

# Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 4, Αρ. 1&2 (2026)

Αλγοριθμικοί πολιτισμοί και Τεχνητή Νοημοσύνη



Εκδοτική Επικαιρότητα Βασιλική Λαλιώτη: Στα ίχνη της ανθρώπινης φύσης: Ψηφιακή επιτέλεση και μετανθρωπισμός

Ναταλία Κουτσούγερα

doi: [10.12681/automaton.45566](https://doi.org/10.12681/automaton.45566)

Copyright © 2026



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Κουτσούγερα Ν. (2026). Εκδοτική Επικαιρότητα Βασιλική Λαλιώτη: Στα ίχνη της ανθρώπινης φύσης: Ψηφιακή επιτέλεση και μετανθρωπισμός: Νήσος, 2025. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 4(1&2), 166–171. <https://doi.org/10.12681/automaton.45566>

## Εκδοτική Επικαιρότητα

### Βασιλική Λαλιώτη:

*Στα Ίχνη της Ανθρώπινης Φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και Μετανθρωπισμός*, Νήσος, 2025.

### Ναταλία Κουτσούγερα\*

Το βιβλίο *Στα ίχνη της ανθρώπινης φύσης: Ψηφιακή Επιτέλεση και Μετανθρωπισμός* (Νήσος, 2025) αποτελεί μια σημαντική συμβολή στις μετα-ανθρωπιστικές σπουδές και στη μεταφορά των θεωρητικών τους θέσεων στο ελληνόγλωσσο κοινό. Πρόκειται επιπλέον για ένα βιβλίο που παρέχει μια σημαντική κριτική ματιά στην περιοχή της ψηφιακής ανθρωπολογίας, της μεταμοντέρνας σωματοποίησης, αλλά και της ανθρωπολογίας της επιτέλεσης. Η ψηφιακή επιτέλεση δεν στοιχειοθετεί απλώς και μόνο το πεδίο του θεωρητικού περιβλήματος της έρευνας, αλλά προβάλλει συνάμα ως μια ερευνητική μέθοδος. Όπως εύστοχα επισημαίνει η Λαλιώτη (2025: 37), προτάσσεται ως:

το ταυτόχρονο της δημιουργίας και της γνώσης αυτού του πεδίου. Μια μέθοδος που εκφράζει την αντίληψη ότι η γνώση αποτελεί όχι μια κλειμενική μορφή που περιγράφει την πραγματικότητα από κριτική απόσταση, αλλά μια πράξη που συμβάλλει στη δη-

μιουργία αυτής της πραγματικότητας: στη συγκρότηση νέων υποκειμένων στους νέους χώρους και χρόνους που φαίνεται να αναδύονται στην εποχή μας.

Ψηφιακές και μη ψηφιακές πρακτικές διεισδύουν η μία μέσα στην άλλη ολοένα και περισσότερο στο πεδίο των σκηνών και χώρων διασκέδασης αλλά και στο πεδίο του δημοφιλούς, φιλικού, σκηνικού και έντεχνου χορού και περφόρμανς στο οποίο εστιάζω εδώ, καθώς βλέπω να εμπεδώνονται στο περιεχόμενο του βιβλίου της Λαλιώτη.

Για παράδειγμα, όταν μιλάμε για ψηφιακό χορό ή περφόρμανς αναφερόμαστε σε ενσυναισθητηριακές διαμοιραζόμενες τεχνοψηφιακές εμπειρίες και σε μεθοριακούς τόπους, όπου τα όρια ανάμεσα στο κοινωνικά κατασκευασμένο ως φυσικό και εικονικό (σώμα/κατάσταση/ατμόσφαιρα) καταλύονται. Ο ψηφιακός χορός μπορεί να αναφέρεται σε έργα καλλιτεχνών που έχουν ενσωματώσει την ψηφιακή τεχνολογία στη δημιουργία και απόδοση του χορού στη σκηνή (π.χ. τηλεματικός χορός/ περφόρμανς, cybertheater, virtual reality

\* Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό, Τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο, n.koutsougera@panteion.gr

performance). Μπορεί να αναφέρεται επίσης σε καθημερινές ψηφιακές χορευτικές διασωματικότητες και διεπαφές όπως στο Tik Tok και σε άλλες ψηφιακές πλατφόρμες. Τα τελευταία χρόνια, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID 19, ο ψηφιακός χορός και η ψηφιακή επιτέλεση αναπτύσσονται ραγδαία, τόσο ως εκπαιδευτική ή επαγγελματική διαδικασία όσο και ως κουλτούρα διασκέδασης. Υπό αυτό το πρίσμα, δημιουργούνται εύλογα ερωτήματα σχετικά με το πώς μπορεί να εκφράζεται η διασωματικότητα στον χορό και στην περφόρμανς μέσα από τον ψηφιακό κόσμο, τί μπορεί να χάνεται μέσα από τη διαδικασία του χορού ως διαδικασία και εκπαίδευση (η κόπωση, η ατέλεια της ψηφιακής ή διά ζώσης προπόνησης κ.ά.), ή σχετικά με την πολιτική επίδραση του κινηματικού χορού (π.χ δημόσια τηλεοπτική χορευτική περφόρμανς του κινήματος NiUnaMenos) και την ενίσχυση ή αποδυνάμωση της πολιτικής σημασίας σημαντικών γεγονότων της καθημερινότητας μέσα από την ψηφιακή επιτέλεση και τον ψηφιακό χορό. Παραδείγματος χάριν, είναι ενδιαφέρον να δούμε το πώς συσχετίζεται το #handsupchallenge που κατέκλυσε το Tik Tok το 2021, με το σλόγκαν «handsupdon'tshoot», στη βάση του οποίου αναπτύχθηκαν τα κινήματα του BlackLivesMatter μετά τη δολοφονία του δεκαοκτάχρονου αфро-αμερικανού Μάικλ Μπράουν (MichaelBrown) στο Μισούρι των Ηνωμένων Πολιτειών από την αστυνομία. Τί χάνεται και τί κερδίζεται επομένως από μια ψηφιακή επιτέλεση που εμπνέεται από ένα βαθύ πολιτικό θέμα, όπως λόγου χάρη μια πολιτική δολοφονία, καθώς αλλάζει μορφή και περιεχόμενο μέσα από την ψηφιακή επαναικαιοποίησης της και τη διάχυσή της στο ψηφιακό σύμπαν; Πώς διαρθρώνεται η αισθητικοποίηση του πολιτικού μέσα από την ψηφιακή επιτέλεση;

Σε ψηφιακά, τεχνοδιαμεσολαβημένα περιβάλλοντα, η σάρκα του σώματος γίνεται ένα ανοιχτό και ρευστό πεδίο και ένας ξενιστής, που επιδέχεται μια ποικιλία εισροών, ερεθισμάτων και επιρροών, καθόλα πολιτικών. Η ψηφιακή τεχνολογία ενεργοποιεί την ενσαρκωμένη μνήμη, πυροδοτεί και πολλαπλασιάζει την κιναισθησία. Εξερευνά τους απτικούς χώρους μεταξύ του ζωντανού και ψηφιακού, αμφισβητώντας τον τρόπο που η υλικότητα και η σωματικότητα βιώνονται. Χαρακτηριστική, π.χ., είναι η λήψη κίνησης [motion capture] – μια ψηφιακή τεχνική με την οποία η κίνηση του χορευτή, -τριας αποτυπώνεται ψηφιακά με τη βοήθεια ανακλαστικών ή μαγνητικών δεικτών που συνδέονται με διάφορα μέρη του σώματος. Με αυτόν τον τρόπο δεν αμφισβητείται μόνο η διάκριση του ψηφιακού και του μη ψηφιακού, αλλά η ίδια η ενσώματη ανθρωπινότητα, η κοινωνικά κατασκευασμένη οντολογία του ανθρώπινου. Και εδώ οι μεταανθρωπιστικές θεωρήσεις έχουν πολλά να προσφέρουν μέσα από αυτές τις δημιουργικές συγχωνεύσεις, που μπορεί όχι απλώς να διαρρηγνύουν τα όρια μεταξύ ανθρώπινου και μηχανικού, αλλά να δημιουργούν επιπλέον φανταστικά που δεν διαχωρίζουν το ανθρώπινο σώμα από τα τοπία, τις ατμόσφαιρες και τα φυσικά φαινόμενα. Η Κοζέλ (Kozel), περιγράφοντας την εμπειρία της ως περφόρμερ στην εγκατάσταση Telematic Dreaming (1992) του Πολ Σέρμον (Paul Sermon), αναφέρει ότι δεν πρόκειται μόνο για την έννοια της αναδιάρθρωσης της γνώσης στην επαφή της με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, αλλά και για την αλλαγή που επέρχεται στους τρόπους αντίληψής μας και στις έννοιες της υλικότητας (Kozel 2011). Εξασθενεί, λοιπόν, η ψηφιακή εμπειρία τη φυσική αίσθηση της αφής, η οποία είναι συχνά θεμελιώδης για την αί-

