



**HAL**  
open science

**Τα μπλε avatar : Γύρω από τις τρεις στρατηγικές πνευματικής  
ιδιοποίησης στην καρδιά της κυβερνοκουλτούρας [Blue  
avatars. About three modalities of cultural borrowing in  
computer culture]**

Antonio A. Casilli

► **To cite this version:**

Antonio A. Casilli. Τα μπλε avatar : Γύρω από τις τρεις στρατηγικές πνευματικής ιδιοποίησης στην καρδιά της κυβερνοκουλτούρας [Blue avatars. About three modalities of cultural borrowing in computer culture]. Efstratios Papanis (dir.). Μεθοδολογία Έρευνας και Διαδίκτυο [Research Methodology and the Internet], Ekdoseis I Sideris, pp.141-174, 2011. <hal-00667526>

**HAL Id: hal-00667526**

**<https://hal.science/hal-00667526>**

Submitted on 9 Feb 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Μετάφραση: Κατερίνα Κριτζιλιάκη  
MSc Παντείου Πανεπιστημίου  
Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών

*Antonio A. Casilli<sup>1</sup>*

## **Τα μπλε avatar**

### **Γύρω από τις τρεις στρατηγικές πνευματικής ιδιοποίησης στην καρδιά της κυβερνοκουλτούρας**

“...Για να μπορείς να ξαναβρείς τη σιγουριά της μοναξιάς, μετά την θύελλα των φαντασιώσεων...”

Jean Tardieu

#### **Περίληψη**

Κατά την διάρκεια της δεκαετίας του 90 ένα φάντασμα στοιχειώνει το καθολικό φανταστικό: η φιγούρα ενός ανδρόγυνου, άτριχου, ισχνού και μπλε σώματος. Πρόκειται για “το avatar, το αντίστοιχο επί οθόνης του σώματος των κυβερνοναυτών, που πλοηγούνται στα άσαρκα βασίλεια του δυνητικού”. Η δημοφιλής αυτή εικόνα κατακτά την αμερικάνικη και ευρωπαϊκή κυβερνοκουλτούρα, κερδίζοντας το πλατύ κοινό σε τέτοιο βαθμό ώστε να γίνει η στιλιστική σφραγίδα της δεκαετίας του 90.

Το άρθρο αυτό αποκαθιστά ιστορία και χαρτογραφία αυτής της φανταστικής κατασκευής. Ιχνηλατώντας την συνεισφορά του πανεπιστημιακού μεταμοντερνισμού, του φεμινισμού, του New Age, των κινουμένων σχεδίων και της κουλτούρας pop σε ό, τι αφορά στην δόμηση του μυθογραφικού *προτύπου* που γέννησε αυτό το μπλε “δυνητικό σώμα”, ο συγγραφέας καταλήγει σε τρεις τρόπους πνευματικής ιδιοποίησης: μία ειρωνική ιδιοποίηση (εκτροπή), μία ιδεολογική ιδιοποίηση (προπαγάνδα) και μία άτυπη ιδιοποίηση (επίδραση επιπέδου substratum).

#### **1. Τι είναι το avatar και γιατί είναι κατά προτίμηση μπλε.**

Ένα μπλε φωτάκι, που στροβιλίζεται στον αέρα, σαν ηλεκτρικό αποτύπωμα, ψάχνοντας ένα φυσικό σώμα: να πώς ο Theophile Gautier, στο μυθιστόρημά του το *Avatar*, περιέγραφε την ανθρώπινη μορφή που δραπετεύει από το σαρκίο. Στην πραγματικότητα η λέξη *avatara* είναι σανσκριτική και σημαίνει “την κάθοδο σε νέα σάρκα”, την προσωρινή ενσάρκωση του ινδουϊστή θεού Vishnu. Έτσι στο διήγημα του Theophile Gautier ένας νεαρός ετοιμοθάνατος, ο Octave, αναγκάζεται από

<sup>1</sup> Ο συγγραφέας επιθυμεί να ευχαριστήσει την Sylvie Sanchez για το ανθρωπολογικό της *insight*, την Paola Tubaro για την επιμέλεια κειμένου, τους Corrine Boujot, Stelarc, Daniel Percheron, και Barry Smith για τις πολύτιμες υποδείξεις τους, τους συμμετέχοντες στο συνέδριο *Μεταμοντέρνες κοινωνικότητες 2* (Πανεπιστήμιο Paris V - Sorbonne), στη διάρκεια του οποίου έγινε παρουσίαση μίας πρώτης εκδοχής αυτού του κειμένου.

“γιατρό άρτι αφιχθέντα εξ Ινδιών” να υποβληθεί σε μια εκπληκτική θεραπεία. Χάρη στα ηλεκτρομαγνητικά μηχανήματα του θαυματουργού, γίνεται κύριος ενός νέου σώματος, ενός σώματος με αγγελικά χαρακτηριστικά, παίρνει αριστοκρατική όψη και σώμα με εμφανή σημάδια μιας τέλει υγείας. (Δεν έχει σημασία το γεγονός ότι η θανατηφόρος ασθένεια του Octave είναι το αποτέλεσμα ενός αδιέξοδου έρωτα, ούτε ότι το νέο σώμα δεν είναι άλλο παρά του συζύγου της αγαπημένης του, μια και ο συγγραφέας όφειλε να εναρμονιστεί με την ρομαντική τάση της εποχής του).

Η επέμβαση λαμβάνει χώρα σε αίθουσα, της οποίας ο διάκοσμος θυμίζει συγχρόνως ινδικό ιερό και αλχημιστικό εργαστήριο. Δύο σώματα, το παλιό και το νέο, το υγιές και το ασθενές, είναι ακινητοποιημένα σε κρεβάτια. Ο θεραπευτής, στο κέντρο κατευθύνει την επιχείρηση. Δίνει πρώτα κίνηση σε έναν δίσκο από γυαλί, τοποθετημένο σε ηλεκτρική μηχανή και στη συνέχεια κινεί τα μεταλλικά ελάσματα ενός “μεσημερικού” κάδου. Θέτοντας σε λειτουργία αυτήν την ηλεκτρομαγνητική συσκευή, την “προγραμματίζει” με εντολές που διαβάζει από πάπυρο. Έτσι ξεπετάγονται άυλες μπλε φιγούρες, που τρεμολάμπουν πάνω από τα σώματα των δύο υποκειμένων. Τελικά με μία “αστραπιαία κίνηση” διαγράφει τον δρόμο τους στον αέρα, υποδεικνύοντας σε πιο σώμα καλούνται να ενσαρκωθούν.

“...Τα δύο φωσφορίζοντα σημεία τέθηκαν σε κίνηση και, αφήνοντας πίσω τους μία ουρά φωτός, κατευθύνθηκαν προς τη νέα τους κατοικία... το avatar είχε υλοποιηθεί<sup>2</sup>...”.

Το αφηγηματικό μοντέλο στο οποίο στηρίζεται το διήγημα αυτό του 1856, το καθιστά *Urtext*, θεμελιώδες κείμενο για μεγάλο αριθμό φανταστικών ή παραεπιστημονικών ιστοριών που ακολούθησαν. Το χαρακτηρίζουν δε τρία στοιχεία: *Μια ηλεκτρομαγνητική συσκευή, η γοητεία για μια εσωτερικο-επιστημονική γνώση ανατολικής προέλευσης και μία αιθέρια σιλουέτα που συμβολίζει την διαλεκτική μεταξύ ενός θνήσκοντος και ενός νέου, τέλειου σώματος.*

Αν και τα τρία αυτά στοιχεία υιοθετήθηκαν από τη λογοτεχνία του φανταστικού του 20<sup>ου</sup> αιώνα με τρόπο αποσπασματικό και διαφοροποιημένο, η λέξη *avatar* κατέληξε πρόσφατα να αναδυθεί στην μυθογραφία της κυβερνοκουλτούρας\* (*οι αστερίσκοι παραπέμπουν στο γλωσσάριο, στο τέλος του άρθρου*). Έτσι, κατά τη διάρκεια των δύο τελευταίων δεκαετιών, στο λεξιλόγιο των θαμώνων των κοινοτήτων του internet, η λέξη *avatar* χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει τον αντιπρόσωπο του χρήστη στην

---

<sup>2</sup> Gautier, T. (1856). *Avatar*. Paris: Seuil (2003), σ.σ. 66-67.



οθόνη. Όσο οξύμωρο και αν φαίνεται, σε αυτό το νέο πλαίσιο ένα *avatar* είναι η “άυλη ενσάρκωση” ενός ατόμου σε ψηφιακό περιβάλλον

Για κάποια εκατομμύρια χρηστών του on-line club *Cybertown* για παράδειγμα, η χρήση ενός μπλε avatar δεν παρουσιάζει τίποτα το παράδοξο. Κατά την “μεταφορά” τους, καλούνται έναντι μικρού αντιτίμου, να επιλέξουν ένα δικό τους δυνητικό σώμα. Το avatar αυτό έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε διάφορα περιβάλλοντα του προσομοιωμένου κόσμου, με τη βοήθεια του ποντικιού και του πληκτρολογίου. Η φιγούρα στην οθόνη είναι λοιπόν το σώμα που ο χρήστης επιλέγει και που το χρησιμοποιεί για να εργάζεται, να διασκεδάζει και να επικοινωνεί με τους συναδέλφους του. Το βασικό μοντέλο αυτού του σώματος είναι μία ισχνή και άτριχη σιλουέτα χρώματος μπλε (εικόνα 1).

Το νέο αυτό ψηφιακό σώμα, το οποίο στοίχειωσαν οι ιεραπόστολοι της κυβερνοκουλτούρας, είναι κατά κύριο λόγο μπλε χρώματος. Για όλη τη διάρκεια της δεκαετίας του 90, η διακύμανση του μπλε χρώματος του avatar αποτέλεσε οπτικό κανόνα, τόσο διαδεδομένο και αναγνωρίσιμο, που ενέπνευσε με εντυπωσιακή επιμονή εικαστικούς καλλιτέχνες και δημιουργούς των εφαρμογών πολυμέσων. Μπλε του λαζουρίτη είναι η φιγούρα που πλανιέται στο χωρίς αστέρια στερέωμα της on-line κοινότητας *Bodies Incorporated* της Victoria Vesna (εικόνα 2). Μπλε ηλεκτρική είναι το σώμα της τρίτης χιλετηρίδας που κατασκεύασε η “transhuman μούσα” Natasha Vita-More στο site της, Primo3M+ (εικόνα 3). Στην Web εγκατάσταση *URL Body*, ο αυστραλός καλλιτέχνης Stelrac καλεί τους επισκέπτες του να συνδράμουν στην εξέλιξη μιας “συμμετοχικής ανατομίας”, της οποίας το αρχικό χρώμα είναι επίσης μπλε (εικόνα 4).

Σε ό, τι αφορά στις τέχνες του θεάματος, το μπλε *avatar* χαρακτήρισε επίσης το στυλ της δεκαετίας του 90. Οι καλλιτέχνες που χρησιμοποίησαν τις ψηφιακές τεχνολογίες επί σκηνής, όπως επίσης και όσοι ασχολήθηκαν με τα εφέ των τεχνολογιών αυτών, φαίνεται να συναρπάζονται από αυτό το φασματικό σώμα. Το ξανασυναντάμε στο *Escape Velocity* (εικόνα 5), μια παραγωγή της αυστραλέζικης ομάδας Company in Space, ή στις μουσικές εκθέσεις των Αμερικανών κωμικών Blue Man Group (εικόνα 6). Το σώμα της τηλεμπαλαρίνας Ava (εικόνα 7) που πρόσφατα παρουσίασε η Kathleen Ruiz, με την ευκαιρία του βραζιλιάνικου φεστιβάλ ψηφιακής τέχνης File, φέρει επίσης όλες τις αποχρώσεις του μπλε.

Το μπλε άσαρκο σώμα αποτελεί την στιλιστική σφραγίδα πολλών δημοφιλών ταινιών μεταξύ των αρχών της δεκαετίας του 80 και το μέσο της δεκαετίας του 90, όπως το



*Tron* (1982) και το *The Lawnmower Man* (εικόνα 8), που αντιπροσωπεύουν τους δύο οπτικούς πόλους.

Τα στοιχεία του αφηγηματικού *προτύπου* που αναφέρθηκε προηγουμένως, επανέρχονται με απρόσμενο τρόπο στην κυβερνοκουλτούρα. Αν παραμερίζαμε για λίγο την δυσπιστία μας, θα μπορούσαμε να πούμε πως ο κοινωνικός δρών της κυβερνοκουλτούρας, που αποκαλείται επίσης “χρήστης” ή “κυβερνοναύτης”, ή “πολίτης του κυβερνοχώρου” ή οποιοδήποτε άλλο ακόμα πιο εξωτικό όνομα του αποδίδεται, θεωρείται ότι αντιλαμβάνεται την πρακτική των δικτύων πληροφορικής με όρους μετενσάρκωσης σε ένα νέο σώμα, ένα δυνητικό σώμα, με το οποίο πλοηγείται στην επικράτεια του κυβερνοχώρου. Αυτό όμως το νέο σώμα έχει την ίδια άυλη μορφή με τη μπλε σιλουέτα που εμφανίζεται στην αρχή της διαδικασίας της μετεμψύχωσης, που περιγράφει ο Gautier. Μπορεί να τεκμηριωθεί λίγο ως πολύ ορθά, πως η άσαρκη μπλε φιγούρα αποτελεί το σημείο μηδέν της *persona digitalis*, ενώ όλες οι άλλες μορφολογίες on-line σώματος δεν είναι παρά συμπτωματικά μορφώματα αυτού του παγκόσμιου σημείου αναφοράς.

Θα μπορούσε βέβαια να επικαλεστεί κανείς τις επικρατούσες τεχνικές συνθήκες, προκειμένου να δικαιολογήσει τόσο την κατατομή, όσο και το χρώμα του. Πρώτα από όλα η πρόοδος της on-line εικονοπλασίας 3 D όντας ακόμα ανεπαρκής μεταξύ των δεκαετιών 80 και 90, οι φιγούρες στην οθόνη έπρεπε να είναι της πλέον στοιχειώδους μορφής. Κομμώσεις εξεζητημένες και πολύχρωμα ενδύματα όντας προς αποφυγήν, τα δυνητικά όντα όφειλαν να είναι γυμνά, λεία και μονόχρωμα.

