίησή της. Ακολουθούν ορισμένες ενδεικτικές φωτογραφίες και, αμέσως, μετά μια σύντομη συνέντευξη της Ε. Τζιρτζιλάκη αναφορικά με το δίκτυο «Νομαδική Αρχιτεκτονική».

Ο πρώτος λαχανόκηπος στο ιστορικό κέντρο της πόλης, που έγινε στο

κενό οικόπεδο της οδού Ασωμάτων, αποτελεί μια συμβολική κίνηση για τη συγκατοίκηση στην πόλη. Επιθυμεί να είναι ένας χώρος που μπορούν να συμμετέχουν και να συνευρίσκονται οι διαφορετικότητες της πόλης, να καλλιεργούν και, μέσα από την επαφή με τα φυτά και το χώμα, να αλλάζει η επιθετική, συχνά καταστροφική συμπεριφορά στην οποία η πόλη αυτή τους έχει εθίσει, να εξασφαλίζουν φρέσκια τροφή με τα ίδια τα χέρια τους. Είχαμε έτσι και το πρώτο σπανάκι που το πήρε μετανάστης για να το μαγειρέψει...

Διαθέσιμα κενά οικόπεδα που ανήκουν στο δημόσιο στην περιοχή, μετά από έρευνα που κάναμε, ήταν μόνο τα οικόπεδα στην Ασωμάτων, που απ' ό,τι μάθαμε ανήκαν στο Υπουργείο Πολιτισμού. Τα οικόπεδα αυτά ήταν εγκαταλειμμένα, χωρίς περίφραξη, με αγριόχορτα και ακαθαρσίες.

Στην κατάληψη του θεάτρου ΕΜΠΡΟΣ, τον μήνα Φεβρουάριο, πραγματοποιήθηκαν από την Κίνηση Κατοίκων Ψυρρή δύο συζητήσεις με θέμα «Κοινοτικοί κήποι στην πόλη». Το πρώτο Σάββατο του Μαρτίου, από την Κίνηση Κατοίκων Ψυρρή ξεκίνησε η δημιουργία του λαχανόκηπου στο οικόπεδο της οδού Αγ. Ασωμάτων. Συμμετείχε η ομάδα «Νέα Γουινέα», που ασχολείται με τη φυσική καλλιέργεια, και πολλές και πολλοί που είχαν μάθει για την πρωτοβουλία αυτή από την Κίνηση Κατοίκων και από το Facebook.

Το οικόπεδο καθαρίστηκε από τα αγριόχορτα, οι πέτρες γίνανε λόφοι, σβόλοι με σπόρους φυτεύτηκαν σε κύκλο, σκεπάστηκαν με άχυρο, σπόροι φυτεύτηκαν σε γλαστράκια, έγινε το κομπόστ. Επιθυμία μας είναι στον λαχανόκηπο να έχουν πρόσβαση όλοι και όλες, να μπορούν να φυτεύουν, να απολαμβάνουν τη φρέσκια τροφή, να βοηθήσει ο κήπος στην κάλυψη των αναγκών, στην επικοινωνία, να κάνει τα παιδιά της γειτονιάς, και πιο συγκεκριμένα από το γειτονικό δημοτικό σχολείο, να μάθουν να καλλιεργούν τη γη. Θέλουμε ο λαχανόκηπος να βοηθήσει την πόλη να μπει σε μια διαδικασία αλλαγής, γιατί έχουμε το δικαίωμα να την αλλάξουμε.

Συνεχίσαμε να βρισκόμαστε στον λαχανόκηπο κάθε Σάββατο. Ένα Σάββατο που ήμασταν στον κήπο, πέρασε η αστυνομία, μας ρώτησε τι

κάναμε εδώ, στη συνέχεια ήλθαν από την Αρχαιολογική Υπηρεσία (Γ' Εφορία Αρχαιοτήτων) και μας ζήτησαν να κάνουμε αίτηση. Η αίτηση ήταν συλλογική προς τη Γ' εφορία, ζητήσαμε να μας παραχωρηθεί το δικαίωμα για προσωρινή χρήση του οικοπέδου ως λαχανόκηπου. Τη Μεγάλη Παρασκευή, όχι τυχαία, καθώς πολλοί και πολλές από εμάς έλειπαν, ο λαχανόκηπος περιφράχθηκε από το Υπουργείο Πολιτισμού με συρματοπλέγμα, αγκαθωτό στην κατάληξή του, όπως στα στρατόπεδα, και μπήκε λουκέτο.

Την Πρωτομαγιά μπήκαμε στον κήπο, αφαιρώντας τα συρματοπλέγματα και σπάζοντας το λουκέτο. Φυτέψαμε, ποτίσαμε, κόψαμε το πρώτο σπανάκι, αλληλοκεραστήκαμε και συζητήσαμε για τη συνέχεια. Πολλοί και πολλές περαστικοί ήλθαν στον κήπο, καθώς ο χώρος βρίσκεται σε θέση-πέρασμα.

Την επόμενη μέρα, η περίφραξη και δίπλα λουκέτα μπήκαν ξανά. Η διευθύντρια της υπηρεσίας του Υπουργείου, όταν την επισκεφτήκαμε, μας ανακοίνωσε ότι αυτή την ενδιαφέρουν μόνο τα αρχαία, όχι οι άνθρωποι ούτε τα φυτά. Είπε ότι η εισήγησή της στο Συμβούλιο θα ήταν αρνητική. Μας δήλωσε ξεκάθαρα ότι την ενδιαφέρει να τελειώνει με τον λαχανόκηπο και με όλες και όλους εμάς.

Το επόμενο Σάββατο που πήγαμε, είχε αφαιρεθεί και η ξύλινη πινακίδα που είχαμε φτιάξει και είχαμε τοποθετήσει στο χώμα, και έγραφε «Κήπος». Στη θέση της υπήρχε μια τεράστια πινακίδα που είχε στερεωθεί με τσιμέντο και έγραφε «ΥΠΠΟ, Γ' Εφορία Αρχαιοτήτων». Μας ειδοποίησαν ότι θα μας συλλάβουν αν ξαναπάμε. Ήταν φανερό ότι είχε ανοίξει πόλεμος ανάμεσά μας.

Εμείς συνεχίζουμε, βρίσκουμε τρόπους να φυτεύουμε, να ποτίζουμε, να σκαλίζουμε τα φυτά. Διεκδικούμε τον χώρο της Ασωμάτων και ξεκινάμε να φυτεύουμε σε άλλα κενά οικόπεδα.

Διαπιστώνεται ότι διάφορες μικρές ομάδες και συλλογικότητες δραστηριοποιούνται για να δώσουν περιεχόμενο σε ομαδικές δράσεις και να συσπειρώσουν τις δυνάμεις άλλοτε με σημειολογικό-συμβολικό και άλλοτε με πρακτικό περιεχόμενο. Όπως είναι εύλογο, πολλές από αυτές τις ομάδες έρχονται σε σύγκρουση με άλλες, θεσμικές και

οργανωμένες – μερικές φορές, όπως στη συγκεκριμένη περίπτωση, ελλείπει αδειοδότησης αλλά και λόγω ελλιπούς πληροφόρησης και σύνδεσης με τις αρχές. Είναι γεγονός ωστόσο ότι τα τελευταία χρόνια η αναζωογόνηση της περιοχής του κέντρου βρίσκεται σε μεγάλο βαθμό στα χέρια των κατοίκων της εκάστοτε περιοχής ή των πολιτών εν γένει.

Λαχανόκηπος – Φωτογραφίες





γ. Συνέντευξη με την Ελένη Τζιρτζιλάκη

– Μπορείτε να μας αναφέρετε συνοπτικά τις δράσεις του δικτύου «Νομαδική αρχιτεκτονική»;

Η Νομαδική Αρχιτεκτονική ξεκίνησε τις δράσεις της το 2005 στο Γκάζι με τη δράση-έρευνα *Σας ικετεύω, μην κατεδαφίζετε τον κόσμο μου*, από γκράφιτι ενός παιδιού γραμμένο στα τούρκικα σε έναν τοίχο. Στη συνέχεια ακολούθησαν τα πρότζεκτ *Άπολις*, *Madre Terra: Emigrant Tree*, η δράση στον ποταμό Κηφισό, το *Διασχίζοντας τον Ελαιώνα* κλπ. Επίσης, η έρευνα «Το κέντρο της Αθήνας και ο μετασχηματισμός του. Πώς μπορεί η τέχνη να συμβάλει», το βίντεο *Διασχίζοντας τα όρια*, και έπειτα οι δράσεις που αφορούν την τροφή, ο κοινοτικός συμμετοχικός λαχανόκηπος, *Το Καρότσι*. Όλες οι δράσεις υπάρχουν στην ιστοσελίδα του δικτύου, <http://nomadikiarxitektoniki.net/>.

– Πότε αισθανθήκατε την ανάγκη να δημιουργήσετε αυτό το δίκτυο; Με ποια αφορμή και γιατί;

Δημιουργήσαμε το δίκτυο «Νομαδική Αρχιτεκτονική» το 2005 μαζί με την Πέγκυ Ζάλη, που μετά έφυγε, τώρα ζει και σπουδάζει στο Λονδίνο. Ξεκίνησε για μένα ως ανάγκη να κάνω κάτι πέρα από την ομάδα «Αστικό Κενό» στην οποία συμμετείχα (την είχαμε φτιάξει μαζί με τον Νίκο Καζέρο), να φτιαχτεί ένα Δίκτυο που να ασχολείται με τις αστικές καταστάσεις, να υπάρχει η επαφή με τις κοινότητες των κατοίκων, με την ανθρώπινη κατάσταση. Εν ολίγοις, να εννοεί την αρχιτεκτονική και την τέχνη ως πολιτική πράξη. Επηρεάστηκα από το Osservatorio Nomade, το Stalker με το οποίο συνεργαζόμασταν εκείνη την εποχή πάνω στο *Egnatia Project* και για τη δράση στον καταυλισμό προσφύγων στο Λαύριο. Επηρεάστηκα επίσης από τον Mata Clark, τους Καταστασιακούς, τον Γκροτόφσκι, κάποια στοιχεία της land art, αλλά και από ανθρωπολόγους και αστικούς γεωγράφους.

– Πιστεύετε ότι αυτή την εποχή είναι αναγκαία η ύπαρξη του εν λόγω δικτύου, και αν ναι, μπορείτε να το δικαιολογήσετε συνοπτικά;

Ναι, είναι αναγκαία, γιατί απαντά στα σημερινά προβλήματα, του διαχωρισμού, των ορίων, της εγκατάλειψης του δημόσιου χώρου, απαντά στην ανάγκη για τα κοινά. Επίσης είναι αναγκαία σε μας τους ίδιους, για να επαναπροσδιοριστούμε μέσα στον αστικό χώρο. Είναι έκδηλη και έντονη η ανάγκη για συμμετοχικό σχεδιασμό, αλληλεγγύη, επαφή του αρχιτέκτονα-καλλιτέχνη με τις διάφορες κοινότητες.

– Ποιοι απαρτίζουν το δίκτυό σας;

Υπάρχουν και σταθεροί συνεργάτες και άλλοι ή άλλες που δραστηριοποιούνται για κάποιο συγκεκριμένο πρότζεκτ: η Μαρία Σαρρή, η Άννα Τσουλούφη παλιότερα, ο Στέφανος Χανδέλης, ο Νίκος Καζέρος, η Τζίλυ Τραγανού και άλλοι. Είναι αρχιτέκτονες, εικαστικοί, γεωγράφοι, ανθρωπολόγοι.

– Ποιοι είναι συνοπτικά οι βασικοί στόχοι του δικτύου σας;

Να δημιουργεί ρωγμές, να φέρνει στην επιφάνεια καταστάσεις της πόλης, να μετασχηματίζει εφήμερα καταστάσεις, υποδεικνύοντας έτσι τον ουσιαστικό ρόλο της τέχνης και της αρχιτεκτονικής σήμερα.

– Βρίσκετε ανταπόκριση από τις αρχές, τις δημόσιες υπηρεσίες, τους κρατικούς φορείς; Ποια είναι η ανταπόκριση του κοινού στις καλλιτεχνικές επιδιώξεις και στις συλλογικές δράσεις σας;

Από τους επίσημους φορείς η ανταπόκριση είναι ελάχιστη, αν όχι ανύπαρκτη. Κάποτε είχαμε σχεδιάσει με τα παιδιά του 87^{ου} Δημοτικού Σχολείου έναν παιδότοπο με συμμετοχικό σχεδιασμό: ένα χρόνο προσπαθούσαμε για την υλοποίησή του, αλλά δεν υπήρξε καμία

ανταπόκριση. Αντίθετα, υπάρχει ζωννή ανταπόκριση από το κοινό, συμμετοχή, συζήτηση. Αν είχαμε ανταπόκριση και από τις αρχές, θα μπορούσαν να προχωρήσουν πολλά ζητήματα. Δεν απευθυνόμαστε άλλωστε στις αρχές παρά μόνο όταν αυτό είναι απαραίτητο. Βρήκαμε ανταπόκριση στο παρελθόν από τον Δήμο Σταυρούπολης στη Θεσσαλονίκη, από τον Δήμο του Lower East Side στη Νέα Υόρκη βέβαια, από τον Δήμο Χανίων. Κατά κανόνα δεν έχουμε καμία χρηματοδότηση και δεν συνεργαζόμαστε με ιδιώτες χορηγούς.

Από τον Δήμο Αθηναίων, δεν υπήρξε καμία ανταπόκριση στις δράσεις μας. Όσον αφορά τον *Λαχανόκηπο* πιο συγκεκριμένα, δεν υπήρξε ανταπόκριση ούτε από την Αρχαιολογική Υπηρεσία ούτε από τον Δήμο, που στην πραγματικότητα δεν συνεργάστηκε καθόλου. Ήταν αντιθέτως μεγάλη η ανταπόκριση από τη γειτονιά όπως και από περαστικούς, σιγά-σιγά όμως αποδυναμώθηκε από τους εκφοβισμούς της Αρχαιολογικής Υπηρεσίας.

Θεωρώ ότι είναι πολύ πίσω οι θεσμοί στην Ελλάδα σε ό,τι αφορά τέτοιου είδους δράσεις. Το *Καρότσι* ήταν μια δράση δικής μου σωματικής κατανόησης και ένα σχόλιο για μια συνθήκη που επικρατεί στην πόλη της Αθήνας. Ήταν ένας διάλογος με τους παρευρισκόμενους στην πλατεία, ένας διάλογος που γινόταν μέσα από τη δράση και την προσφορά των φρούτων.

III. *Polypolis – This is a Poem!*

a. Polypolis

Πρόκειται για ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από την ιδρύτρια της ομάδας SARCHA Μαρία Θεοδώρου. Το παιχνίδι αυτό αναπτύσσεται πάνω στη ιδέα ότι οι παίκτες παίρνουν ρόλους κατοίκων μιας υποβαθμισμένης περιοχής του κέντρου της Αθήνας, της οδού Γερανίου. Το παιχνίδι εκτυλίσσεται ανάμεσα σε ομάδες επιχειρηματιών (μεταναστών, Κινέζων και Πακιστανών) αλλά και κατοίκων της περιοχής και ιδιοκτητών, των οποίων τα συμφέροντα είναι αντικρουόμενα αρχικά αλλά και συνδεδεμένα σε ό,τι έχει να κάνει με το όφελος της περιοχής συνολικά και την ομαλή λειτουργία της. Στο παιχνίδι αυτό μάλιστα δεν λείπουν οι ρόλοι των ανέργων αλλά και των ΜΚΟ, όπως και ο ρόλος του δημάρχου ως ρυθμιστή και προσώπου που αποφασίζει για διάφορες καταστάσεις.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει σκοπό την ευαισθητοποίηση για την περιοχή και τα προβλήματά της. Οι δρώντες υποδύονται τους ρόλους των ανθρώπων που κατοικούν, ζουν και δραστηριοποιούνται στο μέρος, σε μια προσπάθεια κατανόησης των προβλημάτων και της γενικότερης προβληματικής που θέτει μια τέτοια υποβαθμισμένη περιοχή. Εξετάζονται ταυτόχρονα δράσεις που θα μπορούσαν να υλοποιηθούν για την επίλυση καίριων θεμάτων. Το παιχνίδι λειτουργεί με ένα σύστημα συλλογής βαθμολογίας, και μέσα από την επιχειρηματολογία κάθε ομάδας αναδεικνύεται ο τελικός νικητής. Πρόκειται για ένα παιχνίδι αστικού χώρου, όπου η διάδραση και η συμμετοχικότητα αποτελούν απαραίτητα στοιχεία και προϋποθέσεις για την πραγματοποίησή του.

Το παιχνίδι αυτό έχει πραγματοποιηθεί στην Κρήτη (Χανιά, στο πλαίσιο του πολιτιστικού φεστιβάλ), στη Ρώμη, στην Αθήνα (Τεχνόπολη), αλλά και στο Λονδίνο, στο πλαίσιο της Πολιτιστικής Ολυμπιάδας. Ο ίδιος ο Δήμαρχος Αθηναίων Γιώργος Καμίνης παρευρέθηκε στο παιχνίδι που πραγματοποιήθηκε στις 10 Μαΐου 2012 στην Τεχνόπολη του Δήμου Αθηνών, συμμετέχοντας με την πραγματική του ιδιότητα στον ρόλο του δημάρχου.

β. This is a Poem!

Πρόκειται για ένα πρότζεκτ που εκτυλίσσεται στο κέντρο της πόλης της Αθήνας, από τους Θεόδωρο Παπαθεοδώρου (διδάκτορα Πληροφορικής) και Ιωάννη Δημητριάδη (μεταφραστή και ποιητή).

Το εν λόγω πρότζεκτ στηρίζεται στα QR codes και την αποτύπωσή τους μέσω στένσιλ σε τυχαία σημεία στη πόλη. Κάθε QR code στοχεύει, μέσα από το σκανάρισμά του από κινητό 3G ή από εφαρμογή Android, να αποκαλύψει ένα ποίημα. Το δίκτυο των QR codes που έχει δημιουργηθεί από τα στένσιλ των δύο δημιουργών περιέχει καταχωρημένα ποιήματα νεαρών ποιητών όπως η Κατερίνα Ηλιοπούλου, ο Δημήτρης Ευσταθιάδης κ.ά. Πρόκειται ωστόσο για μια ανοιχτή πρόσκληση, και ποιητές καλούνται να στείλουν τα ποιήματά τους με σκοπό να καταχωρηθούν και αυτά σε QR.

Στόχος των δύο δημιουργών είναι να συνθέσουν «ένα ανοιχτό αναγνωστήριο και να χρησιμοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες ως ένα καινοτόμο μέσο ενθάρρυνσης νέων να διαβάσουν ποίηση, εμπλουτίζοντας ταυτόχρονα τον δημόσιο χώρο», όπως χαρακτηριστικά έχουν αναφέρει σε συνεντεύξεις τους στον ημερήσιο Τύπο.

Το πρότζεκτ ξεκίνησε όταν κατά το Έτος Οδυσσέα Ελύτη διάβασαν ποιήματα σε σημεία βαγονιών του μετρό, θεωρώντας το αυτό μια ωραία ιδέα μύησης στην ποίηση. Άρχισαν έτσι να σκέφτονται ευφάνταστους τρόπους ώστε να δημιουργήσουν έναν χώρο ποίησης μέσα στον αστικό ιστό. Μετά από την εξέταση διαφόρων σχεδίων (καλλιτεχνικής εγκατάστασης, νέων μέσων κ.ά.), κατέληξαν στην πραγματοποίηση του συγκεκριμένου πρότζεκτ, το οποίο θέλουν να εξαπλώσουν και σε άλλες περιοχές και προάστια της Αθήνας, με φιλοδοξία να δουν κάποια στιγμή τον τοίχο ενός μεγάλου κεντρικού κτιρίου καλυμμένο από ένα QR code/ποίημα.

Πρόκειται για μία ακόμα περίπτωση ενίσχυσης των νέων υβριδικών/ψηφιακών χώρων προς την κατεύθυνση της επαναφεύρεσης, της ανάκτησης και της ισχυροποίησης του δημόσιου χώρου και της αλληλεπίδρασης των πολιτών με αυτόν. Όπως φαίνεται, η Αθήνα, που έχει ήδη τα πρωτεία σε παγκόσμιο επίπεδο στην «τέχνη του δρόμου» (street art) και στην τέχνη του γκραφίτι, κινείται με γοργούς ρυθμούς προκειμένου να καλύψει ένα ακόμα κενό, αυτό της νέας τεχνολογίας που λειτουργεί ενισχυτικά για την παραγωγή νέων ερεθισμάτων παιδείας και πολιτισμού, μετατρέποντας τον περιβάλλοντα χώρο σε ενισχυόμενο μέσο εκπαίδευσης (από τοποθέτηση των καλλιτεχνών σε

συνέντευξή τους στην εφημερίδα *Καθημερινή*).

<http://el.codepoetry.gr/about/>

codepoetry



IV. Austausch/Exchange/Ανταλλαγή

Πρόκειται για ένα εικαστικό πρότζεκτ που πραγματοποιήθηκε από τη Σοφία Ντώνα, αρχιτέκτονα σε συνεργασία με το μεταπτυχιακό πρόγραμμα «Τέχνη στον δημόσιο χώρο και νέες καλλιτεχνικές πρακτικές» του Πανεπιστημίου Bauhaus της Βαϊμάρης και την υποστήριξη του Ινστιτούτου Γκαίτε. Το εγχείρημα στόχευε στην αναβίωση της Στοάς Μπροντγουαίη, ενός πολυχώρου τέχνης και πολιτισμού στη Κυψέλη στον οποίο στεγάζονταν για σειρά ετών μαγαζιά (ισόγειο), κέντρο αναψυχής (πρώτος όροφος) θέατρο (δεύτερος όροφος, λειτουργεί ακόμα και σήμερα υπό τη διεύθυνση της Κάτιας Δανδουλάκη), ένας κινηματογράφος μεγάλης χωρητικότητας και ένας θερινός κινηματογράφος (ταράτσα). Ο πολυχώρος αυτός δεν χρησιμοποιείται την τελευταία δεκαετία, με εξαίρεση ένα μικρό κατάστημα/επιχείρηση με υδραυλικά στο ισόγειο. Το άλλοτε κτίριο-κόμβος για το πολιτισμό έχει ερημωθεί.

Με άδεια του ιδιοκτήτη παραχωρήθηκε στην αρχιτέκτονα Σοφία Ντώνα, και την εβδομάδα 11-19 Ιουνίου 2012 φιλοξενήθηκαν εκεί δράσεις 29 καλλιτεχνών από διάφορες χώρες, των οποίων τα καλλιτεχνικά πρότζεκτ είχαν διαφορετικό εντελώς περιεχόμενο.

Το συγκεκριμένο εγχείρημα είχε μεγάλη επισκεψιμότητα. Εκατοντάδες άτομα προσήλθαν, ιδιαίτερα τις δύο τελευταίες ημέρες, με σκοπό να δουν τα πρότζεκτ και τις προβολές, και ο άλλοτε άχρηστος χώρος απέκτησε πάλι λόγο ύπαρξης και συνδέθηκε με την εποχή της κρίσης: απέκτησε δηλαδή έναν εσωτερικό χαρακτήρα, έτσι όπως βιώθηκε από τους μόνιμους κατοίκους της πόλης και της περιοχής, αλλά και έναν εξωτερικό χαρακτήρα, ο οποίος αποτυπώθηκε στα πρότζεκτ των καλλιτεχνών που επισκέφτηκαν την Αθήνα από διάφορα σημεία του πλανήτη.

Ακολουθεί η περιγραφή κάποιων επιλεγμένων πρότζεκτ, καθώς και μια αποκλειστική συνέντευξη με τη Βορειοϊρλανδή καλλιτέχνη Σάρα Μακ Κίβερ.



α. Sujin Lim, *To Ελαιόλαδο (Searching for German Olive Oil in Greece)*

Προσωρινή εγκατάσταση, με τα εξής υλικά: μπουκάλια ελαιόλαδο παραγωγής της γερμανικής αλυσίδας σουπερμάρκετ LIDL, γυάλινα μπουκάλια χωρίς μάρκα, ερευνητική τεκμηρίωση, σημειώσεις συνεντεύξεων.

Τα μπουκάλια από τα LIDL κρεμάστηκαν ανάποδα σε ένα άδειο κατάστημα στη Στοά Μπροντγουαίη. Επί δύο μέρες, το ελαιόλαδο έπεφτε αργά, σταγόνα-σταγόνα, σε μπουκάλια χωρίς μάρκα στο πάτωμα, τα οποία έπειτα μοιράστηκαν σε ντόπιους. Η εγκατάσταση αυτή επιδίωκε να δημιουργήσει μια σταδιακή αντιστροφή μιας αφύσικης κατάστασης, καθώς η Ελλάδα εισάγει κάθε χρόνο το 11,8% του ελαιόλαδού της από τη Γερμανία.

Η ερευνητική τεκμηρίωση και οι συνεντεύξεις έγιναν σε ελληνικά χωράφια ελαιόδεντρων σε μια περίοδο τριών εβδομάδων. Η τεκμηρίωση αυτή εκτέθηκε μαζί με την εγκατάσταση.



