

*Βασιλική Λαλιώτη**

Ψηφιακή επιτέλεση και μεταανθρωπιστική ανθρωπολογία

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στις επιτελεστικές τέχνες τις τελευταίες δύο δεκαετίες έχει πυροδοτήσει μια έντονη συζήτηση, ιδιαίτερα στο πεδίο των επιτελεστικών σπουδών, γύρω από το ζήτημα της οντολογίας της επιτέλεσης. Αυτή η συζήτηση αναπαράγει σε μεγάλο βαθμό δυϊσμούς μεταξύ νου/σώματος, φύσης/πολιτισμού και ανθρώπου/τεχνολογίας, οι οποίοι δεν επαρκούν για την κατανόηση των πολλαπλών εμπειριών των ίδιων των συμμετεχόντων σε συγκεκριμένες ψηφιακές επιτελέσεις. Εκκινώντας από τους θεωρητικούς και μεθοδολογικούς προβληματισμούς που θέτει η μεταανθρωπιστική ανθρωπολογία, σ' αυτό το κείμενο διερευνώ τους τρόπους με τους οποίους η αμφισβήτηση των παραπάνω δυϊσμών μπορεί να εμπλουτίσει τη μελέτη της ψηφιακής επιτέλεσης αλλά και της σχέσης των ανθρώπων με το περιβάλλον τους στο πλαίσιο των αναδύομενων ψηφιακών κουλτούρων.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή επιτέλεση, μεταανθρωπισμός, ανθρωποκεντρισμός, ενσωμάτωση, «ζωντανότητα».

Δρ Κοινωνικής Ανθρωπολογίας, Επίκουρη Καθηγήτρια στο Τμήμα Μουσικών Σπουδών του ΕΚΠΑ, e-mail: vlalioti@music.uoa.gr

Κατάθεση: 23 Νοεμβρίου 2017 Αποδοχή: 8 Φεβρουαρίου 2018 Δημοσίευση: 30 Ιουνίου 2018

*Vassiliki Lalioti**

Digital performance and posthumanist anthropology

ABSTRACT

Over the last two decades the incorporation of digital technologies in the performing arts has given rise to a wide discussion, within the field of performance studies, regarding performance ontology. Despite the variety of the views that have been formulated, this discussion to a great extent reproduces binarisms of mind/body, nature/culture, and human/technology, which have become limited frameworks through which to articulate the multiple ways in which participants are engaged in various digital performances. Departing from specific theoretical and methodological concerns that have been developed in posthumanist anthropology, in this paper I explore the ways in which questioning these binarisms may enrich the study of digital performance and lead to a deeper understanding of the relationship between humans and their environment within the frame of the emerging digital cultures.

Keywords: *digital performance, posthumanism, anthropocentrism, embodiment, liveness.*

Assistant Professor (anthropology of performance) at the Faculty of Music Studies, National and Kapodistrian University of Athens, e-mail: vlalioti@music.uoa.gr

Received: November 23, 2017

Accepted: February 8, 2018

Published: June 30, 2018

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στα τέλη της δεκαετίας του 1980 οι ψηφιακές τεχνολογίες –ηλεκτρονικοί υπολογιστές, διαδίκτυο, νέα ηχητικά και οπτικά μέσα, δυνητικές πραγματικότητες (virtual realities), τεχνολογίες επιτήρησης και ανάλυσης καταναλωτικών συνηθειών– άρχισαν να επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τις κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές δραστηριότητες και να καταλαμβάνουν κεντρική θέση στην κουλτούρα της καθημερινής ζωής πολλών ανθρώπων. Στο πλαίσιο αυτών των εξελίξεων άρχισε, επίσης, να αναδύεται μια ομάδα καλλιτεχνών από τους κόσμους της ηλεκτρονικής μουσικής, της τέχνης του βίντεο, της performance art, του χορού και του θεάτρου, οι οποίοι ενσωμάτωναν τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες στις ζωντανές επιτελέσεις τους. Από τότε μέχρι σήμερα, καλλιτέχνες όπως οι George Coates, Troika Ranch, Laurie Anderson, Stelarc, Orlan, Yakov Sharir και πάρα πολλοί άλλοι¹ έχουν δημιουργήσει επιτελέσεις, οι οποίες συνδέουν τελεστές και κοινό που βρίσκονται σε διαφορετικούς γεωγραφικούς τόπους, έχουν φτιάξει διαντιδραστικά επιτελεστικά CD-ROMs, έχουν προβάλει εικόνες δυνητικών χορευτών που χορεύουν μαζί με «ζωντανούς» χορευτές στη σκηνή, έχουν δημιουργήσει τρισδιάστατους χώρους που κατοικούνται από «ζωντανούς» ηθοποιούς και χορευτές, έχουν δώσει τη δυνατότητα στους θεατές να ελέγξουν την εξέλιξη online θεατρικών παραστάσεων μέσω των εντολών που δίνουν από τον υπολογιστή τους, έχουν τροποποιήσει «φυσικά» ή έχουν εμφυτεύσει τεχνολογικά εξαρτήματα στο σώμα τους. Με τον όρο «ψηφιακή επιτέλεση», επομένως, αναφερόμαστε σε ένα ιδιαίτερος ευρύ και ετερόκλητο πεδίο το οποίο περιλαμβάνει «τον συνδυασμό των τεχνολογιών του ηλεκτρονικού υπολογιστή με τις ζωντανές επιτελεστικές τέχνες, αλλά και εγκαταστάσεις σε γκαλερί, την computer

¹ Από τους καλλιτέχνες που δραστηριοποιούνται στην Ελλάδα, ενδεικτικά αναφέρω την ομάδα Medea Electronique.

platform web-based net.art, τα CD-ROMs και τα ψηφιακά παιχνίδια στα οποία η επιτέλεση αποτελεί κεντρική διάσταση, είτε του περιεχομένου (π.χ. μέσω της εστίασης σε μια κινούμενη, ομιλούσα ή με άλλο τρόπο ‘επιτελούσα’ ανθρώπινη μορφή), είτε της μορφής (π.χ. διαντιδραστικές εγκαταστάσεις που ενθαρρύνουν τους επισκέπτες να ‘επιτελέσουν’ πράξεις και όχι απλώς να παρακολουθούν μια οθόνη και ‘να κάνουν κλικ με το ποντίκι’» (Dixon, 2007, σελ. x).

Η ψηφιακή επιτέλεση έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης κυρίως για τα πεδία των επιτελεστικών και θεατρικών σπουδών και των σπουδών των μέσων μαζικής ενημέρωσης, τα οποία την προσέγγισαν άλλοτε με ενθουσιασμό και άλλοτε με σκεπτικισμό, επειδή αμφισβήτησε τις νεωτερικές αντιλήψεις σύμφωνα με τις οποίες το κενό ανάμεσα στα μέσα και την επιτέλεση είναι αγεφύρωτο και τροφοδότησε μια έντονη αντιπαράθεση γύρω από την ίδια την ιδέα της «ζωντανότητας» (liveness). Πιο συγκεκριμένα, όπως θα δούμε αναλυτικά παρακάτω, η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών έθεσε με επιτακτικό τρόπο προβληματισμούς σχετικά με τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της επιτέλεσης, δηλαδή την ενσώματη παρουσία τελεστών και κοινού στον ίδιο χώρο και χρόνο, οδηγώντας σε μια συζήτηση για την ύπαρξη ή όχι μιας οντολογίας της επιτέλεσης στο πλαίσιο των σύγχρονων δυτικών κοινωνιών και της πολιτικής οικονομίας του τεχνολογικού καπιταλισμού. Σε κάθε περίπτωση πάντως, ενώ αρχικά το ενδιαφέρον των μελετητών υπήρξε μάλλον περιορισμένο, οι σχετικές εκδόσεις από τη δεκαετία του 2000 κι έπειτα δείχνουν ότι το ενδιαφέρον αυτό αυξάνεται σημαντικά (Dixon, 2007· Eckersal *et.al.* 2017), ενώ η χρήση ποικίλων όρων, όπως πολυμεσική επιτέλεση (multimedia performance), διαμεσική επιτέλεση (intermedial performance), δυνητικό θέατρο (virtual theatre), cyborg theatre, τεχνολογικό θέατρο

(technological theatre), επιτέλεση μεικτών μέσων (mixed media performance) και δραματουργία νέων μέσων (new media dramaturgy), δείχνει ότι οι απόψεις που αφορούν τους στόχους και τους τρόπους με τους οποίους ορίζονται οι παράμετροι του πεδίου μελέτης αυξάνονται κι αυτές σημαντικά.

Το ενδιαφέρον των ανθρωπολόγων για την ψηφιακή επιτέλεση είναι μάλλον περιορισμένο, γεγονός που αντανακλά και την περιορισμένη ενασχόλησή τους με τις δυτικές επιτελεστικές παραδόσεις γενικότερα (Beeman, 1993). Ωστόσο, η ψηφιακή επιτέλεση μπορεί να τροφοδοτήσει με νέες ιδέες και δεδομένα τους θεωρητικούς και μεθοδολογικούς προβληματισμούς που αναπτύσσονται τα τελευταία χρόνια στην ανθρωπολογία. Αυτοί οι προβληματισμοί αφορούν, μεταξύ άλλων, τον ρόλο που παίζουν οι ψηφιακές τεχνολογίες στη συγκρότηση των online και offline πολιτισμικών ταυτοτήτων (Miller and Slater, 2000), την επίδραση της ψηφιακής τεχνολογίας στη σύγχρονη πολιτική (Postill, 2012), τον ρόλο που παίζουν οι δυνητικοί κόσμοι στην εμπειρία της ενσωμάτωσης (Boellstorff, 2011). Συν τοις άλλοις, η ψηφιακή επιτέλεση λόγω της δυνατότητάς της να αποσταθεροποιεί έννοιες του φυσικού χώρου, μπορεί να αναδείξει με ριζοσπαστικό τρόπο την πολιτισμική κατασκευή του πεδίου της εθνογραφικής έρευνας (Gupta and Ferguson, 1997) και να συμβάλει στην ανάπτυξη νέων τεχνικών για την διεξαγωγή εθνογραφικής έρευνας στους δυνητικούς κόσμους (Boellstorff *et.al.*, 2012; Pink *et.al.*, 2016).

Η μελέτη της ψηφιακής επιτέλεσης από ανθρωπολογική σκοπιά μπορεί, επίσης, να διευρύνει τους τρόπους με τους οποίους κατανοείται η ενσωμάτωση και η μεταβολή των ορίων του ατομικού και συλλογικού εαυτού και να θέσει ζητήματα ενδυνάμωσης και αποδυνάμωσης μέσα από τη σχέση των ανθρώπων με την τεχνολογία. Αυτά τα θέματα

κατέχουν κεντρική θέση στην τρέχουσα βιβλιογραφία (Causey *et.al.*, 2015), η οποία πολύ συχνά, ακόμη κι όταν τους αμφισβητεί, αναπαράγει στις αναλύσεις αυτών των θεμάτων δυϊσμούς μεταξύ νου/σώματος, φύσης/πολιτισμού και ανθρώπου/μηχανής, οι οποίοι αντανακλούν κυρίαρχες δυτικές πολιτισμικές λογικές. Ωστόσο, λόγω ακριβώς της εθνογραφικής εμπλοκής της με πολιτισμικούς κόσμους, όπου οι ορισμοί και οι αποκλεισμοί της ύστερης δυτικής νεωτερικότητας (Latour, 2000[1993]) δεν είναι κυρίαρχοι, η ανθρωπολογία μπορεί να ρίξει νέο φως στη μελέτη αυτών των ζητημάτων. Ιδιαίτερα οι προσεγγίσεις της ψηφιακής επιτέλεσης από τη σκοπιά της μεταανθρωπιστικής ανθρωπολογίας μπορεί να αποδειχθούν πολύτιμες για την αναγνώριση της ρευστότητας, της πολλαπλότητας και της ποικιλίας της «ανθρώπινης φύσης» εντός (αλλά και εκτός) των πολιτισμικών κόσμων που διαμεσολαβούνται από τις ψηφιακές τεχνολογίες.

