

Πανεπιστήμιο Πατρών  
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών  
Ερευνητική Εργασία: Μήλια-Αργεΐτη Αικατερίνη, Επιβλέπων: Π. Μπαμπασίκας, Φεβρουάριος 2012

# HOMO LUDENS ΑΠΟ ΤΗ ΝΕΩΤΕΡΙΚΗ ΣΤΗ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΠΟΛΗ



## Οδηγίες παιχνιδιού:



### Level 1:

QR ή Quick Response code είναι ένα είδος δισδιάστατου barcode που μπορεί να αναγνωσθεί με τη χρήση smartphone ή άλλων συμβατών συσκευών QR και συνδέεται απευθείας με κείμενο, e-mail, ιστοσελίδες, αριθμούς τηλεφώνου κ.ά. Επιτρέπει την αποθήκευση έως και 7.089 χαρακτήρων. (Σε αντίθεση με τα barcodes που αποθηκεύουν έως 30 χαρακτήρες.)



Κατεβάστε μια εφαρμογή «QR code reader» για το κινητό σας τηλέφωνο.



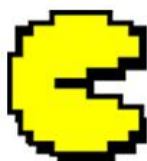
### Level 2:

Χρησιμοποιήστε την εφαρμογή (απαιτείται κάμερα και σύνδεση στο internet) για πρόσβαση σε ιστοσελίδες με οπτικοακουστικό υλικό, σχετικό με το κάθε κεφάλαιο, σε συγκεκριμένες σελίδες του τεύχους.



### Level 3:

Bonus points! Βλ. Παράρτημα\_F.A.I.R PLAY



## Περίληψη

Ο Homo Ludens προσαρμόζεται εύκολα στις αλλαγές της κοινωνικής δομής και στον τρόπο που αυτές εκφράζονται στο δημόσιο χώρο της πόλης, καθώς τις αντιλαμβάνεται ως τους κανόνες ενός μεγάλου παιχνιδιού που έχει τη δυνατότητα ανά πάσα στιγμή να αναθεωρήσει.

Στην εποχή της νεωτερικότητας, που η εργασία και η κατανάλωση καθόριζαν σημαντικά την καθημερινότητα του εργαζομένου και καθιστούσαν παθητική τη σχέση του με το δημόσιο χώρο, καλλιτέχνες και θεωρητικοί πρότειναν την ένταξη του παιχνιδιού σε αυτόν, ως ενεργοποιητή της φαντασίας και του απρόβλεπτου. Από τον Benjamin, που προσπαθούσε να αντιμετωπίσει το Παρίσι της φαντασμαγορίας μέσα από την παιγνιώδη τεχνική της περιπλάνησης, μέχρι τους Καταστασιακούς που έβλεπαν την πόλη ως το πεδίο ενός ομαδικού παιχνιδιού, η ηθική του homo ludens φαινόταν η μόνη λύση έναντι της ηθικής της εργασίας για την επανεγκαθίδρυση της απόλαυσης στο δημόσιο χώρο.

Στη σημερινή εποχή, που οι αντιφάσεις του χώρου εντείνονται λόγω της οικονομικής κρίσης και των πληροφοριακών δικτύων το παιχνίδι μετασχηματίζεται. Μέσα από συνεργατικές πρακτικές που λαμβάνουν χώρα αρχικά στον ψηφιακό χώρο και κατ'επέκταση στο δημόσιο, αν αποφύγει την έξωθεν επιβολή κανόνων στα πλαίσια της βιοπολιτικής παραγωγής, κατορθώνει την αμφισβήτηση παγιωμένων δομών και την ανάδυση της πόλης ως «αέναου έργου των κατοίκων»<sup>1</sup> της.

---

<sup>1</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση, σελ.165



## Abstract

Homo Ludens easily adapts to the changes of social structures and the way they are expressed in the public space of the city, because he perceives them as the rules of a large game that can revise anytime.

In the era of modernity, when work and consumption were an important determinant of worker's routine and turned his relationship with the public passive, artists and theorists suggested the integration of play, as an activator of imagination and unpredictability. From Benjamin, who was trying to cope with the phantasmagoria of Paris through the playful art of drifting, to Situationists who saw the city as a field of a large game, the behavior of Homo ludens seemed the only solution against work's ethics for the reestablishment of pleasure in public space.

Nowadays, as the contradictions of space are intensified by the economic crisis and the information networks, play is transformed. Through collaborative practices that take place initially in digital space and then in public, if it avoids the imposition of external rules within biopolitical production, it will manage to challenge the entrenched structures and to provoke the emergence of the city as "eternal work of the inhabitants"<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Lefebvre, Henri [1968], «Le droit à la ville»





«Η κοινωνία πόλης δεν μπορεί να αρκεστεί στις περασμένες κεντρικότητες, ακόμα κι αν δεν τις καταστρέψει αλλά τις χρησιμοποιήσει και τις οικειοποιηθεί τροποποιώντας τις.»

«Η κεντρικότητα του παιχνιδιού συνεπάγεται να δοθεί προτεραιότητα στο χρόνο αντί του χώρου, χωρίς να ξεχνάμε ότι ο χρόνος εγγράφεται μέσα σ' ένα χώρο και να τεθεί η προσοικείωση υπεράνω της κυριαρχίας.»

Henri Lefebvre

«Το παιχνίδι πεθαίνει από τη στιγμή που παγιώνεται μια εξουσία, θεσμοθετείται και τυλίγεται σε μια μαγική αύρα.»

«Κάθε παιχνίδι έχει δύο προϋποθέσεις: τους κανόνες παιχνιδιού και το παιχνίδι με τους κανόνες.»

Raoul Vaneigem





# Εισαγωγή

## 1.Ορίζοντας το παιχνίδι

- 1.1. Ο Huizinga και το παιχνίδι ως πολιτισμικό φαινόμενο
- 1.2. Ο Caillois και η κατανομή των παιχνιδιών
- 1.3. Ο Sutton – Smith και η αμφισημία του παιχνιδιού

## 2.Παίζοντας στη νεωτερική πόλη

- 2.1. Μετασηματισμός δημόσιου χώρου την εποχή της νεωτερικότητας
- 2.2. Ο Walter Benjamin και οι διαλεκτικές εικόνες
  - 2.2.1.Εκφυλισμένο παιχνίδι
  - 2.2.2.Το παιχνίδι της περιπλάνησης
- 2.3. Η τέχνη για την πόλη
- 2.4. Ο Henri Lefebvre και η επανεκδίκηση της πόλης
  - 2.4.1.Δικαίωμα στην πόλη
  - 2.4.2.Νέα κεντρικότητα του παιχνιδιού
- 2.5. Καταστασιακή Διεθνής
  - 2.5.1.Περιπλάνηση\_ Ψυχογεωγραφία
  - 2.5.2.Διακήρυξη του Άμστερνταμ
  - 2.5.3.Καταστασιακό παιχνίδι
  - 2.5.4.Δράσεις\_ Νέα Βαβυλωνία
- 2.6. «Η επανάσταση ξεμαγεύει την πόλη»
  - 2.6.1.Παρισινή Κομμούνα
  - 2.6.2.Μάης '68



## **3.0 Κάτοικος-παίκτης την ψηφιακή εποχή**

### 3.1. Αλλαγή παραδείγματος

### 3.2. Κοινοί Τόποι

3.2.1. Η αναδυόμενη έννοια των κοινών

3.2.2. Παιχνίδι σε «κοινό» έδαφος

3.2.3. Βιοπολιτική παραγωγή

### 3.3. Εμπορευματοποιημένο παιχνίδι

3.3.1. Play VS Game

3.3.2. Βιντεοπαιχνίδια\_M.M.O

3.3.3. Prosumers\_Playbour

### 3.4. Αποδεσμευμένο παιχνίδι

3.4.1. Πολιτισμικοί εργάτες

3.4.2. Το δικαίωμα στην έξοδο

3.4.3. Επανεκδίκηση του δημόσιου χώρου

### 3.5. Η ηθική του παιχνιδιού

## **Συμπεράσματα-Επίλογος**

## **Παράρτημα\_F.A.I.R PLAY**

## **Βιβλιογραφία**



## Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία ερευνά την έννοια του παιχνιδιού ως ενεργοποιητή του δημόσιου χώρου και την ηθική του homo ludens (=άνθρωπος που παίζει) ως απελευθερωτική και μετασχηματιστική δύναμη του ανθρώπου στη σύγχρονη πόλη. Αφορμή για την ενασχόληση με το συγκεκριμένο θέμα αποτέλεσε η αναζήτηση τρόπων επανένταξης της έννοιας της απόλαυσης και της δημιουργικότητας στο δημόσιο χώρο. Πιο συγκεκριμένα, η υποβάθμιση του δημόσιου χώρου από χώρο κοινωνικής συναναστροφής σε χώρο ταχείας και απαραίτητης μετακίνησης και η παθητική-καταναλωτική παρουσία των ανθρώπων αντί για την ενεργή συμμετοχή τους σε αυτόν χρήζουν άμεσης αντιμετώπισης και επανεξέτασης της κοινωνικής δομής. «Το παιχνίδι, στην ευρύτερη εκδοχή του («païdia»), δεν υποτάσσει τους κανόνες του στη γραφειοκρατία, δίνει προτεραιότητα στο χρόνο αντί του χώρου (αλλά ο χρόνος εγγράφεται στο χώρο) και μπορεί να γίνει η νέα κεντρικότητα μιας κοινωνίας-πόλης προσφέροντας στους κατοίκους το πιθανό και τις συναντήσεις.»<sup>3</sup>

Στόχος της εργασίας είναι η εξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με το πώς η ηθική του παιχνιδιού μπορεί να βοηθήσει τον κάτοικο της σύγχρονης πόλης να βιώσει το δημόσιο χώρο σε συνάρτηση και με τα ψηφιακά μέσα που έχει πλέον στη διάθεσή του. Παράλληλα, στόχο αποτελεί η αποσαφήνιση της έννοιας «παιχνίδι» και των χαρακτηριστικών του, η διερεύνηση του καλλιτεχνικού-κοινωνικού κινήματος που εκδηλώθηκε στην Ευρώπη τη βιομηχανική εποχή και φιλοδοξούσε να εφαρμόσει τις παιγνιώδεις αρχές στη δομή της πόλης και η κατανόηση της αλλαγής της φύσης του παιχνιδιού την ψηφιακή εποχή.

Η μέθοδος που ακολουθήθηκε είναι επαγωγική, καθώς μέσα από την ανάλυση σημαντικών ιστορικών και σύγχρονων θεωριών για το παιχνίδι και του κοινωνικο-πολιτικού τους πλαισίου διαμορφώνεται η θεωρία για την ηθική του παιχνιδιού που βοηθάει το σημερινό κάτοικο της πόλης να ανταπεξέλθει στις ανάγκες της εποχής. Άκρως σημαντική υπήρξε η βιβλιογραφική έρευνα σχετικά με τον ορισμό του παιχνιδιού, το κοινωνικό κίνημα του 20<sup>ου</sup> αιώνα που στόχευε

---

<sup>3</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση, σελ. 162-165



στην επανεγκαθίδρυση του παιγνιώδους στην πόλη και τα νέα δεδομένα του 21<sup>ου</sup> αιώνα που έδωσαν στον κάτοικο νέα ψηφιακά «παιχνίδια».

Στην προσπάθεια ορισμού του παιχνιδιού βασικό έργο αποτελεί το βιβλίο «Homo Ludens» (1938) ή μτφρ. «Ο άνθρωπος και το παιχνίδι» (1989) του Ολλανδού ιστορικού Huizinga, στο οποίο προσπαθεί να αποδείξει τη θεωρία του ότι το παιχνίδι είναι το κύριο στοιχείο διαμόρφωσης του ανθρώπινου πολιτισμού. Ο ορισμός που δίνει αποτελεί ορόσημο για όλους τους μετέπειτα θεωρητικούς, ειδικά για τον σημαντικότερο εκ των οποίων, τον Γάλλο Roger Caillois. Ο Caillois με το βιβλίο του «Les jeux et les hommes» (1958) ή μτφρ. «Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι» (2001) στηρίζεται στις απόψεις του Huizinga για να τις συμπληρώσει ή να διαφωνήσει με κάποιες από αυτές και εν τέλει κατορθώνει μια κοινωνιολογική προσέγγιση με βάση τα παιχνίδια και μια κατανομή τους ανάλογα με το αν αφορμώνται από τον ανταγωνισμό, το τυχαίο, την προσποίηση ή τον ίλιγγο. Καθοριστικό σημείο στο έργο του και στη συνέχεια της εργασίας είναι η διάκριση δύο αντίθετων όψεων στο παιγνιακό σύμπαν : ενός ανέμελου κι εύθυμου μέχρι αναρχίας αυτοσχεδιασμού (paidia) και μιας επιμελημένης και σχολαστικής αυτοπειθαρχίας (ludus). Αξιοσημείωτη είναι και η άποψη του θεωρητικού Sutton – Smith που αφιέρωσε τη ζωή του στην αναζήτηση της πολιτιστικής σημασίας του παιχνιδιού στον ανθρώπινο βίο. Στο βιβλίο του, «The ambiguity of play» (1997) χαρακτηρίζει το παιχνίδι αμφίσημο, καθώς υπάρχει μια διαφωνία μεταξύ των Δυτικών φιλοσόφων για το αν διέπεται από κανόνες ή είναι χαστικό, με μια ασαφή διάδραση δυνάμεων όπως ορίζουν πιο μοντέρνες προσεγγίσεις. Επιπλέον, ο Sutton – Smith στο έργο του αναλύει επτά ρητορικές του παιχνιδιού και καταλήγει στο συμπέρασμα πως το εύρος του είναι τεράστιο, όπως και η δύναμη της προσαρμοστικότητάς του.

Στο δεύτερο σκέλος της έρευνας επιχειρείται η ανάλυση του κοινωνικού κινήματος κατά της ομοιομορφίας στην πολεοδομία και στην καθημερινή ζωή που εκδηλώθηκε στην Ευρώπη και ιδιαίτερα στο Παρίσι, την εποχή της νεωτερικότητας. Η ανάγκη για μαζική κατοίκηση και εμβληματικότητα στο δημόσιο χώρο μετά το Β΄ παγκόσμιο πόλεμο, σε συνδυασμό με την υποδούλωση των εργαζομένων στη βιομηχανία του θεάματος και το φετιχισμό του εμπορεύματος συνέβαλε στη σταδιακή υποβάθμιση του δημόσιου χώρου και των διαφορετικών ποιοτήτων του που καθιστούσαν το παιχνίδι εφικτό.



Ο Walter Benjamin, Γερμανοεβραίος φιλόσοφος που δραστηριοποιήθηκε την εποχή της νεωτερικότητας, αντιτάχθηκε σθεναρά στη βιομηχανία του θεάματος. Στο ημιτελές έργο του «Arcades Project» προσπαθεί να συλλέξει στο Παρίσι του 19<sup>ου</sup> αιώνα αφυπνιστικές εικόνες, θραύσματα του παρελθόντος για να ενεργοποιήσει μια συλλογική μνήμη που δεν θα είναι κατασκευή της άρχουσας τάξης, αλλά θα κατασκευάζεται και θα αναδιαμορφώνεται συνεχώς από την καθημερινότητα. Έτσι, ενώ σχολιάζει καυστικά την αθλιότητα τις καθημερινής ζωής και τις εκφυλισμένες μορφές παιχνιδιού ως μόνες εκδηλώσεις του, προσπαθεί μέσα από την ανήσυχη ματιά του flaneur (=περιπλανώμενος) να εντοπίσει τα στοιχεία εκείνα που θα οδηγήσουν στην κοινωνική απελευθέρωση.

Παράλληλα, παρατηρείται μια στροφή των καλλιτεχνών, από τους ντανταϊστές μέχρι τους Καταστασιακούς, προς την πόλη, καθώς εγκαταλείπουν σιγά σιγά τους λαμπρούς εκθεσιακούς χώρους για να εμπλακούν με τους κατοίκους και να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής τους. Έτσι, η πόλη γίνεται το πεδίο εφαρμογής της τέχνης που αποβλέπει στο μετασχηματισμό του δημόσιου χώρου και στην πραγμάτωση των καλλιτεχνικών αξιών στην καθημερινή ζωή.

Σύμμαχος στην προσπάθεια αυτή των καλλιτεχνών κι ιδιαίτερα των Καταστασιακών στέκεται ο Γάλλος φιλόσοφος Henri Lefebvre, ο οποίος, από το 1946 στην «Κριτική της καθημερινής ζωής» είχε διατυπώσει την ανάγκη για επανεξέταση του καθημερινού και επιστροφή της επιθυμίας και της ενδεχομενικότητας στην πόλη. Στο «Δικαίωμα στην πόλη» αναφέρεται στο δικαίωμα στην αστική ζωή, μετασχηματισμένη κι ανανεωμένη, ένα δικαίωμα που απευθύνεται σε όλους και «επικυρώνει την άρνηση να παραμεριστείς από την αστική πραγματικότητα μέσω ενός διακριτικού διαχωριστικού οργανισμού»<sup>4</sup>. Αυτό κατοχυρώνεται με τη νέα κεντρικότητα του παιχνιδιού στην οποία αντιστοιχεί η επανάδειξη της πόλης ως έργο, έργο που θα παράγεται συνολικά από τους κατοίκους της και θα μετασχηματίζεται διαρκώς.

Οι Καταστασιακοί, που βρίσκονταν σε μια σχέση αλληλεπίδρασης με τον Lefebvre, συνέβαλαν κι αυτοί σημαντικά στη θεωρία του παιχνιδιού στην πόλη. Μέσα από περιπλανήσεις προσπάθησαν να εντοπίσουν διαφορετικές ποιότητες χώρου και οραματίστηκαν μια ενιαία πολεοδομία που θα προσέφερε

---

4 ό.π. σελ. 193



το έδαφος για παιχνίδι. Το καταστασιακό παιχνίδι δεν διαχωριζόταν από την καθημερινή ζωή (όπως υποστήριζε ο Huizinga), αλλά εξέφραζε την από κοινού δημιουργία επιλεγμένων χώρων (καταστάσεων). Η δραστηριότητα των Καταστασιακών, πέρα από το θεωρητικό τους έργο, περιορίστηκε σε προπαγάνδα στα ΜΜΕ και στην πρόταση του Constant για την ουτοπική πόλη New Babylon, που εφάρμοζε όλες τις αρχές του κινήματος στην δομή της. Η συμβολή τους όμως στην εξέγερση του Μάη '68 στο Παρίσι ήταν πρωταρχικής σημασίας. Οι φοιτητές και τα εργατικά σωματεία που ξεσηκώθηκαν κατά της κυβέρνησης De Gaulle επηρεάστηκαν σε μεγάλο βαθμό από τις ιδέες τους. Έτσι, το κίνημα του '68 μπορεί να θεωρηθεί το ζενίθ της δράσης των Καταστασιακών και η επιβεβαίωση της θεωρίας του Lefebvre και του Benjamin, που όπως έγραφε χαρακτηριστικά στο «Εικόνες και μύθοι της νεωτερικότητας», «Η επανάσταση ξεμαγεύει την πόλη».

Τα γεγονότα αυτά, σε συνδυασμό με την Παρισινή Κομμούνα του 1871 που χρησιμοποιήθηκε απ' όλους τους παραπάνω σαν λαμπρό παράδειγμα επανάστασης, έδειχναν το δρόμο στους κατοίκους για μια αποδεσμευμένη καθημερινότητα, συμβατή με την ανάδυση του παιγνιώδους.

Στο τρίτο κεφάλαιο, το χρονικό πλαίσιο αλλάζει και αφορά στην ψηφιακή εποχή. Ο δημόσιος χώρος υποβαθμίζεται ακόμα περισσότερο καθώς η οικονομική κρίση εντείνει τις κοινωνικές και κατ'επέκταση τις χωρικές αντιθέσεις, ενώ τα νέα μέσα καθιστούν την επαφή του κατοίκου με αυτόν διαμεσολαβημένη. Η πόλη δεν είναι πλέον ένας συνεχής χώρος, αλλά μια δομή από κόμβους συνδεδεμένους σε δίκτυο και τη μεταφορά μεταξύ των κόμβων εξυπηρετούν τεχνολογίες χαμηλού κόστους (διαδίκτυο, τηλέφωνο, συγκοινωνίες κ.ά.). Αυτή η δομή των σημείων μειώνει την πιθανότητα έκπληξης και αλλαγής, αφού σημασία έχει η πρόσβαση σε κάθε σημείο και όχι η διαδρομή. Το ρόλο της γειτονιάς αντικαθιστά το διαδίκτυο, καθώς δημόσιες συζητήσεις λαμβάνουν χώρα στην ψηφιακή αρένα αντί για τις πλατείες και τους δρόμους.<sup>5</sup> Επομένως, όπως παρατηρούν οι Hardt και Negri, στη σημερινή εποχή της μετα-νεωτερικότητας μπορούμε να μιλάμε για μια νέα κοινό - τητα φτιαγμένη από επικοινωνιακά και κοινωνικά δίκτυα, διαδραστικές υπηρεσίες

---

<sup>5</sup> Domenico Di Siena [2011], «Open Source Urbanisme», *Studiomagazine*, 01, pp. 124-133.



και κοινές γλώσσες. Έτσι, αναδύεται η έννοια των κοινών, ως αποτέλεσμα κοινωνικής παραγωγής, έννοια που καθιστά δυνατή τη δημοκρατία του πλήθους, εφόσον το πλήθος συνίσταται από μοναδικότητες που δρουν από κοινού. Τα ψηφιακά κοινά, συγκεκριμένα, δηλαδή πληροφορίες που δημιουργούνται και διανέμονται μέσα σε εθελοντικές διαδικτυακές κοινότητες αποτελούν την ελπίδα για την ανάδυση συνεργατικών πρακτικών και την «από κοινού δημιουργία επιλεγμένων ατμοσφαιρών»<sup>6</sup> που θα επανεισάγουν το παιχνίδι στην πόλη. Όμως στα πλαίσια της βιοπολιτικής παραγωγής, οι κοινωνικές σχέσεις και οι συνεργατικές διαδικασίες παράγουν αξία που προσπαθεί να δεσμεύσει το κεφάλαιο.

Το παιχνίδι εισέρχεται κι αυτό στη διαδικασία της βιοπολιτικής παραγωγής κι αλλάζει μορφή. Για να κατανοήσουμε την αλλαγή χρειάζεται να ερμηνεύσουμε το παιχνίδι με δυο διαφορετικούς τρόπους, είτε ως game είτε ως play («οργανωμένο παιχνίδι» και «αυθόρμητο παιχνίδι»). Το play φαίνεται να είναι η αναρχική και αυθόρμητη δραστηριότητα που βασίζεται στη φαντασία, η *paidia* του Caillois, ενώ τα games προκύπτουν ως μορφές του play που διέπονται από κανόνες και αντικατοπτρίζουν το στοιχείο του *ludus*.<sup>7</sup> Κι ενώ το αυθόρμητο παιχνίδι προϋπήρχε του οργανωμένου, στην εποχή μας τείνει να κυριαρχήσει το δεύτερο σε κάθε πτυχή της καθημερινότητας και να μετατρέψει τους παίκτες σε πιόνια. Τα βιντεοπαιχνίδια, που γνωρίζουν μεγάλη απήχηση, είναι ακόμα πιο απομακρυσμένα από το play και μπορούν να παραχθούν και να αντιγραφούν ως προϊόντα προς κατανάλωση. Όμως το κύριο όφελος των δημιουργών τους δεν έχει ιδιαίτερη σχέση με την αγοραστική τους αξία αλλά με το χρόνο που αφιερώνει ο παίκτης στο παιχνίδι. Αυτό συμβαίνει στα πλαίσια της *playbour* (*play/labour*=παιχνίδι/εργασία), μιας μορφής άυλης εργασίας που καμουφλάρει την εργασία ως παιχνίδι και μεταμφιέζει τη διαδικασία της εκμετάλλευσης σε διαδικασία έκφρασης. Έτσι, ο χρόνος αναψυχής συγχέεται

---

<sup>6</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. [1999], *Το ξεπέραςμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Ύψιλον/βιβλία, σελ.56

<sup>7</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Who dares to de-sacralise today's play», <http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.WhoDaresToDe-sacraliseTodaySPlay>



με το χρόνο εργασίας και το play δεν είναι πλέον σπατάλη, αφού οι παίκτες ανήκουν στη γενιά των prosumers (producers/consumers=παραγωγοί/καταναλωτές) και συνεισφέρουν εθελοντικά με τη δουλειά τους στη διατήρηση ψηφιακών κόσμων και την ενδυνάμωση της εικονικής οικονομίας.

Για την υπέρβαση παγιωμένων ιεραρχιών, που καθιστούν τον παίκτη υποδουλωμένο στο οικονομικό σύστημα πρέπει να σπάσουν οι κανόνες. Η ελευθερία μπορεί να ανακτηθεί από αυτούς που μπορούν να παίζουν με τις σημερινές μορφές παιχνιδιού, αλλά βλέπουν μέσα στους κανόνες και τους αντιστρέφουν. Ακολουθώντας τα χνάρια των Καταστασιακών, η νέα δημιουργική γενιά του διαδικτύου, οι «πολιτισμικοί εργάτες» όπως αποκαλούνται, χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως μέσο για να προσφέρουν νέους τρόπους ανάγνωσης και παίρνουν το ρόλο του χάκερ, που αλλάζει τους κανόνες για να τους καταστήσει κατανοητούς σε όλους. Παράλληλα, ένα είδος ψηφιακού νομαδισμού, μια μαζική έξοδος από δημοφιλή κοινωνικά δίκτυα και η αναζήτηση νέων «κοινών τόπων» απελευθερωμένων από περιορισμούς και εταιρικά συμφέροντα υποδηλώνει την επαναστατική δύναμη του πλήθους.<sup>8</sup> Στην καλύτερη περίπτωση, οι μοναδικότητες που συγκροτούν το πλήθος αλληλεπιδρούν και συντονίζονται ανά κοινότητες με τη βοήθεια δικτύων που επιτρέπουν τη συσχέτιση πληροφοριών και επιμέρους ατομικών αποφάσεων. Αυτή η «από κάτω προς τα πάνω» δύναμη, που προκύπτει αν αθροίσουμε τις μεμονωμένες δυνατότητες των πολιτών, αμφισβητεί τις δομές εξουσίας και επαναδιεκδικεί το δημόσιο χώρο.

Η συνεργατική πρακτική του πλήθους που δύναται να ανατρέψει τις κοινωνικές δομές συμβαδίζει με την ηθική του παιχνιδιού (όπως αναφέρεται σε αυτήν ο Pate Kane), δηλαδή με την ικανότητα προσαρμογής και πειραματισμού. Άλλωστε, «το παιχνίδι υπόσχεται ριζικές αλλαγές συστημάτων και δομών γιατί οι παίκτες – πολίτες αντιλαμβάνονται τους κανόνες αλλά και τις δυνατότητες ανατροπής τους»<sup>9</sup>. Επομένως, για να ξεφύγουμε από τους επιβεβλημένους κανόνες ενός οργανωμένου παιχνιδιού προς μια ουσιαστική δημιουργία και παραγωγή και μια εξουσία με χαλαρή και εύρωστη δομή χρειάζεται να

---

<sup>8</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Το δικαίωμα της εξόδου», <http://ludicpyjamas.net/wp/?p=307&lang=el>

<sup>9</sup> «The play ethic, an interview with Pate Kane», <http://ludicpyjamas.net/wp/?p=373>





αντιμετωπίσουμε τα δεδομένα της εποχής μας σαν το υπόβαθρο για το πιο σοβαρό μας παιχνίδι.



# 1.Ορίζοντας το παιχνίδι

## 1.1. Ο Huizinga και το παιχνίδι ως πολιτισμικό φαινόμενο

Ο Ολλανδός ιστορικός, Johan Huizinga (7 Δεκεμβρίου 1872 – 1 Φεβρουαρίου 1945) συγκαταλέγεται ανάμεσα στους θεμελιωτές της μοντέρνας ιστορίας του πολιτισμού. Στο βιβλίο του «Homo Ludens», διατυπώνει τη θεωρία ότι ο ανθρώπινος πολιτισμός γεννιέται από την έμφυτη τάση του ανθρώπου να παίζει και οι διάφορες πολιτισμικές μορφές, από το δίκαιο και την φιλοσοφία ως την ποίηση και την τέχνη, μπορούν να κατανοηθούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις της θεμελιώδους ορμής προς το παιχνίδι.

Προτού αναπτύξει αναλυτικά τις θέσεις του, ο Huizinga αναφέρει το «παίζει» ως αξιοσημείωτη λειτουργία του ανθρώπινου είδους, ισάξια με το «λογίζεσθαι» και το «κατασκευάζειν». Επομένως, θεωρεί πως μετά τον Homo Sapiens, τον λογικό άνθρωπο και τον Homo Faber, τον άνθρωπο κατασκευαστή που τον διαδέχτηκε, σημαντική θέση στην ονοματολογία αυτή θα πρέπει να κατέχει ο Homo Ludens, ο Άνθρωπος που Παίζει.

Η πρώτη ολοκληρωμένη προσπάθεια ορισμού πραγματοποιείται στο πρώτο κεφάλαιο («Φύση και σημασία του παιχνιδιού ως πολιτισμικού φαινομένου»), όπου αναλύει τα χαρακτηριστικά που απαρτίζουν την έννοια του παίζει και καταλήγει στο συμπέρασμα που στάθηκε ορόσημο για όλους τους μετέπειτα θεωρητικούς:

Συνοψίζοντας τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, θα μπορούσαμε να το αποκαλέσουμε μια ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον συνήθη βίο ως «μη σοβαρή», αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Είναι μια δραστηριότητα η οποία δε συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό να αποκτηθεί. Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και κατά εύτακτο τρόπο. Προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με



μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με τη μεταμφίεση ή με άλλα μέσα.<sup>10</sup>

Στην αρχή του δεύτερου κεφαλαίου («Η έννοια παιχνίδι, όπως εκφράζεται στη γλώσσα») ο Huizinga διατυπώνει ακόμα έναν ορισμό, πιο σύντομο αυτή τη φορά : «Παιχνίδι είναι μια εθελοντική δραστηριότητα ή ασχολία που εκτελείται σε συγκεκριμένα χωροχρονικά όρια, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς αλλά απόλυτα δεσμευτικούς, σκοπεύει στο ίδιο και συνοδεύεται από ένα αίσθημα έντασης, χαράς και συνείδησης ότι διαφέρει από την καθημερινή ζωή.»<sup>11</sup>

Διαβάζοντας ολόκληρο το «Homo Ludens» παρατηρούμε πως ο μεγάλος θεωρητικός του 20ου αιώνα ενδιαφέρεται για το παιχνίδι όσο και για τον πολιτισμό γενικότερα και το βιβλίο του πραγματεύεται πολλά διαφορετικά στοιχεία που προβληματίζουν τον αναγνώστη. Εντέλει, η γενικότητα του ορισμού του επιδέχεται πολλαπλές ερμηνείες και δεν επιτρέπει την εξαγωγή συγκεκριμένων συμπερασμάτων. Παρόλαυτα, ο Huizinga μαζί με τον Caillois έθεσε τις βάσεις της Θεωρίας του Παιχνιδιού και της συγκεκριμένης εργασίας.

---

<sup>10</sup> Huizinga, Johan [1989], *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι = homo ludens*, μετάφραση: Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα :Εκδόσεις "Γνώση", σελ.28

<sup>11</sup> Huizinga, Johan [1998], *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*, Taylor & Francis Ltd, σελ.28



## 1.2. Ο Caillois και η κατανομή των παιχνιδιών

Ο Γάλλος θεωρητικός Roger Caillois (1913-1978) με το βιβλίο του «Les jeux et les hommes» (1958) ή μτφρ. «Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι» (2001) στηρίζεται αρχικά στις απόψεις του Huizinga, αλλά στη συνέχεια απομακρύνεται απ'αυτές για να επιχειρήσει τη δική του εξερεύνηση στο παιγνιακό σύμπαν. Η βασική διαφορά τους έγκειται στο γεγονός ότι ο Huizinga υποστηρίζει ότι ο ανθρώπινος πολιτισμός γεννιέται στο και ως παιχνίδι, ενώ ο Caillois θεωρεί πως το παιχνίδι έχει ουσιαστική σημασία για τον πολιτισμό, αλλά «παιχνίδια και παιγνιακά εξαρτήματα στην πορεία της ιστορίας αποτελούν κατάλοιπα της τελευταίας»<sup>12</sup>, υφίσταται δηλαδή και η αντίστροφη σχέση πολιτισμού – παιχνιδιού.

Παρόλαυτα, στον ορισμό που διατυπώνει ο Caillois από το πρώτο κιάλας κεφάλαιο βρίσκουμε πολλά κοινά στοιχεία με τον ορισμό του Huizinga. Συγκεκριμένα, για τον πρώτο, το παιχνίδι αποτελεί μια δραστηριότητα:

*1.ελεύθερη: στην οποία ο παίκτης δεν μπορεί να υποχρεωθεί να πάρει μέρος, αλλιώς το παιχνίδι χάνει αυτόματα τη φύση του σαν ελκυστική και χαρούμενη ψυχαγωγία,*

*2.διαχωρισμένη:εγγράφεται μέσα σε σαφή και εκ των προτέρων καθορισμένα χωρικά και χρονικά όρια ,*

*3.αβέβαιη: η εξέλιξη του δεν μπορεί να είναι προκαθορισμένη, ούτε το αποτέλεσμα να είναι προκαταβολικά γνωστό – καθώς μια ορισμένη ελευθερία, ως προς την ανάγκη επιπόησης ανταπαντήσεων, επαφίεται υποχρεωτικά στην πρωτοβουλία του παίχτη,*

*4.μη – παραγωγική: δε δημιουργεί ούτε αγαθά, ούτε πλούτο, ούτε κανενός είδους στοιχείο και, πέρα από τη μετατόπιση ιδιοκτησίας μέσα στον κύκλο των παιχτών, καταλήγει σε μια κατάσταση ίδια με εκείνη που υπήρχε στην αρχή του παιχνιδιού,*

---

<sup>12</sup> Caillois, Roger [2001], *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι, Η μάσκα και ο ίλιγγος*, μετάφραση: Νίκος Κούρκουλος, 21ος Παράλληλος, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου,σελ.111



*5.ρυθμισμένη από κανόνες: υπόκειται σε συμβάσεις που αναστέλλουν τους κανονικούς νόμους και δημιουργούν προσωρινά μία νέα νομοθεσία, τη μοναδική που ισχύει,*

*6.μυθοπλαστική:συνοδευόμενη από μία ειδική συνείδηση δευτερεύουσας πραγματικότητας ή καθαρής μη – πραγματικότητας σε σχέση με την τρέχουσα ζωή.<sup>13</sup>*

Αυτές οι διαφορετικές ιδιότητες, σύμφωνα με τον Caillois, είναι καθαρά μορφικές και δεν επηρεάζουν το περιεχόμενο των παιχνιδιών, αλλά ορίζουν την αντίθεση τους με την υπόλοιπη πραγματικότητα. Όμως το ευρύ φάσμα των παιγνιωδών δραστηριοτήτων δημιουργεί την ανάγκη για περαιτέρω διαχωρισμό τους σε ομάδες με κοινά χαρακτηριστικά κι έτσι στο δεύτερο κεφάλαιο επιχειρείται μια διαίρεση σε τέσσερις βασικές κατηγορίες, ανάλογα με το αν, στα εξεταζόμενα παιχνίδια επικρατεί ο ρόλος του ανταγωνισμού, του τυχαίου, της προσποίησης ή του ιλίγγου. (agon, alea, mimicry, ilinx). Η διαφοροποίηση αυτή είναι εφικτή από τη στιγμή που το παιχνίδι αποκτά κανόνες και συμβάσεις και μετατρέπεται σε θεσμική ύπαρξη. Ωστόσο, παραμένει στην πηγή του παιχνιδιού μια πρωταρχική ελευθερία που σχετίζεται με την ανάγκη για χαλάρωση, διασκέδαση και φαντασίωση. «Αυτή η ελευθερία αποτελεί την απαραίτητη κινητήρια δύναμη του και παραμένει στη ρίζα ακόμα και των πιο περίπλοκων, των πιο αυστηρά οργανωμένων μορφών του»<sup>14</sup>. Ο Caillois την ονομάζει «raidia» από το ελληνικό «παιδιά» που σημαίνει παιδικά παιχνίδια, αλλά η χρήση της λέξης και τα παράγωγά της («παίζει», «παίγμα», «παίγνιον») αφορούν σε όλο το φάσμα του παιχνιδιού, όπως επισημαίνει ο Huizinga στο δεύτερο κεφάλαιο του Homo Ludens, και είναι συνυφασμένη με μια ελαφρότητα και μια ανεμελιά. Από τη στιγμή που υπεισέρχεται η τυποποίηση στα παιχνίδια και η δύναμη αυτοσχεδιασμού και ευθυμίας της «raidia» χαλιναγωγείται, κάνει την εμφάνισή του ο παράγοντας «ludus», λέξη λατινικής προελεύσεως που παρουσιάζεται ως «το συμπλήρωμα και η επιμόρφωση της raidia. Προσφέρει την ευκαιρία μιας εξάσκησης και καταλήγει συνήθως στην κατάκτηση μιας ορισμένης ικανότητας (...) ή στην ευκολία του να ανακαλύπτεις μια ικανοποιητική λύση σε προβλήματα καθαρά συμβατικής

---

<sup>13</sup> ό.π. σελ. 48

<sup>14</sup> ό.π. σελ. 72



τάξης.»<sup>15</sup> Άρα, καθώς ο ludus εκτονώνει τον πρωτόγονο πόθο του ανθρώπου μέσα από αυθαίρετα εμπόδια που απαιτούν τη χρήση δεξιοτεχνίας και αυτοκυριαρχίας κατανοούμε ότι συντελεί στη διαμόρφωση των επιμέρους κατηγοριών του παιχνιδιού στις οποίες μπορεί να αποδοθεί μια εκπολιτιστική αρετή.