Η επιλογή του χρώματος εμπίπτει εξ άλλου σε μια μοντέρνα συμβολική συνθήκη, δεδομένου ότι πρόκειται για “ηλεκτρονικές” φιγούρες και το μπλε αποτελεί το χρώμα της ηλεκτρικής ενέργειας. Η συγκεκριμένη όμως μορφή και το συγκεκριμένο χρώμα ενισχύθηκαν με συμβολισμούς πολύ πιο αποκαλυπτικούς, κατά τη διάρκεια των δέκα τελευταίων ετών. Το μπλε χρώμα μπορούσε να χαρακτηρίσει τα σώματα που εδρεύουν στον χώρο της καθαρής πληροφορίας, μια και σύμφωνα με τους διεθνείς αισθητικούς κώδικες το μπλε συμβολίζει την αγνότητα, αντίθετα με το κόκκινο που χαρακτηρίζει τον επισφαλή χαρακτήρα και αταξία της σάρκας. Πέραν αυτών των πρακτικών λεπτομερειών, η μπλε εκδοχή του ψηφιακού σώματος υπερίσχυσε στο οπτικό πανόραμα τους τέλους του 20<sup>ου</sup> αιώνα γιατί εδραιώνεται στην καρδιά της πνευματικής πολιτικής του cyber κινήματος σχετικά με το σώμα.

Η κυβερνοκουλτούρα οδηγεί το αφηγηματικό *πρότυπο* της μετενσάρκωσης στον πυρήνα της επιθυμίας για κοινωνική δράση (*agency*). Η κοινωνική δράση απεμπολεί

το διεφθαρμένο σαρκίο για να αποκτήσει μια σωματική υπόσταση εντελώς άυλη. Από την γέννηση της κουλτούρας των δικτύων, το ουτοπικό ιδεώδες του σώματος-avatar, αθάνατο και προικισμένο με υπεράνθρωπες ιδιότητες, τίθεται σε αντιδιαστολή με το “πραγματικό” και οργανικό σώμα. Επί του προκειμένου η Margaret Morse επιχειρηματολογούσε:

Οι ταξιδιώτες των δυνητικών οδών της κοινωνίας της πληροφορίας, έχουν το λιγότερο από ένα επί πλέον σώμα. Έχουν ένα σώμα υλικό που κάθεται μπροστά από το πληκτρολόγιο, που πλήττεται από πείνα, παχυσαρκία, αρρώστια, γηρατειά και τέλος από θάνατο. Έχουν και ένα άλλο υποκατάστατο σώμα στην οθόνη του υπολογιστή που είναι δικτυωμένο στην επικράτεια των άυλων δεδομένων και που αν και δυνητικά, κατέχει υπεράνθρωπες δυνάμεις και είναι αθάνατο. Ακόμα και όταν αυτό το σώμα που επιλέγεται, ένα δυνητικό avatar “διακριτό” από το φυσικό, είναι ένα λογισμικό ικανό να αντιμετωπίσει άπειρους θανάτους<sup>3</sup>.

Βέβαια, *a fortiori*, προκαλεί γέλωτα η αφέλεια κάποιων σχολιαστών, οι οποίοι εδώ και δέκα ή είκοσι χρόνια αποδέχονταν την αφηγηματική αυτή συνθήκη σαν ενδεχόμενο που θα μπορούσε και να ισχύει. Το να αρκεστούμε όμως σήμερα στην καταγγελία του λάθους τους, θα είναι κάτι πέρα για πέρα υποκριτικό. Αν και η απομυθοποίηση (*myth debunking*) αποτελεί αγαπημένο άθλημα στην σύγχρονη έρευνα, θα επιδιόμαστε σε στείρα άσκηση αν δεν αντιλαμβανόμασταν τις δυναμικές που επιστρατεύει η κοινωνική κατασκευή ενός μύθου, όπως επίσης και την απήχηση που του έχει αποδοθεί. Σύμφωνα με τον Barthes, R.<sup>4</sup> μυθολογία είναι η διαδικασία παραποίησης με την οποία επενδύεται ο δημόσιος λόγος και δημιουργεί σύστημα σημασιολογικών αυτοματισμών, οι οποίοι περιστοιχίζουν την καθημερινή ζωή. Δεν αρκεί λοιπόν η καταγγελία της παραποίησης. Η διάψευση μιας τέτοιας μυθολογίας, στην οποία παρεμπιπτόντως προέβη η πλειονότητα των κριτικών του “κυβερνοκόσμου”, προϋποθέτει αν μη τι άλλο αποδοχή της. Για να επιχειρήσει κανείς να προγράψει τους κινδύνους που εγκυμονεί το δυνητικό σώμα, θα πρέπει όχι μόνο να αποδεχτεί την ύπαρξή τους, αλλά και να τονίσει τις ενδεχόμενες συνέπειες που απορρέουν από αυτούς. Εάν κάτι τέτοιο δεν γίνει, ο κώδων κινδύνου δεν θα μπορέσει να αφυπνίσει τις συνειδήσεις. Ο σκοπός μας συνεπώς δεν θα είναι να αποκαλύψουμε την εξαπάτηση που ο μύθος επιχειρεί. Είναι να ζετλούμε το κουβάρι της μυθολογίας φωτίζοντας τα δομικά της στοιχεία, έτσι ώστε να αντιληφθούμε πώς και σύμφωνα με

---

<sup>3</sup> Morse, M. (1994). What Do Cyborgs Eat? Oral Logic in an Information Society. In G. Bender and T. Drukrey (eds.), *Culture on the Brink: Ideologies of Technology*. Seattle: Bay Press, σ.σ. 66-67.

<sup>4</sup> Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Seuil: Paris.



ποιες διαδικασίες η πεποίθηση για μια αναγέννηση του σώματος μπόρεσε να εδραιωθεί κοινωνικά στην καρδιά της κυβερνοκουλτούρας της δεκαετίας του 90.

## 2. Γύρω από τους τρεις τρόπους ιδιοποίησης

Σε cyber περιβάλλον καμιά εν-σάρκωση με την ετυμολογική έννοια του όρου, καμιά “υλοποίηση σε σάρκα” δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί. Για κάποιους ένθερμους υποστηρικτές της κυβερνοκουλτούρας η περιφρόνηση της σάρκας “του κρέατος” ή “του ναού των εκκρίσεων” σύμφωνα με τους συγγραφείς του cyberpunk\* Gibson και Hardin, συνοδεύεται από την διαπραγμάτευση για έναν νέο προσδιορισμό της σωματοποίησης<sup>5</sup>. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 90, το πρότυπο του *avatar* χαρακτήρισε έναν μυθολογικό μηχανισμό που αναδεικνύει την μετουσίωση του σώματος μέσω της πληροφορικής, την αφαίρεση της οργανικής του διάστασης και την διαγραφή των ανεπιθύμητων συνεπειών της φθοράς του.

Αν και τα τρία στοιχεία του αρχικού μυθικού πυρήνα (η μηχανική συσκευή, οι εσωτερικές επιστήμες και η μπλε μορφή που δηλώνει την μετάβαση από το ένα σώμα στο άλλο) παρέμειναν ανέπαφα, πραγματοποιήθηκε μία διαφοροποίηση. Συνεπώς δεν είναι δυνατόν ο πυρήνας αυτός να εκλαμβάνεται ως μοντέλο μεταβιβαζόμενο μόνο ένεκα συγγένειας ή απλής αντιγραφής του προτύπου που ο Théophile Gautier περιέγραψε. Η δημιουργία του είναι πιο σύνθετη και για να την αποτυπώσουμε δεν μπορούμε να αρκεστούμε σε απαρίθμηση των πηγών, με στόχο τον προσδιορισμό της διαχρονικής πορείας του μύθου και των συναφών με αυτήν πρακτικών. Δεν θα επιδοθούμε δηλαδή σε ανάλυση της διαιώνισης του αφηγηματικού αυτού προτύπου με όρους πολιτιστικής μεταβίβασης. Δεν τίθεται λοιπόν θέμα να υιοθετήσουμε μια προσέγγιση αρχαιολόγου του παρόντος, ιχνογραφώντας την φυσική ιστορία του μπλε *avatar* του 19<sup>ου</sup> και 20<sup>ου</sup> αιώνα. Αυτό που μεταβιβάζεται από γενιά σε γενιά παραμένει σταθερό. Εδώ πρόκειται για μια διαφοροποίηση, για ένα παιχνίδι ιδεών που είχε εξαφανιστεί για πάνω από εκατό χρόνια, που στη συνέχεια υπέστη μια αναπροσαρμογή, η οποία και το προσδιορίζει σαν ενσάρκωση εν απουσία σάρκας.

Θα πρέπει λοιπόν να αναζητηθούν επί πλέον πολιτιστικές ρίζες, ενδεχομένως πιο πρόσφατες. Η προσέγγιση που θα υιοθετήσουμε συνίσταται στην ανίχνευση όχι μιας

---

<sup>5</sup> Για μια άποψη του “εσωτερικού” της διαδικασίας σε ό, τι αφορά την σαρκική εμπειρία ως προς την κουλτούρα cyber βλέπε, Kroker A. & M. (1996). *Hacking the Future: Stories for the Flesh-Eating 90*. Montreal: New World Perspectives. Για μια γενική παρουσίαση της cyberpunk ποιητικής έργα αναφοράς είναι η ανθολογία κειμένων *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction* [Larry McGaffrey (ed.)], Durham και London: Duke University Press, 1991) και Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the work of William Gibson*. London: Athlone Press.



διαδικασίας μεταβίβασης, αλλά μιας δυναμικής ιδιοποίησης. Αυτό θα πραγματοποιηθεί μεταφερόμενοι συγχρονισμένα σε διάφορα κοινωνικά περιβάλλοντα, τα οποία επηρεάστηκαν από αυτήν την μυθολογία, με σκοπό να αποτυπώσουμε ένα “στιγμιότυπό” του επιλεκτικά σε μία περίοδο, την δεκαετία του 90.

Θα πρέπει μάλλον να πραγματοποιήσουμε την χαρτογραφία του αφηγηματικού προτύπου παρά την ιστορική του προσέγγιση. Για να γίνει αντιληπτό το πώς πραγματοποιήθηκε το πέρασμα από την έννοια Α του *avatar* στην έννοια Β, διατηρώντας πάντα την ίδια αφηγηματική προέλευση, πρέπει να γίνει αντιληπτό πώς οι θεμελιώδεις πολιτιστικές αιτιολογίες του ξεπέρασαν τα όρια, πώς παρέκκλιναν, πώς χρησιμοποιήθηκαν και πώς τέλος εκφράστηκαν με άλλα στοιχεία, μέσα στους κόλπους των κοινοτήτων που τις ιδιοποιήθηκαν. Το κοινωνικό διακύβευμα ή η κοινωνική πρακτική δεν είναι τίποτε άλλο παρά άδεια όστρακα, ρεφρέν που ερμηνεύεται ανάλογα με τα όργανα που έχει κανείς στη διάθεσή του. Αποτελούν βέβαια μεταβλητές, στις οποίες κάθε ένας από τους δρώντες αποτυπώνει τη δική του αξία και αυτό συχνά συμβαίνει παρά την όποια σημασία άλλοι δρώντες τους έχουν προσδώσει. Εξετάζω την ιδιοποίηση σημαίνει λοιπόν εργάζομαι πάνω στην σημασιολογική διολίσθηση, στον αυτοσχεδιασμό αναφορικά με ένα θέμα, στην εκτροπή και στην λίγο ως πολύ ηθελημένη σύγχυση.

Το μπλε *avatar* αποτελεί “δεξαμενή”, σύμφωνα με την έκφραση του Gruzinski<sup>6</sup>, στην οποία προσέδωσαν περιεχόμενο τρία ρεύματα σκέψης, ακολουθώντας τρεις διαφορετικούς τρόπους. Θα πρέπει λοιπόν να αποσυντεθούν τα τρία στοιχεία του μυθικού πυρήνα και στη συνέχεια να αναδειχθεί πώς το κάθε ρεύμα ιδιοποιήθηκε από μία παράδοση, χρησιμοποιώντας την ιδιοποίηση αυτή με διαφορετικό τρόπο.

-Το θέμα της ηλεκτρομηχανικής συσκευής, πρώτα από όλα, κληροδοτείται από το τεχνοεπιστημονικό και βιομηχανικοστρατιωτικό φανταστικό και λειτουργεί ως εγγραφή ειρωνείας και εκτροπής. Στην κυβερνοκουλτούρα, η μηχανή αντιμετωπίζεται σαν εργαλείο κυριαρχίας, που ιδιοποιούνται με προμηθαϊκό τρόπο οι κοινωνικοί δρώντες και στη συνέχεια το επαναπρογραμματίζουν σε εργαλείο πολιτικής απελευθέρωσης και ατομικής αναγέννησης. Τον τύπον αυτόν της ιδιοποίησης διαπραγματεύτηκαν κατ’ αρχήν πανεπιστημιακοί αγγλοσαξονικοί μεταμοντέρνοι

---

<sup>6</sup> Gruzinski, S., (1999). *La pensée métisse*. Paris: Fayard.

κύκλοι σε συζητήσεις τους και αποτέλεσε το εφαλτήριο της φεμινιστικής πολιτικής κουλτούρας γύρω από το σώμα (βλέπε παρ. 3).