β. Ελένη Μουάτσου, Κάλπη

Συμμετοχικό έργο. Όπως γράφει η καλλιτέχνης: «Σε συνεργασία με τον Θεοχάρη Τζιοβάρα και την Αντριάνα Καλφοπούλου οργάνωσα δύο δράσεις-ανταλλαγές απόψεων με φοιτητές και εργαζόμενους του Ελληνοαμερικανικού Πανεπιστημίου (HAUV) και τα μέλη του City Project. Οι ερωτήσεις που προέκυψαν από τη συζήτηση που ακολούθησε αποτέλεσαν τη βάση για την εγκατάσταση της *Κάλπης*. Το έργο αντιδιαστέλλει τη συμμετοχή των πολιτών μέσα από ένα προδιαγεγραμμένο πλαίσιο ερωταπαντήσεων τύπου γκάλοπ στην αναζήτηση και τον προσδιορισμό μιας τελείως διαφορετικής στάσης. Μετά την εγκατάσταση της *Κάλπης*, οι περαστικοί ζητήθηκαν να ψηφίσουν αλλά και να αντιδράσουν αναρτώντας τις απόψεις τους επιτόπου».

Συμμετείχαν οι: Αθηνά Τοπάλοβα, Χριστίνα Μανολάτου, Ειρήνη Μαυρομάττη, Χρίστος Τσάκονας, Μαρίνα Τσάκονα, Ματίνα Ταρτάρη, Ελένη Σταμοπούλου, Γιώργος Βλάχος, Σαββίνα Παππά.



γ. Σάρα Μακ Κίβερ, *Το Ρολόι*

Σύμφωνα με την περιγραφή της καλλιτέχνης: «Χρησιμοποιώντας ορειβατικό αναρρηχτικό εξοπλισμό κρεμασμένο από την οθόνη του κινηματογράφου του Μπροντγουαίη, θα χρησιμοποιήσω το σώμα μου για να αναπαραστήσω τις θέσεις των δεικτών του ρολογιού. Με έμπνευση τη διαμονή μου στην Αθήνα, συνδυάζω τον αρχαίο θεό Χρόνο με τη μορφή ενός ολυμπιακού σώματος. Πρόκειται για μια περφόρμανς αντοχής».



Συνέντευξη με τη Sarah Mac Keever, Βόρεια Ιρλανδία, 2012

1. α) Πώς αντιλαμβάνεσαι την «ανταλλαγή» σε πολιτισμικό πλαίσιο;

Αντιλήφθηκα την «ανταλλαγή» σε πολλά επίπεδα, σαν φοιτήτρια σε πρόγραμμα ανταλλαγής από την Ιρλανδία στο Πανεπιστήμιο Bauhaus και από τη Γερμανία στην Ελλάδα για τις ανάγκες ενός πρότζεκτ αναφορικά με την «ανταλλαγή».

β) Τι σήμαινε για σένα «ανταλλαγή» στην περίπτωση της Στοάς Μπροντγουαίη στην Αθήνα;

Μετέφρασα τη «ανταλλαγή» στη Στοά Μπροντγουαίη ως «χρόνο», εξ ου και ο τίτλος του πρότζεκτ μου, *Ρολόι*.

2. Πότε ξεκίνησε αυτό το πρότζεκτ και γιατί συγκεκριμένα στην Αθήνα (στην περιοχή της Κυψέλης και ειδικότερα στη Στοά Μπροντγουαίη);

Ως φοιτήτρια σε πρόγραμμα ανταλλαγής στο Πανεπιστήμιο Bauhaus, ήταν ήδη προκανονισμένο το πρότζεκτ πριν έρθω στην Αθήνα, έτσι όταν μου ζητήθηκε να συμμετάσχω, έλαβα χρηματοδότηση από την EQUITY, την επαγγελματική μου ένωση των περφόρμερς, όπου είμαι μέλος ως επαγγελματίας περφόρμερ και έχω ασφάλιση και χρηματοδότηση για τις πτήσεις μου στην Αθήνα.

3. Τι εντύπωση είχες για την Αθήνα, την πόλη, την καλλιτεχνική της σκηνή και τη νοοτροπία των ανθρώπων, και πώς η εντύπωση αυτή εξελίχθηκε μετά τη διαμονή σου στην πόλη και την πραγματοποίηση ενός πρότζεκτ δημόσιας τέχνης στην Κυψέλη;

Η εντύπωσή μου για την Αθήνα συνδεόταν με την Ολυμπία, καθώς μου είχε ζητηθεί να είμαι η βασική περφόρμερ στα εγκαίνια του ολυμπιακού φεστιβάλ *Land of Giants* στη Βόρεια Ιρλανδία. Αρνήθηκα όμως για χάρη

της Αθήνας, γιατί θεώρησα ότι στην Αθήνα το καλλιτεχνικό πλαίσιο σχετιζόταν περισσότερο με τη δουλειά μου. Το θεώρησα επίσης σημαντικό να είμαι στην Ελλάδα για τις ελληνικές εκλογές [του 2012], καθώς το αποτέλεσμά τους θα μπορούσε να έχει σημαντικό αντίκτυπο στην παγκόσμια οικονομία. Πιστεύω ότι η δουλειά μου στην Αθήνα με ενίσχυσε καλλιτεχνικά, και σε διεθνές επίπεδο, σε ό,τι αφορά τα πρότζεκτ τέχνης στον δημόσιο χώρο.

4. Ποιες δυσκολίες συνάντησες στην Αθήνα;

Η μόνη δυσκολία που αντιμετώπισα ήταν η ζέστη: δεν ήμουν συνηθισμένη, στη χώρα μου κάνει πολύ περισσότερο κρύο, κατά τα άλλα όμως δεν είχα κανένα πρόβλημα, καμία δυσκολία στην Αθήνα.

5. α) Ποιος ήταν ο στόχος σου και το ζητούμενό σου;

Ο στόχος μου ήταν να δημιουργήσω ένα έργο εστιασμένο στον χώρο του, με υψηλές προδιαγραφές, για να βιώσω την ανταλλαγή με άλλους ξένους και Έλληνες καλλιτέχνες και να κάνω επαφές και δικτυώσεις.

β) Πέτυχες τον στόχο σου και το ζητούμενό σου με το πρότζεκτ σου;

Ναι, το αποτέλεσμα του πρότζεκτ με ικανοποίησε πολύ, θα το θεωρούσα μάλιστα επιτυχία. Αισθάνομαι ότι έκανα καλή δουλειά και ότι συνάντησα θετική υποδοχή, έκανα καλές επαφές και παρουσίασα τον εαυτό μου έτσι όπως ήθελα.

6. Μπορείς να περιγράψεις το πρότζεκτ, σαν διοργανώτρια ή σαν καλλιτέχνης;

Το πρότζεκτ άρχισε με τις προετοιμασίες πριν από την άφιξή μου, πράγμα που βοήθησε πολύ. Όταν έφτασα, επέλεξα την τοποθεσία και τις επόμενες μέρες έστησα τη δουλειά μου με τον τεχνικό μου εξοπλισμό. Μου παρείχαν κατάλυμα και γεύματα, και το θεώρησα πολύ σημαντικό

ότι γευματίζαμε όλοι οι καλλιτέχνες μαζί, Έλληνες και ξένοι, και συζητούσαμε σε ένα χαλαρό περιβάλλον. Η παρουσίασή μου κράτησε δύο μέρες.

7. Το κοινό πώς εμπλέχτηκε;

Το κοινό συμμετείχε επί δύο νύχτες, και προσωπικά πιστεύω ότι η ξενάγηση στην έκθεση ήταν πολύ πετυχημένη, καθώς συνένωσε το κοινό, και το επίκεντρο της προσοχής του κόσμου στράφηκε έτσι σε κάθε έργο ξεχωριστά, όπου το κοινό μπορούσε να αλληλεπιδράσει με τους καλλιτέχνες. Νομίζω ότι λειτούργησε καλά αυτό, γιατί η Στοά Μπροντγουαίη είναι ένα μεγάλο κτίριο και γι' αυτό, χωρίς καθοδήγηση, το κοινό θα μπορούσε να χαθεί ή να μη δώσει προσοχή στα έργα.

8. Αλληλεπίδρασες με κόσμο κατά την παραμονή σου στην Αθήνα και ειδικότερα κατά τη διάρκεια της έκθεσης «Ανταλλαγή»;

Ναι, μίλησα με κόσμο κατά τη διάρκεια των γευμάτων στη Στοά, με καλλιτέχνες αλλά και με κατοίκους. Στην Αθήνα, γνώρισα και μια Ολλανδέζα, την οποία συνάντησα κάνοντας βόλτα στην Αθήνα. Συνάντησα επίσης μια συμφοιτήτριά μου από την Ιρλανδία, μια Καναδή που ζει στο Βερολίνο με τον Άγγλο σύντροφό της (αναπάντεχη έκπληξη!). Σχετίστηκα επίσης με τους καταστηματάρχες της περιοχής όπου έμενα. Τα βράδια, στη διάρκεια της έκθεσης στη Στοά, μίλησα επίσης με κόσμο με το κοινό, με καλλιτέχνες, και βέβαια μαζί σου, Εύα!

9. Έγιναν κατανοητοί οι στόχοι του πρότζεκτ σου; Με ποιους τρόπους την ερμήνευσε το κοινό;

Πιστεύω ότι επέδρασε σημαντικά το γεγονός ότι υπήρχε τέτοια ποικιλία μορφών και έργων τέχνης, όπως και ποικιλία πολιτισμική και γλωσσική. Νομίζω ότι αυτό το στοιχείο έκανε τους καλλιτέχνες και το κοινό να

εμπλέκονται πιο ενεργά σε αλληλεπίδραση, να κάνουν ερωτήσεις και να παίρνουν ενεργά μέρος.

10. Συνεπώς, όλα καλά; Είσαι απόλυτα ικανοποιημένη;

Ναι, γενικά είμαι πολύ χαρούμενη με το πώς εξελίχθηκαν τα πράγματα, με τη δουλειά μου και με την ανταπόκριση που είχε. Θεωρώ ότι ήταν μεγάλη επιτυχία.

11. Θα ήθελες να συνεχίσεις αυτή τη δουλειά, στην Αθήνα ή αλλού;

Ναι, σίγουρα θα ήθελα να τη συνεχίσω, και στην Αθήνα και αλλού, αλλά το ζήτημα με τη δουλειά μου είναι ότι αν προσπαθήσω να την αναπαραγάγω σε διαφορετικό μέρος, θα έχει διαφορετικές συνδηλώσεις, γιατί η τοποθεσία είναι για μένα εξίσου σημαντική με το ίδιο το έργο τέχνης. Γι' αυτό πιστεύω ότι η δουλειά μου εξελίσσεται με κάθε νέο έργο και με κάθε νέα τοποθεσία. Και γι' αυτό βρίσκω αυτή τη μορφή τέχνης που ασκώ τόσο συναρπαστική και θέλω να αρπάζω κάθε ευκαιρία για να την εξελίσσω.

12. Πόσο ιδιαίτερη θεωρείς την Αθήνα σαν πόλη, σε σχέση με το συγκεκριμένο πρότζεκτ σου;

Για μένα, το γεγονός ότι αυτό το έργο τέχνης πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα είχε καθοριστική σημασία, όχι μόνο επειδή έγινε σε μια ιστορική συγκυρία από την άποψη της οικονομίας, αλλά και σε μια εποχή λίγο πριν από τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2012. Έτσι, συνέδεσα την προβληματική του χρόνου με την ελληνική μυθολογία. Στα ελληνικά, «χρόνος» σημαίνει δύο διαφορετικές αρχές, τη χρονολογία και τον «καιρό». Η χρονολογία δηλώνει τον αριθμητικό, ημερολογιακό χρόνο. Ο «καιρός» σημαίνει κατά κυριολεξία την «κατάλληλη στιγμή» και συνδέεται συγκεκριμένα με τον μεταφυσικό ή θεολογικό χρόνο. Στη θεολογία, ο «καιρός» είναι μια ποιοτική έννοια, διαχωρίζεται από τον

ποσοτικό χρόνο. Έτσι, το γεγονός ότι το έργο μου ήταν ένα έργο αντοχής στον χρόνο, όπου αναπαριστούσα τον χρόνο, σχετιζόταν άμεσα με το γεγονός ότι πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα αυτή η αθλητική μορφή τέχνης, και μάλιστα ως τέχνη στον δημόσιο χώρο.

13. Ποια αξία θεωρείς ότι έχουν τέτοια πρότζεκτ τέχνης στον δημόσιο χώρο;

Το σημαντικότερο που πρέπει να θυμόμαστε αναφορικά με την τέχνη στον δημόσιο χώρο είναι ότι δεν περιορίζεται στους τέσσερις τοίχους μιας γκαλερί. Ο δημόσιος χώρος είναι ακριβώς το στοιχείο που δίνει αξία σε ένα τέτοιο έργο τέχνης, δηλαδή τόσο η σχέση του έργου με την τοποθεσία, με το περιβάλλον του, όσο και η σχέση του με το κοινό που βρίσκεται στον εκάστοτε δημόσιο χώρο. Έτσι ερμηνεύεται και το αποτέλεσμα, η αποτυχία ή η αποτυχία ενός τέτοιου έργου. Το αποτέλεσμα μπορεί να προεξοφληθεί ουσιαστικά από την έρευνα της τοποθεσίας: αν η επιλογή γίνει ασύνετα, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι αποτυχημένο. Είναι πολύ πιο περίπλοκη, προκλητική και συναρπαστική υπόθεση, κατά τη γνώμη μου, να δημιουργείς έργα τέχνης στον δημόσιο χώρο.

14. Η κρίση ή η μετάβαση είναι κεντρικά στοιχεία σε αυτό το πρότζεκτ; Αν ναι, υπό ποιο πρίσμα;

Κρίση ή μετάβαση; Η κρίση συμβαίνει για κάποιο λόγο, δεν υπάρχει κρίση χωρίς λόγο. Μια κρίση δεν συμβαίνει πάντα επειδή χρειάζεται κάποια μετάβαση, αλλά από μια κρίση προκύπτει πάντα κάποια μετάβαση. Ομοίως, αν έχεις μια ερώτηση και δεν την κάνεις, θα μείνεις πάντα με την απορία. Αν κάνεις την ερώτηση, θα πάρεις και απάντηση. Δεν είναι κάθε απάντηση η σωστή απάντηση, πάντως έχει συμβεί μια μετάβαση κατά τη διαδικασία. Επομένως πιστεύω ότι είναι πάντα προτιμότερο να γίνεται μια μετάβαση, ώστε να μπορείς να επαναξιολογείς ή να λύνεις μια κρίση. Θα έλεγα ότι κάθε έργο πρέπει να βρίσκεται σε μετάβαση, σε εξέλιξη.

15. Η ανταλλαγή είναι μια πολιτισμική μετάδοση στοιχείων, η αμοιβαία κατανόηση ανάμεσα σε διαφορετικούς πολιτισμούς μέσα από την καλλιτεχνική έκφραση, ή μπορεί να αναλυθεί και σε περισσότερα στοιχεία, σε περισσότερες παραμέτρους;

Η λέξη «ανταλλαγή» έχει πολλές όψεις, όπως και η μετάφραση εν πολλοίς. Η ανταλλαγή είναι κάτι καλό, γιατί όλοι είμαστε άτομα διαμορφωμένα από το πολιτισμικό μας υπόβαθρο, από το κοινωνικό μας περιβάλλον, από τις εμπειρίες μας, τα βιώματά μας, την αντίληψή μας. Μέσα από την έκφραση της καλλιτεχνικής ανταλλαγής, βρίσκουμε έναν ιδανικό τρόπο να πλουτίζουμε και να φωτίζουμε έννοιες και οπτικές.

16. Ας επιστρέψουμε στο πρότζεκτ: πώς θα το χαρακτηρίζες ως αποτέλεσμα, από την άποψη της ολοκλήρωσής του, της συνεργασίας σου με την τοπική κοινότητα, με τους διοργανωτές, με τους αρμόδιους φορείς, κ.ο.κ.;

Όπως είπα, από τη δική μου σκοπιά, το αποτέλεσμα ήταν πετυχημένο. Νομίζω αυτή ήταν η γενική αίσθηση και των άλλων καλλιτεχνών. Όταν επέστρεψα στη Γερμανία, μαζευτήκαμε διάφοροι ξένοι καλλιτέχνες και συζητήσαμε για την «Ανταλλαγή» στην Αθήνα. Όλοι συμφώνησαν ότι είχε σκληρή δουλειά η όλη έκθεση (με την καλή έννοια βέβαια), περάσαμε μέρες ολόκληρες και ώρες πολλές στη Στοά και δεν είχαμε παρά μόνο μία μέρα ρεπό για να πάμε για μπάνιο – και την εκτιμήσαμε δεόντως αυτή τη μία μέρα, επειδή μας έδωσε την ευκαιρία να πάρουμε μια γεύση και από τη χώρα, εκτός από το να δουλέψουμε στην Αθήνα. Το γεγονός ότι είχαμε αυτόν το κοινό χώρο για να δουλέψουμε όλοι μαζί οδήγησε σε νέες συνεργασίες, που δεν θα ήταν εφικτές αν δεν είχαμε βρεθεί στη Στοά με άλλους συναδέλφους και με ντόπιους, Έλληνες καλλιτέχνες. Η συνύπαρξή μας έκανε πολύ πιο εύκολη και άνετη την επικοινωνία μεταξύ μας, όπως επίσης και με τους διοργανωτές, την τοπική κοινότητα και τους αρμόδιους φορείς.

17. Θα μπορούσες να περιγράψεις κάποιο περιστατικό ή συμβάν που συγκράτησες κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ ή κατά την παραμονή σου στην Αθήνα γενικά;

Η χρήση του χώρου του θερινού κινηματογράφου έδωσε ζωή στο μέρος κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ, κατά το στήσιμό του και κατά την παρουσίασή του, κάθε νύχτα μάλιστα. Όπως κατάλαβα, κάποτε ήταν ένας χώρος γεμάτος ζωή, που σιώπησε με τον χρόνο, έτσι ήταν πολύ αναζωογονητικό που είδα να γεμίζει ξανά ζωή, αυτός ο κινηματογράφος κάτω από το φως των αστεριών, ήταν κάτι μαγικό.

18. Μπορείς να μας δώσεις έναν γενικό χαρακτηρισμό του πρότζεκτ με τέσσερα επίθετα μόνο;

Συναρπαστικό, δημιουργικό, ανεκτίμητο, ζεστό!

V. Άγγελος Σκούρτης

Ο Άγγελος Σκούρτης είναι εικαστικός με σπουδές στην Ιταλία και πολλές διεθνείς συμμετοχές. Το 2012 βραβεύτηκε από την Ένωση Κριτικών Τέχνης για το έργο του της περιόδου 2009-2011.

Ο ίδιος στην πολυσχιδή δουλειά του ασχολείται με δράσεις στον δημόσιο χώρο και περφόρμανς που σχετίζονται με κοινωνικά και πολιτικά θέματα. Με αυτή την αφορμή, και θέλοντας να δούμε ποιες είναι οι εμπειρίες και οι προβληματισμοί του σε σχέση με τον δημόσιο χώρο στην Αθήνα, πραγματοποιήσαμε τη συνέντευξη που ακολουθεί.

– *Τι είναι δημόσιος χώρος για σένα;*

Για μένα, δημόσιος χώρος μπορεί να είναι, εκτός από κείνο που μέχρι τώρα ορίζεται έτσι, και ένα βιβλιοπωλείο, ένα γήπεδο, ένα θέατρο (το «Εμπρός», για παράδειγμα, τι είναι;) ή ένας εγκαταλειμμένος χώρος. Εκεί όπου μπορεί να συγκεντρωθεί κόσμος χωρίς εισιτήριο. Γιατί πιστεύω ότι έχει αλλάξει με τον χρόνο τι σημαίνει τελικά δημόσιος χώρος.

– *Ποιες δυσκολίες έχεις αντιμετωπίσει στη δουλειά σου και στις δράσεις σου;*

Το 1983, όταν πραγματοποίησα μια εγκατάσταση-δράση/περφόρμανς στον Εθνικό Κήπο, στους δρόμους της Αθήνας και από εκεί στην γκαλερί «Δεσμός», οι δυσκολίες ήταν τεράστιες. Λόγω γραφειοκρατίας κυρίως, γιατί, για παράδειγμα, κανείς τότε δεν ήξερε πού ανήκει ο Εθνικός Κήπος, ακόμα και ο διευθυντής του το αγνοούσε. Από τότε, αποφάσισα να πραγματοποιώ δράσεις χωρίς να απευθύνομαι στους «υπευθύνους» για να τους ζητήσω την άδεια, γιατί έτσι όλη η ενέργεια που έχεις μέσα σου καταναλώνεται προσπαθώντας να πείσεις τους υπευθύνους. Κατά τα λοιπά, ο σχεδιασμός μιας περφόρμανς είναι

λεπτομερής, χωρίς φυσικά να αγνοώ τη δύναμη που έχει το τυχαίο ή απρόοπτο συμβάν την ώρα της δράσης.

– *Πώς αντιλαμβάνεται το κοινό τη δουλειά σου στον δημόσιο χώρο;*

Εν αντιθέσει με πολλές ευρωπαϊκές χώρες, ο Έλληνας θεωρεί τον δημόσιο χώρο κάτι που δεν είναι στην ιδιοκτησία του. Είναι των άλλων, και έτσι τον βρομίζει ή, στην καλύτερη των περιπτώσεων, αδιαφορεί γι' αυτόν.

– *Πες μας δυο λόγια για τις δράσεις σου, και τις ιδιαιτερότητές τους, αν υπήρχαν, στην Πλατεία Βικτορίας και στον Πειραιά;*

Φυσικά κι εδώ δεν ζήτησα άδεια. Οι δράσεις έγιναν χωρίς να ενημερώσω γι' αυτές γνωστούς και φίλους ή ανθρώπους του χώρου μας, ούτε τις ανακοίνωσα πουθενά. Οι δράσεις αυτές έγιναν με τη συμμετοχή των ανθρώπων που ήταν μαζεμένοι (και ήταν πολλοί) στους συγκεκριμένους χώρους, και οι αντιδράσεις του κόσμου ήταν συγκινητικές.

– *Ποια ιδιαίτερα στοιχεία βρίσκεις στην Αθήνα ως τόπο διεξαγωγής των δράσεών σου;*

Πάρα πολλά είναι τα ιδιαίτερα στοιχεία. Μη ξεχνάμε ότι τουλάχιστον δέκα μήνες τον χρόνο, λόγω καιρικών συνθηκών, ζούμε έξω. Το ενδιαφέρον για ένα καλλιτέχνη δεν είναι ο δημόσιος χώρος ως τέτοιος, αλλά το τι έχει να πει, αυτό είναι που μετράει. Δυστυχώς, διάφορες φορμαλιστικές ή ψευτοχορευτικές περφόρμανς είναι ανιαρές και χωρίς νόημα, και το κοινό το καταλαβαίνει αυτό και αδιαφορεί.

– *Ποια είναι η κοινωνική και πολιτική διάσταση των δράσεών σου;*

Οι περφόρμανς μου συνδέονται άμεσα με τα κοινωνικά και τα πολιτικά γεγονότα που μας απασχολούν όλους. Ο καλλιτέχνης στις μέρες μας δεν

είναι αθώος. Πρέπει με το έργο του να συμβάλλει στο κοινωνικό γίγνεσθαι του τόπου του και της εποχής του.

– *Με ποιον τρόπο συνδέονται μεταξύ τους οι δράσεις σου;*

Ένα κοινωνικό γεγονός, αφού δουλευτεί αρκετά μέσα μου, σχεδιαστεί και παρουσιαστεί με οδηγεί στην επόμενη δράση. Για παράδειγμα, οι δράσεις στις φυλακές του Σωκράτη, στους δρόμους της Αθήνας, στο μετρό και στα λεωφορεία στο στρατόπεδο Χαϊδαρίου με τίτλο «Η επιστροφή του Ορφέα στον Άδη» και αυτές με θέμα τις γυναίκες μετανάστριες με οδήγησαν στις περφόρμανς «Συχνά οι δεσποινίδες της Αβινιόν έβλεπαν την Τραβιάτα» και στη δράση «Πώς να εξηγήσεις την πολιτική σ' ένα γδαρμένο λαγό», που σαν θέμα είχε τις αυτοκτονίες, την ψυχολογική και οικονομική κατάρρευση συμπολιτών μας λόγω της κρίσης που βιώνουμε. Αν λοιπόν δούμε τις δράσεις αυτές τη μία δίπλα στην άλλη, θα δούμε και τη σχέση τους.

– *Δυο λόγια για τα επόμενα σχέδιά σου;*

Επίτρεψέ μου να μη σου πω ακόμα τίποτα. Μην ξεχνάς πως για ό,τι κάνω δεν παίρνω άδεια από πουθενά. Ένα μόνο θα ήθελα να πω: ότι ο Έλληνας είναι ανοικτός και δέχεται ότι είναι αληθινό και δυνατό. Το πρόβλημα δεν είναι σε αυτόν, αλλά σε μας τους καλλιτέχνες, αν δεν είμαστε έτοιμοι και καίριοι σε αυτό που θέλουμε να κάνουμε.



