core

όνειρα, τραύμα και εφιάλτες: weirdcore, dreamcore, traumacore, corecore

σε παρακολουθούν

Η λέξη «core» προέρχεται από τη γαλλική λέξη «coeur», που σημαίνει καρδιά. Ωστόσο, η χρήση του «core» ως κατάληξη προέρχεται από τη λέξη «hardcore», μια λέξη από τη δεκαετία του 1930 που αναφέρεται σε «ένα αναπόσπαστο πυρήνα ή υπόλειμμα– και σε μια πεισματική ή ανυποχώρητη μειοψηφία». Στις αισθητικές που τελειώνουν σε -core, η κατάληξη σημαίνει ότι η κύρια λέξη είναι το θέμα του συνόλου της αισθητικής. π.χ. όλοι οι μάγοι στο Lovecore σχετίζονται με την αγάπη.

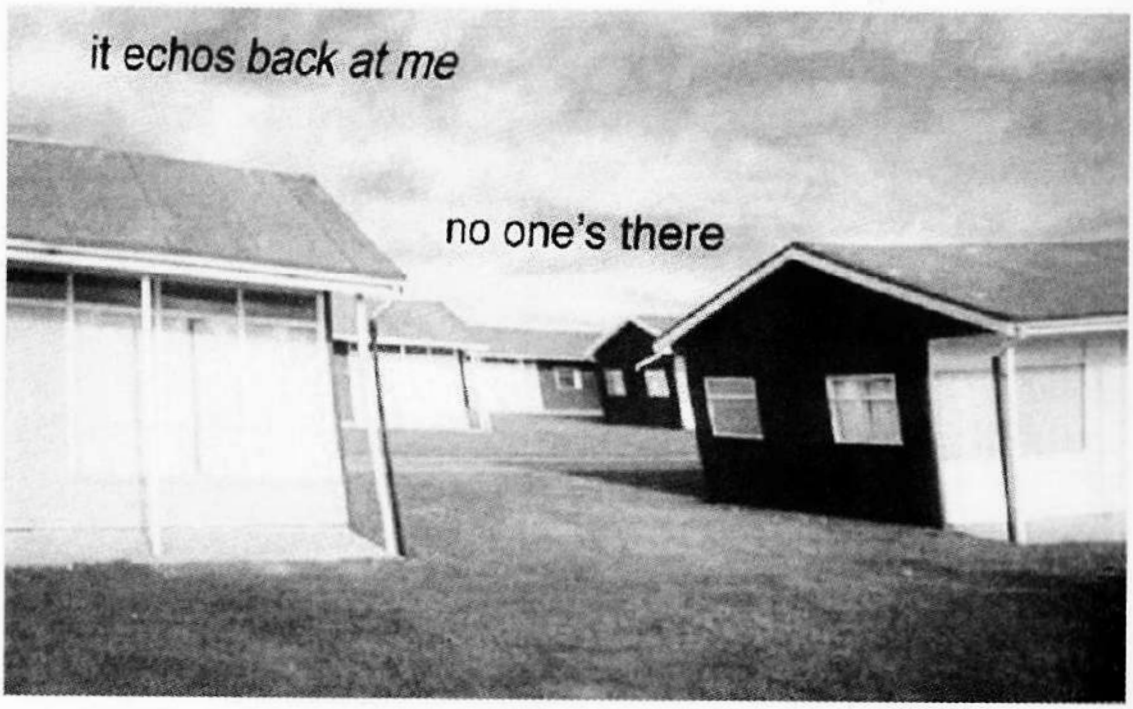
Aesthetics Wiki[89]

Φανταστείτε μια θολή φωτογραφία ενός τοπίου. Ένα βασικό, τυπικό τοπίο με ένα χωράφι στο προσκήνιο και φόντο τον μπλε ουρανό: ένα είδος σουρεαλιστικής επανεκτέλεσης της επιφάνειας εργασίας των Windows XP. Στον ορίζοντα υπάρχει ένα ελαφρώς δυσανάλογο λευκό σύννεφο, που κάθεται στην κορυφή του λόφου, σαν να υψώνεται πίσω του. Μια ευκρινώς καθορισμένη ορθογώνια μαύρη τρύπα, μια πόρτα στο πουθενά, έχει φωτοσοπαριστεί στο κέντρο του σύννεφου. Δίπλα της οι λέξεις «Αναρωτιέσαι τι υπάρχει εδώ μέσα;» προσθέτουν στο μυστήριο.

Αυτού του είδους οι εικόνες είναι η πεμπτουσία του weirdcore, μιας αισθητικής που, μαζί με το συγγενικό της dreamcore, κορυφώθηκε στα τέλη του 2020 και στις αρχές του 2021, αν και οι αναλαμπές της μπορούν να εντοπιστούν πολύ πιο πριν, κυρίως στον χώρο των οριακών χώρων. Πράγματι, το

89. Aesthetics Wiki, aesthetics.fandom.com/wiki/Aesthetics_Wiki.

weirdcore αγκαλιάζει πολλούς από τους οριακούς χώρους: άδεια δωμάτια, νυχτερινούς δρόμους, παιδικές χαρές και υπνοδωμάτια σε στιλ ρετρό. Οι φωτογραφίες είναι πάντα χαμηλής ανάλυσης, τραβηγμένες με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές πρώτης γενιάς και παλιά κινητά τηλέφωνα, μια λεπτομέρεια που πυροδοτεί ένα νοσταλγικό συναίσθημα κυρίως σε όσους ήταν παιδιά και έφηβοι στα τέλη της δεκαετίας του 90 και στα μέσα της δεκαετίας του 2000. Ο φωτισμός είναι αμυδρός ή εντελώς λάθος, χαλασμένος από το υπερβολικό φλας. Οι εικόνες, που συχνά βρίσκονται στο διαδίκτυο, έχουν υποστεί επεξεργασία, οι αντιθέσεις έχουν τονιστεί και έχουν προστεθεί κείμενα, σημάδια και τρύπες για να ενισχυθεί η αίσθηση του παράξενου— σε ορισμένα αντικείμενα έχει δοθεί ένα λαμπερό φωτοστέφανο, θυμίζοντας το Blingee, μια εφαρμογή που ήταν πολύ δημοφιλής στους εφήβους τη δεκαετία του 2000.



Μια εικόνα weirdcore

Το παράξενο αποτέλεσμα δημιουργείται σκόπιμα με τρεις βασικούς τρόπους: την ασάφεια των τόπων και των αντικειμένων που απεικονίζονται, τις αντιθέσεις μεταξύ παράξενων συνόλων στοιχείων και την προσθήκη κρυπτικών ή ανούσιων μηνυμάτων. Τα περιβάλλοντα που απεικονίζονται έχουν σχεδόν πάντα καθολική χροιά: τοπία, ανώνυμα κτίρια, πισίνες, εσωτερικοί χώροι, πάρκα και διάδρομοι– όπως και στους οριακούς χώρους, στο weirdcore η ανθρώπινη παρουσία είναι πολύ σπάνια. Αν υπάρχουν άνθρωποι, τα πρόσωπά τους είναι καλυμμένα ή σβησμένα. Τα συμβολικά στοιχεία είναι επίσης απλά: δρόμοι, σκάλες, πόρτες, παράθυρα, ηλιαχτίδες, λουλούδια και ουράνια τόξα. Αντιθέτως, τα κείμενα που συνοδεύουν τις εικόνες, είναι σκόπιμα αινιγματικά, θέτοντας ερωτήματα και πολλαπλασιάζοντας τις πιθανές ερμηνείες.

«Συχνά, οι εικόνες έχουν ως στόχο να βάλουν τον θεατή σε ένα άγνωστο σκηνικό– ένα σκηνικό που έχει σχεδιαστεί για να πυροδοτήσει μια ιδέα στο μυαλό του– αλλά ταυτόχρονα, δεν δίνουν αρκετές πληροφορίες για να σχηματίσουν πραγματικά μια ιστορία», εξηγεί ο Sanfor,[90] διαχειριστής του subreddit r/Weirdcore και του σχετικού καναλιού στο Discord. Οι φράσεις που προστίθενται, μερικές φορές με λάθη και γραμμένες με βασικές γραμματοσειρές, δεν παρέχουν πρόσθετες πληροφορίες και δεν βοηθούν πραγματικά να καταλάβουμε πώς πρέπει να ερμηνευτεί η εικόνα. Αν μη τι άλλο, κάνουν το περιεχόμενο ακόμη πιο ακατανόητο.

90. Malavika Pradeep, "Inside Weirdcore, an Internet-Born Art Movement Triggering Nostalgia of the Unknown," *Screenshot*, 5 Σεπτεμβρίου 2021, screenshot-media.com/culture/internet-culture/weirdcore-explained.



Ένα από τα πρώτα παραδείγματα της αισθητικής weirdcore, δημοσιευμένο στο Tumblr από το χρηστ@ ki55ed

Πολλές μορφές έκφρασης που χρησιμοποιούνται από τις νέες γενιές, κυρίως όσον αφορά στα memes, χαρακτηρίζονται από ένα πάθος για εικόνες χαμηλής ανάλυσης και μια προτίμηση στο ανούσιο και το παράλογο.[91] Αυτό που δεν γίνεται πάντοτε κατανοητό, ωστόσο, είναι ότι πρόκειται για έναν κώδικα που μπορεί να προσαρμοστεί για να προκαλέσει ολοένα και διαφορετικές διαθέσεις: διασκέδαση, ανατριχίλα, νοσταλγία ή καθησυχασμό.

Η αντίθεση μεταξύ καλοπροαίρετων ή τουλάχιστον ουδέτερων στοιχείων και δυσοίωνων λεπτομερειών είναι μια άλλη δημοφιλής στρατηγική. Πάρτε την εικόνα δύο χαμογελαστών κίτρινων μπαλονιών με τις λέξεις «Έχετε βιώσει ένα παράξενο και ανεξήγητο γεγονός;» ή τη φωτογραφία μιας πισίνας

91. Για μια ανάλυση αυτών των τάσεων, βλ: Valentina Tanni, *Memestethics:* NERO, 2023.

σε έναν κήπο προαστίου με την προτροπή: «Μπείτε μέσα! Η ατμόσφαιρα είναι υπέροχη». Με την πρώτη ματιά η φωτογραφία μοιάζει συνηθισμένη, αλλά με μια πιο προσεκτική ματιά βλέπετε ότι ο ουρανός και το νερό της πισίνας έχουν ανταλλάξει θέσεις. Τίποτα δεν είναι εκεί που θα έπρεπε να είναι και το άλμα στην πισίνα θα μπορούσε να έχει απρόβλεπτες συνέπειες.

Σε πολλές περιπτώσεις το κείμενο μπορεί να διαβαστεί ως φωνή, μια υποσυνείδητη επικοινωνία από μια άγνωστη οντότητα. Δεν γνωρίζουμε τίποτα για την οντότητα αυτή ή τις προθέσεις της: αγγελική ή δαιμονική, ή και τα δύο; Ψιθυρίζει μηνύματα όπως: «είναι κάπως μοναχικά εδώ», «αναγνωρίζεις αυτό το μέρος;», «γιατί είσαι εδώ;» και «με βλέπεις;». Ή, τώρα που το ξανασκέφτομαι, μπορεί να είναι η δική μας εσωτερική φωνή, παγιδευμένη σε μια απομακρυσμένη γωνιά του ασυνειδήτου μας και έτοιμη να αναδυθεί, μαζί με ένα σωρό καταπιεσμένες αναμνήσεις. Άλλωστε, όπως λέει ο ύμνος του vaporwave «Lisa Frank 420 / Modern Computing» της Macintosh Plus, «it's all in your head».

Αποτυπώνει πώς λειτουργεί το μυαλό κάποιου σαν και μένα που πάσχει από διάσχιση. Είναι απερίγραπτο και υπερβολικά οικείο. Έχω βρεθεί εκεί σε αυτές τις εικόνες– στα σπίτια, με τον ουρανό και το καταπράσινο γκαζόν. Τα προάστια του 2000 είναι σουρεαλιστικά. Όλοι μας νιώθουμε την ίδια υπέροχη και μυστηριώδη αίσθηση όταν βλέπουμε το weirdcore. Είναι απίστευτο. Το weirdcore είναι αγνό και όμορφο.

tenuousgriponreality, ανάρτηση στο Tumblr, 2022

Δείχνοντας για άλλη μια φορά ότι για τις νέες γενιές, τα βιντεοπαιχνίδια είναι απλώς ένα άλλο επίπεδο πραγματικότητας, οι ερωτήσεις εμφανίζονται μερικές φορές απευθείας με τη μορφή πλαισίου διαλόγου. «Έξοδος από την πραγματικότητα: Ναι, όχι;», «Θέλετε τον έλεγχο; Ναι, όχι;», «Έχετε παράξενα όνειρα: σταματήστε ή συνεχίστε».

