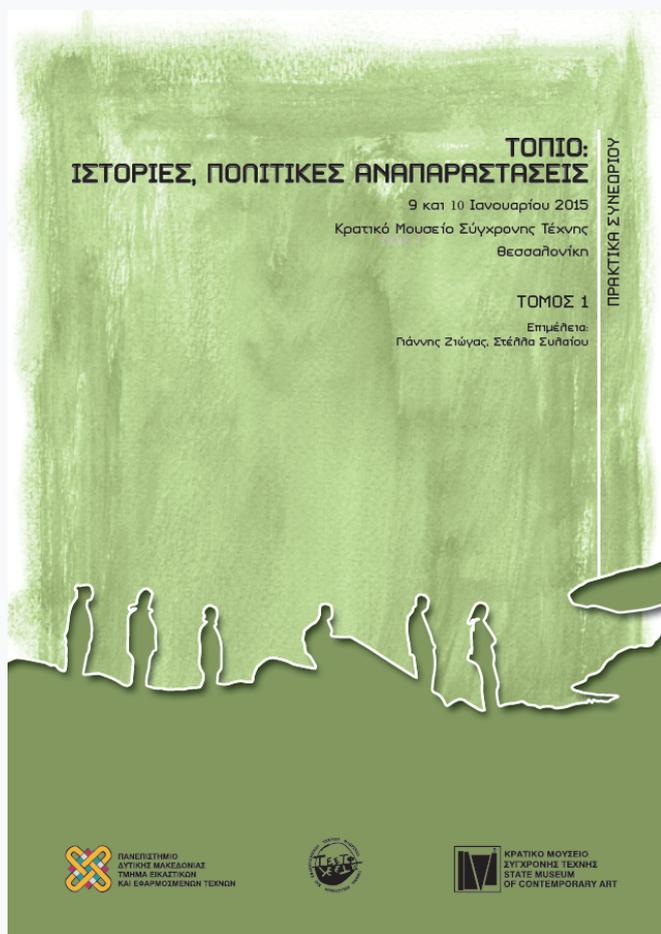


University of Western Macedonia, School of Fine Arts, Department of Fine and Applied Arts

Vol 4 (2015)

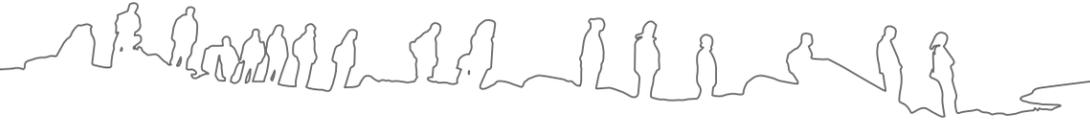
Τοπίο: Ιστορίες και πολιτικές αναπαραστάσεις. Διεθνές συνέδριο για την Εικαστική Πορεία προς τις Πρέσπες



Σιτουασιονισμός και δημιουργία καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα τέχνης

Στέλλα Συλαίου, Έλενα Λαγούδη, Μαρία Χουντάση

doi: [10.12681/visualmarch.3068](https://doi.org/10.12681/visualmarch.3068)



Σιτουασιονισμός και δημιουργία καταστάσεων σε ψηφιακά περιβάλλοντα τέχνης

Στέλλα Συλαίου¹, Έλενα Λαγούδη², Μαρία Χουντάση³

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας¹, Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης², Διδάκτωρ ΑΠΘ³

E-mail επικοινωνίας: sylaiou@gmail.com, elena.lagoudi@ekt.gr, m_chountasi@hotmail.com

“A map is just one more layer, a mark laid down upon thousands of other layers of human geographic history on the surface of the land” Richard Long.

1. Εισαγωγή

Η έννοια της περιήγησης έχει τροφοδοτήσει εδώ και δεκαετίες μια διεπιστημονική συζήτηση που δεν περιορίζεται μόνο στην γεωγραφία, αλλά επεκτείνεται στην ανθρωπολογία, την ψυχολογία, την ιστορία, την κοινωνιολογία, την οικολογία και την τέχνη. Από το κίνημα των Ρομαντικών του 19^{ου} αιώνα που αντιτάχθηκε σθεναρά στον επιστημονικό εξορθολογισμό της φύσης και διατύπωσε την ανάγκη για την συνύπαρξη του ανθρώπου με την φύση και την εξερεύνησή της και τους πρώτους *flâneurs*, μέχρι και σήμερα, η αλληλεπιδραστική και σύνθετη σχέση του χώρου με τον άνθρωπο έχει απασχολήσει πλήθος επιστημών. Η διεπιστημονική μελέτη του περπατήματος έχει δείξει ότι πρόκειται για μια σύνθετη ανθρώπινη διαδικασία που συνδυάζει την κατανόηση του χώρου, την αναζήτηση νοημάτων, τη δημιουργία συναισθημάτων και την ανάκληση μνημών. Ο περιηγητής βρίσκεται σε διάλογο με τον τόπο που περιδιαβαίνει, προσλαμβάνει διαφορετικές εικόνες και ερεθίσματα, στοχάζεται, δημιουργεί νοήματα και -κάποιες φορές- μετουσιώνει το προσλαμβανόμενο υλικό σε τέχνη.

Σήμερα, η εξέλιξη της ψηφιακότητας και των νέων τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας ανατρέπουν και προσδίδουν πρωτοποριακές και πρωτόγνωρες διαστάσεις στην περιπατητική εμπειρία. Ο νέος *flâneur* είναι ένας υβριδικός περιπατητής, ο οποίος επαυξάνει ή μεταλλάσσει την εμπειρία μέσω της χρήσης εργαλείων της Πληροφορικής ή μέσω της περιήγησής του στο Διαδίκτυο. Δίνουν την δυνατότητα πλέον για την ενεργή συμμετοχή μέσω του υπολογιστή, καταργώντας τη διαμεσολάβηση και επιτρέπουν στον κάθε περιηγητή, ή επισκέπτη σε χώρο πολιτισμού για άμεση και ατομική χρήση στον χρόνο που διαθέτει, με τον ρυθμό που

επιθυμεί, διακόπτοντας όπου θέλει, ή κάνοντάς την ίδια διαδρομή δύο ή και περισσότερες φορές. Σήμερα, οι νέες τεχνολογίες δίνουν ευκαιρίες στον καθένα μας να ασχοληθεί με τη δημιουργική χαρτογραφία, να συλλέξει γεωχωρικά δεδομένα από την περιήγησή του, να μετασχηματίσει τα δεδομένα του σε έργο τέχνης, να δώσει μια νέα διάσταση στη σημασία της ψυχογεωγραφίας.

Η εμπειρία της περιπατητικής τέχνης μπορεί να βιωθεί μέσα σε ένα ανθρωπογενές περιβάλλον, σε μια πόλη, που αποτελεί έναν ζωντανό και διαρκώς εξελισσόμενο οργανισμό, στους δρόμους και τις γειτονιές της. Ακόμη, μπορεί να βιωθεί στο δομημένο και οικείο χώρο ενός μουσείου ή μιας πινακοθήκης, όπου υποστηρίζεται παραδοσιακά από ξενάγηση, είτε από τον ειδικό, τον επιμελητή, είτε, αργότερα, από το μουσειοπαιδαγωγό ή τον ερμηνευτή (αγγλική σχολή), το διαμεσολαβητή (γαλλική σχολή) ανάλογα με την ηλικία του επισκέπτη. Η διαμεσολάβηση στον χώρο του μουσείου ή μίας πινακοθήκης έχει αρκετές φορές ένα γραμμικό χαρακτήρα με διδακτική χροιά και αποτελεί ομαδική εμπειρία με συγκεκριμένο εθιμοτυπικό και savoir vivre: όλοι μαζί οι επισκέπτες ακολουθούν κατά κύριο λόγο παθητικά τον ξεναγό- διαμεσολαβητή, στέκονται γύρω του να ακούσουν, δε διακόπτουν με ερωτήσεις και παρακολουθούν αναστοχαστικά. Οι περιπατητές αναζητούν τις τυχαίες εικόνες και συγκινήσεις, μνήμες και νέες εμπειρίες. Μπορεί, όμως, να βιωθεί και σε ένα φυσικό περιβάλλον, ή και να “περπατήσει” ψηφιακά σε άλλους πλανήτες και στο διάστημα. Ακόμη και η περιήγηση στο Διαδίκτυο, αποτελεί από μόνη της μια εμπειρία περιπλάνησης σε έναν ανεξερεύνητο τρόπο με περιπλοκότητα και πολλά και διαφορετικά ερεθίσματα. Μια διαδικασία διερεύνησης του τοπίου μπορεί να λειτουργήσει είτε ως αφητηρία για την δημιουργία εικαστικών έργων στην φύση συνδυάζοντας την δημιουργικότητα με φυσικά και εννοιολογικά στοιχεία του τοπίου, είτε ως πηγή έμπνευσης για την δημιουργία εικαστικών έργων εμπνευσμένων από την διαδρομή.

Η χρήση νέων τεχνολογιών για περιήγηση στο τοπίο, αλλά και στο Διαδίκτυο ως εμπειρία περιπλάνησης σε ένα ανεξερεύνητο τοπίο με πλήθος ερεθισμάτων και δεδομένων αποτελεί μια πρακτική με κοινωνικοπολιτικές διαστάσεις; ή μήπως στις ημέρες έχει από-πολιτικοποιηθεί για χάρη μιας μορφής διασκέδασης ή «περιήγησης για την περιήγηση»; Και ευρύτερα, η χρήση νέων τεχνολογιών περιήγησης και χαρτογράφησης σε εικαστικά πλαίσια έχουν ένα σαφές κοινωνικοπολιτικό περιεχόμενο ή αποτελούν απροσδιόριστους πειραματισμούς; Με δεδομένο ότι στις περισσότερες περιπτώσεις εικαστικών εφαρμογών των γεωχωρικών δεδομένων των νέων τεχνολογιών οι καλλιτέχνες εμπνέονται από τις αρχές του πρωτοποριακού καλλιτεχνικού ρεύματος του Σιτουασιονισμού και της Ψυχογεωγραφίας, αυτομάτως αναρωτιέται κανείς αν οι βασικοί πυλώνες του Σιτουασιονισμού -η περιπλάνηση (dérive) και η μεταστροφή (détournement)- έτσι όπως αυτοί ορίστηκαν προσλαμβάνοντας ένα βαρύ πολιτικό φορτίο από τους καταστασιακούς βρίσκουν εφαρμογή στις προσπάθειες των σύγχρονων περιπατητών. Το παρόν άρθρο αναλύει σε βάθος τους θεμελιώδεις λίθους του ρεύματος των καταστασιακών και πώς αυτοί έχουν χρησιμοποιηθεί σε συγκεκριμένα παραδείγματα ψηφιακών εφαρμογών. Θα σχολιάσει ορισμένες από τις νέες δυνατότητες που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες τόσο στον καλλιτέχνη, όσο και στον μη-καλλιτέχνη να βιώσει το τοπίο, να εκφραστεί και να μοιραστεί τις ανησυχίες του. Για το μη-καλλιτέχνη η περιπατητική τέχνη ίσως είναι από τις πιο δύσβατες και εννοιολογικές μορφές τέχνης, στις οποίες, χωρίς ερμηνεία, μπορεί να «χάσει το δρόμο του». Θα διαπιστωθεί ότι οι σύγχρονες εικαστικές προσπάθειες χαρακτηρίζονται από ένα έλλειμμα κοινωνικοπολιτικού προσανατολισμού -κάτι που αντίθετα χαρακτήριζε τις παρεμβάσεις των καταστασιακών- γεγονός

που αποδυναμώνει τη δυναμική τους ως παράγοντες αμφισβήτησης και αλλαγής.

