μαγεία

όταν τα memes γίνονται απόκρυφα:
από τη μετατόπιση της πραγματικότητας
στην τέχνη της μιμιδιομαντικής

μια διαφορετική πραγματικότητα

Μου αρέσει που η genz είναι η μόνη γενιά που βαριέται τόσο πολύ που θέλει να πάει σε μια διαφορετική πραγματικότητα.

princessfairouz1 Tm, σχόλιο στο YouTube, 2022

Η ιδέα της «εξόδου από την πραγματικότητα», και γενικότερα το θέμα των ορίων μεταξύ των κόσμων, είναι κλασικό στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο επιστημονικής φαντασίας και τρόμου, από το *The Door in the Wall* του H. G. Wells μέχρι το *Stranger Things*, το *Twilight Zone* και το *Matrix*. Τα τελευταία χρόνια, ωστόσο, η έννοια έχει επεκταθεί πέρα από τη σφαίρα της μυθοπλασίας, δίνοντας αφορμή για μια σειρά από πολιτιστικές τάσεις που επικεντρώνονται στην πλαστικότητα της πραγματικότητας. Ένα προφανές παράδειγμα αυτού είναι το reality shifting, ένα φαινόμενο που εμφανίστηκε στο YouTube και το TikTok μεταξύ την περίοδο 2018-2020, με νέους και πολύ νέους χρήστες να πειραματίζονται με τεχνικές διαλογισμού, αστρική προβολή και διαυγή όνειρα. Στις συναφείς πρακτικές περιλαμβάνονται το manifesting και το κβαντικό άλμα, τα οποία βασίζονται στην ιδέα ότι το μυαλό μας, όταν εκπαιδευτεί κατάλληλα, είναι ικανό να αλλάξει την πραγματικότητα.

Σε μια πολυεπίπεδη εξέλιξη που ξεκινάει με την αισθητηριακή διέγερση (ASMR) και στη συνέχεια προχωράει στην προσομοίωση περιβαλλόντων και καταστάσεων (με ατμοσφαιρικά βίντεο), πριν μας προσκαλέσει να περάσουμε τα όρια σε παράλληλες διαστάσεις– όπως σε οριακούς χώρους, Backrooms και weird/dreamcore– το reality shifting αντιπροσωπεύει το υψηλότερο βήμα, το πιο επικίνδυνο

επίπεδο από όλα. Η ιδέα βασίζεται στην πεποίθηση ότι είναι δυνατόν να τηλεμεταφερθούμε νοητικά από τη μια διάσταση στην άλλη, μετακινούμενοι από την τρέχουσα πραγματικότητά μας (CR: Current Reality) στην επιθυμητή πραγματικότητα (DR: Desired Reality), με άλλα λόγια, εγκαταλείποντας το επίπεδο ύπαρξης στο οποίο πραγματικά κατοικούμε και προβάλλοντας τον εαυτό μας σε ένα διαφορετικό. Οι μετατοπιστές καλωσορίζουν την ιδέα του πολυσύμπαντος και πιστεύουν στην ύπαρξη άπειρων επιπέδων πραγματικότητας, πειραματιζόμενοι επιμελώς με διάφορες μεθόδους για να μετακινούνται σε αυτόν τον πολυδιάστατο χώρο. Δύο από τις πιο δημοφιλείς στρατηγικές είναι η μέθοδος του Κορακιού και η μέθοδος της *Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων*. Η πρώτη περιλαμβάνει το να ξαπλώνετε ανάσκελα σε θέση αστερία και να μετράτε ανάποδα από το εκατό στο μηδέν, ενώ προσπαθείτε να φανταστείτε την επιθυμητή πραγματικότητα— η δεύτερη επικεντρώνεται στο να οραματιστείτε κάποιον που ανήκει στον κόσμο στον οποίο θέλετε να φτάσετε, και στη συνέχεια ουσιαστικά να κυνηγήσετε αυτό το άτομο σε μια λαγότρυπα, όπως στην *Αλίκη στην Χώρα των Θαυμάτων*, μέσω της οποίας ο μετατοπιστής εισέρχεται στη συνέχεια στο επιθυμητό πεδίο.

Ένα πολύ ενδιαφέρον πράγμα σχετικά με το reality shifting είναι το γεγονός ότι συνήθως περιλαμβάνει κάποιο είδος «σεναρίου». Σύμφωνα με τα μέλη της κοινότητας, όσο πιο λεπτομερές είναι το σενάριο, τόσο πιο πιθανό είναι ο προορισμός να εκπληρώσει τις επιθυμίες σας. Το σενάριο μπορεί να περιλαμβάνει περιγραφές των δικών σας φυσικών χαρακτηριστικών, της εμφάνισης του επιθυμητού προορισμού σας και των ανθρώπων που τον κατοικούν, μαζί με διάφορες λεπτομέρειες που συνήθως δεν μπορούμε να ελέγξου-

με στην καθημερινή ζωή. Για παράδειγμα, μπορείτε να διατάξετε ότι στον κόσμο που επιλέξατε είναι αδύνατο να πάρετε βάρος, να αρρωστήσετε ή να πληγωθείτε. Σε αυτό το ταξίδι, ο μεταμορφωτής είναι ο κύριος χαρακτήρας και όλα περιστρέφονται γύρω από τις επιθυμίες του– το σώμα του είναι ένα προσεκτικά συναρμολογημένο άβαταρ και οι κανόνες του παιχνιδιού έχουν αποφασιστεί εκ των προτέρων. Όπως και στα ατμοσφαιρικά βίντεο, ο καθορισμός της σωστής διάθεσης είναι εξαιρετικά σημαντικός: για να λειτουργήσει η μαγεία, όλα τα συστατικά πρέπει να είναι σωστά. Και πάλι, η μαγική στιγμή της μετάβασης από τον έναν κόσμο στον άλλο συμβαίνει στο διάστημα μεταξύ ύπνου και εγρήγορσης, μεταξύ συνείδησης και λήθης. Πρόκειται για μια υπναγωγική κατάσταση που σχετίζεται με την έννοια των αστρικών επιπέδων: το πεδίο που ορισμένα συστήματα εσωτεριστικών πεποιθήσεων τοποθετούν στο μέσο της διαδρομής μεταξύ του πνευματικού και του γήινου κόσμου.

Ο έλεγχος εδώ είναι ένα βασικό θέμα: όταν η πραγματικότητα μετατοπίζεται, μπορούμε να επιλέξουμε πώς θα είναι τα πράγματα και να επιμεληθούμε κάθε λεπτομέρεια, επιλέγοντας το τέλειο μέρος, την τέλεια ατμόσφαιρα, την τέλεια ζωή. Στη δική του προσωπική διάσταση, ο μετατοπιστής είναι ταυτόχρονα σχεδιαστής παιχνιδιών, σκηνοθέτης ταινιών και παίκτης.

Δίνουμε μεγάλη βαρύτητα σε αυτή την πραγματικότητα, κάτι που είναι κατανοητό, αλλά στο τέλος της ημέρας, αυτή η πραγματικότητα είναι απλώς μια άλλη κβαντική πιθανότητα.

Obvious-Knee8419, ανάρτηση στο Reddit, 2023

Όπως πολλοί έχουν παρατηρήσει, το reality shifting έχει πολλά κοινά με τα διαυγή όνειρα.[113] Αυτό συμβαίνει όταν ο ονειρευόμενος γνωρίζει ότι βρίσκεται σε ένα όνειρο και αυτή η επίγνωση του επιτρέπει να κατευθύνει τη δράση. Μια αρχαία πρακτική που συνδέεται με τελετές μύησης, το διαυγές όνειρο έχει υπάρξει σε πολλούς πολιτισμούς ανά τους αιώνες– χρησιμοποιείται, για παράδειγμα, από τους σαμάνους για να πραγματοποιούν εξωσωματικά ταξίδια και να έρχονται σε επαφή με τον πνευματικό κόσμο, αλλά μπορεί επίσης να βρεθεί σε ανατολικές πρακτικές όπως η γιόγκα νίντρα. Γνωστή και ως oneironautics, η διαυγής ονειροπόληση μελετήθηκε και περιγράφηκε από τον Ολλανδό ψυχίατρο Frederik van Eeden σε ένα άρθρο του 1913 με τίτλο «A Study of Dreams»[114] και υιοθετήθηκε τη δεκαετία του 1980 από τον Stephen LaBerge,[115] έναν φιλόσοφο του Στάνφορντ.

Αν και πολλοί υποστηρίζουν ότι το reality shifting είναι απλώς μια νέα φράση για μια υπάρχουσα πρακτική, τα μέλη της κοινότητας επιμένουν ότι πρόκειται για μια πολύ πιο έντονη και ρεαλιστική εμπειρία. Σύμφωνα με την Grace Warwick, μια Βρετανίδα ψυχολόγο και ειδική στα ανεξήγητα αντιληπτικά φαινόμενα, πρόκειται για μια «δια-οριακή εμπειρία» [transliminal experience] που συμβαίνει πιο εύκολα «όταν το μυαλό μας βρίσκεται σε κατάσταση ηρεμίας– για παράδειγμα, κατά το ξύπνημα και πριν κοι-

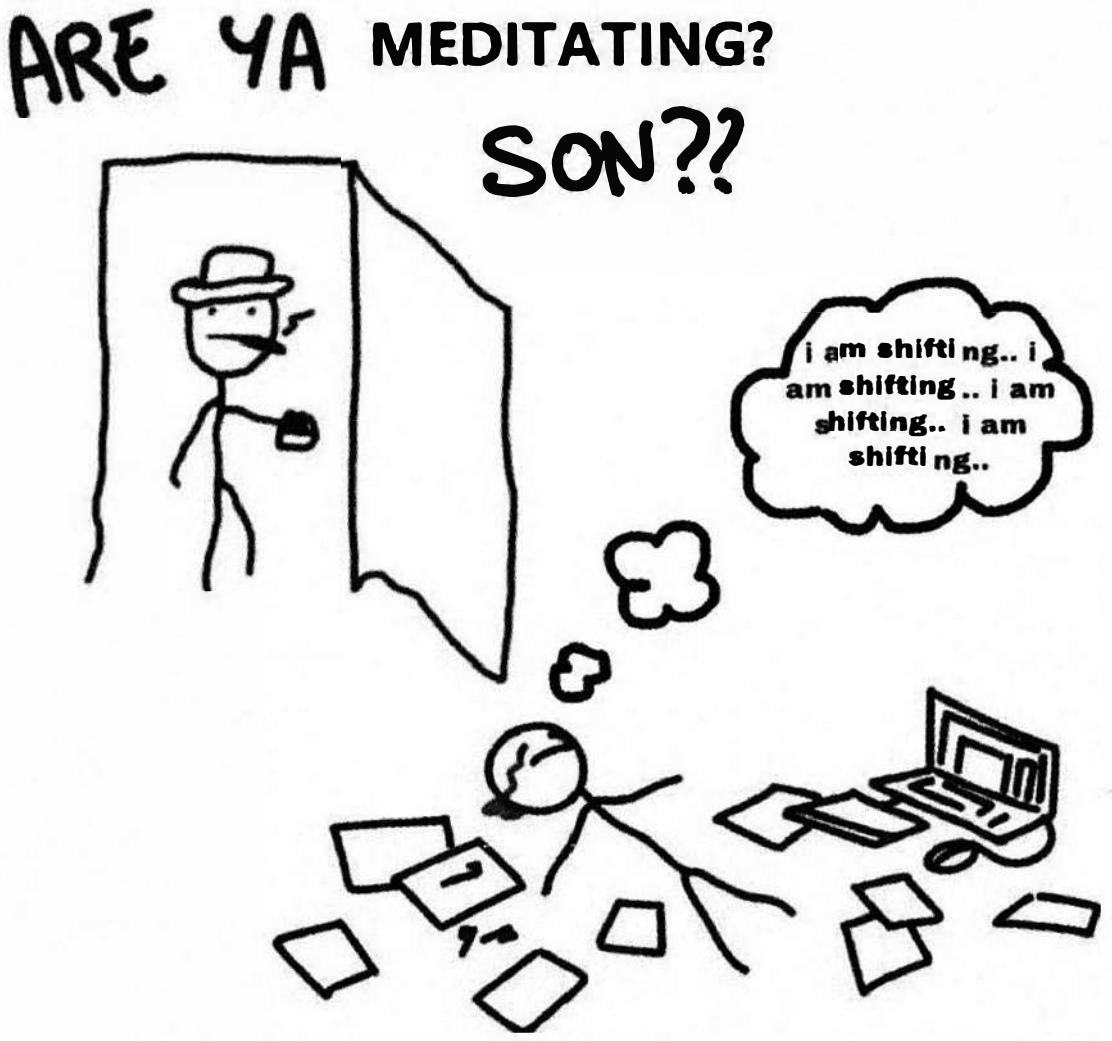
113. Eli Somer, Etzel Cardeña, Ramiro Figueiredo Catelan και Nirit Soffer-Dudek, "Reality Shifting: Psychological Features of an Emergent Online Daydreaming Culture," *Current Psychology,* 2021: 1-13.
114. Frederik van Eeden, "A Study of Dreams," *Proceedings of the Society for Psychical Research* 26, 1913.
115. Stephen LaBerge, *Exploring the World of Lucid Dreaming,* Ballantine Books, 1991.