Δράσεις του Άγγελου Σκούρτη – Φωτογραφίες







Κεφάλαιο 4

Δημόσια τέχνη/τέχνη με νέα μέσα στην Αθήνα, 2012-2016: Μια σύνοψη

Τα τελευταία τέσσερα χρόνια, στο τοπίο της δημόσιας τέχνης/τέχνης με νέα μέσα στην Αθήνα έχουν προστεθεί δράσεις ιδιωτικής πρωτοβουλίας, όπως η δράση του οργανισμού NEON και η διοργάνωση της *DOCUMENTA: Learning from Athens*. Στο πλαίσιο της τελευταίας, έχει προγραμματιστεί να διοργανωθούν δράσεις και διαλέξεις την άνοιξη του 2017, με συμμετοχή καλλιτεχνών από το εξωτερικό. Ήδη στο ίδιο πλαίσιο πραγματοποιούνται τα «Μαθήματα Ελευθερίας» στο Πάρκο Ελευθερίας, δίπλα στο Μέγαρο Μουσικής Αθηνών.

Στα τέλη Σεπτεμβρίου του 2016, η καλλιτέχνις-περφόρμερ Γεωργία Σαγρή πραγματοποίησε μια περφόρμανς διάρκειας σχεδόν ενός εικοσιτετραώρου με τίτλο *Απόπειρα – Έλα*. Η δράση πραγματοποιήθηκε στο Πάρκο Ελευθερίας, στο πλαίσιο της διοργάνωσης της *DOCUMENTA*. Επίσης, δράσεις σε δημόσιο ή ημιδημόσιο χώρο πραγματοποιήθηκαν επιχορηγούμενες από τον οργανισμό NEON. Ενδεικτικά αναφέρουμε την έκθεση *A Transfer/Μεταβίβαση* στον αρχαιολογικό χώρο του Κεραμεικού, μια έκθεση της Μαρίας Λοϊζίδου σε επιμέλεια Συναγώς Τσιάρα (9 Σεπτεμβρίου-31 Οκτωβρίου 2015), καθώς και τις εικαστικές εκθέσεις που πραγματοποιήθηκαν το 2013 και το 2014 αντίστοιχα στους κήπους της Γενναδίου Βιβλιοθήκης και της Βιβλιοθήκης της Γαλλικής Αρχαιολογικής Σχολής που υπάγεται στο Γαλλικό Ινστιτούτο Αθήνας, επί της οδού Σίνα.

Επίσης, τα τελευταία χρόνια, διοργανώνονται ολοένα περισσότερες δράσεις που αφορούν τον αστικό χώρο καθώς και παρεμβάσεις ή εργαστήρια με σκοπό την ανάπλαση, την αναμόρφωση του τοπίου και την παρέμβαση του πολίτη σε αυτό. Το ΣυνΑθηνά (<http://www.synathina.gr/el/>) και το Imagine the City ως ιδιωτική πρωτοβουλία κινούνται σε αυτή τη κατεύθυνση. Αξιοσημείωτη είναι επιπρόσθετα η δράση της ομάδας νεαρών αρχιτεκτόνων BeforeLight. Αντικείμενο της δουλειάς τους είναι το φως και η ανάδειξή του, με έμφαση την παρέμβαση στο αστικό τοπίο (βλ. συνέντευξή τους στην Ε. Κέκου, <http://popaganda.gr/beforelight-urban-lightscares/>).

Μπορούμε ενδεικτικά να αναφέρουμε το έργο τους *Συν-οικία*, στην οδό Πιττάκη στην περιοχή του Ψυρρή, το οποίο πραγματοποιήθηκε το 2013 σε συνεργασία με το Imagine the City. Το πρότζεκτ πραγματοποιήθηκε (με επιτυχία και μεγάλη συμμετοχή) μέσα από ένα κάλεσμα παραχώρησης παλιών φωτιστικών με σκοπό την εγκατάστασή τους σε ένα δρόμο πόλης μικρής διάρκειας, ως εικαστικό συμβάν σε ανοιχτό χώρο.

Στο πλαίσιο της διοργάνωσης *Sound Development City*, 13 διεθνείς καλλιτέχνες σε διάστημα 3 εβδομάδων πραγματοποίησαν τα ατομικά τους πρότζεκτ τον Σεπτέμβριο του 2015 στην Αθήνα και ταυτόχρονα στο Βελιγράδι.

Η καλλιτεχνική αποστολή ξεκίνησε από το *Sound Development* το 2012, με σκοπό να παράσχει καλλιτεχνική ελευθερία σε καλλιτέχνες που εργάζονται σε διάφορους τομείς. Κάθε χρόνο, στο τέλος της θερινής περιόδου, το *Sound Development City* οργανώνει μια αποστολή τριών εβδομάδων σε δύο ευρωπαϊκές πόλεις. Το 2015, η καλλιτεχνική αποστολή πραγματοποιήθηκε στο Βελιγράδι και την Αθήνα, από τις 9 έως τις 27 Σεπτεμβρίου. Οι καλλιτέχνες επιλέχθηκαν έπειτα από ανοικτή πρόσκληση που απευθύνθηκε σε καλλιτέχνες διαφόρων τομέων σε όλο τον κόσμο.

Το *Sound Development City* αποτελεί ένα μέρος για πειραματισμό και ένα ερευνητικό εργαστήριο. Δίνει στους καλλιτέχνες χρόνο να πράξουν, να πειραματιστούν και να πάρουν νέα μονοπάτια, όπως επίσης και χώρο για να ανιχνεύσουν και να ανακαλύψουν το μη αναμενόμενο. Στην Αθήνα, η βάση ήταν το Synergy-O (<http://www.polyplanity.com/eng/synergyo>). Παρακολούθησα το συγκεκριμένο πρότζεκτ, τις εργασίες του και τα αποτελέσματά. Μάλιστα πήρα συνέντευξη από την καλλιτέχνη Klara Ravat, της οποίας τη δουλειά (*SmellSCAPES*) βρήκα ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και την επέλεξα ανάμεσα σε άλλες για την πρωτοτυπία της. Τα περισσότερα έργα έχουν ως αναφορά τον αστικό χώρο, τη περιήγηση. Στο συγκεκριμένο καλλιτεχνικό έργο, η έννοια της περιήγησης και της ανακάλυψης της πόλης μέσα από την όσφρηση προσδίδει μία ακόμα ποιότητα στην άυλη διάσταση της πόλης. Η συνέντευξη με την Klara Ravat βρίσκεται στο παράρτημα. Για περισσότερες πληροφορίες: www.sound-development-city.com/now/en/participants-2015.

Μνείας χρήζουν επίσης οι δράσεις της Athens Biennale, η οποία ενεργοποίησε τον χώρο του παλιού χρηματιστηρίου στη Σοφοκλέους μέσα από μια έκθεση και ομιλίες, επιτρέποντας στο ευρύ κοινό να επισκεφθεί αυτόν τον χώρο και παράλληλα να

συμμετάσχει σε ομιλίες εν είδει αγοράς κατά το αρχαίο ελληνικό πρότυπο της άμεσης δημοκρατίας. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές (τέλη 2016), η Athens Biennale βρίσκεται σε εξέλιξη στον χώρο του ξενοδοχείου-μεγάλου Μπάγκειον στην πλατεία Ομονοίας, ενεργοποιώντας έναν χώρο κεντρικό που όμως ήταν μέχρι τώρα μη προσβάσιμος στο κοινό. Δίνεται έτσι η ευκαιρία πολλοί χώροι κεντρικοί αλλά όχι αξιοποιήσιμοι να πάρουν ζωή μέσα από καλλιτεχνικά, ακτιβιστικά δρώμενα και συζητήσεις ακαδημαϊκού περιεχομένου.

Στο ίδιο πλαίσιο, από τις 19 Ιουνίου 2015 ενεργοποιήθηκε το Green Park στο Πεδίο του Άρεως, από μια ομάδα καλλιτεχνών και ακτιβιστών που καθάρισαν και, τρόπον τινά, ανακαίνισαν τον χώρο του επί δεκαετίες γνωστού κέντρου ψυχαγωγίας, σηματοδοτώντας μια νέα εποχή δράσης και χρήσης του χώρου για εικαστικές εκθέσεις, περφόρμανς, διαλέξεις και ακαδημαϊκά συνέδρια. Από αρκετές απόψεις, το Green Park φαίνεται να έχει διαδεχθεί το «κίνημα Μαβίλη» και την (ακόμα ενεργή) κατάληψη του παλιού θεάτρου «Εμπρός» (<http://www.embros.gr/>) στην πλατεία Ψυρρή, από ομάδες πολιτικές, καλλιτεχνικές και ακτιβιστικές, με ιδιαίτερα έντονη δράση την περίοδο 2007-2015.

Παράλληλα με αυτές τις δράσεις, καλλιτέχνες από το εξωτερικό και ακτιβιστές επισκέπτονται τη χώρα και πραγματοποιούν δράσεις σε ανοιχτούς χώρους (για παράδειγμα, οι δράσεις του Ai Weiwei με πιάνο, στη Βόρεια Ελλάδα και στη Μυτιλήνη). Με καθοδήγηση και χορηγία του οργανισμού NEON πραγματοποιήθηκε το 2016 το συνέδριο «IdeasCity». Ο οργανισμός NEON και το New Museum συνεργάστηκαν στη παρουσίαση του «IdeasCity Αθήνα», μιας διοργάνωσης που διερευνά το μέλλον των πόλεων, με κινητήρια δύναμη την τέχνη και τον πολιτισμό. Το «IdeasCity Αθήνα», με επικεφαλής τον Joseph Grima, διευθυντή του «IdeasCity», πραγματοποιήθηκε το διάστημα 19-24 Σεπτεμβρίου 2016 στο Ωδείο Αθηνών, το οποίο διαμορφώθηκε αναλόγως σε χώρο φιλοξενίας και εργασίας. Στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας, φιλοξενήθηκαν επιστήμονες, καλλιτέχνες και ακτιβιστές από διάφορες χώρες, και τα συμπεράσματά που προέκυψαν από την παραμονή της στην πρωτεύουσα παρουσιάστηκαν σε συνέδριο που πραγματοποιήθηκε στο περιστύλιο του Ωδείου Αθηνών στις 25 Σεπτεμβρίου 2016. Το συγκεκριμένο πρότζεκτ είχε ως στόχο να συνδέσει τις πόλεις με την τέχνη και τον πολιτισμό, ως άρρηκτο στοιχείο για τη βιωσιμότητα των πρώτων.

Όπως προκύπτει, ο δημόσιος χώρος με τις ιδιαιτερότητες που εμπερικλείει και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του γίνεται αντικείμενο οικειοποίησης μέσα από ένα νέο σύστημα δράσεων που προέρχονται από την ιδιωτική πρωτοβουλία, παράλληλα με αυτόβουλες δράσεις καλλιτεχνών στον δημόσιο χώρο. Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι παρόλο που ο δημόσιος χώρος στην Ελλάδα είναι λιγότερο κανονικοποιημένος από τον δημόσιο χώρο στις χώρες της Βόρειας Αμερικής, για παράδειγμα, ή σε δυτικές ευρωπαϊκές πρωτεύουσες, μέχρι πολύ πρόσφατα δεν αποτελούσε αντικείμενο ευρείας δράσης για καλλιτέχνες. Βλέπουμε ωστόσο ότι τα τελευταία χρόνια αναπτύσσονται νέες μορφές καλλιτεχνικής δραστηριότητας, με προέλευση ιδίως από το εξωτερικό: καλλιτέχνες επισκέπτονται την Ελλάδα σε καθεστώς residency, δουλεύουν και δρουν εδώ, καταθέτοντας την εμπειρία τους. Πολλοί μιλούν για ένα είδος νεοαποικιακότητας που αναπτύσσεται στο πεδίο της τέχνης και του πολιτισμού. Το φαινόμενο αυτό αποδίδεται στη βραχεία επισκεψιμότητα των καλλιτεχνών, αλλά και στη μη σύνδεσή τους με την κοινότητά της Αθήνας. Πρόκειται ωστόσο για μια διαδικασία που βρίσκεται σε πλήρη εξέλιξη, συνεπώς είναι νωρίς για μια συνολική αποτίμησή της.

Τέλος, αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς μια δράση εν είδει εγκατάστασης η οποία βρίσκεται σε εξέλιξη την περίοδο 2016-2017: η εγκατάσταση *Η Παράσταση* του Ζάφου Ξαγοράρη, έργο το οποίο εντάσσεται στο πλαίσιο του προγράμματος ΕΡΓΟ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ 2016, του οργανισμού NEON, σε επιμέλεια Κατερίνας Γρέγου. Ο Ξαγοράρης εμπνέεται από την ιστορική παράσταση *Το μεγάλο μας τσίρκο* του ποιητή, θεατρικού συγγραφέα, και σεναριογράφου Ιάκωβου Καμπανέλλη, η οποία πρωτοπαρουσιάστηκε στο θέατρο Αθήναιον, επί της οδού Πατησίων, το 1973.

Η παρουσίαση της εγκατάστασης σε έναν χώρο στάθμευσης πίσω από το ερειπωμένο πλέον θέατρο Αθήναιον αποτελεί την αφετηρία του πρότζεκτ, που θα ολοκληρωθεί την άνοιξη του 2017 με μια ταινία και ένα βιβλίο. Το έργο προκαλεί τόσο στους πεζούς όσο και στα διερχόμενα αυτοκίνητα μια στιγμιαία αναγνώριση και ταυτόχρονα έναν αιφνιδιασμό που αναστέλλει τη δυσπιστία και γεφυρώνει απρόσμενα το παρελθόν με το παρόν. Έχει ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι πρόκειται για ένα ημιδημόσιο έργο του οποίου θεατές μπορεί να είναι διερχόμενοι και περαστικοί. Πραγματοποιείται ωστόσο σε ένα πάρκινγκ που βρίσκεται σε χρήση, και ορισμένες ώρες της ημέρας η είσοδός του κλείνει για το κοινό.

Φωτογραφίες

Ai Weiwei



Γεωργία Σαγρή (photo: Στάθης Μαμαλάκης)



BeforeLight (photo: Νίκος Λυμπερτάς)



Μαρία Λοϊζίδου (photo: Νίκος Μάρκου)



SmellSCAPES



«IdeasCity Αθήνα» (photo: Ναταλία Τσουκαλά)



Ζάφος Ξαγοράρης



Η έκθεση νέων μέσων *Point ZERO: RE-START*

Η έκθεση νέων μέσων με τίτλο *Point ZERO: RE-START*, που διοργανώθηκε σε επιμέλεια Εύας Κέκου τον Φεβρουάριο του 2016 στον Σύλλογο Ελλήνων Αρχαιολόγων (Θησείο, στο ιστορικό κέντρο της Αθήνας), αποτελεί έναν σχολιασμό της οικονομικής κρίσης και των διαφορετικών αφηγήσεων που δημιουργεί αυτή σε παγκόσμιο επίπεδο. Συνδέει την οικονομία με τη ζωή των ανθρώπων, θέλοντας έτσι να ασκήσει κριτική στον τρόπο που δημιουργούνται σχέσεις αλλά και αντίρροπες δυνάμεις ανάμεσά τους. Η ίδια η επιλογή του χώρου για την παρουσίαση αυτής της έκθεσης νέων μέσων αποσκοπεί να λειτουργήσει ως σχολιασμός και αντίστιξη (αρχαιολογία-νέα μέσα), και παράλληλα ως παρότρυνση για κριτική σε μια νέα –από κοινωνική, οικονομική και πολιτική άποψη– περίοδο της οποίας είμαστε όλοι κοινωνοί και ενίοτε σχολιαστές.

Αξίζει να σταθούμε για λίγο στο θέμα του χώρου όχι μόνο ως έννοιας αλλά και ως πλαισίου συζήτησης. Από αυτή την άποψη, έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον ότι η έκθεση *Point ZERO: RE-START* πραγματοποιήθηκε στον Σύλλογο Ελλήνων Αρχαιολόγων. Πρόκειται για ένα αρχικά ιδιωτικό κτίριο (πρώην κατοικία οικογένειας της αστικής τάξης) που πέρασε στο ελληνικό δημόσιο και, έπειτα από διενέξεις, κατέληξε να ανήκει στο υπουργείο Πολιτισμού και να βρίσκεται υπό τη διαχείριση των αρχαιολόγων του υπουργείου. Χαρακτηριστικό είναι το «σκηνικό» στο οποίο βρίσκεται σήμερα τοποθετημένο το κτίριο. Στον άμεσο περιβάλλοντα χώρο του βρίσκεται ο αρχαιολογικός χώρος του Κεραμεικού, ενώ και η γειτονική εβραϊκή συναγωγή/συνοικία συνεισφέρει στο ψηφιδωτό του τοπίου που περιβάλλει το κτίριο. Η προαναφερθείσα κεντρικότητα του κτιρίου συνέβαλε στο να προσελκυστεί μεγάλος αριθμός επισκεπτών στην έκθεση, όπως επίσης και το στοιχείο της ελεύθερης πρόσβασης χωρίς εισιτήριο. Πολλοί επισκέπτες ήταν περαστικοί που είδαν την έκθεση σαν ένα ψυχογεωγραφικό *improptu* συμβάν. Αναμφίβολα, έχει μεγάλο ενδιαφέρον ότι σε έναν χώρο μέθεξης διαφορετικών ιστορικών διαστάσεων (από κοινωνιολογική, ιστορική, γεωγραφική και αρχαιολογική σκοπιά), τα νέα μέσα έρχονται να δημιουργήσουν νέους δεσμούς και αντιστίξεις με την ιστορικότητα, διανοίγοντας πολλαπλές αναφορές.

Εντάσσοντας το πρόθεμα *re-* στον τίτλο, η έκθεση γίνεται μια έμμεση αναφορά στην επανέναρξη μιας νέας εποχής, η οποία δομείται εντός (και όχι εκτός) της ιστορικότητας, αλλά και μέσα από αναφορές στο παρελθόν, σε επίπεδο κοινωνικό, παγκόσμιο και πανανθρώπινο. Η έκθεση αυτή πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα, σε μια συγκυρία ανακατατάξεων σε παγκόσμιο επίπεδο, και φιλοξενήθηκε στην Αθήνα – συγκεκριμένα, στο ιστορικό της κέντρο– σε μια χρονική στιγμή όπου μαζικές ροές προσφύγων καταφεύγουν στην Ευρώπη μέσω της Ελλάδας, και σε μια εποχή όπου οι συζητήσεις περιστρέφονται σε θέματα οικονομικού ενδιαφέροντος και ανησυχίας: σενάρια κατάρρευσης της κεντρικής ευρωπαϊκής τράπεζας, capital controls, Grexit, αναδιαπραγμάτευση του χρέους, ασφαλιστικό. Οι νόμοι της καθημερινότητάς μας φαίνεται να έχουν ανατραπεί – οικονομικοί όροι κατακλύζουν το καθημερινό μας λεξιλόγιο και φαίνεται να βρίσκονται σε απόλυτη συνάρτηση με τη ζωή μας, αλλά και σε απόλυτο έλεγχο αυτής και του περιεχομένου της.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, έξι καλλιτέχνες (οι Roy Ascott & Elif Ayiter, Max Moswitzer, Selavey Oh, Maurice Benayoun και Scott Kildall) με διαφορετική γεωγραφική βάση (Αγγλία, Αυστρία, Γερμανία, Γαλλία, Γερμανία, Ηνωμένες Πολιτείες, Τουρκία) και αφετηρία καταγράφουν αυτή την εμπειρία, αλλά ταυτόχρονα ανασυγκροτούν την έννοια της «επανεκκίνησης» και ό,τι αυτή συνεπάγεται, έχοντας ως καμβά τους και όχημα τις νέες τεχνολογίες. Το παγκοσμιοποιημένο αυτό περιβάλλον αντιπροσωπεύεται σε συμβολικό επίπεδο όχι μόνο από τους καλλιτέχνες που «συμμαχούν» και συνδιαλέγονται σε αυτή τη γόνιμη συζήτηση, αλλά και μέσα από το συμβολικό επίπεδο που δημιουργεί η ενιαία χρηματιστηριακή γλώσσα και οι όροι στους οποίους παραπέμπουν έργα όπως τα *Occupy Wall Screens* και *Emotion Forecast* του καλλιτέχνη Maurice Benayoun, αλλά και το *Equitybot* του Scott Kildall. Ο τίτλος έχει επιλεγθεί σκόπιμα να γραφεί στα αγγλικά, παραπέμποντας τόσο στο διεθνοποιημένο πλαίσιο της έκθεσης όσο και στους εξωτερικούς παράγοντες που βρίσκονται σε αμφίδρομη σχέση διαπραγμάτευσης με τις τοπικές κοινωνίες και τους ανθρώπους που τις αποτελούν. Παράλληλα, από τα σημεία στίξης που χρησιμοποιούνται, : και -, αφενός τα διαλυτικά λειτουργούν ως επιταγή, προτροπή προς το κοινό, και συγκεκριμένα παρακινούν τον καθένα από εμάς, και αφετέρου το ενωτικό παραπέμπει μορφολογικά στην έννοια της αφαίρεσης, στο να αποσπά ή να εξαλείφει κανείς κάτι από εκεί που ήταν τοποθετημένο και προσαρμοσμένο – εν προκειμένω, στην έννοια της επανεκκίνησης.

Είναι γεγονός ότι, περισσότερο από ποτέ, η οικονομία και η πολιτική έχουν λειτουργήσει από κοινού δημιουργώντας αφομοιωτικούς πολιτισμικούς κώδικες. Επιπλέον, έχουν κατορθώσει να μετατοπίζουν διαρκώς το ενδιαφέρον της συζήτησης, χρησιμοποιώντας τα μέσα και τη τεχνολογία ως σύμμαχο, και εν τέλει καθιστώντας τον πολίτη χειραγωγήσιμο και παθητικό, ενίοτε σε καταστολή. Το παγκοσμιοποιημένο οικονομικό και πολιτικό περιβάλλον αποδείχθηκε στις μέρες μας ότι δεν αποτελεί ιδανικό και αδιαμφισβήτητο διακύβευμα. Έννοιες που αφορούν ατομικά και κοινωνικά δικαιώματα και βασικές ελευθερίες κλυδωνίζονται. Σε σημείο μάλιστα να θεωρούμε – ενίοτε – ότι αγγίξαμε το Σημείο Μηδέν, που απαιτεί την ανασυγκρότηση ιδανικών, στόχων και τοποθετήσεων με σκοπό την επανεκκίνηση (με όρους τεχνοκρατικούς αλλά και ηθικοπλαστικούς).

Στην έκθεση αυτή καταγράφονται πραγματικά δεδομένα (actual data) από το περιβάλλον του χρηματοοικονομικού κόσμου και μεταφράζονται σε συναισθήματα, όπως συγκεκριμένα παρουσιάζονται στα έργα του Maurice Benayoun. Η έκθεση αποσκοπεί να αποτυπώσει, αλλά κυρίως να διερευνήσει τη σύνδεση εννοιών που αφορούν το «εξωτερικό με το εσωτερικό», το παγκόσμιο με το εθνικό, το ατομικό με το κοινωνικό. Σκοπός της είναι να βρει ένα κοινό σημείο αναφοράς, ενώνοντας αυτές τις αφηγήσεις μέσα από τις οπτικές τους και αναδεικνύοντας νέες (προ)-οπτικές, αναδεικνύοντας τη μεταγλώσσα εκτός του συμβολικού επιπέδου που μεταφέρουν τα έργα.

Συνδέοντας την αφήγηση της έκθεσης με την ίδια την αφηγηματικότητα των νέων μέσων, παραθέτω την εξέλιξη του έργου *La Plissure du Texte*. Κάποιες δεκαετίες πριν, ο Frank Popper προσκαλεί τον Roy Ascott να κάνει ένα πρότζεκτ για μια μεγάλη έκθεση με τίτλο *Electra*. Η έκθεση διερευνούσε την ιστορία του ηλεκτρισμού σε όλο το φάσμα των τεχνών. Το πρότζεκτ αυτό στήθηκε σε διάφορους κόμβους ανά τον κόσμο το 1983, σε Αυστραλία, Χαβάη, Βιέννη, Άμστερνταμ κ.α. Σε μια περίοδο τριών εβδομάδων, διευρύνθηκε η ήδη υπάρχουσα αφήγηση, που μπορούσε να είναι στα αγγλικά ή στα γαλλικά. Λειτουργούσε με όρους παραμυθιού σε έναν σύγχρονο κόσμο όπου ο καθένας μπορούσε να συμβάλλει σε αυτή. Το περιεχόμενο ήταν αυτοτροφοδοτούμενο, και υπήρξαν διάφοροι συμπαραγωγοί της αφήγησης και συνδημιουργοί με μαγικό τρόπο. Το έργο που προβάλλεται στην έκθεση εξελίχθηκε με όρους ψηφιακής αναπαράστασης από το *Second Life*. Όπως ακριβώς συμβαίνει και στη ζωή, η αφήγηση αποτελεί συνάρτηση διαφόρων παραγόντων: της χρονικής

διαμεσολάβησης, αλλά και της αφήγησης των γεγονότων, της αναπαραγωγής, της αρχειοθέτησης και της μεταφοράς τους – και με αυτό τον τρόπο το τοπίο γίνεται συνθετότερο της υπερκειμενικής αλήθειας.