σθηση του χορευτή, -τριας; Ή μήπως αυτή η αίσθηση γίνεται πιο ζωντανή στον τεχνολογικό κόσμο;

Εκτός από το τοπίο του σκηνικού/καλλιτεχνικού χορού με αναφορά τους δημοφιλείς χορούς της οθόνης (screen dance), ο ψηφιακός χορός σε αυτά τα πλαίσια χειραφετεί το υποκείμενο μέσα από την έννοια της χορευτικής αξίας, η οποία μετατρέπεται σε υπέρτατη πνευματική αξία και πολιτισμικό κεφάλαιο, μέσο κοινωνικής ανέλιξης και οικονομικής αλλαγής. Παραδείγματα σειρών όπως το *Fame* (1980) και ταινιών όπως το *Flash dance* (1983), το *Footloose* (1984) και το *Dirty Dancing* (1987), αλλά και πιο πρόσφατων παραγωγών όπως το *StepUp* (2006) και το *Pose* (2018), παρήγαγαν φαντασιώσεις ενδυνάμωσης (McRobbie 1997) και χορευτικής αξίας που διαπερνούν τη χορευτική σφαίρα και εκτείνονται στον χώρο του πολιτικού, πυροδοτώντας στοχασμούς σχετικά με τη δημοφιλοποίηση άλλοτε αντεργκράουντ χορευτικών μορφών (όπως το voguing) και τις πολιτικές τους προεκτάσεις. Στη σειρά της δεκαετίας του 1980 *Fame*, για παράδειγμα, η ατάκα των δασκάλων χορού «θέλεις να αποκτήσεις φήμη; Η φήμη κοστίζει και στο εδώ και τώρα πρέπει να αρχίσεις να πληρώνεις με ιδρώτα» μας συνδέει με τη διερώτηση του τι είδους υποκειμενικότητες παράγονται σε σχέση με τις δομές και τα κανονιστικά μοχθούντα σώματα του σύγχρονου νεοφιλελεύθερου καπιταλισμού.

Τα συναισθήματα και οι ιδέες αυτές επηρεάζονται από ροές κατεστημένων προτύπων για το τι σημαίνει να είσαι άντρας, γυναίκα και ακολούθως κουίρ άτομο σήμερα. Ο χορός σε χορευτικές ταινίες και σειρές (όπως π.χ. στο *Dirty Dancing* και στο *Pose*) συνδέεται με τους τρόπους με τους οποίους τα σώμα-