2. Περιπλάνηση, Ψυχογεωγραφία, Μεταστροφή, Δημόσιος χώρος

Το κίνημα των καταστασιακών άκμασε στα τέλη της δεκαετίας του '50 και αρχές '60, σε μια περίοδο έντονης αστικοποίησης των πόλεων, εκμοντερνισμού της αστικής κοινωνίας και κυριαρχίας της avant-garde στην καλλιτεχνική δημιουργία. Το ρεύμα του Σιτουασιονισμού ενσωμάτωνε ριζοσπάστες από διάφορα πεδία, όπως καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες, συγγραφείς κ.ά. και έλαβε χώρα σε διάφορες ευρωπαϊκές πόλεις την περίοδο 1957-1972. Ο Σιτουασιονισμός πήρε τη μορφή καλλιτεχνικής πρωτοπορίας με σαφείς και σύνθετες κοινωνικοπολιτικές διαστάσεις. Μέσα από το μανιφέστο τους περί της «Θεωρητικής και πρακτικής ανάπτυξης των καταστάσεων», ο πρωτοπόρος του κινήματος Guy Debord όρισε την έννοια της κατάστασης ως «ένα ενσωματωμένο σύνολο συμπεριφορών μέσα στο χρόνο» και διατύπωσε το σκοπό του κινήματος ως «τη δημιουργία καταστάσεων, δηλαδή τη δημιουργία στιγμιαίων βιωματικών ατμοσφαιρών και τη μετατροπή τους σε μια ανώτερη φλογερή ιδιότητα»²⁴⁷. Με άλλα λόγια η έννοια της κατάστασης ήταν μια εφήμερη παρουσίαση της ανθρώπινης δραστηριότητας που «εμπεριέχει την κατάργησή της και οδηγείται μοιραία στην αντιστροφή της»²⁴⁸. Οι καταστασιακοί πρέσβευαν την κυριαρχία των καλών τεχνών στην καθημερινότητα των ανθρώπων, τη δημιουργία εναλλακτικών δημόσιων χώρων στα αστικά τοπία και τον επαναπροσδιορισμό της αλληλεπίδρασης των ατόμων με τα αστικά περιβάλλοντα. Ασκώντας έντονη κριτική στην καπιταλιστική εκμετάλλευση του αστικού τοπίου που οδήγησε στην παρακμή και την αλλοίωση της αστικής ζωής, στην απεμπόληση της δημιουργικής διάθεσης και στην επικράτηση ενός κυνικού τρόπου ζωής, οι καταστασιακοί υπογράμμισαν την ανάγκη για μια βιωματική επαφή με την πόλη που τροφοδοτείται από τον αυθορμητισμό, τις ανθρώπινες αισθήσεις και την ποιητική διάθεση των περιηγητών των πόλεων. Αυτή η βιωματική επαφή με την πόλη και η δόμηση καταστάσεων ήταν εφικτή μέσα από τις πρακτικές της περιπλάνησης (dérive) και της παρέκκλισης (détournement).

Για το ρεύμα του Σιτουασιονισμού η περιπλάνηση (dérive) γίνεται αντιληπτή ως μέθοδος αστικής εξερεύνησης²⁴⁹. Πρόκειται για ένα ταξίδι μέσα στην πόλη, ένα διαρκές πέρασμα από γειτονιά σε γειτονιά, όπου η αισθητική καθοδηγεί ασυνείδητα τους περιπλανώμενους και τους οδηγεί σε επαναπροσδιορισμό και επανοικειοποίηση του περιβάλλοντος χώρου με τυχαίους τρόπους -«Προς τα Αριστερά, Προς τα Αριστερά, Προς τα Δεξιά»- χωρίς εντούτοις να προκαθορίζουν μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Ακολουθώντας τον αλγόριθμο, ο περιπλανώμενος ανακαλύπτει απροσδόκητες γωνιές της πόλης και καλείται να βιώσει τον χώρο του με έναν νέο τρόπο. Αυτού του είδους η περιπλάνηση μετατρέπεται σε μια μεταβατική πρακτική με απροσδόκητα αποτελέσματα: όταν χάνει κανείς το βηματισμό και τον δρόμο του οδηγείται σε προσωρινή

247. *Report on the Construction of Situations and on the International Situationist Tendency's Conditions of Organization and Action*, trans. Ken Knabb at Situationist International Online, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/report.html> (τελευταία ανάκτηση 2/7/2017).

248. *The Meaning of Decay in Art*, at Situationist International Online, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/report.html> (τελευταία ανάκτηση 2/7/2017).

249. *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).

απώλεια της συνείδησης και σε μονοπάτια όπου η σκέψη και η λογική υποχωρούν δίνοντας χώρο στην συναισθηματική φόρτιση²⁵⁰. Μέσα από αυτή τη χαοτική κατάσταση επέρχεται η δημιουργία, καθώς ο περιπατητής αναθεωρεί ό,τι γνώριζε μέχρι εκείνη τη στιγμή, αμφισβητεί το σύστημα που αντικρύζει και επιθυμεί μια ριζοσπαστική αλλαγή της κατάστασης, η οποία μπορεί να είναι είτε ελεύθερη ανασύνθεση της πραγματικότητας, είτε αποκατάσταση της τάξης, όπως ο ίδιος την αντιλαμβάνεται.

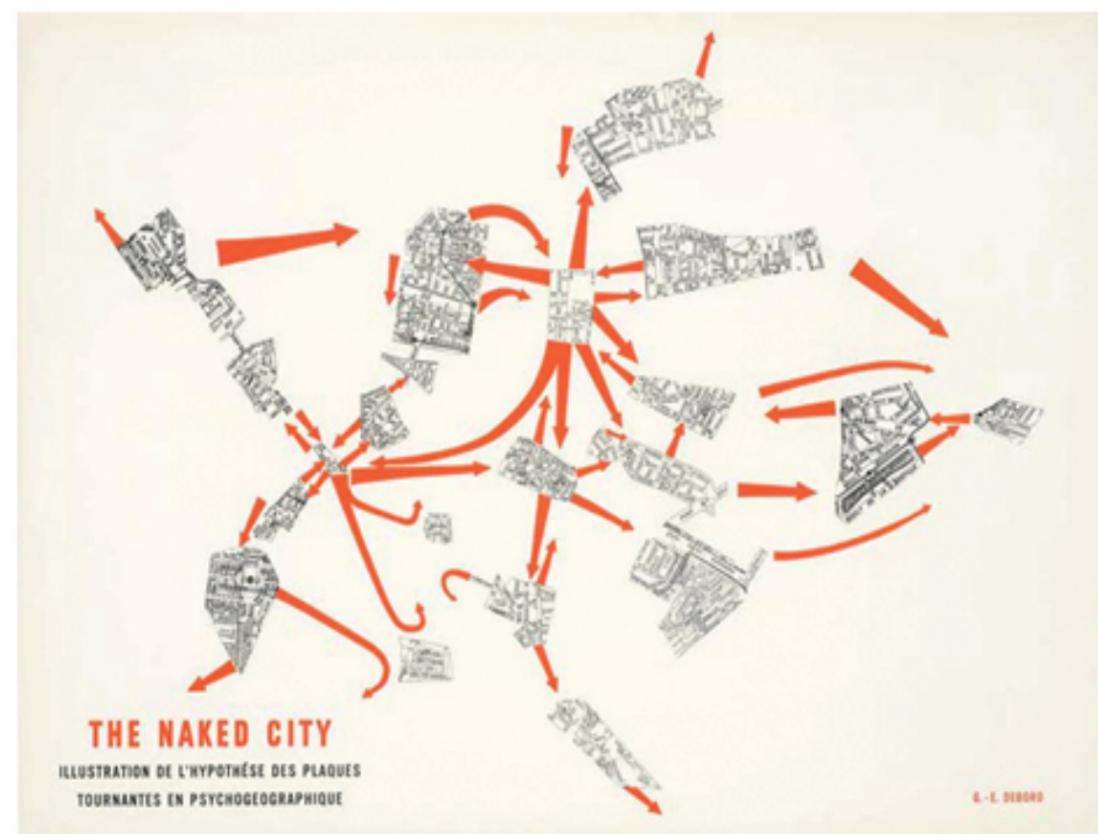
Τα αποτελέσματα της περιπλάνησης καταγράφονταν στους λεγόμενους ψυχογεωγραφικούς χάρτες, οι οποίοι απεικόνιζαν εναλλακτικές διαδρομές στην πόλη προτείνοντας μια πρωτότυπη βιωματική εμπειρία με τον αστικό χώρο. Οι πρεσβευτές του ρεύματος του Σιτουασιονισμού θεωρούσαν ότι η ψυχογεωγραφία αποτελεί ένα εργαλείο ανάγνωσης του τοπίου, που συνδέει την μνήμη και την ιστορία με το τοπίο, στο οποίο μπορούμε να περιηγηθούμε χωρίς συγκεκριμένη διαδρομή με την βοήθεια καταγεγραμμένων σκηνών του παρελθόντος ιδωμένων μέσα από τον φακό της ευαισθησίας του παρόντος. Η ψυχογεωγραφία αποτελούσε την απτή απόδειξη της δριμείας πολιτικής κριτικής που άσκησαν οι καταστασιακοί στον καπιταλιστικό τρόπο ζωής και αντίληψης της πραγματικότητας: για τους ίδιους, η ψυχογεωγραφία ήταν η πειραματική πρακτική επανιδιοποίησης του καπιταλιστικά αλλοτριωμένου αστικού χώρου μέσω της περιπλάνησης, στενά συνυφασμένης με την τέχνη και την μετουσίωση του χώρου σε κάτι άλλο, διαφορετικό από τον βιομηχανικά διατεταγμένο χώρο της βιομηχανικής παραγωγής και των μηχανισμών χειραγώγησης της επιθυμίας²⁵¹. Αντιτασσόμενοι στην ύπαρξη σταθερών ορίων και την συμπαγή χωροθέτηση των αστικών περιοχών, οι καταστασιακοί 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 άτομα γίνονται φορείς δημιουργικότητας και ενεργοί διαμορφωτές των δρώμενων στην πόλη και επιπλέον λειτουργούν ενοποιητικά χρησιμοποιώντας την τέχνη και την τεχνική για να δομήσουν ένα ενιαίο περιβάλλον διαβίωσης. Χαρακτηριστικό και γνωστό παράδειγμα ενός πρώτου ψυχογεωγραφικού χάρτη αποτέλεσε ένας εναλλακτικός οδηγός της πόλης του Παρισιού που δημιουργήθηκε από τον πρωτοπόρο του κινήματος Guy Debord το 1959 (*Psychogeographic guide of Paris*) (Εικ. 1). Στην ουσία, πρόκειται για ένα collage κομμένων τμημάτων ενός συμβατικού χάρτη του Παρισιού με κόκκινα βέλη, τα οποία πρότειναν κινήσεις μεταξύ διαφορετικών τομέων και γειτονιών της πόλης.

