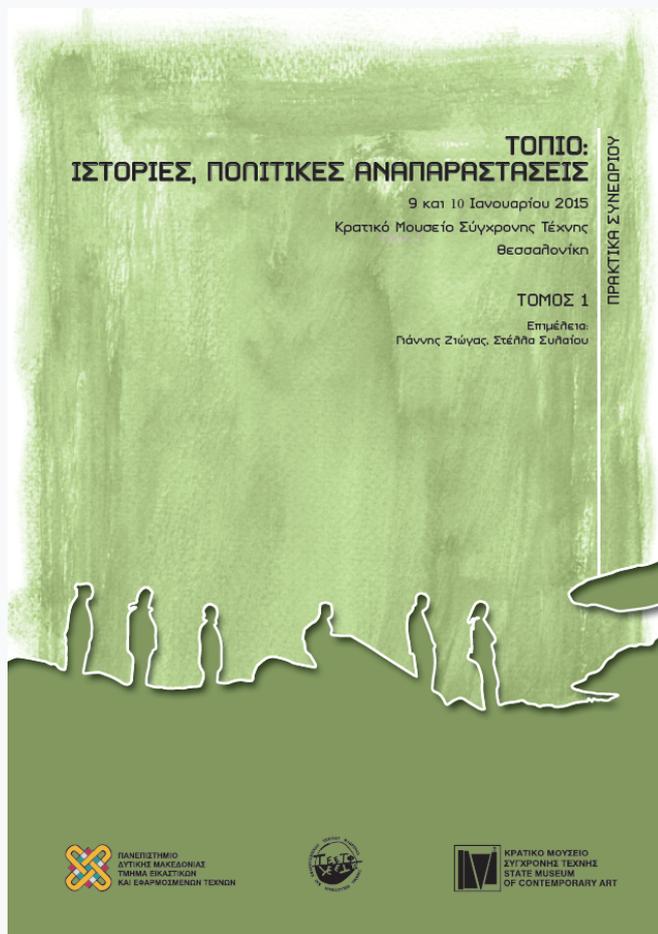


## Διεθνές Συνέδριο για την Εικαστική Πορεία προς τις Πρέσπες

Τόμ. 4 (2015)

Τοπίο: Ιστορίες και πολιτικές αναπαραστάσεις. Διεθνές συνέδριο για την Εικαστική Πορεία προς τις Πρέσπες



**Ψυχογεωγραφία στην ψηφιακή εποχή: μια εναλλακτική θεώρηση του αστικού τοπίου**

*Στέλλα Συλαίου, Μαρία Χουντάση, Έλενα Λαγούδη*

doi: [10.12681/visualmarch.3066](https://doi.org/10.12681/visualmarch.3066)



## Ψυχογεωγραφία στην ψηφιακή εποχή: μια εναλλακτική θεώρηση του αστικού τοπίου

Συλαίου Στέλλα<sup>1</sup>, Χουντάση Μαρία<sup>2</sup>, Λαγούδη Έλενα<sup>3</sup>

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας-Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο<sup>1</sup>, Διδάκτωρ Αρχαιολογίας, ΑΠΘ<sup>2</sup>, Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης<sup>3</sup>

E-mail επικοινωνίας: [sylaiou@gmail.com](mailto:sylaiou@gmail.com), [m\\_chountasi@hotmail.com](mailto:m_chountasi@hotmail.com), [elena.lagoudi@ekt.gr](mailto:elena.lagoudi@ekt.gr)

### Εισαγωγή

Συχνά θεωρούμε τους γεωγραφικούς χάρτες ως ένα απόλυτα αντικειμενικό στοιχείο που διέπει τις ζωές μας, καθώς πιστεύουμε ότι εκπέμπουν ένα σταθερό μήνυμα και παρέχουν μια αντικειμενική πληροφορία. Ωστόσο, στα τέλη της δεκαετίας του '50 και στις αρχές του '60 οι καταστασιακοί<sup>194</sup> έδειξαν με τον πιο ποιητικό τρόπο ότι οι χάρτες είναι το αποτέλεσμα ατομικής εξερεύνησης του περιβάλλοντα χώρου και μιας σειράς εσωτερικών αναζητήσεων των ανθρώπων. Σαν μοντέρνοι *flâneurs* που πειραματίζονταν με την περιπατητική τέχνη, κατέγραφαν τα ίχνη τους στους δρόμους της πόλης και γοητεύονταν από τις απειράριθμες λεπτομέρειες τους κόσμου γύρω τους, οι καταστασιακοί μέσα από τις αέναιες περιπλανήσεις τους στις πόλεις ανέδειξαν μια εναλλακτική μορφή χαρτογράφησης του αστικού χώρου. Έδειξαν ότι ο χάρτης συνίσταται σαφώς από την αναπαράσταση ορισμένων υπαρκτών χώρων, οι οποίοι, όμως, μπορούν να ανασυντεθούν δημιουργικά με βάση το ανθρώπινο σώμα και τα ανθρώπινα συναισθήματα. Το αποτέλεσμα αυτής της αισθητηριακής ανασύνθεσης είναι ανατρεπτικό παρουσιάζοντας μια εικόνα της πόλης πολύ διαφορετική από αυτή που έχουν συνηθίσει οι κάτοικοι ή επισκέπτες της. Πρόκειται για τους λεγόμενους ψυχογεωγραφικούς χάρτες, την απτή απόδειξη ότι και οι χάρτες μπορεί να είναι ένα ακόμα υποκειμενικό στοιχείο της καθημερινότητάς μας.

Το συγκεκριμένο άρθρο κάνει μια αναδρομή στις ιστορικές ρίζες της ψυχογεωγραφίας, στην ανάδυση των καταστασιακών, αλλά και την εξέλιξη του κινήματος. Συζητάει την ενσωμάτωση στην ψυχογεωγραφία των νέων ψηφιακών μέσων και τον συνδυασμό της με την τέχνη και τον πολιτισμό, η οποία οδηγεί σε ανέλπιστα αποτελέσματα αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το αστικό περιβάλλον. Ήδη από τις αρχές της δεκαετίας του '90 ξεκίνησαν οι πρώτες εφαρμογές

194. ΥΒ Λε Μανάκ, *Το Καταστασιακό Ιδεώδες*, <http://tinyurl.com/j5j4xfr> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

τέχνης με location-aware technology<sup>195</sup>. Σήμερα πλέον με την εξέλιξη των έξυπνων κινητών τηλεφώνων (smartphones) η ψυχογεωγραφία έχει ενσωματωθεί πλήρως στην ψηφιακή εποχή, καθώς μια σειρά από εφαρμογές, που χρησιμοποιούν κινητά μέσα με ενσωματωμένες υπηρεσίες εντοπισμού του χρήστη γνωρίζουν ιδιαίτερη άνθιση. Ωστόσο, αναλύεται και το γεγονός ότι η σύγχρονη ψηφιακή μορφή της ψυχογεωγραφίας ακόμα αναζητεί το κοινωνικοπολιτικό της περιεχόμενο, καθώς με την χρήση των νέων μέσων διολισθαίνει σε διαδικασίες πολύ διαφορετικές από το αρχικό δημοκρατικό της πρόταγμα, όπως για παράδειγμα σε διαδικασίες παρακολούθησης των ανθρώπινων ζώων.

### Ιστορικές ρίζες της Ψυχογεωγραφίας<sup>196</sup>

Σύμφωνα με τον Richard Schechner, ο 20<sup>ος</sup> αιώνας αποτελεί ουσιαστικά την «ιστορία των avant-garde εικαστικών κινημάτων, τα οποία χαρακτηρίζονται ως αλληπάλληλα ρεύματα καλλιτεχνών της αντι-μπουρζουαζίας, δηλαδή αριστερών, επαναστατικών, κυρίως όμως οραματιστών καλλιτεχνών που επιλέγουν να περιπλανηθούν σε ένα κατά τα άλλα εχθρικό περιβάλλον»<sup>197</sup>. Ένα από αυτά τα εικαστικά κινήματα είναι το -σχεδόν άγνωστο στο ελληνικό κοινό- κίνημα του Σιτουασιονισμού ή των καταστασιακών, το οποίο συνδέεται άρρηκτα με τα ρεύματα του Ντανταϊσμού και του Σουρεαλισμού, κατάγεται άμεσα από τους λεττριστες και αποτελεί μια προδρομική μορφή του σύγχρονου κινήματος της Επιτέλεσης (Performance).

Το 1953 μέσα από τη γραφή του Ivan Chtcheglov στο κείμενό του «Συνταγές για μια Καινούρια Πολεοδομία» καλεί τους ανθρώπους σε μια πρωτότυπη εξερεύνηση της πόλης του, το Παρίσι<sup>198</sup>. Ο ίδιος και οι υπόλοιποι λεττριστες<sup>199</sup> συνήθιζαν να περιπλανιούνται στους αστικούς χώρους και να βιώνουν έντονα συναισθήματα μέσα από αυτή τη διαδικασία, τα οποία έπαιρναν σάρκα και οστά μέσα από την καλλιτεχνική δημιουργία. Όπως γλαφυρά περιγράφει ο Gil Joseph Wolman: «Την Τρίτη 6 Μαρτίου 1956, ο Γκ. - Ε. Ντεμπόρ και ο Ζιλ Ζ. Βολμάν συναντήθηκαν στις 10 π.μ. στην οδό Ζαρντέν - Πωλ και κατευθύνθηκαν βόρεια προκειμένου να διερευνήσουν τις δυνατότητες να διασχίσουν το Παρίσι σ' αυτό το γεωγραφικό πλάτος. Παρά τις προθέσεις τους, γρήγορα βρέθηκαν να κατευθύνονται προς τα ανατολικά διασχίζοντας το άνω τμήμα του 11ου διαμερίσματος, μια τυπική εμπορική περιοχή με θλιβερή ομοιομορφία που αποτελεί ένα καλό παράδειγμα αποκρουστικού μικροαστικού τοπίου. Το μόνο ευχάριστο συναπάντημα ήταν το κατάστημα της οδού Ομπερκάμπφ 160: Εδώδιμα - αποικιακά Α. Μπρετόν»<sup>200</sup>..

Με πρόταγμα μια συνολική δημιουργία του περιβάλλοντος στηριζόμενοι στην αρχιτεκτονική, τις

195. O'Rourke, K. (2013). *Walking and Mapping: Artists as Cartographers*. Cambridge: MIT Press, σελ. 125.

196. Τα ιστορικά στοιχεία του κινήματος περιέχονται στο βιβλίο της Boldini M. (1999), *L' estetico, il politico. Da Cobra all' internazionale situazionista 1948-1957*, Genova, Costra & Nolan.