1. ΜΕΤΑΑΝΘΡΩΠΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ

Ο όρος «μεταανθρωπισμός» εισήχθη από τον Ihab Hassan το 1977 και έμεινε ανενεργός για περίπου δύο δεκαετίες. Στα τέλη της δεκαετίας του 1990, ωστόσο, ο όρος αναβίωσε και πυροδότησε μια συζήτηση που έκτοτε διαρκώς διευρύνεται (Haraway, 2014[1991]: Hayles, 1999· Wolfe, 2010· Braidotti, 2013). Αυτή η συζήτηση, παρά την ποικιλία των ορισμών και των θεωρητικών προσεγγίσεων που προτείνει, θέτει με επιτακτικό τρόπο την ανάγκη να ξανασκεφτούμε τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε το ανθρώπινο υποκείμενο και τη σχέση του με το περιβάλλον του (φύση, τεχνολογία). Δεν μας καλεί να εγκαταλείψουμε την έννοια του ανθρώπου, αλλά συγκεκριμένες ανθρωποκεντρικές

προκαταλήψεις που κυριαρχούν στις ανθρωπιστικές προσεγγίσεις της έννοιας αυτής. Μια τέτοια προκατάληψη είναι η πίστη ότι ο άνθρωπος είναι ένα αυτόνομο ον, σαφώς διακριτό και ανώτερο (όσον αφορά τη φύση και την αξία του) από τα εργαλεία και το φυσικό περιβάλλον του. Σύμφωνα με το μοντέλο που κατασκεύασε ο ανθρωπισμός στο πλαίσιο της δυτικής νεωτερικότητας², το ανθρώπινο υποκείμενο συνιστά μια αφηρημένη οντότητα –παρά τις διαφορές μας (φυλή, εθνικότητα, φύλο, γλώσσα, θρησκεία κ.ά.) είμαστε όλοι άνθρωποι–, η οποία είναι πλήρως αποσυνδεδεμένη από τον (φυσικό και τεχνολογικό) κόσμο της. Από τη σκοπιά του μεταανθρωπισμού, αυτή η κλειστή έννοια του «συνολικού ανθρώπου», του ανθρώπου που είναι υπερβατικός, παγκόσμιος και άχρονος, αντιπροσωπεύεται από μια συγκεκριμένη κατηγορία ανθρώπου (άντρας, λευκός, δυτικός και μέλος των κοινωνικών ελίτ) και αποκλείει άλλες κατηγορίες ανθρώπων και άλλες υποκειμενικότητες: διεμφυλικοί, εγκληματίες, μέλη άλλων φυλών και αποικισμένων κοινωνιών, ασθενείς και ανάπηροι παραδοσιακά έχουν τοποθετηθεί στις κατηγορίες του «αφύσικου», του «όχι πλήρως ανθρώπινου», του «ημιανθρώπινου», και εν τέλει του «Άλλου» (Whitehead and Wesch, 2012).

Στο πεδίο της ανθρωπολογίας οι περισσότεροι μελετητές, παρά τις διαφορές τους, θα συμφωνούσαν ότι ο όρος «μεταανθρωπισμός» υποδηλώνει την ανάγκη να πάμε πέρα από τον ανθρωπισμό, στον μεταανθρωπισμό, ως έναν πολύ διαφορετικό τρόπο κατανόησης του θεμελιώδους ερωτήματος «τι σημαίνει άνθρωπος» (Smart and Smart, 2017). Το ερώτημα αυτό αναδύθηκε ως κεντρικό κυρίως στο πλαίσιο τριών τομέων έρευνας: α) των ανθρώπινων δικαιωμάτων ως ενός παγκόσμιου λόγου (discourse) που

² Ο σύγχρονος (δυτικός) ανθρωπισμός έχει τις ρίζες του στην Ιταλική Αναγέννηση του 14^{ου} αιώνα (Goody, 2010) και αποτελεί ένα από τα θεμελιώδη στοιχεία των κοσμοαντιλήψεων του Διαφωτισμού. Ο ανθρωπισμός απέρριψε τις μεσαιωνικές δεισιδαιμονίες και τους περιορισμούς στην ελεύθερη σκέψη και έδωσε έμφαση στη λογική, την επιστήμη και τη δυνατότητα των ανθρώπων για πρόοδο και έλεγχο της φύσης προς όφελός τους (Law, 2011).

ορίζει τι είναι και πώς πρέπει να αντιμετωπίζονται οι άνθρωποι (Baxi, 2007), β) των βιοϊατρικών τεχνολογιών, που επαναθέτουν τα όρια μεταξύ ζωής και θανάτου (Hellsten, 2012) και γ) της σχέσης μεταξύ ανθρώπων και μη ανθρώπων, που ασκεί κριτική στην ανθρωποκεντρική βάση της ίδιας της ανθρωπολογίας και στην ανθρώπινη εξαιρετικότητα και προτρέπει σε πολυειδολογικές (multispecies) εθνογραφικές έρευνες (Kirskey, 2014). Τόσο η αναγνώριση της ρευστότητας της έννοιας της ταυτότητας ως κατηγορίας για την ανθρωπολογική ερμηνεία ποικίλων εμπειρικών κόσμων, όσο και η εμφάνιση ποικίλων μεταανθρώπινων οντοτήτων (κυβόργια, υβρίδια), οδήγησαν στην αμφισβήτηση της αποκλειστικότητας της δύναμης της ανθρώπινης γνώσης να ελέγχει και να προσδιορίζει τον κόσμο αλλά και στην αμφισβήτηση της κεντρικής θέσης του ανθρώπου στη φύση. Η σκέψη δεν θεωρείται πλέον μια δραστηριότητα που αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα μόνο του νου, αλλά μια διαδικασία σύνδεσης ετερογενών ανθρώπινων και μη ανθρώπινων παραγόντων (Latour, 1993). Αρκετές εθνογραφίες, επίσης, στρέφονται στη μελέτη των συνεχειών και ασυνεχειών που υπάρχουν ανάμεσα σε ανθρώπους, ζώα, φυτά, έντομα και άλλες μορφές ύπαρξης, η μελέτη των οποίων θέτει τις βάσεις για μια «ανθρωπολογία-πέρα-από-το-ανθρώπινο» (Kohn, 2013).

Ο μεταανθρωπισμός δεν είναι, βεβαίως, ο πρώτος που προσπάθησε να αποκαθλώσει τον άνθρωπο από την προνομιακή θέση του στην ανθρωπιστική τάξη πραγμάτων: η φεμινιστική κριτική του άφυλου χαρακτήρα του παραδοσιακού ανθρωπιστικού υποκειμένου δεν είναι καινούρια, ενώ φράσεις όπως «θάνατος του υποκειμένου» ή «θάνατος του ανθρώπου» είναι πολύ χαρακτηριστικές σε διάφορες εκδοχές του μεταμοντερνισμού. Ο Foucault, για παράδειγμα, αναγνωρίζει ότι ο άνθρωπος ως κεντρική επιστημολογική μορφή είναι μια κατασκευή της νεωτερικότητας

και υποστηρίζει ότι εάν κάποιο γεγονός ταράζει το έδαφος, «όπως συνέβη στην καμπή του δέκατου όγδοου αιώνα με τις βάσεις της κλασσικής σκέψης — τότε μπορούμε όντως να στοιχηματίσουμε ότι ο άνθρωπος θα έσβηνε, όπως στο ακροθαλάσσι ένα πρόσωπο από άμμο» (2008[1973]), σελ. 528). Πολλές εθνογραφικές μελέτες, επίσης, έχουν δείξει ότι η μη σταθερότητα της κατηγορίας «άνθρωπος» δεν είναι ούτε νέα ούτε τοπικά προσδιορισμένη. Η εκστατική εμπειρία στο πλαίσιο του σαμανισμού αποτελεί ένα πολύ καλό παράδειγμα για την αστάθεια των ορίων ανάμεσα στον άνθρωπο και τον μη άνθρωπο, καθώς και των ιδεών περί ενσωμάτωσης σε ποικίλα πολιτισμικά συμφραζόμενα (Whitehead, 2002).

Πολλοί μελετητές, εξάλλου, υποστηρίζουν ότι ο μεταανθρωπισμός δεν αποτελεί μια ριζοσπαστική ρήξη με τη δυτική παράδοση του φιλελεύθερου ανθρωπισμού και του ιστορικού υποκειμένου του, το οποίο έχει συνδεθεί με τις δυνάμεις του πατριαρχικού καπιταλισμού, αλλά επέκτασή του. Επηρεασμένος από τη μεταμοντέρνα σκέψη ο Badmington (2003) υποστηρίζει ότι το πρόβλημα σε πολλά μεταανθρωπιστικά κείμενα είναι η αντίληψη ότι ο ανθρωπισμός έχει πεθάνει και ότι ο μεταανθρωπισμός τον έχει αντικαταστήσει. Για παράδειγμα, όπως σημειώνει η Hayles, το μεταανθρώπινο

«σηματοδοτεί το τέλος μιας ορισμένης εννοιολογικής σύλληψης του ανθρώπινου, μιας σύλληψης που βρίσκει εφαρμογή, στην καλύτερη περίπτωση, σε εκείνες τις μικρές μερίδες της ανθρωπότητας οι οποίες είχαν τον πλούτο, την εξουσία και τον ελεύθερο χρόνο να νοήσουν τον εαυτό τους ως αυτόνομο ον που ασκεί τη βούλησή του μέσω της ατομικής εμπρόθετης δράσης και επιλογής. Εκείνο που είναι ολέθριο δεν είναι το μεταανθρώπινο καθαυτό αλλά το μπόλιασμα του

μεταανθρώπινου σε μια φιλελεύθερη ανθρωπιστική οπτική του εαυτού» (1999, σελ. 286).

Αντιθέτως για τον Badmington: «Ο ανθρωπισμός μάς έχει συμβεί και συνεχίζει να ‘μας’ συμβαίνει (στην πραγματικότητα είναι το ‘Πράγμα’ που κάνει ‘εμάς’ ‘εμάς’) και η εμπειρία –όσο τραυματική, όσο δυσάρεστη και να είναι– δεν μπορεί να διαγραφεί σε μια στιγμή χωρίς ν’ αφήσει ίχνη» (ό.π., σελ. 22). Από αυτήν τη σκοπιά, οι άνθρωποι ακόμη αναζητούν αυτονομία, ενεργητικότητα και ταυτότητα. Ωστόσο, αυτές οι έννοιες έχουν τροποποιηθεί σημαντικά, οι υποκειμενικότητες έχουν πολλαπλασιαστεί και τα όρια ανάμεσα στο ανθρώπινο και το μη ανθρώπινο έχουν μετατοπιστεί. Αντί να θεωρήσουμε ότι η φιλελεύθερη ανθρωπιστική υποκειμενικότητα έχει εξαφανιστεί, μπορούμε να επιχειρήσουμε να κατανοήσουμε αυτές τις αλλαγές. Μπορούμε να δούμε το μεταανθρώπινο ως μια δυνατότητα επανεξανθρωπισμού και επανεπινόησης του ανθρώπινου προκειμένου να αναγνωρίσουμε και «να αντισταθούμε στις απάνθρωπες πλευρές της εποχής μας» (Braidotti, ό.π., σελ. 3).

Από τα παραπάνω γίνεται σαφές ότι εύλογα θα μπορούσαμε εν τέλει να αναρωτηθούμε εάν υπήρξαμε ποτέ μόνον άνθρωποι. Η απάντηση της Tufecky σ’ αυτό το ερώτημα είναι ότι «ήμασταν πάντα άνθρωποι» και «ήμασταν πάντα μεταάνθρωποι» (2012, σελ. 33-34), ακριβώς επειδή η έννοια του «ανθρώπου» ήταν πάντα μια ενδεχομενική κατηγορία και σε διαφορετικές ιστορικές στιγμές χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικοί ορισμοί του ανθρώπου προκειμένου να συμπεριληφθούν κάποιοι και να αποκλειστούν κάποιοι άλλοι που ήταν απαραίτητοι για την κατασκευή της εξουσίας μέσω της διαφοράς. Για τη μεταανθρωπιστική ανθρωπολογία, επομένως, το σημαντικό δεν είναι να εξετάσουμε τι μας κάνει ίδιους ή διαφορετικούς από κάποιους άλλους

(ανθρώπους, ζώα, μηχανές), αλλά εάν η τρέχουσα εμπειρία μας ως «ανθρώπων» είναι ιστορικά και πολιτισμικά διακριτή και εάν, εν πάση περιπτώσει, φτάνει στο τέλος της (Whitehead, 2009, σελ. 23). Όπως υποστηρίζει η Hayles, το να γίνουμε μεταάνθρωποι δεν έχει να κάνει με τεχνολογικά εξαρτήματα ή εμφυτεύματα στο σώμα, όπως ένα κυριολεκτικό κυβόργιο, αλλά με τις διαδικασίες συγκρότησης της υποκειμενικότητας: «[...] οι άνθρωποι γίνονται μεταάνθρωποι επειδή σκέφτονται ότι είναι μεταάνθρωποι» (1996, σελ. 6). Όπως θα δούμε στα επόμενα κεφάλαια, οι ψηφιακές επιτελεστικές πρακτικές δημιουργούν ένα πλαίσιο στο οποίο οι συμμετέχοντες (τελεστές και κοινό) βιώνουν και αντιλαμβάνονται το οργανικό ως αναπόσπαστα συνδεδεμένο με το τεχνολογικό, ανατρέποντας συχνά τις ανθρωποκεντρικές διχοτομίες μεταξύ δυναμικότητας και πραγματικότητας, σωματικής παρουσίας και απουσίας, «ζωντανότητας» και διαμεσολάβησης, που κυριαρχούν στον ανθρωπιστικό λόγο των επιτελεστικών σπουδών. Ο μεταανθρωπισμός, μέσω μιας αντι-ιεραρχικής και αντι-ουσιοκρατικής προσέγγισης της σχέσης του ανθρώπινου σώματος με την τεχνολογία, μπορεί να προσφέρει μια οπτική που θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα αυτές τις εμπειρίες.