Οι σημασίες του επαναπροσδιορισμού και της επανοικειοποίησης, καθώς και το έντονο πολιτικό περιεχόμενο, κυριαρχούσαν και στον δεύτερο εννοιολογικό πυλώνα του ρεύματος του Σιτουασιονισμού, την μεταστροφή (*détournement*). Για τους καταστασιακούς, ένα έργο τέχνης μπορεί να αυτονομηθεί από τον δημιουργό του, να αποκτήσει νέα διάσταση και νόημα και να γίνει η αφετηρία για να γεννηθεί κάτι καινούριο, εάν οικειοποιηθεί σε ένα μεταλλαγμένο ερμηνευτικά πλαίσιο: μεταστροφή είναι η ένταξη μιας προηγούμενης ή παρούσας καλλιτεχνικής παραγωγής σε μια ανώτερη κατασκευή ενός περιβάλλοντος. Επομένως δεν μπορεί να υπάρξει καταστασιακή

250. Vergunst, J. (2008). Taking a trip and taking care in everyday life. in T Ingold & J Vergunst (eds), *Ways of Walking: Ethnography and Practice on Foot*. Anthropological Studies of Creativity and Perception, Ashgate, Aldershot, United Kingdom, pp. 105-121.

251. *Report on the Construction of Situations and on the International Situationist Tendency's Conditions of Organization and Action*, trans. Ken Knabb at Situationist International Online, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/report.html> (τελευταία ανάκτηση 2/7/2017).

ζωγραφική ή μουσική, αλλά καταστασιακή χρήση των μέσων αυτών²⁵². Ουσιαστικά, πρόκειται για μια μέθοδο διαρκούς ερμηνείας: αναδιοργανώνεται το υπάρχον υλικό με σκοπό να αναδειχθούν τα πραγματικά κίνητρα δημιουργίας του και να αποκαλυφθεί η κοινοτοπία του, ενώ αναδομείται δημιουργικά προκειμένου να αποκτήσει ένα αυθεντικό νόημα. Ακριβώς αυτή η διαδικασία επαναδιατύπωσης προσέδιδε ένα σημαντικό πολιτικό περιεχόμενο στη θεωρία και την πρακτική της καταστασιακής μεταστροφής, καθώς αντικατόπτριζε και ταυτόχρονα εξέθετε και σατίριζε την καπιταλιστική διαδικασία της διαρκούς και ακατάπαυστης συγχώνευσης και επαναδιατύπωσης των ισχυόντων κοινωνικών στοιχείων. Χαρακτηριστικοί είναι οι παραλλαγμένοι ζωγραφικοί πίνακες του επίσης ενεργού μέλους του κινήματος Asger Jorn, ο οποίος έβρισκε αδιάφορους πίνακες στις υπαίθριες αγορές και τους αλλοίωνε προσθέτοντας τις δικές του πινελιές. Στον πίνακα *Paris By Night* μια ιμπρεσιονιστική σκηνή ενός αστού θεατή σε ένα μπαλκόνι που ατενίζει τον ορίζοντα μπροστά του έχει μετατραπεί σε μια σκηνή ενός εργάτη που φορά την χαρακτηριστική τραγιάσκα, καπνίζει και παρακολουθεί τις γραμμές ενός τρένου προκαλώντας με το βλέμμα του μια ιδιόρρυθμη φωταγωγή (Εικ.2).



Εικόνα 1: Nakedcity του Debord

252. *Détournement as Negation and Prelude*, at Situationist International Online, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/report.html> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).



Εικόνα 2: Paris By Night (Defiguration), 1959, AsgerJorn

Η περιπλάνηση και η αποτύπωσή της σε εναλλακτικούς ψυχογεωγραφικούς χάρτες, καθώς και η πρακτική της μεταστροφής αποσκοπεί στη δημιουργία ενός δημόσιου χώρου όπου οι ενεργοί πολίτες μπορούν ελεύθερα να συγκεντρώνονται, να ξεδιπλώνουν τη δημιουργική τους διάθεση και να αναπτύσσουν τρόπους επικοινωνίας και διαλόγου σχετικά με την πολιτισμική και κοινωνικοπολιτική αλλαγή. Σύμφωνα με τους καταστασιακούς, ο σύγχρονος - καπιταλιστικός τρόπος διαβίωσης σηματοδοτείται από την εναλλαγή φαινομενικά διαφορετικών αλλά στην ουσία πανομοιότυπων και ανιαρών καταστάσεων που καταλήγουν να περιορίζουν και να αιχμαλωτίζουν την ίδια τη ζωή²⁵³. Αντίθετα, η συγκέντρωση ανθρώπων σε μια δεδομένη στιγμή και στο πλαίσιο ενός συγκεκριμένου δρώμενου (event) μπορεί να παράξει μια αίσθηση ενότητας, συλλογικότητας, αδελφότητας και συντροφικότητας η οποία δυνάμει λειτουργεί ως φορέας κοινωνικοπολιτικών αμφισβητήσεων. Με άλλα λόγια, κατά τη διάρκεια ενός καλλιτεχνικού δρώμενου δημιουργείται μια κατάσταση όπου διαρρηγνύονται τα παραδοσιακά όρια ανάμεσα στους καλλιτέχνες και το ακροατήριο και όλοι μετατρέπονται σε ενεργούς συμμετέχοντες που δημιουργούν έναν εναλλακτικό δημόσιο χώρο, μέσα στον οποίο και μέσω του οποίου μπορούν να ριζοσπαστικοποιήσουν τις ζωές τους. Και ακριβώς αυτό μας συνδέει με τις σύγχρονες εικαστικές δημιουργίες και τις ψηφιακές εφαρμογές που εντρυφούν σε έναν νέο, βιωματικό τρόπο χαρτογράφησης: δημιουργούν έναν χώρο κοινωνικού διαλόγου και κριτικής της καπιταλιστικής αλλοτρίωσης του υποκειμένου; Εφαρμόζουν τον πυρήνα της μεταστροφής, δηλαδή την αλλοίωση

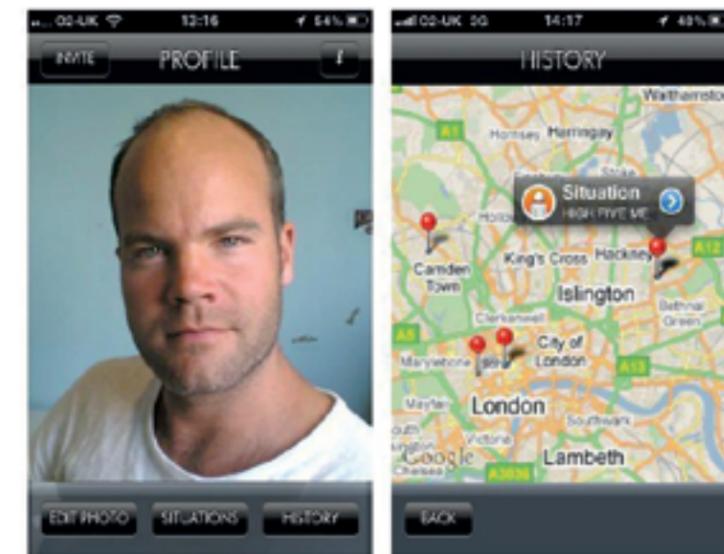
253. *Report on the Construction of Situations and on the International Situationist Tendency's Conditions of Organization and Action*, trans. Ken Knabb at Situationist International Online, <http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/report.html> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

μιας υπάρχουσας φόρμας με σκοπό την αμφισβήτησή της και την ανάδυση μια νέας; Κοινώς, εμπνέονται σε βάθος από το ριζοσπαστικό πνεύμα του Σιτουσιονισμού ή φαινομενικά και με διάθεση απλής διασκέδασης εφαρμόζουν τις νέες τεχνολογίες χωρίς σαφές κοινωνικοπολιτικό περιεχόμενο;

3. Ψυχογεωγραφία και νέα μέσα

3.1 Σύγχρονη σιτουασιονιστική απόπειρα

Σήμερα, φαίνεται να υπάρχει μια προσπάθεια εξέλιξης του κινήματος των Καταστασιακών με την χρήση νέων μέσων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η εφαρμογή *Situationist*²⁵⁴ για κινητά τηλέφωνα iPhone, η οποία ενημερώνει τους χρήστες της για γεγονότα που συμβαίνουν στους άλλους χρήστες που βρίσκονται σε κοντινή τους απόσταση. Πιο συγκεκριμένα, η εφαρμογή σαρώνει την περιοχή για άλλους «Σιτουασιονιστές» και ο ένας χρήστης βάζει σε δοκιμασία τον κοντινότερο σε αυτόν χρήστη, καθώς μέσα σε πέντε λεπτά πρέπει να τον βρει και να κάνει κάτι που του ζητάει, π.χ. 'μια αγκαλιά για 5 δευτερόλεπτα ακριβώς' και 'Βοήθησέ με να ξεσηκώσω τους πάντες γύρω μου σε επανάσταση για να κατακλύσουμε τον πλησιέστερο τηλεοπτικό σταθμό'²⁵⁵ (Εικόνα 3). Αξίζει να σημειωθεί ότι τελικά η εφαρμογή απαγορεύτηκε από το AppStore του iPhone, επειδή χρησιμοποιούσε τις υπηρεσίες εντοπισμού του τηλεφώνου, χωρίς την άδεια και εξουσιοδότηση του ιδιοκτήτη του κινητού²⁵⁶.



Εικόνα 3: Situationist app

254. Benrik Situationist iPhone App, <http://www.designboom.com/technology/benrik-situationist-iphone-app/>

255. "Situationist" iPhone App Turns Your Social Network Into an Art Collective, <https://www.fastcodesign.com/1663417/situationist-iphone-app-turns-your-social-network-into-an-art-collective> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

256. *Praxis Makes Perfect | New Situationist City*, <http://magazine.art21.org/2013/04/29/praxis-makes-perfect-new-situationist-city/#.WVoZZoSGOUK> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

3.2 Δημιουργική χαρτογραφία και τέχνη των δεδομένων

Ο Baudrillard²⁵⁷ ονόμασε τον χάρτη *simulacrum* (απείκασμα, εικόνα- αναπαράσταση). Για τον ίδιο, ο χάρτης αποτελεί στην ουσία μια αναπαράσταση της πραγματικότητας, καθώς η χαρτογράφηση ενός τοπίου είναι το αποτέλεσμα της ατομικής ερμηνείας του κόσμου για κάθε περιηγητή, η οποία μπορεί να αλλάζει από άτομο σε άτομο, ανάλογα με τις εμπειρίες, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τις προσδοκίες του. Η χρήση των νέων τεχνολογιών της Πληροφορικής εμβαθύνει την πρωτοποριακή αντίληψη του Baudrillard δημιουργώντας σύνθετους, διαδραστικούς ψηφιακούς χάρτες που διευκολύνουν στην αποκωδικοποίηση και ερμηνεία του τόπου και καλούν σε ενεργή συμμετοχή τα άτομα. Η χρήση των κινητών γεωχωρικών τεχνολογιών και ψηφιακών χαρτών σε «έξυπνα» κινητά τηλέφωνα έφερε μια πραγματική επανάσταση, καθώς επηρέασε στον τρόπο με τον οποίο οι περιηγητές περιπλανώνται στην πόλη, αλλά και στη φύση. Με την χρήση τους, ο καθένας, περιηγητής και μη, μπαίνει στον πειρασμό να προδιαγράψει μια διαδρομή και αντίστοιχα να ελαχιστοποιήσει τις πιθανότητες να χαθεί σε αυτή, πάντα όμως με κίνδυνο να αφήσει τον εαυτό του εκτεθειμένο στην τυχαιότητα των ερεθισμάτων που συναντάει κατά την διάρκειά της²⁵⁸. Μια εντελώς ελεύθερη περιήγηση μπορεί να πραγματοποιηθεί όταν ο περιηγητής ακολουθεί μια ψηφιακή/ εικονική διαδρομή στους «δρόμους» του Διαδικτύου. Υπάρχουν καλλιτέχνες που αξιοποιούν τις νέες δυνατότητες της περιπλάνησης στο Διαδίκτυο θέτοντας τις βάσεις για μια Διαδικτυακή Ψυχογεωγραφία. Ο Wilfried Hou Je Bek²⁵⁹ είναι ένας καλλιτέχνης και culture hacker που χρησιμοποιεί αλγόριθμους για να σχεδιάσει ψυχογεωγραφικούς περιπάτους μέσα και έξω από τις πόλεις χρησιμοποιώντας ειδικό λογισμικό για να οπτικοποιήσει τα παραγόμενα γεωγραφικά και άλλα αποτελέσματα²⁶⁰ (Εικ. 4).