197. Schechner, R. (1985). *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, σελ. 15

198. Chtcheglov I. (1953), *Formulaire pour un urbanisme nouveau*. Έγραψε το κείμενό του υπό το ψευδώνυμο Gilleslvain, <http://juralibertaire.over-blog.com/article-6250581.html> (τελευταία ανάκτηση 23/1/2017).

199. What is Lettrism, <http://www.mauricelamaitre.org/~pfs/what-is-lettrism/> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

200. Wolman G. J. (1956), Deux comptes rendus de dérive: II. Relevé d' ambiances urbaines au moyen de la dérive, *Les Lèvres noues* 9, <http://juralibertaire.over-blog.com/article-6292884.html> (τελευταία ανάκτηση 23/1/2017).

τέχνες, την οικολογία, την ποίηση κ.λπ. και με διάθεση να προβλέψουν τον μελλοντικό τρόπο ζωής του σύγχρονου ανθρώπου οι λεττριστες συναντήθηκαν τον Σεπτέμβριο του 1956 στην πόλη Άλμπα της Ιταλίας μαζί με διάφορες ριζοσπαστικές ομάδες από άλλες χώρες, όπως ήταν το Διεθνές Κίνημα για ένα Φαντασιακό Μπαουχάους και η Ψυχογραφική Επιτροπή του Λονδίνου. Το αποτέλεσμα ήταν η συγκρότηση το 1957 της Καταστασιακής Διεθνούς.

Η ανάδυση του κινήματος των καταστασιακών στα τέλη της δεκαετίας του '50 και αρχές '60 ήταν σχεδόν αναμενόμενη σε μια περίοδο έντονης αστικοποίησης των ευρωπαϊκών πόλεων, εκμοντερνισμού της αστικής κοινωνίας και επιθυμίας για μη συμβατική καλλιτεχνική δημιουργία. Οι καταστασιακοί ή σιτουασιονιστές ήταν μία κίνηση ριζοσπαστών από διάφορα πεδία, όπως καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες, συγγραφείς κ.ά., που έλαβε χώρα σε διάφορες ευρωπαϊκές πόλεις την περίοδο 1957-1972, με ακμή την χρονική περίοδο από το 1958 έως το 1961. Ο Σιτουασιονισμός πήρε τη μορφή καλλιτεχνικής και πολιτικής πρωτοπορίας με σκοπό α) την εφαρμογή των καλών τεχνών στην καθημερινότητα και β) τη διεκδίκηση του δημόσιου χώρου και τον επαναπροσδιορισμό της αλληλεπίδρασης των ανθρώπων με αυτόν. Ως εκ τούτου, οι καταστασιακοί διατύπωσαν την θεωρία της «Θεωρητικής και πρακτικής ανάπτυξης των καταστάσεων» απαιτώντας να αποκτήσει η καθημερινή ζωή μια έντονα καλλιτεχνική διάσταση και ασκώντας έντονη κριτική στην παρακμή της αστικής ζωής, που προέρχεται από την καπιταλιστική εκμετάλλευση του χώρου. Αντίθετα, πρότειναν μια βιωματική επαφή με την πόλη που στηρίζεται στη δημιουργικότητα και τον αυθορμητισμό, μια αισθητηριακή θεώρηση της πόλης που οι ίδιοι ονόμασαν *ψυχογεωγραφία*.

Όπως ορίστηκε από τον Guy Debord ήδη από το 1955 και λίγο αργότερα από τους καταστασιακούς, η ψυχογεωγραφία μελετά τις επιδράσεις του γεωγραφικού περιβάλλοντος πάνω στα συναισθήματα και τις συμπεριφορές των ανθρώπων: πρόκειται για τη «μελέτη των συγκεκριμένων νόμων και επιδράσεων του γεωγραφικού περιβάλλοντος - συνειδητά ή ασυνείδητα διαμορφωμένου - που επενεργεί άμεσα στην συναισθηματική συμπεριφορά των ατόμων»<sup>201</sup>. Το 1958 η ψυχογεωγραφία σχετίστηκε με τη θεωρία της περιπλάνησης / *dérive* ως μεθόδου αστικής εξερεύνησης<sup>202</sup>. Πρόκειται για ένα αυθόρμητο ταξίδι μέσα στην πόλη, όπου η αισθητική καθοδηγεί ασυνείδητα τους περιπλανώμενους και τους οδηγεί σε μια νέα εμπειρία του αστικού τοπίου και σε μια επανοικειοποίηση του περιβάλλοντος χώρου. Τα αποτελέσματα της περιπλάνησης καταγράφονταν στους λεγόμενους *ψυχογεωγραφικούς χάρτες*, οι οποίοι απεικόνιζαν εναλλακτικές διαδρομές στην πόλη προτείνοντας μια πρωτότυπη βιωματική εμπειρία με τον αστικό χώρο. Έτσι, η θεμελιώδης αρχή της ψυχογεωγραφίας είναι η αναγνώριση ότι τα άτομα μέσα από την περιπλάνηση μπορούσαν να δημιουργήσουν νέες καταστάσεις, για παράδειγμα να συνδέσουν απομακρυσμένες γειτονιές, δημιουργώντας έναν απροσδόκητο δημόσιο χώρο. Με αυτό τον τρόπο οι καταστασιακοί έδωσαν έναν βαθύτατα κοινωνικό χαρακτήρα στην καλλιτεχνική διάσταση της ψυχογεωγραφίας, καθώς αντιτάχθηκαν στην ύπαρξη σταθερών ορίων και την συμπαγή χωροθέτηση των αστικών περιοχών και υποστήριξαν τη ρευστότητα των χωρικών ορίων και την αέναη επανίδρυση της πόλης μέσα από τη δημιουργικότητα των κατοίκων ή των επισκεπτών της. Για τους καταστασιακούς, τα

201. Έκθεση περί της κατασκευής καταστάσεων και των συνθηκών οργάνωσης και δράσης της Διεθνούς Καταστασιακής τάσης, <http://www.provo.gr/wp-content/uploads/2016/09/Report-on-the-Construction-of-Situations.pdf> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

202. *Dérive* is "a technique of rapid passage through varied ambiances", *Theory of the Dérive, Situationist International Online*, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/theory.html> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

άτομα γίνονται φορείς δημιουργικότητας και ενεργοί διαμορφωτές των δρώντων στην πόλη και επιπλέον λειτουργούν ενοποιητικά χρησιμοποιώντας την τέχνη και την τεχνική για να δομήσουν ένα ενιαίο περιβάλλον διαβίωσης. Με αυτόν τον τρόπο, η ψυχογεωγραφική επαφή του ανθρώπου με το αστικό τοπίο μπορούσε να αποτελέσει τόσο μια καθαρά ατομική διαδικασία περιπλάνησης μέσα στην πόλη, όπου ο περιπλανώμενος επαναπροσδιορίζει τη σχέση του με την πόλη μέσα από τη γνωριμία του με την ιστορία της, όσο και μια συλλογική διαδικασία επιλογής τοποθεσιών με έντονα πολιτικά χαρακτηριστικά με σκοπό την ανάδειξη των στόχων του καπιταλισμού και τις μορφές που αυτός παίρνει στη δόμηση του αστικού ιστού και στις πρακτικές των κατοίκων της πόλης.

Θα λέγαμε ότι ο Σιτουασιονισμός, όπως αυτός άνθισε στην Ευρώπη, προλόγισε το περίφημο ρεύμα της Επιτέλεσης (Performance), που αναπτύχθηκε από τη δεκαετία του '70 και έπειτα, όπως και ο Ντανταϊσμός και ο Σουρεαλισμός- ο Σιτουασιονισμός και η Performance ως μεταμοντέρνες θεωρήσεις της τέχνης αποδέχονται ότι η καθημερινή πρακτική και συμπεριφορά μπορεί να αποτελέσουν το έναυσμα για τη δημιουργία τέχνης: αυτό που έχει σημασία για τους καλλιτέχνες και τους πρεσβευτές των μεταμοντέρνων καλλιτεχνικών ρευμάτων δεν είναι τι αποτελεί τέχνη, αλλά πότε έχουμε τέχνη. Αυτό σημαίνει ότι το καλλιτέχνημα μπορεί να είναι οτιδήποτε επιλέξει ο καλλιτέχνης, αρκεί το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται να του προσδίδει τις ιδιότητες της δημιουργίας. Και τα δύο καλλιτεχνικά κινήματα μοιράζονται ορισμένες θεμελιώδεις αρχές, που καθορίζουν το πότε κάτι αποτελεί τέχνη: αναδεικνύουν τις αισθητηριακές διαστάσεις του ανθρώπινου σώματος στην καλλιτεχνική δημιουργία, αποθεώνουν τη σημασία της σωματικής κίνησης στην οριοθέτηση ενός εναλλακτικού δημόσιου χώρου, υπογραμμίζουν τη διαρκή μεταβατική και ως εκ τούτου σχετική κατάσταση στην οποία βρίσκεται το άτομο και το αστικό τοπίο, προτάσσουν την ενεργή συμμετοχική / συλλογική διαδικασία στη δόμηση ενός νέου κοινωνικού περιβάλλοντος και αντιλαμβάνονται το υποκείμενο ως ενεργό δρώντα και φορέα κοινωνικοπολιτικών αλλαγών. Για τους ντανταϊστές, τους σουρεαλιστές, τους καταστασιακούς και τους πρεσβευτές της performance art, ο κόσμος είναι γεμάτος από ενδιαφέροντα αντικείμενα, ήχους και γεγονότα που ο καλλιτέχνης δεν χρειάζεται να προσθέσει κάτι νέο· η επιλογή και η σύνθεση από μόνες τους μπορούν να αποτελέσουν πρακτικές δημιουργίες<sup>203</sup>. Ειδικά για τους καταστασιακούς, η κυρίαρχη πρακτική δημιουργίας ήταν η περιπλάνηση στο αστικό τοπίο και η επιλογή των μονοπατιών εκείνων που διαμόρφωναν μια νέα διάσταση του δομημένου περιβάλλοντος.