μηθούμε [...]. Οι "οδηγίες" που αφθονούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης περιλαμβάνουν το να είσαι μισοκοιμισμένος ως σημείο εκκίνησης [...], στη συνέχεια προτείνουν την χρήση επαναλαμβανόμενης μουσικής ή την αργή αντίστροφη μέτρηση. Αυτοί οι παράγοντες ευνοούν μια κατάσταση διαοριακής εμπειρίας».[116]

Το 2020, όταν το reality shifting έγινε mainstream και μια από τις πιο δημοφιλείς τάσεις στο TikTok, τα περισσότερα άτομα από αυτά που το ασκούσαν (κυρίως νεαρά κορίτσια) ανέφεραν ότι το χρησιμοποίησαν για να μπουν στον κόσμο του Χάρι Πότερ. Αυτό δεν είναι το μόνο φανταστικό σύμπαν που επιλέγουν οι shifters. Οι πιο αγαπημένοι προορισμοί προέρχονται από τη λογοτεχνία, τον κινηματογράφο και τα βιντεοπαιχνίδια, από τον κόσμο των ταινιών της Marvel μέχρι το manga *My Hero Academia*, την τηλεοπτική σειρά *Stranger Things* και το βιντεοπαιχνίδι *Legend of Zelda*. Οι πολυάριθμοι διαδικτυακοί οδηγοί για «επιτυχημένο shifting» είναι ένα συνονθύλευμα πρακτικών από διάφορες εσωτερικές παραδόσεις και αναφορές στην επιστήμη— ιδίως στην κβαντική φυσική. Μια συχνά αναφερόμενη φιγούρα είναι ο Aleister Crowley, ο Βρετανός αποκρυφιστής που επινόησε τον όρο magick, προσθέτοντας το *k* για να διακρίνει το έργο του από τα κόλπα των μάγων της σκηνής. Αυτό που προσελκύει την κοινότητα των shifters είναι το γεγονός ότι η τελετουργική μαγεία του Crowley δεν αφορούσε την απόκτηση υπερφυσικών δυνάμεων, αλλά τον πειραματισμό

116. Serena Smith, "What Is 'Reality Shifting' and Why Is It Taking Over TikTok?," *i-D Vice*, 2021. (Το αρχικό άρθρο δεν είναι πλέον online, αλλά μπορείτε να το βρείτε στη διεύθυνση web.archive.org/web/20230727062713/i-d.vice.com/en/article/y3z8vm/what-is-reality-shifting-and-why-is-it-taking-over-tiktok.)

με στρατηγικές για την ενίσχυση των ανθρώπινων ικανοτήτων και την ευθυγράμμισή τους με τις φυσικές δυνάμεις, διοχετεύοντας τις σωστές ενέργειες προκειμένου να «εκδηλώσουμε» τις προθέσεις μας. «Το magick είναι η επιστήμη και η τέχνη του να προκαλείς την αλλαγή σε συμφωνία με τη θέληση»,[117] έγραψε ο Crowley στο *The Book of Thoth*.



Meme πάνω στο reality-shifting

117. Aleister Crowley, *The Book of Thoth*, Samuel Weiser, 1944.

Μια άλλη δημοφιλής αναφορά στον κόσμο του reality shifting είναι το περίφημο πρόγραμμα Gateway Experience της CIA, το οποίο διεξήχθη μυστικά κατά τη δεκαετία του 1980. Η επίσημη αναφορά, ένα έγγραφο είκοσι εννέα σελίδων που συντάχθηκε από τον συνταγματάρχη Wayne M. McDonnell και που αποχαρακτηρίστηκε μόλις το 2003, περιγράφει τις κύριες ιδέες πίσω από αυτό το παράξενο σύνολο πειραμάτων. Σύμφωνα με την έκθεση, η CIA ήθελε να μελετήσει τους μηχανισμούς της συνείδησης και να κατανοήσει αν ήταν δυνατόν να προκληθούν εξωσωματικές εμπειρίες. «Βασικά, το Gateway Experience είναι ένα εκπαιδευτικό σύστημα που έχει σχεδιαστεί για να φέρει αυξημένη δύναμη, συγκέντρωση και συνοχή στο πλάτος και τη συχνότητα της παραγωγής εγκεφαλικών κυμάτων μεταξύ του αριστερού και του δεξιού ημισφαιρίου, ώστε να μεταβάλει τη συνείδηση, μετακινώντας την εκτός της φυσικής σφαίρας, ώστε τελικά να ξεφύγει ακόμη και από τους περιορισμούς του χρόνου και του χώρου»,[118] εξηγεί η αναφορά. Οι ασκήσεις είναι εμπνευσμένες από το έργο του Robert Monroe, ενός ραδιοφωνικού παραγωγού, ο οποίος, ξεκινώντας από τη δεκαετία του 1950, μελέτησε τη σχέση μεταξύ της ακρόασης συγκεκριμένων ηχητικών συχνοτήτων και τις διαφορετικές καταστάσεις συνείδησης. Αν και η Έκθεση Gateway είναι ένα αρκετά πρόχειρο έγγραφο αμφιβόλου επιστημονικής αξίας, παρουσιάζεται συνεχώς ως απόδειξη της ύπαρξης και της αποτελεσματικότητας των τεχνικών αυτοϋπνωσης και αστρικής προβολής.

118. Analysis and Assessment of Gateway Process, www.cia.gov/readingroom/document/cia-rdp96-00788r001700210016-5.

...κι αν ο μάγος του Οζ είναι απλώς η Ντόροθι που κάνει reality shifting κατά τη διάρκεια εκείνου του ανεμοστρόβιλου; το να κλικάρει τα τακούνια της μπορεί να ήταν η ασφαλής ενέργειά της για να επιστρέψει στο σπίτι.

Emilia, σχόλιο στο YouTube, 2022

Το reality shifting έχει ένα ενδιαφέρον ιστορικό προηγούμενο, γνωστό ως «tulpamancy», το οποίο εμφανίστηκε στο διαδίκτυο στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και στις αρχές του 2000. Ο όρος tulpa είναι ένας θιβετιανός όρος που σημαίνει ενσάρκωση ή έκφανση: ένα αισθανόμενο ον που παράγεται από τη δύναμη του νου. Στον παραδοσιακό βουδισμό, αυτή η «οντότητα» χρησιμοποιούνταν για να βοηθήσει τον ασκούμενο να ξεπεράσει έναν φόβο ή μια έντονη επιθυμία. Παρόμοιες ιδέες μπορούν να βρεθούν σε διάφορα πλαίσια, συμπεριλαμβανομένης της Θεοσοφίας στα τέλη του δέκατου ένατου αιώνα. Ωστόσο, η λέξη tulpa ήρθε στη Δύση μόλις το 1929, όταν η γαλλοβελγίδα εξερευνήτρια Alexandra David-Néel δημοσίευσε το βιβλίο *With Mystics and Magicians in Tibet*.[119] Στο κείμενο, η συγγραφέας διηγείται ότι ανακάλυψε την πρακτική αυτή στο Θιβέτ και ότι κατάφερε να δημιουργήσει τη δική της tulpa με τη μορφή ενός χαρούμενου μοναχού (ένα ον που αργότερα αναγκάστηκε να ξεφορτωθεί, επειδή προφανώς *παραέγινε* ανεξάρτητο).[120]

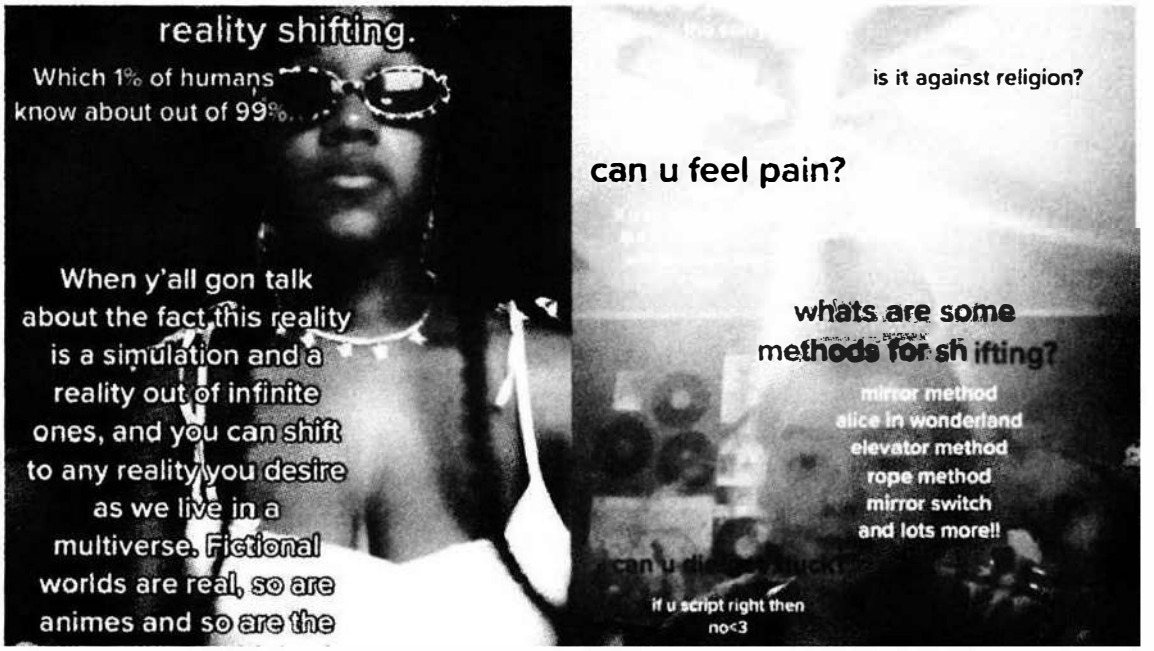
Το 2009, η ιδέα της δημιουργίας αυτόνομων όντων

119. Alexandra David-Néel, *With Mystics and Magicians in Tibet*, Bodley Head, 1931.

120. Samuel Veissière, "Varieties of Tulpa Experiences: The Hypnotic Nature of Human Sociality, Personhood, and Interphenomenality," *Hypnosis and Meditation: Towards an Integrative Science of Conscious Planes*, Amir Raz και Michael Lifshitz (επιμ.), Oxford University Press, 2016.

με τη χρήση τεχνικών διαλογισμού και οραματισμού εμφανίστηκε απροσδόκητα στο διαδίκτυο. Για άλλη μια φορά, η τάση ξεκίνησε από το board του 4chan /x/paranormal, με ορισμένους χρήστες να ισχυρίζονται ότι δημιούργησαν τα δικά τους tulpa και να δημοσιεύουν οδηγούς, κανόνες και συμβουλές για το πώς να προκαλέσουν μια από αυτές τις «εκφάνσεις». Όταν άλλοι χρήστες του board /x/ άρχισαν να βαριούνται το θέμα, οι tulpamancers μετανάστευσαν σε άλλους ψηφιακούς χώρους στο IRC, το Reddit και το Tumblr. Το tulpamancy έπειτα εξερράγη το 2012, όταν υιοθετήθηκε από μια άλλη, πολύ μεγαλύτερη κοινότητα, αυτή των οπαδών του *My Little Pony*, του γνωστού παιχνιδιού της Hasbro, το οποίο έχει επίσης εμπνεύσει ταινίες και κινούμενα σχέδια. Τα μέλη αυτής της κοινότητας, τα οποία είναι γνωστά ως «bronies», αγκάλιασαν με ενθουσιασμό την ιδέα και άρχισαν να συνδυάζουν τεχνικές διαλογισμού και διαυγούς ονείρου για να καλούν φανταστικούς φίλους πόνυ. Σύμφωνα με τον ανθρωπολόγο και γνωσιακό επιστήμονα Samuel Veissière, συγγραφέα μιας από τις λίγες εμπεριστατωμένες μελέτες για το φαινόμενο, «εκτός από τους φανταστικούς πράκτορες, οι νοητικές κατασκευές των tulpamancers περιλαμβάνουν χώρους για την αλληλεπίδραση του tulpa και του ξενιστή του, γνωστούς και ως mindscape ή wonderland. Τα tulpa συχνά παίρνουν ανθρώπινη μορφή, αλλά πολλά ενσαρκώνονται με μια ή την άλλη μορφή ανθρωποειδών παραλλαγών με χαρακτηριστικά ρευστού φύλου, ουδέτερου φύλου ή παν-εθνοτικού χαρακτήρα. Η κουλτούρα της φαντασίας συχνά ωθεί στην επιβολή μη ανθρώπινων tulpas, όπως ξωτικά, δράκους ή φανταστικά πλάσματα».[121]

121. *Αύτ.*



Στιγμιότυπο από βίντεο του Tiktok πάνω στο reality-shifting

Για όποιον θέλει να ασχοληθεί με αυτή την πρακτική, παρακαλούμε να καταλάβετε την έμφαση που δίνεται στο ότι το νόημα ενός τούλπα είναι ότι είναι μια οντότητα που αναπτύσσει τη δική της αίσθηση ανεξαρτησίας και γούστου, και γίνεται όλο και πιο δυνατή στην πορεία. ΜΗΝ περιμένετε να είναι ο τέλειος, ιδεαλιστικός φανταστικός αγαπημένος σας χαρακτήρας/φίλος, ούτε θα πρέπει να τον αναγκάσετε να γίνει– θα είναι σαν να προσπαθούν οι γονείς σας να σας αναγκάσουν να γίνετε το παιδί που θέλουν να είστε. Αυτό θα είναι πολύ άρρωστο και για εσάς και για το τούλπα. Είναι ένα κλασικό λάθος αρχάριων.