2. ΤΟ ΖΗΤΗΜΑ ΤΗΣ ΟΝΤΟΛΟΓΙΑΣ ΤΗΣ ΕΠΙΤΕΛΕΣΗΣ

Η τεχνολογία αποτελούσε πάντοτε μέρος της επιτέλεσης. Ανάλογα με τον ορισμό που δίνουμε στην τεχνολογία, τη συναντούμε στον «από μηχανής θεό» στο αρχαίο ελληνικό θέατρο, στη σύνδεση αντικειμένου-ανθρώπινου σώματος στο κουκλοθέατρο, στη χρήση φωτισμών, σκηνικών, κοστούμιών και μάσκας, στην ενσωμάτωση ποικίλων οπτικών και

ηχητικών τεχνολογιών, όπως βίντεο, μικροφώνων κ.ά. Η εμφάνιση, ωστόσο, των ψηφιακών τεχνολογιών τις τελευταίες δεκαετίες έχει οδηγήσει σε αμφισβήτηση παγιωμένων ιδεών για τη φύση του θεάτρου και της επιτέλεσης. Πιο συγκεκριμένα, η ανάδυση νέων υποκειμένων (δικτυωμένων, δυνητικών, ρομπότ, κυβοργίων) σε νέους επιτελεστικούς χώρους (διαδίκτυο, επαυξημένοι χώροι που δημιουργούνται μέσω της σύνδεσης «φυσικών» και ψηφιακών χώρων) έχει οδηγήσει στην αμφισβήτηση της αντίληψης, η οποία είναι πολύ ισχυρή στο πεδίο των επιτελεστικών σπουδών, ότι η («φυσική») ενσώματη παρουσία τελεστών και κοινού στον ίδιο («φυσικό») χώρο και χρόνο αποτελεί προαπαιτούμενο στοιχείο της επιτέλεσης (Remshart, 2008, σελ. 50). Η δυνητικότητα που παράγουν οι ψηφιακές τεχνολογίες έχει περιπλέξει τις έννοιες της ενσωμάτωσης και της παρουσίας και, κατά συνέπεια, της «ζωντανότητας», οι οποίες παραδοσιακά διαφοροποιούν τις επιτελεστικές τέχνες (π.χ. θέατρο, χορό, μουσική) από τις μη επιτελεστικές τέχνες (π.χ. γλυπτική, ζωγραφική). Τα καινούρια δεδομένα έχουν πυροδοτήσει μια ευρεία συζήτηση, η οποία αναπτύσσεται κυρίως γύρω από το ερώτημα εάν υπάρχει ή όχι μια οντολογία της επιτέλεσης, μια οντολογία που στηρίζεται στην ανθρώπινη – με σάρκα και οστά – παρουσία τελεστών και κοινού (Dixon, ό.π., σελ. 133).

Αφετηρία της συζήτησης για την οντολογία της επιτέλεσης αποτελούν οι διαφορετικές οπτικές της Phelan (1993) και του Auslander (2008)³. Από τη μια πλευρά, η Phelan υποστηρίζει ότι για να θεωρηθεί κάτι επιτέλεση, το επίκεντρο μιας επιτελεστικής πρακτικής πρέπει να είναι το αυρατικό ανθρώπινο σώμα. Όταν η ενσώματη ανθρώπινη παρουσία αιχμαλωτίζεται σ' ένα τεχνολογικό μέσο, η ποιότητα του «ζωντανού» εξασθενεί:

³ Η πρώτη έκδοση του βιβλίου του Auslander, *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, έγινε το 1999.

«Η μόνη ζωή της επιτέλεσης είναι στο παρόν. Η επιτέλεση δεν μπορεί να σωθεί, να καταγραφεί, να τεκμηριωθεί ή να συμμετέχει με οποιονδήποτε άλλο τρόπο στην κυκλοφορία των αναπαραστάσεων των αναπαραστάσεων: μόλις το κάνει, γίνεται κάτι άλλο. Στον βαθμό που η επιτέλεση επιχειρεί να εισέλθει στην οικονομία της αναπαραγωγής, προδίδει και περιορίζει την υπόσχεση της ίδιας της οντολογίας της» (ό.π., σελ.146).

Από την άλλη πλευρά, ο Auslander υποστηρίζει ότι δεν υπάρχει οντολογική διαφορά ανάμεσα στις ζωντανές και τις μεσοποιημένες μορφές επιτέλεσης και το νόημά τους θα πρέπει να γίνει κατανοητό ως ιστορικά και κοινωνικά κατασκευασμένο μάλλον, παρά ως προσδιορισμένο από αναλλοίωτες διαφορές. Για παράδειγμα, όταν εμφανίστηκαν οι τεχνολογίες ηχογράφησης, όπως το γραμμόφωνο, ο όρος «ζωντανό» χρησιμοποιούνταν για να διακρίνει τη ζωντανή επιτέλεση από τη μεσοποιημένη (ό.π., σελ. 56-60). Εντούτοις, με την ανάπτυξη των συστημάτων μετάδοσης (π.χ. ραδιόφωνο, τηλεόραση) η διάκριση ανάμεσα στο ζωντανό και το μεσοποιημένο δεν ήταν πλέον σαφής, καθώς στην περίπτωση του ραδιοφώνου οι ακροατές είχαν πρόσβαση μόνο στη μεσοποιημένη μορφή του ήχου που άκουγαν χωρίς να μπορούν να γνωρίζουν με βεβαιότητα εάν η πηγή των ήχων αυτών ήταν ζωντανή ή ηχογραφημένη. Οι ζωντανές μεταδόσεις, επίσης, δεν θεωρούνται ούτε πλήρως ζωντανές ούτε πλήρως ηχογραφημένες, καθώς η «ζωντανότητα» αναφέρεται πλέον «στο τώρα» αλλά όχι απαραίτητα «στο εδώ».

Βάσει των παραπάνω απόψεων, η συζήτηση που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των επιτελεστικών σπουδών, τόσο στη θεωρία όσο και στην πρακτική της ψηφιακής επιτέλεσης, θεμελίωσε μια αντίθεση ανάμεσα στο ζωντανό ως πραγματικό (ή αυθεντικό) και το δυνητικό ως μη πραγματικό στο πλαίσιο των επιτελεστικών σπουδών: «[...] ο

σύγχρονος λόγος γύρω από τη ζωντανή επιτέλεση και την τεχνολογική αναπαραγωγή θεμελιώνει μια ουσιοκρατική διαφορά ανάμεσα στα φαινόμενα» (Causey, 1999, σελ. 393). Η σύνδεση του δυνητικού με το μη αυθεντικό ενισχύθηκε, επίσης, από πολλούς καλλιτέχνες με την άρνησή τους να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά μέσα, λόγω της δυνατότητας των μέσων αυτών να «παραποιούν» την επιτέλεση προκαλώντας ρήγματα στα θεμέλια μιας κάποιας «ασαφούς έννοιας της ‘αλήθειας’» (Dixon, ό.π., σελ. 24).

2.1. Δυνητικότητα και πραγματικότητα

Οι παραπάνω αντιλήψεις απηχούν μια ιδέα για το δυνητικό, η οποία στα τέλη του 20^{ού} αιώνα συνδέθηκε ευρέως με μυθιστορήματα, όπως ο *Νευρομάντης* (1989) του Gibson. Σ' αυτά τα μυθιστορήματα περιγράφεται μια κοινωνία όπου η επικοινωνία μέσω των υπολογιστών και άλλων ηλεκτρονικών τεχνολογιών αντικαθιστά τη (φυσική) πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπίδραση ανάμεσα στους ανθρώπους. Η δυνητικότητα ταυτίστηκε με την εικόνα ανθρώπων που περνούν τον περισσότερο χρόνο τους σ' έναν φανταστικό, δυνητικό κόσμο παρά στον πραγματικό και θεωρήθηκε ότι οδηγεί στον θάνατο της απόστασης (Cairncross, 1998), καθώς οι κοινωνικές/ψυχολογικές αλληλεπιδράσεις και οι πολιτικές σχέσεις θα μπορούσαν πλέον να αναπτύσσονται χωρίς την ανάγκη για φυσική εγγύτητα. Είτε ως μια δύναμη που θα οδηγούσε στην εμπορευματοποίηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς, στη μείωση της αλληλεξάρτησης ανάμεσα στους ανθρώπους, στην απομόνωση και την παρακμή των τοπικών κοινοτήτων, είτε ως μια επαναστατική δύναμη που θα δημιουργούσε δυνατότητες για νέες συλλογικές και κοινοτικές εμπειρίες, η δυνητικότητα, κυρίως τα πρώτα χρόνια της «εισβολής» των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην καθημερινή ζωή πολλών ανθρώπων, ορίστηκε σε αντίθεση με τις δυνατότητες ή τους περιορισμούς ενός πραγματικού, φυσικού κόσμου.

Αυτή η αντίθεση αντανακλά μια ευρύτερη διάκριση που ο δυτικός κόσμος έχει εισάγει «ανάμεσα στο τεχνολογικό και το κοινωνικό πεδίο» (Ingold, 1997, σελ. 106), σύμφωνα με την οποία τα δύο πεδία δεν είναι ασύνδετα, αλλά το ένα αντιμετωπίζεται ως εξωτερικό του άλλου. Έτσι, η τεχνολογία θεωρείται ότι αποτελεί έναν αυτόνομο φορέα που είτε α) έχει τη δύναμη να διαμορφώνει την κοινωνική και πολιτισμική πραγματικότητα (τεχνολογικός ντετερμινισμός) είτε β) δεν ασκεί καμία επίδραση στη μορφή της κοινωνίας πέρα από το να θέτει τα εξωτερικά όρια του πεδίου της ανθρώπινης δράσης. Και στις δύο εκδοχές, ωστόσο, οι επιλογές ή οι πολλαπλοί τρόποι με τους οποίους η τεχνολογία εμπλέκεται, νοηματοδοτεί και νοηματοδοτείται από την ανθρώπινη ζωή αποκρύπτονται και δημιουργείται η εντύπωση ότι λειτουργεί πέρα από τον κοινωνικό έλεγχο, ενσωματώνοντας το αποτέλεσμα μιας αυτόματης, αναπόφευκτης διαδικασίας. Η δυνατότητα της τεχνολογίας να λειτουργεί έξω από συγκεκριμένες κοινωνικές σχέσεις και ευρύτερα συμφραζόμενα ενισχύθηκε από τη μεταμοντέρνα σκέψη, η οποία άσκησε μεγάλη επίδραση στο πεδίο των επιτελεστικών σπουδών. Μελετητές όπως οι Baudrillard, Barthes, Virilio, Lyotard κ.ά. υιοθέτησαν μια ντετερμινιστική (δυστοπική) άποψη για την τεχνολογία και την είδαν ως μια κυνική δύναμη που κυριεύει τους ανθρώπους, κλέβει την κουλτούρα και έρχεται να επιβιβαιώσει «τον θάνατο της πολιτικής, τον θάνατο της αισθητικής, τον θάνατο του εαυτού, τον θάνατο του κοινωνικού, τον θάνατο του φύλου» (Kroker, 2001, σελ. 13). Στο βιβλίο του *Simulacra and Simulation*, για παράδειγμα, ο μεταδομιστής φιλόσοφος Jean Baudrillard, διερευνά τους τρόπους με τους οποίους κατανοείται το πραγματικό σε παγκόσμιο επίπεδο και υποστηρίζει ότι σε μια μεταμοντέρνα κοινωνία «δεν υπάρχει πραγματικό» (1994, σελ. 107). Σύμφωνα με τη θεωρία του Baudrillard, τα ομοιώματα,

έναν όρος που περιγράφει όλες τις αναπαραστατικές εικόνες, αντικείμενα και προϊόντα που δημιουργούνται από τα μέσα (Dixon, ό.π., σελ. 143), δεν έχουν αυθεντικά και πραγματικά αντικείμενα αναφοράς. Το πραγματικό αντιγράφεται από τα μέσα και αυτό που αναπαράγεται είναι τα ομοιώματα: το πραγματικό στο οποίο αναφερόμαστε, επομένως, είναι η ίδια η προσομοίωση. Σ' έναν κόσμο όπου η ακαριαία μετάδοση ήχων και εικόνων στον χώρο μάς κάνει να αντιλαμβανόμαστε την παρουσία τους παρά την έλλειψη της φυσικής εγγύτητάς τους, οι επιτελεστικές σπουδές διατύπωσαν προβληματισμούς σχετικά με «την κατάρρευση του πραγματικού μέσα στο δυνητικό και την κατασκευή της ταυτότητας μέσα στον χώρο της τεχνολογίας» (Causey, 1999, σελ. 387).