Σαφώς, η συμπίεση του χώρου και του χρόνου που πραγματοποιείται με τις νέες τεχνολογίες, όπως είχε επισημάνει ο γεωγράφος David Harvey στο έργο του *The Condition of Postmodernity (Η κατάσταση της μετανεωτερικότητας)* εντείνεται στις μέρες μας. Ορμώνοντες από τη συνθήκη αυτή, θα μπορούσαμε επίσης να ρωτήσουμε: Με ποιο τρόπο και σε ποιο βαθμό η τεχνολογία και τα νέα μέσα συνεισφέρουν στην επικοινωνία και τη διαπραγμάτευση; Με ποιο τρόπο η ομογενοποίηση της πολιτισμικής θεωρίας έχει δημιουργήσει νέους πόλους εξουσίας; Ποιο είναι το σημείο αναφοράς στην αφηγηματικότητα και τη μετάβαση από το «εγώ» στο «εμείς», και στη συνδιαμόρφωση μιας ενιαίας ταυτότητας;

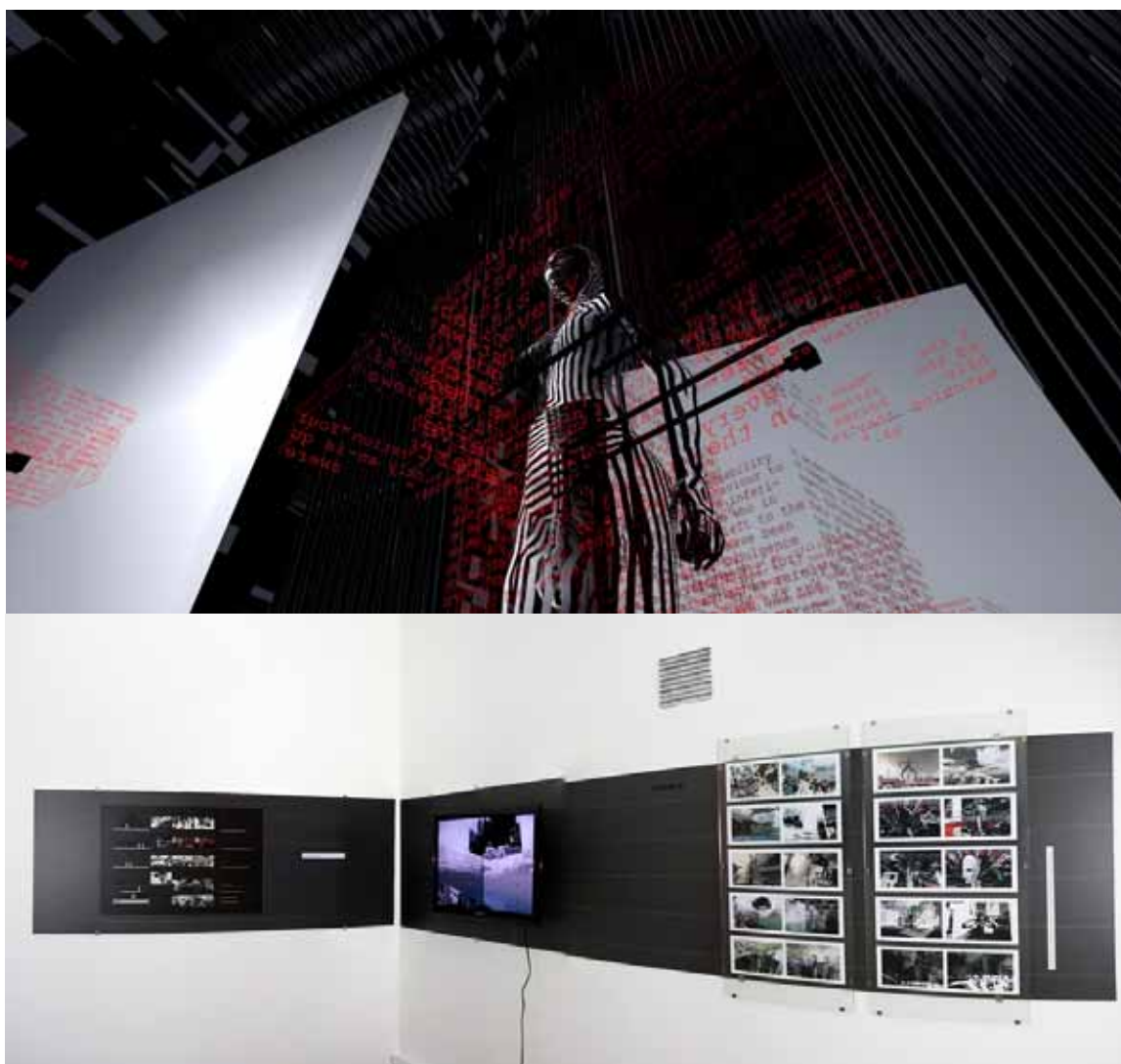
Ο Michel Foucault, στο βιβλίο του *Η αρχαιολογία της γνώσης*, δηλώνει ότι επιχείρησε με μια σπειροειδή κίνηση να νοηματοδοτήσει τη λέξη «αρχαιολογία», την οποία είχε αφήσει χωρίς εννοιολόγηση στο προηγούμενό του έργο. «Λέξη επικίνδυνη, αφού φαίνεται να ανακαλεί ίχνη που έχουν βρεθεί εκτός χρόνου και έχουν παγώσει τώρα στην αφασική τους κατάσταση», επισημαίνει. Και συνεχίζει λέγοντας ότι το θέμα δεν είναι να περιγράψουμε θεωρίες, αλλά να αναδείξουμε τα αινιγματικά σύνολα που υφίστανται διαμέσου του χρόνου (όπως, για παράδειγμα, η πολιτική οικονομία κ. ά.), και παρ' όλη τη σχετική αυτονομία, την ανεξαρτησία που τα διακρίνει καταφέρνουν να κινούνται στο διηνεκές. «Μόνο μια αρχαιολογία που ξεθάβει μια πρακτική του λόγου μαζί με τις ρίζες της», τονίζει, «καταφέρνει από τα έξω να αναγνωρίσει κάτι μερικό, που θα μπορούσε να είναι και διαφορετικό, αυτό που προς τα μέσα φέρεται ως όλον». Το αυτοστοχαζόμενο νεωτερικό υποκείμενο έχτισε πάνω στο σώμα μιας «αποσπασματικής αλήθειας», χαρακτηριστικά λέει χαρακτηριστικά. Με αυτό τον τρόπο, επιχειρείται να ανακινηθεί η συζήτηση. Στο εικαστικό περιβάλλον της παρούσας έκθεσης, ζητούμενο είναι, με όρους «σύγχρονης» επικοινωνίας, η διευκρίνιση και η διασαφήνιση της αποσπασματικότητας στη πληροφόρηση, αλλά και στη συγκρότηση της παγκοσμιοποιημένης ταυτότητας, και κυρίως η ανασύνταξη της τελευταίας μέσα από τις δυνατότητες που δίνουν οι νέες τεχνολογίες.

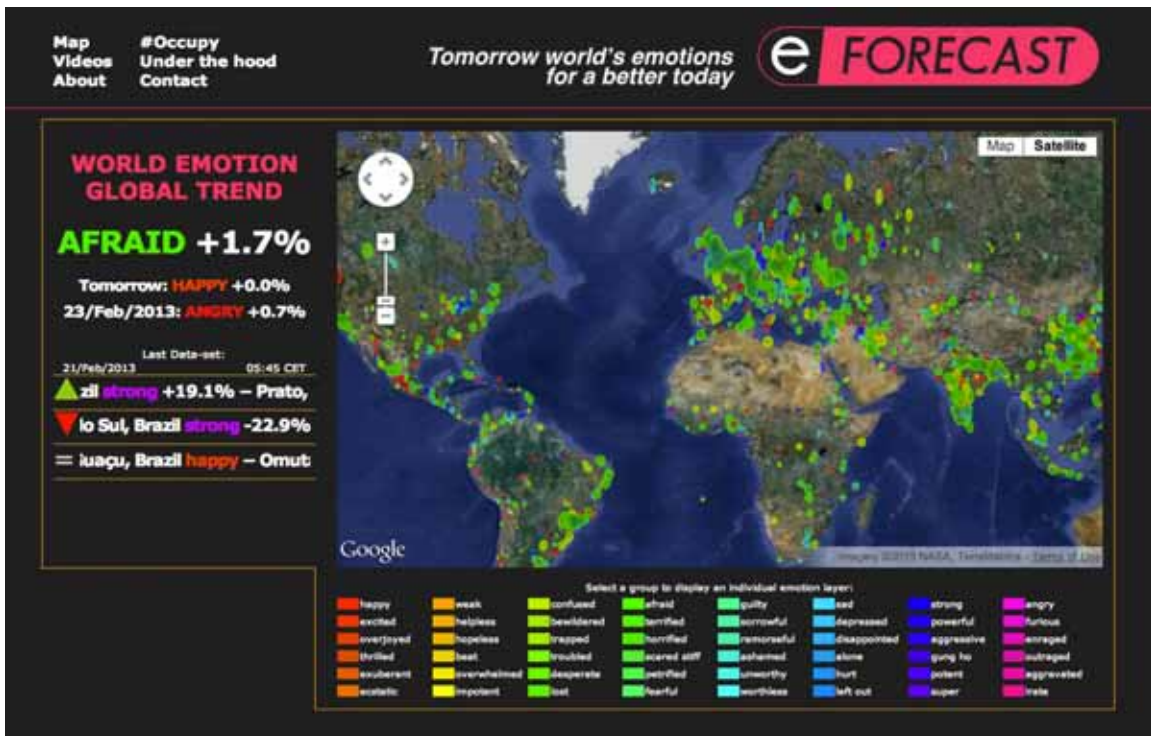
Η έκθεση αυτή σχεδιάστηκε ως το δεύτερο μέρος της έκθεσης *Ex-change: Risk* που πραγματοποιήθηκε στο Σπίτι της Κύπρου, στην Αθήνα, την περίοδο Ιανουαρίου-

Μαρτίου 2015. Στο πλαίσιο της έκθεσης εκείνης, συζητήθηκαν θέματα που αφορούσαν τόσο την έννοια της διαπραγμάτευσης και του ρίσκου σε περιόδους διακινδύνευσης, όπως το θέτουν οι Beck και Giddens, όσο και τη συγκρότηση της ατομικής και συλλογικής ταυτότητας σε αυτούς τους καιρούς, και την προσπάθεια ανταλλαγής, συναλλαγής με τον Άλλο (βλ. αναλυτικά <http://propaganda.gr/ex-change-risk-parelthon-ke-paron-se-diapragmatefsi/>). Το *Point ZERO: RE-START* που ακολούθησε αποτέλεσε τη πρώτη έκθεση έργων διεθνών media artists στην Ελλάδα. Καλλιτέχνες νέων μέσων είχαν ήδη εκθέσει μεμονωμένα και στο παρελθόν, αλλά για πρώτη φορά τώρα εκτέθηκαν συνολικά έργα τους, φέρνοντας μια διεθνή προβληματική όπως αυτή της παρακμής του διεθνούς οικονομικού συστήματος σε ένα επιμέρους πεδίο της, την Ελλάδα (βλ. και τη συνέντευξή μου, στο <http://www.hitandrun.gr/point-zero-restart-sinentefxi-me-tin-eva-kekou/>). Στη συνέχεια, τον Νοέμβριο του 2016, διοργανώθηκε η έκθεση *Υβρίδια* της Ars Electronica στη Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών του Ιδρύματος Ωνάση. Η έκθεση αυτή έφερε τα νέα μέσα και τις νέες τεχνολογίες στο επίκεντρο της συζήτησης, κεντρίζοντας το ενδιαφέρον για τον πρωτοποριακό της χαρακτήρα.



Φωτογραφίες από την έκθεση





ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ackerman, D. A. (1990) *Natural History of the Senses*. Νέα Υόρκη: Vintage Books
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1947), *Dialektik der Aufklärung*. Άμστερνταμ: Querido
- Ahonen, T. (2008) *Mobile as 7th of the Mass Media: Cellphone, Cameraphone, Iphone, Smartphone*. Οξφόρδη & Μαδρίτη: Futuretext
- Ahonen, T. (2011) *The insider's guide to mobile: The customers, services, aps, phones, and business of the newest trillion dollar industry*, e-book, διαθέσιμο από το Lulu.com
- Augoyard, J.-F. & Torgue, H. (1995) *À l'écoute de l'environnement: répertoire des effets sonores*. Μασσαλία: Editions Parenthèses.
- Bain, M. (2008) «Bug», διαθέσιμο στο http://www.tunedcity.net/?page_id=191 (πρόσβαση 26/12/2010)
- Ballard, B. (2007) *Designing the Mobile User Experience*. Νιου Τζέρσεϊ: Wiley
- Baudrillard, J. (2005) *The Conspiracy of Art*. Λος Άντζελες: Semiotext(e)
- Baumann, G. (1996) *Contesting Culture. Discourses of Identity in Multi-Ethnic London*. Κέμπριτζ: Cambridge University Press
- Baym, N. (2010) *Personal Connections in the Digital age: Digital Media and Society*. Λονδίνο: Polity Press
- Benjamin, W. (1973) *Illuminations*. Χάρμοντσγουερθ: Penguin
- Brandlhuber, A. (2008) «Interview», στο *Tuned City – Between Sound and Space Speculation*, επιμ. Doris Kleilein, Anne Kockelkorn, Gesine Pagels, Carsten Stabenow. Ίντλσταϊν: Kookbooks

- Breton, A. (2003) «Artificial Hells. Inauguration of the 1921 Dada Season», μτφρ. Matthew D. Witkowsky, *October* 105: 137-144
- Bruinsma, M. (1990) «Notes of a Listener», στο *Sound By Artists*, επιμ. Dan Landr & Micah Lexier, 93. Τορόντο: Art Metropole/ Water Philips Gallery
- Bull, M. (2008) «Turning out of the city: the iPod culture», στο *Tuned City – Between Sound and Space Speculation*, ό. π.
- Cardiff, J. (2005) «Her Long Black Hair» [Online], διαθέσιμο στο: <http://www.publicartfund.org/pafweb/projects/05/cardiff/cardiff-05.html> (πρόσβαση 5/6/2010).
- Castells, M. (2000) *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture*. Νιου Τζέρσεϊ & Λονδίνο: Wiley-Blackwell
- Castells, M. et al. (2007) *Mobile Communication and Society: A Global Perspective*. Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press
- Chatwin, B. (1996) *Anatomy of Restlessness. Selected Writings, 1969-1989*, επιμ. Jan Borm & Matthew Graves. Χάρμοντςγουερθ: Penguin
- Chatwin, B. (1987) *The Songlines*. Λονδίνο: Cape
- Chion, M. (1994) *L'audiovision*. Παρίσι: Nathan
- Classen, C. (2008a) «Introduction», στο Anastasia Karandinou, Christina Achtypi, Stylianos Giamarellos (επιμ.), *Athens by Sound. 11th International Architecture Exhibition La Biennale di Venezia*. Αθήνα: futura, σ. 10-19
- Classen, C. (2008b) «Sensuous Worlds: Accessing the Invisible Environment», ό. π., σ. 71-73:
- Clay, A. (2008) «China Gates» [Online], διαθέσιμο στο: <http://www.fylkingen.se/hz/n9/clay.html> (πρόσβαση 5/6/2010)

- Coleman, J. (1988) «Social capital in the creation of human capital», *American Journal of Sociology* 94: 95-120
- comScore Report (2011) «Mobile Year in review: A recap of the year in mobile», comScore, Inc.
- Coyne, R. (2010) *The Turning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*. Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press
- de Certeau, M. (1984) *The Practice of Everyday Life*. Μπέρκλεϊ: University of California Press
- de Souza e Silva, A. (2006) «From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces», *Space and Culture* 9: 3
- de Waal, M. (2011) «The urban culture of sentient cities: From an internet of things to a public sphere of things», στο *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture and the Future of Urban Space*, επιμ. Shepard Mark. Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press
- Debord, G. (1955) «Introduction to a Critique of Urban Geography», *Les Lèvres Nues* 6 [Online], διαθέσιμο στο: <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/2> (πρόσβαση 5/6/2010)
- Debord, G. (2006) *Society of the Spectacle*, μτφρ. Ken Knabb. Λονδίνο: Rebel Press
- Deleuze, G. (1992) «Postscript on the societies of control», *October* 59: 3-7
- Dewey, J. (2005 [1934]) *Art as Experience*. Χάρμοντσγουερθ: Penguin
- Elliot A. & Urry, J. (2010) *Mobile Lives*. Λονδίνο & Νέα Υόρκη: Routledge
- Fibreculture Journal*, Issue 6 (2005), επιμ. A. Murphie, L. Hjorth, G. Fuller G. & S. Buckley, διαθέσιμο στο: <http://six.fibreculturejournal.org/> (πρόσβαση 3/8/2011)

- Fling, B. (2009) *Mobile Design and Development: Practical Concepts and Techniques for Creating Mobile Sites and Web Apps*. Σεμπάστοπολ, Καλιφόρνια: O'Reilly Media
- Gordon, E. & de Souza e Silva, A. (2011) *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*. Νιου Τζέρσεϊ & Λονδίνο: Wiley-Blackwell
- Gordon, E. (2009) «Redefining the local: The distinction between located information and local knowledge in location-based games», στο *Digital Cityscapes: Merging Digital and Urban Playspaces*, επιμ. A. Souza e Silva & D. Sutko. Νέα Υόρκη: Peter Lang
- Harkin, J. (2003) *Mobilisation: The Growing Public Interest in Mobile Technology*. Λονδίνο: Demos
- Harvey, D. (1990) «Between Space and Time: Reflections on the Geographical Imagination», *Annals of the Association of American Geographers* 80, 3: 418-434
- Heidegger, M. (1987) «Η προέλευση της τέχνης και ο προορισμός της σκέψης», μτφρ. Άννα Χουρμουζιάδη, *Διαβάζω* 161: 42-43
- Heidegger, M. (1986) Η προέλευση του έργου τέχνης, μτφρ. Γιάννης Τζαβάρας. Αθήνα-Γιάννινα: Δωδώνη
- Hindman, M. (2008) *The Myth of Digital Democracy*. Πρίνστον: Princeton University Press
- Huizinga, J. (1989 [1938, 1955]) *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*, μτφρ. Στ. Ροζάνης, Γ. Λυκιαρδόπουλος. Αθήνα: Γνώση
- Hulten, P. (επιμ.) (1993) *Marcel Duchamp: Work and Life*. Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press

- Kaprow, A. (1993 [1971]) *Essays on the Blurring of Art and Life*, επιμ. J. Kelley.
Μπέρκλεϊ: University of California Press
- Kaprow, A. (1966) *Assemblage, Environments and Happenings*. Νέα Υόρκη: Harry N. Abrams Inc.
- Kubisch, C. (2006), «Interview», επιμ. Christoph Cox, στο *Cabinet Magazine* 21
- Lefebvre, H. (1991 [1947]) *Critique of Everyday Life*, μτφρ. John Moore (Νέα Υόρκη & Λονδίνο: Verso 1947
- Lucier, A. (1970) «Quasimodo the Great Lover» [Online], διαθέσιμο στο: <http://soon.be/?id=844> (πρόσβαση 5/6/2010)
- Manovich, L. (2006) «Kay's Universal Media Machine», διαθέσιμο στο: <http://manovich.net/articles>
- Manovich, L. (2008) «Software takes command», διαθέσιμο στο: <http://labsoftwarestudies.com/2009/11/softbook.html>
- Manovich, L.(2002) «The Poetics of Augmented Space» (ενημερωμένη έκδοχή 2005), διαθέσιμο στο: <http://manovich.net/articles>
- Mantovani, G. (2000) *Intercultura – è possibile evitare le guerre culturali?*. Μπολόνια: Il Mulino,
- Martin, J. V. et al. (1981 [1964]) «Response to a Questionnaire from the Center for Socio-Experimental Art, στο *Situationist International Anthology*, επιμ. K. Knabb. Bureau of Public Secrets
- Mazè, R. & Gaye, L. (2003) *Sonic City: Cybersonica CREAM Symposium*. Λονδίνο
- Mc Graith, D. (1990) «Anti-Copyright and Cassette Culture», στο *Sound By Artists*, ό.π.
- McCullough, M. (2005) *Digital Ground: Pervasive Computing and Environmental Knowing*. Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press

- McQuire, S. (2009) «Mobility cosmopolitanism and public space in the media city», στο *Urban Screen Readers*, επιμ. M. Martin & S. Niederer. Άμστερνταμ: Institute of Network Cultures
- Mitchell, J. (2000) «Designing the Digital City», στο *Computer Science* 1765: 1-6
- O'Reilly, T. (2010) «The web is dead? A debate», επιμ. C. Anderson, *Wired* magazine, διαθέσιμο στο: https://www.wired.com/2010/08/ff_webrip_debate/
- Putnam, R. (2002) *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. Νέα Υόρκη: Touchstone/Simon & Schuster
- Rheingold, H. (2002) *Smart mobs: The Next Social Revolution*. Νέα Υόρκη: Perseus Publishing
- Rheingold, H. (2010) «Attention and other 21st-century media literacies», *Educause Review* 45, 5: 14-24
- Roberts, J. (2003) *Σχετικά με τη φιλοσοφία της καθημερινής ζωής*, μτφρ. Γ. Καραμπελας, Χ. Μπαλατάς. Αθήνα: Futura
- Rueb, T. (2008) «Network Landscapes: Landscape, Public Space & Mobile Music», στο *Creative Interactions – The Mobile Music Workshop 2004-2008*, επιμ. Nicolaj Kirisits, Frauke Behrendt, Lalya Gaye, Atau Tanaka. Βιέννη: University for Applied Arts
- Sassen, S. (2009) «Reading the city in a global digital age», στο *Urban Screens Reader*, ό. π.
- Schaeffer, P. (1966) *Traité des objets musicaux*. Παρίσι: Seuil
- Schafer, M. (1993) *The Soundscape*. Ρότσεστερ, Βερμόντ: Destiny Books
- Schafer, M. T. (2008) *Bastard Culture: User Participation and the Extension of Cultural Industries*. Ουτρέχτη: All Print

- Schafer, R. M. (2004) «The Music of the Environment», στο *Audio Culture: Readings in Modern Music*, επιμ. Cristoph Cox & Daniel Warner. Νέα Υόρκη & Λονδίνο: Continuum,
- Schechner, R. (2003) *Performance Theory*. Λονδίνο & Νέα Υόρκη: Routledge Classics
- Shanken, E. (1997) «Divided We Stand: Interactive Art and the Limits of Freedom» [Online], διαθέσιμο στο: <http://artexetra.com/DividedWeSpeak.html> (πρόσβαση 5/6/2010)
- Shepard, M. (2005) «Tactical Sound Garden [TSG] Toolkit», στο *306090 09: Regarding Public Space*, επιμ. C. Benites, C. Lyster. Πρίνστον: Princeton Architectural Press
- SonicCity* (2003), <http://www.tii.se/reform/projects/pps/soniccity/index.html> (πρόσβαση 26/12/2010)
- Sørensen, C. (2006) «Continuous conversations», στο *The Mobile Life Report 2006*, http://iis.yougov.co.uk/extranets/ygarchives/content/pdf/CPW060101004_1.pdf
- Soundtrackcity* (2010), <http://www.soundtrackcity.nl/> (πρόσβαση 26/12/2010)
- Speakman, D. (2009) «As if it were the last time» [Online], διαθέσιμο στο: <http://wearecircumstance.com/as-if-it-were-the-last-time/> (πρόσβαση 26/12/2010)
- Tactical Sound Garden* (2007), <http://www.tacticalsoundgarden.net/> (πρόσβαση 26/12/2010)
- Terkenli, T. (2005) «Communication technologies and new spatialities of everyday life», Seminar of the Aegean: *Rethinking Radical Approaches*, Νάξος, 8-14/9/2003, πρακτικά του σεμιναρίου
- Vawter, N. (2006) *Ambient Addition: How to Turn Urban Noise Into Music*. Κέμπριτζ, Μασαχουσέτη: MIT Press

- von Geldern, J. (1993) *Bolshevik Festivals, 1917–1920*. Μπέρκλεϊ: University of California Press
- Westerkamp, H. (2007 [2001] [1974]) «Soundwalking», στο *Autumn Leaves, Sound and the Environment in Artistic Practice*, επιμ. A. Carlyle. Παρίσι: Double Entendre, <https://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>
- Witzel, A. (2000) «The Problem-Centered Interview», *Forum Qualitative Social Research – Sozialforschung: Theories, Methods, Applications*, Vol. 1, No 1: 1-9

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Συνεντεύξεις διεθνών καλλιτεχνών

Anthony Schrag

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

I have always been interested in the role of the art in a wider social context - i.e., what role art plays in society. When I started my studies, I was doing photography and video, but the further I explored the questions that mattered to me, I moved toward processed-based and other social contexts. This would have been in 2003.