τα μπορούν να αρρενωποιηθούν, να θηλυκοποιηθούν ή να κουιροποιηθούν. Οι χοροί και οι επιτελέσεις της οθόνης ενέχουν σήμερα πολλαπλές δυνατότητες για αντίσταση και κουίρινγκ, μέσα από τη δυνατότητα πολλαπλών συγκεκριμένων αναγνώσεων (βλ. Rosenberg 2016, Blanco-Borelli 2016). Η πολυσημική δυναμική του χορού της οθόνης, που ανήκει στην ευρύτερη σφαίρα της ψηφιακής επιτέλεσης, έγκειται ακριβώς στην «ευπλαστότητα» του (Rosenberg 2016: 14). Αποτελεί ταυτόχρονα χώρο δυνατοτήτων και αμφισβητήσεων, διαμαρτυρίας και αίσθησης του «ανήκειν». Είναι παράλληλα ένας χώρος του ανοίκειου και της διαφοράς, χωρίς να απορρέει από ένα συγκεκριμένο αφήγημα ή να μετουσιώνει κάποιο συγκεκριμένο ρεύμα ή σχολή. Ο χορός της οθόνης συνδέεται με το αναρίθμητο, το φευγαλέο και το ριζωματικό, κατά Ντελέζ και Γκουαταρί (Deleuze & Guattari 1987).

Για να επιστρέψω στο βιβλίο της Βασιλικής Λαλιώτη: το πρώτο πράγμα που παρατηρώ είναι ότι η λέξη «παραστατικό» δεν εμφανίζεται πουθενά. Μου έγινε ξεκάθαρο ήδη από τις πρώτες σελίδες ότι η διάκριση ανάμεσα στο «επιτελεστικό» και το «παραστατικό» δεν υφίσταται στην ερμηνευτική της. Αντιθέτως, τονίζεται η έμφαση στον επιτελεστικό χαρακτήρα, τόσο ως προς τις τέχνες όσο και ως προς την υλικότητα της δημοφιλούς κουλτούρας, διότι το βιβλίο επιχειρεί να αντιμετωπίσει την ψηφιακή επιτέλεση σαν ένα ολιστικό γεγονός που χωρά ωστόσο πολλές και πολλαπλές ενσωματώσεις και αλληλοεπιρροές και βασίζεται στη λογική της *συναρμογής* (Deleuze & Guattari 1987). Η υπέρβαση αυτή είναι σημαντική και λειτουργική, καθώς υπονομεύει τις ηθικές αναγνώσεις της επιτέλεσης όπως και τις διακρίσεις ανάμεσα σε

μια υψηλή και μια χαμηλή κουλτούρα που συνδέεται με το περφόρμανς, χωρίς ωστόσο να παραμερίζει τις διαφοροποιήσεις της σε διαφορετικά πεδία καθώς και τις ιθαγενείς κατηγοριοποιήσεις που συνοδεύουν την επιτέλεση.

Με γνώμονες τη δυναμικότητα, το διαρκές συγχωνευτικό γίνεσθαι του νεο-υλισμού και τη θεωρία του μεταανθρωπισμού, το βιβλίο συνίσταται από μια συρραφή θεωριών που καταπολεμούν και αντιτίθενται στην καρτεσιανή και θετικιστική οφθαλμοκεντρικότητα της Δύσης, καθώς και σε δίπολα που αναπαράχθηκαν από τον ανθρωποκεντρισμό της Αναγέννησης και του Διαφωτισμού (π.χ. φύση/πολιτισμός, ζωντανότητα/δυναμικότητα, αυθεντικότητα/πλασματικότητα, ανθρωπινό/μη ανθρωπινό κοκ.). Οπότε, εκτός των άλλων, το βιβλίο της Λαλιώτη είναι ένα βιβλίο εμβάθυνσης στις γενεαλογίες διάφορων συγκοινωνούντων θεωριών που εξυπηρετούν την ερμηνεία της οντολογίας αλλά και της ριζωματικότητας της σύγχρονης ψηφιακής συνθήκης. Αποτελεί μια εξιστόρηση και γενεαλογική συρραφή θεωρητικών σκευασμάτων από τους Γκόφμαν (Goffman), Φουκό (Foucault), Φασέν (Fassin), Μπραϊντότι (Braidotti) και Χάραγουι (Haraway) που μας καθοδηγεί στο να συλλάβουμε τη θεωρητική σκευή που έχει ως απόληξη την ερμηνευτική των ψηφιακών τοπίων στο σήμερα.