Όπως παρατηρεί ο Boellstorff, όποιον ορισμό του πραγματικού και να δώσουμε, δεν μπορούμε να αποφύγουμε τη σύνδεση του δυνητικού με «το φανταστικό, το μη παραγωγικό και αυτό που δεν έχει συνέπειες» (2014, σελ. 741). Ωστόσο, πολλά εθνογραφικά παραδείγματα δείχνουν ότι η δυνητικότητα έχει ποικίλες κοινωνικές συνέπειες τόσο στον «πραγματικό» όσο και στον ψηφιακό κόσμο: στη μελέτη τους για τη χρήση του διαδικτύου στο Τρινιντάντ, οι Miller and Slater (2000) δείχνουν ότι η ευρύτερη κουλτούρα επηρεάζει τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι σχετίζονται με τις τεχνολογίες, ενώ οι τεχνολογίες του διαδικτύου χρησιμοποιούνται για να τους επανασυνδέσουν και όχι για να τους απελευθερώσουν από τις (γεωγραφικές) τοπικότητές τους. Επίσης, η μελέτη του Harvey δείχνει ότι, παρόλο που η δυνητική πραγματικότητα υποδηλώνει εμπειρίες που είναι διαχωρισμένες από τις «πραγματικές ζωές» των ανθρώπων, οι λάιβ συναυλίες στο Second Life είναι μάλλον «εγκιβωτισμένες στις εμπειρίες της 'πραγματικής ζωής'» (2014, σελ. 384) και αποτελούν έναν «κοινωνικό

χώρο, όπου πραγματώνονται διαπροσωπικές σχέσεις και τα άβιταρ ως άτομα διαπραγματεύονται το ταυτόχρονο της κοινωνικής τους ταυτότητας ως online και offline δρώντες» (στο ίδιο, σελ. 390).

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να σημειώσουμε ότι η δυνητικότητα δεν είναι καινούρια, ούτε θα πρέπει να ταυτίζεται μόνο με την (ψηφιακή) τεχνολογία, αλλά είναι μάλλον εγγενής στην ίδια τη διαδικασία της διαμεσολάβησης. Παραπέμποντας στον Anderson και το γνωστό παράδειγμά του για το πώς η εφημερίδα εισήγαγε την έννοια του σύγχρονου έθνους κράτους ως μια «φαντασιακή» δυνητική κοινότητα, οι Miller and Slater υποστηρίζουν ότι η δυνητικότητα είναι «η δυνατότητα των επικοινωνιακών τεχνολογιών γενικότερα να συνιστούν και όχι απλώς να διαμεσολαβούν πραγματικότητες και να συνιστούν οριοθετημένες σφαίρες διαντίδρασης» (ό.π., σελ. 6). Το ίδιο το θέατρο, επίσης, αλλά και άλλες επιτελεστικές δραστηριότητες, όπως το παιχνίδι και οι τελετουργίες, είναι στενά συνδεδεμένες με τη δυνητικότητα. Ως δημιουργική διαδικασία μέσω της οποίας οι άνθρωποι όχι μόνο αντιλαμβάνονται τον πολιτισμό τους, αλλά (επαν)επινοούν τρόπους ύπαρξης στον κόσμο, η επιτέλεση αναπόφευκτα θέτει ερωτήματα που αφορούν την αναπαράσταση και την κοινωνική/πολιτισμική κατασκευή της πραγματικότητας (Hobbart and Kapferer, 2005).

Η μη πραγματικότητα, επίσης, δεν είναι αποκλειστικότητα του δυνητικού. Όπως πολύ εύστοχα παρατηρεί ο Blau, «δεν υπάρχει τίποτε πιο απατηλό στην επιτέλεση από την ψευδαίσθηση του μη διαμεσολαβημένου» (1990, σελ. 253), αλλά και έξω από την επιτέλεση δεν μπορούμε να θεωρήσουμε ότι υπάρχει αμεσότητα, με την έννοια της μη διαμεσολαβημένης πραγματικότητας. Εκκινώντας από τη διερεύνηση της σχέσης ανάμεσα στην έννοια της κουλτούρας και την «αρχή της ψευδούς αυθεντικότητας» οι

Horst and Miller σημειώνουν ότι η ψηφιακή τεχνολογία δεν καθιστά τους ανθρώπους περισσότερο διαμεσολαβημένους και άρα λιγότερο ανθρώπους (2012, σελ. 11-15). Για την ανθρωπολογία όλοι οι άνθρωποι είναι εξίσου πολιτισμικοί, δηλαδή διαμεσολαβημένοι, καθώς δεν υπάρχει καμία φυσική, με την έννοια της μη πολιτισμικά διαμεσολαβημένης, ανθρώπινη εμπειρία ή πρόσωπο με πρόσωπο επαφή. Στη θέση ενός ρομαντικού λόγου περί αυθεντικότερης και πιο πραγματικής προψηφιακής επιτέλεσης, ένα βασικό ανθρωπολογικό ερώτημα που θα μπορούσε να τεθεί είναι «γιατί κάποια μέσα θεωρούνται ότι διαμεσολαβούν ενώ κάποια άλλα όχι» (στο ίδιο: 14) ή γιατί οι προψηφιακοί κόσμοι θεωρούνται πιο αυθεντικοί από τους ψηφιακούς. Η αντίθεση ανάμεσα στο δυνητικό και το πραγματικό, επομένως, δεν μας βοηθάει να δούμε τους πολλαπλούς τρόπους με τους οποίους το ψηφιακό (και άρα και το αναλογικό) μπορεί να είναι πραγματικό (ή όχι) και το φυσικό μπορεί να είναι μη πραγματικό (ή το αντίθετο). Οι ψηφιακές τεχνολογίες μάλλον μας αναγκάζουν να αποκτήσουμε επίγνωση της ψευδαίσθησής μας για την ύπαρξη κάποιας μη διαμεσολαβημένης επιτέλεσης και να διερευνήσουμε θεωρητικά και εμπειρικά το οντολογικό στάτους αυτού που ονομάζουμε πραγματικό ή φυσικό σε συγκεκριμένα ιστορικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα.

2.2. Ενσωμάτωση και παρουσία

Όπως είδαμε στην αρχή του κεφαλαίου, η συζήτηση για την ύπαρξη ή όχι μιας οντολογίας της επιτέλεσης αναπτύσσεται κυρίως γύρω από το ερώτημα εάν αυτή η οντολογία στηρίζεται στην ανθρώπινη –με σάρκα και οστά– παρουσία τελεστών και κοινού στον ίδιο χώρο και χρόνο. Σύμφωνα με την Phelan, η μηχανική αναπαραγωγή της επιτέλεσης δεν είναι ποτέ ίδια με την αυθεντική και αληθινή επιτέλεση, εφόσον εγγύηση της παρουσίας της επιτέλεσης αποτελεί ο ζωντανός τελεστής, ο οποίος μοιράζεται τον

ίδιο χώρο και χρόνο με το κοινό. Ωστόσο, η Phelan αναγνωρίζει ότι «στην πληρότητα της προφανούς ορατότητας και διαθεσιμότητάς του, ο τελεστής στην πραγματικότητα εξαφανίζεται και αναπαριστά κάτι άλλο – χορό, κίνηση, ήχο, χαρακτήρα, ‘τέχνη’» (ό.π., σελ. 50). Δηλαδή, μολονότι αναγνωρίζει ότι το σώμα στην επιτέλεση δεν είναι ποτέ ο εαυτός του, υποστηρίζει ότι η «ζωντανότητα» κάποιου μη διαμεσολαβημένου («φυσικού») σώματος είναι απαρέγκλιτη προϋπόθεση για την επιτέλεση. Ο Auslander, επίσης, θεωρεί ότι η άποψη περί ανωτερότητας της σωματικότητας σε σχέση με τη διαμεσολάβηση στηρίζεται σ’ έναν παραδοσιακό τρόπο αισθητηριακής αντίληψης των ανθρώπων και υποστηρίζει ότι οι τεχνολογικές αλλαγές αλλάζουν και τη συνθήκη στο πλαίσιο της οποίας μια επιτέλεση προσλαμβάνεται ως ζωντανή. Δανείζεται την ιδέα αυτή από το επιχείρημα του Benjamin ότι «η αισθητηριακή αντίληψη [...] προσδιορίζεται όχι μόνο από τη φύση, αλλά επίσης από τις ιστορικές συνθήκες» (αναφ. στο Auslander, ό.π., σελ. 37) και καταλήγει ότι η «ζωντανότητα» παράγεται, ανάλογα με τον τρόπο πρόσληψης από τον παρατηρητή μιας ύπαρξης στον χώρο και τον χρόνο, ανεξάρτητα από το μέσον παρουσίασης αυτής της ύπαρξης.

Η ανάλυση και η ερμηνεία της σχέσης ανάμεσα στο σώμα και την τεχνολογία των Phelan και Auslander στηρίζονται στους δυϊσμούς μεταξύ νου και σώματος, φύσης και πολιτισμού, στο πλαίσιο των οποίων έχουν αναπτυχθεί τόσο οι νεωτερικές όσο και οι μεταμοντέρνες προσεγγίσεις. Πιο συγκεκριμένα, από τη μια πλευρά, οι νεωτερικές προσεγγίσεις αντιλαμβάνονται το σώμα ως μια βιολογική πρώτη ύλη, ένα ουδέτερο υπόστρωμα πάνω στο οποίο εγγράφονται οι πολιτισμοί, χωρίς το ίδιο το σώμα να συμμετέχει στη διαμόρφωση αυτών των πολιτισμών. Με βάση τη νεωτερική ουσιοκρατική διάκριση ανάμεσα στον άνθρωπο και τον μη άνθρωπο, η υλική διάσταση

υπάρχει μόνο για να επιβεβαιώσει και να ενδυναμώσει τη (φυσική) ανωτερότητα του ανθρώπου. Από την άλλη πλευρά, η κυριαρχία του κονστρουκτιβισμού στις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες αποϋλικοποίησε το σώμα και αγνόησε την υλική πλευρά τόσο της φύσης όσο και του πολιτισμού, εφόσον και οι δύο κατανοούνται ως πολιτισμικές κατασκευές. Στο μετανεωτερικό πρόταγμα η αποδόμηση των δυϊσμών προς όφελος της συμβολικής/γλωσσικής διάστασης επιβεβαίωσε επίσης την ανωτερότητα του ανθρώπινου στοιχείου και ενδυνάμωσε μια νέα μορφή κοινωνικού/πολιτισμικού και γλωσσικού ιδεαλισμού. Αυτή η σημαντική εξέλιξη –η αποδόμηση των δυϊσμών– παγιδεύτηκε σε έναν λόγο χωρίς εξωτερικές (ως προς το σύμπαν της ανθρώπινης γλώσσας) αναφορές, και με χαμηλή εκτίμηση για την εμπειρική διάσταση τόσο της καθημερινής ζωής όσο και της επιστημονικής γνώσης (Latour, 2000, σελ. 110-112). Ως αποτέλεσμα, μεγάλο μέρος των μελετών της ψηφιακής επιτέλεσης σπανίως περιγράφει την υλική διάσταση των σωμάτων που συμμετέχουν σ' αυτήν, ενώ η επιτελεστική θεωρία παρουσιάζει «το σώμα» ως αποσπασματικό, θραυσματικό και διαμοιρασμένο και συνδέει την αποσπασματικότητα και τη μεταμόρφωσή του με την αποενσωμάτωση και την αποϋλικοποίηση κάποιου «φυσικού» σώματος.

