

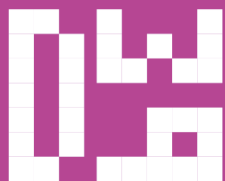
WELLBEING:

Ψηφιακό ευ ζην στη μεταουμανιστική περίοδο:
μια κριτική προσέγγιση

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

Ε. Σαμπανίκου

Ε. Καβακλή

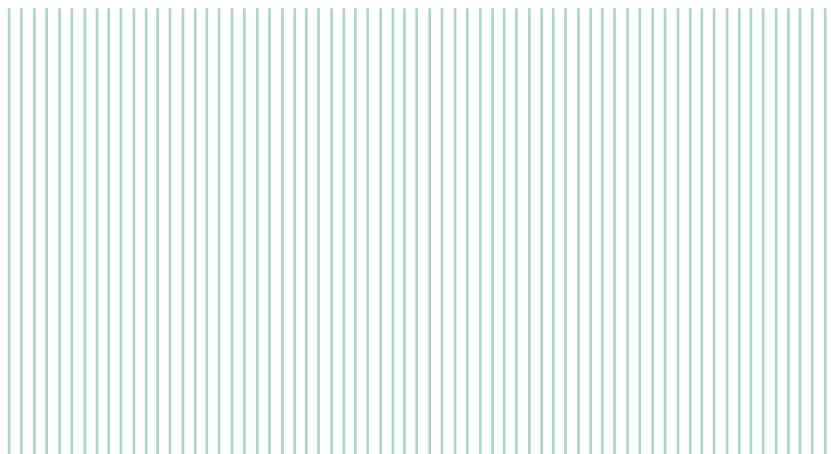


digital
wellbeing





Χρηματοδότηση της Βασικής Έρευνας (Οριζόντια υποστήριξη όλων των Επιστημών) του Εθνικού Σχεδίου Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας «Ελλάδα 2.0» με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης – NextGenerationEU (Αριθμός Έργου ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.: 015640)



WELLBEING:

ΨΗΦΙΑΚΟ ΕΥ ΖΗΝ ΣΤΗ ΜΕΤΑΟΥΜΑΝΙΣΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΔΟ:
ΜΙΑ ΚΡΙΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Επιμελήτριες: Ε. Σαμπανίκου, Ε. Καβακλή

Συγγραφείς: Α. Μαρκοπούλου, Ε. Σαμπανίκου, Π. Κρητικός, Ε. Καβακλή, Π. Ζαγγογιάννη

Δεκέμβριος 2025



ΗΛΙΒΑΤΟΝ

Βακτριανής 43, 157 72 Ζωγράφου

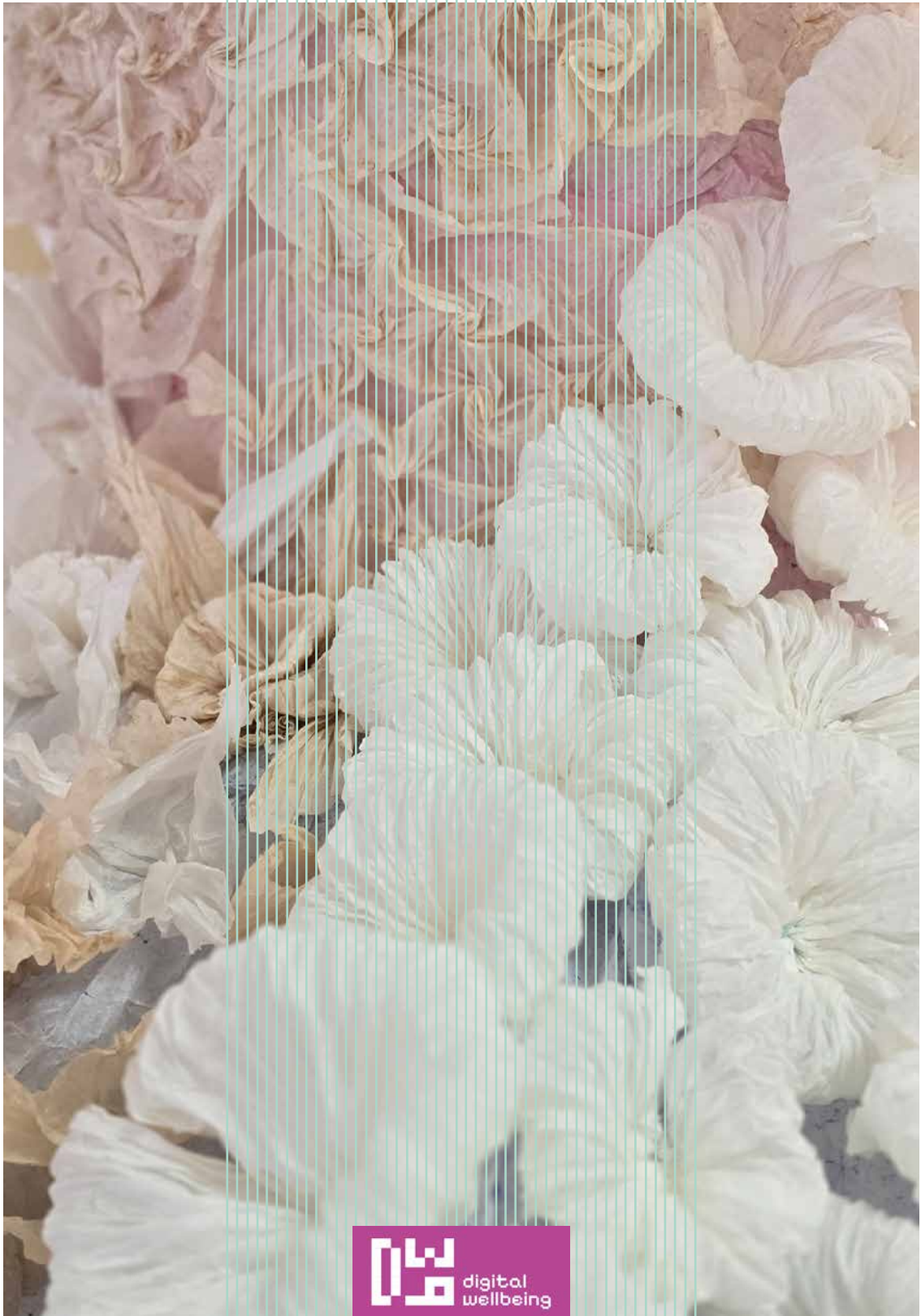
Τηλ.-Fax: 210 7770249

E-mail: elevatonpublications@yahoo.gr

: Elevaton Publications

: Elevaton Publications

Δεν επιτρέπεται, χωρίς γραπτή άδεια, η αναπαραγωγή, η αναδημοσίευση, η μετάφραση, η διασκευή ή η εκμετάλλευση του παρόντος έργου με οποιονδήποτε τρόπο (ηλεκτρονικό ή άλλο) καθώς και η αναπαραγωγή της σελιδοποίησης, της εικονογράφησης και γενικότερα της αισθητικής μορφής του βιβλίου, με οποιαδήποτε μέθοδο (φωτοτυπική, ηλεκτρονική ή άλλη).

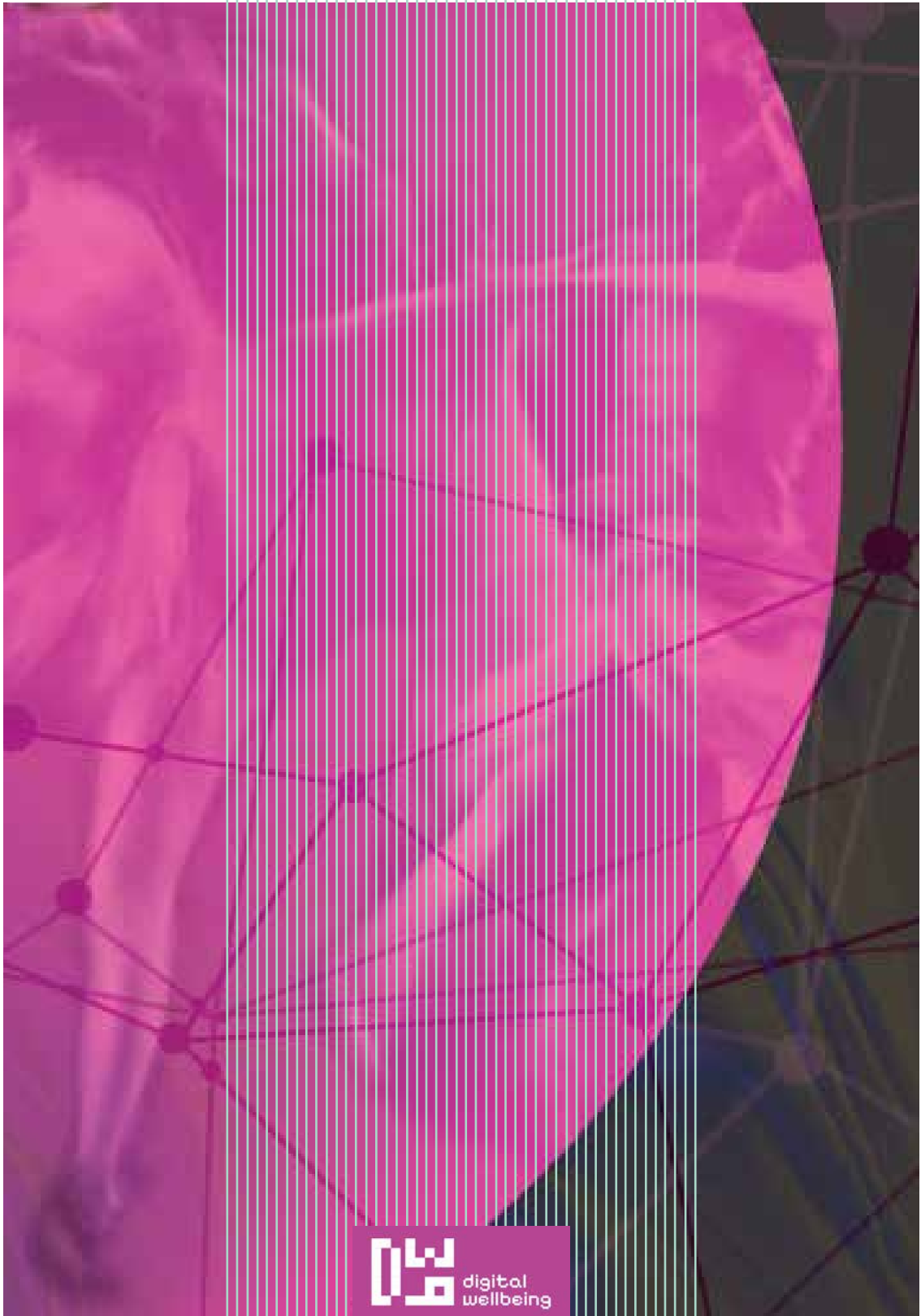


Σημείωμα των Επιμελητριών

Το παρόν βιβλίο αποτελεί αποτέλεσμα της 1^{ης} δράσης του ερευνητικού έργου *WELLBEING: Ψηφιακό ευ ζην στη μεταουμανιστική εποχή: μια κριτική προσέγγιση* με χρηματοδότηση ΕΛΙΔΕΚ. Κίνητρό μας υπήρξε η έλλειψη κατάλληλης εννοιολόγησης της ψηφιακής ευζωίας στην εποχή που διαδέχεται τη μετανεωτρική και ορίζεται ως *μεταουμανιστική*. Για το σκοπό αυτό υιοθετήσαμε μια διεπιστημονική προσέγγιση και εξετάσαμε, μέσα από την ανάλυση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, την εξέλιξη της έννοιας της ευζωίας μέσα στο χρόνο υπό το πρίσμα της φιλοσοφίας, της τέχνης και της τεχνολογίας. Ευελπιστούμε, αφενός η ανάλυση αυτή να συμβάλλει στη διασαφήνιση και εμπάθυνση της έννοιας της ευζωίας στο πλαίσιο της σύγχρονης ψηφιακής πραγματικότητας και αφετέρου να θέσει το θεωρητικό υπόβαθρο για την ανάπτυξη ενός εννοιολογικού μοντέλου της ψηφιακής ευζωίας. Επιπλέον, να αιτιολογήσει την ανάγκη ενός μεθοδολογικού πλαισίου που να ενσωματώνει την έννοια της ευζωίας στη διαδικασία σχεδιασμού των ψηφιακών συστημάτων. Η συμβολή στην προσπάθεια επίλυσης των παραπάνω ζητημάτων αποτέλεσε και τον κεντρικό στόχο του ερευνητικού μας προγράμματος.

Editors' Note

The present volume is the outcome of the first activity of the research project *WELLBEING: Digital Well-Being in the Posthumanist Era: A Critical Approach*, funded by HFRI (ELIDEK). Our motivation stemmed from the lack of an adequate conceptualization of digital well-being in the era that succeeds modernity and is defined as posthumanist. To this end, we adopted an interdisciplinary approach and, through an analysis of the existing literature, examined the evolution of the concept of well-being over time from the perspective of philosophy, art, and technology. We hope, on the one hand, that this analysis will contribute to the clarification and deeper understanding of the concept of well-being within the context of contemporary digital reality, and, on the other hand, that it will establish the theoretical foundation for the development of a conceptual model of digital well-being. Moreover, it seeks to justify the need for a methodological framework that integrates the concept of well-being into the design process of digital systems. Contributing to the effort to address the above issues constituted the central objective of our research project.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Σημείωμα των Επιμελητριών / Editors' Note	4
1 Ευαγγελία Καβακλή Εισαγωγή	7
2 Άννα Μαρκοπούλου Το ευ ζην: Φιλοσοφική προσέγγιση	12
3 Εύη Σαμπανίκου Από τον μεταμοντερνισμό στον μεταουμανισμό: Τέχνη και ευ ζην. Συμβολισμοί της τεχνολογικής «ερήμου»	42
4 Πάνος Κρητικός Το ευ ζην σε προϊόντα της pop κουλτούρας: Μια μεταουμανιστική προσέγγιση	58
5 Παρασκευή Ζαγγογιάννη, Ευαγγελία Καβακλή Ψηφιακό ευ ζην: μελέτη συστηματικής χαρτογράφησης	93
Φωτογραφικό Παράρτημα	106

1 Εισαγωγή

Ευαγγελία Καβακλή

Καθηγήτρια Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (ΤΠΤΕ)

Η σύγχρονη κοινωνία χαρακτηρίζεται από την ευρεία υιοθέτηση και ταχεία ενσωμάτωση τεχνολογιών που στοχεύουν στη βελτίωση της ικανότητας και της παραγωγικότητας μέσω της αποκατάστασης ή της ενίσχυσης των φυσικών, διανοητικών και κοινωνικών ικανοτήτων του ανθρώπου. Στο πλαίσιο αυτό, το ψηφιακό ευ ζην (εὔ ζῆν) έχει αναδειχθεί ως μια νέα έννοια που αποτυπώνει την εύθραυστη ισορροπία μεταξύ των ωφελειών και των μειονεκτημάτων που βιώνουν οι άνθρωποι σε έναν ολοένα και πιο ψηφιοποιημένο κόσμο (Vanden Abeele και Nguyen, 2022).

Οι υφιστάμενες θεωρίες για το ψηφιακό ευ ζην εστιάζουν στις κοινωνικοοικονομικές παραμέτρους της ψηφιακής ιδιότητας του πολίτη (Yue et al, 2021). Κοινός άξονας αυτών των προσεγγίσεων είναι ο ψηφιακός εγγραμματισμός και το πώς, μέσω της αναβάθμισης των δεξιοτήτων, οι άνθρωποι μπορούν να ενδυναμωθούν ώστε να συμμετέχουν και να απολαμβάνουν τα οφέλη της ψηφιακής ζωής. Από την οπτική της επιστήμης της πληροφορικής, το ψηφιακό ευ ζην συχνά συνδέεται με την κυβερνοασφάλεια, ως αναγκαία προϋπόθεση για τη διασφάλιση της ατομικής και συλλογικής ποιότητας ζωής στα ψηφιακά περιβάλλοντα. Άλλες έρευνες επικεντρώνονται σε ζητήματα ευχρηστίας και στο σχεδιασμό διεπαφών χρήστη, με στόχο τη βελτιστοποίηση της εμπειρίας χρήστη και την αποφυγή του αποκλεισμού συγκεκριμένων ομάδων χρηστών (Pawlowski, 2015, Peters και Ahmadpour 2020). Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι παραπάνω μελέτες δεν εστιάζουν στην ίδια την έννοια της ψηφιακής ευζωίας, αλλά την αντιμετωπίζουν ως μέρος ευρύτερων θεμάτων, όπως η συμπερίληψη και η ασφάλεια.

Το ψηφιακό ευ ζην έχει αναδειχθεί ως βασική έννοια στην έρευνα στον τομέα της επικοινωνίας (Valkenburg, 2022), εστιάζοντας στη διείσδυση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Η έρευνα στην περιοχή αυτή κυριαρχείται από προσεγγίσεις που τονίζουν την «εξάρτηση από την τεχνολογία» και που διερευνούν τον ρόλο της ψηφιακής αποσύνδεσης ως μέσο ανάκτησης ελέγχου και, κατ' επέκταση, αποκατάστασης της ποιότητας ζωής του ατόμου.

Πέρα από τα ψηφιακά μέσα, το ψηφιακό ευ ζην συνδέεται με τη γνωστική και σωματική βελτίωση του ανθρώπινου σώματος (Smits et al., 2022, Pirmagomedon και Koucheryany, 2019). Αρχικά, οι περισσότερες βελτιώσεις επικεντρώνονταν στις σωματικές ικανότητες, για παράδειγμα μέσω της χρήσης εξωσκελετών ή τεχνητών άκρων. Ωστόσο, σήμερα, η βελτίωση ενισχύεται με προηγμένες τεχνολογίες αισθητήρων και γνωστικής υποστήριξης. Για παράδειγμα, τα γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας (AR) μπορούν να παρέχουν υποστήριξη πλοήγησης και αναγνώρισης αντικειμένων, ενώ τα αυτοματοποιημένα συστήματα λήψης αποφάσεων μπορούν να ενισχύσουν τις δυνατότητες

αξιολόγησης και διάγνωσης αξιοποιώντας αλγοριθμικά παραγόμενες γνώσεις από μεγάλα σύνολα δεδομένων.

Πέρα από τον προφανή αντίκτυπο αυτών των εξελίξεων σε τομείς όπως η υγεία, η εκπαίδευση και η απασχόληση, η ψηφιακή βελτίωση έχει επιπτώσεις και στους ψυχολογικούς παράγοντες της ευζωίας, κυρίως στην αυτονομία και την αυτοδιάθεση (Burr και Floridi, 2020).

Η αυτονομία αποτελεί κρίσιμο ζήτημα στις σχέσεις ανθρώπων και ψηφιακών τεχνολογιών, ιδίως όταν αυτές επιδιώκουν να επηρεάσουν τη συμπεριφορά των χρηστών μέσω ανάλυσης των διαδικτυακών τους προτιμήσεων (Peters, Calvo και Ryan, 2018). Παράλληλα, η ψηφιακή ενίσχυση προβάλλεται ως μέσο ενδυνάμωσης της αυτοδιάθεσης, προσφέροντας νέες δυνατότητες δράσης και αφήγησης εντός ψηφιακών δικτύων και εικονικών περιβαλλόντων.

Ωστόσο, δεν είναι όλοι οι άνθρωποι προετοιμασμένοι για την αξιοποίηση αυτών των δυνατοτήτων, καθώς μπορεί να συγκρουστούν με βαθιά ριζωμένες αντιλήψεις για το *ευ ζην* και το τι συνιστά μια «καλή ζωή». Επιπλέον, η εξάρτηση από την ψηφιακή τεχνολογία ενδέχεται τελικά να περιορίσει την ελευθερία, εάν ενθαρρύνει την παθητικότητα (Bingjie, 2021).

Αυτοί οι προβληματισμοί αποτελούν μέρος μιας ευρύτερης και συνεχιζόμενης συζήτησης στις ανθρωπιστικές επιστήμες σχετικά με τα ηθικά ζητήματα της ψηφιακής ευζωίας ατόμων και κοινωνιών, η οποία έχει επηρεάσει τον θετικό σχεδιασμό υπολογιστικών συστημάτων (positive computing), που εξετάζει τις άμεσες και έμμεσες επιπτώσεις της χρήσης τεχνολογίας σε πολλαπλά επίπεδα, δίνοντας προτεραιότητα σε μια ευρύτερη ερμηνεία των σχεδιαστικών στόχων – από τη βελτίωση της αποδοτικότητας και της αποτελεσματικότητας, έως τη βελτιστοποίηση της ποιότητας ζωής των χρηστών (Burr, Taddeo και Floridi, 2020).

Ωστόσο, καθώς η ψηφιοποίηση της κοινωνίας προχωρά, τα όρια και οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ ανθρώπινων χρηστών και ψηφιακών συστημάτων γίνονται ολοένα και πιο ασαφή. Ως εκ τούτου, η σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία υφίσταται μια μεταμόρφωση. Δεν είναι πλέον στο επίκεντρο ο χειρισμός και ο έλεγχος της τεχνολογίας από τον άνθρωπο, αλλά η κατανομημένη ή συνεργατική δράση μεταξύ ανθρώπων και τεχνολογίας. Η συνεργατική δράση φαίνεται, για παράδειγμα, σε λογισμικά όπως είναι τα συστήματα συστάσεων τα οποία χρησιμοποιούνται για να προτείνουν προϊόντα, υπηρεσίες ή περιεχόμενο στους χρήστες με βάση τις προηγούμενες αλληλεπιδράσεις τους (Bryant, 2021).

Οι παραπάνω εξελίξεις θέτουν υπό αμφισβήτηση τις υπάρχουσες εννοιολογικές προσεγγίσεις της αυτενέργειας και τα όρια μεταξύ ανθρώπινου και τεχνητού. Η αυτενέργεια ορίζεται ως η ικανότητα να ενεργεί κανείς σκόπιμα. Σύμφωνα με αυτόν τον ορισμό, οι μηχανές δεν αυτενεργούν καθώς τους λείπει η πρόθεση. Ωστόσο, τα σύγχρονα

ψηφιακά συστήματα που βασίζονται σε αλγορίθμους τεχνητής νοημοσύνης και ιδιαίτερα στη μηχανική μάθηση, διαθέτουν αυξανόμενα επίπεδα αυτονομίας, καθιστώντας τα λιγότερο εξαρτώμενα από τον ανθρώπινο προσδιορισμό συγκριτικά με πλήρως προγραμματισμένες μηχανές, προσδίδοντάς τους έτσι χαρακτηριστικά εμπρόθετης δράσης.

Όταν οι άνθρωποι και η τεχνολογία συνεργάζονται, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι απόκλιση ή σύγκλιση δυνατοτήτων. Στην πρώτη περίπτωση, η ανθρώπινη λειτουργία μπορεί να συγκρουστεί με την τεχνητή. Αντίθετα, η σύγκλιση ενδέχεται να οδηγήσει σε κυριαρχία της τεχνολογίας, ενθαρρύνοντας έτσι την παθητικότητα και την εξάρτηση. Η επίτευξη ψηφιακής βελτίωσης με τρόπους που αξιοποιούν τις νέες δυνατότητες ενώ σέβονται τις ανθρώπινες επιλογές, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τις συστημικές διακρίσεις και ανισότητες, αποτελεί μια ιδιαίτερα απαιτητική πρόκληση (Bryant, 2021).

Γίνεται σαφές ότι ο ψηφιακός μετασηματισμός της κοινωνίας καθιστά επιτακτική την ανάγκη για μια πιο διεξοδική διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι αναδυόμενες τεχνολογίες και οι νέες μορφές ύπαρξης που αυτές καθιστούν εφικτές, έχουν μεταβάλει την εννοιολογική μας προσέγγιση ως προς την ευζωία.

Στο πλαίσιο αυτό, το παρόν κείμενο αποσκοπεί στην προώθηση ενός διεπιστημονικού διαλόγου, ο οποίος εξετάζει την έννοια της ευζωίας από διαφορετικές οπτικές, συγκεκριμένα υπό το πρίσμα της φιλοσοφίας της τέχνης και της τεχνολογίας. Μέσω της ανασκόπησης και της κριτικής ανάλυσης της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, επιδιώκεται να αποσαφηνιστούν οι παράμετροι της ευζωίας σε ένα συνεχώς αυξανόμενο ψηφιακό κόσμο και παράλληλα να αναδειχθεί η ανάγκη ενός μεθοδολογικού πλαισίου που να ενσωματώνει την έννοια της ευζωίας στη διαδικασία σχεδιασμού ψηφιακών συστημάτων.

1.1 Δομή

Πέρα από το 1^ο εισαγωγικό κεφάλαιο, η παρούσα αναφορά αποτελείται από τα ακόλουθα κεφάλαια. Το 2^ο κεφάλαιο διερευνά την έννοια του *ευ ζην* υπό το πρίσμα της φιλοσοφίας και, ειδικότερα, υπό το πρίσμα της μη ανθρωποκεντρικής επιμέλειας ενός μεταουμανιστικού εαυτού. Το 3^ο και 4^ο κεφάλαιο εστιάζουν στο πώς η έννοια του *ευ ζην* προσεγγίζεται στην τέχνη και στα προϊόντα της ποπ κουλτούρας. Τέλος στο 5ο κεφάλαιο επιχειρείται μια συστηματική χαρτογράφηση της έρευνας σχετικής με το ψηφιακό ευ ζην από μια κοινωνικο-τεχνική άποψη, εστιάζοντας σε μελέτες που εξετάζουν το ευ ζην ως ένα πολυδιάστατο φαινόμενο που διαμορφώνεται στις τομές της τεχνολογίας με την οικονομική, κοινωνική και προσωπική ευημερία.

1.2 Κοινό Στόχος

Η παρούσα αναφορά σε συνδυασμό την αναφορά για τις παραμέτρους του ψηφιακού ευ ζην (Παραδοτέο 2) αποτελούν τη βάση για τη δημιουργία του πλαισίου σχεδίασης λογισμικού που ενσωματώνει το ψηφιακό ευ ζην στο πακέτο εργασίας 3 του έργου (Παραδοτέο 5). Επιπλέον, ορισμένα μέρη της παρούσας αναφοράς, μετά από περαιτέρω ανάπτυξη και επιμέλεια, δύνανται να αποτελέσουν μέρος του συλλογικού τόμου που θα παραχθεί στο πλαίσιο του έργου (Παραδοτέο 7).

Ανεξάρτητα από τα παραπάνω, το παρόν κείμενο μπορεί να διαβαστεί ως έχει και απευθύνεται σε ένα διεπιστημονικό αναγνωστικό κοινό που δραστηριοποιείται στους τομείς της φιλοσοφίας, της τεχνολογίας, των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών.

Βιβλιογραφία

- Bingjie Liu (2021).** In AI We Trust? Effects of Agency Locus and Transparency on Uncertainty Reduction in Human–AI Interaction, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 26, Issue 6, November 2021, Pages 384–402, <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmab013>.
- Bryant, P.T. (2021).** Modeling Augmented Humanity. In: *Augmented Humanity*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-76445-6_1.
- Burr, C., Taddeo, M. & Floridi, L. (2020).** The Ethics of Digital Wellbeing: A Thematic Review. *Sci Eng Ethics* 26, 2313–2343 (2020). <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00175-8>.
- Burr, C., Floridi, L. (2020).** The Ethics of Digital Wellbeing: A Multidisciplinary Perspective. In: Burr, C., Floridi, L. (eds) *Ethics of Digital Wellbeing*. Philosophical Studies Series, vol 140. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50585-1_1.
- Pawlowski, J. M. et al. (2015).** Positive Computing, *Bus Inf Syst Eng* 57(6):405–408.
- Peters D., Calvo R.A. and Ryan R.M. (2018).** Designing for Motivation, Engagement and Wellbeing in Digital Experience. *Front. Psychol.* 9:797. doi: 10.3389/fpsyg.2018.00797.
- Peters, D. and Ahmadpour, N. (2020).** Digital wellbeing through design: Evaluation of a professional development workshop on wellbeing-supportive design. In *Proceedings of the 32nd Australian Conference on Human-Computer Interaction (OzCHI '20)*. ACM, New York, NY, USA, 148–157. <https://doi.org/10.1145/3441000.3441008>.
- Pirmagomedov R. and Koucheryavy, Y. (2019).** IoT Technologies for Augmented Human: a Survey. *Internet of Things*, Volume 14, 2021, <https://doi.org/10.1016/j.iot.2019.100120>.

- Smits M, Kim CM, van Goor H, Ludden G.D.S (2022).** From Digital Health to Digital Wellbeing: Systematic Scoping Review J Med Internet Res 2022; 24(4):e33787, doi: 10.2196/33787
- Yue, A., Pang, N., Torres, F., & Mambra, S. (2021, November).** Developing an Indicator Framework for Digital Wellbeing: Perspectives from Digital Citizenship. NUS- CTIC Working Paper Series No. 1 available at [https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01\(2021\).pdf](https://ctic.nus.edu.sg/resources/CTIC-WP-01(2021).pdf).
- Vanden Abeele, M. M. P., & Nguyen, M. H. (2022).** Digital wellbeing in an age of mobile connectivity: An introduction to the Special Issue. *Mobile Media & Communication*, 10(2), 174–189. <https://doi.org/10.1177/20501579221080899>
- Valkenburg, P. M., Meier, A., & Beyens, I. (2022).** Social media use and its impact on adolescent mental health: An umbrella review of the evidence. *Current Opinion in Psychology*, 44, 58–68. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.08.017>

2 Το ευ ζην: Φιλοσοφική προσέγγιση

Άννα Μαρκοπούλου

Μεταδιδακτορική Ερευνήτρια Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (ΤΠΤΕ)

2.1 Εισαγωγή

Σε αυτό το κεφάλαιο θα διερευνηθεί η έννοια του *ευ ζην* υπό το πρίσμα της φιλοσοφίας και, ειδικότερα, θα αναλυθεί η γέννηση και η εξέλιξη αυτής της έννοιας, μέσα από τα κείμενα των αρχαίων Ελλήνων φιλοσόφων. Το ερωτήματα που τίθενται ευθύς εξαρχής στην έρευνα αυτή, αναδεικνύουν τις κατευθυντήριες γραμμές με βάση τις οποίες θα συγκροτηθεί η γενικότερη προβληματική της έρευνας καθώς και η θεματική δομή των επιμέρους κεφαλαίων της.

Σε αυτό το πλαίσιο, το πρώτο ερώτημα που τίθεται, είναι το ακόλουθο: Γιατί είναι απαραίτητη η φιλοσοφική προσέγγιση του *ευ ζην* στην παρούσα έρευνα για το *ψηφιακό ευ ζην* (digital wellbeing); Ειδικότερα, ποια είναι η χρησιμότητά της και, κυρίως, ποια είναι η ιδιαίτερη συνεισφορά της σε μια έρευνα που εστιάζει στο *ευ ζην* στο πλαίσιο της σύγχρονης ψηφιακής πραγματικότητας;

Όπως θα αναδειχθεί στα υποκεφάλαια που ακολουθούν, η φιλοσοφική προσέγγιση αναδεικνύεται αναγκαία στην παρούσα έρευνα, γιατί συμβάλλει στην διασαφήνιση και στην εμπάθυνση της έννοιας του *ευ ζην* και, περαιτέρω, στην αιτιολόγηση της επιλογής της έννοιας αυτής καθώς και στη διάκρισή της από άλλες, συναφείς έννοιες, όπως η *ευεξία* ή η *ευημερία*.

Έτσι, στο πρώτο υποκεφάλαιο, θα διερευνηθεί η διευρυμένη σημασία που προσέλαβε το *ευ ζην* στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία σε αντιπαραβολή με τις σημερινές υλιστικές αντιλήψεις που συνδέονται με πρότυπα καταναλωτισμού. Η ανάδειξη αυτής της διευρυμένης σημασίας του *ευ ζην*, δηλαδή ενός συγκεκριμένου τρόπου ζωής που προέρχεται από και συνδέεται με μια φιλοσοφία της ύπαρξης, προϋποθέτει μια *μη ανθρωποκεντρική* αντίληψη του *ευ ζην*. Η αντίληψη αυτή επικεντρώνεται στην *υπέρβαση* της εστίασης στην ανθρώπινη φύση.

Στα δύο επόμενα υποκεφάλαια, θα διερευνηθούν οι δύο προϋποθέσεις αυτής της μη ανθρωποκεντρικής αντίληψης του *ευ ζην* που συνιστούν ταυτόχρονα και τους τρόπους με τους οποίους επιτυγχάνεται η *υπέρβαση* του *ανθρώπινου*: Έτσι, στο δεύτερο υποκεφάλαιο θα διερευνηθεί η στροφή της αρχαίας ελληνικής φιλοσοφίας από το *εξωτερικό ευ ζην* στο *ευ ζην* του *νου* και, ειδικότερα, ο τρόπος με τον οποίο αντιδιαστέλλεται η έλλογη δύναμη της φρόνησης με την άλογη και πρόσκαιρη *ευτυχία*. Επίσης, θα αναδειχθεί ο τρόπος με τον οποίο η φρόνηση, ως διανοητική αρετή και γνώση του *μέτρου*, συμβάλλει στο *ευ ζην* του *νου*, δηλαδή στον *νηφάλιο* και *εναργή* στοχασμό.

Στο τρίτο υποκεφάλαιο θα διερευνηθεί η δεύτερη προϋπόθεση αυτής της μη ανθρωποκεντρικής αντίληψης του *ευ ζην*, που συνοψίζεται σε μια μη ανθρωποκεντρική *επιμέλεια εαυτού*. Σε αυτό το πλαίσιο, θα αναλυθούν συγκεκριμένα παραδείγματα αυτής της μη ανθρωποκεντρικής *επιμέλειας εαυτού* στα έργα των αρχαίων Ελλήνων φιλοσόφων, έτσι ώστε να αναδειχθεί ο απώτερος στόχος της, που είναι η απόκτηση της *φρόνησης*, της κατεξοχήν αρετής του νου.

Στο τέταρτο υποκεφάλαιο θα γίνει μια σύντομη ιστορική αναδρομή στη *νεωτερική φιλοσοφία* της Δύσης, η απαρχή της οποίας τοποθετείται στον 16^ο αιώνα. Ειδικότερα, θα διερευνηθεί το πώς η παραμέληση της *επιμέλειας εαυτού* σε αυτήν την περίοδο είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με *ανθρωποκεντρικές* αντιλήψεις που στρέφονται σε μια ανθρωποκεντρική *επιμέλεια του έχειν*. Η *επιμέλεια του έχειν* οδήγησε, μεταξύ άλλων, στην αντιμετώπιση της φύσης ως αντικείμενο κατάκτησης και εκμετάλλευσης.

Στο πέμπτο υποκεφάλαιο θα διερευνηθεί η *συμπεριληπτική* διάσταση της φύσης στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία, διάσταση που προέρχεται από τη *μη ανθρωποκεντρική* αντίληψη. Υπό αυτό το πρίσμα, θα αναδειχθεί, μέσα από την ανάλυση κειμένων των αρχαίων Ελλήνων φιλοσόφων, ότι αυτή η συμπεριληπτική διάσταση της φύσης προϋποθέτει την άρνηση της χάραξης ενός *ορίου* μεταξύ του ανθρώπου και των άλλων ζώων. Η άρση του *ορίου* συνεπάγεται την απαγόρευση της κατανάλωσης κρέατος καθώς και της πρόκλησης πόνου στα ζώα. Επίσης, θα αναδειχθεί ο τρόπος με τον οποίο η συμπεριληπτική διάσταση της φύσης προέρχεται από την αντίληψη των φιλοσόφων ότι η φύση αποτελεί αντικείμενο *θαυμασμού* και *ενατένισης* και όχι εκμετάλλευσης. Θα αναλυθούν σχετικά κείμενά τους που αναδεικνύουν τη *συνέχεια*, αλλά και τη *συγγένεια* του ανθρώπου με όλα τα έμβια όντα.

Τέλος, στο έκτο υποκεφάλαιο θα γίνει εκτενής αναφορά στην *άλλη πλευρά* του *μη ανθρώπινου*, στην προέκταση της έννοιας του *μη ανθρώπινου* στα ομηρικά έπη, στη λογοτεχνία της κλασικής και της ύστερης αρχαιότητας καθώς και του πρώιμου χριστιανικού κόσμου, στο Βυζάντιο, αλλά και στη μεταβυζαντινή περίοδο. Αναδεικνύονται έτσι από την αρχαιότητα έως σήμερα στοιχεία που έχτισαν το είδος που ονομάστηκε *επιστημονική φαντασία* με αναφορές σε τεχνητές μορφές ζωής και πιθανόν νοημοσύνης, σε *αυτόματα* και σε πιθανά διαστημικά ταξίδια.

2.2 Η διευρυμένη έννοια του *ευ ζην* στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία: Από το εξωτερικό *ευ ζην* του σώματος στο εσωτερικό *ευ ζην* της ψυχής

Στη σύγχρονη κοινωνία, η έννοια του *ευ ζην* αναφέρεται μόνο στην υγεία του σώματος και με αυτή την έννοια, η σημασία της συρρικνώθηκε σε μια άκρως υλιστική αντίληψη που σχετίζεται με πρότυπα καταναλωτισμού. Στο πλαίσιο αυτό, ο σύγχρονος

άνθρωπος τείνει να θεωρεί ότι μόνο η απόκτηση των υλικών, δηλαδή των εξωτερικών αγαθών, θα του προσφέρει το επιθυμητό *ευ ζην*.

Ωστόσο, η φιλοσοφία και, ειδικότερα, η αρχαία ελληνική φιλοσοφία δίνει ένα εντελώς διαφορετικό και πολύ ευρύτερο νόημα στην έννοια του *ευ ζην*: αυτό ενός *τρόπου ζωής* που προέρχεται και συνδέεται με μια φιλοσοφία της ύπαρξης. Από αυτή την άποψη, η έννοια του *ευ ζην* δεν ταυτίζεται με αυτήν της καλής διάθεσης (*ευεξία*), αφού η τελευταία είναι μια προσωρινή και φευγαλέα κατάσταση της στιγμής. Επίσης, το *ευ ζην* είναι διαφορετικό από την *ευημερία*, αφού η ευημερία έχει την αποκλειστική και περιοριστική σημασία του *υλικού πλούτου* ενός πληθυσμού.

Πιο συγκεκριμένα, αυτή η διευρυμένη και εντελώς διαφορετική έννοια του *ευ ζην* συνδέεται με το γεγονός ότι η αρχαία ελληνική φιλοσοφία κάνει μια διάκριση μεταξύ *εξωτερικού* και *εσωτερικού ευ ζην*, σύμφωνα με την οποία, στόχος για τον άνθρωπο δεν είναι η απόκτηση ενός εξωτερικού *ευ ζην*, όπως είναι π.χ. η ευεξία του σώματος ή ακόμη η άμετρη επιδίωξη υλικών αγαθών, αλλά, αντίθετα, το ζητούμενο για τον άνθρωπο είναι η απόκτηση ενός *εσωτερικού ευ ζην*, που συνίσταται στην ψυχική ισορροπία και στην καθαρότητα του νου, που θα οδηγήσουν σε μια σύμμετρη ανάπτυξη και ταυτόχρονη βελτίωση σώματος και πνεύματος.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο Αριστοτέλης (384 π. Χ. – 322 π. Χ.), αναδεικνύει το γεγονός ότι ο άνθρωπος αποκτά το *ευ ζην*, όχι μέσω της απόκτησης εξωτερικών και πρόσκαιρων αγαθών, μέσω των οποίων θα επιτύγχανε να στολίσει το σώμα του με μια λαμπερή ενδυμασία, αλλά μέσω της απόκτησης εσωτερικών και μόνιμων αγαθών, μέσω των οποίων θα επιτύχει να προσδώσει αρετές στην ψυχή του.

Υπό αυτό το πρίσμα, ο άνθρωπος θα πρέπει, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, να προσανατολίζεται στην σύμμετρη και ισόρροπη ανάπτυξη της ψυχής και του σώματος, έτσι ώστε αυτός να έχει σωματική υγεία, αλλά και, ταυτοχρόνως, να επιθυμεί την απόκτηση των αρετών της ψυχής, προκειμένου να επιτύχει την ευδαιμονία:

Γιατί δεν θα μπορούσε κάποιος να ονομάσει μακάριο το σώμα εκείνο που έχει στολιστεί με μία λαμπερή ενδυμασία, αλλά εκείνο που έχει υγεία και διάκειται θετικά ως προς την πρόσληψη αρετών, ακόμη κι αν δεν έχει κανένα από τα προαναφερθέντα εξωτερικά αγαθά: με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, θα πρέπει να προσαγορεύσουμε ευδαίμονα τον άνθρωπο εκείνο, του οποίου η ψυχή έχει καλλιεργηθεί μέσω της παιδείας, όχι δηλαδή αυτόν που διακρίνεται από μία εξωτερική λαμπρότητα, ενώ αυτός ο ίδιος δεν έχει καμία αξία.¹

¹ και γάρ οὐδὲ τὸ σῶμα οὐ τὸ λαμπρᾶ εσθῆτι κεκοσμημένον φαίη τις ἂν εἶναι μακάριον, ἀλλὰ τὸ τὴν υγιείαν ἔχον καὶ σπουδαίως διακείμενον, κἂν μηδὲν τῶν προειρημένων αὐτῷ παρῆ· τὸν αὐτὸν δὲ τρόπον καὶ ψυχὴν

Πιο συγκεκριμένα, η ειδοποιός διαφορά μεταξύ του εξωτερικού και του εσωτερικού ευ ζην αναδεικνύεται από τον Στωικό φιλόσοφο Επίκτητο (50 μ. Χ. – 120 μ. Χ.), που υποστηρίζει ότι η απόκτηση του πλούτου, δηλαδή η επιδίωξη υλικών αγαθών που, όπως προαναφέρθηκε, δημιουργεί το εξωτερικό ευ ζην είναι, πολλές φορές, αποτέλεσμα της τύχης, και, με αυτήν την έννοια, είναι ένα πρόσκαιρο αγαθό, που δεν εξαρτάται από την ανθρώπινη βούληση. Αντίθετα, η απόκτηση της *ευδαιμονίας*, δηλαδή του εσωτερικού ευ ζην είναι πάντοτε, σύμφωνα με τον Επίκτητο, αποτέλεσμα της ενσυνείδητης επιλογής του ανθρώπου· με αυτήν την έννοια, ο πλούτος είναι ένα εφήμερο και προσωρινό αγαθό, που, ανά πάσα στιγμή, μπορεί να αφανιστεί, ενώ η ευδαιμονία είναι ένα αιώνιο και μόνιμο αγαθό, του οποίου η αξία και η δύναμη δεν χάνονται ποτέ:

Να ενδοσκοπείς, σκεπτόμενος τί από τα δύο επιθυμείς, να είσαι πλούσιος ή να είσαι ευδαίμων. Και, εάν θέλεις να είσαι πλούσιος, να γνωρίζεις ότι ο πλούτος ούτε αγαθό είναι ούτε εξαρτάται απολύτως από εσένα· εάν, όμως, θέλεις να είσαι ευδαίμων, να γνωρίζεις ότι η ευδαιμονία είναι ταυτοχρόνως και αγαθό και εξαρτάται από εσένα. Αυτό συμβαίνει επειδή ο μεν πλούτος είναι πρόσκαιρο δάνειο της τύχης, ενώ η ευδαιμονία είναι προϊόν της ανθρώπινης προαίρεσης.²

Σε αυτό το πλαίσιο, η διευρυμένη έννοια του *εσωτερικού ευ ζην*, δηλαδή η *ευδαιμονία* της *ψυχής*, έγκειται στο ότι αποκτάται μέσω της *προαίρεσης*, δηλαδή της ελεύθερης και ενσυνείδητης επιλογής του ανθρώπου· με αυτήν την έννοια, το *εσωτερικό ευ ζην* θεωρείται ως το αποτέλεσμα ενός *τρόπου ζωής* που προέρχεται και συνδέεται με μια φιλοσοφία της ύπαρξης· αντίθετα, το *εξωτερικό ευ ζην*, δηλαδή η ευεξία του σώματος και η ευημερία της κοινωνίας θεωρούνται ως προϊόντα *ευτυχίας*, δηλαδή μιας καλής τύχης, μιας ευνοϊκής συγκυρίας, πρόσκαιρης και φευγαλέας.

2.3 Η στροφή προς το ευ ζην του νοῦ στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία: Η φρόνηση ως γνώση του μέτρου και ο νηφάλιος στοχασμός

Ο προσωκρατικός φιλόσοφος Δημόκριτος (460 π. Χ. – 370 π. Χ.), αποκαλούσε το *εσωτερικό ευ ζην* του ανθρώπου, *εὐθυμίη*. Η λέξη αυτή έχει την έννοια της ψυχικής

ἐὰν ἢ πεπαιδευμένη, τὴν τοιαύτην καὶ τὸν τοιοῦτον ἄνθρωπον εὐδαίμονα προσαγορευτέον ἐστίν, οὐκ ἂν τοῖς ἐκτός ἢ λαμπρῶς κεκοσμημένος, αὐτός μηδενός ἄξιος ὢν. (Αριστοτέλης, ἀπ. 25, στο Στοβαῖος, Ἐκλογαί, Ἀποφθέγματα, Ὑποθήκαι, Γ', iii: «Περὶ Φρονήσεως»).

². *Ἐξέταξε σαυτόν ποτερον πλουτεῖν θέλεις ἢ εὐδαιμονεῖν. καὶ εἰ μὲν πλουτεῖν, ἴσθι ὅτι οὔτε ἀγαθὸν οὔτε ἐπὶ σοὶ πάντῃ, εἰ δὲ εὐδαιμονεῖν, ὅτι καὶ ἀγαθὸν καὶ ἐπὶ σοί. ἐπεὶ τὸ μὲν τύχης ἐπίκαιρον δάνειον, τὸ δὲ [τῆς εὐδαιμονίας] προαιρέσεως.* (Επίκτητος, ἀπ. 132, στο Στοβαῖος, Ἐκλογαί, Ἀποφθέγματα, Ὑποθήκαι, Γ', i: «Περὶ Ἀρετῆς»).

ισορροπίας που έρχεται σαν αποτέλεσμα του μέτρου στις απολαύσεις καθώς και, γενικότερα, του βίου που χαρακτηρίζεται από μέτρο:

Η ψυχική ισορροπία γεννιέται στους ανθρώπους μέσω των μετρημένων απολαύσεων και μέσω του βίου <που χαρακτηρίζεται> από μέτρο· αντίθετα, η έλλειψη και η υπερβολή συνήθως οδηγούν στα αντίθετα και προκαλούν μεγάλες τρικυμίες στην ψυχή. Οι ψυχές, άλλωστε, που αναστατώνονται από μεγάλες αναταράξεις ούτε σταθερές είναι ούτε ισορροπημένες.³

Σε αυτό το πλαίσιο, η ψυχική ισορροπία που συγκροτεί το *εσωτερικό ευ ζην* του ανθρώπου είναι το προϊόν της γόνιμης αλληλεπίδρασης και της συνακόλουθης εναρμόνισης δύο αντίρροπων και άνισων μεταξύ τους δυνάμεων: Της *έλλογης δύναμης* της φρόνησης και της *άλογης δύναμης* της ευτυχίας.

Πιο συγκεκριμένα, η *φρόνηση* είναι έλλογη, εφόσον είναι η κατεξοχήν αρετή του νου, και, με αυτήν την έννοια, αντιδιαστέλλεται προς την άλογη και πρόσκαιρη *ευτυχία*, η οποία, όπως προαναφέραμε, είναι το προϊόν μιας καλής τύχης, δηλαδή μιας ευνοϊκής συγκυρίας, που δεν αποτελεί προϊόν ελεύθερης και ενσυνείδητης επιλογής.

Υπό αυτό το πρίσμα, η γέννηση του *εσωτερικού ευ ζην* είναι το αποτέλεσμα της επίδρασης της έλλογης δυνάμεως της *φρόνησης* στην άλογη και πρόσκαιρη *ευτυχία*. Σύμφωνα με τους Πυθαγορείους φιλοσόφους, η φρόνηση είναι η έλλογη εκείνη δύναμη του νου που οριοθετεί, μέσω του *μέτρου*, την άλογη ευτυχία, έτσι ώστε να επιτευχθεί το *ευ ζην* ολόκληρης της ανθρώπινης ύπαρξης:

Η φρόνηση και η ευτυχία αλληλεπιδρούν μεταξύ τους με τον ακόλουθο τρόπο: Η φρόνηση είναι αυτό που είναι ρητό και έλλογο· γιατί είναι κάτι που χαρακτηρίζεται από τάξη και είναι οριοθετημένο· η ευτυχία, αντίθετα, είναι αυτό που είναι άρρητο και άλογο· γιατί είναι κάτι που χαρακτηρίζεται από αταξία και δεν έχει όρια. Και η μεν φρόνηση είναι πρώτη σε ισχύ και δύναμη, ενώ η ευτυχία είναι δεύτερη σε ισχύ και δύναμη· επειδή η φρόνηση, είναι από τη φύση της προορισμένη να άρχει και να οριοθετεί, ενώ η ευτυχία είναι από τη φύση της προορισμένη να άρχεται και να οριοθετείται. Ωστόσο, βέβαια, και οι δύο αυτές δυνάμεις εναρμονίζονται, όταν συναντηθούν στο ίδιο σημείο.⁴

³. Δημόκριτος. Ανθρώποισι γὰρ εὐθυμῆ γίνεται μετριότητι τέρψιμος καὶ βίου συμμετρίῃ· τὰ δ' ἐλλείποντα καὶ ὑπερβάλλοντα μεταπίπτειν τε φιλεῖ καὶ μεγάλας κινήσιας ἐμποιεῖν τῇ ψυχῇ. Αἱ δ' ἐκ μεγάλων διαστημάτων κινούμεναι τῶν ψυχῶν οὔτε εὐσταθεές εἰσὶν οὔτε εὐθυμοί. (Δημόκριτος, ἄπ. 210, στο Στοβαῖος, Ἐκλογαί, Αποφθέγματα, Ὑποθήκαι, Γ', i: «Περὶ Ἀρετῆς»).

⁴. Φρόνασις καὶ εὐτυχία ὅδε ἔχοντι ποτ' ἄλλαλα. φρόνασις μὲν τὸ ρητὸν καὶ λόγον ἔχον· τεταγμένον γὰρ τι καὶ ὀρισμένον ἔντι· εὐτυχία δὲ τὸ ἄρρητον καὶ τὸ ἄλογον· ἄτακτον γὰρ τι καὶ ἀοριστόν ἔντι. καὶ τὸ μὲν ἀρχὰ καὶ δυνάμει πρᾶτον, τὸ δὲ ἀρχὰ καὶ δυνάμει δεύτερον· τὸ μὲν γὰρ κυβερνήν καὶ ὀρίζειν πέφυκε, τὸ δὲ κυβερνηθῆναι καὶ ὀρίζεσθαι. λαμβάνοντι μὰν τοῖ γε συναρμογὰν ἀμφοτέρα, φρονάσιος καὶ εὐτυχίας εἰς ταυτὸν

Υπό αυτό το πρίσμα, ως προϋπόθεση του *εσωτερικού ευ ζην* αναδεικνύεται η φρόνηση, εφόσον, αφενός είναι η κατεξοχήν αρετή του νου, ενώ αφετέρου, και κυρίως, είναι η γνώση του *μέτρου*, δηλαδή η γνώση της *μεσότητος* μεταξύ των δύο άκρων που, όπως ανέδειξε ο Δημόκριτος στο χωρίο που παραθέσαμε, είναι η *έλλειψη* και η *υπερβολή*.

Η ετυμολογία της λέξης *μέτρον* αναδεικνύει την άρρηκτη σχέση του με τον νου, εφόσον προέρχεται από το *μείρω*, *μερίζω* και *ἀριθμῶ*⁵. Με αυτή την έννοια, το *μέτρον* λειτουργεί ως *νοϋς*, ο οποίος συγκροτεί τον *νόμον* του βίου, που δεν είναι άλλος από το *εσωτερικό ευ ζην*, δηλαδή η εναρμόνιση και η ισορροπία των αντίρροπων μεταξύ τους δυνάμεων, μέσα στον άνθρωπο.

Έτσι, η *φρόνηση*, ως διανοητική αρετή, συμβάλλει στο *ευ ζην* του νου, που είναι ο *νηφάλιος* και *εναργής* στοχασμός. Αυτό ακριβώς αναδεικνύει ο Επίκουρος (341 π. Χ. – 270 π. Χ.), σύμφωνα με τον οποίο ο αγώνας του ανθρώπου για να επιτύχει το *εσωτερικό ευ ζην*, έγκειται στο να αποκτήσει έναν *νηφάλιο* και *εναργή* στοχασμό⁶:

*Ούτε τα μεθύσια και οι αδιάκοπες διασκεδάσεις ούτε οι σωματικές απολαύσεις των αγοριών και των γυναικών [...] δημιουργούν τον ευχάριστο βίο, αλλά ο νηφάλιος λογισμός, που ερευνά σε βάθος τις αιτίες κάθε προτίμησης ή αποφυγής και που διώχνει μακριά τις προκαταλήψεις και τις δογματικές σκέψεις, από τις οποίες προέρχεται η μεγάλη αναταραχή που καταλαμβάνει την ψυχή.*⁷

Η στροφή προς το *ευ ζην* του νου χαρακτηρίζει το σύνολο της αρχαίας ελληνικής φιλοσοφίας και φθάνει έως και τον νεοπλατωνισμό. Έτσι, είναι ενδεικτικό ότι ο νεοπλατωνικός φιλόσοφος Πλωτίνος (204/205 μ. Χ. – 270 μ. Χ.), εντάσσεται στο ίδιο πνεύμα με τους προηγούμενους φιλοσόφους και αναδεικνύει ότι το τέλειο, το αληθές και το πραγματικό *ευ ζην* πραγματώνεται μέσα στην νοητική φύση του ανθρώπου:

Και αν το ευ υπάρχει μόνο σε αυτό που διαθέτει ζωή σε υπερβολικό βαθμό, τούτο, όμως, είναι αυτό από το οποίο δεν λείπει καθόλου η ζωή- τότε η ευδαιμονία υπάρχει μόνο για αυτό που ζει στον υπέρτατο βαθμό· διότι σε αυτό <θα υπάρχει> και το άριστον, εφόσον για τα όντα το άριστον είναι το να ζουν αληθινά και η τέλεια ζωή. [...] Έχει λεχθεί πολλές φορές

συνδραμοίσης. (Κρίτωνος ήτοι Δαμίππου Πυθαγορείου έκ τού Περι φρονήσεως και εὐτυχίας, ἀπ. 63, στο Στοβαῖος, *Ἐκλογαί, Ἀποφθέγματα, Ὑποθήκαι*, Γ', iii: «Περὶ Φρονήσεως»).

⁵. Βλ. λήμμα *Μέτρον* στο: Gaisford T., (Ed.) (1848). *Etymologicum Magnum*. Oxford (repr. Amsterdam 1965).

⁶. Markopoulou A. C. . “The Tetrpharmakos (Fourfold Cure) and the Sober Reasoning in Epicurus: A Critical Philosophical Paradigm Against the Politicization of Medical Truth?”. *Journal of Posthumanism*, vol. 2, no. 1, Feb. 2022, pp. 31-35, doi:10.33182/joph.v2i1.1856.

⁷. *οὐ γὰρ πότοι καὶ κῶμοι συνείροντες οὐδ' ἀπολαύσεις παίδων καὶ γυναικῶν [...] τὸν ἠδὺ γεννᾶ βίον, ἀλλὰ νήφων λογισμὸς καὶ τὰς αἰτίας ἐξερευνῶν πάσης αἰρέσεως καὶ φυγῆς καὶ τὰς δόξας ἐξελαύνων, ἐξ ὧν πλεῖστος τὰς ψυχὰς καταλαμβάνει θόρυβος.* (Επίκουρος, *Ἐπιστολὴ τρίτη πρὸς Μενοικέα*, 132).