Όπως και με τα Backrooms, το θέμα του ξεγλιστρήματος από την πραγματικότητα (noclipping) είναι επίσης θεμελιώδες στο weirdcore. Οι πόρτες που εμφανίζονται στις εικόνες ανοίγουν σε άγνωστους κόσμους– υπάρχουν σκάλες που οδηγούν σε σύννεφα, πατώματα που ανοίγουν, διάδρομοι που καταλήγουν πάντα στο σκοτάδι. Οι όποιοι τοίχοι, αν υπάρχουν, μοιάζουν με λεπτές μεμβράνες: εμφανώς εύθραυστοι, πάντα στα πρόθυρα της εξαφάνισης και έτοιμοι να σπάσουν ή να ανοίξουν ανά πάσα στιγμή. Στον κόσμο του weirdcore, οικεία μέρη και αντικείμενα δείχνουν ξαφνικά τη σκοτεινή πλευρά τους. Μετακινούνται στο βάθος, μεταμορφώνονται, υγροποιούνται. Και το ίδιο συμβαίνει και με ολόκληρη την πραγματικότητα.

Μου φέρνει στο μυαλό μια από τις βασικές σκηνές στο βιβλίο *Time Out of Joint*, του Philip K. Dick όπου ο πρωταγωνιστής Ragle Gumm βλέπει ένα stand αναψυκτικών να εξαφανίζεται μπροστά στα μάτια του: «Το stand αναψυκτικών έγινε κομμάτια. Μόρια. Είδε τα μόρια, άχρωμα, χωρίς ιδιότητες, που το αποτελούσαν. Μετά είδε μέσα, στο χώρο πέρα από αυτό, είδε το λόφο πίσω του, τα δέντρα και τον ουρανό. Είδε το stand αναψυκτικών να εξαφανίζεται».[92] Όπως και στα μυθιστορήματα του Dick, οι δημιουργοί των weirdcore εικόνων απεικονίζουν έναν άγνωστο κόσμο, μια πραγματικότητα χωρίς

92. Philip K. Dick, *Time Out of Joint*, J. B. Lippincott Company, 1959.

στερεότητα, που μπορεί να εξατμιστεί μπροστά στα μάτια μας ανά πάσα στιγμή— μια πραγματικότητα προσωρινή, απατηλή— με μια λέξη, ψεύτικη. Δεν είναι τυχαίο ότι ο όρος «fake» εμφανίζεται επανειλημμένα στις εικόνες, στα σχόλια, ακόμη και στα τραγούδια που σχετίζονται με τις εικόνες αυτές, όπως φαίνεται στο τραγούδι «I'd Rather Sleep» του βρετανικού συγκροτήματος Kero Kero Bonito (2013): «Νιώθω τόσο περίεργα αυτές τις μέρες / Προτιμώ να κοιμηθώ παρά να μείνω ξύπνιος / Τα δέντρα συνήθιζαν να μου μιλάνε / Τώρα ξέρω τι είναι αληθινό και τι ψεύτικο». Ή το κομμάτι «No Wind Resistance» των Kinneret (2019): «Είμαι εδώ εξήντα χρόνια και ακόμα δεν έχω βαρεθεί / Δεν υπάρχει απολύτως τίποτα που να μην μπορώ να αγοράσω / Και έχω διαπιστώσει ότι σχεδόν τα πάντα είναι φτιαγμένα από χαρτόνι / Και δεν υπάρχει απολύτως τίποτα που να μην μπορώ να τραγουδήσω με περίεργες συγχορδίες».

Το weirdcore είναι μια οπτική αναπαράσταση της αίσθησης αποπροσωποποίησης και αποπραγματοποίησης. Δεν/υπάρχει απειλή, αλλά κάτι είναι «εκτός», κάτι μοιάζει «λάθος», αλλά παρόλα αυτά αυτή πρόκειται πάντα για την πραγματικότητα. Είναι τόσο φριχτά τρομακτική, και αυτές οι εικόνες μεταφράζουν ακριβώς αυτά τα συναισθήματα.

ciara skelton, σχόλιο στο YouTube, 2022

Στα σχόλια στο YouTube, στα φόρουμ του Reddit και στους servers του Discord, πολλοί χρήστες υπογραμμίζουν τη στενή σχέση που έχει το weirdcore με δύο συγκεκριμένες καταστάσεις ψυχικής υγείας: την αποπραγματοποίηση και την αποπροσωποποίηση. Η αποπραγματοποίηση είναι μια αλλοίωση της αντίλη-

ψης που κάνει τον κόσμο να φαίνεται μακρινός και εξωπραγματικός: τα περιγράμματα των αντικειμένων δεν είναι σταθερά, τα χρώματα χάνουν τη λαμπρότητά τους, τα πάντα φαίνονται θολά ή σκεπασμένα με ομίχλη. Από την άλλη, η αποπροσωποποίηση— η οποία μπορεί να εμφανιστεί παράλληλα με την αποπραγματοποίηση ή και μόνη της— αφορά τη σχέση με τη φυσική οντότητα του ατόμου: οι πάσχοντες τείνουν να αισθάνονται «αποκομμένοι» από τον εαυτό τους, μερικές φορές μάλιστα αντιλαμβάνονται τον εαυτό τους ως να βρίσκεται έξω από το σώμα τους.

Αυτές οι αποστασιοποιητικές καταστάσεις μπορεί να προκληθούν από τη χρήση φαρμακευτικών ουσιών ή ναρκωτικών, από τραύμα, αγχωτικές καταστάσεις, ή και στέρηση ύπνου. Μπορεί επίσης να είναι συνέπεια του υπερβολικού χρόνου μπροστά στην οθόνη, γεγονός που εξηγεί εν μέρει την ευκολία με την οποία χιλιάδες άνθρωποι σε όλο τον κόσμο έρχονται σε επαφή με αυτού του είδους το περιεχόμενο. Το σερφάρισμα στο διαδίκτυο, τα βιντεοπαιχνίδια και η ακατάπαυστη παρακολούθηση μπορούν να χαλαρώσουν την επαφή μας με την πραγματικότητα, να αμβλύνουν τις αισθήσεις και να διαστρεβλώσουν την αντίληψή μας. Ο χρήστης 8myoki στο Reddit γράφει: «Θυμάμαι πολλές φορές μετά από 17 ώρες gaming την ημέρα να κοιτάζω τον εαυτό μου στον καθρέφτη και να τρομοκρατούμαι. Όχι με την έννοια ότι νόμιζα ότι ήμουν αδιαστικός ή κάτι τέτοιο, αλλά σαν να συνειδητοποίησα ότι ήμουν ένα ζωντανό ον. Περνώντας τόσο πολύ χρόνο στα παιχνίδια, ένιωθα σαν να συγχωνεύομαι με αυτά, αν βγάζει νόημα αυτό που λέω. Η ταυτότητά μου είχε χαθεί τόσο πολύ που δεν υπήρχα έξω από το παιχνίδι».[93]

93. "Depersonalization from gaming," ανάρτηση στο subreddit r/Stop-

Εκατοντάδες σχεδιαστές βιντεοπαιχνιδιών έχουν ασχοληθεί με αυτά τα ζητήματα. Υπάρχει ένα παιχνίδι, ωστόσο, το οποίο αξίζει να αναφερθεί ως ειδικό προϊόν της weirdcore αισθητικής, το οποίο ονομάζεται *Therapy*. Κυκλοφόρησε από την Harper Shen στις αρχές του 2023 και είναι, σύμφωνα με την επίσημη περιγραφή, ένας «προσομοιωτής περιπάτου που σας επιτρέπει να περιπλανηθείτε στα όνειρα και τις ψευδαισθήσεις σας, σε ένα μέρος ανάμεσα στο παρελθόν και το μέλλον, ανάμεσα σε μια ανάμνηση και μια πραγματικότητα».[94] Αφού κατεβάσουν το παιχνίδι, οι χρήστες περιπλανώνται μέσα από μια σειρά οριακών χώρων— δωμάτια, διάδρομοι και σκάλες— πριν φτάσουν σε μια περιοχή που ονομάζεται «Mindscape», όπου ξεκινούν ένα παράξενο ταξίδι μέσα από τους μαιάνδρους της μνήμης. Το Mindscape παρουσιάζεται με τη μορφή ενός σπιτιού— κάθε δωμάτιο περιέχει μια ανάμνηση, ένα όνειρο ή ακόμη και μια ψευδαίσθηση. Οι οδηγίες για την πλοήγηση σε αυτόν τον ατελείωτο λαβύρινθο δωματίων είναι αντιφατικές: ακόμη και όταν φαίνεται ότι μας δίνεται η δυνατότητα επιλογής, στην πραγματικότητα οδηγούμαστε από το ίδιο το μονοπάτι, σαν μια υπερφυσική δύναμη. Εδώ και εκεί, στα διάφορα δωμάτια, εμφανίζονται αινιγματικές φράσεις weirdcore: «Λάβατε ένα τηλεφώνημα από το παρελθόν. Θέλετε να απαντήσετε;», «Καλώς ήρθατε στον προσωπικό σας παράδεισο», «Δεν υπάρχει τίποτα να δείτε εδώ». Σε λίγο καιρό εμφανίζεται αναπόφευκτα ένα δωμάτιο γεμάτο ρολόγια, με το μήνυμα: «Ήρθε η ώρα να ξυπνήσετε».

Gaming, 2018, www.reddit.com/r/StopGaming/comments/8myoki/depersonalization_from_gaming.

94. HarperShen,"Therapy," *ithch.io*, harpershen.itch.io/therapy.

Ένας σημαντικός πρόδρομος του weirdcore, που συχνά αναφέρεται σε φόρουμ ως πηγή έμπνευσης, είναι το *LSD Dream Emulator*, ένα παιχνίδι της PlayStation που κυκλοφόρησε μόνο για την ιαπωνική αγορά το 1998. Σχεδιασμένο από τον Osamu Sato ως έργο σύγχρονης τέχνης, είναι ένα ανορθόδοξο παιχνίδι χωρίς στόχο ή σύστημα βαθμολόγησης: το μόνο που μπορούν να κάνουν οι παίκτες είναι να εξερευνούν, να κινούνται και να αγγίζουν πράγματα. Τα τοπία του παιχνιδιού είναι εμπνευσμένα από τα μέρη που περιγράφονται σε ένα ημερολόγιο ονείρων που κρατούσε επί δέκα χρόνια η Hiroko Nishikawa, υπάλληλος της εταιρείας παιχνιδιών Asmik Ace Entertainment. Το *LSD Dream Emulator*, το οποίο συχνά περιγράφεται ως ένα «παιγνιώδες όνειρο», συνδυάζει αναπόσπαστα τον κόσμο του ονείρου με αυτόν της διαδραστικής εξερεύνησης, δημιουργώντας ένα βασικό προηγούμενο για όλα τα παρόμοια πειράματα που ακολούθησαν. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνεται το *Yume Nikki* (2004), ένα άλλο παιχνίδι που αγαπήθηκε πολύ από την κοινότητα αυτή, το οποίο όχι μόνο αποτελεί το ίδιο πηγή εικόνων για το είδος, αλλά συχνά χρησιμοποιείται και το εμβληματικό του soundtrack, που αποτελείται από δύο άλμπουμ (*Yumenikki Sound Tracks, Vol. 1: Yu Me No Oto* και *Yumenikki Sound Tracks Yu Me No O to 2*). Είναι εύκολο να καταλάβει κανείς γιατί είναι τόσο δημοφιλές: ο κύριος χαρακτήρας είναι μια hikikomori που ζει μόνη της στο διαμέρισμά της, και το gameplay συνίσταται στην εξερεύνηση των παράξενων και δαιδαλωδών ονείρων της.

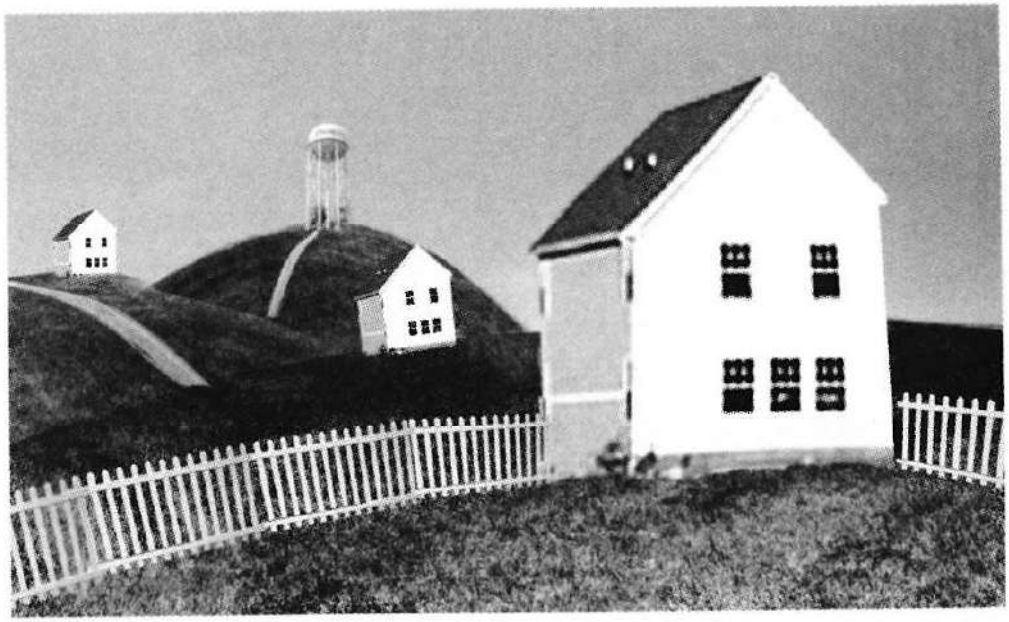
στο χωριό των ονείρων

Το weirdcore είναι σαν να βλέπεις ένα όνειρο, ενώ είσαι ξύπνιος. Το dreamcore είναι σαν να είσαι ξύπνιος, ενώ ονειρεύεσαι.