Με έμπνευσή του την περιπλάνηση (*dérive*) του Σιτουσιονισμού, ο Je Bek χρησιμοποιεί το *algorithmic walking* των καταστασιακών, για να δημιουργήσει «αλγοριθμικές διαδρομές» και έτσι να εξερευνήσει μια πόλη με τρόπο μη- δαισθητικό. Οργανώνει περιπάτους, όπου οι συμμετέχοντες περπατούν σε μια πόλη με άξονα ένα κώδικα, μετατρέποντας με αυτό τον τρόπο το σώμα τους σε ένα είδος υπολογιστή που «τρέχει» λογισμικό. Τα δεδομένα που συλλέγονται από τους συμμετέχοντες αξιοποιούνται περαιτέρω μέσω συνεργασιών με άλλους καλλιτέχνες σε εγκαταστάσεις, hackathons και projects με data art.

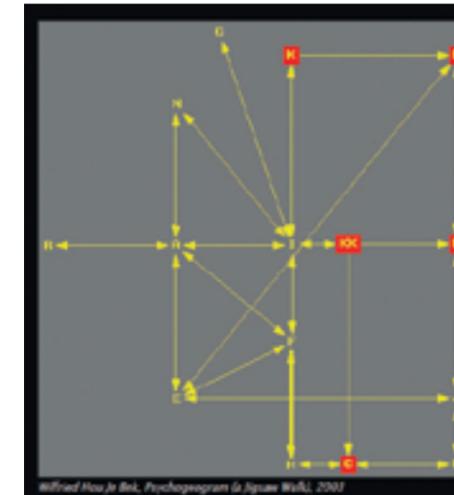
Καλλιτέχνες όπως ο Je Bek προϊδεάζουν για ένα μέλλον όπου οι λεγόμενοι *biohackers* καλλιτέχνες βγαίνουν από τα στούντιο -όπου φυσικά είναι πιο εύκολη η καταγραφή των δεδομένων- στην φύση ή στις πόλεις, με εξελιγμένες *wearable* τεχνολογίες με αισθητήρες, προκειμένου να πειραματιστούν με τεχνολογίες αιχμής, όπως για παράδειγμα η ανίχνευση βηματισμού (*gait recognition*).

257. Baudrillard J. (1994). *Simulacra and Simulation*. (transl. Sheila Faria Glaser). Ann Arbor (Michigan, USA): The University Press, pp.1-2 σύμφωνα με Paraskevopoulou O., D. Charitos, Rizopoulos C. (2008). Location-specific art practices that challenge the traditional conception of mapping, *Artnodes* 8.

258. Psarras B., Pitsilides S., Maragiannis A. (2013). Derive in the Digital Grid, Breaking the Search to Get Lost, *19th International Symposium of Electronic Art, ISEA2013*, Sydney, <https://ses.library.usyd.edu.au/bitstream/2123/9691/3/derivedigital.pdf> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

259. Wilfried Hou Je Bek, <http://v2.nl/archive/people/wilfried-houjebek> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

260. Wilfried Hou Je Bek, <http://v2.nl/archive/people/wilfried-houjebek> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).



Εικόνα 4: Wilfried Hou Je Bek, *Psychogeogram* (Copyright © 2006 Gallery TPW, All Rights Reserved)

3.3 Ψηφιακή διαμεσολάβηση ως τέχνη

Για να εξασφαλισθεί η διανοητική συμμετοχή σε έργα σύγχρονης -και όχι μόνο- τέχνης χρειάζεται διαμεσολάβηση ή ερμηνεία. Ξεκινώντας εδώ και 65 χρόνια με τις ασύρματες συσκευές ξενάγησης σε μουσεία και πολιτιστικούς χώρους, η ψηφιακή διαμεσολάβηση έχει διευρυνθεί όχι μόνο τεχνολογικά και σχεδιαστικά, αλλά και εννοιολογικά. Από τις πρώιμες εμπειρίες διαμεσολάβησης, όπως για παράδειγμα το πρώτο *audiotour* του Stedelijk το 1952 (Εικ. 5), μέχρι τις εμπειρίες εμπύθισης σε αρχαιολογικούς χώρους, τουριστικούς προορισμούς, μνημεία και μουσεία οι σχεδιαστές των εμπειριών αυτών μαθαίνουν, παράλληλα με τους καλλιτέχνες και τους επιμελητές εκθέσεων εναλλακτικούς τρόπους να εμποτίζουν τη δουλειά τους με τη χρήση νέων τεχνολογιών, να πειραματίζονται και να διαδρούν με το κοινό, αναπτύσσοντας μια νέα επιστημολογία ψηφιακής διαμεσολάβησης.

Με την ενεργό συμμετοχή διαφόρων χρηστών, τοπικών κοινοτήτων, επιμελητών εκθέσεων, καλλιτεχνών και άλλων επαγγελματιών δημιουργικών πεδίων καλλιεργήθηκε μια κουλτούρα διάδρασης και συμμετοχής του επισκέπτη. Αυτό που διαφοροποιεί τις περιηγήσεις-ξεναγήσεις με ψηφιακά μέσα από τις παραδοσιακές ξεναγήσεις με ξεναγό, οι οποίες είναι αναπόφευκτα προσωποκεντρικές και εξαρτώνται από την ικανότητα μετάδοσης, τις γνώσεις και -εν μέρει- τη δραματική ικανότητα του ξεναγού, είναι η πολυφωνία των επιλογών της αυτόματης ξενάγησης. Με τη χρήση πολυμεσικών και κινητών τεχνολογιών η ίδια η διαμεσολάβηση έχει πλέον σχεδιαστικά και δομικά στοιχεία που άπτονται στο έργο του καλλιτέχνη. Σύμφωνα με τους καλλιτέχνες-περιπλανητές Richard Long και Hamish Fulton, καθώς και με τους πρεσβευτές της αμερικάνικης Land Art, «...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»²⁶¹.

261. Smith P. (2013). Walking-Based Arts: A Resource for the Guided Tour? *Scandinavian Journal Of Hospitality And*



Visitor hear about the collection of the museum through a wireless receiver (1952). The Stedelijk museum was the first museum to introduce an audio tour for visitor's guidance.

Εικόνα 5: Επισκέπτες στη συλλογή του Stedelijk το 1952 με ασύρματες συσκευές ξενάγησης

Οι νέες τεχνολογίες εστίασης, επαυξημένης πραγματικότητας, πανοραμικών και από ψηλά λήψεων με drones, προσφέρουν ανατρεπτικές και πολυεστιακές αφηγήσεις και ερμηνείες της περιπλάνησης, ενώ ο συνδυασμός πολυμέσων, όπως ο ήχος (ηχοτοπία, συνέντευξη-ομιλία, δραματοποιημένη ερμηνεία), η εικόνα (φωτογραφία, αρχειακό υλικό), το βίντεο, το κείμενο (λεξάντα, αρχειακό κείμενο) και οι κάρτες (google maps, αρχειακοί κάρτες), καλλιεργούν και ενισχύουν την αίσθηση της συμμετοχής, εναλλάσσουν το ρυθμό του βήματος στην πορεία της συμμετοχής και τελικά μετασχηματίζονται στις λεγόμενες *immersive technologies*, δηλαδή σε τεχνολογίες που απορροφούν και εμβυθίζουν τον επισκέπτη στην εμπειρία και το τοπίο γύρω του, είτε είναι ένα μουσείο, είτε ένα φυσικό πάρκο, όπως το Grand Canyon. Δεν θα ήταν υπερβολή να παραδεχτεί κανείς ότι, όταν οι εμπειρίες αυτές είναι καλά σχεδιασμένες και εφαρμοσμένες, αποτελούν από μόνες τους μια μορφή τέχνης, ενώ ορισμένες πιλοτικές περιηγητικές δράσεις ερμηνείας/κυρίως/αρχιτεκτονικής κληρονομιάς αντιμετωπίζονται από τις ομάδες δημιουργών τους ως έργα δημόσιας τέχνης (public art) ή ψηφιακές performances. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα έργα της ομάδας “Εργοστάσιο Στιγμών” (Moment Factory) από το Μοντρεάλ του Καναδά, οι οποίοι χρησιμοποιώντας πειραματικές πολυμεσικές τεχνολογίες επεμβαίνουν στο αστικό τοπίο διαδρώντας με μνημεία, όπως η Sagrada Familia στη Βαρκελώνη: χρησιμοποιώντας τεχνολογίες τρισδιάστατης χαρτογράφησης, 16 προβολείς, μια αλληγορική αλληλουχία που αναφέρεται στην

ιστορία της Δημιουργίας σε 7 μέρες και 25 δέσμες φωτός στον ουρανό, η ομάδα μετασχημάτισε το κτίριο σε ένα ζωντανό σχεδόν οργανισμό, σαν πλάσμα του βυθού το οποίο αναδιπλώνεται χρωματιστό, διαρκώς σε κίνηση. Το έργο ονομάστηκε *An Ode to Life and Gaudi's artwork and vision*²⁶² παρουσιάστηκε το 2011 και πραγματοποίησε το όνειρο του Gaudi να δει το αρχιτεκτόνημά του λουσμένο στο χρώμα (Εικ. 6).