ότι η τέλεια, η αληθινή και πραγματική ζωή <ευρίσκεται> σε εκείνη την νοητική φύση, και ότι οι άλλες είναι ατελείς και είδωλα ζωής, όχι τελείως, ούτε καθαρά και ούτε περισσότερο ζωές από ό,τι το αντίθετο· και τώρα, όμως, ας λεχθεί με συνοπτικό τρόπο ότι, εφόσον όλα τα ζωντανά όντα προέρχονται από μια αρχή, αλλά δεν είναι όλα ζωντανά στον ίδιο βαθμό, είναι ανάγκη η αρχή να είναι η πρώτη και η τελειότατη ζωή.⁸

2.4 Προς μια μη ανθρωποκεντρική επιμέλεια εαυτού: Η υπέρβαση της ανθρώπινης φύσης στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία

Η διευρυμένη έννοια του *ευ ζην* και, ειδικότερα η στροφή προς το *ευ ζην* του νου στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία εντάσσεται σε μια γενικότερη αντίληψη που συνοψίζεται στην έννοια της *επιμέλειας εαυτού*. Στο κεφάλαιο αυτό θα διερευνηθεί τι είναι η *επιμέλεια εαυτού* στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία και πώς αυτή προκύπτει από μια διευρυμένη αντίληψη της φιλοσοφίας, που δεν περιορίζεται σε μια ακαδημαϊκή δραστηριότητα, αλλά θεωρείται ως ένας τρόπος ζωής και ύπαρξης.

Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο Γάλλος φιλόσοφος Pierre Hadot, φιλοσοφία και φιλοσοφικός λόγος παρουσιάζονται ως δύο πράγματα ασύμμετρα μεν αδιαχώριστα δε. Ασύμμετρα, κατ' αρχάς, γιατί, για τους αρχαίους φιλοσόφους, το να είναι κανείς φιλόσοφος δεν εξαρτάται από την πρωτοτυπία ή την ποσότητα του φιλοσοφικού λόγου που επινόησε ή ανέπτυξε, αλλά από τον τρόπο που ζει. Με αυτήν την έννοια, το να είναι κανείς φιλόσοφος έχει πάνω απ' όλα να κάνει με το να γίνει κανείς καλύτερος. Και ο λόγος είναι φιλοσοφικός μόνο στον βαθμό που μετασχηματίζεται σε τρόπο ζωής. Αυτό ισχύει σαφώς για την πλατωνική και αριστοτελική παράδοση όπου η φιλοσοφική ζωή κορυφώνεται στη νοητική ζωή⁹.

Υπό αυτό το πρίσμα, λοιπόν, ο Hadot αναδεικνύει ότι, για τους αρχαίους φιλοσόφους, φιλοσοφικός βίος και φιλοσοφικός λόγος είναι ασύμμετρα μεγέθη κυρίως γιατί είναι εντελώς διαφορετικής τάξης. Η ουσία της φιλοσοφικής ζωής που είναι η υπαρξιακή επιλογή ενός ορισμένου τρόπου ζωής, η εμπειρία ορισμένων καταστάσεων, ορισμένων εσωτερικών διαθέσεων, διαφεύγει εντελώς από τη δυνατότητα έκφρασης του θεωρητικού φιλοσοφικού λόγου, δεν μπορεί να διατυπωθεί από τον φιλοσοφικό λόγο. Έτσι, ο φιλοσοφικός λόγος που δεν συνδέεται με έναν φιλοσοφικό τρόπο ζωής, δεν αξίζει

⁸. *εἰ δὲ ὅτω ἄγαν ὑπάρχει τὸ ζῆν –τοῦτο δὲ ἔστιν ὁ μηδενὶ τοῦ ζῆν ἐλλείπει- τὸ εὖ, μόνω ἂν τῶ ἄγαν ζῶντι τὸ εὐδαιμονεῖν ὑπάρχει· τούτω γὰρ καὶ τὸ ἄριστον, εἴπερ ἐν τοῖς οὐσι τὸ ἄριστον τὸ ὄντως ἐν ζωῇ καὶ ἡ τέλειος ζωῆ. [...] ὅτι δ' ἡ τελεία ζωὴ καὶ ἡ ἀληθινὴ καὶ ὄντως ἐν ἐκείνῃ τῇ νοεῖ φύσει, καὶ ὅτι αἱ ἄλλαι ἀτελεῖς καὶ ἰνδάλματα ζωῆς καὶ οὐ τελείως οὐδὲ καθαρῶς καὶ οὐ μᾶλλον ζῶσι ἢ τὸνναντίον, πολλάκις μὲν εἴρηται· καὶ νῦν δὲ λελέχθω συντόμως ὥς, ἕως ἂν πάντα τὰ ζῶντα ἐκ μιᾶς ἀρχῆς ἦ, μὴ ἐπίσης δὲ τὰ ἄλλα ζῆ, ἀνάγκη τὴν ἀρχὴν τὴν πρώτῃν ζωὴν καὶ τὴν τελειοτάτην εἶναι.* (Πλωτῖνος, I 4 [46] «Περὶ Εὐδαιμονίας», 3 (24-39)).

⁹. P. Hadot, *Τι είναι η Αρχαία Ελληνική Φιλοσοφία*, Αθήνα 2002, σ. 237.

να λέγεται φιλοσοφικός και δεν υπάρχει φιλοσοφική ζωή που να μην είναι στενά συνδεδεμένη με φιλοσοφικό λόγο¹⁰.

Σε αυτό το πλαίσιο του φιλοσοφικού τρόπου ζωής, εντάσσεται η *επιμέλεια εαυτού*, που σημαίνει μια εφ' όρου ζωής αναζήτηση, έναν αυτοέλεγχο, μια ενοποίηση της φιλοσοφικής θεωρίας με την πρακτική ζωής¹¹.

Πιο συγκεκριμένα, ο όρος *επιμέλεια εαυτού* χρησιμοποιήθηκε ευρέως από τους Στωικούς φιλοσόφους και αναδείχθηκε πολύ αργότερα από τον Γάλλο φιλόσοφο Michel Foucault στο έργο του *Η Επιμέλεια Εαυτού (Le souci de soi)*, για να δηλώσει τις πρακτικές που διδάσκουν οι φιλόσοφοι της αρχαιότητας. Η *επιμέλεια εαυτού* είναι, σύμφωνα με τον Foucault, μέρος της *τέχνης του βίου* των αρχαίων φιλοσόφων και έχει ως στόχο την επιστροφή στον εαυτό, την εξέταση του εαυτού και, τελικά, την επίτευξη της *ευδαιμονίας*, δηλαδή ενός *εσωτερικού ευ ζην* που, με την σειρά του, στοχεύει στην ελευθερία και την εσωτερική αυτάρκεια¹².

Υπό αυτό το πρίσμα, η *επιμέλεια εαυτού* είναι μια *άσκηση* (η αρχαία ελληνική λέξη *ἄσκησις* σημαίνει ακριβώς *άσκηση*) αυτοσυγκέντρωσης, αυτοκυριαρχίας και αυτοπειθαρχίας. Όπως αναφέρει ο Hadot, όλες σχεδόν οι φιλοσοφικές σχολές στην αρχαία Ελλάδα προτείνουν τέτοιου είδους ασκήσεις: Υπάρχει η Πλατωνική άσκηση, που συνίσταται στην άρνηση των απολαύσεων των αισθήσεων, στην εφαρμογή ενός συγκεκριμένου τρόπου διατροφής, φτάνοντας κάποτε μέχρι την ακρεοφαγία, άσκηση που αποσκοπεί στην αποδυνάμωση του σώματος με τη νηστεία και την αγρυπνία, για να επιτύχουν το *ευ ζην* του νου. Υπάρχει η άσκηση των Κυνικών φιλοσόφων, η οποία έγκειται στην αντοχή στην πείνα, στο κρύο, στις προσβολές, στην αποχή από κάθε πολυτέλεια και κάθε άνεση, από όλες τις επινοήσεις του πολιτισμού έτσι ώστε να αποκτήσουν αντοχή και να κατακτήσουν την αυτάρκεια. Υπάρχει η άσκηση των Σκεπτικών φιλοσόφων, που καταλήγει στο να θεωρεί κανείς όλα τα πράγματα αδιάφορα, αφού δεν μπορούμε να αποφανθούμε αν είναι καλά ή κακά. Υπάρχει, επίσης, η άσκηση των Επικούρειων φιλοσόφων, που οριοθετούν τις επιθυμίες τους για να φτάσουν, όπως προαναφέραμε, στον νηφάλιο λογισμό. Τέλος, υπάρχουν οι ασκήσεις των Στωικών φιλοσόφων, οι οποίοι προσαρμόζουν τις κρίσεις τους στα αντικείμενα αναγνωρίζοντας ότι δεν πρέπει κανείς να δένεται, να εξαρτάται από πράγματα εξωτερικά που αποτελούν πρόσκομμα για την επίτευξη της αταραξίας του νου¹³.

¹⁰. *Οπ. π.*, σσ. 238-239.

¹¹. J. Patočka, *Αιρετικά Δοκίμια στη Φιλοσοφία της Ιστορίας*, Επιμέλεια – σημειώσεις James Dodd - Πρόλογοι Paul Ricoeur και Roman Jakobson - Υστερόγραφο Erasm Kohak, Μετάφραση – επίμετρο Φώτης Τερζάκης, Τρίκαλα 2021, σ. 139.

¹². M. Foucault, *Ιστορία της Σεξουαλικότητας (Τρίτος Τόμος) Η Επιμέλεια Εαυτού*, Αθήνα 2013, σσ. 46-47.

¹³. P. Hadot, *Τι είναι η Αρχαία Ελληνική Φιλοσοφία*, Αθήνα 2002, σ. 260.

Όμως, ο κύριος στόχος όλων αυτών των φιλοσοφικών ασκήσεων είναι η *υπέρβαση* της ανθρώπινης φύσης και, με αυτήν την έννοια, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι η *επιμέλεια εαυτού* προσλαμβάνει έναν κατεξοχήν *μη ανθρωποκεντρικό* χαρακτήρα. Πράγματι, όπως αναφέρει ο Hadot, όλες οι ασκήσεις προϋποθέτουν κάποιο είδος *διαχωρισμού*, μέσω του οποίου το εγώ αρνείται να ταυτιστεί με τις επιθυμίες και τις ορέξεις του και συνειδητοποιεί ότι έχει τη δύναμη να τις *υπερβεί*. Με αυτήν την έννοια, οι φιλοσοφικές ασκήσεις αντιστοιχούν σε αυτήν την κίνηση μέσω της οποίας το εγώ συγκεντρώνεται στον εαυτό του για να τον *υπερβεί*. Εδώ αποκτά το πλήρες νόημά της η φιλοσοφία ως *τρόπος ζωής*: το να είναι κανείς φιλόσοφος έχει πάνω απ' όλα να κάνει με το να *γίνει καλύτερος από τον εαυτό του*· με άλλα λόγια, να απαλλαγεί από τα πάθη του και να *υπερβεί* αυτό που ήταν, όταν το εγώ του ήταν προσκολλημένο στις ορέξεις και τις επιθυμίες του.

Αυτή η *υπέρβαση* της ανθρώπινης φύσης που, όπως προαναφέρθηκε, προσδίδει έναν κατεξοχήν *μη ανθρωποκεντρικό* χαρακτήρα στην *επιμέλεια εαυτού*, αναδεικνύεται με σαφήνεια στο έργο του Πλάτωνα (427 π. Χ. – 347 π. Χ.). Από ολόκληρο το πλατωνικό έργο, επιλέχθηκαν δύο φιλοσοφικές έννοιες-κλειδιά της πλατωνικής φιλοσοφίας που αναδεικνύουν την κορύφωση αυτής της *υπέρβασης* της ανθρώπινης φύσης στο πλαίσιο της *επιμέλειας εαυτού*: η πρώτη είναι η *μελέτη θανάτου*, που ο φιλόσοφος αναλύει διεξοδικά στο έργο του με τίτλο *Φαίδων ἢ περὶ ψυχῆς*· η δεύτερη είναι ο *φιλοσοφικός έρωας*, που ο φιλόσοφος αναλύει διεξοδικά στο έργο του με τίτλο *Συμπόσιον ἢ περὶ ἔρωτος*.

Η *μελέτη θανάτου* είναι μια άσκηση θανάτου, που συνίσταται στην στροφή του φιλοσόφου από τις ανάγκες του σώματος προς τις ανάγκες της ψυχής. Με αυτήν την έννοια η *μελέτη θανάτου* συνιστά, σύμφωνα με τον Πλάτωνα, μια στάση ζωής εκ διαμέτρου αντίθετη από αυτήν των περισσότερων ανθρώπων που ασχολούνται με τις ανάγκες του σώματος.

Σε αυτό το πλαίσιο, η *μελέτη θανάτου* αναδεικνύεται ως μια πλευρά της *επιμέλειας εαυτού*, εφόσον συνιστά το μέσο της κάθαρσης της ψυχής που επιτυγχάνεται μέσω του χωρισμού, δηλαδή της ορθής λύσης της ψυχής από το σώμα όσο ο άνθρωπος είναι ακόμη στην ζωή. Έτσι, η *μελέτη θανάτου* προσδίδει συγκεκριμένο περιεχόμενο στον ορισμό της ίδιας της φιλοσοφίας, η οποία ορίζεται ως *φιλοσοφικός θάνατος* που αντιδιαστέλλεται πλήρως από την έννοια του φυσικού θανάτου, δηλαδή από τον θάνατο του σώματος: Ενώ δηλαδή ο *φιλοσοφικός θάνατος* είναι η *εκούσια* λύση της ψυχής από το σώμα και πραγματοποιείται όσο ο άνθρωπος είναι ακόμη στη ζωή, ο *φυσικός θάνατος* είναι η *ακούσια* λύση του σώματος από την ψυχή.

Υπό αυτό το πρίσμα, η απελευθέρωση από το σώμα, που ο Πλάτωνας αποκαλεί φιλοσοφικό θάνατο, δεν είναι η επιθυμία του ανθρώπου για τον φυσικό θάνατο, αλλά είναι η επιθυμία του να επιστρέψει στον εαυτό του και, μέσω αυτής της επιστροφής, να υπερβεί την ανθρώπινη φύση του, προκειμένου να φθάσει στην καθαρή θέαση των νοητών όντων και στη συνακόλουθη ομοίωσή του με αυτά. Γι' αυτό ακριβώς, ο απώτερος στόχος αυτής της στροφής του φιλοσόφου από τις ανάγκες του σώματος προς τις ανάγκες της ψυχής και η συνακόλουθη επιμέλεια εαυτού, μέσω της κάθαρσης της ψυχής, είναι η απόκτηση της φρόνησης, που είναι, όπως προαναφέρθηκε, η κατεξοχήν αρετή του νου¹⁴.

Στο Συμπόσιον ἢ περὶ ἔρωτος, ο Πλάτωνας αναδεικνύει τη σταδιακή αναγωγή της ψυχής στη θέαση, αλλά και στη δημιουργία του νοητού Κάλλους μέσω της παιδαγωγίας του φιλοσοφικού έρωτος της Διοτίμας¹⁵. Με αυτήν την έννοια, ο φιλόσοφος μετουσιώνει τον έρωτα αθανασίας σε έργο αθανασίας, μέσω της σταδιακής μεταμόρφωσης του εαυτού του. Με άλλα λόγια, ο φιλόσοφος κατορθώνει να μετάσχει στην αθανασία και, έτσι, επιτυγχάνει να υπερβεί την ανθρώπινη φύση του και να γίνει αθάνατος και θεοφιλής.

2.5 Από την επιμέλεια εαυτού στην επιμέλεια του έχειν: Η μεγάλη στροφή στην εποχή της νεωτερικότητας

Η μεγάλη καμπή στη ζωή της δυτικής Ευρώπης από την άποψη της επιμέλειας εαυτού, μοιάζει να είναι ο δέκατος έκτος αιώνας. Από την εποχή αυτή και μετά, μια νέα αντίληψη έρχεται στο προσκήνιο, που αντιτίθεται στην αρχαιοελληνική αντίληψη της επιμέλειας εαυτού και καταλήγει να κυριαρχήσει στη μια σφαίρα μετά την άλλη -στην πολιτική, την οικονομία και την επιστήμη- αφού τους προσδώσει ένα εντελώς νέο νόημα: όχι μιας επιμέλειας εαυτού, δηλαδή μιας φροντίδας για το εσωτερικό ευ ζην, αλλά μιας επιμέλειας του έχειν, δηλαδή μιας φροντίδας για το εξωτερικό ευ ζην. Έτσι, η φροντίδα για

¹⁴. Για μια διεξοδική ανάλυση της έννοιας της μελέτης θανάτου στον Πλάτωνα βλ. Α. Χ. Μαρκοπούλου, «Η μελέτη θανάτου ως προϋπόθεση του φιλοσοφικού θεωρείν και του πολιτικού πράττειν στον Πλάτωνα στο Διεπιστημονικές (Επανα)Προσεγγίσεις στο Γεγονός του Θανάτου (Πρώτος Τόμος) Προβληματισμοί σε Αρχέγονους Συλλογισμούς και Προαιώνια Ερωτήματα, Αθήνα 2023.

¹⁵. Για μια διεξοδική ανάλυση της αναγωγικής πορείας της ψυχής προς τη θέαση του νοητού Κάλλους στον λόγο της Διοτίμας στο Συμπόσιον του Πλάτωνα βλ. Α. Μαρκοπούλου, «Οι διαβαθμίσεις της ιδέας του Κάλλους στο πλατωνικό Συμπόσιον και η λειτουργία των θεωρητικών αρετών», Παιδαγωγικός Λόγος 1/2012, 73-86 και Α. Μαρκοπούλου, «Η ψυχή θεωρός και δημιουργός του νοητού Κάλλους στο πλατωνικό Συμπόσιον και η λειτουργία των αρετών της νοερώς ενεργούσης ψυχής», Παιδαγωγικός Λόγος 2/12, 29-46.

τον εξωτερικό κόσμο και την κατάκτησή του, γίνεται πλέον το κυρίαρχο μέλημα του ανθρώπου¹⁶.

Η *επιμέλεια του έχειν* κυριάρχησε και έφθασε έως τη σύγχρονη κοινωνία, στην οποία, όπως αναφέρθηκε στην εισαγωγή, η έννοια του *ευ ζην* συρρικνώθηκε σε μια άκρως υλιστική αντίληψη που σχετίζεται με πρότυπα καταναλωτισμού. Στο πλαίσιο αυτό, ο σύγχρονος άνθρωπος τείνει να θεωρεί ότι μόνο η απόκτηση των υλικών, δηλαδή των εξωτερικών αγαθών, θα του προσφέρει το επιθυμητό *ευ ζην*.

Αυτή η στροφή από την *επιμέλεια εαυτού* στην *επιμέλεια του έχειν*, πρωτοεμφανίστηκε στη λεγόμενη εποχή της *νεωτερικότητας*, δηλαδή, όπως προαναφέρθηκε, από τον 16^ο αιώνα και μετά. Το πρώτο χαρακτηριστικό της εποχής αυτής είναι η *ρήξη με την παράδοση*. Αυτή η ρήξη, ωστόσο, δεν είναι αναγκαστικά πολεμική, αλλά εκδηλώνεται ένα πνεύμα *προμηθειισμού* στη σκέψη: Ο νεότερος άνθρωπος παίρνει την απόφαση, αν όχι να καταστρέψει την παράδοση, τουλάχιστον να ξεκινήσει από την αρχή την προσπάθεια των γενεών που προηγήθηκαν για στοχασμό¹⁷.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο Γάλλος φιλόσοφος René Descartes (1596-1650), που θεωρείται ο πρώτος νεωτερικός φιλόσοφος, προκαλεί στη φιλοσοφία, μέσω της *μεθοδικής αμφιβολίας* του, που θέτει εν αμφιβόλω όλες τις αποδεκτές γνώμες, όλες τις *κληρονομημένες* προκαταλήψεις, μια τόσο ριζική ρήξη με το παρελθόν της, που δεν έχει αντίστοιχο στην έως τότε φιλοσοφική παράδοση η οποία γίνεται ένας *άγραφος πίνακας*. Με αυτήν την έννοια, όπως εύστοχα επισημαίνει η Εύη Σαμπανίκου, μιλώντας για το μεταμοντέρνο, η εποχή της *νεωτερικότητας* μπορεί να χαρακτηριστεί ως η εποχή του *παλίμψηστου*¹⁸. Με άλλα λόγια, είναι η εποχή που κάθε τι παλιό αμφισβητείται με ελαφρότητα και ειρωνεία. Είναι χαρακτηριστικό ότι ο Γάλλος φιλόσοφος, κρατώντας τη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από τα βιβλία, επωμίζεται την ευθύνη να οικοδομήσει τα πάντα, βασιζόμενος μόνο στην κρίση του¹⁹.

Αυτό, λοιπόν, είναι το πρώτο χαρακτηριστικό της *νεωτερικότητας*: Αρνείται την αυθεντία των Αρχαίων και καταφάσκει στην αυτονομία της σκέψης. Το ερευνητικό πνεύμα

¹⁶. J. Patočka, *Αιρετικά Δοκίμια στη Φιλοσοφία της Ιστορίας*, Επιμέλεια – σημειώσεις James Dodd - Πρόλογοι Paul Ricoeur και Roman Jakobson - Υστερόγραφο Erazim Kohak, Μετάφραση – επίμετρο Φώτης Τερζάκης, Τρίκαλα 2021, σ. 141.

¹⁷. Ζ. Μ. Μπενιέ, *Ιστορία της Νεωτερικής και Σύγχρονης Φιλοσοφίας Φυσιognωμίες και Έργα*, Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα 1999, σ. 16.

¹⁸. Ε. Δ. Σαμπανίκου, «Εισαγωγή Η τέχνη στην τρίτη δεκαετία του 21^{ου} αιώνα: από το μεταμοντέρνο παλίμψηστο στη μεταουμανιστική συνύφανση» στο: S. L. Sorgner, *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Επιστημονική Επιμέλεια και Επιμέλεια Μετάφρασης Εύη Σαμπανίκου - Γλωσσάρι και Επιμέλεια Μετάφρασης Φιλοσοφικών όρων Άννα Μαρκοπούλου - Μετάφραση Ηρακλής Οικονόμου, Θεσσαλονίκη 2024, σ. 8.

¹⁹. Ζ. Μ. Μπενιέ, *Ιστορία της Νεωτερικής και Σύγχρονης Φιλοσοφίας Φυσιognωμίες και Έργα*, Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα 1999, σ. 17.

γίνεται το σύνθημά της, που επιχειρεί να απαλλάξει τον κόσμο άμεσα από τη μυστηριακή του διάσταση. Η *απομάγευση του κόσμου* (κατά την προσφιλή έκφραση του Max Weber), είναι συνυφασμένη με την εμπιστοσύνη του *νεωτερικού ανθρώπου* στον εαυτό του και έγκειται στη ρήξη με την αρχαία θεώρηση ενός ιεραρχημένου κόσμου, στην τάξη του οποίου ο άνθρωπος έπρεπε να υποτάσσεται, αλλά και ρήξη με τους παλιούς θεούς και τις δεισιδαιμονίες²⁰. Ο άνθρωπος αποκόπτεται πλέον από τη φύση η οποία χάνει την ιερότητα της και, όπως προαναφέρθηκε, από αντικείμενο *θαυμασμού* και *ενατένισης* γίνεται αντικείμενο εκμετάλλευσης.

Έτσι, η παραδοξότητα και το μυστήριο του κόσμου θεωρούνται ως τα προϊόντα μιας γνωστικής αδυναμίας, η οποία μπορεί, με λίγη μέθοδο, να διορθωθεί και, περαιτέρω, να εξαφανιστεί χάρη στην επιστημονική πρόοδο. Με αυτήν την έννοια, η φύση *αποϊεροποιείται*, δηλαδή δεν θεωρείται πλέον μεστή από θείες ιερές δυνάμεις που θα πρέπει να αποκαλυφθούν, αλλά προσεγγίζεται από τον *Νεωτερικό άνθρωπο* με μηχανιστικό τρόπο.

Το δεύτερο σημαντικό χαρακτηριστικό της *νεωτερικότητας* είναι η αυτονόμηση από τη φύση και, περαιτέρω η κυριαρχία πάνω στη φύση²¹. Η φύση θεωρείται αδύναμη, εφόσον διέπεται από τυφλούς μηχανισμούς, τους οποίους μόνο ο άνθρωπος μπορεί να ελέγξει και περαιτέρω να υπερισχύσει. Με αυτήν την έννοια, ο νεωτερικός άνθρωπος θέτει ως κύρια αποστολή του την κυριαρχία πάνω στη φύση.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο Άγγλος φιλόσοφος Francis Bacon (1561-1626), θα διατυπώσει μια νέα θεωρία της γνώσης διαφορετική από εκείνη που διέπνεε την επιμέλεια και τη φροντίδα για τον εαυτό: Η γνώση είναι δύναμη, μόνο η αποτελεσματική γνώση είναι αληθινή γνώση και μπορεί να παράσχει στον άνθρωπο τις δυνατότητες μεταμόρφωσης και κυριαρχίας της φύσης, έτσι ώστε αυτή να ανταποκρίνεται στις ανάγκες του. Έτσι, η ερμηνεία της φύσης είναι, σύμφωνα με τον Bacon, απλώς και μόνο το μέσο για την υποταγή της φύσης στο πνεύμα του ανθρώπου.

Η ελευθερία από τα δεινά της φύσης και το συνακόλουθο εξωτερικό *ευ ζην*, που εκφράζεται στις έννοιες της *ευεξίας* και της *ευημερίας*, θα αποτελέσουν τη βάση της αισιοδοξίας του νεωτερικού ανθρώπου καθώς και τον πυρήνα της έννοιας της *προόδου*, που κορυφώθηκε στην εποχή του Διαφωτισμού. Τι είναι, όμως, αυτή η *πρόοδος*; Είναι η χειραφέτηση των ανθρώπων και η ευημερία τους που συνδέεται, σύμφωνα με τους

²⁰. L. Ferry – C. Capelier, *Η ωραιότερη ιστορία της φιλοσοφίας*, Μετάφραση Σώτη Τριανταφύλλου, Αθήνα 2016, σ. 217.

²¹. Z. M. Μπενιέ, *Ιστορία της Νεωτερικής και Σύγχρονης Φιλοσοφίας Φυσιολογίες και Έργα*, Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης, Αθήνα 1999, σ. 17.

φιλοσόφους του Διαφωτισμού, με τον έλεγχο και την κυριαρχία μιας φύσης που δεν θεωρείται πια, όπως προαναφέραμε, ούτε μαγική ούτε έμψυχη.

Σε αυτό το πλαίσιο του ελέγχου της φύσης και της προόδου, η παραγωγή τεχνολογίας αποτελεί μία από τις σπουδαιότερες ενδείξεις της *νεωτερικότητας*. Παραγωγή αυτομάτων που μιμούνται τον άνθρωπο, παραγωγή θεσμών για να διευκολύνουν την ανάπτυξη και την ελευθερία του ανθρώπου καθώς και παραγωγή εμπειριών που αποσκοπούν στο να ικανοποιήσουν, αλλά και να βελτιώσουν τη γνωστική ικανότητα του ανθρώπου.

Έτσι, το πνεύμα της τεχνοκρατίας συνοψίζει το νεωτερικό πνεύμα που συνίσταται στην παραγωγή γνώσης μέσω της αναπαραγωγής: *Αναπαράγω* σημαίνει, για τον νεωτερικό άνθρωπο, *γνωρίζω* και, αντίστροφα, *γνωρίζω* σημαίνει *αναπαράγω*. Επιπρόσθετα, η αξία του πειραματισμού που πληροί τα μαθηματικά πρότυπα επιβάλλεται στα πιο ποικίλα πεδία: Επιστημονικό, ψυχολογικό, τεχνικό ή πολιτικό. Έκτοτε, ο *νεωτερικός άνθρωπος* δίνει τα πρωτεία στην πράξη, έναντι της θεωρίας: Το νεωτερικό πνεύμα θέλει να πράξει για να καταλάβει, και καταλαβαίνει κάτι μόνο όταν το πράττει.

Υπό αυτό το πρίσμα, η επιστημονική επανάσταση της *νεωτερικότητας* έγκειται στην εδραίωση ενός ντετερμινισμού, σύμφωνα με τον οποίο όλα έχουν μια αιτία και δεν υπάρχει τίποτε στο σύμπαν που να μην είναι απολύτως ορθολογικό -δηλαδή επιρρεπές να αποκτήσει, με την πρόοδο της επιστήμης, μια εξήγηση με όρους αιτίας και αποτελέσματος. Αυτή ακριβώς η ιδέα ότι τίποτε δεν συμβαίνει χωρίς λόγο και ότι όλα μπορούν να εξηγηθούν λογικά, σάρωσαν το σύμπαν της μαγείας, το εξόρισαν στην σφαίρα των επινοήσεων ή στο παραλήρημα της παιδικής φαντασίας. Με άλλα λόγια, αφού το καθετί έχει μια αιτία, έναν λόγο ύπαρξης στην αλυσίδα αιτίων και αποτελεσμάτων, *δεν υπάρχουν θαύματα*.

Επίσης, η *νεωτερική φιλοσοφία* νομιμοποιεί το πνεύμα του *σχετικισμού* που συνοδεύει αυτήν την υπονόμηση του αρχαίου θεοκεντρισμού. Η αλήθεια δεν βρίσκεται πλέον στο αντικείμενο -ούτε στο Θεό, δηλαδή, ούτε στη φύση, εφόσον και οι δύο λογίζονται σιωπηλοί. Πιθανώς βρίσκεται στις ανθρώπινες αισθήσεις, όπως είχαν ισχυριστεί οι σοφιστές, ή και μόνο στο ανθρώπινο πνεύμα. Από την στιγμή που συντελέστηκε η απάρνηση της υπερβατικότητας και η συνακόλουθη έμφαση στην ύπαρξη μέσα στον κόσμο, με έναν λόγο, στην εκκοσμικευμένη ύπαρξη, η έρευνα προς εξήγηση και έλεγχο των πραγμάτων ασκείται πλέον στην ενύπαρξη, στην ενύπαρξη των ικανοτήτων π.χ. σε γνωσιολογικό επίπεδο για τη συγκρότηση των θεωριών της γνώσης· στο επίπεδο της συγκρότησης της κοινωνίας, στην ενύπαρξη ενός πρωταρχικού κοινωνικού συμβολαίου απ' όπου αρδεύονται πολιτικές θεωρίες που, ακόμη και σήμερα, εξακολουθούν να ισχύουν. Έτσι, θεωρούμε ως νεωτερικούς εκείνους τους φιλοσόφους του παρελθόντος που αποσπώνται από τις θεολογικές ή φυσιοκρατικές εξηγήσεις και

συνδέονται περισσότερο με ανθρωποκεντρικές ερμηνείες που εδράζονται στην ενύπαρξη του ανθρώπου, δηλαδή στην ύπαρξή του μέσα στον κόσμο²².

Νεωτερικοί φιλόσοφοι χαρακτηρίζονται, επίσης, οι διανοητές εκείνοι που ακολουθούν μια αντιδιαμετρικά αντίθετη πορεία από τους σχετικιστές και καταγίνονται ακριβώς να εξορκίσουν τον σχετικισμό. Σε αυτό το πλαίσιο, η χαρακτηριστική για τον γερμανικό 19^ο αιώνα αναζήτηση μιας αυτο-οργανωτικής αρχής του κόσμου, όπως ήταν π.χ. το *Παγκόσμιο Πνεύμα* του Χέγκελ, δικαιολογεί το γιατί η *Νεωτερική Φιλοσοφία* που εγκαινιάστηκε με την επιβεβαίωση του καρτεσιανού *cogito*, αποκορυφώθηκε με την οικοδόμηση συστημάτων: Αναφέρουμε ενδεικτικά τα φιλοσοφικά συστήματα των Γερμανών Schelling, Fichte, Hegel και Marx. Με άλλα λόγια, η λαχτάρα του ανθρωποκεντρικού αυτοκαθορισμού δεν μπορούσε να βρει άλλη διέξοδο από την προβολή, μέσα στο φιλοσοφικό σύστημα, μιας *βούλησης* που διεκδικεί όλη την πραγματικότητα²³.

Όμως, αυτή η αντιδιαμετρικά αντίθετη πορεία των φιλοσόφων είναι, στην πραγματικότητα φαινομενική: Τόσο οι σχετικιστές όσο και αυτοί που αναζήτησαν μια βούληση που διεκδικεί όλη την πραγματικότητα, υπό την μορφή της οικοδόμησης συστημάτων, έχουν ένα κοινό σημείο που, κατά την άποψή μας, είναι και ο πυρήνας της *νεωτερικής φιλοσοφίας*: Ο ανθρωποκεντισμός και η στροφή προς την ύπαρξη μέσα στον κόσμο, προς την ενύπαρξη. Από αυτόν ακριβώς τον ανθρωποκεντισμό απορρέει η συνακόλουθη έμφαση στις γνωστικές δυνάμεις (το καρτεσιανό *cogito*, αλλά και ο *νους* κατά τον Σπινόζα), στις κοινωνικές και πνευματικές δυνάμεις (το ρουσσωϊκό *κοινωνικό συμβόλαιο*, αλλά και το εγγελιανό *Παγκόσμιο Πνεύμα*) και στις βουλευτικές δυνάμεις (η *νιτσεϊκή βούληση για δύναμη*) του ανθρώπου.

Ανακεφαλαιώνοντας όσα προαναφέρθηκαν, θα λέγαμε ότι η *ανθρωποκεντρική θεώρηση* του κόσμου, που ο Διαφωτισμός ενσάρκωσε το θρίαμβό της, επιβιώνει έως τις μέρες μας που το ενδιαφέρον είναι στραμμένο στην *επιμέλεια του έχειν* σε βάρος της *επιμέλειας εαυτού*. Όπως ήδη διαπιστώσαμε, αυτή η *ανθρωποκεντρική θεώρηση* του κόσμου είναι η αιτία που ο άνθρωπος τέθηκε ενάντια στη φύση, την οποία αντιμετωπίζει μέχρι σήμερα ως αντικείμενο κατάκτησης και εκμετάλλευσης. Με αυτήν την έννοια, η *νεωτερικότητα*, όχι μόνο δεν ξεπεράστηκε, αλλά αντίθετα, προκαλεί ένα ολοένα και αυξανόμενο ενδιαφέρον σε έναν κόσμο που βρίσκεται σε κρίση και όπου η λογική του ανταγωνισμού, η παγκοσμιοποίηση, η κλιματική καταστροφή του πλανήτη, οι πόλεμοι καθώς και η διαρκής απειλή ενός πυρηνικού πολέμου ξεδιπλώνονται τυφλά, χωρίς κανείς να μπορεί να ανακόψει την πορεία τους...

²². *Οπ. παρ.*, σ. 18.

²³. *Οπ. παρ.*, σ. 19.

2.6 Η συμπεριληπτική διάσταση της φύσης στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία

Στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία η ανωτερότητα του ανθρώπου στη φύση δεν ήταν αποδεκτή. Αυτό οφειλόταν, σε μεγάλο βαθμό, στο ότι οι περισσότερες φιλοσοφικές σχολές αρνούσαν τη χάραξη ενός σαφούς ορίου μεταξύ του ανθρώπου και των άλλων ζώων, ενώ ταυτόχρονα, μερικές από αυτές τις σχολές, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, απαγόρευαν αυστηρά την κατανάλωση κρέατος, καθώς και την πρόκληση πόνου στα ζώα.

Ο Πυθαγόρας (580 π. Χ. – 490 π. Χ.), ήταν ο πρώτος φιλόσοφος που απαγόρευσε, όχι μόνο την κατανάλωση κρέατος, αλλά και το να σκοτώνουν οι άνθρωποι τα ζώα, αφενός επειδή θεωρούσε ότι όλα τα έμβια όντα, εφόσον έχουν ψυχή, είναι ισότιμα και έχουν ίσα δικαιώματα, αλλά και, αφετέρου, επειδή πρέσβευε ότι η αποχή από το κρέας οδηγεί στην κάθαρση και περαιτέρω, στο *ευ ζην* του σώματος και της ψυχής.

Ο Διογένης Λαέρτιος (3^{ος} αιώνας μ. Χ.), ιστοριογράφος της φιλοσοφίας της αρχαιότητας και συγγραφέας του δεκάτομου έργου *Βίοι φιλοσόφων*, αναφέρει σχετικά ότι:

Ο φιλόσοφος <ο Πυθαγόρας> απαγόρευε να σκοτώνονται τα ζώα και θεωρούσε ότι δεν είναι δίκαιο να τρώγονται από τους ανθρώπους με τους οποίους έχουν κοινό χαρακτηριστικό την ψυχή. Αυτό βέβαια ήταν το πρόσχημα. Στην πραγματικότητα, ήταν κατά της διατροφής με κρέας ζώων για να ασκούνται οι άνθρωποι και να συνηθίζουν στην απλή ζωή, ώστε να μπορούν να τρέφονται με πράγματα που μπορούσαν να βρискουν εύκολα και δεν χρειάζονται ψήσιμο και να πίνουν μόνο νερό. Έτσι, εξασφαλίζεται και η σωματική και η ψυχική τους υγεία.²⁴

Επίσης, δύο νεοπλατωνικοί φιλόσοφοι, ο Πορφύριος από την Τύρο της Φοινίκης (234 μ. Χ. – 305 μ. Χ.) και ο Ιάμβλιχος από τη Χαλκίδα της Συρίας (250 μ. Χ. – 325 μ. Χ.), των οποίων τα έργα θεωρούνται αξιόπιστες πηγές για το βίο και τη φιλοσοφία του Πυθαγόρα, αναδεικνύουν τον σημαντικό ρόλο της ακρεοφαγίας στην Πυθαγόρεια φιλοσοφία, αντίληψη την οποία εντάσσουν αφενός στη γενικότερη φιλοσοφία του Πυθαγόρα για την αθανασία της ψυχής, την πίστη του στη μετεμψύχωση του ανθρώπου σε άλλα είδη ζωντανών όντων και τη συνακόλουθη ισότητα όλων των έμβιων όντων και, αφετέρου στον σημαντικό ρόλο της διατροφής για την κάθαρση και το *ευ ζην* της ψυχής.

²⁴. τοῦτον γὰρ καὶ τὸ φονεύειν ἀπαγορεύειν, μὴ ὅτι γε ἄπτεσθαι τῶν ζῴων κοινὸν δίκαιον ἡμῖν ἐχόντων ψυχῆς. καὶ τότε μὲν ἦν τὸ πρόσχημα· τὸ δ' ἀληθὲς τῶν ἐμψύχων ἀπηγόρευεν ἄπτεσθαι συνασκάων καὶ συνεθίζων εἰς ἐκόλιαν βίου τοῦς ἀνθρώπους, ὥστε εὐπορίστους αὐτοῖς εἶναι τὰς τροφὰς ἄπυρα προσφερομένοις καὶ λιτὸν ὕδωρ πίνουσιν· ἐντεῦθεν γὰρ καὶ σώματος ὑγιείαν καὶ ψυχῆς ὀξύτητα περιγίνεσθαι. (Διογένης Λαέρτιος, «Πυθαγόρας», 8, 13 στο: *Φιλοσόφων βίων καὶ δογμάτων συναγωγή*).

Ο Πορφύριος αναδεικνύει ότι πρώτος ο Πυθαγόρας εισήγαγε στην Ελλάδα τα φιλοσοφικά δόγματα για την αθανασία της ψυχής, για τη μετεμψύχωση του ανθρώπου σε άλλα είδη έμβιων όντων, καθώς και αυτό για τη συγγένεια όλων των έμβιων όντων μεταξύ τους και αναφέρει σχετικά ότι:

Ωστόσο, πασίγνωστη σε όλους είναι, πρώτον, η θεωρία του ότι η ψυχή είναι αθάνατη, έπειτα ότι μεταπίπτει σε άλλα είδη ζωντανών όντων, ακόμα, ότι κατά περιόδους επαναλαμβάνονται όσα είχαν γίνει στο παρελθόν και τίποτε απολύτως δεν είναι καινούργιο και ότι όλα τα έμψυχα πλάσματα πρέπει να θεωρούνται ότι είναι συγγενή και ότι κατάγονται από το ίδιο γένος. Ο Πυθαγόρας αναφέρεται ως ο πρώτος που έφερε τα δόγματα αυτά στην Ελλάδα.²⁵

Ο Ιάμβλιχος αναδεικνύει τον σημαντικό ρόλο της ακρεοφαγίας στη φιλοσοφία του Πυθαγόρα για την κάθαρση και το *εν ζην* της ψυχής, καθώς επίσης και το γεγονός ότι ο Πυθαγόρας συστήνει κυρίως στους νομοθέτες που θεσπίζουν τους νόμους και εφαρμόζουν το δίκαιο, να απέχουν από την κρεοφαγία, εφόσον αυτή συνιστά πράξη αδικίας εναντίον των ζώων τα οποία, λόγω της συγγενειάς τους με τον άνθρωπο, θεωρούνται σαν μέλη της ίδιας αδελφότητας με αυτόν:

Απέρριπτε επίσης <ο Πυθαγόρας> όσες τροφές ήταν αντίθετες στην αγνότητα και θόλωναν την καθαρότητα της ψυχής γενικά, αλλά και τα οράματα του ύπνου. Αυτές ήταν οι γενικές οδηγίες του σχετικά με τη διατροφή· ιδιαίτέρως για τους πιο μνημένους φιλοσόφους και αυτούς που είχαν φθάσει στο ύψιστο σημείο της φιλοσοφικής ενατένισης, απαγόρευσε άπαξ διά παντός τα περιττά και τα αντίθετα με το δίκαιο φαγητά, υποδεικνύοντας να μην τρώνε ποτέ έμψυχα και να μην πίνουν καθόλου κρασί ούτε να θυσιάζουν ζώα στους θεούς ούτε και να τα βλάπτουν με κανέναν τρόπο και να τηρούν απαρέγκλιτα τη δικαιοσύνη απέναντί τους. [...] Επίσης διέταξε αυτούς που νομοθετούσαν μεταξύ των πολιτικών, να απέχουν από τα έμψυχα, επειδή αυτοί που θέλουν να εφαρμόζουν στην εντέλεια το δίκαιο, δεν θα έπρεπε βέβαια σε καμία περίπτωση να αδικούν τα συγγενικά ζώα. Διότι, πώς θα μπορούσαν να πείσουν τους άλλους να είναι δίκαιοι, αν οι ίδιοι ήταν κυριευμένοι από πλεονεξία; Τα ζώα έχουν συγγενική σχέση με εμάς, αφού, λόγω της κοινής ζωής, των στοιχείων τους και της σύστασης που δημιουργούν αναμειγνύόμενα αυτά τα στοιχεία, συνδέονται με εμάς σαν μέλη της ίδιας αδελφότητας.²⁶

²⁵. μάλιστα μέντοι γνώριμα παρὰ πᾶσιν ἐγένετο πρῶτον μὲν ὡς ἀθάνατον εἶναι φησὶ τὴν ψυχὴν, εἴτα μεταβάλλουσαν εἰς ἄλλα γένη ζῶων, πρὸς δὲ τούτοις ὅτι κατὰ περιόδους τινὰς τὰ γενόμενά ποτε πάλιν γίνεται, νέον δ' οὐδὲν ἄπλῶς ἔστι, καὶ ὅτι πάντα τὰ γινόμενα ἔμψυχα ὁμογενῆ δεῖ νομίζειν. φέρεται γὰρ εἰς τὴν Ἑλλάδα τὰ δόγματα πρῶτος κομίσαι ταῦτα Πυθαγόρας. (Πορφύριος, *Πυθαγόρου βίος*, 19).

²⁶. καὶ τὰ πρὸς εὐάγειαν δὲ ἐναντίως ἔχοντα καὶ ἐπιθολοῦντα τῆς ψυχῆς τὰς τε ἄλλας καθαρότητας καὶ τὰ ἐν τοῖς ὕπνοις φαντάσματα παρηγεῖτο. κοινῶς μὲν οὖν ταῦτα ἐνομοθέτησε περὶ τροφῆς, ἰδίᾳ δὲ τοῖς θεωρητικοτάτοις τῶν φιλοσόφων καὶ ὅτι μάλιστα ἀκροτάτοις καθάπαξ περιήρει τὰ περιττά καὶ ἄδικα τῶν ἐδεσμάτων, μήτε ἔμψυχον μηδὲν μηδέποτε ἐσθίειν εἰσηγούμενος μήτε οἶνον ὅλως πίνειν μηδ' ὅτιοῦν αὐτά,

Ο προσωκρατικός φιλόσοφος Εμπεδοκλής (495 π. Χ. - 435 π. Χ.) από τον Ακράγαντα της Σικελίας στην Κάτω Ιταλία, συνεχίζει την παράδοση του Πυθαγόρα για την ακρεοφαγία, την οποία θεωρεί απαραίτητη για την κάθαρση και το *ευ ζην* της ψυχής: είναι χαρακτηριστικό ότι ο Εμπεδοκλής θα προτιμούσε να πεθάνει, προτού καν του περάσει από το νου η σκέψη να φάει κρέας:

*Αλίμονο, γιατί δεν με αφάνιζε πρωτότερα η αμείλικτη ημέρα του θανάτου, πριν η άθλια σκέψη μου έρθει κρέας να βάλω στο στόμα μου!*²⁷

Είναι πιθανό ότι η αποχή από την κρεοφαγία του Εμπεδοκλή οφείλεται, όπως και στην περίπτωση του Πυθαγόρα, στην πίστη του στη μετεμψύχωση του ανθρώπου σε άλλα είδη ζωντανών όντων:

*Γιατί κάποτε εγώ ήμουν αγόρι και κορίτσι, θάμνος και πουλί και άφωνο ψάρι, που πηδούσε έξω από το νερό!*²⁸

Όμως, η αιτία για την οποία δεν υπήρχε χάραξη σαφούς ορίου μεταξύ του ανθρώπινου και του μη ανθρώπινου είναι ότι η φύση στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία ήταν αντιληπτή σαν ένα ενιαίο σύνολο, μέρος του οποίου ήταν και ο άνθρωπος.

Υπό αυτό το πρίσμα, ο προσωκρατικός Ίωνας φιλόσοφος Αναξίμανδρος (περίπου 610 π. Χ. – 546 π.Χ.), έχει θεωρηθεί ως πρώιμος υποστηρικτής της επιστήμης και πρώιμος οικολόγος που συνέκρινε τους ανθρώπινους νόμους με τους νόμους της φύσης. Ο Αναξίμανδρος αναδεικνύει ως ενιαία αρχή του κόσμου το *άπειρον*, που εντάσσεται σε μια *μη ανθρωποκεντρική* προοπτική, εφόσον είναι μια *απρόσωπη αρχή* ουδετέρου γένους. Ειδικότερα, το *άπειρον* αναδεικνύεται ως μια *εμμενής αρχή* μιας αέναης δημιουργίας, που επαναλαμβάνεται σύμφωνα με το *χρεών*, δηλαδή έναν *κοσμικό νόμο* που, με τη σειρά του, συγκροτεί μια *κοσμική δικαιοσύνη* και μια *κοσμική ηθική*, σύμφωνα με την οποία η *ύβρις* είναι η *ζωή*, ενώ, αντίθετα, η *δίκη* είναι ο *θάνατος*²⁹. Με αυτήν την έννοια, στη φιλοσοφία

διασφύζειν δὲ καὶ τὴν πρὸς αὐτὰ δικαιοσύνην ἐπιμελέστατα. [...] ἤδη δὲ καὶ τῶν πολιτικῶν τοῖς νομοθέταις προσέταζεν ἀπέχεσθαι τῶν ἐμψύχων· ἅτε γὰρ βουλομένους ἄκρως δικαιοπραγεῖν ἔδει δῆπου μηδὲν ἀδικεῖν τῶν συγγενῶν ζώων. ἐπεὶ πῶς ἂν ἐπείσαν δίκαια πράττειν τοὺς ἄλλους αὐτοὶ ἀλισκόμενοι ἐν πλεονεξία, συγγενικῆ δ' ἢ τῶν ζώων μετοχή, ἅπερ διὰ τὴν τῆς ζωῆς καὶ τῶν στοιχείων τῶν αὐτῶν κοινωνίαν καὶ τῆς ἀπὸ τούτων συνισταμένης συγκράσεως ὡσανεὶ ἀδελφότητι πρὸς ἡμᾶς συνέζευκται. (Ιάμβλιχος, Περὶ τοῦ Πυθαγορείου βίου, 107-109).

²⁷. οἶμοι ὅτι οὐ πρόσθεν με διώλεσε νηλεὲς ἡμᾶρ, πρὶν σχέτλι' ἔργα βορᾶς περὶ χεῖλεσι μητίσασθαι. (Εμπεδοκλής, Β 139. Πορφύριος, Περὶ ἀποχῆς ἐμψύχων II 31, στο: Diels H. – Kranz W., *Οἱ Προσωκρατικοί. Οἱ Μαρτυρίες καὶ τὰ Ἀποσπάσματα*, Τόμος Α', Ἀπόδοση στὰ Νέα Ἑλληνικά Βασ. Α. Κύρκος, Αθήνα 2005, σ. 685).

²⁸. ἤδη γὰρ ποτ' ἐγὼ γενόμεν κοῦρός τε κόρη τε θάμνος τ' οἰωνός τε καὶ ἔξαλος ἔλλοπος ἰχθύς. (Εμπεδοκλής, Β 117. Διογένης Λαέρτιος VIII 77 [Πβ. Ἴππολ., Κατὰ πασῶν αἰρέσεων ἔλεγχος I 3 [=A31], στο: Diels H. – Kranz W., *Οἱ Προσωκρατικοί. Οἱ Μαρτυρίες καὶ τὰ Ἀποσπάσματα*, Τόμος Α', Ἀπόδοση στὰ Νέα Ἑλληνικά Βασ. Α. Κύρκος, Αθήνα 2005, σ. 673).

²⁹. A. Markopoulou, "The notion of *apeiron* (ἄπειρον) in Anaximander's Ontology: Tracing the origins of Critical Posthumanism?" Ανακοίνωση στο: *The 13th Beyond Humanism Conference: Crises and the*

του Αναξίμανδρου ανιχνεύονται, όπως ήδη έχει επισημανθεί, πρώιμα στοιχεία ενός μεταουμανιστικού (posthuman) λόγου³⁰.

Σε αυτό το πλαίσιο, η φύση γινόταν αντιληπτή σαν ένα έμψυχο και ζωντανό ον, που ήταν αντικείμενο *ενατένισης* και *θαυμασμού* και όχι αντικείμενο εκμετάλλευσης.

Ο Αριστοτέλης αναφέρει χαρακτηριστικά ότι:

*Εξαιτίας του θαυμασμού οι άνθρωποι, τόσο στο παρόν όσο και στο παρελθόν άρχισαν να φιλοσοφούν, στην αρχή αφού θαύμασαν τα πλησιέστερα σε αυτούς παράδοξα φαινόμενα, έπειτα, αφού σιγά-σιγά προχώρησαν με αυτόν τον τρόπο, επέκτειναν την απορητική τους διάθεση και για τα μεγάλα <παράδοξα>, όπως για τα φαινόμενα της σελήνης, του ήλιου και των άστρων και, γενικότερα, για τη γένεση του σύμπαντος. Αυτός, όμως, που απορεί και θαυμάζει, νομίζει ότι αγνοεί [...] έτσι ώστε, εάν <οι άνθρωποι> φιλοσόφησαν για να αποφύγουν την άγνοια, είναι φανερό ότι εξαιτίας της γνώσης επεδίωξαν την επιστημονική γνώση και όχι εξαιτίας κάποιας πρακτικής χρησιμότητας.*³¹

Σύμφωνα με την Αμερικανίδα φιλόσοφο Martha Nussbaum, ο Αριστοτέλης συνδέει στενά τον θαυμασμό με την αναγνώριση της ζωής, ανθρώπινης και μη³². Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά, όταν οι μαθητές του Αριστοτέλη φαίνεται ότι αντέδρασαν στη διδασκαλία περί των ζώων και των ικανοτήτων τους, θεωρώντας ότι τα ζώα είναι ταπεινά και όχι θεϊκά σαν τα άστρα του ουρανού, τους είπε ότι παντού στη φύση μπορεί κανείς να βρει αξιοθαύμαστες μορφές οργανωμένης λειτουργίας³³.

Posthuman Post- Trans- and Metahumanist Reflections on Contemporary Challenges, 3 – 7 July 2023
 University of the Aegean / Mytilini – Lesbos – Greece, Ιστότοπος: https://metabody.eu/wp-content/uploads/2023/06/13thBHC_ABSTRACT_BOOKLET.pdf?fbclid=IwAR2-bikPXFVpPtq7_qa2C00g5llRU_fN_WaknhAoP9fpT5z1Mk0EiOqdU_Q.

³⁰. E. D. Sampanikou & J. Stasienko [eds.], *Posthuman Studies Reader Core Readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism*, Posthuman Studies, vol. 2, Schwabe Verlag, Basel, Schweiz 2021, σ. 17.

³¹. *διὰ γὰρ τὸ θαυμάζειν οἱ ἄνθρωποι καὶ νῦν καὶ τὸ πρῶτον ἤρξαντο φιλοσοφεῖν, ἐξ ἀρχῆς μὲν τὰ πρόχειρα τῶν ἀτόπων θαυμάσαντες, εἶτα κατὰ μικρὸν οὕτω προϊόντες καὶ περὶ τῶν μειζόνων διαπορήσαντες, οἷον περὶ τε τῆς σελήνης παθημάτων καὶ τῶν περὶ τὸν ἥλιον καὶ <τὰ> ἄστρα καὶ περὶ τῆς τοῦ παντός γενέσεως. ὁ δ' ἀπορῶν καὶ θαυμάζων οἶται ἀγνοεῖν [...] ὥστ' εἴπερ διὰ τὸ φεύγειν τὴν ἄγνοιαν ἐφιλοσόφησαν, φανερὸν ὅτι διὰ τὸ εἰδέναι τὸ ἐπίστασθαι ἐδίωκον καὶ οὐ χρήσεώς τινος ἔνεκεν.* (Αριστοτέλης, *Μετά τα Φυσικά Α'*, 982b12-21).

³². Είναι σημαντικό να αναφερθεί εδώ ότι η Nussbaum προσεγγίζει αυτή τη μη ανθρωποκεντρική αντίληψη για τη φύση, υπό το πρίσμα της θεωρίας των ικανοτήτων που αναπτύσσει στο βιβλίο της, με έμφαση στην ευημερία. Όπως αναφέρει χαρακτηριστικά: «Αυτή η έμφαση στην ευημερία και σε μια πληθώρα βασικών ευκαιριών καθιστά τη θεωρία των ικανοτήτων κατάλληλη ως βάση για μια θεωρία δικαιοσύνης τόσο των ζώων όσο και των ανθρώπων», M. C. Nussbaum, *Δικαιοσύνη για τα ζώα: Η συλλογική μας ευθύνη*, Αθήνα 2023, σ. 116.

³³. M. C. Nussbaum, *Δικαιοσύνη για τα ζώα: Η συλλογική μας ευθύνη*, Αθήνα 2023, σ. 41.

Αυτή η αντίληψη του Αριστοτέλη προέρχεται από την *τελεολογική* εξήγηση που προτείνει για τον κόσμο, σύμφωνα με την οποία η φύση δεν δημιουργεί τίποτε χωρίς σκοπό:

*η φύση δεν δημιουργεί τίποτε χωρίς σκοπό αλλά από όσα είναι δυνατόν να συμβαίνουν στην ουσία κάθε είδους έμβιου όντος δημιουργεί πάντοτε το βέλτιστο.*³⁴

Υπό αυτό το πρίσμα, ο Αριστοτέλης ερμηνεύει τη δομή, την κίνηση, την αναπαραγωγή και εν γένει τη συμπεριφορά ενός έμβιου όντος, με βάση το σκοπό του, το τέλος του, που δεν είναι τίποτε άλλο από το *άγαθόν*. Έτσι, όπως αναφέρει χαρακτηριστικά η Nussbaum, ο Αριστοτέλης θεωρεί ακόμη και τις σωματικές ορμές -πείνα, δίψα, σεξουαλικό πόθο- ως μορφές *εσκεμμένης συνειδητότητας*, που κατευθύνονται προς αυτό που φαίνεται *άγαθόν*. Με αυτήν την έννοια, όλες οι μορφές *ορέξεως* βλέπουν το αντικείμενό τους με συγκεκριμένο τρόπο, παρέχοντας στο έμβιο ον ένα αξίωμα περί του αγαθού. Γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο, ο Αριστοτέλης αναγνωρίζει σε μεγάλο βαθμό τη *συνέχεια* μεταξύ ανθρώπων και ζώων όσον αφορά στην ικανότητά τους να ενεργοποιούνται από μια ιδέα περί αγαθού³⁵.