Cringe Gaming 64 ¦ MushroOm, σχόλιο στο YouTube, 2023

Είναι δύσκολο να πεις πού τελειώνει το weirdcore και πού αρχίζει το dreamcore. Παρόλο που τα μέλη αυτών των δύο κοινοτήτων σπεύδουν να επισημάνουν τα διακριτικά γνωρίσματα της κάθε αισθητικής, στην πράξη οι δύο κόσμοι τείνουν να επικαλύπτονται. Πολλά περιεχόμενα ανήκουν και στις δύο κατηγορίες και οι πιο δημοφιλείς εικόνες μπορούν να βρεθούν σε συλλογές, γκαλερί και playlists που ανήκουν και στα δύο είδη. Και τα δύο παρουσιάζουν ένα πάθος για ονειρικές ατμόσφαιρες, και το Aesthetics Wiki, ενώ προσδιορίζει κάποιες πτυχές που χαρακτηρίζουν το καθένα, περιγράφει και τα δύο είδη ως εκφράσεις μιας «υπερρεαλιστικής αισθητικής». Η διαφορά, σύμφωνα με πολλούς, δεν πρέπει να αναζητηθεί στα οπτικά συστατικά, τα οποία είναι συχνά παρόμοια, αλλά μάλλον στα συναισθήματα που μεταφέρει το κάθε είδος: ενώ το weirdcore στοχεύει να προκαλέσει συναισθήματα αποπροσανατολισμού, αποξένωσης, νοσταλγίας, σύγχυσης, ακόμα και έντονης ανησυχίας, το dreamcore «δεν έχει σκοπό να προκαλέσει τρόμο ή ανησυχητικά συναισθήματα, [...] αλλά εστιάζει στην εξομοίωση της γενικής αίσθησης ενός ονείρου χρησιμοποιώντας πιο έντονα χρώματα».[95]

95. "Dreamcore," Aesthetics Wiki,aesthetics.fandom.com/wiki/Dreamcore.



Μια είκονα στο στιλ dreamcore από την Gabrielle Traversat, 2018

Η βασική εικόνα του dreamcore είναι μια θολή, φωτεινή χρωματιστή φωτογραφία μιας τυπικής αμερικανικής προαστιακής γειτονιάς με φαρδείς δρόμους, περιποιημένα γκαζόν και μπανγκαλόους με παστέλ χρώματα. Μια γρήγορη αναζήτηση στο Google αποκαλύπτει ότι πρόκειται για ένα επεξεργασμένο στιγμιότυπο οθόνης από την ταινία του Tim Burton, *Edward Scissorhands* του 1990. Ο Αμερικανός σκηνοθέτης, ο οποίος μεγάλωσε σε μια μικρή πόλη με παρόμοια εμφάνιση, το Burbank της Καλιφόρνια, χρησιμοποιεί συχνά αυτό το είδος φόντου για τις ιστορίες του για να αναπαραστήσει τη ζωή της μεσαίας τάξης, τον κομφορμισμό και την τυποποίηση. Η τοποθεσία που χρησιμοποιήθηκε στην ταινία ήταν το Tinsmith Circle, μια γειτονιά στη μικρή πόλη Lutz της Φλόριντα, στην οποία έγιναν πολλές αλλαγές για την περίσταση, ώστε τα σπίτια να φαίνονται όσο το δυνατόν πιο ανώνυμα και ολόκληρο το σκηνικό να μοιάζει με μοντέλο.[96] «Δεν είναι κακό

96. Jake Kring-Schreifels, "How They Made it: The Pastel Suburbs of *Edward Scissorhands*, " *The Ringer,* 14 Δεκεμβρίου 2020, www.

μέρος», σχολίασε ο Burton σε συνέντευξή του. «Είναι ένα παράξενο μέρος. Είναι ένα μέρος όπου κάποιοι άνθρωποι μεγαλώνουν και αναρωτιούνται: *Γιατί υπάρχουν πλαστικά σταφύλια στον τοίχο;*».[97]

Μια εικαστικός που κινείται στη διαχωριστική γραμμή μεταξύ weirdcore και dreamcore, και της οποίας τα έργα συχνά περιλαμβάνουν εικόνες των αμερικανικών προαστίων, είναι η Gabrielle Traversat, και η δημιουργός μιας από τις πιο εμβληματικές εικόνες του είδους: ένα καρτουνίστικο τοπίο με πράσινους λόφους, τρία πανομοιότυπα σπίτια (κυριολεκτικά αντιγραμμένα και επικολλημένα) και μια υπερυψωμένη δεξαμενή νερού. Αυτή η εξαιρετικά δημοφιλής εικόνα μπορεί να βρεθεί σε εκατοντάδες αναρτήσεις σε ιστολόγια, φόρουμ, βίντεο playlists και αναρτήσεις στο TikTok, μερικές φορές απλώς κοινοποιημένη, άλλοτε περαιτέρω επεξεργασμένη. Ολόκληρο το έργο της Traversat, το οποίο δεν είναι πολύ εκτενές, αλλά είναι εκπληκτικά συνεκτικό από στιλιστική άποψη, βασίζεται σε μια πρακτική κολάζ: φωτογραφίες, graphics, φωτογραφίες αρχείου και μερικές φορές ακόμη και screenshots από το Google Street View. Υπάρχουν κάποια επαναλαμβανόμενα χαρακτηριστικά, όπως λόφοι, στενοί δρόμοι με στροφές και πύργοι νερού– αλλά εμφανίζονται επίσης σπήλαια, τηλεφωνικοί θάλαμοι και πλαστικά τραπέζια και καρέκλες. Τα χρώματα και η θεματολογία θυμίζουν τη στερεοτυπική ανέμελη ατμόσφαιρα ορισμένων παιδικών τηλεοπτικών προγραμμάτων–

theringer.com/movies/2020/12/14/22173289/edward-scissorhands-neighborhood-florida-how-they-made-it.

97. Nina J. Easton, "For Tim Burton, This One's Personal: The Director of *Beetlejuice* and *Batman* Is Filming Another Bizarre Movie- But This Tale Draws On Own Childhood Images," *Los Angeles Times*, 12 Αυγούστου 1990, www.latimes.com/archives/la-xpm-1990-08-12-ca-1092-story.html.

όπως, για παράδειγμα, την πράσινη κοιλάδα των Teletubbies– αλλά συνοδευόμενα από μια συνεχή αίσθηση ανησυχίας– μερικές φορές ως μια διακριτική νότα, άλλες πιο έντονα. Για άλλη μια φορά, υπάρχει το θέμα της επιστροφής στο παρελθόν, συγκεκριμένα στην παιδική ηλικία, που πλαισιώνεται ως η μόνη στιγμή στη ζωή όπου είχαμε υπάρξει ατάραχοι, και ικανοί για γνήσιο ενθουσιασμό. Όπως έγραψε ο André Breton στο πρώτο *Μανιφέστο των Σουρεαλιστών* (το οποίο όχι τυχαία αποτελεί βασικό κείμενο για αυτές τις νέες αισθητικές): «Αν διατηρεί ακόμα μια κάποια διαύγεια, το μόνο που μπορεί να κάνει [ο άνθρωπος] είναι να στραφεί προς την παιδική του ηλικία, η οποία, όσο κι αν οι καθοδηγητές του και οι μέντορές του την έχουν μπερδέψει, εξακολουθεί να του φαίνεται κάπως γοητευτική. Εκεί, η απουσία κάθε γνωστού περιορισμού στην προοπτική πολλαπλών ταυτόχρονων ζωών– η ψευδαίσθηση αυτή ριζώνει γερά μέσα του– τώρα πια τον ενδιαφέρει μόνο το φευγαλέο, η ακραία ευκολία των πάντων. Τα παιδιά ξεκινούν κάθε μέρα χωρίς να ανησυχούν καθόλου.»[98]

Ωστόσο, σε αντίθεση με τους σουρεαλιστές, οι δημιουργοί του weirdcore και του dreamcore δεν φαίνεται να βλέπουν τον κόσμο των ονείρων ως έναν απελευθερωτικό χώρο, ούτε ως έναν τρόπο να σπάσει κανείς τα δεσμά της συνήθειας και να έρθει σε επαφή με βαθύτερες αλήθειες. Τα όνειρα δεν είναι ένας δρόμος προς την επανάσταση: μάλλον, είναι ένα μέρος όπου αναζητά κανείς καταφύγιο, μια πηγή παρηγοριάς και γλυκιάς νοσταλγίας. Ο Jordan Gretzner, ο οποίος φτιάχνει τα εξαιρετικά δημοφιλή TikToks που ακροβατούν ανάμεσα

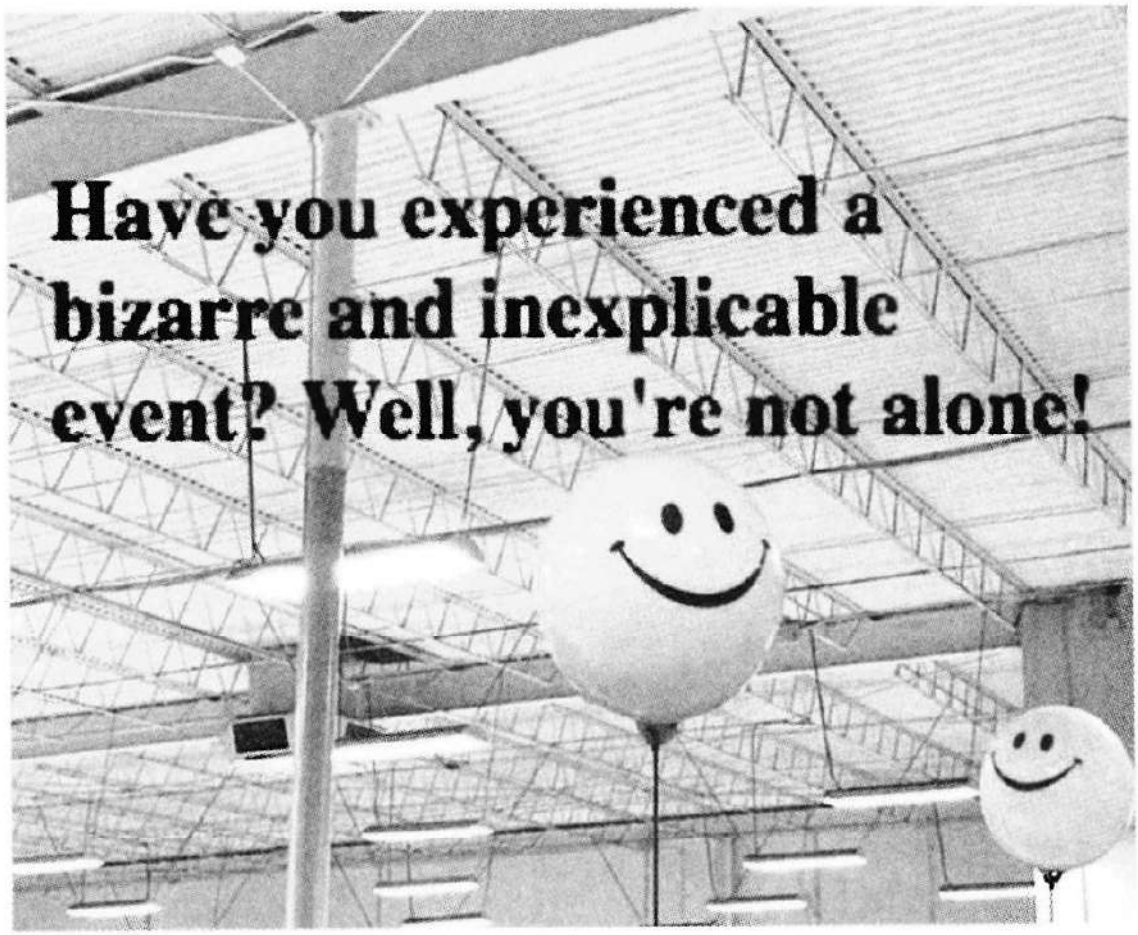
98. André Breton, "Excerpt from the First Manifesto of Surrealism," *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, Charles Harrison και Paul Wood (επιμ.), Blackwell Publishers, 1992.