Αυτοί οι δύο διαφορετικοί πόλοι που εντοπίζει ο Caillois στο έργο του για να καταδείξει την αντίστροφη σχέση *paidia* και *ludus*, αποτελούν καθοριστικό σημείο για την εξέλιξη της παρούσας έρευνας και συνάδουν με τη θεωρία του Sutton – Smith περί αμφισημίας του παιχνιδιού που αναλύεται παρακάτω.

---

<sup>15</sup> ό.π. σελ. 75



### 1.3. Ο Sutton – Smith και η αμφισημία του παιχνιδιού

Το έργο του σύγχρονου, Νεοζηλανδού θεωρητικού Brian Sutton – Smith(1924-), που αφιέρωσε τη ζωή του (όντας συγγραφέας 50 βιβλίων και 350 επιστημονικών άρθρων) στην προσπάθεια να ανακαλύψει την πολιτιστική σημασία του παιχνιδιού στον ανθρώπινο βίο μέσα από μια διεπιστημονική προσέγγιση, αποτελεί έναν αξιοσημείωτο σταθμό στην εργασία. Χαρακτηριστική είναι η ολιστική του αντιμετώπιση, καθώς υποστηρίζει ότι ο σωστός ορισμός του παιχνιδιού θα πρέπει να ανταποκρίνεται σε κάθε μορφή του (από το παιδικό παιχνίδι μέχρι τον τζόγο, τα σπορ, τις εκδηλώσεις, τις φαντασιώσεις και τις ανοησίες), αλλά και στα παιδιά και στους ενήλικες.

Στο πιο πρόσφατο από τα βιβλία του, στην «Αμφισημία του παιχνιδιού» (τίτλος πρωτότυπου: «The ambiguity of play») ο Sutton – Smith χαρακτηρίζει το παιχνίδι αμφίβολο, καθώς υπάρχει μια διαφωνία μεταξύ των δυτικών φιλοσόφων για το αν το παιχνίδι διέπεται από κανόνες ή αν είναι βίαιο και χαοτικό, με μια ασαφή διάδραση δυνάμεων, όπως το ορίζουν οι μοντέρνες προσεγγίσεις.<sup>16</sup> Αυτή η αμφισημία ανιχνεύεται και στο έργο του Caillois, ως διαμάχη μεταξύ της *paidia*, συμβατής με έναν ελεύθερο αυτοσχεδιασμό και μια ξέγνοιαστη ευθυμία και του *ludus* που δεσμεύεται από αυθαίρετους, επιτακτικούς και σκόπιμα κουραστικούς κανόνες. Παρόλαυτα, η δυτικοευρωπαϊκή σκέψη στο σύνολό της τάσσεται υπέρ της οργανωμένης μορφής του παιχνιδιού προσπερνώντας τα αναρχικά και ζωντανά χαρακτηριστικά του. Αυτό φαίνεται στους ορισμούς και του Huizinga αλλά και του Caillois, που παρόλο που περιγράφουν το παιχνίδι σαν ελεύθερη και μη παραγωγική δραστηριότητα, επιμένουν στην εξάρτησή του από κανόνες και τον διαχωρισμό του από την καθημερινή ζωή.

Στην προσπάθεια να κατανοήσει το παιχνίδι σε όλο το εύρος του, ο Sutton – Smith ξεχωρίζει και αναλύει επτά βασικές ρητορικές, επτά τρόπους για να μιλάμε για την επίδραση του παιχνιδιού σε όλους τους κλάδους, σε ένα πολύ ευρύ ιστορικό φάσμα. Πιο συγκεκριμένα, οι τρεις σύγχρονες ρητορικές αφορούν στο παιχνίδι ως :

---

<sup>16</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Who dares to de-sacralise today's play», <http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.WhoDaresToDe-sacraliseTodaySPlay?>



- 1.έκφραση ελεύθερης θελήσεως και εθελοντισμού,
- 2.ευφάνταστη ελευθερία στις τέχνες και τις επιστήμες,
- 3.πρόοδο (στην ανθρώπινη εξέλιξη, μέσω εκπαίδευσης),

ενώ, καθώς το παιχνίδι αψηφά συχνά τις μοντέρνες ερμηνείες του και υποτάσσεται σε μεγαλύτερους και πιο περίπλοκους νόμους γίνεται λόγος για τις αρχαίες ρητορικές που αναφέρονται σε αυτό ως:

- 4.ανταγωνισμό,
- 5.ταυτότητα (κοινωνικό παιχνίδι με σκοπό την επιβεβαίωση της κοινωνικής ταυτότητας),
- 6.μοίρα – χάος (όπως εκδηλώνεται στα τυχερά παιχνίδια και τη θρησκεία και υπόκειται σε ανώτερες δυνάμεις ενός κοσμικού συστήματος
- 7.μηδαμινότητα (ανοησίες, βλακείες).<sup>17</sup>

Κάνοντας μια ανασκόπηση στις παραπάνω ρητορικές ο Sutton – Smith συνειδητοποιεί ότι παρόλο που περιέγραψε και κατηγοριοποίησε τις διάφορες πτυχές του παιχνιδιού, δεν κατάφερε να αποδώσει έναν σαφή ορισμό, πράγμα που θεωρεί «δύσκολο αν όχι ακατόρθωτο»<sup>18</sup> δεδομένου του εύρους της έννοιας. Μόνο στην τελευταία σελίδα του βιβλίου του αποπειράται να ορίσει το παιχνίδι, εστιάζοντας στη δύναμη της προσαρμοστικότητάς του:

*Βιολογικά, η λειτουργία του παιχνιδιού είναι να ενισχύσει την μεταβλητότητα των οργανισμών στη δυσκαμψία που παρουσιάζουν για επιτυχή προσαρμογή. Αυτή η μεταβλητότητα καλύπτει ολόκληρο το φάσμα της συμπεριφοράς από την πραγματική στην πιθανή. Ψυχολογικά, ορίζω το παιχνίδι ως μια εικονική προσομοίωση που χαρακτηρίζεται από σταδιακά ενδεχόμενα μεταβολής, με*

---

<sup>17</sup> Pat Kane, *Play, Potentiality and the Constitution of the Net*,  
<http://www.emst.gr/commonwealth/>

<sup>18</sup>Sutton-Smith, Brian [2001], *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, New ed., σελ.217





*ευκαιρίες για έλεγχο, που προκαλούνται είτε από δεξιολογία είτε από περαιτέρω χάος.<sup>19</sup>*

Σύμφωνα με αυτήν την προσέγγιση, ο Sutton Smith υπολογίζει την αμφισημία του παιχνιδιού σαν προσόν παρά σαν πρόβλημα, αφού η μεταβλητότητα και η ασάφεια συνιστούν τα κύρια διαρθρωτικά και εξελικτικά χαρακτηριστικά του. Ακόμα, στον ορισμό αυτό, συναντούμε δύο κοινά στοιχεία με τη θεωρία του Caillouis, την εικονική προσομοίωση που συνάδει με τη μυθοπλαστική διάσταση του παιχνιδιού και την έννοια του χάους που στον Caillouis εντοπίζεται ως ίλιγγος. Συνολικά όμως, οι απόψεις των δύο θεωρητικών, αλλά και γενικότερα η άποψη του Sutton – Smith με αυτή των δυτικών φιλοσόφων διαφέρει αρκετά. Όπως αναφέρει ο πρώτος, στα χαρακτηριστικά που πρέπει να απαρτίζουν έναν σωστό ορισμό παιχνιδιού, «δεν πρέπει να λαμβάνονται υπόψη μόνο οι περιορισμένες δυτικές αντιλήψεις που ορίζουν το παιχνίδι ως μη παραγωγικό, ορθολογιστικό, εθελοντικό και διασκεδαστικό».<sup>20</sup>

Συνοψίζοντας, ο Sutton – Smith εντάσσει το παιχνίδι σε ένα αρκετά πιο ευρύ φάσμα από τον Huizinga και τον Caillouis και φέρνει ξανά στο προσκήνιο το άναρχο και χαοτικό παιχνίδι που υπόκειται σε μια ανώτερη δύναμη, εκτός της ανθρώπινης εμβέλειας. Ακόμη είναι ο μόνος από τους τρεις που μιλάει για την προσαρμοστική μεταβλητότητα του παιχνιδιού ως εξελικτική δύναμη και την θετική σημασία της αμφισημίας του. Αυτά τα στοιχεία εμπλουτίζουν σημαντικά τις μέχρι τώρα θεωρίες και βρίσκουν αντίκρισμα σε αρκετά σημεία της εργασίας.

---

<sup>19</sup> ό.π σελ.231

<sup>20</sup> ό.π σελ.218



## 2. Παίζοντας στην νεωτερική πόλη

### 2.1. Μετασηματισμός δημόσιου χώρου την εποχή της νεωτερικότητας

Ο Huizinga στο κεφάλαιο «Ο Δυτικός πολιτισμός υπό το πρίσμα του παιχνιδιού» του «Homo Ludens» διαπιστώνει ότι ο 19ος αιώνας άφησε ελάχιστα περιθώρια για παιχνίδι.<sup>21</sup> Ο ωφελιμισμός, η πεζή αποδοτικότητα και το αστικό ιδεώδες της κοινωνικής ευημερίας που εκδηλώθηκαν από το 18ο αιώνα και εντάθηκαν με τη Βιομηχανική Επανάσταση συνιστούσαν τάσεις που εναντιώνονταν στο παιγνιώδες πνεύμα. «Καμία εποχή δεν είχε αντικρύσει ποτέ τον εαυτό της με πιο κατηφή σοβαρότητα» Χαρακτηριστικό παράδειγμα για τον ολλανδό ιστορικό αποτελεί το γεγονός της εξασθένησης κάθε επινοητικού και φανταχτερού στοιχείου από την ενδυμασία, καθώς «όλη η Ευρώπη φόρεσε τη φόρμα του τεχνίτη». Ο Richard Sennett στην «Τυραννία της οικειότητας» εξηγεί πιο διεξοδικά τη μαζική παραγωγή ενδυμάτων και θεωρεί πως αυτή η βαθμιαία ομογενοποίηση του κόσμου έκανε τον ξένο να μοιάζει πιο μυστηριώδη και πιο απρόσιτο.<sup>22</sup> Η μηχανική παραγωγή αγαθών κεφαλαιοποίησε τη μυστικοποίηση αυτή και φρόντισε να προσδώσει στα προϊόντα, μέσω της διαφήμισης, ερεθιστικές – μυστηριακές ιδιότητες που παρακινούσαν τον καταναλωτή να τα αποκτήσει. Το φαινόμενο αυτό, που ο Marx αποκάλεσε «φετιχισμό του εμπορεύματος» συντέλεσε στην υποδούλωση του εργαζόμενου στη βιομηχανία της διαφήμισης και την παθητικότητά του στον τρόπο ζωής που επέβαλλε ο βιομηχανικός καπιταλισμός.

Ο δημόσιος χώρος αναδιαμορφώθηκε σύμφωνα με τα νέα δεδομένα, καθώς δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στους νέους ναούς της κατανάλωσης και σε αυτούς προσαρμόστηκαν τα ωράρια εργασίας και τα δρομολόγια των εργαζομένων. Παράλληλα, η ανάγκη για εκσυγχρονισμό των πόλεων και κατασκευή μιας νέας εικόνας, συμβατής με την κυρίαρχη ιδεολογία της νεωτερικότητας, οδήγησε σε

---

<sup>21</sup> Huizinga, Johan [1989], *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι = homo ludens*, μετάφραση: Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα : Εκδόσεις "Γνώση", σελ. 283

<sup>22</sup> Sennett, Richard [1999], *Η τυραννία της οικειότητας : ο δημόσιος και ιδιωτικός χώρος στο δυτικό πολιτισμό*, μετάφραση: Γιώργος Ν. Μέρτικας, Αθήνα : Νεφέλη, σελ. 37



έναν μεγαλεπήβολο αστικό σχεδιασμό που δε λογάρισε τον ιδιαίτερο χαρακτήρα της κάθε πόλης, αλλά επέφερε μια ισοπεδωτική ομοιομορφία. Αντιπροσωπευτική είναι η περίπτωση του Παρισιού, όπου ο λόρδος Haussmann την περίοδο 1860-1870 πραγματοποίησε έργα διάνοιξης μεγάλων λεωφόρων – βουλεβάρτων, κατεδαφίσεις υποβαθμισμένων γειτονιών, κατασκευή μνημείων όπως η Αψίδα του Θριάμβου και δημόσιων κτιρίων μεγαλόστομης αρχιτεκτονικής με ταυτόχρονη κατεδάφιση των παλιών. Όπως αναφέρει ο Benjamin στο *Arcades Project*, ο λόρδος αποκαλούσε τον εαυτό του «καλλιτέχνη της κατεδάφισης», χαρακτηρισμό που φρόντισε να επιβεβαιώσει στην επέμβασή του στο «Île de la Cité», την κοιτίδα της πόλης, όπου διασώθηκαν μόνο μια εκκλησία, ένα δημόσιο κτίριο και ένας στρατώνας.<sup>23</sup> Σε μια ομιλία του το 1864 πριν την Εθνοσυνέλευση εξέφρασε το μίσος του για τον άστεγο πληθυσμό που αυξανόταν συνεχώς λόγω των έργων του. Ακόμα, ανεβάζοντας τα ενοίκια, ανάγκασε το προλεταριάτο να μετακομίσει στα προάστια, αλλά με αυτόν τον τρόπο οι γειτονιές του Παρισιού έχασαν τη φυσιογνωμία τους και οι κάτοικοι άρχισαν να αποξενώνονται και να αισθάνονται τον απάνθρωπο χαρακτήρα του δημόσιου χώρου της μητρόπολης.<sup>24</sup>

Μετά το Β΄ παγκόσμιο πόλεμο το ζήτημα της κατοικίας επαναπροσδιορίστηκε, καθώς οι αρχιτέκτονες έσπευσαν να προσφέρουν στεγαστικές λύσεις. Η κατασκευή «μηχανών κατοίκησης», συγκροτημάτων που περιόριζαν τις ανάγκες των ενοίκων στις βασικές και τους ίδιους εντός τους, μπορεί να υπήρξε αποτελεσματική, αλλά απομάκρυνε ακόμα περισσότερο τους κατοίκους από το δημόσιο χώρο.

Όσοι μπορούσαν να αποστασιοποιηθούν από τους κανόνες του συστήματος και να το δουν κριτικά αντέδρασαν σε αυτήν την ομοιογένεια και την καταπίεση κάθε επιθυμίας με εξαίρεση την επιθυμία για εμπορεύματα. Χαρακτηριστικά, οι Λεττριστές κατηγόρησαν τον Le Corbusier ότι η εμβληματικότητα των κτιρίων του σχίζει τον αστικό ιστό και επιβάλλεται στην πόλη ενισχύοντας τη βιομηχανία της κατοίκησης και του ελέγχου που ξεκίνησε

---

<sup>23</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ.23

<sup>24</sup> ό.π. σελ 12



ο Haussmann.<sup>25</sup> Ο Henri Lefebvre σχολίασε καυστικά στο «Δικαίωμα στην πόλη» την ρυθμιζόμενη καθημερινότητα των ανθρώπων που διημέρευαν στα γκέτο κατοικίας: «Αρκεί να ανοίξει κανείς τα μάτια του για να καταλάβει την καθημερινή ζωή εκείνου που τρέχει από το σπίτι του στον κοντινό ή μακρινό σταθμό, στο συνωστισμό του μετρό, στο γραφείο ή στο εργοστάσιο, για να ξαναπάρει το βράδυ τον ίδιο πάλι δρόμο και να γυρίσει στο σπίτι του να ανακτήσει δυνάμεις, ώστε να ξαναρχίσει την επομένη. Η ζοφερή εικόνα της γενικευμένης αθλιότητας συμπληρώνεται υποχρεωτικά με την εικόνα των «ικανοποιήσεων» που την αποκρύπτουν και γίνονται μέσα αποπλάνησης και αποπροσανατολισμού.»<sup>26</sup>

Έτσι, ενώ η ανθρωπότητα βυθιζόταν στο λήθαργο της κατανάλωσης και την υποβάθμιση της δημόσιας ζωής την εποχή της νεωτερικότητας, καλλιτέχνες και θεωρητικοί έψαχναν τον τρόπο να την αφυπνίσουν και να επανεισάγουν την έννοια της απόλαυσης στην πόλη.

---

<sup>25</sup> Philippe Simay, «Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes», <http://www.philippesimay.com/clients/862/fichiers/userfiles/files/Une%20autre%20ville%20pour%20une%20autre%20vie.pdf>

<sup>26</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα : Εκδόσεις Παπαζήση, σελ. 145



## 2.2. Ο Walter Benjamin και οι διαλεκτικές εικόνες

Ο πολυπράγμων Walter Benjamin (15 Ιουλίου 1892 — 27 Σεπτεμβρίου 1940) ήταν Γερμανοεβραίος Μαρξιστής και κριτικός της λογοτεχνίας, δοκιμιογράφος, μεταφραστής, και φιλόσοφος που έζησε στην Ευρώπη την εποχή της νεωτερικότητας· εποχή μεγάλων αλλαγών, καθώς η μηχανή είχε επικρατήσει ως μέσο παραγωγής και τα αστικά κέντρα είχαν αναπτυχθεί τόσο ώστε να μειωθεί σημαντικά ο πληθυσμός της υπαίθρου. Κατά τον Benjamin, η ανάγκη της περιόδου αυτής για πρόοδο και ανανέωση, οδήγησε στην εξάλειψη κάθε στοιχείου παράδοσης και σε μια κοινωνική αμνησία, ενώ η ατέρμονη αναζήτηση του νεότερου έδωσε την ψευδαίσθηση της προόδου. Μέσα από το ανολοκλήρωτο έργο του «Arcades Project» που αφορά στο Παρίσι του 19<sup>ου</sup> αιώνα, προσπαθεί να καταδείξει τη φαντασμαγορία που συνέθεσε το μύθο της νεωτερικότητας, τη μεγαλοπρέπεια και την αίγλη που τύλιξαν την καταναλωτική κοινωνία και της προσέφεραν μια απατηλή αίσθηση ασφάλειας.

Στον πρόλογο καθιστά σαφές ότι η αφήγηση της ανθρώπινης προόδου αποτελεί απάτη της ιστοριογραφίας που θέλει να νομιμοποιήσει το παρόν ως μοναδική και λογική συνέπεια ενός μυθοποιημένου παρελθόντος.<sup>27</sup> Όμως ο ιστορικός δεν πρέπει, σύμφωνα με τον ίδιο, να έχει ως στόχο την αποκατάσταση της ιστορίας και να αφεθεί στη γοητεία της πόρνης που ονομάζεται «μια φορά κι έναν καιρό», αλλά να διαρρήξει τη συνέχεια του παρελθόντος, να εξαρθρώσει το σχήμα που θέλει το χώρο της ιστορίας ομοιογενή και ουδέτερο. Στη διάρρηξη αυτή πρέπει να αναζητήσει θραύσματα που αν τα επεξεργαστεί με συγκεκριμένο μοντάζ θα αναδυθεί νέο νόημα που θα διακόψει αιφνίδια τον ύπνο μιας ανθρωπότητας αποκοιμισμένης στις υποσχέσεις του αστραφτερού κόσμου των εμπορευμάτων.<sup>28</sup>

Τέτοια θραύσματα συνέλεγε ο Benjamin για το «Arcades Project» κατά τη διάρκεια πολλών χρόνων, γι' αυτό και το μνημειώδες έργο του δεν

---

<sup>27</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ. 14

<sup>28</sup> Σταύρος Σταυρίδης, «Προς μια ανθρωπολογία του κατωφλιού», *Ουτοπία*, 33, σελ.107.



χαρακτηρίζεται από κειμενική αφήγηση, αλλά από σουρεαλιστικό μοντάζ πολλών κειμένων, με την προσδοκία να αναδυθεί ένα καινούργιο νόημα από τον πλάνητα – αναγνώστη.

Η ίδια λογική συναντάται και στον τρόπο που ο Benjamin διαβάσει την πόλη, καθώς την προσεγγίζει μέσω μιας «μικρολογικής μεθόδου», συλλέγοντας εικόνες αφυπνιστικές, και χρονικές ασυνέχειες που αποδομούν το μύθο της νεωτερικότητας και της φαντασμαγορίας που τον συνοδεύει. Με αυτόν τον τρόπο στοχεύει στην κατασκευή μιας συλλογικής μνήμης που δεν είναι κατασκευή της άρχουσας τάξης αλλά της καθημερινότητας και δημιουργεί προϋποθέσεις για επαναστατική δράση.

### **2.2.1.εκφυλισμένο παιχνίδι**

Την εποχή που η εργασία καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του ανθρώπου και η βιομηχανία του θεάματος ωθεί τους εργαζόμενους στην κατανάλωση, το παιχνίδι εκφυλίζεται κι αυτό σε εμπόρευμα ή γίνεται καθαρά κερδοσκοπικό. Ο Walter Benjamin, αφιερώνει ένα ολόκληρο κεφάλαιο του «Arcades Project» στα τυχερά παιχνίδια που ανθίζουν ιδιαίτερα στο Παρίσι της νεωτερικότητας. Πιο συγκεκριμένα, με τη βοήθεια του Paul Lafargue, εξηγεί πως ο τζόγος έχει πάρει μεγάλες διαστάσεις, αφού πλέον λαμβάνει χώρα και στο χρηματιστήριο. Οι αστοί αδυνατούν να καταλάβουν τα φαινόμενα καταμερισμού του πλούτου, καθώς η ιδιοκτησία που έχει γίνει απρόσωπη και μεταφέρεται από τις ανώνυμες εταιρίες στη ρουφήχτρα του χρηματιστηρίου. Έτσι, η μοντέρνα οικονομία τείνει να μετατρέψει την καπιταλιστική κοινωνία ολόκληρη σε ένα διεθνές καζίνο, όπου οι αστοί χάνουν και κερδίζουν κεφάλαιο, με συνέπειες που τους είναι άγνωστες.<sup>29</sup>

Όμως και σε μικρότερη κλίμακα, τα τυχερά παιχνίδια και οι οίκοι που τα φιλοξενούν γνωρίζουν μεγάλη απήχηση και μάλιστα, μέρος των εσόδων τους χρησιμοποιείται για πολιτιστικούς σκοπούς, για να απενοχοποιηθούν οι ανήθικες δραστηριότητες εντός τους. Το φαινόμενο αυτό, σύμφωνα με τον Caillois, «η γοητεία του μαζικού, άκοπου και στιγμιαίου κέρδους»

---

<sup>29</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ. 497, [04,1]



δικαιολογείται απόλυτα σε έναν πολιτισμό βιομηχανικού τύπου, θεμελιωμένο πάνω στην αξία της εργασίας, γιατί προτείνει το ακριβώς αντίστροφο μέσο για την απόκτηση χρημάτων. «Την υπομονή και την προσπάθεια που αποδίδουν λίγο (αλλά σίγουρα), τις υποκαθιστά η σαγήνη των λαχείων, των καζίνων και των στοιχημάτων με τον αντικατοπτρισμό μια ακαριαίας περιουσίας, της αιφνίδιας πιθανότητας για ελεύθερο χρόνο, πλούτο και πολυτέλεια. Για το πλήθος που εργάζεται σκληρά χωρίς να βελτιώνει αισθητά την πολύ σχετική ευημερία του, ο πρώτος λαχνός παρουσιάζεται σαν η μοναδική διέξοδος από μια ταπεινή ή άθλια κατάσταση.»<sup>30</sup> Έτσι το παιχνίδι, που θα έπρεπε να συντελείται στην καθημερινότητα, μεταφέρεται στα καζίνο και παίρνει τη μορφή του τζόγου, ενώ το στοιχείο του απρόβλεπτου που τείνει να εξαλειφθεί στο δημόσιο χώρο αντικαθίσταται από τις απρόβλεπτες εξελίξεις ενός τυχερού παιχνιδιού. «Κάθε γύρος είναι ανεξάρτητος από τον προηγούμενο... και εκεί έγκειται η διαφορά με την εργασία. Η ιδέα της νέας αρχής και της βελτίωσης συναντάται βέβαια και στη βιοπάλη, αλλά συνήθως καταλήγει σε ανεπαρκή αποτελέσματα.»<sup>31</sup> Γι' αυτό και ο εργαζόμενος βρίσκει καταφύγιο στη χαρτοπαιξία και νιώθει παντοδύναμος τη στιγμή που μία κίνηση συμπυκνώνει τόσα διαφορετικά σενάρια αλλαγής.

Επομένως, σε μια ρυθμισμένη καθημερινότητα που περιστρέφεται γύρω από το εμπόρευμα, όταν ακόμα και «οι κούκλες δίνονται στα μικρά κορίτσια αφού τελειώσει η καριέρα τους ως ειδώλια της μόδας»<sup>32</sup>, το ελκρινές, δωρεάν παιχνίδι είναι ασύμφορο.

---

<sup>30</sup> Caillouis, Roger [2001], *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι, Η μάσκα και ο ίλιγγος*, μετάφραση: Νίκος Κούρκουλος, 21ος Παράλληλος, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου, σελ.225

<sup>31</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ. 512, [O12,3]

<sup>32</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ. 354, [Z1,1]



## 2.2.2. Το παιχνίδι της περιπλάνησης

Ο Benjamin, στην προσπάθειά του να αναδιαμορφώσει τη συλλογική μνήμη, χρησιμοποιεί διαλεκτικές εικόνες της καθημερινότητας, εικόνες δηλαδή στις οποίες συνυπάρχει ο μύθος της φαντασμαγορίας και η απομυθοποίησή του (όπως η πόρνη που αποτελεί το μοναδικό εμπορεύσιμο είδος που εμπορεύεται τον εαυτό του) και με αυτές φιλοδοξεί να προκαλέσει το σοκ στους αποχαυνωμένους αστούς της κοινωνίας του θεάματος. Ο τρόπος που τις συνθέτει θυμίζει σουρεαλιστικό μοντάζ, άλλωστε «οι σουρεαλιστές στηρίζονταν στην πεποίθηση πως το κρυμμένο αναδύεται στις συσχετίσεις εικόνων που αντί να εξαντλούνται στην αναπαραστατική τους προφάνεια αναγκάζονται να δείχνουν αυτό που την υπερβαίνει»<sup>33</sup>, άποψη που ενστερνίζεται και ο ίδιος. Το μοντάζ ενεργοποιείται μέσω της περιπλάνησης στους δρόμους των κειμένων, μιας περιπλάνησης που «συναντά τυχαία, ανακαλύπτει, αποκτά, συλλέγει, αποθησαυρίζει»<sup>34</sup>. Δεν είναι όμως μια τυφλή περιπλάνηση· ο πλάνητας θα πρέπει να είναι εφοδιασμένος με μια ματιά ανήσυχη, που επιχειρεί να ελευθερωθεί από τη συνήθεια και το αυτονόητο. «Η ματιά η εθισμένη στην ανοικείωση, η ματιά που αναζητά την πρώτη εκείνη εντύπωση που στα παιδικά μάτια προκαλεί την έκπληξη καθώς πρωτογνωρίζουν την πόλη»<sup>35</sup>, μπορεί να αναγνώσει διαφορετικά νοήματα και να βρει τα κατώφλια μιας δυνητικής πραγματικότητας.

Η περιπλάνηση, κατά αυτόν τον τρόπο, στα κείμενα του Arcades Project αλλά και στην πόλη της νεωτερικότητας, αποτελεί μια παιγνιώδη πρακτική, ένα «διαισθητικό κι αυθόρμητο»<sup>36</sup> παιχνίδι, σαν αυτά που περιγράφει στο έργο του και ο Huizinga. Ο ενσαρκωτής της έχει την ικανότητα να «πιάνει τη μυρωδιά

---

<sup>33</sup> Benjamin, Walter [2007], *Εικόνες και μύθοι της νεωτερικότητας*, μετάφραση: Α.Σπυροπούλου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, σελ.256

<sup>34</sup> Σταύρος Σταυρίδης, «Προς μια ανθρωπολογία του κατωφλιού», *Ουτοπία*, 33, σελ.119

<sup>35</sup> ό.π.

<sup>36</sup> Huizinga, Johan [1998], *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*, Taylor & Francis Ltd, σελ.168





ενός κατωφλιού ή να αναγνωρίζει τις πέτρινες πλακοστρώσεις με την αφή»<sup>37</sup>. Έτσι, ο πλάνητας στην βόλτα του δεν ξεχωρίζει μόνο τις μεγάλες μεταβάσεις μιας πόλης, αυτές που σημαδεύουν οι πύλες της ή οι αψίδες του θριάμβου αλλά «κάθε δρομάκι είναι για αυτόν απόκρημνο και τον οδηγεί σε ένα παρελθόν όλο και πιο μαγευτικό, από τη στιγμή που δεν ανήκει ούτε σε αυτόν ούτε σε κανέναν»<sup>38</sup>. Το γεγονός ότι δεν δεσμεύεται από το παρελθόν τον καθιστά αντικειμενικό παρατηρητή που δεν ταυτίζεται με το πλήθος αλλά αναζητά καταφύγιο σε αυτό για να γλιτώσει την αποξένωση της μεγαλούπολης. Επομένως, καθώς βγάζει βόλτα τη χελώνα του στις εμπορικές στοές του Παρισιού<sup>39</sup>, δεν τον ενδιαφέρει ο χρόνος ή η σκοπιμότητα του περιπάτου αυτού αλλά το βίωμα των ερεθισμάτων του αστικού περιβάλλοντος και του πλήθους και μια φυσιολογική ανάγνωση της πόλης.

---

<sup>37</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin, Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ.416, [M1,1]

<sup>38</sup> ό.π. σελ. 416, [M1,2]

<sup>39</sup> Ο Benjamin δανείζεται τον χαρακτήρα του πλάνητα από τον Γάλλο ποιητή του 19<sup>ου</sup> αι. Charles Baudelaire.



### 2.3. Η τέχνη για την πόλη

Η περιπλάνηση, τόσο σα θεωρητικό μοντέλο, όσο και σαν τεχνική ανάγνωση της πόλης έχει τις ρίζες της σε θεωρίες και τεχνικές που πρώτη φορά παρουσιάστηκαν στα πλαίσια ριζοσπαστικών και καλλιτεχνικών ρευμάτων κατά τη διάρκεια του πρώτου μισού του 20<sup>ου</sup> αιώνα.

Ο Ντανταϊσμός ή Νταντά (Dada) είναι ένα καλλιτεχνικό κίνημα που αναπτύχθηκε μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο στις εικαστικές τέχνες καθώς και στη λογοτεχνία (κυρίως στην ποίηση), το θέατρο και την γραφιστική. Το κίνημα χαρακτηριζόταν από εσκεμμένο παραλογοισμό και απόρριψη των κυρίαρχων ιδανικών της τέχνης και συγκροτούνταν από αναρχικούς και επαναστάτες καλλιτέχνες που ήταν ενάντια στην αστική τάξη της εποχής και την πολιτιστική της συμμόρφωση με τα καθιερωμένα. Στις 14 Απριλίου του 1921 στο Παρίσι, οι Ντανταϊστές έδωσαν ένα ραντεβού έξω από την εκκλησία του Saint-Julien-le Pauvre και αυτό έμελλε να αποτελέσει την πρώτη από μια σειρά αστικών εξορμήσεων σε βαρετά μέρη της πόλης. «Το πέρασμα από τις αίθουσες του θεάματος στον υπαίθριο χώρο ήταν, για την ακρίβεια, το πρώτο βήμα για μια σειρά περιπλανήσεων που συνεχίστηκαν ολόκληρο τον αιώνα, σαν μορφές αντι-τέχνης»<sup>40</sup> και σηματοδότησε για τους Ντανταϊστές έναν ευθύ τρόπο αποκαθήλωσης της τέχνης και εμπλοκής της με την καθημερινή ζωή. Δεν είναι τυχαίο πως το γεγονός αυτό έλαβε χώρα στο Παρίσι, την πόλη όπου τον προηγούμενο αιώνα σύχναζε ο πλάνητας αναζητώντας την έκπληξη στη ρουτίνα της καθημερινότητας. Οι Ντανταϊστές εξέλιξαν την περιπλάνηση του Benjamin σε αισθητική πρακτική που δεν συνιστούσε πλέον μέσο αλλά την ίδια την τέχνη, εγγεγραμμένη σε πραγματικό χώρο και χρόνο.