Camita, σχόλιο στο YouTube, 2023

Ο τεράστιος, πολύπλευρος κόσμος των πνευματικών και μαγικών τάσεων στο διαδίκτυο ερμηνεύεται συνήθως ως μια μορφή διαφυγής. Αυτό στηρίζεται στο κραυγαλέο, ολοένα και πιο αναμφισβήτητο γεγονός ότι, κυρίως μεταξύ των νεότερων γενεών, αναδύονται

ολοένα και πιο ακραίες στρατηγικές αποφυγής της πραγματικότητας ως μορφή άμυνας απέναντι σε έναν κόσμο που βρίσκεται στα πρόθυρα της κατάρρευσης.

Αν και αυτό είναι απόλυτα λογικό, υπάρχει κάτι μεγαλύτερο στο παιχνίδι: μια πολύ βαθύτερη εννοιολογική αλλαγή που αφορά τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα. Δεν πρόκειται απλώς για απόδραση σε έναν φανταστικό κόσμο, για αλλαγή των χρονολογικών γραμμών ή για δημιουργία φανταστικών φίλων, αλλά μάλλον— αν και με τρόπους που κατά καιρούς μπορεί να φαίνονται αφελείς ή απίθανοι— για την αναζήτηση νέων εργαλείων για να σχετιστούμε με μια πραγματικότητα που δεν φαίνεται πλέον να έχει καμία επίφαση σταθερότητας ή μονιμότητας. Μια πραγματικότητα που δυσκολευόμαστε όλο και περισσότερο να διακρίνουμε από τη φαντασία, που σε πολλές περιπτώσεις είναι συχνά ψεύτικη ούτως ή άλλως, και που φαίνεται να ξεφεύγει κάθε μέρα όλο και περισσότερο από τον έλεγχο μας.

Ο Αμερικανός σκηνοθέτης Jack Wagner, ο οποίος βρίσκεται πίσω από το *Otherworld*, ένα επιτυχημένο podcast αφιερωμένο στις αληθινές ιστορίες ανθρώπων που έχουν βιώσει κάτι παραφυσικό ή ανεξήγητο, σχολιάζει την ξαφνική δημοτικότητα των αντισυμβατικών, εξωεπιστημονικών, ακόμη και εσωτεριστικών αναγνώσεων της πραγματικότητας: «Μόλις ζήσαμε μια εποχή όπου οι θεσμοί μας απογοήτευσαν και ο κόσμος γονάτισε από έναν μυστηριώδη ιό που κανείς δεν προέβλεψε. Και νομίζω ότι αυτό κλόνισε κατά κάποιον τρόπο τα θεμέλια των ανθρώπων, όπου δεν μπορούσαν να ζήσουν στη δική τους μικρή φούσκα. Οι άνθρωποι αρχίζουν να ασχολούνται πλέον με πράγματα που δεν περίμεναν ποτέ να ασχοληθούν».[122]

122. Nada Alic, "Jack Wagner Takes Your Ghost Stories Serious-

ο κόσμος είναι κέικ

Είμαστε στο 2030. Η τέχνη της ζαχαροπλαστικής είναι πλέον τόσο ρεαλιστική, που κυριολεκτικά οτιδήποτε θα μπορούσε να είναι κέικ. Η αβεβαιότητα έχει κυριεύσει τον κόσμο με φόβο. Πηγαίνω να αγκαλιάσω τη γυναίκα μου για παρηγοριά. Είναι και αυτή κέικ.

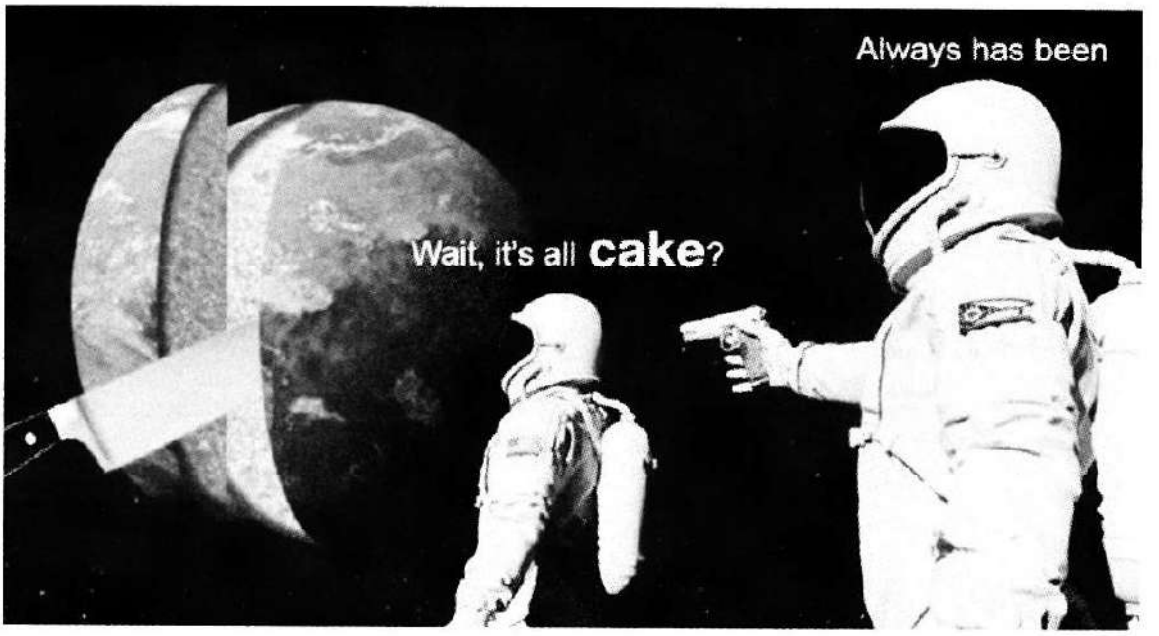
MehGyver, ανάρτηση στο Twitter, 2020

Στις 8 Ιουλίου 2020, μια συλλογή με τίτλο *These Are All Cakes*[123] αναρτήθηκε στον λογαριασμό Twitter του Tasty, του καναλιού τροφίμων του Buzzfeed. Το βίντεο δείχνει τις δημιουργίες της Τουρκάλας ζαχαροπλάστη Tuba Geçkil— τα υπερρεαλιστικά αρτοσκευάσματα που μοιάζουν με καθημερινά αντικείμενα. Οι δημιουργίες είναι εντυπωσιακές: ένας κόκκινος κροκόδειλος, ένα ρολό χαρτί τουαλέτας, ένα φυτό (σε γλάστρα), ένα δοχείο υγρού σαπουνιού, μια καρύδα και μια πίτσα με πεπερόνι και μανιτάρια. Όταν το μαχαίρι βυθίζεται, το καθένα από αυτά αποκαλύπτει τα μαλακά του σωθικά: είναι όλα φτιαγμένα από παντεσπάνι καλυμμένο με γλάσο φοντάν. Το tweet είχε όλα όσα χρειαζόταν για να γίνει viral: ήταν απροσδόκητο, παράξενο και ωραίο στην όψη, τραβώντας έτσι την προσοχή των οπαδών των σουρεαλιστικών memes, του μαγειρικού περιεχομένου, αλλά και του περίεργα ικανοποιητικού είδους.

---

ly," *Document Journal*, 4 Απριλίου 2023, www.documentjournal.com/2023/04/jack-wagner-otherworld-podcast-yeah-but-still-paranormal-radio-ghosts-kundalini-this-american-life-george-noory.

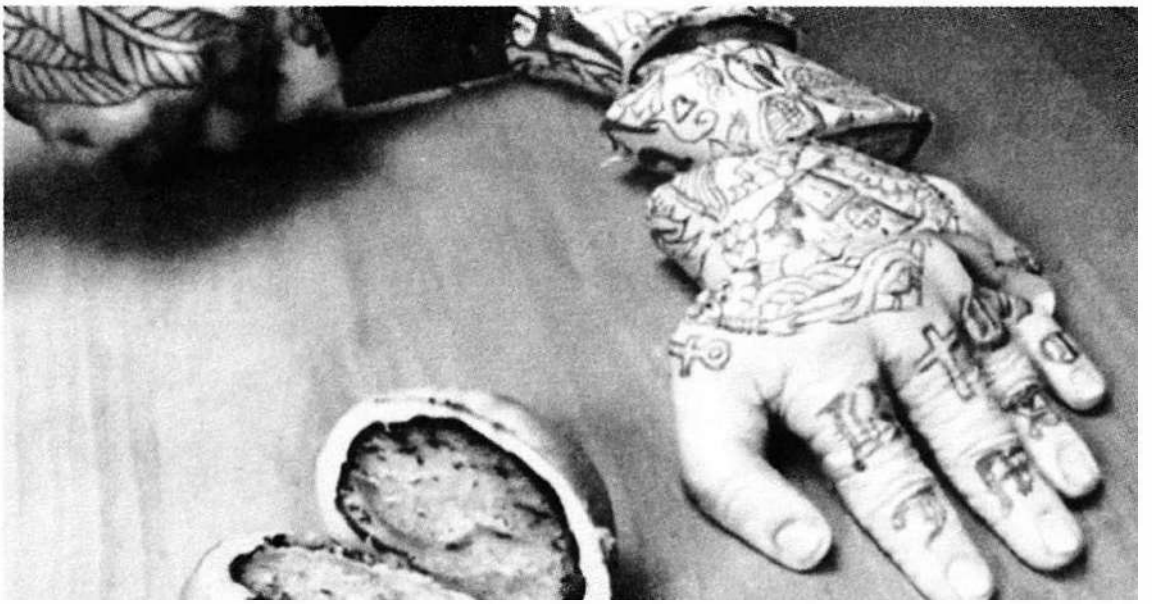
123. Tasty (@tasty), ανάρτηση στο Twitter, 8 Ιουλίου 2020, twitter.com/tasty/status/1280966608933003264.



Meme «real or cake»

Αλλά όλα αυτά συνέβησαν στη μέση της πρώτης καραντίνας, στο αποκορύφωμα της πανδημίας, και έτσι το σύμπαν του περιεχομένου που δημιουργήθηκε γύρω από το φαινόμενο των ρεαλιστικών κέικ έγινε πολύ γρήγορα υπαρξιακό. Αναγκασμένοι να απομονωθούν από ένα απρόβλεπτο γεγονός που έμοιαζε βασικά εξωπραγματικό, οι άνθρωποι φάνηκε να έχουν τη φυσική τάση να επιδίδονται σε φιλοσοφικούς προβληματισμούς σχετικά με το νόημα της ζωής και τη σχέση τους με την πραγματικότητα. Το γεγονός ότι αυτού του είδους η αγωνία κατέληξε να διοχετευτεί σε memes, tweets και TikToks μαρτυρά μόνο την επικαιρότητά της, και οι χρήστες που έκαναν λογοπαίγνια με τις λέξεις «cake» και «fake» άρχισαν σύντομα να παράγουν και να μοιράζονται περιεχόμενο πάνω στη φύση της πραγματικότητας: Πώς μπορούμε να είμαστε σίγουροι ότι ο κόσμος δεν είναι φτιαγμένος από κέικ; Πώς μπορούμε να ξεχωρίσουμε το *αληθινό* από το *κέικ*; Είμαστε κι εμείς φτιαγμένοι από *κέικ*; Είναι αυτό που αποκαλούμε κέ-

ικ πραγματικά *κέικ*; Και τι σημαίνει πραγματικά *να είσαι τελικά κέικ*;



Στιγμιότυπο από το βίντεο *Be Careful Cutting Cakes*, από το Bakeking στο Youtube

Πολλά από αυτά είναι βίντεο παρωδίες ή ανοησίες που δείχνουν ανθρώπους να προσπαθούν (και να αποτυγχάνουν) να βρουν κέικ μέσα στα αντικείμενα που έχουν στο σπίτι τους: κόβοντας πακέτα χαρτομάντιλων, σκίζοντας κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών και κόβοντας παπούτσια, διαγωνιζόμενοι για το πιο απίθανο, νταναϊστικό κόλπο. Από ανάρτηση σε ανάρτηση, τα ερωτήματα γρήγορα έφτασαν στο μεταφυσικό πεδίο. Ο χρήστης Jett Jaffe, για παράδειγμα, ανέβασε στο Twitter ένα animated gif του Sheldon Cooper από τη σειρά *The Big Bang Theory* να πανικοβάλλεται και να αναπνέει μέσα σε μια χάρτινη σακούλα, κάτω από την ερώτηση: «Αν όλα είναι κέικ, αλλά το κέικ είναι ψέμα, αυτό σημαίνει ότι όλα είναι ψέμα; ΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΥΠΑΡΞΗ!»;[124]

Το meme με τις τούρτες έχει και πιο σκοτεινές πα-

124. Jett Jaffe (@JettBlackMagick), ανάρτηση στο Twitter, 13 Ιουλίου 2020, twitter.com/JettBlackMagick/status/1282707635645681664.