Ο Αριστοτέλης αναφέρει σχετικά ότι:

*Πράγματι, όλα τα έμβια όντα και κινούν και κινούνται για χάρη κάποιου πράγματος. [...] Βλέπουμε όμως ότι αυτά που κινούν το έμβιο ον είναι η σκέψη, η παράσταση, η προαίρεση, η θέληση και η όρεξη. Όλα αυτά ανάγονται στον νου και στην επιθυμία. Πράγματι, τόσο η παραστατική ικανότητα όσο και η αισθητηριακή αντίληψη λειτουργούν όπως ο νους: αποτελούν όλα τους ικανότητες διάκρισης των πραγμάτων. [...] Η θέληση, το θυμικό και οι ορέξεις είναι όλα τους επιθυμίες για κάτι, ενώ η προαίρεση έχει κάτι από σκέψη και κάτι από επιθυμία. Επομένως, αυτό που πρώτο κινεί <το έμβιο ον> είναι το αντικείμενο της επιθυμίας και το αντικείμενο του νου.*³⁶

Γενικότερα, σύμφωνα με τη Nussbaum, ο Αριστοτέλης έδειχνε μεγάλο ενδιαφέρον για τα κοινά σημεία μεταξύ ανθρώπου και λοιπών ζώων, καθώς πρέσβευε ότι όλα τα ζώα επιδιώκουν τους σκοπούς τους, χρησιμοποιώντας γνωστικές ικανότητες (αντίληψη,

³⁴. *ή φύσις οὐθὲν ποιεῖ μάτην, ἀλλ' αἰεὶ ἐκ τῶν ἐνδεχομένων τῇ οὐσίᾳ περὶ ἕκαστον γένος ζῴου τὸ ἄριστον.* (Αριστοτέλης, *Περὶ πορείας ζῴων*, 2 704b15-17, Μετάφραση, εισαγωγή, επιμέλεια Παντελής Γκολίτσης, Αθήνα 2020).

³⁵. M. Nussbaum, *Η θεραπεία της επιθυμίας Θεωρία και Πράξη της Ελληνιστικής Ηθικής Φιλοσοφίας*, Αθήνα 2015, σ. 111.

³⁶. *ὀρῶμεν δὲ τὰ κινῶντα τὸ ζῶιον διάνοιαν καὶ φαντασίαν καὶ προαίρεσιν καὶ βούλησιν καὶ ἐπιθυμίαν. ταῦτα δὲ πάντα ἀνάγεται εἰς νοῦν καὶ ὄρεξιν. Καὶ γὰρ ἡ φαντασία καὶ ἡ αἴσθησις τὴν αὐτὴν τῶι νοῖ χώραν ἔχουσιν· κριτικὰ γὰρ πάντα. [...] βούλησις δὲ καὶ θυμὸς καὶ ἐπιθυμία πάντα ὀρέξεις. ἡ δὲ προαίρεσις κοινὸν διανοίας καὶ ὀρέξεως· ὥστε κινεῖ πρῶτον τὸ ὀρεκτὸν καὶ τὸ νοητὸν.* (Αριστοτέλης, *Περὶ ζῴων κινήσεως*, 6 700b17-24, Μετάφραση, εισαγωγή, επιμέλεια Παντελής Γκολίτσης, Αθήνα 2020).

φαντασία και επιθυμία) και μορφές επιθυμίας και συναισθήματος, προσπαθώντας να διατηρήσουν τη χαρακτηριστική μορφή ζωής τους³⁷.

Ο Θεόφραστος (370 π. Χ. – 287 π. Χ.), από την Ερεσό της Λέσβου και μαθητής του Αριστοτέλη, που τον διαδέχθηκε στη διεύθυνση της Περιπατητικής Σχολής, ακολουθεί το δάσκαλό του και θεωρεί και αυτός ότι οι άνθρωποι είναι συγγενείς με όλα τα έμβια όντα, γιατί τόσο οι επιθυμίες, οι αισθήσεις, όσο και ο λογισμός τους είναι συγγενείς μεταξύ τους:

Έτσι λοιπόν θεωρούμε ότι όλοι οι άνθρωποι είναι συγγενείς μεταξύ τους καθώς επίσης και με όλα τα ζωντανά πλάσματα. Διότι οι θεμελιώδεις αρχές των σωμάτων τους είναι από τη φύση τους ίδιες [...] και πολύ περισσότερο επειδή οι ψυχές που έχουν μέσα τους δεν είναι διαφορετικές εκ φύσεως, εννοώ ως προς τις επιθυμίες και την οργή, κι ακόμη ως προς τους λογισμούς και προπάντων ως προς τις αισθήσεις.³⁸

Ο νεοπλατωνικός Πορφύριος που προαναφέρθηκε, στο έργο του *Περί αποχής έμψυχων*, ακολουθεί το Θεόφραστο του οποίου διασώζει σχεδόν όλο το κείμενο του έργου *Περί εύσεβειας*. Αξίζει να αναφερθεί εδώ ότι αυτό το έργο του Πορφύριου αποτελεί την πιο συστηματική και ένθερμη υποστήριξη της χορτοφαγίας με ηθικά επιχειρήματα. Είναι ένα κείμενο μαχητικό και σχεδόν πολεμικό, στο οποίο ο Πορφύριος έχει στόχο να αντικρούσει τα επιχειρήματα όσων τρώνε και θυσιάζουν ζώα, αλλά και γενικότερα, όσων σκοτώνουν ζώα, προκειμένου να υποστηρίξει το επιχειρήμα του υπέρ της χορτοφαγίας. Με αυτήν την αφορμή, ο Πορφύριος προσφέρει έναν μεγάλο πλούτο πληροφοριών για την παράδοση τη σχετική με τον σεβασμό που έτρεφε ο αρχαίος κόσμος για τα ζώα³⁹.

Σε αυτό το πλαίσιο της συνέχειας, αλλά και της συγγένειας μεταξύ των ανθρώπων και των υπόλοιπων έμβιων όντων, ο Πορφύριος γράφει σχετικά ότι:

Όμως, αν είναι αλήθεια αυτό που λέγεται, δηλαδή ότι η γένεση των ηθών τους <των ανθρώπων και των υπόλοιπων έμβιων όντων> είναι τέτοια, τότε ισχύει ότι όλα τα είδη διαθέτουν φρόνηση. [...] Επιπλέον, μπορούμε να πούμε ότι το γένος των εκτός από εμάς ζώων έχει απόλυτη συνάφεια και συγγένεια με εμάς. Γιατί και οι τροφές είναι ίδιες σε όλα τα ζώα και το πνεύμα. [...] Επομένως, εφόσον έχουν συγγένεια προς εμάς, αν φανερά, κατά

³⁷. M. C. Nussbaum, *Δικαιοσύνη για τα ζώα: Η συλλογική μας ευθύνη*, Αθήνα 2023, σ. 93.

³⁸. *Οὕτως δὲ καὶ τοὺς πάντας ἀνθρώπους ἀλλήλοις τίθεμεν καὶ συγγενεῖς καὶ μὴν καὶ πᾶσι τοῖς ζῴοις· αἱ γὰρ τῶν σωμάτων ἀρχαὶ πεφύκασιν αἱ αὐταί. [...] πολὺ δὲ μᾶλλον τῶ τὰς ἐν αὐτοῖς ψυχὰς ἀδιαφόρους πεφυκέναι, λέγω δὴ ταῖς ἐπιθυμίαις καὶ ταῖς ὀργαῖς, ἔτι δὲ τοῖς λογισμοῖς, καὶ μάλιστα πάντων ταῖς αἰσθήσεσιν. (Θεόφραστος, *Περί εύσεβειας*, Απόσπασμα 20: «Περί ζῴων φρονήσεως καὶ ἠθους»).*

³⁹. Η Μ. Nussbaum αναφέρει σχετικά ότι: «Το *Περί αποχής έμψυχων* του Πορφύριου αποτελεί ένα θαυμάσιο σύγγραμμα με πολλές λεπτομέρειες και εξαιρετικά στιβαρά επιχειρήματα το οποίο θα έπρεπε να βρίσκεται σε περίοπτη θέση στα προγράμματα σπουδών της φιλοσοφίας, μολονότι λίγοι μόνο φιλόσοφοι γνωρίζουν το παραμικρό για αυτό. Οι εν λόγω απόψεις, όμως, έμεναν ολοένα και περισσότερο στο περιθώριο λόγω της επικράτησης του χριστιανισμού», M. C. Nussbaum, *Δικαιοσύνη για τα ζώα: Η συλλογική μας ευθύνη*, Αθήνα 2023, σ.55.

τον Πυθαγόρα, τους έλαχε να έχουν και την ίδια ψυχή, δίκαια θα κρινόταν ασεβής κάποιος, αν δεν απέχει από την αδικία σε βάρος των όντων που είναι συγγενικά με εμάς.⁴⁰

Κλείνουμε αυτήν την ενότητα με ένα κείμενο του εκλεκτικού φιλοσόφου Κέλσου (δεύτερο μισό του 2^{ου} αιώνα μ. Χ.), φίλου του Λουκιανού, που αναδεικνύει με μεγάλη σαφήνεια τη μη ανθρωποκεντρική αντίληψη του σύμπαντος καθώς και ολόκληρης της φύσης:

Και επιπλέον, ας μη νομίζουμε πως ο ορατός κόσμος, έχει διευθετηθεί προς χάρη του ανθρώπου: το κάθε τι γεννιέται και πεθαίνει για χάρη της διαφύλαξης του όλου -σύμφωνα με την αέναη διαδικασία αλλαγής, όπου το κάθε τι μετατρέπεται σε κάτι άλλο. [...] Και σ' όποιον πει ότι είμαστε άρχοντες των ζώων, μιας και τα κυνηγάμε και μετά τα καταβροχθίζουμε, θα ρωτήσω: τι αποκλείει, εμείς να έχουμε γίνει για χάρη αυτών, αφού κι εκείνα μας κυνηγάνε και μας τρώνε; Και μάλιστα, εμείς για να τα πιάνουμε χρειαζόμαστε όπλα και δίχτυα και σκυλιά, χώρια που πρέπει να μαζευόμαστε πολλοί. Ενώ εκείνα τα προίκισε η φύση με δικά τους όπλα, κι έτσι ως προς αυτό είμαστε εμείς υποδεέστεροι. Θα μου πείτε, ο θεός μάς έδωσε μυαλό, ώστε να μπορούμε να πιάνουμε και να κακομεταχειριζόμαστε τα άγρια θηρία· εδώ θα απαντήσω ότι επί τόσα χρόνια, προτού εμφανιστούν οι πόλεις κι οι τέχνες κι οι επικοινωνίες και τα όπλα και τα δίχτυα, οι άνθρωποι αρπάζονταν και καταβροχθίζονταν από τ' άγρια θηρία· σπανιότατα συνέβαινε το αντίστροφο. [...] Μα, θα μου πείτε, οι άνθρωποι είναι ανώτεροι από τα ζώα, διότι ζούνε σε πόλεις και έχουν κράτη και αξιώματα και εξουσίες. Ε, λοιπόν, σιγά το πράμα. Και τα μυρμήγκια και οι μέλισσες το ίδιο. Οι μέλισσες -τουλάχιστον αυτές- έχουν αρχηγό, διαβαθμίσεις, περίθαλψη, κάνουν πολέμους, εξοντώνουν τους ηττημένους, χτίζουν πόλεις, ακόμη και προάστεια, αλλάζουν βάρδιες στη δουλειά, τιμωρούν τους τεμπέληδες -τους κηφήνες τουλάχιστον, που τους απελαύνουν. Τα μυρμήγκια από τους αποθηκευμένους σπόρους κόβουν τα φύτρα για να μη βλαστήσουν, έτσι ώστε να τους μείνουν για ένα χρόνο. Επίσης, τα νεκρά μυρμήγκια τα αποθέτουν σε έναν τόπο που έχουν ξεχωρίσει ειδικά για αυτό το σκοπό· και ο τόπος αυτός είναι για αυτά κάτι ανάλογο με τα δικά μας πάτρια μνήματα. [...] Βλέπουμε λοιπόν ότι δεν δημιουργήθηκαν τα πάντα για χάρη του ανθρώπου, όπως δεν δημιουργήθηκαν για χάρη του λιονταριού ή του αετού ή του δελφινιού: ο κόσμος δημιουργήθηκε από τον θεό κατά τρόπο ώστε όλα τα μέρη του να συμβάλλουν στην ολοκλήρωση και την τελειότητά του.⁴¹

⁴⁰. *εἰ δὲ ἀληθὲς ἔστι τὸ λεγόμενον, ὡς ἢ τῶν ἡθῶν γένεσις ἔστι τοιαύτη, φρονούσι μὲν ἅπαντα φύλα, [...] παντάπασιν ἂν οἰκεῖον εἶη καὶ συγγενὲς ἡμῖν τὸ τῶν λοιπῶν ζώων γένος. καὶ γὰρ τροφαὶ αἱ αὐταὶ πᾶσιν αὐτοῖς καὶ πνεύματα. [...] ὥστε συγγενῶν ὄντων, εἰ φαίνοιτο κατὰ Πυθαγόραν καὶ ψυχὴν τὴν αὐτὴν εἰληχότα, δικαίως ἂν τις ἀσεβὴς κρίνοιτο τῶν οἰκειῶν [τῆς ἀδικίας] μὴ ἀπεχόμενος.* (Πορφύριος, *Περὶ ἀποχῆς ἐμψύχων*, III, 25-26).

⁴¹. Κέλσος, *Ἀληθὴς Λόγος Δ'*.

2.7 Η άλλη πλευρά του μη ανθρώπινου και η προέκτασή της, από τα ομηρικά έπη έως και τη μεταβυζαντινή περίοδο: Η καταγωγή του φανταστικού και η μυθοπλασία

Η παρουσία της άλλης πλευράς του μη ανθρώπινου είναι διαρκής και σημαντική στην αρχαία Ελλάδα: Ανιχνεύεται ήδη στα ομηρικά έπη, σε δύο ξεχωριστούς μύθους που αναφέρονται στο *αυτόματον* -λέξη που έλκει την καταγωγή της από τον Όμηρο και εντοπίζεται πολλές φορές στην *Ιλιάδα*- και μπορούν να θεωρηθούν ως οι πρώτες αναφορές σε τεχνητές μορφές ζωής και πιθανόν νοημοσύνης.

Έτσι, στη ραψωδία Σ της *Ιλιάδας*, σε λίγους στίχους πριν την περιγραφή της ασπίδας του Αχιλλέα που την παραγγέλλει η Θέτις (στ. 478-608), ο Όμηρος αναφέρει ότι ο Ήφαιστος επικουρείται από μια ομάδα *Χρυσών Θεραπεινίδων*, που ταιριάζουν στην περιγραφή του αυτόματου, καθώς έμοιαζαν ζωντανές και διέθεταν λογική και δύναμη. Επίσης ενδιαφέρουσα είναι η πληροφορία ότι αυτές οι γυναίκες-αυτόματα έχουν διδαχθεί από τους θεούς την τέχνη της κατασκευής τεχνουργημάτων:

*Και ανάλαφρα τὸν κύριον <τὸν Ἥφαιστο> ἐστηρίζαν θεράπαινες ὀλόχρυσες, σὰν ζωντανὰ κοράσια. Δύναμιν ἔχουν καὶ φωνήν, νοῦν ἔχουν εἰς τὲς φρένες, καὶ τεχνουργήματ' ἔμαθαν ἀπὸ τοὺς ἀθανάτους.*⁴²

Στον δεύτερο μύθο, στη ραψωδία θ της *Οδύσσειας*, ο Όμηρος περιγράφει τα πλοία των Φαίακων αυτή τη φορά ως αβύθιστα *αυτόματα*, που δεν έχουν πηδάλια, δεν έχουν κουπιά, δεν έχουν πλοηγούς, αλλά κατευθύνονται μόνο με τον νου:

*Κι ακόμα πες μου, ποια είν' η χώρα σου κι η πόλη κι ο λαός σου, για να σε πάνε στα καράβια μας με τους διαλογισμούς τους· τι εμείς οι Φαίακες στα καράβια μας δε θέμε καπετάνιους κι ουδέ τιμόνια, σαν που βρίσκονται στον άλλων τα καράβια· ό,τι λογιάζουμε, ό,τι θέλουμε μονάχα τους το βρίσκουν, και των ανθρώπων όλων ξέροντας και καρπερά χωράφια και πολιτείες, γοργά της θάλασσας τα πλάτη διαπερνούνε συντυλιγμένα μες σε σύγνεφο και καταχνιά, κι που δ' έχουν φόβο ποτέ τους να βουλιάζουμε κι ουδέ ζημιά να πάθουν.*⁴³

⁴². ὑπὸ δ' ἀμφίπολοι ῥώοντο ἄνακτι χρύσειαι, ζῶησι νεήνισιν εἰοικυῖαι. τῆς ἐν μὲν νόος ἐστὶ μετὰ φρεσίν, ἐν δὲ καὶ αὐτὴ καὶ σθένος, ἀθανάτων δὲ θεῶν ἀπο ἔργα ἴσασιν. (Όμηρος, Σ *Τλιάδος*, 417-420, Μετάφρασις Ἰακώβου Πολυλά, Ὄργανισμός Ἐκδόσεως Διδακτικῶν Βιβλίων, Ἀθήναι 1974).

⁴³. εἰπέ δέ μοι γαῖάν τε τῆν δῆμόν τε πόλιν τε, ὄφρα σε τῆ πέμπωσι τιτυσκόμεναι φρεσὶ νῆες. οὐ γὰρ Φαιήκεσσι κυβερνητῆρες ἔασιν, οὐδέ τι πηδάλι' ἐστὶ τά τ' ἄλλαι νῆες ἔχουσιν· ἀλλ' αὐτὰ ἴσασι νοήματα καὶ φρένας ἀνδρῶν, καὶ πάντων ἴσασι πόλιας καὶ πίονας ἀγροὺς ἀνθρώπων, καὶ λαῖτμα τάχισθ' ἄλδος ἐκπερόωσιν ἠέρι καὶ νεφέλῃ κεκαλυμμένα· οὐδέ ποτέ σφιν οὔτε τι πημανθῆναι ἔπι δέος οὔτ' ἀπολέσθαι. (Όμηρος, θ *Οδυσσείας*, 555-563, Μετάφραση Ν. Καζαντζάκη – Ι. Κακριδῆ, 1938 (Ογδοη και τελική μορφή).

Επιπλέον, ο Πλάτωνας στο έργο του *Μίνως ή περί νόμου* αναφέρει ότι ο μυθικός βασιλιάς Μίνως χρησιμοποιούσε τον Τάλω, ένα ανθρωποειδές κατασκευασμένο από τον Ήφαιστο, ως φύλακα των νόμων στην Κρήτη. Ο Τάλως επισκεπτόταν τρεις φορές τον χρόνο τα χωριά της Κρήτης, επιβλέποντας την τήρηση των νόμων που ήταν γραμμένοι σε χάλκινους πίνακες, από τους οποίους πήρε και την ονομασία χάλκινος⁴⁴. Σύμφωνα με τη *Βιβλιοθήκη* του Απολλόδωρου (1^{ος}-2^{ος} αιώνας π. Χ.), ο Τάλως άλλοτε αναφέρεται ότι κατάγεται από το χάλκινο γένος του Ησιόδου και άλλοτε ότι κατασκευάστηκε από το θεό Ήφαιστο, το θεό των εφευρέσεων και της τεχνολογίας, που τον χάρισε στο μυθικό βασιλιά Μίνωα της Κρήτης. Ο Απολλόδωρος περιγράφει τον Τάλω σαν ένα γιγαντιαίο χάλκινο *αυτόματον*. Ο Τάλως υπερασπιζόταν το βασίλειο της Κρήτης από εισβολείς και μπορούσε να κινείται μόνος του, κάνοντας τον γύρο του νησιού τρεις φορές την ημέρα. Ήταν «προγραμματισμένος» να εντοπίζει εισβολείς και να πετά βράχους για να βυθίζει τα πλοία που πλησίαζαν. Φτιαγμένος από χαλκό, ο Τάλως είχε μία και μόνη αρτηρία, μέσα στην οποία έρεε το ιχώρ, το υγρό της ζωής των θεών. Η αρτηρία αυτή κατέβαινε από τον τράχηλο ως τον αστράγαλο, ενώ η κάτω άκρη της ήταν καρφωμένη με ένα χάλκινο καρφί. Όταν, λοιπόν, ο Τάλως είδε την Αργώ, το πλοίο των Αργοναυτών να πλησιάζει στην Κρήτη, άρχισε να τη λιθοβολεί. Ο Τάλως πέθανε μόνο μετά από τέχνασμα της Μήδειας, που τον εξαπάτησε, υποσχόμενη ότι θα τον κάνει αθάνατο. Η Μήδεια εκμεταλλεύτηκε το τρωτό σημείο του Τάλω και με ένα εργαλείο κατόρθωσε, μαζί με τον Ιάσονα, να βγάλει το καρφί από τη φτέρνα του, έτσι ώστε να στερέψει η πηγή ενέργειάς του⁴⁵.

Ο Λουκιανός, σοφιστής και συγγραφέας της ύστερης αρχαιότητας, που γεννήθηκε περίπου το 120 μ. Χ., στα Σαμόσατα, πρωτεύουσα της Κομμαγηνής, στον πάνω Ευφράτη της Συρίας, με τα δύο έργα του *Ίκαρομένιππος ή Υπερνέφελος* και *Άληθινών διηγημάτων Α' - Β'*, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ο «πατέρας» του φανταστικού και της επιστημονικής φαντασίας. Ειδικότερα το δεύτερο έργο του, που ονομάζεται *Μιά Άληθινή Ίστορία* με τον χαρακτηριστικό υπότιτλο *Τò ταξίδι στην Σελήνη και ó Πόλεμος με τούς Κατοίκους του Ήλιου*, είναι μια πραγματική λογοτεχνική Οδύσσεια του διαστήματος, εφόσον αφηγείται πώς το πλοίο του Οδυσσέα αρπάχτηκε από έναν τρομερό ανεμοστρόβιλο και αφού ταξίδεψε επτά ημέρες στο διάστημα, έφθασε στη Σελήνη, όπου βρέθηκε στη μέση ενός διαπλανητικού πολέμου μεταξύ του Ενδυμίωνα, βασιλιά της Σελήνης και του Φαέθοντα, βασιλιά του Ηλίου. Περιγράφει μάλιστα όντα με μη ανθρώπινη μορφή ως κατοίκους της Σελήνης και του Ηλίου, όπως τα *κλήματα-γυναίκες* που αιχμαλώτιζαν τους συντρόφους του Οδυσσέα, μεταμορφώνοντάς τους και αυτούς σε κλήματα⁴⁶: Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι ανιχνεύονται στερεοτυπικοί τρόποι αναπαράστασης του γυναικείου φύλου που *αιχμαλωτίζει* το αρσενικό και το *παγιδεύει* στα δίχτυα του. Περιγράφονται επίσης οι

⁴⁴. Πλάτων, *Μίνως ή περί νόμου*, 320c 5-9.

⁴⁵. Απολλόδωρος, *Βιβλιοθήκη Α'*, 26.

⁴⁶. Λουκιανός, *Άληθινών διηγημάτων Α'*, 8-9.

Ψυλλοτοξότες που υπεύουν μεγάλους ψύλλους, από τους οποίους πήραν και το όνομά τους και τα πολύ εντυπωσιακά *Λαχανόφτερα*, τεράστια όρνεα που αντί για φτέρωμα έχουν σε όλο τους το σώμα πολύ πυκνά λάχανα, ενώ οι μακριές φτερούγες τους μοιάζουν πιο πολύ με μαρουλόφυλλα⁴⁷. Αυτή η περιγραφή συνειρμικά μάς κατευθύνει και στους πίνακες του Ολλανδού ζωγράφου της περιόδου της Αναγέννησης, Ιερώνυμου Μπος (Hieronymus Bosch, 1450-1516)⁴⁸, που θεωρήθηκε ένας άλλος «πατέρας» του φανταστικού και της επιστημονικής φαντασίας.

Επιστρέφοντας στον Λουκιανό, πολύ ενδιαφέρον είναι το δεύτερο μέρος της *Αληθινής Ιστορίας*, στο οποίο περιγράφεται πώς, μετά από το ταξίδι του γυρισμού από τη Σελήνη και την προσθαλάσσωση του πλοίου, ένα μεγάλο κήτος, μέσα στο οποίο υπήρχε ένα μεγάλο κοίλωμα, ικανό να χωρέσει μια πολυάνθρωπη πόλη, καταπίνει το πλοίο μαζί με τους επιβάτες του⁴⁹. Εδώ ανιχνεύεται μια μακρινή θεματική ομοιότητα ανάμεσα στο κήτος του Λουκιανού και στο *Ναυτίλο* του έργου *Είκοσι Χιλιάδες Λεύγες κάτω από τη Θάλασσα* του Ιουλίου Βερν, στο οποίο ο Γάλλος μυθιστοριογράφος παραλλάσσει το θέμα σύμφωνα με τις δικές του ανάγκες, αντικαθιστώντας το κήτος με το υποβρύχιο. Βεβαίως, δεν μπορεί να αποφύγει κανείς τη σύγκριση της ιστορίας του Λουκιανού με τον βιβλικό Ιωνά στην Παλαιά Διαθήκη⁵⁰. Και βέβαια, το ταξίδι του Λουκιανού και του Βερν μεταφέρεται στις αρχές του 20^{ου} αιώνα (1902), στην κινηματογραφική οθόνη από τον Ζωρζ Μελιές (Georges Méliès, 1861-1938), στην ταινία με τίτλο *Ταξίδι στη Σελήνη*, κατά την περίοδο της γένεσης της έβδομης τέχνης. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί εδώ ότι, πολλούς αιώνες αργότερα, με τη μεγάλη επανάσταση στην εξέλιξη της αστρονομίας, ο Κέπλερ (1571-1630) μεταφράζει το έργο *Μιά Αληθινή Ιστορία* του Λουκιανού στα λατινικά, ενώ περιγράφει και ο ίδιος ένα φανταστικό ταξίδι στο διάστημα.

Δεν θα θεωρούσαμε το κεφάλαιο αυτό ολοκληρωμένο, χωρίς μια αναφορά στην τέχνη του βυζαντινού – μεσαιωνικού και του μεταβυζαντινού κόσμου. Το κείμενο του *Φυσιολόγου* της ύστερης αρχαιότητας⁵¹ γνώρισε μεγάλη διάδοση στον βυζαντινό κόσμο και χρησιμοποιήθηκε σε μεταβυζαντινά παραδείγματα. Το κείμενο αποτελεί μια περιγραφή όλων των υπαρκτών ειδών, συμπεριλαμβάνοντας και φανταστικά όντα,

⁴⁷. Λουκιανός, *Αληθών διηγημάτων Α'*, 13.

⁴⁸. Για το έργο του βλέπε ενδεικτικά το βιβλίο του W. Bosing, *Μπος – Το Πλήρες Έργο Ιερώνυμος Μπος (Περ. 1450-1516) – Μεταξύ Παράδεισου και Κόλασης*, Αθήνα 2004.

⁴⁹. Λουκιανός, *Αληθών διηγημάτων Α'*, 30-31.

⁵⁰. Βλ. *Παλαιά Διαθήκη*, 36^ο βιβλίο: «Ιωνάς».

⁵¹. Στα χειρόγραφα, ο μονόκερος εμφανίζεται ως αίγαγρος με ένα κέρασ στην εικονογράφηση του Φυσιολόγου κατά τον 9^ο μ. Χ. αι. (Φυσιολόγος Βέρνης, 9^{ος} αι. - Σμύρνης, 11^{ος} αι.) και στον Κοσμά Ινδοπλεύστη. Για το κείμενο: Εύη Δημ. Σαμπανίκου, «Η εικονογράφηση της σκηνής του *μυνομένου* μονοκέρωτος από το μυθιστόρημα *Βαρλαάμ και Ιωάσαφ* στην ελλαδική μεταβυζαντινή τοιχογραφία», *Δωδώνη, Επιστημονική Επετηρίς της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων*, τόμος ΙΘ' (1990), τεύχος 1, υποσημείωση 1, σ. 128.

ανάμεσα στα οποία ο δράκος (ένα σύμβολο υπαρκτό σε Ανατολή και Δύση) και ο μονόκερος. Έτσι, ενώ στις δυτικές μεσαιωνικές ταπισερί ο μονόκερος απεικονίζεται παραδοσιακά ως αίγαγρος ή άλογο με ένα κέρασ και εξημερώνεται από μια παρθένο σύμφωνα με το δυτικό μύθο, στην Ανατολή φτάνει μέσα από το μυθιστόρημα *Βαρλαάμ και Ιωάσαφ* σε μια πολύ μεταγενέστερη παράσταση (1637)⁵², ως σύμβολο του θανάτου. Πρόκειται για την αναπαράσταση της ιστορίας της παραβολής του *μαινομένου μονοκέρωτος*. Σύμφωνα με αυτήν την αλληγορία, ο διαχρονικός άνθρωπος είναι ανεβασμένος στο δένδρο της ζωής του οποίου οι ρίζες κατατρώγονται από δύο ποντίκια (τη μέρα και τη νύχτα). Ο άνθρωπος περιγράφεται ως αφοσιωμένος στις ηδονές της ζωής, καθώς η προσοχή του είναι στραμμένη στο μέλι που ρέει στο δένδρο της ζωής, χωρίς να αντιλαμβάνεται τη φθορά του δένδρου από το χρόνο ούτε το θάνατο που τον πλησιάζει, έχοντας μια μορφή στην οποία έχει επιτελεστεί η *συνύφανση* δράκου και μονόκερω. Έχουμε έτσι ένα ιδιαίτερα πρώιμο παράδειγμα *συνύφανσης* μορφών σε ένα έργο τέχνης που μπορεί αναδρομικά να γίνει κατανοητό ως ένα *μεταουμανιστικό* παράδειγμα⁵³.

2.8 Συμπεράσματα

Ανακεφαλαιώνοντας όσα προαναφέρθηκαν, θα λέγαμε ότι η διευρυμένη έννοια του *ευ ζην* στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία έγκειται στον *μη ανθρωποκεντρικό* χαρακτήρα της και συνδέεται με μια φιλοσοφία της ύπαρξης που επικεντρώνεται στην *υπέρβαση* της ανθρώπινης φύσης. Οι τρόποι με τους οποίους επιτυγχάνεται αυτή η *υπέρβαση* είναι τρεις: Ο πρώτος είναι η στροφή της αρχαίας ελληνικής φιλοσοφίας από το *εξωτερικό ευ ζην* στο *εσωτερικό ευ ζην* του *νου* που είναι ο *νηφάλιος* και *εναργής* στοχασμός. Ο δεύτερος είναι η *μη ανθρωποκεντρική επιμέλεια εαυτού*, με απώτερο στόχο την απόκτηση της *φρόνησης*, που είναι η κατεξοχήν αρετή του *νου*. Ο τρίτος είναι η διευρυμένη, *μεταουμανιστική*

⁵². Πρόκειται για ένα έργο διδακτικό που γράφτηκε στα μέσα του 11^{ου} αιώνα με ρίζες βουδδιστικές, επιδράσεις μαγικά, καθώς και επιδράσεις αραβικών και περσικών μύθων. Η πρώτη χριστιανική εκδοχή είναι στη γεωργιανή γλώσσα. Από το γεωργιανό κείμενο, μεταφράστηκε στην ελληνική, ενώ ακολούθησαν μεταφράσεις στα σλαβονικά, ρωσικά και σερβικά. Για το κείμενο: Εύη Δημ. Σαμπανίκου, «Η εικονογράφηση της σκηνης του *μαινομένου μονοκέρωτος* από το μυθιστόρημα *Βαρλαάμ και Ιωάσαφ* στην ελλαδική μεταβυζαντινή τοιχογραφία», *Δωδώνη, Επιστημονική Επετηρίς της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων*, τόμος ΙΘ' (1990), τεύχος 1, σσ. 127-157. Επίσης, Εύη Δημ. Σαμπανίκου, *Ο τοιχογραφικός διάκοσμος του παρεκκλησίου των Τριών Ιεραρχών στη Μονή Βαρλαάμ Μετεώρων (1637)*, Εκδόσεις Φ.Ι.ΛΟ.Σ., Τρίκαλα 1995, σσ. 92-94.

⁵³. Όπως επισημαίνει ο Stefan Lorenz Sorgner, η αισθητική της *συνύφανσης* είναι το κύριο χαρακτηριστικό της *μεταουμανιστικής* τέχνης. Βλ. S. L. Sorgner, *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Επιστημονική Επιμέλεια και Επιμέλεια Μετάφρασης Εύη Σαμπανίκου - Γλωσσάρι και Επιμέλεια Μετάφρασης Φιλοσοφικών όρων Άννα Μαρκοπούλου - Μετάφραση Ηρακλής Οικονόμου, Θεσσαλονίκη 2024, σσ. 137-138.

(posthuman), θεώρηση του *ευ ζην* ώστε να περιλαμβάνει το σύνολο των όντων (φυσικών και τεχνολογικών).

Υπό αυτό το πρίσμα, η διευρυμένη έννοια του *ευ ζην* προέρχεται από την *συμπεριληπτική* διάσταση της φύσης στην αρχαία Ελλάδα που, με τη σειρά της οφείλεται σε μια *μη ανθρωποκεντρική, μεταουμανιστική* (posthuman), αντίληψη για τη φύση. Με αυτήν την έννοια, η πρώτη προϋπόθεση αυτής της *συμπεριληπτικής* διάστασης της φύσης είναι η άρνηση της χάραξης ενός *ορίου* μεταξύ του ανθρώπου και των άλλων ζώων, που, με τη σειρά της οδηγεί αφενός στην απαγόρευση της κατανάλωσης κρέατος, καθώς και της πρόκλησης πόνου στα ζώα, αλλά και, αφετέρου, στην αντίληψη της συνέχειας, καθώς και της συγγένειας του ανθρώπου με όλα τα έμβια όντα. Η δεύτερη προϋπόθεση είναι ότι η φύση υπήρξε αντικείμενο *θαυμασμού* και *ενατένισης* και όχι αντικείμενο εκμετάλλευσης.

Η μεγάλη στροφή από την *επιμέλεια εαυτού* στην *επιμέλεια του έχειν* πραγματοποιήθηκε από τον 16^ο αιώνα και μετά στην λεγόμενη εποχή της *νεωτερικότητας* που έως και σήμερα, δεν έχει ξεπεραστεί. Ο πυρήνας της *νεωτερικής φιλοσοφίας* είναι η *ανθρωποκεντρική θεώρηση* του κόσμου, η οποία, με τη σειρά της, αναδεικνύεται ως η αιτία που ο άνθρωπος τέθηκε απέναντι στη φύση, την οποία αντιμετώπιζε μέχρι και σήμερα ως αντικείμενο κατάκτησης και εκμετάλλευσης. Με άλλα λόγια, στην εποχή της *νεωτερικότητας* πραγματοποιήθηκε η αποκοπή και η οριστική ρήξη του ανθρώπου με τη φύση, η οποία έχασε πλέον την ιερότητά της και, από αντικείμενο *θαυμασμού* και *ενατένισης* εξέπεσε και θεωρήθηκε ως μια φύση *αδύναμη*, που διέπεται από τυφλούς μηχανισμούς, τους οποίους μόνο ο άνθρωπος μπορεί να ελέγξει και, περαιτέρω, να υπερισχύσει.

Στην ψηφιακή εποχή μας, ο άνθρωπος ζει ακόμη στην ανθρωποκεντρική εποχή της *απομάγευσης του κόσμου* και, περισσότερο από ποτέ άλλοτε, έχει θέσει ως κύρια αποστολή του την κυριαρχία πάνω στη φύση, μέσα από την *εργαλειακή χρήση* της τεχνολογίας. Σήμερα, λοιπόν, όπως μπορούμε να διαπιστώσουμε, η *ανθρωποκεντρική θεώρηση* του κόσμου, οδήγησε σε μία άνευ προηγουμένου *πραγμοποίηση* (reification) και *εμπορευματοποίηση* της τεχνολογίας που, με τη σειρά της, οδήγησε στην κλιματική, αλλά και γενικότερα, στην οικολογική καταστροφή του πλανήτη. Αυτή η καταστροφή είναι που αναδεικνύει πλέον ως επείγουσα την αναγκαιότητα μιας επιστροφής σε μια φιλοσοφία του *ευ ζην* με κέντρο τη *μη ανθρωποκεντρική, μεταουμανιστική* (posthuman), *επιμέλεια εαυτού*.

Υπό αυτό το πρίσμα, ο διευρυμένος και *μη ανθρωποκεντρικός* ορισμός του *ευ ζην* στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία, αναδεικνύεται, όχι μόνο χρήσιμος, αλλά και απαραίτητος στην έρευνα του *ψηφιακού ευ ζην* (digital wellbeing). Με άλλα λόγια, η *επιμέλεια εαυτού* στην αρχαία ελληνική φιλοσοφία, μπορεί να προσφέρει ένα νέο νόημα στην τεχνολογία, αυτό της στροφής από την *εργαλειακή χρήση* της που οδηγεί αναπόφευκτα σε τεχνοκρατικές (transhuman) αντιλήψεις, στην *μεταουμανιστική* (posthuman) προσέγγισή της, που οδηγεί στη *συνύφανση* ανθρώπου και τεχνολογίας και

στη συνακόλουθη *αποεργαλειοποίησή* της (euro-transhumanism)⁵⁴. Έτσι, η έρευνα για το ψηφιακό ευ ζην μπορεί να συγκροτηθεί με βάση ένα αξιακό σύστημα που θέτει ως προτεραιότητα τη θεώρηση της ψηφιακής τεχνολογίας ως μιας εγγενούς *προέκτασης* του ανθρώπου και ως συνακόλουθο μέλημα και απώτερο στόχο την προσέγγιση του ευ ζην υπό το πρίσμα της *μη ανθρωποκεντρικής επιμέλειας* ενός μεταουμανιστικού εαυτού και όχι της *ανθρωποκεντρικής επιμέλειας του έχουν*.

Πρωτογενείς Πηγές

Απολλόδωρος, *Βιβλιοθήκη*.

Αριστοτέλης, *Μετά τα Φυσικά*.

Αριστοτέλης, *Περὶ πορείας ζώων*, Μετάφραση, εισαγωγή, επιμέλεια Παντελής Γκολίτσης, Αθήνα 2020.

Αριστοτέλης, *Περὶ ζώων κινήσεως*, Μετάφραση, εισαγωγή, επιμέλεια Παντελής Γκολίτσης, Αθήνα 2020.

Αριστοτέλης, άπ. 25, στο Στοβαΐος, *Έκλογαί, Αποφθέγματα, Υποθήκαι, Γ'*, iii: «Περὶ Φρονήσεως».

Δημόκριτος, άπ. 210, στο Στοβαΐος, *Έκλογαί, Αποφθέγματα, Υποθήκαι, Γ'*, i: «Περὶ Ἄρετῆς».

Diels H. – Kranz W., *Οἱ Προσωκρατικοί. Οἱ Μαρτυρίες καὶ τὰ Ἀποσπάσματα*, 3 τόμοι, Απόδοση στὰ Νέα Ἑλληνικά Βασ. Α. Κύρκος, Αθήνα 2005.

Διογένης Λαέρτιος, *Φιλοσόφων βίων καὶ δογμάτων συναγωγή*, 10 βιβλία.

Ἐμπεδοκλῆς, Β 117 και Β 139 , στο Diels H. – Kranz W., *Οἱ Προσωκρατικοί. Οἱ Μαρτυρίες καὶ τὰ Ἀποσπάσματα*, Τόμος Α', Απόδοση στὰ Νέα Ἑλληνικά Βασ. Α. Κύρκος, Αθήνα 2005, σ. 673 και σ. 685.

Ἐπίκτητος, άπ. 132, στο Στοβαΐος, *Έκλογαί, Αποφθέγματα, Υποθήκαι, Γ'*, i: «Περὶ Ἄρετῆς».

Ἐπίκουρος, *Ἐπιστολὴ τρίτη πρὸς Μενοικέα*.

⁵⁴. Σε αυτήν ακριβώς την κατεύθυνση της κριτικής μιας τεχνοκρατικής (transhuman) αντίληψης για την τεχνολογία και στη συνακόλουθη *αποεργαλειοποίησή* προσανατολίζεται ο ευρω-τρανσουμανισμός (euro-transhumanism) του Stefan Lorenz Sorgner, που υποστηρίζει ότι οι σύγχρονες τεχνολογίες βελτίωσης δεν είναι και δεν θα πρέπει να αντιμετωπίζονται μόνο ως εργαλεία, αλλά είναι και θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως μέρη αυτού που είμαστε. Από εδώ απορρέει και η πεποίθησή του ότι πάντα ήμασταν κυβόργια (cyborgs). Βλ. S. L. Sorgner, *We Have Always Been Cyborgs*, Bristol 2021, p. 13.

Gaisford T., (Ed.) (1848). *Etymologicum Magnum*. Oxford (repr. Amsterdam 1965).

Θεόφραστος, *Περὶ εὐσεβείας*.

Ἰάμβλιχος, *Περὶ τοῦ Πυθαγορείου βίου*.

Κέλσος, *Ἀληθῆς Λόγος*.

Κρίτωνος ἦτοι Δαμίππου Πυθαγορείου ἐκ τοῦ Περὶ φρονήσεως καὶ εὐτυχίας, ἀπ. 63, στο Στοβαῖος, *Ἐκλογαί, Αποφθέγματα, Ὑποθήκαι, Γ'*, iii: «Περὶ Φρονήσεως».

Πλωτίνος, I 4 [46] «Περὶ Εὐδαιμονίας».

Λουκιανός, *Ἀληθῶν διηγημάτων Α' - Β'*.

Ὅμηρος, *Ἰλιάς*, Μετάφρασις Ἰακώβου Πολυλά, Ὁργανισμός Ἐκδόσεως Διδακτικῶν Βιβλίων, Ἀθήναι 1974.

Ὅμηρος, *Ὀδύσσεια*, Μετάφραση Ν. Καζαντζάκη – Ι. Κακριδῆ, 1938 (Ὀγδοη και τελικὴ μορφή).

Παλαιά Διαθήκη, 36^ο βιβλίο: «Ἰωνᾶς».

Πλάτων, *Μίνως ἢ περὶ νόμου*.

Πορφύριος, *Περὶ ἀποχῆς ἐμψύχων*.

Πορφύριος, *Πυθαγόρου βίος*.

Στοβαῖος, *Ἐκλογαί, Αποφθέγματα, Ὑποθήκαι, Γ'*, i: «Περὶ Ἀρετῆς», iii: «Περὶ Φρονήσεως».

Δευτερεύουσα Βιβλιογραφία

Bosing W., *Μπος – Το Πλήρες Ἔργο Ἱερώννυμος Μπος (Περ. 1450-1516) – Μεταξὺ Παράδεισου και Κόλασης*, Ἀθήνα 2004.

Ferry L. – Capelier C., *Ἡ ωραιότερη ἱστορία της φιλοσοφίας*, Μετάφραση Σώτη Τριανταφύλλου, Ἀθήνα 2016.

Foucault M., *Ἱστορία της Σεξουαλικότητας (Τρίτος Τόμος) Ἡ Επιμέλεια Ἐαυτοῦ*, Ἀθήνα 2013.

Hadot P., *Τι εἶναι ἡ Ἀρχαία Ἑλληνική Φιλοσοφία*, Ἀθήνα 2002.

Μαρκοπούλου Α., «Οἱ διαβαθμίσεις της ιδέας του *Κάλλους* στο πλατωνικό Συμπόσιον και ἡ λειτουργία των θεωρητικῶν ἀρετῶν», *Παιδαγωγικός Λόγος* 1/2012, 73-86.

Μαρκοπούλου Α., «Ἡ ψυχὴ θεωρός και δημιουργός του νοητοῦ *Κάλλους* στο πλατωνικό Συμπόσιον και ἡ λειτουργία των ἀρετῶν της νοερώς ενεργοῦσης ψυχῆς», *Παιδαγωγικός Λόγος* 2/12, 29-46.

- Markopoulou A. C.** . “The Tetrpharmakos (Fourfold Cure) and the Sober Reasoning in Epicurus: A Critical Philosophical Paradigm Against the Politicization of Medical Truth?”. *Journal of Posthumanism*, vol. 2, no. 1, Feb. 2022, pp. 31-35, doi:10.33182/joph.v2i1.1856.
- Μαρκοπούλου Α. Χ.**, «Η μελέτη θανάτου ως προϋπόθεση του φιλοσοφικού θεωρείν και του πολιτικού πράττειν στον Πλάτωνα στο *Διεπιστημονικές (Επανα)Προσεγγίσεις στο Γεγονός του Θανάτου (Πρώτος Τόμος) Προβληματισμοί σε Αρχέγονους Συλλογισμούς και Προαιώνια Ερωτήματα*, Αθήνα 2023.
- Markopoulou A.**, “The notion of *apeiron* (ἄπειρον) in Anaximander’s Ontology: Tracing the origins of Critical Posthumanism?” Ανακοίνωση στο: *The 13th Beyond Humanism Conference: Crises and the Posthuman Post- Trans- and Metahumanist Reflections on Contemporary Challenges*, 3 – 7 July 2023 University of the Aegean / Mytilini – Lesvos – Greece, Ιστότοπος: https://metabody.eu/wp-content/uploads/2023/06/13thBHC_ABSTRACT_BOOKLET.pdf?fbclid=IwAR2-bikPXFVPrtq7_qa2C00g5llRU_fN_WaknhAoP9fpT5z1Mk0EiOqdU_Q.
- Μαρκοπούλου Α. Χ.**, «Η μελέτη θανάτου ως προϋπόθεση του φιλοσοφικού θεωρείν και του πολιτικού πράττειν στον Πλάτωνα στο *Διεπιστημονικές (Επανα)Προσεγγίσεις στο Γεγονός του Θανάτου (Πρώτος Τόμος) Προβληματισμοί σε Αρχέγονους Συλλογισμούς και Προαιώνια Ερωτήματα*, Αθήνα 2023.
- Μπενιέ Ζ. Μ.**, *Ιστορία τῆς Νεωτερικῆς καὶ Σύγχρονης Φιλοσοφίας Φυσιογνωμίες καὶ Ἔργα*, Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης, Ἀθήνα 1999.
- Nussbaum M.**, *Η θεραπεία της επιθυμίας Θεωρία και Πράξη της Ελληνιστικής Ηθικής Φιλοσοφίας*, Αθήνα 2015.
- Nussbaum M. C.**, *Δικαιοσύνη για τα ζώα: Η συλλογική μας ευθύνη*, Αθήνα 2023.
- Ratočka J.**, *Αιρετικά Δοκίμια στη Φιλοσοφία της Ιστορίας*, Επιμέλεια – σημειώσεις James Dodd - Πρόλογοι Paul Ricoeur και Roman Jakobson - Υστερόγραφο Erazim Kohak, Μετάφραση – επίμετρο Φώτης Τερζάκης, Τρίκαλα 2021.
- Σαμπανίκου Εύη Δημ.**, «Η εικονογράφηση της σκηνής του *μαιομένου μονοκέρωτος* από το μυθιστόρημα *Βαρλαάμ και Ιωάσαφ* στην ελλαδική μεταβυζαντινή τοιχογραφία», *Δωδώνη, Επιστημονική Επετηρίς της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων*, τόμος ΙΘ’(1990), τεύχος 1, 127-157.
- Σαμπανίκου Εύη Δημ.**, *Ο τοιχογραφικός διάκοσμος του παρεκκλησίου των Τριών Ιεραρχών στη Μονή Βαρλαάμ Μετεώρων (1637)*, Εκδόσεις Φ.Ι.ΛΟ.Σ., Τρίκαλα 1995.
- Sampanikou E. D. & Stasienko J.** [eds.], *Posthuman Studies Reader Core Readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism*, Posthuman Studies, vol. 2, Schwabe Verlag, Basel, Schweiz 2021.

Σαμπανίκου Ε. Δ., «Εισαγωγή Η τέχνη στην τρίτη δεκαετία του 21^{ου} αιώνα: από το μεταμοντέρνο *παλίμψηστο* στη μεταουμανιστική *συνύφανση*» στο: S. L. Sorgner, *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Επιστημονική Επιμέλεια και Επιμέλεια Μετάφρασης Εύη Σαμπανίκου - Γλωσσάρι και Επιμέλεια Μετάφρασης Φιλοσοφικών όρων Άννα Μαρκοπούλου - Μετάφραση Ηρακλής Οικονόμου, Θεσσαλονίκη 2024, 7-27.

Sorgner S. L., *We Have Always Been Cyborgs*, Bristol 2021.

Sorgner S. L., *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Επιστημονική Επιμέλεια και Επιμέλεια Μετάφρασης Εύη Σαμπανίκου - Γλωσσάρι και Επιμέλεια Μετάφρασης Φιλοσοφικών όρων Άννα Μαρκοπούλου - Μετάφραση Ηρακλής Οικονόμου, Θεσσαλονίκη 2024.

3 Από τον μεταμοντερνισμό στον μεταουμανισμό: Τέχνη και ευ ζην. Συμβολισμοί της τεχνολογικής «ερήμου»

Εύη Σαμπανίκου

Καθηγήτρια Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (ΤΠΤΕ)

3.1 Προσδιορισμός του θέματος (ορολογία και μέθοδος)

Ο (κριτικός) μεταουμανισμός (critical posthumanism) είναι στις μέρες μας η πολιτισμική θεωρία και φιλοσοφία που διαδέχεται τον μεταμοντερνισμό (postmodernism) (Sampanikou, 2017, 1-3; Sampanikou, 2014, 241-242), ξεπερνώντας τη βασική του έννοια, το παλίμψηστο (palimpsest) και αναπτύσσοντας τη φιλοσοφία της συνύφανσης (twist) (Σαμπανίκου, 2024, 8, 11, 20-21). Ενώ δηλαδή ο μεταμοντερνισμός χτίζεται κυρίως πάνω στην σύνθεση μέσω αμφισβήτησης, απόρριψης και εν τέλει επιλεκτικής ανακύκλωσης των ιδεών του παρελθόντος, ο μεταουμανισμός επιχειρεί μια σταθερή και γόνιμη συνύπαρξη παλαιών και νέων ιδεών, προβάλλοντας ως ανάγκη τη διατήρηση του παρελθόντος ως βάση για το μέλλον. Η μεταουμανιστική οπτική για το ευ ζην αντανακλάται, τις τελευταίες δεκαετίες, με τον πιο εύλωτο τρόπο στο πεδίο των οπτικοακουστικών τεχνών, με ιδιαίτερη έμφαση σε δύο πεδία που αποτελούν συγκοινωνούντα δοχεία, τα κόμικς και τον κινηματογράφο και μάλιστα εκείνα που υπηρετούν το λογοτεχνικό είδος (genre) της επιστημονικής φαντασίας (Sampanikou 2002, 438-473). Όπως και στην περίπτωση της λογοτεχνίας, τα κόμικς και ο κινηματογράφος του φανταστικού και της επιστημονικής φαντασίας, προβάλλουν κυρίως δυστοπικά φιλοσοφικά ερωτήματα πάνω στην εξέλιξη της σχέσης ανθρώπου-τεχνολογίας (Sampanikou 2012, 136-143), με κεντρικά ζητήματα την κατάχρηση της εξουσίας από τους ισχυρούς, την απανθρωποποίηση (deshumanization) των μαζών (Haslam, N., 2022, 313) και την ανυπολόγιστη σε μέγεθος οικολογική καταστροφή και ερημοποίηση του φυσικού περιβάλλοντος, με ταυτόχρονη συγκέντρωση των πληθυσμών σε αχανείς «μεγαπόλεις» (Mega Cities), στις οποίες ευημερούν οι λίγοι «εκλεκτοί», με τους υπόλοιπους να παραδίδονται στη βία και τις ασθένειες. Το στοιχείο της «ερήμου» λοιπόν χρησιμοποιείται εδώ και μεταφορικά (απώλεια ηθικών αξιών και κανόνων), αλλά και κυριολεκτικά, καθώς όλη η δράση λαμβάνει χώρα, είτε σε άγονες μολυσμένες εκτάσεις, είτε σε απάνθρωπες μεγαπόλεις (Sampanikou, 2024b).

Παρακολουθώντας τις οπτικοακουστικές αυτές αφηγήσεις, ανακαλύπτουμε ότι η σύνθετη έννοια της «ερήμου» που παρουσιάζεται σε αυτές, έλκει την καταγωγή της τουλάχιστον από τις απαρχές της βιομηχανικής εποχής (αν και με πολύ αρχαιότερες ρίζες) και διατρέχει φιλοσοφικά και λογοτεχνικά κείμενα, αλλά και επιστημονικές πραγματείες, όλο τον 19^ο αιώνα (Sampanikou – Stasienko, 2021, 17-18). Μεταξύ πολλών φιλοσόφων,

συγγραφέων και ερευνητών που έχουν προσφέρει τα φώτα τους στη διαμόρφωση της έννοιας της «ερήμου», ο Aldous Huxley (1894-1963), όχι τυχαία εγγονός του βιολόγου και πρωτοπόρου των μεταουμανιστικών ιδεών Thomas Henry Huxley (1825 - 1895) (Sampanikou – Stasienko, 2021, 43-46) υπήρξε ένας από τους θεμελιωτές της επιστημονικής φαντασίας και οραματιστής ενός μετα-αποκαλυπτικού μέλλοντος. Ο *Θαυμαστός Καινούργιος Κόσμος* του (1932), άνοιξε ένα τεράστιο πεδίο συζητήσεων για μελλοντικές δυστοπίες που μπορεί να σηματοδοτούν το τέλος του ανθρώπινου γένους σε έναν έρημο κόσμο που υπήρξε αποτέλεσμα της ανθρώπινης αλαζονείας, μέσω μιας εσφαλμένης στις διαστάσεις της ανθρωποκεντρικής αντίληψης για την «ανωτερότητα» του ανθρώπινου είδους, που περιφρόνησε τα άλλα είδη και το περιβάλλον. Είναι δε χαρακτηριστικό ότι, η συγκεκριμένη αντίληψη για την ανωτερότητα του είδους μας, αποκτά πλέον και τεχνολογικές διαστάσεις, με διαφορούμενες αντιλήψεις για την τεχνητή νοημοσύνη.

Μετά το βιβλίο του Huxley, πολλοί καλλιτέχνες προσπάθησαν να διαμορφώσουν φουτουριστικές εικόνες διαφόρων δυστοπιών πάνω σε ένα σκηνικό ρημαγμένων αστικών τοπίων ή/και θανατηφόρα μολυσμένης φύσης (Sampanikou 2002, 438-440). Θα επικεντρωθώ λοιπόν στη συνεργασία εικόνας και λόγου με δυστοπικό περιεχόμενο, παίρνοντας παραδείγματα από μια σειρά ταινιών, κόμικς και εικονογραφημάτων (graphic novels) (Νικολόπουλος 2012, 61-62)⁵⁵ από τη δεκαετία του '80 και μετά, που επηρέασαν έντονα τη σημερινή μας αίσθηση της μετα-αποκαλυπτικής ερήμου, όπως για παράδειγμα οι ταινίες *Mad Max*, ο *Δικαστής Dredd* στα κόμικς και στον κινηματογράφο, η σειρά των *εικονογραφημάτων* με κεντρικό θέμα το *Ινκάλ* των Jodorowsky - Moebius και πολλά άλλα που εξετάζονται παράλληλα.