Τρία χρόνια μετά την εξόρμηση στην εκκλησία Saint-Julien-le Pauvre, οι Ντανταϊστές του Παρισιού οργάνωσαν άλλη μια δράση στον πραγματικό χώρο αλλά αυτή τη φορά δεν αφορούσε σε μια συνάντηση σε επιλεγμένο σημείο στην πόλη, αλλά σε ένα τυχαίο ταξίδι στο φυσικό περιβάλλον. Το ταξίδι αυτό

---

<sup>40</sup> Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG, σελ. 70



αποτελεί την υλοποίηση του «lachez tout» (μτφρ: «Αφεθείτε ολοκληρωτικά») του Breton και το πέρασμα από το Ντανταϊσμό στο Σουρεαλισμό. Συγκεκριμένα, ο André Breton, μέλος των Ντανταϊστών, γυρίζοντας από το ταξίδι, έγραψε το μανιφέστο «Poisson soluble» που εμπεριείχε την πρώτη διατύπωση ορισμού του κινήματος του Σουρεαλισμού: «καθαρά ψυχικός αυτοματισμός με τον οποίο κάποιος στοχεύει στην έκφραση, είτε προφορικά είτε γραπτά, είτε με άλλο τρόπο, της πραγματικής λειτουργίας της σκέψης»<sup>41</sup>.

Έτσι, η διαδρομή χωρίς σαφή σκοπό και προορισμό μετατράπηκε σε μια μορφή «αυτόματης γραφής στον πραγματικό χώρο»<sup>42</sup> και αποτέλεσε μια παιγνιώδη, αυθόρμητη πρακτική που πραγμάτωνε άμεσα την «raidia» του Caillois. Σε αντίθεση με την ντανταϊστική εξόρμηση, η βόλτα των Σουρεαλιστών δεν έλαβε χώρα στην πόλη αλλά σε κενό, οριακό χώρο, συμβατό με το στόχο του κινήματος για μετάβαση από τον πραγματικό χώρο σε έναν ονειρικό κόσμο. Γι' αυτό και η πρακτική τους σχετίζεται με μία αποπροσανατολιστική απώλεια ελέγχου που μπορεί να τους φέρει σε επαφή με το υποσυνείδητο κομμάτι του περιβάλλοντος. Όμως, στη συνέχεια, στράφηκαν στην πόλη, όπως δηλώνει και ο τίτλος του βιβλίου που εξέδωσε το 1924 ο Louis Aragon, «Le Paysan de Paris» (μτφρ. «Ο Χωρικός του Παρισιού») και στην προσπάθεια να ανακαλύψουν τις υποσυνείδητες πλευρές της, συνέθεσαν χάρτες που θα μπορούσαν να θεωρηθούν πρόδρομοι των ψυχογεωγραφικών χαρτών των Καταστασιακών. Εν τέλει, οι Σουρεαλιστές, σε αντίθεση με το μηδενισμό των Ντανταϊστών σχετικά με τους βαρετούς χώρους, ανέπτυξαν τη θεωρία ότι κάτι κρύβεται πίσω από αυτούς, μια υποσυνείδητη, αόρατη πραγματικότητα που μπορεί να αποκαλυφθεί μέσω μιας ψυχολογικής αναζήτησης στην πόλη.

«Στις αρχές της δεκαετίας του '50 η Λεττριστική Διεθνής»<sup>43</sup> (Lettrist International) ένα κίνημα που αργότερα εξελίχθηκε στην Καταστασιακή Διεθνή,

---

<sup>41</sup> ό.π. σελ.79

<sup>42</sup> ό.π. σελ.80

<sup>43</sup> Το κίνημα του Λεττρισμού (Lettrism) ήταν ένα γαλλικό πρωτοποριακό κίνημα που ιδρύθηκε στο Παρίσι στα μέσα της δεκαετίας του '40 από τον Ρουμάνο Isidore Isou και οι θεωρίες του εφαρμόζονταν σε όλους τους τομείς της τέχνης και της κουλτούρας και ειδικότερα στην ποίηση. Το 1952 μια μικρή ομάδα από νέους συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένων των Guy Debore, Gil Wolman, Michèle Bernstein, Mohamed



είδε την περιπλάνηση στην πόλη σαν μια σπουδαία εκφραστική δυνατότητα της αντι-τέχνης και σαν αισθητικο-πολιτικό μέσο υπονόμευσης του μεταπολεμικού καπιταλιστικού κινήματος.»<sup>44</sup> Η περιπλάνηση αυτή διέφερε από την πρακτική των Σουρεαλιστών γιατί εκτός από το να ανιχνεύει τις υποσυνείδητες ζώνες της πόλης μελετούσε και τις επιδράσεις τους στο άτομο. Ακόμα, η συλλογική της δράση ακύρωνε την αξία της σαν ατομικό έργο τέχνης και την καθιστούσε μεθοδολογία συμβατή με τη ντανταϊστική λογική της αντι-τέχνης. Όμως η βασική διαφορά των Λεττριστών από τους Σουρεαλιστές έγκειται στην απομάκρυνση από τον κόσμο των ονείρων και στην προσγείωση στην πραγματικότητα. Χαρακτηριστικά, οι Λεττριστές κατηγορήσαν τους προκατόχους τους ότι πραγματεύονται τα όνειρα λόγω της αδυναμίας τους να υλοποιήσουν ένα νέο τρόπο ζωής στον πραγματικό κόσμο και έτσι οι ίδιοι απέρριψαν την ιδέα ενός διαχωρισμού από τον τετριμμένο πραγματικό κόσμο και μιας φανταστικής ζωής και υποστήριξαν ότι «η πραγματικότητα πρέπει να γίνει φανταστική»<sup>45</sup>. Επομένως, σε αυτήν την περίπτωση, η λεττριστική περιπλάνηση ενεργοποιεί ένα παιχνίδι στην πόλη που καθορίζεται από κανόνες, (καθώς έχει συγκεκριμένο σκοπό να καταγράψει τις επιδράσεις του περιπάτου στο άτομο) και συμβαδίζει με τη θεωρία των Huizinga, Caillois, ενώ αντιτίθεται σ'αυτήν στο βαθμό που διαδραματίζεται στην πραγματική ζωή κι όχι «έξω από το συνήθη βίο». Όμως η δράση του κινήματος δεν σταμάτησε εκεί. Στις 26 Σεπτεμβρίου 1955, οι Λεττριστές πραγματοποίησαν μια συνάντηση όπου διατύπωσαν τις θέσεις τους για την επίλυση του σχεδιασμού πόλεων με έναν κατάλογο προτροπών και προγραμματικών δηλώσεων.<sup>46</sup> Οι θέσεις αυτές πρότειναν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης των κατοίκων και το μετασχηματισμό των δημόσιων χώρων με απώτερο στόχο έναν νέο,

---

Dahou, Jacques Fillon και Gilles Ivain, αποσχίστηκε από το κίνημα του Isidore για να ιδρύσει τη Λεττριστική Διεθνή (Lettrist International), που δεν είχε σχέση με ποίηση αλλά με τη «συνειδητή, συλλογική κατασκευή ενός πολιτισμού». Για περισσότερα βλ. <http://en.wikipedia.org/wiki/Lettrism> και Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG, σελ. 94

<sup>44</sup> ό.π. σελ.88

<sup>45</sup> ό.π. σελ.79

<sup>46</sup> Κωνσταντίνος Ντάφλος, «Αλληλεπιδραστικές εγκαταστάσεις», <http://www.ntua.gr/>



περιπετειώδη τρόπο ζωής στο αστικό περιβάλλον και έθεσαν τις βάσεις για το κίνημα της Καταστασιακής Διεθνούς που θα αναλυθεί εκτενώς παρακάτω.

Από την πρώτη εξόρμηση των Ντανταϊστών που μετέφερε την τέχνη από τους μεγαλοπρεπείς εκθεσιακούς χώρους στην πόλη και την ανίχνευση του υποσυνείδητου χαρακτήρα των τετριμμένων χώρων της πόλης από τους Σουρεαλιστές, μέχρι την δημιουργική περιπλάνηση των Λεττριστών που αποσκοπούσε σε ένα παθιασμένο τρόπο ζωής και χρήσης του δημόσιου χώρου, παρατηρούμε ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον των καλλιτεχνών για την πόλη της νεωτερικότητας που βρίσκεται σε κρίση.



## 2.4. Ο Henri Lefebvre και η επανεκδίκηση της πόλης

Ο Henri Lefebvre (16 Ιουνίου 1901 – 29 Ιουνίου 1991) ήταν ένας Γάλλος κοινωνιολόγος, θεωρητικός του μαρξισμού και φιλόσοφος που με τις απόψεις του για την καθημερινή ζωή, την πόλη και τον κοινωνικό χώρο αποτέλεσε ορόσημο στην πορεία των επαναστατικών καλλιτεχνικών ρευμάτων της εποχής και ιδιαίτερα των Καταστασιακών. Πιο συγκεκριμένα, το 1946 στον πρώτο τόμο του «Critique de la vie quotidienne» (μτφρ: «Κριτική της καθημερινής ζωής») ο Lefebvre αναλύει την πόλη, ως τον τόπο που μεταμορφώνει δραστικά την ύπαρξη μέσω της συμμετοχής των πολιτών και της επανένταξης του ποιητικού στο καθημερινό, άποψη που αργότερα υιοθετούν και εξελίσσουν οι Καταστασιακοί.<sup>47</sup> Το γεγονός αυτό συντελεί στην διερεύνηση των βασικών του θέσεων πριν μελετηθεί εκτενώς το κίνημα της Καταστασιακής Διεθνούς.

«Το Δικαίωμα στην πόλη» («Le Droit à la ville») που δημοσιεύτηκε στο Παρίσι το 1968 στο μέσο της δράσης του Lefebvre αλλά στο απόγειο των κοινωνικών επαναστατικών κινήματων συμπυκνώνει τις απόψεις του για το αστικό και την πολεοδομία. Αρχικά, παρατηρεί την αθλιότητα στην οποία βρίσκεται ο κάτοικος που «υφίσταται την οργανωμένη καθημερινότητα μέσα στην – και χάρη στην – γραφειοκρατική κοινωνία της κατευθυνόμενης κατανάλωσης»<sup>48</sup>. Η πηγή του προβλήματος, σύμφωνα με τον φιλόσοφο, εντοπίζεται στο ζήτημα της στέγης και της κατοικίας και στο ζήτημα της βιομηχανικής οργάνωσης και του καθολικού σχεδιασμού που οδήγησαν στην έκρηξη της παραδοσιακής μορφολογίας των πόλεων και στην αστικοποίηση της κοινωνίας. Η οικονομική ανάπτυξη και η ιδεολογία της αλλαγής που αυτή επέφερε συγκάλυψαν τη στασιμότητα των ουσιαστικών κοινωνικών αναγκών. Όμως οι πραγματικές κοινωνικές ανάγκες έχουν ανθρωπολογική βάση και περιλαμβάνουν «την ανάγκη της ασφάλειας αλλά και της διαφυγής, τις ανάγκες πρόβλεψης και

---

<sup>47</sup> Philippe Simay, «Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes», <http://www.philippesimay.com/clients/862/fichiers/userfiles/files/Une%20autre%20ville%20pour%20une%20autre%20vie.pdf>

<sup>48</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα : Εκδόσεις Παπαζήση, σελ. 173



απρόοπτου, απομόνωσης και επαφής... Το ανθρώπινο ον χρειάζεται τόσο να συσσωρεύει ενέργεια όσο και να την ξοδεύει, ακόμα και να την σπαταλά στο παιχνίδι.»<sup>49</sup>. Έτσι γεννάται και η ανάγκη δημιουργίας μιας πόλης – έργου, «έργου που θα παράγεται συλλογικά από τους κατοίκους της, ενεργοποιώντας την επινοητικότητα της φαντασίας ως δύναμη μετασχηματιστική». Για το έργο αυτό, συνεχίζει ο Lefebvre, δεν επαρκούν ούτε το κράτος ούτε η επιχείρηση αλλά ούτε και οποιοσδήποτε άλλος κεντρικός θεσμός. Η κεντρικότητα της εξουσίας που υπεισέρχεται στα μέσα παραγωγής και στους μηχανισμούς εκμετάλλευσης της εργασίας θα πρέπει να διασπαστεί και τα μεταφερθεί στα χέρια του απλού πολίτη. Αυτή η αναθεώρηση της οικονομίας μπορεί να συντελεστεί μόνο στα πλαίσια μιας επανάστασης υπό την ηγεμονία της εργατικής τάξης. «Μόνο το προλεταριάτο έχει την ικανότητα να δημιουργήσει ένα νέο ουμανισμό, τον ουμανισμό του ανθρώπου πόλης, για τον οποίο και από τον οποίο η πόλη και η δική του καθημερινή ζωή γίνονται έργο και αξία χρήσης (και όχι ανταλλακτική αξία)»<sup>50</sup>. Η εργατική τάξη δεν κατέχει από πριν την αίσθηση του έργου, αλλά μπορεί να την αντλήσει από τη φιλοσοφία και την τέχνη («όχι δίχως ριζική κριτική των κληροδοτημάτων και της παρούσας κατάστασής τους»<sup>51</sup>). Ως συμπέρασμα προκύπτει ότι απαιτείται μια διαρκής πολιτιστική αλλαγή μαζί με την οικονομικο-πολιτική επανάσταση· κι αν αυτό φαντάζει ουτοπικό, ο Lefebvre υποστηρίζει πως «δεν υπάρχει σκέψη δίχως ουτοπία, γιατί αλλιώς (...) δεν πάμε μακρύτερα, στεκόμαστε με τα μάτια καρφωμένα πάνω στο πραγματικό, λέγοντας: είμαστε ρεαλιστές...»<sup>52</sup>.

#### 2.4.1. Δικαίωμα στην πόλη

Στο δικαίωμα στην πόλη στο ομώνυμο βιβλίο του Lefebvre αναδύεται μέσα από τις δύσκολες συνθήκες και την αθλιότητα της καθημερινής ζωής και συγκαταλέγεται στα δικαιώματα εκείνα που διαμορφώνονται σταδιακά, καθώς δεν είναι αναγνωρισμένα αλλά γίνονται σιγά σιγά εθιμικά προτού εγγραφούν στους τυποποιημένους κώδικες. Το υπό διαμόρφωση αυτό δικαίωμα αν ενταχθεί στην κοινωνική πρακτική θα αλλάξει την πραγματικότητα, κατά τον Lefebvre και θα εγκαινιάσει μια διαφορετική αστική ζωή μετασχηματισμένη και

---

<sup>49</sup> ό.π. σελ.127

<sup>50</sup> ό.π. σελ.175

<sup>51</sup> ό.π. σελ.176

<sup>52</sup> ό.π. σελ.235



ανανεωμένη. Ο ίδιος το ορίζει ως την υπέρτατη μορφή των δικαιωμάτων αφού συμπεριλαμβάνει «το δικαίωμα στην ελευθερία, στην εξατομίκευση μέσα στην κοινωνικοποίηση, στην κατοικία και το κατοικείν, το δικαίωμα στο έργο (στη συμμετοχική δραστηριότητα) και το δικαίωμα στην προσοικείωση (εντελώς διαφορετικό από το δικαίωμα στην ιδιοκτησία)»<sup>53</sup>. Στη συνέχεια, εξηγεί πως η κατοχύρωσή του συνεπάγεται την πρόσβαση των πολιτών σε όλα τα δίκτυα επικοινωνίας και ανταλλαγών, γεγονός που γίνεται εφικτό μέσω μιας βασικής ποιότητας του αστικού χώρου: της κεντρικότητας. Εξάλλου, «το δικαίωμα στην πόλη επικυρώνει την άρνηση να παραμεριστείς από την αστική πραγματικότητα μέσω ενός διακριτικού διαχωριστικού οργανισμού»<sup>54</sup> και άρει τα κέντρα που έχουν εγκαθιδρυθεί πάνω στο διαχωρισμό και την επιβολή. Σημαίνει λοιπόν «την εγκαθίδρυση ή επανεγκαθίδρυση μιας χωρο-χρονικής ενότητας, μιας συγκέντρωσης αντί ενός τεμαχισμού» Αυτό δεν ερμηνεύεται βέβαια ως κατάργηση των συγκρούσεων και των αγώνων, αλλά οι πολίτες πλέον αγωνίζονται ως σύνολο και ως αυτόβουλο πλήθος. Διερωτώμενος για την διεκδίκηση του δικαιώματος, ο Lefebvre το χαρακτηρίζει ουτοπιστικό<sup>55</sup> («utopian»: αυτό που σήμερα φαίνεται αδύνατο αλλά μπορεί να πραγματοποιηθεί μελλοντικά) καθώς προϋποθέτει μια μεγάλη αύξηση του κοινωνικού πλούτου, ταυτόχρονα με βαθιές αλλαγές στις ίδιες τις κοινωνικές σχέσεις και μια οικονομική εξέλιξη που θα εξυπηρετεί ανώτερους σκοπούς. Όμως εκτιμά ότι τα κοινωνικά αντίτιμα της άρνησής του είναι πολύ πιο σημαντικά από αυτά που χρειάζονται για την πραγματοποίησή του· συνεπώς η διακήρυξη του δικαιώματος στην πόλη καθίσταται πιο ρεαλιστική από την εγκατάλειψη του εγχειρήματος.

#### **2.4.2. Νέα κεντρικότητα του παιχνιδιού**

Η κεντρικότητα της εξουσίας δεν επιτρέπει τη δημιουργία μιας πόλης – έργου όπως την οραματίζεται ο Lefebvre γιατί αποκλείει τους πολίτες από την ενεργό δράση. Όμως η παρουσία ενός κεντρικού μηχανισμού που θα συγκεντρώσει τα στοιχεία μιας ανώτερης ενότητας καθίσταται απαραίτητη για την ομαλή λειτουργία κάθε πόλης. Ο Lefebvre θεωρεί ότι το παιχνίδι «στην ευρύτερη

---

<sup>53</sup> ό.π. σελ.167

<sup>54</sup> ό.π. σελ.193

<sup>55</sup> ό.π. σελ.196





εκδοχή του»<sup>56</sup> μπορεί να αποτελέσει τη νέα κεντρικότητα της κοινωνίας και να προσφέρει μια ενότητα που απέχει από τον έλεγχο και την κανονικοποίηση. Για να το περιγράψει χρησιμοποιεί τον όρο «raidia» του Caillois, επομένως δεν αναφέρεται στη θεσμοθετημένη μορφή του, αλλά στην έννοια που είναι συμβατή με τη χαλάρωση, τη διασκέδαση και τη φαντασίωση. Σε πολλά σημεία είναι σύμφωνος με τον Huizinga, όπως στην αποδέσμευση του παιχνιδιού από κάθε υλικό συμφέρον, στην δικιά του χρονικότητα, που δεν επηρεάζεται από εξωτερικές συνθήκες και στη σημασία του στον πολιτισμό. Όμως η βασική διαφορά τους έγκειται στο γεγονός ότι ο Huizinga το τοποθετεί συνειδητά έξω από το συνήθη βίο, ενώ ο Lefebvre στην καθημερινή ζωή και μάλιστα του δίνει εξέχοντα ρόλο στη διαμόρφωσή της. Πιο συγκεκριμένα, για τον φιλόσοφο η κεντρικότητα του παιχνιδιού συνεπάγεται: «να αποκατασταθεί το νόημα του έργου που κομίζουν η τέχνη και η φιλοσοφία, να δοθεί προτεραιότητα στο χρόνο έναντι του χώρου – χωρίς να ξεχνάμε ότι ο χρόνος εγγράφεται και γράφεται μέσα σε ένα χώρο – και να τεθεί η προσοικείωση υπεράνω της κυριαρχίας.»<sup>57</sup>

Προσπαθώντας να ανιχνεύσει το παιχνίδι στην υπάρχουσα πόλη, ο Lefebvre παρατηρεί πως μερικά συλλογικά παιχνίδια επιβιώνουν στο περιθώριο της κατευθυνόμενης κατανάλωσης αλλά οι παλιοί τόποι συγκέντρωσης έχουν χάσει το νόημά τους. Νέοι τόποι, «κέντρα ελεύθερου χρόνου» έχουν κάνει την εμφάνισή τους και προβάλλουν την παιγνιώδη βιτρίνα τους σα δέλεαρ στους καταναλωτές. «Το ζήτημα λοιπόν είναι απλώς να δώσουμε μορφή σ' αυτήν την τάση, που είναι ακόμα υποχείρια στη βιομηχανική και εμπορική παραγωγή κουλτούρας και ελεύθερου χρόνου σε αυτήν την κοινωνία. Να συνενώσουμε υποτασόμενοι στο παιχνίδι, αντί να υποτάσσουμε το παιχνίδι στη σοβαρότητα της πολιτισμικότητας και της επιστημονικότητας.»<sup>58</sup> Αυτή η συνένωση δεν προϋποθέτει έναν ομοιόμορφο, τυποποιημένο κοινωνικό χώρο αλλά αντίθετα οι πολυσύνθετοι ήδη χώροι μπορούν να αρθρωθούν αν ενταθούν οι διαφορές και οι αντιθέσεις τους. Δια μέσου ποικίλων ποιοτήτων μπορεί να υπάρξει χρονικός καταμερισμός διαφορετικών περιστατικών και να δημιουργηθούν διαδρομές που θα ευνοούν το απρόβλεπτο και τις συναντήσεις. Στις ποιότητες του αστικού χώρου μπορεί να συνεισφέρει και η τέχνη, καθώς προσφέρει

---

<sup>56</sup> ό.π. σελ.162

<sup>57</sup> ό.π. σελ.163

<sup>58</sup> ό.π.



«περιπτώσεις χρονικών ποιοτήτων εγγεγραμμένων μέσα σε χώρους»<sup>59</sup>. Όντως, τα καλλιτεχνικά παραδείγματα που χρησιμοποιεί ο Lefebvre (η μουσική που απορροφά το μέτρημα, οι κήποι και τα πάρκα που αποτελούν δημιουργήματα των καλών τεχνών κ.ά.) αποδεικνύουν πως αν η τέχνη εγκαταλείψει τη διακόσμηση μπορεί να γίνει πράξη σε κοινωνική κλίμακα η τέχνη του να ζεις μέσα στην πόλη σαν έργο τέχνης.

Από τα παραπάνω διαπιστώνουμε πως το παιχνίδι αποτελεί την κινητήριο δύναμη της ιδανικής πόλης – έργο. Άλλωστε, όπως υποστηρίζει ο Lefebvre στο περιοδικό «Utopie expérimentale : Pour un nouvel urbanisme» του '61, το παιχνίδι δεν ανταποκρίνεται σε καμία βασική ανάγκη (παρόλο που τις προϋποθέτει όλες) αλλά απαντά σε διαφορετικές επιθυμίες σύμφωνα με τον καθένα, σκοτώνοντας τη μονοτονία και την απουσία των πιθανοτήτων.<sup>60</sup> Έτσι, αν ειδωθεί γενικευμένα σε μεγάλη κλίμακα, δημιουργεί συνεχώς, αλλά πάντα προσωρινά, νέους κανόνες και ανατρέπει την κανονικότητα και την ομοιομορφία που κυριαρχούν στην πόλη της νεωτερικότητας. Επομένως, σύμφωνα πάντα με τον Lefebvre, η πόλη του μέλλοντος θα μπορούσε να είναι η επικρατούσα εικόνα της πόλης αντιστραμμένη. Στη θέση της μονιμότητας και της χωρικής σταθερότητας θα ήταν «η εφήμερη πόλη, αέναο έργο των κατοίκων, που θα κινούνται και θα κινητοποιούνται οι ίδιοι γι' αυτό το έργο και από αυτό. Ο χρόνος ξαναπαίρνει εκεί τη θέση του, δηλαδή την πρώτη θέση και η τεχνική καθιστά εφικτή την αποθέωση του παιχνιδιού.»<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> ό.π. σελ.166

<sup>60</sup> Philippe Simay, «Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes», <http://www.philippesimay.com/clients/862/fichiers/userfiles/files/Une%20autre%20ville%20pour%20une%20autre%20vie.pdf>

<sup>61</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα : Εκδόσεις Παπαζήση, σελ. 165



## 2.5. Καταστασιακή Διεθνής

Το Σεπτέμβριο του 1956 μερικές ευρωπαϊκές πρωτοποριακές ομάδες συναντήθηκαν στην Άλμπα της Ιταλίας για να συζητήσουν τις προοπτικές μιας ενιαίας δράσης ενάντια στην πολιτιστική αποσύνθεση και για να αναζητήσουν νέους τρόπους ζωής μακριά από την απάνθρωπη παντοδυναμία της βιομηχανίας. Αποτέλεσμα αυτού του Συνεδρίου και των μετέπειτα ζυμώσεων ήταν η ίδρυση της Καταστασιακής Διεθνούς (Internationale Situationniste) στη Συνδιάσκεψη του Κόζιο ντ' Αρόσα στην Ιταλία, τον Ιούλιο του επόμενου χρόνου, στην οποία πήραν μέρος οι: Ralph Rumney της Ψυχογεωγραφικής Επιτροπής του Λονδίνου, Michele Bernstein και Guy Debord της Λεττριστικής Διεθνούς και Asger Jorn, Giuseppe Pinot-Gallizio, Piero Simondo και Elena Verrone του Διεθνούς Κινήματος για ένα Φαντασιακό Μπάουχαους.<sup>62</sup> Ο Guy Debord υπήρξε βασικό μέλος της Καταστασιακής Διεθνούς, καθώς παρέμεινε σε αυτήν σε όλη την διάρκεια της δράσης της και καθόρισε τον ιδεολογικό της πυρήνα. Τις θέσεις τους οι Καταστασιακοί τις έκαναν ευρέως γνωστές μέσω του ομώνυμου περιοδικού τους. Στο δεύτερο τεύχος διατυπώνεται ευθέως η πρόθεση του κινήματος που αποτελεί «την πρώτη συστηματική προσπάθεια ανακάλυψης δυνατοτήτων, αναγκών και ανώτερων παιχνιδιών»<sup>63</sup> με βάση τις επικρατούσες συνθήκες της εποχής.

### 2.5.1. Περιπλάνηση\_ Ψυχογεωγραφία

Ο όρος περιπλάνηση εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο δοκίμιο «Formulaire pour un urbanisme nouveau» («Έντυπο για μια νέα πολεοδομία») το 1953 από τον δεκαεννιάχρονο Λεττριστή Ivan Chtcheglon, ο οποίος, πεπεισμένος για την ανάγκη ένταξης της ψυχανάλυσης στην αρχιτεκτονική, περιγράφει μια πόλη που συνεχώς παραλλάσσεται από τους κατοίκους της, των οποίων η βασική ασχολία είναι μια συνεχής περιπλάνηση. Ο Guy Debord είναι αυτός που θα συλλέξει αυτά τα ερεθίσματα και θα ολοκληρώσει την έρευνα. Το 1955 στο «Introduction à une critique de la géographie urbaine» («Εισαγωγή σε μια κριτική της αστικής γεωγραφίας») ορίζει πειραματικές μεθόδους παρατήρησης

---

<sup>62</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέρασμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Έκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Υψιλον/βιβλία, σελ.9

<sup>63</sup> ό.π. σελ.7



του τυχαίου και του προβλέψιμου στους δρόμους, ενώ το 1956 με το «Théorie de la dérive» («Θεωρία της περιπλάνησης») επιχειρεί έναν ορισμό της περιπλάνησης που διαφέρει από τη σουρεαλιστική πρακτική. Συγκεκριμένα, ο παράγοντας της τύχης είναι λιγότερο σημαντικός καθώς, σύμφωνα με τον Debord, οι πόλεις έχουν συνεχή ρεύματα, καθορισμένα σημεία και δίνες που αποθαρρύνουν την είσοδο ή την έξοδο από ορισμένες ζώνες και μορφοποιούν την περιπλάνηση εντός τους. Επομένως, η πρακτική αυτή μπορεί να αποδέχεται το τυχαίο αλλά δε βασίζεται σε αυτό.<sup>64</sup> Η παραπάνω θεωρία του Debord επαναδημοσιεύτηκε στο δεύτερο τεύχος της Καταστασιακής Διεθνούς, καθώς «από τις διάφορες καταστασιακές μεθόδους, η περιπλάνηση παρουσιάζεται ως μια τεχνική βιαστικού περάσματος μέσα από ποικίλες ατμόσφαιρες μιας πόλης. Η έννοια συνδέεται άρρηκτα με την αναγνώριση επιδράσεων ψυχογεωγραφικής φύσης και με μια παιγνιώδη – κατασκευαστική συμπεριφορά, πράγμα που τη διαχωρίζει ολοκληρωτικά από τις κλασικές έννοιες ταξίδι ή περίπατος.»<sup>65</sup> Τα άτομα που πραγματώνουν την περιπλάνηση απαρνιούνται προσωρινά τους λόγους για τους οποίους μετακινούνται συνήθως και αφήνονται ελεύθερα όπου τα πάει ο χώρος και οι συναντήσεις που αντιστοιχούν σε αυτόν. Προτείνεται μάλιστα ο σχηματισμός ομάδων δύο ή τριών ατόμων που διαθέτουν κοινό επίπεδο συνείδησης, ώστε η διασταύρωση των εντυπώσεων να οδηγήσει σε πιο αντικειμενικά συμπεράσματα.<sup>66</sup>

Βλέπουμε λοιπόν ότι η περιπλάνηση για τον Debord δεν αποτελεί απλώς μια πειραματική συμπεριφορά με σκοπό την απόδραση από την καθημερινότητα, αλλά διαθέτει και μια ευριστική αξία, καθώς συλλέγει χρήσιμα στοιχεία για την αναθεώρηση της καθημερινότητας. Σε πολλά σημεία ο παιγνιώδης χαρακτήρας της βρίσκει αντίκρισμα στη θεωρία του Huizinga για το παιχνίδι, όπως στη ρήξη

---

<sup>64</sup> Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG, σελ.95-98

<sup>65</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέραςμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Υψιλον/βιβλία, σελ.84

<sup>66</sup> ό.π. σελ.84, 87



με την πραγματική ζωή και στο σχηματισμό κοινωνικών ομάδων και μπορούμε να πούμε ότι συνιστά ένα τρόπο εξερεύνησης της πόλης μέσω του παιχνιδιού. Ο Debord μάλιστα δίνει κάποια παραδείγματα περιπλάνησης, όπως τα ραντεβού σε μέρη άγνωστα για τους παρευρισκόμενους, η είσοδος τη νύχτα σε ένα σπίτι που κατεδαφίζεται, διαδρομές με ωτοστόπ στο Παρίσι μια μέρα απεργίας των συγκοινωνιών και άλλα πολλά που καταδεικνύουν τα τεράστια αποθέματα αυτού του μεγάλου παιχνιδιού.<sup>67</sup>

Τα συμπεράσματα από την εφαρμογή της πρακτικής αυτής επιτρέπουν την οργάνωση μιας μοντέρνας πόλης σύμφωνα με τις ψυχογεωγραφικές της διαρθρώσεις. Έτσι, οι Καταστασιακοί, περιπλανώμενοι, αναγνωρίζουν διαφορετικές μονάδες περιβάλλοντος, τις κυριότερες συνιστώσες τους και τον εντοπισμό τους στο χώρο, αλλά και τους κύριους άξονες περάσματος μέσα από αυτές τις ατμόσφαιρες, τις εξόδους και τα εμπόδιά τους. Με αυτόν τον τρόπο καταλήγουν στη θεμελιώδη παραδοχή για την ύπαρξη ψυχογεωγραφικών κόμβων που αν προσπαθήσουν να τους απεικονίσουν, με τη βοήθεια παλιών χαρτών και αεροφωτογραφιών μπορούν να φτιάξουν ένα νέο είδος χαρτογραφίας: «τη χαρτογραφία των επιδράσεων ενός χώρου, μιας πόλης»<sup>68</sup>. Αυτοί οι ψυχογεωγραφικοί χάρτες που φανερώνουν την κρυμμένη δομή των αστικών χώρων δεν αποσκοπούν σε μια ακριβή χάραξη αλλά στην αμφισβήτηση της αρχιτεκτονικής και της πολεοδομίας.