ραφυάδες: στο βίντεο *Be Careful Cutting Cakes*,[125] που δημοσιεύτηκε από το κανάλι The Bakeking και το οποίο υιοθετήθηκε σε πολλές μεταγενέστερες αναρτήσεις, ανάμεσα σε όλες τις «καμουφλαρισμένες τούρτες» υπάρχει και ένα ανθρώπινο χέρι. Αν κρίνουμε από τα τατουάζ σε αυτό, φαίνεται να ανήκει στο άτομο που κάνει τον τεμαχισμό. Η ίδια η Tuba Geçkil είναι η δημιουργός του βίντεο που πυροδότησε την όλη τάση, η οποία επίσης δημοσιεύει περιεχόμενο που παίζει με το ελαφρώς ενοχλητικό ζεύγος κέικ/σάρκα. Ένα βίντεο τη δείχνει να κάθεται σε ένα οικιακό περιβάλλον, αποφασισμένη να δοκιμάσει την «κοψιμότητα» των αντικειμένων γύρω της: ξεκινάει κόβοντας σε φλιτζάνι, προχωράει στο σκαμνί, επιτίθεται στην πολυθρόνα και τελικά βυθίζει αδιάφορα τη λεπίδα στο ίδιο της το χέρι (το οποίο φυσικά είναι επίσης φτιαγμένο από παντεσπάνι).

Για άλλη μια φορά, μπορούμε να δούμε πώς η έννοια της πραγματικότητας συνεχώς αμφισβητείται στις διαδικτυακές πολιτιστικές εκφράσεις: ο κόσμος που αντιλαμβανόμαστε με τις αισθήσεις μας είναι μια ασταθής οντότητα, κάτι που μπορεί να αλλάξει και να μεταμορφωθεί από το ένα λεπτό στο άλλο. Μόνο που σε αυτή την περίπτωση, αντί να καταρρεύσει ή να εξαφανιστεί, μετατρέπεται σε κάτι γλυκό και βρώσιμο. Το γεγονός ότι όλο αυτό το αόριστα ανησυχητικό σενάριο επικεντρώνεται γύρω από μια γλυκιά λιχουδιά που συνδέεται με ευτυχισμένες στιγμές και γιορτές το κάνει διπλά αποπροσανατολιστικό. Απαντώντας στο tweet του 2020 από το Tasty, οι χρήστες εξερεύνησαν όλες τις τρομακτικές πιθανότητες: «Αυτός είναι ο λόγος που οι άνθρωποι

125. The Bakeking, *BE CAREFUL CUTTING CAKES*, βίντεο στο YouTube, 10 Μαρτίου 2020, www.youtube.com/watch?v=-vldw_vzA00.

έχουν προβλήματα εμπιστοσύνης. Πηγαίνουν να καθίσουν σε μια καρέκλα και είναι ένα κέικ. Χτυπάνε πολύ άσχημα, οπότε πιάνουν το τηλέφωνό τους και είναι και αυτό κέικ. Μετά καλούν τον φίλο τους για βοήθεια», γράφει ο Kasaix. «Και ο φίλος τους, όπως αποδεικνύεται, δεν μπορεί να βοηθήσει. Γιατί; Λοιπόν, επειδή και αυτός είναι ένα κέικ», προσθέτει ο androo.

Στο TikTok, η τάση πήρε μια ξεχωριστή τροπή, με ένα συγκεκριμένο οπτικό εφέ και soundtrack, μια πειραγμένη εκδοχή του τραγουδιού «I'd Rather Sleep» των Kero Kero Bonito που είναι τόσο αγαπητό στο weirdcore και το dreamcore. Αλλά εδώ, στον στίχο «Now I know what's real and what is fake», το fake αντικαθίσταται από το cake. Αυτό είναι που παίζει στο φόντο των βίντεο με ανθρώπους που προσπαθούν να καρφώσουν μαχαίρια και πιρούνια βασικά σε οτιδήποτε και τα πάντα: βιβλία, βάζα, τηλέφωνα, ποτήρια, ζώα και ανθρώπους. Χρησιμοποιώντας την datamoshing εφαρμογή MoshUp, η οποία σας επιτρέπει να εισάγετε δυσλειτουργίες σε εικόνες, τα οπτικά εφέ που προκύπτουν είναι ιδιαίτερα πειστικά. Η εφαρμογή κάνει τα αντικείμενα να υγροποιούνται και να διαστρεβλώνονται, καθιστώντας εύκολη τη μεταμόρφωσή τους σε κάτι άλλο. Το αρχικό αντικείμενο διαλύεται σε μια θολούρα από pixels, και στη συνέχεια μετατρέπεται σε κάτι άλλο— σε αυτή την περίπτωση σε ένα κομμάτι παντεσπάνι.

Αυτοί οι προβληματισμοί για τη φύση της πραγματικότητας με θέμα το κέικ μπήκαν και στο αφηγηματικό σύμπαν του SCP Foundation. Στις 14 Ιουλίου 2020, ο επίσημος λογαριασμός του Foundation έγραψε στο Twitter: «Το SCP Foundation είναι ένα από τα σημαντικότερα ιδρύματα της Ευρώπης: Κάποιος μου είπε ότι μπορεί να είμαι φτιαγμένο από κέικ; Είναι αυτό μια ανωμαλία; Μάλλον ναι, με τα χί-

λια».[126] Η πιθανότητα ότι αντικείμενα και άνθρωποι μπορεί ξαφνικά να μετατραπούν σε κέικ– ή να είναι κρυφά φτιαγμένοι από αυτό– μπορεί σίγουρα να θεωρηθεί ως μια ακόμη «ανωμαλία» και, ως τέτοια, να γίνει θέμα για ένα ίδρυμα όπως το SCP Foundation. Το #SCP-6161 περιγράφει ένα ειδικό είδος μαχαιριού που όχι μόνο κόβει με ευκολία οποιοδήποτε υλικό, αλλά κάνει τα πράγματα που έρχονται σε επαφή με τη λεπίδα του να μετατρέπονται αυτόματα σε κέικ.[127] Ή μάλλον, τα αντικείμενα παραμένουν τα ίδια εξωτερικά, αλλά στο εσωτερικό τους είναι φτιαγμένα από κέικ σε διαφορετικές γεύσεις.

> *Αλλά γιατί πρέπει να διακρίνουμε την πραγματικότητα από το κέικ. Γιατί δεν μπορούμε απλά να απολαμβάνουμε τη ζωή και το κέικ όπως εμφανίζονται στα αβέβαια μάτια μας και στο ατελές μυαλό μας;*
>
> Francesco Casavola, σχόλιο στο YouTube, 2020

Αυτή η ευρέως διαδεδομένη συνειδητοποίηση της μυστηριώδους φύσης της πραγματικότητας, όπως αποδεικνύεται από τη δημοτικότητα του meme «real or cake», πρέπει να ερμηνευτεί σε ένα ευρύτερο πλαίσιο. Οι χρήστες του διαδικτύου αντιμετωπίζουν συνεχώς το πρόβλημα της ερμηνείας όσων βλέπουν, διαβάζουν και ακούν. Πρέπει να επεξεργαστούν μια τεράστια ροή περιεχομένου ποικίλης και συχνά άγνωστης προέλευσης– κάθε μήνυμα πρέπει να αξιολογηθεί προσεκτικά και να μετρηθεί με βάση τις

126. The SCP Foundation (@scpwiki), ανάρτηση στο Twitter, 14 Ιουλίου 2020, twitter.com/scpwiki/status/1283086409654513664.
127. "SCP-6161," The SCP Foundation Wiki, 22 Σεπτεμβρίου 2023, scp-wiki.wikidot.com/scp-6161.

γνώσεις που ήδη κατέχουν, οι οποίες όμως είναι και αυτές ασταθείς και υπόκεινται στις ιδιοτροπίες της μνήμης και των διαθέσεων. Τα εργαλεία που έχουμε στη διάθεσή μας για την πλοήγηση στον ωκεανό των πληροφοριών, ο οποίος γίνεται μέρα με τη μέρα όλο και πιο σκοτεινός και θυελλώδης, είναι ελάχιστα. Πώς μπορούμε να αξιολογήσουμε την αξιοπιστία των πληροφοριών στο διαδίκτυο; Τι καθιστά μια πηγή δεδομένων έγκυρη; Πώς μπορούμε να τραβήξουμε τη γραμμή μεταξύ ερμηνείας και μυστικοποίησης; Και τέλος: πώς μπορούμε να ξεχωρίσουμε την *πραγματικότητα* από το *κέικ*;

Φυσικά, αυτό δεν είναι ένα νέο πρόβλημα: η έννοια της πραγματικότητας δεν ήταν ποτέ απλή ή σταθερή. Αλλά τα τελευταία χρόνια, τα πράγματα φαίνεται να έχουν πραγματικά ξεφύγει από τον έλεγχο. Τη δεκαετία του 1980, ο Michel De Certeau προέβλεψε πώς θα έμοιαζε η σημερινή υπερφόρτωση πληροφοριών: «Τα μέσα ενημέρωσης μετατρέπουν τη μεγάλη σιωπή των πραγμάτων στο αντίθετό της. Παλαιότερα ήταν ένα σιωπηλό μυστικό, τώρα όμως η πραγματικότητα μιλάει διαρκώς. Τα δελτία ειδήσεων, οι πληροφορίες, οι στατιστικές και οι έρευνες βρίσκονται παντού. Καμία ιστορία δεν μίλησε ποτέ τόσο πολύ ή δεν έδειξε ποτέ τόσα πολλά».[128] Σαράντα χρόνια μετά, η πραγματικότητα όχι μόνο συνεχίζει να φλυαρεί, αλλά υπάρχουν πλέον δισεκατομμύρια φωνές που συμβάλλουν στην κακοφωνία. Η συνεχής διαπλοκή διαφορετικών απόψεων έχει δημιουργήσει ένα ιλιγγιώδες καλειδοσκόπιο— η πολυπλοκότητα του κόσμου και οι πληθωρικές διασυνδέσεις μεταξύ νοημοσυνών, ενεργειών και οραμάτων

128. Michel De Certeau, *The Practice of Everyday Life,* University of California Press, 1984.

μέσα σε αυτόν έχουν γίνει ολοφάνερα εμφανείς.

Ένα αξιομνημόνευτο απόσπασμα από το βιβλίο *Fotografia e inconscio tecnologico* (Η φωτογραφία και το τεχνολογικό ασυνείδητο), του Franco Vaccari στα τέλη της δεκαετίας του 1970, εντοπίζει το πρόβλημα που θα δημιουργούσε η υπερβολική καταγραφή που κατέστη δυνατή με τη φωτογραφία και προσδιορίζει τον βασικό ρόλο που θα έπαιζε η τεχνολογία της πληροφορίας σε αυτή τη διαδικασία στο μέλλον: «Για ένα διάστημα πιστεύαμε ότι αρκούσε η συσσώρευση εγγράφων, στιγμιότυπων, βιντεοσκοπήσεων, για να έχουμε αποδείξεις της ύπαρξης, για να πιστοποιήσουμε την πραγματικότητα και το περιβάλλον της. Τώρα συνειδητοποιούμε ότι είναι η ίδια η ποσότητα των αποδεικτικών στοιχείων που δυσκολεύει το βλέμμα μας, το θολώνει, και το καθιστά άχρηστο. Κάτι παρόμοιο συνέβη και με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές: σχεδιασμένοι για να φέρουν επιτέλους τάξη, μας έκαναν να ανακαλύψουμε την πολυπλοκότητα και το χάος».[129]

Η έννοια της μετα-αλήθειας, η οποία κυριάρχησε στη συζήτηση για το οικοσύστημα της πληροφορίας τα τελευταία είκοσι χρόνια, φαίνεται πλέον περιοριστική και ξεπερασμένη. Δεν πρόκειται πλέον μόνο για την αντιμετώπιση της παραπληροφόρησης ή για την καταπολέμηση της έλευσης μιας κουλτούρας που εστιάζει όλο και περισσότερο σε μεροληπτικές ερμηνείες της πραγματικότητας που τροφοδοτούνται από το συναίσθημα, αλλά μάλλον για την αντιμετώπιση ενός κοινωνικού ορίζοντα στον οποίο η αλήθεια και το ψέμα δεν είναι— και δεν θα είναι ποτέ ξανά— διακριτά με απόλυτη σαφήνια. Οι αφηγήσεις για το πολυσύμπαν είναι τόσο δημοφιλείς επειδή

129. Franco Vaccari, *Fotografia e inconscio tecnologico*, Einaudi, 2011.

μαριονέτες, ξωτικά και περαστικά πλάσματα

Αυτό είναι το αποκορύφωμα της ύπαρξης. Η κατάσταση της ύπαρξης που διαθέτει αυτό το μικρό ενοχλητικό ιδιόρρυθμο πλάσμα είναι ευφορική σε κάθε στιγμή– απλά είναι. Γνωρίζω με βεβαιότητα ότι ένας εξαιρετικός αριθμός ανθρώπων θα υποβαλλόταν σε φρικτές και αθεόφοβες τελετουργίες για να γίνει ο ίδιος ένας άτακτος ξωτικός κατεργαράκος.