στο weirdcore και το dreamcore, περιγράφει το τελευταίο ως εξής: «Ένα παράξενο αλλά ανακουφιστικό νοσταλγικό συναίσθημα, κάτι που μοιάζει οικείο αλλά δεν μπορείς να το προσδιορίσεις». Επιβεβαιώνει επίσης ότι η διαφορά μεταξύ των δύο έγκειται πάνω απ' όλα στην ατμόσφαιρα, στο vibe που βάζουν στόχο να δημιουργήσουν: «Σκέφτομαι ποιος είναι ο σκοπός των βίντεο μου και αν προσβλέπουν σε περίεργες ή ανατριχιαστικές και πιο σκοτεινές προεκτάσεις και τα βάζω σε playlists με βάση αυτό. Έχω μια playlist που ονομάζεται "weird stuff" και μια μόνο για dreamcore»,[99] εξηγεί ο ίδιος.

Από όλα τα βίντεό του, ένα συγκεκριμένο έχει τραβήξει την προσοχή των χρηστών, με περισσότερες από 18 εκατομμύρια προβολές. Πρόκειται για μια ταινία μικρού μήκους που γύρισε το 2021, η οποία δημοσιεύτηκε στη λίστα αναπαραγωγής #dreamcore, μια σειρά που αποτελείται από δεκαοκτώ επεισόδια— το επεισόδιο 11 παρουσιάζεται ως ταξιδιωτικός οδηγός σε μια παράλληλη διάσταση με μια λεζάντα με το παρακάτω TW: «fake bl00d and possible derealization, enter if you dare». Μετά ακολουθεί μια σειρά οδηγιών. Ο κόσμος για τον οποίο μιλάει μπορεί να προσεγγιστεί μόνο μεταξύ 3:30 π.μ. και 3:33 π.μ., και παρόλο που δεν εξηγεί πώς φτάνεις εκεί, απαριθμεί τους κανόνες που πρέπει να ακολουθήσεις για να το καταφέρεις: μην μαζεύεις τα λουλούδια, μην μιλάς σε ψηλούς άντρες χωρίς πρόσωπο, και ό,τι κι αν κάνεις, μην πίνεις τσάι. Αλλά ο πιο σημαντικός κανόνας από όλους αφορά τον χρόνο: αν δεν φοράτε ρολόι, «ο χρόνος θα διαστρεβλωθεί στο Τίποτα και δεν θα ξέρετε πότε να φύγετε».

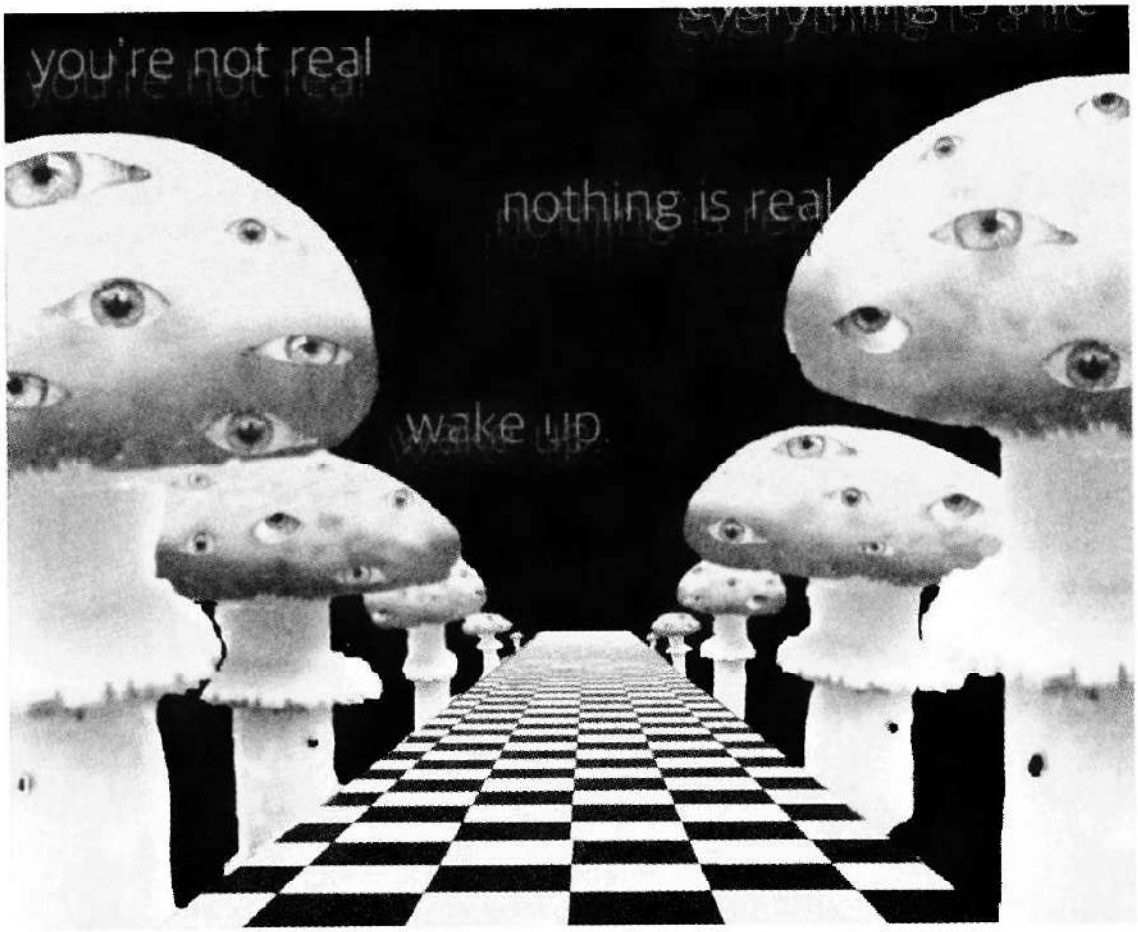
---

99. Jack Riewe, "Dreamcore, Sister to Weirdcore, Is the Internet Aesthetic Packed with Uneasiness," *Nylon*, 10 Νοεμβρίου 2021, www.nylon.com/fashion/dreamcore-aesthetic-weirdcore.



Μια weirdcore είκονα δημοσιευμένη στο Tumblr από το χρηστ@ sanfor

Το ίδιο το βίντεο αποτελείται από μια σειρά από εικόνες που βρέθηκαν, διανθισμένες με κάποια κοντινά πλάνα του Gretzner που απαριθμεί τους κανόνες και σχολιάζει μερικές από τις σκηνές-κλειδιά δείχνοντας τις συνέπειες της μη τήρησης των κανόνων: τα λουλούδια προκαλούν ακατάσχετη αιμορραγία, ενώ το τσάι φαίνεται να απορροφά το μυαλό σε μια ψυχεδελική δίνη. Αυτός ο κόσμος αντιπροσωπεύει μια ακόμη ενδιάμεση διάσταση, έναν τόπο μετάβασης, ένα είδος limbo, στο οποίο δεν πρέπει να παραμείνουμε για πολύ καιρό, για να μη χάσουμε εντελώς την επαφή με την πραγματικότητα.



Μια dreamcore εικονα

Οι πιο πρόσφατες εκδοχές του dreamcore παρουσιάζουν συχνά φιγούρες με τα πρόσωπά τους καλυμμένα ή αντικατασταθέντα από άλλα στοιχεία, όπως λουλούδια, μανιτάρια, γιγάντια μάτια, ακόμη και τηλεοπτικές οθόνες. Στα βίντεο του είδους simulator, τα οποία αφηγούνται παράξενες ιστορίες με τη μορφή βιντεοπαιχνιδιών ή διαδραστικής αφήγησης, οι χαρακτήρες έχουν ονόματα όπως Tooth Fairy, Flory, Alexa και Lilly: είναι μικρά κορίτσια ντυμένα με παιδικά ή εφηβικά ρούχα, αλλά τα κεφάλια τους είναι λουλούδια, μάτια, δόντια ή σύννεφα. Ο συνδυασμός ματιών και φτερών είναι δημοφιλής: μερικές φορές υπάρχει ένα μόνο μάτι με ένα ζευγάρι φτερά— όπως ένα είδος φρικιαστικού πτηνού— αλλά σε πολλές περιπτώσεις τα βασικά στοιχεία πολλα-

πλασιάζονται, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται νέα πλάσματα με αποφασιστικά τερατώδη εμφάνιση, γνωστά και ως «άγγελοι βιβλικής ακρίβειας». Η ιδέα πρωτοεμφανίστηκε στο διαδίκτυο το 2010 σε ένα άρθρο που δημοσίευσε ο ιστότοπος *Cracked*. Το άρθρο απαριθμούσε τα «5 πράγματα που δεν θα πιστέψετε ότι δεν υπάρχουν στη Βίβλο»,[100] και επαναλανσαρίστηκε στη συνέχεια το 2016 από μια ανάρτηση στο Tumblr που δημοσίευσε ο χρήστης revelation19, ο οποίος στη συνέχεια απέκτησε σημαντικό κοινό, συγκεντρώνοντας πάνω από 420.000 αλληλεπιδράσεις. Ωστόσο, το meme απογειώθηκε πραγματικά μόνο το 2020, προκαλώντας αμέτρητες επανερμηνείες της αρχικής ιδέας. Συγκεκριμένα, αντλώντας έμπνευση από πλάσματα που περιγράφονται στην Παλαιά Διαθήκη– και κυρίως στις προφητείες του Ιεζεκιήλ και του Δανιήλ– οι «άγγελοι βιβλικής ακρίβειας» απεικονίζονται με δακτύλιους ματιών, συστάδες φτερών γύρω από ένα μόνο, γιγαντιαίο μάτι ή ακόμη και με αλλόκοτους σταυρούς μεταξύ των δύο ματιών. Στις ονειρικές εικόνες, αυτά τα χιμαιρικά πλάσματα παίζουν διαφορετικούς ρόλους: μπορεί να είναι απλοί αγγελιοφόροι, καλοπροαίρετοι φύλακες-άγγελοι ή άγνωστες οντότητες που μας παρακολουθούν. Το μοτίβο των «πολλών ματιών» δεν περιορίζεται μόνο στους αγγέλους: εξαπλώνεται γρήγορα σε άλλα στοιχεία, και μπορεί να παρατηρηθεί σε σκύλους, γάτες, λουλούδια και μανιτάρια, δίνοντάς μας την ανησυχητική αίσθηση ότι δεν είμαστε ποτέ μόνοι: κάποιος, ή κάτι, πάντα μας παρακολουθεί.

100. Bjorn Karhunen, «5 Things You Won't Believe Aren't In the Bible», *Cracked*, 19 Οκτωβρίου 2010, www.cracked.com/article_18757_5-things-you-wont-believe-arent-in-bible.html.

Μια άλλη οπτική στρατηγική που συνηθίζεται στο dreamcore συνίσταται στην αντιπαράθεση φυσικών και ανθρωπογενών στοιχείων: γκαζόν ή λιβάδια γεμάτα λουλούδια που ξεφυτρώνουν μέσα σε βαγόνια τρένων– ποτάμια που ρέουν σε διαδρόμους σπιτιών. Πρόκειται φυσικά για μια πατροπαράδοτη σουρεαλιστική πρακτική, αλλά σε αυτό το πλαίσιο θα πρέπει να εξεταστεί υπό το πρίσμα της εμμονής με τους οριακούς χώρους που χαρακτηρίζει αυτές τις νέες αισθητικές: σχεδόν πάντα, η φύση απεικονίζεται να καταλαμβάνει μια περιοχή διέλευσης ή σκηνικά που είναι ουδέτερα, γενικά, αρχετυπικά και φυσικά έρημα. Δεν πρόκειται, επομένως, για απλές ονειρικές ατμόσφαιρες αλλά αποκτούν τον τόνο και την ατμόσφαιρα ενός οράματος, σαν να προσφέρουν μια ξαφνική ματιά στο μέλλον– ένα μέλλον στο οποίο εμείς δεν υπάρχουμε πια και τα φυτά έχουν ανακτήσει τις πόλεις μας, καταλαμβάνοντας κτίρια, εισχωρώντας σε σπίτια και καταλαμβάνοντας υπόγειες αμαξοστοιχίες.