Επομένως, ο όρος της ψυχογεωγραφίας που διατυπώθηκε για πρώτη φορά από τον Debord στο «Introduction à une critique de la géographie urbaine» και σήμαινε τη «μελέτη των συγκεκριμένων νόμων κι επιδράσεων του γεωγραφικού περιβάλλοντος που επιδρά άμεσα στη συναισθηματική συμπεριφορά των ατόμων»<sup>69</sup>, οπτικοποιείται στους ψυχογεωγραφικούς χάρτες. Πρόδρομοι αυτών, είχαν κάνει την εμφάνισή τους στην λεττριστική έκθεση «66 metagraphies influentielles» τον Ιούνιο του 1954. Ο πιο χαρακτηριστικός ήταν αυτός του Ivan Chtcheglon που απεικόνιζε ένα χάρτη του Παρισιού πάνω στον οποίο ήταν κολλημένα κομμάτια από νησιά, πελάγη και χερσονήσους, από διάφορα μέρη της υφηγίου. Με αυτό ήθελε να δηλώσει ότι το διαφορετικό και το εξωτικό συναντάται ακόμα και στο Παρίσι αρκεί να

---

<sup>67</sup> ό.π. σελ.89

<sup>68</sup> ό.π. σελ.90

<sup>69</sup> ό.π. σελ.42



υπάρχει η θέληση εξερεύνησης της πόλης. Όμως, ο πρώτος καταστασιακός ψυχογεωγραφικός χάρτης είναι ο «Guide psychogéographique de Paris» («Ψυχογεωγραφικός οδηγός του Παρισιού») του Debord που ουσιαστικά πρόκειται για έναν αναδιπλωμένο τουριστικό οδηγό που προκαλεί τον χρήστη του να χαθεί στην πόλη. Το Παρίσι παρουσιάζεται σε κομμάτια που «επιπλέουν» σε έναν άδειο χώρο, ενώ ο υποτιθέμενος τουρίστας πρέπει να ακολουθήσει τα βέλη που συνδέουν όμοιες μονάδες περιβάλλοντος, σύμφωνα με ψυχογεωγραφικές έρευνες.<sup>70</sup> Παρόμοιου ύφους είναι και ο χάρτης «Naked City» («Γυμνή Πόλη») του Debord, που ονομάστηκε έτσι εκφράζοντας την πεποίθηση των Λεττριστών ότι η αστική εξερεύνηση είναι εξίσου ερωτική με την εξερεύνηση ενός γυναικείου σώματος. Σε αυτόν, τα κομμένα τμήματα ενός συμβατικού χάρτη του Παρισιού επανατοποθετούνται με τρόπο που δεν έχει σχέση με τον προσανατολισμό αλλά με τη διαδρομή που ακολουθήθηκε κατά τη διάρκεια της περιπλάνησης, ενώ τα βέλη υποδεικνύουν την πορεία του περιπλανώμενου· δεν τηρείται κάποια κλίμακα, αλλά μια μικρή γειτονιά μπορεί να εμφανίζεται μεγαλύτερη από μια ολόκληρη συνοικία, αν η ατμόσφαιρά της είναι πιο ισχυρή. Παράλληλα, πολλά ενδιάμεσα τμήματα δεν απεικονίζονται, καθώς είναι αδιάφορα για την περιπλάνηση και ανήκουν στο άδειο περιβάλλον της αστικής αμνησίας, γεγονός που καθιστά εφικτή την ενότητα της πόλης μόνο μέσα από τη σύνδεση αποσπασματικών αναμνήσεων.<sup>71</sup>

## 2.5.2. Διακήρυξη του Άμστερνταμ

Η πρακτική της περιπλάνησης και η καταγραφή των αποτελεσμάτων της στους ψυχογεωγραφικούς χάρτες επηρέασε σημαντικά τον Constant Nieuwenhuis , μέλος των Cobra<sup>72</sup> που γράφτηκε στους Καταστασιακούς το 1957, καθώς

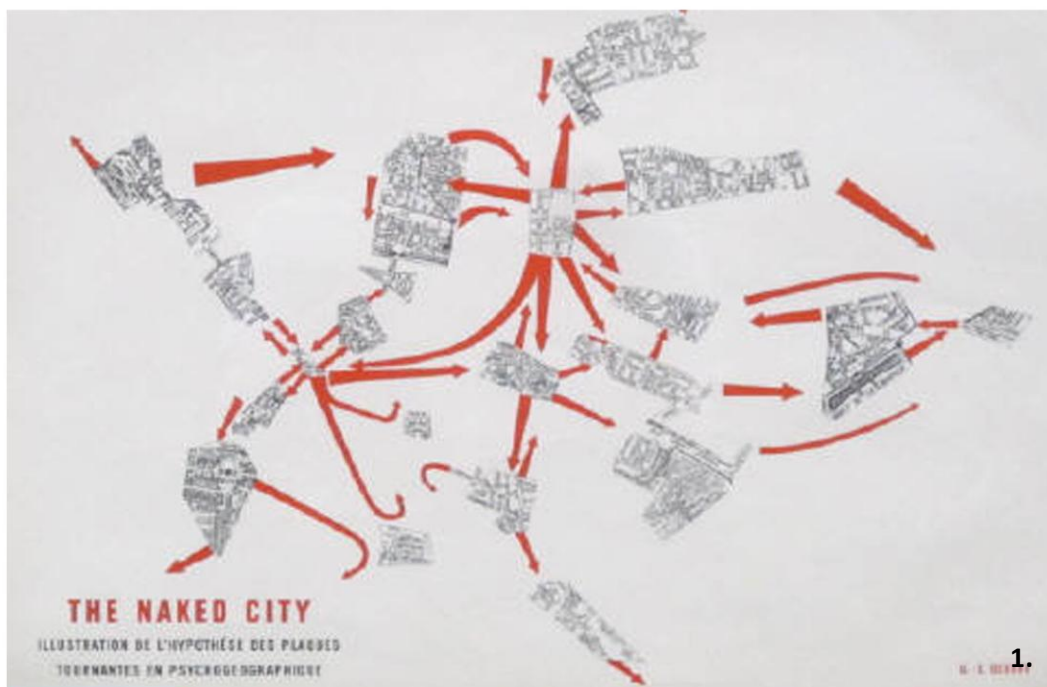
---

<sup>70</sup> Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG, σελ.100-102

<sup>71</sup> Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG, σελ.104

<sup>72</sup> Πρόκειται για ένα καλλιτεχνικό κίνημα που σχηματίστηκε το 1948 στο Παρίσι. Τα μέλη του είχαν στόχο την τέχνη από όλους για όλους, ανεξαρτήτως τάξης, φυλής, νοητικού





1. Γυμνή Πόλη , 2. Ψυχογεωγραφικός Οδηγός του Παρισιού



μοιραζόταν μαζί τους την ίδια αποστροφή για τη λειτουργικότητα του μοντερνισμού. Σύμφωνα με τον Constant, οι τέσσερις βασικές λειτουργίες στις οποίες στηριζόταν η ορθολογική οργάνωση της μοντέρνας πόλης, (κατοικία, εργασία, κυκλοφορία και αναπαραγωγή) αποσκοπούσαν μόνο στο να καταστήσουν τον homo faber (άνθρωπο κατασκευαστή) περισσότερο παραγωγικό. Στο δημόσιο χώρο, τα μέρη που προσφέρονταν δωρεάν για συναντήσεις και ανταλλαγές εξαφανίζονταν στο όνομα ενός αστικού δικτύου, όπου ο καθένας βρισκόταν στο πόστο του.<sup>73</sup>

Ο Constant, όντας πεπεισμένος πως η τέχνη συνιστά αποτελεσματικό μέσο για την καταπολέμηση αυτής της πειθαρχημένης οργάνωσης του χώρου και τη δημιουργία μιας νέας πόλης, το 1958 συντάσσει μαζί με τον Debord την Διακήρυξη του Άμστερνταμ. Η διακήρυξη αυτή προτείνει έναν νέο τρόπο οργάνωσης του χώρου, αυτόν της Ενιαίας Πολεοδομίας που «ορίζεται κατά πρώτο λόγο από τη χρήση του συνόλου των τεχνών και των τεχνικών ως μέσων που συντελούν σε μια ολοκληρωμένη σύνθεση του περιβάλλοντος»<sup>74</sup>. Στόχος της νέας αστικής οργάνωσης δεν είναι απλά να αντιδράσει στον φονξιοναλισμό αλλά να τον ξεπεράσει, πετυχαίνοντας, πέρα από το άμεσα ωφελιμιστικό, ένα λειτουργικό περιβάλλον γεμάτο πάθος. Όπως δημοσιεύουν οι Καταστασιακοί στο τρίτο τεύχος του περιοδικού τους, «η Ενιαία Πολεοδομία θεωρεί το χώρο της πόλης πεδίο ενός αληθινά ομαδικού παιχνιδιού... Πρέπει να εκμεταλλευτούμε τα σημερινά σκηνικά βάζοντας σε πράξη ένα παιγνιώδη χώρο, όπως μας τον δείχνει η πειραματική περιπλάνηση και παράλληλα να κατασκευάσουμε εντελώς καινούργια σκηνικά.»<sup>75</sup>. Επομένως, η Ενιαία Πολεοδομία αντιτίθεται στην ακινητοποίηση των πόλεων μέσα στο χρόνο και

---

και μορφωτικό επιπέδου και θεωρούσαν την τέχνη και την αρχιτεκτονική άρρηκτα συνδεδεμένες. βλ.περισσότερα στο:

<http://www.cobra-museum.nl/en/cobra.html>

<sup>73</sup> Philippe Simay, «Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes», <http://www.philippesimay.com/clients/862/fichiers/userfiles/files/Une%20autre%20ville%20pour%20une%20autre%20vie.pdf>

<sup>74</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. [1999], *Το ξεπέρασμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Υψιλον/βιβλία, σελ.41

<sup>75</sup> ό.π. σελ. 112-113





τον χώρο και κηρύσσει τον διαρκή μετασχηματισμό τους, γεγονός που προϋποθέτει και τη συνεχή μετακίνηση των κατοίκων μέσα σ' αυτές.

Ορμώμενοι για ακόμα μια φορά από την αθλιότητα της καθημερινότητας στη μοντέρνα πόλη, οι Καταστασιακοί παρατηρούν ότι ο άνθρωπος βιώνει μια σειρά αναγκαστικών καταστάσεων που διαφέρουν ελάχιστα μεταξύ τους, γι' αυτό και οι σπάνιες συναρπαστικές καταστάσεις της ζωής την ακινητοποιούν και την οριοθετούν. Έτσι, αποφασίζουν να προσπαθήσουν να κατασκευάσουν καταστάσεις, ένα σύνολο εντυπώσεων-ατμοσφαιρών, δηλαδή, που θα καθορίζει την ποιότητα μιας στιγμής. Πιο συγκεκριμένα, στη Διακήρυξη του Άμστερνταμ, αφιερώνουν τα τελευταία σημεία στην περιγραφή της κατασκευής μιας κατάστασης και την ορίζουν ως τη «δημιουργία μιας μεταβατικής μικροατμόσφαιρας και ενός παιχνιδιού γεγονότων για μία μοναδική στιγμή στη ζωή μερικών ατόμων. Είναι αναπόσπαστη από την κατασκευή μιας γενικής και σχετικά μεγαλύτερης σε διάρκεια ατμόσφαιρας στην ενιαία πολεοδομία.»<sup>76</sup>. Κατ'αυτήν την έννοια, θα μπορούσαμε να πούμε πως η κατασκευή κατάστασης αποτελεί δημιουργικό παιχνίδι που συμβαίνει μια συγκεκριμένη στιγμή, γεγονός που θα έβρισκε αντίκρισμα στη θεωρία των Huizinga, Caillois (συγκεκριμένα χρονικά όρια) αν δεν εγγράφονταν στην ευρύτερη ατμόσφαιρα της πραγματικής ζωής. (Το παιχνίδι για τους δυτικούς θεωρητικούς διαδραματίζεται σε μία δευτερεύουσα πραγματικότητα ή εξ' ολοκλήρου εκτός πραγματικότητας.)

### 2.5.3. Καταστασιακό παιχνίδι

Οι Καταστασιακοί, στις πρώτες δημοσιεύσεις τους, επιχειρούν να ορίσουν το παιχνίδι σύμφωνα με τις δικές τους παραδοχές. Αρχικά, εξηγούν πως η εξιδανίκευση της παραγωγής δεν άφησε περιθώρια για παιγνιώδεις δραστηριότητες με εξαίρεση κάποιες νοθευμένες μορφές τους που ανταποκρίνονταν στο συγκεκριμένο παραγωγικό σύστημα. Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το ποδόσφαιρο που αναπτύχθηκε στη Μεγάλη Βρετανία παράλληλα με τη βιομηχανία: Τα πλήθη ταυτίζονταν με τους επαγγελματίες παίκτες ή ομάδες που έπαιζαν τον ίδιο ρόλο με τις βεντέτες του κινηματογράφου και

---

<sup>76</sup> ό.π. σελ. 98



τους πολιτικούς που αποφάσιζαν στη θέση των ανθρώπων κι έτσι το άθλημα χρησιμοποιούνταν για να κρύψει τη μονοτονία και την ωμότητα των συνθηκών της καθημερινότητας. Η πηγή του κακού για τους Καταστασιακούς εντοπίζεται στο στοιχείο του ανταγωνισμού, στο ζήτημα κέρδος ή χάσιμο που συνδέεται με τον αγώνα των ατόμων για την ιδιοποίηση αγαθών. Άλλωστε, και η συμμετοχή σ'ένα παιχνίδι χάνει το ενδιαφέρον της «όταν είσαι υποχρεωμένος να δεχτείς μια άμιλλα στα πλαίσια σταθερών κανόνων»<sup>77</sup>. Εδώ διαπιστώνουμε μια ρήξη με την κατάταξη των παιχνιδιών του Caillois που ορίζει το παιχνίδι ως αγώνα και τη ρητορική του ανταγωνισμού του Sutton Smith, καθώς σύμφωνα με τους Καταστασιακούς «Το στοιχείο της άμιλλας θα πρέπει να εξαφανιστεί, δίνοντας τη θέση του σε μια περισσότερο πραγματικά συλλογική αντίληψη, την από κοινού δημιουργία επιλεγμένων χώρων (ατμοσφαιρών) για ένα παιχνίδι.»<sup>78</sup>. Ένα ακόμα καθοριστικό σημείο στη θεωρία τους διαδραματίζει η ένταξη του παιχνιδιού στην καθημερινή ζωή και το σπάσιμο των χωροχρονικών δεσμών του. Η φράση του Huizinga ότι «μέσα στην ατέλεια του κόσμου και τη θολούρα της ζωής το παιχνίδι πετυχαίνει μια πρόσκαιρη και περιορισμένη τελειότητα» είναι η εντελώς αντίθετη από την πεποίθηση των Καταστασιακών ότι «πρέπει να εισβάλει και να κατακτήσει ολόκληρη τη ζωή»<sup>79</sup>. Έτσι, το καταστασιακό παιχνίδι αγγίζει την τελειότητα στο βαθμό που ευνοεί και εξουσιάζει όλο και περισσότερο την άμεση ζωή και εξακολουθεί να είναι αγώνας, αλλά «αγώνας για μια ζωή στα μέτρα του πόθου»<sup>80</sup> και όχι για το κέρδος και το ατομικό συμφέρον.

### 2.5.5. Δράσεις\_ Νέα Βαβυλωνία

Η μεταστροφή (détournement), δηλαδή «η χρησιμοποίηση προϋπαρχόντων καλλιτεχνικών στοιχείων σε μια καινούργια ενότητα»<sup>81</sup> είναι μια τεχνική αντήχησης που χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον από τους Καταστασιακούς για να αφυπνίσει την αποχαυνωμένη από το θέαμα κοινωνία. Στο ενδέκατο τεύχος του περιοδικού τους, έχοντας πραγματοποιήσει μια αυστηρή αυτοκριτική

---

<sup>77</sup> ό.π. σελ. 56

<sup>78</sup> ό.π.

<sup>79</sup> ό.π.

<sup>80</sup> ό.π. σελ. 57

<sup>81</sup> ό.π. σελ. 108



διαπιστώνουν πως δεν αρκεί η θεωρητική κριτική της κοινωνίας αλλά απαιτείται και μια έμπρακτη δράση που θα ενεργοποιήσει τους πολίτες. Μεταστρέφοντας τις προτάσεις του θεάματος ευελπιστούν πως θα δώσουν τους λόγους για εξέγερση κι έτσι ο Rene Vignet προτείνει συγκεκριμένα τέσσερα είδη μεταστροφής: παραλλαγή των διαλόγων των φωτορομάντζων, ιδιαίτερα στις διαφημιστικές αφίσες του μετρό, «ανταρτοπόλεμο» στα μέσα μαζικής επικοινωνίας με κατάληψη ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών στούντιο, πειρατικούς ραδιοσταθμούς και έκδοση ψεύτικων περιοδικών, δημιουργία καταστασιακών κόμικς, καθώς τα κόμικς θεωρούνται η μόνη αληθινά λαϊκή λογοτεχνία και γύρισμα καταστασιακών κινηματογραφικών ταινιών που θα έπαιρναν τη θέση των επίκαιρων δελτίων και των διαφημίσεων.<sup>82</sup> Φαίνεται λοιπόν πως η μεταστροφή αποτελεί μια δράση-κολλάζ που θυμίζει το «σουρεαλιστικό μοντάζ» του Benjamin για τη σύνθεση των αφυπνιστικών εικόνων που συνέλεγε και την ανακατασκευή της συλλογικής μνήμης.

Εν τέλει, πραγματοποιήθηκαν ορισμένες μεταστροφές σε κόμικς, πίνακες ζωγραφικής και αφίσες στους δρόμους, όμως η δράση των Καταστασιακών δεν επεκτάθηκε πέρα από αυτές, καθώς υπήρχε ο φόβος οι πιο ευρείες πρακτικές να ενσωματωθούν στον μηχανισμό ελέγχου. Χαρακτηριστικά, ο Debord στην «Κοινωνία του Θεάματος» υποστήριζε πως «η πιο επαναστατική ιδέα για την πολεοδομία δεν είναι η ίδια πολεοδομική»<sup>83</sup> μιλώντας ουσιαστικά για την ενιαία πολεοδομία που δεν θα έπρεπε να αποτελεί δόγμα αλλά κριτική. Ο Constant έβλεπε τα πράγματα διαφορετικά και θεωρούσε πως οι δημιουργοί των ιδεών δεν πρέπει να μένουν σε απραξία παρόλο που οι συνθήκες μπορεί να μην είναι ώριμες για μια επαναστατική αλλαγή. Αντίθετα, σύμφωνα με τον Constant αυτοί που συλλαμβάνουν την ιδέα της κοινωνικής αλλαγής αποτελούν τους διερμηνείς του ανθρώπου του μέλλοντος και οφείλουν να φανταστούν μια νέα πόλη για μια νέα ζωή. Έτσι, το πρώην μέλος των Cobra αφιερώθηκε στο σχεδιασμό της New Babylon, μιας ουτοπικής πόλης που ενσωμάτωνε όλες τις καταστασιακές αρχές και συνέχισε την προσπάθεια για

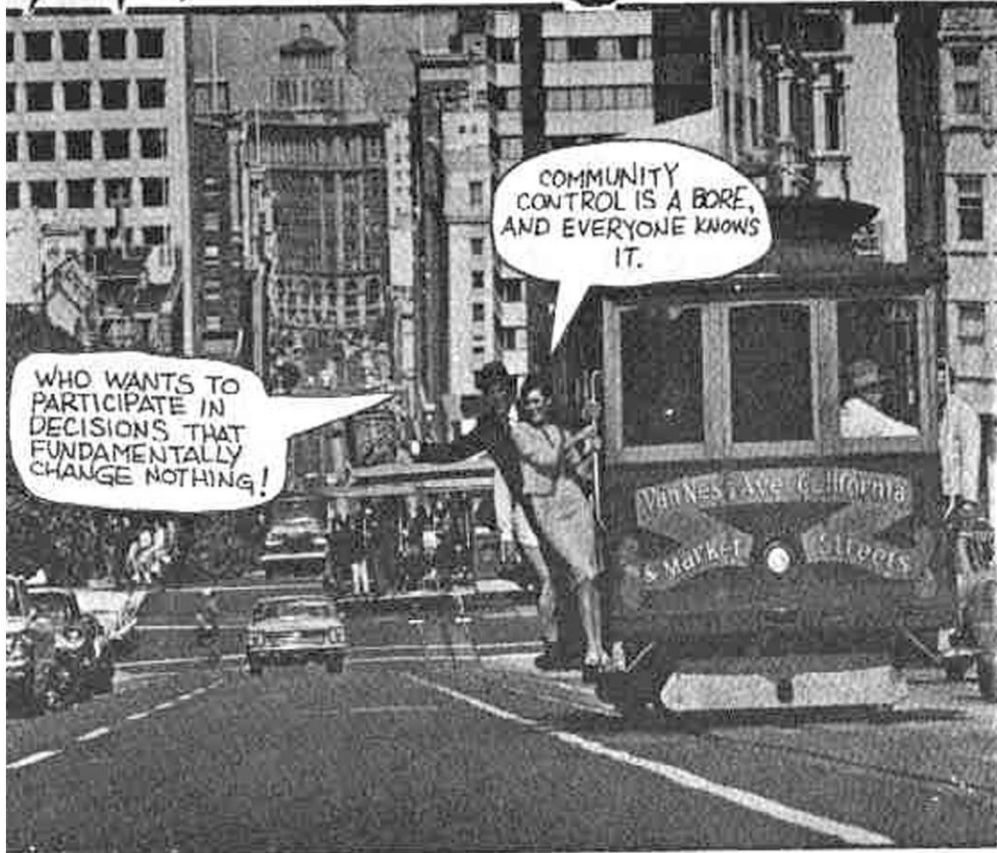
---

<sup>82</sup> ό.π. σελ. 356-358

<sup>83</sup> Philippe Simay, «Une autre ville pour une autre vie. Henri Lefebvre et les situationnistes», <http://www.philippesimay.com/clients/862/fichiers/userfiles/files/Une%20autre%20ville%20pour%20une%20autre%20vie.pdf>



# WILDCAT COMICS



WHO WANTS TO PARTICIPATE IN DECISIONS THAT FUNDAMENTALLY CHANGE NOTHING!

COMMUNITY CONTROL IS A BORE, AND EVERYONE KNOWS IT.

IN THE SOCIETY OF THE SPECTACLE A BUREAUCRATIC CLASS ACQUIRES POWER IN THE NAME OF RATIONALITY, WHILE THE BOURGEOISIE, CONFIDENT THAT ITS PROJECT, THE DEVELOPMENT OF THE COMMODITY ECONOMY, IS BEING MAINTAINED, RETIRES TO THE WINGS. THE UNIONS BECOME INSTRUMENTS OF THE RULING CLASS PART OF THE BUREAUCRATIC MACHINE. WHEN WILDCATS AND SABOTAGE REVEAL THE IRRATIONALITY OF THE BUREAUCRACY IN RELA-

TION TO HUMAN DESIRES, ANTI-BUREAUCRATIC POLITICIANS OF PARTICIPATION, ARRIVE TO JUSTIFY THE MAINTENANCE OF HIERARCHICAL POWER BY REDISCOVERING THE PROBLEM OF SURVIVAL. IN THE FACE OF FANTASTIC ACCUMULATION OF MATERIAL POSSIBILITIES, THEY ENCOURAGE THE PROLETARIAT TO BARGAIN FOR THE PIECE MEAL MANAGEMENT OF ITS SURVIVAL. SO THAT IT WON'T CONSTRUCT FOR ITSELF THE RICH LIFE NOW POSSIBLE.



THE SAN FRANCISCO CABLE CAR WILDCAT OF 1970

BEGAN WHEN A SPONTANEOUS DEMOCRATIC ASSEMBLY OF DRIVERS



την καλύτερη απόδοσή της, ακόμα κι όταν αυτό στάθηκε αφορμή για να διαγραφεί από το κίνημα των Καταστασιακών.

Η New Babylon, σύμφωνα με τον Lefebvre οφείλει το προκλητικό της όνομα στην επιθυμία αλλαγής και εξυγίανσης της «καταραμένης» πόλης σε μια πόλη του μέλλοντος.<sup>84</sup> Ο Constant έχοντας επισκεφτεί μια κατασκήνωση νομάδων, ξεκίνησε να επεξεργάζεται ένα σχέδιο για τους τσιγγάνους της Άλμπα για να μπορέσει να ψυχανεμιστεί τη μορφή της πόλης για μια νομαδική κοινωνία σε πλανητική κλίμακα. Οι μακέτες και τα σκίτσα που δούλευε από το 1956 μέχρι το 1974 απεικόνιζαν έναν κόσμο, που μετά την μεγάλη επανάσταση θα μπορούσε να κατοικηθεί από τον homo ludens απελευθερωμένο πια από τα δεσμά της εργασίας, ελεύθερο να εξερευνήσει και να διαμορφώσει το περιβάλλον του.<sup>85</sup> Για την απελευθέρωση του κατοίκου απαραίτητη προϋπόθεση θεωρούνταν η τεχνολογική ανάπτυξη και η αυτοματοποίηση που θα επέτρεπε στην ανθρωπότητα να αφιερωθεί ολοκληρωτικά στο παιχνίδι.

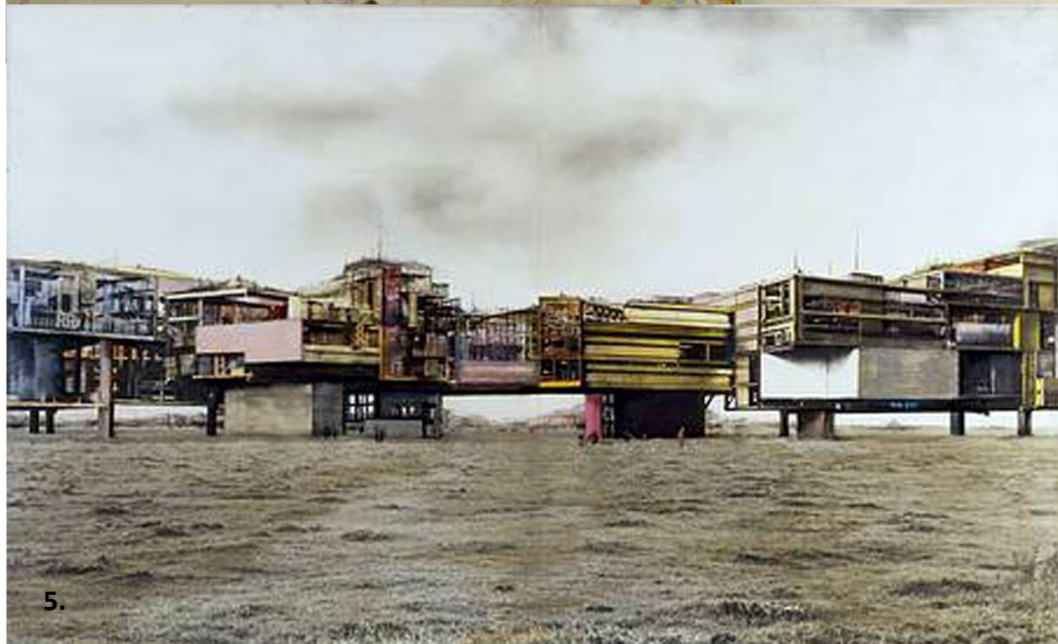
Πιο συγκεκριμένα, μακροσκοπικά η πόλη είχε μια μορφή οργανική και επεκτάσιμη σε όλον τον κόσμο ενώ σε μικροσκοπικό επίπεδο ο κάτοικος μπορούσε να επεξεργαστεί στοιχεία κινητά και μεταβαλλόμενα που αναδιαμόρφωναν το χώρο και δημιουργούσαν διαφορετικές ατμόσφαιρες. Σαν αστικό μόρφωμα, η New Babylon χαρακτηριζόταν από μια πολυεπίπεδη δομή, χωρισμένη σε τομείς, κατασκευασμένες μονάδες, δηλαδή, που ενδοεπικοινωνούσαν. Στηριζόταν σε pilotis και το έδαφος ερχόταν σε επαφή μόνο με το τμήμα μηχανοκίνητης κυκλοφορίας της. Ο homo ludens – περιπλανητής εξερευνούσε τα ανώτερα επίπεδα, τα δώματα των οποίων δημιουργούσαν ένα δεύτερο αστικό τοπίο. Στο εσωτερικό των τομέων ο κάτοικος ήταν ένα είδος καλλιτέχνη που άλλαζε το περιβάλλον του (υλικά, φως, χρώματα, θερμοκρασία κ.ά.) σύμφωνα με τις επιθυμίες του και δημιουργούσε εναλλασσόμενες ατμόσφαιρες. Σύμφωνα με την περιγραφή του Mark Wigley,

---

<sup>84</sup>Henri Lefebvre on the Situationist International, Interview by Kristin Ross  
<http://www.notbored.org/lefebvre-interview.html>

<sup>85</sup> Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG, σελ.110





4. Τοπογραφικό/ Συμβολική Αναπαράσταση της New Babylon

5. Άποψη των τομέων της New Babylon



«κανένας δεν μπορούσε να επιστρέψει (στην ατμόσφαιρα) που υπήρχε πριν, να ξαναβρεί το χώρο στη μορφή που τον άφησε, την εικόνα που καταγράφηκε στη μνήμη του. Κανένας δεν μπορούσε να πέσει στην παγίδα της συνήθειας.»<sup>86</sup>. Επομένως, η συνεχής εναλλαγή καταστάσεων, οδηγούμενη από τα αυθόρμητα ένστικτα των κατοίκων «αντιπροσώπευαν μια δύναμη που δρούσε εμφανώς στην ταξινόμηση του χώρου και στη Νέα Βαβυλωνία, όπου ο χώρος ήταν δημόσιος, η δύναμη αυτή δρούσε ασταμάτητα»<sup>87</sup>. Τελικά, η εικόνα της πόλης έπαιρνε τη μορφή ενός αχανούς κοινωνικού χώρου που ήταν πάντα διαφορετικός, ενός δυναμικού λαβύρινθου, με την πιο ευρεία έννοια του όρου.

Η New Babylon έδωσε αρχιτεκτονική μορφή σε όλες τις καταστασιακές θεωρίες. Ο Constant συνέλεξε τα κομμάτια από τους κατακερματισμένους χάρτες του Debord για να δημιουργήσει μια νέα πόλη-κολλάζ. Όμως η πόλη του Constant, σε αντίθεση με αυτήν που απεικόνιζαν οι ψυχογεωγραφικοί χάρτες, πρότεινε μια κατασκευή εκ νέου, ακυρώνοντας οποιαδήποτε προϋπάρχουσα συνθήκη και καθιστούσε τις προϋποθέσεις παιχνιδιού πιο συγκεκριμένες. Έτσι, μπορεί οι εναλλασσόμενες ατμόσφαιρες της New Babylon να επέτρεπαν ένα αέναο παιχνίδι, όμως αυτό ήταν εφικτό μόνο στα πλαίσια της ουτοπικής πόλης.

Σύμφωνα με τον Wigley, «η ψυχογεωγραφία ήταν η επιστήμη που ανέπτυξαν οι Καταστασιακοί για να χαρτογραφήσουν τις καμπύλες των διαφορετικών ατμοσφαιρών που υπήρχαν σε μία πόλη. Οι περιοχές και οι διαδρομές που κατεγράφησαν σύντομα μετατράπηκαν σε συγκεκριμένες παρεμβάσεις στον αστικό ιστό κι έπειτα σε διαμαρτυρίες που αποτέλεσαν ζωτικό κομμάτι των μαχών του '68 στους δρόμους του Παρισιού. Η ατμόσφαιρα των κατασκευασμένων καταστάσεων αποτέλεσε τη βάση της πολιτικής δράσης. Η New Babylon, ως το τελευταίο σημείο της πάλης αυτής σε φαντασιακό επίπεδο, είναι ένα μεγάλο ατμοσφαιρικό jukebox που μπορεί να παιχτεί μόνο σε μία κοινωνία που έχει ολοκληρωτικά επαναστατήσει.»<sup>88</sup> Ο homo ludens, ο πρωταγωνιστής της, μπορεί να πραγματώσει σε τρόπο ζωής το καταστασιακό παιχνίδι, καθώς δεν τον ενδιαφέρει η απόκτηση κέρδους (η τεχνολογία

---

<sup>86</sup> Wigley, Mark [1998], *Constant's New Babylon, the hyper-architecture of desire*, Rotterdam: 010 Uitgeverij, σελ.164

<sup>87</sup> ό.π. σελ.165

<sup>88</sup> ό.π. σελ.12



εξυπηρετεί κάθε βασική του ανάγκη), αλλά η δημιουργικότητα γίνεται ο βασικός σκοπός του και η κινητήρια δύναμη των πάντων.





## 2.6. «Η επανάσταση ξεμαγεύει την πόλη»

Ο Benjamin στο «Εικόνες και μύθοι της νεωτερικότητας» χρησιμοποιεί την παραπάνω φράση συμπυκνώνοντας την άποψή του πως η συλλογική αμνησία που υπαγορεύει η ολιστική ιδεολογία της ανανέωσης μπορεί να ανατραπεί μέσα από κοινωνικές διεκδικήσεις και συγκρούσεις. Ο Lefebvre φαίνεται πως ενστερνίζεται τη θέση αυτή, καθώς ισχυρίζεται πως για την υλοποίηση της πόλης – έργο απαιτείται μια γενικευμένη επανάσταση που θα επαναπροσδιορίσει τις κοινωνικές ανάγκες και μάλιστα θεωρεί πως αυτή θα έρθει σαν αναπόφευκτο επακόλουθο των δυσχερών συνθηκών : «Η ικανοποίηση των στοιχειωδών αναγκών δεν κατορθώνει να πνίξει το ανικανοποίητο των θεμελιωδών επιθυμιών (...) μέχρι την ανάφλεξη – συμπίεση της βίας που караδοκεί κάτω από τους φοβερούς καταναγκασμούς μιας ορθολογικότητας ταυτιζόμενης τελικά με τον παραλογισμό.»<sup>89</sup> Οι Καταστασιακοί, στο τελευταίο τεύχος του περιοδικού τους που εκδόθηκε τον Απρίλιο του '68, βλέπουν το επαναστατικό κίνημα που κάνει τα πρώτα του βήματα σαν την απαρχή της νίκης τους απέναντι στην μονοτονία της καθημερινότητας.<sup>90</sup> Είναι εμφανές λοιπόν, πως οι παραπάνω θεωρητικοί και καλλιτέχνες επεδίωκαν με τον έργο τους την αφύπνιση της αποχαυνωμένης ανθρωπότητας, αλλά και την επανάσταση που αυτή θα επέφερε, την επανεκδίκηση, δηλαδή, του δημόσιου χώρου ως χώρου πραγμάτωσης των επιθυμιών.

Εν τέλει, ο Benjamin και οι καλλιτέχνες που τον διαδέχτηκαν αναζητούν μέσα από την επανάσταση μια διαφορετικά μαγεμένη πόλη και την έννοια της απόλαυσης στο δημόσιο χώρο. Χαρακτηριστικά, ο Raoul Vaneigem παραλληλίζει την έννοια της απόλαυσης με το πάθος για έρωτα που τείνει να εκλείψει στον πολιτισμό της εργασίας. Όμως, «από μια επιβίωση χωρίς πάθος, μπορεί να γεννηθεί το πάθος για μια πολλαπλή ζωή...Με τη βαθμιαία

---

<sup>89</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση:

Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση, σελ. 101

<sup>90</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέρασμα της τέχνης / Internationale*

*Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση:

Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Ύψιλον/βιβλία, σελ.382



εξαφάνιση της καταναγκαστικής εργασίας, ο έρωτας καλείται να ανακτήσει το χαμένο του έδαφος. Και αυτό κρύβει πολλούς κινδύνους για κάθε μορφή εξουσίας. Επειδή ο έρωτας είναι ενωτικός, είναι και ελευθερία του πολλαπλού. Δεν υπάρχει καλύτερη προπαγάνδα για την ελευθερία από την γαλήνια ελευθερία της απόλαυσης.»<sup>91</sup>.

### 2.6.1.Παρισινή Κομμούνα

Η Παρισινή Κομμούνα (26 Μαρτίου 1871 - 28 Μαΐου 1871), η εργατική επαναστατική κυβέρνηση που εγκαθιδρύθηκε στο Παρίσι μετά την εξέγερση της εθνοφρουράς και των εργατών της πόλης, επηρέασε σημαντικά τα επόμενα επαναστατικά εγχειρήματα των αρχών του εικοστού αιώνα, τόσο ως σύμβολο όσο και ως το πρώτο πείραμα εργατικής -σοσιαλιστικής διακυβέρνησης και συνεπώς αποτέλεσε ορόσημο στη θεωρία των Benjamin, Lefebvre και Καταστασιακών.<sup>92</sup>

Σύμφωνα με τον Benjamin, τα έργα «στρατηγικού εξωραϊσμού» του λόρδου Haussmann που αποτελούσαν και πολιτικές χειρονομίες κατά της εργατικής τάξης (το φάρδος των βουλεβάρτων ήταν απαγορευτικό για την κατασκευή οδοφραγμάτων, ενώ οι καινούργιοι δρόμοι εξασφάλιζαν τη συντομότερη διαδρομή μεταξύ στρατώνων και εργατικών συνοικιών) αμφισβητούνται στο σύνολό τους κατά τη διάρκεια της Κομμούνας. Το προλεταριάτο που εκδιώχθηκε στα προάστια λόγω των υψηλών ενοικίων και των κατεδαφίσεων υποβαθμισμένων γειτονιών εκφράζει άμεσα την αγανάκτησή του και διεκδικεί τον δημόσιο χώρο που του ανήκει. «Τα οδοφράγματα ανασταίνονται και μάλιστα γίνονται πιο δυνατά από ποτέ. Εκτείνονται σε όλο το φάρδος των βουλεβάρτων και συχνά φτάνουν το ύψος δύο πατωμάτων, προασπίζοντας αποτελεσματικά τα χαρακώματα από πίσω τους.»<sup>93</sup> Έτσι, η Παρισινή Κομμούνα

---

<sup>91</sup> Raoul Vaneigem , « Έρωτας και Επικοινωνία» (Αφιέρωμα στο Μάη του 68), <http://eagainst.com/articles/raoul-vaneigem-68/>

<sup>92</sup> βλ. περισσότερα στο:

[http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%B9%CF%83%CE%B9%CE%BD%CE%AE\\_%CE%9A%CE%BF%CE%BC%CE%BC%CE%BF%CF%8D%CE%BD%CE%B1](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%B9%CF%83%CE%B9%CE%BD%CE%AE_%CE%9A%CE%BF%CE%BC%CE%BC%CE%BF%CF%8D%CE%BD%CE%B1)

<sup>93</sup> Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin , Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ.12



διαλύει το πέπλο της φαντασμαγορίας που σκέπαζε τα μάτια των εργαζόμενων και τονίζει την διαφορά των κοινωνικών τάξεων. Άλλωστε, η αστική τάξη, παρόλο που πραγματοποιούσε φιλανθρωπικές κινήσεις προς τους οικονομικά ασθενέστερους, ποτέ δεν έπαψε να τους θεωρεί κοινωνικά κατώτερους, γεγονός που αποτυπώνεται ξεκάθαρα στη φράση «Κάθε εργοστασιάρχης στο εργοστάσιο του είναι σαν τον κάτοχο φυτείας μεταξύ των σκλάβων του.»<sup>94</sup> που δημοσιεύτηκε το 1831 στη «Journal des débats». Ο Benjamin, λοιπόν, ισχυρίζεται πως το κάψιμο του Παρισιού κατά την Κομμούνα ήταν ένας άξιος επίλογος στην ισοπεδωτική πολιτική του Haussmann από τους εργαζόμενους, που δεν καθοδηγούνταν από κάποια θεωρία, αλλά αυτό τους καθιστούσε ενθουσιώδεις και αυθόρμητους στην εξέγερσή τους για μια νέα κοινωνία.