Εικόνα 6: *An Ode to Life and Gaudi's art work and vision*, 2011, Moment Factory, Barcelona

Άλλες δράσεις της ίδιας ομάδας σχεδιάστηκαν για περιηγήσεις σε δάση και τουριστικούς προορισμούς, όπως η εμπνευσμένη επέμβαση *Nova Lumina*²⁶³ στις ακτές του Quebec, στον κόλπο του Αγίου Λαυρεντίου, όπου συνδύασαν πολυμεσικές τεχνολογίες, αφηγηματικότητα και διαδραστικά στοιχεία για να δημιουργήσουν ένα νυχτερινό, παραλιακό, διαδραστικό και σχεδόν μυστηριακό περίπατο 1,5 χιλιομέτρου (Εικ. 7). Χρησιμοποιώντας ένα ποιητικό αφήγημα, ότι δηλαδή εκείνο το καλοκαίρι τα αστέρια έπεσαν ανεξήγητα από τον ουρανό στη θάλασσα, ξεβράστηκαν και γέμισαν την παραλία με φωτάκια, τα οποία έπρεπε να μαζέψουν και να ξαναστείλουν στον ουρανό, οι περιπλανητές ξεκινούσαν την εξερεύνηση για πεφταστέρια με ένα διαδραστικό μπαστούνι.

262. *Montreal signe ode à la vie*, Sagrada Familia, <https://momentfactory.com/work/all/all/montreal-signe-ode-a-la-vie> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

263. *Nova Lumina*, <https://momentfactory.com/work/all/all/nova-lumina> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).



Εικόνα 7: Nova Lumina project, 2016, by Moment Factory, Chandler, Quebec

Για να σχεδιαστούν άρτιες διαμεσολαβητικές ψηφιακές εμπειρίες και να συνδυαστούν με την περιηγητική τέχνη, πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη, πέραν του περιεχομένου και της ερμηνευτικής μεθοδολογίας, η «αίσθηση του τόπου» σε συνάρτηση με τους επισκέπτες-περιηγητές του. Όπως οι Galani et al²⁶⁴ περιγράφουν αυτή την «αίσθηση του τόπου» με αφορμή μιας εμπειρίας ξενάγησης σε έναν αρχαιολογικό χώρο με τέχνη των βράχων στη Βρετανική Nortumberland, σημειώνοντας ότι αποτελεί «μια συμπεριφορά ως προς μια χωρική ρύθμιση, η οποία επηρεάζεται από την ταυτότητα του επισκέπτη, το βαθμό σύνδεσής του με το μέρος και το βαθμό εξάρτησής του από τη δική του βούληση», δηλαδή κατά πόσο είναι διατεθειμένος να προσπαθήσει να συνδεθεί με τον τόπο στον οποίο περιπλανάται. Έτσι, είναι διαφορετική η προσέγγιση στο σχεδιασμό μιας εμπειρίας σε ένα μικρό, ιστορικό, τοπικό μνημείο, όπως για παράδειγμα είναι το Σούλι, όπου η αίσθηση του τόπου είναι αναπόφευκτα συνδεδεμένη με μια μικρή κοινότητα ανθρώπων. Σε ένα τέτοιο μέρος, η επίσκεψη δομείται με βάση ακόμα και ένα προσωπικό συγκινησιακό πλαίσιο. Επίσης, είναι διαφορετικός ο σχεδιασμός μιας εμπειρίας ξενάγησης σε ένα μνημείο-ορόσημο, όπως είναι η Ακρόπολη, όπου το κοινό αποτελεί ένα μωσαϊκό διαφορετικών πολιτισμικών ομάδων περιηγητών, τουριστών και ντόπιων. Εκεί η αίσθηση του τόπου είναι διευρυμένη και αναπόφευκτα συναρτώμενη με ένα μνημείο παγκόσμιας κληρονομιάς με ευρείες και διαχρονικές διαστάσεις.

3.4 Τέχνη, Εικονική και Επαυξημένη Πραγματικότητα

Η Εικονική Πραγματικότητα είναι η προσομοίωση ενός πραγματικού ή φανταστικού περιβάλλοντος που έχει δημιουργηθεί σε τρεις διαστάσεις με τη βοήθεια των ψηφιακών τεχνολογιών, βιώνεται οπτικά και παρέχει την ψευδαίσθηση της πραγματικότητας. Υπάρχουν ποικίλοι τύποι Εικονικής Πραγματικότητας, οι οποίοι παρέχουν διαφορετικά επίπεδα εμπύθισης και διαδραστικότητας, όπως είναι η αδύναμη (weak) Εικονική Πραγματικότητα, η οποία χαρακτηρίζεται από την εμφάνιση ενός τρισδιάστατου περιβάλλοντος σε μια δισδιάστατη οθόνη και η δυνατή (strong) Εικονική Πραγματικότητα, που αποτελεί την απόλυτη αισθητηριακή εμπύθιση. Το 1993 έγινε μια από τις πρώτες εμφανίσεις της Εικονικής Πραγματικότητας σε χώρο πολιτισμού, στην έκθεση με τίτλο «Εικονική πραγματικότητα: Ένα αναδυόμενο μέσο» (Virtual Reality: An emerging medium) στο τμήμα του Σόχο του Μουσείου Guggenheim²⁶⁵. Από τότε πολλοί ακολούθησαν το παράδειγμά του, τόσο μουσεία και χώροι πολιτισμού, όσο και μεμονωμένοι καλλιτέχνες. Σε ένα video δίνεται η

264. Galani A., Mazel A., Maxwell D., Sharpe K. (2013). Situating Cultural Technologies Outdoors: Empathy in the Design of Mobile Interpretation of Rock Art in Rural Britain. *Visual Heritage in the Digital Age*. Springer, pp. 183-204.

265. *Virtual Reality an emerging medium* (2014), <https://kimpattersonvirtualreality2014.wordpress.com/2014/10/16/virtual-reality-an-emerging-medium-1993/> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

δυνατότητα περιήγησης 360 μοιρών στον γνωστό πίνακα *Τα όνειρα του Νταλί*²⁶⁶, ενώ το *Night Café* είναι ένα περιβάλλον Εικονικής Πραγματικότητας που σου επιτρέπει να εξερευνήσεις το ομώνυμο έργο του Van Gogh και να περπατήσεις μέσα στο υπνοδωμάτιό του²⁶⁷. Η Royal Academy of Art σε συνεργασία με το Musée de l' Orangerie και την Google πειραματίστηκαν και δημιούργησαν το πινέλο Εικονικής Πραγματικότητας της Google, που επιτρέπει στον δημιουργό να εισέλθει και να περιηγηθεί μέσα στο δικό του έργο τέχνης²⁶⁸ (Εικ. 8).



Εικόνα 8: Virtually Real, Royal Academy of Arts
(Πηγή: <http://www.wareable.com/vr/royal-academy-art-virtually-real-555>)

Παράλληλα, οι τεχνολογίες γεωτοποθέτησης (geolocation technologies) και πρόσβασης σε ψηφιακό ερμηνευτικό περιεχόμενο σε κινητά και ταμπλέτες έχουν χρησιμοποιηθεί δημιουργικά και πρωτοποριακά από πολλά μουσεία και μνημεία, ιδίως στις ΗΠΑ, τον Καναδά και το Ηνωμένο Βασίλειο. Η Επαυξημένη Πραγματικότητα είναι ίσως η πιο ενδιαφέρουσα και έντιμη χρήση κινητής τεχνολογίας στην περιήγηση. Ενδιαφέρουσα γιατί προσθέτει ένα πρόσθετο επίπεδο πληροφορίας που βασίζεται και αξιοποιεί τα δεδομένα-έντιμη γιατί δεν προσπαθεί να μιμηθεί την πραγματική περιήγηση, όπως για παράδειγμα οι τεχνολογίες εικονικής περιήγησης (virtual tour technologies), οι οποίες αντιγράφουν -ίσως όχι τόσο πετυχημένα- μια φυσική εμπειρία, αλλά εμπεριέχει την ερμηνεία αποσκοπώντας στον εμπλουτισμό της περιήγησης χρηστών στο χώρο, σε μνημεία, σε πάρκα με Land Art, καθώς και σε πάρκα ζωικής, φυσικής και βιολογικής κληρονομιάς. Βασισμένη

266. *Walk Inside a Surrealist Salvador Dali Painting with This 360° Virtual Reality Video*, <http://www.openculture.com/2016/02/walk-inside-a-salvador-dali-surrealist-painting-with-this-360o-virtual-reality-video.html> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

267. *The Night Cafe-An immersive tribute to Vincent van Gogh*, <https://vrjam.devpost.com/submissions/36821-the-night-cafe-an-immersive-tribute-to-vincent-van-gogh> και <https://www.youtube.com/watch?v=jBOL5yakREA> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

268. *Project Virtually Real*, Royal Academy of Arts, <https://www.royalacademy.org.uk/exhibition/project-virtually-real>, Brush up: Inside the Royal Academy's virtual reality art experiments. Virtual reality art is coming and the RA is leading the charge, <http://www.wareable.com/vr/royal-academy-art-virtually-real-555>, Google created a virtual reality paint brush lets you walk through your own artwork, <http://www.businessinsider.com/googles-virtual-reality-paint-brush-2016-5> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

σε τεχνολογίες γεωτοποθέτησης η Επαυξημένη Πραγματικότητα παρέχει πρόσθετες πληροφορίες στις κινητές συσκευές του χρήστη και προσφέρει υπηρεσίες βάσει εντοπισμού θέσης. Σε ένα μάλλον ζοφερό μέλλον, όλο το αστικό τοπίο θα είναι «σπαρμένο» με τρισδιάστατες τεχνολογίες γεωενεργοποίησης ειδοποιήσεων αυτόματης προώθησης, όταν ο επισκέπτης περνάει έξω από διάσημα μνημεία οι τρισδιάστατες ειδοποιήσεις θα ενεργοποιούνται και θα «συνομιλούν» με τον επισκέπτη καλώντας τον να τα επισκεφτεί, ίσως χρησιμοποιώντας τρισδιάστατους πόλους έλξης ή διάσημα πρόσωπα που σχετίζονται με το μνημείο και προσφέροντας πληροφορίες ερμηνευτικής και εκπαιδευτικής φύσης, καθώς και υπηρεσίες αγοράς εισιτηρίων. Ο επισκέπτης θα μπορεί να παρίσταται σε σημαντικά γεγονότα που αναβιώνουν ψηφιακά στο σημείο που έλαβαν χώρα, π.χ. στον Πύργο του Λονδίνου με τρισδιάστατη αναμετάδοση του αποκεφαλισμού της Anne Boleyn, σαν να έχει μεταφερθεί ο ίδιος στο 1536, όταν έλαβε χώρα το ιστορικό γεγονός.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ερμηνευτικής χρήσης της Επαυξημένης Πραγματικότητας σε μια περιήγηση πόλης είναι η εφαρμογή *Londinium* που δημιουργήθηκε από το Μουσείο του Λονδίνου σε συνεργασία με το History Channel. Στην εφαρμογή οι επισκέπτες περιηγούνται το σύγχρονο Λονδίνο έχοντας ταυτόχρονα μια εμπειρία που συνδέει την πόλη τώρα με Ρωμαϊκή εποχή, ανακαλύπτοντας ευρήματα σε ανασκαφές, βλέποντας Ρωμαίους στρατιώτες στο κινητό τους σε επαυξημένο βίντεο και ακούγοντας ηχοτοπία σε αντίστοιχα ιστορικά σημεία ενδιαφέροντος, όπως φαλμωδίες έξω από Ρωμαϊκούς ναούς (Εικ. 9). Παράλληλα, πάνω στο χάρτη του σύγχρονου Λονδίνου υπερεκτίθεται χάρτης του Ρωμαϊκού Λονδίνου, επιτρέποντας στους επισκέπτες να δουν πού βρίσκονται σε αντίστοιχα σημεία του ρωμαϊκού Λονδίνου²⁶⁹.