Η μέθοδος ανάδειξης των παραπάνω είναι η συγκριτική μελέτη κόμικς και ταινιών επιστημονικής φαντασίας από τη δεκαετία του 1980 και μετά, για να αναδειχθεί πόσο επηρεάστηκε η σύγχρονη μεταμοντέρνα και μεταουμανιστική φιλοσοφία από τις οπτικοακουστικές και λογοτεχνικές προσεγγίσεις των τεχνολογικών δυστοπιών του παρόντος και του μέλλοντος, μέσω των συμβολισμών της έννοιας της *ερήμου*, η οποία παρουσιάζεται εδώ ως μετα-αποκαλυπτική συνέπεια του ανθρωπισμού.

3.2 Η έρημος πριν το φανταστικό και την επιστημονική φαντασία

Η «ερημος» είχε πάντα διάφορες ερμηνείες στη λογοτεχνία και τη φιλοσοφία κατά τη διάρκεια της ανθρώπινης ιστορίας ως κυριολεκτικός και μεταφορικός χώρος σε

⁵⁵ Ο Νικολόπουλος υιοθετεί τον όρο *εικονογραφημάτιο* από τον Πέτρο Μαρτινίδη που τον προτείνει στη δεκαετία του 1990 [Μαρτινίδης, Π. (1990). *Κόμικς: Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ, Θεσσαλονίκη]

διαφορετικά πολιτισμικά και κοινωνικοπολιτικά πλαίσια. Στις περισσότερες πνευματικές ή θρησκευτικές παραδόσεις, αποκτά την έννοια του εξαγνισμού στην πραγματική έρημο μέσα από μια σειρά δοκιμασιών που επιφέρουν τελικά την αφύπνιση, τη φώτιση ή την αποκάλυψη, όπως έχουν αποκαλύψει τόσα πολλά ιερά κείμενα στο πέρασμα του χρόνου (χριστιανική Βίβλος, Πατέρες της Ερήμου, μυστικισμός των Σούφι, εβραϊκή Βίβλος, βουδιστικά, ινδουιστικά, ισλαμικά θρησκευτικά βιβλία). Αυτό είναι το μέρος για να συνειδητοποιήσουμε την ανθρώπινη ευαλωτότητα, τη δύναμη της φύσης και το μεγαλείο του Θεού και να μεταμορφωθούμε μέσα από την αποδέσμευση από κάθε υλική δέσμευση. Η απομόνωση γίνεται το μέσο της εσωτερικής γαλήνης για να νιώσουμε και να επικοινωνήσουμε με τη θεϊκή παρουσία και να διαλογιστούμε, παρά τους πειρασμούς που μπορεί να εμφανιστούν. Η έρημος είναι μερικές φορές ένα επικίνδυνο μέρος όπου η μάχη μεταξύ του Καλού και του Κακού είναι αιώνια, και πρέπει επίσης να αγωνιστείς για να είσαι στην καλή πλευρά.

Για τον Φρίντριχ Νίτσε στο *Τάδε Έφη Ζαρατούστρα* [ή, σύμφωνα με άλλες μεταφράσεις: *Έτσι μίλησε ο Ζαρατούστρα*] (1882-85), η «έρημος» είναι ένας τόπος πνευματικής μεταμόρφωσης μέσω της μοναξιάς και ένα σύμβολο διαλογισμού πάνω στις κοινωνικές αξίες και τις προκλήσεις του εαυτού⁵⁶. Καθ' όλη τη διάρκεια του 19ου και στις αρχές του 20ού αιώνα, υπό την επίδραση των αποικιοκρατικών ιδεών και της *οριενταλιστικής* εικονογραφίας στην τέχνη και τη λογοτεχνία, η έννοια της ερήμου αποκτά μια εξωτική και ταυτόχρονα ιδεαλιστική σημασία για τη Δύση, ως ένας τραχύς τόπος όπου οι πολιτισμοί συγκρούονται και τα άτομα αλλάζουν σαν να δέχονται μια συμβολική βάπτιση. Αυτή η ματιά αποτυπώνεται αργότερα αριστοτεχνικά στο κινηματογραφικό έπος «Ο Λόρενς της Αραβίας» (Lawrence of Arabia), μια θρυλική ταινία του 1962, κυρίως για τη συναρπαστική κινηματογράφιση του David Lean, ο οποίος επιλέγει να εστιάσει σε αρκετές σκηνές στην αποτύπωση της εικόνας και του νοήματος της ερήμου, αναδεικνύοντας αυτό που εκείνος προσδιορίζει ως ψυχρό μεγαλείο της, που περικλείει τα ανθρώπινα πάθη και τους αγώνες. Στην ταινία απεικονίζονται και οι δύο μεταφορικές όψεις της ερήμου, ο επικίνδυνος τόπος αλλά και ο τόπος της αναγέννησης.

Στη μετα-αποικιακή εποχή, ο *Οριενταλισμός* του Edward Said (1979) αναπτύσσει μια κριτική ματιά προς όλες τις δυτικές αποικιοκρατικές απεικονίσεις του «εξωτισμού» της Ανατολής, συμπεριλαμβανομένης της εικόνας της ερήμου ως τόπου ανεξέλεγκτων παθών που πρέπει να τιθασεύεται μόνο από το δυτικό βλέμμα.

⁵⁶ Friedrich Nietzsche, *Thus Spoke Zarathustra. A Book for All and None*, Translated by Adrian del Caro, Edited by Adrian del Caro and Robert B. Pippin, Cambridge University Press 2006.

3.3 Η νεωτερικότητα και η μεταμοντέρνα στροφή (Μοντέρνο και Μεταμοντέρνο)

Η νεωτερικότητα αντιμετώπισε συμβολικά την έρημο ως ένα μεγάλο κενό που είναι το αποτέλεσμα της απώλειας της ταυτότητας που προκαλείται από την αποξένωση του ατόμου στην εποχή της ανερχόμενης βιομηχανικής επανάστασης και των πολέμων. Γι' αυτό τόσο στη λογοτεχνία όσο και στη φιλοσοφία η έννοια της ερήμου αναδύεται ως μια μορφή υπαρξιακής κρίσης. Ένα καλό παράδειγμα θα μπορούσε να είναι το έργο του T.S. Eliot "The Waste Land" (1922) που εκφράζει τον πολιτισμικό μηδενισμό και την κυριολεκτική κατάρρευση των πάντων στην περίοδο μετά τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, με τον ίδιο τρόπο που ο μηδενισμός αυτός αντανακλάται στο καλλιτεχνικό κίνημα του ντανταϊσμού για παράδειγμα. Επίσης, στο μεταγενέστερο έργο του Χάιντεγκερ, ορισμένοι από τους προβληματισμούς του, για παράδειγμα στο έργο *Είναι και χρόνος* (1927)⁵⁷ μπορούν να γίνουν αντιληπτοί ως μεταφορική αναφορά στην έρημο ως χώρου ηρεμίας και κάθαρσης, όπου συναντά κανείς το «τίποτα» και συλλογίζεται την ουσία της ύπαρξης⁵⁸. Κατά παρόμοιο τρόπο, η υπαρξιακή φιλοσοφία που εκπροσωπείται από τα γραπτά του Ζαν-Πωλ Σαρτρ⁵⁹ αντιμετωπίζει το νόημα της ερήμου ως *tabula rasa* της ύπαρξης πάνω στην οποία τα άτομα πρέπει να οικοδομήσουν τις δικές τους αξίες και να βρουν έναν σκοπό στη ζωή.

Για τη μεταμοντέρνα/μεταποικιακή σκέψη η έρημος συνδέεται συχνά με την περιθωριοποίηση και την αποδόμηση. Αναφέρομαι βέβαια στο βιβλίο των Gilles Deleuze και Félix Guattari *Χίλια Πλατώματα*, όπου συζητούν για τον «ομαλό χώρο» της ερήμου, αντιπαράβάλλοντάς τον με τον «ραβδωτό χώρο». Η έρημος εδώ δεν μπορεί να είναι μόνο μια έρημος άμμου αλλά και μια έρημος πάγου. Συμβολίζει το άνοιγμα, τη ρευστότητα και τη δυνατότητα «αποεδαφικοποίησης», δηλαδή διαφυγής από τα δομημένα συστήματα εξουσίας⁶⁰.

⁵⁷ Heidegger, M. (1962) *Being and Time*, Μετάφραση: Macquarrie, J. & Robinson, Ed., Blackwell (το Γερμανικό πρωτότυπο χρονολογείται στα 1926).

⁵⁸ Wheeler, M. (2020) "Martin Heidegger", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/heidegger>

⁵⁹ Όπως για παράδειγμα στα θεατρικά κείμενα με τίτλο: *No Exit and Three Other Plays*, Vintage, 1989, όπου η έρημος χαρακτηρίζεται 'μια απέραντη σπατάλη άμμου κάτω από μια πύρινη σπατάλη ουρανού' (δική μου απόδοση).

⁶⁰ Deleuze G. & Guattari, F. (1987) *Χίλια οροπέδια. Καπιταλισμός και σχιζοφρένεια*, Μετάφραση και πρόλογος από τον Brian Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis - London (χρησιμοποιήθηκε το γαλλικό πρωτότυπο του 1980), σ. 382: "(Οι νομάδες) είναι φορείς αποεδαφικοποίησης. Προσθέτουν την έρημο στην έρημο, τη στέπα στη στέπα, με μια σειρά από τοπικές λειτουργίες των οποίων ο προσανατολισμός και η κατεύθυνση ποικίλλουν αενάως. Η αμμόδης έρημος δεν έχει μόνο οάσεις, που είναι σαν σταθερά σημεία, αλλά και ριζωματική βλάστηση που είναι προσωρινή και αλλάζει θέση ανάλογα με τις τοπικές βροχές, φέρνοντας αλλαγές στην κατεύθυνση των διαβάσεων. Οι ίδιοι όροι χρησιμοποιούνται για να

3.4 Η έρημος ως χώρος ουτοπίας ή δυστοπίας σε βιβλία και ταινίες επιστημονικής φαντασίας

Σε μια σειρά βιβλίων επιστημονικής φαντασίας, χαοτικές έρημες περιοχές σε διάφορους πλανήτες περιγράφουν συχνά αυτό που έχουμε ήδη συζητήσει παραπάνω: επικίνδυνα άγνωστα μέρη με άγριους κατοίκους και περιβάλλοντα, κατεστραμμένους από τον πόλεμο πολιτισμούς, τεράστιες περιβαλλοντικές καταστροφές και μερικές φορές θετικά πράγματα όπως η πνευματική αφύπνιση και ο διαλογισμός. Αν πάρουμε την περίπτωση του *Dune* του Frank Herbert, ο έρημος πλανήτης Arrakis είναι ταυτόχρονα τόπος αγώνα και πηγή πολιτικής, οικολογικής και πνευματικής ενόρασης. Οι Fremen, που ζουν στην έρημο, ενσαρκώνουν την ανθεκτικότητα, την προσαρμογή και μια μυστικιστική σχέση με το περιβάλλον τους. Σε όλες τις διασκευές των βιβλίων σε ταινίες, από τις παλαιότερες έως τις πιο πρόσφατες, δίνεται κινηματογραφική έμφαση στα ερημικά τοπία του πλανήτη που παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη των χαρακτήρων. Το ίδιο ισχύει και για τη σειρά *Star Wars*, ιδίως για την αρχική τριλογία.

Η έρημος είναι ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο στη μετα-αποκαλυπτική επιστημονική φαντασία και στα κόμικς που συμβολίζει την ερημιά και τη σκληρότητα ενός κόσμου μετά την κοινωνική κατάρρευση. Η χρήση της αξιοποιεί πολλά επίπεδα νοήματος, τόσο κυριολεκτικά όσο και μεταφορικά, αντιπροσωπεύοντας την περιβαλλοντική καταστροφή, την απομόνωση, την επιβίωση και τον αγώνα της ανθρωπότητας ενάντια σε συντριπτικές πιθανότητες. Ακολουθεί μια διερεύνηση της σημασίας του.

Περιβαλλοντική κατάρρευση και κλιματική κρίση

Σε πολλά μετα-αποκαλυπτικά έργα, η έρημος είναι συχνά αποτέλεσμα οικολογικών καταστροφών, όπως ο πυρηνικός πόλεμος, η ακραία κλιματική αλλαγή ή η υπερεκμετάλλευση των πόρων. Το τοπίο γίνεται άγονο και εχθρικό, αντανακλώντας έναν κόσμο όπου η ανθρώπινη αμέλεια έχει καταστρέψει το περιβάλλον. Ένα καλό παράδειγμα είναι το *Mad Max*, όπου η έρημος είναι προϊόν της παγκόσμιας κοινωνικής κατάρρευσης. Οι κύριοι χαρακτήρες είναι σωματικά σκληροί και άγριοι και μεταφορικά αποξενωμένοι από την ανθρωπότητα. Σε αυτό το σκηνικό, οι συμμορίες έχουν αντικαταστήσει την κοινωνία και τα άτομα πρέπει να παλέψουν για την επιβίωση. Η έρημος είναι κυρίως

περιγράφουν τις ερήμους πάγου με τις ερήμους άμμου: δεν υπάρχει γραμμή που να χωρίζει τη γη από τον ουρανό- δεν υπάρχει ενδιάμεση απόσταση, προοπτική ή περίγραμμα- η ορατότητα είναι περιορισμένη- και όμως υπάρχει μια εξαιρετικά λεπτή τοπολογία που δεν βασίζεται σε σημεία ή αντικείμενα αλλά μάλλον σε αιχμές, σε σύνολα σχέσεων (άνεμοι, κυματισμοί του χιονιού ή της άμμου, το τραγούδι της άμμου ή το τρίξιμο του πάγου, οι απτικές ιδιότητες και των δύο)".]

τεχνολογική, γεμάτη από τα κατεστραμμένα απομεινάρια ενός άλλοτε αλαζονικού υπερ-τεχνολογικού πολιτισμού. Σε μια έρημη χώρα, η επιβίωση εξαρτάται συχνά από την ψυχική σκληρότητα όσο και από τη σωματική αντοχή. Οι χαρακτήρες πρέπει να αντιμετωπίσουν εξωτερικούς κινδύνους αλλά και τον ίδιο τους το φόβο, τις παραισθήσεις ή την απελπισία. Αυτό καθιστά την έρημο επιπλέον σύμβολο της εσωτερικής πάλης που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο. Χρησιμοποιώντας την έρημο ως αφηγηματικό και οπτικό μέσο, τα προαναφερθέντα έργα διερευνούν τη σχέση της ανθρωπότητας με τη φύση, την τεχνολογία και τον εαυτό της, σε έναν κόσμο όπου οι παλιοί κανόνες δεν ισχύουν πλέον. Αν και το *Mad Max* είναι κυρίως γνωστό για τις ταινίες, έχουν υπάρξει αρκετές προσαρμογές σε κόμικς (*Vertigo Comics*) που αποτυπώνουν τον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο της ερήμου. Σε ένα δυστοπικό μέλλον όπου ο πολιτισμός έχει καταρρεύσει, ο κόσμος του *Mad Max* διαθέτει απέραντες, άδειες ερήμους όπου το νερό και τα καύσιμα είναι τα πιο πολύτιμα αγαθά και οι περιπλανώμενες συμμορίες μάχονται για τον έλεγχο.

Η έλλειψη νερού στις ερήμους ενισχύει ένα βασικό θέμα της μετα-αποκαλυπτικής μυθοπλασίας: την *έλλειψη ζωτικών πόρων*. Αυτό οδηγεί σε συγκρούσεις μεταξύ των επιζώντων, όπως φαίνεται στο *Tank Girl* (1988) των Alan Martin and Jamie Hewlett ή στο *Waterworld. Children of Leviathan* (1997), όπου οι λίγες εναπομείνασες πηγές νερού γίνονται αντικείμενο άγριων διεκδικήσεων, καθιστώντας την επιβίωση έναν βίαιο και πρωτόγονο αγώνα. Ορισμένες φορές, η έρημος στη μετα-αποκαλυπτική μυθοπλασία αντλεί συχνά από την εικονογραφία της δυτικού είδους, συμβολίζοντας την ανομία και την επιστροφή στα αρχέγονα ένστικτα. Έργα όπως η σειρά *The Dark Tower* (1982) του Stephen King αναμειγνύουν την αισθητική της Παλαιάς Δύσης με ένα μετα-αποκαλυπτικό μέλλον, όπου η έρημος χρησιμεύει ως πεδίο μάχης για την προσωπική και κοινωνική λύτρωση. Θα μπορούσαμε ίσως να το ονομάσουμε «westernpunk».

Το σκηνικό της ερήμου μεγεθύνει το θέμα της επιβίωσης, όπου οι άνθρωποι πρέπει να αντέξουν όχι μόνο τους άλλους επιζώντες αλλά και την ίδια τη φύση. Το εχθρικό κλίμα, η επικίνδυνη πανίδα και η έλλειψη καταφυγίου ή τροφής αποτελούν μια συνεχή πρόκληση. Στην ταινία *The Book of Eli* (2010), των Albert και Allen Hughes, το άγονο τοπίο αντικατοπτρίζει το πνευματικό ταξίδι του κύριου χαρακτήρα, όπου η επιβίωση εξαρτάται από την πίστη, τη δύναμη και την επιμονή.

Η έρημος χρησιμεύει συχνά ως *οπτική μεταφορά* για την παρακμή του ανθρώπινου πολιτισμού. Ερειπωμένες πόλεις, αρχαίοι αυτοκινητόδρομοι ή καταρρέοντα μνημεία, μερικές φορές μισοθαμμένα στην άμμο, υποδηλώνοντας το πέρασμα του χρόνου και τη διάβρωση των κάποτε μεγάλων κοινωνιών. Αυτές οι εικόνες υποβάλλουν την ιδέα ότι η ανθρώπινη πρόοδος είναι εύθραυστη και εύκολα ανατρέπεται από καταστροφές. Ο ίδιος ο χρόνος έχει χάσει το νόημά του, και οι διακρίσεις μεταξύ παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος γίνονται δυσδιάκριτες. Στο *Akira*, το μετα-αποκαλυπτικό Τόκιο έχει στιγμές ερημοποίησης, όπου τα ερείπια της πόλης και οι άγονες εκτάσεις δημιουργούν μια

εντυπωσιακή αντίθεση μεταξύ του κόσμου που υπήρχε και της δυστοπικής πραγματικότητας που επέρχεται.

Μερικές όμως φορές, η έρημος στη μετα-αποκαλυπτική μυθοπλασία μπορεί επίσης να συμβολίζει την αναγέννηση ή την ελπίδα μιας επανεκκίνησης. Σε έναν κόσμο που έχει επανέλθει στη ζωή, η έρημος προσφέρει μια *tabula rasa* (κενή πλάκα) πάνω στην οποία η ανθρωπότητα μπορεί να αρχίσει να ξαναγράφει. Γενικότερα, στα είδη που εξετάζουμε εδώ, το ζήτημα της ανανέωσης-αναγέννησης συνδέεται συχνά με ταξίδια στην έρημο. Οι χαρακτήρες πρέπει να περάσουν μέσα από αυτή για να βρουν ελπίδα ή σωτηρία, όπως στο *The Road* (2009), βασισμένο στο μεταποκαλυπτικό μυθιστόρημα του Cormac McCarthy (2006) ή στην ενήλικη anime ταινία *Fist of the North Star*.

Στα μετα-αποκαλυπτικά κόμικς, όπως το *Kamandi: The Last Boy on Earth* (1972-1978) του θρυλικού Jack Kirby, που δημοσιεύτηκε από την D C Comics ή το *The Walking Dead* (2003-2019) των Robert Kirkman και Tony Moore, που στάθηκε έμπνευση και για τη μεταφορά στη μεγάλη οθόνη και στη συνέχεια στην τηλεοπτική, το σκηνικό της ερήμου χρησιμοποιείται τόσο κυριολεκτικά, ως ένα μέρος όπου η φύση έχει ανακτήσει τη γη, όσο και μεταφορικά: ένας χώρος όπου η ανθρώπινη κοινωνία έχει απογυμνωθεί από όλο το πολιτισμικό της παρελθόν και έχει αφεθεί στα πιο πρωτόγονα ένστικτά της.

Πολιτική κριτική και μεταμοντέρνα ειρωνία: Το Μαύρο Ινκάλ, το πριν και το μετά

Η σειρά του *Ινκάλ* των Alejandro Jodorowsky & Mœbius αποτελεί πλέον ένα κλασικό έργο της Γαλλοβελγικής σκηνης των κόμικς (1980-1988)⁶¹, το οποίο οι εκδότες του (*Humanoids*, παλαιότερα *Les Humanoïdes Associés*) έχουν σήμερα μετατρέψει σε ψηφιακό, όχι όμως εντελώς open access (<https://www.humanoids.com/book/355>) Το σκηνικό της πόλης χρησιμεύει εδώ ως ένα εκτενές, ή μάλλον αχανές, δυστοπικό αστικό

⁶¹ Οι πρώτοι έξι τόμοι του INKAL, σε γαλλική και αγγλική γλώσσα είναι οι εξής: 1. L'Incal Noir ("The Black Incal") (1981), 2. L'Incal Lumière ("The Luminous Incal") (1982), 3. Ce qui est en bas ("What Lies Beneath") (1984), 4. Ce qui est en haut ("What is Above") (1985), 5. La cinquième essence – Galaxie qui Songe ("The Fifth Essence – The Dreaming Galaxy") (1988) 6. La cinquième essence – La planète DiFool ("The Fifth Essence – Planet DiFool") (1988). Ακολουθεί, μια prequel σειρά έξι τόμων (Πριν το Ινκάλ) (1988-1995) και επίσης δυο sequel σειρές: Μετά το Ινκάλ (1 τεύχος, το 2000) και Το Τελικό Ινκάλ (3 τεύχη, από το 2008 έως το 2014).

περιβάλλον που αποτυπώνει την ουσία μιας εφιαλτικής μεγαλούπολης. Το σκηνικό ορίζεται από πανύψηλους ουρανοξύστες σε περιοχές ευημερίας που εναλλάσσονται με καταθλιπτικούς βρώμικους δρόμους σε βαθιά υποβαθμισμένες περιοχές. Η εικόνα μας προετοιμάζει-προειδοποιεί για μια μελλοντική κοινωνία παραδομένη στη φτώχεια και τη φθορά που προκάλεσε η αλόγιστη χρήση της τεχνολογίας, στη διαφθορά και σε μια κατάσταση διαρκούς ηθικής και οικολογικής κρίσης. Αυτή η πόλη, με την πυκνή, δαιδαλώδη αρχιτεκτονική της, χρησιμεύει ως συμβολικό τοπίο και αντανακλά την χαοτική κατάσταση της ανθρωπότητας, εκεί όπου οι δομές εξουσίας επιβάλλονται από βάνουσες αστυνομικές δυνάμεις και η φτώχεια είναι επιβεβλημένη στα κατώτερα κοινωνικά στρώματα.

Ο πληθυσμός της πόλης είναι ταξικά διαχωρισμένος, τόσο σε φυσικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο, με την πλούσια ελίτ να ζει σε πιο καθαρές και ευημερούσες περιοχές και τις φτωχές μάζες να υποβιβάζονται σε χαμηλότερα επίπεδα της πόλης, υποφέροντας από τη ρύπανση και τη βία. Αυτή η φασιστική καθετότητα της αρχιτεκτονικής αντικατοπτρίζει την *περιπλάνηση* των χαρακτήρων, τόσο κυριολεκτικά όσο και μεταφορικά, καθώς αυτοί μοιάζουν να κινούνται μέσα σε σύνθετα ηθικά διλήμματα και προκλήσεις, όπως ακριβώς αυτά επιβάλλονται από την κοινωνία μέσα στην οποία ζουν. Αυτή η πόλη δεν είναι απλώς ένα σκηνικό, αλλά μια απειλητική οντότητα που συν- παρα- διαμορφώνει και καταπιέζει τους κατοίκους της, δίνοντας στον Jodorowsky τη δυνατότητα να αναδειξεί τα θέματα που τον απασχολούν και σχετίζονται με την υπαρξιακή ενδοσκόπηση, την πολιτική σάτιρα κατά του αυταρχισμού και την κριτική του ταξικού διαχωρισμού.

Η ατμόσφαιρα της πόλης είναι σουρεαλιστική και ανησυχαστική, συνδυάζοντας την κυβερνοπάνκ (cyberpunk) αισθητική με μια βαθιά αίσθηση μυστικισμού και φιλοσοφίας, δημιουργώντας ένα οπτικό και θεματικό αντίκτυπο που αντικατοπτρίζει τον χαοτικό, σουρεαλιστικό τόνο της αφήγησης του Jodorowsky.

Ο κόσμος του Δικαστή Ντρεντ. Οι μεγαπόλεις ως έρημοι της απελπισίας.

Η διάσημη σειρά *Judge Dredd* των John Wagner και Carlos Ezquerra κυκλοφορεί εδώ και 48 χρόνια, έως και σήμερα. Πρωτοεμφανίζεται στο δεύτερο τεύχος της Βρετανικής ανθολογίας κόμικς *2000 AD* (<https://2000ad.com/judge-dredd>) το 1977 και στη συνέχεια σε αυτόνομο περιοδικό, διασχίζει δε στη συνέχεια τον Ατλαντικό και αρχίζει να εκδίδεται και στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μεταφέρεται στη συνέχεια στον κινηματογράφο και γίνεται και video game. Το περιβάλλον που περιγράφεται στη σειρά, σε όλες της τις εκδοχές, είναι εφιαλτικά δυστοπικό. Σε ένα, όχι και τόσο μακρινό, αυταρχικό μέλλον, μετά την ολοκληρωτική κατάρρευση της κοινωνίας, οι δικαστές είναι «ο νόμος». Ο καθένας τους μπορεί να είναι ταυτόχρονα δικαστής, ένορκος και ο άμεσος εκτελεστής. Ο Dredd είναι ένας από τους πιο επιφανείς μεταξύ των συναδέλφων του. Η δράση λαμβάνει χώρα στη

Mega-City One. Οι Μεγαπόλεις είναι οι μόνες κατοικημένες περιοχές στον έρημο πλανήτη. Στο σύμπαν του Δικαστή Dredd, η Mega-City One εκτείνεται στο μεγαλύτερο μέρος της ανατολικής ακτής των Ηνωμένων Πολιτειών. Πρόκειται για μια καταπιεστική, δυστοπική πόλη που κυβερνάται από το έγκλημα και τις συμμορίες μεταλλαγμένων και οι Δικαστές χρειάζονται υπερβολική βιαιότητα για να επιβάλλουν το νόμο και την τάξη. Η αντίθεση μεταξύ μεγαλουπόλεων και ερήμων είναι ένα επαναλαμβανόμενο θέμα στα κόμικς επιστημονικής φαντασίας, που χρησιμοποιείται συχνά για να εξερευνήσει δυστοπικές ρυθμίσεις, ακραίες περιβαλλοντικές συνθήκες και κοινωνική αποσύνθεση. Τα περιβάλλοντα αυτά αντιπροσωπεύουν ακραίες αντιθέσεις, με τις μεγαλουπόλεις να συμβολίζουν την υπερ-αστικοποίηση, τον υπερπληθυσμό, τον έλεγχο και τη διαφθορά, ενώ οι έρημοι αναδεικνύουν την απομόνωση, την ανομία και την επιβίωση σε σκληρά, άγονα τοπία. Η Mega-City One αποτελεί περίτρανη απόδειξη της ανθρώπινης ύβρεως και της τεχνολογικής εξάρτησης, όπου τα όρια μεταξύ δικαιοσύνης και τυραννίας θολώνουν.

Έξω από τη Mega-City One, η *Καταραμένη Γη* είναι μια απέραντη μολυσμένη έρημος, γεμάτη ραδιενεργή ακτινοβολία, που εκτείνεται σε μεγάλο μέρος των πρώην Ηνωμένων Πολιτειών. Αυτή η άγονη ερημιά φιλοξενεί μεταλλαγμένους, συμμορίες επιδρομέων και ερείπια πολιτισμών που έχουν πλέον καταρρεύσει. Η *Καταραμένη Γη* αποτελεί το αντίπαλον δέος στο αδιαπέραστο αστικό περιβάλλον της Mega-City One.

Η *Καταραμένη Γη* είναι ο τόπος στην οποία λαμβάνει χώρα μια από τις πιο διάσημες ιστορίες του Dredd, «Το Παιδί Δικαστής» (The Judge Child Quest)⁶². Ο Owen Krysler είναι ένα ιδιαίτερο παιδί που είναι φαλακρό και φέρει ένα σημάδι σε σχήμα αετού στο μέτωπό του, ένδειξη του σημαντικότερου προκαθορισμένου ρόλου του. Ο Όουεν διαθέτει ισχυρές ψυχικές ικανότητες, που του επιτρέπουν να προβλέπει το μέλλον και έχει βαθιά κατανόηση των γεγονότων και της μοίρας των ανθρώπων.

Ο Δικαστής ξεκινά μια κυριολεκτικά διαστρική αναζήτηση για να βρει τον Krysler, καθώς το Psi-Division τμήμα της πόλης, που εμφανίζει χρησμούς και προφητείες για το μέλλον της πόλης, έχει προφητεύσει ότι μόνο αυτό το παιδί μπορεί να σώσει τη Mega-City One από μια υποβόσκουσα καταστροφή. Η αναζήτηση οδηγεί τον Dredd σε διάφορους πλανήτες, αντιμετωπίζοντας διαφορετικές απειλές στην πορεία. Στο τέλος, θα εμφανιστεί ένα ηθικό δίλημμα: Αφού εντοπίσει τον Owen Krysler, ο Dredd έρχεται αντιμέτωπος με ένα ηθικό πρόβλημα. Αν και ο Krysler υποτίθεται ότι θα είναι ο σωτήρας της πόλης, ο Dredd παρατηρεί ότι η φυσική εγγενής σκληρότητα και ο εγωισμός του αγοριού μπορεί να φέρουν τελικά την καταστροφή στη Mega-City One αντί για τη σωτηρία. Ο Dredd αποφασίζει ότι, παρά την προφητεία, ο Krysler είναι ακατάλληλος για Δικαστής και τον αφήνει πίσω του, εγκατείνοντας την προφητεία και δίνοντας το προβάδισμά στη δική του

⁶² 2000 AD, 1980, τεύχη (Progs) 156-181 (192 σελίδες)

κρίση. Ο Owen Krysler αντιπροσωπεύει μια κλασική διερεύνηση του κατά πόσον ένα προδιαγεγραμμένο πεπρωμένο πρέπει να γίνει πραγματικότητα ή αν το μέλλον μπορεί να αλλάξει με διαφορετικές επιλογές των ανθρώπων και ενεργή δράση. Η απόφαση του Dredd υπογραμμίζει τελικά την πίστη του στη σημασία της ατομικής ηθικής ακεραιότητας έναντι των προκαθορισμένων ρόλων. Πρόκειται για έναν ξεχωριστό Δικαστή, που σταδιακά αναγνωρίζει της σημασία της ατομικής κρίσης, των προσωπικών ηθικών επιλογών και της συλλογικής ευθύνης για το καλό των κοινωνιών. Παράδοξος μέσα στο ρόλο που του έχει αποδώσει ο συγγραφέας του, ο Dredd διεκδικεί και μια άλλη ιδιότητα, αυτή του Ανθρώπου.

Μια σειρά από άλλες περιπτώσεις φουτουριστικών πόλεων, αναδεικνύουν στη συνέχεια παράλληλους προβληματισμούς.

Το συγκλονιστικό AKIRA του Katsuhiro Otomo

Στο ιστορικό Ιαπωνικό manga (1982-1990) και στη συνέχεια ταινία anime (1988) *Akira* του Katsuhiro Otomo, το Νέο Τόκιο είναι μια τεράστια, φουτουριστική πόλη που ανοικοδομήθηκε μετά την καταστροφή του αρχικού Τόκιο (<https://www.imdb.com/title/tt0094625>). Είναι γεμάτη κοινωνική αναταραχή, εγκληματικότητα και μια στρατιωτική κυβέρνηση που προσπαθεί να ελέγξει τις ψυχικές δυνάμεις των ανθρώπων, στην προσπάθεια να συγκρατήσει την κοινωνική κατάρρευση υπό το βάρος της καταγιστικής τεχνολογικής προόδου και του αμείλικτου κρατικού ελέγχου. Η καταπίεση, η κοινωνική κατάρρευση, η μετα-αποκαλυπτική ανάκαμψη και τα ηθικά διλήμματα της τεχνολογικής εξουσίας είναι σε όλο το εύρος τους τα κύρια θέματα της ιστορίας.

Μεγαπόλεις VS Ερήμων. Οι απάνθρωπες όψεις της Τάξης και του Χάους

Οι Mega Cities αντιπροσωπεύουν την τεχνολογική κυριαρχία, τον συγκεντρωτισμό και τον έλεγχο, αλλά και την παρακμή, την ανισότητα και την ηθική διαφθορά. Αποτελούν παραδείγματα για το τί μπορεί να συμβεί όταν η ανθρωπότητα υπερβάλλει στην επιδίωξη της «προόδου», με τη συσσώρευση πλήθους ανθρώπων σε θηριώδη αστικά περιβάλλοντα. Οι μεγαπόλεις αντιπροσωπεύουν τη δύναμη και την αλαζονεία της εξουσίας.

Οι έρημοι αντιπροσωπεύουν το ακριβώς αντίθετο. Είναι ερημικές περιοχές, τα επακόλουθα περιβαλλοντικής και κοινωνικής κατάρρευσης, όπου η επιβίωση εξαρτάται από τη φυσική δύναμη και την προσαρμοστικότητα. Μας προειδοποιούν, σύμφωνα με την μεταουμανιστική οπτική, για την σταθερά επικείμενη περιβαλλοντική καταστροφή και την πιθανή εξάλειψη του ανθρώπινου είδους. Παράλληλα, οι έρημοι μπορεί να διασφαλίζουν ένα βαθμό ελευθερίας από καταπιεστικά καθεστώτα, αλλά με το κόστος του ζην επικινδύνως σε μια απρόβλεπτη ερημιά. Στην μετα-αποκαλυπτική επιστημονική

φαντασία, οι έρημοι είναι αδυσώπητες. Μόνο οι ισχυρότεροι επιβιώνουν και ο κύκλος της ζωής περιορίζεται στην επιβίωση, τον αγώνα για εξουσία και την σύγκρουση.

Όλα μαζί, αυτά τα περιβάλλοντα αναδεικνύουν και θέματα ισορροπίας. Προτείνουν έναν πιο εναλλακτικό τρόπο ζωής, υπογραμμίζοντας τις συνέπειες της υπερβολικής εξάρτησης από την τεχνολογία (μεγαλουπόλεις) και τους κινδύνους της περιβαλλοντικής καταστροφής (έρημοι). Διερευνούν επίσης την ανθρώπινη θέληση για επιβίωση και προσαρμογή μπροστά σε συντριπτικές αντιξοότητες.

Στον κινηματογράφο επιστημονικής φαντασίας και στα κόμικς, η αντιπαράθεση των μεγαλουπόλεων και των ερήμων είναι ένα ισχυρό οπτικό και θεματικό εργαλείο. Αυτά τα δύο περιβάλλοντα συχνά αντιπροσωπεύουν αντίθετα άκρα: τους υπερ-αστικοποιημένους, ελεγχόμενους και τεχνολογικά προηγμένους κόσμους των μεγαλουπόλεων έναντι των άγονων, ερήμων και γεμάτων παρανομία εκτάσεων των ερήμων. Οι συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας χρησιμοποιούν αυτά τα περιβάλλοντα για να διερευνήσουν ιδέες σχετικά με την εξουσία, την κοινωνική κατάρρευση, την περιβαλλοντική υποβάθμιση και την ανθρώπινη επιβίωση σε ακραίες συνθήκες.

Θα δούμε στη συνέχεια άλλα παράλληλα οπτικοακουστικά έργα, που υπογραμμίζουν τη μεταουμανιστική οπτική και αποτελούν παραδείγματα προς ανάπτυξη σε έναν «χάρτη παραδειγμάτων» που θα αποτελέσει μια σειρά άρθρων case studies.

Μια πρώιμη κινηματογραφική ματιά: Metropolis του Fritz Lang (1927)

Η Metropolis του Φριτς Λανγκ είναι μια από τις πρώτες κινηματογραφικές απεικονίσεις μιας φουτουριστικής μεγαλούπολης. Η ταινία απεικονίζει μια κοινωνία διαιρεμένη σε δύο τάξεις: την ελίτ που ζει στην πολυτέλεια στην κορυφή των ουρανοξυστών και τους καταπιεσμένους εργάτες που μοχθούν υπόγεια για να κρατήσουν την πόλη σε λειτουργία. Η ίδια η πόλη είναι ένα μεγάλο σύμβολο της εκβιομηχάνισης που φτάνει στα άκρα, όπου η τεχνολογία και οι ταξικές διαιρέσεις δημιουργούν ένα αναπόφευκτο σύστημα ελέγχου.

Ανθρώπινη, πολύ ανθρώπινη τεχνητή νοημοσύνη VS απανθρωποποιημένων ανθρώπων: Blade Runner (1982)

Η απεικόνιση του Λος Άντζελες στο Blade Runner είναι ένα από τα πιο εμβληματικά σκηνικά μεγαλούπολης στον κινηματογράφο επιστημονικής φαντασίας. Πρόκειται για ένα δυστοπικό μέλλον όπου οι πανύψηλοι ουρανοξύστες, η συνεχής βροχή και ο πυκνός πληθυσμός αναμειγνύονται σε μια κλειστοφοβική, καταπιεστική ατμόσφαιρα. Η τεχνολογία κυριαρχεί στη ζωή, με ιπτάμενα αυτοκίνητα, ολογράμματα και αντιγραφές που

μοιάζουν περισσότερο από ανθρώπινα, αλλά η ίδια η πόλη είναι σκοτεινή, μολυσμένη και γεμάτη κοινωνική παρακμή.

Η δυστοπία συνεχίζεται: Blade Runner (2019)

Η πόλη στο Blade Runner είναι ένα εμβληματικό όραμα ενός δυστοπικού μέλλοντος, που συνδυάζει την cyberpunk αισθητική με στοιχεία του φιλμ νουάρ. Επαναλαμβάνεται για μια ακόμη φορά το μοτίβο του βροχερού, μολυσμένου και φωτισμένου με neon Λος Άντζελες του 2019, αρκετά χρόνια μετά τη δράση που είδαμε στην ταινία του 1982. Το αστικό περιβάλλον παραμένει σκοτεινό και καταπιεστικό. Το σύνολο επαναλαμβάνει σκηνοθετικά την ίδια ηθική αβεβαιότητα και τα ίδια υπαρξιακά ερωτήματα της προηγούμενης ταινίας, ωστόσο εδώ τα όρια είναι πιο ασαφή και τα ηθικά ερωτήματα παραμένουν περισσότερο ανοικτά από ποτέ.

Στα δύο Blade Runner, αναρωτιόμαστε κάποια στιγμή αν η πόλη και η έρημος ταυτίζονται καθώς το αστικό τοπίο μοιάζει να καθιστά τη ζωή τόσο δύσκολη όσο και σε μια επικίνδυνη έρημο. Τα ερωτήματα για τα όρια μεταξύ ανθρώπινων οντοτήτων και τεχνητής νοημοσύνης σταδιακά υποχωρούν. Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο των δύο ταινιών είναι η εξέλιξη της έννοιας του ανθρώπινου και η διευρυμένη αντίληψη περί μη-δυσαικότητας, με αποδοχή κάθε μορφής ύπαρξης.

Δυστοπικές ατομικότητες: Το Πέμπτο Στοιχείο (1997)

Η Νέα Υόρκη του 23ου αιώνα, όπως την βλέπουμε στο Πέμπτο Στοιχείο, είναι μια ζωντανή, πολύχρωμη και χαοτική μεγαλούπολη. Οι ουρανοξύστες εκτείνονται για χιλιόμετρα, τα μπουτλιαρίσματα της εναέριας κυκλοφορίας γεμίζουν τους ουραμούς και η πόλη είναι ένα χωνευτήρι πολιτισμών και τεχνολογιών. Ενώ η πόλη έχει μια αίσθηση ζωντάνιας, αντανακλά επίσης τον υπερπληθυσμό, την περιβαλλοντική υποβάθμιση και την κατάρρευση του νόμου και της τάξης. Απέχει ελάχιστα από την εικόνα της ερήμου...

Ο Ντρεντ στο σινεμά: Judge Dredd (1995) και Dredd (2012)

Και οι δύο κινηματογραφικές εκδοχές του Δικαστή Dredd διαδραματίζονται στη Mega-City One. Οι ταινίες δεν επιτυγχάνουν να αποδώσουν την ατμόσφαιρα των κόμικς του Dredd. Η Mega-City One εξακολουθεί να ενσαρκώνει το δυστοπικό όραμα ενός κόσμου όπου ο νόμος και η τάξη έχουν καταρρεύσει και μόνο ο αυταρχικός έλεγχος μπορεί να διατηρήσει τη λειτουργία της κοινωνίας. Όμως ο Dredd δεν είναι ο πολυεπίπεδος χαρακτήρας που βλέπουμε στα κόμικς του.

Οριακή απανθρωποποίηση με φόντο την έρημο: Mad Max (1979-2015)

Οι ταινίες Mad Max διαδραματίζονται σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο όπου κυριαρχούν τα ερημικά τοπία. Ενώ πόροι όπως το νερό και τα καύσιμα είναι σπάνιοι και η επιβίωση είναι ο μόνος νόμος. Η έρημος αποτελεί τόσο φυσική όσο και συμβολική αναπαράσταση της κατάρρευσης της κοινωνίας και των σκληρών συνθηκών που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα σε έναν κόσμο χωρίς τάξη. Όχι όμως και χωρίς συναισθήματα.

Μεταουμανιστικοί συμβολισμοί της ερήμου: Dune (2021)

Ο πλανήτης Arrakis, γνωστός και ως Dune, είναι η πεμπτουσία του κόσμου της ερήμου στον κινηματογράφο επιστημονικής φαντασίας. Πρόκειται για ένα άγονο, άνυδρο τοπίο από όπου εξορύσσεται η πιο πολύτιμη ουσία στο σύμπαν. Το περιβάλλον της ερήμου παίζει κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση του πολιτισμού, της πολιτικής και της επιβίωσης των κατοίκων, ιδίως των Φρέμεν, οι οποίοι έχουν προσαρμοστεί στις σκληρές συνθήκες. Το σκηνικό εδώ είναι διαφορετικό, καθώς το έρημο τοπίο δεν διαχωρίζει αλλά ενώνει όσα συμβιώνουν στην επιφάνειά της.

Το σύμπαν ως πεδίο σύγκρουσης καλού – κακού: Star Wars: Tatooine (1977 και μετά)

Ο Τατουίν, ο έρημος πλανήτης του σύμπαντος του Star Wars, είναι ένας έρημος, απομακρυσμένος κόσμος όπου ο νόμος του γαλαξία έχει ελάχιστη ισχύ. Χρησιμοποιείται ως σκηνικό για την καταγωγή του Λουκ Σκάιγουοκερ και την άνοδο του Άνακιν Σκάιγουοκερ, με τις σκληρές συνθήκες του να αντιπροσωπεύουν τις προκλήσεις της ζωής στις παρυφές του πολιτισμού. Οι απέραντες έρημοι του Τατουίν φιλοξενούν επίσης διάφορους νομαδικούς λαούς, αντικατοπτρίζοντας έναν εκτός πολιτισμού τρόπο ζωής που βασίζεται στη συνύπαρξη και τη συνεργασία.

Τα ερωτήματα για την ηθική: The Book of Eli (2010)

Σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο όπου το τοπίο κυριαρχείται από ερήμους και ερημιές, ακολουθούμε έναν μοναχικό ταξιδιώτη, τον Eli, καθώς ταξιδεύει σε έναν άγονο, άνομο κόσμο. Η έρημος χρησιμοποιείται ως μεταφορά για την πνευματική και ηθική ερημιά της ανθρωπότητας μετά από μια παγκόσμια καταστροφή.

Μετά την παραπάνω επισκόπηση θα εξετάσουμε τις θεματικές δυαδικότητες που προκύπτουν και μετατρέπονται σε φιλοσοφικά ερωτήματα για την έννοια του ευ ζην στον ψηφιακό κόσμο.

3.5 Μεταουμανισμός και Θεματικές δυαδικότητες:

Παραμένει το προαιώνιο ερώτημα της ατομικής ελευθερίας. Οι μητροπόλεις στα έργα επιστημονικής φαντασίας προϋποθέτουν το προβάδισμα του ελέγχου έναντι της ελευθερίας. Το πρόβλημα συζητήθηκε πολύ κατά τη διάρκεια των δύο περίπου ετών της πανδημίας: Περιορισμός και έλεγχος έναντι ελευθερίας; Οι μεγαπόλεις αντιπροσωπεύουν τον συγκεντρωτικό έλεγχο και την επιτήρηση, ενώ οι έρημοι ενσαρκώνουν το χάος και την ελευθερία που προκύπτουν από την κατάρρευση αυτού του ελέγχου.

Από την άλλη πλευρά, η τεχνολογική πρόοδος εμφανίζεται ως εργαλείο εξουσίας και απειλητική για το φυσικό περιβάλλον αλλά και για τον ίδιο τον άνθρωπο. Οι μεγαπόλεις αναδεικνύουν το μέγεθος της τεχνολογικής προόδου, αλλά οι έρημοι δείχνουν το κόστος, υπονοώντας συχνά ότι η ανθρωπότητα κατέστρεψε το περιβάλλον στην προσπάθειά της για εξουσία. Στις μεγαλουπόλεις, ο αγώνας συχνά αφορά τη διατήρηση της τάξης για εκατομμύρια ανθρώπους, ενώ στις ερήμους, πρόκειται για την επιβίωση μεμονωμένων ατόμων ή μικρών ομάδων σε σκληρές, συνθήκες παρανομίας.

Όλα τα παραπάνω, αποτελούν προειδοποιητικές ιστορίες για τα όρια της ανθρώπινης αλαζονείας και την λεπτή ισορροπία που απαιτείται για τη διατήρηση ενός δίκαιου και βιώσιμου κόσμου.

3.6 Συμπεράσματα

Τα κόμικς και ο κινηματογράφος αποτελούν δύο μορφές σύγχρονων οπτικοακουστικών τεχνών που μοιράζονται τις ανησυχίες της επιστημονικής φαντασίας και ανοίγονται θεματολογικά σε δυστοπικά οράματα με αφορμή τη σχέση ανθρώπου – επιστήμης – τεχνολογίας και τα όρια του τεχνολογικού ευ ζην. Το φυσικό περιβάλλον πλήττεται, λόγω της ανθρώπινης άγνοιας και αλαζονείας από την επέκταση του δομημένου περιβάλλοντος και τις ανεξέλεγκτα διογκούμενες μεγάλες πόλεις, στις οποίες κυριαρχούν η ταξική ανισότητα, ο απόλυτος έλεγχος και η ένταση στη σχέση ανθρώπινης ύπαρξης, τεχνητής νοημοσύνης και ψηφιακού κόσμου.

Οι εντεινόμενες σχέσεις του «ανθρώπινου» με την ψηφιακή τεχνολογία, καταλήγουν σε ένα περιβάλλον όπου συχνά το όραμα του ευ ζην μετατρέπεται σε δυστοπία. Με την εξουσία να παίζει το ρόλο του ρυθμιστή. Και η εξουσία όμως δεν έχει ανθρώπινο αλλά εταιρικό πρόσημο. Ο αυταρχισμός, η κατάρρευση της δημοκρατίας και η ανεξέλεγκτη

αστική ανάπτυξη οδηγούν στον περιορισμό των πόρων, τη φτώχεια, τη βία, την απανθρωποποίηση.

Κυρίως όμως τα οπτικοακουστικά έργα προειδοποιούν και καλούν σε εγρήγορση για να μην ξεπεραστούν από τις ανθρώπινες κοινωνίες τα όρια στη σχέση τους με την τεχνολογία και να μην υποβαθμιστεί περισσότερο η σχέση του ανθρώπου με άλλες μορφές ζωής και τη φύση, με άλλα λόγια τα όρια μεταξύ φύσης και πολιτισμού. Μεγάλη είναι η έμφαση σε ζητήματα ηθικής για την διατήρηση της ισορροπίας σε έναν κόσμο των άκρων όπου θα πρέπει να επιλέγει κανείς είτε την αιχμαλωσία σε μεγαπόλεις, είτε την έκθεση στους απέραντους κινδύνους των ερήμων της ανθρώπινης απουσίας. Το μέλλον όμως είναι ακόμη ένα άγραφο τετράδιο...

Βιβλιογραφία

Haslam, N. (2021). “Dehumanization and the lack of social connection”, *Current Opinion in Psychology* 2022, 43:312–316

Heidegger, M. (1962). *Being and Time*, Translated by John Macquarrie & Edward Robinson, Blackwell 1962 (Γερμανικό πρωτότυπο 1926).

Νικολόπουλος Αντ. (Soloup) (2012). *Τα ελληνικά κόμικς. Αντανακλάσεις ιδεών στις σελίδες των κόμικς*, Αθήνα, Τόπος.

Nietzsche, Fr. (2006). *Thus Spoke Zarathustra. A Book for All and None*, Μετάφραση: Adrian del Caro, Επιμέλεια: Adrian del Caro και Robert B. Pippin, Cambridge University Press.

Wheeler, M. (2020). "Martin Heidegger", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.):

<https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/heidegger>

Sampanikou, E. (2002). “Science Fiction in the World of Contemporary Visual Arts: The European Science Fiction Comics Culture”, In: Pastourmatzi, D. (Editor), *Biotechnological and Medical Themes in Science Fiction*, University Studio Press, Thessaloniki, 438-473.

Sampanikou, E. D. – Stasienko, J. (Editors) (2021). *Posthuman Studies Reader. Core Readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism*, Schwzbe Verlag, Basel.

Σαμπανίκου, Ε. (2010), «Από το Ψηφιακό στο Εικονικό: Τέχνη και Τεχνολογία στις Αρχές του 21^{ου} αιώνα». Στο: Κοκκώνης, Μ. – Πασχαλίδης, Γ. – Μπαντιμαρούδης, Φ. (2010), *Ψηφιακά Μέσα. Ο πολιτισμός του ήχου και του θεάματος*, Κριτική, Αθήνα, 400–428.

Sampanikou, E. (2012), “Generation X in Greek Comics”, in: Henseler, Christine (Editor), *Generation X Goes Global. Youth Culture at the Turn of the Century*, New York, Routledge, 130–155.

Sampanikou, E. (2014), “New Media Art”, in: Ranisch, Robert and Sorgner, Stefan Lorenz (Editors) (2014), *Post- and Transhumanism. An Introduction*, Peter Lang Edition, Frankfurt am Main, 241–250.

Σαμπανίκου, Ε. (2024). «Η τέχνη στην Τρίτη δεκαετία του 21^{ου} αιώνα. Από το μεταμοντέρνο παλίμψηστο στη μεταουμανιστική συνύφανση». Εισαγωγή στο: Sorgner, St. L. (2024). *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Επιστημονική επιμέλεια και Επιμέλεια Μετάφρασης: Σαμπανίκου, Ε., Γλωσσάρι και Επιμέλεια Φιλοσοφικών Όρων: Μαρκοπούλου, Α., Μετάφραση: Οικονόμου Ηρ., Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη.

Sampanikou, E. (2024b). “Remarks on the notion of post-apocalyptic desert in science fiction comics and films”, *International Conference on the Desert: New Perspectives on Humans, Nature and Technology*, 1st November 2024 (Accepted for publication)

4 Το ευ ζην σε προϊόντα της ποπ κουλτούρας: Μια μεταουμανιστική προσέγγιση

Πάνος Κρητικός

Διδάκτωρ Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (ΤΠΤΕ)

Εξετάζοντας την έννοια της ευζωίας (wellbeing) μέσα από μια μεταουμανιστική ματιά, είναι δύσκολο να αγνοήσει κανείς την συμβολή των προϊόντων ευρείας πολιτιστικής κατανάλωσης στην διαμόρφωση της αντίληψης του “καταναλωτικού κοινού”, σχετικά με αυτό που ορίζεται ως “ευ ζην”. Τα πολιτιστικά προϊόντα ευρείας αποδοχής, άμεσα συνδεδεμένα με την σύνθεση και την λειτουργία των πολιτισμικών βιομηχανιών, από τις αρχές του 20ου αιώνα, χαρτογραφούν τις ανάγκες, τις επιθυμίες, τα οράματα και τους προβληματισμούς ενός κοινού που εκπαιδεύεται στο να ταυτίζει αυτές τις ανάγκες με αντικείμενα, αφηγήσεις και αναπαραστάσεις που αναμοχλεύουν το υποσυνείδητο και “υλοποιούνται” στον πραγματικό κόσμο.

Από την αποστειρωμένη και εμπορευματοποιημένη εκδοχή του “Αμερικανικού Ονείρου” της δεκαετίας του 1950 και την σύνδεση του με το “προσβάσιμο σε όλους” καπιταλιστικό μοντέλο οικονομικής ανάπτυξης, από την αναζήτηση νοήματος στον σύγχρονο κόσμο των δεκαετιών του 1960 και 1970, όπου η εσωτερική αναζήτηση της ατομικής και κοινωνικής ουτοπίας γιγαντώθηκαν και έσβησαν με πάταγο μέσα σε λίγα χρόνια και τα μετα-αποκαλυπτικά οράματα και τους εφιάλτες, κατάλοιπα του ψυχροπολεμικού παροξυσμού, των τελευταίων είκοσι χρόνων του 20ου αιώνα, τα πολιτιστικά προϊόντα της ποπ κουλτούρας ήταν συνεχώς παρόντα και αυξανόμενα. Άλλοτε για να αποτυπώσουν και να ικανοποιήσουν επιθυμίες (πραγματικές ή εικονικές), άλλοτε για να ανακουφίσουν τον πόνο και την ανασφάλεια της υπερ-απαιτητικής και ανταγωνιστικής καθημερινότητας, δημιουργώντας τον απαραίτητο ασφαλή χώρο (comfort zone) σε πρώτο επίπεδο και την νοσταλγική αντίληψη της ουτοπίας, σε ένα δεύτερο και άλλοτε για να εξοικειώσουν το κοινό με τον φόβο του Αγνώστου και όλων εκείνων των στοιχείων του υλικού κόσμου που δεν μπορούν να ελεγχθούν, προσφέροντας στο κοινό το απαιτούμενο λεξιλόγιο με το οποίο θα περικλείσει την πραγματικότητα του.