Στον πολιτικό αγώνα του προλεταριάτου, ήταν που έβλεπε και ο Lefebvre την δημιουργική προοπτική της πόλης – έργου και στην εμβληματική επανάκτηση της πόλης από την εργατική τάξη στη σύντομη Παρισινή Κομμούνα ένα λαμπρό παράδειγμα. Συγκεκριμένα, θεωρούσε πως η Κομμούνα ήταν μια λαϊκή απάντηση στη στρατηγική του Haussmann, που, διώχνοντας τους εργαζόμενους στην περιφέρεια (ενώ παλιότερα συγκατοικούσαν με τους αστούς στο κέντρο), τους υπέβαλλε σε μια αντίφαση του χώρου. Αυτή η στρατηγική απέβλεπε στην ενδυνάμωση του πολιτικού αστικού κέντρου, (του κέντρου των αποφάσεων), αλλά παράλληλα κατέστρεφε σταδιακά τις χωρικές του ποιότητες. Επομένως, το Μάρτιο του 1871 «Οι εργάτες καταδιωγμένοι στις περιφερειακές συνοικίες και τις περιφερειακές κοινότητες, επαναϊδιοποιούνται το χώρο, από τον οποίο ο βοναπαρτισμός και η στρατηγική των διευθυνουσών τάξεων τους είχε διώξει. Προσπάθησαν να τον ξαναπάρουν στην κατοχή τους, μέσα σε μια ατμόσφαιρα γιορτής (πολεμικής, μα περήφανης, λαμπρής).»<sup>95</sup>.

«Γιορτή» αποτελούσε και για τους Καταστασιακούς η Κομμούνα και μάλιστα, τη μεγαλύτερη γιορτή του 19ου αιώνα. Στη βάση της εντόπισαν την «αίσθηση των εξεγερμένων ότι έγιναν αφέντες της ιστορίας τους, όχι τόσο στο επίπεδο

---

<sup>94</sup> ό.π. σελ.13

<sup>95</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση:

Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση, σελ.331



της κυβερνητικής πολιτικής απόφασης, όσο σ'αυτό της καθημερινής ζωής»<sup>96</sup> και χαρακτήρισαν παιχνίδι με τα όπλα και την εξουσία το γεγονός ότι οι εργάτες πήραν τα όπλα της εθνοφρουράς κατά του στρατού της κυβέρνησης. Για να εξηγήσουν τη σημασία και το αντίκτυπο της εξέγερσης στα χρόνια που θα ακολουθούσαν χρησιμοποίησαν τη φράση του Marx ότι «το μεγαλύτερο κοινωνικό μέτρο της ήταν η ίδια η έμπρακτη ύπαρξή της»<sup>97</sup>. Μονάχα στην Κομμούνια οι Καταστασιακοί εντόπισαν την πραγμάτωση μιας επαναστατικής πολεοδομίας, καθώς «γκρέμισε επιτόπου τα απολιθωμένα σύμβολα της κυρίαρχης οργάνωσης της ζωής, αντιμετώπισε τον κοινωνικό χώρο με πολιτικούς όρους και δεν πίστεψε πως ένα μνημείο μπορεί να είναι αθώο»<sup>98</sup>. Στο «Στοιχειώδες πρόγραμμα του γραφείου Ενιαίας Πολεοδομίας» που δημοσιεύτηκε στο έκτο τεύχος του περιοδικού του κινήματος γίνεται λόγος για την «θετική οπή», έναν όρο δανεισμένο από τη μοντέρνα φυσική που υποδηλώνει τον κενό χώρο που απαιτείται για τη δημιουργία μιας κατασκευής. Η Κομμούνια για τους Καταστασιακούς δημιουργεί τη θετική οπή, ένα κενό εξουσίας, υποβοηθώντας μια αυθεντική πολεοδομία να αναδειχθεί.

### 2.6.2.Μάης '68

Ο όρος Μάης του '68 (γνωστός και ως Γαλλικός Μάης) περιγράφει την πολιτική και κοινωνική αναταραχή που ξέσπασε στη Γαλλία κατά τη διάρκεια των μηνών Μαΐου-Ιουνίου του 1968. Τα γεγονότα ξεκίνησαν από κινητοποιήσεις των Γάλλων μαθητών και φοιτητών, επεκτάθηκαν με γενική απεργία των Γάλλων εργατών και τελικά οδήγησαν σε πολιτική και κοινωνική κρίση, που άρχισε να παίρνει διαστάσεις επανάστασης και οδήγησε στη διάλυση της Γαλλικής Εθνοσυνέλευσης και την προκήρυξη εκλογών από τον τότε πρόεδρο Charles de Gaulle. Τα γεγονότα μπορεί τελικά να κατέληξαν σε πολιτική αποτυχία, αλλά είχαν τεράστιες κοινωνικές συνέπειες: μπορεί να μη

---

<sup>96</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέρασμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Ύψιλον/βιβλία, σελ.245

<sup>97</sup> ό.π.

<sup>98</sup> ό.π. σελ.246



διήρκεσαν ένα μήνα, αλλά ο όρος Μάης του '68 έγινε συνώνυμο με την αλλαγή των κοινωνικών αξιών κι αυτό διότι η εξέγερση δεν πραγματοποιήθηκε από μεμονωμένο πλήθος, όπως οι εργαζόμενοι ή οι φυλετικές μειονότητες, αλλά ήταν μια παλλαϊκή εξέγερση, άνευ φυλετικών, πολιτιστικών, ηλικιακών και κοινωνικών διακρίσεων.<sup>99</sup>

Στα γεγονότα αυτά, στη μετασηματιστική δύναμη της φαντασίας όπως αποτυπώνεται στο σύνθημα: «Η Φαντασία στην Εξουσία» («Rouvoir à l'Imagination»), ο Lefebvre βρήκε ένα υπόδειγμα άσκησης του δικαιώματος στην πόλη. Το ομότιτλο βιβλίο του που εκδόθηκε δύο μήνες πριν την εξέγερση αποτέλεσε μανιφέστο. Αλλά και με την ακαδημαϊκή του δραστηριότητα και ειδικά με την «εμπνευσμένη διδασκαλία στην Ναντέρ, το πανεπιστήμιο κέντρο του παρισινού Μάη, συνέβαλε στην πυροδότηση της εξέγερσης, όπως του το αναγνώρισαν πριν από όλους, οι πολυάριθμοι φοιτητές του».<sup>100</sup> Έτσι ο Lefebvre, που από την αρχή της δράσης του εναπόθετε τις ελπίδες του για αλλαγή στο καταπιεσμένο προλεταριάτο, ισχυρίστηκε πως το 1968 η εργατική τάξη έφτασε σχεδόν μέχρι την κορυφή των δυνατοτήτων της, «εδραιώνοντας τον εαυτό της σαν κοινωνικοπολιτικό υποκείμενο»<sup>101</sup>, ταρακουνώντας το σύστημα. Η δράση των φοιτητών δεν ήταν παρά καταλύτης για τη διαμαρτυρία των εργατών: «Στην αρχή ήταν απλώς τα παιδιά της αστικής τάξης που περνούσαν καλά. Η γενική απεργία όμως, δεν ήταν αστείο ζήτημα.»<sup>102</sup>

Αντίστοιχα, οι Καταστασιακοί φαίνεται πως εντατικοποίησαν τη δράση τους κατά τη διάρκεια του ξεσηκωμού, με πλήθος προκηρύξεων και συνθημάτων που είχαν μεγάλη απήχηση στους εξεγερμένους. Μια από της «καταστάσεις», στη δημιουργία των οποίων διαδραμάτισαν πρωταγωνιστικό ρόλο, εκτυλίχθηκε

---

<sup>99</sup> βλ.περισσότερα στο:

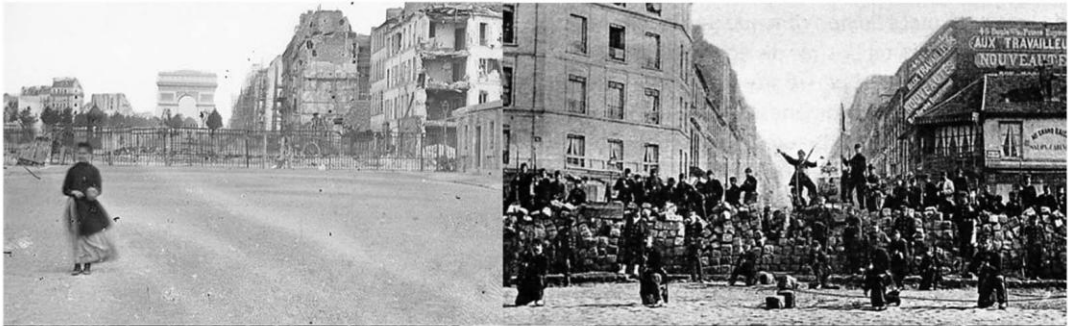
[http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AC%CE%B7%CF%82\\_%CF%84%CE%BF%CF%85\\_'68](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AC%CE%B7%CF%82_%CF%84%CE%BF%CF%85_'68)

<sup>100</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση, εισαγωγή

<sup>101</sup> ό.π. σελ. 336

<sup>102</sup> McDonough, Tom [2002], *Guy Debord and the Situationist International*, MIT Press Ltd, σελ. 283





6.,7.: Παρισινή Κομμούνα, 8.,9.: Μάης '68



λίγο πριν το ξέσπασμα του γαλλικού Μάη. Επρόκειτο για το περιβόητο «σκάνδαλο του Στρασβούργου»: Το 1966 μια ομάδα ριζοσπαστών φοιτητών από το πανεπιστήμιο της πόλης κατάφερε να κερδίσει τις φοιτητικές εκλογές, εκμεταλλευόμενη την αδιαφορία των συμφοιτητών τους, υποσχόμενη κατά την προεκλογική περίοδο να διαλύσει σε περίπτωση εκλογή της το πανεπιστήμιο. Φιλοδοξώντας να ταραξουν το λήθαργο του Πανεπιστημίου, τα μέλη της ομάδας ήρθαν σε επαφή με την Καταστασιακή Διεθνή. Καρπός της συνάντησης ήταν η μπροσούρα «Για την αθλιότητα των φοιτητικών κύκλων», ένας λίβελος που διακήρυσσε πως «ο φοιτητής είναι το πλέον αξιοκαταφρόνητο πλάσμα μετά το μπάτσο και τον παπά». «Αυτό το κείμενο, πυρετώδες και βέβηλο, μοιράστηκε δωρεάν στους φοιτητές την πρώτη μέρα του ακαδημαϊκού έτους. Κάποιοι φοιτητές δεν αρκέστηκαν στο μοίρασμα, αλλά πέταξαν και στους καθηγητές σάπιες ντομάτες.»<sup>103</sup> Όλο αυτό το σκάνδαλο είχε αποτέλεσμα η μπροσούρα να αποκτήσει αναπάντεχη δημοσιότητα, να μεταφραστεί σε δεκάδες γλώσσες και να γίνει το φιτίλι της εξέγερσης. Ένα χρόνο πριν, εκδόθηκαν και τα δύο βασικά βιβλία μέσα στα οποία συμπυκνωνόταν όλη η πειραματική και θεωρητική πορεία των Καταστασιακών. Η «Κοινωνία του Θεάματος» του Debord και η «Επανάσταση της Καθημερινής Ζωής» του Vaneigem, πολλές φράσεις των οποίων γράφτηκαν ως συνθήματα στους τοίχους του εξεγερμένου Παρισιού. «Απαγορεύεται το απαγορεύεται» («Il est interdit d'interdire») και «Κάτω από τα πεζοδρόμια, η παραλία!» («Sous les pavés, la plage!») ήταν δύο χαρακτηριστικά καταστασιακά συνθήματα που φανέρωναν την ανάγκη για σπάσιμο των κανόνων και τα απρόβλεπτα ενδεχόμενα που αποκαλύπτονται με την επανεκδίκηση του δημόσιου χώρου.

Τελικά, παρόλο που φαινομενικά η δράση των Καταστασιακών ήταν ελάχιστη σε σχέση με το θεωρητικό τους έργο, μπορούμε να πούμε πως τα γεγονότα του Μάη του '68 αποτέλεσαν την έμπρακτη επιβεβαίωση της θεωρίας τους, καθώς το πνεύμα της εξέγερσης συνέπλεε με αυτήν. Επομένως, η επίδρασή της δεν υπολογίζεται ποσοτικά αλλά ποιοτικά και, αναμφίβολα, η επαναστατικά γιορταστική ατμόσφαιρα του '68 συνιστούσε μια «κατασκευή κατάστασης». Το τέλος της σήμανε και το τέλος της Καταστασιακής Διεθνούς, η οποία ουσιαστικά

---

<sup>103</sup> Δημήτρης Αναστασόπουλος, «Να ξαναγίνουν οι ιδέες επικίνδυνες...», *Ελευθεροτυπία*, 30/01/2007



σταμάτησε τη δραστηριότητα της ένα χρόνο μετά, ενώ και τυπικά ανακοίνωσε τη διάλυση της το 1972.







## 3.0 Κάτοικος-παίκτης την ψηφιακή εποχή

### 3.1. Αλλαγή παραδείγματος

Στη νεωτερική πόλη ο κάτοικος αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα τεμαχισμένη, καθώς, όπως επισημαίνει και ο Debord στην «Κοινωνία του Θεάματος», με το γενικευμένο διαχωρισμό ανάμεσα στον εργαζόμενο και το παραγόμενο προϊόν χανόταν κάθε ενιαία αντίληψη της ολοκληρωμένης δραστηριότητας· ο εργαζόμενος παρήγαγε τις λεπτομέρειες του κόσμου του και τελικά απομονωνόταν από αυτόν. Το θέαμα συγκέντρωσε τις εικόνες που αποσπαστήκαν από κάθε πλευρά της ζωής προσφέροντας την ψευδαίσθηση της ολότητάς της και συντέλεσε στην σταδιακή αποξένωση του θεατή: «Όσο περισσότερο δέχεται να αναγνωρίζει τον εαυτό του μέσα στις κυρίαρχες εικόνες της ανάγκης, τόσο λιγότερο κατανοεί την ίδια του την ύπαρξη και την επιθυμία του. (...)Ο θεατής δε νιώθει πουθενά σαν στο σπίτι του γιατί το θέαμα είναι παντού.»<sup>104</sup>

Στη σύγχρονη πόλη ο κατακερματισμός της καθημερινότητας αποτυπώνεται έντονα στο χώρο που δεν είναι πλέον συνεχής αλλά μια δομή από κόμβους συνδεδεμένους σε δίκτυο. Οι κόμβοι γίνονται όλο και πιο καθορισμένοι, οργανωμένοι και αποτελεσματικοί και τα ενδιάμεσα ταξίδια συντομότερα. Έτσι, ό,τι δεν είναι κόμβος χάνει τη σημασία του, συμπεριλαμβανομένων και των δημόσιων χώρων. Πιο συγκεκριμένα, ο κάτοικος, γνωρίζοντας τη λειτουργία και την ταυτότητα του κάθε σημείου μετακινείται μόνο από και προς αυτό, χωρίς να ενδιαφέρεται για τις διαφορετικές χωρικές ποιότητες που θα συναντήσει στη διαδρομή.

Οι ασυνέχειες στο χώρο ενισχύονται και από τις αλλαγές στην οικονομική πραγματικότητα, που σε πόλεις όπως η Αθήνα, ευνοούν την ανάπτυξη γκετοποιημένων περιοχών. Οι αυξανόμενες κοινωνικές αντιθέσεις προάγουν τη δημιουργία ομοιογενών κοινοτήτων όπου επιλέγουν να ζήσουν άνθρωποι με

---

<sup>104</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέραςμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Ύψιλον/βιβλία, σελ.374



κοινές αναφορές. Τα όρια μεταξύ τους γίνονται όλο και πιο σκληρά, οι πολίτες αναζητούν καταφύγιο στην κατοικία και οι ανάγκες επικοινωνίας των – σωματικά αποκλεισμένων – ατόμων εξυπηρετούνται από τα δίκτυα πληροφορίας και τα κοινωνικά μέσα.<sup>105</sup>

Επομένως, σε αυτόν τον τύπο πόλης κυρίαρχο ρόλο διαδραματίζει το δίκτυο μεταφοράς πληροφοριών. Χαρακτηριστικά, ο William Mitchell στο «E-topia» το παρομοιάζει με το δίκτυο τροφοδοσίας νερού που αντικατέστησε το χώρο συγκέντρωσης των κατοίκων ενός άνυδρου χωριού γύρω από το πηγάδι. Από τη στιγμή που οι κάτοικοι μπορούσαν να προμηθεύονται νερό οποτεδήποτε και οπουδήποτε έπαψαν να εξαρτώνται από τον παλιό χώρο συγκέντρωσης και δημιούργησαν νέους. Η ιστορία επαναλαμβάνεται σήμερα με την αλλαγή στο σύστημα διακίνησης της πληροφορίας. Ενώ παλιότερα υπήρχαν συγκεκριμένα μέρη που εξυπηρετούσαν διαφορετικές λειτουργίες όπως την εργασία, την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, πλέον ψηφιακά δίκτυα μεγάλης εμβέλειας μας δίνουν την ευχέρεια να πραγματοποιούμε τις λειτουργίες αυτές χωρίς να μετακινούμαστε και η δημόσια ζωή φαίνεται να μετασηματίζεται άρδην.<sup>106</sup> Το γεγονός αυτό συνιστά μια «αλλαγή παραδείγματος»<sup>107</sup>, μια μεταβολή ενός τεχνολογικά κρατούντος προτύπου («technological paradigm shift»), καθώς η κοινωνία της πληροφορίας είναι η εποχή μιας νέας κοινωνικής δομής και ενός νέου τρόπου ανάπτυξης. Πλέον, υπάρχει η δυνατότητα για τις διαπροσωπικές επαφές να πραγματοποιούνται στον ίδιο χώρο ή εξ' αποστάσεως, συγχρονισμένα ή ασύγχρονα και με κάθε πιθανό συνδυασμό των παραπάνω. Στα διαδικτυακά σημεία συνάντησης, σύμφωνα με τον Mitchell, δεν υπάρχει η έκθεση σε φυσικούς κινδύνους, δεν μπορούν να εκδηλωθούν βίαιες αντιδράσεις μεταξύ των αντιφρονούντων ούτε προκύπτουν δυσάρεστες απρόσμενες συναντήσεις που ευδοκιμούν στο φυσικό χώρο. Επομένως, πολλές φορές το ψηφιακό έδαφος προσφέρεται για διαδράσεις που δεν θα

---

<sup>105</sup> Πάνος Δραγώνας, «Μετά (την) ιδιωτικότητα: Βασικές έννοιες για τη σύγχρονη αστική κατοίκηση», <http://panosdragonas.net/?p=412#more-412>

<sup>106</sup> Mitchell, William J. [1999], *E-topia : urban life, Jim - but not as we know it*, Cambridge, MA :The MIT Press, σελ.3-4

<sup>107</sup> Η «αλλαγή παραδείγματος» είναι σύμφωνα με το βιβλίο «The Structure of Scientific Revolutions» του Thomas Kuhn μια αλλαγή στις βασικές παραδοχές και στην κυρίαρχη θεωρία μιας επιστήμης.

βλ.περισσότερα στο: [http://en.wikipedia.org/wiki/Paradigm\\_shift](http://en.wikipedia.org/wiki/Paradigm_shift)



συνέβαιναν αλλού, σε πραγματικά αλλά εχθρικά περιβάλλοντα. Παρόλαυτα, οι πλαστοί χαρακτήρες που υιοθετούν οι παρευρισκόμενοι στον ψηφιακό χώρο εγκυμονούν κινδύνους και αλόγιστες ενέργειες που δεν ταυτοποιούνται, οπότε γίνεται σαφές πως οι διαδικτυακοί χώροι συνάντησης δεν μπορούν να αντικαταστήσουν αποτελεσματικά τους φυσικούς.<sup>108</sup> Εξάλλου, ορισμένες χωρικές ποιότητες, δεν μπορούν να μεταφερθούν μέσα από καλώδια και θα αποτελούν πάντα αναντικατάστατες αξίες του φυσικού περιβάλλοντος. «Το ηλεκτρονικό εμπόριο μπορεί να περιορίζει τις δυνατότητες των εμπορικών καταστημάτων στο κέντρο της πόλης, για παράδειγμα, αλλά είναι δύσκολο να αντισταθείς στην παραλία μια ζεστή Κυριακή - ενώ οι τηλεμεταφορές σου εξοικονομούν χρόνο για να πας εκεί.»<sup>109</sup> Από τη στιγμή λοιπόν, που ο τόπος διατηρεί αυτού του είδους τη δύναμη, οι επιχειρήσεις που βασίζονται σε αυτόν προσπαθούν να επιβιώσουν στην ψηφιακή εποχή δίνοντας περισσότερη έμφαση στη βιωμένη εμπειρία που προσφέρουν. «Ο κινηματογράφος θα προσφέρει μεγαλύτερες οθόνες, καλύτερο ήχο και πιο έντονη εμπλοκή των θεατών σχετικά με μια οικιακή συσκευή για βίντεο»<sup>110</sup>. Σ'αυτήν την «εμπλοκή» και τις συναντήσεις έγκειται ίσως και το μεγαλύτερο πλεονέκτημα των φυσικών χώρων που μπορούν να φιλοξενήσουν μια ομάδα ανθρώπων και να προσφέρουν την αίσθηση της κοινότητας που απέχει από την αντίστοιχη της διαδικτυακής, διαμεσολαβημένης κοινότητας.

Όμως ο δημόσιος χώρος την εποχή της πληροφορίας δεν μένει ανεπηρέαστος αλλά μετασχηματίζεται και αποκτά υβριδικό χαρακτήρα. Στα ρωμαϊκά χρόνια, όπως αναφέρει ο Mitchell, εμφανίστηκε για πρώτη φορά η θεωρία για το *genius loci*, το χαρακτηριστικό πνεύμα κάθε τόπου που αποκαλύπτονταν στον προσεχτικό παρατηρητή και αποτελούσε την πραγματικότητα στην οποία έπρεπε να ενταχθεί για να αποκτήσει μια ταυτότητα, την αίσθηση ότι ανήκει κάπου. Πλέον, ο παρατηρητής αρκεί να είναι εξοπλισμένος με τις κατάλληλες εφαρμογές στο κινητό του για να καταλάβει το «πνεύμα του τόπου», το επίπεδο επαυξημένης πραγματικότητας που συνυπάρχει με τον φυσικό χώρο και αλληλεπιδρά με τους περαστικούς.<sup>111</sup> Έτσι, οι κάτοικοι μιας πόλης μπορούν

---

<sup>108</sup> Mitchell, William J.[1999], *E-topia : urban life, Jim - but not as we know it*, Cambridge, MA :The MIT Press, σελ.86-87

<sup>109</sup> ό.π. σελ.142

<sup>110</sup> ό.π.

<sup>111</sup> ό.π. σελ. 50



να διαβάσουν διάφορες πληροφορίες που προβάλλονται πάνω της: ένας τουρίστας μπορεί να δει ένα είδος ταξιδιωτικού οδηγού, προσομοιώσεις κατεστραμμένων στοιχείων του παρελθόντος ή ειδικές ενδείξεις στους τόπους σημαντικών ιστορικών γεγονότων, ένας μεσίτης προσαρτημένες τιμές πάνω στα κτίρια προς πώληση, ένας μάστορας το αρχιτεκτονικό σχέδιο στο κενό οικόπεδο κ.ά.

Αυτή η διαμεσολάβηση αυξάνεται συνεχώς και τελικά η ψηφιακή πόλη γίνεται από εικόνα διάγραμμα : «Ο καιρός της βιώνεται ως μετεωρολογικό δελτίο. Μια διαδρομή είναι ταυτόσημη με τον χάρτη του μετρό ή τις ενδείξεις των υπολογιστών ταξιδιού. Η ιστορία της βρίσκεται στα audio tours των μουσείων. Τα λόγια και οι ματιές του δρόμου μετατίθενται στα free press: οι κοινωνικές σχέσεις στο facebook.»<sup>112</sup> Φαίνεται λοιπόν, πως ο κάτοικος της σύγχρονης πόλης δεν κατέχει την τέχνη της περιπλάνησης, όπως την εννοούσε ο Benjamin, από τη στιγμή που υπάρχουν τα GPS. Η αντίληψή του για τον κόσμο είναι αποσπασματική και βασίζεται στις εικόνες που προβάλλονται με θεαματικούς όρους και στις μεμονωμένες, διαμεσολαβημένες εμπειρίες του που του προσφέρουν εικόνες «καρτ-ποστάλ» με τον εαυτό του σε πρώτο πλάνο. Η συνθήκη αυτή γεννά το ερώτημα κατά πόσο μπορεί να γίνει αμφίδρομη η σχέση ψηφιακών μέσων – δημόσιου χώρου, καθώς εκ πρώτης όψεως, τα ψηφιακά μέσα αποτελούν εργαλεία πλοήγησης στην πόλη και όχι μετασχηματισμού της. Όμως, ενώ ο φυσικός χώρος μένει ίδιος, η αντίληψη του περαστικού για την πόλη μετασχηματίζεται και καθορίζεται από το βαθμό που η πραγματικότητα είναι επαυξημένη ψηφιακά. Το genius locus μεταφέρεται και σε «ψηφιακούς τόπους», διαδικτυακές κοινότητες που σχηματίζονται από άτομα που κάνουν «like» στα ίδια πράγματα. Οι κοινότητες αυτές, αν εκμεταλλευτούν στο έπακρο τις επικοινωνιακές, παιγνιώδεις δυνατότητες του διαδικτύου καθίστανται ικανές να αποτυπώσουν το στίγμα τους και στο δημόσιο χώρο και τελικά, να διεκδικήσουν μερίδιο ευθύνης στη διαμόρφωσή του.

---

<sup>112</sup> Μπαμπασίικας Πέτρος, «Περί Χαρτογράφησης»  
*Περιοδικό Τμήματος Αρχιτεκτόνων Πανεπιστημίου Πατρών*, 2010  
α2610 v.5, 2/11





10.,11.: Εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας



## 3.2. Κοινοί Τόποι

### 3.2.1. Η αναδυόμενη έννοια των κοινών

Η ορολογία «commons» (= «κοινά») προέρχεται από τη λατινική λέξη *munus* που σημαίνει ταυτόχρονα δώρο και καθήκον, δηλαδή η αποδοχή ενός δώρου εμπεριέχει την υποχρέωση ανταπόδοσης ενός αντι-δώρου.<sup>113</sup> Από το *munus* προκύπτει η λέξη *commun* (co= μαζί) που ερμηνεύεται ως το σύστημα των δωρεών και καθηκόντων που ελέγχει όσα η κοινότητα (*com mun ity*) έχει από κοινού. Στην ετυμολογία του όρου βασίζεται και ο Peter Barnes στο βιβλίο του «*Capitalism 3.0, A guide to reclaiming the Commons*» για να ορίσει τα κοινά ως «τα δώρα που κληρονομούμε ή παράγουμε μαζί»<sup>114</sup>. Παραδείγματα τέτοιων δώρων αποτελούν για τον Barnes στοιχεία της φύσης (π.χ. ο αέρας, το νερό, τα οικοσυστήματα), του πολιτισμού (π.χ. οι γλώσσες, η μουσική, τα μαθηματικά, τα πάρκα, το Διαδίκτυο) και της κοινότητας (π.χ. οι διακοπές, τα χρήματα, οι νόμοι, οι δρόμοι, τα πάρκα). Ένα βασικό χαρακτηριστικό των κοινών αυτών πόρων είναι η υποχρέωση όλων μας να τους διατηρούμε για τις επόμενες γενιές, ανεξαρτήτως της απόδοσής τους στο κεφάλαιο. «Αφού τους παραλαμβάνουμε ως κοινά δώρα, έχουμε την υποχρέωση να τους παραδώσουμε τουλάχιστον στην ίδια κατάσταση. Όσο μπορούμε να αυξήσουμε την αξία τους, τόσο το καλύτερο, αλλά κατ' ελάχιστο οφείλουμε να τους παραδώσουμε ως έχουν και σε καμιά περίπτωση να μην τους καταστρέψουμε.»<sup>115</sup>

Οι Antonio Negri και Michael Hardt στον πρόλογο του τελευταίου βιβλίου τους «*Commonwealth*» επιχειρούν ένα πιο συγκεκριμένο ορισμό της έννοιας των κοινών :«Με το όρο κοινό εννοούμε, πρώτα από όλα, τον κοινό πλούτο («*common wealth*») του υλικού κόσμου –τον αέρα, το νερό, τους καρπούς της γης και όλη τη σοδειά της φύσης- που στα κλασικά ευρωπαϊκά πολιτικά κείμενα υποστηρίζεται ότι αποτελεί κληρονομιά για την ανθρωπότητα

---

<sup>113</sup> <http://en.wiktionary.org/wiki/munus>

<sup>114</sup> Barnes, Peter [2006], *Capitalism 3.0, A guide to reclaiming the Commons*, San Francisco: Berrett-Koehler Publishers, σελ.4-5

<sup>115</sup> ό.π. σελ. 6



συνολικά»<sup>116</sup>. Αμέσως μετά, παίρνουν θέση, διευκρινίζοντας ότι οι ίδιοι θεωρούν σημαντικότερα εκείνα τα κοινά που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της κοινωνικής παραγωγής, δηλαδή τις γνώσεις, τις γλώσσες, τους κώδικες, την πληροφορία, τους δεσμούς («affects») και ούτω καθεξής, ενώ φροντίζουν να καταστήσουν ορατή τη διαφοροποίηση των κοινών από την ιδιωτική ή δημόσια ιδιοκτησία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η γλώσσα που αν τη διαχειρίζονταν δημόσιοι ή ιδιωτικοί φορείς θα έχανε την εκφραστική και επικοινωνιακή της δύναμη. Επομένως, για τους Hardt και Negri τα κοινά δεν υπόκεινται σε ιδιωτικό ή δημόσιο έλεγχο και δεν προσδιορίζονται με καπιταλιστικούς ή με σοσιαλιστικούς όρους (και οι δύο πολιτικές πρακτικές αποκλείουν τα κοινά) αλλά εγκαινιάζουν ένα νέο πολιτικό σύστημα.

Μία νέα κατηγορία κοινών που αναδεικνύεται ιδιαίτερα στο πλαίσιο της οικονομίας των δικτύων είναι τα ψηφιακά κοινά που, σύμφωνα με τον Felix Stadler, «αποτελούν πόρους πληροφορίας που δημιουργούνται και διανέμονται μέσα σε εθελοντικές κοινότητες που το μέγεθος και τα ενδιαφέροντά τους ποικίλουν. Αυτοί οι πόροι χρησιμοποιούνται εκ των πραγμάτων ως κοινή και όχι ως ιδιωτική ή δημόσια (δηλ. κρατική) ιδιοκτησία. Η διαχείρισή τους προσανατολίζεται για χρήση μέσα στην κοινότητα, παρά για συναλλαγή εντός των αγορών. Έτσι, υπάρχει ελάχιστος διαχωρισμός μεταξύ παραγωγών και καταναλωτών.»<sup>117</sup>. Σε αυτήν την κατηγορία εντάσσονται η κίνηση του ελεύθερου λογισμικού (ελεύθερη χρήση και αναθώρηση του λογισμικού από τους χρήστες), η κίνηση της ελεύθερης κουλτούρας (ελεύθερη συμμετοχή στην παραγωγή πολιτισμού) και η κίνηση για την πρόσβαση στη γνώση (ελεύθερη πρόσβαση σε γνωσιακά αγαθά π.χ. ακαδημαϊκές δημοσιεύσεις, φάρμακα κ.ά.) Και οι τρεις αυτές κινήσεις βασίζονται στην παραδοχή ότι σε ένα ψηφιακό περιβάλλον τα αγαθά της γνώσης διαφέρουν από τα υλικά αγαθά με την έννοια ότι μπορούν εύκολα να αντιγραφούν (σε αντίθεση με τα υλικά αγαθά που είναι πεπερασμένα), να τροποποιηθούν και να διανεμηθούν. Έτσι, ο καθένας θα πρέπει να έχει πρόσβαση σε αυτά και να

---

<sup>116</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2009], *Commonwealth*, Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, viii

<sup>117</sup> Stadler, Felix [2010], «Digital Commons», στο: Hart, Keith, Laville, Jean-Louis, Cattani, Antonio David, *The Human Economy: A World Citizen's Guide*, pp. 313-324, Cambridge, UK, Polity Press.





αμφισβητεί το πρόσχημα της σπανιότητας που τους προσδίδουν οι νόμοι της αγοράς μετά την παραγωγή τους. Η ανάδυση των ψηφιακών κοινών, υποστηρίζει ο Stadler, είναι μια «έκφραση της ιστορικής αλλαγής από τη βιομηχανική οικονομία (φορντισμός) στη δικτυακή οικονομία»<sup>118</sup> που έχει αντίκτυπο στην ευρύτερη δομή της κοινωνίας, καθώς επηρεάζει τα ισχύοντα συστήματα ιδιοκτησίας. Οι θέσεις εξουσίας που στηρίζονταν στο μονοπώλιο της πνευματικής ιδιοκτησίας μειώνονται και προσφέρεται η δυνατότητα για μια αποκεντρωμένη διοίκηση από όλους αυτούς που μπορούν να συνεισφέρουν στη δημιουργία αξίας. Τα ψηφιακά κοινά λοιπόν, αντιπροσωπεύουν για τον Stadler μια αλλαγή παραδείγματος, στα πλαίσια του οποίου η νέα πληροφοριακή τάξη «σε γενικές γραμμές είναι κοινωνικά πιο δίκαιη, οικονομικά πιο παραγωγική και πολιτικά πιο δημοκρατική από ότι το παρόν σύστημα των πληροφοριακών μονοπωλίων»<sup>119</sup>.