Πρόκειται, επομένως, για ένα εγχειρίδιο που στοχεύει στην ανάλυση κάθε είδους ψηφιακής επιτέλεσης χωρίς ταυτόχρονα να επιδιώκει να απεκδύσει την ανάλυση αυτή από τη φαινομενολογική επένδυσή της και την πλαισίωσή της σε κοινωνικοϊστορικά, κοινωνικοπολιτικά και ειδολογικά συμφραζόμενα. Βασική της αρχή στη σύνδεση του ψηφιακού με την επιτέλεση είναι η θεωρία του

μεταανθρωπισμού, μια θεωρία που υπηρετείται από διαφορετικά ρεύματα (Μπραϊντότι, Χάραγουι) και βασίζεται στο τέλος των μεγάλων ιδεών, του μεγάλου Ανθρώπου αλλά και στην ανάλυση της ανθρωπόκαινου εποχής. Μιας εποχής όπου ο πολιτισμός συγχωνεύεται με τη φύση και καθορίζει τη μοίρα της, συχνά με αρνητικούς όρους (π.χ. κλιματική αλλαγή). Η θεωρία της του μεταανθρωπισμού ασκεί ιδιαίτερη σαγήνη ως αναλυτικό πλαίσιο για την ψηφιακή επιτέλεση, καθώς είναι εγγενώς συνδεδεμένη με τις συγχωνεύσεις πολιτισμού/φύσης, ανθρωπίνου/μη ανθρωπίνου, και ανθρώπου/μηχανής/ζώου. Αυτά που ονομάζονται μετα-ανθρώπινα υποκείμενα ή κυβόργια κατά Χάραγουι. Η ψηφιακή επιτέλεση είναι γεμάτη από αυτές τις συγχωνεύσεις.

Σε αυτό το πλαίσιο ανάλυσης, η αναφορά σε μια πολυσχιδή, πολυειδική εθνογραφία λαμβάνει εξέχουσα θέση στην ανάλυση της επιτέλεσης –και όχι απλώς της ψηφιακής επιτέλεσης– σαν να αφορά ένα πεδίο εμπειρογνωμοσύνης και ειδικών. Η κάθε επιτέλεση, ακόμα και αν δεν είναι *in situ* ψηφιακή, μπορεί να είναι δυναμικά ψηφιακή και μετα-ανθρώπινη. Η ανάλυση του μετα-ανθρώπινου από το πρίσμα του υλικού πολιτισμού είναι πολύ χρήσιμη σε αυτό το πεδίο της πολυειδικής εθνογραφίας –μιας εθνογραφίας που εκκινεί από το μη-ανθρώπινο προς το ανθρώπινο, σε μια αφήγηση η οποία είναι καθόλα ανθρώπινη, αλλά όχι απαραίτητα ανθρωποκεντρική, αν αναλογιστούμε τις σύγχρονες ψηφιακά βιομηχανοποιημένες οντότητες. Αυτές κυμαίνονται από τα mangas, τα άνιμε, τα αβατάρ και τις ψηφιακές μη-ανθρώπινες ινφλουένσερ του ίνσταγκραμ, έως τις σύγχρονες καρτουνίστικες ψηφιακές μορφές αντρών και γυναικών τράπερ που παρελαύνουν στις διαδικτυακές

πλατφόρμες.<sup>1</sup> Η Λαλιώτη τονίζει emphaticά την ανάγκη μιας σύγχρονης ανθρωπολογικής προσέγγισης, αλλά και των σπουδών της επιτέλεσης, που διαπερνούν τα όρια του ψηφιακού και μη-ψηφιακού (άλλωστε, όπως λέει, η διάκριση αυτή είναι παρωχημένη στις ημέρες μας, μια ξεπερασμένη συζήτηση). Το ίδιο συμβαίνει για το διπολικό αντιστικτικό μοτίβο της ζωντανότητας= πραγματικότητας και της ψηφιακότητας= κιβδηλότητας, αλλά και του προσώπου σε αντιπαράθεση με το προσωπίο (αρκεί να σκεφτούμε τις πολύπλοκες υποκειμενοποιήσεις μέσα από τα σύγχρονα νεανικά τοπία της πρακτικής cosplay).