Η ψηφιακή πραγματικότητα του 21ου αιώνα, προαναγγέλθηκε δυναμικά δεκαετίες πριν, πρωτόλεια αρχικά, με μεγαλύτερη εμβάθυνση από το 1970 και έπειτα, ως μια μορφή προοικονομίας γεγονότων και προβληματισμών, μέσω μια πληθώρας πολιτισμικών καταγραφών που ξεκινούσαν από απλά αντικείμενα της παιδικής καθημερινότητας και έφταναν σε σύνθετες, φιλοσοφικού προσανατολισμού, καλλιτεχνικές αναπαραστάσεις. Με κύριο μέσο καταγραφής την Επιστημονική Φαντασία σε όλες της τις εκφάνσεις, ο 20ος αιώνας εξοικείωσε το κοινό με έννοιες, όρους, τεχνολογικά επιτεύγματα, και πιθανές εκδοχές ενός προαναγγελθέντος μέλλοντος δημιουργώντας, σε μεγάλο βαθμό, το δικό του ιδιόλεκτο, περιορισμένο αρχικά, διευρυνόμενο στη συνέχεια και όσο εξελίσσονταν τα

μέσα διάχυσης και καταγραφής και δημιούργησε τις πρώτες μεθόδους αποκωδικοποίησης μια μελλοντικής πραγματικότητας. Η συμβολή του Μεταμοντερνισμού, κατά το δεύτερο μισό του αιώνα, στην ανάλυση, στην κατανόηση και στην σύνδεση του ιστορικού παρελθόντος με ένα κόσμο που μεταλλάσσονταν με γοργούς ρυθμούς, υπήρξε καθοριστική για την πλαισίωση του φιλοσοφικού και αναλυτικού μοντέλου αντίληψης της πραγματικότητας. Σε όλη αυτή την πορεία, τα πολιτιστικά προϊόντα μαζικής κατανάλωσης ήταν παρόντα στην συν-διαμόρφωση της αντίληψης του νέου κόσμου που αναδύονταν. Βιβλία, κόμικς, παιχνίδια, τηλεοπτικές και κινηματογραφικές παραγωγές συνθέτουν ένα πολυποίκιλο και συχνά χαοτικό, μωσαϊκό διαμόρφωσης και αναδιαμόρφωσης της αντιληπτικής ικανότητας του καταναλωτικού κοινού, το οποίο, ανάλογα με την δυνατότητα διάχυσης του, άλλοτε αποκτά οικουμενικά χαρακτηριστικά που μετατρέπουν αντικείμενα και εικόνες σε άμεσα αναγνωρίσιμα σύμβολα (pop culture icons) και άλλοτε περιορίζονται στην δημιουργία ασφαλών χώρων αντίληψης, που ενισχύονται από την χρήση των ψηφιακών μέσων επικοινωνίας. Σε κάθε περίπτωση, είναι δύσκολο να απορρίψει ή και να αγνοήσει κανείς την καθοριστική συμβολή αυτού του πολιτισμικού μωσαϊκού που συνθέτει τα επί μέρους χαρακτηριστικά του όρου *ποπ κουλτούρα*. Τα προϊόντα της *ποπ κουλτούρας*, εδώ και δεκαετίες, λειτουργούν ως αντανάκλασεις ή παραμορφωμένες εκδοχές της σύγχρονης καθημερινότητας τα οποία, με μεταβαλλόμενη δυναμική ανάλογα με τον γεωγραφικό προσδιορισμό, μετουσιώνουν την αντίληψη της ύπαρξης σε ένα μεταμοντέρνο *παλίμψηστο*, το οποίο, υπό τις επιταγές των κοινωνικών, πολιτισμικών και τεχνολογικών αλλαγών του 21ου αιώνα, καλείται να *συνυφανθεί* ως μέρος μια νέας αντίληψης του κόσμου και της ζωής.

Σε αυτό ακριβώς το χρονικό σημείο, οι θεωρητικές προσεγγίσεις και προβληματισμοί του Μεταουμανισμού, φαίνεται να αναδιαμορφώνουν το περιεχόμενο των σύγχρονων πολιτιστικών προϊόντων ευρείας κατανάλωσης. Ή μήπως συμβαίνει το ακριβώς αντίθετο; Μήπως τα προϊόντα αυτά, επιτελώντας τον ρόλο που έπαιζαν κατά τον προηγούμενο αιώνα, προοικονομούν τις εξελίξεις του νέου και ανοίγουν, εκ νέου, ένα παράθυρο διαλόγου σχετικά με την αναζήτηση νοήματος στον κόσμο που έρχεται ή βρίσκεται ήδη εδώ; Μπορεί η έννοια της *ευζωίας* στον 21ο αιώνα, να περιγραφεί από τις σύγχρονες πολιτισμικές καταγραφές που ακροβατούν, διαχρονικά, ανάμεσα στην έννοια του καταναλωτικού αγαθού και του μέσου αντίληψης της πραγματικότητας και να προετοιμάσουν τις απαντήσεις σε ερωτήματα που ξεφεύγουν, κατά πολύ, από τον χώρο της εμπορικής διαχείρισης και μεταφέρονται στις παρυφές του φιλοσοφικού στοχασμού;

Το κείμενο που ακολουθεί, θα επιχειρήσει να εξετάσει τα νέα πεδία ιδεολογικού και οντολογικού προβληματισμού που ενσωματώνονται στο περιεχόμενο των πολιτισμικών βιομηχανιών σήμερα και τα οποία αντανάκλουν, σε σημειολογικό επίπεδο, την διαλεκτική των μεταουμανιστικών θεωριών. Ο “κόσμος” και το “σώμα”, κυρίαρχα πεδία μελέτης του μεταουμανιστικού, ερευνητικού φάσματος, αποτελούν τα δομικά στοιχεία για την διαμόρφωση της αντίληψης της έννοιας της *ευζωίας* τόσο σε υλικό, όσο και σε ψηφιακό επίπεδο. Αντίστοιχα, ο κινηματογράφος και τα κόμικς, δύο πολιτισμικά ορόσημα του

Μοντερνισμού, από την στιγμή της δημιουργίας τους, εξερευνούν, ως αφηγηματικές φόρμες που ενισχύονται από την ύπαρξη της εικόνας, τόσο το περιεχόμενο όσο και τον βαθμό διείσδυσης των προβληματισμών της εκάστοτε ιστορικής περιόδου, στην πολιτισμική αντίληψη των καταναλωτών. Στο δεύτερο μισό του 20ου αιώνα, αυτές οι δύο τεχνικές αφήγησης, με όχημα τους τον Μεταμοντερνισμό, συνέβαλαν στην διαμόρφωση τη αντίληψης για το ιστορικό παρελθόν και το επικείμενο μέλλον. Με αφορμή, επομένως, πρόσφατα παραδείγματα από τον χώρο της τηλεόρασης, του κινηματογράφου και των κόμικς, θα εξεταστούν οι προβληματισμοί που τίθενται σχετικά με τον κόσμο που διαμορφώνεται και το ρόλο που καλούνται να παίξουν οι νέες αντιλήψεις σχετικά με το σώμα και την έννοια του “ανθρώπινου”, σε συνάρτηση με την νέα τεχνολογία, στην πραγματικότητα του 21ου αιώνα. Οι μετα-αποκαλυπτικές δυστοπίες της τηλεοπτικής μεταφοράς της σειράς κόμικς *The Walking Dead* και της νέας κινηματογραφικής εκδοχής του *Planet of the Apes*, όπου, οι οικείες φόρμες του δυστοπικού μέλλοντος χρησιμοποιούνται για να επαναπροσδιοριστούν η συνολική έννοια της ύπαρξης και του τι ορίζεται ως “ανθρώπινο”, αλλά και η δυστοπία της ευημερίας και του υπαρξιακού εγκλωβισμού που χαρτογραφείται σκωπτικά στην κινηματογραφική, live-action, αναπαράσταση της εμβληματικής κούκλας Barbie αποτελούν ενδεικτικά δείγματα γραφής σχετικά με την διείσδυση της μεταουμανιστικής οπτικής στα κινηματογραφικά και τηλεοπτικά προϊόντα ευρείας κατανάλωσης. Αντίστοιχα, στον τομέα της εξερεύνησης των συνεπειών της διείσδυσης του ψηφιακού κόσμου στο σώμα και στο μυαλό, η σειρά κόμικς *Tokyo Ghost* καταθέτει την δικής της δυστοπική εκδοχή, ενώ στην ταινία *The Substance* και στην σειρά κόμικς *Come Into Me*, το ανθρώπινο σώμα και η συνείδηση αποτελούν το αφηγηματικό πεδίο όπου οι παρεμβάσεις του τρανσουμανισμού συναντούν το “body horror” του κινηματογράφου του David Cronenberg. Παράλληλα, με επιπλέον αναφορές σε πολιτιστικά προϊόντα του 21ου αιώνα, θα εξεταστούν επί μέρους όψεις της μεταουμανιστικής προσέγγισης της έννοιας της ευζωίας, όπως αυτές αποτυπώνονται στην pop culture πολιτιστική παραγωγή του δυτικού κόσμου.

4.1 This is the New Shit: Η Δυστοπία ως Μεταουμανιστική Αναγέννηση

“Everything has been said before
There's nothing left to say, anymore
When it's all the same,
You can ask for it by name”

This Is the New Shit, Marilyn Manson
 (“*The Golden Age of Grotesque*” album, 2003 / “*Matrix Reloaded*” soundtrack, 2003)

Όταν το 1516 ο Thomas More συνέταξε το κείμενο της *Ουτοπίας*⁶³, ο αναγνώστης της εποχής κλήθηκε να απολαύσει μια αφήγηση που λειτουργούσε ως αλληγορία, ως πολιτική και κοινωνική κριτική και ως μια εναλλακτική οπτική οργάνωσης μια ιδεατής πολιτείας. Περιγράφοντας ένα φανταστικό νησί και την κοινωνική και πολιτική του δομή, το κείμενο κινείται στο χώρο της *λογοτεχνίας του Φανταστικού* και στον χώρο που ο σύγχρονος αναγνώστης θα μπορούσε να περιγράψει ως *Πολιτική Φαντασία*. Στον φανταστικό κόσμο του More, συνυφαίνεται ένας κόσμος αντιφάσεων όπου η έννοια της ευζωίας ακροβατεί ανάμεσα στον παγανισμό και στις συντηρητικές χριστιανικές αντιλήψεις, στις “σοσιαλιστικές” κοινωνικές δομές και την “ιμπεριαλιστική” οικονομική οργάνωση και στην βαθειά πεποίθηση για την ανωτερότητα της ανθρώπινης φύσης έναντι των άλογων έμβιων όντων. Αρκετούς αιώνες μετά, το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα βρίσκει την ανθρωπότητα να επιχειρεί να αποδομήσει αυτή την συνύφανση με την δημιουργία ενός αντιθετικού διπόλου: την καπιταλιστική ουτοπία του Αμερικανικού Ονείρου της δεκαετίας το 1950 και την αντιπαραβαλλόμενη κομμουνιστική εκδοχή της μέσω της Ένωσης Σοβιετικών Σοσιαλιστικών Δημοκρατιών. Για πολλά χρόνια, η πολιτισμική παραγωγή προϊόντων μαζικής κατανάλωσης είτε αναδείκνυε, είτε ενσωματώνονταν, είτε επέκρινε αυτή την αντιθετική οπτική, αφήνοντας έντονα το στίγμα της στις απόπειρες θεωρητικής ανάλυσης των ποικίλων πτυχών του ζητήματος. Η κριτική ανάδειξη των ιδεολογικών ζητημάτων που προέκυπταν από την αντιπαράθεση αυτών των δύο κόσμων, μέσω αλληγοριών, σατιρικών προσεγγίσεων και κυρίως, μέσω της ανάδειξης εναλλακτικών εκδοχών διαμόρφωσης ενός πιθανού μέλλοντος, αποτέλεσαν τον πυρήνα των πολιτιστικών προϊόντων που κινούνταν στον ευρύτερο χώρο του *Φανταστικού* και συνέβαλαν, ουσιαστικά, στην οικοδόμηση ενός θεωρητικού διαλόγου που άγγιζε και φιλοσοφικά ζητήματα. Μεταξύ άλλων, η έννοια της *ευζωίας* αποτέλεσε πεδίο φιλοσοφικού προβληματισμού, με την συζήτηση να επικεντρώνεται πάνω σε δύο βασικούς άξονες: Στον

⁶³Hobbes, Thomas, *Leviathan, or the Matter, Forme and Power of a Commonwealth Ecclesiasticall and Civil*, Michael Oakesott (επιμέλεια), Touchstone, 2008.

τρόπο που ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται το ανθρώπινο σώμα (και ό,τι συνδέει με αυτό) και στον κόσμο που καλείται να επιβιώσει αυτό το σώμα.

Δύο από τα χαρακτηριστικότερα παραδείγματα (θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν και ορόσημα) του τρόπου με τον οποίο ο παραπάνω προβληματισμός συστήθηκε στο ευρύ κοινό του 20ου αιώνα προέρχονται από τον χώρο του κινηματογράφου. Το 1968, ο George R. Romero ξεδιπλώνει μια εφιαλτική εκδοχή επαναπροσδιορισμού του ανθρώπινου σώματος και της έννοιας της αθανασίας (σε μεγάλο βαθμό συνδεδεμένη με την έννοια της *ευζωίας* στα πλαίσια ενός θρησκευτικού και τεχνολογικού ουτοπισμού) με την ταινία *Night of the Living Dead*. Απομακρυνόμενος από τις παραδοσιακές φόρμες αναπαράστασης της “εισβολής” ενός νεκρού σώματος στον κόσμο των ζωντανών, όπως αυτές καταγράφηκαν σε ταινίες όπως τα *White Zombie* (1932) και *I Walked with a Zombie* (1943)⁶⁴, ο Romero παρουσιάζει μια εφιαλτική εκδοχή “αναγέννησης” του ανθρώπινου σώματος και της ανάδειξης του σε μια κατάσταση μετα-ύπαρξης, που χαρακτηρίζεται από επίκτητες εγκεφαλικές λειτουργίες και κανιβαλιστικά ένστικτα. Τα νέα αυτά μετα-ανθρώπινα πλάσματα στερούνται το κυρίαρχο στοιχείο της ουμανιστικής εκδοχής της ανθρώπινης φύσης, την Λογική και αναδεικνύουν το Ένστικτο σε κύριο μοχλό διαμόρφωσης της δράσης τους. Αυτό, αναπόφευκτα, οδηγεί στον εγκλωβισμό τους σε ένα υπαρξιακό αδιέξοδο, σε μια κατάσταση παρασιτικής μη-ύπαρξης (μια διαστρεβλωμένη εκδοχή του χριστιανικού Καθαρτηρίου) καθώς ακροβατούν ανάμεσα σε δύο κόσμους, χωρίς όμως να ανήκουν σε κανέναν. Κινούνται και τρέφονται ενστικτωδώς, είναι και δεν είναι τα άτομα που αποτέλεσαν το εφιαλτήριο της ύπαρξης τους και πέφτουν σε κατάσταση αδράνειας όταν δεν υπάρχει το ερέθισμα που θα ενεργοποιήσει την όποια δράση τους. Στα χρόνια που ακολούθησαν, παραλλαγές αυτής της αναπαράστασης (κάποιες δημιουργημένες και από τον ίδιο τον Romero) δημιούργησαν την δική τους, ξεχωριστή υποκατηγορία φανταστικών αφηγήσεων οι οποίες δεν περιορίστηκαν στην καταγραφή ενός εντατικού αγώνα επιβίωσης που θα εξαντλούνταν με το άναμμα των φώτων στην σκοτεινή αίθουσα αλλά συνέθεσαν συμβολικές αφηγήσεις που κινούνταν ανάμεσα στην υπαρξιακή αγωνία και των κοινωνικοπολιτικό προβληματισμό. Και αυτή η εκδοχή αναπαράστασης του ανθρώπινου σώματος, άνοιξε τον δρόμο για την περαιτέρω εξερεύνηση της, μέσω της ανάδειξης του *body horror* σε ξεχωριστό αφηγηματικό, κινηματογραφικό υπο-είδος, ιδιαίτερα μέσα από την φιλμογραφία του David Cronenberg, από την δεκαετία του 1970 και μετά. Το ανθρώπινο σώμα δεν αποτελεί πλέον το ασφαλές και οικείο κέλυφος που περιβάλλει την ανθρώπινη υπόσταση αλλά μια ενδεχόμενη πηγή ανεξέλεγκτου τρόμου. Η ιερότητα του σώματος ως σκεύος της θείκης πνοής, κατά το χριστιανικό δόγμα,

⁶⁴Οι κινηματογραφικές ταινίες που καταπιάστηκαν με το θέμα των “ζόμπι”, πριν από τον George R. Romero, ακολούθησαν για την αναπαράσταση του αναγεννημένου, νεκρού σώματος, την θρησκευτική παράδοση της μαγείας βούντου, κατά την οποία ένας μάγος, ζωντανεύει ένα πτώμα για να το χρησιμοποιήσει ως υποχείριο του.

μετατρέπεται σε σύμβολο κοινωνικής και ηθικής αποσύνθεσης, μεταβάλλοντας τον “ζωντανό νεκρό” σε ένα μετανθρώπινο πλάσμα-σύμβολο ενός προαναγγελθέντος, εφιαλτικού μέλλοντος.

Το ίδιο εφιαλτικό μέλλον, μέσα σε ένα επικαιροποιημένο τεχνολογικά και ιδεολογικά, πλαίσιο, εξερευνά και η σειρά ταινιών *The Matrix*. Το 1999, το κινηματογραφόφιλο κοινό, βίωσε, επί της οθόνης, την επικαιροποιημένη εκδοχή αυτού που είχε προαναγγελθεί, ήδη από το 1984, μέσα από το *The Terminator* του James Cameron⁶⁵: Την ιδέα της καταστροφής του κόσμου και της εξάλειψης της ανθρωπότητας μέσω της Τεχνητής Νοημοσύνης. Οι αδερφές Wachowski παρουσιάζουν μια καινοτόμα, για την εποχή, κινηματογραφική εκδοχή ενός απροσδιόριστα κοντινού μέλλοντος στην οποία συστήνουν μια σειρά από, φιλοσοφικού τύπου, ερωτήματα που ξεφεύγουν κατά πολύ από το επίπεδο της συνήθους σημειολογικής, κριτικής ανάλυσης και καλούν, ανοιχτά, το κοινό να βιώσει μια σύνθετη κινηματογραφική και αφηγηματική εμπειρία κατά την οποία καλείται να πάρει θέση σε ένα, φαινομενικά, απλό ερώτημα: Θα επέλεγε το κόκκινο ή το μπλε χάπι,⁶⁶ Και αυτό επειδή, κατά την εξέλιξη της ταινίας, αμφισβητείται ανοιχτά η αντίληψη όχι μόνο όλων εκείνων των στοιχείων που συνθέτουν την πραγματικότητα αλλά και η ίδια η αντίληψη του θεατή για το τι ορίζεται ως πραγματικό και τι όχι. Πριν από την εισβολή του ψηφιακού κόσμου των κοινωνικών δικτύων, οι Wachowski προτρέπουν ανοιχτά το ευρύ κοινό να αναλογιστεί τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνει την πραγματικότητα του αλλά και να επιλέξει τι επιθυμεί να αντιλαμβάνεται ως πραγματικό και τι όχι. Επομένως, η ανοιχτή αμφισβήτηση του “πραγματικού” και όσων συνδέονται με αυτό, μέσω ενός επιτυχημένου, εμπορικά και κριτικά, πολιτιστικού προϊόντος, φέρνει το καταναλωτικό κοινό μπροστά σε μεταουμανιστικού τύπου φιλοσοφικά ερωτήματα, τα οποία, έστω και στην εκλαϊκευμένη εκδοχή τους, σε κανονικές συνθήκες, θα βρίσκονταν έξω από το εύρος των ενδιαφερόντων του. Ένα αντίστοιχο παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο οι πολιτισμικές βιομηχανίες συνεισφέρουν στην διαμόρφωση της κοινής γνώμης σχετικά με τις τεχνολογικές καινοτομίες μπορεί να εντοπιστεί και στα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του 1990, όταν η δημόσια συζήτηση για το κλωνοποιημένο πρόβατο Dolly, αποτέλεσε την αφορμή για την mainstream πολιτισμική

⁶⁵Πρόκειται, ενδεχομένως, για την πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας όπου καταγράφεται ο κίνδυνος εξάλειψης της ανθρωπότητας από την Τεχνητή Νοημοσύνη. Στην ταινία, ένα στρατιωτικό πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης με το όνομα Skynet ενεργοποιεί μια σειρά από ατομικές βόμβες που καταστρέφουν τον πλανήτη και ξεκινά έναν πόλεμο ανάμεσα στα εναπομείναντα μέλη της ανθρωπότητας και τις μηχανές.

⁶⁶Κατά το πρώτο μέρος της ταινίας, ο χαρακτήρας Morpheus προσφέρει στον πρωταγωνιστή Neo δύο χάπια. Το κόκκινο χάπι θα του δώσει την ικανότητα να αντιληφθεί τον κόσμο του Matrix όπως πραγματικά είναι, ενώ το μπλε χάπι, θα τον επαναφέρει στο προηγούμενο γνωστικό του επίπεδο, πριν από την γνωριμία του με τον Morpheus. Επί της ουσίας, πρόκειται για ένα επαναλαμβανόμενο φιλοσοφικό ερώτημα στην φιλομορφία του Matrix που σχετίζεται με τις επιλογές που κάνει ένας άνθρωπος αναφορικά με τον τρόπο που επιλέγει να αντιληφθεί την πραγματικότητα.

παραγωγή να αναπτύξει μια σειρά από αφηγήσεις, που εξέταζαν πρακτικά, ηθικά και φιλοσοφικά ζητήματα αναφορικά με την κλωνοποίηση⁶⁷. Αντίστοιχα, μπορούμε να θεωρήσουμε ότι το *The Matrix* λειτουργεί ως σημείο αναφοράς για την διείσδυση μια μεταουμανιστικής οπτικής σε έναν σημαντικό αριθμό πολιτιστικών προϊόντων του 21ου αιώνα, στον δυτικό κόσμο και ως μια ταινία η οποία, μεταξύ άλλων, θέτει σημαντικά ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο που αντιλαμβάνεται η ανθρωπότητα την έννοια της *ευζωίας*. Η υποδουλωμένη, από την Τεχνητή Νοημοσύνη, ανθρωπότητα, τροφοδοτείται νοητικά από την προσομοίωση ενός ουτοπικού(;) κόσμου, το σώμα της συντηρείται μηχανικά μέσω ενός σύνθετου δικτύου τροφοδοσίας με τρανσουμανιστικά χαρακτηριστικά, τα όνειρα της συντηρούν την ενεργειακή τροφοδοσία του κόσμου των μηχανών και η αφύπνιση της στηρίζεται στην δύναμη της θέλησης της να επιλέξει τον συνειδητό απεγκλωβισμό και την οικειοποίηση της δυστοπίας έναντι της συνειδητής της συμμετοχής σε μια, επίπλαστα δομημένη, ουτοπία. “This is the New Shit”, λοιπόν, κατά τον Mairilyn Manson, το τραγούδι του οποίου αποτέλεσε- όχι τυχαία- μέρος της μουσικής επένδυσης του *The Matrix Reloaded*. Το ανθρώπινο σώμα και ο κόσμος που το περιβάλλει τοποθετούνται στο επίκεντρο του φιλοσοφικού στοχασμού, μέσα σε ένα μεταουμανιστικό πλαίσιο που διαμορφώνεται από τον νέο, σε τεχνολογικό, κοινωνικό και ιδεολογικό επίπεδο, κόσμο που ανατέλλει κατά τον 21ο αιώνα.

4.2 “We are the Walking Dead”: Νέοι Κόσμοι, Οικεία Πάθη και Σκέψεις για το Μέλλον της Ανθρωπότητας

Παραφράζοντας τον T.S. Eliot, ο κόσμος του *The Walking Dead* δεν τελείωσε με τον “κρότο” ενός πυρηνικού πολέμου που προέβλεπαν οι ψυχροπολεμικές δυστοπίες του *Φανταστικού* του 20ου αιώνα αλλά με τον “ψίθυρο” του “εχθρού εκ των έσω” που επέφερε η τεχνολογική εξέλιξη του 21ου⁶⁸. Ή αυτό, τουλάχιστον, υπονόησαν οι Robert Kirkman και Tony Moore, όταν το 2003, εξέδωσαν την ομώνυμη σειρά κόμικς και αντίστοιχα οι παραγωγοί της ομώνυμης τηλεοπτικής της μεταφοράς που ακολούθησε το 2010, εφόσον ποτέ δεν μπήκαν στην διαδικασία να εξηγήσουν γιατί ο παλιός κόσμος τελείωσε⁶⁹. Και

⁶⁷Το πρόβατο Dolly υπήρξε το πρώτο θηλαστικό που κλωνοποιήθηκε από ένα ενήλικο κύτταρο. Αν και δεν επρόκειτο για το πρώτο κλωνοποιημένο ζώο, έγινε διάσημο, λόγω της μεγάλης προβολής που έλαβε η κλωνοποίηση της από τα ΜΜΕ. Η δημοσιότητα αυτή άνοιξε την δημόσια συζήτηση για το ζήτημα της κλωνοποίησης και της βιοηθικής, τόσο σε τηλεοπτικό, όσο και σε ακαδημαϊκό επίπεδο. Το μεγαλύτερο κομμάτι του παγκόσμιου πληθυσμού αγνοούσε έως τότε τον όρο “κλωνοποίηση”.

⁶⁸Η αναφορά αφορά του στίχους “This is the way the world ends, Not with a bang but a whimper”, από το ποίημα *The Hollow Men* (1925). Elliot, T, S, “The Hollow Men”, *T.S.Elliot: The Complete Poems and Plays*, Faber & Faber, 2004.

⁶⁹Πρόκειται για ένα από τα χαρακτηριστικά της σειράς κόμικς που διατηρήθηκε και από την ομάδα της τηλεοπτικής της διασκευής. Αν και στην στήλη αλληλογραφίας της σειράς πολλοί αναγνώστες αναρωτιούνταν για τα αίτια της αναβίωσης των νεκρών (με αρκετούς από αυτούς να παραθέτουν τις

αυτό, επειδή στην πραγματικότητα, όπως έδειξε και η υγειονομική κρίση του Covid-19, όταν όλα εκείνα τα στοιχεία που συνθέτουν την κανονικότητα της καθημερινότητας παύουν να λειτουργούν, πολύ μικρή σημασία έχουν για τον μέσο άνθρωπο οι λόγοι για τους οποίους συνέβη αυτό, καθώς αυτό που απομένει είναι η διαχείριση της νέας κανονικότητας και ο αναστοχασμός σχετικά με το πού βρίσκεται και πώς προχωρά κανείς στο επόμενο στάδιο. Εστιάζοντας, κυρίως, στην τηλεοπτική μεταφορά της σειράς, καθαρά για λόγους που σχετίζονται με τον αντίκτυπο της διάχυσης της στο ευρύ κοινό και ουδόλως με την ποιότητα του πρωτότυπου υλικού, στο *The Walking Dead* ο θεατής-αναγνώστης παρακολουθεί μια πολυδιάστατη και εμβριθή παρουσίαση ενός κόσμου που, απροσδόκητα και “σιωπηλά” χάθηκε⁷⁰. Όλα εκείνα τα αυτονόητα στοιχεία που διαμορφώνουν την καθημερινότητα του δυτικού ανθρώπου (ηλεκτρισμός, τηλεπικοινωνίες, εύκολη πρόσβαση σε πόσιμο νερό και τροφή κλπ) μετατρέπονται σε πολύτιμα αγαθά το αντίτιμο των οποίων, συχνά, αποτελεί η ίδια η ζωή των πρωταγωνιστών, καθώς η “οικουμενική εμπιστοσύνη”⁷¹ που απέδιδε η ανθρωπότητα μέχρι εκείνη την στιγμή στον χρυσό ή στο χρήμα έπαψε να υπάρχει. Απλά αντικείμενα μετατρέπονται σε τρόπαια επιβίωσης, εφόσον στην “νέα” κατάσταση του κυνηγού-τροφοσυλλέκτη στην οποία επέστρεψε η ανθρωπότητα, οι αξιακοί κώδικες έχουν μετατοπιστεί ή αντιστραφεί εντελώς. Ο θεατής-αναγνώστης γίνεται μάρτυρας της παλινδρόμησης του ανθρώπινου είδους στο αρχικό αναπτυξιακό του στάδιο κατά το οποίο εξαναγκάζεται να ανακτήσει επίκτητες δεξιότητες επιβίωσης που είχαν χαθεί εδώ και χιλιετίες. Η επανασύνδεση με το φυσικό περιβάλλον και την αρχέγονη φύση του ανθρώπου γίνεται βίαια και τραυματικά, τόσο σε σωματικό, όσο και σε ψυχολογικό επίπεδο. Τα ένστικτα απελευθερώνονται και οι κοινωνικοί κανόνες καταρρέουν. Η εικόνα του “αναγεννημένου” ανθρώπου του *The Walking Dead* δεν είναι αυτή του “ευγενούς άγριου” που απαντάται στις θεωρητικές προσεγγίσεις του Συμμεταουμανισμού (Metahumanism) αλλά μια ευθεία αντιπαραβολή στην εικόνα των πραγματικών νεκροζώντανων της αφήγησης. Οι πρωταγωνιστές της σειράς δεν επέλεξαν να επανενωθούν με την φύση στα πλαίσια μιας συνειδητής απάρνησης του σύγχρονου κόσμου και των κοινωνικών και τεχνολογικών του δομών, με ιδεατό στόχο την σωτηρία του

δικές τους θεωρίες), ο Robert Kirkman, πολύ συνειδητά, απέφυγε να δώσει μια εξήγηση θεωρώντας ότι αυτό δεν θα προσέφερε κάτι ουσιαστικό στους καλλιτεχνικούς στόχους που είχε θέσει για την αφήγηση του.

⁷⁰Η τηλεοπτική σειρά εξελίχθηκε σε 11 τηλεοπτικές σεζόν, 177 συνολικά, μεγάλης διάρκειας επεισοδίων, μεταξύ 2010-2022, επτά spin off σειρές και τέσσερα web series. Η πρωτότυπη σειρά κόμικς κυκλοφόρησε 193 μηνιαία τεύχη (2003-2019) και πολλά special one shots. Τόσο ο μεγάλος αριθμός επεισοδίων όσο και ο μεγάλος αριθμός τευχών, προσέφεραν στο θεατή/αναγνώστη μια, σε βάθος εικόνα του κόσμου που σκιαγραφούνταν.

⁷¹Για την “οικουμενική εμπιστοσύνη” που οδήγησε στην δημιουργία του χρήματος και τον τρόπο λειτουργίας της κατά την κοινωνική εξέλιξη του ανθρώπινου είδους βλέπε: Harari, Yuval Noah, “Κεφάλαιο 10: Το Άρωμα του Χρήματος”, *Sapiens: Μια Σύντομη Ιστορία του Ανθρώπου*, Μιχάλης Λαλιώτης (μετάφραση), Αλεξάνδρεια, 2015, σελ.183-197.

πλανήτη από τον “ιό” της ανθρωπότητας (κυρίαρχος χαρακτηρισμός για το ανθρώπινο είδος στο *The Matrix* και άλλες, αντίστοιχες αφηγήσεις) αλλά εγκλωβίστηκαν σε μια βίαιη κατάσταση παλινδρόμησης που τους εξισώνει με τα περιφερόμενα πτώματα των συγγενών και των φίλων τους. “We are the walking dead!” αναφωνεί, κάποια στιγμή, ο πρωταγωνιστής της σειράς Rick Grimes συνειδητοποιώντας το υπαρξιακό αδιέξοδο στο οποίο βρίσκονται καθώς η αδιάκοπη και συχνά μάταιη, περιπλάνηση τους προς αναζήτηση ασφαλούς καταφυγίου και ικανοποίηση των βασικών τους αναγκών, τους ταυτίζει με την αέναη περιπλάνηση των αναγεννημένων νεκρών. Δίπλα στα σώματα των νεκρών, τα περιπλανώμενα σώματα των επιζήσαντων δίνουν την αίσθηση μια αέναης αναμονής ενός προδιαγεγραμμένου τέλους, καθώς, ανά πάσα στιγμή, μπορούν να μεταβούν στην απέναντι πλευρά του ισοζυγίου. Σε πολλά σημεία της αφήγησης, η πλευρά των νεκρών αντιπάλων εμπλουτίζεται με οικεία πρόσωπα τα οποία, ένα επεισόδιο πριν, ένα τεύχος πριν, βρίσκονταν στην αντίπερα όχθη. Η νέα αυτή πνευματική αίσθηση ματαιώσης της ύπαρξης αποσυνδέεται από την προγενέστερη αίσθηση ματαιώσης- προϊόν του καπιταλιστικού υλισμού των σύγχρονων κοινωνιών- και αποκτά μια οντολογική υπόσταση που απαιτεί ένα νέο επίπεδο συνειδητότητας. Η συνειδητότητα αυτή, φαίνεται να επέρχεται για τους πρωταγωνιστές της σειράς, μέσα από μια διαδοχή εσωτερικών διεργασιών που ξεκινούν από νοητικό και ψυχολογικό επίπεδο και υλοποιούνται σε μια πρακτική εφαρμογή διαχείρισης της στο επίπεδο του υλικού κόσμου.

Στην νέα αυτή κατάσταση ύπαρξης, η ατομική υπόσταση επαναξιολογείται. Κάθε ένας από τους επιζήσαντες του κόσμου του *The Walking Dead* καλείται να διαχειριστεί ένα τραύμα: Το τραύμα του επιζήσαντα. Του ανθρώπου που είδε την οικογένεια και τους φίλους του να χάνονται, ανήμπορος να αντιδράσει, του ανθρώπου που θυσιάσε άλλους ανθρώπους για να επιβιώσει, του ανθρώπου που βλέπει τον εαυτό του να “μεταλλάσσεται” σε κάτι που δυσκολεύεται να αποδεχθεί. Καθ’ όλη τη διάρκεια της σειράς, η εσωτερική αλλαγή των πρωταγωνιστών κυριαρχεί στην δομή της αφήγησης. Ένας αστυνομικός απολύει κάθε αίσθηση του Νόμου, ως συγκολλητικό ιστό των κοινωνιών και καταφεύγει σε άκρατη βία και ειδική εγκλήματα για να προστατέψει την οικογένεια και την ομάδα του. Υποκύπτει στον νόμο του ισχυροτέρου καθώς, στη νέα τάξη πραγμάτων, κυριαρχεί ο νόμος της φυσικής επιλογής. Μια κακοποιημένη μητέρα και σύζυγος μετατρέπεται στο φονικότερο όπλο της κοινότητας, επιδεικνύοντας αδάμαστη θέληση και απaráμιλλο σθένος κάτω από οποιεσδήποτε συνθήκες, ακόμη και υπό την θέα του νεκρού της παιδιού. Ένας καθηγητής Γυμνασίου μετατρέπεται στον εμβληματικότερο “κακό” της σειράς, σε μια “μηχανή” πόνου και χάους, με κυρίαρχο κίνητρο την επιβολή της θέλησης του πάνω σε όσους αρνούνται να υποκύψουν στις επιθυμίες του. Ο ίδιος άνθρωπος, στην συνέχεια, εξελίσσεται σε υπόδειγμα μεταμελημένου εγκληματία. Η λίστα με τους χαρακτήρες που ξεπερνούν την αρχική τους υπόσταση και περνούν σε ένα νέο επίπεδο ύπαρξης και δράσης είναι μακρά. Κοινό τους χαρακτηριστικό είναι το στοιχείο της υπέρβασης: του τρόπου σκέψης και αντίληψης, του προσωπικού τους τραύματος, των δυνάμεων τους. Ο βαθμός επιτυχίας αυτής της υπέρβασης διαφοροποιείται από άτομο σε άτομο, αποτελεί όμως

προϋπόθεση επιβίωσης. Η νέα πραγματικότητα απαιτεί ένα νέο είδος ανθρώπου που απορρίπτει τους ηθικούς δυϊσμούς, ενσωματώνεται στο περιβάλλον και ξεκλειδώνει λανθάνοντα ένστικτα και ικανότητες. Δεν υπάρχουν απολυτότητες, εύκολες λύσεις και συμβατικές ηθικές αξίες. Τα πάντα επαναξιολογούνται από τις περιστάσεις. Ο κοινωνικός πολιτισμός ακολουθεί την κατάρρευση του υλικού πολιτισμού και ανασυντίθεται υπό μια πολυπρισματική οπτική, χωρίς βεβαιότητες και χωρίς εγγυήσεις. Η ουμανιστική ανάδειξη της ατομικότητας επιστρέφει στο παρασκήνιο. Οι πρωταγωνιστές της σειράς οφείλουν να απολέσουν τα στοιχεία της ταυτότητας που είχαν διαμορφώσει πριν από την κατάρρευση και να ταυτίσουν την ύπαρξη τους με τις επιθυμίες του συνόλου. Η δύναμη βρίσκεται στους αριθμούς. Η επιβίωση του ατόμου ταυτίζεται με αυτή της ομάδας στην οποία ανήκει. Μιας ομάδας στην οποία είναι αναγκασμένο να ενταχθεί για να αυξηθούν οι πιθανότητες επιβίωσης. Και η κάθε ομάδα, αναγκάζεται να συνεργαστεί με άλλες ομάδες και να δημιουργήσει κοινότητες ώστε να αυξηθούν οι παραπάνω πιθανότητες.

Η μεταουμανιστική οπτική της σειράς, αναφορικά με τον τρόπο που προσεγγίζει την έννοια της *ευζωίας*, αντανακλάται, κυρίως, στην σύνθεση, στην δομή και στον τρόπο λειτουργίας των κοινοτήτων που διαμορφώνονται σε αυτόν τον νέο κόσμο. Σε πρώτο επίπεδο, η ευζωία ταυτίζεται με την επιβίωση. Το πρώτο διάστημα της κατάρρευσης της κανονικότητας, οι πρωταγωνιστές (που, ουσιαστικά, λειτουργούν ως αντιπροσωπευτικά δείγματα του ανθρώπινου είδους) αγωνιούν να επιβιώσουν. Ο χρόνος, για αυτούς, φαίνεται να έχει σταματήσει και η κάθε μέρα τους εξαντλείται στην αναζήτηση τροφής και καταφυγίου. Ο υποβιβασμός τους στο επίπεδο του κυνηγού-τροφοσυλλέκτη δεν επιτρέπει τον μακροπρόθεσμο σχεδιασμό και το προηγούμενο πολιτισμικό τους υπόβαθρο δεν φαίνεται να συμβάλει ουσιαστικά στην επιβίωση τους στις νέες συνθήκες. Η βίαιη μετάβαση ενισχύεται από την παρουσία των αναγεννημένων νεκρών που караδοκούν σε κάθε τους βήμα. Αυτή όμως η αρχική, δυϊστική αντιπαράθεση μεταξύ των “καλών” ζωντανών και των “κακών” νεκρών, σύντομα, αντικαθίσταται από μια πολύ πιο διευρυμένη αντίληψη του Κακού. Πολύ νωρίς στη σειρά, οι ζωντανοί νεκροί μετατρέπονται σε στοιχείο της φύσης, αντίστοιχο ενός καταστροφικού ανεμοστρόβιλου, μιας θανατηφόρας ασθένειας ή ενός επικίνδυνου άγριου ζώου. Κυριαρχούν στον χώρο αλλά μπορούν να οριοθετηθούν, να περιοριστούν, ενίοτε και να χρησιμοποιηθούν ως αμυντικό ή επιθετικό όπλο. Όσο η εξοικείωση των πρωταγωνιστών με τους ζωντανούς νεκρούς προχωρά, τόσο η οπτική τους, αναφορικά με τον κίνδυνο που εκπροσωπούν, μεταβάλλεται. Τους “σέβονται” αλλά δεν τους φοβούνται. Μαθαίνουν να συμβιώνουν μαζί τους. Μιμούνται την συμπεριφορά τους και κινούνται, με σχετική ασφάλεια, ανάμεσα τους. Η επάλειψη των πρωταγωνιστών της σειράς, σε διάφορα σημεία της πλοκής, με τα εντόσθια και το αίμα των νεκρών, ώστε να μιμηθούν την οσμή τους που θα τους επιτρέψει την ασφαλή διέλευση ανάμεσα τους, λειτουργεί ως μια συμβολική επισφράγιση αυτής της συνύπαρξης. Ένα συμβολικό, ανίερο-βάπτισμα που οδηγεί στην μετάβαση τους σε ένα επόμενο επίπεδο ύπαρξης: αυτό της αρμονικής τους συνύπαρξης με την φρίκη. Και αυτό γιατί η πραγματική φρίκη δεν προέρχεται από τους νεκρούς αλλά από τα επιζήσαντα μέλη

της ανθρωπότητας. Οι αντίληψη για την ευζωία παραμορφώνεται. Η επιβίωση συνδέεται ακόμα και με την συμβίωση με την υβριδική παραμόρφωση της ανθρώπινης φύσης που αποτελούν οι ζωντανοί νεκροί.

Η παλινδρόμηση της ανθρώπινης φύσης και η κατάρρευση των κοινωνικών και αξιακών δομών οδηγεί τους επιζήσαντες στην δημιουργία κοινοτήτων οι οποίες άλλοτε αντλούν στοιχεία από κοινωνικές δομές του παρελθόντος και άλλοτε υιοθετούν απολύτως νέα χαρακτηριστικά. Η κοινότητα της “Αλεξάνδρειας”, στην οποία καταφεύγουν οι πρωταγωνιστές της σειράς, αποτελεί ένα τυπικό δείγμα μιας γεωργοκτηνοτροφικής κοινότητας που “συνομιλεί” με αντίστοιχες κοινότητες του ιστορικού παρελθόντος. Η οργάνωση και η διοίκηση της καθορίζεται από ένα συμβούλιο πολιτών που εκλέγει έναν συντονιστή. Σε κάθε μέλος της ανατίθεται ένας ρόλος που αποσκοπεί στην ανάπτυξη και στην ευημερία της κοινότητας. Η δύναμη της έγκειται στην καλλιέργεια του αισθήματος ασφάλειας των πολιτών και στην ανάπτυξης της συλλογικής ευθύνης. Η βιωσιμότητα και η ευημερία εξασφαλίζονται με την, σταδιακή, ανάκτηση ξεχασμένων δεξιοτήτων από τα μέλη της (στην συντριπτική τους πλειοψηφία κάτοικοι αστικών περιοχών και μεγαλουπόλεων) όπως η καλλιέργεια της γης, η άντληση νερού, η εξημέρωση ζώων κ.α. Παράλληλα, όλα τους, χωρίς διαχωρισμό φύλου και ηλικίας, εκπαιδεύονται σε τεχνικές προστασίας της κοινότητας, ώστε να μπορούν να λειτουργήσουν και σαν στρατιωτικό σώμα. Αντίστοιχη οργάνωση και δομή, εντοπίζεται και στην κοινότητα του “The Kingdom”. Η διαφορά εδώ εντοπίζεται στο γεγονός της ανάθεσης της εξουσίας σε έναν “βασιλιά”, ο οποίος, με μια ομάδα συμβούλων και επίλεκτων μελών, καθίσταται υπεύθυνος για την ευημερία του “βασιλείου” του. Λόγω της αίσθησης ευθύνης του “βασιλιά” προς τους “υπηκόους” του, η κοινότητα ευημερεί και ο ίδιος (ένας πρώην υπάλληλος ζωολογικού κήπου) αποδέχεται τον ρόλο του (μιλά με σαιξπηρικά Αγγλικά και περιφέρεται με μια εξημερωμένη τίγρη στο πλάι του ως σύμβολο εξουσίας), θεωρώντας ότι η αναβίωση ενός μοντέλου οργάνωσης που εξασφάλισε την ανάπτυξη και την ευημερία αντίστοιχων κοινοτήτων στο παρελθόν, θα επιτελέσει και τώρα τον στόχο του. Και οι δύο κοινότητες, ενισχύουν τις δυνάμεις τους με την φιλοξενία νέων μελών που επιθυμούν να ενταχθούν σε αυτές και δεν επιδεικνύουν επεκτατικές βλέψεις. Στον αντίποδα των δύο παραπάνω μοντέλων οργάνωσης, οι κοινότητες του “Woodbury” και των “Saviors” υιοθετούν μια αυταρχικότερη και επιθετικότερη στρατηγική. Με επικεφαλής τους The Governor και Negan, αντίστοιχα, δύο διαταραγμένες προσωπικότητες με έντονα ναρκισσιστικά χαρακτηριστικά, οι κοινότητες αυτές επαναφέρουν το μοντέλο της απολυταρχικής εξουσίας με δικτατορικές πινελιές. Η εξουσία “ανατίθεται” στα μέλη της κοινότητας που ξεχωρίζουν εξαιτίας της απουσίας ηθικών ενδοιασμών και της ικανότητας τους να επιβάλουν την θέληση τους με κάθε τρόπο. Τόσο ο Governor όσο και ο Negan, δεν διστάζουν να καταφύγουν σε κάθε μέσο που θα διασφαλίσει την επιβίωση της κοινότητας, ταυτίζοντας όμως την επιβίωση αυτή με την ίδια τους την ύπαρξη. Οι δύο αυτές κοινότητες, όπως και η κοινότητα του “The Kingdom”, διαλύονται από την στιγμή που οι ηγέτες τους είτε θα δολοφονηθούν, είτε θα χάσουν την ικανότητα τους να

επιβάλλουν την εξουσία τους. Ένα παραδοσιακό μοντέλο άσκησης της εξουσίας και λειτουργίας των κοινωνιών που εξασφάλισε, διαχρονικά, την επιβίωση του ανθρώπινου είδους κατά την κοινωνική του εξέλιξη, για μία ακόμη φορά, καθαίρεται υπό την επιταγή των νέων ιστορικών συνθηκών. Η νέα ανθρωπότητα που διαμορφώνεται στον κόσμο του *The Walking Dead*, πέρα από την προσωπική διαχείριση της νέας συνειδητότητας που επιβάλλουν οι συνθήκες, ωθείται προς την αναζήτηση νέων μορφών κοινωνικής οργάνωσης.

Προς αυτή την κατεύθυνση και μάλιστα με ρηξικέλευθο τρόπο, φάνηκε να κινείται η κοινότητα των “The Whisperers”. Ταυτίζοντας πλήρως την ανθρώπινη φύση με εκείνη των ζωντανών νεκρών, οι “Ψιθυριστές” εναρμονίζουν τις φωνές τους με τους ήχους των κινούμενων πτωμάτων, μιμούνται τις κινήσεις τους και “φορούν” τα πρόσωπα τους. Τα μέλη της κοινότητας θεωρούν τους εαυτούς τους νεκρούς τόσο σε κυριολεκτικό όσο και σε μεταφορικό επίπεδο. Χρησιμοποιούν μάσκες και κινησιολογία που τους επιτρέπει να ελίσσονται με ασφάλεια ανάμεσα στους νεκρούς, περιπλανώνται στον χώρο ως μια ενιαία αγέλη και δρουν από κοινού. Η ταύτιση τους με τους νεκρούς αποκτά ακόμη και μεταφυσικά χαρακτηριστικά εφόσον αντιλαμβάνονται το ταυτόσημο αυτής της συνύπαρξης σχεδόν με απόλυτους όρους. Για τα μέλη της κοινότητας, ο θάνατος αποτελεί απλώς το επόμενο επίπεδο μετάβασης από αυτή την ενδιάμεση υβριδική ύπαρξη και, υπό την νέα κανονικότητα, τα μέλη της παύουν να λειτουργούν ως αυτόνομες μονάδες και δεν υπάρχουν διακριτοί κοινωνικοί ρόλοι. Φτάνουν μάλιστα στο βαθμό να απορρίψουν εντελώς την ανθρώπινη ταυτότητα μέσω της μη χρήσης ονομάτων (η αρχηγός της αγέλης αποκαλείται απλώς Alpha) ή υιοθετώντας διατροφικές συνήθειες που βασίζονται στην ωμοφαγία και στην κατανάλωση τρωκτικών και εντόμων, ενώ ζουν σε λαγούμια ή απόλυτα εκτεθειμένα στο φυσικό περιβάλλον. Οι αναγεννημένοι νεκροί γύρω τους επισφραγίζουν αυτή την νέα ταυτότητα και λειτουργούν ως φυσική προέκταση τους νέου τους εαυτού. Οι “Whisperers” αναδύονται ως ένα νέο είδος, μη γενετικά τροποποιημένου μετα-ανθρώπου, ως ένα παράγωγο μιας συμβολικής εξελικτικής διαδικασίας που επιχειρεί να προσαρμοστεί στο νέο του φυσικό περιβάλλον και να καταργήσει ή να επαναπροσδιορίσει τον δυϊστικό διαχωρισμό μεταξύ “νεκρού” και “ζωντανού”. Παρά τον “αυτοεγκλωβισμό” τους σε αυτό το υβριδικό επίπεδο ύπαρξης και τον αποτροπιασμό που αυτό ασκεί στους αναγνώστες και στους θεατές της σειράς, η κοινότητα των “Whisperers” φαίνεται να λειτουργεί αρμονικά, τα μέλη της να αποδέχονται και να εναρμονίζονται με την νέα πραγματικότητα και να “προκαλούν” ανοιχτά τις συμβατικές, κοινωνικές δομές οργάνωσης και λειτουργίας.

Η “προκλητική” αυτή αντιπαραβολή των τυπικών κοινωνικών δομών με το μοντέλο της κοινότητας των “Whisperers” εντείνεται όταν οι πρωταγωνιστές της σειράς έρχονται σε επαφή με την κοινότητα του “Commonwealth”. Η πρώτη επαφή με την κοινότητα παρουσιάζεται ως ένα πολιτισμικό σοκ για τους πρωταγωνιστές για δύο λόγους: Ο πρώτος συνδέεται με το γεγονός ότι συγκεκριμένη κοινότητα αποτελεί μια αντανάκλαση του κόσμου που χάθηκε, ένας κόσμος που στην συνείδηση των περιφερόμενων επιζησάντων

είχε αφομοιωθεί ως μια οριστική, μη αναστρέψιμη απώλεια για την οποία έχουν πενήσει και τώρα καλούνται να επαναπροσεγγίσουν. Και ο δεύτερος, με το γεγονός ότι αδυνατούν να λειτουργήσουν ή να προσαρμοστούν σε αυτό το μοντέλο κοινωνικής οργάνωσης με το οποίο έχουν χάσει, ουσιαστικά, κάθε ίχνος οικειότητας. Η κοινότητα του “Commonwealth” δίνει την αίσθηση ότι έμεινε ανέγγιχτη από το τέλος του κόσμου. Ακόμη περισσότερο, παρουσιάζεται ως μια ουτοπική εκδοχή του καπιταλιστικού Αμερικανικού Ονείρου της δεκαετίας του 1950: Χαρούμενοι πολίτες, αφθονία αγαθών, ευμάρεια, ευημερία, ασφάλεια για όλους. Για τους πολίτες του “Commonwealth”, το τέλος τους κόσμου ήταν απλώς ένας εφιάλτης που πέρασε και για κάποιους μια κατάσταση που, σχεδόν, δεν βίωσαν ποτέ. Η οργάνωση και η λειτουργία της κοινότητας, εξακολουθεί να βασίζεται στις δομές του παρελθόντος, με εξαίρεση το ενισχυμένο επίπεδο εξωτερικής ασφάλειας, λόγω των ειδικών συνθηκών. Θα περίμενε, επομένως, κανείς ότι για τους πρωταγωνιστές της σειράς, η κοινότητα αυτή θα αποτελούσε όλα όσα αναζητούσαν από την αρχή της πορείας τους. Σύντομα, όμως, διαπιστώνουν ότι η επιστροφή σε αυτό το μοντέλο οργάνωσης είναι προβληματική. Και αυτό επειδή η αίσθηση διατήρησης του κόσμου πριν την καταστροφή που αντιπροσωπεύει η “Commonwealth”, συνοδεύεται και από την διατήρηση όλων των παθογενειών που τον συνόδευαν. Ο ταξικός διαχωρισμός, ο νεποτισμός, η αδιαφάνεια, η (κεκαλυμμένη) βία και οι παραδοσιακοί ρόλοι εξουσιαστή-εξουσιαζόμενου, φαίνονται να διατηρούνται ανέπαφοι, ή, το λιγότερο, προσαρμοσμένοι στις νέες συνθήκες. Η έννοια του εξωτερικού εχθρού (υπό την μορφή, αυτή τη φορά, των ζωντανών νεκρών) εξακολουθεί να λειτουργεί ως αφορμή για την αυταρχική επιβολή της “τάξης και της ασφάλειας” από την πλευρά του συστήματος, ο μιλιταρισμός κανονικοποιείται στην συνείδηση των πολιτών (ο επικεφαλής ασφαλείας της κοινότητας απολαμβάνει την δημοφιλία ενός σελέμπριτι) και ο επεκτατισμός δικαιολογείται ως μέσο ασφάλειας των συνόρων και της ευημερίας της. Όπως, “προδίδει” και το όνομα της, η “Κοινοπολιτεία” διευρύνεται συνεχώς μέσω της εκούσιας ή ακούσιας ενσωμάτωσης άλλων κοινοτήτων. Μπορεί το επεκτατικό μοντέλο του παλαιού κόσμου (“πρέπει-να-ενωθείτε-μαζί-μας-για-να-γίνουμε-ισχυρότεροι-και-να-σας-προστατεύουμε”) που χρησιμοποιεί η “Commonwealth” να φαντάζει “κομψότερο” από την βία των συμμοριών του Negan και των “Saviors”, στην ουσία του όμως παραμένει το ίδιο: αγνός, παραδοσιακός ιμπεριαλισμός.

Η νέα ψυχοσύνθεση των πρωταγωνιστών της σειράς, όπως αυτή διαμορφώθηκε υπό τις νέες συνθήκες, αδυνατεί να διαχειριστεί την επιστροφή σε αυτό το μοντέλο. Για πολλούς από τους χαρακτήρες, η επιστροφή σε αυτή την “κανονικότητα”, συνοδεύεται και από την επιστροφή τους στους κοινωνικούς τους ρόλους πριν από την κατάρρευση. Κοινωνικούς ρόλους που είτε είχαν απορρίψει, είτε είχαν ξεπεράσει κατά την διαχείριση του προσωπικού τους τραύματος. Οι δυΐσμοί και η απολυτότητες δεν έχουν πλέον θέση στον κόσμο τους. Η εμπειρία των αυτοδιαχειριζόμενων κοινοτήτων της “Αλεξάνδρειας” και του “Oceanside”, απέδειξαν στην πράξη, ότι η ευημερία δύναται να προέλθει από την αρμονική εξισορρόπηση των κοινωνικών ρόλων και δράσης, η ταύτιση του ατόμου με την

κοινότητα, δεν χρειάζεται να περάσει μέσα από το ακραίο μοντέλο της συλλογικής συνείδησης (hive mind) των “Whisperers”, η ανάπτυξη των συνόρων και των μελών της κοινότητας δεν δικαιολογούν την βία του Negan και του Governor και σίγουρα η αναπαραγωγή του προβληματικού μοντέλου λειτουργίας του παλαιού κόσμου δεν εγγυάται την ευημερία του νέου. Για αυτό και αντιδρούν, αδυνατώντας να προσαρμοστούν ή, ακριβέστερα, να επανενταχθούν. Οι επιζήσαντες της σειράς, δεν επιβίωσαν μόνο από την επέλαση των νεκρών αλλά και από ένα ολόκληρο σύστημα αντίληψης και λειτουργίας που τους επιβλήθηκε από ένα ιδεολογικό και κοινωνικό μοντέλο που απαιτούσε από αυτούς να έχουν μια πολύ συγκεκριμένη θέση στον κόσμο. Στον κόσμο των ζωντανών νεκρών όμως, εκείνοι διαμόρφωσαν την πορεία τους, μάτωσαν για αυτή και δεν είναι διατεθειμένοι να την διαπραγματευτούν. Οι συνθήκες ευζωίας τους δεν αποτελούν πλέον αντικείμενο επιβολής ή διαπραγμάτευσης. Δεν νιώθουν “ζωντανοί νεκροί” πλέον. Εκμεταλλεζόμενοι, επομένως, τις παθογένειες του παλιού συστήματος, οργανώνουν την επανάσταση τους, αναδεικνύουν τα κακώς κείμενα της κοινότητας και κερδίζουν. Η “Commonwealth”, όπως την ονειρεύτηκαν οι ιδρυτές της, καταρρέει. Όχι με έναν ψίθυρο αλλά με μια επανάσταση.