Ωστόσο η πρακτική και η εμπειρία των ίδιων των τελεστών και του κοινού στην ψηφιακή επιτέλεση δείχνει να μην επιβεβαιώνει πάντα την ύπαρξη αυτών των δυϊσμών. Στη μελέτη τους για τη θέση και τη λειτουργία του σώματος στην τηλεματική επιτέλεση, οι Popat and Preece, για παράδειγμα, διερευνούν τη σχέση ανάμεσα στον άνθρωπο και το άβαταρ και αμφισβητούν τον μύθο της αποενσωμάτωσης. Παρά την εντύπωση που δημιουργείται ότι η τεχνολογία απομακρύνει το σώμα από την εμπειρία της επιτέλεσης, επειδή «η καρδιά δεν χτυπάει γρηγορότερα και το δέρμα δεν ιδρώνει» και «το σώμα

φαίνεται εκτοπισμένο από τη δράση» (2012, σελ. 160), «οι τηλεματικοί τελεστές αρνούνται σθεναρά οποιαδήποτε μείωση του αισθησιασμού και της φυσικής εμπλοκής τους» (στο ίδιο, σελ. 161)⁴. Επίσης, όπως σημειώνει ο Dixon, στόχος του έργου πολλών καλλιτεχνών είναι «η απαλοιφή της διάκρισης ανάμεσα στον νου και το σώμα –της ρευστής και μη διαμεσολαβημένης γέφυρας ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό–, τη διανοητική ή τη συναισθηματική παρόρμηση», ενώ και τα μέλη του κοινού «προσλαμβάνουν γνωστικά και ενσυναισθητικά το επιτελούν δυνητικό *ανθρώπινο* σώμα [...] ως πάντα ενσωματωμένη υλική σάρκα» (Dixon, *ό.π.*, σελ. 215). Οι μεταμορφώσεις ή η αποσπασματικότητα του δυνητικού σώματος θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελούν περισσότερο επέκταση παραδοσιακών επιτελεστικών θεμάτων και πρακτικών, όπως για παράδειγμα τα αφύσικα σχήματα στο σώμα του χορευτή στο κλασσικό μπαλέτο (Birringer, 1998), αλλά και η εστίαση στο ασυνήθιστο, το δυσλειτουργικό ή το αποτρόπαιο σώμα σε μεγάλο μέρος της σύγχρονης performance και της σωματικής τέχνης.

Η εθνογραφική έρευνα μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τη σχέση μεταξύ σώματος και τεχνολογίας μέσα από τις εμπειρίες και τον λόγο των ίδιων των συμμετεχόντων σε συγκεκριμένες επιτελέσεις. Όπως δείχνει η εθνογραφική μελέτη του Boellstorff στον δυνητικό κόσμο του Second Life, τα δυνητικά σώματα και τα άβαταρ δεν είναι απλές αναπαραστάσεις κάποιου φυσικού σώματος αλλά μορφές ενσωμάτωσης σε συγκεκριμένους δυνητικούς κόσμους. Αυτοί οι δυνητικοί κόσμοι

⁴ Σύμφωνα με τον Γάλλο θεωρητικό των μέσων μαζικής επικοινωνίας Pierre Lévy (1998), «η λέξη ‘δυνητικό’ συχνά χρησιμοποιείται για να δείξει την απουσία της ύπαρξης, ενώ η ‘πραγματικότητα’ υποδηλώνει μια υλική ενσωμάτωση, μια απτή παρουσία» (1998: 23). Αυτή η αντίθεση ανάμεσα στο δυνητικό, ως «ψευδές, απατηλό ή φανταστικό», και το πραγματικό, ως «απτή παρουσία» ή «άμεση φυσική παρουσία» (στο ίδιο, σελ. 16), είναι παραπλανητική. Αντλώντας από έργα του Deleuze και του Guattari ο Lévy αμφισβητεί αντιλήψεις της πραγματικότητας οι οποίες στηρίζονται σε μεταφυσικούς διύσμούς και υποστηρίζει ότι το πραγματικό και το δυνητικό είναι, από οντολογική άποψη, ισότιμα και συμπληρωματικά μεταξύ τους. Από αυτήν τη σκοπιά, η διαδικασία δυνητικοποίησης του σώματος δεν σημαίνει για τον Lévy αποσάρκωση, αλλά μάλλον επανεφεύρεση, μετενσωμάτωση, πολλαπλασιασμό, ανυπατοποίηση: μια ετερογένεση του ανθρώπινου σώματος (1999, σελ. 42-43).

βρίσκονται πάντα σε διαλεκτική σχέση με τους «πραγματικούς» και, όπως και άλλες πλευρές μιας δυνητικής κουλτούρας, η δυνητική ενσωμάτωση αντανακλά και συμβάλλει στην «κατασκευή νοήματος, στην παραγωγή αξιών, στην υποκειμενοποίηση και στην κοινωνική πράξη» (2011, σελ. 509). Αναφερόμενη στους δυνητικούς κόσμους πολλαπλών χρηστών η Taylor υποστηρίζει, επίσης, ότι τα άβιατα ως σώματα είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένα με τη δομή της ζωής σ' αυτούς τους κόσμους: «[H] παρουσία κατασκευάζεται όχι μόνο μέσω της συμπερίληψης μιας αναπαράστασης του εαυτού. Αντιθέτως, οι χρήστες γίνονται «πραγματικοί» –βιώνουν την εμπειρία της εμπύθισης μέσω της *χρήσης* ενός σώματος ως *υλικού* στη δυναμική επιτέλεση της ταυτότητας και της κοινωνικής ζωής» (2002, σελ. 42). Ο πολλαπλασιασμός των δυνητικών κόσμων, όπως επισημαίνει ο Boellstorff, έχει σημαντικές συνέπειες για τη δυνητική ενσωμάτωση, και η ανάλυσή της μπορεί να συμβάλλει στην κριτική της «κυρίαρχης Δυτικής (στην πραγματικότητα Αμερικάνικης ή και Καλιφορνέζικης) ιδεολογίας για το δυνητικό» (στο ίδιο, σελ. 516).

Πολλοί ανθρωπολόγοι έχουν δείξει ότι η ίδια η κατασκευή «του σώματος», η οποία στηρίζεται σε παγιωμένους δυτικούς δυϊσμούς, αναπαράγει μοντέλα καταπίεσης και υπογραμμίζουν την ανάγκη εξειδίκευσης και πολλαπλασιασμού του: δεν μπορούμε πλέον να μιλάμε για «το σώμα» αλλά για «τα σώματα»: «'Αυτά', όχι 'αυτό' είναι 'διαμεσολαβημένα' και 'υβριδικά'. 'αυτά' συνίστανται σε και συνιστούν πολιτικές οικονομικές διαμορφώσεις, είτε αποικιοκρατία, μετα-σοσιαλισμό, ύστερο καπιταλισμό, είτε νεοφιλελευθερισμό» (Mascia-Lees, 2011, σελ. 2). Τα σώματα, δηλαδή, δεν θα πρέπει να διαχωρίζονται από τις ζωντανές εμπειρίες τους σε συγκεκριμένα εθνογραφικά συμφραζόμενα, ενώ η μελέτη τους θα πρέπει να δίνει έμφαση στην ενσωμάτωση ως πηγή

του προσώπου, του εαυτού και της υποκειμενικότητας, και ως προϋπόθεση της διυποκειμενικότητας. Η μελέτη των δυνητικών σωμάτων, επομένως, μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε ότι ο «πραγματικός» κόσμος ήταν πάντα ένας χώρος δυνητικότητας, μπορεί να ρίξει φως τόσο σε καινούριες όσο και σε βαθιά ριζωμένες εννοιολογήσεις και εμπειρίες της ενσωμάτωσης και να αποτελέσει ένα πολύ γόνιμο έδαφος για την αμφισβήτηση αφηρημένων και κανονιστικών ιδεολογιών και μοντέλων και την ανάδειξη των δυνατοτήτων για ενεργητικότητα και αλλαγή.

Ως αναπόσπαστα συνδεδεμένη με συγκεκριμένους κόσμους, η ενσωμάτωση είναι πάντοτε ενσωμάτωση σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο⁵. Με αυτή την έννοια, η ενσώματη παρουσία τελεστών και κοινού στο πλαίσιο της επιτέλεσης ταυτίζεται με την παρουσία τους «στο εδώ και τώρα». Η συζήτηση για το ζήτημα της «ζωντανότητας» στην ψηφιακή επιτέλεση, επομένως, δεν θα μπορούσε να μην εστιάσει και στους τρόπους με τους οποίους η ψηφιακή παραγωγή του χώρου και του χρόνου επιδρά στη βίωση και κατανόηση της υλικότητας της ανθρώπινης παρουσίας. Πιο συγκεκριμένα, στο (δυτικό) παραδοσιακό θέατρο η έννοια του θεατρικού χώρου αναφέρεται σ' ένα κτίριο ή σε μια συγκεκριμένη περιοχή όπου είναι τοποθετημένοι οι συμμετέχοντες, ενώ οι ποικίλοι τρόποι με τους οποίους αυτός ο χώρος είναι δομημένος, δομούν και τη σχέση ανάμεσα στους τελεστές και το κοινό. Η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας, ωστόσο, όπως συμβαίνει σε επιτελέσεις οι οποίες α) περιλαμβάνουν την προβολή κινηματογραφημένων εικόνων ή εικόνων που έχουν παραχθεί μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή (πολυμεσικές επιτελέσεις), β) δημιουργούν επιτελεστικούς χώρους μέσω της σύνδεσης σε πραγματικό

⁵ Σύμφωνα με τη φαινομενολογική θεωρία του Merleau-Ponty, το ανθρώπινο σώμα είναι ήδη στον κόσμο, δεν είναι κάτι που υπάρχει από μόνο του και μπορεί να εξαντικειμενοποιηθεί ή να παγκοσμιοποιηθεί. Όπως σημειώνει: «Είμαι σώμα σημαίνει, [...], είμαι δεμένος με έναν ορισμένο κόσμο, και το σώμα μας δεν είναι κατ' αρχάς εντός του χώρου: είναι στο χώρο, είναι του χώρου» (2016[1945], σελ. 267), καθώς η αντίληψη είναι πάντοτε ενσωματωμένη σε συγκεκριμένα συμφραζόμενα ή συνθήκες.

χρόνο τελεστών και κοινού που βρίσκονται σε διαφορετικούς γεωγραφικούς τόπους (τηλεματικές επιτελέσεις), γ) συγκροτούν διαντιδραστικούς χώρους μέσω της αλληλεπίδρασης στη σκηνή «ζωντανών» τελεστών με ψηφιακά δημιουργημένα περιβάλλοντα («φρευστή αρχιτεκτονική»), δ) συνδέουν τη δράση σ' έναν εσωτερικό θεατρικό χώρο με τον δημόσιο χώρο και τα καθημερινά περιβάλλοντα του κοινού (επιτελέσεις μεικτής πραγματικότητας) και ε) λαμβάνουν χώρα στο διαδίκτυο (κυβερνοθέατρο ή online θέατρο), έχει οδηγήσει σε έναν πολλαπλασιασμό των επιτελεστικών χώρων και έχει αναδείξει ερωτήματα που αφορούν τη δυνατότητα για ζωντανή διαντίδραση μεταξύ τελεστών και κοινού.

Στην περίπτωση των πολυμεσικών επιτελέσεων η χρήση των ψηφιακών μέσων διευρύνει τις χωρικές δυνατότητες του τρισδιάστατου θεατρικού χώρου, ενώ όταν η προβαλλόμενη εικόνα συνδυάζεται με τη σκηνική δράση, δημιουργείται ένας επιπλέον ενδιάμεσος χώρος, ο οποίος παράγει νέα νοήματα. Το κοινό διατηρεί τον παραδοσιακό του ρόλο, μολονότι οι θεατές καλούνται να διαμορφώσουν το νόημα της επιτέλεσης χρησιμοποιώντας ένα νέο ψηφιακό λεξιλόγιο, ενώ ο ρόλος του τελεστή παραμένει κεντρικός – αν και θα πρέπει και αυτός να προσαρμοστεί σε νέα εργαλεία και να μοιραστεί τη σκηνή με τα προβαλλόμενα στοιχεία. Στις τηλεματικές επιτελέσεις, τα τηλεπικοινωνιακά δίκτυα επεκτείνουν τον επιτελεστικό χώρο, καθώς συνδέουν δύο ή περισσότερους χώρους –«πραγματικούς» και δυνητικούς– σε ένα ενιαίο «ζωντανό» επιτελεστικό γεγονός. Αυτές οι επιτελέσεις «θολώνουν τα όρια ανάμεσα στην παθητική κατανάλωση και την ενεργητική παραγωγή» (Pérez 2014: 40), δημιουργώντας ένα νέο είδος θεατή-χρήστη. Για παράδειγμα, στην επιτέλεση «Ethno-Cyberpunk Trading Post & Curio Shop on the Electronic Frontier» (1994), που συνέδεε τον χώρο του διαδικτύου μ'

έναν «ζωντανό» επιτελεστικό χώρο, οι Cuillermo Gómez Peña και James Luna μεταμόρφωναν την εμφάνιση και τις συμπεριφορές τους ανάλογα με τα ερεθίσματα που λάμβαναν από τους επισκέπτες, οι οποίοι βρίσκονταν ζωντανά σε μια γκαλερί, από τους επισκέπτες που παρακολουθούσαν ένα video-conference feed online και από τα δεδομένα ερωτηματολογίων που περιελάμβαναν κείμενα, εικόνες και αρχεία ήχου που ανέβαζαν στο διαδίκτυο οι συμμετέχοντες. Τέλος, στις επιτελέσεις «μεικτής πραγματικότητας», οι οποίες λαμβάνουν χώρα εν μέρει σε εσωτερικούς χώρους (π.χ. θέατρα, γκαλερί) και εν μέρει σε εξωτερικούς (δημόσιους και ιδιωτικούς), οι τεχνολογίες (π.χ. κινητά τηλέφωνα) χρησιμοποιούνται για να συνδέσουν τους συμμετέχοντες, οι οποίοι μετακινούνται διαρκώς, με την επιτέλεση και σε ορισμένες περιπτώσεις και μεταξύ τους. Η τεχνολογία επεκτείνει τον επιτελεστικό χώρο από έναν συμπαγή χώρο, όπου λειτουργούν οι συμβάσεις που αφορούν τη φυσική συν-παρουσία, στον χώρο της πόλης, όπου τα μέλη του κοινού είναι διασκορπισμένα και πρέπει να διαντιδρούν με την πόλη και τους κατοίκους της. Το κοινό αποκτά έναν πολύ ενεργητικό ρόλο στην επιτέλεση, καθώς «εξερευνά τις καλλιτεχνικές δυνατότητες του κόσμου γύρω του» και «δίνει περιεχόμενο στα έργα τέχνης» (Pérez, ό.π., σελ. 41).

Εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται η επιτελεστική παρουσία των συμμετεχόντων σε απομακρυσμένα περιβάλλοντα, οι Benford and Giannachi (2011) υποστηρίζουν ότι η παρουσία δεν προσδιορίζεται πλέον από τη φυσική τοποθεσία των σωμάτων, αλλά από τις πράξεις που μπορούν τα σώματα να επιτελέσουν σε δυναμικά περιβάλλοντα (responsive environments). Τόσο στις τηλεματικές όσο και στις επιτελέσεις μεικτής πραγματικότητας, τελεστές και κοινό από συμμετέχοντες που είναι τοποθετημένοι σ' ένα περιβάλλον, μετατρέπονται σε συμμετέχοντες οι οποίοι δρουν σ'

ένα περιβάλλον που υποστηρίζει, με την έννοια ότι φιλοξενεί και ανταποκρίνεται μ' έναν διαντιδραστικό τρόπο, τις δράσεις τους. Οι επιτελέσεις αυτού του είδους δημιουργούν υβριδικές πραγματικότητες οι οποίες γεφυρώνουν «φυσικά» περιβάλλοντα και δυνητικούς κόσμους. Σύμφωνα με τους Benford and Giannachi, οι συμμετέχοντες είναι αυτοί που με τις πράξεις τους δημιουργούν αυτόν τον υβριδικό χώρο, καθώς η επιτέλεση δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί και να εξελιχθεί χωρίς τη μεταξύ τους συνεργασία και διαπραγμάτευση. Παρόλο που η «φυσική» απόσταση ανάμεσα στους συμμετέχοντες είναι μεγαλύτερη, η ψηφιακή επιτέλεση, ωστόσο, παραμένει ένας κοινωνικός χώρος, ένας κοινός, μοιρασμένος χώρος –ίσως και «πολύ περισσότερο από τα συμβατικά επιτελεστικά περιβάλλοντα», όπως παρατηρεί ο Dixon (ό.π., σελ. 509)–, όπου η παρουσία του κοινού μπορεί να είναι εξίσου ισχυρή με των τελεστών και πολλές φορές κυρίαρχη⁶.

Το δυνητικό σώμα, επομένως, δεν αποτελεί μια οντότητα που μπορεί να εξετάζεται ως αυτόνομη, αλλά μόνο ως μια οντότητα εντοπισμένη σε συγκεκριμένους δυνητικούς (και μη) χώρους. Η διαπίστωση αυτή έχει εξαιρετικά σημαντικές συνέπειες για την εθνογραφική έρευνα, καθώς

«τη στιγμή που τα τελευταία ανέγγιχτα ανθρωπολογικά πεδία του ‘πραγματικού κόσμου’ εξαφανίζονται, ένα νέο και απροσδόκητο είδος ‘πεδίου’ δίνει πρόσβαση σε αδιαμφισβήτητα κοινωνικούς χώρους, όπου οι άνθρωποι ακόμη συναντιούνται

⁶ Η συνεργασία ανάμεσα στους παίκτες παιχνιδιών, όπως το World of WarCraft, είναι επίσης ζωτικής σημασίας. Στην εθνογραφική μελέτη της στο WoW, η ανθρωπολόγος Bonnie A. Nardi υπογραμμίζει ότι η συμμετοχή σ' αυτά τα παιχνίδια αποτελεί μια κοινωνική δραστηριότητα, η οποία θολώνει τα συμβατικά όρια ανάμεσα στην ατομική και τη συλλογική ταυτότητα και ενεργητικότητα. Εκτός από τη σημασία της κοινωνικότητας, η Nardi δίνει έμφαση και στον κεντρικό ρόλο που παίζουν στην επιτυχία του παιχνιδιού οι καλλιτεχνικές διαστάσεις του, όπως είναι τα εντυπωσιακά γραφικά, αλλά και οι πολλές δυνατότητες που προσφέρει για «επιτελεστική δεξιοτεχνία». Παραπέμποντας στον Dewey, ο οποίος προσεγγίζει την αισθητική εμπειρία ως συμμετοχική δραστηριότητα, η Nardi υποστηρίζει ότι «ο γάμος της επιτέλεσης με τη διεγερτική οπτική εμπειρία ωθεί τους παίκτες να αφιερώνουν πολλές ώρες στη δραστηριότητα στους κόσμους του παιχνιδιού» (2010, σελ. 88).

πρόσωπο-με-πρόσωπο, αλλά υπό νέους ορισμούς και του ‘συναντιούνται’ και του ‘προσώπου’» (Stone, 1991, σελ. 85).

Η ψηφιακή επιτέλεση θέτει και διερευνά αυτούς τους νέους ορισμούς, ανατρέποντας πολύ συχνά ανθρωποκεντρικά αναλυτικά και ερμηνευτικά πλαίσια (επιστημονικά και μη), τα οποία ενισχύουν την αντίθεση ανάμεσα στον άνθρωπο και την τεχνολογία. Η αμφισβήτηση του ανθρωποκεντρισμού, της ουσιοκρατικής προσέγγισης στην ανθρώπινη φύση και του ιεραρχικού συστήματος που δίνει προνόμια στον άνθρωπο απέναντι στον μη άνθρωπο που προτείνει η μεταανθρωπιστική οπτική, μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα αυτούς τους νέους ορισμούς. Μπορεί, επίσης, να μας βοηθήσει να εξερευνήσουμε ευρύτερα επιστημολογικά και οντολογικά ζητήματα που θέτει με επιτακτικό τρόπο η ψηφιακότητα στην ανθρωπολογία σήμερα. Τέτοια είναι ζητήματα που αφορούν τον ορισμό του χώρου και των μεθόδων διεξαγωγής της συμμετοχικής παρατήρησης, αλλά και ζητήματα που αφορούν τον ορισμό των υποκειμένων της εθνογραφικής έρευνας.

3. ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟΚΕΝΤΡΙΣΜΟ

Η σχέση ανάμεσα στην τεχνολογία και το ανθρώπινο υποκείμενο, όπως και το ζήτημα της ενσωμάτωσης είναι κεντρικά τόσο στην μεταανθρωπιστική ανθρωπολογία όσο και στις μεταανθρωπιστικές μελέτες της ψηφιακής επιτέλεσης από τη σκοπιά των επιτελεστικών σπουδών. Όπως είδαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο, ο μεταανθρωπισμός δεν εξετάζει τους τρόπους με τους οποίους οι (ψηφιακές) τεχνολογίες μάς επιτρέπουν να υπερβούμε την ανθρώπινη φύση, αλλά συγκεκριμένες προκαταλήψεις

της δυτικής ανθρωπιστικής κοσμοαντίληψης σε σχέση με την ανθρώπινη φύση. Ο ανθρωποκεντρισμός, δηλαδή η αντίληψη ότι ο άνθρωπος είναι η μοναδική ή η κύρια πηγή ενεργητικότητας στον κόσμο, ο μόνος που μπορεί να αλλάζει σκόπιμα τον κόσμο και ο μόνος σε σχέση με τον οποίο θα πρέπει αυτές οι αλλαγές να αξιολογούνται, είναι μια τέτοια προκατάληψη. Στο πλαίσιο αυτής της προκατάληψης, η διαδικασία ορισμού του ανθρώπου «δεν υπήρξε μια διαδικασία ανακάλυψης αλλά αποκλεισμού του άγριου, του ζώδους, του κατώτερου και του δεισιδαίμονος» (Whitehead, 2012, σελ. 225). Παρόλο που οι φεμινιστικές και μετααποικιακές σπουδές έχουν αναγνωρίσει τους σεξιστικούς και ρατσιστικούς αποκλεισμούς του ανθρωπισμού, σπανίως τον απορρίπτουν συνολικά, υποστηρίζοντας την αξία ενός λιγότερο υποκριτικού ανθρωπισμού που θα περιελάμβανε όλους τους ανθρώπους: «[...] ο Frantz Fanon, για παράδειγμα, ήθελε να διασώσει τον Ανθρωπισμό από τους Ευρωπαίους συνεχιστές του, υποστηρίζοντας ότι έχουμε προδώσει και έχουμε χρησιμοποιήσει με λάθος τρόπο το ανθρωπιστικό ιδεώδες» (Braidotti, ό.π., σελ. 24). Ωστόσο, ο Davies επιμένει ότι

«[...] όλοι οι ανθρωπισμοί μέχρι τώρα ήταν αυτοκρατορικοί. Μιλούν για τον άνθρωπο [...] από τη σκοπιά των συμφερόντων μιας τάξης, ενός φύλου, μιας ‘φυλής’. Ο εναγκαλισμός τους πνίγει όσους δεν αγνοεί. [...] Είναι σχεδόν αδύνατον να σκεφτούμε ένα έγκλημα που δεν έχει διαπραχθεί στο όνομα της ανθρωπότητας» (1997, σελ. 131).

Ο μεταανθρωπισμός, αντίθετα, μας καλεί να ξανασκεφτούμε την ανθρώπινη κατάσταση μέσα από απόπειρες ορισμών που δεν αποκλείουν, αλλά συμπεριλαμβάνουν

«συγκεκριμένες ζωές που δεν θεωρούνται καν ζωές»⁷, και αναγνωρίζουν ότι οι άνθρωποι αποτελούν μέρος ευρύτερων συστημάτων, τα οποία περιλαμβάνουν σχέσεις με την τεχνολογία, με ζώα, έντομα, μικροοργανισμούς, πνεύματα και ανθρώπους που δεν θεωρούνται πάντα άνθρωποι από άλλους ανθρώπους (Wisniewski, 2012).

Τα περίπλοκα συστήματα σχέσεων ανάμεσα στους ανθρώπους και την τεχνολογία γίνονται ιδιαίτερος ορατά στην ψηφιακή επιτέλεση, στο πλαίσιο της οποίας η διάκριση ανάμεσα στο ζωντανό και το διαμεσολαβημένο επιτελεστικό γεγονός με όρους ενσώματης παρουσίας/απουσίας είναι ασαφής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η επιτέλεση μεικτής πραγματικότητας «Can You See Me Now» των Blast Theory, όπου «δρομείς», δηλαδή επαγγελματίες τελεστές εξοπλισμένοι με GPS και τεχνολογίες WiFi, κυνηγούν τους online παίκτες στους «πραγματικούς» δρόμους, μέσω ενός δυνητικού μοντέλου της πόλης. Καθώς οι συμμετέχοντες υπάρχουν ταυτόχρονα σε «πραγματικούς» και δυνητικούς κόσμους, η απόπειρα κατανόησης της εμπειρίας τους μέσα από δυϊσμούς όπως πραγματικό/δυνητικό και παρουσία/απουσία μάλλον δεν επαρκεί. Η αποτελεσματικότητα της επιτέλεσης βασίζεται «στη διάχυση του δυνητικού και του πραγματικού η οποία δημιουργεί ένα διαφορετικό είδος υλικού χώρου» (Klich, 2007). Μέσα σ' αυτόν τον χώρο η ενσωμάτωση γίνεται «μεταανθρώπινη», καθώς η προσομοίωση όχι μόνο δεν εξαφανίζει αυτό στο οποίο αναφέρεται, δηλαδή το «φυσικό σώμα», αλλά το ενισχύει τριπλασιάζοντας την παρουσία του: οι συμμετέχοντες είναι παρόντες στην άμεση «φυσική» τοποθεσία τους, στην προσομοιωμένη πραγματικότητα και στη φυσική τοποθεσία του περιβάλλοντος των δρομέων (στο ίδιο). Η επιτέλεση δημιουργεί τη δυνατότητα μετάφρασης της πραγματικότητας σ' έναν δυνητικό κόσμο

⁷ Παραπέμποντας στην Butler, ο Hackenberger (2012, σελ. 211) αναφέρεται στις ζωές ανθρώπων –π.χ. άστεγοι, επαγγελματίες του σεξ, χρήστες ναρκωτικών– οι οποίες απειλούνται να σβηστούν από τον δημόσιο λόγο και την πολιτισμική μνήμη.