Το άγνωστο στους περισσότερους ρεύμα των καταστασιακών είχε αντιληφθεί ήδη από τη δεκαετία του '50 ότι η περιπλάνηση ως σωματική κίνηση δεν είναι μια μηχανική και διεκπεραιωτική διαδικασία της ανθρώπινης καθημερινής ρουτίνας, αλλά μια σύνθετη καλλιτεχνική δημιουργία, που μπορεί να οδηγήσει σε αναθεώρηση του παρελθόντος, αμφισβήτηση του ισχύοντος πολιτισμικού αξιακού κώδικα και δόμηση ενός νέου μέλλοντος. Όπως εύστοχα διαπίστωσαν οι ανθρωπολόγοι Tim Ingold και Jo Lee Vergunst, η περιπλάνηση είναι το τέλος μια διαδρομής που οδηγεί στο παρελθόν μας και ταυτόχρονα είναι μια νέα αρχή που μας οδηγεί σε άγνωστες μελλοντικές καταστάσεις<sup>204</sup>. Για τους καταστασιακούς, όπως και για τους μετέπειτα εικαστικούς

203. Freeman, J. (2007). *New Performance / New Writing*. Hampshire: Palgrave Macmillan, σελ. 53.

204. Vergunst, J. L. (2008). Taking a Trip and Taking Care in Everyday Life, στο *Ways of Walking: Ethnography and Practice on Foot*, pp. 105-122, Aldershot: Ashgate Publishing Ltd, σελ. 1.

και θεωρητικούς της performance, η σωματική περιπλάνηση είναι βαθιά αισθητηριακή διαδικασία που χαρακτηρίζεται από τη δική της αρχιτεκτονική<sup>205</sup>. Καθώς περιπλανάται στο αστικό τοπίο, το ανθρώπινο σώμα χρησιμοποιεί την όραση, την ακοή, τη γεύση, την όσφρηση και την αφή, προκειμένου να αντιληφθεί τον περιβάλλοντα χώρο, και έτσι μετατρέπεται σε ένα μέσο συλλογής και αποθήκευσης δεδομένων (σκέψεων και συναισθημάτων). Η περιπλάνηση γίνεται μια οριοειδής (*liminal*) πρακτική<sup>206</sup>, καθώς το σώμα μεταβαίνει μέσα από πολλές και διαφορετικές ατμόσφαιρες πόλης. Περνώντας το «κατώφλι» γειτονιών που αναδύουν ποικίλες αισθήσεις, το σώμα αντιδρά και ασυνείδητα βιώνει μια μεταβατική κατάσταση που είναι διαφορετική από ό,τι είχε προηγηθεί και ό,τι έπεται της περιπλάνησης. Αυτή η αισθητηριακή και μεταβατική περιπλάνηση αποτελεί ένα είδος τελετουργικού που προϋποθέτει τους σύνθετους συναισθηματικούς μηχανισμούς της ανάμνησης, την ψυχολογική διεργασία και την απομάκρυνση από τον στοχαστικό ορθολογισμό.

Ως μεταβατική πρακτική, η περιπλάνηση μπορεί να γίνει απροσδόκητη: όταν χάνει κανείς το βηματισμό και τον δρόμο του μπορεί να οδηγηθεί σε προσωρινή απώλεια της συνείδησης και σε μονοπάτια όπου η σκέψη και η λογική υποχωρούν δίνοντας χώρο στην συναισθηματική φόρτιση<sup>207</sup>. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας είναι πολλές φορές η ρήξη με ό,τι γνώριζε ο περιπατητής, κάτι που μπορεί να οδηγήσει σε κρίση την κοσμοθεωρία του, η αμφισβήτηση του συστήματος που αντικρύζει, η επιθυμία για ριζοσπαστική αλλαγή της κατάστασης, ελεύθερης ανασύνθεσης της πραγματικότητας ή και αποκατάστασης της τάξης, όπως ο ίδιος την αντιλαμβάνεται.

Με αυτό τον τρόπο η περιπλάνηση γίνεται φιλοσοφικός στοχασμός, ένα πείραμα με εναλλακτικές πραγματικότητες, μια δυναμική δραστηριότητα που εμπεριέχει το παιγνιώδες, αλλά κυρίως που προτάσσει το στοιχείο της κοινωνικοπολιτικής αλλαγής. Και αυτό γιατί αφήνοντας την αυθόρμητη σωματική κίνηση και την ψυχική διάθεση να καθορίσουν την αντίληψή μας για το αστικό τοπίο, οι άνθρωποι δημιουργούμε έναν εναλλακτικό χώρο, εντελώς αντίθετο από τον απρόσωπο αστικό χώρο που επιβάλλουν οι αρχές του καπιταλισμού. Σε αυτόν τον πρωτοποριακό χώρο η δημιουργία, ο κοινωνικός διάλογος, η αλληλεπίδραση, η συλλογικότητα, η διυποκειμενικότητα, η ρευστότητα και η αέναη αναζήτηση διαδραματίζουν πρωταγωνιστικό ρόλο. Σε αυτή την *ετεροτοπία*, το αστικό περιβάλλον δεν αποτελεί το ανιαρό σκηνικό μια επαναλαμβανόμενης καθημερινότητας, αλλά μεταμορφώνεται σε ενεργό διαμορφωτή των κοινωνικών συμβάντων (*social events*), δηλαδή σε δυναμικό δημόσιο χώρο.

Την ίδια περίπου περίοδο με την ακμή του Σιτουασιονισμού στην Ευρώπη, αναπτύσσεται ένα ανάλογο ενδιαφέρον για την ψυχογεωγραφία σε έναν ακαδημαϊκό κύκλο στην Αμερική: μια ομάδα καθηγητών στο Clark University με πρωτοπόρο τον Kevin Lynch. Αν και υπάρχουν σαφείς κοινές καταβολές του κινήματος των καταστασιακών και της ομάδας του Clark University, υπάρχουν και μεγάλες διαφορές σε ό,τι αφορά στην θεώρηση της ψυχογεωγραφίας. Τόσο οι καταστασιακοί, όσο και οι ακαδημαϊκοί του Clark ανέπτυξαν τις θεωρίες τους ορμώμενοι κυρίως

205. Lucas, R. (2008). Taking a Line for a Walk: Walking as an Aesthetic Practice, στο *Ways of Walking: Ethnography and Practice on Foot*, pp. 169-184, Aldershot: Ashgate Publishing Ltd.

206. Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: the human seriousness of play*. New York: Performing Arts Journal Publications.

207. Vergunst, J. L. (2008). Taking a Trip and Taking Care in Everyday Life, στο *Ways of Walking: Ethnography and Practice on Foot*, pp. 105-122, Aldershot: Ashgate Publishing Ltd.

από μια βαθύτατη απογοήτευση από τον πολεοδομικό σχεδιασμό των πόλεων στη μεταπολεμική εποχή. Η διαφορά, όμως, έγκειται στο γεγονός ότι οι καταστασιακοί χαρακτηρίζονταν από μια έντονη ελευθερία πνεύματος εν μέρει επειδή δεν είχαν άμεση σχέση με το επάγγελμα του αστικού σχεδιασμού και επηρεάζονταν από καλλιτεχνικά κινήματα, όπως ο Σουρεαλισμός· αντίθετα, οι καθηγητές του Clark και κυρίως ο David Lynch δρούσαν πάντα λαμβάνοντας υπόψιν τις πρακτικές και ορθολογικές διαστάσεις της αστικού σχεδιασμού και διοίκησης, όπως αυτές σχετιζόνταν με τους δρόμους, την παροχή νερού κ.λπ.<sup>208</sup>. Για τον Lynch η κατανόηση του πώς οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται την πόλη βοηθάει τους πολεοδόμους και τους αρχιτέκτονες να δημιουργήσουν μια πόλη προσιτή στον άνθρωπο, περισσότερο φιλική και καλύτερα βιώσιμη. Τελικά, ενώ οι καταστασιακοί της Ευρώπης είχαν μια επαναστατική διάθεση ανακατάληψης της πόλης από τους πολίτες, η ομάδα του Clark University επεδίωκε τον εξωραϊσμό του αστικού σχεδιασμού. Ωστόσο, και οι δύο ομάδες από τις δυο πλευρές του Ατλαντικού είχαν ένα βασικό κοινό στοιχείο: την περιπλάνηση στην πόλη και την ανάδειξη του ανθρώπινου παράγοντα ως βασικού μέτρου στη διαμόρφωση του αστικού περιβάλλοντος.

Ήδη από το 1960 και ενώ η ομάδα του Clark συνεχίζει το έργο της, οι καταστασιακοί της Ευρώπης αρχίζουν να εγκαταλείπουν τις θεμελιώδεις αρχές του κινήματός τους. Με την ανεξέλεγκτη έκρηξη της αστικοποίησης όχι μόνο των ευρωπαϊκών, αλλά και των αμερικάνικων πόλεων, όπως το Σικάγο και το Λος Άντζελες, η καταστασιακή έννοια της περιπλάνησης κλυδωνίζεται, καθώς αναγνωρίζεται από τους καταστασιακούς ότι η σημασία της ενιαίας πολεοδομίας των πόλεων μπορούσε πλέον να αναφέρεται μόνο σε ιστορικές πόλεις, όπως το Άμστερνταμ. Με το βαθύ ρήγμα που δημιουργήθηκε το 1961 ανάμεσα στους καταστασιακούς σχετικά με ζητήματα τέχνης και επανάστασης, το ενδιαφέρον των καταστασιακών για την ψυχογεωγραφία εγκαταλείπεται. Το ριζοσπαστικό τμήμα των καταστασιακών, που αντιπροσωπευόταν κυρίως από τους Γάλλους άρχισε να απομακρύνεται, καθώς θεωρούσαν ότι η ψυχογεωγραφία περιοριζόταν σε μια μορφή παιχνιδιού και σε απλή διασκέδαση, αντί να αποτελεί ένα εργαλείο κοινωνικής επανάστασης ή ανάδυσσης κοινωνικών κινήματων. Αυτή ακριβώς η κριτική των Γάλλων ριζοσπαστικών καταστασιακών αναφέρεται άμεσα στον εντελώς σύγχρονο ρόλο της ψυχογεωγραφίας και της τέχνης στους αστικούς ιστούς. Το κίνημα *Reclaim the Streets* (*Επανακτήστε τους Δρόμους*), που αναδύθηκε στο Ηνωμένο Βασίλειο στα μέσα της δεκαετίας του '90 και σήμερα δραστηριοποιείται σε διάφορες πόλεις ανά τον κόσμο, αποτελεί μια κοινωνικοπολιτική πράξη ψυχογεωγραφικής αντίληψης του αστικού τοπίου. Σύμφωνα με τους οπαδούς του κινήματος οι κάτοικοι μπορούν και πρέπει να διεκδικούν μια κοινοτική ιδιοκτησία των δημόσιων χώρων, να αυτο-οργανώνονται και να αποφασίζουν για τους δημόσιους χώρους και να αντιστέκονται στην ισοπέδωση της παγκοσμιοποίησης.