-Στη συνέχεια η παραπομπή σε μία *εσωτερικοτεχνική γνώση* ανατολικής προέλευσης, αποκαλύπτει την πολιτιστική συγγένεια μεταξύ κυβερνοκουλτούρας και συγκεκριμένων στυλ ζωής που είχαν την τιμητική τους κατά τη δεκαετία του 90 και αναφερόμαστε κυρίως στον πνευματισμό του New Age. Αυτός ο τρόπος ζωής συσπειρώνόταν γύρω από την κουλτούρα του δυνητικού, στην καρδιά αυτού του εργαστηρίου κοινωνικού και πνευματικού πειραματισμού των cyberdelic\* αδελφοτήτων της Καλιφόρνια. Στην δεύτερη αυτή περίπτωση, η ιδιοποίηση εγγράφεται στον τομέα της *προπαγάνδας* και της εξιδανίκευσης του παρελθόντος, υπό την έννοια της έρευνας των θεμελιωδών μύθων, ικανών να νομιμοποιήσουν έναν συγκεκριμένο ιδεολογικό προσανατολισμό.

-Τέλος, παρατηρούμε πώς η περιγραφή της μετεμψύχωσης σε ένα νέο σώμα -και το φαινομενικό της σύμπτωμα, η *μπλε σιλουέτα*, μεταφέρθηκε από την λογοτεχνία στις οπτικές απεικονίσεις, αλληλεπιδρώντας με ένα ήδη θεμελιωμένο λαϊκό πεδίο δράσης, δηλαδή τα κινούμενα σχέδια των super ηρώων. Για αυτήν την τελευταία περίπτωση δεν μπορούμε σχεδόν καθόλου να μιλάμε για στρατηγική ιδιοποίησης, αλλά περισσότερο για ακούσια διαδικασία, ένα είδος διανοητικού αυτοματισμού, τον οποίον θα συμφωνήσουμε να αποκαλούμε *επίδραση επιπέδου substratum* (βλέπε παρ. 5).

### **3. Μηχανές επαναγέννησης: ιδιοποίηση με σκοπό την εκτροπή**

Το ειδύλλιο κυβερνοκουλτούρας και τεχνολογίας ξεκινά το 1985, όταν μια άγνωστη ακόμα Αμερικανίδα ερευνήτρια, η Donna Haraway, αναλαμβάνει να “μεσολαβήσει” το πέρασμα της έννοιας του cyborg\* από τον επιστημονικό τομέα σε αυτόν της φεμινιστικής θεωρίας. Το “Cyborg Manifesto<sup>7</sup>” που έγραψε, αποτελεί ακόμα και στις μέρες μας την πλέον σαφή μαρτυρία ειρωνικής στάσης έναντι των τεχνολογιών του πανεπιστημιακού αγγλοσαξονικού μεταμοντερνισμού. Στην επιστημονική φαντασία το cyborg είναι ένας άντρας στον οποίο έχουν προστεθεί ηλεκτρομηχανικά μέλη. Η ίδια η Donna Haraway βεβαιώνει πως το cyborg δεν είναι φανταστικό ον, αλλά “οντολογία”. Είναι συγχρόνως το σύμβολο της ενσωμάτωσης των μηχανών στον ανθρώπινο οργανισμό, ενσωμάτωση που συντελείται στις μέρες μας, αλλά και

<sup>7</sup> Το κείμενο, που γράφτηκε το 1983 και δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά στο Socialist Review και έκτοτε έχει αναθεωρηθεί. Η πλέον γνωστή έκδοση του 1991, είναι το “A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist Feminism at the Close of the 20<sup>th</sup> Century”, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books, σ.σ. 149-181.



συνθήκη ζωής που έχει τεθεί σε παγκόσμιο πειραματισμό. Το πλέον κραυγαλέο παράδειγμα για τα ανωτέρω είναι η διάδοση των τεχνητών μελών και μηχανικών συσκευών που διευρύνουν τις δυνατότητες του ανθρώπινου σώματος ή και το καθιστούν μέρος τους. Από τα walkman μέχρι τους φακούς επαφής ή από τα αυτοκίνητα μέχρι τα κινητά τηλέφωνα, τα ανθρώπινα όντα διασυνδέονται όλο και περισσότερο με τις μηχανές. Από αυτήν την άποψη, σύμφωνα με την Haraway, οι άνθρωποι, έχουν ήδη μετουσιωθεί σε cyborgs.

Το “Manifesto” τηρεί αποστάσεις από την φεμινιστική και την μαρξιστική σκέψη, από όπου και προέρχεται, βεβαιώνοντας πως οποιαδήποτε αντίσταση σε αυτήν την συμβολή μεταξύ βιολογικών (ανθρώπινων και οργανικών) και τεχνητών συστημάτων (μηχανικών και πληροφορικών) είναι όχι μόνο “μάταιη”, αλλά και επιζήμια. Η μηχανή, αν και είναι από τη γέννησή της μέσο τεχνοκρατικής καταπίεσης, μπορεί παρόλα αυτά να μετατραπεί σε εργαλείο απελευθέρωσης. Το cyborg, για την συγγραφέα του “Manifesto” αντιπροσωπεύει τον θρίαμβο του τεχνητού και της υβριδοποίησης επί κάθε “φυσικής” τάξεως, που θέτει νόρμες στις σχέσεις μεταξύ των φύλων, των γενών και των μορφολογιών του σώματος σε κοινωνικά επίπεδα. Γελοιοποιώντας κατά βάθος τα σοφά κηρύγματα των βιοϊατρικών και βιομηχανικών ιδρυμάτων απ’ όπου προέρχεται, το cyborg, παρουσιάζεται σαν η εικόνα της αντεπίθεσης της κοινωνίας των πολιτών ενάντια στο όραμα του κόσμου, που έχει θέσει ο ανδροκρατικός ιμπεριαλισμός. “...Το cyborg είναι ένα είδος μεταμοντέρνας ατομικής και συλλογικής ταυτότητας η οποία αποσχηματίζεται και ανασχηματίζεται...”, είναι με άλλα λόγια μία κατατεμαχισμένη ταυτότητα, ένα σώμα που μοιράζεται μεταξύ δύο φύσεων, την βιολογική και την τεχνητή. Η “τερατόμορφη” φυσιογνωμία του παίρνει θέση σαν σύμμαχος των εκτοπισμένων από τον πατριαρχικό καπιταλισμό, των γυναικών και των πολλών κατατρεγμένων.

Βεβαίως, τονίζει η Donna Haraway, το cyborg είναι “νόθος υιός” του μιλιταρισμού και του πατριαρχικού καπιταλισμού. Οι πρώτες μελέτες πάνω στους κυβερνητικούς οργανισμούς πραγματοποιήθηκαν από την αμερικάνικη αεροπορία στις αρχές της δεκαετίας του 60<sup>8</sup> (Το ίδιο ισχύει και για άλλες φετίχ τεχνολογίες της κυβερνοκουλτούρας, όπως το πρώιμο internet, που αποτέλεσε στρατιωτικό δίκτυο για χρήση σε περίπτωση ατομικής επίθεσης, ή ακόμα και η δυνητική πραγματικότητα

---

<sup>8</sup> Klines, N. & Clynes, M. (1960-1961). Drugs, Space and Cybernetics: Evolution to Cyborgs. In B. E. Flaherty (ed.), Psychophysiological Aspects of Space Travel. New York: Columbia University Press, σ.σ. 331-344.



που δημιουργήθηκε με σκοπό την άσκηση στρατιωτών και εξειδικευμένου προσωπικού των βιομηχανικών μονάδων). Για να εκτραπεί το cyborg, είναι απαραίτητη η εξοικείωση με την γενεσιουργό του αρχή.

Η εκτροπή που επεχείρησε η Haraway και άλλοι μεταμοντέρνοι θεωρητικοί, θα μπορούσε να προσδιοριστεί σαν διαδικασία “σαρκαστικής ιδιοποίησης”, που συνίσταται στην αφέλκυση ενός μεμονωμένου στοιχείου από έναν τομέα και στην επανατοποθέτησή του *ακριβώς έτσι όπως είναι* σε έναν άλλον εντελώς αντίθετο, με σκοπό την πρόκληση. Η σβάστικα των ναζί που οικειοποιούνται οι punks το 1977, η μώδης κατατομή που λανσάρουν οι “butch” Αμερικανίδες λεσβίες, αποτελούν πρόσφατα παραδείγματα. Η εκτροπή του ηλεκτρομηχανικού cyborg – γελοιογραφική και τερατόμορφη φιγούρα του στρατιωτικο-βιομηχανικού συμπλέγματος<sup>9</sup> – επιτρέπει στην νεογέννητη κυβερνοκουλτούρα να υιοθετήσει το αλληγορικό τεχνολογικό του στοιχείο. Το cyborg, συμβολικά αναπαριστώμενο με αυτόν τον τρόπο, παύει να ενσαρκώνει την τεχνοκρατική απειλή και γίνεται επαγωγικά αποδεκτό στοιχείο στην κουλτούρα των δικτύων.

Το όραμα της Haraway για το cyborg, αποτελεί “ρεπερτόριο ερμηνειών και ρητορική κινήτρων”<sup>10</sup> που εξηγούν γιατί εκατομμύρια ανθρώπων εγκατέλειψαν ένα φανταστικό, στο οποίο η τεχνολογία έπαιζε τον ρόλο συνθλίβουσας δύναμης, για να υιοθετήσουν μία άλλη διάστασή της, αυτήν της χειραφέτησης και της ανάπτυξης συντροφικότητας.

Είναι απαραίτητο να διευκρινιστεί πως αυτή η ιδιοποίηση έλαβε χώρα σε συγκεκριμένο χώρο και πνευματικό περιβάλλον: σε συζητήσεις στους κόλπους της αγγλοσαξονικής τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, στα πλαίσια των cultural studies. Ο νέος αυτός τομέας υπήρξε ένα είδος “αίθουσας ανάνηψης”, μέσα στην οποία η τεχνολογική αλληγορία, απελευθερωμένη από την επιστημονική έρευνα, κατόρθωσε να διεισδύσει στην λαϊκή κουλτούρα, υπό την προστασία της μεταμοντέρνας σκέψης. Πόσο μάλλον που η ιδιοποίηση με σκοπό την εκτροπή, αποτελούσε συνήθη

<sup>9</sup> Για μια ανάλυση των σχέσεων μεταξύ τερατολογίας, γένους και φανταστικού που αναπτύσσεται γύρω από τις μηχανές, βλέπε: Braidotti, R. (1996). *Madri, Mostri e Macchine*. Rome: Manifestolibri.

<sup>10</sup> Αναφορικά με την έννοια του ρεπερτορίου ερμηνειών, βλέπε Potter, J & Wetherell, M. (1987). *Discourse and Social Psychology: Beyond attitudes and Behaviour*. London: Sage.

Ρεπερτόριο ερμηνειών είναι ένα σύνολο επαγωγικών εργαλείων και σημασιολογικών αυτοματισμών που χρησιμοποιεί ένας κοινωνικός δρών και το οποίον εξηγεί μία κοινωνικά αντιληπτή πραγματικότητα. Στα πλαίσια της ανάλυσης μας, κάνουμε την διάκριση μεταξύ “ρεπερτορίου ερμηνειών” και “ρητορικής κινήτρων”, υπό την έννοια ότι το πρώτο αποτελεί εργαλείο *αναδρομικής* εξήγησης ενός γεγονότος κοινωνικά σημαντικού και το δεύτερο σύστημα συμβιβασμού προθέσεων και λογικής, που *θεμελιώνουν μια πρακτική*.

διαδικασία τόσο στα πολιτικά ήθη, όσο και στην μεταμοντέρνα αισθητική<sup>11</sup>. Η προσαρμογή που επιτέλεσε η θεωρία cyborg κάλυψε ένα ευρύ φάσμα, από το φαντασιακό των δικτύων πληροφορικής μέχρι τα δημοκρατικά ιδεώδη και αποτέλεσε τον απόηχο της λογικής της “ελεύθερης κυκλοφορίας των σημειομένων” που εξέθεσε εκείνον τον καιρό ο Frederik Jameson (1984)<sup>12</sup>.

Η κυβερνοκουλτούρα θέτει σε πρώτο πλάνο τις μεγάλες ηλεκτρομηχανικές συσκευές της εποχής της εκβιομηχάνισης. Καθίσταται έτσι σαφές πως και αυτό ακόμα το τεχνολογικό παράδειγμα έχει μεταβληθεί, δεδομένου ότι οι δρώντες των δικτύων πληροφορικής οικειοποιήθηκαν αδιακρίτως όλες τις μηχανές, χωρίς να τηρούν καμιά έννοια ιεράρχησης. Είναι λοιπόν το σύνολο των ουτοπικών ενστάσεων του νέου κινήματος<sup>13</sup> που θα προβληθεί στα τεχνολογικά επιτεύγματα. Όχι μόνο το μέλλον του κοινωνικού ιστού διασφαλίζεται με τα δίκτυα και με την ελεύθερη κυκλοφορία των δεδομένων, αλλά ακόμα και αυτή η σωματική μας ύπαρξη λαμβάνει άλλες διαστάσεις χάρη στην τεχνολογία.

Κατά συνέπεια, αυτό που η μυθολογία της κυβερνοκουλτούρας θέτει κυριολεκτικά στην ημερήσια διάταξη, είναι το θέμα της *σωματικής επαναγέννησης*, το οποίο αποτελεί απόλυτη ανατροπή της κοινωνικής πρακτικής της σωματικότητάς μας. Η αναγωγή του σώματος σε ένα μυθικό σύστημα επαναγέννησης, σημαίνει αφαίρεση της οργανικότητάς του, “του βιολογικού του γίνεσθαι, το οποίο ιατρική και επιστημονική γνώση έχουν θέσει σε δομές”. Το σώμα των επιστημών, ταξινομημένο σε γένη, φύλα και μορφολογίες, φθίνει κατά την υποταγή του σε μία δεσποτική οργάνωση που κάνει διάκριση μεταξύ ανωτέρων και κατωτέρων σωμάτων. Οι δήθεν “φυσικοί” οργανισμοί παραμένουν σε μία κατάσταση “αναπαραγωγής δια της σεξουαλικότητας”. Η μόνη δυνατή σωτηρία έγκειται στην δυνατότητα αναγέννησης χωρίς δυσμορφίες, σύμφωνα με το ιδεατό σώμα, για το οποίο γίνεται μνεία σε ρατσιστικά σενάρια και σενάρια ευγονικής των δύο τελευταίων αιώνων. Αντίθετα, η

---

<sup>11</sup> Σε γενικές γραμμές η πατρότητα της μεθόδου της εκτροπής αποδίδεται στους ευρωπαϊούς situationnistes των δεκαετιών 50 και 60. Ο Malcom McLaren, νεαρός Άγγλος και πρώην μέλος της Internationale Situationniste, την προσαρμοσε στο στυλ punk. Η μέθοδος, την οποία υιοθέτησε η αγγλοσαξωνική κουλτούρα, ενσωματώθηκε με άλλες αυτόχθονες πρακτικές (όπως το cut-up του William Burroughs ή τον pop citationnisme του Andy Warhol) επηρεάζοντας και άλλες δραστηριότητες της σύγχρονης εποχής (σε μουσική, μοντάζ κ.λ.π.).