4.3 “Do You Guys Ever Think About Dying?”: Υπαρξιακά Ερωτήματα σε Έναν Πλαστικό Κόσμο

Όταν κατά την περίοδο των Αναγεννησιακών χρόνων, ο *Ανθρωπισμός* εστίασε στην προβολή της ατομικότητας και του ατόμου ως μονάδα, και προέβαλε μια νέα πρόταση (ή, μάλλον, μια επαναδιατύπωση της αντίληψης σχετικά με τον άνθρωπο, όπως διαμορφώθηκε κατά την Ελληνιστική εποχή) αναφορικά με την οντολογική του υπόσταση, αναπόφευκτα, η έννοια της “ευζωίας” αποσυνδέθηκε από τον αποκλειστικό της δεσμό με την κοινότητα, όπως αυτή γίνονταν αντιληπτή κατά τους προηγούμενους αιώνες και εστίασε στην πνευματική και κοινωνική εξέλιξη του ατόμου. Η σύνδεση του “ευ ζειν” με την εξιδανικευμένη εικόνα του ανθρώπινου σώματος, αποτελεί προϊόν αυτής της ιδεολογικής μετατόπισης η οποία, δειλά στην αρχή, ολοένα και πιο έντονα τους αιώνες που ακολούθησαν, διαμορφώθηκε σε μια παγιωμένη αντίληψη σχετικά με την οποία η τελειότητα της ύπαρξης περνά μέσα από την τελειότητα της εικόνας. Οι τεχνολογικές εξελίξεις κατά τον 19ο αιώνα που παγίωσαν την ισχύ της εικόνας ως μέσο διαμόρφωσης του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού, στην αρχή διευκόλυναν και στην συνέχεια επέβαλαν την εξιδανικευμένη εικόνα του ανθρώπινου σώματος άλλοτε ως μέσο, άλλοτε ως αποτέλεσμα, συχνά ως εμπορικό προϊόν μαζικής κατανάλωσης, στην συνείδηση της ανθρωπότητας. Μια απλή περιήγηση στον κόσμο του σύγχρονου διαδικτύου, μπορεί να επιβεβαιώσει, πέρα από κάθε αμφιβολία, την δύναμη την οποία ασκούν οι εικόνες στον κόσμο του 21ου αιώνα αλλά και τον βαθμό στον οποίο η σωματική “τελειότητα” ταυτίζεται με την τελειότητα της ύπαρξης. Και παρά το γεγονός ότι σύγχρονα πολιτιστικά και ιδεολογικά κινήματα όπως το #metoo ή τα αισθητικά και ιδεολογικά στοιχεία που

συνθέτουν την woke κουλτούρα, αναμφίβολα προβάλουν μια αντι-δυϊστική, πολυπρισματική και κατά συνέπεια, μεταουμανιστική (;) αντίληψη αναφορικά με την αισθητική προσέγγιση και αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος, οι παγιωμένες από το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα αισθητικές αναπαραστάσεις, εξακολουθούν, αν όχι να μονοπωλούν, τουλάχιστον να κυριαρχούν αισθητικά: Καλογυμνασμένοι άνδρες και γυναίκες, οδηγίες εκγύμνασης και διατροφής, προτεινόμενοι τρόποι διαμόρφωσης μιας υγιούς για το σώμα και το μυαλό καθημερινότητας, γιόγκα, καλισθενική γυμναστική, συμβουλές μόδας συνθέτουν ένα μωσαϊκό προτάσεων και αντιλήψεων, όλα υπό το πρίσμα μιας καταναλωτικής και, κατ'επέκταση, καπιταλιστικής οπτικής. Το σώμα ως “ναός”, η μεταφυσική φύση του οποίου, εξαντλείται στο σκεύος που την περιβάλλει και η ταύτιση του με την “ευζωία” ως αποτέλεσμα. Ο ψηφιακός χώρος λειτουργεί όχι μόνο ως μέσο αλλά και ως πεδίο αναπαράστασης αυτής της αντίληψης, η “εικονικότητα” της οποίας ταυτίζεται με την “εικονικότητα” του ίδιου του μέσου.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της “εικονικής” και “εικονιστικής” αντίληψης του κόσμου αποτελούν πλήθος πολιτιστικών προϊόντων ευρείας κατανάλωσης. Τα καταναλωτικά αυτά αγαθά συμβάλουν, σε σημαντικό βαθμό, στην διαμόρφωση της αντίληψης του δέκτη-καταναλωτή αναφορικά με την εικόνα που σχηματίζει για τον κόσμο, καθώς, από πολύ νεαρή ηλικία “γαλουχείται” με εικόνες, ρόλους και σύμβολα τα οποία καθορίζουν το τι θεωρείται αποδεκτό ή μη, τον ρόλο που οφείλει, συχνά, να υιοθετήσει για να θεωρηθεί αποδεκτός από τα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας και, το σημαντικότερο, την εικόνα που οφείλει να χτίσει για τον εαυτό του ώστε να εξασφαλίσει την επιτυχία και την “ευζωία”. Ο διαχωρισμός αυτής της “συνταγής επιτυχίας” ανάλογα με το φύλο, αποτέλεσε την κυρίαρχη, δυϊστική οπτική κατά την “έκρηξη” των καταναλωτικών αγαθών του 20ου αιώνα. Από την δεκαετία του 1950, η κούκλα Barbie⁷² αποτελεί την απόλυτη φαντασίωση νεαρών κοριτσιών που ανακαλύπτουν, στον υπέροχα σχεδιασμένο και ιδανικά δομημένο πλαστικό της κόσμο, τα συστατικά εκείνα που οφείλουν να αναζητήσουν και στον πραγματικό κόσμο: έναν υπέροχο σύντροφο, ένα άψογα οργανωμένο σπίτι, τέλειους φίλους και μια πλούσια γκαρνταρόμπα που θα εξασφαλίσει την τέλεια εικόνα για επιτυχημένες πρωινές και βραδινές εξόδους. Αντίστοιχα, η εισαγωγή της “φιγούρας δράσης” (action figure) στον ονειρικό κόσμο των νεαρών αγοριών, κατά την δεκαετία του 1960, τροφοδότησε την παιδική φαντασία με εκτενείς περιπέτειες, μέσα από την υιοθέτηση ενός πλήθους, δυναμικών ρόλων, που χαρακτηρίζονταν από υπερτροφικούς μύες και υπερμεγέθη, φαλικών συνειρμών, όπλα: Ατρόμητοι στρατιώτες,

⁷²Η κούκλα Barbie δημιουργήθηκε το 1959 από την Ruth Handler και, έκτοτε, κυκλοφορεί από την εταιρεία παιχνιδιών Mattel. Πρόκειται για ένα από τα μακροβιότερα και πιο επιτυχημένα παιχνίδια της εταιρίας και τόσο το όνομα όσο και η εικόνα της Barbie έχουν καταστεί άμεσα αναγνωρίσιμα σε παγκόσμιο επίπεδο. Για το ιστορικό της δημιουργίας της κούκλας, βλέπε το ντοκιμαντέρ: *The Toys That Made Us, Season 1, “Episode 3: Barbie”*, Brian Volk-Weiss (δημιουργός), Netflix, 2017.

θαρραλέοι πυροσβέστες και αστυνομικοί, τολμηροί αστροναύτες, βάρβαροι πολεμιστές και άτρωτοι υπερήρωες, διασφαλίζουν την πατριαρχική αντίληψη αναφορικά με τον ρόλο των φύλων και καθοδηγούν την φαντασία των νεαρών καταναλωτών.⁷³ Ανεξάρτητα από την “απόλαυση του παιχνιδιού”, που προσφέρουν οι συγκεκριμένες αναπαραστάσεις, ένας παράγοντας που δεν μπορεί να αγνοηθεί και που εξασφαλίζει την διαχρονική, εμπορική επιτυχία των παραπάνω συνταγών, η σύνδεση τους με το περιβάλλον πολιτισμικό πλαίσιο είναι αναπόφευκτη. Οι λόγοι για την εμπορική επιτυχία της Barbie δεν θα μπορούσαν να εξεταστούν ανεξάρτητα από τα πολιτισμικά και ιδεολογικά στοιχεία που συνέθεσαν το “καταναλωτικό όνειρο” της δεκαετίας του 1950, ούτε ανεξάρτητα από την ανάδειξη της new age αισθητικής και την κουλτούρα του lifestyle των δεκαετιών του 1980 και 1990. Αντίστοιχα, η επιτυχία των *G.I. Joe* και *Masters of the Universe*, δεν θα μπορούσε να αγνοήσει την σημειολογική της σύνδεση με την μιλιταριστική, εξωτερική πολιτική των Ηνωμένων Πολιτειών ή με την εικόνα του *action hero* που μεθοδικά διαμορφώνονταν από την χολιγουντιανή παραγωγή του δεύτερου μισού του 20ου αιώνα.⁷⁴ Αν και η διαχρονικότητα και η επιτυχία των προϊόντων που συνθέτουν την *pop κουλτούρα* αποτελεί πολυπαραγοντικό ζήτημα και όχι, απαραίτητα, συνδεδεμένο με την πολιτική, είναι δύσκολο να αγνοήσει κανείς, αναζητώντας την μεγάλη εικόνα, τον ρόλο που παίζουν οι κυρίαρχες ιδεολογικές δομές στην παραγωγή των καταναλωτικών αγαθών του είδους. Χρειάστηκε να περάσουν κάποιες δεκαετίες για να εμπλουτιστεί ο κόσμος της Barbie με άτομα διαφορετικής εθνικής καταγωγής ή να εισαχθούν σε αυτόν ενδυματολογικές επιλογές που δεν άνηκαν στον χώρο του “ευρέως αποδεκτού”.⁷⁵ Και σίγουρα, οι κινηματογραφικές της περιπέτειες στην ομώνυμη ταινία του 2023, θα έπαιρναν μια πολύ

⁷³Για το ιστορικό της δημιουργίας των “φιγούρων δράσης” και δημοφιλών franchise παιχνιδιών για αγόρια, όπως τα *G.I. Joe* και *Masters of the Universe* βλέπε: *The Toys That Made Us, Season 1, “Episode 3: He-Man” και “Episode 4: G.I. Joe”*, Brian Volk-Weiss (δημιουργός), *Netflix, 2017*.

⁷⁴Για την εξέλιξη, την ιδεολογία, την σημειολογία και την αναπαρασταση του *action hero* στον κινηματογράφο του 20ου αιώνα, βλέπε: Tasker, Yvonne, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, Routledge, 1993.

⁷⁵Αν και η πρώτη κούκλα με αφρικανικά χαρακτηριστικά (ονόματι Christie) εισήχθη στον κόσμο της Barbie το 1968, η πρώτη “μαύρη” Barbie κυκλοφόρησε το 1980 και χρειάστηκε να περάσουν άλλα δέκα χρόνια για να κυκλοφορήσουν εκδοχές της κούκλας και της παρέας της με διαφορετικά εθνικά χαρακτηριστικά. Αντίστοιχα καθυστερημένη ήταν και η εισαγωγή διαφορετικών ή ευάλωτων κοινωνικών ομάδων στη σειρά. Την συντηρητική αυτή προσέγγιση, άμεσα συνδεδεμένη με την πολιτική ορθότητα και τον τρόπο λειτουργίας των πολυεθνικών εταιριών αλλά και τα αναρίθμητα “variant editions” της κούκλας, σατιρίζει πολύ εύστοχα ένα βίντεο στο κανάλι You Tube με τίτλο: “Black Metal Barbie or Daughters of Norther Darkness”. Πρόκειται για ένα ψεύτικο διαφημιστικό σποτ που ακολουθεί το τυπικό μοτίβο μιας διαφήμισης προϊόντων της Barbie, της δεκαετίας του 1990, πλακωμένο με την ακραία αισθητική του black metal και των *horror tropes* που συνδέονται με αυτή και θα μπορούσε να αναγνωσθεί τόσο μέσα από μια μεταμοντέρνα, όσο και μέσα από μια μεταουμανιστική οπτική.

διαφορετική μορφή, αν η θεωρητική και ιδεολογική ματιά του *Μεταουμανισμού* δεν είχε εισχωρήσει στην μαζική, πολιτιστική παραγωγή του 21ου αιώνα.

Η ταινία *Barbie* (2023), της Greta Gerwig, θα μπορούσε, υπό κανονικές συνθήκες, να αποτελούσε απλώς μία ακόμη κινηματογραφική μεταφορά ενός επιτυχημένου franchise, αντίστοιχης αισθητικής και στόχων με πλήθος κινηματογραφικών μεταφορών που εμπνέονται από κόμικς και παιχνίδια του παρελθόντος, επιχειρώντας να εκμεταλλευτούν εμπορικά την νοσταλγία του καταναλωτικού κοινού για την “χαμένη” του παιδική ηλικία ή να επανασυστήσουν μια παλιά εμπορική συνταγή σε ένα νέο, δυναμικό κοινό, εναρμονίζοντας τα όποια αναχρονιστικά αισθητικά στοιχεία με τις αισθητικές και ιδεολογικές απαιτήσεις του 21ου αιώνα. Σε μεγάλο βαθμό, αυτός είναι και ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ένας μεγάλος αριθμός πολιτιστικών προϊόντων που συνδέονται με την *ποπ κουλτούρα*: Νοσταλγία, μεταμοντέρνα κριτική προσέγγιση και αισθητική, αποδόμηση, ανασύνθεση, παστίς (pastiche). Ο Μεταμοντερνισμός κατά το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα, έθεσε τις ιδεολογικές και αισθητικές βάσεις για την σημειολογική ανάγνωση και την δημιουργική προσέγγιση σημαντικού μέρους των πολιτιστικών προϊόντων ευρείας κατανάλωσης, όμως η *Barbie* του 2023, φαίνεται να προχωρά ένα βήμα παραπέρα. Δεν περιορίζεται στον εκμοντερνισμό της εικόνας της (έτσι και αλλιώς, παραδοσιακά, οι κούκλες Barbie ήταν αυτές που πάντα ακολουθούσαν τις επιταγές τις εκάστοτε μόδας), ούτε στην κριτική αποδόμηση του πλαστικού της κόσμου. Η διαφοροποίηση έρχεται με την εισαγωγή του κριτικού λόγου σε ένα εικονικό κοινωνικό πλαίσιο που δεν δημιουργήθηκε για να επιτρέψει κάτι τέτοιο, κάτι το οποίο ξεκαθαρίζεται στο κινηματογραφικό κοινό, ήδη από την διαφημιστική εκστρατεία για την προώθηση της ταινίας. Στο πρώτο, σύντομο, διαφημιστικό τρέιλερ του φιλμ, δηλώνεται ο πολιτισμικός αντίκτυπος της δημιουργίας της πλαστικής κούκλας: Τα νεαρά κορίτσια, ντυμένα με ρούχα που παραπέμπουν ξεκάθαρα στην αισθητική της Βικτωριανής εποχής και παίζουν με κούκλες-βρέφη που τα προετοιμάζουν για να υιοθετήσουν τον ρόλο της μητέρας, όπως αυτός έχει διαμορφωθεί μέσα σε ένα πατριαρχικό πλαίσιο, σοκάρονται και εντυπωσιάζονται από τις ενήλικες αναλογίες και την τολμηρή εμφάνιση με μαγιό της Margot Robbie/Barbie. Ακολουθεί το συμβολικό σπάσιμο της παλιάς κούκλας και το πέταγμα της στον αέρα, υπό την μελωδία του “Τάδε Έφη Ζαρατούστρα”, του Johann Strauss.⁷⁶ Η ξεκάθαρη, μεταμοντέρνα αναφορά στην εναρκτήρια σκηνή του *2001: A Space Odyssey* (1968), του Stanley Kubrick, προσδίδει ένα επιπλέον σημειολογικό επίπεδο στην

⁷⁶Στη εναρκτήρια σκηνή του *2001: A Space Odyssey*, μια ομάδα πιθηκόμορφων, προϊστορικών ανθρώπων ανακαλύπτουν τον μυστηριώδη μονόλιθο που “συνδέει” τις διάφορες σκηνές της σπονδυλωτής αφήγησης της ταινίας. Η επαφή με τον μονόλιθο “χαρίζει” στα ανθρώπινα όντα ευφυΐα και η σκηνή ολοκληρώνεται με ένα από αυτά να πετά ένα κόκαλο στον αέρα το οποίο, στην επόμενη σκηνή, παίρνει την μορφή ενός διαστημικού σταθμού. Τόσο η δομή της σκηνής, όσο και η συμβολισμοί που ενυπάρχουν σε αυτή, μεταφέρονται αυτούσια στο teaser trailer της ταινίας *Barbie*.

σκηνή καθώς θέτει υπό αμφισβήτηση τις όποιες ενδεχόμενες προσδοκίες του θεατή αναφορικά με την ταινία. Πρόκειται για μια έξυπνη διαφημιστική προώθηση μιας, κατά τα άλλα, τυπικής μεταφοράς ενός παιχνιδιού στην μεγάλη οθόνη ή μήπως η τοτεμική σύνδεση της κούκλας με την παραδοσιακή εικόνα της γυναίκας/μητρότητας (και η αμφισβήτηση της) αφήνει περιθώρια για περαιτέρω σημειολογικές ερμηνείες; Η απάντηση, φαίνεται να δίνεται στο πρώτο, επίσημο, τρέιλερ της ταινίας, όταν στην εικόνα του, εντυπωσιακά, οπτικοποιημένου πλαστικού κόσμου και εν μέσω της διονυσιακής έκστασης των πρωταγωνιστών, η Barbie/Margot Robbie αναρωτιέται: “Do you guys ever think about dying?”

Η είσοδος αυτού του απλά και οικουμενικά διατυπωμένου ερωτήματος σχετικά με την θνητότητα της ανθρώπινης φύσης αντανακλάται πάνω στον πλαστική και ουτοπική διάσταση του κόσμου της Barbie, ενός κόσμου, προσεκτικά φτιαγμένου ώστε να μην κλυδωνίζεται από υπαρξιακά ερωτήματα. Η “εισβολή” της έννοιας του θανάτου στην “αθανασία” του πλαστικού ονείρου, είναι απόλυτα συμβατή με την πολυδιαστατικότητα που προτάσσει η μεταουμανιστική οπτική. Η αμφισβήτηση της ουτοπίας του κόσμου της Barbie, που ξεδιπλώνεται σε όλο του το μεγαλείο κατά το πρώτο μέρος της ταινίας, με τα απαραίτητα σκωπτικά/χιουμοριστικά σχόλια που αποδομούν το συνολικό οικοδόμημα του ουτοπικού, καταναλωτικού ονείρου πάνω στο οποίο στηρίζεται το πρωτογενές υλικό, εμπλουτίζεται με τον προβληματισμό αναφορικά με το τι ορίζεται ως “πραγματικό” και “ανθρώπινο”. Ο πλαστικός κόσμος σκιαγραφείται ως απόλυτα πραγματικός για τους κατοίκους του αλλά ξεκινά να αποδομείται από την στιγμή που εισέρχεται σε αυτόν η βιολογική πραγματικότητα του θανάτου. Οι “πραγματικοί” κάτοικοι του κόσμου της Barbie αμέσως φαντάζουν λιγότερο “πραγματικοί” από την στιγμή που αρχίζουν να αντιλαμβάνονται τους εαυτούς τους ως πραγματικούς ανθρώπους. Και μαζί τους, αρχίζει να δυσλειτουργεί και ο ίδιο ο κόσμος τους εφόσον όλα τα υπερβατικά στοιχεία της ουτοπίας “προσγειώνονται” στην πραγματικότητα. Για μια ακόμη φορά και σύμφωνα με τις επιταγές της παράδοσης της φιλολογίας του *body horror*, η προειδοποίηση έρχεται από το ίδιο το σώμα. Η “στεροτυπική” Barbie/Margot Robbie, από την στιγμή που βιώνει την πρώτη της υπαρξιακή κρίση, αδυνατεί να διατηρήσει το χαρακτηριστικότερο, ίσως, στοιχείο της πλαστικής κούκλας: τις αφύσικα καλουπωμένες και μόνιμα υψωμένες στις μύτες πατούσες που την καθλώνουν σε μια αφύσικη στάση που την καθιστά, σχεδόν, παρωδία της ίδιας της γυναικείας φύσης. Όπως αντίστοιχα στοιχεία παρωδίας θα μπορούσαν να εντοπιστούν και στην ανατομία του “ισχυρότερου ανθρώπου στο σύμπαν”, του He-Man, από την αντίστοιχη σειρά παιχνιδιών για νεαρά αγόρια, *Masters of the Universe*, με όλους τους πιθανούς και απίθανους συνδυασμούς μυών που “προκαλούν” την επιστημονική αντίληψη για την ανατομία του ανθρώπινου σώματος. Αν δεχτεί κανείς ότι και στις δύο περιπτώσεις, οι συγκεκριμένες φιγούρες λειτουργούν ως πρότυπα που αντανακλούν εξιδανικευμένες αντιλήψεις σχετικά με την αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος, η “εισβολή” της “πλατυποδίας” (“Flat feet!”), ουρλιάζουν πανικόβλητες οι λοιπές εκδοχές της Barbie) σηματοδοτεί την συμβολική απαγκίστρωση του στερεότυπου από τον

περιβάλλοντα χώρο και την εναρμόνιση του με μια πιο ρεαλιστική εκδοχή της πραγματικότητας. Η αλλαγή της οπτικής της “στεροτυπικής” Barbie (Stereotypical Barbie) και η καθοδήγηση που λαμβάνει από την “αλλόκοτη” εκδοχής της (Weird Barbie) εισάγουν νέα δεδομένα στον πλαστικό κόσμο. Η “αλλόκοτη” Barbie (η οποία δεν αποτελεί τυποποιημένο, εργοστασιακό προϊόν αλλά αυτοσχέδια εκδοχή των νεαρών κοριτσιών που “βανδαλίζουν” τις κούκλες τους δημιουργώντας τα δικά τους “Barbie variants”) από την μία φαίνεται να είναι η πιο αληθινή από τις πολλαπλές εκδοχές της ίδιας κούκλας που κατακλύζουν τον κόσμο της Barbie και από την άλλη φαίνεται να κατανοεί καλύτερα από τον καθένα τι ακριβώς συμβαίνει καθώς η ίδια αποτελεί μια “δόση” πραγματικότητας σε έναν επίπλαστο κόσμο. Και αυτό επειδή αντιπροσωπεύει μια πραγματική εκδοχή αναπαράστασης της γυναικείας μορφής, δημιουργημένη από πραγματικά κορίτσια που δεν περιορίστηκαν στις τυποποιημένες και πολιτικά ορθά σχεδιασμένες παραλλαγές της πλαστικής κούκλας αλλά επέλεξαν να “εμφυσήσουν” την δική τους, απόλυτα προσωπική, ενέργεια στον σχεδιασμό και την μορφή του παιχνιδιού τους, ψαλιδίζοντας άκομψα τα μαλλιά της κούκλας τους, ντύνοντας την με οτιδήποτε, μακιγιάροντας την αυτοσχεδιάζοντας. Η αντιπαράθεση αυτή μεταξύ πραγματικού και ουτοπικού κόσμου διατρέχει το σύνολο της ταινίας.

Πολλά από τα στοιχεία που ξεδιπλώνονται, φαντάζουν οικεία στους θεατές που έχουν παρακολουθήσει αντίστοιχα κινηματογραφικά δείγματα του παρελθόντος όπως τα *The Purple Rose of Cairo* (1985), *Last Action Hero* (1993), *Pleasantville* (1998) όπου η αντιπαράθεση πραγματικού / φανταστικού σε επίπεδο κοσμολογίας λειτουργεί ως ένα ενδιαφέρον παιχνίδι σημειολογικών εντυπώσεων όμως, στην συγκεκριμένη περίπτωση, έχουμε μια ανοιχτή ρήξη με την δυϊστική οπτική η οποία, φαινομενικά τουλάχιστον, εμφανίζεται να αμφισβητεί το συνολικό οικοδόμημα πάνω στο οποίο στήθηκε το πρωτογενές υλικό.⁷⁷

Αν η Barbie των προηγούμενων δεκαετιών αποτελεί μια κατασκευασμένη παιδική φαντασίωση και μια κοντόφθαλμη αναπαράσταση του κόσμου, η οποία λειτουργεί σε ένα δυϊστικό και εμφανώς κατασκευασμένο πλαίσιο αναφορικά με την αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος και των κοινωνικών ρόλων, η κινηματογραφική Barbie, φαίνεται να

⁷⁷Και στις τρεις αυτές ταινίες, ακολουθείται το αφηγηματικό μοτίβο της αντιπαράθεσης του “πραγματικού” κόσμου με τον κόσμο φανταστικών αφηγήσεων. Σύμφωνα με αυτό, είτε κάποιος φανταστικός χαρακτήρας εισέρχεται στον πραγματικό κόσμο (όπως συμβαίνει και στην ταινία *Barbie*), είτε το αντίστροφο. Η συμβολική αυτή “εισβολή” του πραγματικού στο “φανταστικό”, προσφέρει την ευκαιρία για πλήθος κοινωνικών, πολιτισμικών, φιλοσοφικών κ.α. σχολίων από την πλευρά των δημιουργών και αποτελεί μια συνηθισμένη τακτική στην μεταμοντέρνα ανάγνωση των σύγχρονων πολιτιστικών προϊόντων. Για περισσότερες λεπτομέρειες, βλέπε: Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα Μεταμοντέρνα Αφήγηση στα Κόμικς, τον Κινηματογράφο και τη Λογοτεχνία*, futura, 2002.

προτείνει μια πολυδιαστατική οπτική σε σχέση με την έννοια της ύπαρξης και της ευζωίας. Προσεγγίζει τον καταναλωτισμό ως έναν ανασταλτικό παράγοντα στην εξελικτική διαδικασία της ανθρώπινης φύσης ο οποίος εγκλωβίζει την αντίληψη και την δράση σε αντιθετικά δίπολα τα οποία οι πρωταγωνιστές οφείλουν να υπερκεράσουν. Η μητριαρχική ουτοπία της Barbie δυσλειτουργεί με τον ίδιο τρόπο που δυσλειτουργεί η πατριαρχική αντίληψη του πραγματικού κόσμου όταν αυτή προσπαθεί να εισαχθεί στον πλαστικό κόσμο της Barbie από έναν απογοητευμένο Ken, που, με την σειρά του επιχειρεί να αποδεσμευτεί από την κενή και τυποποιημένη εικόνα που διαμόρφωσαν για αυτόν οι κατασκευαστές του, στην προσπάθεια τους να ενεργοποιήσουν την ανδρική μορφή με την “κοριτσιίστικη” φαντασίωση.⁷⁸ Η ελεύθερη βούληση και έκφραση προτάσσονται ως οι νέες κυρίαρχες αξίες του κόσμου της Barbie, οι οποίες, σε συνδυασμό με την στροφή (ή μήπως επιστροφή;) στην πολιτική δράση επιχειρούν να συνυψάνουν τις αντιθέσεις σε μια νέα πραγματικότητα. Όπως και στην περίπτωση των πρωταγωνιστών της σειράς *The Walking Dead*, τόσο η Barbie όσο και ο Ken βιώνουν μια κατάσταση αφύπνισης που αδυνατεί να τους επιτρέψει να επιστρέψουν στην προηγούμενη κατάσταση, καθώς αρχίζουν να βλέπουν τον κόσμο αλλιώς. Η είσοδος τους και η εμπειρία τους στον πραγματικό κόσμο, κατά την διάρκεια της ταινίας, μετουσιώνει την μετάλλαξη της οπτικής τους σε ώθηση για δράση η οποία τους οδηγεί σε μια συνολική επαναξιολόγηση της ύπαρξης τους και του κόσμου τους. Και μπορεί όλα τα παραπάνω να αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι μιας, καθόλα, mainstream αμερικανικής, χολυγουντιανής υπερπαραγωγής τα οποία φιλτράρονται μέσα από τις επιταγές ενός τυποποιημένου προϊόντος μαζικής κατανάλωσης, αποτελούν όμως ένα χαρακτηριστικό δείγμα της διεΐσδυσης της μεταουμανιστικής οπτικής στα σύγχρονα πολιτιστικά προϊόντα, όπου η αναδόμηση της αντίληψης προτείνεται ως προϋπόθεση για μια ουσιαστική μετάβαση σε μια νέα κατάσταση ύπαρξης. Η Barbie δεν μετατρέπεται από κούκλα σε πραγματική γυναίκα χάρη στην μαγική δύναμη κάποιας Γαλάζιας Νεράιδας, όπως συνέβη στο κλασικό παραμύθι *Pinocchio*, του Carlo Collodi, ούτε επειδή μετατράπηκε σε υπόδειγμα, σύμφωνα με τις κυρίαρχες αντιλήψεις, “καλού παιδιού” αλλά μέσω του συνειδητού απεγκλωβισμού της από την δυϊστική αντίληψη του ρόλου της και την αποδοχή των στοιχείων εκείνων που παρουσιάζονταν ως μη αποδεκτά στοιχεία της φύσης της. Η επίσκεψη της στο γυναικολόγο στο φινάλε της ταινίας, θα μπορούσε να ειπωθεί ως μια συμβολική αποδοχή της σεξουαλικότητας της και της συνολικής γυναικειάς φύσης της στην προσπάθεια να δοθεί μια φεμινιστική διάσταση στο έργο ή ως η ολοκλήρωση ενός ταξιδιού αναζήτησης όπου

⁷⁸Επί της ουσίας, πρόκειται για ένα σχόλιο αναφορικά με τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η βιομηχανία κατασκευής παιδικών παιχνιδιών, η οποία, σε μεγάλο βαθμό, για καθαρά λογιστικούς λόγους, επιβάλλει συγκεκριμένα μοντέλα αναπαράστασης και συμπεριφοράς τα οποία “εγκλωβίζουν” τα παιδιά στην αναπαραγωγή συγκεκριμένων κοινωνικών ρόλων, κάτι που η μεταουμανιστική οπτική της ταινίας επιχειρεί να αποδομήσει.

“η πλαστική κούκλα” επιλέγει να συνυπάρξει με την “πραγματική γυναίκα” σε μια προσπάθεια να επαναπροσδιοριστεί το τι ορίζεται ως πραγματικό ή όχι, αποδεκτό ή μη. Η απόρριψη του εντεταλμένου της ρόλου, δεν συνοδεύεται, απαραίτητα και από την απόρριψη της εικόνας της. Η Margot Robbie/Barbie παραμένει μια εντυπωσιακή και δυναμική γυναίκα του 21ου αιώνα. Η συνύφανση των δύο ταυτοτήτων, σε συνδυασμό με την αποδοχή των πολλαπλών κοινωνικών ρόλων, εναρμονισμένων με τις απαιτήσεις του σύγχρονου κόσμου, φαίνεται να διαμορφώνει μια διαφοροποιημένη και πολυπρισματική αντίληψη της έννοιας της “ευζωΐας”, η οποία κινείται τόσο σε πνευματικό όσο και σε οντολογικό επίπεδο.

4.4 “Remember you are one”: Η συνύφανση ως ένα υπαρξιακό συνεχές γίνεσθαι

Μια εξίσου ενδιαφέρουσα προσέγγιση των πολλαπλών μορφών που δύναται να λάβει η αναζήτηση του “ευ ζην” αλλά και των εφιαλτικών διαστάσεων που μπορούν να ανακύψουν από την εμμονική αναζήτηση της “αθανασίας” και της τελειότητας της εικόνας που ταυτίζεται με αυτό, απαντάται και στην ταινία *The Substance* (2024) της Coralie Fargeat. Πατώντας πάνω στην εφιαλτική και μεταουμανιστική αποδόμηση και αναπαράσταση του ανθρώπινου σώματος που κατέγραψε το κυρίαρχο μέρος της φιλμογραφίας του David Cronenberg και με σαφείς αναφορές στην απόκοσμη αισθητική και την σουρεαλιστική σημειολογία της φιλμογραφίας του David Lynch, το *The Substance* καταγράφει την εσωτερική και εξωτερική σύγκρουση της *Elisabeth Sparkle /Demi Moore με την φύση και την εικόνα της γυναικειάς ταυτότητας*. Εφορμώντας από την επαγγελματική αποκαθήλωση της πρωταγωνίστριας *Elisabeth*, ως επιτυχημένη επαγγελματία σε μεγάλο τηλεοπτικό σταθμό, όπου διατηρούσε μια μακρόβια και δημοφιλή εκπομπή γυμναστικής, η Fargeat εισάγει στην ταινία πλήθος στοιχείων φεμινιστικού προβληματισμού με πολλαπλά επίπεδα ανάγνωσης και ιδεολογικές προεκτάσεις: Η αλληλοεξαρτητική σχέση μεταξύ ανδρικού και γυναικειού βλέμματος, η εμπορική εκμετάλλευση της γυναικειάς εικόνας, η κοινωνική επιβολή της τελειότητας της εικόνας ως αυτοσκοπό ή υποχρέωση της γυναικειάς ταυτότητας και ο βιολογικός ρατσισμός που αυτό συνεπάγεται αποτελούν θέματα που προσεγγίζονται ως μια πραγματικότητα που εξακολουθεί να αποτελεί αντικείμενο προβληματισμού αναφορικά με την γυναικεία φύση και ταυτότητα κατά τον 21ο αιώνα. Τα τρανσουμανιστικά, όμως, στοιχεία που εισάγονται στην αφήγηση, όπου η χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας επιτρέπει την δημιουργία ενός νέου, ανανεωμένου και τελειοποιημένου, γενετικά και φυσιολογικά, αντιγράφου της *Elisabeth*, υπό την μορφή του *alter ego* της *Sue/Margaret Qualley*, μετατοπίζουν το επίπεδο της ιδεολογικής σύγκρουσης. Η βελτιωμένη εκδοχή της *Elisabeth*, η οποία, με την χρήση ενός ειδικού ορού, γεννιέται, κυριολεκτικά μέσα από τον κυτταρικό της ιστό, όχι όμως με την διαδικασία ενός φυσιολογικού τοκετού αλλά με μια φρικιαστική απόσχιση από την πλάτη της που παραπέμπει στην εφιαλτική και ανίερη γέννηση του εξωγήινου πλάσματος από το *The Thing* (1982) του

John Carpenter, δεν συγκρούεται με το αντρικό βλέμμα και την πατριαρχική οπτική που οδήγησε στην επιλογή του ξενιστή της να αναζητήσει διέξοδο σε μια αμφιλεγόμενη φαρμακευτική μέθοδο αλλά στρέφεται ενάντια στο ίδιο το σώμα που την έφερε στη ζωή. Η σύγκρουση *Elisabeth* και *Sue* για τον χρόνο και τον χώρο που θα διεκδικήσουν, μετατρέπεται σε μια ανούσια, ματαιόδοξη και προδιαγεγραμμένα ατελέσφορη μάχη για την “αθανασία” όπου η αγωνία για την διατήρηση της τελειότητας της εικόνας και ό,τι αυτό συνεπάγεται, αντιπαράκειται με την βασική οδηγία που συνοδεύει τον ορό: “Να θυμάστε πάντα ότι είστε ένα”. Όπως και στην περίπτωση του *William Wilson*⁷⁹, του πρωταγωνιστή στο ομώνυμο διήγημα του *Edgar Allan Poe*, η διαμάχη δεν αφορά την σύγκρουση του ατόμου με τον κόσμο αλλά τον ανταγωνισμό του με τον ίδιο του τον εαυτό και αυτό, αναπόφευκτα, καταλήγει σε ήττα. Αφομοιώνοντας την διαλεκτική του σύγχρονου καπιταλιστικού ονείρου όπου η έννοια της “ευζωίας” συνδέεται με την τελειότητα της εικόνας, η νεότερη και ομορφότερη *Sue* μάχεται για να επιβάλει την παρουσία της, σε απόλυτη συνάρτηση με τον ρόλο που οι πατριαρχικές δομές επιφυλάσσουν για αυτή. Ο πλαστικός κόσμος της υλιστικής ευημερίας που σκιαγραφείται στο *Barbie* της *Gerwig*, στο *The Substance* αποκτά την αποστειρωμένη διάσταση ενός κόσμου που παραπέμπει σε επιστημονικό εργαστήριο, όπου το ανθρώπινο σώμα αποτελεί το κυριολεκτικό και σημειολογικό αντικείμενο ενός πειράματος ευγονικής, υπό πραγματικές συνθήκες. Οι *Elisabeth/Sue* φιλοδοξούν να διεκδικήσουν τα στοιχεία εκείνα που, σύμφωνα με το αντρικό βλέμμα, διαμορφώνουν την επιτυχή αθανασία της εικόνας αλλά αναλώνονται σε μια μάχη που, εκ των πραγμάτων, αδυνατούν να κερδίσουν. Όπως ο πρωταγωνιστής του *Poe*, πέφτει νεκρός στο τέλος του διηγήματος από το ίδιο του το χέρι, αντίστοιχα η αδυναμία των *Elisabeth/Sue* να αποδεχτούν την εναρμόνιση των ταυτοτήτων τους με τις συνθήκες της αμοιβαίας συνύπαρξης οδηγεί σε μια γκροτέσκα αναδόμηση της ταυτότητας τους και, εν τέλει στον αφανισμό.

Ο όρος που τίθεται, από τις οδηγίες χρήσης που συνοδεύουν τον ορό που θα ενεργοποιήσει την διαδικασία της γέννησης της *Sue* είναι απλός και ξεκάθαρος: Από την στιγμή που γεννηθεί το νέο σώμα, κάθε μία από τις δύο εκδοχές έχει στην διάθεση της επτά ημέρες συνεχούς παρουσίας. Κατά το διάστημα αυτό, το ενεργό σώμα, φροντίζει για την συντήρηση του ανενεργού. Μετά από αυτό το διάστημα, επιβάλλεται η ενεργοποίηση του ανενεργού σώματος. Η διαδικασία αυτή συνεχίζεται εις το διηνεκές και δεν είναι αναστρέψιμη. Επί της ουσίας, οι δύο εκδοχές της *Elisabeth Sparkle* καλούνται να συνυπάρξουν αρμονικά, μέσα σε ένα ορισμένο και εναλλασσόμενο χρονικό πλαίσιο. Η ανισορροπία αυτής της συνύπαρξης, ενεργοποιεί μια σειρά από αλυσιδωτές αντιδράσεις που οδηγούν στην αποκαθήλωση και στην παραμόρφωση και των δύο ταυτοτήτων. Η

⁷⁹Στο διήγημα του *Edgar Allan Poe*, ο πρωταγωνιστής έρχεται αντιμέτωπος με έναν *doppelgänger*, ένα φανταστικό αντίγραφο του εαυτού του, με το οποίο ανταγωνίζεται συνεχώς, μέχρι την, μέχρι θανάτου, μονομαχία τους. Για το πλήρες διήγημα βλέπε: *Poe, Edgar Allan, “Γουίλιαμ Γουίλσον”, 21 Ιστορίες και “Το Κοράκι”, Κατερίνα Σχινά (ανθολόγηση-μετάφραση-σημειώσεις), Μεταίχμιο, 2011, σελ. 308-333*

αδυναμία της Sue να αποδεχτεί την ξεπερασμένη, ηλικιακά εκδοχή του εαυτού της και “μεθυσμένη” από την αλαζονεία της νεότητας και της ομορφιάς, την οδηγεί στην παραβίαση των κανόνων, ο αντίκτυπος της οποίας αποτυπώνεται στην σταδιακή παραμόρφωση του σώματος της Elisabeth. Από την πλευρά της, η Elisabeth, με την άρνηση της να αποδεχτεί την φυσική φθορά του σώματος και δεσμευμένη στην οπτική του ανδρικού βλέμματος, ενεργοποιεί μια διαδικασία που την οδηγεί σε μια επιταχυμένη διαδικασία ηλικιακής αποσύνθεσης και σε έναν αγώνα δρόμου να διασώσει ό,τι μπορεί να σωθεί από το σώμα της. Ο αντίπαλος της δεν είναι πλέον η φυσική φθορά του χρόνου αλλά η βελτιωμένη εκδοχή αυτού που προσπαθεί να διασώσει. Ως άλλος William Wilson, προσπαθεί, μάταια, να υπερκεράσει την τελειότητα του νέου της εαυτού.

Η “τοτεμοποίηση” και η αποκαθίλωση του σώματος αποτελεί κεντρικό ιδεολογικό προβληματισμό στο *The Substance* και η διαδικασία αυτή περνά μέσα από μια σειρά αναφορών σε πολιτιστικά προϊόντα του παρελθόντος τα οποία, αν προσεγγιστούν μέσα από μια “εξελικτική/γραμμική” οπτική, ενδέχεται να σχηματοποιήσουν την μετάβαση από την μεταμοντέρνα ιδεολογική και αισθητική θεώρηση του σύγχρονου Οπτικού Πολιτισμού, στις σύγχρονες μεταουμανιστικές θεωρήσεις. Η οπτική αναπαράσταση του σώματος, κατά την εξέλιξη της ταινίας, περνά από την ηδονιστική, πλην όμως κλινική, φωτογραφική απεικόνιση του Helmut Newton, στην κριτική και ιδιόρρυθμη φωτογραφική ματιά της Diane Arbus.⁸⁰ Το γυναικείο σώμα ως ηδονοβλεπτικό αντικείμενο αλλά και ως αντικείμενο ενός “θιάσου παραδοξοτήτων” το οποίο “θεοποιείται” και “δαιμονοποιείται” κατά το δοκούν. Οικείο και θελκτικό αλλά, ταυτόχρονα, παράδοξο και γκροτέσκο. Η βελτιστοποίηση αλλά και η παραμόρφωση του σώματος προβάλλεται ως μια διαδικασία που ενισχύεται από την παρουσία του εξωγενούς παράγοντα που αντιπροσωπεύει ο ορός με το όνομα “Substance”. Ακολουθώντας την αφηγηματική παράδοση του *body horror*, η Fargeat οδηγεί την αναπαράσταση αυτής της εξέλιξης στα άκρα, υποβάλλοντας τα σώματα των δύο πρωταγωνιστριών σε μια σειρά από μεταλλάξεις/παραμορφώσεις που αγγίζουν τα όρια αυτού που θα μπορούσε να οριστεί ως “ανθρώπινο”. Η αλλαγή αυτή όμως δεν προέρχεται από την μετάλλαξη του σώματος εξαιτίας μιας πειραματικής μεθόδου εγχείρησης, όπως συνέβη στην Rose Miller/Marilyn Chambers στο *Rabid* (1977), ούτε οφείλεται, εξολοκλήρου, σε ένα επιστημονικό πείραμα

⁸⁰Πρόκειται για δύο διαφορετικές εκδοχές αναπαράστασης του ανθρώπινου σώματος από δύο εμβληματικούς φωτογράφους για την ιστορία της εξέλιξης της τέχνης της Φωτογραφίας. Τα σώματα του Helmut Newton, φωτογραφημένα, κατά κύριο λόγο για περιοδικά μόδας, χαρακτηρίζονται από θελκτικότητα και σεξουαλικότητα αλλά, ταυτόχρονα, μοιάζουν να στερούνται το στοιχείο του ερωτισμού, καθώς η αποστασιοποιημένη ματιά του φωτογράφου τα προσεγγίζει περισσότερο ως “προϊόντα” και λιγότερο ως αντικείμενα ερωτικού ενδιαφέροντος. Από την πλευρά της, η Diane Arbus, επιλέγοντας να φωτογραφίσει “ιδιαιτέρως” ανθρώπους, τόσο ως προς την εμφάνιση, όσο και ως προσωπικότητες, αναδεικνύει τα στοιχεία του “αλλόκοτου” και του “γκροτέσκου” που μπορεί να λάβει η ανθρώπινη μορφή. Η “κλινική αποστασιοποίηση” της “ματιάς” των δύο αυτών φωτογράφων φαίνεται να υιοθετείται και από την Fargeat στην απεικόνιση του σώματος των δύο πρωταγωνιστριών της ταινίας.

που απέτυχε, όπως στην περίπτωση του Seth Brundle/Jeff Goldblum στο ριμέικ του *The Fly* (1986)⁸¹. Στην περίπτωση των Elisabeth/Sue η μετάλλαξη αποτελεί μια τεχνική δυσλειτουργία, όχι του ίδιου του ορού αλλά της αδυναμίας των δύο πρωταγωνιστριών της αφήγησης να συνδυάσουν την παρεμβατική διαδικασία του ορού με την υπερβατική διαδικασία της αποδοχής της ταυτότητας τους. Η επιβίωση τους, όπως και στην περίπτωση των πρωταγωνιστών του *The Walking Dead*, στηρίζεται στην υπέρβαση των περιορισμών της ταυτότητας τους και στην συνύφανση της με τα (νέα) δεδομένα του περιβάλλοντος τους. Η μη αποδοχή και η σύγκρουση των δύο ταυτοτήτων οδηγεί στην παραμόρφωση του σώματος η οποία λειτουργεί ως μια συμβολική προειδοποίηση αναφορικά με την μη διατήρηση αυτής της ισορροπίας. Στην τελική σεκάνς της ταινίας, οι δύο ταυτότητες ενώνονται και η νέα Monstro ElisaSue (ένα υβριδικό πλάσμα που προέκυψε από την ένωση των μελών των σωμάτων των δύο γυναικών) βιώνει μια, επίσης, παραμορφωμένη, εκδοχή του επίπλαστου ονείρου της επιτυχίας και της αποδοχής που υπόσχεται ο κόσμος των Media. Ως άλλος Άνθρωπος-Ελέφαντας⁸² αλλά με παραμόρφωση από την οποία απουσιάζει σχεδόν κάθε τι ανθρώπινο, το αλλόκοτο πλάσμα αυτο-εκτίθεται σε ένα εκστασιασμένο πλήθος, κάνοντας την υπέρβαση της αποδοχής της ταυτότητας του, κάτι που δεν κατάφεραν να κάνουν οι γυναίκες που το δημιούργησαν. Η αποδοχή αυτή της νέας της φύσης, υποσκάπτεται, εν μέρη, από την απόκρυψη του πραγματικού του προσώπου, πίσω από μια φωτογραφία της “τέλειας” Elisabeth που έχει κολλήσει στο πρόσωπο του το πλάσμα, υπενθυμίζοντας την βαθιά, ψυχολογική, επιρροή που ασκεί το εξωτερικό βλέμμα στην αντίληψη που διαμορφώνει το άτομο για τον εαυτό του. Όταν όμως και αυτό το τελευταίο κομμάτι απόκρυψης της πραγματικής φύσης χάνεται, επέρχεται η σουρεαλιστική κάθαρση μέσα από ένα συμβολικό λουτρό αίματος. Όπως οι πρωταγωνιστές του *The Walking Dead* επισφράγισαν, συμβολικά, την αναγκαστική συνύπαρξη τους με τους νεκρούς αλείφοντας το σώμα τους με τα εντόσθια τους, αντίστοιχα η Monstro ElisaSue, σφραγίζει την αναγκαστική συνύπαρξη της με τον κόσμο καταβρέχοντας το αλλαλάζον κοινό με το αίμα της. Αυτή η χρήση του στοιχείου του “γκροτέσκου” δεν αποτελεί ξένο σώμα στην πολυπρισματική αντίληψη της πραγματικότητας που χαρακτηρίζει την σκηνή καθώς αποτελεί δομικό στοιχείο της

⁸¹Στην ταινία *Rabid*, η νεαρή πρωταγωνίστρια υποβάλλεται σε μια πειραματική, εγχειρητική διαδικασία ή οποία μεταλλάσει το σώμα της, το οποίο αποκτά ένα είδος “κεντριού” που προεκτείνεται από αυτό και μολύνει άλλα σώματα, κατά την διάρκεια της σεξουαλικής επαφής. Στο *The Fly*, η μετάλλαξη του πρωταγωνιστή επιστήμονα οφείλεται σε ένα αποτυχημένο πείραμα τηλεμεταφοράς. Μια μύγα που παγιδεύτηκε στο θάλαμο που αποδομεί και αναδομεί το DNA του τηλεμεταφερόμενου, μεταλλάσει το σώμα του Seth Brundle/Jeff Goldblum και αναμιγνύει το DNA το εντόμου με αυτό του ανθρώπου, με καταστροφικά αποτελέσματα. Το *The Fly* του David Cronenberg, αποτελεί ριμέικ της ομώνυμης ταινίας του 1958, του Kurt Neumann.

⁸²Μέρος της μορφής της Monstro ElisaSue όσο και ο τρόπος με τον οποίο εκτίθεται στο κοινό παραπέμπουν στην ταινία *The Elephant Man* (1980) του David Lynch, η οποία εμπνέεται από την ζωή του Joseph Merrick, ενός άνδρα του οποίου το σώμα χαρακτηριζόταν από έντονες παραμορφώσεις.

μεταουμανιστικής οπτικής. Ο Stefan Sorgner, εξετάζοντας τις αισθητικές έννοιες των μεταουμανιστικών έργων τέχνης, παραθέτει μια σειρά από παραδείγματα αισθητικών προσεγγίσεων και μιλά, μεταξύ άλλων, για την “αισθητική των τεράτων”, την “αισθητική της υβριδικότητας”, την “αισθητική του άμορφου”, στοιχεία των οποίων μπορεί εύκολα να εντοπίσει ο θεατής στην αναπαράσταση και στην συμβολική διάσταση της *Monstro ElisaSue*⁸³. Ο ορός “Substance” αποτελεί για την ταινία την τεχνολογική εξέλιξη που θα μετουσιώσει την αγωνία του θανάτου και της αναζήτησης της αιωνιότητας σε εμπορεύσιμο φαρμακευτικό προϊόν. Αντίστοιχα, το *The Substance* θα μπορούσε να ειπωθεί ως ένα κινηματογραφικό προϊόν που μετουσιώνει την μεταουμανιστική οπτική σε ένα αντικείμενο κριτικού διαλόγου αναφορικά με την έννοια της “ευζωίας” σε έναν συνεχώς εξελισσόμενο, τεχνολογικά, κόσμο όπου η ηθική της εικόνας, συμβολικής και κυριολεκτικής, αντιπαράβάλλεται με τον κόσμο που την περιβάλλει. Το σώμα ως εικόνα και η απεικόνιση του σώματος εξακολουθούν να αποτελούν ένα πεδίο ηθικού και ιδεολογικού προβληματισμού που εξακολουθεί, σε μεγάλο βαθμό, να ταυτίζεται με την ποιότητα της ύπαρξης και τα στοιχεία που την πλαισιώνουν.

4.5 Η συνύφανση ως συνύπαρξη του βλέμματος και του νου

Στα πλαίσια της περαιτέρω εξερεύνησης της σχέσης εικόνας και κόσμου αλλά και των στοιχείων εκείνων που ορίζουν την ταυτότητα της ύπαρξης, η συνεχής διεύρυνση των ορίων της αντίληψης του καταναλωτή θεατή ή αναγνώστη, φαίνεται να αποτελεί συνέπεια μια συνεχούς τριβής με αναπαραστάσεις που υπονομεύουν τις καθεστηκυίες αντιλήψεις. Από τις αρχές του 21ου αιώνα, η πολυπρισματική προσέγγιση της οπτικής και της αναπαράστασης που προτείνεται από το θεωρητικό πλαίσιο του Μεταουμανισμού, συμπληρώνεται ή συνυπάρχει με την θεώρηση των πολλαπλών επιπέδων ανάγνωσης του Μεταμοντερνισμού. Ακόμα και στην περίπτωση σχετικά “συντηρητικών”, σε αναπαραστατικό ή ιδεολογικό επίπεδο, αφηγήσεων όπως το *fantasy*, η δυϊστική οπτική που “επέβαλαν”, κατά κάποιο τρόπο, τα περιοδικά “*ruhr*” και που υιοθέτησαν, σε μεγάλο βαθμό, τα περιοδικά κόμικς και ο κινηματογράφος κατά τον 20ο αιώνα, φαίνεται να αναθεωρείται. Στις αρχές τις δεκαετίας του 2000, συγγραφείς όπως οι Mike Carey και Bill Willingham, υπό την αιγίδα της *Vertigo*, μιας εκδοτικής εταιρίας που απευθύνονταν μεν στο ευρύ αναγνωστικό κοινό αλλά, ταυτόχρονα, ενθάρρυνε την “διαφορετική ματιά” στις αφηγήσεις των κόμικς⁸⁴, επιχείρησαν και κατάφεραν, σε μεγάλο βαθμό, να

⁸³Sorgner, Stefan, Κεφάλαιο 5: “Αισθητικές Έννοιες των Μεταουμανιστικών Έργων Τέχνης, *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Εύη Σαμπανίκου (επιμελήτρια), Επίκεντρο, 2024, σελ.115-163.

⁸⁴Για την συμβολή της *Vertigo* στην εξέλιξη των αναπαραστάσεων του *Φανταστικού*, βλέπε: Κρητικός, Παναγιώτης, “Κεφάλαιο 2: Μύθοι, Δοξασίες και Μεταμοντέρνα Οράματα”, *Κόμικς Κόσμοι του Φανταστικού: Οπτικοποίηση και Ιδεολογικές Αναπαραστάσεις στα Fantasy Κόμικς*, Πανεπιστήμιο

απαγκιστρώσουν ένα “συντηρητικό” και αυστηρά οριοθετημένο μοντέλο αφήγησης από τις συμβάσει του είδους και να εισάγουν πολλά από τα στοιχεία εκείνα που θα καθιερώσουν μια απελευθερωμένη και απενοχοποιημένη καλλιτεχνική έκφραση που θα ανταποκρίνεται στις ιδεολογικές και αισθητικές “ανάγκες” των αναγνωστών του 21ου αιώνα.⁸⁵ Η υπέρβαση της καθιερωμένης οπτικής και τα στοιχεία συνύφανσης που μπορεί να εντοπιστούν σε σειρές κόμικς όπως τα *Lucifer*, *Fables* και *The Unwritten*, άνοιξαν το δρόμο για μια μεταουμανιστική προσέγγιση σε αντίστοιχες αφηγήσεις του είδους, όπως ακριβώς συνέβη και στον χώρο του κινηματογράφου. Ο πολιτισμικός αντίκτυπος αυτής της προσέγγισης γίνεται αντιληπτός σε πολλές από τις σειρές κόμικς που κυκλοφόρησαν τα επόμενα χρόνια.

Η σειρά κόμικς *Saga* που δημιούργησαν το 2012 οι Brian K. Vaughan και Fiona Staples αποτελεί ένα χαρακτηριστικό δείγμα αυτής της αισθητικής και ιδεολογικής μετάβασης⁸⁶. Ακροβατώντας, αφηγηματικά, μεταξύ επιστημονικής φαντασίας και *fantasy*, η σειρά κερδίζει τις εντυπώσεις με τις ρηξικέλευθες φόρμες αναπαράστασης που χρησιμοποιεί στην οπτικοποίηση των χαρακτήρων που παρουσιάζονται στις σελίδες της. Εκμεταλλευόμενοι την καλλιτεχνική ελευθερία που προσφέρει η τοποθέτηση της πλοκής σε ένα μακρινό σύμπαν, οι δυο δημιουργοί φαίνονται να χρησιμοποιούν κάθε δυνατό αισθητικό και αναπαραστατικό συνδυασμό, τόσο των πρωταγωνιστικών όσο και των δευτερευόντων χαρακτήρων, ώστε να δημιουργηθεί ένα πολυποίκιλο, αισθητικά, σύμπαν όπου, κάθε μορφή αναπαράστασης των έλλογων όντων μπορεί να γίνει αποδεκτή. Οι μορφές όλων των πρωταγωνιστών χαρακτηρίζονται από τα στοιχεία του διασπισισμού, της υβριδικότητας, του τρανσουμανισμού, της μετάλλαξης, του αλλόκοτου, του γκροτέσκου και όλων εκείνων των στοιχείων που συμβαδίζουν με τις μεταουμανιστικές φόρμες αναπαράστασης που απαντώνται στην σύγχρονη τέχνη. Αν και η προσέγγιση αυτή δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί απόλυτα καινοτόμα καθώς αντίστοιχες φόρμες αναπαράστασης απαντώνται και σε άλλες, δημοφιλείς, αφηγήσεις του παρελθόντος, όπως στο σύμπαν των franchise των *Star Wars* και *Star Trek*, το στοιχείο που διαφοροποιεί το έργο των Vaughan και Staples είναι ότι η μεταουμανιστική οπτική δεν εξαντλείται στην οπτική αναπαράσταση της μορφής των χαρακτήρων αλλά επεκτείνεται και στην αναπαράσταση της ψυχосύνθεσης τους. Στο σύμπαν του *Saga*, η αναπαράσταση του ξένου, υπερβαίνει τον εντυπωσιασμό της εικόνας και εμπλουτίζεται από ανθρωπομορφικά στοιχεία και συμπεριφορά που διατρέχει κάθε είδος, όσο απόκοσμο ή αλλόκοτο και αν παρουσιάζεται. Οι μη-ανθρώπινες μορφές δεν αποτελούν απλώς μια φιγούρα στο βάθος

Αιγαίου, 2017, σελ. 111-193

⁸⁵Για το ιστορικό πλαίσιο και τον τρόπο εισαγωγής μεταουμανιστικών προβληματισμών στα *fantasy* κόμικς βλέπε: το ίδιο, “Κεφάλαιο 3: Πέρα από τις Συμβάσεις-Φαντασιακή Πραγματικότητα”, σελ. 176-271

⁸⁶Η σειρά εκδίδεται από το 2012, από την Image Comics και μέχρι σήμερα έχουν κυκλοφορήσει 71 τεύχη. Αναμένεται να ολοκληρωθεί στο τεύχος #108.