Ωστόσο, ο κατακλυσμός της τεχνολογικής ανάπτυξης μάλλον έχει μειώσει, παρά έχει εντείνει το κοινωνικοπολιτικό περιεχόμενο της ψυχογεωγραφικής θεώρησης της πόλης. Παρόλο που οι σημερινές τεχνολογικές εφαρμογές των κινητών τηλεφώνων, του GPS, των ασύρματων δικτύων ή των μέσων επικοινωνίας διεντοπισμού (*locative media*)<sup>209</sup> θα μπορούσαν αναμφισβήτητα να

208. Wood, D. (2010). Lynch Debord: About two Psychogeographies”, *Cartographica* 45(3), σελ. 185-200, σελ. 194.

209. Tuters, M., and Varnelis, K., *Beyond Locative Media*, [http://networkedpublics.org/locative\\_media/beyond\\_locative\\_media](http://networkedpublics.org/locative_media/beyond_locative_media) (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017). Στα ελληνικά ο όρος έχει αποδοθεί στο Χαρίτος, Δ. (2007). Τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού και οι επιδράσεις τους ως προς την κοινωνική αλληλόδραση στο περιβάλλον της

αποτελέσουν εργαλεία μιας ψυχογεωγραφικής δόμησης του αστικού περιβάλλοντος, στην πραγματικότητα παραμένουν παιχνίδια εντοπισμού, ενίοτε και επικίνδυνα: η διαχείριση των ψηφιακών δεδομένων αποτελεί μια τεράστια πρόκληση για όλες αυτές τις εφαρμογές, που μπορούν εύκολα να μετατραπούν σε τεχνολογίες αστυνόμευσης και παρακολούθησης των κινήσεων των ανθρώπων. Στην πραγματικότητα, ο *flâneur* του 21<sup>ου</sup> αιώνα είναι δυσπροσδιόριστος ή μάλλον δεν υπάρχει<sup>210</sup>. Μέχρι σήμερα, όμως, υπάρχουν καλλιτέχνες που συνεχίζουν την κληρονομιά των καταστασιακών, όπως π.χ. στο ετήσιο φεστιβάλ Conflux στην πόλη της Νέας Υόρκης, κατά την διάρκεια του οποίου “η πόλη γίνεται μια παιδική χαρά, ένα εργαστήριο και ένας χώρος για την άσκηση πολιτικής δράσης στην ανάπτυξη νέων δικτύων και κοινοτήτων” και περιλαμβάνει projects ψυχογεωγραφίας (Elias 2010, σελ. 825).

## Ψυχογεωγραφία στη σύγχρονη εποχή

### Περιήγηση στο Διαδίκτυο

Ήδη από το 1994 διατυπώθηκε η ερώτηση ‘τι μπορεί να εξυπηρετήσει ως ανάλογο της πόλης τον μεταμοντέρνο θεατή’<sup>211</sup>. Η λύση ίσως να δίνεται από τα νέα μέσα, που προσφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες και δίνουν την δυνατότητα της περιήγησης τόσο στο αστικό τοπίο, όσο και σε φανταστικά τοπία, μέσω του Διαδικτύου, ενός άυλου χώρου, που προσομοιάζει με έναν παγκόσμιο λαβύρινθο. Η θεωρία της ψυχογεωγραφικής περιήγησης του Guy Debord μπορεί να θεωρηθεί συναφής με τη σύγχρονη χρήση του Διαδικτύου, καθώς περιλαμβάνει τη γνώση ότι η καθημερινότητά μας κυβερνάται αόρατα από κοινωνικούς κανόνες και τεχνολογίες διαμορφώνοντας σε σημαντικό βαθμό τον κόσμο μας<sup>212</sup>. Το Διαδίκτυο χρησιμοποιεί το υπερκείμενο (*hyper-text*), μια μη-γραμμική μορφή οργάνωσης της πληροφορίας, με τμήματα που δεν έχουν καθορισμένη και σταθερή σειρά. Οι υπερσύνδεσμοι (*hyper-links*), που μπορούν να μεταφέρουν τον περιηγητή σε διάφορες ‘περιοχές’ του Διαδικτύου με τρόπο μη-γραμμικό, ανορθόδοξο και μη-προβλέψιμο, και μπορούν να θεωρηθούν ως οι δρόμοι, στους οποίους περιηγούνται οι *flâneurs* σε μια πόλη. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει την σειρά της πληροφορίας, που αυτός κρίνει, ανάλογα με την κάθε περίπτωση αναζήτησης. Δεν θα ήταν υπερβολή να υποστηριχθεί ότι

σημερινής πόλης, *Ζητήματα Επικοινωνίας*, τ. 5, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη, σελ. 46-61.

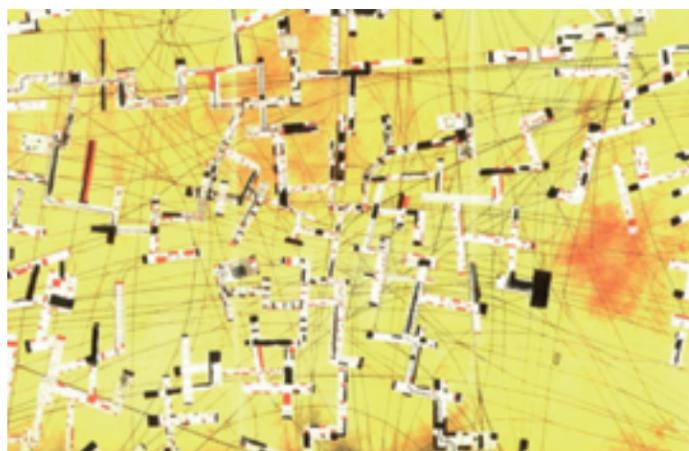
Ο ορισμός θα μπορούσε να συνοψιστεί στο εξής: “portable, networked, location-aware computing devices for user-led mapping, social networking and artistic interventions in which geographical space becomes its canvas”, Hemmet D., *Locative Dystopia 2*. [http://www.drewhemmet.com/2004/locative\\_dystopia\\_2.html](http://www.drewhemmet.com/2004/locative_dystopia_2.html) (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017) σύμφωνα με την Miranda, M. (2007). Uncertain Spaces: Artists? Exploration of New Socialities in Mediated Public Space, *SCAN, Journal of media arts culture*, 4(3), [http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=101](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=101) (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

210. Coverley, M. (2010). *Psycho geography*. Harpenden: Pocket Essentials, σελ. 62, σύμφωνα με Dowd, C. (2014). Digital Age Psycho geography: Drones, Smartphones & Rural Wanderings, *Australian and New Zealand Communication Association (ANZCA) Annual Conference 2014: The digital and the social: communication for inclusion and exchange*, Victoria 9-11 July, 2014, σελ. 1-16, σελ. 5, [https://www.academia.edu/15224674/Digital\\_Age\\_Psycho geography\\_Drones\\_Smartphones\\_and\\_Rural\\_Wanderings](https://www.academia.edu/15224674/Digital_Age_Psycho geography_Drones_Smartphones_and_Rural_Wanderings) (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016)

211. Frisby, D. (1994). The flâneur and social theory, in K. Tester (Ed.) *The Flâneur*, σελ. 81-110. London: Routledge, σελ. 82 (Αγγλ. What serves as the analogue to the city for the post-modern spectator?).

212. Curry-Castillo J. (2017). *On the psycho geography of cities and the internet*, *Graphite journal*, <http://www.graphitejournal.com/on-the-psycho geography-of-cities-and-the-internet/> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

το υπερκείμενο βοηθάει στον εκδημοκρατισμό της γνώσης και ενδυναμώνει την ελεύθερη βούληση του ατόμου. Η περιήγηση στο Διαδίκτυο παρότι παρέχει πολύ μεγαλύτερο εύρος εμπειριών από ό,τι η περιήγηση σε μια πόλη, μπορεί να παραλληλισθεί με αυτήν, καθώς το αποτέλεσμα τόσο της πραγματικής, όσο και της εικονικής περιήγησης στο Διαδίκτυο είναι η παραγωγή νοημάτων και η δημιουργία εμπειριών μέσω της αφήγησης (εικ. 1). Ακόμη, οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να λειτουργήσουν ως διαμεσολαβητές στην αλληλεπίδραση των ανθρώπων με τον χώρο, αλλά και των ανθρώπων μεταξύ τους. Κατά την περιήγησή του τόσο στον πραγματικό, όσο και στον εικονικό χώρο του Διαδικτύου ο κυβερνο-περιηγητής συλλέγει δεδομένα και γνώσεις, σταματάει σε σημεία που τον ενδιαφέρουν και χρησιμοποιεί διασυνδέσεις μεταξύ τους, για να μεταφερθεί από τον ένα τόπο στον άλλο, να ‘χαθεί’, να αφήσει το περιβάλλον να επιδράσει πάνω του και να γνωρίσει νέα συναισθήματα και συγκινήσεις. Ωστόσο, με βάση τις αρχές της ψυχογεωγραφίας οι “καταστάσεις” που δημιουργούνται και βιώνονται κατά την διάρκεια των περιηγήσεων στον πραγματικό κόσμο, δεν είναι τυχαίες πράξεις, αλλά πρόκειται για δομημένες παρεμβάσεις με αισθητικούς σκοπούς και ένα συγκεκριμένο πολιτικό σκεπτικό. Πρέπει να σημειωθεί, όμως, ότι η περιήγηση στο Διαδίκτυο συνήθως δεν έχει μια τέτοια λογική<sup>213</sup>.



Εικόνα 1: Hypertext and the City (Πηγή: [http://www.christianhubert.com/writings/hypertext\\_city.html](http://www.christianhubert.com/writings/hypertext_city.html))

Ο εικονικός κόσμος εντάσσεται όλο και περισσότερο στον πραγματικό κόσμο. Η ανάγνωση του χώρου τόσο στον εικονικό, όσο και στον πραγματικό κόσμο ανοίγει νέες προοπτικές στον τομέα της ανθρώπινης αντίληψης και δημιουργίας. Πολλές πόλεις παρέχουν τεχνολογικά μέσα στα κέντρα επισκεπτών τους για “ψυχογεωγραφία” ως τουριστική δραστηριότητα, που δίνουν την δυνατότητα στους επισκέπτες τους να τα χρησιμοποιήσουν, για να περιηγηθούν σε σημεία ιστορικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος<sup>214</sup>. Ορισμένες φορές, μάλιστα, υπάρχουν μέσα που βρίσκονται στον πραγματικό τόπο και προτρέπουν τον περιηγητή να επισκεφθεί τον εικονικό χώρο. Για παράδειγμα στην Plaza Diaz Vélez του Μπουένος Άιρες υπάρχει πινακίδα που προτρέπει

213. Elias, A.J. (2010). Psychogeography, Détournement, Cyberspace, *New Literary History*, 41(4), 821-845, σελ. 823.

214. Elias, A.J. (2010). Psychogeography, Détournement, Cyberspace, *New Literary History*, 41(4), 821-845, σελ. 826.

και ενθαρρύνει τον επισκέπτη να επισκεφθεί την σχετική ιστοσελίδα στο Facebook, για να μάθει περισσότερα για την ιστορία του τόπου και να επικοινωνήσει με τους υπευθύνους ή και με άλλους επισκέπτες (εικ. 2)<sup>215</sup>.