“Media” is a lesser concern in my work: It is always, for me, a mechanistic thing that helps me document or communicate an artistic event that had already happened. Of course, it needs to be ‘good’ and it needs to tell the right story and it needs to be the appropriate format, but it is always secondary to the social artistic event, which is usually temporal, ephemeral, dialogic and intangible.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

Umm... all of them! See my website for more details (www.anthonyschrag.com) and since I’ve done over 200 works, its hard to randomly pick one! I suppose my *Five-A-Side Tug-of-War* is a good example: I worked with Hackney Council and Standpoint Gallery in London to develop a project that intended to bring an neighbourhood of many disparate groups together, and somehow and to try to make everyone to “get along with each other”. I quickly recognised that this was an impossibility, and that friction is an essential part of a democratic culture, and so developed a public event that explored how “tension can give us structure”. Here, I invited different ethnic groups from the local area to participate in a community-day, with an artistic lens, based around the game *Tug-of-War*. Additionally, I adapted this game so that there were five “sides” rather than just two. Because of the physics of the game, there could be no “winner” but there could a “loser” so the game became about navigating and forming/breaking alliances in order to defeat a stronger opponent. In other words, the participants navigated their own tensions and decided if/how/when they were to “get along with each other” rather than being forced into an ameliorative situation by local

government and gallery remits.

3. How has audience participation shaped your project and given you feedback?

Audience participation IS the project. The public is always conceived of as collaborators, rather than the 'receivers' of my work. They, therefore, constantly shift and change the work. They feedback, similarly, is a central tenant of the work, as it is dialogic, so if exchange is not happening, then the work isn't functioning as it should, and I should adjust/change/adapt it so there is more an equal exchange.

4. How central is interactivity in your work?

See above.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the artwork?

I do not assume that the role of the audience/participant is to 'understand' my aims, but rather design a context with which to enter into a conversation where we may begin to understand each other. In this way, it is also my goal to understand the aims/desires of the audience/participant too, and therefore it would be counter-productive to have a fixed idea of the 'work' until the conversation begins. Both the audience/participant must be conceived of as equal entities and must be acted upon equally.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

In my understanding of public art/media art – and from my own personal experience – this would be highly difficult to conceive due to the practicalities of technology: conversations within media art and the public are always dominated by the those practical ramifications of the media, and this sets up a relational hierarchy. For example, an interactive projection screen in a public square in which members of the public can affect how projected objects move is not truly collaborative, as the technology has

delineated the edges of the experiences, rather than allowing the public to have an equal say in how the 'art' is experienced and what the 'art' actually is... Technology gives us borders, be those borders of practicalities (power requirements, cables, etc) or borders of knowledge (coding, training, education, etc)...And while ALL art has these borders, these are more delineated and insurmountable borders within media. I do not suggest there cannot ever be a public/media art project that can be found under the same umbrella, but only that the practicalities set up a hierarchy that is prohibitive to true relational exchange.

7. What does public space mean to you?

I conceive of public space in the same way as Chantal Mouffe: "Public spaces [are] the battleground in which different hegemonic articulations are confronted. They are plural, always striated and not smooth. Where there is no undetermined sense of unity: there always exists a multiplicity of struggle." (C. Mouffe. (2007) 'Agonistic Politics and Artistic Practices' (Lecture) Glasgow School of Art, Glasgow, 2nd March.) In this way, public space is always heterogeneous and contested, and any space that does not contain some friction of different wills/hegemonies in conflict is not a public space. Those are spaces that are socially homogenous or ameliorative are wholly governed by the dominant hegemony and (often) highly repressive.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

I do not think public space changes that much between cultures. I would agree that there are indeed different experiences, cultural expressions and desires, but public space as a human condition is one that is in-line with Mouffe's quote above: it only begins to occur in formulations of difference and via conflict (be that ideological, conversational, social or violent nature). Some cultures encourage more exchange and more expressions of difference, and others are more repressive spaces.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

A willingness to enter a conversation and the freedom to be critical as well as self-reflective.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

I don't have enough context to answer this question: do you mean which publics? Which institutions? Which countries? Which kind of public/media art projects? It is too broad to answer.

11. What role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

They are the lineage of my work, and so they are important to consider in how I do not 'repeat the past' or try to 're-invent the wheel.' In this way, they are more important to the 'art world' and how I present the work in that lineage to colleagues, funders, organisations, rather than being important to the 'work.' It is important that other art historical references are credited too, and the contributions of G.R.A.V.; the history of Community Arts in the UK; the Argentinean 'social' works from the 60's; the Artist Placement Group; artists like David Harding; the history of Performance Art - to name but a few - should be included in this lineage and should be all be considered as equally as important as those more 'art historically respectable' examples you give above.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How differently is it to work in the public space and why are you interested in this?

It is possible that the gallery/museum can be conceived of as a public space, and I have worked in a few contexts where this is not only possible but also highly productive (e.g., Atelier Public #2 at the Gallery of Modern Art, Glasgow (2014)), and so I do not exclude the gallery/museum space outright.

13. Name a project you are working on now.

Several projects: one in collaboration with a community in the North West of England who live along a canal, and a few research projects that explore the history of

‘participatory practices’.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

No. I would call myself an ‘artist’. I do not find classifications useful, and only actually work to create more silos in the world.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

It is important to include the discussion and contribution of new media in both art history and human history in general, of course! I think of all art as ways to ask questions about the world around us: Media art has asked many questions about form, function and purpose of art, information and interconnectivity in the world today.

Cara Ann Simpson

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

I've been interested in public art and media art since high school. I remember discovering Vito Acconci's work *Seedbed* (1972) and being both reviled and fascinated by it, and it led me to question the static nature of my practice at that time (first year university, 2005). It was then I started toying with performance work in public spaces, and using media as tools within my practice. Later, around 2009 or so, when I started developing *Noise Cancellation*: disrupting audio perception was when I really came into media art, and started playing with the divide between the gallery environment and public space.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

One of my more memorable works that engaged with a public art space was something I started developing at university. This work initially began as *A white painting in public* (2006), which was all about shifting a plain white canvas around different public access locations in my home town of Toowoomba and recording the reaction of people who walked past it, or read my 'instructions on appreciating a white painting.' It was of course a tongue-in-cheek commentary (and homage!) on conceptual and performative art from the 1960s.

This work then evolved into *You are now an artist in this space* (2008) in which I set up designated areas in public spaces with microphones and speakers projecting people's everyday sounds moving and interacting through the space back towards them and at other people outside of the space.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

I am very interested in audience participation – whether it is in a public space, or a more static gallery environment. I am very intrigued by the psychology of spaces and how

they alter and change social atmospheres. The early works mentioned above really informed my later practice where interactivity and bodily function became the primary focus.

4. How central is interactivity in your work?

Interactivity is integral to the conceptual development as well as production and presentation of my work. My work seeks to observe and learn more about how people interact and engage with sound in different situations, so interactivity is one of my main focal points.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

Having written quite a number of academic articles, essays for exhibition catalogues and personal artist statements, I have become more wary of how we (artists, curators, arts/heritage/cultural interpreters) ‘dictate’ our ideas through the written word that accompanies artworks or exhibitions. I do like people to discover my work on their own, and find a sense of play or exploration in doing so, before they read any other material (if they choose to do so).

Sometimes this has ended with hilarious results where what seems apparent and obvious to me (e.g. Lie down here and stick your head there and look at that and experience this), is not at all logical to the non-artist (anyone but me!). This in itself is part of the work – and most people really want to try to figure out the puzzle to ‘make it go’ or find the hidden image (which I didn’t think was hidden!).

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work.

Absolutely – refer above.

7. What does public space mean to you?

Public space is any space utilized by members of a community – whether it is something as simple as a footpath or alley, or a more complex space like a community hall or library. Public spaces are environments for people to travel, communicate, rest and play.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable) how differently is public space perceived in your opinion?

N/A

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

I am really interested in trying to develop inclusive artwork, designed for the experiential, so minimal skills are required from participants – usually some level of hearing is beneficial and ensures a level of enjoyment / satisfaction from the work.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

The people who experience it and take the time to realize that they are involved with an artwork! This is the magic of public art and media art projects – many people of diverse backgrounds and interests can become interested in public art or media art if it is presented to them accessibly and approachably. I am often surprised at the individuals who seem to gain the most from my works – often people who have never had an interest in public art or media art and are fascinated by the idea and want to engage with the artwork, and find out more – not just about the particular work they've experienced, but public art, media art, sound/installation art etc.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

Both of these play a fairly important role within my practice – certainly whenever I produce artwork / installations and present them I am also crafting / designing situations

to lead people in certain directions for an experience. One of my more subtle intentions (through my decisions in included sound, design etc) is for people to question the impact of capitalism on society, or at least to question the everyday and inane or mundane.

Additionally, by primarily using field recordings of cities from around the world, as well as different rural and remote recordings and bringing them into 'foreign' spaces, I am querying the original intent behind psychogeography, and playing with it through new media.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How differently is it to work in the public space and why are you interested in this?

My artwork is primarily designed for gallery and museum spaces, and I love the differences between working in the gallery/museum environment and the public space. There is definitely behavioral psychology that alters the way people interact in different spaces, which is particularly obvious in galleries and museums.

13. Name a project you are working on now.

I'm currently quietly working on my interpretation of an artist's studio with a big build in the works over the next few years, while I've been steadily working on the imagery and audio for the past 2 years. This work is very much about holistic experience and transportation of environments through the hyperreal.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Media artist.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

This is a huge question! I don't think any discussion of recent art history is complete without new media. What is interesting is that technology has gouged its own genre after inserting itself slowly for decades. Artists' have always been fascinated with technology and invention, so the inclusion of new media seems a natural progression.

Mari Velonaki

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

I am working in the field of interactive installation and robotics, and I've studied interactive media art at the University of New South Wales in Sydney.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

N/A

3. How has audience participation shaped project and given you feedback?

All my experimental art work and robotics research involves interaction between members of the audience and embodied agents. Audience participation shapes and informs the next stage of my work.

4. How central is interactivity in your work?

It is in the center of most of my projects, since my work involves interactive systems and responsive spaces.

5. Does the audience understand your aims and responds accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

It is not my concern if my audience "understands" my aims or not because I design interactive environments that invite experimentation and, hopefully, reveal complex behavioral patterns emerging between the interactants and the work.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

N/A

7. What does public space mean to you?

A space where every single member of the public has free access and can participate.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

Local culture shapes and redefines what is “public”.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

No skills required.

10. From your own experience who is interested in public art/media art projects?

I don't have expertise in this area.

11. What role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

Situational context plays a major role when I design a new robot or environment.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How differently is it to work in the public space and why are you interested in this?

My work is predominately exhibited in museums and sometimes in galleries.

13. Name a project you are working on now.

A new responsive robotic system that incorporate touch.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Media artist

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

Media Art is simply an integral part of Art History.

Ekmel Ertan

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

I am an electronics engineer by education and worked as an software design engineer internationally for many years. My entry to art is the photograph; starting from 70s I do photography, later I opened exhibitions. My interest in art and my educational and professional background met in “multimedia” as it is called at the time. Then in 99, I started teaching at Visual Communication Design departments of Universities in Turkey which I still continue with. Design evolve into art in my courses and teaching, then with a group of people who later founded amberPlatform/BIS (Body Process arts association) we felt the need for an independent organization and a new node to create and collect the community. Hence we started amberFestival. In this process I started creating artworks as well but mainly I acted as artistic director, curator, and organizer.

Since I started with the utopian approach to the art and technology, that I still believe in, I always took “new media” as an art movement not a genre or a “technic” of making art and this movement is revolutionary and against current state of the capitalism by using its main tool as an artistic weapon. Being as an anti-capitalist I believe art should be public, should not trapped in the galleries, the contemporary art institutions of liberal capitalism and neither the market.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

One of my works in public space was *The Cube*, which was an iron cube 0f 80cm with QR codes cut out on 3 faces looking upward, placed on the corner cut to put on the floor. It was an object, a sculpture and an interface connects viewer to an online gallery. Artwork as a gate to artworks. It was a inside-out gallery. It was exhibited in Bishkek, Den Haag and Antalya.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

It was not as I expected; at the end it was an art object on the public space which keeps its distance with the audience. That actually changed my understanding of public art into say community art or collaborative art. To exhibit an artwork in a public space does not make it public art. Public art is now I believe is type of art target the public in general but communities effectively and places a common problematic in its kernel. Art is to make life better and beautiful in general for all. Art is for good life that means it has to deal with topics from environmental problems to war casualties from inequality in every field to hate crimes, etc. There are certain acts that are more artistic than artworks...

4. How central is interactivity in your work?

Interactivity critical for me for two reasons, first it gets the audience involved, invites the audience to participate, to take an action, to act instead of a passive stance. Secondly interactivity brings technology into the art. Audience both can easily access to artwork through its technological component and learn more about the technologies of today and possible future that leads her life.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the artwork?

See above.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work

These are not conflicting ideas. An artwork in the public space can also be a media artwork both interactive or not. *The Cube* that I mentioned above was a public media artwork but it was not interactive. But of course a public artwork can also be interactive. An artwork is a public artwork if it is in a public space and it is a media artwork if it uses information and communication technologies as its medium.

7. What does public space mean to you?

Public space is the space that is not owned by any person, corporate or a legal entity but belongs to the public in principal. But in practice public space is the space not owned by the private sector but the public sector. Public sector is not the public. Moreover public sector can make decisions about the public space in the name of the public.

We are loosing our public spaces as we loose our freedom or vice versa. Public places own and either privatize by public sector or converted into pseudo public spaces. Or police forces prevent you from acting freely and communicate directly in public spaces, if not thought-conventions of the society.

Public spaces are the meeting places of people form different classes, different traditions, different background and so on. But it is more and more becoming separated, coded-places by class mainly or subcultures and groups as the quality of the democracy decrease. Therefore public spaces are important more than anything for the artist and for the art to free himself/herself and itself from the rules and relations of the art market and carry both his/her or the art's mission for a better life now and in the future.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

It is different in many ways regarding the tradition and the culture of the society in every country. But the mission and importance of the public art is same! All countries needs more art in the public spaces, on the streets; art should occupy life in every respect but not as an object of the market.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

It is sometimes needed to have a practical knowledge about daily technological devices, like smart devices. But some works are more initiative you do not see the technology in the front, just act normally and respond may give you a clue.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

N/A

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

N/A

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

N/A

13. Name a project you are working on now.

N/A

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

I am a media artist, who also make public art physically or in the network. Above I did not talk about the electronic spaces, networks, etc. Those are also public spaces. But I am a curator, artistic director, art manager more than an artist. I replied above questions mostly from this perspective.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

A lot! Just refer some names like Edward Shanken, Oliver Grau, Lev Manovich and some others. Manovichs last work can be considered to be about how to change the art history with the new technologies.

Klara Ravat

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

It took me a long time to decide fully for art practice. Once I was out of high school I enrolled in the school of Medicine in Barcelona, I always loved science and I felt somehow in responsibility with people's health, but that goes too far beyond my background in arts. Anyhow, I've been raised in a artist family, my father is an sculptor and my mother an art restorer. With that comes a lot of museum and gallery visits while growing up, as seeing your most close people devoting themselves for art. So when I was a teen I refused accepting where I come from, all my roots, and then deciding for the med school. However, few years later I couldn't stop my hands. My partner at that time gave me as a present a Polaroid camera and a Diana+ (Lomographic photo camera). I started picturing everything. There was a click inside me. I left the med school and moved to The Netherlands to study in the Art Academy (KABK). I didn't want to study fine arts or design, which is the biggest offer in Barcelona, where I come from. So in NL I could find a quite experimental department that look like they would allow me to experiment and investigate with several mediums, and started producing media arts and experimental films.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

While taking part of the Sound Development project in Belgrade and Athens I developed two methods of smell walks. The idea behind a smell walk is to walk around the city sniffing all sorts of urban elements one can find in their way: from walls, to railways, trashcans, people's fragrances, markets, etc. In Belgrade I met a group of 7 people and walked them through a established route I prepared while my stay in the city. I provided them all with a map with the route, latex gloves, plastic sealing bags, cottons and a 30mL glass bottle to be filled in. I have asked them to recollect the objects they were smelling in the streets, at least a part of their components. Also I provided some papers where you were guided to describe the scent of the recollections (location, scent intensity, impressions...). Later on, in Athens, I offered two one-to-one private

smell walks. That way I could take my time to converse with the participants and speak about what we were smelling.

All of this was part of the research for the project *smell scapes*, which was meant to investigate the urban scents of Belgrade and Athens, study them and figure out if both cities have a distinguished smell.

4. How central is interactivity in your work?

Besides producing media works and installation I'm also an experimental filmmaker. Regarding to my films there is not much interaction. But when I produce installations that relate smells to the spectator then interaction becomes a key aspect on the work delivery. For example, the *SmellSCAPES* project concluded being a embodied performance, where the audience will be guided by an audio, to smell the bottled scents of the trip, as they will be slowly introduced to pour some drops of fragrance on certain parts of my body, to later, collectively smell them. Can you imagine? That's real interaction, 12 people smelling a human body at the same time!

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or given you some ideas about an open-space discussion with the art work?

N/A

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

I think public art and media art can be or not find under the same umbrella. There are plenty of options and possibilities for both classifications of art. In my case, I don't think a smell walk can be considered either of both, it's so volatile and performative that I'm not sure it stands for public or media art definitions.

7. What does public space mean to you?

Public space to me means shared space, a place for everybody, somewhere where the coexistence and the connivance of many persons, animals, things, thoughts meet.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

I have lived in Barcelona city center, Vall d'Heix and Sant Cugat, some sort of dormitory small cities (also in the province of Barcelona), The Hague (center and Leidschenveen, almost close to the farms) and now in Berlin. Public space is perceived so differently in each city, even when they belong to the same country. For example, in Barcelona center everybody hangs out in the public space, it's part of our lives, living in the streets. We do what we wish to do in them (even sometimes with some trouble...). The clearest example is the square in front of MACBA museum, that's my favorite example of what public space means to me: there is a great mixture of skaters, people from Pakistan and India who live in the neighborhood, tourist, students from the universities across the road. We all hang out in the same space, and it's fun. In the other hand, in The Hague I felt public space was only meant to be a route, a path that bring you from spot A to B, practical to walk and drive through but not pleasant to make you feel like staying. The contradiction comes when you analyze the amount of public art in both cities. Barcelona's art in public spaces are graffiti's and sometimes performances from some art collective that works with garbage (they arrange trash), you should see the garbage collectors, so confused! "Shall we pick it up or not"? In The Hague there are often lots of sculptures being exhibited in the main streets. All clean, without any graffiti's. Then, in Berlin public space is huge, streets are a bit intimidating. I think public space it's perceived also as a shared place like in Barcelona but the weather often is not so warm so you don't want to be in the street in winter. But wait, only the fact that Spätkaufs (shops open 24h) have some tables and chairs in front of them already shows the attitude, the street is for everybody!

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

I do art for everybody who's open to unusual experiences. No skills required, only an open mind.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Everybody! I don't believe in art borders.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work (if any role)?

Each space, place and city makes me feel different, so I produce different works depending where I am. But I don't go further into psycho-geography theories.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

Yes, I have exhibited in Galleries and Museum spaces. Somehow feels way safer than public space to me. You don't need to worry about the materials, weather, unexpected interactions. I think pieces produced for inside spaces are quite different than the ones produced to be outside.

13. Name a project you are working on now.

Right now I'm busy with several things at the same time. I'm working on a new 16mm film with the footage I shot in the region of Pelion, Greece. Also, I started programming an evening of experimental film screening called Photoplay series here in Berlin. It will take place once a month in a new space called Spektrum. I'm developing further the Smell Scapes performance I presented in Athens, so it can be showed in any city and context. And last but not least, I'm very motivated by the monthly community meetings, Smell Lab, I'm coordinating together with Claudia Mannigel. We aim to build up a network of olfactory researchers, also we are working on a new work together.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

I always define my-self as an experimental filmmaker and olfactory artist. However, if I go in detail I always mention that I produce media works. There are some wild

combinations of mediums in my works that can't be called anything else but media pieces since they need the use of new technologies, digital art or biotechnologies.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

How does any medium contribute to art history? I consider new media as a new genre in arts and as any genre generates dialog with art history. Maybe we are too close to it still to be able to read how new media contributes to art history. My wish is that thanks to digital art and the accessibility to internet art history becomes a fairer story teller, not leaving women aside from it, as many times has been done.

Ana Carvalho

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

I have a degree in visual communication and had almost ten year of experience as graphic and web design before I started to work in art projects. My first projects had to do with publications online and gradually these and other, new projects, became more experimental, to include video, animation, text and photography. I got interested in live performance in 2004 and after exploring many ways of combining images live by experimenting with software and experimented in the local club, moving from web-based platforms to physical spaces. Soon after, the context changed again as I got involved with various other artists and curators.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

As part a group called Art in Hidden Places, based in Cornwall, we developed *The Christmas Project* (2005) (<http://vimeo.com/26837545>).

3. How has audience participation shaped project and gave you feedback?

During a couple of days, the experience of walking on the winter streets of Falmouth (Cornwall) was different due to the projections on the windows of many buildings. The act of looking up, by curiosity, motivated others to do the same. The mood of people interviewed for a video documentary of the event changed when confronted with the videos.

4. How central is interactivity in your work?

Although the work mentioned above is not central to my practice, audience participation is fundamental either through inducting a feeling or sensation to something more interactive. Interaction, especially through technological mediation, is less relevant.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

Depends. On the project mentioned above, it was very clear the impact it caused in the audience. But this has to do with the nature of the work. On my performance work this is less obvious. I came to think that the audience express clearly generic likes and dislikes but is less involved in a deeper argument.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work.

Back to the same example, *The Christmas Project*, we have used 8mm film and projectors collected beforehand by the community. From these, some were given and others borrowed from the local community. Some of the people who lend us the projectors and films also allow us to use their windows to project on. We have created an installation, which can be called public art, without new media, but simply media / technology, in collaboration with the community. If this was a process that suited perfectly for this project it may not be appropriate to another one. Each project has an appropriate way of relating media with public or audience, I would say, in a unique way.

7. What does public space mean to you?

Indoor and outdoor space that people use for common activities (from walking to playing).

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

Indeed, public space is conditioned by a range of elements from weather conditions to social codes.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

No skills whatsoever. Perhaps just a disposition to break from the fast everyday life rhythms and let go.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Everyone, potentially.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

The Situationists are a major influence but this is not apparent in any of the works. Their influence exist in the way of thinking about interrelation with others through art, not just with audience but generically to affect collaborations and other relationships.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

I have done both and it has been very different in all aspects. I have worked in public space collaboratively and in the gallery with my own work (performance) which sometimes is collaborative but follows pre-existent norms.

13. Name a project you are working on now.

Several, actually. One of them is a collaborative performance, which follows a dramaturgy, developed from the features of a specific space where it will be presented. It's a very peculiar historical space and will unveil ancient stories of this space.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Performance artist. I think all arts require media to convey the idea/thought.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

New media is part of art history. Media is also the basis of documentation and therefore fundamental to the very concept of history.

Roberta Buiani

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

I have no formal training as an artist. I do as I go. I am a self-learned media artist but learnt how to collaborate and now I do a mix of media and public art

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

Transitions in Progress is the latest. It is a collaboration with 2 other artists. It is a mobile lab, a performance/interactive installation, an exhibition and an online repository; you can find more at space-for-place.ca.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

I take in all sorts of participation: donated and found objects, drawings/artworks/poetry, aural (mostly, as people don't want to be seen but like to be heard) and visual. Usually audience participation becomes a part of my work.

4. How central is interactivity in your work?

There would be no artwork without interactivity. That's also why I do art.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

The audience helps me readjust my work and I welcome their comments and suggestions.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

An example: People contributing images and other material to a Google map or inserting their messages into an anonymous irate box.

7. What does public space mean to you?

A space for everybody who needs to be understood and respected.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

Here in North America public space is never completely public, it belongs to the city or the crown (province or the federal government); it is never free to use casually, and you need to get permission in order to use it (there are exceptions and loopholes).

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be part of your work?

None

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

General population likes it as an entertainment and because they are curious. If the technology used is very sophisticated, they will be attracted by it and the content won't be particularly interesting (they think it is a game). If media and other aspects are well integrated, they will engage more, and more thoughtfully.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

Definitely always been a great inspiration.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

I prefer to work out on the street, but I did 3 exhibitions of my work, and they were very

different from what I do in other non-conventional spaces.

13. Name a project you are working on now.

The *Cabinet Project*. I will take over some abandoned cabinets at the University of Toronto and have artists install their work inside them. Work will involve interaction with scientific objects from the various university collections. The result will be a distributed exhibition. It'll open in March 2017.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Interdisciplinary artist.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

They are not new anymore. We should just consider them just as “media”.