Η συνεργατική δράση που λαμβάνει χώρα σε κοινούς τόπους συμβαδίζει με την έννοια της ανάδυσης, όπως αναφέρεται σ'αυτήν ο Steven Johnson στο βιβλίο του «Emergence». Πιο συγκεκριμένα, ο Johnson μελετώντας τη λογική του σμήνους μιας αποικίας μυρμηγκιών συμπεραίνει πως διαθέτει μια συλλογική ευφυΐα που βοηθάει στην επίλυση πολύπλοκων προβλημάτων και μπορεί να εφαρμοστεί μέχρι και στην κλίμακα της πόλης. Τα μυρμηγκία, δημιουργώντας την αποικία τους, δεν καθοδηγούνται από ανώτερες εντολές, αλλά δρουν βάσει των τοπικών συνθηκών και των γειτονικών μυρμηγκιών. Το σύστημα αυτό, όπου μοναδικότητες δουλεύουν συντονισμένα σύμφωνα μόνο με τοπικές πληροφορίες και «η κίνηση από απλούς κανόνες σε ένα ανώτερο επίπεδο πολυπλοκότητας είναι αυτό που ονομάζεται ανάδυση»<sup>120</sup>. Στην κλίμακα μιας πόλης, οι πολίτες δημιουργούν μια γειτονιά (όπως τα μυρμηγκία την αποικία τους) βασισμένοι σε μερικούς απλούς κανόνες διάδρασης μεταξύ τους και αποδεικνύουν πως η στρατηγική του «bottom-up» συστήματος («από κάτω προς τα πάνω») λειτουργεί αποτελεσματικά. Το γεγονός αυτό πρέπει, σύμφωνα με τον Johnson να λαμβάνεται υπόψη και από τους πολεοδόμους στον ανασχεδιασμό πόλεων. Χαρακτηριστικά αναφέρει για το Manchester πως

---

<sup>118</sup> ό.π.

<sup>119</sup> ό.π.

<sup>120</sup> Johnson, Steven [2002], *Emergence*, Great Britain : Penguin Books Ltd, σελ.18



«οι λαμπερές βιτρίνες προσελκύουν περισσότερες λαμπερές βιτρίνες και οδηγούν τους φτωχότερους σε πιο κρυμμένα σημεία. Δεν υπάρχει ανάγκη για έναν Hausmann στον κόσμο αλλά για μερικές επαναλαμβανόμενες κινήσεις που αν εφαρμοστούν σε μεγαλύτερη κλίμακα διαρκούν για πάντα.»<sup>121</sup>. Την άποψη αυτή υιοθετεί και η Saskia Sassen που εξηγεί πως «η πόλη είναι φτιαγμένη σε ένα βαθμό από μυριάδες επεμβάσεις «από κάτω προς τα πάνω» οι οποίες συμβάλλουν αθροιστικά στην έννοια της ανολοκλήρωτης-ασταθούς πόλης (πόλη που αναδιαμορφώνεται συνεχώς) και αυτό ξεπερνά πιο ολιστικές προσεγγίσεις.»<sup>122</sup> Στην κοινωνία της πληροφορίας, η λογική «bottom-up» χρησιμοποιείται και στην ψηφιακή αρένα, σε εφαρμογές που απευθύνονται σε διαδικτυακές κοινότητες αλλά και από τις ίδιες τις κοινότητες για την οργάνωσή τους. Αν η συλλογική ευφυΐα του πλήθους συνδυαστεί με τη δυνατότητα ελεύθερης πρόσβασης στα ψηφιακά κοινά, τότε «η κίνηση από απλούς κανόνες σε ένα ανώτερο επίπεδο πολυπλοκότητας» συντελείται και στον ψηφιακό χώρο και διευρύνεται ακόμα περισσότερο. Οι κινήσεις τοπικών κοινο-τήτων μπορούν να έχουν την εποπτεία των επιμέρους πρακτικών τους και να τις οργανώνουν καλύτερα μέσω διαδικτύου. Παρατηρείται λοιπόν, η ανάπτυξη ενός τρόπου σκέψης συμβατού με την λογική της ανάδυσης που επεκτείνεται στην πραγματική και την ψηφιακή πόλη και βασίζεται στην έλλειψη ανώτερου ελέγχου και την αυτενέργεια πολλών μοναδικότητων.

### 3.2.2. Παιχνίδι σε «κοινό» έδαφος

Τα μέλη της κοινωνίας των δικτύων ανήκουν σε ένα πολυπολιτισμικό και ετερογενές πλήθος, εφόσον γεωγραφικά και χρονικά όρια καταργούνται. Στο πλαίσιο αυτό, προκύπτει η ανάγκη προσδιορισμού της ταυτότητας των μελών και η ανάγκη της κοινωνικότητας, της επαφής τους με το «άλλο» και της ένταξής τους σε μια ομάδα. Οι κοινοί τόποι, πραγματικοί ή και ψηφιακοί αποτελούν το καταφύγιο του σύγχρονου πλήθους, καθώς δίνουν την αίσθηση στους παρευρισκόμενους ότι ανήκουν κάπου και τους βοηθούν να συναντηθούν, να κοινωνικοποιηθούν και να νιώσουν οικεία.

---

<sup>121</sup> ό.π. σελ.41

<sup>122</sup> Saskia Sassen, «Open Source Urbanisme»

<http://www.domusweb.it/en/op-ed/open-source-urbanism/>



Η Δάφνη Δραγώνα παρατηρεί πως «Οι σημερινοί χρήστες – κάτοικοι αντιλαμβάνονται το χώρο του αστικού περιβάλλοντος μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας περισσότερο ως κοινό και λιγότερο ως δημόσιο γιατί η διαφοροποίηση αυτή ενέχει τη δυνατότητα της παρέμβασης, της αλλαγής, της εξέλιξης, της συνδημιουργίας.»<sup>123</sup> Οι κοινωνικές πλατφόρμες, τα παιχνίδια βάσει επικοινωνίας δίνονται («location based games»), οι συμμετοχικές χαρτογραφήσεις και τα flash mobs<sup>124</sup> αποτελούν παραδείγματα νέων κοινών τρόπων και τόπων συνάντησης που αφήνουν, προσωρινά έστω, αποτύπωμα στο δημόσιο χώρο. Σε πόλεις όπως η Αθήνα που βρίσκεται σε κρίση, το ενδιαφέρον των κατοίκων για τα κοινά και την προάσπιση των δικαιωμάτων τους στο δημόσιο χώρο είναι ακόμα μεγαλύτερο. Δράσεις όπως το εργαστήριο «Mapping the commons» («Χαρτογραφώντας τα κοινά αγαθά») που πραγματοποίησε η ομάδα Hackitectura σε συνεργασία με μία διεπιστημονική ομάδα νέων ερευνητών και σπουδαστών, αναδεικνύουν νέες μορφές κοινών αγαθών που βασίζονται σε στοιχεία όπως η συλλογικότητα, η κοινωνικότητα, η ανοικτή και ελεύθερη πρόσβαση, η ανταλλακτική αξία ή οι ομότιμες πρακτικές.<sup>125</sup> Ο συλλογικός διαδικτυακός χάρτης που προέκυψε, αποτέλεσε ένα παράδειγμα εκδημοκρατισμένου χάρτη, καθώς οι ψηφιακές τεχνολογίες επέτρεψαν την εύκολη συλλογή και τον διαμοιρασμό των πληροφοριών προς όλους και βοήθησε στην συνειδητοποίηση των κοινών αγαθών και στην μετέπειτα καταγραφή τους. Οι «Κώδικες Ανυπακοής & Δυσλειτουργικότητας», το έργο του Βρετανού καλλιτέχνη Martin Rieser και μίας ομάδας φοιτητών, ερευνητών και καλλιτεχνών πρότεινε μία νέα διαδρομή και αφήγηση για την πόλη της Αθήνας μέσα από τα γκράφιτι, τις αφίσες, τα συνθήματα της πόλης και μαρτυρίες των κατοίκων της, αξιοποιώντας τις τεχνολογίες κινητής τηλεφωνίας (GPS και QR code) και διαδικτύου.<sup>126</sup> Ειδικά εικονίδια QR code σε

---

<sup>123</sup> Δάφνη Δραγώνα, MyCity.Com

<http://ludicpyjamas.net/wp/?p=329&lang=el>

<sup>124</sup> flash mob= ομάδα ανθρώπων που βρίσκονται ξαφνικά στο δημόσιο χώρο και εκτελούν κάποια ασυνήθιστη, φαινομενικά άχρηστη πράξη για σύντομο χρονικό διάστημα και μετά διαλύονται, συχνά για σκοπούς διασκέδασης, σάτιρας ή καλλιτεχνικής έκφρασης. Οργανώνονται μέσω τηλεπικοινωνιών, κοινωνικών δικτύων και αλυσιδωτών μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομίου. βλ. περισσότερα στο:

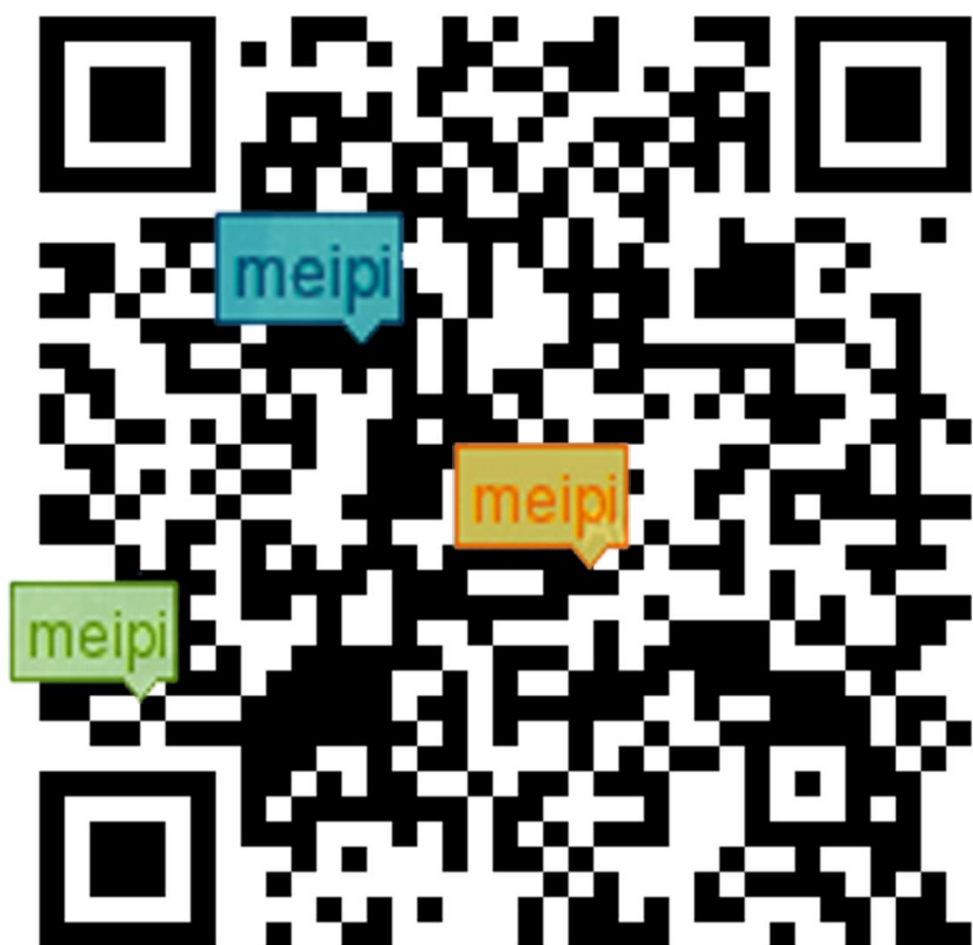
[http://en.wikipedia.org/wiki/Flash\\_mob](http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob)

<sup>125</sup> Δάφνη Δραγώνα, <http://mappingthecommons.wordpress.com/about/>

<sup>126</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Κώδικες ανυπακοής & Δυσλειτουργικότητας»,

<http://ludicpyjamas.net/wp/?lang=el>









επιλεγμένα σημεία της πόλης έδιναν πρόσβαση μέσω κινητού σε οπτικοακουστικό υλικό σχετικό με τις δύσκολες κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές συνθήκες με τις οποίες έρχονται αντιμέτωποι οι κάτοικοι («Θυμός, ανυπακοή, εναντίωση, δυσλειτουργικότητα.»<sup>127</sup>) και φανέρωναν το *genius loci* της κάθε περιοχής. Αλλά και χωρίς την καθοδήγηση κάποιου συγκεκριμένου καλλιτέχνη ή αρχιτέκτονα, αναδύονται στη σημερινή Αθήνα διάφορες συλλογικότητες που οργανώνονται μέσω διαδικτύου και εκφράζουν ενδιαφέρον για τη διεκδίκηση και τη βελτίωση του δημόσιου χώρου όπως οι *atenistas*, ή τα *flash mobs* που μοιράζουν δωρεάν αγκαλιές στους περαστικούς και μια απρόβλεπτη, ευχάριστη «κατάσταση» στη ρουτίνα της καθημερινότητας.

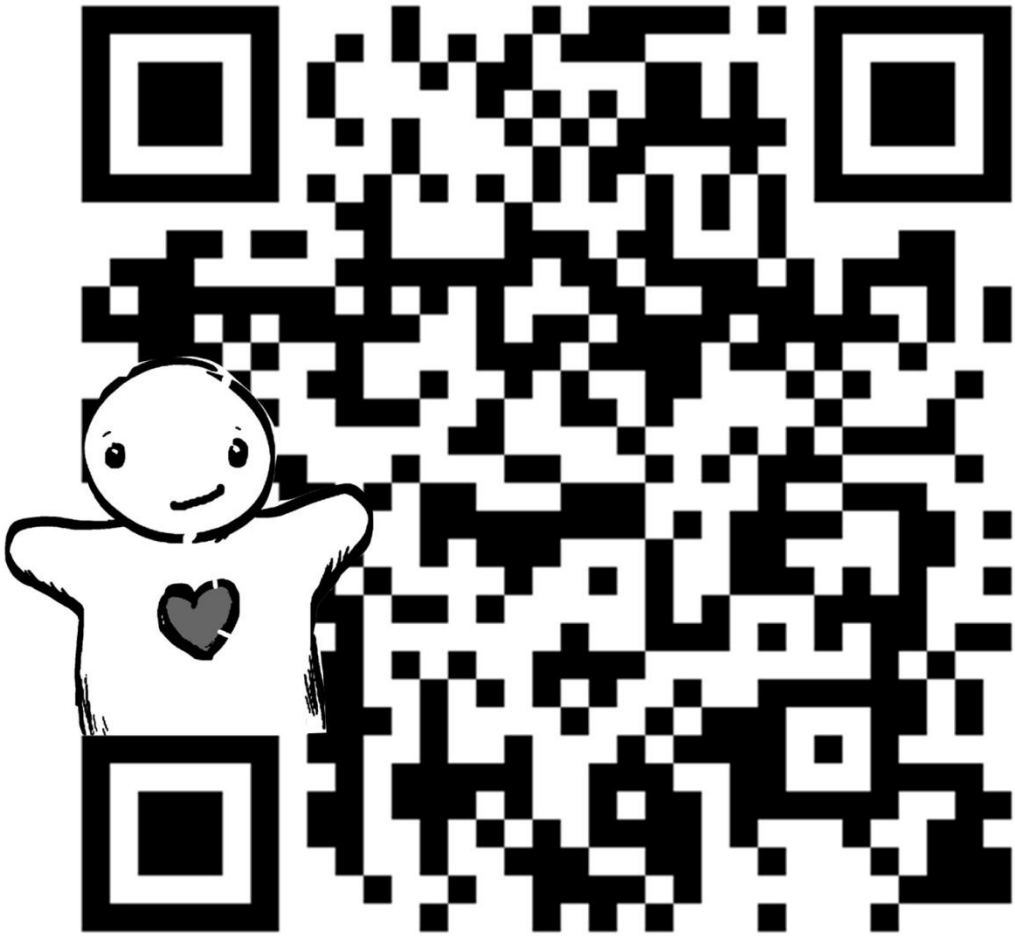
Φαίνεται λοιπόν, πως η Νέα Βαβυλωνία του Constant, η λειτουργία της οποίας στηριζόταν στην διάδραση με τον κάτοικο, βρίσκει εν μέρει εφαρμογή στη σύγχρονη πόλη, ενώ καθίσταται τελικά αμφίδρομη η σχέση ψηφιακών μέσων – δημόσιου χώρου. Το παιχνίδι και η δημιουργία καταστάσεων έρχονται και πάλι στο προσκήνιο και υλοποιούνται μέσω ψηφιακών εργαλείων που κατέχει ο σύγχρονος πλάνητας. Η συλλογική αντίληψη του καταστασιακού παιχνιδιού και η «από κοινού δημιουργία επιλεγμένων ατμοσφαιρών για ένα παιχνίδι»<sup>128</sup> βρίσκει εφαρμογή στη συνεργατική, κοινή πρακτική του πλήθους. Παράλληλα, όπως είχε επισημάνει κι ο Lefebvre, το παιχνίδι απαντά σε διαφορετικές επιθυμίες των κατοίκων και αν ειδωθεί σε μεγάλη κλίμακα δημιουργεί συνεχώς νέους κανόνες και μπορεί να αντιταχθεί στη μονοτονία του δημόσιου χώρου. Επομένως, στη νέα ψηφιακή εποχή οι κάτοικοι επανα-οικειοποιούνται χώρους εικονικούς και πραγματικούς που νοούνται ως κοινοί και, εκφράζοντας διαφορετικές απόψεις, διαμορφώνουν το έδαφος για ένα συνεχές, επικοδομητικό παιχνίδι στην πόλη.

---

<sup>127</sup> ό.π.

<sup>128</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέρασμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Υψιλον/βιβλία, σελ.56







### 3.2.3.Βιοπολιτική παραγωγή

Το κοινό, σχολιάζουν οι Negri και Hardt αποτελεί το «κλειδί» για την κατανόηση της σύγχρονης οικονομικής παραγωγής γιατί αποτελεί τόσο την παραγωγική δύναμη όσο και τη μορφή του παραγόμενου πλούτου<sup>129</sup>. Όσοι έχουν πρόσβαση στα κοινά αγαθά συμβάλλουν στη διατήρηση και τον εμπλουτισμό τους και από χρήστες γίνονται παράλληλα δημιουργοί, πολεοδόμοι μιας δικτυωμένης-κοινής αστικής πραγματικότητας.

Την ίδια περίπου ιδέα επαναδιαπραγματεύονται σε άλλο σημείο, θεωρώντας για το κοινό ότι δεν βρίσκεται μόνο στην αρχή και στο τέλος της παραγωγικής διαδικασίας, αλλά και ενδιάμεσα, αφού και η ίδια η διαδικασία είναι κοινή, συνεργατική και βασισμένη στην επικοινωνία.<sup>130</sup> Πράγματι, στην εποχή των δικτύων που παράγουν εν δυνάμει αξία όλοι όσοι είναι συνδεδεμένοι, η παραγωγή δε συμβαίνει πλέον μέσα σε ορισμένο χώρο και χρόνο, αλλά διαχέεται και κατανέμεται σε δίκτυα μέσα σε όλο τον μητροπολιτικό ιστό και τείνει να καλύψει σε διάρκεια, όλο το χρόνο της ζωής. Προϋπόθεση αυτού του νέου είδους παραγωγής είναι οι συναντήσεις των μοναδικοτήτων μέσα στη μητρόπολη για τη συνεργασία και την επικοινωνία τους, δηλαδή η ύπαρξη κοινών τρόπων για μια κοινή πορεία και την παραγωγή νέων κοινών αγαθών.

Επομένως, η σύγχρονη οικονομική παραγωγή γίνεται βιοπολιτική, όπως χρησιμοποιούν τον όρο οι Hardt και Negri (το αντίθετο της βιοεξουσίας = εφαρμογή της πολιτικής κυριαρχίας σε όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ζωής<sup>131</sup>), δηλαδή «είναι εμμενής στην κοινωνία» (όπως και η βιοεξουσία, εξού και το κοινό τους πρόθεμα αλλά δεν είναι ηγεμονική) «και δημιουργεί κοινωνικές σχέσεις και δομές μέσω συνεργατικών μορφών εργασίας»<sup>132</sup>. Έτσι και «η εργασία και η αξία έχουν γίνει βιοπολιτικές από την άποψη ότι το να ζεις

---

<sup>129</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2009], *Commonwealth*, Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ.280

<sup>130</sup> ό.π. σελ. 148

<sup>131</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Biopolitics>

<sup>132</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2004], *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press, σελ.94



και να παράγει τείνουν να έχουν δυσδιάκριτα όρια. Στο βαθμό που η ζωή τείνει να περιβάλλεται τελείως από δράσεις παραγωγής και αναπαραγωγής, η κοινωνική ζωή γίνεται μια παραγωγική μηχανή»<sup>133</sup>

Η παραγωγή αξίας που προκύπτει από την παιγνιώδη, συνεργατική πρακτική των μοναδικότητων που συναντώνται στη μητρόπολη υπόκειται σε κινδύνους εκμετάλλευσης από το κεφάλαιο που προσπαθεί να απαλλοτριώσει ό,τι είναι κοινό. Όμως, όπως παρατηρεί και ο José Pérez de Lama των *hackitectura*, προκύπτει ένα παράδοξο: ο καπιταλισμός έχει ανάγκη τα κοινά γιατί μέσω αυτών παράγεται αξία, επομένως δεν μπορεί να τα σφετεριστεί εξ ολοκλήρου αλλά ούτε και να τα ελέγξει καθώς « οποιαδήποτε προσπάθεια εξωτερικής οργάνωσης διαλύει και διαφθείρει τις διαδικασίες της αυτοοργάνωσης που ήδη λειτουργούν εντός του πλήθους»<sup>134</sup>. Το παιχνίδι, λοιπόν, σε κοινά εδάφη τείνει να γίνει εμπόρευμα, όπως επιτάσσουν οι καπιταλιστικές δυνάμεις, αλλά αν εκμεταλλευτεί την προσαρμοστική του μεταβλητότητα (βλ. θεωρία Sutton-Smith) και το εύρος της δυναμικής εφαρμογής του μπορεί να αποδεσμευτεί.

---

<sup>133</sup> ό.π. σελ.148

<sup>134</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2009], *Commonwealth*, Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ.302



### 3.3. Εμπορευματοποιημένο παιχνίδι

#### 3.3.1. Play VS Game

Από τη στιγμή που το παιχνίδι εντάσσεται στην βιοπολιτική παραγωγή γίνεται αντικείμενο εκμετάλλευσης από το κεφάλαιο και εμπορευματοποιείται. Οι κοινωνικές συμβάσεις διαμορφώνουν ένα πλαίσιο κανόνων που το συνοδεύει. Έτσι το παιχνίδι, χάνει την αυθόρμητη βάση του, την *paidea* του Caillois και στρέφεται προς το *ludus*. Στην σύγχρονη εποχή, ο διαχωρισμός αυτός εκφράζεται με τους όρους «play» και «game» : Το play, όπως παρατηρεί η Δάφνη Δραγώνα, φαίνεται να είναι η ιδέα με την αναρχική βάση, η δραστηριότητα που στηρίζεται στην φαντασία, ενώ τα games προκύπτουν ως μορφές του play που διέπονται από κανόνες, ιεραρχίες και χωροχρονικούς περιορισμούς. Από τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε πως το play («αυθόρμητο παιχνίδι») προϋπάρχει της έννοιας του game («οργανωμένο παιχνίδι») και αποτελεί προϋπόθεση για την ύπαρξή του, καθώς είναι το ένστικτο που εμπνέει τον σχηματισμό συγκεκριμένων μορφών παιχνιδιού.<sup>135</sup>

Ο Edward Castronova, καθηγητής τηλεπικοινωνιών στο πανεπιστήμιο Indiana University Bloomington, θεωρεί πως η διαφορά των όρων έγκειται στο γεγονός ότι «το αυθόρμητο παιχνίδι είναι μια έντονη, ενστικτώδης ασχολία που φέρνει χαρά ενώ τα «οργανωμένα παιχνίδια» είναι στοχευμένα περιβάλλοντα με αβέβαια αποτελέσματα. Τα τελευταία διαμορφώνουν το τέλειο περιβάλλον για τη δημιουργία του «αυθόρμητου παιχνιδιού», αλλά εμφανίζονται και υπό άλλες συνθήκες (π.χ. οι εκλογές, τα χρηματιστήρια,... οι πόλεμοι είναι «οργανωμένα παιχνίδια»)<sup>136</sup>. Ο Αυστραλός συγγραφέας McKenzie Wark στο βιβλίο του «The Gamer Theory» εκφράζει την άποψη ότι η εμβέλεια του game είναι ακόμα μεγαλύτερη, καθώς το gamespace (έδαφος παιχνιδιού) τείνει να καταλάβει ολόκληρη τη ζωή. Το βιβλίο του βέβαια αφορά κυρίως στην αμερικάνικη εμπειρία, «εκεί που οι επιθυμίες κάποιου πραγματώνονται μόνο με νίκη μέσα στο παιχνίδι και αμείβονται απλώς με καταναλωτικά μπιχλιμπίδια, ενώ δεν έχουν καμιά αξία έξω από την ανταγωνιστική

<sup>135</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Who dares to de-sacralise today's play», <http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.WhoDaresToDe-sacraliseTodaySPlay>

<sup>136</sup> ό.π.



κούρσα»<sup>137</sup>. Για τον Wark για να απελευθερωθεί το play από δεσμευτικούς κανόνες «το να μην έχεις αιτήματα είναι το κλειδί. Από τη στιγμή που ζητάς κάτι, το παιχνίδι (game) ξαναρχίζει.»<sup>138</sup>. Επομένως, το «οργανωμένο παιχνίδι» που διέπεται από κανόνες έχει αρχή και τέλος, αφού οι κανόνες έχουν ισχύ για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, μέχρι κάποιος να τους αναθεωρήσει. Αντίθετα, το «αυθόρμητο παιχνίδι» συντελείται δυνητικά οποιαδήποτε στιγμή και μπορεί να είναι αέναο στη ζωή ενός ανθρώπου.

Από το βιβλίο του McKenzie Wark φαίνεται πως το game αποτελεί μια μορφή του play χειραγωγημένη από τους νόμους της αγοράς και σε ορισμένες περιπτώσεις κομμάτι της βιομηχανίας του θεάματος. Το θέαμα την περίοδο της βιομηχανικής εποχής καταλάμβανε, σύμφωνα με τον Debord, το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου έξω από την παραγωγή. Στην εποχή μας, η βιοπολιτική παραγωγή το έχει ενσωματώσει, οπότε καταλαμβάνει κάθε πτυχή της καθημερινότητας, υπνωτίζοντας τους θεατές που προσπαθούν να ολοκληρωθούν καταναλώνοντας. Έτσι και το «οργανωμένο παιχνίδι», ως μέρος του συστήματος, παρουσιάζεται ως προϊόν κατάλληλο για εκμετάλλευση του ελεύθερου χρόνου, και επιβάλλει τους κανόνες του στους παίκτες που μετατρέπονται σε πόνια, αφήνονται στην επιρροή του και «ξεχνούν» πως έχει αρχή και τέλος και μπορούν ανά πάσα στιγμή να βγουν από αυτό. Ξαναδιαβάζοντας τον Gadamer (Γερμανός φιλόσοφος του '60) και τις απόψεις του («Ο παίκτης δεν παίζει το παιχνίδι· το παιχνίδι παίζει τον παίκτη. Η εμπειρία του παιχνιδιού αλλάζει το άτομο που τη βιώνει. Το παιχνίδι έχει δική του υπόσταση ανεξάρτητα από τη συνείδηση των παικτών και υπάρχει ακόμα κι όταν δεν υπάρχουν άτομα με παιγνιώδη διάθεση») διαπιστώνουμε πως ο φιλόσοφος κάνει λόγο για την αέναη εφαρμογή του «αυθόρμητου παιχνιδιού». Η Δάφνη Δραγώνα παρατηρεί ότι παρόλο που ο Gadamer μιλάει για την ανεξαρτησία και τη δύναμη του παιχνιδιού, σήμερα αυτό θα μπορούσε να ερμηνευτεί ως η ενδεχόμενη κυριαρχία του game στους παίκτες και η επίκληση για νέους ενεργούς παίκτες που, παραβλέποντας το προσωπικό συμφέρον θα

---

<sup>137</sup> Ηλίας Μαρμαράς, Συνέντευξη McKenzie Wark, <http://foldedin.blogspot.com/search/label/gamespase>

<sup>138</sup> ό.π.



επαναφέρουν στο προσκήνιο το play και την αυτοσχεδιαστική του δύναμη που μπορεί να μετασχηματίσει τις κοινωνικές δομές.<sup>139</sup>

### 3.3.2.Βιντεοπαιχνίδια\_ Μ.Μ.Ο.

Τα βιντεοπαιχνίδια, ηλεκτρονικά παιχνίδια που περιλαμβάνουν αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο<sup>140</sup>, είναι σαφώς απομακρυσμένα από το play καθώς μπορούν να αντιγραφούν και να παραχθούν ως προϊόντα προς κατανάλωση.

Τα Μ.Μ.Ο («massive multiplayer online worlds» = «διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών») είναι μια κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών, στα ψηφιακά περιβάλλοντα των οποίων, συναντώνται σε πραγματικό χρόνο διάφοροι παίκτες. Το γεγονός αυτό ανατρέπει τα δεδομένα στον κόσμο του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά, η Δάφνη Δραγώνα εντοπίζει σημαντικές διαφορές στη λειτουργία των Μ.Μ.Ο με τον αρχικό ορισμό του παιχνιδιού που είχε διατυπώσει ο Huizinga στο Homo Ludens: Το παιχνίδι δε διαδραματίζεται πλέον έξω από την πραγματική ζωή, καθώς υπάρχει μια διαρροή μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού κόσμου, μια εξομοίωση των avatars (=γραφιστικές αναπαραστάσεις των χρηστών) με τις πραγματικές περσόνας. Έτσι τα Μ.Μ.Ο δεν αντιβαίνουν στην πραγματικότητα, αλλά βασίζονται στις ελλείψεις της, για να προσφέρουν συμπληρωματικές, περιπετειώδεις οπτικές στις ζωές των χρηστών. Μια ακόμα διαφορά εντοπίζεται στο υλικό συμφέρον από το οποίο απέχει το παιχνίδι του Huizinga αλλά ενυπάρχει στα Μ.Μ.Ο. Οι ψηφιακοί παίκτες, όχι μόνο μπορούν να κερδίσουν πραγματικά χρήματα (π.χ. στην Κίνα η αναζήτηση συντομεύσεων για βιντεοπαιχνίδια αποτελεί επάγγελμα) αλλά το παιχνίδι το ίδιο αποτελεί ένα προϊόν που συντηρείται και εξελίσσεται από την ενέργεια και το χρόνο των παικτών, που εκμεταλλεύεται με τη σειρά της η αγορά. Χωρικοί και χρονικοί περιορισμοί υπάρχουν ακόμα στα Μ.Μ.Ο με τη μόνη διαφορά ότι δεν αναφέρονται σε γύρους, αλλά έχουν γίνει σχετικοί ανάλογα με τον χωροχρόνο που έχει ορίσει ο παίκτης. Οι κανόνες εξακολουθούν να κυριαρχούν, καθώς τα avatars έχουν συγκεκριμένη συμπεριφορά για να διατηρείται η τάξη του ψηφιακού κόσμου. Τέλος, η βασική ομοιότητα των Μ.Μ.Ο με το παιχνίδι του Huizinga είναι η ενθάρρυνση

<sup>139</sup> Δάφνη Δραγώνα, Tactics of play,

<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.TacticsOfPlay>

<sup>140</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game)



της κοινωνικότητας, αφού οι χρήστες δεν παίζουν απλά, αλλά αλληλεπιδρούν και επικοινωνούν στα ψηφιακά περιβάλλοντα.<sup>141</sup>

Στην διάδραση αυτή που λαμβάνει χώρα στους διαδικτυακούς τόπους παιχνιδιού, το σύγχρονο αποξενωμένο πλήθος ξαναβρίσκει την αίσθηση συμμετοχής σε μια ομάδα, την κοινωνικότητα που αναζητά στην αχανή κοινωνία των δικτύων (παρόλο που περιορίζεται από όρους χειραφέτησης και κατανάλωσης). Ίσως για αυτό τα βιντεοπαιχνίδια γνωρίζουν μεγάλη απήχηση στην εποχή μας και επεκτείνουν την επιρροή τους σε πολλούς κοινωνικούς τομείς όπως την εκπαίδευση, την πολιτική, την τέχνη και τη διαφήμιση. Επιπλέον, όπως επισημαίνει και ο Henry Jenkins (καθηγητής M.M.E στα πανεπιστήμια USC Annenberg School for Communication και USC School of Cinematic Arts) η γενιά που εισέρχεται τώρα στο χώρο εργασίας μεγάλωσε με τα βιντεοπαιχνίδια και αφού αυτό είναι το μέσο που γνωρίζει καλύτερα, θα το χρησιμοποιήσει σε πολλούς εργασιακούς τομείς<sup>142</sup>.

Η Jane McGonigal, σχεδιάστρια παιχνιδιών και καθηγήτρια στο πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, αντιμετωπίζει και εκείνη ολιστικά τα βιντεοπαιχνίδια και θεωρεί πως η συλλογική ευφυΐα του πλήθους που απασχολείται στα M.M.O μπορεί να βελτιώσει την ποιότητα ζωής. Στην διάλεξή της στο TED το Μάρτιο του 2010 προσπάθησε να αποδείξει ότι αν εκμεταλλευτούμε την ικανότητα των παικτών να επιλύουν καταστάσεις σε παιχνίδια όπως το World of Warcraft (δημοφιλές M.M.O) θα μπορέσουμε να αντιμετωπίσουμε επιτυχώς σημαντικά προβλήματα του πραγματικού κόσμου. Συγκεκριμένα ανέφερε πως οι παίκτες διακατέχονται από ορισμένα χαρακτηριστικά που τους καθιστούν τους πλέον κατάλληλους για να σώσουν τον κόσμο: Είναι αισιόδοξοι, καθώς η νίκη είναι πάντα εφικτή σε ένα παιχνίδι, είναι ικανοί να αναπτύξουν ισχυρές κοινωνικές σχέσεις, από τη στιγμή που όλοι μοιράζονται τους ίδιους κανόνες, είναι παραγωγικοί και πρόθυμοι να δουλέψουν σκληρά αν τους δώσεις την κατάλληλη δουλειά και τέλος, είναι ικανοί να αφομοιώσουν μια πληθώρα πληροφοριών σχετικών με το παιχνίδι. Επομένως, σύμφωνα με τη McGonigal

---

<sup>141</sup> Δάφνη Δραγώνα, Tactics of play,  
<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.TacticsOfPlay>

<sup>142</sup> Δάφνη Δραγώνα, Altergaming,  
<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.AlterGaming>



αν δημιουργηθούν βιντεοπαιχνίδια που στοχεύουν στην επίλυση πραγματικών προβλημάτων, όπως εξάντληση των φυσικών πόρων, οι παίκτες θα ανταποκριθούν ικανοποιητικά παρουσιάζοντας διάφορες πιθανές λύσεις<sup>143</sup>. Η σχεδιάστρια προτείνει λοιπόν την εκμετάλλευση της συλλογικής ευφυΐας των παικτών για την αντιμετώπιση πολύπλοκων καταστάσεων που μόνο η λογική της ανάδυσης μπορεί να απλοποιήσει.

Η πρότασή της είναι αμφιλεγόμενη από τη μία, οι παίκτες αποτελούν πράγματι ένα εν δυνάμει δημιουργικό πλήθος, από την άλλη, το γεγονός ότι είναι «πρόθυμοι να δουλέψουν σκληρά αν τους δώσεις την κατάλληλη δουλειά» αποδεικνύει πόσο επιρρεπείς είναι στη χειραγώγηση. Τα περισσότερα Μ.Μ.Ο ανήκουν σε κερδοσκοπικές εταιρείες και ακόμα και αν διανέμονται δωρεάν, το κύριο όφελος των εταιρειών έχει να κάνει με το χρόνο που αφιερώνει ο παίκτης στο παιχνίδι. Συνεπώς, όσο περισσότερο παίζει κανείς τόσο περισσότερο συνεισφέρει στο κέρδος της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών που εγκλωβίζει το «αυθόρμητο παιχνίδι» στους θεσμοθετημένους κανόνες της.