Εικόνα 9: Εφαρμογή Londinium,
(Πηγή: <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Streetmuseum-Londinium/home.html>)

269. Londinium, <http://www.museumoflondon.org.uk/Resources/app/Streetmuseum-Londinium/home.html> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

3.5 Μνημεία και παιχνιδοποίηση: το φαινόμενο *Pokemon Go*

Μια τάση η οποία κερδίζει συνεχώς έδαφος και συνδυάζει τη μάθηση με την ψυχαγωγία (edutainment) είναι η περιήγηση σε αστικά, μη αστικά, αλλά και εικονικά τοπία μέσω των κινητών τεχνολογιών και στο πλαίσιο παιχνιδιού (gamification). Ανταποκρινόμενοι στην ταχύτητα «κατανάλωσης» ψηφιακού περιεχομένου και στην ελλειμματική προσοχή, που χαρακτηρίζει τη γενιά των «millenials», οι σχεδιαστές ψηφιακών εμπειριών εισάγουν στοιχεία και αρχές από το παιχνίδι σε περιβάλλοντα που δεν είναι παραδοσιακά συνδεδεμένα με αυτό.

Δεν είναι τυχαίο το ότι οι «gamified» ψηφιακές εμπειρίες που ωθούν το χρήστη να περιηγηθεί την πόλη του, ή το μέρος στο οποίο βρίσκεται, είναι από τις πιο δημοφιλείς, με χαρακτηριστικό το παράδειγμα του *Pokemon Go*, που απασχόλησε πολύ το κοινό το καλοκαίρι του 2016, όταν οι δείκτες χρήσης του ξεπέρασαν τα 500 εκατομμύρια. Το παιχνίδι, το οποίο παίζεται με κινητά τηλέφωνα και ταμπλέτες συνδέει με Επαυξημένη Πραγματικότητα ορόσημα και μνημεία, τα λεγόμενα Poke Stops, όπου οι παίκτες περπατούν αναζητώντας *Pokemon*. Τα *Pokemon* ήταν το μεγαλύτερο φαινόμενο της παγκόσμιας ποπ κουλτούρας στα τέλη της δεκαετίας του 1990, όταν ένα RPG παιχνίδι της Nintendo για το Game Boy καλούσε τους παίκτες να εντοπίσει και να αιχμαλωτίσει μια σειρά παράξενων πλασμάτων με τη μορφή αλλόκοτων ζώων, κάθε ένα εκ των οποίων είχε και μια υπερδύναμη. Μετά από 20 χρόνια εμφανίστηκε ως παιχνίδι Επαυξημένης Πραγματικότητας και με τους GPS αισθητήρες του κινητού των χρηστών εντοπίζει την τοποθεσία στην οποία βρίσκεται ο χρήστης μέσω του Google Maps. Η κύρια κριτική που ασκήθηκε για το παιχνίδι είναι ότι, ενώ παροτρύνει το χρήστη να βγει και να περιηγηθεί την πόλη του ή το μέρος που μένει, αναπόφευκτα τον προσελώνει στο κινητό του με αποτέλεσμα να απορροφάται εντελώς στην Επαυξημένη Πραγματικότητα, απομακρύνοντάς τον τελικά από την κυρίαρχη πραγματικότητα. Ως εκ τούτου, πολλά μουσεία, όπως για παράδειγμα το Μουσείο του Ολοκαυτώματος στη Ουάσιγκτον²⁷⁰, αποφάσισαν να απαγορεύσουν το παιχνίδι, γιατί παρατηρήθηκε ότι οι παίκτες επισκέπτονταν το μουσείο μόνο και μόνο για να βρουν *Pokemon* και όχι για να επισκεφθούν τις συλλογές του (Εικ. 10). Παρόλα αυτά, θεωρήθηκε θετικό το ότι προέτρεπε τους χρήστες του να περπατήσουν 26% περισσότερο από ό,τι συνήθιζαν²⁷¹.

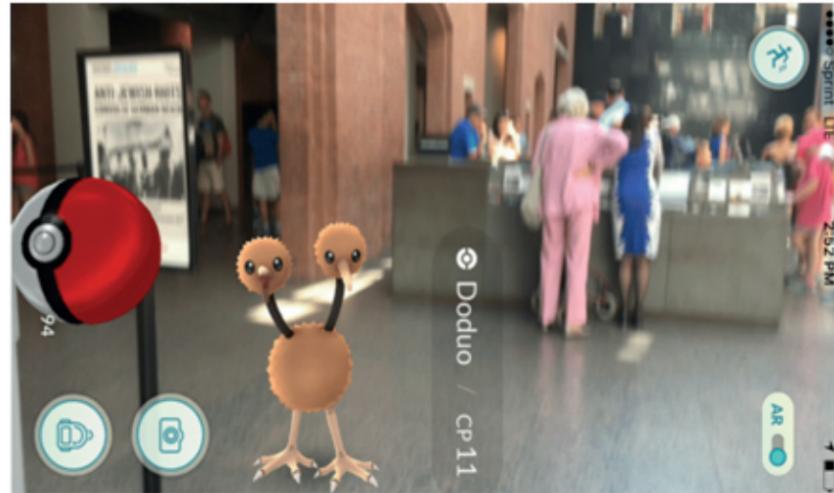
3.6 Τέχνη και ρομποτική: τεχνολογίες drone

Η γόνιμη αλληλεπίδραση διαφορετικών επιστημολογικών πεδίων της πληροφορικής, από τις τεχνολογίες παρακολούθησης και ανίχνευσης με πολύ διαφορετικό πεδίο εφαρμογής (π.χ. στρατιωτική, αντιτρομοκρατική) με τις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες και τις τέχνες κυοφορούν μια πολύ ενδιαφέρουσα δυναμική, αποτελώντας μακράν την πιο ενδιαφέρουσα περίπτωση μεταστροφής, όπως αυτή ορίστηκε από το ρεύμα του Σιτουσιονισμού. Για παράδειγμα η χρήση drones για αεροφωτογραφίες, η οποία αναπτύχθηκε για στρατιωτική χρήση μετεξελίχθηκε

270. Washington Post, *Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokémon here*, https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/?utm_term=.0358a460d804 (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

271. McFarland, M. (October 11, 2016). *Pokemon Go could add 2.83 million years to users' lives*, CNN Money (τελευταία ανάκτηση 16/1/2017).

σε εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε από καλλιτέχνες, είτε για να διαμαρτυρηθούν για την κρατική παρακολούθηση και τον πόλεμο, είτε για να εξάρουν τη χρήση τεχνολογιών drone στην τέχνη²⁷².



Εικόνα 10: A Doduo in the Pokemon Go app found in the Holocaust Museum in D.C.
(Screengrab by Andrea Peterson)

(Πηγή: https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2016/07/12/holocaust-museum-to-visitors-please-stop-catching-pokemon-here/?utm_term=.90d57f912851)

Η έκθεση *Decolonized Skies*²⁷³ στο Apexart²⁷⁴ της Νέας Υόρκης το 2014 προσκάλεσε καλλιτέχνες, ακτιβιστές, σχεδιαστές, επιστήμονες και αρχιτέκτονες και άλλους δημιουργικούς τεχνολόγους να συμμετάσχουν σε έναν εικαστικό διάλογο με θέμα την «απο-αποικιοποίηση» των ουρανών από την κυριαρχία των στρατιωτικών και κυβερνητικών drones, υπογραμμίζοντας την ανάγκη για κοινωνικό ακτιβισμό μέσα από την ενημέρωση και την τέχνη. Ζητούμενα ήταν η δημοκρατικοποίηση της θέας από ψηλά, καθώς και η διάχυση των δεδομένων που παράγουν τα drones στον πολίτη, έτσι ώστε να μπορεί να παρακολουθεί ενεργά τη σύγχρονη οικολογική και γεωπολιτική κρίση²⁷⁵ (Εικ. 11). Η νέα αυτή τάση για «περπάτημα στους ουρανούς» μέσω τεχνολογιών drone ασκεί μια αδιαμφισβήτητη γοητεία για αναδυόμενες καλλιτεχνικές πρακτικές που σχετίζονται με πειραματισμό,²⁷⁶ ρομποτική, δορυφορικά και γεωχωρικά δεδομένα και αναπτύσσουν μια ιδιαίτερα προκλητική διαλεκτική για την αποστρατικοποίηση των ουρανών.

272. *Understanding the drone through art*, <http://dronecenter.bard.edu/multimedia-portals/portal-drone-art/> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016), Dowd C. (2014). Digital Age Psychogeography: Drones, Smartphones & Rural Wanderings, *Proceedings of the Australian and New Zealand Communication Association Annual Conference*, Swinburne University, Victoria 9-11 July, 2014. https://www.academia.edu/15224674/Digital_Age_Psychogeography_Drones_Smartphones_and_Rural_Wanderings (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

273. *Decolonized Skies*, <http://apexart.org/exhibitions/messer-reich.php> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

274. Apexart (producer), (2014) Video: *The New Cartography: Eyal Weizman and Laura Kurgan in Conversation*, Moderated by Mark Wasiuta. <http://apexart.org/events/new-cartography.php> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

275. *Decolonized Skies*, <http://apexart.org/exhibitions/messer-reich.php> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

276. *The Complexities of Drones in Art*, http://thecreatorsproject.vice.com/en_au/blog/longreads-the-complexities-of-drones-in-art (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).