Смешнявка, σχόλιο στο YouTube, 2022

Μεταξύ του 2020 και 2022, ένας χρήστης με το όνομα Mestre Ensinador δημοσίευσε μια σειρά από TikToks με πρωταγωνιστή μια μαριονέτα. Οι αναρτήσεις, χάρη και στα πιασάρικα soundtracks– από το τραγούδι της δεκαετίας του 70 «Que luz é esse» του Βραζιλιάνου τραγουδοποιού Raul Seixas μέχρι το «L'amour toujours» της Gigi D'Agostino– είχαν μεγάλη επιτυχία στους χρήστες. Είναι δύσκολο να περιγράψει κανείς με λόγια την παράξενη γοητεία αυτού του πλάσματος: μια φεγγαρόμορφη φιγούρα που μοιάζει με ξωτικό, ντυμένη με λευκό χιτώνα, με μικρά χέρια που ξεπροβάλλουν και ένα μυτερό πράσινο καπέλο στο κεφάλι, που χορεύει και στριφογυρίζει, κρύβεται ανάμεσα στα δέντρα και ξεπροβάλλει από έναν κούφιο κορμό. Μέσα σε ένα feed από συνταγές, χορούς και σεμινάρια μακιγιάζ, αυτό το «ιδιόρρυθμο πλασματάκι» [whimsical little creature], όπως έγινε σύντομα γνωστό από τους χρήστες, είναι ένα ασυνήθιστο φαινόμενο. Πολλοί χρήστες το συμπάθησαν και τα βίντεο άρχισαν να έχουν όλο και περισσότερες προβολές. Σε άλλα κλιπ, το πλάσμα εκτελεί μυστηριώδεις τελετουργίες με πύρινα σύμβολα, εκτοξεύεται στο διάστημα, πετάει πάνω από τη θάλασσα, ηφαίστεια και γκρεμούς.



Στιγμιότυπα από τα βίντεο *Mestre Ensinador* στο TikTok

Το ιδιόρρυθμο αυτό πλασματάκι έγινε τελικά viral στα τέλη του 2022, όταν η χρήστρια iz.khalifa1 αποφάσισε να χρησιμοποιήσει τα βίντεο του Mestre Ensinador σε ένα «duet», τη λειτουργία του TikTok που επιτρέπει την ταυτόχρονη αναπαραγωγή δύο βίντεο σε μια ενιαία διαχωρισμένη οθόνη. Η ιδέα της iz.khalifa1 ήταν πρωτότυπη: βιντεοσκόπησε τον εαυτό της να προσπαθεί να πείσει τον μικρότερο αδελφό της, προς μεγάλη του δισκέδαση ότι το πλάσμα που φτερουγίζει στο δάσος ήταν ο ίδιος όταν ήταν μικρός. Το meme που προέκυψε, *Me As A Baby*, δημιούργησε χιλιάδες επαναλήψεις στις εβδομάδες που ακολούθησαν, κυρίως βίντεο στα οποία ανυποψίαστα παιδιά υποβάλλονται στο ίδιο αστείο, αλλά και παρωδίες, remakes και σεμινάρια για το πώς να φτιάξετε τη δική σας προσωπική μαγική μαριονέτα. Στα σχόλια, οι χρήστες παίζουν μαζί τους: «αυτός είμαι εγώ», «θυμάμαι εκείνη τη στιγμή», «μακάρι να μπορούσα να γυρίσω πίσω στο χρόνο» και «πού βρήκατε αυτό το βίντεο με εμένα όταν ήμουν μικρός;». Το χορευτικό ξωτικό ρίζωσε στο συλλογικό ασυνείδητο, εμφυτεύ-

τηκε στο μυαλό σε υποσυνείδητο επίπεδο, ως τεχνητή ανάμνηση, δημιουργώντας μια νέα αρχετυπική μνήμη.

Για να κατανοήσουμε καλύτερα το φαινόμενο, πρέπει να πάμε λίγο πιο πίσω και να δούμε την προέλευση της φιγούρας του Mestre Ensinador. Στο πρώτο βίντεο της σειράς, που δημοσιεύτηκε το 2020, βλέπουμε τον δημιουργό της κούκλας, τον Βραζιλιάνο καλλιτέχνη Jhonatan Oliveira, να προσποιείται ότι βρίσκει το πλάσμα κάτω από τη γη, τυλιγμένο σε ένα σάκο. Μόλις το απελευθερώνει, αυτό αρχίζει να στροβιλίζεται, τρομάζοντας τους παρευρισκόμενους, οι οποίοι υποχωρούν, κάνοντας τον σταυρό τους. Σε επόμενες αναρτήσεις, ο Oliveira αρχίζει να απευθύνεται στη μαριονέτα ως *Meu Professor* (δάσκαλέ μου), αλλά και ως *Meu mestre e meu rei, ele é meu professor*, που σημαίνει «Ο αφέντης μου και βασιλιάς μου, είναι ο δάσκαλός μου».

Το πραγματικό όνομα του πλάσματος είναι Tibúrcio, όπως εξήγησε ο δημιουργός του σε συνέντευξή του στο *Rolling Stone*.[131] Στην ίδια συνέντευξη, ο Oliveira λέει ότι η μαριονέτα ανήκε στην εκλιπούσα γιαγιά του και ότι το 2020 αποφάσισε να της δώσει ένα νέο σώμα και να βρει έναν τρόπο να την ζωντανέψει. Αν και ο δημιουργός του Tibúrcio ισχυρίζεται ότι η χρήση του πλάσματος ήταν απλώς ένας τρόπος προώθησης της τέχνης του (πίνακες και σχέδια) εκμεταλλευόμενος τη viral δυναμική πλατφορμών όπως το TikTok, είναι αδύνατο να μην συνδέσει κανείς τη μυθολογία μιας μαγικής οντότητας του δάσους με τη βραζιλιάνικη εσωτερική παράδοση. Πράγματι, το πορτογαλικό επίθετο *Mestre Ensinador*– κυριολεκτικά «αφέντης δάσκαλος» ή «δάσκαλος που διδάσκει»– χρησιμο-

131. Miles Klee, "A Spooky Dance, a Collective Memory, and a Weird Little Puppet: Inside TikTok's Newest Obsession," *Rolling Stone*, 5 Δεκεμβρίου 2022, www.rollingstone.com/culture/culture-news/titkok-trend-puppet-brazil-baby-1234640809.

ποιείται για τους ηγέτες διαφόρων θρησκευτικών κινημάτων, αλλά και για πνεύματα με τα οποία μπορεί να έρθει κανείς σε επαφή σε τελετές που περιλαμβάνουν τη χρήση ψυχοδραστικών ουσιών. Σύμφωνα με τους ακόλουθους του Santo Daime, μιας συγκρητιστικής θρησκείας που ιδρύθηκε στον Αμαζόνιο τη δεκαετία του 1930, η αγιαχουάσκα περιέχει έναν «Mestre Ensinador», ο οποίος εκδηλώνεται κατά τη διάρκεια της τελετής και έχει τη δύναμη να «μας αποκαλύψει στον εαυτό μας».[132] Δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι, όταν ο Oliveira ξεθάβει τον Tibúrcio στο βίντεο, βρίσκεται μέσα σε ένα είδος δισκοπότηρου, που ίσως είχε χρησιμοποιηθεί προηγουμένως για την κατάποση κάποιου είδους ψυχεδελικού παρασκευάσματος. Και σύμφωνα με τον Oliveira, η έμπνευση για τα βίντεό του είναι υπερφυσική: «Έρχεται από τον Θεό»,[133] εξηγεί.

Απλά ζει τη στιγμή. Ένα ελεύθερο πνεύμα. Δεν δεσμεύεται από τη βίαιη καθημερινότητα της ανθρώπινης κοινωνίας, δεν επιβαρύνεται με τη συναισθηματική αναταραχή της γενιάς μας, απλά... ζει. Δεν επιβιώνει απλά, ζει πραγματικά. Ατομάκι.

Egg 06, σχόλιο στο YouTube, 2023

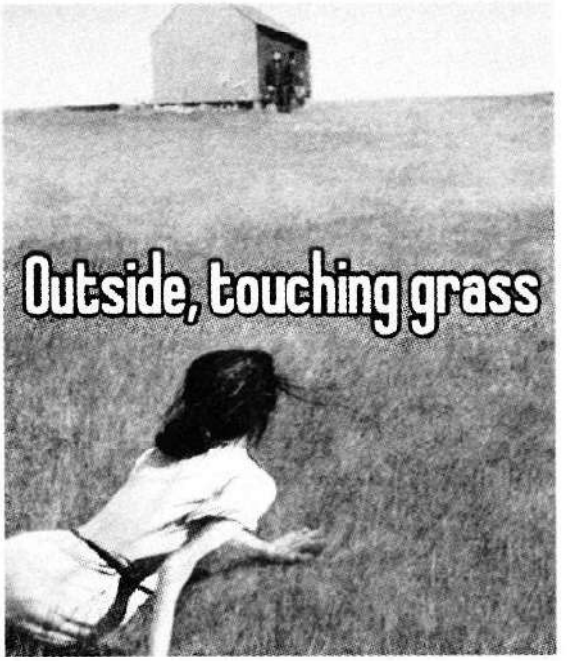
Ο *δάσκαλος του δάσους*, μια αρχαία, μυστηριώδης φιγούρα, φαίνεται να έχει εμφανιστεί στο διαδίκτυο για να μας θυμίσει ποιοι πραγματικά είμαστε— ποιοι ήμασταν πριν η προσωπικότητά μας σταθεροποιηθεί και αρχίσουμε να χάνουμε τις πρώτες μας αναμνήσεις, τις πιο μακρινές, τις πιο αυθεντικές αναμνήσεις

132. Adriana Verlangieri, *Il Maestro della Foresta. Santo Daime: un'esperienza sciamanica*, Ellin Selae, 2000.
133. Miles Klee, "A Spooky Dance, a Collective Memory, and a Weird Little Puppet: Inside TikTok's Newest Obsession."

μας. Για να το κάνει αυτό, ο δάσκαλος μοιάζει με έναν ξέγνοιαστο, φιλικό νάνο που στριφογυρίζει ανάμεσα στα δέντρα. Είναι αυτή η αυθόρμητη σύνδεση με τη φύση, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα άμεσης δημιουργίας των memes σχετικά με την φιγούρα, που προσελκύει τους χρήστες του TikTok. Για αυτούς που είναι «χρόνια συνδεδεμένοι», που περνούν δηλαδή τον περισσότερο χρόνο τους μπροστά σε μια οθόνη, ο φυσικός κόσμος είναι μια πηγή αναγέννησης, μια πιθανή θεραπεία για τις επιπτώσεις της ζωής σε μια υπερκαπιταλιστική, τεχνολογική κοινωνία. Η επαφή με τη φύση είναι ένα αντίδοτο στη συστηματική μας απομάκρυνση από τον κόσμο γύρω μας, η οποία συχνά μας οδηγεί επίσης στο να νιώθουμε ότι δεν έχουμε επαφή με το ίδιο μας το σώμα: «Βγείτε έξω και αγγίξτε το γρασίδι», λέει ένα άλλο δημοφιλές meme.

Αν και ορισμένοι χρήστες φαίνονται ενοχλημένοι από τον Tibúrcio και σωστά επισημαίνουν ότι είναι μια διφορούμενη φιγούρα, χαριτωμένη αλλά και αόριστα απειλητική ταυτόχρονα («Γιατί νιώθω σαν να είμαι καταραμένος και ευλογημένος ταυτόχρονα», σχολιάζει ο χρήστης Mark Collado στο YouTube), οι περισσότεροι ανταποκρίνονται θετικά σε αυτόν. Ο καλικάντζαρος που χορεύει θεωρείται ως μια καλοπροαίρετη, ακόμη και θεραπευτική παρουσία. «Οι άνθρωποι μου γράφουν ότι περνούσαν άσχημες στιγμές και ότι βλέποντας τα βίντεό μου άλλαξαν τα πάντα», δήλωσε ο Oliveira στο περιοδικό *Midiamax*. «"Αυτά τα βίντεο βελτίωσαν τη ζωή μου", μου γράφουν».[134]

134. João Ramos, "Mestre ensinador: descubra quem é o homem por trás do gnomo de MS que dominou o mundo," *Midiamax,* 28 Δεκεμβρίου 2022, midiamax.uol.com.br/midiamais/2022/mestre-ensinador-descubra-quem-e-o-homem-por-tras-do-gnomo-de-ms-que-dominou-o-mundo.



Meme «Βγείτε έξω και αγγίξτε το γρασίδι»

Το φαινόμενο Mestre Ensinador είναι ένα παράδειγμα αυτού του παράξενου κοκτέιλ από memes, θρησκείες, μαγεία και μαζική ψυχολογία που κυκλοφορεί στο διαδίκτυο για πάνω από μια δεκαετία. Η βαθιά επιρροή που ασκούν οι εικόνες και τα σύμβολα στον ανθρώπινο ψυχισμό, η οποία χαρακτηρίζει αμέτρητες πολιτιστικές παραδόσεις μέσα στον χώρο και τον χρόνο, συντονίζεται απόλυτα με την viral δυναμική του διαδικτύου και την υπνωτική, ψυχεδελική φύση της διαδικτυακής ζωής. Αυτό το no man's land μεταξύ κυβερνητικής και μαγείας κατοικείται από φανταστικά πλάσματα. Αν και διαφέρουν ως προς την προέλευση, την αισθητική και τη χρήση τους, έχουν ένα προφανές κοινό: όλα τους ενσαρκώνουν αντικρουόμενες αξίες. Είναι διφορούμενες οντότητες που διοχετεύουν μεταβαλλόμενες αξίες και διαθέσεις.