Εικόνα 2: Plaza Diaz Vélez (Πηγή: Apostol et al. 2013)

Ορισμένοι μελετητές θεωρούν ότι η έννοια της ψυχογεωγραφίας μεταλλάσσεται σε ένα είδος ψηφιακής “Νεογεωγραφίας” (Kvas 2014). Με τον όρο Νεογεωγραφία νοείται η χρήση γεωγραφικών τεχνικών και εργαλείων για προσωπική χρήση ή για χρήση από κοινότητα χρηστών, ειδικών στην επιστήμη της γεωγραφίας και μη<sup>216</sup>. Ο όρος συναντάται περισσότερο τα τελευταία χρόνια, καθώς συνδέθηκε με την αύξηση του περιεχομένου που δημιουργείται από χρήστες μέσω Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών που βρίσκονται στο Διαδίκτυο. Η Νεογεωγραφία δίνει την δυνατότητα στους χρήστες να χρησιμοποιούν και να διαχειρίζονται τη Γεωγραφική Πληροφορία ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους, χωρίς να λαμβάνουν υπόψη τους κανόνες και τις τεχνικές χαρτογράφησης. Η χωρική πληροφορία που παράγεται από τους χρήστες (User-Generated Content), ή προέρχεται από το πλήθος (Crowdsourcing) είναι δύο έννοιες με παρόμοιο περιεχόμενο. Και οι δύο δίνουν έμφαση στην ίδια την πληροφορία και την προέλευσή της, που πλέον μπορεί να γίνεται και από απλούς εθελοντές, χωρίς να χρειάζεται να είναι εξειδικευμένοι γνώστες του αντικειμένου, ενώ παλαιότερα γινόταν αποκλειστικά από εξειδικευμένους επιστήμονες<sup>217</sup>. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα μιας τέτοιας εφαρμογής είναι το OpenStreetMap.org, στο οποίο οι χρήστες μπορούν να αφήνουν τα GPS ίχνη τους ως “τμήμα μιας παγκόσμιας συλλογικής βόλτας σε εξέλιξη”<sup>218</sup>.

215. Apostol, I., Antoniadis, P., Banerjee, T. (2013). Flânerie between Net and Place: Promises and Possibilities for Participation in Planning. *Journal of Planning Education and Research*, 33 (1), σελ. 20-33.

216. Goodchild, M. (2009). NeoGeography and the nature of geographic expertise, *Journal of Location Based Services*, 3(2), σελ. 177-210.

217. Goodchild, M. (2007). Citizens as Sensors: The World of Volunteered Geography, *Geo Journal*, 69, σελ. 211-221.

218. Kvas, K. (2014). *ntopia: A Google Street View of Psychogeography in Space-Times of Cybergeography*, *localities*, 4, σελ. 177-210, σελ. 181, [http://www.localities.kr/sub\\_pg/img/A-6.pdf](http://www.localities.kr/sub_pg/img/A-6.pdf) (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

Ακόμη, μέσω του MapTube.org οι χρήστες του Διαδικτύου μπορούν να ανεβάσουν ή να συνδέσουν χαρτογραφικά δεδομένα με Google maps. Οι ίδιοι οι Google maps δίνουν την δυνατότητα στους χρήστες να εξατομικεύσουν τους δρόμους τους, αλλά και να τους επιτρέψουν να δημιουργήσουν τους δικούς τους χάρτες, μέσω της λειτουργίας My Maps. Οι περιηγητές -πλέον- μπορούν μέσω του Διαδικτύου να περιηγηθούν και να εξερευνήσουν διαδικτυακά και περιοχές που βρίσκονται στην άλλη άκρη του κόσμου, που ίσως να μην έχουν την ευκαιρία να τις επισκεφθούν ποτέ. Εκτός από εκδημοκράτηση της γνώσης, μήπως θα πρέπει να μιλάμε και για ένα παγκόσμιο πλανητικό χωριό, που μοιράζεται κάποιες φορές και προσωπικές πληροφορίες σχετικά με τις περιηγήσεις του με όλους όσους έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο; Οι εφαρμογές αυτές πρέπει να αντιμετωπίζονται με την δέουσα προσοχή, καθώς ορισμένες από αυτές τις πληροφορίες αφορούν ευαίσθητα δεδομένα, όπως η καταγραφή και η αποκάλυψη μη-ανεσκαμμένων και μη-φυλασσομένων αρχαιολογικών χώρων από εθελοντές<sup>219</sup>.

Το Διαδίκτυο είναι ένα ασώματο μέσο και η παρουσία μας σε αυτό είναι άυλη, καθώς στην περιήγηση σε αυτό, παρών είναι μόνο ο νους, και όχι το σώμα<sup>220</sup>. Ωστόσο, οι δραστηριότητές μας σε αυτό προσιδιάζουν με τις δραστηριότητες που κάνουμε ενσώματα, όπως για παράδειγμα ο εικονικός τουρισμός, η επίσκεψη σε εικονικά μουσεία. Συνεπώς, βιωματικές εμπειρίες μπορούν να δημιουργηθούν ακόμη και μέσω μιας εικονικής περιήγησης. Αυτή η 'απούσα παρουσία του σώματος' επιτρέπει στον κυβερνο-περιηγητή, ή αλλιώς στον υβριδικό *flâneur*, να χαρτογραφήσει πόλεις, ή περιοχές των πόλεων που δεν θα έχει την ευκαιρία να τις επισκεφθεί ως φυσική παρουσία και να τις εξερευνήσει. Σε μια προσπάθεια της δημιουργίας 'αποτυπώματος' και αναμνήσεων αυτών των εμπειριών δημιουργούνται από τους χρήστες του Διαδικτύου χάρτες, για να καταγράψουν και να μεταφέρουν εικόνες και εμπειρίες από σημεία της πόλης. Στην εικόνα 3 σε έναν ψηφιακό χάρτη της Νέας Υόρκης οι μπλε εικόνες είναι από τους ντόπιους, οι κόκκινες εικόνες είναι από τους τουρίστες, ενώ οι κίτρινες εικόνες μπορεί να είναι και από τους δύο. Σε αυτό το σημείο, όμως, προκύπτει το ερώτημα πώς μπορούμε να μιλάμε για ψυχογεωγραφία και για χαρτογράφηση των γεωγραφιών μιας πόλης, όταν η τέχνη που κατέχουν οι *flâneurs* είναι "να βλέπουν, χωρίς να τους πιάνουν οι άλλοι να κοιτούν;"<sup>221</sup>.

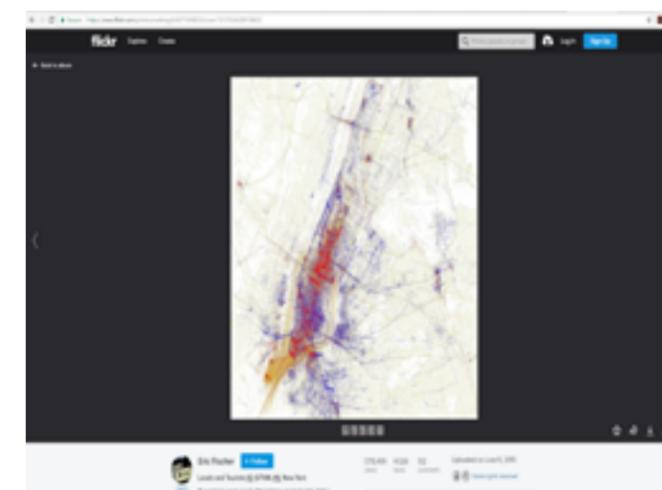
Καλλιτέχνες εξερευνούν την χρήση νέων μέσων χαρτογράφησης και αναπαράστασης της εμπειρίας της περιήγησης στην ψυχογεωγραφία<sup>222</sup>. Εκθέσεις όπως η 'Les Liens Invisibles' χρησιμοποιούν χάρτες της Google με σκοπό να οδηγήσουν τον θεατή σε ένα μη-γραμμικό ταξίδι σε χάρτες μέσω του Διαδικτύου (εικ. 4 και 5)

219. Συλαίου Σ., Μπασιούκα Σ., Πότσιου Χρ., Πατιάς Π. (2013). Η Εθελοντική Γεωγραφική Πληροφορία ως εργαλείο ανάδειξης της Πολιτισμικής Κληρονομιάς. *ΧΩΡΟγραφίες, Περιοδικό του Τμήματος Γεωπληροφορικής και Τοπογραφίας του ΤΕΙ Σερρών*, 3(1), <http://geo.teiser.gr/ojs/index.php/Chorografies/article/view/34> (τελευταία ανάκτηση 19/1/2017).

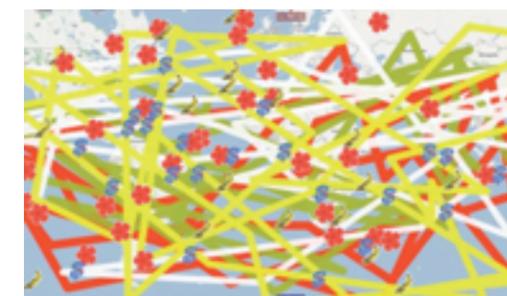
220. The 'Cyberflâneur' -Spaces and Places on the Internet Part II, <http://www.ceramicstoday.com/articles/051998.htm> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

221. Sacasas M. (2012). *Flânerie and the Dérive*, Online and Off, <https://thefrailestthing.com/2012/02/10/flanerie-and-the-derive-online-and-off/> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017), (Αγγλ. The art that the flâneur masters is that of seeing without being caught looking).

222. Venell A., *Dériving An Imaginary City: Virtual Psychogeographies*, <http://artmicropatronage.org/exhibition/D%C3%A9riving-An-Imaginary-City-Virtual-Psychogeographies-by-Andrew-Venell> (τελευταία ανάκτηση 14/1/2017).



Εικόνα 3: Locals and Tourists #2 GTWA #1): New York. Χάρτης του Eric Fischer στο Flickr (Creative Commons by-sa 2.0)



Εικόνα 4 και 5: Google Is Not The Map από την έκθεση Les Liens Invisibles (Πηγή: <http://www.lesliensinvisibles.org/2008/11/google-is-not-the-map/>)

### Ψυχογεωγραφία και locative media: δημιουργικές προσεγγίσεις

Τα μέσα επικοινωνίας δι' εντοπισμού ή οι τεχνολογίες γεω-εντοπισμού έχουν επηρεάσει δημιουργικές και καλλιτεχνικές πρακτικές με τρόπους οι οποίοι θυμίζουν τους καλλιτέχνες-περιπατητές, όπως ο Richard Long και ο Hamish Fulton. "...οι διαφορετικοί τρόποι (εναλλαγή του βλέμματος, ενσωμάτωση, πρόκληση των αισθήσεων κ.λπ.) κάνουν περισσότερο προσβάσιμα για το κοινό τους τα χρονικά και αφηγηματικά νοήματα των τοπίων τους<sup>223</sup>".