Tapio Makela

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

For me, art in itself is not my main interest, but the variety of forms of creative expression – just as much as in design, documentary journalism or education. However what I find truly inspiring and liberating in working with art and artistic expression is that it is virtually limitless, which can take us wherever our imagination allows. Art is a magnificent vehicle with which to question our preconceptions, look at alternative realities, to open our minds for unanticipated options. Art is to design what science is to engineering. And in media art artists and creators need to dip a bit into all these fields.

My own creative work is usually a contribution into a team effort, with a range of professionals involved, where my role is to implement, interpret, illustrate or express the plot or story using my own tools and skills.

As an educator again I focus on inspiring and curating aspiring talent to find their own solutions.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

One recent public art project I recently worked with was *Hey, Homo*, directed by Jaakko Pesonen, which was a live video that reacted to people moving past it, yelling “Hey, Homo!” to them to catch their attention and raising questions about stereotypes and prejudices on homosexuality. It could be described as an interactive monologue.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

I think I’ve learned to not try to be too clever with multiple layers of abstraction. It’s too easy to outsmart yourself in complexity, and depending on where you exhibit you can’t manage when the audience joins in or leaves the piece. The most rewarding way to analyse audience participation is by observing, I think it is more telling than for

example interviewing.

4. How central is interactivity in your work?

It's a component, one of many. I usually focus on the generativity of a piece and the experience of the audience first and foremost. Interactivity is can be used as a component of audience participation to enhance immersion and engagement. The actual depth of the interactivity into the generative layers of a piece is not as crucial, and I also find it very interesting to work with projects without active participation, where audience observation and input happens without active engagement but rather from experiencing the piece. For example a theatre audience does not consider itself an active participant in the play, but nevertheless the performers actually observe their audience and adapt in a variety of ways.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

It varies. Again, I think audience feedback is relevant, but must be interpreted, just as the feedback is their interpretation of the work.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work.

I don't think they are mutually exclusive at all. Since our media landscape anyway has a very public image, it's only fair that there is component of media art that happens in the public sphere as well.

7. What does public space mean to you?

A public space is an area which anybody and everybody can enjoy freely, without major restrictions, expectations or obligations.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is

public space perceived in your opinion?

I'd love to have a simple answer to this question, but it would really be a guess. Referring to my own definition of a 'public space', which is rather idealistic, I think the local cultural variations have to do with the limitations to the freedoms that make a space public.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be part of your work?

Hopefully none. I don't think an audience should need to have 'pre-requisites' to enjoy an artwork. It's the job of the artists to make the piece find and fit its audience.

10. From your own experience who is interested in public art/media art projects?

Everyone is. Even those who say they don't care or are critical. Especially people who are critical. Sometimes it is because art is not necessarily just a pleasant sugar coating of beauty, but can also expose us to uncomfortable questions about our being. We should not be afraid of that, but should encourage artists to keep working. Art should be the vehicle we use to explore our collective boundaries, also in public spaces.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

No particular role.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

Yes, I have worked in galleries and museums too. The major difference is the preconceived notion by the audience that they have actively engaged with a 'work of art' while in a public space 'art' comes to the people.

13. Name a project you are working on now.

My most current project is a more traditional theatre production where I built the quad projector videography for a full two act play for *Maa-tuska* by Juha Mustanoja. Augmenting traditional theatre with new technology is quite rewarding since there are so many layers to draw from, and when everything happens live there is a great amount of variables and improvisational components at every level, where still everything must click for the performance to work.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Since I'm already juggling between identities of being an artist, researcher or educator, adding an additional label feels strenuous, but computational media is definitely my material and mode of expression, so yes, it would be media artists.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

New media is one more step into an even more diverse spectrum of artistic expression, with an even wider range of variations. New media and media art is not isolated from art history, but draws from it and includes it's own past at a continuum. With computational powers constantly increasing, AI and algorithmic advances it also creates huge opportunities for artists in this new medium. Different fields are also merging in unprecedented ways, a visual artist who is working with autonomous AI becomes more like a director and a curator, without giving away any of the creativity. The technology is still completely instrumental for artists and designers, as it has always been. Artists have always been experimenting with materials, and new media is just another computational material in the long history of art and artistic expression.

Tasman Richardson

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

In art college I joined a radical group of public performance event / happenings makers called PO PO. That stands for post post modern modern neo contemporary. It was violent, absurd, and very much focused in the anarchistic concepts of temporary autonomous zones and chaos magic.

Around the same time as PO PO (1996), I wrote the manifesto for JAWA (1996) and formed the JAWA collective (1997). The aim was to transform media, stealing from the existing discarded recordings of popular culture and then using rapid, entropy inducing edits, mesmerise viewers into a state of absolute now-ness. The method was founded on the cut up by Gyson and Burroughs but advanced beyond literature to include sound and image being cut simultaneously. The resulting jump cuts produced a kind of blooming, layered memory unfolding in the audience. Rhythmic edits also meant that beats encouraged the heart to follow while flashes in light encouraged the nervous system to follow. The synchronising of both biological functions created a high anxiety thrill. This then, was an effective means for attacking the spectacle with a spectacle, in other words, a self reflective critique of the medium.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

I have numerous public artworks, some are public performance, others are large-scale museum installations free to the public.

Necropolis was my largest exhibition, consisting of a superstructure complete with ramps, walls, ceiling, rear projection screens, CNC router wood cut-outs, infra red cameras, etc. The entire piece consisted of six individual works that linked together through winding pitch black corridors. Each room would confront the visitor with a specific experience that focused on the nature of video, in some cases the decaying generation loss of signal, in other cases the oversimplification of iconic content, or the

illusion of movement and depth as defined by the lens (space) and the recording (time). As a whole, the installation attacked the senses with absence and darkness to frame the actual video elements more sharply. The installation took up the entire available space in Toronto's Museum of Contemporary Canadian Art, and required constant security and maintenance. Because each of the six works were an extensive, complex, piece in themselves, It's difficult to summarise here. I would be happy to send you descriptions for each of the six rooms in order along with video documentation of a full walk through if you're interested.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

I prefer to consult with my peers when I'm making new work because I value an informed opinion over an uninformed reaction. Rather than make work to catch a broad audience, I target people that are already knowledgeable and familiar with media art. This means I can evolve the work further rather than always backtracking to explain the foundations. In the end, I do try to appeal to a broad universal experience though, by layering the experience of the work... first contact being sensational, further reflection being clearly structured and suggesting at further meaning, finally, deeply investing the work with more absolute theoretical concepts.

4. How central is interactivity in your work?

I believe all art is interactive and that the recent need to categorise electronic media as interactive is a forced or contrived mistake. My work has always considered the experience of the audience and very deliberately works to manipulate the memory / recall / immediacy of the audience. This is true for both my live performances as well as my installations.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

N/A

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

All my installations that involve public access and public funding use media to immerse the audience in time rather than have them stare at flat screens. I don't use literal narratives and instead prefer segments of loops that suggest no clear start or finish so that people take on the role of a playback head, similar to how a vcr reads a tape, my audience passes over the constructed path I've laid for them, at their own pace, but guided by my content / distractions / sensations. *Necropolis* is a prime example of this.

7. What does public space mean to you?

Access for all, without charge.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

Europe has a strong history of squatting and taking over disused space. There's strong support, even legislation for people to do this in Europe whereas, in north America, this kind of freedom to occupy over time doesn't exist. Europe has a stronger, or possibly more successful activism as a result. Japan on the other hand, is the most restrictive and crippling for the arts and activism regarding public space.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be a part of your work?

Seeing, hearing, remembering, and mobility.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Children are the best audience, though much of my work is too severe in subject matter for them to experience. The best audiences are unjaded and willing to risk embarrassment by opening up to the work, making themselves vulnerable. This trust is difficult to develop but over time I think people have come to trust that I don't use irony

and I am absolutely sincere in my offering to them. I would never induce discomfort for gratuitous reasons. I only hope to recreate the experience in them, that I myself have.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

An enormous part of my work is influenced by Guy Debord, Bryon Gyson, Burroughs, and Marshal McLuhan. My JAWA manifesto, as I stated above, was deeply rooted in manipulating the unfolding memories of audiences, provoking and altering thresholds of entropy, and suspending the sense of time and space. From it's inception, JAWA sought to appropriate from the existing wasteland of recordings to attack the industry of both news and film, fact and fiction, high art and low art. Interestingly, many years later in 2002, my friend that founded PO PO and myself having founded JAWA joined together to form the international media arts collective FAMEFAME which focused on a very situationist style approach to manifestos, declarations of war / competitive media art making and spectacle driven video Colosseum competitions (Videodrome). I disbanded FAMEFAME in 2007 due to conflicts within the collective and it's commitment to the FAMEFAME manifesto. Sadly, part of our mission was to critique recordings and bring people into the now. This means very little was documented and a great deal was deliberately and recklessly destroyed as an act of defiance against the culture of accumulation.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

Yes, and I treat them the same. In my experience, museums are public spaces. Galleries are private, but when I've shown, I've always requested that they be conducted as though they were public, with considerations for the public.

13. Name a project you are working on now.

I'm developing a live performance using four vintage cathode ray televisions. The TVs will be manipulated electrically, by having musical notes converted into raw power like

a dimmer switch for a light being controlled by a piano. low keys are less power, high keys are more power. the result is a very expressive, abstract noise on the screen, as the electron gun fails and shudders. The electrons themselves are highly radioactive and violent so when I attach a wire to the screen, I can hear the sound of this violence and then amplify it out of a sound system. The TVs will be piled together and then surrounded by mirrors so that they reflect forever in all directions. I'll project this large along with the sound. as the signal dies, a new unpredictable noise emerges. The only way to get a truly new signal effect is to cut off the power completely. This cutting and regenerating of multiple screens inspired me to call it *Hydra*. It's an instrument really, and though I've performed with it before this will be an entirely new composition. This new use is for a group show I'm curating in January 2017 in Toronto. The theme of the show will be artists that produce live abstract expressionism through electronic media. It's an attempt to demonstrate the power of expression when signal replaces the limits of the body. I call this one night only event, *The New Flesh*.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Yes and yes, but primarily I am a media artist, regardless of where I exhibit.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

New media are for the most part sophisticatedly evolved recordings. Since this allows us to record with greater clarity and larger storage, I think the impact is enormous. It also means that the range of expression and hybrid possibility is vast. the vastness can result in a kind of option paralysis. What's worse is that the need to turn the camera on ourselves encourages a terrifying existential crisis of self. People become trapped in a kind of Panopticon where they are both prisoners and guards. The anonymity of the internet encourages parasitic relationships between escalating forms of exhibitionism. Worst of all, the accumulation of detail and content in mass amounts tends to devalue the very nature of information since it begins to cease to have relevance and eventually, like a bad smell in a room, our minds turn away from it, creating an involuntary information blind spot. This kind of streamlined radicalisation is a terrible side effect.

Tegan Smith

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art

I was a political activist long before I became an artist. I did interactive mechanical sculpture at graduate school and got involved with InterAccess Artist Run Centre where I met amazing technical wizards/ artists.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

I have done interactive work in galleries and some performance/participation pieces in public spaces. More interesting to me was developing a project called *Haul Out* on YouTube. Public participation came in the form of comments and stories from viewers.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

After showing work in galleries, I used my website to extend projects in a different media and then started projects on the internet. Beginning the *Haul Out* project in social media came from responses to that work. I chose subjects for the videos based on emails and comments from viewers as well as topics that came up in social media. *Haul Out* has made me see the limitations of doing internet projects without personal contact. It does avoid the issue of what's in it for the participant and how much you can expect from people in completing your work.

4. How central is interactivity in your work?

Sometimes it is crucial for the completion of a piece such as in the mechanical sculptures that need people to do something for activation. Sometimes the public pieces are just performances. Other times I install work in galleries expecting no particular feedback and people write long narratives in the gallery book.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some

ideas about an open-space discussion with the art work?

Usually. Occasionally members of the public not used to contemporary art don't realize it's art. With my walking pieces people would ask what was going on or avoid me completely.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

It can if you are really in a public street or square as I was with my robot dog project, although the internet documentation has had many more viewers. I'm not sure it's possible to have a real public piece using the internet which is a business and not under public control.

7. What does public space mean to you?

Public space means publicly owned space where anyone can go and is subject to democratic governance.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how different is public space perceived in your opinion?

I think there are more ideas in common about what public spaces are than what should be allowed to go on in them. Ownership and jurisdiction over space - public and private - is contested in all parts of the world.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be part of your work?

Being clear from the beginning about what is expected of everyone, although in my own and other artists' work, there always seems to be at least one misunderstanding or objection to the process or result. That may be the most interesting part of doing this kind of work.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

I think it's true of all art that the people most interested in it are other artists and cultural workers. If the work has a specific social basis, people involved in the issue might be interested. But sometimes they think artists have no business doing work about it and think we should stick to painting landscapes. Other technology workers are sometimes interested in technical work and sometimes you can't tell who will be interested. There are people who are generally curious.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

They are really important in my walking and mapping projects. I am particularly interested in ideas of home and away. My walking group discussed what gives a person access to each space, whether it's a key, an ID card, a credit card or a certain kind of body. My Floodgates project is based on how water and geographies are influenced by a range of possibilities from astronomical events to human intervention.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

I have found that my projects have different lives in different media. Some have started as public pieces, been shown in galleries and became web projects or it happened another order. It is unpredictable where the most feedback will come from.

13. Name a project you are working on now.

I continue to work on several longterm projects with different ideas and in different media. I have one multifaceted project on measurement and the human body. Other work involves participatory work about water and climate.

14. Could you define yourself as a public artist and/or media artist?

Both. I also do sculpture, installation and bookworks. I am particularly interested in stuff and New Materialist theory. Through my (fictional) foundation Tender Loving Stuff I also consider myself a co-advocate with machines, inanimate objects and what we classify as living things.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

The production of communication media has become the economic base of the late 20th century and early 21st century. New media art is crucial for the celebration and critique of that reality and will eventually be a part of mainstream art history.

William Latham

1. Can you give me some information about your background as an artist?

I was a student at Oxford University (The Ruskin School of Drawing), then was at the Royal College of Art in London studying a post grad in Printmaking in the early 80s. In 87 I became a Research Fellow at IBM UK Scientific Centre in Winchester, where I was for 6 years and it was during this period really became involved with computer art using big mainframe computers and started my long term collaboration with the mathematician Stephen Todd. After IBM I then set up a studio in Soho, London and did a lot of work with Rave bands and computer games and became pretty commercial, finally in 2007 becoming a Professor at Goldsmiths in Computing I finally started my working practice as an artist again.

2. How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

Really started around 1985 whilst at the Royal College of Art in London at the stage the word media art was not really used. The technology was pretty primitive, but still got interest results, by using a BBC Micro to program very simple software that would randomly give me rules to produce large scale evolutionary drawings. These evolutionary drawings led to me getting a fellowship and IBM and then producing our fully 3D Software version, changing the core rules as we went.

3. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

Many of my exhibitions have been gallery-based, but often would tour to very public venues. For example my exhibition of my early computer art *The Conquest of Form* toured to The Natural History Museum in London and to the Deutsches Museum in Munich. My Japanese exhibition *the Empire of Form* toured to The David Jones Shopping Centre in Melbourne (open to the general public) and my video installation *Organic TV* was shown in the main foyer at the Southbank Centre in London. In 2013 in Brighton we projected my Organic Art Videos on the exterior of the Phoenix Gallery in Brighton as part of my exhibition *Mutator 1 + 2* (which is featured in a new Thames

and Hudson book).

4. How central is interactivity in your work?

Absolutely central, but it works in two ways, my interactivity with the software to create art and the public's interaction with our software to shape the organic artworks to their liking. The underlying idea is that the user becomes like a Gardener.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

Yes, very much so. From my experience it is important to have the events and outreach opportunities for this discussion to happen. With my work with Frederic Leymarie at Goldsmiths and the Bioinformatics group at Imperial, on a protein docking, often those conversations have science content in addition to art.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

Our PC product Organic Art, developed by my company Computer Artworks Ltd published by Warner interactive around 2005, was a way of people producing organic art and sharing it. The user could email the genetic code defining the forms to their friends which would be re-generated on the other person's PC.

7. What does public space mean to you?

A space where a wide cross section of people enter, numbers higher than 250 per day or could be an online software space.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

I do not see much difference between countries.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be part of your work?

Ideally none, but experience of using a touch screen or a Kinect can help.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Science Festivals and Arts Festivals that want to have a public impact. Music Festivals less so.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

None.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

Yes, answered above.

13. Name a project you are working on now.

I am working on a range of different projects at Goldsmiths in the Computing Dep, we are enhancing the *Mutator 2* code so that the PC makes evolutionary visual selections of it is volition, which is proving to be a very hard problem to emulate a human aesthetic selection process. We are starting to work taking *Mutator 2* into the VR space, so the public viewer will be immersed in an organic space. I continue to work on a range of smaller games projects in Unity in the area of Cognitive Neuroscience working with UCL in London through SoftV Ltd (which I am a co-Director of) and a maths education games through London Geometry Ltd (which I am a co-Director of) working with Creative SkillSet for which we have just completed a game called *Age of Algorithms*.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Media Artist.

Jenn E Norton

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

Here is a bit about me: I am an artist who uses video as a starting point, layering media and meaning to create immersive, often interactive, works. In post-production, my compositions are comprised of disjunctive imagery that inhabit a shared realm, where existing landscapes, objects, and activities become unfamiliar. I immerse myself in the technologies I employ within my studio practice, combining intuitive and formal processes.

The first public showing of my work was of interactive kinetic soft sculptures that invited the viewer to be physically enveloped within. As a young artist, the notion of immersion and interactivity was electric for me, as I am trying to recreate the experiential aspects of my creative process, drawing upon imaginative thinking. This is also what drew me to video as it served as a synergistic medium for interdisciplinary practices in which two dimensional, audio composition, performance, sculpture, texts, and installation could come together. In this, I see further culminations of practices within public space for making and looking at art.

Media really just seemed like a natural progression for me. Like most children, I enjoyed drawing characters and fantastical worlds, but decided early on that to in order for them to be complete, they needed to move. I desperately wanted people to understand these characters and scenarios as I did, and to place the characters on 2D planes in motion somehow seemed like an empathetic resolve. I explored rudimentary means of animation, initially using continuous stationary (dot-matrix printer paper) to reel illustrated 8.5" x 11" frames through a makeshift Moviola made of paper towel rolls and a cardboard cut-out stage. Then flip books, stop animation, and pixilation using an VHS camcorder. By the time I reached art school I was already thinking in moving images as a communicative means of expression, the lens as a prosthetic eye.

When non-linear editing emerged it allotted an unprecedented virtual tactility for

moving images. Its interface, a reservoir of video and audio clips that could be infinitely altered, reproduced without degeneration upon a mutable timeline, changed the way I thought about information. I began thinking of time differently, making many videos that were essentially long form gifs in the aughts, deepening my interest of form, infinite regress, and the materiality/immateriality of data. I suppose shuffling numbers around to manipulate content was what lead me to media art.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

Site Lines was a multi-tiered project unlike anything I had previously done due to its reliance on public participation. The series addressed the perceived potential for public spaces to creatively foster social engagement and interaction. By placing a traditional suggestion box for physical changes to the city of Guelph's downtown square, the public was asked to consider the site and imagine it differently; what service, architectural or environmental design feature would they add or take away to better serve the city's inhabitants? It was important that the suggestion box was located within the exact location in which they were asked to consider, so the participants would have an immediate physical relation to the site. Six written suggestions were selected, whereupon architectural renderings were modelled using Cinema 4D and displayed in the Square's poster kiosks. The spectrum of suggestions ranged from the fantastical to pragmatic, eliciting fanciful and impassioned reactions. The large format posters were revealed over time, beginning with whimsical imaginings, then optimistic sustainability, followed by more satirical commentary, ending finally with a dystopian fears of poverty related violence and policing. At first glance the highly visual, vivid series appears utopian, almost saccharine, but is in fact expressing an infrastructural desire, or a lack felt, by the public within our lived spaces. It was my hope that this type of project could open a dialogue about what could be, allowing creativity to shape a city in practical decision making.

Another public work was a video projection entitled *Teetering on the Void* (2007), where I have taken Yves Klein's place in his famous self 1960 photographic portrait *Leap into the Void*. Where Klein confidently hurls himself into the air from a window of two story building, capturing the moment in which he is suspended between the

safety of the ledge and the street below, I hesitate in an infinite loop, precariously balancing on tiptoe at the ledge. The oppositional effect of his frozen grand gesture and my self conscious, animated trepidation are expressed in two versions videos, using different approaches. In one version intended for a gallery presentation the background of the 1960 photograph has been altered in *Teetering on the Void*. Emphasizing the endlessness of the hesitation, the wind gently rustles through the leaves of the tree as starlight replaces the stark overcast sky as the sun slowly sets and rises in the endless cycle. The passage of time within the loop occurs in a fraction of our own, yet time is somehow expanded, like a long play GIF, as this physical mantra of hesitation is seemingly infinite. The push/pull sensation of these two realms, the known and oblivion, the actual compression of time and the psychological expansion of time, are punctuated by the occasional ‘doubling’ of the artist’s body. The other version of the video functions as a public projection, in which the performer has been plucked from the setting of the quiet Parisian street, and is solely projected to scale onto existing buildings. Here, the risk in the performative gesture is more present, less comical than the other version.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

It was very direct in *Site Lines*, and this project was inherently reliant on feedback from people within the public space where the project was to be realized. More generally, my understanding of installation and interactivity deepens when looking at works within a public space. I can see here whether my intentions were discerned, whether the interactivity was well defined, and so on. Showing in public spaces requires objectivity and empathy. The work becomes active in the engagement with the viewer, in which they become an active agent in the work’s completion. I like to haunt the space in which I am showing, to hear candid comments from others somewhat objectively. Somehow seeing it as a viewer amongst others takes the edge off criticism, and distances myself from praise, but moreover, I can gauge the work’s execution and conceptual efficacy. Public spaces provide unanticipated readings and reception from a diverse audience, shaping decisions for future works.

4. How central is interactivity in your work?

I am trying to recreate the experiential qualities of my processes (the imaginative, the intuitive), and as interactivity is rooted within the present tense, one does not solely observe, see or hear the work, but are creating their own experience within its structure. Reciprocity is a creative and empathetic space in art that transcends language, and is an area that I wish to develop within my practice more holistically. The creative space between artist and viewer, where there is room for the art to breath, is where my interest lies. I was creating a lot of single channel video work for the first decade of my career, and while I have not abandoned it fully, installation has become my focus. The experiential goals I have described necessitates the viewer's agency within the work, therein completing it conceptually. I find a multi-sensorial experience, as opposed to single channel video, more stimulating and closer to what I am trying to achieve in creating reciprocal, experiential environments. The entry and agency of the viewer is where I draw much inspiration and seems less authoritative as a mode of production.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly, or gives you some ideas about an open-space discussion with the art work?

I cannot say with certainty that they generally do, as I have made a lot of different works over sixteen years. I can say, however, that people who have felt compelled to contact me, or reach out at an opening reception or in a review have reflected many of my intentions in their observations. I appreciate work that can have multiple readings, speaking to multiple levels of reference. People are drawn to different aspects of what I am doing, and I am very happy when to receive responses that I hadn't thought of.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work.

I think that public art and media art can be found under the same umbrella, just as art of any medium can. Perhaps its ubiquity and ephemerality allows it travel more easily through public spaces? I have made satirical work that was broadcasted on public television alongside 'legitimate' programming, and needed to be in order to complete it conceptually. An interactive work I made in 2015, *Abridged*, needed to be positioned in

a relatively public and private sites simultaneously. Within a reflective rectangular prism, two separate locations are merged together in infinite regress within its centre. Using live video feeds and reflection there are two sources of imagery that are reflected within the structure. One comes from an aperture at one end where viewers can peer in and can choose whether to enter the shape. The other reflected image derives from a video monitor located at the opposite end, which is smaller in scale, capped with a one way mirror. The monitor reveals audience seating within a large concert hall. The receding scale of the structure results in a sphere configuration at the narrow end. The acrylic used as a mirror has an irregular surface, reflecting non-uniform angles, creating a watery, crystalline bleed where the distinctive sites meet.

This reflective structure is located at the bridge of a theatre balcony. A large projection located on the MainStage of the theatre itself explodes the small confines of the prism, playing with scale, public and private, performer and audience. Cameras and microphones are located both within the physical structure of the rectangular prism and within the audience of the theatre, allowing viewers and the audience to inhabit both sites, to communicate with or observe each other, collapsing the expanse of the concert hall (an audience) and the small space of the prism (a single viewer), together infinitely.

7. What does public space mean to you?

I suppose the immediate answer is that every site designed to be accessible to a general audience is public, and, in this, lends itself to diversity in discourse, interaction and engagement. This could be a physical space, such as a gallery, or square, or an ephemeral public space, such as an online forum, website or broadcast. But the practice public art is becoming more known, informed and nuanced as divergent practices emerge with the increase of opportunity to show within public programming. Public programming is infectious, and it is gaining prominence even in smaller communities. In Canada, this is very heartening, as this is creating a bridge of reference and understanding between the public and the artistic community, and in this, intersectional communities. I think artists working within a public space opens an imaginative communal practice where artists and viewers/participants can imagine what a city or society could be through art.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

I was born in an automotive town, a city with a core built for cars, commuting and consuming. At that time, there were no downtown squares to speak of, or bicycle lanes, or open air markets. It wasn't until I began travelling in my late adolescence that I even considered that a city could be wholly traversed as a pedestrian, or that a market could be a part of the cultural fabric of a community. My, and I would argue many Canadians, experience with public space positioned me within a world built of corporate architectures, anonymous in its global enormity. It occurred to me that the city in which I was born was a place of interiority, of individualism, whereas cities that predated the automobile were designed to facilitate an exchange that went beyond monetary. It is an alienating, paradigm shift to realize that one lives in a city built for corporate means, rather than built for its residents.