Μια τέτοια περίπτωση είναι αυτή του Pepe the Frog, του ανθρωπόμορφου αμφίβιου που γεννήθηκε στα βάθη του 4chan και έγινε σύμβολο της αμερικανι-

κής alt-right. Ο Pepe δημιουργήθηκε το 2005 σε ένα ακίνδυνο underground κόμικ και χρησιμοποιήθηκε για χρόνια σε φόρουμ και image boards ως αντιδραστικό meme. Κάποια στιγμή αργότερα, κατέληξε να συγχωνευτεί με τον θεό Kek (!), τον αρχαίο αιγυπτιακό θεό του χάους. Το 2015 και το 2016, κατά τη διάρκεια της προεκλογικής εκστρατείας του Ντόναλντ Τραμπ, ο Pepe ήρθε να ενσαρκώσει τη «μαγεία των memes», μια πρακτική που συνδυάζει την viral δύναμη των διαδικτυακών πληροφοριών με πιο αρχαίες τελετουργίες, όπως η δημιουργία των sigils, την χρήση μαγικών αριθμών και άλλες στρατηγικές που αποσκοπούν στη συσσώρευση και την κατεύθυνση ροών «ψυχικής ενέργειας». Όταν εξελέγη ο Ντόναλντ Τραμπ, εκατοντάδες χρήστες του 4chan θεώρησαν το γεγονός ως το τυχαίο αποτέλεσμα της μαγείας των memes: «Τον στείλαμε στην εξουσία με memes, κάναμε shit-posting για να πάμε στο μέλλον».[135]

Στο ντοκιμαντέρ *You Can't Kill Meme* (2021),[136] η Αμερικανίδα σκηνοθέτης Hayley Garrigus προσπάθησε να εντοπίσει τις ρίζες του φαινομένου παίρνοντας συνεντεύξεις από διάφορους «μάγους των memes»: είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι, παρά την ποικιλία των προθέσεων και των πολιτικών θέσεων, η ιδέα πίσω από όλες τις διαδικτυακές μαγικές πρακτικές είναι η ίδια και μπορεί να συνοψιστεί ως εξής: ο ανθρώπινος ψυχισμός είναι ευάλωτος σε «νοητικούς ιούς»— οποιαδήποτε ιδέα μπορεί να εμφυτευτεί στην ατομική και συλλογική συνείδηση μέσω μιας σειράς τελετουργικών πρακτικών, και το διαδίκτυο είναι το απόλυτο όπλο του σύγχρονου σαμάνου, επειδή επιτρέπει την ταχεία και

135. Ira Glass, "The Revolution Starts At Noon," *This American Life*, 20 Ιανουαρίου 2017 απομαγνητοφώνηση του επεισοδίου 608, www.thisamericanlife.org/608/transcript.
136. *You Can't Kill Meme*, σε σκηνοθεσία Hayley Garrigus, Utopia, 2021.

αποτελεσματική εξάπλωση των επιλεγμένων memes.

Η ταινία περιέχει επίσης μια σπάνια συνέντευξη με τον Kirk Peckwood, συγγραφέα του βιβλίου που θεωρείται από πολλούς ως η βίβλος του κινήματος, *Memetic Magic: Manipulation of the Root Social Matrix and the Fabric of Reality* (2004).[137] Δημοσιεύτηκε πολύ πριν γίνουν όλα αυτά αυτόνοητα, αλλά επανεμφανίστηκε μια δεκαετία αργότερα, όταν η «λατρεία του Κεκ» πήρε σάρκα και οστά. Πρόκειται για ένα είδος εγχειριδίου για τη χειραγώγηση της πραγματικότητας με τη συγκεκριμένη χρήση *μολυσματικών ιδεών*. Το εξώφυλλο, κατά μια απίστευτα αλλόκοτη σύμπτωση, φέρει τη φωτογραφία ενός βατράχου που φοράει καπέλο μάγου.



Στιγμιότυπο από το ντοκιμαντέρ *You Can't Kill Meme* της Hayley Garrigus

Στην αρχή του ντοκιμαντέρ, επιχειρώντας να περιγράψει τις δεξιότητες των μάγων του μιμητισμού, ο Peckwood αναφέρεται στην έννοια της «κοινωνικής μηχανικής»: ο μάγος εντοπίζει τα «αδύνατα σημεία» του κοινωνικού ιστού και εισάγει τα memes του σε αυτά.

137. Kirk Peckwood, *Memetic Magic: Manipulation of the Root Social Matrix and The Fabric of Reality*, Jaguar Temple Press, 2004.

Στη συνέχεια, ο Peckwood προσθέτει μια εσωτεριστική τροπή σε αυτή την αρκετά συγκεκριμένη ερμηνεία: η δημιουργία των memes σημαίνει τη διοχέτευση «πνευματικών δυνάμεων στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των ανθρώπινων ομάδων, χρησιμοποιώντας τεχνικές μάγων». Η κύρια αναφορά εδώ, εκτός από τον προαναφερθέντα Aleister Crowley, είναι ο αποκρυφιστής Austin Osman Spare, ο ιδρυτής αυτού που έγινε γνωστό ως «chaos magick» τη δεκαετία του 1970.[138]

Στο τέλος της ταινίας, καθώς αναρτήσεις στο TikTok με θέμα τη μαγεία και την πνευματικότητα κατακλύουν τις οθόνες μας, η Hayley Garrigus επισημαίνει πώς το συγκεκριμένο σύστημα πεποιθήσεων, το οποίο εμφανίστηκε το 2016 κατά την προεκλογική περίοδο των αμερικανικών εκλογών, έχει πλέον γίνει «συνήθης πρακτική».[139] Η αυξανόμενη έλλειψη πίστης στο σύστημα, σε συνδυασμό με την αίσθηση ότι δεν έχουμε απολύτως κανέναν έλεγχο πάνω στην τύχη του κόσμου– τόσο στην προσωπική όσο και στη συλλογική σφαίρα– αποτελούν πρόσφορο έδαφος για εναλλακτικούς τρόπους ερμηνείας της πραγματικότητας μέσω συστημάτων που έλκονται γύρω από την εξερεύνηση των εσωτερικών χώρων, τη χειραγώγηση των ενεργειακών ρευμάτων, την ενίσχυση των ψυχικών δυνάμεων όπως η μνημονική μαγεία, ο τουλπαμανισμός, η εκδήλωση, τα διαυγή όνειρα, τα κβαντικά άλματα, το reality shifting κ.ο.κ.

Η τεχνολογία έχει ωθήσει τα παιδιά προς την πνευματικότητα εμπνέοντας την ανάγκη επανασύνδεσης με μια πιο ρομαντική σωματικότητα και προκαλώντας την προθυμία να συμμετέχουν

138. *You Can't Kill Meme.*
139. *Αύτ.*

πιο άμεσα σε παιχνίδια και τελετουργίες. Όταν οι δύο αυτές ορμές συνδυάζονται, έχουμε φανταστικά παιχνίδια ρόλων, τοτεμικά παιχνίδια με κάρτες, μακάβρια θεατρικά live-action, και που και που κάποια γνήσια αιματοχυσία.

Douglas Rushkoff, 1997[140]

Όπως δείχνει η περίπτωση του Mestre Ensinador, τα ξωτικά και οι καλικάντζαροι είναι εξαιρετικά δημοφιλή στο διαδίκτυο: είναι τα πλάσματα ενός φολκλόρ που εμφανίζονται συνεχώς σε φόρουμ και κανάλια στο YouTube, και βρίσκονται στο επίκεντρο περιεχομένου που κυμαίνεται μεταξύ ειρωνικών λήψεων και πιο σοβαρών προσπαθειών να αποδείξουν την ύπαρξή τους. Παρόντα στη λαϊκή παράδοση σε όλο τον κόσμο με διαφορετικά ονόματα (ξωτικό, lutin, brownie, puck, καλικάντζαρος, leprechaun, κ.λπ.), τείνουν να είναι ως επί το πλείστον καλοπροαίρετα, αν και άτακτα, αλλά μερικές φορές είναι δυνητικά μοχθηρά. Είναι άστατα, ιδιότροπα και απρόβλεπτα—μπορούν να κάνουν μαγικά και να ρίχνουν κατάρες—όπως μπορούν να αλλάξουν την εμφάνισή τους και να γίνουν αόρατα.

Ένα δημοφιλές κανάλι σε αυτόν τον τομέα είναι αυτό του «κυνηγού νεράιδων» Erwin Saunders, ενός γενειοφόρου εξερευνητή που περιπλανιέται στα βρετανικά δάση αναζητώντας νεραϊδομορφές, αφηγούμενος τις περιπέτειές του σε βίντεο που έχουν ερασιτεχνική αισθητική αλλά κρύβουν εντυπωσιακό μοντάζ. Σε αντίθεση με τα περισσότερα βίντεο αυτού του είδους, όπου τα πλάσματα δεν είναι ορατά ή έχουν τη μορφή ασαφών σκιών, τα βίντεο του

140. Douglas Rushkoff, *Children of Chaos: Surviving the End of the World as We Know it*, HarperCollins, 1997.

Saunders περιέχουν περιστασιακές αλλά πειστικές εμφανίσεις. Οι ακόλουθοι του Erwin δεν ενδιαφέρονται αν οι ιστορίες του είναι αληθινές ή ψεύτικες, αν τα πλάσματα είναι αληθινά ή μεταγενέστερα κατασκευασμένα, αν ο Saunders είναι πραγματικό πρόσωπο ή χαρακτήρας, ένας γνήσιος εξερευνητής ή ένας μάγος του CGI. Αυτό που έχει σημασία είναι η ατμόσφαιρα που προκαλούν τα βίντεο: «Δεν με νοιάζει αν αυτό είναι CGI, είσαι η ενσάρκωση της πρεμίας και της πληρότητας και απολαμβάνω απόλυτα να κάνω εικασίες για νεράιδες και ξωτικά και άλλα τέτοια πράγματα που με κάνουν να νιώθω μια ζεστασιά μέσα μου», γράφει ο χρήστης SoulxSpectre στα σχόλια.



Στιγμιότυπο από το βίντεο *Pixies Turn Up at an Inconvenient Time* του Erwin Saunders από το κανάλι του στο YouTube, 2022

Αν ο Mestre Ensinador, οι άλλοι καλικάντζαροι, ακόμα και ο Pepe, αντλούν μέρος της συμβολικής τους δύναμης από την απήχησή τους στις αρχαίες μυθολογίες και τις παραδόσεις αιώνων, και ένα σύνολο βαθιά ριζωμένων, οικουμενικών αρχε-

τύπων, υπάρχουν και άλλα πλάσματα που μπορούν να θεωρηθούν με έναν τρόπο εγγενή στο διαδίκτυο. Αυτή είναι η περίπτωση, για παράδειγμα, των *cornerfolks*,[141] των υπερδιαστατικών όντων που επινόησε ο YouTuber Alex Casanas γνωστός και ως Manticore. Τα cornerfolks είναι οντότητες που κατοικούν στα περάσματα μεταξύ των κόσμων και είναι ορατά για σύντομες στιγμές καθώς διασχίζουν τον χωροχρόνο ωθούμενα από τεράστια αποθέματα ενέργειας. Δεν υπάρχει τρόπος να γνωρίζουμε αν αποτελούν απειλή ή απλώς μια διαταραχή— όταν περνούν, δημιουργούν δυσλειτουργίες και παραμορφώσεις της εικόνας— αλλά η ύπαρξή τους ανοίγει μια ακτίδα που μας επιτρέπει να ρίξουμε μια ματιά, για μια στιγμή, στη συγκλονιστική πολυδιάστατη δομή του σύμπαντος.

Η ψηφιακή λαογραφία βρίθει υβριδικών, διαρκώς μεταβαλλόμενων μορφών ζωής και αφηγήσεων που χτίζονται γύρω από την ιδέα των διαδρόμων: πόρτες που ανοίγουν, σύμπαντα που ξεδιπλώνονται, χώροι που πολλαπλασιάζονται, παρουσίες που εμφανίζονται και εξαφανίζονται, οντότητες που κατοικούν σε κατώφλια ή έχουν τη δύναμη να τα διασχίζουν. Όντας η οριστική ενδιάμεση διάσταση, το διαδίκτυο είναι το φυσικό εκκολαπτήριο αυτού του είδους των ιστοριών, μια πόρτα που περιμένει πάντα να διαβεί κανείς: πέρα από την οθόνη, ιστορίες, ιδέες, όνειρα και εφιάλτες παίρνουν μορφή, ένα στροβιλισμένο τέλμα εσωτερικών πραγματικοτήτων που παγιώνεται και μεταμορφώνεται σε έναν κόσμο εξερεύνητο. Οι μορφές ζωής που τον κατοικούν είναι συχνά προϊ-

141. MISTER MANTICORE, *CORNERFOLK ¦ The Monument Mythos*, βίντεο στο YouTube, 26 Αυγούστου 2020, www.youtube.com/watch?v=SzSMHFFRi8I.