Οι απεικονίσεις του Drake Cappi (γνωστού και ως CarrotwithaK), ενός Αμερικανού καλλιτέχνη που είναι πολύ ενεργός στις liminal και dreamcore σκηνές, παρουσιάζουν σκηνικά που μοιάζουν σαν να έχουν εγκαταλειφθεί εδώ και πολύ καιρό. Διάδρομοι, ανελκυστήρες, εκκλησίες, βιβλιοθήκες, σχολεία και μουσεία, αλλά και γέφυρες, δρόμοι, τρένα και αεροπλάνα, λουσμένα σε ένα λαμπερό, απόκοσμο φως με σκιές λυκόφωτος, κατοικούνται από πλούσια, πολύχρωμη βλάστηση, στις οποίες μερικές φορές κυματίζεται ένα μικρό αεράκι. Σε ένα από τα πιο δημοφιλή βίντεο του Cappi, βλέπουμε έναν μακρύ, καμπυλωτό διάδρομο που μοιάζει να βρίσκεται στον τελευταίο όροφο ενός ψηλού κτιρίου– τα μεγάλα παράθυρα του ανοίγουν σε έναν

γαλάζιο ουρανό στικτό από σύννεφα. Στο έδαφος, αντί για δάπεδο, υπάρχει πυκνό γρασίδι διάσπαρτο με κόκκινα λουλούδια. Η εικόνα αυτή έχει γίνει ένα μικρό κλασικό έργο για τους οπαδούς του είδους και αναπαράγεται συνεχώς από πολλούς χρήστες, τόσο στην αρχική της εκδοχή όσο και ως βάση για νέες επεξεργασίες. Ο καμπυλωτός διάδρομος είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρων επειδή υποδηλώνει ότι *θα μπορούσε να συνεχίζει για πάντα*. Επιπλέον, δεδομένου ότι δεν υπάρχουν διακριτικά χαρακτηριστικά ή σημεία αναφοράς, θα μπορούσε θεωρητικά να είναι επίσης ένας ενιαίος, τεράστιος βρόχος, χωρίς αρχή ή τέλος, η ακριβής έκταση του οποίου είναι άγνωστη. Όπως και στα Backrooms, έτσι και εδώ η υπόνοια ότι κάτι μπορεί να εκτείνεται *μέχρι το άπειρο* είναι ένα θεμελιώδες στοιχείο, μια ιδέα που είναι ταυτόχρονα ενδιαφέρουσα και αρκετά τρομακτική, προσδίδοντας στις εικόνες αυτές μια ιδιαίτερη αύρα.

Όταν ο Cappi δημοσίευσε τον πρώτο του διάδρομο γεμάτο λουλούδια στο Instagram στις 28 Σεπτεμβρίου 2021, ανέφερε στη λεζάντα μια πολύ σημαντική πηγή έμπνευσης: Craig Kalpakjian της δεκαετίας του 1990. Ο Kalpakjian, ο οποίος μπορεί να θεωρηθεί πρόδρομος της αισθητικής των οριακών χώρων, είναι περισσότερο γνωστός για τις εικόνες του με άδειους, ανώνυμους, υπερ-μίνιμαλ εσωτερικούς χώρους. Οι εικόνες του, που εκτίθενται με τη μορφή βίντεο ή ψηφιακών εκτυπώσεων, παίζουν με τη φωτογραφική αισθητική, χρησιμοποιώντας προηγμένες τεχνικές τρισδιάστατης μοντελοποίησης και απόδοσης με στόχο τον σχεδόν τέλειο ρεαλισμό. Μπορεί να μοιάζουν με ουδέτερες καταγραφές τυπικών εταιρικών, και επομένως *περίεργα οικείων* χώρων, αλλά στην πραγματικότητα πρόκειται για τεχνητές κατασκευές, εξ ολοκλήρου επινοημέ-

νες από τον καλλιτέχνη. Οι καμπυλωτοί διάδρομοι αποτελούν συχνό μοτίβο στο έργο του: έρημοι, μη σημαδεμένοι χώροι που οδηγούν το βλέμμα προς τα εμπρός, προς έναν άγνωστο προορισμό. «Η αίσθηση της επικινδυνότητας και η υπόνοια του κρυφού, ενός υπερπέραντος που είναι απρόσιτο, είναι κεντρικής σημασίας για μένα», σχολιάζει ο Kalpakjian. «Αυτό είναι που με κάνει να λέω ότι οι χώροι που απεικονίζω είναι κατά κάποιον τρόπο στοιχειωμένοι. [...] Αν και συχνά θεωρούνται θεσμικοί ή και γραφειοκρατικοί, προτιμώ να ονομάζω τους χώρους που απεικονίζω απλώς "κοινόχρηστους" χώρους».[101]



Drake Cappi (CarrotwithaK), *I Saw You in a Dream*, 2021

101. Natalie Saltiel, "Craig Kalpakjian," *Rhizome*, 21 Ιουνίου 2011, rhizome.org/editorial/2011/jun/21/craig-kalpakjian.

Φαντάζομαι έτσι νιώθεις όταν επιτέλους βρίσκεσαι σε μια καλύτερη θέση στη ζωή σου μετά από κάτι τραγικό που συνέβη. Πάντα να κοιτάς πίσω σου, επειδή οι εμπειρίες δεν ξεθωριάζουν ποτέ.

Angelicallatte, σχόλιο στο YouTube, 2022

Είναι ενδιαφέρον ότι οι βασικές εικόνες της οριακής/liminal αισθητικής, των weirdcore και dreamcore κατέληξαν στο συλλογικό παιχνίδι της προσθήκης νέων επιπέδων στην παράδοση των Backrooms. Τα copy-paste σπιτάκια της Gabrielle Traversat βρίσκονται στο επίπεδο 94 (που ονομάζεται επίσης «Motion»), οι ανθισμένοι διάδρομοι του Cappi γίνονται οι «Grassroom corridors» του επιπέδου 931, το προαναφερθέν ξενοδοχείο Heathrow είναι το επίπεδο 188 («The Courtyard of Windows») και τα Poolrooms του Jared Pike είναι το επίπεδο 37 («Sublimity»). Η ιστορία των Backrooms είναι σαν μια συνολική αφηγηματική ομπρέλα ικανή να αφομοιώσει οτιδήποτε νέο. Είναι ο οριστικός οριακός χώρος, ο λαβύρινθος των λαβυρίνθων.

αλλόκοτες μελωδίες

Ντέιζι, Ντέιζι, απάντησε μου,
Είμαι μισότρελος,
Τα δίνω όλα για την αγάπη σου.

Harry Dacre, «Daisy Bell», 1892

Το «Daisy Bell (Bicycle Built for Two)» είναι ένα τραγούδι που γράφτηκε το 1892 από τον μουσικό Harry Dacre, γνωστός και ως Frank Dean (1857-1922), έναν πολυγραφότατο συνθέτη που γεννή-

θηκε στη νήσο Μαν. Αφού έγινε αρκετά δημοφιλής στο Ηνωμένο Βασίλειο και την Αυστραλία, ο Dacre αποφάσισε να δοκιμάσει την τύχη του στις ΗΠΑ, φτάνοντας εκεί το 1891. Όπως γράφει ο μουσικολόγος David Ewen στο βιβλίο του *American Popular Songs* (1973), ο Dacre «έφερε μαζί του ένα ποδήλατο, για το οποίο χρειάστηκε να πληρώσει δασμούς. Ο φίλος του (ο συνάδελφός του τραγουδοποιός William Jerome), αστειεύτηκε: "Ευτυχώς που δεν έφερες ένα ποδήλατο κατασκευασμένο για δύο, αλλιώς θα έπρεπε να πληρώσεις διπλό δασμό". Η φράση "ποδήλατο κατασκευασμένο για δύο" άρεσε τόσο πολύ στον Dacre που σύντομα τη χρησιμοποίησε σε ένα τραγούδι».[102] Ενώ βρισκόταν στη Νέα Υόρκη, ο Dacre έπεισε την τραγουδίστρια του music hall Katie Lawrence να μεταφέρει το τραγούδι του πίσω στο Λονδίνο την ίδια χρονιά. Αυτό αποδείχθηκε ότι ήταν η σωστή κίνηση, διότι το τραγούδι έγινε γρήγορα επιτυχία, πρώτα στο Ηνωμένο Βασίλειο, στη συνέχεια στην Αμερική και στον υπόλοιπο κόσμο, χάρη και στα πρώτα βήματα των τεχνικών ηχογράφησης. Το «Daisy Bell» είναι ένα αρκετά τυπικό ερωτικό τραγούδι με χαρούμενη μελωδία (εμφανίζεται συχνά σε συλλογές παιδικών τραγουδιών) και κλασική δομή. Δεν υπάρχει τίποτα ιδιαίτερα αξιοσημείωτο σχετικά με το τραγούδι ή την ιστορία του– αλλά μια σειρά τυχαίων γεγονότων μεταξύ των δεκαετιών 1960 και 1970 έμελλε να αλλάξει για πάντα την αντίληψη αυτού του μουσικού έργου.

Το 1961, οι John Kelly, Carol Lockbaum και Max Mathews, μηχανικοί στα εργαστήρια Bell Labs, αποφάσισαν ότι το «Daisy Bell» θα ήταν το πρώτο τραγούδι που θα «τραγουδούσε» ένας υπολογι-

102. David Ewen, *American Popular Songs*, Random House, 1973.

στής, ο IBM 7094 για την ακρίβεια, στον οποίο εγκατέστησαν ένα πρόγραμμα σύνθεσης ομιλίας. Το μηχάνημα μετέτρεψε το ρομαντικό τραγουδάκι του Dacre σε μια πολύ παράξενη ηχητική εμπειρία μέσω μιας στραγγαλισμένης ρομποτικής φωνής με παράταιρους, πλίνκι-πλόνκι ήχους. Ήταν η πρώτη ένδειξη ότι οι υπολογιστές, οι οποίοι εκείνη την εποχή ήταν μηχανές που καταλάμβαναν ένα ολόκληρο δωμάτιο, θα είχαν σημαντικό ρόλο να παίξουν στο μέλλον των πολυμέσων. Οι μηχανικοί των Bell Labs, δίνοντας φωνή στον υπολογιστή, τον έκαναν πολύ πιο ανθρώπινο. Αυτή η νέα εξέλιξη δεν πέρασε απαρατήρητη από τον Arthur C. Clarke, ο οποίος, ενώ επισκεπτόταν το εργαστήριο με τον φίλο του John Pierce, εντυπωσιάστηκε πολύ από τη θέα ενός υπολογιστή που μιλούσε και τραγουδούσε. Εκείνη τη στιγμή, ο Αμερικανός συγγραφέας του θρυλικού μυθιστορήματος *2001: Μια Οδύσσεια του Διαστήματος*, αποφάσισε ότι το «Daisy Bell» θα έπρεπε να συμπεριληφθεί στο σενάριο της διάσημης ταινίας του 1968 που ετοίμαζε ο Stanley Kubrick. Το τραγούδι του Harry Dacre εμφανίζεται πράγματι σε μια από τις σημαντικότερες σκηνές ολόκληρης της ταινίας, όταν ο αστροναύτης Dave Bowman απενεργοποιεί τον υπερυπολογιστή HAL 9000 και ο τελευταίος προσφέρεται να τραγουδήσει για εκείνον, ψελλίζοντας τους πρώτους στίχους του πριν η φωνή του σβήσει σιγά-σιγά. Από τότε, το «Daisy Bell» συνδέθηκε σταθερά με τον κόσμο της πληροφορικής και έκτοτε έχει χρησιμοποιηθεί σε πολλά άλλα εμπορικά προϊόντα, όπως ο εικονικός βοηθός BonziBUDDY, το ιαπωνικό βιντεοπαιχνίδι *R.U.R.U.R.* και η τηλεοπτική σειρά *Mystery Science Theater 3000*.[103]

103. Cary O'Dell, "'Daisy Bell (Bicycle Built for Two)'-Max Mathews,

Ο ανατριχιαστικός ήχος της μηχανογραφημένης εκδοχής του κομματιού, με τους πρωτόγονους, μεταλλικούς ήχους του, κάνει το «Daisy Bell» το τέλειο μουσικό background σε weirdcore και dreamcore εικόνες, καθώς και για παρακείμενα πεδία όπως ο «αναλογικός τρόμος» και οι οριακοί χώροι. Πράγματι, η αντίθεση μεταξύ της μελωδίας του παιδικού δωματίου, της «vintage» μελωδίας και της ρομποτικής φωνής το καθιστά ιδανικό soundtrack για περιεχόμενο που θέτει ως στόχο να προκαλέσει μια αίσθηση ανησυχίας, αποπροσανατολισμού, ακόμη και φόβου. Η στραγγαλισμένη, ελαφρώς παράφωνη φωνή του IBM 7094 φέρνει στο νου τον ήχο ενός παλιού παιχνιδιού που μιλάει, με σχεδόν αδειασμένες τις μπαταρίες του, και που ξαφνικά παίρνει μπρος μόνο του στη σοφίτα μετά από χρόνια. Η εικόνα που προκαλεί δεν είναι τόσο η εικόνα μιας μηχανής που αψηφά τον άνθρωπο– όπως ο HAL 9000 στην ιστορία του Arthur C. Clarke– όσο η εικόνα ενός άψυχου αντικειμένου που απροσδόκητα, ενάντια σε κάθε λογική, ξυπνάει και ζωντανεύει.