### 3.3.3.Prosumers\_Playbour

Στα πλαίσια της βιοπολιτικής παραγωγής, η άυλη εργασία που πραγματώνεται μέσω αλληλεπίδρασης των μοναδικοτήτων στον ψηφιακό χώρο κερδίζει συνεχώς έδαφος. Όπως εξηγεί ο Trebor Scholtz (καθηγητής ψηφιακών μέσων στη Νέα Υόρκη) η οικονομία της προσοχής που εφαρμόζοταν στη βιομηχανία του θεάματος (1880-1950) μετά το 1990 έχει στραφεί στο διαδίκτυο και προσπαθεί να εκμεταλλευτεί τους χρήστες, όχι μόνο με όρους ελέγχου και κατανάλωσης, αλλά αντλώντας από αυτούς κάθε εργασιακή τους δυνατότητα. «Οι περισσότεροι άνθρωποι που λαμβάνουν μέρος σε κοινωνικά παιχνίδια όπως το Farmville δεν σκέφτονται ότι με την δραστηριότητά τους ενισχύουν τις εταιρείες που απαλλοτριώνουν την αξία του παιχνιδιού... Το crowd sourcing<sup>144</sup>, η εισαγωγή δεδομένων και η προσοχή σε διαφημίσεις λεύκανσης δοντιών σε κοινωνικά δίκτυα, όλα αποτελούν πηγές κέρδους στην νέα ψηφιακή

<sup>143</sup> [http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

<sup>144</sup> Crowdsourcing= ανάθεση καθηκόντων, που παραδοσιακά εκτελούνται από συγκεκριμένα άτομα, σε μια ομάδα ανθρώπων (crowd=πλήθος), μέσω ανοιχτής πρόσκλησης. βλ. περισσότερα στο: <http://en.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing>



οικονομία.»<sup>145</sup> Όμως, ακόμα και όταν η εκμετάλλευση είναι πιο έκδηλη, όπως στην περίπτωση των ψηφιακών εργατών για το Amazon που κερδίζουν 1.14 δολάρια την ώρα με την εργασία τους στο Amazon.com's Mechanical Turk (οι χρήστες αναλαμβάνουν απλές δραστηριότητες όπως αντιστοίχιση εικόνας-λεζάντας, που ο υπολογιστής αδυνατεί να πραγματοποιήσει), οι απασχολούμενοι δεν υπολογίζουν τη δραστηριότητά τους με όρους εργασίας, αλλά αναψυχής. Άλλωστε, όπως επισημαίνει και ο Maurizio Lazzarato στην πραγματεία του, «Immaterial Labour» «Αξίζει να σημειωθεί ότι σε αυτό το είδος της εργασίας γίνεται όλο και πιο δύσκολο να διακρίνει κανείς τον ελεύθερο χρόνο από τον εργασιακό χρόνο. Κατά μία έννοια, η ζωή γίνεται αναπόσπαστο τμήμα της δουλειάς.»<sup>146</sup> «Η απελευθερωτική και ριζοσπαστική άποψη του Constant «ότι ο πολιτισμός βρίσκεται εκεί που σταματά η χρησιμότητα» μένει στην άκρη γιατί η νέα παιγνιώδης πόλη είναι ταυτόχρονα και μία πόλη εργοστάσιο, ως αποτέλεσμα της μεταβιομηχανικής εποχής και του γνωσιακού καπιταλισμού. Το «Ne travaillez jamais/ Μη δουλεύετε ποτέ» του Debord χάνεται σε μία νέα μορφή άυλης, συγκινησιακής και συνεχούς εργασίας που στηρίζεται στη γνώση.»<sup>147</sup>

Το φαινόμενο αυτό, δεν περιορίζεται στην εμβέλεια των υπολογιστών, αλλά με τη βοήθεια ασύρματων συσκευών που ανιχνεύουν την τοποθεσία των χρηστών, επεκτείνεται σε όλη την πόλη. Εφαρμογές όπως το Foursquare (που σκοπεύει να συνεργαστεί με το Facebook για να εμφανίζει τις πληροφορίες δι' εντοπισμού σε όλους τους χρήστες) συλλέγουν δεδομένα για επιχειρήσεις και κυβερνήσεις θίγοντας ζητήματα ιδιωτικότητας. Οι χρήστες, επικαλούμενοι λόγους άνεσης και ασφάλειας, διασκέδασης και ομότιμης αναγνώρισης γίνονται εθελοντές σε μια εργασία πλήρους απασχόλησης χωρίς αμοιβές και ασφάλιστρα και συνιστούν «παραγωγικούς καταναλωτές» («prosumers =

---

<sup>145</sup> Ηλίας Μαρμαράς, Δάφνη Δραγώνα, Συνέντευξη με τον Trebor Scholtz  
<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.InternetAsPlaygroundTreborScholtzAnInterview>

<sup>146</sup> Maurizio Lazzarato, «Immaterial Labour»  
<http://www.generation-online.org/c/fcimmateriallabour3.htm>

<sup>147</sup> Δάφνη Δραγώνα, «MyCity.com», <http://ludicpyjamas.net/wp/?p=329&lang=el>





foursquare



producers/consumers») Καταναλώνοντας πληροφορία και εξασφαλίζοντας τη συμμετοχή τους σε ψηφιακές κοινότητες θυσιάζουν μέρος του ελεύθερου χρόνου τους και δίνουν το στίγμα τους και πολλές φορές αληθινά χρήματα (στο facebook μπορείς να ξοδέψεις ένα δολάριο για να παραγγείλεις μια εικονική μπύρα!).

Η Δάφνη Δραγώνα προσαρμόζει τα δεδομένα αυτά στο παιχνίδι και διαπιστώνει πως το play δεν είναι πλέον σπατάλη (χρόνου, ενέργειας, ευφυΐας και ικανοτήτων), αλλά γίνεται μέρος της άυλης εργασίας. Στους ψηφιακούς κόσμους οι παίκτες συνεισφέρουν με τη συμπεριφορά τους στη μορφοποίηση των κόσμων των games και στην ενδυνάμωση της εικονικής οικονομίας. Έτσι, καταλήγει στο συμπέρασμα πως «η εργασία του play παράγει το πληροφοριακό και πολιτιστικό περιεχόμενο του εμπορεύματος που τελικά γίνεται το game»<sup>148</sup>. Ο Julian Kücklich, διδακτορικός φοιτητής της γερμανικής και αμερικάνικης λογοτεχνίας που μελετά το διαδίκτυο και τα παιχνίδια υπολογιστή είναι ο πρώτος που διατύπωσε τον όρο «playbour» (playbour = play/labor) που συμπυκνώνει την εργασιακή δυνατότητα του play και συνιστά μια βασική κατηγορία άυλης εργασίας: «Αν υποθέσουμε ότι «το παιχνίδι διαχωρίζεται από την κανονική ζωή» (Huizinga) και αποτελεί μια «μη-παραγωγική περίπτωση» (Caillois), τότε playbour είναι η επανένταξη της κανονικής ζωής στο παιχνίδι με μια συνακόλουθη αξιοποίηση των παιγνιωδών δραστηριοτήτων. (...) Αφού το παιχνίδι θεωρείται σπατάλη χρόνου, η λογική playbour απαιτεί την αποτελεσματική σπατάλη χρόνου. Υπό αυτό το πρίσμα, θα μπορούσαμε να ονομάσουμε playbour ως τον τεϊλορισμό<sup>149</sup> του ελεύθερου χρόνου. Όπως άλλες μορφές συγκινησιακής ή άυλης εργασίας playbour δεν είναι παραγωγική με την έννοια ότι παράγει κάποιο προϊόν, αλλά η διαδικασία η ίδια δημιουργεί αξία.»<sup>150</sup> Επομένως, η νέα αυτή μορφή άυλης εργασίας,

---

<sup>148</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Who dares to de-sacralise today's play», <http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.WhoDaresToDe-sacraliseTodaySPlay>

<sup>149</sup> «τεϊλορισμός»: σύστημα διοίκησης που έχει στόχο την οικονομική αποτελεσματικότητα και την παραγωγικότητα της εργασίας. βλ. περισσότερα στο: [http://en.wikipedia.org/wiki/Scientific\\_management](http://en.wikipedia.org/wiki/Scientific_management)

<sup>150</sup> Pat Kane, « Play, Potentiality and the Constitution of the Net»

<http://www.emst.gr/commonwealth/>



σύμφωνα με τον Kücklich, είναι διαποτισμένη με μια ιδεολογία παιχνιδιού που καμουφλάρει την εργασία και μεταμφιέζει τη διαδικασία της εκμετάλλευσης σε διαδικασία έκφρασης. Παρόλο όμως που οι παίκτες αποτελούν τα μέσα παραγωγής, στα περιβάλλοντα του παιχνιδιού κινούνται οι αναπαραστάσεις τους και όχι οι ίδιοι· οι σχεδιαστές των παιχνιδιών μπορούν να ελέγξουν μονάχα τα avatars ολοκληρωτικά, ενώ πίσω από την οθόνη υπάρχουν ελεύθερα υποκείμενα που δυνητικά μπορούν να ανατρέψουν τα δεδομένα.



### 3.4. Αποδεσμευμένο παιχνίδι

#### 3.4.1. Πολιτισμικοί εργάτες

Ο Raoul Vaneigem στην «Επανάσταση της Καθημερινής Ζωής» εξηγεί πως «το παιχνίδι πεθαίνει από τη στιγμή που παγιώνεται μια εξουσία, θεσμοθετείται και τυλίγεται σε μια μαγική αύρα»<sup>151</sup>. Έτσι και στην μετα-βιομηχανική εποχή, οι νόμοι της αγοράς προσπαθούν να εξουσιάσουν τις επικοινωνιακές και συνεργατικές ικανότητες του πλήθους και δημιουργούν κανόνες που το καθιστούν αιχμάλωτο στην καπιταλιστική οικονομία· ο ελεύθερος χρόνος συγχέεται με την εργασία και κατ'επέκταση το παιχνίδι με την παραγωγή αξίας. Το play μετατρέπεται σε game, θεσμοθετείται και αποστασιοποιείται από τους παίκτες. Γεννάται λοιπόν το ερώτημα για το πώς το παιχνίδι μπορεί να αποδεσμευτεί και να αποτελέσει έναν «αγώνα για μια ζωή στα μέτρα του πόθου», όπως διακήρυσσαν οι Καταστασιακοί.

«Κάθε παιχνίδι έχει δύο προϋποθέσεις: τους κανόνες παιχνιδιού και το παιχνίδι με τους κανόνες»<sup>152</sup>, συνεχίζει στο βιβλίο του ο Vaneigem, παροτρύνοντας τους παίκτες να σπάσουν τους κανόνες για την υπέρβαση παγιωμένων μορφών. Αυτήν την ευελιξία του παιχνιδιού (για την οποία μιλάει και ο Sutton-Smith) την εντοπίζει τελικά στο παιδικό παιχνίδι και στην ντανταϊστική τέχνη που ανατρέπει αποφασιστικά τα καλλιτεχνικά δεδομένα. Αντίστοιχα στην εποχή μας, «η ελευθερία μπορεί να ανακτηθεί από αυτούς που μπορούν να παίξουν με τις σημερινές μορφές παιχνιδιού αλλά βλέπουν μέσα από τους κανόνες και τους αντιστρέφουν»<sup>153</sup>. Ακολουθώντας τους προκατόχους τους (Ντανταϊστές, Σουρεαλιστές, Καταστασιακοί) οι καλλιτέχνες ασχολούνται ξανά με το παιχνίδι και το χρησιμοποιούν ως μέσο για να αμφισβητήσουν στερεότυπα και να προσφέρουν νέους τρόπους ανάγνωσης. Η μεταστροφή των Καταστασιακών, «μια διαδικασία όπου το παιχνίδι ενώνει όντα και αντικείμενα μέχρι τώρα

---

<sup>151</sup> Raoul Vaneigem, «The Revolution of Everyday Life»,  
<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/214>

<sup>152</sup> ό.π.

<sup>153</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Who dares to de-sacralise today's play»,  
<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.WhoDaresToDe-sacraliseTodaySPlay>



παγιωμένα σε μια ιεραρχία από θραύσματα»<sup>154</sup> έρχεται ξανά στο προσκήνιο, καθώς συνάδει με τις τεχνικές οικειοποίησης και ανατροπής των σύγχρονων ενεργών παικτών.

Η δραστηριότητα αυτή δεν περιορίζεται στον καλλιτεχνικό χώρο αλλά αφορά σε όλους όσους παρατηρούν και ασκούν κριτική στα δεδομένα της σύγχρονης οικονομίας των δικτύων, πιστεύοντας στην αξία της ανταλλαγής της εμπειρίας και της γνώσης και όχι στην αγοραστική αξία. Επομένως, αυτή η νέα δημιουργική τάξη του διαδικτύου που απαρτίζεται από καλλιτέχνες, προγραμματιστές, ερευνητές, χάκερς, θεωρητικούς και ακτιβιστές, οι «πολιτισμικοί εργάτες», όπως συχνά αποκαλούνται παίρνουν το ρόλο του παίκτη-κατοίκου σήμερα και, μέσα από ασχολίες που δεν έχουν απαραίτητα ως βάση το παιχνίδι, αποκαλύπτουν τον αυθεντικό, πολύπλευρο χαρακτήρα του παιχνιδιού και προτείνουν μέσα για την απελευθέρωσή του και την προέκτασή του σε πολλούς τομείς της ζωής.<sup>155</sup>

Μία άμεση επανασύνδεση του play με την καθημερινή ζωή προκύπτει από νεο-καταστασιακές δράσεις στην πόλη που δημιουργούν παιγνιώδεις ατμόσφαιρες. Για παράδειγμα, το βίντεο «the duellists» των David Valentine και MediaShed με πρωταγωνιστές τους ίδιους να εκτελούν παρκούρ στο χώρο ενός εμπορικού κέντρου επανεισάγει τον αυθορμητισμό που λείπει σε ένα κανονιστικό περιβάλλον. Παιχνίδια όπως το Pac Manhattan, που χρησιμοποιούν τον αστικό ιστό για ταμπλό και τους πολίτες αντί για τον PacMan και τα «φαντασματάκια», παράλληλα με τις ψηφιακές τεχνολογίες που τα καθιστούν εφικτά τις περισσότερες φορές (όπως ασύρματο δίκτυο, κινητά τηλέφωνα) δημιουργούν απροσδόκητες εικόνες στο δημόσιο χώρο της πόλης.

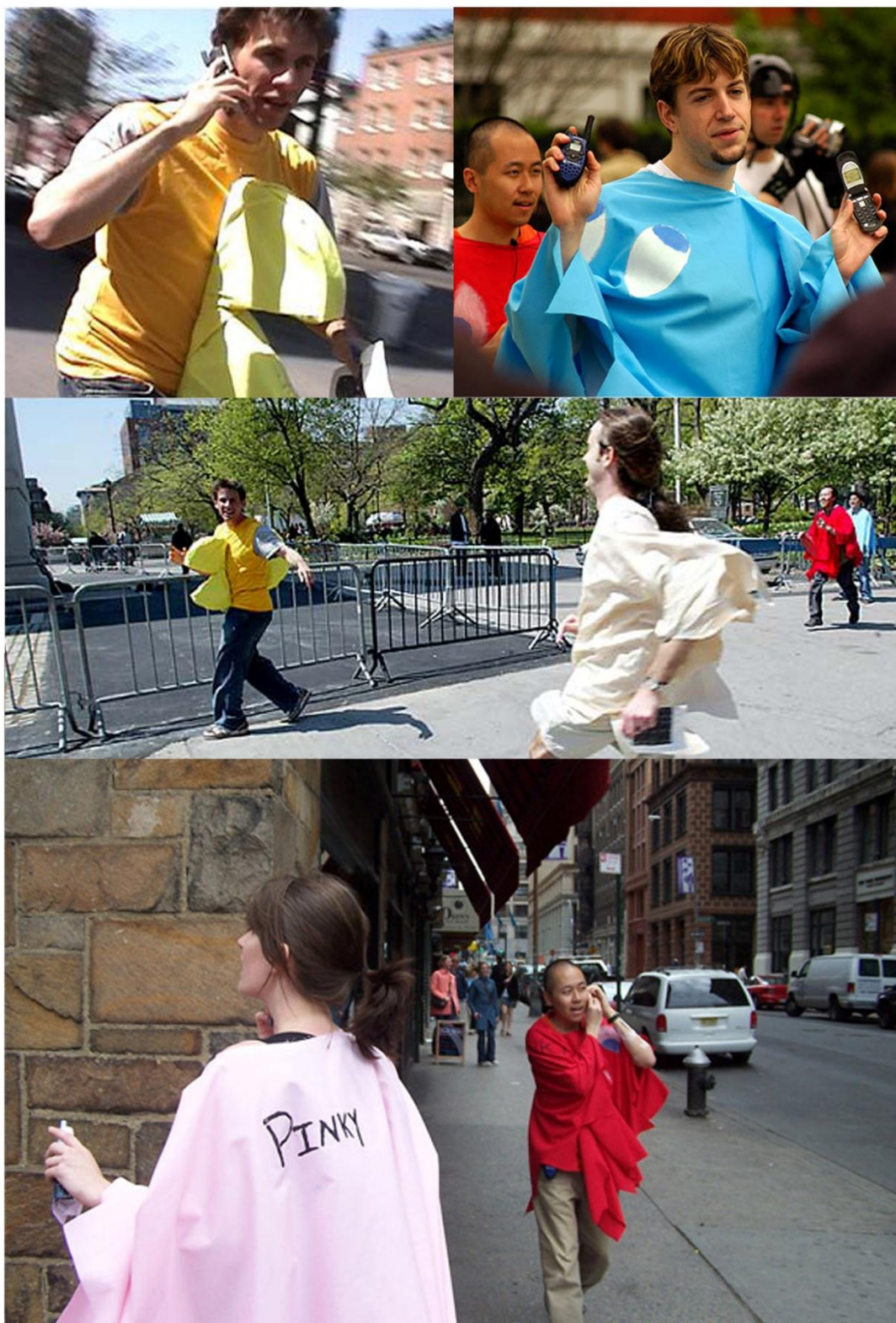
Μία ξεχωριστή κατηγορία δράσεων επικεντρώνεται στην αφύπνιση του αποχαυνωμένου θεατή της ψηφιακής εποχής που είτε δέχεται παθητικά την προπαγάνδα των μέσων είτε υφίσταται την εκμετάλλευση της επικοινωνιακής του ικανότητας που μετατρέπεται σε άυλη εργασία. Παιχνίδια όπως το «The

---

<sup>154</sup> Raoul Vaneigem, «The Revolution of Everyday Life», <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/212>

<sup>155</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Esse, nosse, posse Common wealth for common people», <http://www.emst.gr/commonwealth/>





14. Pac Manhattan, Location Based Game



Great Game» του John Klima που ενσωματώνει την αληθινή ιστορία ενός παιδιού από τον πόλεμο στο Αφγανιστάν, θίγουν το ζήτημα της διαστρέβλωσης της ιστορίας από τα μέσα και ενεργοποιούν την κριτική ικανότητα των παικτών. Ντοκιμαντέρ όπως το «8bit» εξετάζουν την επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών στην καθημερινότητα, ενώ μια ειδική κατηγορία παιχνιδιών, τα «αντι-διαφημιστικά», όπως το «McDonald's Videogame» προκαλούν τους παίκτες να ξανασκεφτούν τη σχέση τους με την κατανάλωση και ενθαρρύνουν την επιχειρησιακή κριτική. Τέλος, εφαρμογές όπως το «User Labor Markup Language» του καλλιτέχνη Burak Arıkan, μια ανοιχτή βάση δεδομένων που μπορεί να μετρήσει τη συμμετοχή ενός χρήστη στο κοινωνικό διαδίκτυο, στοχεύουν στον εντοπισμό των κριτηρίων που καθορίζουν την αξία εργασίας του χρήστη, αξία που υφίσταται για τον πάροχο υπηρεσιών και όχι για τον ίδιο το χρήστη.

Οι παραπάνω δράσεις στοχεύουν στην κριτική της υπάρχουσας πραγματικότητας στην κοινωνία των δικτύων. Παρατηρούνται όμως και προσπάθειες δημιουργίας νέων κοινών ψηφιακών τόπων που προβάλλουν μέσω συνεργατικών πρακτικών έντονη αντίσταση στην εκμετάλλευση του καπιταλισμού. Πλατφόρμες παγκόσμιας εμπέλειας όπως το «Bank of Common Knowledge», σκοπεύουν στη δημιουργία, την προστασία, την εξάπλωση της γνώσης, την ανταλλαγή και τη διάδοσή της, ανεξάρτητα από συμβάσεις και ιεραρχίες, ενώ σε διαδικτυακούς τόπους όπως το [bookcrossing.com](http://bookcrossing.com) ή το [freecycle.org](http://freecycle.org) ενθαρρύνεται και η ανταλλαγή φυσικών προϊόντων.

Με αυτούς τους τρόπους, οι πολιτισμικοί εργάτες επιχειρούν να απελευθερώσουν το play από τους νόμους της αγοράς και ενεργοποιήσουν την ανιδιοτελή συνεργατικότητα και την αμφισβήτηση των κανόνων που αυτό συνεπάγεται.

### **3.4.2. Το δικαίωμα στην έξοδο**

Το 2009 αποχώρησαν από την αγγλική Wikipedia περίπου πενήντα χιλιάδες εθελοντές συντάκτες λόγω των αναθεωρημένων, περιοριστικών ρυθμίσεων. Φαίνεται πως παρά τον ανοιχτό και δημοκρατικό χαρακτήρα που υποστηρίζει ότι έχει η Wikipedia, ο έλεγχος συγκεκριμένων σελίδων από μεροληπτικούς συντάκτες και ο αποκλεισμός της δυνατότητας παρέμβασης άλλων συντακτών σε αυτές άρχισε να γίνεται αντιληπτός. Έτσι, οι εθελοντές που συνέβαλλαν



ανιδιοτελώς στον εμπλουτισμό της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας δεν είχαν κάποιο λόγο να συνεχίσουν το έργο τους.<sup>156</sup>

Το γεγονός αυτό, που αποδεικνύει την ανάγκη της εξόδου από δημοφιλή κοινωνικά δίκτυα και τους περιορισμούς που αυτά επιβάλλουν, σχετίζεται με την έννοια της εξόδου που περιγράφουν οι Hardt και Negri για το σύγχρονο πλήθος. Στο βιβλίο τους «Commonwealth» χρησιμοποιούν τα λόγια του Foucault που θεωρεί πως η βιοπολιτική παραγωγή «δεν σχετίζεται με την παραγωγή αξίας για οικονομική χρήση αλλά με την καταστροφή αυτού που είμαστε και τη δημιουργία κάτι εντελώς διαφορετικού»<sup>157</sup> και επεκτείνουν τη σκέψη του για να εκφράσουν την άποψη ότι «η βιοπολιτική διαδικασία δεν περιορίζεται στην αναπαραγωγή του κεφαλαίου, αλλά παρουσιάζει τις δυνατότητες για μια αυτόνομη διαδικασία που θα μπορούσε να καταστρέψει το κεφάλαιο και να δημιουργήσει κάτι εντελώς νέο.»<sup>158</sup> Έτσι, καταλήγουν στο συμπέρασμα πως από τη στιγμή που η βιοπολιτική παραγωγή υπερβαίνει τα όρια των καπιταλιστικών σχέσεων και αναφέρεται στο κοινό, παραχωρεί αυτονομία στην εργασία και παρέχει τα εργαλεία για την απελευθέρωση της «εργατικής τάξης» η ταξική πάλη σε βιοπολιτικό πλαίσιο παίρνει τη μορφή της εξόδου. «Με τον όρο έξοδο εννοούμε μια διαδικασία αφαίρεσης της σχέσης με το κεφάλαιο, μέσω της ενεργοποίησης της εν δυνάμει αυτονομίας της εργατικής δύναμης. Η έξοδος λοιπόν, δεν είναι η άρνηση της παραγωγικότητας της βιοπολιτικής εργατικής δύναμης αλλά η απόρριψη των ολοένα και αυξανόμενων περιορισμών που τίθενται στις παραγωγικές δυνατότητές της από το κεφάλαιο.»<sup>159</sup> Αυτή η έξοδος δε σημαίνει απαραίτητα τη μετάβαση κάπου αλλού, αφού άλλωστε στην κοινωνία των δικτύων δεν υπάρχει «έξω», αλλά νοείται μόνο στη βάση του κοινού, τόσο ως πρόσβαση στο κοινό όσο και ως ικανότητα για χρήση του. Επομένως, η έξοδος σημαίνει και τη συνειδητοποίηση των έξωθεν κανόνων του «οργανωμένου παιχνιδιού» που εξελίσσεται εις βάρος του κοινού και της δυνατότητας αλλαγής τους.

---

<sup>156</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Το δικαίωμα της εξόδου»,  
<http://ludicpyjamas.net/wp/?p=307&lang=el>

<sup>157</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2009], *Commonwealth*, Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press, σελ.136

<sup>158</sup> ό.π.

<sup>159</sup> ό.π. σελ.152







Οι Hardt και Negri επισημαίνουν πως στο 19<sup>ο</sup> – 20<sup>ο</sup> αιώνα «η εργατική τάξη θεωρούνταν η κύρια παραγωγική τάξη άμεσα υπό την εξουσία του κεφαλαίου, και έτσι ως το μόνο υποκείμενο που μπορούσε να δράσει αποτελεσματικά εναντίον του»<sup>160</sup>. Πλέον, όλοι μπορούν να εναντιωθούν ευθέως στο κεφάλαιο, καθώς όλοι παράγουν αξία στα πλαίσια της βιοπολιτικής παραγωγής, επιβεβαιώνοντας τον Virno που έγραψε πως η έξοδος είναι «η πολιτική δεξιοτεχνία του πλήθους». Εφαρμογές όπως το Suicide Machine της ομάδας Worm που έδινε τη δυνατότητα στο χρήστη να διαγραφεί από το Facebook, “αυτοκτονώντας” και σβήνοντας όλα τα στοιχεία του προφίλ του, κάτι που η ίδια η πλατφόρμα απαγορεύει (μέχρι να λογοκριθεί από το ίδιο το facebook και να διαγραφεί) δείχνουν το δρόμο στους χρήστες και ενθαρρύνουν ένα είδος ψηφιακού νομαδισμού προς νέους κοινούς τόπους απελευθερωμένους από εταιρικά συμφέροντα, μια μορφή εξόδου στον ψηφιακό χώρο.<sup>161</sup>

### 3.4.3.Επανεκδίκηση του δημόσιου χώρου

Η βιοπολιτική παραγωγή, απελευθερωμένη από τους περιορισμούς που επιβάλλουν οι νόμοι της αγοράς, δημιουργεί τις προϋποθέσεις για συνεργατικές πρακτικές σε ψηφιακούς κοινούς τόπους. Όπως παρατηρεί και ο Domenico di Siena, πλέον οι δημόσιες συζητήσεις λαμβάνουν χώρα στην ψηφιακή αρένα αντί για τις πλατείες. Αυτό μπορεί να συντελέσει στην ερήμωση του δημόσιου χώρου, αλλά αν ειδωθεί σαν μια σχέση αλληλεπίδρασης, η ενδυνάμωση των κοινωνικών σχέσεων στο διαδίκτυο μπορεί να αποβεί ωφέλιμη για την ανάπτυξη ενός νέου συμμετοχικού μοντέλου διοίκησης με θετικό αντίκτυπο στο δημόσιο χώρο.

Πιο συγκεκριμένα, λόγω της εξάπλωσης των κοινωνικών δικτύων παύει να υπάρχει διαχωρισμός μεταξύ ψηφιακής και in situ<sup>162</sup> (επιτόπιας) ταυτότητας: Η ψηφιακή ταυτότητα αφήνει τόσο έντονο αποτύπωμα στο διαδίκτυο που μπορεί να είναι ορατό σε οποιοδήποτε χρήστη. Τα άτομα που διαχειρίζονται την

---

<sup>160</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2004], *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press, σελ.106-107

<sup>161</sup> Δάφνη Δραγώνα, «Το δικαίωμα της εξόδου», <http://ludicpyjamas.net/wp/?p=307&lang=el>

<sup>162</sup> Ο Domenico Di Siena κάνει λόγο για ψηφιακή και «in situ» ταυτότητα και όχι πραγματική, καθώς και η πραγματικότητα είναι επαυξημένη με ψηφιακά μέσα.



ψηφιακή τους εικόνα χάνουν τον έλεγχο, καθώς στα περισσότερα κοινωνικά δίκτυα, φίλοι και γνωστοί έχουν το δικαίωμα να δημοσιεύσουν πληροφορίες γ'αυτούς χωρίς την έγκρισή τους. Το γεγονός αυτό, ενισχύεται και από εφαρμογές σαν το Foursquare που δίνουν συνεχώς πληροφορίες για την τοποθεσία του χρήστη και επιβεβαιώνουν πως η ψηφιακή του ταυτότητα είναι αδιάψευστη. Έτσι, από τη στιγμή που η εικόνα του ψηφιακού χρήστη αφορά στην πραγματική, ευνοείται η δημιουργία συμμετοχικών προγραμμάτων που βασίζονται σε ατομικές ενέργειες και αλληλεπιδράσεις και, κατ' επέκταση, η αυτοοργάνωση κοινωνιών βασισμένη στα δίκτυα που επιτρέπουν τη συσχέτιση πληροφοριών και ατομικών αποφάσεων.<sup>163</sup>

Τα δίκτυα επικοινωνίας, από τη μία μπορούν να συγκεντρώσουν όλες τις πληροφορίες και να προσπαθήσουν να «λύσουν» την αστική πολυπλοκότητα και από την άλλη μπορούν να αποκεντρώσουν τις λήψεις αποφάσεων· οι πολίτες ενημερώνονται άμεσα και δύνανται να συμμετάσχουν στην αστική διοίκηση. «Έτσι αν αθροίσουμε τις μεμονωμένες δυνατότητες των πολιτών προκύπτει μια συνολική δύναμη που εξισώνεται ή υπερβαίνει τη δύναμη όσων εκπροσωπούν την εξουσία σήμερα.»<sup>164</sup> Συσκευές ελέγχου και ανατροφοδότησης επιτρέπουν στους χρήστες να συνειδητοποιήσουν αμέσως το αντίκτυπο των πράξεών τους και να συντονίζουν τις προσπάθειές τους, καθιστώντας την παρουσία της κεντρικής εξουσίας περιττή.

Ο Domenico di Siena θεωρεί πως για την επίτευξη μιας αποκεντρωμένης διοίκησης οι πολίτες πρέπει να ζητάνε άμεσα ευθύνες από τους κυβερνόντες και για να το αποδείξει, χρησιμοποιεί το παράδειγμα του «openparlamento.it», μιας πλατφόρμας που επιτρέπει την παρακολούθηση κάθε ιταλού βουλευτή και καθιστά έντονο τον κοινωνικό έλεγχο. «Αν εφαρμοζόταν το ίδιο σε τοπικό επίπεδο, οι τοπικοί διοικητές θα δέχονταν τέτοια πίεση από τους πολίτες που θα αναγκάζονταν να μετασχηματίσουν τις διοικητικές δομές προς ένα πιο συμμετοχικό μοντέλο.»<sup>165</sup> Την ίδια άποψη συμμερίζεται και η Saskia Sassen που ισχυρίζεται πως για να γίνει η πόλη ανοιχτή στη συμμετοχή του καθένα («Open Source City») «πρέπει να οριζοντιωθεί ό,τι είναι κάθετο, επιβεβλημένο

---

<sup>163</sup> Domenico Di Siena [2011], «Open Source Urbanisme», *Studiomagazine*, 01, pp. 124-133.

<sup>164</sup> ό.π.

<sup>165</sup> ό.π.



«από πάνω προς τα κάτω» («top-down») και να δημιουργηθεί ένα αστικό Wikileaks<sup>166</sup> που θα προκαλεί τη διαρροή των κάθετων ιδρυμάτων και θα επιτρέπει στους πολίτες να δουλεύουν με αυτά που είναι χρήσιμα από τη διαρροή, με τον τρόπο που εκείνοι πιστεύουν.»<sup>167</sup>.

Αυτή η αναδυτικότητα ενός νέου μοντέλου διοίκησης «από κάτω προς τα πάνω» επηρεάζει άμεσα το δημόσιο χώρο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι διαδηλώσεις στην Ισπανία το 2011 (γνωστές και ως κίνημα 15M) των οποίων η προέλευση εντοπίζεται σε κοινωνικά δίκτυα. Ξεκίνησε από μικρή διαμαρτυρία των συμμετεχόντων σε δημοκρατικά ινστιτούτα και εξελίχθηκε σε κατασκήνωση πεντακοσίων ατόμων, με χιλιάδες να ασχολούνται με τις καθημερινές δραστηριότητές τους και εκατομμύρια να συζητάνε γι' αυτούς διαδικτυακά, δημιουργώντας το πιο διάσημο θέμα στο Twitter παγκοσμίως μέσα σε διάστημα λίγων ωρών. Μετά από 25 μέρες διαμαρτυρίας και αφού πυροδοτήθηκαν συναφείς διαδηλώσεις σε αρκετές πρωτεύουσες της Ε.Ε το 15M σύντομα εξελίχθηκε σε ένα ευρύ δίκτυο συνελεύσεων σε διάφορες γειτονίες. Αυτό αντιμετωπίστηκε από πολλούς σαν προσπάθεια ανάκτησης του δημόσιου χώρου στον οποίο αποτυπωνόταν η οικονομική κρίση που έπληττε την χώρα. «Το camping από την πρώτη μέρα λειτουργούσε οργανωμένα με υποδομές, στρατηγικές επικοινωνίας και επιτροπές τροφοδοσίας. Τα πρωτόκολλα της λειτουργίας του συζητούνταν ανοιχτά και η δουλειά μοιραζόταν σε αυτοδιαχειριζόμενες ομάδες. Αρχιτέκτονες, καλλιτέχνες και διανοούμενοι εξωτερίκευαν την εξειδικευμένη γνώση, ενώ οι μειονότητες βρήκαν την ευκαιρία να ακουστούν.»<sup>168</sup> Τελικά το camping αποτέλεσε μια διαμάχη μεταξύ της κατεστημένης πόλης και μιας πόλης που δεν είναι πρόθυμη να λύσει αλλά να εγκαταστήσει στο δημόσιο χώρο τη σύγκρουση και τη διαφοροποίηση που περιέχει. Το αποτέλεσμα στον αστικό ιστό ήταν «η κοινοβουλευτική δραστηριότητα στην κλίμακα της γειτονιάς, ένα σταθερό

---

<sup>166</sup> WikiLeaks καλείται ένας διεθνής μη κερδοσκοπικός οργανισμός ΜΜΕ ο οποίος δημοσιεύει έγγραφα από ανώνυμες πηγές και διαρροές, που υπό άλλες συνθήκες δεν θα έβλεπαν το φως της δημοσιότητας. βλ. περισσότερα στο: <http://el.wikipedia.org/wiki/WikiLeaks>

<sup>167</sup> Saskia Sassen, «Open Source Urbanisme», <http://www.domusweb.it/en/op-ed/open-source-urbanism/>

<sup>168</sup> Andrés Jaque, «15M and YES WE CAMP!Controversy as urbanisme», <http://www.domusweb.it/en/op-ed/15m-and-yes-we-camp-controversy-as-urbanism/>





15.,16.: Camping στα πλαίσια του κινήματος 15Μαγο, Ισπανία 2011



κοινωνικό κίνημα στο οποίο ο online ακτιβισμός βρήκε αντίκρισμα σε offline εδάφη, αλλά, πάνω απ'όλα, μια μοναδική αστική μορφή: η πόλη ως αμφισβήτηση.»<sup>169</sup>.