<sup>12</sup> Jameson, F. (1984). Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism. *New Left Review*, 146, 53-92.

<sup>13</sup> Μία μελέτη, η οποία επανέρχεται στην έννοια της *δημόσιας σφαίρας* του Jürgen Habermas, και επικεντρώνεται στα ίδια θέματα είναι αυτή του Friedman, T. (1999). *Electric Dreams: Cyberculture and the Utopian Sphere*. Διατριβή, η οποία υποστηρίχθηκε στο Παν/μιο Duke Durham (Βόρεια Καρολίνα).



επιταγή της επαναγέννησης, που προκύπτει από την οικειοποίηση δια της εκτροπής των ηλεκτρομηχανικών συσκευών, δεν υιοθετεί το ίδιο πρόγραμμα. Οι δυσμορφίες ανάγονται σε πεμπτουςία του cyborg, επιτρέποντας έτσι ένα *πολλαπλό* ιδεώδες του σώματος. Το επαναγεννημένο σώμα είναι μορφολογικά ελεύθερο να διαμορφώνεται ες αεί, παρεκκλίνοντας του υλικού στοιχείου, το οποίο είχε αρχικά σχεδιαστεί για να το καθηλώσει σε μια υλική μορφή. Η κατάρριψη του ιδεώδους του *ομοιόσημου*, της ανθρώπινης σωματικής ομοιομορφίας, είναι στη βάση ενός "...μυθικού συστήματος που προοιωνίζεται να καταστεί πολιτική γλώσσα, η οποία θα κατασκευάσει έναν αυθεντικό τρόπο θεώρησης των επιστημών της τεχνολογίας..."<sup>14</sup>

Το μη τεχνητό σώμα είναι συνεπώς καταδικασμένο σε αποτυχία: "η αναπαραγωγική μήτρα" του τίθεται εν αμφιβόλω από το cyborg, όπως εν αμφιβόλω τίθενται και όλοι οι διαγωνίζοντες τις φυλετικές διακρίσεις μύθοι της γέννησης και αναγέννησης χωρίς ελαττώματα. Για την Donna Haraway, η φυσική αναλογία που αποδίδει καλύτερα την επαναγέννηση είναι αυτή κάποιων ερπετοειδών, των οποίων τα μέλη, μετά από τραυματισμό ή ακρωτηριασμό, μπορούν να ξαναβγούν αλλά με ανώμαλη μορφή. Η επαναγέννηση ανοίγει τον δρόμο στην τερατομορφία, εφόσον τίποτα δεν διασφαλίζει πως το μέλος που θα ξαναβγεί θα είναι μία τέλεια αποκατάσταση αυτού που ακρωτηριάστηκε. Έτσι η πιθανότητα μιας τερατογένεσης είναι πάντα παρούσα.

Είναι ακριβώς αυτός ο τύπος της επαναγέννησης που η νέα κουλτούρα εποφθαλμιά.

"...Ζητάμε μια επαναγέννηση, όχι αναγέννηση και οι πιθανότητες μιας τέτοιας διαδικασίας εμπεριέχουν το ουτοπικό όνειρο ενός τερατώδους κόσμου<sup>15</sup>..."

#### **4. Τεχνομυστικισμός και καλιφορνέζικο New-Age:**

##### **Ιδιοποίηση με σκοπό την προπαγάνδα.**

Το Cyborg Manifesto αποτέλεσε μια ειρωνική προσπάθεια για την κατασκευή ενός μύθου ικανού να προσαρμόσει την αλληγορία της τεχνολογίας των μηχανών στην κυβερνοκουλτούρα. Το δεύτερο στοιχείο του αφηγηματικού *προτύπου* του μπλε avatar, είναι αυτό της επιστημονικο-μυθικής γνώσης ανατολικής προέλευσης. Το στοιχείο αυτό ανάγεται σε μια άλλη προσπάθεια, καθόλου ειρωνική αυτή τη φορά, δηλαδή την δημιουργία μύθου συναφούς καταγωγής με την πολιτική άποψη ενός από τα ρεύματα του cyber κινήματος.

<sup>14</sup> Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist Feminism at the Close of the 20<sup>th</sup> century. In *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of Nature*. Londres: Free Association Books, σ. 149.

<sup>15</sup> ό.π, σ.181



Το μυστικιστικό κίνητρο είναι ένας από τους πλέον σαφείς ιδεολογικά παράγοντες της καλιφορνέζικης συνιστώσας της κουλτούρας των δικτύων. Το *cyberdelic*, σύμφωνα με τον επικρατούντα όρο που οφείλεται στον Mark Dery, χαρακτηρίστηκε αδιαμφισβήτητα από την παράθεση της πληροφοριομανίας και του New-Age <sup>16</sup>πνευματισμού. Στα τέλη της δεκαετίας του 80 και αρχές του 90, η περιοχή του κόλπου του San Fransisco ήταν, όχι μόνο μία από τις περιοχές της Β. Αμερικής με τον μεγαλύτερο αριθμό εταιρειών και κέντρων έρευνας στις νέες τεχνολογίες (Παν/μιο του Standford στο Silicon Valley), αλλά επίσης και η έδρα όσων υποστηρικτών απέμεναν από την αντικουλτούρα των hippies. Η λαμπρή εποχή των πειραματισμών με τα ναρκωτικά, των ειρηνικών διαδηλώσεων και των αγροτικών κοινοτήτων είχε παρέλθει ανεπιστρεπτί. Οι Timothy Leary και John Perry Barlow, πατέρες της ψυχεδελικής επανάστασης της δεκαετίας του 60, μεταμορφώθηκαν σε γκουρού του “electronic frontier” και επιδόθηκαν στην διάδοση της Δυνητικής Πραγματικότητας, “το νέο L.S.D”. Ορισμένοι προχωρημένοι οραματιστές, όπως οι εκδότες του περιοδικού *Mondo 2000*, συνέδεαν την πνευματική ανανέωση της Merilyn Ferguson<sup>17</sup> με τα cyberpunk επιμύθια των Gibson και ΣΙΑ, σε ένα στυλ το οποίο, όχι δίχως κάποια αυταρέσκεια, χαρακτήριζαν σαν New Edge (“νέο περιθώριο”).

Ιστορικές δημοσιεύσεις του οικολογικού underground τύπου είχαν διεισδύσει στο internet. Για παράδειγμα ο *Whole Earth Catalogue*, χρηματοδότησε το 1985 τη δημιουργία του WELL, μιάς δυνητικής κοινότητας, όπου οι συμμετέχοντες μπορούσαν να δημοσιεύουν κείμενα, να συζητούν on-line και να δημιουργούν προσωπικές σελίδες<sup>18</sup>. Η Καλιφόρνια των γκουρού της πληροφορικής, που πειραματίζονταν με τις θαυματουργές μηχανές τους στο εσωτερικό κάποιας ταπεινής αποθήκης – όπως ο δημιουργός των *datagloves* Jaron Lanier ή ο απόστολος των Apple υπολογιστών Steve Worzniak - έπλεε σε μια hippie ατμόσφαιρα. Ο τεχνολογικός ενθουσιασμός κάποιων οπαδών της πληροφορικής άγγιζε τον στρατευμένο προσηλυτισμό, όπως τα μέλη του project *Community Memory* και αυτά

<sup>16</sup> Dery, M. (1996). *Escape Velocity*. New York: Groove Press.

<sup>17</sup> Ferguson, M.(1980). *The Aquarium Conspiracy: Personal and Social Transformation in the 1980s*. Los Angeles: J. P. Tarcher. Πρωτοπόρος του New Age, η δημοσιογράφος Merilyn Ferguson υποστήριξε πως “η ανθρώπινη φύση (είναι) ανοικτή σε μια συνεχή μεταμόρφωση”, θέση που για κάποιες cyberdelic ομάδες νομιμοποιούσε τις πλέον ακραίες χρήσεις των νέων τεχνολογιών.

<sup>18</sup> Μια εξαντλητική μελέτη σε γαλλική γλώσσα γύρω από την γέννηση των καλιφορνέζικων δυνητικών κοινοτήτων, βλέπε το κεφάλαιο “Οι κοινότητες: ένα άλλο φανταστικό του Internet” του Flichy, P. (2001). *Το φανταστικό του Internet*. Paris: La Découverte.

του *Homebrew Computer Club*, που είχαν στρατευθεί στον αγώνα “να δοθεί ο υπολογιστής στον λαό”.

Ο πνευματισμός βρήκε σημαντική απήχηση σε αυτόν τον κόσμο των hippies “πληροφορικάριων”. Η έλξη για τις θρησκείες ανατολικής προέλευσης, για τη meditation ή τη yoga συνδυάστηκαν στο εσωτερικό του cyberdelic New Age με άλλους πιο ασυνήθιστους τομείς και φιλοσοφίες, όπως ο παγανισμός, η μαγεία (*wikkanism*), ο σαμανισμός και ο γνωστικός εσωτερισμός<sup>19</sup>. Ένα από τα πλέον αξιοσημείωτα γεγονότα αυτής της νέας τεχνομυστικιστικής ατμόσφαιρας υπήρξε, χωρίς αμφιβολία, το CyberSamhain, μία μαγική τελετουργία μέσω τηλεπαρουσίας του 1994, που πατρονάριζε ο Mark Pesce, εφευρέτη της νόρμας VRML, η οποία επέτρεπε την on-line πλοήγηση σε 3 D. Στον τελετουργικό κύκλο του CyberSamhain, τον οποίον οριοθετούσαν τέσσερις συνδεδεμένοι στο δίκτυο υπολογιστές, οι μύστες χοροστατούσαν στην οθόνη μέσα σε ένα μαγικό περιβάλλον με εκκρεμή, χρωματιστά πολύεδρα. Οι υπολογιστές άνοιγαν σε αστρολογικό χάρτη, το ίδιο το Internet, όπου οι χρήστες μπορούσαν να προβάλλουν τα εξαύλωμένα σώματά τους<sup>20</sup>.

Η ρητορική αυτή θα επηρέαζε βαθειά την κοινωνική δομή της πρακτικής του Web. Το γεγονός ότι κάποιες εφαρμογές της πληροφορικής που αναφέρονται μεταφορικά σε τοπικότητες (κοινότητες, sites, chat rooms κ.λ.π.) είχε σαν αποτέλεσμα να αρχίσουν και στην πραγματικότητα να γίνονται αντιληπτές σαν τόπος και έτσι να τεθεί το ερώτημα για τον χαρακτήρα του τόπου που αναπαριστούσαν. Η απάντηση που οι οπαδοί του cyberdelic έδιναν σε γενικές γραμμές ήταν πως ο κυβερνοχώρος είναι ένας πλατωνικός *υπερουράνιος* χώρος, μία καθαγιασμένη επικράτεια καθαρής πληροφορίας<sup>21</sup>. Κάποιοι, όπως η Margareth Wertheim, τόλμησαν να εκφράσουν την άποψη πως στην κυβερνοκουλτούρα, ο νέος ψηφιακός χώρος είναι τεχνολογικό υποκατάστατο του χριστιανικού Παραδείσου, που εκφράζει την νοσταλγία της κοσμικής Δύσης για έναν αγνό χώρο πνευματικής μετάλλαξης. Σε αυτό λοιπόν το σημείο ο τεχνοπνευματισμός προσιδιάζει το σώμα του κυβερνοναύτη σαν “ένδοξο” και εξαγνισμένο από τις αδυναμίες της σάρκας. Το *δυνητικό* είναι πάνω από όλα ενάρετο σώμα, διότι ο κυβερνοχώρος όπως και ο Παράδεισος για τους πρώτους

<sup>19</sup> Για μια εμπειριστατωμένη μελέτη των σχέσεων μεταξύ μυητικών γνώσεων, ανατολικών θρησκειών και καλιφορνέζικης κυβερνοκουλτούρας, το έργο αναφοράς είναι αυτό του Davis, E. (1998). *Technognosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books.

<sup>20</sup> Η περιγραφή του τελετουργικού είναι διαθέσιμη στο [www.hyperreal.org/mpesce/rituals.html](http://www.hyperreal.org/mpesce/rituals.html).

<sup>21</sup> Benedikt, M. (1991). *Cyberspace: Some Proposals*. In M. Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge (MA): Mit Press σ.σ. 120-224; Dreyfus, H. (2001). *On the internet*. New York: Routledge. Dreyfus, H. (2001). *On the Internet*. New York: Routledge.



χριστιανούς “υποτίθεται ότι εξαγνίζει τις “αμαρτίες” του σώματος και παρουσιάζεται, όπως και ο Παράδεισος σαν άυλη επικράτεια για τις ψυχές μας<sup>22</sup>”. Το *disembodiment* γίνεται λοιπόν λέξη του συρμού στα medias, στην καλλιτεχνική δημιουργία, στις πανεπιστημιακές συζητήσεις αλλά και στους πολιτικούς λόγους.