Το «Daisy Bell» δεν είναι το μόνο παλιό τραγούδι στο μουσικό ρεπερτόριο του weirdcore και του dreamcore. Εκτός από το προαναφερθέν «Heartaches» του Al Bowlly (1931), που χρησιμοποιείται τόσο στην αρχική του εκδοχή όσο και στην επιβραδυνόμενη, παραμορφωμένη απόδοση από τον The Caretaker, η σουίτα για πιάνο *Clair de Lune* (1905) του Claude Debussy εμφανίζεται επίσης συχνά, σχεδόν πάντα επεξεργασμένη για να αυξήσει το αποτέλεσμα της νοσταλγίας και της ρομαντικής

John L. Kelly, Jr., and Carol Lochbaum (1961)," *Library of Congress*, 2009, www.loc.gov/static/programs/national-recording-preservation-board/documents/DaisyBell.pdf.

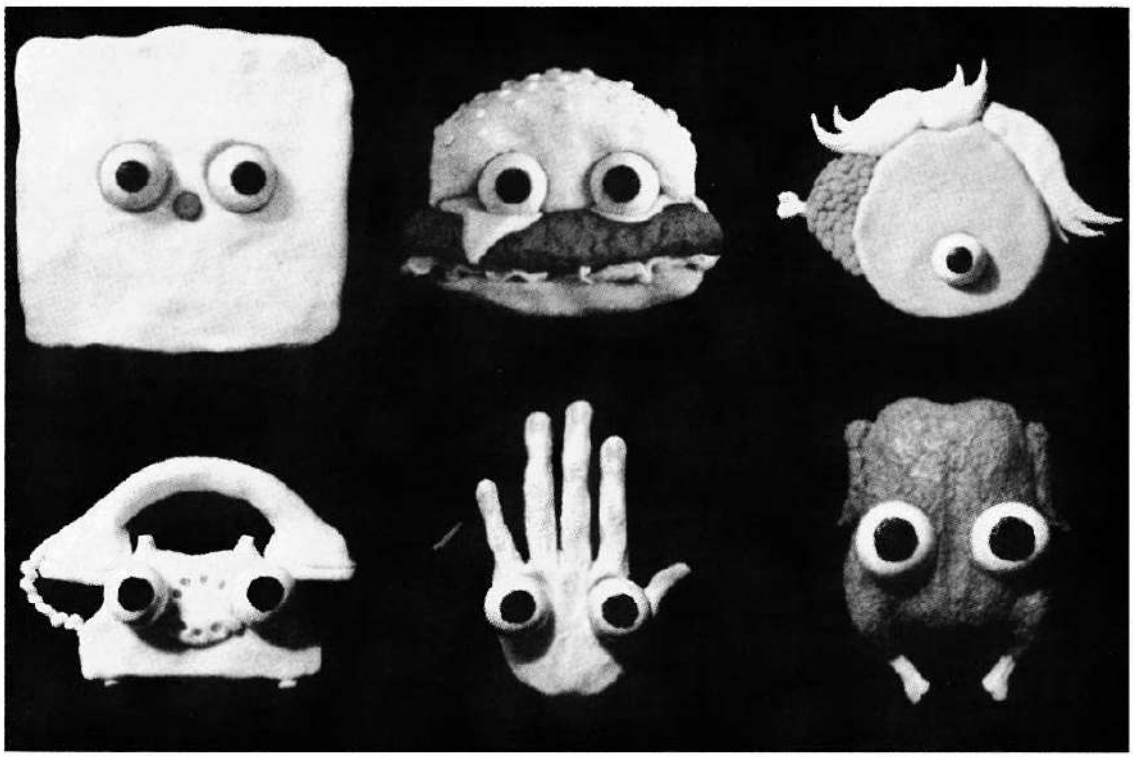
αφαίρεσης. Η προτίμηση στους τεχνητούς ήχους, η χρήση συνθετικών φωνών, η αναβίωση τραγουδιών του παρελθόντος και η πρακτική της επιβράδυνσης και των θαμπών ήχων είναι στοιχεία που προέρχονται απευθείας από το vaporwave, το οποίο παραμένει διαρκώς παρόν σε playlists και συλλογές, κυρίως στο έργο καλλιτεχνών όπως των Infinite Frequencies και HOME αλλά και στα soundtracks δημοφιλών βιντεοπαιχνιδιών όπως τα *Yume Nikki, LSD Dream Emulator, Undertale, Omori, Minecraft, Animal Crossing, The Legend of Zelda* και πολλά άλλα.

Είναι περίεργο. Είναι αυτό που οι άνθρωποι έχουν στο πίσω μέρος του μυαλού τους, ξύνοντας το σαν παράσιτο που προσπαθεί να βγάλει τα μάτια τους. Είναι εκείνο το συναίσθημα που σε αγκαλιάζει όταν βρίσκεσαι μεταξύ εδώ και εκεί, σε καλωσορίζει σαν χαμένο παιδί. Είναι ο κόσμος μέσα στον οποίο περπατάμε όταν τα νερά της πραγματικότητας είναι θολά. Το κενό αυτό μοιάζει με αγκαλιά.

Maru Pie, *Weirdcore Videogame's Music*, YouTube video, 2021

Απλές, πιασάρικες μελωδίες, ηλεκτρονικοί ήχοι, βιντεοπαιχνίδια, anime, σουρεαλιστικές διαθέσεις... Αν το καλοσκεφτείς, όλα αυτά είναι συστατικά της hyperpop, ενός μουσικού είδους που πρωτοεμφανίστηκε στη δεκαετία του 2010 χάρη στην PC Music, μια βρετανική κολεκτίβα που συνδέεται στενά με την εταιρική/hi-tech αισθητική που ανέπτυξε ο James Ferraro στο *Far Side Virtual*. Οι καλλιτέχνες που συνδέονται με την PC Music– στους οποίους περιλαμβάνονται, για να αναφέρουμε μόνο μερικούς, οι A. G. Cook, Hannah Diamond, Danny L Harle,

SOPHIE και Charli XCX– είναι επίσης αποδέκτες μιας σειράς ερμηνειών επιταχυντισμού, και δεν είναι τυχαίο ότι το είδος (το οποίο έγινε εξαιρετικά δημοφιλές από το 2019 και μετά, με την άφιξη του αμερικανικού ντουέτου 100 gecs και τη συγκεκριμένη «Hyperpop Playlist» του Spotify) εμφανίζεται τακτικά στις weirdcore και dreamcore playlists, ειδικά όταν πρόκειται για χαριτωμένα, καρτουνίστικα τραγουδάκια.



Εξώφυλλα από τα *Micropop* EP του Jack Stauber, 2018-2020

Ο μουσικός που κατέληξε να γίνει η φυσιογνωμία του weirdcore είναι ο Jack Stauber. Κατά κάποιον τρόπο, το να τον αποκαλέσουμε απλά μουσικό είναι μειωτικό: Ο γεννημένος στην Πενσυλβάνια Stauber είναι επίσης συνθέτης, σχεδιαστής και ειδικός στα κινούμενα σχέδια. Από το 2013 έχει δημιουργήσει έναν τεράστιο όγκο μουσικής και βίντεο, τα οποία κυκλοφορούν κυρίως στο διαδίκτυο (αν και μερικά

από τα κινούμενα σχέδιά του κατέληξαν να μεταδοθούν απευθείας στο Adult Swim, στη βραδινή ζώνη τηλεοπτικών σειρών για ενήλικες στο αμερικανικό κανάλι Cartoon Network).

Ως επί το πλείστον, η μουσική του Stauber είναι καθαρή υπναγωγική ποπ χαμηλής πιστότητας, όπως αυτή ενός άλλου πρωτοπόρου του είδους, του Αμερικανού μουσικού Ariel Pink– αλλά οι συνθέσεις του Stauber είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με το περιεχόμενο των βίντεο του: σύντομα κλιπ στο YouTube που απεικονίζουν ένα σουρεαλιστικό, μελαγχολικό lo-fi σύμπαν που κατοικείται από παράξενους χαρακτήρες και ανόητες ιστορίες. Αυτά τα μικρά αποσπάσματα, τα οποία ο ίδιος ο καλλιτέχνης αποκαλεί «micropop», αποτελούν πεμπτουσία του νέου σουρεαλισμού που ξεφυτρώνει σε όλο το διαδίκτυο. Συνδυάζοντας ελεύθερο σχέδιο, claymation και ψηφιακά εφέ, τα βίντεο του Stauber από τη μία πλευρά ανήκουν στην ένδοξη παράδοση του πειραματικού animation, θυμίζοντας το έργο καλλιτεχνών όπως του Jan Švankmajer και των Nathalie Djurberg & Hans Berg, και από την άλλη διοχετεύουν πολλά χαρακτηριστικά της pop κουλτούρας της δεκαετίας του 2000, της γενιάς του Stauber: έναν κόσμο γεμάτο κόμικς, βιντεοπαιχνίδια και ημέρες που περνάνε σερφάροντας στο διαδίκτυο. Δεν είναι τυχαίο ότι πολλές από τις δημιουργίες του κατέληξαν ως memes, που έγιναν viral στο YouTube, το TikTok και το Tumblr. Κάτω από τα βίντεο, μερικά από τα οποία έχουν έως και 240 εκατομμύρια προβολές (όπως στην περίπτωση του κλασικού «Buttercup» του 2017), οι θαυμαστές συζητούν τα πιθανά νοήματα των κειμένων, σχολιάζουν τις διαφορετικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται και επιδίδονται σε περίτεχνες κριτικές ερμηνείες. Συγκεκριμένα, κάτω από το

βίντεο «Back», που ανέβηκε στο YouTube το καλοκαίρι του 2020, ο χρήστης FryingPanMan έγραψε: «Αυτό μοιάζει με κάτι που θα ανακάλυπτε κανείς σε μια βιντεοκασέτα που ξέθαψε από ένα παλιό κουτί μέσα από ένα εγκαταλελειμμένο σπίτι λίγο πριν δολοφονηθεί μετά την αναπαραγωγή της. Ειλικρινά το λατρεύω». Ένα χρόνο αργότερα, ο AyupFolks απάντησε: «Όπως αντί να βιώσεις τον "αιώνιο ύπνο της ειρήνης", απλά ξαπλώνεις εκεί αιμορραγώντας, γνωρίζοντας ότι κανείς δεν θα έρθει να σε βοηθήσει και να σε φροντίσει, επειδή ξέρεις ότι απλά σταμάτησαν να το κάνουν αυτό μόλις έγινες έφηβος».

Διαχειριζόμενη το τραύμα σου

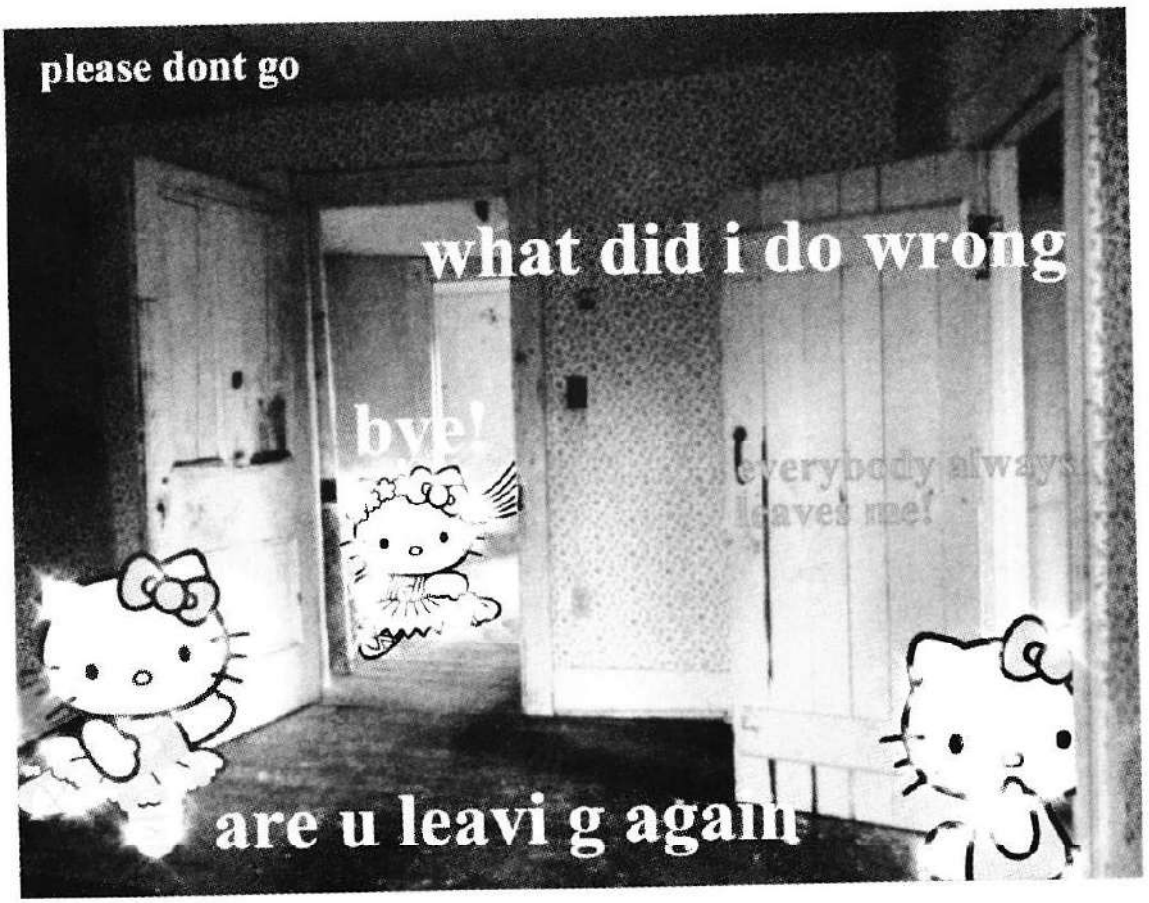
δεν μπορώ να το θυμηθώ ούτε να το ξεχάσω. με άλλαξε. δεν είναι κάτι που το βλέπω σαν μια χαριτωμένη αισθητική, κάτι που θα έπρεπε να είναι τάση, δεν εύχομαι αυτό που νιώθω σε κανέναν, αλλά παρόλα αυτά πράγματα σαν κι αυτά με βοηθούν κάπως να το αντιμετωπίσω.