In recent years Canada has become more accessible to facilitate cultural experiences in public spaces. In Toronto, we have seen public art more in the past decade due to a municipal and corporate interest and assistance, which comes with its benefits, challenges and criticisms.

I don't know if I can speak to working in different countries with a great breadth of experience, as my work often travels without me, so it is difficult for me to really assess the differences. I co-programmed a public outdoor screening in Tampere, Finland, and found that the city was very helpful in facilitating access to a venue and promotion for the event. But I have perceived differences from city to city. One of the most enthusiastic receptions to a film festival I have participated in was at the Dawson City International Short Film Festival (Yukon Territory). With a population of approximately 1,300, every screening I attended had a healthy turnout. Every one had a program in hand and planned on making it to as many events as possible. Both of these events were in winter in cities that are nearing the arctic circle. I thought the cold would equate poor attendance, and was heartening to learn that my pessimism was unfounded. I think when a city backs its programming and artists, great things can happen

reciprocally.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be part of your work?

Some art needs some reference to understand it, but as I mentioned before, I am most receptive to work that speaks to different levels of experience and try to do this within my practice. I think curiosity is the only prerequisite, and perhaps as my work is often time based, a little patience.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Many people benefit from public or media art projects, depending on the content, of course. Children are unabashedly interested, but I think that most people are. I have participated in several Nuit Blanche performances and installations and have not had overtly negative experiences with the public in regards to the projects I was a part of. There is also the vested interest is corporate branding and naming rights (up until this year Toronto's Nuit Blanche was known as Scotiabank's Nuit Blanche, and still Scotiabank Contact Photography Festival, etc.).

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

I have been showing in gallery and museum spaces for about 16 years, nationally and internationally. The differences I have noticed is that a museum or gallery is a destination site, in that the audience has chosen to enter a space known to exhibit art and they more or less have expectations as to what they will see. In a public space, art inhabits an environment in which people are not necessarily in the vicinity to take in anything other than their day to day routine, or needs. There is an element of unpredictability in its reception and the challenges that arise in showing in public spaces. Working with a municipality requires a different set of considerations, whether it be in bylaws, security of equipment and of all participants.

13. Name a project you are working on now.

I am creating a short video series for an exhibition in Toronto that re-imagines the iconic architecture of the Cinesphere in various altered states and purposes, such as the structure serving as a submerged biosphere with an urban core, for example. The series is comprised of animated and recorded footage of the Cinesphere and surrounding area, and will be presented in the Cinesphere itself. The Cinesphere was an IMAX theatre at a once popular Toronto venue, called Ontario Place. This September, an arts festival, entitled in/future, organized by Art Spin, will inhabit the space to create new uses and associations of the site. Art Spin is a curatorial group that activates decommissioned venues and unique public spaces to produce large scale group exhibitions. I am also beginning a PhD in Visual Studies at York University and working towards a solo exhibition at the Robert McLaughlin Gallery and KW|AG slated for 2018.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Yes, but moreover I am a project-based artist and the media I use is chosen based on the conceptual needs of a work. While video and installation are predominant within my practice, I also create sculpture, sound composition, drawings and digital prints.

15. How do new media contribute to the discussion of art history(if there is any such contribution)?

This is difficult to answer. To clarify, does this question asking whether new media holds its own in art history or how it functions as a means of documentation of more traditional art forms? Either way, I was a part of an interesting project curated by Lorna Mills, entitled *Ways of Something*. It is a video series that appropriated the audio from John Berger's 1972 BBC four-part television series, *Ways of Seeing*. 113 artists were asked to choose one minute from the four-part 30 minute episodes in order to create new visuals to accompany the audio, consisting mostly of John Berger's narration. Artists were given full creative freedom to alter, animate, or use appropriated footage, web-cam performances, or websites to create their minute, with the sole provision that the original audio remain intact and unaltered. Assembled by Mills, the resulting video

is a diverse, eclectic dialogue between network-based artists and Berger's analysis of European painting and the way they were historically, and at the time of the film's making in 1972, understood. *Ways of Something* will be on view at the Whitney Museum throughout October 28 - February 5, 2017.

Lafranco Aceti

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

My practice has always been strictly linked to public events and happenings. Not just that, is also very political in nature. I believe that there are a lot of misgivings about contemporary political art – for a long while has been relegated in the realm of ‘not-art’ with critiques – particular in Anglo-Saxons worlds like the US and the UK that range from obligations to ‘happiness’ to critiques of being ‘educational’. Both critiques than add the issue that the message is ‘clear’ and not obfuscated – as if this is necessarily a negative. Since I am ‘quite contrary’ I decided to continue to pursue my practice in the ‘90s and the first decade of the second millennium when it wasn’t fashionable or glamorous. Public space – since I am someone that loves space as a concept of engagement and I believe – as Paul Virilio wrote – that space is ‘as you practice it’, I find it more exciting and somehow more rewarding: there is a middle finger kind of attitude I think in my public space practice – I am here even if you don’t want me. I am here even if you don’t like it. I believe strongly that today it has become important to be present in the public space just to remind everyone else that one exists.

New media had these space conflicts and interventionist elements, particularly in its early phases. There was a strong element of activism which has been flushed away as collectors and museums stepped in to re-construct and re-write the history of art of new media. That more complex and perhaps raw energy that was part of new media history as a confrontation between the individuals and the corporations has led to a blatant defeat. The castration and commercialization of new media art was a consequence. I find less and less interesting contemporary new media art – and I am using the term very loosely – the more the aesthetic of new media becomes concerned with entertaining via beautiful experiences and the ‘awesomeness’ of technology the less I am interested in practicing in that field. I was in the process of curating a new media artwork for a city in the US and I was asked to provide something that was ‘not controversial, not problematic and that was entertaining and would look good.’ I decided to walk away from the project.

2. Can you please tell us about a project you realized in public art space?

One that I really loved is a strange project, which could have been done in photoshop, but I decided to do it in real spaces. I have been hanging a pair of '70s worker's brief – panties as I call them – in front of a series of locations: mainly parliaments, banks and monuments which are representative of the contemporary financial and social crises. The artworks took place as interventions in Athens, London, New York, Rome, Frankfurt and Cyprus. There were so many different aspects to the project – the performative elements, the audience response and interactions, the institutional push-backs and the excitement of doing something 'naughty.' Not sure for what reason, but as soon as we would pull up the washing line with the panties hanging on it, anyone who had anything to do with the institutions that we were mocking thought that we were up to no good. The public as well, and enjoyed very much the mockery. I guess we were being naughty and really up to no good.

3. How has audience participation shaped project and gave you feedback?

I always say that I couldn't care less about the audience – a controversial statement in these days in which one has to respond to and comply with the dictatorship of the audience and the socio-political obligations of entertainment. In this context and for this particular audience to which one has an obligation to pander to I have a rather limited interest. Therefore, I don't particularly seek audience's feedback and increasingly rely on the personal interactions with some members of the audience who have an emotive and sometime emotional response to the work. For me these people are worth one hundred thousand and nothing the masses, to paraphrase Heraclitus. This is particularly true when the 'audience' expect a message delivered according to preconceived notions: optimism is one that I have experienced recently. I was at Art Athina and I had a couple of people – interestingly from Northern Europe – pointing out and complaining that my work *The Lady with a Revolutionary Parrot* was not optimistic. My answer was that Picasso perhaps in front of *Guernica* did not feel very optimistic and I had a right – a human right by the way – to express a message that did not necessarily fit within preconceived notions or expectations. This is a question that goes to the core of what kind

of an artist one wants to be. I never wanted to be an artist for all seasons, following fashions or adapting to the audience's whims. There is of course a price to pay but I am happy to pay it. I have done it for a long while now and wouldn't know any other way of working.

4. How central is interactivity in your work?

Couldn't care less? Or better said: in the current post-democratic framework in which interactivity is nothing more than another collection of data for the enslavement of audiences to the illusion of the matrix and its neo-liberal forms of exploitation, the illusory word of interactivity is actually a manifestation of interpassive relations and forms of subjugation that I cannot endorse or practice.

Interpassivity is all the rage in this age but complex form of participatory interactions are rather rare and in all honesty the audience is not interested in actively interacting but prefers to passively consume forms of entertainment which as low or high art are presented as inclusive, open to all and with an optimistic construct a and perception of a society that is necessarily democratic. I wonder how long will it take to recognize these forms of interactions as disguises of fascistic regimes which have substituted and continue to empty notions of democracy and democratic participation.

5. Does the audience understand your aims and responds accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

The audience can choose to engage with the artworks how best it sees fit. It is not up to me to guide, translate, cox and convince. The artworks are presented with a *prima facie* meaning / structure which can be the starting point of a conversation. I have found that recently there is a communication divide between what the audience wants and what I am supposed to give them. Or to be correct there is a divide between a part of the audience which I can geographically identity. Since my work has taken a slant that is rooted in the complexities of contemporary Mediterranean failures, this divide is more visible. Nevertheless my works have always been rather divisive. What I find that is new is the impossibility of communication: there is no longer empathy or willingness to

see the perspectives of others: particularly if these perspectives are drenched in anger, sadness and social angst.

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

In the '80s and '90s there were gay writers and black writers who after a while started to complain of being pigeon holed in restricted boundaries and wanted to be called just writers. My artworks have different components – so public art and media art are just to facets of it - and as I said to a curator during a job interview: “my artworks use whatever medium is necessary at the moment in order to convey a message”. That sort of frankness and brutality, I guess, that unfaithfulness to a medium, may it be oil paint or new media, performance or video art, made me a pariah and lost me a job. I still stick by that phrase. Art is art, and the medium or media used to create it are an accident in a process made of so many different other phases and structures that the medium is one small part of it. If I had to use a label I would say that I am a really mixed up mixed media artist.

7. What does public space mean to you?

The universe! For me, public space means freedom, that is why I was so much in love with the Internet and its possibilities when people were making Internet art. I saw the Internet as a public space with no restriction in which each one could participate, if they wanted to... and had some means. It is not a case that the economic condition and knowledge access in the early stages of the Internet revolution determined the nationality of the artists that operated within this medium.

For me, public space is like a piazza, an agora, where people can confront themselves and discuss and dream and organize and realize ideas. It is that sort of Mediterranean interpretation of living and society that no longer seems to be part of the EU plan. In a small way that is what my work wants to do: to bring the discussion back into the squares, into the public realm.

Public space for me means both life and death, it is an idea of life that is both engaged and socially aware against a neo-liberal and Northern European perception of life as regimented, exclusionary, and isolating. Public space is - in what is my romanticized perception of life - the space in which we exist and practice our lives.

8. Having worked and lived in different countries (if applicable), how differently is public space perceived in your opinion?

Spaces have rules. Rules differ from countries to countries. There are different rules for different spaces in different countries. If anyone wants to operate within the public realm these are basic notions. I find it very different being able to operate in a space in Boston where everything is highly regulated and processes of engagement are bureaucratically defined and a space in Istanbul where the freedom of intervention is characterized by the lack of regulation and certainty of the law. If there is a path that clearly defined and that needs to be walked in Boston, the lack of rules and the bureaucratic conflicts of Istanbul provide a freedom that is intoxicating but at the same time highly perilous. Then the nature of the work depends also on the space within it is enacted. If the spaces are not so 'visible' like major tourist sites, in those cases it is incredibly easy to create and develop artworks and interventions. Local people may even get involved and become supportive of the project to the point of identifying with the artwork if there are political elements in it. It has happened to me in Rome, Athens and Istanbul for example, but also in the UK.

Public spaces require social skills – they are not for artists who come and impose structures, perspectives and modalities of engagement in typical neocolonial fashion. I can think of artists and curators and organizations who use and have used these approaches in the past and currently creating antagonistic framework whereby the locals end up with the clear sense of being exploited or manipulated.

The difference between Rome and Athens on one side and Istanbul on the other hand is that these forms of exploitation become quickly politicized and socially evident leading to a range of actions and reactions which can make life extremely difficult for artists, curators and organizations. It is not by chance that the most difficult biennial in Istanbul

was the one in 2013, which was supposed to happen with a much trumpeted program of artworks in public space and instead failed gloriously, retreating within the safety of private museums and galleries.

9. Which skills (if any) are required for participants/audience to be part of your work?

None. I like – better, I love – to use unskilled and untrained people whenever I can. When I work with my performances I tend to use other people – I never perform personally. There is a great deal of complicity and camaraderie. I remember in particular *A Dream Came Through* for the AND festival in Manchester. The performers were in underwear and were fanning themselves. The project was focusing on the neo-liberal exploitation of labour and of people's dream. We worked together very well and we had a great time. Another person I have recently loved working with is Anna Sachini for my *Feeding Frenzy* at Art Athina. Not very many people would have stood in a plastic basin with their bare feet covered in maggots. She was so patient and so kind. We have some good images and footage coming out of that. At times it has been the audience that has participated in my work - if we happened to have some interesting exchanges. So, it all depends. My interaction with the audience is not in the traditional terms of the fine arts or in the new media forms of exploitation via accumulation of data – I dislike the exploitation of people and data. I enjoy my 'audience', which rather grandiosely implies that I have a following of sort, in my personal interactions when complicity, whim, madness and a certain mischievous joy of sticking up the middle finger to someone or something collide. That is when I have the most fun with my artworks. When I know that I am being naughty and I have someone to truly share it with.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

It is directly related to the projects. People that have loved a piece of mine in Manchester may not necessarily love a new artwork in Greece or in Italy. I do not believe that there is an audience that follows one thing and not another. Or at least I prefer to think that there are people that stumble upon things, events, interventions, media art and enjoy, criticize, disregard the artworks. Perhaps we tend to think of audiences as an homogenous body because we - as experts or practitioners in the field -

travel from place to place like herds. That is always a feeling – that of being part of an homogenous audience with an homogenous itinerary – which has always annoyed and somewhat scared me. It is the idea of falling into line and blending with everyone else. My work, my life, my audience are all a blend, a part of who I am and I would find it rather distressing if I would end up seeing the same faces over and over again. People are interested in things for numerous reasons which are unfathomable to me and sometime is media art, sometime is public art, sometime is the Sistine Chapel. We do a range of things and are a range of different things at different times. If the work is interesting enough – despite the label and no matter what people like – they will engage with it and will come to see it.

11. Which role (if any) does psycho-geography and situationist theory play in your work?

An emotive role for which I need an Atlas of Emotion - if you allow me this pun. I don't want to get highly academic and recreate an historical understanding of psycho-geography, situationism and activism – this would not be the place. What I can say is that these have been concepts – together with empathy and contextualized cultural understanding of realities, mythologies and hyperrealities have informed my artworks as well as my curatorial and academic work. I owe my perceptions, theoretical underpinnings and aesthetic to a wide range of theorists, artists and curators. They have helped me to give shape to the world as I see it and to find the bravery to present it out there. Most of my itinerary in life has been characterized by places, the heaviness of their history (I am an Italian after all) and by the emotional connections that I have been able to develop in those places. My artworks, my analyses and my understandings are directly derived from these experiences - both good and bad. This is the reason why I love to intervene in public spaces, to work with people and to 'be up to no good'. In order to create an artwork one has to engage with a reality – even if it is just to refute and refuse it.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

The thrill of unpredictability, this is what attracts me to the public space. The possibility of talking with people and the opportunity to offer visibility in the public arena to a message that otherwise would be sidelined or would never make it within the institutional and institutionalized spaces of museums, galleries, biennials or art fairs.

To this structure there are exceptions and I have been able to work with museums, galleries, biennials and art fairs whenever there has been a personal relation with curators and directors. I believe that – in this sense – is extremely important to be able to find a level of ‘complicity’ within the institutions and working from there in order to develop spaces of disruptions which afford a multiplicity of messages and art practices.

13. Name a project you are working on now.

These days I am working on a series of projects in Italy that deal with its financial crisis, social and political upheavals and more importantly with a sense of hopelessness which seems to be gripping the country. The project range from installations to performances, from paintings with oil paint (a very traditional medium) to video. The video I am working on is rather gruesome and deals with the death of a rooster named Matteo and how he is killed, cleaned, stuffed in the oven and eaten. It is part of a new series of artworks that I am thinking of developing in the near future and this is a precursor to what is to come.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

I don't define myself. And I hate being defined, thank you very much. I have always found that labels are for faking a quick grasp of the complexity of life – and art for that matter – without having the obligation to really knowing anything in depth. So, no, thank you very much but I am not a public artist and I am not a media artist.

Also I never liked to be part of groups, clans, companies, aggregations and congregations. Because of the necessary fascistic obligation to conform – and it doesn't matter if it is conforming to the right or to the left - I have found it more comfortable to be outside labels and definitions. I don't care if one day people will cannibalize the

complexity of the work that I have tried to put out there and place it in this box or that box in order to be able to offer pre-digested forms of knowledge for consumption. I am hoping that if and when that time will come there will be enough records to provide 'the audience' with information that will make them understand that labels do not apply to art or life – which for me are one and the same.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any such contribution)?

The contribution of new media in art history is all to be defined. At the moment I have very serious questions to the contributions that art and art history are providing in a neo-liberal exploitative framework that has reduced art to entertainment and decoration for apartment. The globalized framework of contemporary aesthetic have also invaded and pervaded new media. The institutionalization of new media art has happened according to criteria that little have to do with history and much more with money and collectors' interests. In this context – as unfortunate as it may be – those who have pioneered the field are shunned, sidelined and pushed aside the institutional historicization of the field. Once a curator in new media art asked me who was Charles Csuri. It would have been a question that I would have expected from a curator of 19th century art but certainly not from a new media curator and historian. There are people who are doing a great job in attempting to historicize new media – Oliver Grau and Christiane Paul are two names that people should be familiar with. Hopefully at some point someone will realize what has been missing from the contemporary 'fine art' re-presentations and re-contextualizations of new media art and will discover 'these pioneers' - before they die - and bring them out into the light of world leading institutions from the hovels in which they have obstinately been hiding.

Helen Varley Jameson

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you first get involved and interested in a. public art, and b. media art?

My background is in theatre and I think of that as "public" even if it's in a theatre space where the public pays to enter. But I have also done street theatre and in the past, a lot of performative protests during my student years. So for me, art is always public in some way.

In the mid-90s, I was working various jobs to sustain my theatre work, and in 1996 I worked on a CD-ROM about NZ arts, for NZ schools, as a researcher and writer. The company producing the CD-ROM was also starting to make websites, for the education industry, government agencies and business, and they offered me work doing this after the CD-ROM was done. So I learned to handcode HTML and was making websites at a time when the internet industry was just starting to take shape. I had always been interested in photography and video/film as well but it was really this experience that opened up to me the possibilities of the digital world, and I soon began to discover that people around the world were doing really interesting creative things online. In 1999, I discovered desktop theatre and other artists who were not only using the internet as a place to document and disseminate their work, but as the actual site for the work, and from this point on, I began to explore this in my own practice.

2. Can you please tell us about a project you realised in a public art space?

I regard the internet as a public space, so any art that is created there can be in some way public art. Most of the work that I've done on the internet has been accessible to anyone with basic internet access. Since 2003, I've been one of the main people behind UpStage, a web-based platform for cyberperformance (online performance) which allows artists to collaborate in real-time on performance. Audiences join by clicking a link and it all happens in the browser. This makes it more accessible and therefore more public than work in contained platforms such as Second Life (that requires participants to

download, install and operate specific software) or Facebook (that excludes anyone who is not a member of Facebook).

As well as creating many performances in UpStage, I've trained and supported others to create their own work, and have collaboratively curated 336 live, online festivals in UpStage. The festivals involved hundreds of artists and audiences all over the world, and presented innovative performance work created specifically for the online environment.

For a completely different example, away from the internet, I've collaborated in two performance installation projects for public libraries, which are another kind of public space: "let ME go" in Denmark in 2009, and "the salmagundi" this year in the UK. Both were designed for audience/participants to enter a small space one at a time and experience a story through a variety of digital media formats; both also required the audience to interact at certain points and positioned the audience as a protagonist in the story. "let ME go" was based on the Sumerian myth of the goddess Inanna's descent to the underworld, and was intended for adults. "the salmagundi" was a futuristic adventure quest aimed at nine to thirteen-year-olds.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

Nearly all of my work involves audience participation at some level – from the text chat input of the audience in UpStage to projects such as "make-shift" (www.make-shift.net) where the audience was actively co-authoring the performance and operating technical elements, and "we have a situation!" which used cyberperformance to provoke thought and discussion/conversation around important issues, across European borders.

4. How central is interactivity in your work?

Usually very central, but not always. Normally in my work there is some form of real-time feedback or contribution from the audience, and when this works well it's really satisfying. Live performance means that there is the possibility for the audience to engage in conversation with the artist. However sometimes the material or other factors

might mean that I make work that's intended to be watched and reflected on rather than interacted with.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

Often my work includes a discussion element, which allows the audience to give feedback on any aspect of the work as well as the theme, so they might comment on parts of the work that they haven't understood or didn't like. Sometimes the audience doesn't understand, but that is to be expected because my work doesn't usually follow familiar or expected structures – it's experimental. Some people don't like this, they don't like to feel confused or unsure about how they are expected to respond, but others like to be taken out of their comfort zone. We are developing new art forms, we have to develop new audience behaviours as well.

6. Do you think that media art and public art can be found under the same umbrella – can you give us an example referring to your work?

Since for me the internet is the site of much of my work, and the internet is a public space, then it's easy for media art and public art to be together.

7. What does public space mean to you?

Anywhere that's accessible to the public; any space that I can enter – physically or virtually without impediment. My idea of public space includes lots of places that are perhaps technically not really "public" – such as shops, churches, council-owned buildings and land, theatres, etc. – but anywhere that the public is generally invited, encouraged or able to go can be considered public space.

8. Having worked and lived in different countries (if so), how differently is public space perceived in your opinion?

I notice cultural differences, such as in warmer countries people often use public spaces more socially – e.g. sitting outside their houses on the street and visiting between each other or meeting in public squares to sit, and often in these places there are traditions of outdoor cultural activities (I'm thinking of regular tango dances in squares in Buenos Aires and things like that). Some countries are more regulated (e.g. Germany) than others about what you can and can't do, and where.

9. Which skills (if any) are required for participants/audiences to be part of your work?

Generally none; for work that is purely online, very basic computer literacy is needed in order to click on a link and enter the online stage. To have curiosity and interest is the main thing.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

In terms of large scale spectacular public art there is huge mainstream interest at the moment. But this isn't the kind of work I make, my work is quite small scale and intimate, even when it's public. My audiences tend to be people who have already been exposed to digital art in some way – they are artists themselves, researchers, friends, etc. But when people newly discover it they are usually quite intrigued.

11. Which role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

No specific overt role; but I am conscious of the art historical and theoretical forebears to my work and sometimes there are references or materials that surface.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it from working in the public space and why are you interested in this?

It's very nice to have people taking care of practical details; for example, one time I had two carpenters spend half a day building a box that would hold a projector securely in the precise position that was required. Normally I have to do that kind of thing myself,

with lots of duct tape and improvisation. It's also beneficial to be in a space that is known as an art venue and attracts an audience that wouldn't normally encounter my work.

13. What is a project you are working on now?

Tales from the towpath – a multi-modal story trail using geocaching and zappar codes, culminating with a performance on a canal boat during the Manchester literature festival. (www.talesfromthetowpath.net - the site isn't live yet but will be in a couple of weeks)

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Neither – I'd say digital artist; the term "media" or "new media" is a bit meaningless as it's all one form or another of media, and "new" media isn't always going to be new. "Public" is also a bit meaningless, as most (but of course not all) artists make art for the public.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any contribution)?

All forms and genres contribute to the discussion of art history. What is particularly interesting with new media or digital media is that artists are exploring and experimenting with new tools almost at the same time that the tools are becoming widely integrated into daily life for everyone. I believe that digital artists are contributing to the development of new codes of behaviour and communication necessary for these new tools.

Nathaniel Stern

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you first get involved and interested in a. public art, and b. media art?

a. It probably comes from my background as a musician and slam poet, but then looking for subtler and more participatory ways of public engagement, around humans, nature and politics with visual and ecological art.

b. I was a visual artist good with computers and so started working with web pages and simple Photoshop design. Before too long, I found myself at ITP in New York, and was making art!

2. Can you please tell us about a project you realised in a public art space?

The second in my series of Sentimental Constructions, performance 2 (passage) is a similarly site-conditioned, publicly performed architectural structure made of rope. The piece, erected in Joubert Park, Johannesburg South Africa (2007), twists the idea of 'public space' by its double activation: first, through the volunteers who stretch its form outward and around them; and second, through the communal play of the park's inhabitants, which gives the structure a performative turn.