Τρίτον, για την Λαλιώτη, η εμπειρία της εμπύθισης αποτελεί όχημα αποκωδικοποίησης του ψηφιακού χάους και μορφή τελετουργίας στην επιτέλεση. Πρόκειται για μια ιδιαίτερα σημαντική έννοια στην ερμηνεία της εμπειρίας της σημερινής ψηφιακής επιτέλεσης (και όχι μόνο στον χώρο του χοροθεάτρου), ακριβώς επειδή αποκαλύπτει τη φαντασιακή δόμηση της επιτέλεσης και, ανθρωπολογικά μιλώντας, τη σύνδεση εννοιών όπως η δυνητικότητα, το ταξίδι και η μετακίνηση (βλ. Tim Ingold 2016), σε στενή συνάφεια με την πρόσληψη/αντίληψη του χώρου και του χρόνου και την πολυαισθητηριακή τους δόμηση. Η ψηφιακή επιτέλεση, ακόμα και όταν φαίνεται να είναι οριοθετημένη στον χρόνο και στον χώρο, δεν μπορεί να εδαφικοποιηθεί ούτε να χρονο-οριοθετηθεί όπως ερμηνευόταν και πλαισιωνόταν η επιτέλεση παλαιότερα· αντίθετα παραμένει απεδαφικοποιημένη και διάτρητη, με το βλέμμα στραμμένο στην ιστορικοποιημένη υποκει-

μενικότητα και θεσιακότητα. Στα βίντεο κλιπ των σύγχρονων ελλήνων τράπερ, για παράδειγμα, η ψηφιακή επιτέλεση αντανakλά τις αισθητικές και τις φαντασμαγορίες των λαϊκών τραγουδιστών, -τριών της δεκαετίας του 1980 και 1990 (Κουτσούγερα 2024), κάτι που διαφαίνεται τόσο στις χορευτικές τους κινήσεις όσο και στο ενδυματολογικό τους στιλ.

Έτσι δεν είναι τυχαίο που η Λαλιώτη αξιοποιεί με ιδιαίτερη προσοχή την ανάλυση ανθρωπολόγων όπως ο Ίνγκολντ (Ingold) και ο Φαμπιέν (Fabien), για να αναδείξει τη μετατόπιση του ενδιαφέροντος από την αποκωδικοποίηση του νοήματος της χρονικής εμπειρίας που κατασκευάζει η ψηφιακή επιτέλεση (που συχνά τείνει να χαρακτηρίζεται ως αχρονική ή εξωχρονική), προς τη διερεύνηση των χρονικών εμπειριών που συγκροτούν συγκεκριμένοι συμμετέχοντες σε συγκεκριμένα ψηφιακά επιτελεστικά συμβάντα. Η συνάντηση διαφορετικών χρονικότητων και γεγονότων σε ένα κοινό παρόν, για τον Φαμπιέν, δεν είναι ποτέ αυτονόητη ούτε και δεδομένη. Όλα εκτυλίσσονται, όπως σημειώνει ο Ίνγκολντ, μέσα από μια διαδικασία ενσάρκωσης (συχνά ένα «γίγνεσθαι άνθρωπος» λέει ο ίδιος) που περιλαμβάνει άλλες έμβιες οντότητες, τεχνολογίες και αντικείμενα που μας διαπερνούν. Στα ψηφιακά τοπία δεν υπάρχουν σταθερές· υπάρχουν γεγονότητες που αναδύονται καθώς εκτυλίσσεται και η ενσώματη εμπλοκή των συμμετεχόντων, -σών σε αυτά.

Τέλος, η ανάλυση της Λαλιώτη για την ψηφιακή επιτέλεση και τα ψηφιακά τοπία εκτείνεται πέρα από τη δαιμονοποίηση της τεχνολογίας, αλλά και από την αποποίηση του ανθρώπινου μέσω ενός διανθρωπισμού

1 Παραδείγματος χάριν, στο βίντεο κλιπ για το τραγούδι «Coco» του τράπερ TRANNOS, ο ίδιος αναπαρίσταται ως anime πάνω σε ένα τζετ σκι με καρχαρίες γύρω του και ένα ελικόπτερο να τον ακολουθεί. Παρομοίως, η ταινία K-pop Demon Hunters εμπνέεται από τις σημερινές K-pop θηλυκότητες και τις μετατρέπει σε άνιμε, τα οποία χρησιμοποιούνται και στα μουσικά βίντεο των αντίστοιχων μουσικών γκρουπ.