artemis, σχόλιο στο YouTube, 2021

Η σελίδα του Reddit που είναι αφιερωμένη στο traumacore το περιγράφει ως «έναν μηχανισμό διαχείρισης του τραύματος από ανθρώπους που έχουν υποφέρει και που εκφράζονται μέσω μιας συγκεκριμένης αισθητικής».[104] Αν και έχει ισχυρή σχέση με τις συγγενικές αισθητικές των weirdcore, dreamcore και των οριακών χώρων, πρόκειται για ένα διαφορετικό είδος φαινομένου, ένα είδος θεραπευτικής μορφής τέχνης. Ίσως η πιο ταιριαστή περιγραφή

104. r/traumacore subreddit, www.reddit.com/r/traumacore.

είναι «vent art», δηλαδή η καλλιτεχνική δημιουργία ως διέξοδος που επιτρέπει στους ανθρώπους να εκφράσουν έντονα συναισθήματα, πόνο, κακές εμπειρίες και καταπιεσμένες ορμές. Στο τραυματικό περιεχόμενο, ωστόσο, το ίδιο το γεγονός δεν διατυπώνεται ποτέ, απλώς ανακαλείται με σύμβολα και (σπανιότερα) με λέξεις.



Μια εικόνα traumacore

Τα κοινά θέματα του traumacore είναι η κακομεταχείριση και η κακοποίηση, τόσο σωματική όσο και ψυχολογική, και συχνά σεξουαλικής φύσης, αλλά και οι διατροφικές διαταραχές και άλλες καταστάσεις. Καθώς οι δημιουργοί αυτών των εικόνων είναι σχεδόν πάντα πολύ νέοι, τα περισσότερα από τα εν λόγω τραύματα έχουν συμβεί στην παιδική τους ηλικία, γι'αυτό και το είδος αυτό κατακλύζεται από

παιχνίδια, αρκουδάκια, κρεβατοκάμαρες και κινούμενα σχέδια (οι χαρακτήρες της Hello Kitty είναι μια σταθερά). Για άλλη μια φορά, οπτικά μιλώντας, οι αντιθέσεις είναι στο προσκήνιο: χαριτωμένα ή αθώα στοιχεία αντισταθμίζονται από σκοτεινά, ενοχλητικά μηνύματα: «Είμαι σπασμένη», «δεν θα γίνω ποτέ καθαρή», «με χρησιμοποίησες», «σάπια παιδικότητα», «σε παρακαλώ σταμάτα».

Μαχαίρια, χάπια και κηλίδες αίματος κρύβονται ανάμεσα σε καρδούλες και λαμπερά σύννεφα. Οι άνθρωποι στις εικόνες είναι σκοτεινές σιλουέτες ή αινιγματικές φιγούρες που βλέπουμε μόνο την πλάτη τους. Συχνά, ορισμένες περιοχές της εικόνας εξαφανίζονται ή είναι γεμάτες με στατικό θόρυβο: ουσιαστικά αφαιρούνται. Και όταν το traumacore φτάνει στο κατώφλι του horrorcore, μπορεί επίσης να περιλαμβάνει τέρατα, απειλητικές παρουσίες ή βρώμικα σκηνικά, έντομα και αποσυντιθέμενες ουσίες.

Όσο επιλεκτικός και αν είναι ο συνειδητός νους, οι περισσότερες βιολογικές αναμνήσεις είναι δυσάρεστες, απόηχοι κινδύνου και τρόμου. Τίποτα δεν διαρκεί τόσο πολύ όσο ο φόβος.

J. G. Ballard, 1962[105]

Και εδώ, οι οριακοί χώροι παίζουν καθοριστικό ρόλο: είναι το εγκαταλελειμμένο σκηνικό για κάθε μορφής αναμνήσεων, σαν δωμάτια που αιωρούνται στο χώρο και στο χρόνο. Ορισμένα από τα σκηνικά είναι ουσιαστικά απλώς σκηνές εγκλήματος. Οι περισσότεροι χώροι είναι οικιακοί, αν και εμφανίζονται επίσης σχολεία και νοσοκομεία. Τις περισ-

105. James G. Ballard, *The Drowned World,* Berkley Books, 1962.

σότερες φορές εμφανίζονται εγκαταλελειμμένοι, ερειπωμένοι ή προ πολλού ακατοίκητοι, με ξεφλουδισμένους τοίχους, σκισμένες ταπετσαρίες και άνισα, σκονισμένα δάπεδα. Αυτά τα φυσικά, εξωτερικά σημάδια αποσύνθεσης όχι μόνο χρησιμεύουν για να τοποθετήσουν το γεγονός στο παρελθόν, σε μια απροσδιόριστη χρονική στιγμή, αλλά αποτελούν επίσης έναν άμεσο, αδιαμφισβήτητο τρόπο επικοινωνίας της ίδιας της ιδέας της εσωτερικής αποσύνθεσης. Δεν είναι τυχαίο ότι ένας από τους πιο συχνούς όρους στα κείμενα του traumacore είναι το «ruined»: το τραύμα είναι κάτι που σε καταστρέφει, σε βλάπτει, σε παραλύει, σε σημαδεύει για πάντα. Τα ροζ γατάκια μέσα σε αυτά τα σκηνικά στοιχειωμένων σπιτιών αντιπροσωπεύουν την έννοια της χαμένης αθωότητας: μια αρχική κατάσταση χάριτος που έχει μολυνθεί και δεν μπορεί ποτέ να αποκατασταθεί.

Οι εικόνες αυτές παίζουν θεραπευτικό ρόλο επειδή παρέχουν μια διέξοδο για την έκφραση αρνητικών συναισθημάτων: η αναπαράσταση του τραύματος ή των συναισθημάτων που συνδέονται με αυτό (πόνος, φόβος, ντροπή, ενοχή) είναι ένας τρόπος να το εξορκίσουμε, να το επεξεργαστούμε και, αν είναι δυνατόν, να το ξεπεράσουμε. Φυσικά, αυτό δεν είναι κάτι καινούργιο: εδώ και αιώνες η τέχνη χρησιμοποιείται για να μεταφέρει συναισθήματα και να αναπαραστήσει τραύματα και τραγωδίες, τόσο προσωπικές όσο και συλλογικές, μεταξύ άλλων και με θεραπευτική πρόθεση. Γιατί, λοιπόν, επιλέγουμε να υιοθετήσουμε μια σειρά από υφολογικές αρχές που μετατρέπουν αυτό το περιεχόμενο σε πραγματική αισθητική;

Υπάρχουν δύο λόγοι. Πρώτον, η χρήση ενός υπάρχοντος προτύπου διευκολύνει τη διαδικασία, επιτρέποντας σε οποιονδήποτε να δοκιμάσει αυτή

την προσέγγιση της θεραπείας που βασίζεται στη δημιουργία και την ανταλλαγή εικόνων. Η αντιγραφή, η άντληση έμπνευσης από υπάρχουσες εικόνες και η επανασύνθεση προϋπαρχόντων στοιχείων είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος πρόσβασης σε κάθε είδους καλλιτεχνική πρακτική. Δεύτερον, η εργασία με το ίδιο είδος εικόνων και γλώσσας έχει το επακόλουθο της δημιουργίας μιας κοινότητας: δημιουργεί μια αίσθηση του ανήκειν και θέτει τα θεμέλια για μια συλλογική επεξεργασία του τραύματος.

Φυσικά, υπάρχουν ανησυχίες σχετικά με το traumacore: η ιδέα να δημιουργηθεί μια αισθητική από το τραύμα μοιάζει λίγο μακάβρια. Και πράγματι, το traumacore θεωρείται συχνά ότι ρομαντικοποιεί οδυνηρές εμπειρίες και «αισθητικοποιεί» ευαίσθητα θέματα όπως η κακοποίηση και η ψυχική ασθένεια. Άλλοι πιστεύουν ότι κινδυνεύει επίσης να κάνει τους ανθρώπους να βασίζουν ολόκληρη την προσωπικότητά τους στο τραύμα που έχουν βιώσει. Το Aesthetics Wiki εξηγεί: «Για τους ανθρώπους που έχουν υποστεί τραύμα, οι τραυματικές εικόνες μπορεί να τους κάνουν να επικεντρώσουν ολόκληρη την ταυτότητά τους γύρω από αυτά τα αρνητικά συναισθήματα και να εμποδίσουν τις προσπάθειες ανάκαμψης και ανάπτυξης μιας προσωπικότητας πέρα από αυτό που ήταν πριν βιώσουν το τραύμα. Διαφορετικές εικόνες μπορούν επίσης να πυροδοτήσουν στον θεατή παρελθοντικές στιγμές ομορφιάς, όπως οι επιζώντες από διατροφικές διαταραχές που υποτροπιάζουν όταν εκτίθενται συνεχώς σε εικόνες μικρών και λεπτών κοριτσιών».[106]

106. "Traumacore," *Aesthetics Wiki*,aesthetics.fandom.com/wiki/Traumacore.

Το παλιό μου δωμάτιο. Ροζ τοίχοι, Μπάρμπι, παιχνίδια, λούτρινα κουκλάκια, αρκουδάκια, μπογιές. Έπαιζα τόσο χαρούμενη, αν και πονούσα τόσο πολύ. Έχω άγχος από τα 6 μου, όταν σκέφτομαι την παιδική μου ηλικία το μόνο που σκέφτομαι είναι να χτυπιέμαι, να τσακώνομαι, να φωνάζω, να πετάω πράγματα. Η μάνα μου μου πέταγε τη βούρτσα επειδή την εκνεύριζα, μου φώναζε επειδή έκλαιγα και έπρεπε να είμαι μπροστά σε όλους αυτούς τους τσακωμούς... Αναρωτιούνται μετά γιατί είμαι έτσι...

Lemon.lime, σχόλιο στο YouTube, 2022

Η ατμόσφαιρα του traumacore αντλεί επίσης από μια άλλη, προγενέστερη αισθητική, γνωστή ως morute, ένα συνονθύλευμα των λέξεων «νοσηρό» [morbid] και «χαριτωμένο» [cute], η οποία εμφανίστηκε στη σκηνή στις αρχές της δεκαετίας του 2010, κυρίως γύρω από τη φιγούρα της Αμερικανίδας μουσικού Nicole Dollanganger. Οι εικόνες αυτού του είδους χαρακτηρίζονται από ενοχλητικές αντιπαραθέσεις έντονα αντίθετων στοιχείων, αναμειγνύοντας συνήθως υπερ-θηλυκά ή/και παιδικά αντικείμενα με στοιχεία γοτθικού τρόμου: κούκλες και μαχαίρια, τσεκούρια φτιαγμένα με όμορφους φιόγκους, ματωμένους αγγέλους, τούρτες με έντομα, σταυρούς και άλλα θρησκευτικά σύμβολα ανακατεμένα με παλιά χειρουργικά εργαλεία. Ένα κοινό θέμα στο morute είναι η αμαρτία ως καθολική έννοια, συνοδευόμενη από αναφορές στο σεξ και τη βία. Τα σκηνικά είναι τα τυπικά σκηνικά ταινιών τρόμου της φτωχής, αγροτικής Αμερικής: δάση, ξύλινες καμπίνες, αχυρώνες, απομονωμένα βενζινάδικα και ημιερημικά εστιατόρια.