όν συλλογικής προσπάθειας: «μαζικά δημιουργημένα τέρατα», όπως τα έχει ονομάσει η Vivian Asimos, η οποία έγραψε μια εμπεριστατωμένη μελέτη για τα πλάσματα της ψηφιακής λαογραφίας. Στη μελέτη της, η Asimos αναφέρει μια σημαντική ανάρτηση που εμφανίστηκε στο φόρουμ *Something Awful* το 2009, όταν δηλαδή ο Slender Man ήρθε για πρώτη φορά στο φως της δημοσιότητας: «Δεν υπάρχει κανένας άνθρωπος– ούτε οι άνθρωποι που κάνουν photoshops, ούτε ο αρχικός δημιουργός του, ούτε οι τύποι που φτιάχνουν τα βίντεο *Marble Hornets*– που να είναι αποκλειστικά υπεύθυνος για αυτή την ιστορία πια», γράφει ο χρήστης rinksi. «Ο Slender Man αναπτύσσεται οργανικά από τα συνδυασμένα σχόλια και τις συνεισφορές μας. Αυτός είναι ο μεγαλύτερος οργανισμός και εμείς είμαστε τα κύτταρά του. Έχουμε και δεν έχουμε τον έλεγχο ταυτόχρονα. Για όλες τις προθέσεις και τους σκοπούς, ο Slender Man είναι μια ζωντανή οντότητα».[142]

γεωαναφερμένη μετατόπιση

Τώρα μπορώ να πω στα παιδιά μου ότι ήμουν στη γενιά που έσπασε το σύμπαν και διαστρέβλωσε το matrix.

Mooshrum Soup, σχόλιο στο YouTube, 2021

Φανταστείτε μια εσωτερική εκδοχή του *Pokémon Go* που, αντί να σας βγάζει σε ένα κυνήγι για χαριτωμένα εικονικά πλάσματα, σας οδηγεί σε απομονωμένες ή άγνωστες τοποθεσίες, όπου μπορεί να καταλήξετε να ζήσετε κάτι απροσδόκητο, αλλά κιν-

142. Vivian Asimos, *Digital Monsters*, Clink Street Publishing, 2020.

δυνεύετε επίσης να πέσετε πάνω σε πράγματα που κανείς δεν θέλει να βρει. Αυτή η εφαρμογή υπάρχει και ονομάζεται Randonautica και λανσαρίστηκε στις 22 Φεβρουαρίου 2020 από τους Auburn Salcedo και Joshua Lengfelder. Η Randonautica καλεί τους χρήστες να εξερευνήσουν τη γύρω περιοχή τους ακολουθώντας τυχαίες γεωγραφικές συντεταγμένες. Εμπνευσμένη ρητά από τη μέθοδο *dérive* του Guy Debord, αλλά και από μαθηματικές θεωρίες όπως η θεωρία του χάους, η εφαρμογή Randonautica έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί ως «ελκυστής για παράξενα πράγματα». Μόλις την κατεβάσετε, επιλέγετε αν θέλετε να εξερευνήσετε έναν «ελκυστή», ένα «κενό» ή ένα «τυφλό σημείο» και στη συνέχεια σας παρέχονται συντεταγμένες από μια «γεννήτρια κβαντικών αριθμών». Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο της εφαρμογής είναι ο καθορισμός μιας «πρόθεσης»: Οι Randonauts καλούνται να εκφράσουν μια επιθυμία, ή έναν σκοπό—με άλλα λόγια, να επικαλεστούν αυτό που θα ήθελαν να βρουν. Σύμφωνα με τους δημιουργούς της εφαρμογής, οι αριθμοί που παράγονται κβαντικά «δοκιμάζουν την παράξενη εμπλοκή της συνείδησης με την παρατηρήσιμη πραγματικότητα»: θέτοντας μια πρόθεση, το μυαλό υποτίθεται ότι επηρεάζει τους αριθμούς και, συνεπώς, τον ιστό της πραγματικότητας.

Έγινε είδηση στα μέσα του 2020, όταν μια ομάδα νέων, ακολουθώντας τις συντεταγμένες που παρείχε η εφαρμογή, βρήκε ένα κομματιασμένο πτώμα σε μια βαλίτσα. Υπήρξαν και άλλα ανησυχητικά επεισόδια που αφορούσαν χρήστες που έπεφταν πάνω σε τραυματισμένους ανθρώπους, φέρετρα και μυστηριώδη μηνύματα. Οι περισσότερες ιστορίες, ωστόσο, περιστρέφονται γύρω από μικρές συμπτώσεις, απροσδόκητες συναντήσεις και στιγμές δέους. Αυτό το δι-

αρκώς διευρυνόμενο σώμα αφηγήσεων είναι ποικίλο και εκπληκτικό: αντί να αποδεικνύει τη μαγική δύναμη των κβαντικών αριθμών ή να προσπαθεί να αποδείξει κάποια σκοτεινή θεωρία της φυσικής, επιβεβαιώνει τις τεράστιες δυνατότητες που κρύβει η πρακτική της τυχαίας εξερεύνησης τόπων, χωρίς στόχο. Η Randonautica είναι ουσιαστικά μια ανανέωση της ψυχογεωγραφίας με την προσθήκη GPS, μια παιχνιδιάρικη προσέγγιση με μια γερή δόση ψευδοεπιστήμης.

Σε συνέντευξή του στους *New York Times*,[143] ο ίδιος ο Lengfelder αποκαλεί την εφαρμογή του «πλατφόρμα αφήγησης πολυμέσων» και υποστηρίζει ότι ενθαρρύνει τους ανθρώπους να παράγουν τη δική τους «performance art». Αναμειγνύοντας τη φυσική, τη μαγεία και την τέχνη, ενθαρρύνοντας την τυχαία εξερεύνηση και κάνοντας τους ανθρώπους να καταγράφουν τις εμπειρίες τους, η εφαρμογή μπορεί να γίνει μια «μηχανή που δημιουργεί memes και θρύλους».

> *Το δοκίμασα δηλώνοντας ως πρόθεσή μου την «αλήθεια» και με πήγε σε ένα ανοιχτό πεδίο όπου βρήκα έναν μικρό ξύλινο κύβο με πολλά μυρμήγκια να περπατούν δίπλα του, όπως ακριβώς ένα ρυάκι θα έρεε με ένα αντικείμενο στη μέση— κάποια μυρμήγκια πηγαίνουν προς τα αριστερά και άλλα προς τα δεξιά και συναντιούνται ξανά στη μέση, αλλά μένοντας μακριά από τον κύβο και έχοντας κάπως τέλεια συμμετρία και αγνοώντας τον κατά κάποιο τρόπο, γαμάτο tbh.*
>
> Justin Palmer, σχόλιο στο YouTube, 2022

143. Lena Wilson, "What Is Randonautica Really About?," *The New York Times*, 31 Ιουλίου 2020, www.nytimes.com/2020/07/31/style/randonautica-app.html.

Στο διαδίκτυο, όλοι οι δρόμοι– αν ακολουθηθούν για αρκετό καιρό– οδηγούν στη μαγεία. Ή στα memes. Στην περίπτωση της Randonautica, και τα δύο. Ο Lengfelder (πρώην καλλιτέχνης τσίρκου) πήρε την ιδέα όταν έπεσε πάνω σε κάτι που ονομάζεται The Fatum Project στο Telegram, στόχος του οποίου ήταν να εξερευνήσει «τα όρια της πραγματικότητας». Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το έργο δεν έχει ως στόχο να συμμορφωθεί με τα συμβατικά ακαδημαϊκά πρότυπα και βρίσκεται «κάπου στη μέση μεταξύ ενός παιχνιδιού, της επιστήμης και της τέχνης».[144] Η μόνη αόριστα επιστημονική πηγή στην οποία στηρίζεται το The Fatum Project είναι κάποιες μελέτες που πραγματοποιήθηκαν στο Princeton Engineering Anomalies Research Lab, το οποίο λειτούργησε στο Πανεπιστήμιο Princeton την περίοδο 1979-2007, σαν ένα είδος πραγματικής εκδοχής του SCP Foundation. Ο Lengfelder αναφέρεται συγκεκριμένα σε μια σειρά πειραμάτων που είχαν ως στόχο να δοκιμάσουν την ικανότητα των ανθρώπων να ελέγχουν τυχαία παραγόμενους αριθμούς μόνο με τη δύναμη του νου. Ο Lengfelder αποκαλεί αυτό το φαινόμενο «αλληλεπίδραση νου-μηχανής» (M.M.I.): κατά κάποιον τρόπο, η εφαρμογή Randonautica αποτελεί προέκταση αυτών των πειραμάτων, γι'αυτό και οι συντεταγμένες παρέχονται με τη χρήση μιας κβαντικής γεννήτριας τυχαίων αριθμών που παρέχεται από το Εθνικό Πανεπιστήμιο της Αυστραλίας (ANU).[145]

Σε μια συνέντευξη με τους Mike Watson και Adam Ray Adkins του καναλιού The Acid Left,[146] ο

144. "Fatum Project," Randonauts Wiki, randonauts.fandom.com/wiki/Fatum_Project.
145. L. Wilson, "What Is Randonautica Really About?"
146. The Acid Left, *Randonautica: Situationist App Can Alter Reality, witht the CEO Joshua Lengfelder*, YouTube video, 12 Ιανουαρίου 2021,

Lengfelder αναφέρει μια σημαντική πηγή έμπνευσης: ένα εγχειρίδιο που διατίθεται στο διαδίκτυο ως PDF με τίτλο *Infornography Infinite Book: Theory of Memetic Engineering,*[147] που δημοσιεύθηκε με το ψευδώνυμο Loud Schola. Αυτό το σύντομο εγχειρίδιο υποστηρίζει για άλλη μια φορά ότι μπορούμε να επιφέρουμε πραγματικές αλλαγές χρησιμοποιώντας ψυχικές δυνάμεις– δυνάμεις που υποτίθεται ότι δεν διοχετεύονται από κανέναν άλλο παρά από τα memes. Όχι μόνο «διαδικτυακά memes», αλλά, γενικότερα, έννοιες που έχουν τη δύναμη να «μολύνουν» την ατομική και συλλογική μας συνείδηση, αναπαράγοντας τον εαυτό τους με μεγάλη αποτελεσματικότητα.

Μια άλλη συχνή αναφορά στην κοινότητα της Randonautica είναι ο Καρλ Γκούσταβ Γιουνγκ, του οποίου η έννοια της συγχρονικότητας, δηλαδή των «σημαντικών» συμπτώσεων που δεν συνδέονται με την αρχή αιτίας-αιτιατού, είναι ένας πολύ ωραίος τρόπος ερμηνείας των ανακαλύψεων των Randonauts. Σύμφωνα με τον νευροψυχολόγο Paul Broks, η ιδέα διαμορφώθηκε επί πολλές δεκαετίες, αντλώντας έννοιες από τη φιλοσοφία, τη φυσική, τον αποκρυφισμό αλλά και από τις πηγές μαγικής σκέψης που αναβλύζουν στα βάθη του δικού του θαυμαστά δημιουργικού και, κατά καιρούς, σχεδόν ψυχωτικού μυαλού του Jung. Ορισμένες συμπτώσεις, προτείνει, δεν είναι απλώς μια τυχαία συνάντηση άσχετων γεγονότων. Συνδέονται «μη-αιτιατά» με το νόημά τους, με τη συγχρονικότητα να είναι

---

www.youtube.com/watch?v=6C6aXta3m1M.

147. Громкая Схола, *Infornography Infinite Book: Theory of Memetic Engineering,* αυτοέκδοση, 2022, archive.org/details/infornography-infinite-book.

η «μη-αιτιατή αρχή σύνδεσης».[148] Επιπλέον, η ιδέα του Γιουνγκ— και αυτό είναι ένα άλλο χαρτί που παίζουν συχνά οι Randonauts— ταιριάζει με την έννοια της κβαντικής διεμπλοκής ή συσχέτισης. Δεν είναι τυχαίο ότι η θεωρία που διατύπωσε ο πατέρας της αναλυτικής ψυχολογίας έκανε την πρώτη της εμφάνιση σε ένα βιβλίο που συνυπογράφτηκε με τον μελλοντικό νομπελίστα Βόλφγκανγκ Πάουλι[149]— τον επιστήμονα που, μαζί με τους Μπορ, Χάιζενμπεργκ και Ντιράκ, θεμελίωσε τον κλάδο της κβαντομηχανικής.

Εν ολίγοις, η Randonautica στηρίζεται σε μια σύνθετη, ευφάνταστη αλληλεπίδραση πολιτιστικών αναφορών. Δημιουργήθηκε στο διαδίκτυο, τροφοδοτούμενη από τη μνημονική και viral επικοινωνία— διεύρυνε τους ορίζοντές της ενσωματώνοντας μελέτες ψυχολογίας και φυσικής— και κατέληξε να επικαλείται τελετουργίες και μαγικές διαδικασίες. Και όλα αυτά μέσα σε ένα πλαίσιο που σχετίζεται με το παιχνίδι: η μορφή της μοιάζει πολύ με εκείνη των παιχνιδιών εναλλακτικής πραγματικότητας, τα οποία χρησιμοποιούν διαδικτυακές πληροφορίες για τη διαχείριση δραστηριοτήτων του πραγματικού κόσμου. Αν αφαιρέσουμε όλη την εννοιολογική υπερδομή, είναι εύκολο να εντοπίσουμε μια σύνδεση με την πρακτική του geohashing, η οποία επινοήθηκε γύρω στο 2008, αντλώντας έμπνευση από το διάσημο κόμικ xkcd. Όπως και οι Randonauts, οι Geohashers ακολουθούσαν τις οδηγίες που τους έδινε ένας αλγόριθμος για να φτάσουν σε μια τυχαία τοποθεσία, καταγράφοντας το ταξίδι τους σε γραπτές αναφο-

148. Paul Broks, "Are coincidences real?," *The Guardian*, 13 Απριλίου 2023,www.theguardian.com/world/2023/apr/13/are-coincidences-real.
149. Wolfgang Pauli και C. G. Jung, *The Interpretation of Nature and the Psyche*, Pantheon Books, 1955.