Το γεγονός αυτό φωτίζει την πληθώρα διηγήσεων οι οποίες περιγράφουν απλές διαδικασίες ενός δικτύου υπολογιστών με όρους εμπειρίας εξόδου από το σώμα (O.O.B.E. “Out of Body Experience”). Αυτό όμως το ενδιαφέρον για την έξοδο από την σάρκα δεν αποτελεί με κανέναν τρόπο αποχαιρετισμό στο σώμα, όπως κάποιοι υποστήριξαν<sup>23</sup>. Αντίθετα, πρόκειται για διαδικασία που σκοπόν έχει να επαναβεβαιώσει πως στο San Fransisco του AIDS, στην Καλιφόρνια της κρίσης εμπιστοσύνης προς την μη Ολιστική Ιατρική ένα *άλλο σώμα είναι εφικτό*, ακόμα και όταν δεν είναι απτό. Πρόκειται για ένα σώμα που σχηματίζεται γύρω από μια ουτοπική πίστη ότι ασθένεια και θάνατος μπορούν να εξαλειφθούν με την εγκατάλειψη του σαρκίου και με την αποδέσμευση από την οργανική διάσταση. Όπως ακριβώς δείχνει και ο μύθος του avatar, αυτό δε σημαίνει πως οι χρήστες των νέων τεχνολογιών επιθυμούν να απαρνηθούν το σώμα τους. Δραπετεύουν απλά από την φυσική και υλική διάσταση, που την εκλαμβάνουν ως έδρα κάθε απειλής και σωματικού κινδύνου και περνούν σε μία *άυλη* ενσάρκωση.

Η ανάληψη του μυστικιστικού στοιχείου στην μυθολογία του avatar φαίνεται λοιπόν να είναι το αποτέλεσμα της συμβολής ενός τεχνολογικού οίστρου και μιας επανεμφανιζόμενης πνευματικής ορμής, στο εσωτερικό του καλιφορνέζικου cyberdelic. Μένει να εξεταστεί *υπό ποιούς όρους* και σύμφωνα με ποια διαδρομή αυτό το θέμα υπήρξε αντικείμενο ιδιοποίησης. Η ανάλυση των πρώτων εμφανίσεων της λέξης avatar σε περιβάλλον πληροφορικής μας παρέχει καρποφόρες ενδείξεις. Η επισήμως αποδεκτή εκδοχή στα πλαίσια της κυβερνοκουλτούρας, είναι αυτή της Rosanne Alluquère Stone. Σύμφωνα με την Stone η εμφάνιση του όρου ανάγεται στην αρχή της δεκαετίας του 80, στα πλαίσια του CommunoTree, ένα on-line forum, του οποίου οι οδηγίες χρήσεις ήταν δοσμένες στην γλώσσα των στρατευμένων της δεκαετίας του 70 και του οποίου τα κεφάλαια έφεραν τίτλους όπως *Ηρεμα, Βούδα, σε παρακαλώ* και *Εάν συναντήσετε το ηλεκτρονικό avatar στον δρόμο σας διαλύστε το με*

---

<sup>22</sup> Wertheim, M. (1999). *The Pearly Gates of Cyberspace: A history of Space from Dante to the Internet*. London: Virago Press, σ.17.

<sup>23</sup> Le Breton, D. (1999). *L’ adieu au corps*. Paris: Métailié.



*laser*<sup>24</sup>. Η συγγραφέας τονίζει πως η χρήση της λέξης *avatar*, εκφράζει θαυμασμό τόσο για την ινδουιστική θρησκεία, όσο και για τα έργα επιστημονικής φαντασίας, που ήταν φορείς ενός τεχνομυστικιστικού φαντασιακού -όπως π.χ. η υπερβατική και πανταχού παρούσα “Force”, της ταινίας του George Lukas, *Ο Πόλεμος των Αστρων*).

Η ανωτέρω όμως μαρτυρία πρέπει να αντιμετωπιστεί με πάσα επιφύλαξη. Μία γρήγορη εξέταση των εν λόγω οδηγιών χρήσης επιτρέπει να μπου τα πράγματα στη θέση τους, ως προς την διαδρομή της ιδιοποίησης που η Stone εικάζει, δηλαδή την στρατευμένη υποστήριξη στον πνευματισμό ανατολικής προέλευσης.

Στην πραγματικότητα το εν λόγω κείμενο δεν αναφέρει καθόλου τη λέξη *avatar*<sup>25</sup> και η πρώτη σαφής χρήση του όρου, πρωτοεμφανίζεται στα δίκτυα PLATO και NovaNET λίγα χρόνια πριν. Το *Avatar*, ήταν παιχνίδι πολλών χρηστών (MUD), τύπου *Dungeons and Dragons* και επρόκειτο για περιπέτεια, της οποίας η υπόθεση εκτυλισσόταν σε έναν φανταστικό Μεσαίωνα. Από το 1976 κιόλας, ήταν ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι μεταξύ των μελών του PLATO και ακολούθως και του NovaNET και μόνο του εμφάνιζε περίπου το 20% της συνολικής κίνησης των δύο δικτύων. Το όνομά του δεν είχε επιλεγεί ούτε βάσει πνευματικής συγγένειας (οι Hackers του Πανεπιστημίου του Illinois που φιλοξενούσαν τον server PLATO, έτρεφαν φανερά πολύ λιγότερο πάθος για τον ανατολικό μυστικισμό από τους καλιφορνέζους συναδέλφους τους) ούτε χάριν της διηγήσεως (κανένα στοιχείο της υπόθεσης δεν παραπέμπει σε δημιουργία ατμόσφαιρας με χρώμα ανατολής). Συνεπώς η Καλιφόρνια των δεκαετιών 80-90 δεν συμπεριλαμβάνεται στην διαδρομή της λέξης *avatar*, μέχρι να ενσωματωθεί στην κυβερνοκουλτούρα, αλλά το Illinois της δεκαετίας του 70.

Βαρύνουσα σημασία έχει όμως η εικασία, σύμφωνα με την οποία έγινε αποδεκτή η ιδιοποίηση του τεχνολογικο-μυστικιστικού λεξιλογίου για μια περίπου δεκαετία. Η επίκληση μιας ιστορικής συνέχειας αντι- κυβερνοκουλτούρας διδάσκει έναν αρχικό μύθο, ο οποίος, όπως και κάθε αρχικός μύθος, είναι επίπλαστος. Το γεγονός ότι η Stone και οι υποστηρικτές της είχαν λάβει ή όχι γνώση για αυτήν την άλλη διαδρομή της λέξης, αποτελεί πρόβλημα ήσσονος σημασίας, διότι μεταγενέστερα αποδείχθηκε

<sup>24</sup> Stone, R.A. (1991). Will the real body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures. In M. Benedict. (ed.), *Cyberspace: First Steps*. Cambridge (MA): MIT Press, σ.σ. 81-118.

<sup>25</sup> Η ακριβής αναφορά είναι “;Ηρεμα, Βούδα, Σε παρακαλώ ή Αν συναντήσετε ένα Γκουρού των Τηλεπικοινωνιών σε αυτό το κύκλωμα, διαλύστε το με laser!” (*CommuniTree User’s Manual: First Edition*, 27-08-1981, σ. VII). Το λάθος της Stone ίσως αποδίδεται στην ελεύθερη επικοινωνία μεταξύ της CommunoTree και της Habitat, μια γιαπωνέζικη δυνητική κοινότητα, η οποία ξεκίνησε πολύ αργότερα, το 1989 και της οποίας τα πρόσωπα ονομάζονταν avatars.

πως η φιγούρα του avatar αποτέλεσε το όχημα για να νομιμοποιηθεί το καλιφορνέζικο cyberdelic ρεύμα έναντι των άλλων τάσεων της κυβερνοκουλτούρας. Λίγη σημασία έχει λοιπόν εάν η λέξη *avatar*, αποτέλεσε αντικείμενο ιδιοποίησης μηχανικά, από τους δημιουργούς του επώνυμου video game ή συνειδητά από τους δημιουργούς του CommuniTree.

Η ιδιοποίηση, όπως ήδη έχουμε αναφέρει, είναι μια διαδικασία σύγχυσης και αυτοσχεδιασμού. Επί του προκειμένου, η ιδιοποίηση της τεχνο-μυστικιστικής πανοπλίας είναι πάνω από όλα μια ιστορία με σκοπό την ιδεολογική προπαγάνδα. Η μυθολογία του avatar έχει εγγραφεί σε ένα πιο ευρύ ελευθεριακό πολιτικό πλάνο, αντικαθιστώντας με τρόπο ιδανικό την αμφισβήτηση των δεκαετιών 60 και 70. Είναι επίσης ένας τρόπος να σκεφτεί κανείς, να χρησιμοποιήσει και να αναπαραστήσει το σώμα βάσει μίας ημερήσιας διάταξης, της οποίας οι πλέον εύχρηστες λέξεις είναι *ελευθερία, τέλεια υγεία, αρμονία του σώματος/πνεύματος, απόλυτη απόλαυση και υπέρβαση των ανθρωπίνων ορίων*. Το μπλε avatar, χίμαιρα ενός επαναγεννημένου από τις νέες τεχνολογίες δυνητικού σώματος, συναντά λοιπόν την ορδή των θεϊκών όντων που έχουν μπλε δέρμα και των οποίων βρίθουν οι θρησκείες από την Εγγύς μέχρι την Άπω Ανατολή. Η ινδουϊστική τριάδα Brahma/Vishnu/Shiva, ο πεφωτισμένος ήρωας Krishna, ο θεραπευτής θεός των Ιαπώνων Tsuki-Yomi, η Nut, η Αιγύπτια θεά του Στερεώματος, ο θεός των Κινέζων Lei Kung, προστάτης των δυστυχημένων και αδικημένων κ.λ.π. Η κυβερνοκουλτούρα, προκειμένου να νομιμοποιήσει το μελλοντικό σώμα, επιστράτευσε και εξιδανίκευσε ένα παμπάλαιο φαντασιακό, τόσο εξωτικό όσο και συγκεχυμένο, στο οποίο εμπλέκονται σαμανισμός, ινδουϊσμός και εσωτερισμός.

##### **5. Τα δύο σώματα των super-ηρώων:**

###### **Μία επίδραση επιπέδου substratum.**

Ο τελευταίος παράγων που επέδρασε στην εξάπλωση του αφηγηματικού *προτύπου* είναι αυτό της διαλεκτικής μεταξύ ενός γερασμένου ετοιμοθάνατου σώματος και ενός νέου παντοδύναμου.

Για να μπορέσουμε να τον προσεγγίσουμε, θα πρέπει να υιοθετήσουμε, μία έννοια από έναν άλλον επιστημονικό τομέα, αυτόν της “επίδρασης επιπέδου substratum”. Η έννοια αυτή συναντάται τόσο στην Επικοινωνιακή Γλωσσολογία (κατά την μελέτη ανταλλαγής μεταξύ συγκοινωνούντων γλωσσολογικών συστημάτων), όσο και στην Ιστορική Γλωσσολογία (κατά την ανάλυση σταδίων και φάσεων σε μία ίδια γλώσσα). “Η επίδραση επιπέδου substratum” προσδιορίζει την ανεξέλεγκτη υπεροχή



γραμματικών και συντακτικών δομών από μία γλώσσα καταγωγής σε μία γλώσσα-στόχο, υπεροχή που οφείλεται στην γειννίαση δύο κοινωνικών ή εθνικών ομάδων. Αντίθετα από την ιδιοποίηση, όπου μεμονωμένα στοιχεία αναπαράγονται εκ προθέσεως στην γλώσσα στόχο, η επίδραση επιπέδου substratum ανάγεται σε μία αυθόρμητη επικάλυψη γλωσσολογικών στρωμάτων, τα οποία αλληλεπιδρούν αμοιβαία. Έτσι μπορεί κανείς να μιλήσει για σκόπιμη ιδιοποίηση στην περίπτωση ενός Αμερικάνου που μερικές φορές χρησιμοποιεί γαλλικές εκφράσεις όπως “*déjà vu*”, ή “*penchant*” αλλά για επίδραση επιπέδου substratum όταν ένας Ινδός, χρησιμοποιώντας την δομή της μητρικής του γλώσσας, χρησιμοποιεί τον Present Continuous λέγοντας, *I am understanding*, αντί για *I understand*<sup>26</sup>. Αυτή η έννοια, προϋποθέτει επίσης την ύπαρξη μιας χρονολογικής και πολιτικής οργάνωσης μεταξύ των δύο ομάδων που σχετίζονται με την γλωσσολογική ανταλλαγή, εκ των οποίων η μία βρίσκεται σε προγενέστερη θέση (substratum) και η άλλη σε μεταγενέστερη (superstratum), τουτέστιν παλαιό vs νέο, κατεκτημένος vs κατακτητή, φιλοξενόν κράτος vs μετανάστες<sup>27</sup>. Η ανίχνευση της επίδρασης επιπέδου superstratum είναι επίσης δυνατή, όταν η γλώσσα στόχος υπερτερεί επί της γλώσσας καταγωγής. Η επίδραση είναι μία μορφή αμοιβαίας ανταλλαγής μεταξύ δύο γλωσσών. Έτσι, η γλώσσα καταγωγής ενδέχεται να υποστεί μεταβολές αναφορικά με την γλώσσα – στόχο, όπως συμβαίνει με τα ισπανικά που ομιλούνται στο Los Angeles<sup>28</sup>.

Επανερχόμενοι στο θέμα μας, η κυβερνοκουλτούρα φαίνεται να έχει επιβληθεί με την μορφή superstratum, σε άλλες υποκουλτούρες και τρόπους ζωής. Το substratum, για το οποίο γίνεται τώρα λόγος είναι αυτό της κουλτούρας των *comics* και κυρίως των κινουμένων σχεδίων των super-ηρώων. Η βιομηχανία των *comics*, αφού έκανε την εμφάνισή της στις Ηνωμένες Πολιτείες της οικονομικής κρίσης, γνώρισε μία άνευ προηγουμένου ανάπτυξη προς τα τέλη της δεκαετίας του 60 και κατέστη φορέας των αξιών της “κουλτούρας της νεολαίας”. Οι αντιδραστικοί ήρωες των δεκαετιών 30 και 40 (όπως ο Νιτσεϊκός Superman των Siegel και Shuster, ο Batman που διαδέχεται τον

---

<sup>26</sup> Διαφοροποίηση μεταξύ *ιδιοποίησης* και *γλωσσολογικής εμπλοκής* πραγματοποίησε ο Haugen, E. (1950). *The Analysis of Linguistic Borrowing*. *Language*, no 26, σ.σ. 210-231. Η διατύπωση της έννοιας *substratum interference*, γνωστής από την επιστημονική λογοτεχνία, περιέχεται στη μελέτη των Thomason, S.G. & Kaufman, T. (1988). *The Failure of Linguistic Constraints on Interference*. *In Language Contact, Greolization and Genetic Linguistics*. Berkeley (CA): University of California Press, σ.σ. 1-34

<sup>27</sup> Για τις έννοιες των substratum και superstratum βλέπε Cassano, P.V. (1977). *Substratum Hypotheses Concerning American Spanish*. *In Word* 28, σ.σ. 239-274.