προκειμένου να ανακτηθεί από τους online συμμετέχοντες ταυτόχρονα, ωστόσο, αυτός ο δυνητικός κόσμος ενσωματώνεται στον πραγματικό, καθώς οι ψηφιακές τεχνολογίες χρησιμοποιούνται για να εντοπίσουν και να συνδέσουν τους συμμετέχοντες μεταξύ τους. Από μια μεταανθρωπιστική οπτική, το όριο ανάμεσα στο σώμα και τη μηχανή μετατρέπεται σε μια διαπερατή μεμβράνη και «δεν υπάρχουν ουσιαστικές διαφορές ανάμεσά [τους] ή απόλυτα όρια ανάμεσα στη σωματική ύπαρξη και την προσομοίωση του ηλεκτρονικού υπολογιστή» (Hayles, 1999, σελ. 3). Στο πλαίσιο της επιτέλεσης η ανθρώπινη δράση γίνεται συν-δράση των συγχωνευμένων στοιχείων (άνθρωπος-μηχανή): δεν εξαφανίζεται το σώμα, αλλά «αναδύεται ένα συγκεκριμένο είδος υποκειμενικότητας» (στο ίδιο, σελ. 193), μια υποκειμενικότητα που συνίσταται και στα δύο.

Η διαπίστωση ότι δεν υπάρχουν σαφή όρια ανάμεσα στη ζωντανή και τη διαμεσολαβημένη επιτέλεση ενισχύεται όχι μόνο από τη δυσκολία να ορίσουμε την πραγματικότητα και τη δυνητικότητα με όρους ενσώματης παρουσίας και απουσίας των (ανθρώπινων) συμμετεχόντων, αλλά και με όρους ενεργητικότητας της ίδιας της τεχνολογίας. Συγκρίνοντας το ραδιόφωνο με τα chatterbots –προγράμματα του ηλεκτρονικού υπολογιστή τα οποία συνομιλούν με ανθρώπινους χρήστες μέσω πληκτρολογημένων λέξεων– ο Auslander (2002) ισχυρίζεται ότι εάν το λειτουργικό σύστημα των bots είναι αρκετά ανεπτυγμένο ώστε να μπορεί να συγκριθεί με μια συζήτηση ανάμεσα σε ανθρώπους, τότε μπορεί να μην είμαστε σε θέση να διακρίνουμε εάν οι λέξεις που διαβάζουμε προέρχονται από ανθρώπινα όντα ή bots. Αυτό ισχύει επειδή είναι αδύνατο να αναγνωρίσουμε την πηγή των λέξεων, όπως και την πηγή των ήχων στο ραδιόφωνο. Ο Auslander καταλήγει ότι το chatterbot «υπονομεύει την ιδέα ότι

η ζωντανή επιτέλεση είναι μια ειδικά ανθρώπινη δραστηριότητα ανατρέπει την κεντρικότητα της ζωντανής, οργανικής παρουσίας των ανθρώπινων όντων στην εμπειρία της ζωντανής επιτέλεσης και αμφισβητεί την υπαρξιακή σπουδαιότητα που αποδίδεται στη ζωντανή επιτέλεση» (στο ίδιο, σελ. 21). Σύμφωνα με τον Auslander, το ανθρώπινο δεν είναι πλέον το μοναδικό και αποκλειστικό υποκείμενο της ζωντανής επιτέλεσης μια και η ανθρώπινη ικανότητα να επιτελεί σε πραγματικό χρόνο ανήκει και στα chatterbots. Το αναπλαισιωμένο οντολογικό στάτους της μηχανής το δείχνει και η Broadhurst (2004) με τη μορφή του Jeremiah στην επιτέλεση «Bloodshot Flowers». Ο Jeremiah είναι μια προβαλλόμενη ανθρώπινη κεφαλή, προγραμματισμένη με μια απλή «μηχανή συναισθήματος», ο οποίος μπορεί να αλλάζει τις εκφράσεις του προσώπου του αντιδρώντας στην (ανθρώπινη) κίνηση των τελεστών ή του κοινού. Στον Jeremiah άρεσαν τα οπτικά ερεθίσματα: η έντονη κίνηση τον έκανε «χαρούμενο», ενώ όταν τον αγνοούσαν, «θύμωνε» κλπ. (στο ίδιο, σελ. 50). Η Broadhurst σημειώνει την οντολογική ομοιότητα του Jeremiah με έναν καλλιτέχνη που αυτοσχεδιάζει, καθώς κυριολεκτικά «αναπαράγεται ξανά» και δεν «αναπαρίσταται» «σε κάθε επιτέλεση ο Jeremiah είναι αυθεντικός» (στο ίδιο, σελ. 51). Η αυθεντικότητα του Jeremiah υποδηλώνει όχι μόνο τη δυνατότά του για αυθορμητισμό αλλά και για αυτόνομη δράση από μια ανεξάρτητη οντότητα.

Πολλοί μελετητές, ωστόσο, υποστηρίζουν ότι η ενεργητικότητα της ύλης δεν είναι «αληθινή» ενεργητικότητα γιατί δεν εμπεριέχει προθετικότητα, δηλαδή ικανότητα για εμπρόθετη δράση. Η εμπρόθετη δράση απαιτεί συνείδηση και ικανότητα για σχεδιασμό και ανάπτυξη νέων προσεγγίσεων και όχι απλώς ενστικτώδεις συμπεριφορές ή υλικές ιδιότητες. Για να αποφύγει μια τέτοια θεώρηση της ενεργητικότητας, ο Latour

(2000[1993]), ο οποίος έχει συμβάλλει σημαντικά στη μεταανθρωπιστική στροφή στην κοινωνική σκέψη, υιοθετεί στη θεωρία δικτύου-δράστη μια πιο ανοιχτή προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία αυτό που έχει σημασία είναι η αλλαγή και όχι εάν αυτή η αλλαγή θα γίνει μέσω της ανθρώπινης πρόθεσης ή άλλων μηχανισμών. Η αλλαγή είναι αποτέλεσμα του παραγωγικού/δημιουργικού χαρακτήρα ετερογενών δικτύων, τα οποία αποτελούνται από συσχετίσεις ανάμεσα σε ανθρώπινους και μη ανθρώπινους δράστες και μολονότι οι ανθρώπινοι δράστες διαφέρουν από άλλους δράστες, αυτές οι διαφορές εν τέλει δεν είναι σημαντικές.

Ο Pickering (1995), μια σημαντική μορφή των σπουδών επιστήμης και τεχνολογίας, πηγαίνει πέρα από τη θεωρία δικτύου-δράστη και αναγνωρίζει ότι η προθετικότητα αποτελεί σημαντική διαφορά ανάμεσα στην ανθρώπινη και μη ανθρώπινη ενεργητικότητα. Ωστόσο, δεν προτείνει την επιστροφή στους ανθρωπιστικούς δυϊσμούς αλλά, αντίθετα, υποστηρίζει ότι η προθετικότητα αποτελεί ένα μικρό μόνο μέρος της ανθρώπινης ενεργητικότητας. Επειδή η επιστήμη, και οποιαδήποτε άλλη πολύπλοκη ανθρώπινη δραστηριότητα, βασίζεται σε υλικούς δράστες και αναδύεται στο πέρασμα του χρόνου, τα σημεία στα οποία καταλήγει η σκόπιμη κινητοποίηση μη ανθρώπινων πηγών για την επίτευξη ενός στόχου, έχουν πολύ συχνά διαφορετικά αποτελέσματα από αυτά που αρχικά περιμέναμε. Αυτή η απόκλιση είναι αποτέλεσμα της ενεργητικότητας των υλικών δραστών μαζί με τους οποίους εργάζονται οι άνθρωποι. Ο Pickering βλέπει την επιστήμη ως ένα εγχείρημα που περιλαμβάνει τις μη ανθρώπινες οντότητες ως συνεργάτες σ' έναν «χορό ενεργητικότητας». Αυτός ο χορός χαρακτηρίζεται από την αντίσταση και την προσαρμογή των μη ανθρώπινων συνεργατών, απαιτώντας στη συνέχεια την προσαρμογή των ανθρώπων στη δική τους υλική αντίσταση στις

ανθρώπινες προθέσεις: απαιτούν, δηλαδή, «αναθεωρήσεις στους στόχους και τις προθέσεις, αλλά και στην υλική μορφή της εν λόγω μηχανής και στο ανθρώπινο πλαίσιο των κινήσεων και των κοινωνικών σχέσεων που συνδέονται με αυτήν» (στο ίδιο, σελ. 22). Ο «χορός της ενεργητικότητας» που περιγράφει ο Pickering δεν θα μπορούσε, βεβαίως, να μην μας φέρει στον νου τον χορό ενός ανθρώπου με ένα δυναμικό λογισμικό ηλεκτρονικού υπολογιστή στην επιτέλεση-ορόσημο του Klaus Obermaier, «Apparition» (2004). Επεκτείνοντας τη διερεύνηση των χορογραφικών δυνατοτήτων που δημιουργούνται στο σημείο συνάντησης ανθρώπινων και μηχανικών οντοτήτων σε προηγούμενα έργα του, στόχος του Obermaier σ' αυτή την επιτέλεση ήταν «να δημιουργήσ[ει] ένα διαντιδραστικό σύστημα, το οποίο θα αποτελεί κάτι πολύ περισσότερο από μια απλή επέκταση του τελεστή, έναν δυναμικό *συνεργάτη* που επιτελεί»⁸.

Οι παραπάνω ιδέες έχουν πολύ σημαντικές επιπτώσεις στην εθνογραφική έρευνα, καθώς οι ψηφιακοί κόσμοι προσθέτουν άλλη μια διάσταση στην κριτική που έχει αναπτυχθεί τις τελευταίες δεκαετίες σχετικά με τον τοπικό προσδιορισμό του εθνογραφικού πεδίου, τους τρόπους αναπαράστασης των πολιτισμών και την εθνογραφική γνώση ως συλλογικό διυποκειμενικό προϊόν (Παπαηλία και Πετρίδης 2015). Οι ψηφιακές συνδέσεις ανάμεσα στους ανθρώπους όχι μόνο περιπλέκουν τις επιλογές των εθνογράφων, όσον αφορά τον ορισμό του εθνογραφικού πεδίου και των ερευνητικών ερωτημάτων που διαμορφώνονται από αυτό το πεδίο, αλλά οδηγούν και στην ανάδυση επιπλέον μορφών κοινωνικότητας, οι οποίες μπορεί να περιλαμβάνουν μη ανθρώπινους δράστες και ενεργητικότητες, τις οποίες η ανθρωπολογία δεν μπορεί να

⁸ Obermaier K, Ars Electronica Futurelab Apparition. Πηγή: <http://www.exile.at/apparition/project.html>

αγνοήσει. Η αμφισβήτηση του ανθρωποκεντρισμού στην ανθρωπολογία σήμερα ισοδυναμεί, συνεπώς, με μια προσπάθεια ανακάλυψης και ερμηνείας άλλων τρόπων ζωής, με μια απόπειρα ένταξης νέων «‘γγγενών πληθυσμών’ – τα φρικιά, οι σπασίκες, οι μυστήριοι, οι κομπιουτεράκηδες και οι κολλημένοι στο ίντερνετ», οι οποίοι «σαν τους άγριους που σε παλιότερες εποχές βρίσκονταν στο περιθώριο της αποικιοκρατικής τάξης, αντιστέκονται στη συμπερίληψή τους στο πλαίσιο του κράτους και των εθνογραφιών του» (Whitehead, 2012, σελ. 9).