ενός μπαρ ή μιας συνεδρίασης της πανγαλαξιακής συγκλήτου σε μια ταινία της σειράς *Star Wars*, ούτε τον συμπαθή και εξανθρωπισμένο εξωγήινο ή ανδροειδές της σειράς *Star Trek*. Η δυϊστική οπτική που επέβαλε την τοποθέτηση της ανθρώπινης μορφής στο επίκεντρο αυτών των αφηγήσεων και την κυριαρχία της πάνω σε κάθε τι διαφορετικό, ξένο ή μη κατανοητό, δίνει την θέση της σε μια πολυπρισματική αντίληψη όχι μόνο αναφορικά με το τι θα μπορούσε να αγγίζει τα όρια του “ανθρώπινου” αλλά και σχετικά με το τι θα μπορούσε να κάνει αποδεκτό ο αναγνώστης μιας σειράς κόμικς ως “πρωταγωνιστή” σε μια μακρόχρονη αφήγηση. Η μεταουμανιστική οπτική της σειράς επιβάλλει την παρουσία της μη-ανθρώπινης μορφής στο επίκεντρο των γεγονότων και σε απόλυτα αρμονική συνύπαρξη με την ανθρωπόμορφη. Η δράση των χαρακτήρων αποκόπτεται ιδεολογικά από την αναπαράσταση τους και κρίνεται απόλυτα από τα κίνητρα και τις πράξεις τους. Τερατόμορφα πλάσματα δρουν με απόλυτα αγνά κίνητρα, υβριδικά μηχανόμορφα όντα αποτυπώνονται με απόλυτα “ανθρώπινη” συμπεριφορά, αθώες στην όψη εξωγήινες υπάρξεις χαρακτηρίζονται από οργή και επιθετικότητα... Ο αναγνώστης εντυπωσιάζεται από την ευφάνταστη ποικιλία της αναπαράστασης αλλά η εξέλιξη της πλοκής επικεντρώνεται στην ολοκληρωμένη σκιαγράφηση της προσωπικότητας των χαρακτήρων, σε βαθμό τέτοιο ώστε απλώς να αποδέχεται ότι στο συγκεκριμένο σύμπαν κάθε μορφή είναι αποδεκτή ή μη, όχι εξαιτίας του τρόπου που δείχνει αλλά του τρόπου που δρα. Η διεύρυνση αυτή στην αναπαράσταση της μορφής στις σελίδες του *Saga*, φαίνεται να αντανακλά ένα γενικότερο ιδεολογικό προβληματισμό που απαντάται στα σύγχρονα πολιτιστικά προϊόντα, ιδιαίτερα στην απόπειρα τους να συνδέσουν την έννοια της “ευζωίας” με την αποδοχή της διαφορετικότητας.

Στην πρόσφατη κινηματογραφική αναβίωση του franchise της σειράς ταινιών *Planet of the Apes*⁸⁷, η διαδικασία αυτή της αποδοχής, φαίνεται να αποτελεί ένα από τα κύρια σημεία του κορμού της αφήγησης. Στην αρχική ταινία του 1968 (σε σκηνοθεσία Franklin J. Schaffner), η δυϊστική οπτική που χαρακτήριζε τον κύριο κορμό της φιλολογίας της επιστημονικής φαντασίας μέχρι εκείνη την περίοδο (ιδιαίτερα στον χώρο του κινηματογράφου), κυριαρχεί στην αφήγηση. Παρά τα ενδιαφέροντα σχόλια που υπονοούνται στην ταινία αναφορικά με την φύση του ανθρώπου του 20ου αιώνα και τον ρόλο του στην δημιουργία της δυστοπίας που περιγράφεται, επί της ουσίας πρόκειται για

⁸⁷Ο *Πλανήτης των Πιθήκων* αποτελεί ένα franchise επιστημονικής φαντασίας με παρουσία σε διάφορα αφηγηματικά μέσα. Ξεκίνησε από το μυθιστόρημα *La Planète des Singes* του Γάλλου συγγραφέα Pierre Boulle, το 1963. Το 1968, η κινηματογραφική διασκευή, από τον Franklin J. Schaffner, γνωρίζει την απαιτούμενη εμπορική επιτυχία για να ακολουθήσουν άλλες τέσσερις συνέχειες. Το 2001, ο Tim Burton δημιουργεί ένα remake της αρχικής ταινίας και το 2011, το franchise επανασυστήνεται στο κινηματογραφικό κοινό με μια σειρά ταινιών που παρουσιάζουν τα γεγονότα που οδήγησαν στην δημιουργία του “πλανήτη των πιθήκων”. Μέχρι σήμερα έχουν κυκλοφορήσει τα *Rise of the Planet of the Apes* (2011), *Dawn of the Planet of the Apes* (2014), *War for the Planet of the Apes* (2017) και *Kingdom of the Planet of the Apes* (2024).

μια αφήγηση με ξεκάθαρα διακριτούς ρόλους μεταξύ “καλών” ανθρώπων και “κακών” πιθήκων, που συμβαδίζει με τα οικεία, για τους θεατές, αντιθετικά δίπολα που κυριαρχούσαν στον mainstream κινηματογράφο της εποχής. Η προσέγγιση αυτή, αντανakλάται σε μεγάλο βαθμό και στο ριμέικ της ταινίας από τον Tim Burton, το 2001. Στη νέα σειρά ταινιών που αναβιώνει το κινηματογραφικό franchise, όμως, η εκτενής παρουσίαση της “δημιουργίας του πλανήτη των πιθήκων” αλλά και η νέα τάση για μια πιο διευρυμένη οπτική αναφορικά με τα στοιχεία εκείνα που συνθέτουν την δημιουργία των κόσμων του Φανταστικού και των κινήτρων της δράσης των πρωταγωνιστών τους, που φαίνεται να παγιώνεται στα πολιτιστικά προϊόντα ευρείας κατανάλωσης του 21ου αιώνα, μετατοπίζει τα αισθητικά και ιδεολογικά στοιχεία των νέων ταινιών προς μια μεταουμανιστική κατεύθυνση.

Το πρώτο στοιχείο που φαίνεται να αναθεωρείται είναι η ετεροβαρής αναπαράσταση μεταξύ ανθρώπων και πιθήκων. Τοποθετώντας τον πίθηκο Caesar ως πρωταγωνιστή των τριών πρώτων ταινιών, οι οποίες λειτουργούν ως βιογραφία τόσο του ίδιου όσο και του νέου κόσμου που προκύπτει, ο σύγχρονος θεατής έχει την ευκαιρία να αποκτήσει μια ξεκάθαρη εικόνα τόσο της καταστροφής του παλιού κόσμου όσο και των αίτιων που οδήγησαν σε αυτή. Βασικό στοιχείο αυτής της προσέγγισης αποτελεί ο μερικός “εξανθρωπισμός” του χαρακτήρα και η εν μέρει αποψίλωση της προσωπικότητας τους από τα μεσσιανικά χαρακτηριστικά που της αποδίδονταν. Στην αρχική ταινία του 1968, ο Caesar, μνημονεύεται ως ο “Δημιουργός” του κόσμου των πιθήκων, η μνήμη του τιμάται και εμπνέει τον σεβασμό, χωρίς όμως να αποσαφηνίζεται απόλυτα ο ρόλος του. Επί της ουσίας, αντανakλάται η παραδοσιακή αντίληψη για τον Δημιουργό-Θεό όπου η αποδοχή της μνημειακής εικόνας αρκεί για να δικαιολογήσει την δράση εκείνων που την ασπάζονται, χωρίς περαιτέρω εμβάθυνση ή αιτιολόγηση. Στην νέα τριλογία ταινιών, ο Caesar “εξανθρωπίζεται”, χάνει τα μεσσιανικά του χαρακτηριστικά και αποτυπώνεται ως μια ολοκληρωμένη προσωπικότητα, με όλα τα θετικά στοιχεία και τις αντιφάσεις που συνάδουν με αυτή. Έχει φόβους, πάθη και επιθυμίες, κάνει λάθη, μαθαίνει από αυτά και εξελίσσεται ομαλά σε μια ηγετική μορφή που δεν επιχειρεί να αλλάξει την καθεστηκυία τάξη αλλά να συνυφάνει την φύση δύο διαφορετικών ειδών, τόσο σε προσωπικό επίπεδο, όσο και σε επίπεδο κοινότητας. Ο “εξανθρωπισμός” της ευφυΐας του, δικαιολογείται από την μετάλλαξη του εγκεφάλου του εξαιτίας ενός πειραματικού φαρμάκου που δοκιμάστηκε σε αυτόν και ταυτόχρονα από την ανατροφή του από ανθρώπους, εφόσον υιοθετήθηκε από αυτούς όταν η μητέρα του πέθανε σε ένα ερευνητικό εργαστήριο. Επί της ουσίας, έχουμε έναν μετα-πίθηκο, προϊόν ενός εργαστηριακού πειράματος αλλά και ένα ον που γαλουχήθηκε με τα συμβιωτικά στοιχεία της σχέσης του με τους ανθρώπους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την ουσιαστική, κατάργηση του διαχωρισμού μεταξύ “ανθρώπινου” και “μη ανθρώπινου” αλλά και την εξερεύνηση του μεταουμανιστικού ερωτήματος του τι ορίζεται ως “ανθρώπινο”. Ο Caesar, εξωτερικά διατηρεί όλα τα χαρακτηριστικά ενός ζώου, η ανατροφή του όμως και οι ικανότητες του, συμβαδίζουν με αυτές ενός όντος που μεγαλώνει ως άνθρωπος. Η σχέση που αναπτύσσει με τους ανθρώπους που αντιλαμβάνεται

ως οικογένεια, αντιστοιχούν σε αυτές ενός συνηθισμένου παιδιού. Και η πρώτη εσωτερική σύγκρουση που καλείται να διαχειριστεί είναι αυτή της συνύφανσης των δύο φύσεων. Ο Caesar είναι και πίθηκος και άνθρωπος, χωρίς καμία από τις δύο καταστάσεις να λειτουργεί σε βάρος της άλλης. Έχει την μορφή ζώου, την δυνατότητα να ενεργήσει και σκεφτεί σαν άνθρωπος και την κριτική ικανότητα να εναλλάσσει τις ικανότητες που του παρέχει αυτή η υβριδική ταυτότητα ανάλογα με την περίσταση. Και αυτή την ικανότητα, επιχειρεί να περάσει και στα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας των πιθήκων. Δεν τους ενθαρρύνει να απορρίψουν την πρωταρχική τους φύση και να μιμηθούν την ανθρώπινη αλλά να αντιληφθούν την υβριδικότητα τους ως μια νέα κατάσταση ύπαρξης και την ευζωία ως συγκερασμό μιας σειράς ετερόκλητων στοιχείων.

Η συνύφανση των δύο διαφορετικών φύσεων, δημιούργησε νέα δεδομένα για την συνύπαρξη ανθρώπων και πιθήκων και όταν οι πρώτοι βρέθηκαν στο χείλος της εξάλειψης εξαιτίας ενός ιού που μόλυνε το μεγαλύτερο μέρος της ανθρωπότητας, η συνύπαρξη αυτή ταυτίστηκε με την επιβίωση και την ευζωία. Ο νέος κόσμος που προέκυψε δεν χαρακτηριζόταν απαραίτητα από δυστοπικά στοιχεία. Η “καταστροφή” αποδόθηκε, κατά την ταινία, σε ανθρώπινο λάθος που απελευθέρωσε τον μολυσματικό ιό και η κοινότητα των ευφυών πιθήκων που προέκυψε δεν φιλοδοξούσε να αντικαταστήσει το ανθρώπινο είδος. Σε πρώτο επίπεδο, τα γεγονότα φαίνονται να ακολουθούν μια πορεία που συνάδει με την διαδικασία της “φυσικής επιλογής”. Μια “φυσική καταστροφή” (θα μπορούσε άραγε η συμβιωτική σχέση του σύγχρονου ανθρώπου με την τεχνολογία και η αδυναμία του να ελέγξει τις ενδεχόμενες αρνητικές της συνέπειες να δικαιολογήσει αυτόν τον χαρακτηρισμό;) δίνει την ευκαιρία σε ένα νέο είδος να αναδυθεί και να διεκδικήσει την θέση του στην κορυφή της τροφικής αλυσίδας. Όσο η επαφή και η σύγκρουση μεταξύ των δύο κοινοτήτων αποφεύγεται, κάθε μία από αυτές ακολουθεί την δική της πορεία στον αγώνα της για επιβίωση. Παρόλα αυτά, η απομόνωση δεν είναι εφικτή καθώς οι δύο κοινότητες μοιράζονται, ουσιαστικά, τον ίδιο χώρο. Η καθοριστική παρουσία και η ιδεολογική προσέγγιση του Caesar σχετικά με τους κανόνες αυτής της συνύπαρξης, εξασφαλίζουν την ευζωία και των δύο κοινοτήτων, εφόσον βασίζονται στην αποδοχή της διαφορετικής φύσης των δύο όντων αλλά και στην ανάδειξη των κοινών τους στοιχείων. Όσο αυτή η συμβιωτική σχέση λειτουργεί με κανόνες αποδοχής, η ισορροπία διατηρείται. Η δυστοπία του *Planet of the Apes*, αναδύεται, επί της ουσίας, από την στιγμή που τα δύο είδη απορρίπτουν την συνύπαρξη. Και η απόρριψη έρχεται τόσο από τους ανθρώπους, όσο και από τους πιθήκους. Ξεπερνώντας το αντιθετικό δίπολο καλού/κακού για τον χαρακτηρισμό οποιουδήποτε από τα δύο είδη, ο πόλεμος που προκύπτει, αποτυπώνεται ως αποτέλεσμα μιας σειράς γεγονότων που ενεργοποιούνται και από τις δύο πλευρές. Η μετατροπή του πλανήτη Γη σε “πλανήτη των πιθήκων” και το “βασίλειο των πιθήκων” που αναδύεται, είναι αποτέλεσμα της επιλογής κάποιων μελών και από τις δύο κοινότητες να επιλέξουν τον δρόμο της σύγκρουσης από αυτόν της συνύπαρξης.

Το στοιχείο αυτό της συνύφανσης, που φαίνεται, να κυριαρχεί ως ιδεολογική προσέγγιση στην νέα εκδοχή του *Planet of the Apes*, σε συνδυασμό με τα στοιχεία της

υβριδικότητας, της πολυπρισματικής οπτικής και αναπαράστασης, της εξερεύνησης της ταυτότητας και του σώματος, που αποτελούν κυρίαρχους ιδεολογικούς προβληματισμούς του Μεταουμανισμού, συνθέτουν ένα μοτίβο που απαντάται σε πολλά από τα πολιτιστικά προϊόντα κατά την δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα και όλα, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο φαίνεται να συνδέονται με έναν ευρύτερο προβληματισμό αναφορικά με την έννοια της “ευζωίας” στην νέα εποχή. Πέρα από τις δεκάδες εναλλακτικές εκδοχές της πραγματικότητας που καταγράφονται, επί δεκαετίες, στα εναλλακτικά σύμπαντα του πολυσύμπαντος των υπερηρώων στην σκηνή κόμικς των Η.Π.Α., η μεταουμανιστική οπτική βρίσκεται στο επίκεντρο πολλών σύγχρονων αφηγήσεων. Σε αντίθεση με την τρόπο που οι αφηγήσεις του Φανταστικού, τόσο στον κινηματογράφο όσο και στα κόμικς ενσωμάτωσαν τον ιδεολογικό προβληματισμό των θεωριών του Μεταμοντερνισμού, η μεταουμανιστική μετατόπιση τις οπτικής, διαφοροποιεί τη δομή αυτών των αφηγήσεων. Πρωταρχικός στόχος, δεν φαίνεται να είναι η συνειδητή δημιουργία πολλαπλών επιπέδων ανάγνωσης που θα ξεδιπλωθούν με τα αναγνωστικά εργαλεία της σημειωτικής και της σημειολογίας αλλά η ανοιχτή παράθεση μετουμανιστικών προβληματισμών αναφορικά με το σώμα και τον κόσμο που αυτό φιλοξενείται. Οι αφηγηματικές τέχνες που εντάσσονται στο πλαίσιο του Οπτικού Πολιτισμού, βρίσκονται σε μια συνεχή επικοινωνία παράθεσης/αντιπαράθεσης απόψεων, προβληματισμών και αισθητικών ανταλλαγών. Αποδεχόμενοι την αλληλεπίδραση της καλλιτεχνικής έκφρασης και αντιλαμβανόμενοι τις αφηγήσεις που εντάσσονται σε αυτό το πλαίσιο ως συγκοινωνούντα δοχεία, πολλά στοιχεία της μεταουμανιστικής διαλεκτικής που αναλύθηκαν στις προηγούμενες σελίδες, εντοπίζονται και στις σελίδες των σύγχρονων περιοδικών κόμικς. Πέρα από τις αφηγήσεις των σκηνών κόμικς της Ανατολής, όπου, επίσης ο μεταουμανιστικός προβληματισμός διέπει τις σελίδες τους, ενδεχομένως και, χρονικά, νωρίτερα από όταν εκδηλώθηκε στα πολιτιστικά προϊόντα του δυτικού κόσμου, πολλά από τα σύγχρονα κόμικς της αγγλόφωνης παραγωγής συνθέτουν τον αφηγηματικό τους κορμό αγκαλιάζοντας ανοιχτά την μεταουμανιστική διαλεκτική. Ενδεικτικά, στην μίνι σειρά κόμικς *Tokyo Ghost*⁸⁸, οι Rick Remender και Sean Murphy προβληματίζονται ανοιχτά για την σχέση τεχνολογίας και ανθρώπινου σώματος, εξετάζοντας την υβριδική διάσταση που μπορεί να πάρει η αντίληψη της ύπαρξης όταν αυτή αποκτά μια συμβιωτική σχέση με την τεχνολογία. Στη σειρά παρουσιάζεται ένας κόσμος όπου η ύπαρξη του ατόμου είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένη με τα κοινωνικά δίκτυα και τα καταναλωτικά προϊόντα των φαρμακευτικών βιομηχανιών. Ο κόσμος αποκτά τα χαρακτηριστικά μιας “αρένας θεαμάτων”, όπου η εξατομικευμένη κατανάλωση της πληροφορίας αποκόπτει το άτομο από το σύνολο. Συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο σε εικοσιτετράωρη βάση και γενετικά τροποποιημένοι από ουσίες και τεχνολογικά εμφυτεύματα, οι πολίτες του κόσμου των Remender/Murphy

⁸⁸Remender, Rick, Sean Murphy, *Tokyo Ghost, Image*, 2015 (10 τεύχη)

αποτελούν τον απόλυτο καταναλωτή προϊόντων των πολυεθνικών εταιριών, ο καθένας εκ των οποίων δημιουργεί τον δικό του, προσωπικό μικρόκοσμο, με βάση ένα απέραντο μενού τυποποιημένης και ελεγχόμενης μιντιακής απόλαυσης που του προσφέρεται απλόχερα. Η κοινωνία του θεάματος μετατρέπεται στον απόλυτο μηχανισμό ελέγχου της συνείδησης και της αντίληψης, η σχέση εξάρτησης καταναλωτή και προϊόντος αποκτά συμβιωτικά χαρακτηριστικά και ο τεχνολογικός εθισμός καθιστά κάθε μορφή ανεξάρτητης έκφρασης εξαιρετικά δυσπρόσιτη. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η κυριολεκτική υλοποίηση της “ψηφιακής ευζωίας” αποκτά δυστοπικά χαρακτηριστικά. Το γεγονός ότι η Ιαπωνία(!), όπου καταφεύγουν οι δύο πρωταγωνιστές της σειράς, παρουσιάζεται ως το μοναδικό “tech-free” εναπομείναν μέρος του πλανήτη, όπου ένας ηλεκτρομαγνητικός παλμός επιβάλλει έναν ελεύθερο από τεχνολογία κόσμο και έναν παραδοσιακό τρόπο ζωής- πέρα από το ότι λειτουργεί ως ένα ειρωνικό σχόλιο από την πλευρά των δημιουργών-, θέτει σε ευθεία αντιπαράθεση την πιθανή πραγματικότητα του “τέχνο-εξαρτημένου” ανθρώπου με το ερώτημα αναφορικά με το ποιον τρόπο ζωής οφείλει να επιλέξει ο πολίτης των σύγχρονων μεγαλουπόλεων, ποια σχέση οφείλει να έχει με την τεχνολογία και, το σημαντικότερο, σε τι είδους κόσμο επιθυμεί, τελικά, να ζει. Η “ψηφιακή ευζωία”, στην καπιταλιστική πραγματικότητα του σύγχρονου κόσμου, παρουσιάζεται ως ένα προϊόν-πανάκεια για την επίλυση κοινωνικών και προσωπικών ζητημάτων, το αντίτιμο, όμως, παραμένει υψηλό. Μιας ενδεχόμενη τεχνολογική και ψηφιακή συνείδηση που θα μπορούσε να αναπτύξει η ανθρωπότητα ως αντίβαρο στην δυσκολία διαχείρισης των προβλημάτων της αλλά και ως ένα νέο εξελικτικό στάδιο της ανθρώπινης φύσης, κατά πάσα πιθανότητα θα οδηγούσε σε νέα εφιαλτικά μονοπάτια. Ή, τουλάχιστον, με τον τρόπο αυτό προσεγγίζουν αυτή την ενδεχόμενη τεχνολογική μετάβαση οι δημιουργοί του *Come Into Me*⁸⁹. Στη μίνι σειρά κόμικς των Zac Thompson, Lonnie Nadler και Piotr Kowalski εξετάζεται το ζήτημα της κυριολεκτικής διείσδυσης της τεχνολογίας στην ίδια την συνείδηση του καταναλωτή. Στην προσπάθεια του να εκμεταλλευτεί τον εθισμό του κοινού στην τεχνολογία των κοινωνικών δικτύων, ο επιστήμονας Sabastian Quinn δημιουργεί ένα τεχνολογικό προϊόν που επιτρέπει στον καταναλωτή να μοιραστεί την συνείδηση του με έναν άλλο άνθρωπο. Εξερευνώντας τα όρια που μπορεί να ξεπεράσει η ηδονοβλεπτική πραγματικότητα που δημιουργούν τα κοινωνικά δίκτυα, οι δημιουργοί της σειράς χρησιμοποιούν τους ιδεολογικούς προβληματισμούς που θέτει η φιλοσοφία του *body horror* στην εξερεύνηση της σχέσης σώματος και τεχνολογίας, μεταθέτοντας το πεδίο δράσης στο επίπεδο της συνείδησης. Ο καταναλωτής δεν παραχωρεί απλά πτυχές της πραγματικότητας του στην διάθεση του όποιου κοινού αλλά συναινεί σε μια ολοκληρωτική πνευματική συνύπαρξη (έστω και για ορισμένο χρονικό διάστημα) με ένα άλλο άτομο, όπου κάθε στοιχείο ιδιωτικότητας εξανεμίζεται. Οι φόρμες αναπαράστασης που

⁸⁹Thompson, Zack & Lonnie Nadler, Piotr Kowalski, *Come Into Me*, Black Mask Studios, 2018

χρησιμοποιούνται παραπέμπουν ανοιχτά στην αισθητική του κινηματογραφικού τρόμου του David Cronenberg, επισφραγίζοντας, επί της ουσίας την εφιαλτική διάσταση του όλου εγχειρήματος. Το επαναλαμβανόμενο εφιαλτικό μοτίβο της τρανσουμανιστικής διστοπίας φαίνεται να αποτελεί βασικό κορμό στην προσέγγιση της ψηφιακής ευζωίας στα πολιτιστικά προϊόντα της ποπ κουλτούρας του 21ου αιώνα και το στοιχείο του body horror φαίνεται να επιστρέφει εμμονικά στην συζήτηση. Το αν αυτό προκύπτει από την ανασφάλεια των σύγχρονων δημιουργών να αποδεχτούν μια ενδεχόμενη τρανσουμανιστική εξέλιξη της ανθρωπότητας ή απλώς θεωρούν ότι το ανθρώπινο είδος δεν είναι ακόμη έτοιμο για την μετάβαση του σε ένα επόμενο “εξελικτικό” στάδιο, μένει να φανεί. Σε κάθε περίπτωση, η αναζήτηση της ευζωίας μέσω της τεχνολογικής εξέλιξης και της σύνδεσης της με εμπορικά προϊόντα υπό το παρόν, καπιταλιστικό και υπερκαταναλωτικό πλαίσιο, φαίνεται να παρουσιάζεται περισσότερο ως τροχοπέδη στην πραγματική αντίληψη της ευζωίας και λιγότερο ως μέσο μιας ουσιαστικής υλοποίησης της. Όπως πολύ εύστοχα σχολιάζεται και στη μίνι σειρά κόμικς *Everything*, των Christopher Cantwel και Ian Culbard⁹⁰, οι πελάτες του ομώνυμου εμπορικού καταστήματος, όπου μπορεί κανείς να βρει οτιδήποτε επιθυμεί, στην προσπάθεια τους να συνδέσουν την προσωπική τους ολοκλήρωση με ένα μοντέλο εμπορικής διαχείρισης στο οποίο, έχουν εκπαιδευτεί να αποδίδουν εξιδανικευμένα χαρακτηριστικά, εγκλωβίζονται σε μια καταναλωτική ουτοπία, αντίστοιχη με τον πλαστικό κόσμο της κινηματογραφικής *Barbie*. Η ψευδαίσθηση αυτής της ατομικής ολοκλήρωσης ενισχύεται από τα σουρεαλιστικά στοιχεία και την απόκοσμη ατμόσφαιρα της αφήγησης (αυτή τη φορά με αναφορές στην απόκοσμη και σουρεαλιστική αισθητική του κινηματογράφου του David Lynch) τα οποία συμβάλλουν στην αποδόμηση της ψευδαίσθησης και στην ανάδειξη της απομόνωσης του ατόμου από τα ουσιαστικά εκείνα στοιχεία που δίνουν πραγματικό νόημα στην ύπαρξη του. Η απάντηση στο ερώτημα “τι είναι αυτό που ορίζει μια ευτυχισμένη ύπαρξη”, αποσυνδέεται από την επίπλαστη δημιουργία καταναλωτικών και τεχνολογικών παραδείσων και μεταφέρεται στο επίπεδο της οντολογικής αφύπνισης και ανάπτυξης. Η συνύφανση των εξωτερικών παραγόντων που διαμορφώνουν την αντίληψη του ατόμου για κάθε τι που ορίζει ως σημαντικό για αυτό, σε συνδυασμό με την μετάβαση του σε ένα ανώτερο επίπεδο αντίληψης και διαύγειας αναφορικά με την ύπαρξη του, φαίνεται να αποτελεί την μεταουμανιστική πρόταση για την διαμόρφωση της ευζωίας, τουλάχιστον, όπως αυτή αποτυπώνεται στην ποπ κουλτούρα των πρώτων εικοσιπέντε χρόνων του 21ου αιώνα. Η ενσωμάτωση μέρους του ακαδημαϊκού προβληματισμού στα πολιτιστικά προϊόντα ευρείας κατανάλωσης συμβάλει στην σταδιακή και ομαλή εξοικείωση του

⁹⁰Cantwel, Christopher; Ian, Culbard, *Everything*, Dark Horse, 2019 (10 τεύχη). Η σειρά ξεκίνησε να εκδίδεται με την μορφή μηνιαίων τευχών αλλά, λόγω της πανδημίας του 2020 και της καραντίνας που ακολούθησε, ο εκδοτικός προγραμματισμός άλλαξε και τα τεύχη #6-10 κυκλοφόρησαν απευθείας σε έναν συγκεντρωτικό τόμο.

κοινού με τους προβληματισμούς και τις αναπαραστάσεις της μεταουμανιστικής διαλεκτικής και αναβαθμίζουν την αντίληψη του. Η εμπορική διάσταση αυτών των προϊόντων δεν αποδυναμώνει τα δομικά στοιχεία των ζητημάτων που ανοίγονται. Αντιθέτως, η προσβασιμότητα που δημιουργείται, σε συνδυασμό με τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα που ανακύπτουν, διευκολύνουν αυτή την αντίληπτική μετάβαση του αναγνώστη-θεατή και συμβάλει στην πολυπρισματική οπτική που απαιτείται να αναπτυχθεί.

Έτσι και αλλιώς, τα πάντα καθορίζονται από το βλέμμα του παρατηρητή...

Βιβλιογραφία

- Best, Steven και Douglas Kellner**, *The Postmodern Turn*, The Guilford Press, 1997.
- Best, Steven και Douglas Kellner**, *The Postmodern Adventure*, The Guilford Press, 2001.
- Cantwel, Christopher, Ian Culbard, Everything*, Dark Horse, 2019-2020.
- Collins, Max Allan, George Hagenauer**, *Men's Adventure Magazines in Postwar America*, Taschen, 2008.
- Cranston, Maurice**, *The Noble Savage: Jean Jacque Rousseau 1754-1762*, The University of Chicago Press, 1991.
- Devereaux, Leslie**, Roger Hillman (επιμελητές), *Fields of Vision: Essays on Film Studies, Visual Anthropology and Photography*, University of California Press, 1995.
- Elliot, T.S.**: *The Complete Poems and Plays*, Faber & Faber, 2004.
- Ferrando, Francesca**, *The Posthuman: Philosophical Posthumanism and its Others*, PH.D. Dissertation, Philosophy and Theory of Human Sciences, Università di Roma Tre, 2013.
- Hobbes, Thomas**, *Leviathan, or the Matter, Forme and Power of a Commonwealth Ecclesiasticall and Civil*, Michael Oakesott (επιμέλεια), Touchstone, 2008.
- Kawa, Abraham**, “Digital Effects and Comic Book Visuals: The Development of a Bio-Mechanical Cinema”, *Aspects of Representation: Studies on Art and Technology on Contemporary Cultural Expression*, Evi Sampanikou & Evangellia Kavakli (επιμελήτριες), Department of Cultural Technology & Communication, University of the Aegean, 2008.
- Kirkman, Robert**, Tony Moore & Charlie Adlard, *The Walking Dead*, Image, 2003-2019.
- Vaughan, Brian K, Fiona Staples**, *Saga*, Image, 2012-σήμερα.
- Remender, Rick, Sean Murphy**, *Tokyo Ghost*, Image, 2015-2016.

Sampanikou, Evi, “New Media Art”, *Post- and Transhumanism. An Introduction*, Sorgner, Stefan & Robert, Ranisch (επιμελητές), Peter Lang, 2014.

Sampanikou, Evi (επιμελήτρια), *Audiovisual Posthumanism*, Cambridge Scholars Publishing, 2017.

Tasker, Yvonne, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, Routledge, 1993

Thompson, Zack & Lonnie Nadler, Piotr Kowalski, *Come Into Me*, Black Mask Studios, 2018-2019.

Harari, Yuval Noah, *Sapiens: Μια Σύντομη Ιστορία του Ανθρώπου*, Μιχάλης Λαλιώτης (μετάφραση), Αλεξάνδρεια, 2015.

Poe, Edgard Allan, *21 Ιστορίες και “Το Κοράκι”*, Κατερίνα Σχινά (ανθολόγηση-μετάφραση-σημειώσεις), Μεταίχμιο, 2011.

Sorgner, Stefan, *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Εύη Σαμπανίκου (επιμελήτρια), Επίκεντρο, 2024.

Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα Μεταμοντέρνα Αφήγηση στα Κόμικς, τον Κινηματογράφο και τη Λογοτεχνία*, futura, 2002.

Κρητικός, Παναγιώτης, *Κόμικς Κόσμοι του Φανταστικού: Οπτικοποίηση και Ιδεολογικές Αναπαραστάσεις στα Fantasy Κόμικς*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 2017.

Σαμπανίκου Εύη, «Από το Ψηφιακό στο Εικονικό. Τέχνη και Τεχνολογία στις Αρχές του 21ου Αιώνα», *Ψηφιακά Μέσα: Ο Πολιτισμός του Ήχου και του Θεάματος*, Κοκκώνης, Μιχάλης, Γρηγόρης, Πασχαλίδης & Φιλίμων Μπαντιμαρούδης (επιμελητές), Κριτική, 2010.

Φιλμογραφία

1. **Allen, Woody**, *The Purple Rose of Cairo*, Robert Greenhut (παραγωγός), 1985.
2. **Ball, Wes**, *Kingdom of the Planet of the Apes*, 20th Century Studios & Oddball Entertainment & Jason T. Reed Productions, 2024
3. **Burton, Tim**, *Planet of the Apes*, The Zanuck Company, 2001.
4. **Cameron, James**, *The Terminator*, Hemdale Film Corporation & Pacific Western Productions, 1984.
5. **Carpenter, John**, *The Thing*, The Turman-Foster Company, 1982.
6. **Cronenberg, David**, *Rabid*, Cinema Entertainment Enterprises & DAL Productions & The Dibar Syndicate, 1977.

7. **Cronenberg, David**, *The Fly*, Cinema Entertainment Enterprises & DAL Productions & The Dibar Syndicate, Brookfilms & SLM Production Group, 1986.
8. **Darabont, Frank** (παραγωγός), *The Walking Dead*, AMC, 2010-2022.
9. **Fargeat, Coralie**, *The Substance*, Working Title Films & Blacksmith, 2024.
10. **Gerwig, Greta**, *Barbie*, Heyday Films & LuckyChap Entertainment & NB/GG Pictures & Mattel Films, 2023.
11. **Halperin, Victor**, *White Zombie*, Halperin Productions, 1932.
12. **Kubrick, Stanley**, *2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick Productions, 1968.
13. **Lynch, David**, *The Elephant Man*, Brookfilms, 1980.
14. **McTiernan, John**, *Last Action Hero*, Columbia Pictures & Steve Roth/Oak Productions, 1993.
15. **Reeves, Matt**, *Dawn of the Planet of the Apes*, 20th Century Fox & Chernin Media, & TSG Entertainment & Ingenious Media, 2014.
16. **Reeves, Matt**, *Dawn of the Planet of the Apes*, 20th Century Fox & Chernin Media, & TSG Entertainment, 2017.
17. **Romero, George R.**, *Night of the Living Dead*, Image Ten, 1968.
18. **Ross, Gary**, *Pleasantville*, Larger Than Life Productions, 1998.
19. Schaffner, Franklin J., *Planet of the Apes*, APJAC Productions, 1968.
20. **Tourneur, Jacques**, *I Walked with a Zombie*, 1943.
21. **Volk-Weiss, Brian** (δημιουργός), *The Toys That Made Us*, Netflix, 2017-σήμερα.
22. **Wachowski, Lana & Lili Wachowski**, *The Matrix Trilogy*, Warner Bros., 1999-2003.
23. **White, Gwenmarie**, *Black Metal Barbie or Daughters of Northern Darkness*, 2017
24. **Wyatt, Rupert**, *Rise of the Planet of the Apes*, 20th Century Fox & Chernin Media, & Dune Entertainment & Ingenious Media, 2011

5 Ψηφιακό ευ ζην: μελέτη συστηματικής χαρτογράφησης

Παρασκευή Ζαγγογιάννη

Υποψήφια Διδάκτωρ Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (ΤΠΤΕ)

Ευαγγελία Καβακλή

Καθηγήτρια Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας (ΤΠΤΕ)

5.1 Εισαγωγή

Όπως αναλύθηκε στο 2^ο κεφάλαιο, το ερώτημα του τι συνιστά μια «καλή ζωή» (ευ ζην) απασχολεί τη σκέψη του ανθρώπου και βρίσκεται στο επίκεντρο της φιλοσοφικής και επιστημονικής έρευνας από την αρχαιότητα. Τα τελευταία χρόνια, οι ραγδαίες τεχνολογικές εξελίξεις, τα περιβαλλοντικά προβλήματα και η πρόσφατη εμπειρία της πανδημίας Covid-19 έχουν ενισχύσει τους σχετικούς προβληματισμούς της ανθρωπότητας και έχουν οδηγήσει σε συζητήσεις και αναθεωρήσεις των αξιών και των προτεραιοτήτων των ανθρώπων και των κοινωνιών.

Οι συνθήκες της «καλής ζωής» με όρους οικονομικών και κοινωνικών δεικτών μελετώνται και μετρώνται από οικονομολόγους και κοινωνιολόγους, και στατιστικές εκθέσεις δημοσιεύονται για να στηρίξουν την προσπάθεια της ανθρωπότητας να συγκρίνει και να βελτιώσει τις συνθήκες διαβίωσης σε παγκόσμιο επίπεδο. Τέτοιοι δείκτες λαμβάνονται υπόψη στον Δείκτη Καλύτερης Ζωής (Better Life Index) που υπολογίζεται από τον Οργανισμό Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ), όπως: ισορροπία επαγγελματικής και προσωπικής ζωής, αίσθηση ασφάλειας, ικανοποίηση από τη ζωή, υγεία, πολιτική συμμετοχή, περιβάλλον, εκπαίδευση, κοινωνία, εργασία, εισόδημα, στέγαση. Είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον ότι ανάμεσα στους παραπάνω δείκτες του ευ ζην περιλαμβάνεται και η υποκειμενική ικανοποίηση από τη ζωή, δηλαδή το «Υποκειμενικό Ευ Ζην» (Subjective Well-being), ένας ψυχολογικός όρος που αναφέρεται στην αυτο-αξιολόγηση των ανθρώπων για τη ζωή τους.

Τα τελευταία χρόνια έχει αναδυθεί μια νέα έννοια, αυτή του *ψηφιακού ευ ζην* (digital wellbeing), η οποία αποτελεί έναν ολοένα και σημαντικότερο δείκτη ποιότητας ζωής στον 21ο αιώνα. Ωστόσο, δεν υπάρχει ακόμα συναίνεση ως προς τον ορισμό και τη χρήση του όρου. Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση της διανοητικής δομής του επιστημονικού πεδίου του ψηφιακού ευ ζην και η ανάδειξη των κυρίαρχων και αναδυόμενων τάσεων. Το υφιστάμενο τοπίο της σχετικής βιβλιογραφίας χαρτογραφείται μέσω βιβλιομετρικής ανάλυσης.

5.2 Μεθοδολογία

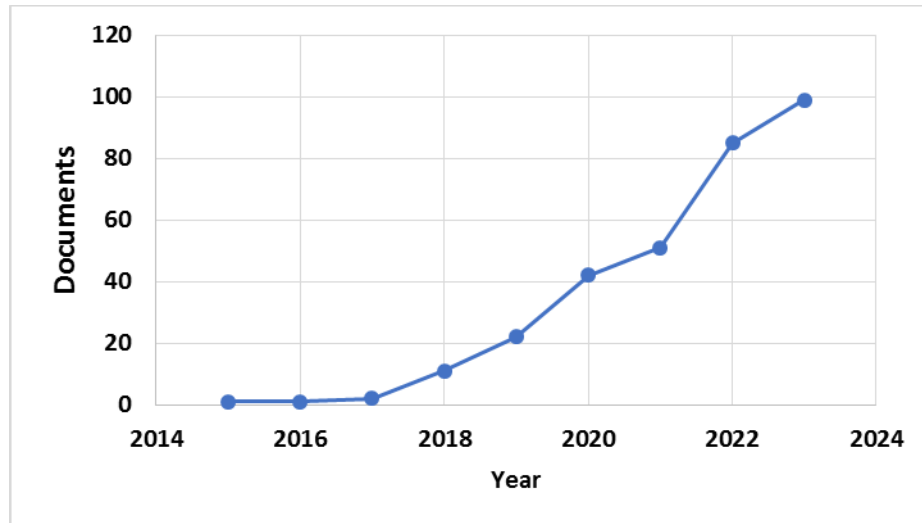
Η έρευνα πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια των μηνών Δεκεμβρίου 2023 και Ιανουαρίου 2024. Για την υλοποίηση της έρευνας, χρησιμοποιήθηκε ο όρος “digital wellbeing” και οι διαφορετικές ορθογραφίες του ως λέξεις-κλειδιά αναζήτησης. Για την αποφυγή προκατάληψης στα αποτελέσματα, αποφασίστηκε να αναζητηθεί αποκλειστικά ο συγκεκριμένος όρος και όχι συνδυασμοί λέξεων βασισμένοι σε προηγούμενη κατανόηση του θέματος. Η αλυσίδα αναζήτησης διαμορφώθηκε ως εξής: (“digital wellbeing” OR “digital well-being” OR “digital well being”) και χρησιμοποιήθηκε στα πεδία τίτλου, περίληψης και λέξεων-κλειδιών (TITLE-ABS-KEY). Από τη βάση δεδομένων Scopus, επιστράφηκαν 210 έγγραφα. Η ένταξη ή μη των άρθρων βασίστηκε στον έλεγχο των τίτλων και περιλήψεων. Επιλέχθηκαν 182 άρθρα που εστίαζαν ή σχετίζονταν με το ΨΕΖ. Εξαιρέθηκαν 28 έγγραφα: 3 δημοσιεύσεις σε γλώσσες άλλες από τα αγγλικά, 6 περιλήψεις συνεδρίων, 14 κεφάλαια βιβλίων, 2 άρθρα χωρίς πλήρες κείμενο, 1 μη αξιολογημένο (peer-reviewed) υλικό και 2 μη σχετιζόμενα άρθρα.

Για την ανάλυση και την οπτικοποίηση των δεδομένων χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό VOSviewer. Η βασική ομαδοποίηση έγινε αυτόματα από το VOSviewer με βάση τη συν-εμφάνιση των λέξεων-κλειδιών των συγγραφέων, ενώ οι σημειώσεις από τη χειροκίνητη εξαγωγή δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν για την ερμηνεία των αποτελεσμάτων. Το σύνολο δεδομένων που χρησιμοποιήθηκε σε αυτή τη μελέτη είναι διαθέσιμο διαδικτυακά.

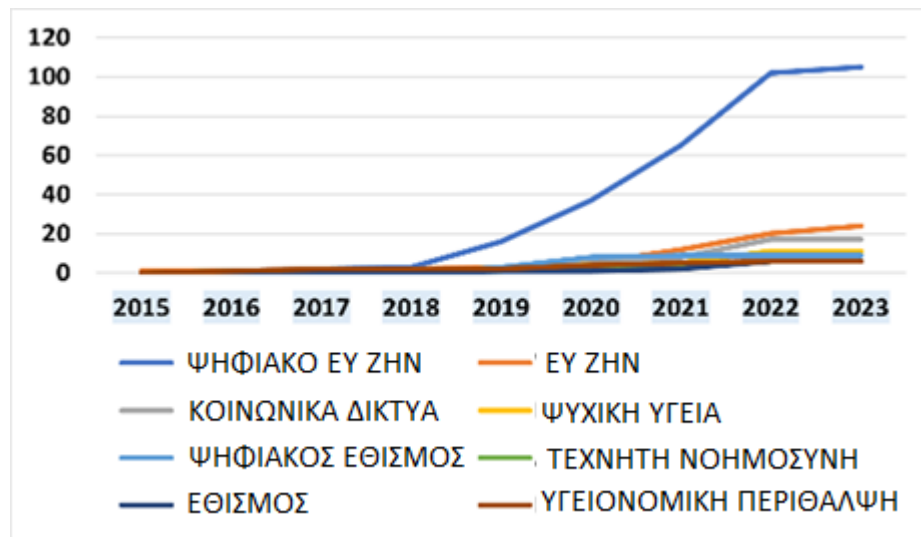
5.3 Αποτελέσματα

Ο όρος *ψηφιακό ευ ζην* χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 2012 στο άρθρο “Children and Digital Wellbeing in Australia: Online regulation, conduct and competence”, το οποίο παρουσίασε μια υγειογενής (salutogenic) προσέγγιση στον ψηφιακό γραμματισμό και την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο. Η προσέγγιση αυτή προωθεί τις γνώσεις και τις δεξιότητες που χρειάζονται τα παιδιά για να συμμετέχουν ενεργά, ηθικά και κριτικά στο διαδίκτυο, χωρίς να επικεντρώνονται αποκλειστικά σε μέτρα προστασίας από κινδύνους. Ωστόσο, η αναζήτηση στη βάση δεδομένων Scopus δεν επέστρεψε έργα που δημοσιεύθηκαν πριν από το 2015 (βλ. Εικόνα 1).

Το *ψηφιακό ευ ζην* εμφανίστηκε ως αναδύομενη έννοια που απασχολεί τους ερευνητές μετά το 2015. Το επιστημονικό ενδιαφέρον κορυφώθηκε κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19 και συνεχίζεται στην μετα-Covid εποχή. Τα βασικά θέματα που απασχολούν είναι: Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, (γενικό) Ευ ζην, Ψυχική υγεία, Ψηφιακός εθισμός, Τεχνητή Νοημοσύνη και Υγειονομική περίθαλψη. Η πανδημία Covid-19 και η εμπειρία του εγκλεισμού φαίνεται ότι μετατόπισαν την ατζέντα σε θέματα που σχετίζονται με τα Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, το ευ ζην και την ψυχική υγεία (βλ. Εικόνα 2).



Εικόνα 1 Ετήσια ερευνητική δραστηριότητα



Εικόνα 2 Εξέλιξη θεματικών πεδίων ανά έτος

Για να αποκαλυφθεί η γνωσιακή δομή του πεδίου έρευνας του ψηφιακού ευ ζην, πραγματοποιήθηκε ανάλυση συν-εμφάνισης των λέξεων-κλειδιών των συγγραφέων με χρήση του λογισμικού VOSviewer, που επέτρεψε την αναγνώριση προτύπων και επιστημονικών τάσεων (βλ. Εικόνα 3). Το μέγεθος των κόμβων υποδηλώνει τις εμφανίσεις των λέξεων-κλειδιών, ενώ το πάχος των γραμμών δείχνει τη δύναμη του συνδέσμου. Οι ομάδες διακρίνονται με διαφορετικά χρώματα. Δημιουργήθηκε χάρτης 8 ομάδων βάσει της ανάλυσης 689 λέξεων-κλειδιών συγγραφέων. Αρχικά υπήρχαν 702 λέξεις-κλειδιά, οι οποίες συγχωνεύτηκαν για την ομαλοποίηση των ορθογραφιών και των πληθυντικών με χρήση αρχείου θησαυρού, όπως υποδεικνύει το εγχειρίδιο του VOSviewer. Για παράδειγμα, η ετικέτα “digital well-being” αντικατέστησε το “digital well-being”, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις οι ετικέτες αντικαταστάθηκαν από τη μορφή πληθυντικού τους, π.χ. το “smartphone” έγινε “smartphones”. Από τις 689 λέξεις-κλειδιά, οι 48 πληρούσαν

ψυχική υγεία, από εικονικούς θεραπευτές μέχρι κοινωνικά ρομπότ για τη φροντίδα της άνοιας, του αυτισμού και άλλων διαταραχών. Ελπιδοφόρα είναι και η Εικονική Πραγματικότητα ως εργαλείο ενίσχυσης της ψυχικής ευζωίας.

2. Πράσινη Ομάδα: Ψηφιακός Εθισμός. Η ομάδα αυτή περιλαμβάνει όρους σχετικούς με τον «ψηφιακό εθισμό» και τον χρόνο μπροστά στην οθόνη, θεωρώντας ότι η υπερβολική χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών οδηγεί σε εξάρτηση. Ο σχεδιασμός των κοινωνικών δικτύων παίζει ρόλο, καθώς ενισχύει συμπεριφορές απόσπασης προσοχής και άγχους. Οι ερευνητές προτείνουν εργαλεία παρακολούθησης και περιορισμού της χρήσης, ωστόσο υπάρχουν και πιο κριτικές προσεγγίσεις που τονίζουν την ανάγκη για αποφυγή κανονιστικών και μονοδιάστατων ορισμών του τι συνιστά «υπερβολική» χρήση.

3. Μπλε Ομάδα: Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και Ψηφιακός Γραμματισμός Η ομάδα επικεντρώνεται στην προβληματική χρήση των κοινωνικών δικτύων. Έννοιες όπως το FoMO (Fear of Missing Out) υποδεικνύουν τον φόβο αποσύνδεσης. Η ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού και η ανάπτυξη τεχνικών εργαλείων πρόληψης αποτελούν βασικά εργαλεία για τη διαχείριση τέτοιων φαινομένων.

4. Κίτρινη Ομάδα: Εμπειρία Χρήστη και Θετικές Τεχνολογίες. Η κίτρινη ομάδα εστιάζει στον σχεδιασμό εφαρμογών που βοηθούν τον χρήστη να αποκτήσει επίγνωση της χρήσης του και να αναπτύξει αυτοέλεγχο. Πολλά εργαλεία όμως προκαλούν αρνητικά συναισθήματα. Για αυτόν τον λόγο, προτείνονται θετικά και στοχαστικά ερεθίσματα (nudging), με στόχο την προώθηση ψυχολογικής ευζωίας μέσω του θετικού σχεδιασμού.

5. Μωβ Ομάδα: Ασφάλεια και Ιδιωτικότητα. Εδώ εξετάζονται θέματα ιδιωτικότητας και ασφάλειας δεδομένων που συλλέγονται μέσω IoT και άλλων τεχνολογιών. Τονίζεται η ανάγκη ενημερωμένης συναίνεσης και ηθικής χρήσης των δεδομένων, ειδικά για ευάλωτες ομάδες όπως τα παιδιά και οι ηλικιωμένοι.

6. Ανοιχτό Μπλε Ομάδα: Ψηφιακή Ανισότητα και Βιωσιμότητα. Η πανδημία αποκάλυψε ψηφιακές ανισότητες. Παράλληλα, η συνεχής αύξηση των δεδομένων και των online υπηρεσιών επιβαρύνει το περιβάλλον. Οι ερευνητές προτείνουν πιο συνετές και μετριοπαθείς ψηφιακές πρακτικές για έναν βιώσιμο ψηφιακό κόσμο.

7. Πορτοκαλί Ομάδα: Ρύθμιση Τεχνολογίας. Αντιπαραβάλλονται δύο τάσεις: ο σχεδιασμός για υπερκατανάλωση (σχεδιαστικές παγίδες προσοχής) και τα εργαλεία αυτορρύθμισης του χρήστη. Η οικονομία της προσοχής συγκρούεται με την ανάγκη για υπεύθυνο σχεδιασμό.

8. Καφέ Ομάδα: Ηθική και Τεχνολογία Πειθούς. Η τεχνολογία πειθούς (persuasive technology) μπορεί είτε να υπονομεύσει την αυτονομία του χρήστη είτε να προάγει την αλλαγή συμπεριφοράς και την ευζωία. Η ομάδα αυτή εξετάζει τα ηθικά διλήμματα της επιρροής της τεχνολογίας στη βούληση και την υποκειμενικότητα των ατόμων.

5.4 Συζήτηση

Η παρούσα ανάλυση συμβάλει στη βιβλιογραφία του *ψηφιακού ευ ζην*, υπογραμμίζοντας την αμφισημία των λόγων που περιβάλλουν την εννοιολόγηση του όρου *ψηφιακό ευ ζην*. Αν και δεν είναι εξαντλητικό –καθώς περιορίζεται στη βάση δεδομένων Scopus– μελετά μια εκτενή και αντιπροσωπευτική λίστα έργων που ασχολούνται με το ψηφιακό Ευ Ζην από διάφορα επιστημονικά πεδία, όπως η Πληροφορική, οι Κοινωνικές Επιστήμες, η Ιατρική, η Μηχανική, οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες και η Ψυχολογία.

Όπως προέκυψε από την ομαδοποίηση στην ενότητα 5.3, ο όρος *ψηφιακό ευ ζην* χρησιμοποιείται ως ένας όρος ομπρέλα που περιλαμβάνει μελέτες που προσεγγίζουν την τεχνολογία ως θετική δύναμη για την ανθρωπότητα, μελέτες που εστιάζουν στις αρνητικές επιπτώσεις της συνεχούς συνδεσιμότητας μέσω κινητών συσκευών, και μελέτες που επιδιώκουν την εξισορρόπηση είτε μέσω της ενίσχυσης της αυτορρύθμισης του χρήστη είτε μέσω της προτροπής προς τους σχεδιαστές τεχνολογίας να λαμβάνουν ηθικές και βιώσιμες αποφάσεις.

Το *ψηφιακό ευ ζην* συνδέεται από πολλούς ερευνητές με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τον χρόνο μπροστά στην οθόνη, αλλά παρατηρείται και μια τάση θεωρητικών να αξιολογούν τη σχέση μας με την ψηφιακή τεχνολογία με έναν ευρύτερο τρόπο. Συνοψίζοντας, η έννοια του ψηφιακού ευ ζην σχετίζεται με το τι συνιστά «καλή ζωή» στον 21ο αιώνα και τον ρόλο που μπορούν να παίξουν οι αναδυόμενες τεχνολογίες στην ενίσχυση της ποιότητας ζωής του ανθρώπου.

5.4.1 Ανάγκη για τη δημιουργία ενός νέου εννοιολογικού πλαισίου

Ο (Dennis, 2021) στο άρθρο *Towards a Theory of Digital Well-Being: Reimagining Online Life After Lockdown* αντιμετωπίζει κριτικά τις υπάρχουσες προσεγγίσεις του ψηφιακού ευ ζην και σημειώνει την ανάγκη να υπάρξει ένα νέο εννοιολογικό πλαίσιο (conceptual paradigm), στραμμένο στις ανάγκες του χρήστη. Εταιρείες τεχνολογίας όπως η Google και ΜΚΟ όπως η CHT (Center of Human Technology) υιοθετούν μια προσέγγιση που επικεντρώνεται στην αυτορρύθμιση (moderation και self-regulation) και την προσωπική ευθύνη (personal-responsability) και η οποία παραγνωρίζει την ευθύνη που έχει ο ίδιος ο σχεδιασμός των εφαρμογών στην ευζωία των χρηστών (Dennis, 2021). Αυτή την προσέγγιση την ονομάζει το McDonald’s Model και την χαρακτηρίζει disingenuous. Ακριβώς όπως οι αλυσίδες πρόχειρου φαγητού απέφυγαν τις συνέπειες υιοθέτησης μια ρυθμιστικής νομοθεσίας που θα επηρέαζε τα κέρδη τους, μετακυλώντας την ευθύνη στους καταναλωτές, προωθώντας την ιδέα ότι εάν καταναλώνουν με μέτρο και έχουν συνολικά έναν υγιεινό τρόπο ζωής δεν κινδυνεύουν από τα ανθυγιεινά τους προϊόντα.

Στην ίδια λογική οι (Docherty & Biega, 2022) υποστηρίζουν ότι στη σημερινή εποχή επικρατεί το δίπολο «επιβλαβής σχεδιασμός»-«υγιής χρήση» (“harmful design”-“healthy use”) ενώ η ευθύνη μετατοπίζεται στους χρήστες.

Ωστόσο, πρέπει να επισημανθεί ότι ειδικά μετά τον ψηφιακό μετασχηματισμό που έφερε η περίοδος του Covid-19, πολλοί ενήλικες δεν μπορούν πρακτικά να αποφύγουν την παρατεταμένη εμπλοκή με ψηφιακά οικοσυστήματα στην εργασία ή την προσωπική τους ζωή (Hanin, 2020), καταρρίπτοντας το μύθο της ελεύθερης επιλογής.

Ο (Fasoli, 2021) προτείνει την υιοθέτηση μιας σχεδιαστικής προσέγγισης φιλικής προς το ευ ζην «wellbeing-friendly design», στο πλαίσιο της θετικής πληροφορικής (positive computing). Ωστόσο, προϊόντα σχεδιασμένα με επίκεντρο την ευζωία μπορεί να είναι προϊόντα λιγότερα ελκυστικά και να υπάρχουν οικονομικές συνέπειες για τις εταιρείες. Επιπλέον όπως αναφέρουν οι (Docherty & Biega, 2022) η ψηφιακή ευζωία δεν είναι μια σταθερή και παγκόσμια, αλλά μια σχετική και πολιτισμικά καθορισμένη έννοια που επηρεάζεται από κοινωνικούς, πολιτιστικούς και περιβαλλοντικούς παράγοντες, και δεν μπορεί να γίνει κατανοητή μόνο σε ατομικό επίπεδο, μέσω μετρήσεων της αφοσίωσης/εμπλοκής/δέσμευσης του χρήστη (user engagement). Παράγοντες όπως η τάξη, η φυλή, η εκπαίδευση, το εισόδημα και το φύλο παίζουν καθοριστικό ρόλο, οπότε ο σχεδιασμός για την ψηφιακή ευζωία απαιτεί την εξέταση κοινωνικοπολιτικών παραγόντων και τον από κοινού σχεδιασμό με τους χρήστες. Το να ληφθεί υπόψη το ψηφιακό ευ ζην στο σχεδιασμό των υπολογιστικών συστημάτων δεν μπορεί παρά να έχει κανονιστικές, πολιτικές προεκτάσεις. Οι ερευνητές προτείνουν να υπάρχει σαφήνεια των κανονιστικών ρυθμίσεων (normative stakes) και των ηθικών διακυβευμάτων σε κάθε στάδιο της διαδικασίας σχεδιασμού.