Σκηνοθέτες, καλλιτέχνες, ποιητές κ.ά. συνεργάζονται και δημιουργούν εμπειρίες στις πόλεις με τη χρήση κινητών συσκευών. Ένα παράδειγμα είναι η λυρική εμπειρία του "Passing Stranger", ένα

223. "...the varied ways (change of gaze, embodiment, sensual challenge and so on) that they make accessible for their audiences the temporal and narrative meanings of their landscapes", Smith Ph. (2013). Walking-Based Arts: A Resource for the Guided Tour?, *Scandinavian Journal of Hospitality and Tourism*, 13(2), σελ. 103-114.

ηχοτοπίο ποίησης, για χρήση σε κινητές συσκευές κατά τη διάρκεια περιπάτου στο East Village της Νέας Υόρκης, με αφηγητή το σκηνοθέτη Jim Jarmusch<sup>224</sup> (Εικ. 6). Εμπεριέχει πλούσιο και ποικίλο περιεχόμενο που αποτελείται από αρχαιακές ηχογραφήσεις, μουσική, συνεντεύξεις με ποιητές και αφήγηση ποιημάτων, συνοδεύει την περιήγηση χωρίς να ακολουθεί μια γραμμική πορεία, αλλά επιχειρώντας να συνδέσει την ιστορία της γειτονιάς και των ποιητών που συγκεντρώθηκαν εκεί από τη δεκαετία του '50 με συνειρμικά αφηγηματικά αποσπάσματα σε μια σχεδόν συναισθητική περιπατητική εμπειρία.



Εικόνα 6: The walking map, Passing Stranger, The East Village Poetry Walk

Το Broken City Project<sup>225</sup> δημιούργησε την εφαρμογή Drift για κινητά τηλέφωνα, η οποία βοηθάει τον χρήστη να χαθεί σε οικεία μέρη οδηγώντας τον σε μια βόλτα με οδηγίες που έχουν ενωθεί μεταξύ τους τυχαία. Κάθε οδηγία που δίνει η εφαρμογή οδηγεί τον χρήστη σε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, για να αναζητήσει κάτι κρυμμένο. Όταν το ανακαλύψει, θα το φωτογραφήσει και θα αποτυπώσει με αυτόν τον τρόπο την εμπειρία του. Η εφαρμογή δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να κρατήσει αρχείο με τον τόπο και τον χρόνο που έγιναν οι φωτογραφίες ή και να διαθέσει αυτά τα δεδομένα σε άλλους χρήστες<sup>226</sup>.

Το Tactical Sound Garden<sup>227</sup> είναι μια πλατφόρμα λογισμικού για την δημιουργία δημόσιων ηχητικών κήπων στις σύγχρονες πόλεις. Οι χρήστες μπορούν μέσω της εφαρμογής να “φυτέψουν”

224. Passing Stranger, The East Village Poetry Walk, <http://eastvillagepoetrywalk.org/index.html> (τελευταία ανάκτηση 14/1/2017).

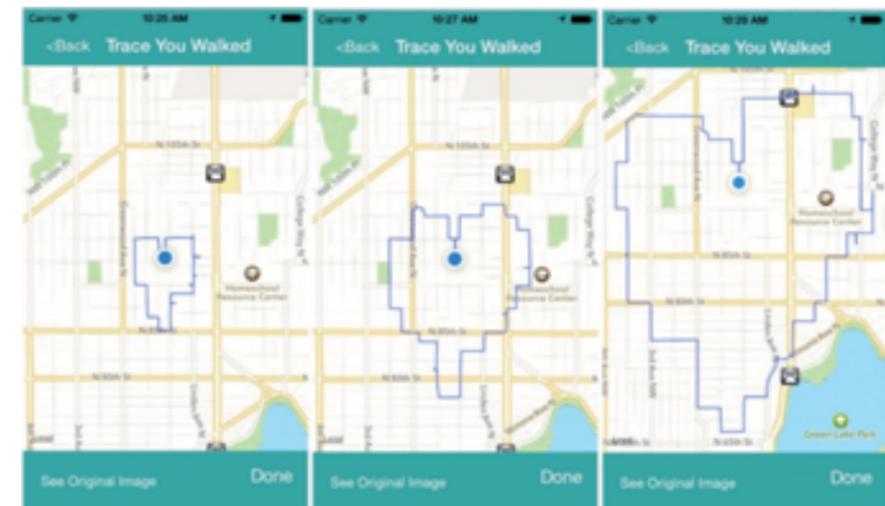
225. Broken City Project, <http://www.brokencitylab.org/projects/#drift> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

226. Broken City Project, <http://www.brokencitylab.org/projects/#drift> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

227. Shepard M., *The Tactical Sound Garden*, <http://www.leoalmanac.org/gallery/locative/tsg/> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

ήχους σε διάφορα σημεία της πόλης, να δώσουν την δυνατότητα σε άλλους χρήστες να ακούσουν αυτούς τους ήχους, καθώς και να διαμορφώσουν την ηχητική τοπογραφία της πόλης (sonic topography)<sup>228</sup>.

Η εφαρμογή για κινητά Trace χρησιμοποιεί αλγόριθμους χαρτογράφησης που εικονίζουν περιπατητικές διαδρομές βασισμένες σε δεδομένα Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (Geographic Information Systems). Μεταλλάσσει ψηφιακά σχέδια που έχουν γίνει από τον χρήστη σε περιπατητικές διαδρομές, τις οποίες μπορεί να μοιραστεί με άλλους χρήστες<sup>229</sup>. Η εφαρμογή έδινε την δυνατότητα στους δημιουργούς των διαδρομών να επικοινωνούν με τους χρήστες, αλλά και τους χρήστες να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους μέσω προσωπικών μηνυμάτων, σημειωμάτων αγάπης κ.λπ. (εικ. 7). Ωστόσο, είχε και ανεπιθύμητες παρενέργειες, όπως π.χ. ότι “ανάγκαζε” τους χρήστες να περιηγούνται σε μέρη που δεν παρουσίαζαν κάποιο ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

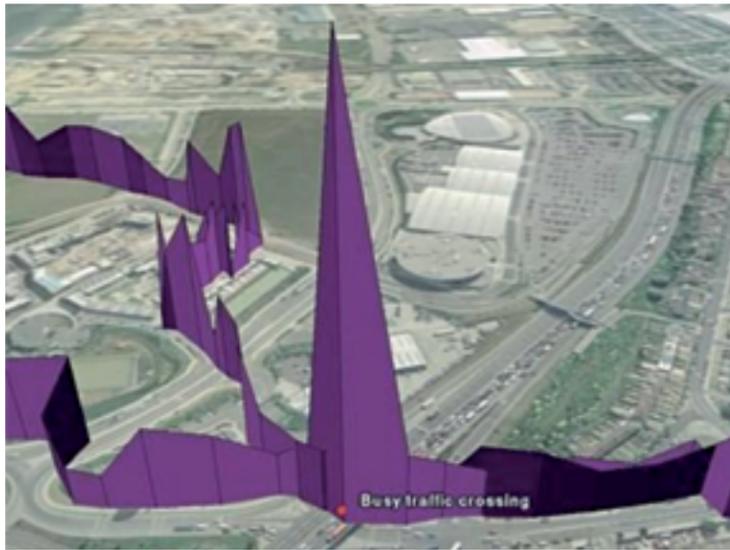


Εικόνα 7: Πεζ σ' αγαπώ με την εφαρμογή Trace (Πηγή: <https://medium.com/re-form/say-i-love-you-with-mapping-a386df308d78#1duxep7q9>)

Ένα άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα αφορά την Βιοχαρτογράφηση (BioMapping) του Christian Nold, ο οποίος χρησιμοποιώντας τις εφαρμογές GPS (Global Positioning System) και GSR (Galvanic Skin Response), κατάφερε να δημιουργήσει ψυχογραφικούς χάρτες, στους οποίους καταγράφεται ένα μεγάλο εύρος συναισθημάτων (από την απάθεια, έως την αηδία και την έκσταση) του περιηγητή, ανάλογα με την τοποθεσία στην οποία βρισκόταν κάθε φορά. Τα δεδομένα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν προκειμένου να οπτικοποιηθούν τα σημεία της πόλης, στα οποία ο κάτοικος ή επισκέπτης περιηγητής νιώθει περισσότερο αγχωμένος, ή αντίθετα χαρούμενος (εικ. 8).

228. Tactile Sound Garden [TSG], <http://www.tacticalsoundgarden.net/> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

229. Rosner D. K., H. Saegusa, J. Friedland, Chambliss A. (2015). *Walking by Drawing*, ACM conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'15), [http://depts.washington.edu/tatlab/blog/wp-content/uploads/2015/02/CHI\\_Trace\\_2015.pdf](http://depts.washington.edu/tatlab/blog/wp-content/uploads/2015/02/CHI_Trace_2015.pdf) (τελευταία ανάκτηση 19/1/2017).



Εικόνα 8: Παράδειγμα Βιοχαρτογράφησης (BioMapping) του Christian Nold  
(Πηγή: <http://www.biomapping.net/new.htm>)

Μια εφαρμογή που δίνει την δυνατότητα εναλλακτικής βιωματικής εμπειρίας μιας πόλης είναι η *Hello Lamp Post*, η οποία καλούσε τους κατοίκους του Bristol να υιοθετήσουν έναν νέο τρόπο επικοινωνίας μέσα από ταχυδρομικά κουτιά, φανοστάτες και άλλα είδη αστικού εξοπλισμού με το να γράφουν τους κωδικούς που βρίσκονταν πάνω σε κάθε αντικείμενο (εικ. 9).