Εικόνα 11: Electronic Countermeasures, a collaboration between Liam Young and Superflux

3.7 Περιπλάνηση στην φύση και eye-tracking

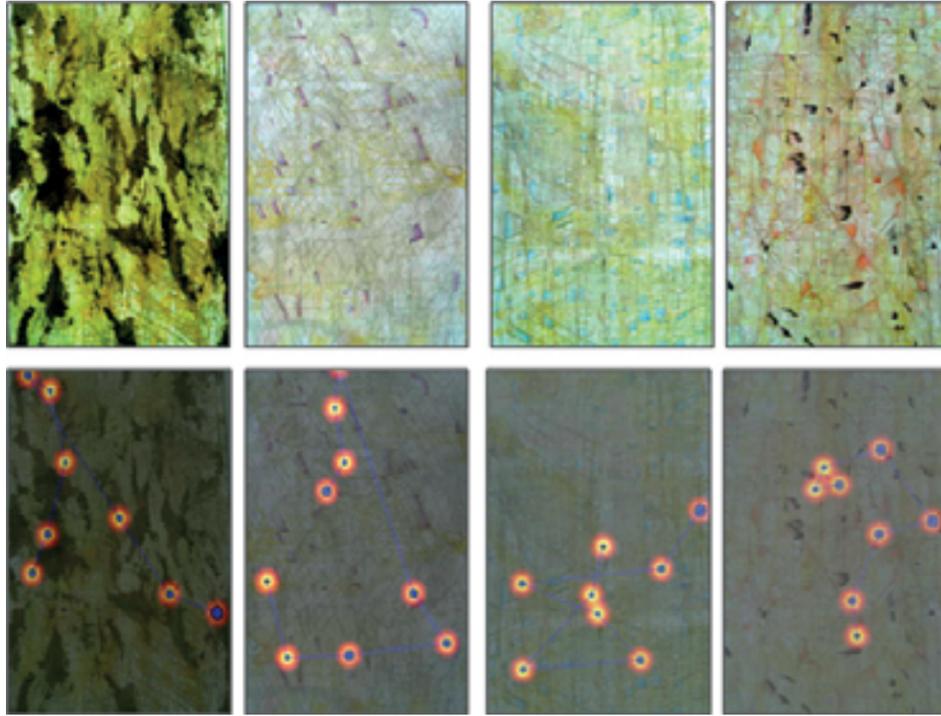
Μέσα από τη μείξη διαφορετικών μέσων και ιδιωμάτων που οδηγούν σε νέες μορφές καλλιτεχνικής έκφρασης, οι ψηφιακές τεχνολογίες συμμετέχουν ενεργά στην διαμόρφωση της κουλτούρας²⁷⁷. Αναδυόμενες τεχνολογίες, όπως το eye-tracking, το οποίο μετράει την χωρική κατεύθυνση των κινήσεων των ματιών, δημιουργεί μια υβριδική μορφή χαρτογράφησης και αισθητηριακής αντίληψης του χώρου, που έχει ήδη βρει δόκιμο έδαφος στον χώρο της καλλιτεχνικής έκφρασης. Αυτό που καταγράφεται ψηφιακά σε πραγματικό χρόνο με την βοήθεια ενός ανιχνευτή ματιού (eye-tracker) και μιας κάμερας είναι οι μετακινήσεις των ματιών, καθώς το ανθρώπινο μάτι όχι μόνο δεν μένει σταθερό σε μια θέση για πολλή ώρα, αλλά αντίθετα κάνει αρκετές κινήσεις στο χρονικό διάστημα ενός δευτερολέπτου, και τα σημεία εστίασής τους²⁷⁸. Στο πλαίσιο της Εικαστικής Πορείας στις Πρέσπες²⁷⁹ σε συνεργασία με την εταιρία Mind Search (<http://www.mindsearch.gr/>), η οποία παραχώρησε ευγενικά τον eye tracker και τις εγκαταστάσεις της για την διεξαγωγή των πειραμάτων, δημιουργήθηκε μια πρωτογενής εικαστική δράση με ζωγραφικές επιφάνειες με φυσικά υλικά, τα οποία συλλέχθηκαν από την γη των Πρεσπών κατά την διάρκεια της Εικαστικής Πορείας. Οι πίνακες αναφέρονταν στα τέσσερα στοιχεία της φύσης (φωτιά, νερό, γη, αέρας) και μέσω του eye tracker καταγράφηκε το βλέμμα του του καλλιτέχνη, Λεωνίδα Γκέλου, όταν ο ίδιος παρατηρούσε τα έργα του. Η πορεία του βλέμματός του και τα σημεία που σταματούσε το βλέμμα

277. Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. In: *The Information Society* 22/2, pp. 63-75; Gere, Ch. (2008). *Digital Culture* (2nd ed.), London: Reaktion Books; σύμφωνα με Leeker, M., Schipper, I., Beyes, T. (2017). Performativity, Performance Studies and Digital Cultures. In M. Leeker, I. Schipper, & T. Beyes (eds.), *Performing the Digital: Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*, pp. 9-20, Bielefeld: Transcript Verlag.

278. Συλαίου Σ., Πατιάς Π. (2013). Τεχνολογία καταγραφής οφθαλμικών κινήσεων (eye tracking) και οι εφαρμογές της στον τομέα της Τέχνης και του Πολιτισμού. Στο Κ. Β. Κατσάμπαλος, Δ. Ρωσσικόπουλος, Σ. Σπαταλάς, Κ. Τοκμακίδης (επιμ.), *Περί μετρήσεων γαιών και κατασκευών, Τιμητικός τόμος αφιερωμένος στον Ομότιμο Καθηγητή Δημήτριο Γ. Βλάχο*, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Αγρονόμων Τοπογράφων Μηχανικών, Τομέας Γεωδαισίας και Τοπογραφίας, Θεσσαλονίκη, σελ. 177-189.

279. *Εικαστική Πορεία στις Πρέσπες*, <http://visualmarch.eetf.uowm.gr/> (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).

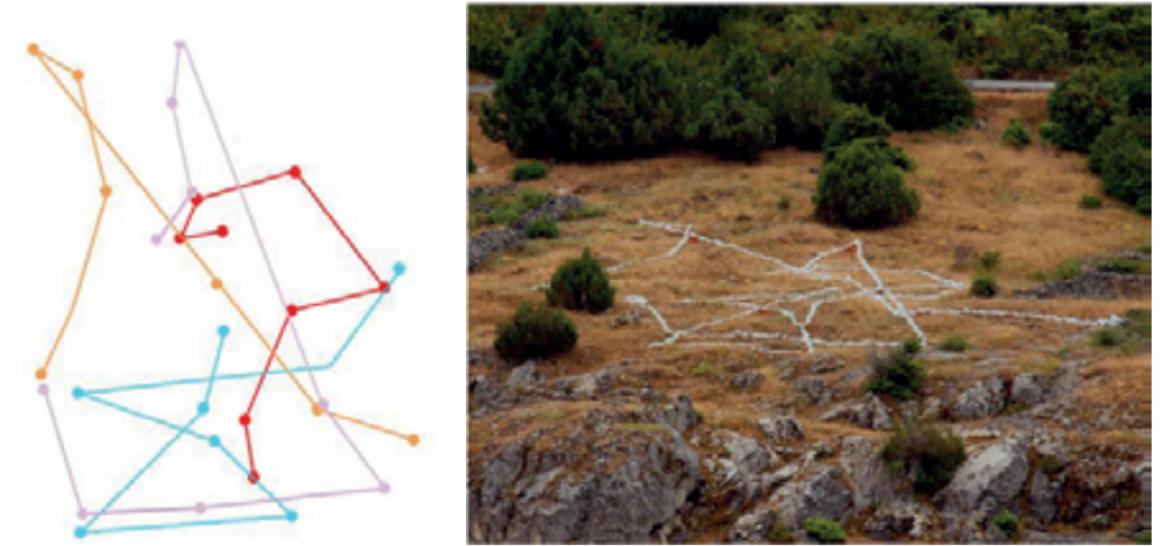
του τοποθετήθηκαν πάνω στα ίδια τα έργα. Με αυτό τον τρόπο δημιουργήθηκε μια νέα μορφή μεταστροφής των έργων που οδήγησε τη δημιουργία νέων υβριδικών έργων, που ενσωμάτωναν την «παραδοσιακή» καλλιτεχνική δημιουργία με τη χρήση εξελιγμένων ψηφιακών μέσων (Εικ. 12).



Εικόνα 12: Αναβράζον Πεδίο, Ζωγραφικές επιφάνειες με μικτή τεχνική (Φωτιά, Νερό, Γη, Αέρας), Λεωνίδα Γκέλος, 2010, Αναβράζον Πεδίο, Ζωγραφικές επιφάνειες με μικτή τεχνική (Φωτιά, Νερό, Γη, Αέρας) και επάνω τους πορείες Βλεμμάτων από τον μηχανισμό EyeTracker, Λεωνίδα Γκέλος, 2010

Επεκτείνοντας το έργο ο καλλιτέχνης θέλησε να ενεργοποιήσει τη συμμετοχή του θεατή, δίνοντάς του την δυνατότητα να εισχωρήσει στα έργα και σε δεύτερο χρόνο να περιπλανηθεί επάνω στο βλέμμα του καλλιτέχνη, συνθέτοντας έτσι έναν νέο τόπο. Το σχεδιάγραμμα που προέκυψε από τα βλέμματα δημιουργήθηκε -κατά την διάρκεια της επόμενης Εικαστικής Πορείας στις Πρέσπες- με πέτρες στην περιοχή από την οποία συλλέχθηκαν τα υλικά για τα πρώτα έργα, επιστρέφοντας πλέον στη γη από όπου όλα ξεκίνησαν και κλείνοντας έτσι έναν μεγάλο κύκλο απτών-γήινων υλικών και ψηφιακών περιπλανήσεων (Εικ. 13 και 14)²⁸⁰.

280. Sylaiou S., Patias P., Gelos L., Ziogas Y. (2014). Saccadic Universe: eye-gaze controlled navigation to the landscape's images, Proceedings of the re-new digital arts festival, *The BIG PICTURE, the confluence of art, science and technology*, Copenhagen (Denmark), in collaboration with Aalborg University, CIID, The IT University and the Athelas New Music Festival, October 29- November 1, 2013, pp. 48-55; Συλαίου Σ., Γκέλος Λ., Ζιώγας Γ. (2016). Διδακτική της Σύγχρονης Τέχνης ακολουθώντας τις διαδρομές του Βλέμματος, 1ο Πανελλήνιο συνέδριο ΠΔΕ Νοτίου Αιγαίου, *Αναδεικνύοντας γέφυρες επικοινωνίας ανάμεσα στη διδακτική και την τέχνη στο σύγχρονο σχολείο*, 10-12 Ιουνίου 2016, Σύρος (υπό δημοσίευση).



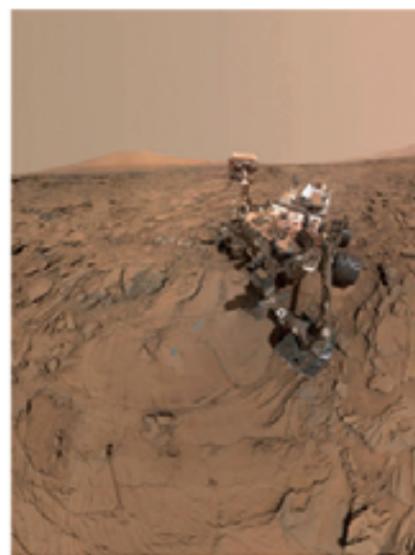
Εικόνες 13 και 14: Χους εις Χους, Εγκατάσταση με πέτρες και ασβέστη, Τελική εκδοχή του έργου στον τρισδιάστατο φυσικό χώρο

3.8 Τοπία που δε θα περπατήσουμε ποτέ: περίπατοι στον Άρη

Το ειδύλλιο με τη θέα από ψηλά δεν περιορίζεται μόνο στο ενδιαφέρον στην αεροφωτογραφία και τις τεχνολογίες drone. Οι σύγχρονες τεχνολογίες μας επιτρέπουν πλέον να βιώσουμε εμπειρίες που δε θα έχουμε ποτέ, εμπειρίες που σχετίζονται με το μέλλον. Ο πιο διάσημος και τεκμηριωμένος ίσως περίπατος στην ιστορία του πλανήτη ήταν ο σύντομος περίπατος στο φεγγάρι των Άρμστρονγκ και Όλντριν στις 20 Ιουλίου 1969.