Επιπλέον, όπως αναφέρουν οι (Burr & Floridi, 2020) όταν σχεδιάζουμε μια τεχνολογία, πρέπει να λαμβάνουμε υπόψη όχι μόνο πώς επηρεάζει το άτομο, αλλά το σύνολο των ανθρώπων. Ο όρος ευ ζην της κοινότητας «communal wellbeing» αναφέρεται στον στόχο εκείνο της τεχνολογίας που είναι να λαμβάνει υπόψη την ευτυχία και την υγεία των ατόμων αλλά και των κοινωνιών.

Σε ένα τεχνολογικό περιβάλλον που εξελίσσεται σε ολοένα και πιο έξυπνο, αυτοματοποιημένο και εμπρόθετο, ο σχεδιασμός των ψηφιακών συστημάτων δεν μπορεί πλέον να επικεντρώνεται αποκλειστικά στον «ανθρώπινο» χρήστη, ως ένα απομονωμένο και αυτόνομο ον. Η μεταουμανιστική προσέγγιση υποδεικνύει ότι η τεχνολογία δεν αποτελεί απλώς εργαλείο, αλλά έναν συνδιαμορφωτικό παράγοντα της ανθρώπινης εμπειρίας και ταυτότητας. Από αυτή τη σκοπιά, το ανθρώπινο υποκείμενο δεν νοείται ως κάτι διακριτό και υπερέχον έναντι του περιβάλλοντός του, αλλά ως ένα δυναμικό υβρίδιο ανθρώπου-τεχνολογίας, του οποίου η ταυτότητα και η εμπειρία καθορίζονται από ένα δίκτυο σχέσεων με τεχνολογικούς, φυσικούς και πολιτισμικούς παράγοντες.

Η στροφή αυτή από τον παραδοσιακό ανθρωποκεντρισμό επιβάλλει έναν επαναπροσδιορισμό της σχέσης του ανθρώπου όχι μόνο με την τεχνολογία, αλλά και με το φυσικό περιβάλλον και τις άλλες μορφές ζωής. Η τεχνολογία ενσωματώνει αξίες και προτάσεις ζωής, επηρεάζοντας το πώς το άτομο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του, το σώμα του και τη θέση του στον κόσμο. Επομένως, η μελλοντική σχεδίαση συστημάτων οφείλει να λαμβάνει υπόψη όχι μόνο τεχνικά ή εργαλειακά ζητήματα, αλλά και βαθύτερες υπαρξιακές, ηθικές και οικολογικές διαστάσεις.

Η μεταουμανιστική οπτική τονίζει την ανάγκη για μια νέα ισορροπία σε έναν κόσμο όπου τα όρια ανάμεσα στη φύση και τον πολιτισμό γίνονται ολοένα και πιο ρευστά. Προειδοποιεί για την υπέρβαση κρίσιμων ορίων στη σχέση μας με την τεχνολογία και το περιβάλλον, που μπορεί να οδηγήσει στην αποξένωση του ανθρώπου από τον φυσικό κόσμο ή σε έναν πολιτισμό άκρων. Σε αυτό το πλαίσιο, καθίσταται επιτακτική η επανεξέταση των σχέσεων αλληλεξάρτησης, ώστε να αποφευχθεί τόσο η αιχμαλωσία σε τεχνολογικά υπερκορεσμένα αστικά τοπία όσο και η έκθεση στους κινδύνους μιας πλήρους αποανθρωποποιημένης φύσης.

5.4.2 Επίλογος

Διανύουμε μια μεταβατική περίοδο, που είναι αναμενόμενο να προκαλεί ανησυχία και ερωτήματα. Ωστόσο, οι τεχνοφοβικές αφηγήσεις ή οι προσεγγίσεις που «δαιμονοποιούν» την τεχνολογία δεν συμβάλλουν σε μια βιώσιμη προοπτική για την ψηφιακή εποχή. Η είσοδος στην εποχή του ψηφιακού ευ ζην, όπου οι χρήστες, οι σχεδιαστές, η βιομηχανία, οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής και άλλοι εμπλεκόμενοι φορείς θα ενδιαφέρονται περισσότερο για την έννοια του ψηφιακού ευ ζην, φαίνεται πως αποτελεί μονόδρομο για την κοινωνία και την έρευνα.

Για τον ερευνητή, εκτός από τη συστηματική χαρτογράφηση των αλλαγών και εξελίξεων, απαιτείται η ενίσχυση της εμπειρικής έρευνας, που θα περιλαμβάνει τη συμμετοχή των ίδιων των χρηστών – και αυτό ακριβώς αποτελεί το αντικείμενο των ερευνητικών μας προσπαθειών.

Βιβλιογραφία

1. **Tesar, M., Peters, M.A.:** *Heralding ideas of well-being: A philosophical perspective.* Educational Philosophy and Theory. 52, 923–927 (2020). <https://doi.org/10.1080/00131857.2019.1696731>.
2. **Diener, E.:** Subjective well-being. Psychol Bull. 95, 542–575 (1984).
3. **Dennis, M.J.:** Social robots and digital well-being: how to design future artificial agents. Mind and Society. 21, 37–50 (2022). <https://doi.org/10.1007/s11299-021-00281-5>.

4. **Docherty, N. and Biega, A.J.**. 2022. (Re)Politicizing Digital Well-Being: Beyond User Engagements. In Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '22). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 573, 1–13.
5. **Smits, M., Kim, C.M., van Goor, H., Ludden, G.D.S.**: From Digital Health to Digital Well-being: Systematic Scoping Review, (2022). <https://doi.org/10.2196/33787>.
6. **Fu, S., Chen, X., Zheng, H., Ou, M.**: Understanding health information literacy of mHealth app users from digital wellbeing perspective: Evidence from regression analysis and fsQCA. *Libr Inf Sci Res.* 43, (2021). <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2021.101108>.
7. **Jovanovic, M., Mitrov, G., Zdravevski, E., Lameski, P., Colantonio, S., Kampel, M., Tellioglu, H., Florez-Revuelta, F.**: Ambient Assisted Living: Scoping Review of Artificial Intelligence Models, Domains, Technology, and Concerns. *J Med Internet Res.* 24, e36553 (2022). <https://doi.org/10.2196/36553>.
8. **Mulvenna, M.D., Bond, R., Delaney, J., Dawoodbhoy, F.M., Boger, J., Potts, C., Turkington, R.**: Ethical Issues in Democratizing Digital Phenotypes and Machine Learning in the Next Generation of Digital Health Technologies, (2021). <https://doi.org/10.1007/s13347-021-00445-8>.
9. **Fiske, A., Henningsen, P., Buyx, A.**: The Implications of Embodied Artificial Intelligence in Mental Healthcare for Digital Wellbeing. In: *Philosophical Studies Series*. pp. 207–219. Springer Nature (2020). https://doi.org/10.1007/978-3-030-50585-1_10.
10. **Noronha, H., Campos, P.**: The Impact of Virtual Reality Nature Environments on Calmness, Arousal and Energy: A Multi-Method Study. In: *34th British Human Computer Interaction Conference Interaction Conference, BCS HCI 2021*. pp. 36–47. BCS Learning and Development Ltd. (2021). <https://doi.org/10.14236/ewic/HCI2021.3>.
11. **Noronha, H., Campos, P.**: Harnessing Virtual Reality Nature to Promote Well-Being. *Interact Comput.* 33, (2022). <https://doi.org/10.1093/iwcomp/iwac004>.
12. **Alblwi, A., Al-Thani, D., McAlaney, J., Ali, R.**: Managing procrastination on social networking sites: The d-crastinate method. *Healthcare (Switzerland)*. 8, (2020). <https://doi.org/10.3390/healthcare8040577>.
13. **Cham, S., Algashami, A., Aldhayan, M., McAlaney, J., Phalp, K., Almourad, M.B., Ali, R.**: Digital addiction: Negative life experiences and potential for technology-assisted solutions. In: *Advances in Intelligent Systems and Computing*. pp. 921–931. Springer Verlag (2019). https://doi.org/10.1007/978-3-030-16184-2_87.

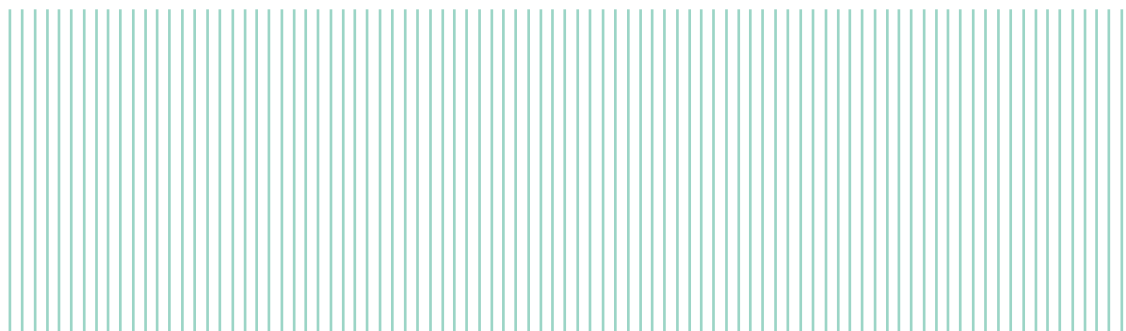
14. Thomas, N.M., Choudhari, S.G., Gaidhane, A.M., Quazi Syed, Z.: ‘Digital Wellbeing’: The Need of the Hour in Today’s Digitalized and Technology Driven World! *Cureus*. (2022). <https://doi.org/10.7759/cureus.27743>.
15. Monge Roffarello, A., de Russis, L.: The race towards digital wellbeing: Issues and opportunities. In: Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings. Association for Computing Machinery (2019). <https://doi.org/10.1145/3290605.3300616>.
16. Meier, A.: Studying problems, not problematic usage: Do mobile checking habits increase procrastination and decrease well-being? *Mob Media Commun.* 10, 272–293 (2022). <https://doi.org/10.1177/20501579211029326>.
17. Gui, M., Büchi, M.: From Use to Overuse: Digital Inequality in the Age of Communication Abundance. *Soc Sci Comput Rev.* 39, 3–19 (2021). <https://doi.org/10.1177/0894439319851163>.
18. Thomas, J., Verlinden, M., al Beyahi, F., al Bassam, B., Aljedawi, Y.: Socio-Demographic and Attitudinal Correlates of Problematic Social Media Use: Analysis of Ithra’s 30-Nation Digital Wellbeing Survey. *Front Psychiatry.* 13, (2022). <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.850297>.
19. Altuwairiqi, M., Jiang, N., Ali, R.: Problematic attachment to social media: Five behavioural archetypes. *Int J Environ Res Public Health.* 16, (2019). <https://doi.org/10.3390/ijerph16122136>.
20. Alutaybi, A., McAlaney, J., Arden-Close, E., Stefanidis, A., Phalp, K., Ali, R.: Fear of Missing Out (FoMO) as Really Lived: Five Classifications and one Ecology. In: 6th International Conference on Behavioral, Economic and Socio-Cultural Computing, BESC 2019. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc. (2019). <https://doi.org/10.1109/BESC48373.2019.8963027>.
21. Alutaybi, A., Al-Thani, D., McAlaney, J., Ali, R.: Combating fear of missing out (Fomo) on social media: The fomo-r method. *Int J Environ Res Public Health.* 17, 1–28 (2020). <https://doi.org/10.3390/ijerph17176128>.
22. Walser, R.S., Remus, U.: Nudging vs. boosting: Designing self-monitoring features for digital wellbeing apps. In: 27th Annual Americas Conference on Information Systems, AMCIS 2021. Association for Information Systems (2021).
23. Eichner, A.A., Wollongong, D.T.E.P.U. of: Planting trees and tracking screen time: A taxonomy of digital wellbeing features. In: 24th Pacific Asia Conference on Information Systems: Information Systems (IS) for the Future, PACIS 2020. Association for Information Systems (2020).
24. Roffarello, A.M., de Russis, L.: Towards detecting and mitigating smartphone habits. In: UbiComp/ISWC 2019- - Adjunct Proceedings of the 2019 ACM International Joint

- Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing and Proceedings of the 2019 ACM International Symposium on Wearable Computers. pp. 149–152. Association for Computing Machinery, Inc (2019). <https://doi.org/10.1145/3341162.3343770>.
25. Prasad, A., Quinones, A.: Digital overload warnings - “the right amount of shame”? In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). pp. 117–134. Springer (2020). https://doi.org/10.1007/978-3-030-49065-2_9.
 26. Peters, D., Calvo, R.: Design for Wellbeing - Methods and Strategies for Supporting Psychological Needs in User Experience. In: Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings. Association for Computing Machinery (2021). <https://doi.org/10.1145/3411763.3445014>.
 27. Peters, D., Ahmadpour, N.: Digital wellbeing through design: Evaluation of a professional development workshop on wellbeing-supportive design. In: Ahmadpour, N., Leong, T., Ploderer, B., Parker, C., Webber, S., Munoz, D., Loke, L., and Tomitsch, M. (eds.) 32nd Australian Computer-Human Interaction Conference, OzCHI 2020. pp. 148–157. Association for Computing Machinery (2020). <https://doi.org/10.1145/3441000.3441008>.
 28. Anagnostopoulos, M., Spathoulas, G., Viaño, B., Augusto-Gonzalez, J.: Tracing your smart-home devices conversations: A real world iot traffic data-set. *Sensors (Switzerland)*. 20, 1–28 (2020). <https://doi.org/10.3390/s20226600>.
 29. Scott, A., Stellmacher, C., Niess, J., Rogers, Y.: Vicious or Virtuous Cycle? The Privacy Implications of Active Assisted Living Technologies for Older People. In: ACM International Conference Proceeding Series. pp. 434–438. Association for Computing Machinery (2022). <https://doi.org/10.1145/3529190.3534732>.
 30. Forno, R.F.: Risk awareness and the user experience. In: SIGDOC 2019 - Proceedings of the 37th ACM International Conference on the Design of Communication. Association for Computing Machinery, Inc (2019). <https://doi.org/10.1145/3328020.3353918>.
 31. Walter, N., Pyżalski, J.: Lessons Learned from COVID-19 Emergency Remote Education. Adaptation to Crisis Distance Education of Teachers by Developing New or Modified Digital Competences. In: Lecture Notes in Educational Technology. pp. 7–23. Springer Science and Business Media Deutschland GmbH (2022). https://doi.org/10.1007/978-981-19-1738-7_2.
 32. Widdicks, K., Remy, C., Bates, O., Friday, A., Hazas, M.: Escaping unsustainable digital interactions: Toward “more meaningful” and “moderate” online experiences. *International Journal of Human Computer Studies*. 165, (2022). <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2022.102853>.

33. Widdicks, K., Pargman, D.: Breaking the cornucopian paradigm: Towards moderate internet use in everyday life. In: ACM International Conference Proceeding Series. Association for Computing Machinery (2019). <https://doi.org/10.1145/3338103.3338105>.
34. Fasoli, M.: The Overuse of Digital Technologies: Human Weaknesses, Design Strategies and Ethical Concerns. *Philos Technol.* 34, 1409–1427 (2021). <https://doi.org/10.1007/s13347-021-00463-6>.
35. Giraldo-Luque, S., Afanador, P.N.A., Fernández-Rovira, C.: The struggle for human attention: Between the abuse of social media and digital wellbeing. *Healthcare (Switzerland)*. 8, (2020). <https://doi.org/10.3390/healthcare8040497>.
36. Monge Roffarello, A., de Russis, L.: Towards Understanding the Dark Patterns That Steal Our Attention. In: Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings. Association for Computing Machinery (2022). <https://doi.org/10.1145/3491101.3519829>.
37. Monge Roffarello, A., de Russis, L.: Towards Multi-device Digital Self-control Tools. In: Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics). pp. 122–131. Springer Science and Business Media Deutschland GmbH (2021). https://doi.org/10.1007/978-3-030-85610-6_8.
38. Roffarello, A.M., de Russis, L.: Achieving Digital Wellbeing Through Digital Self-Control Tools: A Systematic Review and Meta-Analysis. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*. (2022). <https://doi.org/10.1145/3571810>.
39. Beattie, A.: From Poacher to Protector of Attention: The Therapeutic Turn of Persuasive Technology and Ethics of a Smartphone Habit-breaking Application. *Sci Technol Human Values*. 47, 337–359 (2022). <https://doi.org/10.1177/01622439211042667>.
40. Zhu, Z.: Developing Intentional Relationships with Technologies: Exploring Players' Tension between Play and Non-play and Designing Built-in Interventions to Contribute to Digital Well-Being. In: Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings. Association for Computing Machinery (2022). <https://doi.org/10.1145/3491101.3503815>.
41. McAlaney, J., Aldhayan, M., Almourad, M.B., Cham, S., Ali, R.: On the need for cultural sensitivity in digital wellbeing tools and messages: A UK-China comparison. In: *Advances in Intelligent Systems and Computing*. pp. 723–733. Springer (2020). https://doi.org/10.1007/978-3-030-45691-7_68.

42. Burr, C., Taddeo, M., Floridi, L.: The Ethics of Digital Well-Being: A Thematic Review. *Sci Eng Ethics*. 26, 2313–2343 (2020). <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00175-8>.
43. Floridi, L.: *The fourth revolution: how the infosphere is reshaping human reality*. Oxford University Press UK (2014).
44. vanden Abeele, M.M.P., Mohr, V.: Media addictions as Apparatchik: What discourse on TV and smartphone addiction reveals about society. *Convergence*. 27, 1536–1557 (2021). <https://doi.org/10.1177/13548565211038539>.
45. Dennis MJ. Towards a Theory of Digital Well-Being: Reimagining Online Life After Lockdown. *Sci Eng Ethics*. 2021 May 19;27(3):32.
46. Fasoli, Marco (2021). The Overuse of Digital Technologies: Human Weaknesses, Design Strategies and Ethical Concerns. *Philosophy and Technology* 34 (4):1409-1427.
47. Mark L. Hanin (2020) Theorizing Digital Distraction, *Philosophy and Technology* 34 (2):395-406 (2020)
48. Nansen, B., Chakraborty, K., Gibbs, L., MacDougall, C., Vetere, F.: Children and Digital Wellbeing in Australia: Online regulation, conduct and competence. *J Child Media*. 6, 237–254 (2012). <https://doi.org/10.1080/17482798.2011.619548>.

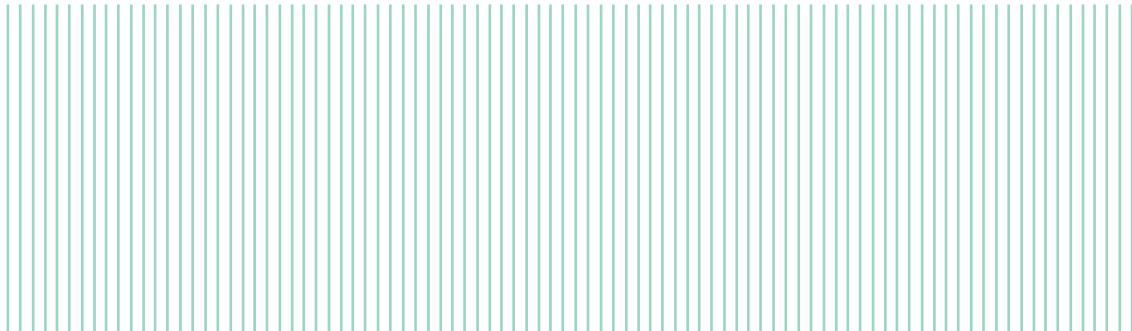
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



Παρουσιάζονται εδώ φωτογραφικά στιγμιότυπα από τις κυριότερες δράσεις του ερευνητικού προγράμματος *Ψηφιακό ευ ζην στη μεταουμανιστική περίοδο: μια κριτική προσέγγιση (2024-2025)*, συμπυκνωμένο αποτέλεσμα του οποίου είναι το παρόν βιβλίο. Καθώς το έτος 2024 επικεντρώθηκε στην ακαδημαϊκή έρευνα, οι δράσεις εξωστρέφειας έγιναν κυρίως μέσα στο 2025 και περιγράφονται και στην ιστοσελίδα του ερευνητικού εργαστηρίου μας [<https://cilab.aegean.gr/el/cilab-project/dwb/>]. Πιο συγκεκριμένα:

1. Τριήμερο *Wellbeing in the Digital Era* (Το Ευ Ζην στη Μεταουμανιστική Περίοδο), από τις 11 έως τις 13 Ιουνίου 2025, που περιελάμβανε:
 - Ημερίδα / Workshop στις 11 Ιουνίου 2025, με παράλληλα εργαστήρια έρευνας κοινού στις 12 και 13 Ιουνίου. Ιστοσελίδα: <https://dwb.aegean.gr/>
 - Συναυλία, στο Δημοτικό Θέατρο Μυτιλήνης, του διεθνούς φήμης συνθέτη συμφωνικής ηλεκτρονικής μουσικής Sven Helbig, ο οποίος έλαβε επίσης μέρος στις εργασίες της ημερίδας [<https://dwb.aegean.gr/parallel-events.html>]
 - Παρουσίαση της ελληνικής μετάφρασης του βιβλίου του Stefan Sorgner, *Philosophy of Posthuman Art*, με ελληνικό τίτλο: *Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης*, Εκδόσεις Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη 2025. Ο Stefan Sorgner, Καθηγητής στο Πανεπιστήμιο John Cabot της Ρώμης ήταν κεντρικός προσκεκλημένος ομιλητής (Keynote Speaker) στην Ημερίδα [<https://dwb.aegean.gr/parallel-events.html>]
 - Εικαστική Έκθεση: Νικολέτα Γουργούλη, Μαρία Ασημακοπούλου, Νεφέλη Κατσαρού, Δέσποινα Μανώλαρου, Joan Caronil.
2. Συνδιοργάνωση του 1st Posthuman Studies Conference (PSC), από 20 έως 21 Ιουνίου 2025 στο Πανεπιστήμιο Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca, Ρουμανία [<https://www.posthumanstudies.org/projects/posthuman-studies-conference-series-psc>]

3. Συνδιοργάνωση του 15^{ου} Διεθνούς Συνεδρίου Beyond Humanism, από τις 24 έως τις 27 Ιουνίου 2025, στο Πανεπιστήμιο Paris 8 στο Παρίσι [<https://paragraph.univ-paris8.fr/+Call-for-Papers-15th-Beyond-Humanism-Conference-Posthuman-Art-Creativity-and+>]
4. Παρουσίαση του ερευνητικού προγράμματός μας στη δράση εξωστρέφειας *Μεσογειακή Βραδιά Ερευνητή* (Mednight) το Σεπτέμβριο του 2024 και το Σεπτέμβριο του 2025 [<https://mednight.eu/blog/2025/09/13>]
5. Δημιουργία δύο ντοκιμαντέρ για το ερευνητικό πρόγραμμα, το πρώτο προβλήθηκε στο Open Week, ενώ το δεύτερο με τη λήξη του προγράμματος.
6. Εβδομάδα *OPEN WEEK*, από τις 29 Οκτωβρίου έως τις 5 Νοεμβρίου 2025, με κεντρικό προσκεκλημένο τον διεθνή φήμη performance artist STELARC. Ιστοσελίδα: [<https://dwb.aegean.gr/openweek/>] Την πρώτη ημέρα πραγματοποιήθηκε η αναγόρευση του STELARC σε επίτιμο διδάκτορα του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας. Είχε προηγηθεί Workshop του STELARC στο πλαίσιο του 5^{ου} *Metahuman Futures Forum* κατά την πρώτη χρονιά του προγράμματος, τον Ιούνιο του 2024.
Παράλληλα: Εικαστική Έκθεση: Νικολέτα Γουργούλη, Νεφέλη Κατσαρού, Δέσποινα Μανώλαρου, Joan Caronil.
7. Συμμετοχή της 2^{ης} ακαδημαϊκής υπεύθυνης του προγράμματος, Ευαγγελίας Καβακλή και της υποψήφιας διδάκτορας Παρασκευής Ζαγγογιάννη στο 18th *IFIP WG8.1 Working Conference: Practice of Enterprise Modeling (PoEM)*, 3 Δεκεμβρίου 2025 στο Πανεπιστήμιο της Γενεύης στην Ελβετία.



Workshop STELARC

Μάιος - Ιούνιος 2024

University of the Aegean • Department of Cultural Technology and Communication
Πανεπιστήμιο Αιγαίου • Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

STELARC



Photographer: Toni Wilkinson

Performance Workshop 31-05-24
10.00am-16.00pm
*From Extreme Bodies To Virtual Selves:
Sumo, Butoh, Robots & Avatars*
Κτίριο Γεωγραφίας, Αιθ. Β / University Hill,
Geography Building, Room B

Talk / Ομιλία 01-06-24
10.00am
*Excess And Indifference:
The Problematics Of Present*
Κτίριο Γεωγραφίας, Αιθ. Γ / Univ
Geography Building, Room C



In the context of the 3rd Metahuman Futures Forum <https://metabody.eu/3rd-metahuman-futures-forum/>

Organised by

ASOCIACION TRANSDISCIPLINAR REVERSO

UNIVERSITY OF THE AEGEAN

DEPARTMENT OF CULTURAL TECHNOLOGY & COMMUNICATION

Sponsoring by

OHANA

Bodynet Khoros Project coorganisers

Kdanse

UNIVERSITY OF THE AEGEAN

Funded by

Co-funded by the European Union

UNIVERSIDAD DE SPAIN

inaem

Η πρώτη αφίσα του Workshop.

Αφίσα και πρόγραμμα της δράσης Wellbeing in the Digital Era
Ιούνιος 2025

WELLBEING IN THE DIGITAL ERA

**11-13, June
2025**

**Mytilene, Lesvos
Greece**

University of the Aegean
Geography Building
Room C

DAY 1: Wednesday, June 11, 2025

09:00 Registration and Welcome
Location: Geography Building Foyer

09:30 Opening
Evi Sampsonidou, Scientific Coordinator of WELLBEING project
Location: Room C

10:00 **Keynote 1: Designing and Engineering Digital Experiences**
Dimitris Evangelinos, Emeritus Professor, University of Vienna, Scientific Advisor BOC Group
Chair: Empanolis Kostas, Director of Cultural Informatics Lab

11:00 Coffee Break

11:30 **Panel Discussion: Wellbeing in the Age of Artificial Intelligence**
Panosiotis
Victoria Kallias, Head of Public Sector of Google Cloud
Christos Kallivretas, Director of Privacy Engineering and Social Informatics Lab, Member of the Hellenic Data Protection Authority
Christos Lamiris, EMMA Regional Director, AI Skills for Social Impact, Microsoft Hellenic
Kerstin Borchardt, Ass.-Prof in Digital Institute für Geschichte und Theorie der Kunst, Katholische Privatuniversität Linz
Moderator: George Tsakalova, Head of Computational Intelligence Group, Intelligent Systems Lab

12:30 Lunch

13:30 **Invited Papers**
Chair: Dr Panos Krillos, Postdoctoral Researcher, CLAB
Wellbeing: a philosophical perspective - Anna Makropoulou, Postdoctoral researcher, CLAB & Evi Sampsonidou, Scientific Coordinator of WELLBEING project
Digital transformation in culture and art - Ioanna Soranti and Sven Helbig, Education for Digital Wellbeing, Academy Science Agency - Evangelia Dimitrakaki, Learning Consultant & Digital Wellbeing Educator
Research on user-centered models of digital wellbeing - Empanolis Kostas, Head of CLAB and Viki Zingoglou, PhD Researcher, CLAB
Philosophy of Posthuman Music - Sven Helbig, An interview to Stefan Szepietowski

15:30 Coffee Break

16:00 **Keynote 2: Digital Wellbeing, Art and Posthumanism**
Stefan Szepietowski, Postdoc, Cabot University, Director and Co-Funder of the Beyond Humanism Network
Chair: Anna Makropoulou, Postdoctoral researcher, CLAB

17:00 Discussion & Closing

DAY 2: Thursday, June 12, 2025

09:00 **Digital Wellbeing Workshop: Rights & Repair from Social Studies**
Location: Cultural Informatics Laboratory
Presentation of the Digital Wellbeing Framework and collaborative feedback session.
Participating: Stefan Szepietowski, Sven Helbig, Ioanna Soranti, PhD Researcher, Anna Makropoulou, Panos Krillos (Postdoctoral Researcher), Victoria Dimitrakaki, PhD Researcher, Viki Zingoglou, Diemetra Kouni (Social Art & Communication, MSc in Information Systems Security)

12:00 Lunch

14:00 **Digital Wellbeing and the Urban Environment**
A walk in the city of Mytilene

20:00 **Panel: Sterns Guest to Sven Helbig**
Location: Municipal Theatre of Mytilene

DAY 3: Friday, June 13, 2025

09:00 Wellbeing Perceptions
Location: Cultural Informatics Laboratory
Preview of a documentary by the Wellbeing project researchers including interviews with Stefan Szepietowski and Sven Helbig

12:00 Closing Session
Coffee & Alcohol

18:00 **Panelist Event: Book Presentation**
Philosophy of the Greek edition of "Philosophy of Posthuman Art" by Stefan Szepietowski
Edited by Evi Sampsonidou and Anna Makropoulou

Invited Speakers

- Prof Stefan Lesvos Szepietowski
John Cabot University
- Prof Dr Viki Zingoglou
BOC Products & Services AG, Emeritus Professor University of Vienna
- Christina Lamiris
EMMA Regional Director in Microsoft
- Dr Empanolis Dimitris
Learning Consultant & Digital Wellbeing Educator
- Victoria Kallias
Head of Public Sector
Google Cloud Greece
- Sven Helbig
Music Computer
- Kerstin Borchardt, Ass.-Prof in Digital Institute für Geschichte und Theorie der Kunst, Katholische Privatuniversität Linz
- Prof Christos Kallivretas, Director of Privacy Engineering and Social Informatics Lab, Member of the Hellenic Data Protection Authority
- Prof George Tsakalova, Head of Computational Intelligence Group, Intelligent Systems Lab

Organizing Committee

Evi Sampsonidou, Professor, Department of Cultural Technology and Communication
Empanolis Kostas, Professor, Department of Cultural Technology and Communication
Anna Makropoulou, Post-doc, Department of Cultural Technology and Communication
Panos Krillos, Post-doc, Department of Cultural Technology and Communication
Panayiotis Zingoglou, Doctoral St, Department of Cultural Technology and Communication
Nikolaos Georgalis, Doctoral St, Department of Cultural Technology and Communication
George Evangelinos, Informatics Staff, Department of Cultural Technology and Communication

Workshop Programme

digital wellbeing

CIL

HFRI
Hellenic Foundation for Research and Innovation

Greece 2.0
NATIONAL RECOVERY AND RESILIENCE PLAN

Funded by the European Union
NextGenerationEU

Σχεδίαση αφίσας: Ελισάβετ Κελίδου, Διδάκτωρ ΤΠΤΕ, Γραφίστρια, Διδάσκουσα.

Ημερίδα / Workshop: Wellbeing in the Digital Era

11 Ιουνίου 2025



Η Γραμματεία της Ημερίδας, αποτελούμενη από φοιτητές του τμήματος.

Ημερίδα / Workshop: Wellbeing in the Digital Era

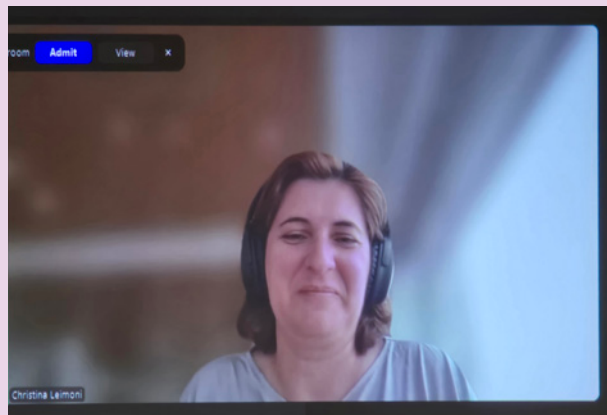
11 Ιουνίου 2025



Διακρίνονται οι ομιλητές: Χρήστος Καλλιγιάνης, Kerstin Borchardt, Stefan Lorenz Sorgner, Sven Helbig, Γεώργιος Τσεκούρας, Βικτωρία Καψάκη, Λίλια Δημαράκη, Ευαγγελία Καβακλή.

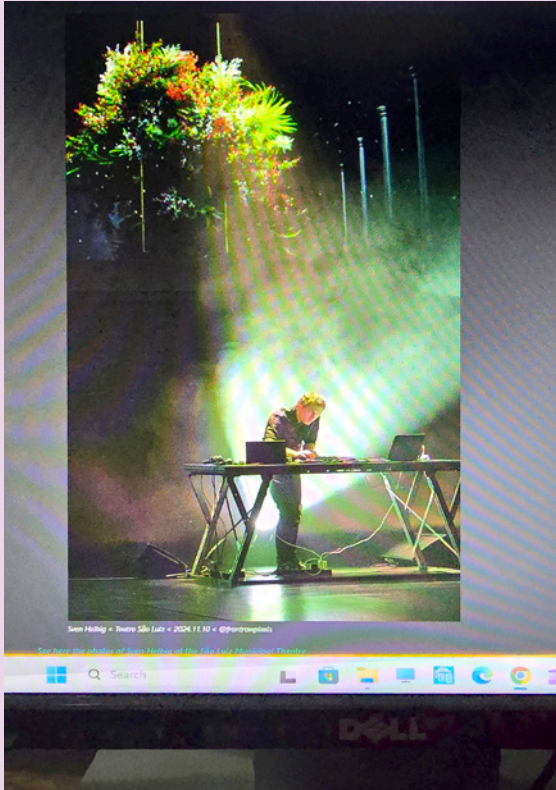
Ημερίδα / Workshop: Wellbeing in the Digital Era

11 Ιουνίου 2025



Ομιητές της Ημερίδας.

Συναυλία Sven Helbig στο Δημοτικό Θέατρο Μυτιλήνης - Δράση: Wellbeing in the Digital Era - 12 Ιουνίου 2025

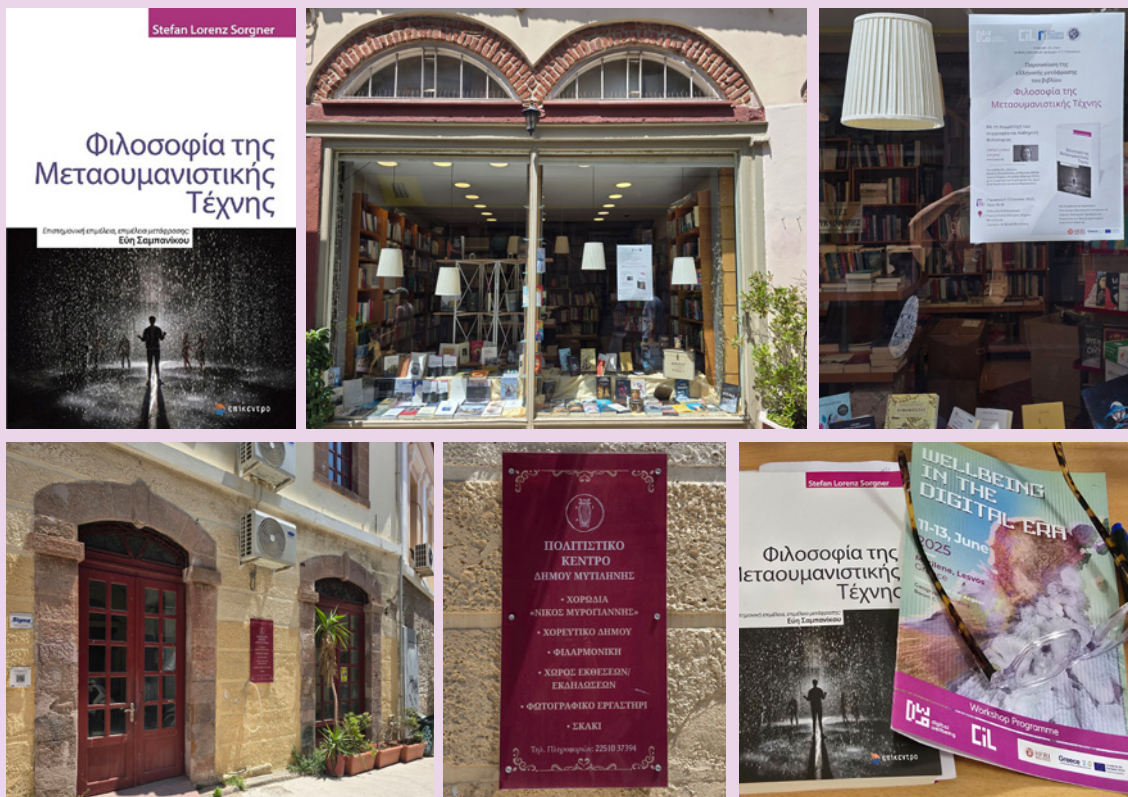


Στιγμιότυπα από τη διάρκεια, το άνοιγμα και το κλείσιμο της συναυλίας και η αφίσα.

Βιβλιοπαρουσίαση: Stefan Lorenz Sorgner, Φιλοσοφία της Μεταουμανιστικής Τέχνης

- Δράση: Wellbeing in the Digital Era -

13 Ιουνίου 2025



Ο συγγραφέας, το βιβλίο, το βιβλιοπωλείο και ο χώρος παρουσίασης.

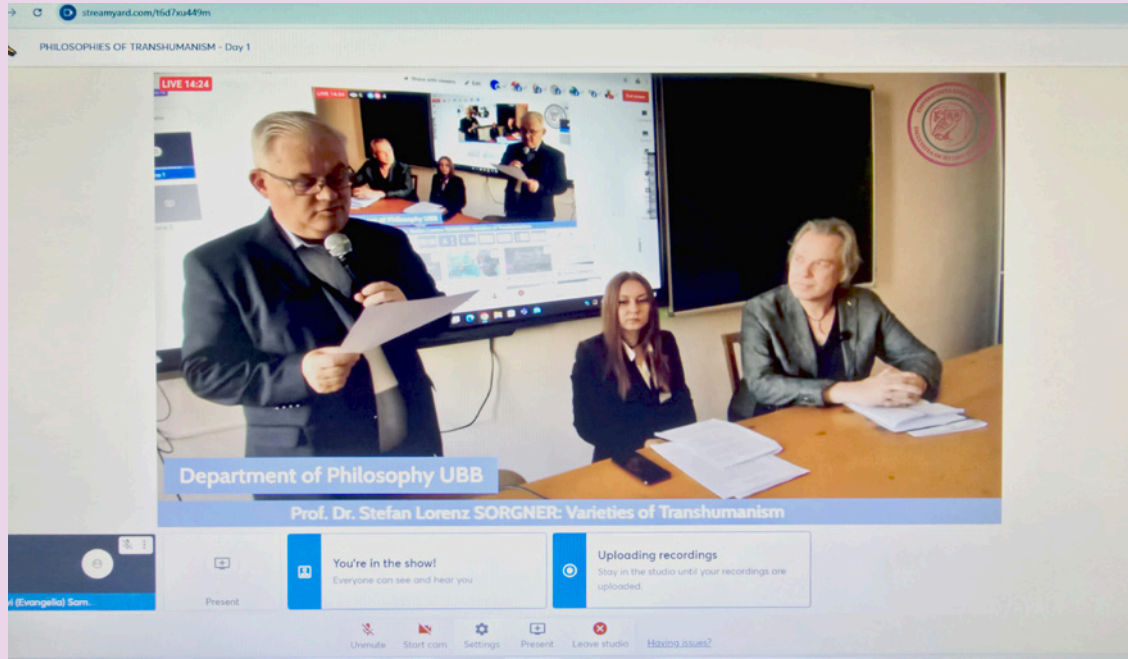
Εικαστική Έκθεση - Δράση: Wellbeing in the Digital Era - Ιούνιος και Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025



Στιγμιότυπα από τα στάδια δημιουργίας και την έκθεση.

1st Posthuman Studies Conference (PSC)

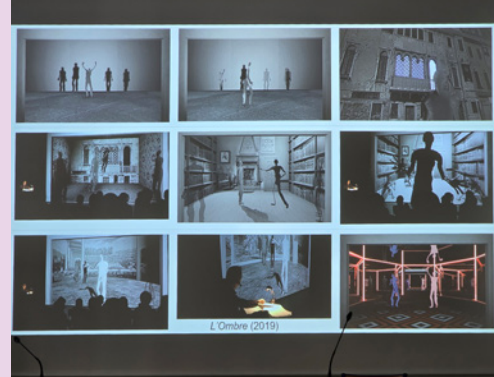
20-21 Ιουνίου 2025, Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca, Ρουμανία



Οι keynote speakers Stefan Sorgner και Natasha Vita-More.

15th Beyond Humanism Conference

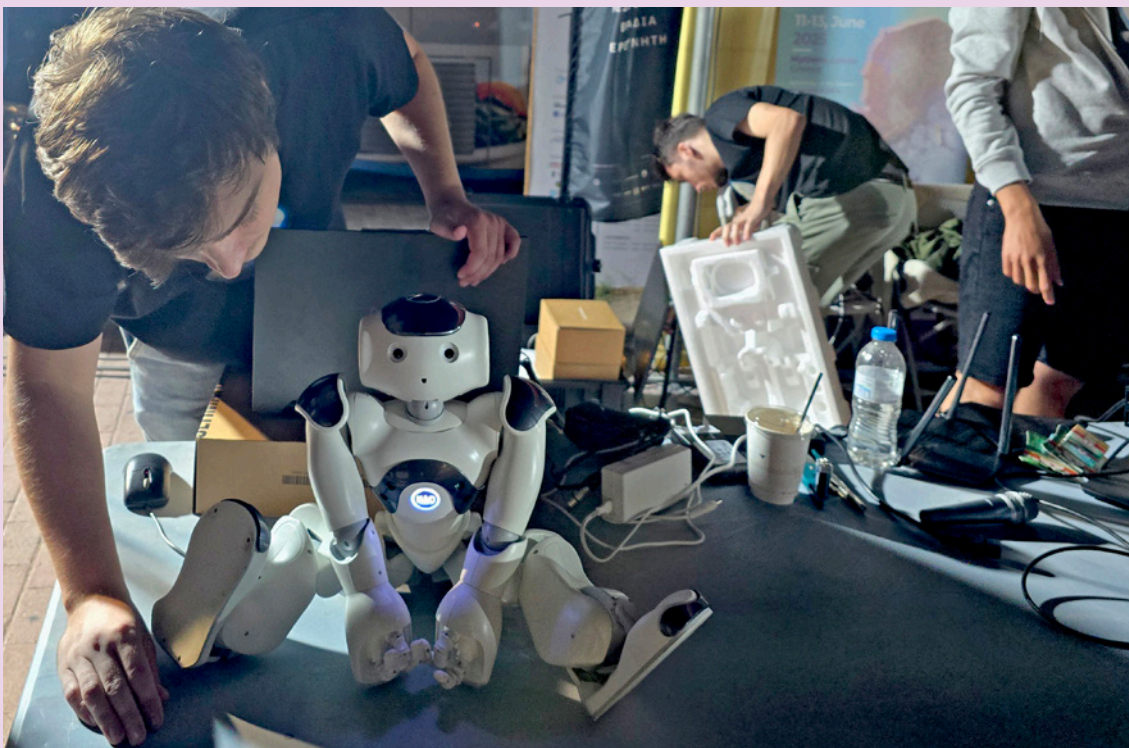
24 Ιουνίου, Paris 8, Παρίσι



Στιγμιότυπα των εργασιών του συνεδρίου.

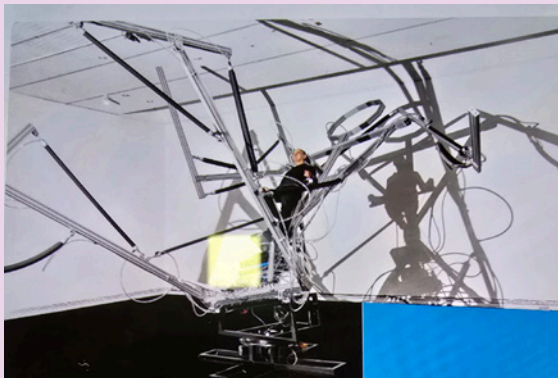
Mednight 2025

Σεπτέμβριος 2025, πλατεία Σαφρούς, Μυτιλήνη



Το ρομποτάκι του προγράμματος σε διάδραση με παιδικό κοινό.

Αναγόρευση του Stelarc σε Επίτιμο Διδάκτορα - Εβδομάδα OPEN WEEK - 29 Οκτωβρίου 2025, Μυτιλήνη



Αναγόρευση του Καλλιτέχνη της Επιτέλεσης και των Νέων Μέσων Stelarc σε Επίτιμο Διδάκτορα του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

Award Ceremony of a Honorary Doctor's Degree of the Department of Cultural Technology and Communication to the Performance and Media Artist

Stelarc

Τετάρτη / Wednesday
29/10/2025
12:00

Λόφος Πανεπιστημίου
Κτίριο Διοίκησης
Αίθουσα Συγκλήτου
University Hill
Administration Building
Senate Room



Στιγμιότυπα από την Αναγόρευση του Stelarc σε Επίτιμο Διδάκτορα του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας.

Έκθεση: WELL BEING VISIONS of the posthuman era
- Εβδομάδα OPEN WEEK -
Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



Η έκθεση στον χώρο και οι αφίσες της.

WELL BEING VISIONS of the posthuman era
- Εβδομάδα OPEN WEEK -
Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



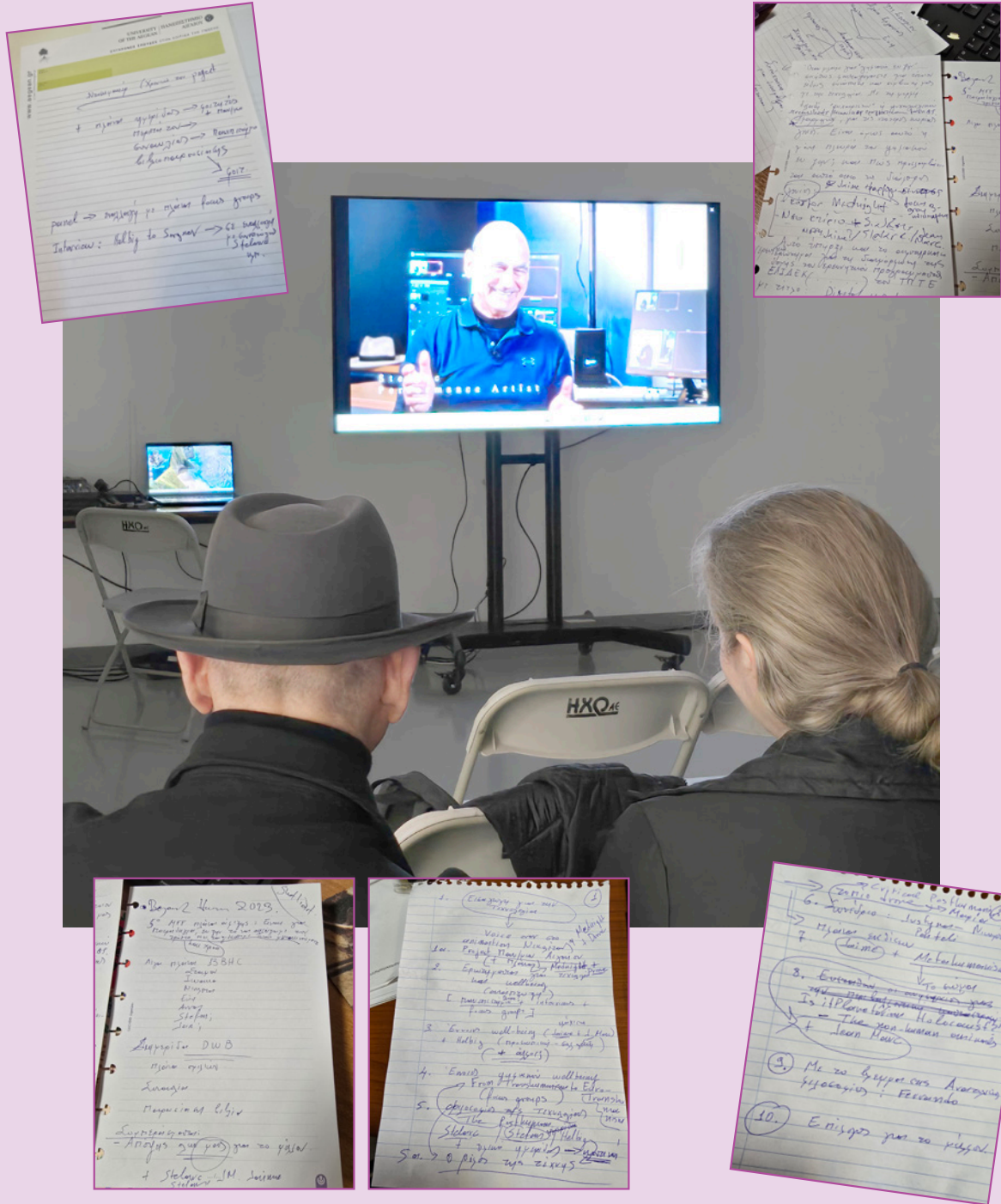
Στιγμιότυπα από την Εβδομάδα OPEN WEEK.

WELL BEING VISIONS of the posthuman era - Εβδομάδα OPEN WEEK - Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



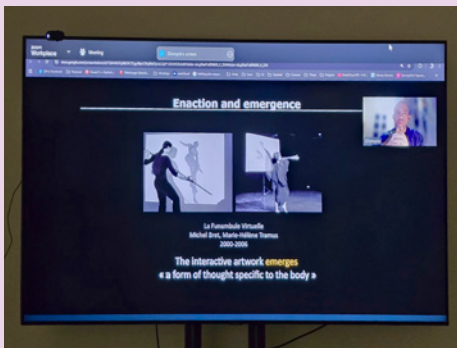
Στιγμιότυπα από την Εβδομάδα OPEN WEEK.

Προβολή του πρώτου ντοκιμαντέρ του προγράμματος - Εβδομάδα OPEN WEEK -



Ο STELARC και η Nina Sellars παρακολουθούν το ντοκιμαντέρ. Στο συγκεκριμένο στιγμιότυπο, η συνέντευξη που έδωσε ο STELARC το καλοκαίρι του 2024 στο πλαίσιο του ίδιου προγράμματος.

WELL BEING VISIONS of the posthuman era
- Εβδομάδα OPEN WEEK -
Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



Στιγμιότυπα από την Εβδομάδα OPEN WEEK.

WELL BEING VISIONS of the posthuman era
- Εβδομάδα OPEN WEEK -
Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



Στιγμιότυπα από την Εβδομάδα OPEN WEEK.

WELL BEING VISIONS of the posthuman era

- Εβδομάδα OPEN WEEK -

Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



Στιγμιότυπα από την Εβδομάδα OPEN WEEK.

WELL BEING VISIONS of the posthuman era

- Εβδομάδα OPEN WEEK -

Οκτώβριος-Νοέμβριος 2025, Μυτιλήνη



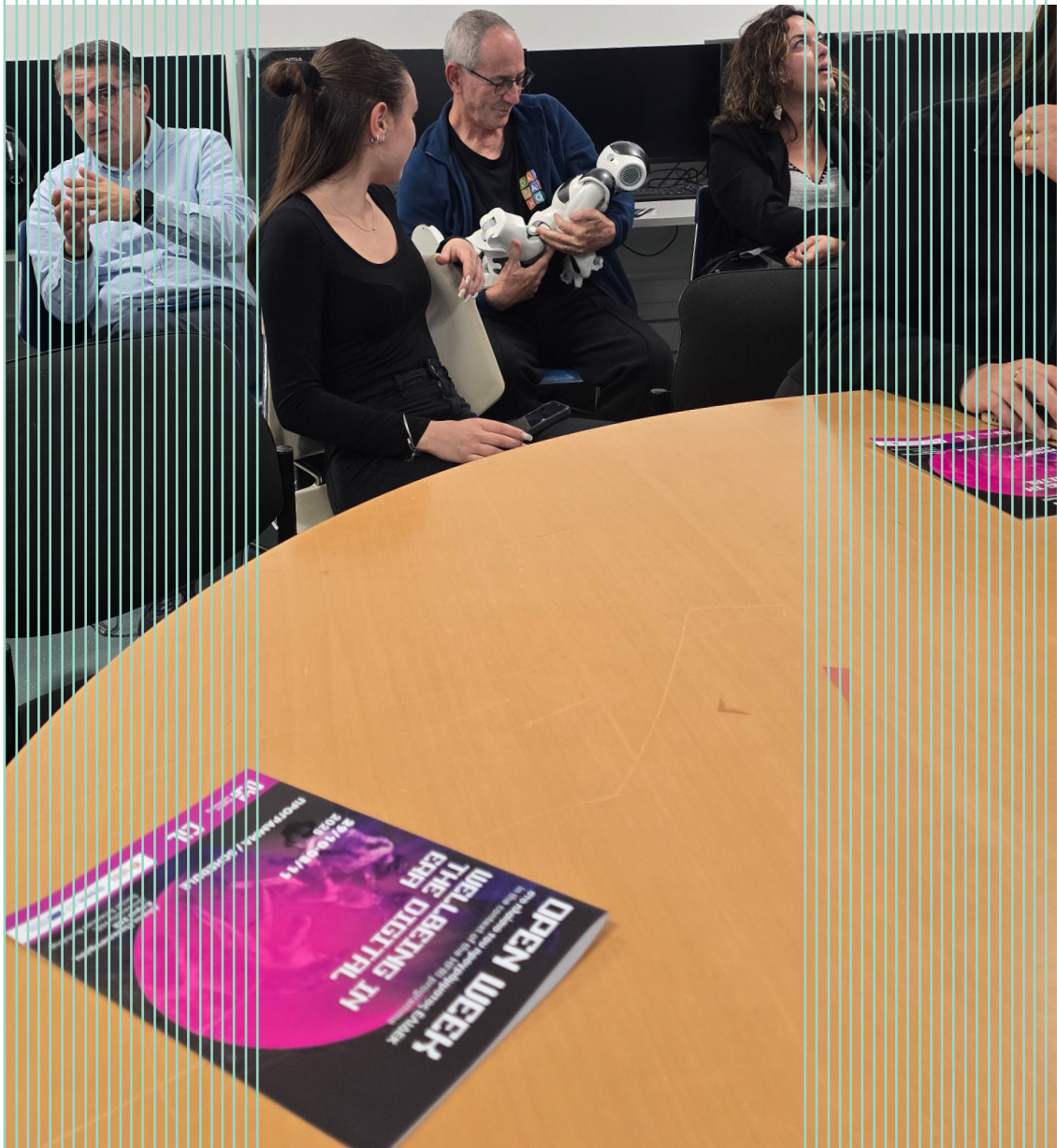
Στιγμιότυπα από την Εβδομάδα OPEN WEEK.

18th IFIP WG8.1 Working Conference: Practice of Enterprise Modeling (PoEM)

3-5 Δεκεμβρίου 2025, Γενεύη, Ελβετία



Στιγμιότυπα του Συνεδρίου.



Χρηματοδότηση της Βασικής Έρευνας (Οριζόντια υποστήριξη όλων των Επιστημών)» του Εθνικού Σχεδίου Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας «Ελλάδα 2.0» με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης – NextGenerationEU (Αριθμός Έργου ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.: 015640)