Εικόνα 9: Εφαρμογή Hello Lamp Post στο Bristol  
(Πηγή: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/10/art-data-digital-city>)

### Θέματα συλλογής βιομετρικών και δεδομένων κίνησης, ηθικής χρήσης και παρακολούθησης

Παρόλο που στο Διαδίκτυο η «απουσία παρουσία του σώματος» επιτρέπει στον κυβερνο-περιηγητή να εξερευνήσει τοπία και μέρη χωρίς φυσική παρουσία, με την εξέλιξη και εξάπλωση των *wearable & implantable technologies* (ενδυτές και εμφυτεύσιμες τεχνολογίες και εξαρτήματα επικοινωνίας), το ίδιο το σώμα παράγει δεδομένα κίνησης και βιομετρικά δεδομένα και το ενδιαφέρον πλέον επικεντρώνεται στα προσωπικά *metrics*, τα στατιστικά και τους δείκτες που αφορούν κίνηση, τα οποία σταδιακά μετασχηματίζονται σε εργαλείο αποτίμησης, εμπορευματοποίησης και πιθανόν και ελέγχου. Τα δεδομένα αυτά ενδιαφέρουν όχι μόνο τον παραγωγό τους, αλλά και αποτελούν μια αναδυόμενη και γοργά αναπτυσσόμενη αγορά- υπολογίζεται ότι η αγορά των *wearables* θα φτάσει τα 3 τρισεκατομμύρια δολάρια το 2018<sup>230</sup>.

Οι καλλιτέχνες, από την πλευρά τους, αντιμετωπίζουν με ενδιαφέρον τα δεδομένα αυτά που παράγονται από τη χρήση του GPS (γεωχωρικά και άλλα) και τα βιομετρικά δεδομένα (βηματομέτρηση, θερμοδομέτρηση, κλπ.) που συλλέγονται από τις *wearable* τεχνολογίες, όπως το *iWatch* της Apple, θεωρώντας τα ως ένα παραγόμενο της ανθρώπινης κίνησης (και ακινησίας), ένα υποπροϊόν αντίστοιχου ενδιαφέροντος με τα βιολογικά κατάλοιπα του ανθρώπινου σώματος, δάκρυα, μαλλιά και δόντια, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν ως εκφραστικό μέσο τον προηγούμενο αιώνα. Ας θυμηθούμε την αίσθηση που προκάλεσε το 1999 στην TATE το έργο “*MyBed*” της Tracy Eplin, με τα οργανικά υγρά από το σώμα της καλλιτέχνιδας να κοσμούν το κρεβάτι της κατά τη διάρκεια μιας περιόδου κατάθλιψης. Τα δεδομένα που παράγουμε οι ίδιοι είναι, κατά κάποιον τρόπο, το νέο “*human biomatter*”, είτε πρόκειται για τα βιομετρικά μας δεδομένα, όπως το καρδιογράφημα, το εγκεφαλογράφημα, η βηματομέτρηση και οι θερμίδες που καίμε όταν περπατούμε, είτε τα δεδομένα που παράγονται από τη χρήση κινητών και υπηρεσιών γεω-εντοπισμού (για παράδειγμα, η απόσταση που περπατήσαμε, το αποτύπωμα στο χάρτη, οι θερμίδες που κάψαμε εν κινήσει).

Ορισμένοι καλλιτέχνες όπως η Αμερικανή Laurie Frick προτρέπουν να αφήσουμε τα δεδομένα μας ελεύθερα μετασχηματίζοντάς τα σε τέχνη, μια θεώρηση παρεμφερής με τον τρόπο με τον οποίο οι καλλιτέχνες των αρχών του 20<sup>ου</sup> αιώνα αντιμετώπιζαν τα σκουπίδια. Για το σκοπό αυτό η Frick δημιούργησε μια εφαρμογή, το *FrickBits*<sup>231</sup>, το οποίο αποκαλεί το “μέγιστο σέλφι δεδομένων” και το οποίο συλλέγει δεδομένα του χρήστη, τα οποία σε δεύτερο χρόνο μετασχηματίζει σε έργα τέχνης. Η ίδια χρησιμοποιεί πλατφόρμες όπως το *Open Paths* (<https://openpaths.cc>), ένα “ασφαλές ντουλάπι για τα γεωδεδομένα μας”, το οποίο συνδέεται με όλες τις υπηρεσίες που χρησιμοποιούμε οι οποίες λειτουργούν με γεωχωρικά δεδομένα, τα συλλέγει και μετά τα διαθέτει με ένα ειδικό πρωτόκολλο ανταλλαγής για επανάχρηση σε εκπαιδευτικά, ερευνητικά, καλλιτεχνικά και άλλα προγράμματα. Πιο συγκεκριμένα, σε σχέση με τα δεδομένα της περιπατητικής δραστηριότητας του χρήστη αναφέρει ότι “είναι η ζωή σου, είναι τα δεδομένα σου, γιατί να μην μπορείς να τα μετατρέψεις σε τέχνη;” (εικ. 10).

230. *Wearable Tech: The fashionable way to collect data*, <http://ott.ua.edu/wearable-tech-fashionable-way-collect-data/> (τελευταία ανάκτηση 26/06/2017).

231. *Frickbits*, <http://www.frickbits.com/> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).



Εικόνα 10: FRICKbits, η τοποθεσία σου δημιουργεί τέχνη (πηγή: <http://www.frickbits.com/>)

Τα τελευταία χρόνια ο ρυθμός ανάπτυξης υπηρεσιών μέσω γεω-εντοπισμού (location-based services) ανοίγει ενδιαφέρουσες (και ίσως και ζοφερές) προοπτικές που άπτονται σε θέματα νομοθετικής φύσης, κρατικής παρακολούθησης και ιδιωτικότητας. Η ομάδα Raqs Media Collective παρατήρησε ότι τα ψηφιακά μέσα αναγνώρισης που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ψυχογραφικών χαρτών δεν λαμβάνουν υπόψη την ικανότητα του ανθρώπου να προβάλλει ποικίλες πτυχές του εαυτού του, και ως εκ τούτου όλα τα αφηγήματα της ταυτότητας ενός υποκειμένου μπορούν να αναπροσαρμόζονται διαρκώς<sup>232</sup>. Αυτό σημαίνει ότι το ζήτημα της ρευστής ταυτότητας και συλλογής δεδομένων από ένα σύνθετο δίκτυο ανθρώπινων πράξεων και συμπεριφορών δημιουργεί μια μορφή βάσης δεδομένων που δείχνει τις αλλαγές του ατόμου στο πέρασμα του χρόνου.

Τα ηθικά ζητήματα της ιδιωτικότητας ή όχι των δεδομένων μας αγγίζουν όχι μόνο τα βιομετρικά μας δεδομένα, στα οποία το ενδιαφέρον είναι κυρίως ποσοτικό, αλλά και άλλα δεδομένα που παράγουμε, μέσω των κινητών τεχνολογιών γεωαναφοράς και συναφών υπηρεσιών, ποιοτικά δεδομένα που αφορούν και περιγράφουν τα ενδιαφέροντά μας, τις προτιμήσεις και επιλογές μας, τις διαδρομές που κάνουμε. Τα check-in μας σε τοποθεσίες, οι φωτογραφίες του εαυτού μας (selfies) σε διάφορα μέρη, οι αξιολογήσεις που χαρτογραφούν το καταναλωτικό μας προφίλ και το μετατρέπουν σε δεδομένα, τα οποία συλλέγονται και καταγράφονται, συχνά χωρίς να έχουμε γνώση ή πλήρη κατανόηση των τρόπων που χρησιμοποιούνται και από ποιόν.

Με βάση τα άρθρα 2 α' και δ' Ν. 2472/1997 του νόμου για την επεξεργασία δεδομένων, οποιαδήποτε συλλογή, αποθήκευση, επεξεργασία και συσχέτιση δεδομένων που προέρχονται από υπηρεσίες

232. Raqs Media Collective (2009). "Machines made to Measure: on the technology of identity and the manufacture of difference", in: Nold Chr., (ed.), *Emotional Cartography: Technologies of the Self*, pp. 15-25, <http://emotionalcartography.net/EmotionalCartography.pdf> (τελευταία ανάκτηση 19/1/2017).

γεω-εντοπισμού, όπως για παράδειγμα το Facebook Places ή το Foursquare, συνιστά επεξεργασία προσωπικών δεδομένων. Το ζήτημα είναι ότι πολλοί από τους παρόχους τέτοιων υπηρεσιών με βάση την τοποθεσία του χρήστη δε διαθέτουν πολιτικές προστασίας δεδομένων και συχνά διαμοιράζουν τα δεδομένα των χρηστών τους με άλλες εταιρείες. Η αιτιολογία που συχνά χρησιμοποιείται για την παραχώρηση των δεδομένων κίνησης και γεω-εντοπισμού στις κρατικές αρχές, είναι ότι αυτή η τακτική έχει συντελέσει σημαντικά στην αντιμετώπιση του κινδύνου από τις τρομοκρατικές ενέργειες και στην καταπολέμηση του εγκλήματος.

Επομένως, τίθενται ερωτήματα όπως: πώς βρίσκεται η ισορροπία ανάμεσα στην προστασία των προσωπικών δεδομένων<sup>233</sup> και την δημόσια ασφάλεια, ειδικότερα σήμερα που είμαστε αντιμέτωποι με τον ολοένα και αυξανόμενο κίνδυνο από την τρομοκρατία; Στη σύγχρονη εποχή της έξαρσης της αστυνόμευσης των ατόμων με σκοπό την αντιμετώπιση της τρομοκρατίας, σχεδόν όλοι μας γινόμαστε καθημερινά μάρτυρες μιας εισβολής των τεχνολογιών παρακολούθησης σε όλο και πιο ιδιωτικές σφαίρες της ζωής μας. Η αέναη επανάληψη στην προβολή του τρόμου και του κινδύνου έχει οδηγήσει σε μια άνευ προηγουμένου παράδοση των ατόμων -τις περισσότερες φορές με τη συγκατάθεσή τους- σε μια σειρά μέσων παρακολούθησης. Στα αεροδρόμια, σε δημόσιους χώρους μεγάλων αστικών κέντρων, στους εργασιακούς χώρους, στα γεωγραφικά σύνορα, οι άνθρωποι υπόκεινται σε μια σειρά ψηφιακών σαρώσεων, τα δεδομένα των οποίων συλλέγονται καθημερινά και δημιουργούν ένα τεράστιο ψηφιακό αρχείο των προσωπικών ιχνών της ζωής τους, δηλαδή των δημόσιων πράξεων, των επιλογών, του συγχρωτισμού τους με άλλους ανθρώπους, των συνηθειών, των αποφάσεων και των επιθυμιών τους. Μέσα από τη χρήση νέων τεχνολογιών και τη δημιουργία σύγχρονων ψηφιακών ψυχογεωγραφικών χαρτών το σώμα τόσο αντιμετωπίζεται, όσο και μετατρέπεται σε μια μεγάλη μηχανή παραγωγής δεδομένων, όπου εν τέλει χάνεται το νόημα της ελεύθερης και αυθόρμητης περιπλάνησης, όπως πρέσβευαν οι πρώτοι διαμορφωτές της ψυχογεωγραφίας.