ρές και φωτογραφίες. Όπως έχει συμβεί συχνά στην ανθρώπινη ιστορία, το παιχνίδι και η τελετουργία καταλήγουν να επικαλύπτονται, δημιουργώντας νέους χώρους για προσωπική και κοινωνική εξερεύνηση.



Meme πάνω στο φαινόμενο της Randonautica

όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί

Και έτσι, μια τεχνολογία που προφανώς βασίζεται στον περιορισμό των δυνατοτήτων (τα πάντα μπορούν να αναχθούν στο 0 ή στο 1, χωρίς εξαίρεση) καταφέρνει αντίθετα, μέσω της συνδυαστικής δύναμης των εφαρμογών της, να διευρύνει τον ορίζοντα των δυνατοτήτων με τρόπο πρωτόγνωρο, αναβιώνοντας και εκπληρώνοντας (με έναν παραμορφωμένο και στρεβλό τρόπο, που μερικές φορές μοιάζει με εφιάλτη) όνειρα που κάποτε ήταν αυτά της καλλιτεχνικής πρωτοπορίας, του γλωσσικού και λογοτεχνικού πειραματισμού, ακόμη και της πολιτικής και κοινωνικής αντιπολίτευσης.

Antonio Caronia, 2001[150]

Το 2009, ο Αμερικανός καλλιτέχνης Justin Kemp δημιούργησε ένα έργο με τίτλο *Adding to the Internet*. Το έργο συνίστατο στη δημιουργία νέων εικόνων, ή τουλάχιστον εικόνων που δεν βρέθηκαν στο διαδίκτυο (σύμφωνα με το Google Images). Ο Kemp εισήγαγε παράξενους συνδυασμούς λέξεων στη μηχανή αναζήτησης και όταν δεν έβγαινε τίποτα, δημιουργούσε την εν λόγω εικόνα και την ανέβαζε σε έναν ιστότοπο. Έτσι «πρόσθετε» πράγματα στον ιστό, δημιουργώντας περιεχόμενο που προηγουμένως δεν υπήρχε. Επέλεγε σκόπιμα παράλογους όρους αναζήτησης: «χοτ ντογκ κάτω από το μαξιλάρι», «κολιέ για γάτες φτιαγμένο από θήκη για έξι πακέτα», «ο Dave Matthews κρατάει το Livestrong βραχιόλι μου» κ.ο.κ. Η ιδέα ήταν να αμφισβητηθεί η κοινή αντίληψη ότι

150. Antonio Caronia, *The Cyborg: A Treatise on the Artificial Man*, Meson Press, 2015.

«τα πάντα» μπορούν να βρεθούν στο διαδίκτυο, ενώ παράλληλα ο καλλιτέχνης σατιρίζει την παράξενη, παράδοξη φύση πολλών viral εικόνων.[151]

Το έργο αυτό, χρόνια αργότερα, φαίνεται να διαπνέεται από μια ιδιότυπη υπερθετική δύναμη: ουσιαστικά, ο Kemp δεν έκανε τίποτα άλλο από το να δημιουργεί αυτό που σήμερα αποκαλούμε «prompts», μόνο που, αντί να τα βάλει σε ένα πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης ικανό να παράγει αυτόματα την εικόνα, έφτιαχνε ο ίδιος την εικόνα, συναρμολογώντας και φωτογραφίζοντας αντικείμενα στο στούντιό του. Με άλλα λόγια, οι εικόνες που έβαζε στο διαδίκτυο ήταν πράγματα που, στην κυριολεξία, «δεν υπήρχαν» πριν.



Εικόνα από το *Adding to the Internet* του Justin kemp, 2009

151. Justin Kemp, "Adding to the Internet," *Rhizome*, 2016, variants.artbase.rhizome.org/Q4018/justinkemp.com/adding_to_the_internet.html

Όπως και με την τεχνητή νοημοσύνη, ιδιαίτερα με τις γεννήτριες μετατροπής κειμένου σε εικόνα, ξεκινάτε με το να φαντάζεστε κάτι και στη συνέχεια το περιγράφετε με λέξεις για να κάνετε το πρόγραμμα να παράγει την εικόνα. Η διαδικασία βασίζεται στη συνδυαστική δυναμική των όρων και λέξεων και υπάρχουν άπειροι δυνατοί συνδυασμοί. Αξίζει να σημειωθεί ότι μια από τις αγαπημένες δραστηριότητες των χρηστών προγραμμάτων όπως το Dall-E, το Midjourney ή το Stable Diffusion είναι να εφευρίσκουν φανταστικά πολιτιστικά προϊόντα δημιουργώντας απροσδόκητους συνδυασμούς μεταξύ πολύ διαφορετικών περιεχομένων και στιλ. Πώς θα ήταν το *Tron* αν το είχε σκηνοθετήσει ο Alejandro Jodorowsky και είχε κυκλοφορήσει τη δεκαετία του 1970; Αυτό είναι το ερώτημα που θέτει, για παράδειγμα, ο Καναδός σκηνοθέτης Johnny Darrell, δημιουργός μιας σειράς εικόνων που παράγονται με τη χρήση του Midjourney και μοιάζουν με φωτογραφίες από ένα παράλληλο σύμπαν: μια εναλλακτική πραγματικότητα στην οποία ο Χιλιανός σκηνοθέτης γύρισε μια ταινία επιστημονικής φαντασίας που συγχωνεύει την εικονική πραγματικότητα και την ψυχεδέλεια, δημιουργώντας ένα έργο καθαρού κυβερνητικού σουρεαλισμού. «Τι θα σημαίνει όταν οι σκηνοθέτες, οι concept artists και οι φοιτητές κινηματογράφου θα μπορούν να βλέπουν με τη φαντασία τους, όταν θα μπορούν να ζωγραφίζουν χρησιμοποιώντας όλο το ψηφιακά αρχειοθετημένο οπτικό υλικό του ανθρώπινου πολιτισμού; Όταν η κουλτούρα μας θα αρχίσει να επηρεάζεται από σκηνές, σκηνικά και εικόνες από παλιές ταινίες που δεν υπήρξαν ποτέ ή που δεν τις έχει καν φανταστεί κάποιος;»[152]

152. Frank Pavich, "This Film Does Not Exist," *The New York Times*, 13 Ιανουαρίου 2023, www.newyorktimes.com/interactive/2023/01/13/

συλλογίζεται ο Frank Pavich, σκηνοθέτης του ντοκιμαντέρ *Jodorowsky's Dune*, σε άρθρο που δημοσιεύτηκε στους *New York Times*.

> *Θα είναι ενδιαφέρον στο μέλλον, όταν θα υπάρχουν τόσα δισεκατομμύρια εικόνες που θα δημιουργούνται από τεχνητή νοημοσύνη και που το Midjourney θα μαζεύει και θα αναμασά τις δικές του παραγωγές.*
>
> Cellblock1138, σχόλιο στο YouTube, 2023

Ένα άλλο πείραμα αυτού του είδους που έκανε το γύρο του κόσμου ήταν το *Galaxy of Flesh*, μια ταινία που *δεν* σκηνοθέτησε ο Ντέιβιντ Κρόνενμπεργκ το 1985. Οι εικόνες δημιουργήθηκαν από τον Keith Schofield χρησιμοποιώντας τεχνητή νοημοσύνη αλλά δεν ανήκουν σε καμία πραγματική ταινία. Ωστόσο, αποτελούν μια αρκετά ακριβή απόδοση της αισθητικής του σκηνοθέτη του *Videodrome* και του *Existenz*– όλη η προθετική επιστημονικής φαντασίας και οι ανησυχητικές συγχωνεύσεις σάρκας και τεχνολογίας. Η ίδια αρχή εφαρμόζεται και στη μουσική: κάθε μέρα εμφανίζονται νέα τραγούδια στο ύφος των Beatles, των Nirvana, του Jimi Hendrix ή της Amy Winehouse, ή ακόμα και συνδυασμοί πολλών καλλιτεχνών. Κατά μία έννοια, πρόκειται για μια μορφή τεχνολογικά υποβοηθούμενης έκφρασης, ένα ξόρκι με τη μορφή κώδικα που έχει τη δύναμη να μετατρέπει μια ιδέα σε εικόνα ή ήχο, καλώντας την με έναν συνδυασμό λέξεων.

Εξάλλου, σε όλα τα εγχειρίδια για το πώς να αλλάξετε την πραγματικότητα εκδηλώνοντας τις επιθυμίες σας, το πρώτο βήμα είναι πάντα η «οπτικοποίηση».

---

opinion/jodorowsky-dune-ai-tron.html

Για να κάνετε κάτι να εμφανιστεί, πρέπει πρώτα να το φανταστείτε με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες, ζωντανεύοντας *το έτσι στο μυαλό σας ως σκέψη*. Αυτή η σκέψη μπορεί στη συνέχεια να μεταφερθεί στο επίπεδο της πραγματικότητας, ίσως με τη μορφή ενός ζωντανού όντος, όπως στην tulpamancy, ή να χρησιμοποιηθεί για να αλλάξει την πορεία των γεγονότων, όπως πιστεύουν οι μάγοι των memes. Εναλλακτικά, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σενάριο για τη μεταφορά της συνείδησης κάποιου σε άλλη διάσταση, όπως ισχυρίζονται ότι κάνουν οι reality shifters.

Αυτό που μου εξήγησε τότε ο Bill [William S. Burroughs] ήταν καθοριστικό για την εξέλιξη της ζωής και της τέχνης μου: Τα πάντα καταγράφονται. Αν καταγραφεί κάτι, τότε μπορεί να επεξεργαστεί. Αν μπορεί να επεξεργαστεί, τότε η σειρά, το νόημα και η κατεύθυνση είναι τόσο αυθαίρετα και προσωπικά όσο και η ατζέντα ή/και το άτομο που κάνει την επεξεργασία. Αυτό είναι μαγεία. Διότι αν έχουμε τη δυνατότητα ή/και την επιλογή του τρόπου με τον οποίο τα πράγματα εκτυλίσσονται– ανεξάρτητα από την αρχική σειρά ή/και την πρόθεση με την οποία έχουν καταγραφεί– τότε έχουμε τον έλεγχο της τελικής εκτύλιξης. Αν η πραγματικότητα αποτελείται από μια σειρά παράλληλων εγγραφών που συνήθως δεν αμφισβητούνται, τότε η πραγματικότητα παραμένει σταθερή και προβλέψιμη μόνο μέχρι να αμφισβητηθεί ή/και να αλλάξουν οι εγγραφές ή να αμφισβητηθεί η σειρά τους. Αυτές οι έννοιες μας οδήγησαν στη συνειδητοποίηση των cut-ups ως μαγικής διαδικασίας.

Genesis Breyer P-Orridge, 2010[153]

153. Genesis Breyer P-Orridge, *Thee Psychick Bible*, Feral House, 2010.

Η δημιουργία κόσμων, είτε αυτοί περιορίζονται σε ένα αρχείο JPG είτε εκτείνονται στα βάθη του πολυσύμπαντος, περιλαμβάνει πάντα τη χειραγώγηση κειμένων, ήχων και εικόνων. Μισός αιώνας υπερκορεσμού των μέσων ενημέρωσης και τουλάχιστον δύο δεκαετίες διαδικτυακής συμμετοχικής κουλτούρας έχουν δημιουργήσει μια κοινωνία που επικεντρώνεται εξ ολοκλήρου στη δημιουργία και την ανταλλαγή περιεχομένου. Η παραγωγή και η κατανάλωση μέσων είναι η βασική τελετουργία του σύγχρονου κόσμου, καθώς και το αγαπημένο συλλογικό παιχνίδι του.

Η προσβασιμότητα της τεχνητής νοημοσύνης προσθέτει άλλο ένα επίπεδο πολυπλοκότητας σε αυτό το παιχνίδι, επειδή ανοίγει την πόρτα στις ατελείωτες δυνατότητες της αυτόματης δημιουργίας, στην άπειρη διάσταση της συνδυαστικής δυναμικής και στη γοητεία των απεριόριστων δυνατοτήτων: ένα έδαφος που συνεπάγεται τον κίνδυνο απώλειας του ελέγχου. Οι εικόνες που συμβολίζουν αυτόν τον παράξενο χρόνο, ο οποίος βαδίζει ενώ εμείς περιφερόμαστε μεταξύ απόσπασης προσοχής και απόγνωσης, είναι οι λαβύρινθοι των Backrooms, οι ατελείωτοι διάδρομοι των οριακών χώρων και οι πύλες που ανοίγουν στο βαθύ διάστημα του weirdcore και του dreamcore: ονειροπολήσεις, παιγνιώδεις εφιάλτες και εξωσωματικά ταξίδια.