<sup>28</sup> Corvalan-Silva, C. (1986). *Bilingualism and Language Change: The Extension of Estar in Los Angeles Spanish*. *In Language*, 62, σ.σ. 587-608.

Bob Kane ή ο σφωβινιστής Capitan America) έδωσαν τη θέση τους στις καταραμένες φιγούρες του Stan Lee. Οι αλλοτριωμένοι αυτοί ήρωες άρχισαν να ασκούν μία έλξη στους εφήβους, που ταυτίστηκαν με τους *freaks* απόκληρους από την κοινωνία στην οποία ζούσαν (Hulk, ο Άνθρωπος-Αράχνη κ.λ.π.), αλλά και στους φοιτητές που βρίσκονταν στην δίνη κρίσεων και αμφισβητήσεων της εφηβείας τους (X-Men, Teen Mutants κ.λ.π.). Ενώ οι ταλαιπωρημένοι πρωταγωνιστές πολλαπλασιάζονταν, τα κινούμενα σχέδια των super-ηρώων έχαναν στοιχεία από την αξιοπρέπειά τους στον “καθώς πρέπει” κόσμο και συμβόλισαν, όπως και η rock μουσική ή άλλα φαινόμενα pop, τις εκδηλώσεις για χειραφέτηση των νέων. Οι κατηγορίες ότι δρομολογούν περιεχόμενο, ικανό “να διαφθείρει τη νεολαία και το έθνος” πολλαπλασιάστηκαν, παντού όπου τα comics δημοσιεύτηκαν και μεταφράστηκαν. Η αμερικάνικη κουλτούρα των *comics* συνδέθηκε λοιπόν με την αμφισβήτηση των φοιτητών, τόσο από απόψεως στόχου όσο και θεωρητικών επιρροών, αμφισβήτηση που, μετά την εποχή της αντι-κουλτούρας, θα σχημάτιζε έναν από τους ουσιαστικότερους πυρήνες της κυβερνοκουλτούρας της δεκαετίας του 90.

Στην Ευρώπη, το φαινόμενο των super-ηρώων εντοπίζεται κυρίως στο Ηνωμένο Βασίλειο, γύρω από το έντυπο 2000 AD, το μόνο εφάμιλλο των αμερικάνικων εντύπων. Παρουσιάζοντας ρεαλιστικά και σκοτεινά σενάρια αστικής παρακμής, το 2000 AD καθίσταται μεταξύ των ετών 1980 και 1985 έντυπο αναφοράς για το punk κίνημα, το οποίο με τη σειρά του, θα αποτελέσει το λίκνο της ευρωπαϊκής κυβερνοκουλτούρας, δια μέσου της κυβερνοακτιβιστικής και hacker σκηνης των Κάτω Χωρών (Argentur Bilwet, Γερμανίας (Medien Zentral Kommittee της Καρλσρούης και Computer Chaos Club του Βερολίνου) και Ιταλίας (γύρω από το περιοδικό Decoder του Μιλάνου αλλά και τον αυτόνομο πολιτικό χώρο<sup>29</sup>).

Άλλα κοινά σημεία μεταξύ κυβερνοκουλτούρας και κινουμένων σχεδίων σημειώνονται σε πιο πρόσφατη εποχή. Ένα σημαντικό δεδομένο ως προς αυτό το θέμα είναι αναμφίβολα το γεγονός πως μεταξύ 1990 και 1994 τα *happenings* για ευρύ κοινό, όπου μπορούσε κανείς να πραγματοποιήσει δοκιμές σε διεπαφές της δυνητικής

---

<sup>29</sup> Για μία ανάλυση των σχέσεων μεταξύ κυβερνοκουλτούρας και punk κινήματος, βλέπε μεταξύ άλλων Winter, R. (1966). Punks im Cyberspace. Einblicke in eine postmoderne Spezialkultur. *In Medien Praktisch*, 1, σ.σ. 20-25.

Για την Argentur Bilwet (ένωση για την προώθηση της παράνομης γνώσης), βλέπε Lovink, G. (1994). *Cracking the Movement: Squatting beyond the Media*. New York: Semiotext(e).

Για το Computer Chaos Club βλέπε Hafner, K & Markoff, J. (1991). *Cyberpunk Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*. New York: Simon & Shuster.

Για μια ιστορία του περιοδικού Decoder στα πλαίσια της αυτονομιστικής ιταλικής αριστεράς, βλέπε Guarneri, E. (Gomma). *The Decoder and Shake History: Seizing the Times*. [www.desk.nl/decoder.txt](http://www.desk.nl/decoder.txt)



πραγματικότητας, ελάμβαναν χώρα στα πλαίσια εκθέσεων Κινουμένων Σχεδίων ή σε εμπορικά κέντρα πλησίον καταστημάτων εξειδικευμένων σε gadgets και comics. Η βιομηχανία του δυνητικού και κυρίως η αγορά των παιχνιδιών video, βρήκε στο κοινό των super-ηρώων έναν εξαιρετικό στόχο. Δεν διαχέεται μόνο μία ίδια ατμόσφαιρα φανταστικού και από τα δύο αυτά είδη πνευματικής παραγωγής, αλλά εντοπίζονται και πολλά κοινά αφηγηματικά στοιχεία, όπως ο αγώνας ενός μόνου ατόμου εναντίον αντιπάλων ανώτερων σε αριθμό ή/και δύναμη, η εγκαθίδρυση μίας τέλει μορφής δικαιοσύνης, ο συγκεντρωτικός χαρακτήρας της επιστήμης κ.λ.π.

Αλλά είναι κυρίως η προβληματική του σώματος που προσεγγίζεται με παρόμοιο τρόπο στις δύο αυτές κουλτούρες. Το σώμα, σχολιάζει ο πλέον ειδικός στην “ηλεκτρονική ταυτότητα” Scott Bukatman, σε δοκίμιό του το 1994, είναι συνεχώς στο επίκεντρο της πλοκής των μασκοφόρων υπερασπιστών. Το σώμα του super-ήρωα προβάλλει ένα είδος σωματικής χαρτογραφίας του κοινωνικού ζητήματος, “...το σώμα του super-ήρωα είναι τα πάντα<sup>30</sup>, ...”. Έτσι ο super-ήρωας είναι πανταχού παρών και συνεχώς εμφανής χάρη στα εφαρμοστά ρούχα που φοράει, γκροτέσκα φιγούρα που ξεχειλίζει από μυς, οι οποίοι ξεπερνούν τους κανόνες της αναπαράστασης του φυσιολογικού. Ακόμα και το πνεύμα του σωματοποιείται χάρη στην τηλεπάθεια και την τηλεκίνηση. Το σώμα εξ άλλου του super-ήρωα υποβάλλεται σε μια ακραία μορφολογική μεταβλητότητα, δεδομένου ότι μπορεί να μεγαλώσει, να μικρύνει, να λάβει χαρακτηριστικά ζώων, φυτών ή ορυκτών. Η ίδια ακριβώς μορφολογική μεταβλητότητα γίνεται αντιληπτή στην μυθολογία του on-line σώματος, που είναι ασταθές και καθαρά προσωποποιήσιμο. Σύμφωνα δε με slogan που ήταν της μόδας μεταξύ των πρώτων κυβερνοναυτών “...στον κυβερνοχώρο μπορείς να είσαι ό,τι θέλεις...”. Με ανάλογο επίσης τρόπο τίθεται θέμα φύλου και στις δύο κουλτούρες. Το σώμα του super-ήρωα, σύμφωνα με τον Bukatman είναι “ασεξουαλικό, ομοφυλοφιλικό, εταιροσεξουαλικό και ερμαφρόδιτο”<sup>31</sup>, όπως ακριβώς και το σώμα

<sup>30</sup> Bukatman, S. (1994). X-Bodies: The Torment of the Mutant Superhero. In R. Sappington and T. Stallings (eds.), *Uncontrollable Bodies: Testimonies of Identity and Culture*. Seattle: By Press, σ. 94.

<sup>31</sup> Η διαπραγμάτευση των σεξουαλικών ρόλων στις περιπέτειες των super-ηρώων υπέστησαν αξιοσημείωτη μεταβολή κατά την διάρκεια των είκοσι τελευταίων ετών. Οι φλεγματικοί και ασεξουαλικοί ήρωες (ο αγνός Superman, η αγαλμάτινη Wonder Woman), οι καθηλωμένοι σε εταιροσεξουαλικές ταυτότητες (η εύθραυστη Supergirl, ο φαλλοκράτης Captain Amérique), ή αυτοί που χαρακτηρίζονταν από απειλητικό διφορούμενο (τα ζεύγη αφέντης/έφηβος Batman και Robin ή οι Aquaman και Aqualad) αντικαταστάθηκαν προοδευτικά από άλλα πρόσωπα πιο δεκτικά σε σεξουαλικούς πειραματισμούς, όπως ο Fade της σειράς *Blood Syndicate* ή ο Phat της *X-Statix*, δύο super ήρωες σαφώς gays.

των χρηστών στους δυνητικούς κόσμους, οι οποίοι μπορούν να επιλέξουν on-line ένα φύλο, διαφορετικό από το βιολογικό τους.

Αλλά το πλέον σημαντικό χαρακτηριστικό των comics είναι η διαλεκτική σχέση μεταξύ των *δύο σωμάτων*, μεταξύ δηλαδή του δημοσίου σώματος του ήρωα-υπερασπιστή των μαζών και αυτού της “κρυφής ταυτότητας” πίσω από την οποία κρύβεται στην ιδιωτική του ζωή. Ο τύπος αυτός διχοτόμησης ήταν εξαιρετικά διαδεδομένος στις φυλλάδες σε συνέχειες αλλά και στις ταινίες που αναφέρονταν στους υπερασπιστές των αδυνάτων, μεταξύ του τέλους του 19<sup>ου</sup> και αρχών του 20<sup>ου</sup> αιώνα<sup>32</sup>. Στην καθημερινή τους ζωή ο Zorro, ο Scarlet Pimpernel ή ο Judex, επιδείκνυαν ένα αδύναμο και αδέξιο σώμα, ενώ με τα ενδύματα του υπερασπιστή των αδυνάτων εμφάνιζαν μια εντυπωσιακή δύναμη και ευλυγισία.

Οι ιστορίες των super-ηρώων ενισχύουν αυτό το πρότυπο σε απίστευτο σημείο. Έτσι όσο το σώμα του ήρωα γίνεται δυνατό και υπεράνθρωπο, τόσο το alter-ego του εκδηλώνει συμπτώματα ασθένειας, αναπηρίας και κοινωνικής απομόνωσης. Ενώ λοιπόν αυτό που διαφοροποιούσε τον Superman του 1938 από το alter-ego του ήταν μια απλή μυωπία (τα παροιμιώδη γυαλιά του Clark Kent), η διαφορά των δύο σωμάτων αμβλύνεται όσο τα *comics* προσεγγίζουν την κουλτούρα των νέων των δεκαετιών 60 και 70. Οι νέοι υπερασπιστές του καλού επιδεικνύουν όλο και πιο σοβαρές αναπηρίες (ο Matt Murdock/Daredevil είναι τυφλός, ο Don Blake/Thor είναι κουτσός, ο Freddy Freeman/Captain Marvel έχει υποστεί ως παιδί σοβαρό ατύχημα και ο Bruce Wayne/Batman, νέας σειράς, είναι παραπληγικός).

Όπως ο βασιλιάς του Kantorowicz, ο super-ήρωας, ετεροχρονισμένη φιγούρα της σύγχρονης μεγαλοπρέπειας, έχει δύο σώματα, ένα ελαττωματικό και ένα ιδανικό,<sup>33</sup>. Το “ιδιωτικό” του σώμα είναι σκληρωτικό και ανάπηρο, ενώ το “δημόσιο” σώμα του είναι τόσο προικισμένο, που γίνεται χιμαιρικό. Το γεγονός πως ο ήρωας ενδεδυμένος, γίνεται υπεράνθρωπος, τονίζει την δυνατότητά του να απελευθερωθεί από την υλική διάσταση του σώματός του. Μπορεί μήπως κανείς να θεωρήσει “συγκεκριμένο” ένα σώμα το οποίο εκφεύγοντας από τους νόμους της βαρύτητας και της φυσικής, ταξιδεύει στον χώρο και στον χρόνο; Το σώμα του super-ήρωα είναι *δυναμικά απαλλαγμένο από την ύλη*, όπως απαλλαγμένος είναι και ο κυβερνοναύτης, ο οποίος *παραδίδεται άυλος στην δυναμικότητα*.

<sup>32</sup> Ο τύπος αυτός της αφηγηματικής συγγένειας έχει τεθεί από τον Eco, U. (1976). Ο μύθος του Superman. *Communications*, 24, σ.σ. 24-40.

<sup>33</sup> Kantorowicz, E. (1957). *The king's Two Bodies: An Essay in Political Theology during the Middle Age*. Princeton: Princeton University Press.