Although the design is itself a passage – several doorframe shapes in series, swinging freely from atop four wooden poles – it can only move between hard and soft, virtual and actual, public and private, through its contact with people. This is juxtaposed with the inconsistencies of South Africa's major inner-city: crumbling art deco buildings surrounded by crowded streets and busy taxi ranks, all making way for the quiet of the Johannesburg Art Gallery's neo-classical architecture, and the leisurely games, picnics and icecream stands in the inexplicably carved-out Joubert Park. The surrounding areas of the park have historically been a bundle of contradictions – before, during and after Apartheid – sustained as civic spaces because of how they're used by the public. The performance 2 play fully mirrors the contradictions of this space and its utility, and

further underpins the tensions between work and play, nostalgia and possibility, construction and emergence.

<http://nathanielstern.com/artwork/performance-2-passage/>

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

This actually came from an earlier experiment which helped us to decide that working with kids, and then simpler shapes, would make for better work. After this, it grew to lakes, bridges, and tornado machines!

See: <http://nathanielstern.com/art/tag/sentimental-construction/>

4. How central is interactivity in your work?

All my work centers on themes of interactivity, relationality, performativity and ecology – related though very different terms. Digital Interactive work is one of what I consider to be five streams of my practice (plus writing).

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

Recently I've become more interested in letting go of my intent, over time, as I see what I initiated become something else; I then go with that otherness and feedback to create something new. So I'd say the audience (and my environment) shapes the work as much if not more than my intent.

6. Do you think that media art and public art can be found under the same umbrella – can you give us an example referring to your work?

That's a tough one – I think all art uses various media, and all art performs with a public; so the language we use and spaces and audiences we go after will have the most impact in seeing their connections.

7. What does public space mean to you?

Not at home. (But even then... see, for example, Glasshouse Project in Brooklyn)

8. Having worked and lived in different countries (if so), how differently is public space perceived in your opinion?

Wow, good question. Each public space has its intricacies – a park in South Africa, a square in Croatia, a parking lot in Montreal. I try to attune to them as I am there and working, rather than making any assumptions (even if I think I know the space beforehand).

9. Which skills (if any) are required for participants/audiences to be part of your work?

Movement.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Given the right content, frame, and attitude: everyone.

11. Which role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

It's ever-present in/with the work, but not a common theoretical frame (I more often think of ecology than psycho-geography).

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it from working in the public space and why are you interested in this?

Yes, and it's VERY different: a museum/gallery is an inherently interested audience, with a specific context provided. Public spaces EACH have their own contexts and audiences that must be part of the work's continuity.

13. What is a project you are working on now?

I just made tornado machines and smell instigators (cinnamon) for a gallery in New York. And underwater scanner art for Joahnnesburg.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Artist is good for me. But anyone who wants to claim me (as printmaker, new media artist, whatever), I don't argue with them. The more the better!

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any contribution)?

Usually 10-15 years after the fact...

Linda Duvall

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you first get involved and interested in a. public art, and b. media art?

a. In art school I took the traditional subjects like drawing and painting. But before art school I had received a degree in Sociology, so I naturally gravitated to creating work that involved communities.

b. Media art? Media art was a natural progression once I was working with other people. I see media as a tool to use similar to a paint brush.

2. Can you please tell us about a project you realised in a public art space?

<http://www.lindaduvall.com/bigprojects/Visual%20Art%20Projects/Mothers.html>

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

I find that participant feedback is crucial in shaping all my projects. It is so important for me to listen carefully to what participants say.

4. How central is interactivity in your work?

Depends what that means. I rarely incorporate technological interactivity. The closest was a work in which people could add their voices to a series of laments:

<http://www.lindaduvall.com/bigprojects/Visual%20Art%20Projects/LAMENT.html>

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

I think that in my work it is crucial to provide a context for discussion and interaction within the structure of the work.

6. Do you think that media art and public art can be found under the same umbrella – can you give us an example referring to your work?

I rarely combine the two, but partly because I often work within a gallery framework. The work http://www.lindaduvall.com/projects/Talking_Project.html is one work that involved live streaming, and members of the community were invited to participate in whatever way they wanted – as active participant or as more passive viewer.

7. What does public space mean to you?

I take a very broad meaning for public space. I might find it easier to define private space, as one that is controlled and maintained by a person. Everything outside of that including online, galleries, urban or rural locations are all public spaces.

8. Having worked and lived in different countries (if so), how differently is public space perceived in your opinion?

In some countries, what I as an artist might consider public is more heavily monitored or regulated. In these cases, it is crucial that the artist respect and inform themselves of these differences.

9. Which skills (if any) are required for participants/audiences to be part of your work?

Absolutely none. I want any work to be accessible to a broad population. That doesn't mean that they will necessarily engage with the work.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

Depending on the work, any person with a natural curiosity is interested in public art. This also depends on the structure and content of the work.

11. What role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

I am very aware of the special aspects of any space. For example, when I worked in Serbia and Bosnia, it was crucial that I came to any public art with a respect for the complicated histories there. <http://www.lindaduvall.com/Crocus.html>

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to working in the public space and why are you interested in this? □

I do not differentiate between gallery spaces and non-gallery spaces in terms of public art. I often chose to animate the gallery space, so that the public can participate, and challenge traditional rules of gallery spaces. <http://www.lindaduvall.com/bigprojects/Visual%20Art%20Projects/gossip.html>

13. What is a project you are working on now?

My current project:

<http://reimodern.org/pre-launch-programs/projects/linda-duvall-unacknowledged>

Where were the Mothers? 1

lindaduvall.com

Matteo Marrangoni

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you first get involved and interested in a. public art, and b. media art?

My father is a photographer, I grew up going to exhibitions and wandering around with him while he took photos.

What is public art? Is it art that happens on the street as opposed to in an enclosed space? I only think of art as something public; it's true that sometimes collectors stash artworks away in some secret place, but then art is treated like a luxury item or a financial investment. What distinguishes an artwork from an ounce of gold is that it contains a statement that the artist wants to share with the world, once it's in the world it becomes public, as long as it can be accessed with relatively simple means, whether in the form of a book, a painting in a gallery or a stencil on the side of a train, presenting art is always a kind of publishing, making public an idea or form. Media art – this is not a category that is really accepted where I come from. In Italy you have visual arts, or music, or theatre. I became interested in what is termed as media art because I liked the work of artists that are very conscious of the materials they employ. That is not always the case, when I go to a dance piece and the performers are expending an incredible amount of energy on stage reacting to a music track that is being played back at a very high volume over a pair of loudspeakers. I think it is such a pity – they just take it for granted that this is the way music is reproduced and don't even think about it twice. It's a pity, though, if instead of questioning habits we just get into another habit of calling things "media art".

2. Can you please tell us about a project you realised in a public art space?

I have been working for several years on a project called City Sondols – it is a soundwalk in which I use self-made mobile directional sound projectors to play with the acoustic properties of the surrounding buildings. A few years ago I was visiting a friend in London and I had a portable electronic clicker with me. We went for a walk in the financial district late at night, when the place was completely deserted, it was amazing

to play with those gigantic glass buildings as if they were just waiting for me to enjoy them in my own way. It's somewhat related to what the urban explorer movement is doing with photography, but I am more interested in the auditory than the visual and more in the actual experience than working with fixed media. I also think of what I do as using buildings that were never designed for their acoustic qualities as integral parts of a musical instrument – a little like what hardware hackers do with electronic circuits, but then hacking architecture instead.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

I get all kinds of reactions, sometimes people can get very angry, sometimes people are clueless as to what I am doing, but some people discover a new way of listening... I am very sensitive to the reaction of the audience (both informed and spontaneous), but it's hard to say exactly how that influences my thinking. I want to share a certain experience, and mostly I use feedback from the audience to understand if the experience I intended to share was conveyed by the work. The acoustic domain is particularly subjective, something that on a basic level also has to do just with where people are located in space. Perhaps I am exerting a resonance that affects only a certain area, so the audience must find out where that is, and sometimes they don't. A lot of it has to do with being able to direct attention to the right places.

4. How central is interactivity in your work?

I work with things that would be defined as interactive media – sensors and computers, etc., but as far as interactivity goes I think a piece of marble can be just as interactive. I work with digital media because this is what is most accessible to me. I do consider my work as something that exists only at the moment that it encounters an audience, that is the kind of interactivity that I am interested in. When I am in the audience I like it if I can choose my own way to experience the work and I can get very irritated with dictatorial artists that only allow for a very specific way of relating to their work. So I try to keep my work open, but sometimes that is not easy to do. With my *Echo Moire'* performance for example I put the audience in quite a constrained situation. The audience sits in the dark and listens to a pair of robots slowly moving around the room

and scanning the walls with acoustic impulses. It's necessary for that work to put the audience in this situation, as it takes time to be able to focus on the phenomenon and learn how to decode what is happening. Still the work is what happens on a cognitive level in the mind of the audience, so it's still interactive in that sense.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

It is not always easy to have a discussion after a performance, often only a few people want to share something, and it's mostly just a few words – I think this comes more from the music world, where a performance is considered entertainment. It would be nice to have more opportunities for discussion after presenting work, also for people in the audience to share what they experienced amongst themselves.

6. Do you think that media art and public art can be found under the same umbrella – can you give us an example referring to your work?

N/A

7. What does public space mean to you?

N/A

8. Having worked and lived in different countries (if so), how differently is public space perceived in your opinion?

I live in the Netherlands, but I am originally from Italy. I really miss the social life that you have over there. But I don't have to say much about this that would not be obvious.

9. Which skills (if any) are required for participants/audiences to be part of your work?

No particular skills, but a kind of curiosity, a disposition to observe and to do things that might be considered extraordinary.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

As an artist you have to do all kinds of things, one thing that I am not able to do is market research – I would like my work to be for everyone. This is what I say, but I suppose there are some limitations that are hard for me to see. I am too involved to answer this question in a sensible way.

11. What role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

Here in The Hague there is a building just next to the central station that is called New Babylon. It's this gigantic post-modern thing that was under construction for years. I was going to do a lecture in Cyprus earlier this year, trying to trace a connection between this building and what Constant wrote in his manifesto for a situationist city. Maybe it was a silly idea, I never arrived in Cyprus because of an error in the booking. I almost ended up spending a night in Warsaw instead. But to get to your question. Drinking wine (or other alcoholic beverages) and getting lost in the city is fun. I advise it. I don't think the group of people who popularised this practice care (or would care) much for all the academic literature (and ugly architecture) that is made in their name. But it's nice to tell each other about what we enjoy and find interesting. Once I made a series of recordings of people getting drunk outside of bars in Florence. That is quite a prominent side of the urban landscape that people only pay attention to when they want to repress it.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to working in the public space and why are you interested in this?

I produced an exhibition for the ethnological museum in Berlin last year. I think there were maybe 1,000 visitors there just in the first week of the two-month long show. A large part of them were schoolchildren, from public schools, so it was quite a public space. It was a commissioned exhibition, so I was able to fund my work for a while after that. I had more control over the presentation conditions in such a space, but also I

had a lot of restrictions due to safety measures etc. The important thing, I find, is to be aware of the context and to find a meaningful way to react to it.

13. What is a project you are working on now?

Right now, I am editing a small book on self-made performative media. There are about ten contributors, many of whom are artists whose work I find very inspiring and provocative. It's the first time I'm doing this, so it's absorbing a lot of my time! But I love to do things that I don't know how to do.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

N/A

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any contribution)?

N?A

Scott McGovern

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you first get involved and interested in a. public art, and b. media art?

I have basically lost my career as an artist as my curatorial practice has become more sophisticated over the last decade. However my interest in art, like many people's, began in early childhood. It became my full-time occupation since starting art college twenty years ago.

I am fascinated by public art because there can be the best and worst examples of art in the public sphere. I am fascinated by media art as the electronic medium is now the predominant means of communication globally and has become an international primary language.

2. Can you please tell us about a project you realised in a public art space?

Probably the most significant public art exhibition I curated was in 2007 called 'Edifying Edifice' which featured ten media art installations installed around downtown Guelph, Canada. There were videos playing in store windows and projected on buildings, and audio installations in alleyways. It really animated the downtown area and was very surprising for the citizens of Guelph.

3. How has audience participation shaped your projects and given you feedback?

Working at an artist run centre, funders wish to know a lot of information about this, such as audience numbers, response, effectiveness, etc. Presenting art in a small city in Canada, it is often challenging to find large audiences, although the audiences are very engaged. I do value the response of the general audience as I feel that art is meant to communicate and that provoking a response is vital to the completion of the piece. I equally value positive and negative responses.

4. How central is interactivity in your work?

When an interactive artwork is good, it can be very good, but often it can just be a gimmick and the concept shifts to "How does it work?" from "What does it mean?".

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

Sometimes, but different artworks provoke radically different responses in different audiences so it is difficult to generalize. One assumption that I always make is that the general public hates art, and that is a good place to start from when predicting how a piece may function especially in a public space.

6. Do you think that media art and public art can be found under the same umbrella – can you give us an example referring to your work?

When media art is presented in public, the overall frame of reference that the audience has to relate it to is advertising. So, it is best to acknowledge that instead of ignore it. Media art is still underutilized in the public sphere especially as things like video projectors improve. In some ways, the activist communities make the best use of media art when projecting on public buildings with protest slogans, etc., and then documenting it and sharing it online to gain attention for their causes.

7. What does public space mean to you?

It is a blurry line between public and private spaces, as they are legally much different than they are thought of. Many private spaces pretend to be public (i.e. businesses), and many public spaces are treated as private (by governments).

8. Having worked and lived in different countries (if so), how differently is public space perceived in your opinion?

Different places have different attitudes towards their public spaces. Mostly, it is driven by the will of the public, and this guides the laws and practices regarding public spaces.

It is a complex dynamic guided by many influences – commerce, tradition, politics, religion, etc. Often it is indicative of how different people think of themselves – how they value themselves as individuals may also be how they feel about their public spaces.

9. Which skills (if any) are required for participants/audiences to be part of your work?

Essentially none, as I assume the audience has no special knowledge when they encounter a work. This answer would likely be different if I worked at a university, a gallery or even a museum.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

I think almost everyone is interested, but that doesn't mean that they will appreciate it. For example, I love hating a lot of public art.

11. What role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

No role directly, but there would be an overall influence as would any theory which alters art and ideas.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to working in the public space and why are you interested in this?

I ran the Ed Video Gallery for seven years. It was a very accessible and vibrant space with many different types of exhibitions, events, concerts, talks, performances, parties, etc. I have never been directly employed by a museum, though I have curated exhibitions in several. There is certainly a different dynamic that exists. Overall I would say that museums (in Canada) are so concerned with pleasing everyone that very few people are pleased by them. The concept of 'formula' is valued far more than 'vision'. Perhaps in some ways, a museum is a large, comfortable casket for artwork to die. I love museums though as a visitor – they are like my churches.

13. What is a project you are working on now?

I'm focusing on curating international exhibitions to assist Canadian artists in finding new audiences and opportunities. This takes the form of low-cost, non-profit art fairs and partnerships with galleries. Currently, I have an exhibition on at The Art Foundation in Athens, Greece that I have co-curated:
<http://scottmcgovern.com/tomorrow/>

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

A curator with a focus on media arts.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any contribution)?

Media, and especially video, is a vessel for many things. So, the discussion of art history can find new forms using video. However, the internet has created a return to reading for young people. This is because people can read faster than they can hear words in a video, and can edit what they are consuming while they read. There is a rejection of how video dictates time, stories, and knowledge to the viewer. Video is passive but learning is active. Also, of course, people do not have to spend so much time and money to find information, so people can have a more comprehensive understanding of many things, but often not as much knowledge in-depth about topics.

Afroditi Psarra

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you get first involved and interested in a. public art, and b. media art?

Ever since I was a small girl I was always interested in art and technology. In primary school I was taking extracurricular activities that included learning programming (with LOGO and QBASIC), painting, theatre improvisation and dance. And also, I was introduced to the world of handicrafts through my grandmother who taught me how to sew, knit and embroider. When I finished high-school I studied at the Department of Fine Arts and Arts Sciences of the University of Ioannina in Greece and soon after I graduated I moved to Spain to pursue a master and a PhD in “Image, Technology and Design” at the School of Fine Arts of the Complutence University of Madrid. While I was in my second year as a graduate student I had a Processing class and so I committed myself to learn how to program, but soon I realised I was missing the tangible character of my previous work and I needed to start using my hands again for something other than typing commands on a screen. So, I started doing a series of embroideries that had a technological theme, but did not have any technology embedded in them. Meanwhile, I was attending a number of workshops on art and technology at the Medialab-Prado in Madrid and so I got familiar with the Arduino platform and the LilyPad Arduino micro controller - that is specifically designed for textile electronics. In the late summer of 2011 I bought myself a kit and I was immediately hooked, as the field of e-textiles encompassed all my previous interests.

2. Can you please tell us about a project you realised in public art space?

Although I am not involved directly in public art, almost all my work has a public aspect, as it uses the body as an interface for providing visual, sonic or haptic feedback of the invisible world that surrounds us. One of these projects is Divergence - a wearable Electro-Magnetic Field detector that provides haptic and sonic feedback of the invisible EMFs. The idea behind the project is that one can wear it and explore the hidden Electro-Magnetic soundscape of the city. Furthermore, this project as well as

almost every other is developed in an open-source mentality, using open-source software and hardware and publishing all the steps of the creative process online.

3. How audience participation has shaped your project and gave you feedback?

The project is presented on the open domain and since it was published in 2014 I have received a lot of feedback from numerous followers. Certain suggestions and comments of other artists, designers and coders have helped me develop the project further. In 2015 it has developed in a workshop entitled Sensing EMF through textiles taught at the Bauhaus University in Weimar in the context of The Textile Resistance series of events and published in a Bauhaus publication as a tutorial on How to create an Arduino-based textile EMF detector. And in a few weeks a newer/updated version of the workshop will be presented at the eTextile Summer Camp in Paillard, France - an event where 30 e-textiles practitioners from around the world are gathered to exchange ideas and techniques and speculate about the future of the field.

4. How central is interactivity in your work?

Interactivity is embedded in my work in an organic manner.

5. Does the audience understand your aims and responds accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

As my work is mainly composed by wearables, e-textiles and sound experimentation, I feel that when it is presented through a performance that the public can experience directly and understand it and this leads to very fruitful and meaningful discussions. But, when my work is presented simply on a mannequin or a dress-form, even-though the interaction is there, the public cannot empathise easily...

6. How do you think that media art and public art can be found under the same umbrella? Can you give us an example referring to your work?

By creating open-source projects that can be replicated by anyone by fomenting dialogue between creators, makers and public.

7. What does public space mean to you?

A playground of ideas and a place to interact with others.

8. Having worked and lived in different countries (if so) how differently is public space perceived in your opinion?

Each country/nation has its own mentality about how flexible public space can/ how it can be used by artists and how this flexibility foments social interactions.

9. Which skills(if any) are required for participants/audience to be part of your work?

In an exhibition/performance context, none. In a workshop context some basic electronics, programming and sewing are always welcome. The important thing is to be open minded and eager to make things with their hands and collaborate with others.

10. From your own experience who is interested in public art/media art projects?

Everyone! Public art and media art have no age/race/social restrictions.

11. Which role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

I am inspired by the playfulness that they propose and seeing the city as a playground of ideas.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it to work in the public space and why are you interested in this?

Yes. Depending on the situation. Public space can be more informal as well as super-formal. Public space makes the interaction with the public more direct and also challenges you to think how your artwork will function in a broader spatial scale.

13. Which is a project you are working on now?

Cosmic Bitcasting - A wearable cosmic ray detector in collaboration with experimental physicist Cécile Lapoire. <http://afroditipsarra.com/>

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Yes, I define myself as a media artist, although I prefer the term multidisciplinary as I don't work only with digital technologies, I also work with traditional crafting techniques and experiment with sonic composition.

15. How do new media contribute to the discussion of art history(if there is any contribution)

In media art, theory and practice go hand by hand. The different forms and currents of this broad field of practices expresses the current era where ubiquitous computing is being integrated in every aspect of our daily lives and bits collide with atoms to create new hybrid forms of art. We cannot talk about art history without including the technological artistic practices of the last 60 years.

Tobias Rosenberger

1. Can you give me some information about your background as an artist? How did you first get involved and interested in a. public art, and b. media art?

I had some good teachers in school. I was lucky to study Latin and Ancient Greek, and these classes turned out to be discussions about the foundations of European society and democracy. I was always fascinated by Ancient Greek theatre – its aesthetic qualities, but also its negotiations with space and its religious and political contexts. This early public art form became quite an inspirational heterotopia for me. Having never been a tech kid, I realized during my theatre studies what deep effects the advent of private internet and mobile communication had on myself and my relation to others. I bought my first computer and started to learn programming, because I wanted to understand better how the contemporary world was working. I also soon realized that Europe is not the world.

2. Can you please tell us about a project you realised in a public art space?

In 2007 a friend and I were commissioned to do a light installation during Ramadan in Sana'a, the capital of Yemen. We didn't had a big budget and didn't know what to do there before we went there, but for me it certainly became one of the most personally enriching projects I ever did. I think, ideas at the beginning, but to really listen carefully to space and people.

3. How did audience participation shape your project and give you feedback?

As artists we were in a constant learning process, but at the very end it was also us who had to make the (artistic) decisions.

4. How central is interactivity in your work?

I understand "interactivity" as a political notion, so somehow it is always present in my work, even if specific pieces don't establish a real interface for the audience. As an

artist I am always interacting with space, people and situations: I believe that art is less about expression, but more about the creation and transformation of spaces, where everybody is invited to discover something from different perspectives and to think on his/her own. It is certainly not about the creation of illusion. But I am also aware that some of the basic clichés of interactivity often turn out to be another big illusion. You don't necessarily trigger a democratic process if you just let the audience somehow interact with your piece.

5. Does the audience understand your aims and respond accordingly or give you some ideas about an open-space discussion with the art work?

It is always more easy to be the grand magician and to label entertainment as art. Attention is elusive and fast distraction or self-confirmation are always welcome. We all experience a lot of pressure, so it is always nice to have some anchors. But it is also true that as artists we should never underestimate our audience. Doing the convenient or spectacular does not mean doing art. All people want to be taken seriously, and art can only work if it establishes a non-hierarchical communication process, that questions perception and triggers a feedback chain. I think at the end, people always appreciate the open space that art provides.

6. Do you think that media art and public art can be found under the same umbrella – can you give us an example referring to your work?

Art deals with and also influences our perception of reality. Whenever we approach public space, we are already surrounded by (media) apparatuses and *dispositifs*. Normally, before we go to any place, we have already collected a lot of information about it. Media are in the centre of the process of perception, both off and on-site. As artists we do investigate them, take them apart and re-design them. We can not talk about space without considering media. This was true in the past, and it became even more obvious in the last twenty years.

I did a couple of works with moving surveillance cameras, that normally are placed in public space and controlled by motion detection or analysis algorithms, or even by guys

sitting somewhere hidden & distant. For these cameras I developed my own software and I started to use them as a kind of purely aesthetic instruments: I used f.e. midi-tracks to create abstract movement and zooming patterns, and played back the images of multiple cameras on multiscreen-setups.

7. What does public space mean to you?

There is this old saying: “We all live under the same sky.” As much as each individual needs his/her private space, he/she also needs the public space. It is between these two poles that the wonder of society happens.

8. Having worked and lived in different countries (if so), how differently is public space perceived in your opinion?

People everywhere perceive their private space as different from public space. But there are big differences in how people do relate to it, in how far they have real access to it and the experience of being an active part of it. If we want to approach the different perception of public space in different places, we need to ask anew every time about the question of power: what are the hidden layers of joy, gaze and control that are working in the back.

9. Which skills (if any) are required for participants/audiences to be part of your work?

I am convinced that skills can easily be acquired if people are motivated. I believe curiosity is much more important than skills.

10. From your own experience, who is interested in public art/media art projects?

For me that is the wrong question. We should not ask which people are interested in public art or media art, but why people could be interested in it. That does not mean that art should please the people, but it makes it necessary to deal with the context.

11. Which role does psycho-geography and situationists theory play in your work (if any role)?

None consciously. But there might be some parallels.

12. Have you ever worked/exhibited inside a gallery/museum space? How different is it from working in the public space and why are you interested in this?

The audience is certainly different. You also don't have to think too much about weather conditions and material durability.

13. What is a project you are working on now?

In the last few months, I programmed some custom software modules that make it much more simple for me to create visual systems. I am now working on some vj-sets. This is mainly because I really like to dance and would also like to get in contact with some new audiences. This stuff will be based on themes and algorithms of intelligence and surveillance. I am also organizing a lot of video footage that I captured quite systematically in Shanghai ten years ago. I am re-filming right now at the same locations, and I am in the process of creating a personal map of this city.

14. Would you define yourself as a public artist and/or media artist?

Public artist sounds strange. I am a media artist.

15. How do new media contribute to the discussion of art history (if there is any contribution)?

The past is not fixed or stable, we always perceive it anew via the media of our time. Our perspective towards it is therefore certainly also permanently changing. Art history is by no means a dead discipline, but can provide a precious distance to the present. While we cannot reconstruct the past, we will always rediscover it in new ways.