Η αμφισβήτηση των κανόνων, η προσαρμοστική μεταβλητότητά τους ανάλογα με τις συνθήκες, βρίσκεται στη βάση της θεωρίας του παιχνιδιού. Επομένως, οι παραπάνω μορφές επανεκδίκησης του δημόσιου χώρου μπορούν να ειπωθούν ως εκδηλώσεις του παιχνιδιού, όπως το εννοεί ο Lefebvre, ως την κινητήριο δύναμη της πόλης – έργου. Ο Ηλίας Μαρμαράς, καλλιτέχνης πολυμέσων, κάνει τον παραλληλισμό αυτό ακόμα πιο συγκεκριμένο και παρομοιάζει τις εξεγέρσεις στην Αθήνα του 2011 με ένα Multiuser Location Based Game. Συγκεκριμένα αναφέρει πως «το παιχνίδι του πλήθους είναι multiuser play, καθώς οι ατομικότητες που το συνθέτουν δεν εκχωρούν τα δικαιώματά τους στην εξουσία για να αποκτήσουν κοινό, νομικό πρόσωπο»<sup>170</sup>. Αντίθετα, ο λαός για τον Μαρμαρά λειτουργεί ως ομοίμορφο σύνολο (single player game) που αποδέχεται την έξωθεν επιβολή κανόνων και την ανάθεση συγκεκριμένων ρόλων που συντηρούν την πραγματικότητα του δημόσιου χώρου. Έτσι, δυσκολεύεται να μπει στο παιχνίδι του πλήθους και να καταλάβει την ξαφνική απώλεια των θέσεων και των αντικειμένων που «όφειλαν» να συνθέτουν το χώρο της κοινωνικής μνήμης. Αυτός ο διαχωρισμός πλήθους-λαού βρίσκεται σύμφωνος και τους Hardt και Negri οι οποίοι ορίζουν το πλήθος ως ένα εσωτερικά διαφορετικό, ενεργό κοινωνικό υποκείμενο του οποίου ο τρόπος οργάνωσης και δράσης βασίζεται όχι στην ταυτότητα ή την ενότητα αλλά σε αυτά που έχει από κοινού. Από την άλλη, τα μέρη που συνιστούν τον λαό είναι αδιάφορα στην ενότητά τους και γίνονται μια ταυτότητα μέσω της άρνησης ή της υποβάθμισης των διαφορών τους.<sup>171</sup>

Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε πως το πλήθος είναι ικανό να πραγματοποιήσει ένα αυθόρμητο, ανεμπόδιστο και δημιουργικό παιχνίδι(play) στο δημόσιο χώρο, ενώ όσοι θυσιάζουν την ιδιαιτερότητά τους στα πλαίσια μιας ομάδας

---

<sup>169</sup> ό.π.

<sup>170</sup> Ηλίας Μαρμαράς, «Griots as a Multiuser Location Based Game\_part1», [http://foldedin.blogspot.com/2008\\_12\\_01\\_archive.html](http://foldedin.blogspot.com/2008_12_01_archive.html)

<sup>171</sup> Hardt, Michael / Negri, Antonio [2004], *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press, σελ.99-107



κινδυνεύουν να περιοριστούν στους θεσμοθετημένους κανόνες ενός μεγάλου «οργανωμένου παιχνιδιού»(game), συντηρώντας την πραγματικότητα του δημόσιου χώρου.





17. Σύνταγμα, Αθήνα 14-2-2008, 18.,19.: Δράσεις των atenistas, 20. Σύνταγμα, Αθήνα 12-2-2012





### 3.5. Η ηθική του παιχνιδιού

Ο Huizinga στο «Homo Ludens» υποστηρίζει πως «το παιχνίδι βρίσκεται εκτός της ηθικής, δεν είναι ούτε καλό ούτε κακό»<sup>172</sup>. Οι Καταστασιακοί αντίθετα, θεωρούν πως «δεν τοποθετείται έξω από την ηθική, έξω από το ζήτημα του νοήματος της ζωής»<sup>173</sup>, ενώ μοναδική επιτυχία του παιχνιδιού αποτελεί γι' αυτούς η σταθερή αύξηση των εξουσιών του και η δημιουργία συνθηκών που θα ευνοούν την άμεση ζωή. Του προσδίδουν δηλαδή, μια έντονη ηθική χροιά, καθώς έχει το ρόλο να βελτιώνει την καθημερινότητα.

Ο Pate Kane, παραθέτοντας την άποψη του Sutton-Smith πως το παιχνίδι εμπεριέχει έννοιες όπως παράβαση, εξέγερση και σωματική αναρχία, ακυρώνει την προγενέστερη άποψη των Καταστασιακών. Στη συνέχεια όμως, ισχυρίζεται ότι η μη-ηθική ανοιχτότητα του παιχνιδιού μας παροτρύνει να σκεφτούμε ηθικά (όπως μιλάει για την ηθική ο Foucault, σαν πρακτική ελευθερίας). «Είναι πολύ σημαντικό στις ζωές μας για να μην το πάρουμε σοβαρά.»<sup>174</sup>. Όπως επισημαίνει και ο Huizinga, αληθινός πολιτισμός δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς την ύπαρξη κάποιου στοιχείου παιχνιδιού. «Αυτό το στοιχείο πρέπει να είναι αγνό, όχι ψευδές φαινόμενο, μεταμφίεση πολιτικών επιδιώξεων πίσω από την ψευδαίσθηση αυθεντικών μορφών του παιχνιδιού. Το γνήσιο παιχνίδι αγνοεί την προπαγάνδα· ο σκοπός του είναι το ίδιο το παιχνίδι και το γνώριμο πνεύμα του είναι η ευτυχισμένη έμπνευση.»<sup>175</sup>

---

<sup>172</sup> Huizinga, Johan [1989], *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι = homo ludens*, μετάφραση: Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα :Εκδόσεις "Γνώση", σελ.312

<sup>173</sup> Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέραςμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Εκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Υψιλον/βιβλία, σελ.57

<sup>174</sup> Pate Kane, «Play,potentiality and the constitution of the net», <http://www.emst.gr/commonwealth/>

<sup>175</sup> Huizinga, Johan [1989], *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι = homo ludens*, μετάφραση: Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα :Εκδόσεις "Γνώση", σελ.309



Στο βιβλίο του «The Play Ethic» ο Pate Kane αναλύει εκτενέστερα την επιρροή του παιχνιδιού στην καθημερινότητα και εξηγεί πως, ενώ στη βιομηχανική περίοδο επικρατούσε η ηθική της εργασίας που επέτρεψε στους ανθρώπους να αποδεχθούν τη θέση τους και να ασκούν τα καθήκοντά τους, στη σύγχρονη εποχή των δικτύων που χαρακτηρίζεται από αλληπάλληλες αλλαγές κυριαρχεί η ηθική του παιχνιδιού που εξοπλίζει τους παίκτες με την ικανότητα προσαρμογής και πειραματισμού. Για τον Kane, η μεγαλύτερη χρησιμότητα του παιχνιδιού στην σύγχρονη ζωή έγκειται στο γεγονός ότι υπόσχεται ριζικές αλλαγές συστημάτων και δομών. Οι παίκτες καθίστανται ικανοί να αντιληφθούν τους κανόνες του συστήματος αλλά και τη δυνατότητα ανατροπής τους. Έτσι, μια νέα γενιά πολιτισμικών εργατών διαδέχεται το προλεταριάτο της βιομηχανικής εποχής και απαρτίζεται από όλους αυτούς που μπορούν «να κατεβάσουν τις ζωές τους δωρεάν και να τις μοιραστούν χωρίς δεύτερη σκέψη, να ταξιδέψουν σε όλο τον κόσμο με φθηνά αεροπορικά εισιτήρια και να βασιστούν στις επικοινωνιακές δυνατότητες που τους προσφέρει η ψηφιακή εποχή»<sup>176</sup>. Παραφράζοντας τον Negri και τον Virno, ο Kane βρίσκει σε αυτή τη γενιά την επικοινωνιακή συγκρότηση του πλήθους που σταδιακά συνειδητοποιεί τις δυνάμεις που διαθέτει σαν συγκινησιακή και γνωστική συλλογικότητα και μπορεί να οδηγήσει το πολιτικό σύστημα από την καθήλωση της κατανάλωσης προς μία ουσιαστική δημιουργία και παραγωγή, μια εξουσία με χαλαρή και εύρωστη δομή. Άλλωστε, το έδαφος παιχνιδιού, «μια ζώνη πειραματισμού στην οποία δοκιμάζουμε την κοινωνική μας ζωή, είναι ένας χώρος που τον διέπουν χαλαροί και άκαμπτοι κανόνες με πλεόνασμα χώρου και χρόνου, ενώ το ρίσκο και η αποτυχία είναι απαραίτητα για την εξέλιξη. Σε αυτό εντοπίζεται μια κοινωνικο-δημοκρατική βάση με στοιχεία φιλελευθερισμού και ασφάλειας, ρίσκου και εξουσίας σε μια ισορροπημένη και υγιή αντιπαλότητα.»<sup>177</sup>.

---

<sup>176</sup> Δάφνη Δραγώνα, Συνέντευξη με Pate Kane, <http://ludicpyjamas.net/wp/?p=373>

<sup>177</sup> ό.π.



## Συμπεράσματα-Επίλογος

Σε περιόδους σημαντικών κοινωνικών μετασχηματισμών με αντίκτυπο στο δημόσιο χώρο, η «προσαρμοστική μεταβλητότητα» του παιχνιδιού σε συνδυασμό με τον πειραματισμό και τη συνεργασία που αυτό προάγει, βοηθούν τους ανθρώπους να παρακολουθούν τις αλλαγές και να μετέχουν σε αυτές.

Από τη βιομηχανική εποχή, που η ηθική της εργασίας υπαγόρευε συγκεκριμένους κανόνες στην ζωή των εργαζομένων και στη λειτουργία του δημόσιου χώρου, θεωρητικοί και καλλιτέχνες πρότειναν την ένταξη του παιχνιδιού στην καθημερινότητα για να «ξεμαγέψουν» την κοιμισμένη πόλη και να επανεισάγουν σε αυτήν την έννοια της απόλαυσης. Ο Walter Benjamin, μέσω μιας αυθόρμητης, παιγνιώδους περιπλάνησης στο Παρίσι του 19<sup>ου</sup> αιώνα, αγνόησε τους ρυθμούς του πλήθους και συνέλεξε αφυπνιστικές εικόνες, με σκοπό να ανακατασκευάσει τη συλλογική μνήμη. Ο Henri Lefebvre πίστεψε στην κεντρικότητα του παιχνιδιού, αντί για την κεντρικότητα της εξουσίας, καθώς η πρώτη επιτρέπει την ενότητα και τη συνύπαρξη διαφορετικών χωρικών και χρονικών ποιτήτων που δημιουργούν διαδρομές και ευνοούν το απρόβλεπτο και τις συναντήσεις. Οι Καταστασιακοί, αφού αφέθηκαν στο παιχνίδι της περιπλάνησης στην πόλη με σκοπό τον εντοπισμό διαφορετικών ατμοσφαιρών, συνέταξαν τις αρχές της Ενιαίας Πολεοδομίας που αντιμετώπιζε την πόλη ως το πεδίο «ενός αληθινά ομαδικού παιχνιδιού», πρόσφορου για την κατασκευή καταστάσεων. Η επανάσταση, στην οποία εναπόθεταν όλοι οι παραπάνω τις ελπίδες τους για την εφαρμογή των θεωριών τους, δημιούργουσε τη «θετική οπή», τον κενό χώρο που απαιτούνταν για την εγκαθίδρυση του παιχνιδιού και την αποκάλυψη «της παραλίας κάτω από τα πεζοδρόμια».

Στην σύγχρονη εποχή που οι αντιφάσεις στο δημόσιο χώρο ενισχύονται λόγω οικονομικής κρίσης και ανεπτυγμένων μεταφορικών και πληροφοριακών δικτύων ο Homo Ludens διευρύνει τη δράση του και στον ψηφιακό κόσμο. Όμως, στα πλαίσια της βιοπολιτικής παραγωγής που επεκτείνεται σε όλο το μητροπολιτικό ιστό και σε κάθε πτυχή της καθημερινότητας, οι συνεργατικές πρακτικές παράγουν αξία που εντίθεται σε καταναλωτικά πλαίσια. Το παιχνίδι, ως καθαρά συνεργατική πρακτική, εμπορευματοποιείται και περιορίζεται σε κανόνες που αφαιρούν την αυθόρμητη φύση του, προκειμένου να



χειραγωγηθεί και να γίνει εκμεταλλεύσιμο από την αγορά. Παρόλαυτα, οι παίκτες, αν αντιληφθούν τη δύναμη που έχουν ως γνωσιακή συλλογικότητα και την κοινή φύση της κοινωνικής παραγωγής, μπορούν να το απελευθερώσουν και να παίξουν με τους δικούς τους κανόνες. Οι «πολιτισμικοί εργάτες», ως συνεχιστές των Καταστασιακών μπορούν να τους δείξουν τον δρόμο, αλλά αν όλες οι μοναδικότητες που συγκροτούν το πλήθος παικτών δράσουν από κοινού, τότε η δύναμή τους συνολικά μπορεί να ξεπεράσει την δύναμη μιας κεντρικής εξουσίας. Το γεγονός αυτό, ευνοεί την ανάπτυξη ενός νέου μοντέλου συνεργατικής και αποκεντρωμένης διοίκησης που θα αφορμάται από το διαδίκτυο αλλά τα αποτελέσματά του θα αποτυπώνονται άμεσα και στον δημόσιο χώρο.

Ανατρέχοντας στις επτά ρητορικές του παιχνιδιού του Sutton-Smith, φαίνεται πως η αρχαία ρητορική που αφορά στο παιχνίδι ως μοίρα-χάος, όπως εμφανίζεται στη θρησκεία ή στα τυχερά παιχνίδια, μπορεί να προσαρμοστεί και στη σύγχρονη εποχή σε περιπτώσεις που το παιχνίδι αφήνεται σε κοσμικούς μηχανισμούς που προσπαθούν να το ελέγξουν. Όμως, όπως επισημαίνει και ο Michael Hardt, «οι διαδραστικές μηχανές δεν είναι απλά μια προσθήκη στα σώματα και τα μυαλά μας, αλλά ένα δίκτυο μέσα από το οποίο επαναδιατυπώνουμε τα ίδια τα σώματα και τα μυαλά μας»<sup>178</sup>. Αυτό προϋποθέτει ένα υποκείμενο που βλέπει μέσα από το δίκτυο, μέσα από πρωτόκολλα κωδικών, δηλαδή έναν επιδέξιο, παθιασμένο παίκτη με στρατηγική, βαθύ γνώση της τεχνολογίας. Στις μέρες μας, γεγονότα όπως οι διαμαρτυρίες παγκόσμιας εμβέλειας κατά της ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement) και των SOPA (Stop Online Piracy Act) και PIPA (Protect IP Act) αποδεικνύουν πως οι χρήστες του διαδικτύου, έχουν συνειδητοποιήσει τα οφέλη από την πρόσβαση στα ψηφιακά κοινά, καθώς και την δύναμη που κατέχουν αν δράσουν από κοινού. Πιο συγκεκριμένα, και οι τρεις αυτές νομοθετικές ρυθμίσεις που έχουν στόχο την εισαγωγή επιπλέον ποινικών κυρώσεων για την παραβίαση δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και την καταπολέμηση της πειρατείας, περιλαμβάνουν διατάξεις, που θεωρείται ότι προωθούν την λογοκρισία και εμποδίζουν την καινοτομία. Οι ελεύθεροι παίκτες έδειξαν έμπρακτα την αντίθεσή τους στην έξωθεν επιβολή κανόνων με διαδηλώσεις σε όλο τον κόσμο κατά της ACTA και με διαδικτυακές

---

<sup>178</sup> Michael Hardt, «Affective Labor», [http://www.vinculo-a.net/english\\_site/text\\_hardt.html](http://www.vinculo-a.net/english_site/text_hardt.html)



διαμαρτυρίες εναντίον των SOPA και PIPA με πιο χαρακτηριστική αυτήν της Wikipedia που, παρόλο που αποτελεί τον έκτο δημοφιλέστερο προορισμό του διαδικτύου, σταμάτησε τη λειτουργία της στις 18-01-2012, στο πλαίσιο της γενικής 24ωρης διαμαρτυρίας.

Απαντώντας στο ερευνητικό ερώτημα, για το αν το παιχνίδι μπορεί να μετασηματίσει δημιουργικά τον δημόσιο χώρο της πόλης, φαίνεται πως παιγνιώδεις δραστηριότητες όπως συλλογικές χαρτογραφήσεις, flash mobs και διάφορα νέο-καταστασιακά παιχνίδια στην πόλη που συνδυάζουν ψηφιακά μέσα, αφήνουν ,προσωρινά έστω, αποτύπωμα στο δημόσιο χώρο και δημιουργούν μικροατμόσφαιρες που διαρρηγνύουν την ομοιόμορφη ροή της καθημερινότητας. Παράλληλα, εφαρμογές πλοήγησης στην πόλη, ψηφιακά εργαλεία των κατοίκων, παρά τους κινδύνους που εγκυμονούν, μετασηματίζουν τη σχέση τους με το δημόσιο χώρο και διευρύνουν το πεδίο δράσης και παιχνιδιού σε αυτόν, «ξεκλειδώνοντας» το genius locus. Όμως, το παιχνίδι που εκτυλίσσεται στον ψηφιακό χώρο κερδίζει συνεχώς έδαφος και ευνοεί συνεργατικές πρακτικές που αμφισβητούν την κεντρικότητα μιας εξουσίας. Η ανάδυση, η κίνηση από απλούς κανόνες αλληλεπίδρασης σε ένα ανώτερο επίπεδο πολυπλοκότητας, αποδεικνύει πως η συλλογική ευφυΐα του πλήθους μπορεί να επεκταθεί και στο δημόσιο χώρο και να τον αναδιαμορφώσει , χωρίς να απαιτείται μια ολιστική επέμβαση, επιβεβλημένη από «πάνω προς τα κάτω». Γεγονότα όπως το camping του 15M ή οι οργανωμένες δράσεις συλλογικοτήτων που συνεχώς διευρύνονται αποτελούν αντιπροσωπευτικά παραδείγματα.

Υπό αυτές της συνθήκες, ο αρχιτέκτονας οφείλει να επαναπροσδιορίσει το ρόλο του. Στο «Δικαίωμα στην Πόλη» ο Lefebvre εξέφρασε την άποψη πως ο «αρχιτέκτονας δεν μπορεί να αρκεστεί στο να σχεδιάζει και δεν μπορεί να μη συμβουλευτεί τους άλλους παράγοντες του χώρου, και καταρχήν τον χρήστη»<sup>179</sup>. Στην εποχή μας, που ο χρήστης έχει μεγαλύτερο μερίδιο στην παραγωγή χώρου, η ανάγκη αυτή γίνεται περισσότερο επιτακτική. Ο Nicholas Negroponte ήδη από το 1976, στο βιβλίο του «Soft Architecture Machines» είχε

---

<sup>179</sup> Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση, σελ.191



εντοπίσει τρεις στάσεις του αρχιτέκτονα απέναντι στη συμμετοχή. Στην πρώτη περίπτωση η συμμετοχή είναι έμμεση: αντί να προβάλλει τις προσωπικές του υποθέσεις για τις ανάγκες ενός μέσου χρήστη ο αρχιτέκτονας απαντά σε ένα μέσο όρο/τάση που προκύπτει από την ανάλυση πραγματικών δεδομένων που εξάγονται από το σύνολο των χρηστών. Προσαρμοσμένη στις μέρες μας, αυτή η μεθοδολογία σημαίνει πως οι αρχιτέκτονες έχουν συνειδητοποιήσει τη συλλογική ευφυΐα του διαδικτυακού πλήθους και προσπαθούν να τη χρησιμοποιήσουν για να λύσουν πολύπλοκα προβλήματα. Αντιπροσωπευτικό παράδειγμα αποτελεί η «mycity2», μια πλατφόρμα που βρίσκεται σε εξέλιξη και μέσω facebook αφουγκράζεται τις επιθυμίες των κατοίκων για την πόλη τους. Οι επιθυμίες που έχουν τη μεγαλύτερη απήχηση διοχετεύονται μέσα από μια φόρμα επικοινωνίας σε αρχιτέκτονες και εκείνοι αναλαμβάνουν να τις μορφοποιήσουν. Στη δεύτερη περίπτωση, σύμφωνα με τον Negroponte οι χρήστες συμμετέχουν άμεσα στη λήψη των αποφάσεων μέσα από παραδοσιακά σχήματα αντιπροσώπευσης (συμβούλιο γειτονιάς κλπ.) σε συνεργασία με τον αρχιτέκτονα. Τέτοιες δράσεις συμβαίνουν διαρκώς στην εποχή μας και τοποθετούν τον αρχιτέκτονα μέσα στον αστικό ιστό, βοηθώντας τον να εμπλακεί με τους κατοίκους και τη διαδικασία της ανάδυσης. Στον αντίποδα αυτών των τάσεων, ο Negroponte προτείνει την εξόριση του «ειδικού» και την άμεση πρόσβαση των χρηστών στον ίδιο το σχεδιασμό με τη διαμεσολάβηση μιας τεχνολογικής πλατφόρμας. Επομένως, γεννάται το ερώτημα για το αν ο αρχιτέκτονας τείνει να γίνει από σχεδιαστή του χώρου, σχεδιαστή της πλατφόρμας που μεσολαβεί μεταξύ των χρηστών και του σχεδιασμού. Με άλλα λόγια, αυτός που θα θέσει τους αρχικούς κανόνες αλληλεπίδρασης των χρηστών και θα αφήσει τη λογική της ανάδυσης να συνεχίσει και να μετασχηματίσει τη δημιουργική διαδικασία.

Σε κάθε περίπτωση, η ηθική του παιχνιδιού θα τον βοηθήσει να πλοηγηθεί στην σημερινή πόλη - που είναι επαυξημένη ψηφιακά - να συνεργαστεί με τους κατοίκους της, να αντιληφθεί τους κανόνες της αλλά και τη δυνατότητα ανατροπής τους και μέσα από μικρο-επεμβάσεις που σέβονται τις διαφορετικές ατμόσφαιρες της πόλης να συντελέσει στην ανάδυση ενός ζωντανού δημόσιου χώρου.



Athens2 and  
Metaxourgeio2 has  
already started



concept

call  
for architects



## Παράρτημα\_F.A.I.R PLAY

### F.A.I.R PLAY (Free Access to Info Resources)

Το F.A.I.R PLAY αποτελεί μια πλατφόρμα στο facebook, που δημιουργήσα στα πλαίσια της ερευνητικής εργασίας. Προωθεί την ανταλλαγή πληροφορίας και προϊόντων μέσω διαδικτύου και είναι ανοιχτή στη συμμετοχή του καθένα. Σε αυτήν θα βρείτε πληροφορίες για κοινότητες που προάγουν την ελεύθερη ανταλλαγή σε διάφορες μορφές.



Διαδώστε το F.A.I.R PLAY:

Ενημερωθείτε για τα σημεία στην περιοχή σας με δωρεάν ασύρματο δίκτυο.

<http://free-wifi.gr/>ή QR Code:



Κολλήστε τα αυτοκόλλητα με το QR Code της σελίδας σε περίοπτη θέση!

Στόχος του παιχνιδιού είναι η διαδικτυακή κοινότητα να μεγαλώσει και να διευρύνει το παιχνίδι της ανταλλαγής και εκτός facebook.





# Βιβλιογραφία

## Βιβλία

Ιωαννίδης Ιωάννης Δ.[1999], *Το ξεπέρασμα της τέχνης / Internationale Situationniste*, Ανθολογία κειμένων της Καταστασιακής Διεθνούς, Έκδοση Β', μετάφραση: Ιωαννίδης Ιωάννης Δ. Αθήνα :Υψιλον/βιβλία.

Barnes, Peter [2006], *Capitalism 3.0, A guide to reclaiming the Commons*, San Francisco: Berrett-Koehler Publishers.

Benjamin, Walter [1999], *The Arcades Project*, μετάφραση: Eiland Howard, McLaughlin Kevin , Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press.

Benjamin, Walter [2007], *Εικόνες και μύθοι της νεωτερικότητας*, μετάφραση: Α.Σπυροπούλου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Caillois, Roger [2001], *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι, Η μάσκα και ο ίλιγγος*, μετάφραση: Νίκος Κούρκουλος, 21ος Παράλληλος, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.

Careri, Francesco [2002], *Walkscapes : el andar como practica estetica : walking as an aesthetic practice*, Barcelona: GG.

Hardt, Michael / Negri, Antonio [2001], *Empire*, Cambridge, Massachusetts :Harvard University Press.

Hardt, Michael / Negri, Antonio [2004], *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, New York: The Penguin Press.

Hardt, Michael / Negri, Antonio [2009], *Commonwealth*, Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.

Huizinga, Johan [1989], *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι = homo ludens*, μετάφραση: Στέφανος Ροζάνης, Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα :Εκδόσεις "Γνώση".

Huizinga, Johan [1998], *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*, Taylor & Francis Ltd.



Johnson, Steven [2002], *Emergence*, Great Britain : Penguin Books Ltd.

Koolhaas, Rem [2004], *Content*, Taschen GmbH.

Koolhaas, Rem/ Man, Bruce/ Mau, Bruce [1998], *S,M,L,XL*, Taschen GmbH.

Lefebvre, Henri [1977], *Το δικαίωμα στην πόλη : χώρος και πολιτική*, μετάφραση: Πάνος Τουρνικιώτης, Κλώντ Λωράν, Αθήνα :Εκδόσεις Παπαζήση.

Mitchell, William J.[1999], *E-topia : urban life, Jim - but not as we know it*, Cambridge, MA :The MIT Press.

McDonough, Tom [2002], *Guy Debord and the Situationist International*, MIT Press Ltd.

Sennett, Richard [1999], *Η τυραννία της οικειότητας : ο δημόσιος και ιδιωτικός χώρος στο δυτικό πολιτισμό*, μετάφραση: Γιώργος Ν. Μέρτικας, Αθήνα :Νεφέλη.

Sutton-Smith, Brian [2001], *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, New ed.

Wigley, Mark [1998],*Constant's New Babylon, the hyper-architecture of desire*, Rotterdam: 010 Uitgeverij.

## **Άρθρα σε περιοδικά/εφημερίδες**

Αναστασόπουλος Δημήτρης [30/01/2007] «Να ξαναγίνουν οι ιδέες επικίνδυνες...», *Ελευθεροτυπία*.

Μπαμπασίκας Πέτρος [2/11/2010], «Περί Χαρτογράφησης»  
*Περιοδικό Τμήματος Αρχιτεκτόνων Πανεπιστημίου Πατρών*,  
α2610 ν.5.

Σταυρίδης Σταύρος, «Προς μια ανθρωπολογία του κατωφλιού», *Ουτοπία*,  
33,σελ.107.

Σταυρίδης Σταύρος, «Οι χώροι της ουτοπίας και η ετεροτοπία: Στο κατώφλι της  
σχέσης με το διαφορετικό», *Ουτοπία*, 31,σελ.51.



Benjamin, Walter [1992], «Theses on the Philosophy of History», *Illuminations*, pp. 254, Fontana Press, London.

Domenico Di Siena [2011], «Open Source Urbanisme», *Studiomagazine*, 01, pp. 124-133.

## Άρθρα σε βιβλία

Stalder, Felix [2010], «Digital Commons», στο: Hart, Keith, Laville, Jean-Louis, Cattani, Antonio David, *The Human Economy: A World Citizen's Guide*, pp. 313-324, Cambridge, UK, Polity Press.

## Επιστημονικές εργασίες

Αντωνοπούλου Έλενα [2011], *commonwealth\_collectiveintelligence\_collaborativedesign*, Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Ε.Μ.Π.

Λιονουδάκη Χριστίνα [2011], *Ψυχογεωγραφία, το αστικό μέλλον μέσα από την ανάγνωση της πόλης-εμπειρίας*, Τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών, Πολυτεχνείο Κρήτης.

Πολυχρονοπούλου Δωροθέα [2006], *Johan Huizinga-James Stirling και η έννοια του παιχνιδιού*, Τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών, Πανεπιστήμιο Πατρών.

Πουλοπούλου Γεωργία [2009], *Ο Walter Benjamin και η ανάγνωση της πόλης*, Τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών, Πανεπιστήμιο Πατρών.

Τσούμα Χριστίνα [2010], *Νέα Βαβυλωνία: Η παιγνιώδης κοινωνία*, Τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών, Πανεπιστήμιο Πατρών.

Gonzalo Frasca [2007], *Play the Message*, PhD Dissertation, IT University of Copenhagen, Denmark.

## Ιστοσελίδες

<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.WhoDaresToDesacraliseTodaySPlay?> (ανάκτηση 14/2/2012).



<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.InternetAsPlaygroundTreborScholtzAnInterview> (ανάκτηση 12/2/2012).

<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.CommodifiedPlay> (ανάκτηση 11/1/2012).

<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.TacticsOfPlay> (ανάκτηση 10/1/2012).

<http://www.personalcinema.org/warport/index.php?n=Main.AlterGaming> (ανάκτηση 10/1/2012)

<http://foldedin.blogspot.com/search/label/gamespase> (ανάκτηση 6/12/2011).

[http://foldedin.blogspot.com/2008\\_12\\_01\\_archive.html](http://foldedin.blogspot.com/2008_12_01_archive.html) (ανάκτηση 6/12/2011).

<http://www.emst.gr/commonwealth/> (ανάκτηση 9/2/2012).

<http://ludicpyjamas.net/wp/?p=329&lang=el> (ανάκτηση 8/2/2012).

<http://ludicpyjamas.net/wp/?p=373> (ανάκτηση 6/2/2012).

<http://ludicpyjamas.net/wp/?p=307&lang=el> (ανάκτηση 6/2/2012).

<http://www.philippesimay.com/clients/862/fichiers/userfiles/files/Une%20autre%20ville%20pour%20une%20autre%20vie.pdf> (ανάκτηση 1/2/2012).

<http://www.emst.gr/mappingthecommons/index.html> (ανάκτηση 5/2/2012).

<http://www.livinlovin.gr/hackitectura-mapping-the-commons/> (ανάκτηση 9/2/2012).

<http://mappingthecommons.wordpress.com/> (ανάκτηση 9/2/2012).

<http://www.domusweb.it/en/op-ed/15m-and-yes-we-camp-controversy-as-urbanism/> (ανάκτηση 15/1/2012).

<http://www.domusweb.it/en/op-ed/open-source-urbanism/> (ανάκτηση 15/1/2012).



[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html) (ανάκτηση 5/2/2012).

<http://www.ntua.gr/> (ανάκτηση 16/12/2011).

<http://en.wikipedia.org> (ανάκτηση 14/2/2012).

<http://www.cobra-museum.nl/en/cobra.html> (ανάκτηση 19/12/2011).

<http://www.notbored.org/lefebvre-interview.html> (ανάκτηση 5/12/2011).

<http://en.wiktionary.org> (ανάκτηση 14/2/2012).

<http://www.generation-online.org/c/fcimmateriallabour3.htm> (ανάκτηση 3/2/2012).

<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/214> (ανάκτηση 6/2/2012).

<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/212> (ανάκτηση 6/2/2012).

<http://eagainst.com/articles/raoul-vaneighem-68/> (ανάκτηση 7/2/2012).

<http://panosdragonas.net/?p=412#more-412> (ανάκτηση 11/2/2012).

<http://noyspi.com/koolhaas.html> (ανάκτηση 8/2/2012).

[http://www.vinculo-a.net/english\\_site/text\\_hardt.html](http://www.vinculo-a.net/english_site/text_hardt.html) (ανάκτηση 9/2/2012).

## **Εικονογράφηση**

Εικόνα 1. Ανάκτηση από:

[http://stevenwolffinearts.com/dynamic/artwork\\_display.asp?ArtworkID=1362](http://stevenwolffinearts.com/dynamic/artwork_display.asp?ArtworkID=1362)

Εικόνα 2. Ανάκτηση από:

<http://objectivecorrelative.tumblr.com/post/14839827635/thoughts-on-the-high-line>

Εικόνα 3. Ανάκτηση από: <http://www.bopsecrets.org/comics/wildcat1.htm>

Εικόνα 4. Ανάκτηση από: <http://vagueterrain.net/journal09/xarene-eskandar/01>



Εικόνα 5. Ανάκτηση από: <http://www.megastructure-reloaded.org/constant/>

Εικόνα 6. Ανάκτηση από:

<http://profshistoirelcl.canalblog.com/archives/2007/11/index.html>

Εικόνα 7. Ανάκτηση από: <http://www.onthisdeity.com/18th-march-1871-%E2%80%93-the-paris-commune-begins/>

Εικόνα 8. Ανάκτηση από: [http://image-word.blogspot.com/2008\\_06\\_01\\_archive.html](http://image-word.blogspot.com/2008_06_01_archive.html)

Εικόνα 9. Ανάκτηση από:

[http://www.vulture.com/2007/10/what\\_5car\\_pileup.html](http://www.vulture.com/2007/10/what_5car_pileup.html)

Εικόνα 10. Ανάκτηση από: <http://www.luxurydaily.com/louis-vuitton-embraces-affluent-travelers-with-augmented-reality-iphone-app/>

Εικόνα 11. Ανάκτηση από: <http://www.cnx-software.com/2010/12/06/what-is-augmented-reality-how-to-develop-augmented-reality-applications/>

Εικόνα 12. Ανάκτηση από:

<http://dliteracy.wordpress.com/category/uncategorized/>

Εικόνα 13. Ανάκτηση από: <http://www.instructables.com/id/How-to-Start-A-Flash-Mob/>

Εικόνα 14. Ανάκτηση από:

<http://www.johnhudson.me.uk/2004/05/>, <http://funpeoplehavingfun.blogspot.com/2011/02/1-pac-manhattan.html>,  
<http://youngmanhattanite.com/2007/02/next-stop-avenue-qbert.html>,  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/1847/big\\_reality\\_a\\_chat\\_with\\_big\\_php?print=1](http://www.gamasutra.com/view/feature/1847/big_reality_a_chat_with_big_php?print=1)

Εικόνα 15., Εικόνα 16.: Ανάκτηση από: <http://blogs.reuters.com/photographers-blog/2011/06/15/spains-spontaneous-street-revolution/>

Εικόνα 17. Ανάκτηση από :

[http://athens.indymedia.org/front.php3?lang=el&article\\_id=945151](http://athens.indymedia.org/front.php3?lang=el&article_id=945151)



Εικόνα 18. Ανάκτηση από:

<http://www.metrogreece.gr/ArticleDetails/tabid/82/ArticleID/41828/Default.aspx>

Εικόνα 19. Ανάκτηση από : <http://athensville.blogspot.com/2010/11/ov.html>

Εικόνα 20. Ανάκτηση από: <http://histologion.blogspot.com/>