Αυτή η δυνατότητα για έλλειψη υλικότητας επιτυγχάνεται χάρη σε μια διαδικασία παρέμβασης της τεχνολογίας στον οργανικό φορέα του σώματος. Κατά τη γέννησή του ο ήρωας των *comics* είναι συνήθως ένα “λάθος της φύσης”, ένας μεταλλαγμένος οργανισμός, μια θλιβερή ανωμαλία. Συνήθως προς το τέλος της παιδικής του ηλικίας, χάρη σε μια διορθωτική τεχνική (μια ειδική εξάσκηση ή εμπλοκή του σε επιστημονικό πείραμα) αποκτά υπεράνθρωπες ικανότητες. Για να δημιουργηθεί λοιπόν ο *super-ήρωας* χρειάζεται μια “τεχνική του σώματος”, ικανή να υπερβεί τα εμπόδια που θέτει η ύλη, προσδίδοντας τεχνητές ιδιότητες στην ανθρώπινη μορφή.

Η κυβερνοκουλτούρα επανακτά αυτές τις θεμελιώδεις δομές αφήγησης με σχεδόν αυτόματο τρόπο, θέτοντάς τις στην διάθεση ενός σχεδίου δημιουργίας υπερανθρώπων\* ή μετανθρώπων\*, δια της μετουσίωσης της ανθρώπινης σωματικής μορφής. Για την παραγωγή ενός δυναμικού *avatar*, πρέπει να τεθούν σε λειτουργία τεχνολογικές διαδικασίες, όπως επίσης και μια μυθογραφική δραστηριότητα, η οποία φέρνει σε αντίθεση τα δύο σώματα. Η δυνατότητα υπέρβασης των ορίων του σώματος και επίτευξης μιας σωματοποίησης ελεύθερης από συμπτώματα ασθένειας ή θανάτου είναι λοιπόν αφηγηματικά εφικτή, όταν ο κυβερνοναύτης αφυπνίζει τα παιδικά του όνειρα γύρω από το σώμα του *super-ήρωα*. Η ελπίδα για *empowerment* (“θέση σε δύναμη”) του σώματος, που είναι κοινή τόσο στην μυθολογία της κυβερνοκουλτούρας όσο και στις ιστορίες των μασκοφόρων υπερασπιστών των αδυνάτων, πραγματοποιείται μέσω ενός *μεταφυσιολογικού* σχεδίου που διανοίγει χάσμα μεταξύ του φυσικού φορέα και του άλλου τεχνητού και συνεχώς μεταβαλλόμενου σώματος.

Εάν σε αυτήν την περίπτωση τίθεται θέμα *ιδιοποίησης*, αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η μυθογραφική αλληλουχία είναι ατελής. Η πρώτη διαφορά μεταξύ κυβερνοκουλτούρας και *comics*, έγκειται στο γεγονός ότι ο *super-ήρωας* νομιμοποιείται να διατηρήσει και τα δύο του σώματα, ενώ ο πλοηγός των δικτύων πληροφορικής αναγκάζεται να εγκαταλείψει το ένα, έχει δηλαδή την τάση να απαρνηθεί το ανθρώπινο σαρκίο του και να μεταναστεύσει σε ένα προσομοιωμένο σώμα.

Δεύτερος λόγος, για τον οποίον η θεωρία της *ιδιοποίησης* δεν είναι εφαρμόσιμη, αποτελεί το γεγονός ότι μέχρι τώρα με τον όρο αυτόν, είχαμε προσδιορίσει την διαδικασία *εκούσιας* και *μονοσήμαντης* οικειοποίησης. Ουδέν από τα δύο αυτά κριτήρια δεν αντιστοιχούν στην περίπτωση της διαλεκτικής μεταφοράς των δύο σωμάτων. Κατ’ αρχήν δε θα μπορούσε κανείς να υποδείξει κείμενο ή έργο που να

ανάγεται στην εποχή της κυβερνοκουλτούρας, το οποίο να παραπέμπει σαφώς στις ιστορίες των *super*-ηρώων, όπως για παράδειγμα παραπέμπουν στα άλλα δύο είδη ιδιοποίησης που αναλύθηκαν πιο πάνω. Επιπλέον, αν και πρέπει να τονιστούν κάποιες επιμέρους συνεργασίες μεταξύ των δρώντων της κουλτούρας των *comics* και της κυβερνοκουλτούρας, είναι αδύνατον να εντοπιστεί η ύπαρξη ανθρώπων-συγκοινωνούντων δοχείων. Στην πραγματικότητα, οι δημιουργοί των *comics* δεν ασχολήθηκαν με την κυβερνοκουλτούρα, εκτός ολίγων σκόπιμων προσπαθειών για προσέγγιση των δύο αυτών κόσμων, που κατέληξαν σε παταγώδεις αποτυχίες, όπως η σειρά των *super*-ηρώων *Cyber Force* (1993), η οποία σταμάτησε μέσα σε λίγους μήνες.

Σε ό, τι αφορά τον μονοσήμαντο χαρακτήρα της οικειοποίησης, τα πράγματα δείχνουν πως πρόκειται για διαδικασία αμοιβαίας αλληλεπίδρασης. Έτσι δεν λείπουν παρεμβάσεις στοιχείων του *superstratum* στο *substratum*. Ένδειξη αυτού αποτελεί το γεγονός ότι ο συμβολικός κανόνας του μπλε σώματος, που αποτελεί και το σημείο μηδέν του δυνητικού σώματος, όπως ήδη έχει αναφερθεί, εμφανίζεται σχεδόν συγχρόνως και στις δύο κουλτούρες, λειτουργώντας μάλιστα ενισχυτικά και οπτικώς αναζωπυρωτικά η μία για την άλλη. Για παράδειγμα, οι άτριχοι και δυνητικά άυλοι υποστηρικτές των αδυνάτων, όπως και τα *avatar*, είναι οι πρωταγωνιστές σε δύο πασίγνωστες σειρές των τελευταίων δεκαετιών, της σειράς *X-Men* του Chris Claremont (είδος σαπουνόπερας) και των *Guardians* του Alan Moore (όπου μία ομάδα παρανοϊκών *super*-ηρώων απειλεί την ανθρωπότητα). Έτσι ο Καθηγητής Xavier των *X-Men* (εικόνα 9) και ο Doc Manhattan (εικόνα 10) κατέχουν θεϊκές σχεδόν δυνάμεις, με τον πρώτο να αποτελεί τον μεγαλύτερο τηλεπαθητικό του κόσμου, με ικανότητες να προβάλλει την εικόνα παντού μέσα στο σύμπαν και τον άλλον, οντότητα καθαρής ατομικής ενέργειας, με ικανότητες μετατροπής της ύλης και χειραγώγησης του χωροχρόνου.

Τονίζεται επίσης το γεγονός πως και σε αυτές τις περιπτώσεις δοξάζεται το αφηγηματικό πρότυπο της αντίθεσης μεταξύ του νοσούντος σώματος και του υπερσώματος, δεδομένου ότι ο Καθηγητής Xavier είναι καθηλωμένος σε αναπηρική πολυθρόνα, ενώ το οργανικό σώμα του Doc Manhattan είναι ακρωτηριασμένο κατά φρικτό τρόπο σε αίθουσα πυρηνικών δοκιμών.

Και είναι ο ίδιος ακριβώς μυθογραφικός πυρήνας που αναδύεται και στις δύο σειρές και όχι το μεμονωμένο θέμα του διπλού σώματος. Το μηχανικό στοιχείο είναι επίσης παρόν (ο Xavier συμβιώνει με τον ηλεκτρονικό εγκέφαλο Cerebro ενώ ο Manhattan



χρησιμοποιείται από την κυβέρνηση ως “μηχανή πολέμου”), όπως επίσης και η εσωτερική γνώση (το μπλε σώμα αντιστοιχεί με την αστρική μορφή του Xavier, ενώ ο Manhattan συμμετέχει στην συμπαντική συνομοσία του πεφωτισμένου Οζιμανδύα). Αν και η κυβερνοκουλτούρα φαίνεται να έχει αντιγράψει την διαλεκτική σχέση που διέπει το ανθρώπινο νοσούν /μετανθρώπινο επαναγεννημένο σώμα από τα δύο σώματα των super-ηρώων, ορισμένα στοιχεία αποδεικνύουν πως υφίσταται, όχι ιδιοποίηση, αλλά επίδραση και αφηγηματική παραδρομή, που εκδηλώνονται γύρω από κάποια σημεία επαφής μεταξύ substratum και superstratum. Είναι ίσως σε αυτό το σημείο όπου το δυνητικό σώμα τέμνει την εικονοπλασία των κινουμένων σχεδίων, σε αυτό το σημείο που γίνεται εμφανής ο δεσμός με το κείμενο του Theophile Gautier που αναφέρθηκε στην αρχή της ανάλυσης. Και είναι ακριβώς η κοινή ρίζα της μυθογραφικής παράδοσης του ευρωπαϊκού μυθιστορήματος του 19<sup>ου</sup> αιώνα που συσχετίζει τις δύο αυτές αιτιολογίες. Ακολουθώντας την σκέψη του Umberto Eco (1978)<sup>34</sup>, θα μπορούσε κανείς να υποθέσει πως τα δυνητικά σώματα, όπως και οι ενδεδυμένοι ήρωες των κινουμένων σχεδίων, καταχωρούνται στην ρητορική γενεά, που περνά μέσω του κόμητα Montechristo του Γιάννη Αγιάνη και του Rocambole-σύγχρονοι ήρωες, οι οποίοι, αντίθετα από τους ημιθέους των ελληνικών μύθων και από τους ιππότες του Μεσαίωνα, διακατέχονται από διακαή επιθυμία να ξεφύγουν από την μοίρα τους και να την αλλάξουν. Το περιπετειώδες μυθιστόρημα βασίζεται στην ατομική και συλλογική επιθυμία για κατάρριψη των περιορισμών που κοινωνία και ανθρώπινη φύση θέτουν, εκφράζεται στις ιστορίες των super-ηρώων, αλλά και στην κουλτούρα cyber, μέσω της πρόθεσης για υπέρβαση της μορφής του ανθρώπινου σώματος και επαναδημιουργίας του, με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Θα μπορούσε λοιπόν κανείς να συμφωνήσει με τον Eco, ο οποίος ισχυρίζεται ότι οι super-ήρωες αποτελούν σήμερα την πλέον επιτυχημένη λαϊκή μετουσίωση του *Übermensch* του Νίτσε, με τη διαφορά όμως πως αυτό που ο Γερμανός φιλόσοφος περιέγραφε σαν “ γέφυρα μεταξύ ανθρώπου και Θεού” δεν μπορεί να ταυτίζεται με τον Ναζί Άρειο Γίγαντα αλλά με τον “υπεράνθρωπο των μαζών”, δηλαδή των *comics*. Η κυβερνοκουλτούρα, στην πανανθρώπινη και μετανθρώπινη παραλλαγή της, μπορεί

---

<sup>34</sup> Eco, U. (1978). *Il Superuomo di Massa: Retorica e Ideologia nel Romanzo Popolare*. Milan: Bompiani.

ενδεχομένως να δώσει διέξοδο στην έκφραση του ίδιου ακριβώς φανταστικού, για να εκπληρώσει τον δικόν της σκοπό<sup>35</sup>.

## **6. Συμπέρασμα: Μία νέα αίσθηση του σώματος**

Κατά τη διάρκεια των δέκα τελευταίων ετών του αιώνα που μόλις παρήλθε, στον Δυτικό Κόσμο έλαβε χώρα μία προσπάθεια ριζικής ανανέωσης της αίσθησης του σώματος, προσπάθεια που σε μεγάλο βαθμό απέτυχε. Η κυβερνοκουλτούρα προσπάθησε να επιβάλλει έναν νέο προσδιορισμό του τι είναι κοινωνικά αποδεκτό σαν σώμα, προσδίδοντάς του τον χαρακτήρα εφήμερου ή και καταργώντας θεωρητικά την σαρκική του υπόσταση. Αυτό αποτέλεσε αδιαμφισβήτητα προκλητική θέση, δεδομένου ότι προώθησε ένα ιδεώδες του σώματος το οποίο ακόμα και σήμερα αγγίζει τα όρια του μη δυνατού. Παρόλα αυτά η επικρατούσα δυσπιστία μας δεν αποφέρει κανένα αποτέλεσμα. Η άποψη των σοφών του 18<sup>ου</sup>, η οποία αρνείτο επίμονα ότι η ψυχή είναι απαραίτητη για την επιβίωση του σώματος, μάλλον εμφανιζόταν στα όμματα των ανθρώπων της εποχής, το ίδιο απαράδεκτη με την άποψη των “κυβερνοενθουσιασμένων” που αρνούσαν πως η σάρκα είναι απαραίτητη για την επιβίωση του σώματος.

Σήμερα οι σκανδαλισμένες αντιδράσεις δεν αφορούν πλέον το δυνητικό σώμα. Από την αρχή του νέου αιώνα, με το τέλος της Νέας Οικονομίας και τις επενδύσεις των Κρατών στην ασφάλεια των ηλεκτρονικών δικτύων, η κυβερνοκουλτούρα και η μυθολογία του σώματος που ευαγγελίζεται, έχουν περιέλθει σε *λανθάνουσα κατάσταση*. Είναι άκρως φυσιολογικό το γεγονός ότι η στάση που επικρατεί γύρω από αυτό το θέμα, τόσο της κοινής γνώμης, όσο και των επιστημόνων, είναι στάση άβουλη και ανούσια, σαν να επρόκειτο για υπερβολικά εξεζητημένες συζητήσεις για να λαμβάνονται σοβαρά. Αυτή όμως η αδιαφορία σχετικά με ένα ζήτημα τόσο ακραίο αλλά και τόσο πρόσφατο χρονολογικά, αποτελεί όχι μόνο ολοφάνερο σημάδι κακοπιστίας, αλλά και πνευματικά ανεύθυνη στάση.