Το ενδιαφέρον στο είδος αυτό του διαστημικού περιπάτου (space walking) κορυφώνεται και τα τελευταία χρόνια η NASA αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να «αναμεταδώσει» ψηφιακά σε 21 εκατομμύρια ανθρώπους στο Twitter και 18 εκατομμύρια στο Facebook τις εξερευνητικές αποστολές στον Άρη των ρομπότ rover «Πνεύμα, Περιέργεια και Ευκαιρία» (Spirit, Curiosity, Opportunity). Με βίντεο, χάρτες, φωτογραφίες και μηνύματα απευθείας από τα δύο ρομπότ εικονογραφεί την περιήγηση σε τοπία και διαδρομές που είναι ακόμη απροσπέλαστα στον άνθρωπο και αναζητούν ίχνη νερού και ζωής στον Άρη. Συλλέγουν και στέλνουν γεωλογικά, αστροφυσικά και «γεω-γραφικά» δεδομένα -ο όρος για τη γεωγραφία του Άρη είναι Αρεογραφία (Areography)- καθώς και φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης, επιχειρώντας ακόμα και καλλιτεχνικές απόψεις του ηλιοβασιλέματος και -με μια διάθεση ειρωνίας- selfies²⁸¹ (Εικ. 15 και 16).

281. *Spirit and Opportunity*, NASA, https://www.nasa.gov/mission_pages/mer/index.html (τελευταία ανάκτηση 1/12/2016).



The top of the rover's mast faces away in this May 11, 2016, self-portrait of NASA's Curiosity Mars rover, which shows the vehicle at the "Glorus" drilling site on lower Mount Sharp. The scene is a mosaic of multiple images taken with the arm-mounted Mars Hand Lens Imager (MAHLI).
Credits: NASA/JPL-Caltech/MSSS
[Full image and caption](#)

Εικόνες 15 και 16: “Ηλιοβασίλεμα στον Άρη από τον κρατήρα Gusev, δημιουργός: Mars Rover Spirit, 2014 (public domain) και “Αυτοπροσωπογραφία” του Curiosity Mars rover, 2016 (Credits: NASA/JPL-Caltech/MSSS)

4. Επίλογος: Δημιουργώντας μια νέα ποιητική «κατάσταση»

Οι παραπάνω τάσεις και πρακτικές αποτελούν στην ουσία προδρόμους μιας ανερχόμενης πραγματικότητας, όπου οι έννοιες του τόπου και του χώρου γίνονται αντιληπτές τόσο μέσα από την οπτική των παλαιότερων ιδεών περί αστικής περιπλάνησης -κυρίως όπως αυτές διατυπώθηκαν στα κείμενα των καταστασιακών- όσο και μέσα από νέες έννοιες και μετακινούμενες οπτικές γωνίες, όπως αυτές έχουν διαμορφωθεί από το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον. Ο συγκερασμός αυτός αποσκοπεί σε μια εναλλακτική χαρτογράφηση των πόλεων, των μνημείων και των φυσικών τοπίων μέσα σε ένα πλαίσιο κοινωνικής χειραφέτησης, όπου οι έννοιες του χώρου, του τόπου, του περιβάλλοντος και της κοινότητας (community) επαναπροσδιορίζονται και μετασχηματίζονται.

Το ερώτημα είναι αν το εγχείρημα της πρόσληψης και της νοηματοδότησης των παραπάνω εννοιών μέσα από τις νέες ψηφιακές εφαρμογές και τη χρήση νέων τεχνολογιών έχει ένα πραγματικό κοινωνικοπολιτικό αντίκρισμα ή βασίζεται στο σχήμα «πειραματισμός-για-τον-πειραματισμό». Με δεδομένο ότι οι περισσότεροι καλλιτέχνες που ασχολούνται με τη συλλογή και τη διαχείριση γεωχωρικών δεδομένων με στόχο της δημιουργία μιας νέας μορφής και αντίληψης της χαρτογράφησης του τοπίου εμπνέονται βαθύτατα από τις θεμελιώδεις αρχές των καταστασιακών και του ρεύματος του Σιτουασιονισμού, αναπόφευκτα τίθεται το ερώτημα κατά πόσο οι σύγχρονοι εικαστικοί μένουν συνεπείς με τις ρηξικέλευθες και πρωτοποριακές θεωρήσεις των καταστασιακών περί χρήσης της Τέχνης για την επίτευξη μιας κοινωνικής και πολιτισμικής

αλλαγής. Οι καταστασιακοί διακήρυξαν ότι «πρέπει να προσπαθήσουμε να πλημμυρίσουμε την αγορά -αρχικά έστω την αγορά των διανοούμενων- με ένα κύματα επιθυμιών, των οποίων η πραγματοποίηση μπορεί να επιτευχθεί μέσα από τα διαθέσιμα μέσα δράσης του υλικού κόσμου, όμως δεν μπορεί να επιτευχθεί μέσα από τις παλαιές δομές κοινωνικής οργάνωσης»²⁸². Αυτό ακριβώς δείχνει ότι οι καταστασιακοί δεν είχαν αποσυρθεί από την πραγματική ζωή και την πολιτική προκειμένου να αναθεματίζουν αέναα τον καπιταλιστικό τρόπο οργάνωσης της κοινωνίας, αλλά αντίθετα ζούσαν μέσα στην καθημερινή πραγματικότητα δίνοντας πρωταγωνιστικό ρόλο στη δημιουργία της τέχνης και της *ποίησης* μέσα από τα δεδομένα της εποχής τους. Έτσι, ο Σιτουασιονισμός εδραίωσε μια κριτική και αντίσταση ενάντια στην έννοια του καπιταλιστικού θεάματος προτείνοντας απτούς και εμπειρικούς τρόπους προκειμένου να επανασυνδεθεί η τέχνη με την καθημερινότητα και να επαν-ενεργοποιηθεί η σημασία της αισθητικής στον υλικό κόσμο της αστικής ζωής.

Οι περισσότεροι πειραματισμοί που αναφέρθηκαν στο παρόν άρθρο χρησιμοποιούν το όχημα της τεχνολογίας για να προτείνουν εναλλακτικές νοητικές, γνωστικές και κιναισθητικές διεργασίες σχετικά με τον τρόπο ανάγνωσης της έννοιας του τοπίου ως ένα προσωπικό, αισθαντικό, υπαρξιακό και μυστικιστικό τοπίο. Όσο ελκυστικό και αν φαίνεται το εγχείρημα, δεν μπορεί κάποιος να μην παρατηρήσει ότι μια τέτοια προσέγγιση του τοπίου είναι απο-πολιτικοποιημένη και ως εκ τούτου ασυνεπής προς τα προτάγματα του Σιτουασιονισμού. Δυστυχώς, είναι λίγα τα παραδείγματα που συνδυάζουν την *ποιητική*, την *ερμηνευτική*, τη *φαινομενολογία* και την *πολιτική*, όπως αυτά εμπεριέχονταν στην έννοια της «κατάστασης» του Σιτουασιονισμού. Αν και τα προαναφερθέντα πειράματα έχουν τον χαρακτήρα μιας *ποιητικής παρέμβασης*, μιας μικρής «στάσης» για παρατήρηση και στοχασμό, σε ένα πλαίσιο παραδοσιακής προβολής των έργων τέχνης, εντούτοις δεν διαφαίνεται οποιαδήποτε μορφή διαμαρτυρίας ενάντια σε καπιταλιστικά ιδεώδη, όπως είναι η εμπορευματοποίηση της τέχνης, και δεν δημιουργείται η επιθυμία για τη δόμηση ενός εναλλακτικού δημόσιου χώρου, όπου η εμπειρία της συμμετοχής και η διάθεση της αλλαγής θα είναι διάχυτες.

Φωτεινή εξαίρεση αποτελεί η έκθεση *Decolonized Skies*, η οποία αποτελεί μια ολοκληρωμένη εφαρμογή της καταστασιακής έννοιας της μεταστροφής (*détournement*). Εδώ χρησιμοποιείται το εργαλείο που αναπτύχθηκε για στρατιωτικούς και κατασκοπευτικούς σκοπούς σε μεταστροφή, δηλαδή ως μέσο διαμαρτυρίας του ανεξέλεγκτου κρατικού παρεμβατισμού και παρακολούθησης. Στην περίπτωση της συγκεκριμένης έκθεσης δημιουργήθηκε μια μορφή κοινότητας αποτελούμενης από καλλιτέχνες, ακτιβιστές, σχεδιαστές, επιστήμονες και αρχιτέκτονες, αλλά και από το ίδιο το κοινό, η οποία ανέπτυξε έναν εικαστικό διάλογο με σαφή κοινωνικό προσανατολισμό καταγγελίας της στρατιωτικής και κυβερνητικής «απο-δημοκρατικοποίησης» των ουρανών και απαίτησης για ενεργή συμμετοχή στη διάχυση της πληροφορίας σχετικά με την σύγχρονη οικολογική και γεωπολιτική κρίση.

Σύμφωνα με τον Raoul Vaneigem, μέλους της Διεθνούς Καταστασιακής, ο ενεργός συμμετέχοντας σε ένα δρώμενο είναι αυτός που επιθυμεί «όχι μια διαδοχή στιγμών, αλλά την ολότητα μιας στιγμής που βιώνεται χωρίς την αίσθηση του περάσματος του χρόνου. Το πέρασμα του χρόνου

282. Debord, G. Introduction, in Andreotti and Costa (eds.), *Theory of the Dérive and Other Situationist Writings on the City*. Barcelona: Museu d' Art Contemporani de Barcelona & ACTAR, 1996, pp. 19.

είναι ουσιαστικά το αίσθημα ότι μεγαλώνουμε ... η κατάσταση δομείται μέσα από την συνένωση στιγμών, την ανάδειξη της ευχαρίστησης αυτών των στιγμών, την απελευθέρωση της υπόσχεσης για ζωή»²⁸³. Για τον Vaneigem και του υπόλοιπους καταστασιακούς, σημασία έχει η δημιουργία μιας κατάστασης, μιας στιγμής στον χρόνο, όπου μια απροσδόκητη κοινότητα ανθρώπων, μια συλλογικότητα, γεννιέται για να εξάρει τον ρόλο της τέχνης, να καταγγείλει τις ισχύουσες κοινωνικοπολιτικές δομές και να αναστοχαστεί πάνω στην έννοια του τοπίου ως δημόσιου, κοινωνικού χώρου, όπου οι κυρίαρχες πολιτισμικές αξίες αλλάζουν για χάρη ενός νέου αξιακού κώδικα στηριζόμενου στην ποιητική, την τέχνη και τον άνθρωπο. Επομένως, το ερώτημα που χρειάζεται να τεθεί από τους καλλιτέχνες, τους επιμελητές εκθέσεων, το ίδιο το ακροατήριο -ως ενεργό δομικό στοιχείο μιας εικαστικής παρέμβασης- είναι, εντέλει, με ποιους τρόπους η χρήση νέων τεχνολογιών σε εικαστικές αντιλήψεις του χώρου και του τοπίου ενώνει στιγμές έτσι ώστε να δημιουργήσει τη βιωματική ποιητική μιας «κατάστασης».

*“Ο χώρος είναι μια αμφιβολία, πρέπει συνεχώς να τον μαρκάρω,
να τον ονοματίζω, δεν είναι ποτέ δικός μου,
ποτέ δε μου έχει δοθεί, πρέπει να τον κατακτώ συνεχώς...”*

George Perec

283. “Impossible Communication or Power as Universal Mediation”, *The Revolution of Everyday Life*, 1967, http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display_printable/40 (τελευταία ανάκτηση 4/7/2017).