Η σύγχρονη τάση της διαρκούς και "σκηνοθετημένης" αναμετάδοσης της περιπλάνησης δεν έχει άμεση σχέση με τον αυθορμητισμό και την ελευθερία της περιπλάνησης των διαμορφωτών της ψυχογεωγραφίας. Η κουλτούρα των selfies, η ανάγκη για διαρκή διαμοιρασμό των κινήσεων, ταξιδιών και εμπειριών μας στα κοινωνικά δίκτυα, η αξιολόγηση εμπειριών με βάση τα likes των δικτύων, είναι πτυχές ενός ευρύτερου φαινομένου ναρκισσισμού του Διαδικτύου. Ο χρήστης των υπηρεσιών με βάση το γεω-εντοπισμό είναι πλέον ο ίδιος εξερευνητής, χαρτογράφος, ντοκουμαντερίστας, δημιουργός, αναμεταδότης και παραγωγός, χαρτογραφώντας στα κοινωνικά δίκτυα τις κινήσεις, τα ταξίδια, τις εμπειρίες του και διαμοιράζοντας τις περιηγήσεις του στο Διαδίκτυο, κάποιες φορές έξυπνα και δημιουργικά, αλλά τις περισσότερες φορές με τάσεις ναρκισσισμού και εθισμού, καθώς ορισμένοι αισθάνονται την ανάγκη να αναμεταδίδουν συνέχεια πληροφορία που αφορά τα σημεία που βρίσκονται και τις πράξεις τους. Και αν σε ορισμένους από εμάς, αυτός ο ψηφιακός ναρκισσισμός και η επιδειξιμανία της κουλτούρας του selfies<sup>234</sup>

233. Προσωπικό δεδομένο θεωρείται κάθε πληροφορία που αναφέρεται σε φυσικό πρόσωπο, του οποίου η ταυτότητα είναι γνωστή ή μπορεί να εξακριβωθεί, δηλαδή μπορεί να προσδιορισθεί αμέσως ή εμμέσως, ιδίως βάσει αριθμού ταυτότητας ή βάσει ενός ή περισσότερων συγκεκριμένων στοιχείων που χαρακτηρίζουν την υπόστασή του από άποψη φυσική, βιολογική, ψυχική, οικονομική, πολιτιστική, πολιτική ή κοινωνική (άρθρο 2α και γ Ν. 2472/1997).

234. Sharing the (self) love: the rise of the selfie and digital narcissism, άρθρο στην The Guardian online, <https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2014/mar/13/selfie-social-media-love-digital-narcissism> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

προκαλεί ρίγος, για πολλά εκατομμύρια ανθρώπων είναι αδιαμφισβήτητη η νέα στρατηγική αυτο-παρουσίασης και υπαρξιακής αναμετάδοσης, η οποία καλύπτει βαθιές, σύγχρονες ανασφάλειες. Και ενώ οι φορείς για την ασφάλεια των δεδομένων και την προστασία του πολίτη κρούουν τον κώδωνα κινδύνου ότι η διαρκής αναμετάδοση των κινήσεων των πολιτών στο Διαδίκτυο εγκυμονεί κινδύνους, με την δημιουργία ιστοτόπων, όπως το Please rob me<sup>235</sup> (παρακαλώ κλέψτε με), η τάση για διαμοιρασμό των περιηγήσεων και των στάσεών μας, συνεχίζει να αυξάνεται σε ένταση.

Για κάθε προσφορά υπάρχει και η αντίστοιχη ζήτηση. Η τάση-αντίποδας στο ναρκισσισμό αυτό είναι αυτή του voyeurism, του ψηφιακού “ηδονοβλεψία” των ζώων των άλλων. Το *Cyberflânerie* μπορεί να νοηθεί ως μια πρακτική περιπλάνησης στο Διαδίκτυο, όπου το “γρήγορο πέρασμα από διαφορετικά περιβάλλοντα” του Debord, το οποίο συζητήσαμε στο κεφάλαιο Περιήγηση στο Διαδίκτυο, μπορεί να εκφυλιστεί πλησιάζοντας, λίγο διεστραμμένα, τη διαδικτυακή καταδίωξη (stalking). Συνηθισμένες και καθημερινές πρακτικές μας είναι πλέον το γρήγορο πέρασμα από διάφορα προφίλ χρηστών στο Facebook, κοιτάζοντας, χωρίς να το ξέρει το αντικείμενο της θέασης, τις κινήσεις του, τα check-in του, τις φωτογραφίες από μέρη που επισκέφτηκε. Η διαδικτυακή εμμονική καταδίωξη, η flânerie και το dérive έχουν δομικές ομοιότητες, όπως επισημαίνει ο Michael Sacasas στο blog του<sup>236</sup>, αλλά διαφοροποιούνται ως προς την πρόθεση: το πρώτο υποκινείται από περιέργεια ή εμμονή, το δεύτερο από επιθυμία να γνωρίσει ο περιηγητής του Διαδικτύου νέα συναισθήματα και συγκινήσεις και το τρίτο από την επιθυμία μελέτης της ψυχικής μας κατάστασης με τρόπο σχεδόν μεταγνώστικό.

### Επίλογος

Σε μια εποχή έκρηξης των νέων τεχνολογιών και καθημερινής χρήσης τους από εκατομμύρια ανθρώπων ανά τον κόσμο, θα ήταν ανώφελο -εν μέρει και ανόητα οπισθοδρομικό- να αφορίσει κανείς ολοκληρωτικά και ισοπεδωτικά την επανάσταση της ψηφιακότητας και να παραγνωρίσει τις ριζοσπαστικές αλλαγές που θα μπορούσε να επιφέρει η δημιουργία ενός υβριδικού στοιχείου ψυχογεωγραφίας και χρήσης νέων τεχνολογιών. Οι αλλαγές αυτές θα σχετίζονταν με την προώθηση της καλύτερης κατανόησης του ανθρώπινου σώματος, της διάθεσης για ανθρωποκεντρικής αλλαγής του αστικού τοπίου, της αυθόρμητης και πιο δημοκρατικής διαχείρισης του δημόσιου χώρου, της διαφορετικής αντίληψης της δημόσιας ιδιοκτησίας και περιουσίας, της απόλαυσης της ελευθερίας σε καθημερινή βάση. Για να συντελεστούν, όμως, όλες αυτές οι αλλαγές, είναι αναγκαία μια επιστροφή στις θεμελιώδεις αρχές της ψυχογεωγραφίας: ελεύθερη περιπλάνηση, αισθητηριακή θεώρηση του περιβάλλοντος, κυριολεκτική και μεταφορική απομάκρυνση από την πεπατημένη, διάθεση για ρήξη με το παραδοσιακό μέσα από παιγνιώδεις διαδικασίες. Εντέλει, αυτό που χρειάζεται είναι η χρήση των ψηφιακών μέσων για την ανάκτηση του κοινωνικοπολιτικού περιεχομένου της ψυχογεωγραφίας, όπως αυτό είχε κατ’ εξακολούθηση διατυπωθεί από τους αρχικούς πυρήνες των υποστηρικτών της ψυχογεωγραφίας στην Ευρώπη.

235. Pleasero bme, <http://pleasero bme.com/> (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

236. Sacasas M. (2012). *Flânerie and the Dérive*, Online and Off, <https://thefrailestthing.com/2012/02/10/flanerie-and-the-derive-online-and-off/> (τελευταία ανάκτηση 26/1/2017).

Κάθε περιήγηση αποτελεί βίωση γεγονότων μέσω της κίνησης μια συγκεκριμένη στιγμή στο χώρο. Στην ουσία πρόκειται για την δημιουργία γνώσης μέσα από μια βιωμένη εμπειρία της περιήγησης, η οποία ταυτόχρονα αποτελεί μια ιστορία, μια αφήγηση γεγονότων. Τα ψηφιακά μέσα διευκολύνουν την αφήγηση, καθώς επανασυνθέτουν την πληροφορία που ο σύγχρονος *flâneur*, ένας περιηγητής- παρατηρητής, ένας κριτικός στοχαστής, παράγει. Με αυτήν καταγράφει με σύγχρονα μέσα την περιήγησή του, κατασκευάζει εμπειρίες και νοήματα, δεδομενοποιεί τα βιώματά του και τα αναμεταδίδει στους υπόλοιπους χρήστες των εφαρμογών. Μια τέτοια κατάσταση εγείρει ερωτήματα και συζητήσεις για την υποκειμενικότητα της καταγραφής των γεγονότων, τους τρόπους αναπαράστασης, τους παράγοντες παρακίνησης, που τον κάνουν να καταγράφει την εμπειρία του και να την μεταδίδει σε άλλους χρήστες, θέματα που έχουν να κάνουν με την ψηφιακή διαμεσολάβηση, ζητήματα ηθικής και προσωπικών δεδομένων κ.λπ. Ακόμη, έχει διατυπωθεί και η άποψη ότι η εικονική περιήγηση δεν έχει την δυνατότητα να προσφέρει ουσιαστικές εμπειρίες, καθώς κάποιος πρέπει να επισκεφθεί την πραγματική τοποθεσία για να μπορέσει να νοιώσει τα συναισθήματα που μια πόλη μπορεί να προκαλέσει. Αυτό εξηγείται από το γεγονός ότι μια πόλη αποτελείται από συγκεκριμένα δυναμικά συστατικά: την κίνηση των ανθρώπων και των οχημάτων, καθώς και τις κοινωνικές, πολιτιστικές, οικονομικές σχέσεις που αναπτύσσονται σε αυτή (Kvas 2013, σελ. 197), τα οποία ένας εικονικός περιηγητής δεν μπορεί να γνωρίσει και να βιώσει.

Με δεδομένο τον ολοένα και αυξανόμενο αριθμό νέων ιστοσελίδων και εφαρμογών δεν είναι εύκολο να ανιχνεύσουμε τις συγκεκριμένες ιδιότητες που ορίζουν την ψυχογεωγραφία στην ψηφιακή εποχή. Ωστόσο, στο μέλλον η ψυχογεωγραφία ως καλλιτεχνικό ρεύμα θα πρέπει να ανακτήσει το κοινωνικο-πολιτικό της περιεχόμενο όπως είχε αρχικά οριστεί από τους καταστασιακούς. Οι προσπάθειες δημιουργίας ψηφιακών ψυχογεωγραφικών χαρτών θα πρέπει να στοχεύουν στη δημιουργία ενός εναλλακτικού δημόσιου χώρου, όπου εκεί θα διεξάγεται ένας ενεργός διάλογος μεταξύ πολιτών και θα δομούνται νέες πολιτικές αξίες και αρχές, στις οποίες θα μπορεί να στηριχτεί η κοινωνία του μέλλοντος.