Η κακοπιστία είναι έκδηλη όταν αφού παρέλθει η ιδεολογική ευφορία, που τροφοδοτείται από την υπερβολική χρήση μέσων της κυβερνοκουλτούρας, η κοινή αίσθηση αντιμετωπίζει με αναιδή ή και με χλευαστικό ακόμα τρόπο την πιθανότητα “δυνητικοποίησης του σώματος”. Αυτός είναι ο τύπος της δυσπιστίας που σήμερα εκδηλώνεται εύκολα, κάτι που δεν συνέβαινε όταν το cyber ήταν ακόμα στο απόγειο

---

<sup>35</sup> Σε ό, τι αφορά στους δεσμούς μεταξύ Νίτσε και transhumanism βλέπε Ansell-Pearson, K. (1997). *Viroid Life, Perspectives on Nietzsche and the Transhuman Condition*. London: Routledge.



του και η κοινή γνώμη συναινούσε στη νομιμοποίηση του εκπεφρασμένου λόγου για την τεχνολογική επαναγέννηση του σώματος.

Τώρα πλέον κανείς δεν τολμά να ισχυριστεί πως το “μέλλον θα είναι δυνητικό”. Τα προαισθήματα για Ηλεκτρονική Αποκάλυψη που διέδιδαν ορκισμένες Κασσάνδρες αποδείχτηκαν λανθασμένα και έτσι, τώρα θα πρέπει να ληφθεί η πνευματική ευθύνη για να αναλυθεί τι ακριβώς συνέβη στην πρόσφατη ιστορία του σώματος. Αποπέμποντας αυτήν την τόσο ριζοσπαστική μυθολογία με αδιαφορία και χλεύη, κινδυνεύουμε να βρεθούμε χωρίς αντισώματα όταν αυτή αναδυθεί εκ νέου, έχοντας επιπλέον απολέσει ό, τι καλό είχε να μας μάθει.

Η χίμαιρα αυτή του σώματος στοίχειωσε το κοινό αίσθημα, τις λόγιες συζητήσεις και τους κανόνες αισθητικής για πάνω από δέκα χρόνια. Θα πρέπει να διερευνηθεί πως μια τέτοια φανταστική κατασκευή έλαβε χώρα. Προσπαθήσαμε εδώ να αποτυπώσουμε μια ιστορία και μια χαρτογραφία. Αναφερθήκαμε στις σχέσεις μεταξύ κυβερνοκουλτούρας, μεταμοντερνισμού και φεμινισμού, αντικουλτούρας και New Age, βιομηχανίας των comics των super-ηρώων και pop εικονοπλασίας. Παρατηρήσαμε πώς κάθε ένα από αυτά τα πνευματικά περιβάλλοντα εισέφερε, με έναν ιδιαίτερο τρόπο, στην κατασκευή ενός μυθολογικού *προτύπου*. Διακρίναμε τρεις τρόπους ενσωμάτωσης αυτών των θεμάτων στη μυθολογία του δυνητικού *avatar*: την ιδιοποίηση του στοιχείου της ειρωνείας (*εκτροπή*), την ιδιοποίηση του στοιχείου της ιδεολογίας (*προπαγάνδα*) και μία μη ιδιοποίηση (*επίδραση επιπέδου substratum*). Εν συνεχεία δείξαμε πώς, για μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο, ένας κοινωνικός δρων, η κυβερνοκουλτούρα, μπόρεσε να διαπραγματευτεί, λίγο ως πολύ επίτηδες, λίγο ως πολύ εκ του πονηρού, μία νέα αίσθηση του σώματος, της μορφής του, της λειτουργίας του, της χρήσης του, των δυνάμεων και των ορίων του.

**Υστερόγραφο: Λονδίνο, 18 Ιανουαρίου 2004.**

Κυριακή απόγευμα στο μετα-ψηφιακό Λονδίνο. Στο Limehouse τα start-up έχουν κλείσει εδώ και ώρα. Τα lofts του Canary Wharf έχουν νοικιαστεί πάλι, από τότε που οι μαθητευόμενοι εκατομμυριούχοι της Νέας Οικονομίας τα εγκατέλειψαν. Ήσαν όλοι τους πλούσιοι και “προχωρημένοι” εδώ και δυό χρόνια. Τώρα ούτε στα mail τους δεν απαντούν και όλα τα σαββατοκύριακα παίζουν ποδόσφαιρο.

Με περιμένουν στο Primrose Hill να πιούμε κάτι. Παίρνω το μετρό, ανταπόκριση στο Piccadilly. Περιμένοντας στην αποβάθρα, βλέπω μια διαφήμιση για ένα φάρμακο για το συνάχι. “To clear your head”: Ένα καραφλό ημιδιάφανο μπλε ανθρωπάκι μου χαμογελά.

Είναι αυτό, το anatar, που παριστάνει το σκιάχτρο για κάποια φαρμακευτική εταιρεία; Δε μπορεί να είναι αυτό. Δεν είναι ούτε το κατάλληλο μέρος, ούτε ο κατάλληλος ρόλος. Ακόμα-ακόμα ούτε και το κατάλληλο slogan.

Παρ'όλα αυτά το βλέμμα του είναι ήρεμο και η αναπνευστική του οδός φανερά αποσυμφορημένη. Λίγο παράταιρη για υπόσχεση επαναγέννησης. Αλλά για τους δύσκολους καιρούς που περνάμε, ας είναι...



## ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

### **ΚΥΒΕΡΝΟΚΟΥΛΤΟΥΡΑ:**

Υποκουλτούρα στην οποία προσχώρησαν επιστήμονες, πανεπιστημιακοί ερευνητές, ερασιτέχνες “πληροφορικάριοι”, καλλιτέχνες και οπαδοί πολιτικών οργανώσεων. Τα πρώτα βήματα της κυβερνοκουλτούρας ανάγονται στη δεκαετία του 80, όπου η κουλτούρα hacker αλλά και του personal computer ήταν σε πλήρη ανάπτυξη. Αποτελεί όμως σχετικά πρόσφατο φαινόμενο, το οποίο συνδέεται με την τεράστια επιτυχία της Δυνητικής Πραγματικότητας και του Διαδικτύου στη δεκαετία του 90. Αν και η Αμερικάνικη συνιστώσα (κυρίως το Καλιφορνέζικο cyberdelic), ήταν, κυρίως στην αρχή εξαιρετικά παρούσα, δεν μπορεί κανείς να αρνηθεί πως η Κυβερνοκουλτούρα αποτέλεσε κίνημα σε παγκόσμια κλίμακα. Έτσι, Ευρώπη και Ασία έπαιξαν τον ίδιο καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη και διάδοσή της. Πρωταρχικό της διακύβευμα αποτέλεσε η αξιολόγηση της επίδρασης των Νέων Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνίας στον κοινωνικό ιστό και στον τρόπο ζωής, θέμα στο οποίο οι οπαδοί της Κυβερνοκουλτούρας καταθέτουν ποικίλες αλλά και αντιφατικές απόψεις. Οι τεχνο-ενθουσιασμένοι, κυρίως Αμερικάνοι και Γιαπωνέζοι, πεπεισμένοι πως οι Νέες Τεχνολογίες θα έχουν σαν αποτέλεσμα περισσότερη ελευθερία, μεγαλύτερη διακίνηση ιδεών αλλά και οικονομική ευμάρεια, αντιτίθενται στους Νεολουδίτες, (κυρίως Ευρωπαίοι, των οποίων πρωταρχική μέριμνα είναι η ανάδειξη των υλικών κινδύνων και ο απάνθρωπος χαρακτήρας που κρύβει η cyber σκέψη).

### **CYBERDELIC:**

Ρεύμα σκέψης που άνθισε στην Καλιφόρνια από 1988 μέχρι και 1993, γύρω από προσωπικότητες της hippie αντικουλτούρας της δεκαετίας του 60, όπως τον Timothy Leary και τον John Perry Barlow. Συνοθήλευμα ψυχεδελικών ναρκωτικών, ανατολικού πνευματισμού, αριστερισμού, New Age οικολογίας αλλά και δυνητικής πραγματικότητας (το νέο LSD), το cyberdelic επέβαλε παντού στον κόσμο το διώνυμο κυβερνοκουλτούρα / naïf ουτοπισμός. Αν και ο ρόλος του cyberdelic υπήρξε ουσιώδης για την διάδοση του cyber στο mainstream κοινό, σήμερα κάποιοι πιστεύουν πως η συνεισφορά του στο ευρύτερο κίνημα θα πρέπει να επανεκτιμηθεί.

### **CYBERPUNK:**

Είδος επιστημονικής φαντασίας που άνθισε μεταξύ 1984 και 1991. Η προοπτική για το μέλλον που οι συγγραφείς του cyberpunk διέδιδαν, άγγιζαν ένα είδος πεσιμιστικού φουτουρισμού. Σε έναν κόσμο Αποκάλυψης, όπου κυριαρχούν οι πολυεθνικές ,

μοναδικοί πόλοι αντίστασης αποτελούν οι παρέες αναρχικών πειρατών της πληροφορικής. Η αισθητική cyberpunk θέλει την τεχνολογία να διεισδύει κάτω από το σώμα. Τούτο προϋποθέτει την πανταχού παρουσία των υπολογιστών, οι οποίοι κατακτούν το ανθρώπινο σώμα και το μετατρέπουν σε cyborg. Στο πρώτο και πλέον γνωστό cyberpunk μυθιστόρημα, στον *Νευρομάντη* (1984) του William Gibson, το ανθρώπινο σώμα έχει την δυνατότητα να εισχωρήσει στις μηχανές, συνδεδεμένο σε έναν κυβερνοχώρο δεδομένων, προκειμένου να διαφύγει την φθορά και την ασθένεια της σάρκας, η οποία καταφρονητικά καλείται “φυλακή από κρέας”. Απόγειο και τέλος του cyberpunk χρονολογούνται μεταξύ 1991 και 1993, οπότε το κίνημα σταματά να εμφανίζεται περιθωριοποιημένα και γίνεται τρόπος ζωής του συρμού για τους νέους αναρχικούς οπαδούς της πληροφορικής.

### **CYBORG:**

Επί λέξει σημαίνει κυβερνητικός οργανισμός, ον μεταξύ ανθρώπου και ηλεκτρομηχανικής συσκευής. Η λέξη πρωτοεμφανίστηκε το 1960, όταν δύο επιστήμονες της NASA, οι Nathan Kline και Manfred Clynes, πρότειναν να εξερευνήσουν και να αποικίσουν εξωγήινους κόσμους, προσθέτοντας στο ανθρώπινο σώμα μια μηχανική κάψουλα εμπλουτισμένη με βιοχημικές ουσίες, έτσι ώστε να διασφαλιστεί η επιβίωσή του. Στη συνέχεια το cyborg πέρασε στη λογοτεχνία και στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπου και αποτέλεσε μέρος της ορδής των κακών ρομπότ, ανθρωποειδών τεράτων και τεχνητών ανθρώπων. Τελικά, στα μέσα της δεκαετίας του 80, ο αγγλοσαξωνικός φεμινισμός το υιοθέτησε, μεταβάλλοντάς το σε γκροτέσκα καρικατούρα της κατασκευασμένης ταυτότητας, που η κοινωνία έχει υποκριτικά αποδώσει στις γυναίκες.

### **POSTHUMANISM:**

Φιλοσοφική τάση, η οποία διακηρύσσει το τέλος του κλασσικού ανθρωπισμού της Αναγέννησης. Ο Αμερικανός κριτικός λογοτεχνίας Ihab Hassan το 1977, αφού επεξεργάστηκε κάποιους συλλογισμούς των Barthes και Foucault χαρακτήρισε την σημερινή υπόσταση του ανθρώπου σαν “posthuman”. Το 1992, μετά την αξιοσημείωτη επιτυχία έκθεσης που έφερε αυτόν τον τίτλο, η έννοια υιοθετήθηκε από την αμερικάνικη και ευρωπαϊκή πανεπιστημιακή κοινότητα. Το posthuman χαρακτηριστικό συνίσταται στην προοδευτική εξαύλωση του σώματος εξ αιτίας και χάρη στις τεχνολογίες της πληροφορικής, που το παραπέμπουν στην “δυνητικότητα”. Στην προοπτική δηλαδή σύμφωνα με την οποία τα αντικείμενα διατρέχονται από ψηφιακούς κώδικες, οι οποίοι μεταβάλλουν κάθε φυσική πραγματικότητα σε



πληροφορία. Ο posthumanism βρίσκεται σήμερα σε φάση αναδίπλωσης, εξ αιτίας της γενικευμένης αποδυνάμωσης του πανεπιστημιακού posthumanism και της δημοσίευσης του ομώνυμου δοκιμίου του Francis Fukuyama, ο οποίος άσκησε κριτική στις επιπτώσεις της posthuman σκέψης.

#### **TRANSHUMANISM:**

Διεθνές Πολιτικό Κίνημα που ενθαρρύνει την χρήση μηχανικών, βιολογικών και ψυχολογικών τεχνικών, με σκοπό την υπέρβαση της ανθρώπινης υπόστασης, μεταβάλλοντας το σώμα και το πνεύμα. Τον όρο έθεσε για πρώτη φορά ο βιολόγος Julian Huxley σε δοκίμιό του με το ίδιο όνομα και στη συνέχεια ασχολήθηκαν με την έννοια αυτήν ο ψυχολόγος Abraham Maslow και ο μελλοντολόγος Fereidoun M. Esfandiary (με το ψευδώνυμο FM 2030, ο τελευταίος δημοσίευσε πολλά βιβλία πάνω σε αυτό το θέμα, μεταξύ 1974 και 1989). Σήμερα το διεθνές transhumanist κίνημα έχει διασπαστεί σε δύο κλάδους. Ο πρώτος είναι αυτός των δημοκρατικών transhumanists που διακηρύσσουν την ανάγκη ύπαρξης κρατικών ρυθμίσεων για την διασφάλιση των δικαιωμάτων, τόσο των “μη μεταλλαγμένων ανθρώπων” όσο και των transhuman πληθυσμών που πολλαπλασιάζονται. Ο δεύτερος αποτελεί ομάδα δεξιών εξτρεμιστών των “extropians”, οι οποίοι εναντιώνονται σε κάθε παρέμβαση δημοσίου χαρακτήρα και ευαγγελίζονται την ελεύθερη χρήση των τεχνολογιών με σκοπό τον περιορισμό της παγκόσμιας τάσης προς το χάος (εντροπία).