Οι τρόποι με τους οποίους οι νέοι γηγενείς πληθυσμοί σχετίζονται με την τεχνολογία συχνά αποσταθεροποιούν τις σαφείς διακρίσεις ανάμεσα στη φύση και τον πολιτισμό, τον άνθρωπο και τον μη άνθρωπο, διακρίσεις που στηρίζονται στην οντολογία του διπόλου μία φύση/πολλοί πολιτισμοί («mononaturalism/multiculturalism»), η οποία είναι σήμερα κυρίαρχη και αποτελεί μέσο νομιμοποίησης της αποσιώπησης των διεκδικήσεων των «άλλων» (Latour, 2003, σελ. 28-39, 130). Ωστόσο, εάν θέλουμε να πάρουμε τους «άλλους» σοβαρά υπόψη μας, θα πρέπει να αμφισβητήσουμε τις επιστημολογικές/οντολογικές βεβαιότητές μας και να επιτρέψουμε στις οντολογίες των άλλων να διαμορφώσουν τις ανθρωπολογικές έννοιες, δηλαδή τις έννοιες με τις οποίες οι ανθρωπολόγοι μπορούν να σκεφτούν, οδηγώντας έτσι στη μόνιμη αποαποικιοποίηση της σκέψης (Viveiros de Castro, 2014). Από αυτήν τη σκοπιά, όπως «η έμφαση των Amerindians στην κοινωνική κατασκευή του σώματος δεν μπορεί να θεωρηθεί ως πολιτισμοποίηση ενός φυσικού υποστρώματος, αλλά μάλλον ως παραγωγή ενός διακριτά ανθρώπινου σώματος, δηλαδή ενός φυσικά ανθρώπινου» (Viveiros de Castro, 1998, σελ. 480), έτσι και η ψηφιακή επιτέλεση δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να ορίσουν με νέους τρόπους τη φυσική ενσώματη παρουσία, τον χώρο και τον χρόνο. Η

μελέτη αυτών των νέων ορισμών μέσα από την ανάπτυξη νέων τεχνικών συμμετοχικής παρατήρησης και την αμφισβήτηση του ανθρωποκεντρισμού μπορεί να εμπλουτίσει τους τρόπους κατανόησης της ψηφιακής επιτέλεσης και να συμβάλλει ώστε η ανθρωπολογία να επινοήσει καινούριους τρόπους ανάλυσης και ερμηνείας ζητημάτων που συνδέονται με τη δυνητικότητα, την ενσωμάτωση και την ύπαρξη στις αναδυόμενες ψηφιακές κουλτούρες.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση

Foucault, M. (2008[1973]). *Οι λέξεις και τα πράγματα. Μια αρχαιολογία των επιστημών του ανθρώπου* (μτφρ.: Κ. Παπαγιώργης). Αθήνα: Γνώση.

Gibson, W. (1989). *Νευρομάντης* (μτφρ.: Δ. Σταματιάδης). Αθήνα: Aquarius.

Haraway, D. (2014[1991]). *Ανθρωποειδή κυβόργια και γυναίκες. Η επανεπινοήση της φύσης* (μτφρ.: Π. Μαρκέτου). Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Latour, B. (2000[1993]). *Ουδέποτε υπήρξαμε μοντέρνοι. Δοκίμιο συμμετρικής ανθρωπολογίας* (μτφρ.: Φ. Τερζάκης). Αθήνα: Σύναλμα.

Lévy, P. (1999). *Δυνητική πραγματικότητα (Realité virtuelle). Η φιλοσοφία του πολιτισμού και του κυβερνοχώρου* (μτφρ.: Μ. Καραχάλιος). Αθήνα: Κριτική.

Merleau-Ponty, M. (2016[1945]). *Φαινομενολογία της αντίληψης* (μτφρ.: Κ. Καγαμπέλη). Αθήνα: Νήσος.

Παπαηλία, Π. και Πετρίδης, Π. (2015). Ανθρωπολογία μπροστά στην οθόνη. [Κεφάλαιο Συγγραμματος]. Στο Π. Παπαηλία και Π. Πετρίδης, *Ψηφιακή εθνογραφία* [ηλεκτρ. βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Κεφ 1. Πηγή: <http://hdl.handle.net/11419/6118> (Πρόσβαση 22 Αυγούστου 2016).

Ξενόγλωσση

Auslander, Ph. (2002). Live from cyberspace: or, I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot. *PAJ*, 24 (1), pp.16-21.

- Auslander, Ph. (2008). *Liveness: performance in a mediated culture*. New York: Routledge.
- Badmington, N. (2003). Theorizing posthumanism. *Cultural Critique* 53(1), pp. 10-27.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baxi, U. (2007). *Human rights in a posthuman world: critical essays*. New Delhi: Oxford University Press.
- Beeman, W.O. (1993). The anthropology of theatre and spectacle. *Annual Review of Anthropology*, 22, pp. 369-393.
- Benford, St. and Giannachi, G. (2011). *Performing mixed reality*. Cambridge, London: MIT Press.
- Birringer, J. (1998). *Media and performance. Along the border*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.
- Blau, H. (1990). Universals of performance; or amortizing play. In R. Schechner and W. Appel (eds), *By means of performance: intercultural studies of theatre and ritual* (pp. 250-273). Cambridge: Cambridge University Press.
- Boellstorff, T. (2011). Placing the virtual body: avatar, chora, cypherg. In F. E. Mascia-Lees (ed), *A Companion to the anthropology of the body and embodiment* (pp. 504–520). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Boellstorff, T. (2014). An afterword in four binarisms. In M. Grimshaw (ed.), *The Oxford handbook of virtuality* (pp. 739-746). Oxford, New York: Oxford University Press.
- Boellstorff, T., Nardi B., Pearce C., και Taylor T.L. (2012). *Ethnography and virtual worlds. A handbook of method*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Braidotti, R. (2013). *The posthuman*. Cambridge, MA: Polity.
- Broadhurst, S. (2004). The Jeremiah project: interaction, reaction, and performance. *TDR*, 48 (4), pp.47-57.
- Cairncross, Fr. (1998). *The death of distance: how the communications revolution will change our lives*. London: Orion Business Books.
- Causey, M. (1999). The screen test of the double: the uncanny performance in the space of technology. *Theatre Journal*, 51 (4), pp. 383-394.

Causey, M., Meehan E., and O' Dwyer N. (2015). General introduction: in the after-event of the virtual. In M. Causey *et.al.* (eds), *The performing subject in space of technology. Through the virtual, towards the real* (pp. 1-10). Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Davies, T. (1997). *Humanism*. London, New York: Routledge.

Dixon, St. (2007). *Digital performance. A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Eckersall, P., Grehan, H. and Scheer, E. (2017). *New media dramaturgy: performance, media and new-materialism (New Dramaturgies)*. London: Palgrave Macmillan.

Goody, J. (2010). *Renaissances: the one or the many?*. New York: Cambridge University Press.

Gupta, A. and Ferguson, J. (1997). Discipline and practice: «the field» as site, method, and location in anthropology. In A. Gupta and J. Ferguson (eds), *Anthropological locations. Boundaries and grounds of a field science* (pp. 1-46). Berkeley: University of California Press.

Hackenberger, M. (2012). Marginal bodies, altered states, and subhumans: (dis)articulations between physical and virtual realities in Centro, São Paulo. In N. Whitehead and M. Wesch (eds), *Human no more: digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology* (pp. 199-216). Boulder: University Press of Colorado.

Harvey, Tr. S. (2014). Virtual worlds: an ethnomusicological perspective. In M. Grimshaw (ed.), *The Oxford handbook of virtuality* (378-391). Oxford, New York: Oxford University Press.

Hassan, I. (1977). Prometheus as performer: towards a posthumanist culture?. In M. Benamou and Ch. Caramello (eds), *Performance in postmodern culture* (pp. 201-217). Madison: Coda Press.

Hayles, N. K. (1996). Boundary disputes: homeostasis, reflexivity, and the foundations of cybernetics. In R. Markley (ed.), *Virtual realities and their discontents* (pp. 11-37). Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press.

Hellsten, S. K. (2012) «The meaning of life» during a transition from modernity to transhumanism and posthumanity. *Journal of Anthropology*, 1-7, doi:10.1155/2012/210684.

- Hobart, A. and Kapferer, Br. (eds) (2005). *Aesthetics and performance: formations of symbolic construction and experience*. New York, Oxford: Berghahn Books.
- Horst, H. and Miller, D. (2012). The digital and the human: a prospectus for digital anthropology. In H. A. Horst and D. Miller (eds.), *Digital anthropology* (pp. 3-35). London, New York: Berg.
- Ingold, T. (1997). Eight themes in the anthropology of technology. *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice*, 41(1), pp. 106-138.
- Kirskey, E. (ed.). (2014). *The multispecies salon*. Durham: Duke University Press.
- Klich, R. (2007). Performing posthuman perspective: Can You See Me Now?. *Scan. Journal of media arts culture*. http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=91 (Πρόσβαση: 15 Σεπτεμβρίου 2017).
- Kohn, E. (2013). *How forests think: toward an anthropology beyond the human*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Kroker, A. (2001). *The possessed individual. Technology and the French postmodern*. Montréal: New World Perspectives Culture Texts Series.
- Latour, Br. (1993). *The pasteurization of France* (Transl.: Alan Sheridan and John Law). Cambridge: Harvard University Press.
- Latour, Br. (2000). When things strike back: a possible contribution of ‘science studies’ to the social sciences. *British Journal of Sociology*, 51 (1), pp.107-123.
- Latour, Br. (2003). *Politics of nature: how to bring the sciences into politics*. Cambridge: Harvard University Press.
- Law, St. (2011). *Humanism: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Lévy, P. (1998). *Becoming virtual: reality in the digital age*. (Transl.: R. Bononno). New York: Plenum Trade.
- Mascia-Lees, E. (2011). Introduction. In E. Mascia-Lees (ed.), *A Companion to the anthropology of the body and embodiment* (pp. 1-3). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Miller, D. and Slater, D. (2000). *The Internet. An ethnographic approach*. Oxford, New York: Berg.
- Nardi, B. A. (2009). *My life as a night elf priest: an anthropological account of World of Warcraft*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press

- Pérez, E. (2014). The expansion of theatrical space and the role of the spectator. *Nordic Theatre Studies*, 26(2), pp. 35-45.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: the politics of performance*. London, New York: Routledge.
- Pickering, A. (1995). *The mangle of practice: time, agency, and science*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Pink, S., Horst, H. A. et al. (2016). *Digital ethnography: principles and practice*. California: Sage.
- Popat, S. and Preece, K. (2012). Pluralistic presence: practicing embodiment with my avatar. In S. Broadhurst and J. Machon (eds), *Identity, performance and technology: practices of empowerment, embodiment and technicity* (pp. 160-174). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Postill, J. (2012). Digital politics and political engagement. In H.A. Horst and D. Miller (eds), *Digital anthropology* (pp. 165-184). London, New York: Berg.
- Remshardt, R. (2008). Beyond performance studies: mediated performance and the posthuman. *Culture, Language and Representation*, 6, pp.47-64.
- Salter, Ch. (2012). JND: an artistic experiment in bodily experience as research. In D. Peters et.al. (eds), *Bodily expression in electronic music: perspectives on reclaimed performativity* (pp. 181-200). London: Routledge.
- Smart, A. and Smart, J. (2017). *Posthumanism. Anthropological insights*. Ontario: University of Toronto Press.
- Stone, A. R. (1991). Will the real body please stand up?. In M. Benedikt (ed.), *Cyberspace: first steps* (pp. 81–118). Cambridge: MIT Press.
- Taylor, T.L. (2002). Living digitally: embodiment in virtual worlds. In R. Schroeder (ed.), *The social life of avatars: presence and interaction in shared virtual environments* (pp. 40-62). London: Springer-Verlag.
- Tufekci, Z. (2012). We were always human. In N.L. Whitehead and M. Wesch (eds), *Human no more: digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology* (pp. 33-48). Boulder: University Press of Colorado.
- Viveiros de Castro, E. (1998). Cosmological deixis and Amerindian perspectivism. *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4(3), pp.469–488.
- Viveiros de Castro, E. (2014). *Cannibal metaphysics*. Minneapolis: Univocal.

Whitehead, N. L. (2002). *Dark shamans: Kanaima and the poetics of violent death*. Durham: Duke University Press.

Whitehead, N. L. (2009). Posthuman anthropology. *Identities: Global Studies in Culture and Power*, 16 (1), pp. 1-32.

Whitehead, N. L. (2012). Are we there yet? The end of anthropology is beyond the human. In N.L. Whitehead and M. Wesch (eds.), *Human no more: digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology* (pp. 217-230). Boulder: University Press of Colorado.

Whitehead, N.L. and Wesch, M. (2012). Introduction: human no more. In N.L. Whitehead and M. Wesch (eds), *Human no more: digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology* (pp. 1-10). Boulder: University Press of Colorado.

Wisniewski, K. (2012). Invisible caboclos and vagabond ethnographers: a look at ethnographic engagement in twenty-first-century Amazonia. In N.L. Whitehead and M. Wesch (eds), *Human no more: digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology* (pp. 177-190). Boulder: University Press of Colorado.

Wolfe, C. (2010). *What is posthumanism?*. Minneapolis: University of Minnesota Press.