(transhumanism) που καταργεί το ανθρώπινο και ιεροποιεί την ψηφιακότητα. Πρόκειται για μια συνθήκη που καλλιεργείται και αναπαράγεται στις ημέρες μας στο πνεύμα του τεχνο-ψηφιακού νεοφιλελεύθερου καπιταλισμού και της επαναμάγευσης του κόσμου μέσω της διαρκώς εξελισσόμενης ψηφιακής τεχνολογίας, καθώς και ενός μηχανιστικού cyborging που μεταθέτει την πολιτική ευθύνη στο άτομο. Μια συνθήκη που καπηλεύεται τις ανατρεπτικές, ενεργητικές, συλλογικές και ρηγματώδεις δυνατότητες της ψηφιακής επιτέλεσης και συνιστά αποτέλεσμα ανθρώπινης επιλογής με συγκεκριμένη πολιτική στρατηγική, ως απότοκο μιας αυταρχικής κυβερνολογικής. Η μεταανθρωπιστική επιτέλεση, για τη Λαλιώτη, εάν εξακτινωθεί πέρα

από τον στείρο νεοφιλελεύθερο καπιταλισμό και καλλιεργηθεί μέσα από μια αποαποικιοποιητική και αποκωδικοποιητική πρακτική, μπορεί να αποτελέσει έναν ισχυρό ανατρεπτικό μοχλό και μια αποδομητική, ενεργοποιητική μέθοδο. Σε κάθε περίπτωση, η ψηφιακή επιτέλεση –που γίνεται πάντα κάτι περισσότερο, μια επιτελεστικότητα (Butler 2009) παρά απλά επιτέλεση– εμπεριέχει τις δυνατότητες για κοινωνική αλλαγή και διαρκή κριτική μετατόπιση, καθώς αποκαλύπτει κάθε φορά πώς διαθλώνται οι εξουσίες και οι υπεξουσιότητες σε ένα βάθος υπερψηφιακού χρόνου. Δηλαδή μέσω της κατάλυσης της διάκρισης ψηφιακού και μη ψηφιακού χρόνου, εκτείνεται στο φάσμα μιας νέας φιλοσοφικής, ερμηνευτικής και βιωματικής λογικής.

## Αναφορές

- Deleuze, Guattari και Guattari, Felix. 1987. *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Μινεσότα: University of Minnesota Press.
- Blanco-Borelli, Melissa. 2016. «A Dance Between Chaos and Complexity: Choreographing the Spasm in Music Videos». *The International Journal of Screen dance* 6: 57-77.
- Butler, Judith. 2009 [1990]. *Αναταραχή φύλου: Οφεμινισμός και η ανατροπή της ταυτότητας*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Ingold, Tim. 2016 [2002]. *Η αντίληψη του περιβάλλοντος: Δοκίμια για τη διαβίωση, την κατοίκηση και τις δεξιότητες*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κουτσούγερα, Ναταλία. 2024. *Γέννημα Θρέμμα Δυτικής Αττικής: Χορός, Μουσική και Νεανικοί Πολιτισμοί στο Ελληνάδικο*. Θεσσαλονίκη: Δίσιγμα.
- Kozel, Suzan. 2011. «The Virtual and the Physical: A Phenomenological Approach to Performance Research». Στο *The Routledge Companion to Research in the Arts*, 204-222. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge.
- McRobbie, Angela. 1997. «Dance Narratives and Fantasies of Achievement». Στο *Meaning in Motion: New Cultural Studies of Dance*, 207-232. Νέα Ορλεάνη: Duke University Press.
- Rosenberg, Douglas. 2016. *The Oxford Handbook of Screen dance Studies*. Οξφόρδη: Oxford University Press.

## Φιλμογραφία

- Sermon, Paul. 1992. *Telematic Dreaming*.