Στιγμιότυπο από την ταινία *Skinamarink* του Kyle Edward Ball, 2022

Η παιδική ηλικία ως τόπος τραύματος είναι επίσης το θέμα μιας από τις πιο πολυσυζητημένες πειραματικές ταινίες των τελευταίων ετών: της καναδικής ταινίας *Skinamarink* (2022). Ο σκηνοθέτης, Kyle Edward Ball, έκανε το άλμα στη μεγάλη οθόνη μετά από μια μακρά μαθητεία στο κανάλι του στο YouTube Bitesized Nightmares, όπου για χρόνια ανέβαζε μικρά βίντεο βασισμένα σε πραγματικούς εφιάλτες που περιέγραφαν οι χρήστες στα σχόλια. Στην πρώτη του ταινία μεγάλου μήκους, που γυρίστηκε στο σπίτι όπου μεγάλωσε, ο Ball συγκεντρώνει όλα τα επαναλαμβανόμενα θέματα της αισθητικής που έχουμε δει μέχρι τώρα: οι ανατριχιαστικοί, έρημοι, οριακοί χώροι– η ξαφνική μετατροπή του οικιακού περιβάλλοντος από ασφαλές μέρος σε σπίτι τρόμου στοιχειωμένο από τέρατα που καραδοκούν– το θέμα των αναμνήσεων που παραμορφώνονται και παραμορφώνονται– η παιδική ηλικία ως μια υπερ-δεκτική, εσωτερική, επικίνδυνη εποχή. Το *Skinamarink* δεν έχει κάποια ιδιαίτερη πλοκή: δύο

παιδιά ξυπνούν στη μέση της νύχτας και δεν μπορούν να βρουν τους γονείς τους– οι πόρτες και τα παράθυρα έχουν εξαφανιστεί, το σπίτι έχει διαφορετική μορφή, τα πράγματα δεν είναι εκεί που θα έπρεπε να είναι. Καθ'όλη τη διάρκεια, ο σκηνοθέτης παίζει σαδιστικά με δύο βασικά στοιχεία: το κενό και τη σταθερότητα. Τα εκατό λεπτά που διαρκεί η ταινία μοιάζουν με εκατό χιλιάδες– ο χρόνος χάνει το νόημά του καθώς ο θεατής κυριεύεται από μια αίσθηση αγωνίας και ανησυχίας. Η κάμερα βρίσκεται στις γωνίες, στις πλευρές του ταβανιού και κάτω από τα κρεβάτια– όλοι οι διάλογοι είναι ψιθυριστοί και οι απειλές, ακόμη και όταν γίνονται πραγματικές, δεν είναι ποτέ πλήρως ορατές. Η ταινία δεν έχει ως στόχο να αφηγηθεί έναν εφιάλτη– προσπαθεί με όλες της τις δυνάμεις *να γίνει η ίδια αυτός ο εφιάλτης*, να τον προσομοιώσει στον ξύπνιο, πλήρως συνειδητοποιημένο θεατή. Η παρακολούθησή της μας θέτει σε δοκιμασία: αντέχουμε να κοιτάξουμε στα μάτια τα φαντάσματα που μας στοιχειώνουν εδώ και δεκαετίες;

Θεέ μου, να'μαι πάλι εδώ, κοιτάζοντας χαζές μικρές εικόνες με χαζά τραγουδάκια, και όλα αυτά επειδή δεν ξέρω πώς να ξεχάσω το παρελθόν.

Crystal Kitzoku, σχόλιο στο YouTube, 2023

Μεταξύ των εκατοντάδων σχολίων που δημοσιεύουν οι χρήστες κάτω από τα traumacore βίντεο, ένα συγκεκριμένο έχει κερδίσει μεγάλη απήχηση, συγκεντρώνοντας περισσότερα από 2000 likes. Σε μια μακροσκελή απάντηση στο δοκίμιο του βίντεο στο YouTube *Weirdcore, Dreamcore, Traumacore-The*

Age of Internet Aesthetics,[107] ο χρήστης Shepherd Brooks γράφει: «Η προσωπική μου άποψη: Νομίζω ότι σχεδόν όλοι όσοι γεννήθηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 90 / αρχές του 2000 και είχαν ανεξέλεγκτη πρόσβαση σε υπολογιστές τραυματίστηκαν από το διαδίκτυο με κάποιο τρόπο, είτε το γνωρίζουν είτε όχι, συμπεριλαμβανομένου και εμού. Θυμάμαι ξεκάθαρα ότι ανακάλυψα κατά λάθος περιεχόμενο για ενήλικες και άλλο σκοτεινό περιεχόμενο ως πολύ μικρό παιδί, με αποτέλεσμα να πάθω ζημιά από αυτό χωρίς να το συνειδητοποιήσω για χρόνια. Ευτυχώς γλίτωσα από το να με "περιποιηθούν" γλιτσιάρηδες άγνωστοι, άλλα άλλοι της γενιάς μου δεν ήταν τόσο τυχεροί. Είναι δύσκολο να κατηγορήσουμε τους γονείς μας όταν οι παλαιότερες γενιές απλώς δεν καταλάβαιναν πώς λειτουργούσαν όλα αυτά. Επειδή υπήρχαν τόσα πολλά καλά και διασκεδαστικά πράγματα γύρω μου, για μεγάλο χρονικό διάστημα νόμιζα ότι είχα ξεπεράσει το τραύμα που βίωσα με μια αίσθηση μόνο χαράς και νοσταλγίας για την πρώιμη εποχή του διαδικτύου. Η weirdcore/dreamcore αισθητική των τυπικά φαινομενικά ευτυχισμένων ή ειρηνικών τόπων, με μια πρόσθετη λεπτή αίσθηση σκοταδιού και κινδύνου, πραγματικά συμπυκνώνει το πώς ήταν το διαδίκτυο τότε, φωτεινό και χαρούμενο με μια υποβόσκουσα σκοτεινότητα που ήμασταν πολύ νέοι τότε για να κατανοήσουμε πλήρως. Αισθάνομαι ότι, μέσω της πανδημίας και του traumacore, τουλάχιστον μια σημαντική μερίδα της Gen Z συνειδητοποιεί/αντιμετωπίζει επιτέλους το τραύμα της και το φέρνει στη δημόσια συνείδη-

107. Nightshade, *Nightshade, Weirdcore, Dreamcore, Traumacore - The Age of Internet Aesthetics*, βίντεο στο YouTube, 17 Νοεμβρίου 2021, www.youtube.com/watch?v=v7D34Dp4vbI.

ση/ευαισθητοποίηση. Αυτό πραγματικά καθορίζει τη γενιά αυτή».

Με άλλα λόγια, το διαδίκτυο δεν είναι απλώς ένα μέρος για να εξορκίζει κανείς φόβους, άγχη και απογοητεύσεις. Είναι και μια πιθανή πηγή τραυμάτων από μόνο του, σαν μια τεράστια δεξαμενή όπου ολόκληρες γενιές εναποθέτει τις ιδέες, τα συναισθήματα, τις συγκινήσεις, τα ένστικτα και τις επιθυμίες της– μια ψηφιακή συλλογή κάθε πιθανής απόχρωσης της ανθρώπινης εμπειρίας, από την πιο εξαιρετική έως την πιο τρομακτική. Οι συνέπειες είναι αδύνατο να προβλεφθούν.

Σε συνέντευξή του στο BBC το 1999,[108] ο David Bowie είπε κάτι εξαιρετικά προφητικό από αυτή την άποψη: «Οι δυνατότητες που πρόκειται να επιφέρει το διαδίκτυο στην κοινωνία, τόσο σε καλό όσο και σε κακό επίπεδο, είναι αδιανόητες. Δεν νομίζω ότι έχουμε δει καν την κορυφή του παγόβουνου... Νομίζω ότι βρισκόμαστε στην πραγματικότητα στο κατώφλι κάτι συναρπαστικού και τρομακτικού ταυτόχρονα». Κάπως αιφνιδιασμένος από αυτές τις προβλέψεις, οι οποίες πιθανότατα ακούγονταν υπερβολικές και ελαφρώς παράλογες τότε, ο συνεντευκτής, ο δημοσιογράφος Jeremy Paxman, αντέτεινε νηφάλια: «Είναι απλώς ένα εργαλείο όμως, έτσι δεν είναι;» Η απάντηση του Bowie ήταν ωμή και επί της ουσίας: «Όχι. Είναι μια εξωγήινη μορφή ζωής».

---

108. BBC Newsnight, *David Bowie speaks to Jeremy Paxman on BBC Newsnight (1999)*, βίντεο στο YouTube, 11 Ιανουαρίου 2016, www.youtube.com/watch?v=FiK7s_0tGsg.

η καρδιά της αποκάλυψης

Νομίζω ότι το νόημα του corecore βρίσκεται πραγματικά στο όνομα. Είναι η σύνδεση με την πραγματικότητα, ο πυρήνας της ίδιας της εμπειρίας. Τα βίντεο προσπαθούν να σε κάνουν να νιώσεις κάτι. Είναι τόσο πολύπλοκο, αλλά και τόσο απλό ταυτόχρονα. Οι αισθήσεις μας είναι η μόνη πραγματική μας σύνδεση με τον κόσμο έξω από το μυαλό μας. Μπορείς να πεις ότι τεχνικά δεν ξέρουμε με βεβαιότητα αν κάτι είναι πραγματικό. Τα ίδια τα συναισθήματα είναι εντελώς δικά μας και μέσα μας. Ωστόσο, για εμάς, είναι το πιο πραγματικό συναίσθημα που θα νιώσουμε ποτέ. Το να αισθάνεσαι σημαίνει να είσαι ζωντανός.

LiveGame555, σχόλιο στο YouTube, 2023

Το τελικό σημείο όπου όλες αυτές οι αισθητικές συγκλίνουν, αναδύονται και καταρρέουν είναι το hashtag #corecore, το οποίο εμφανίστηκε αρχικά στο Tumblr, πιθανώς με ειρωνική πρόθεση. Το 2021 και το 2022, η έκφραση άρχισε να κάνει το γύρο του TikTok, όπου απέκτησε αναγνωρίσιμη εμφάνιση και συχνά συνοδευόταν από το hashtag #nichetok, έναν όρο που επινοήθηκε για να περιγράψει μια συγκεκριμένη «αισθητική του TikTok». Οι πρώτες αναρτήσεις του corecore ήταν βίντεο διάρκειας μόλις λίγων δευτερολέπτων που περιλάμβαναν αποσπάσματα από υλικό που βρέθηκε και επιλέχθηκε μάλλον τυχαία: αποσπάσματα από ταινίες (ιδίως από το *American Psycho*, το *Taxi Driver* και το *Blade Runner 2049*), χορούς από την Charli D'Amelio και άλλους αστέρες του TikTok, αποσπάσματα από ειδήσεις και τηλεοπτικές εκπομπές, συνεντεύξεις, στιγμιότυπα οθόνης

βιντεοπαιχνιδιών, κινούμενα σχέδια και κόμικς. Τα soundtracks ποικίλλουν από φρενετικά ηλεκτρονικά ή χορευτικά κομμάτια μέχρι διαλογιστικά, υπνωτικά κομμάτια όπως το «QKThr» του Aphex Twin, το οποίο φαίνεται να είναι ιδιαίτερα αγαπημένο.

Αυτά τα γρήγορα μοντάζ αταίριαστων στοιχείων, όλα παρμένα από τον κόσμο των media, φαίνεται να μιλούν για την υπερφόρτωση πληροφοριών. Είναι σαν ένα στιγμιότυπο από αυτά που σκρολάρουμε καθημερινά, επιλεγμένα και παρουσιασμένα ως μια μορφή περιεχομένου από μόνα τους: ένα είδος συμπυκνωμένης αναπαράστασης της καθημερινής εμπειρίας εκατομμυρίων ανθρώπων σε όλο τον κόσμο μπροστά στους υπολογιστές, τις τηλεοράσεις και τα smartphones τους. Αυτό το ντανταϊστικό στιλ επεξεργασίας δεν είναι καινούργιο στην κουλτούρα του διαδικτύου: παλαιότερες εκδοχές περιλαμβάνουν τα YouTube Poop, 21st Century Humor και Interdimensional Memes. Το shitposting και τα deep fried memes μπορούν επίσης να θεωρηθούν ότι ανήκουν στην ίδια οικογένεια: γρήγορο, ενστικτώδες, ανακυκλωμένο, συχνά χαμηλής ανάλυσης περιεχόμενο, τις περισσότερες φορές γκλιτσαρισμένο και παραμορφωμένο με αυθόρμητες, ατελείς, ευάλωτες εκφράσεις.

Το «Chaos edits» είναι ένας ευρύτερος όρος που περιλαμβάνει όλα αυτά τα είδη. «Ίσως είναι μια αντίδραση στην τυραννία της τελειότητας του Instagram— ίσως είναι απλώς η λογική κατάληξη της μαζικής διαθεσιμότητας λογισμικού επεξεργασίας βίντεο. Ίσως είναι επειδή μόνο το χάος μπορεί να συμπυκνώσει το πώς μοιάζει και αισθάνεται ένας χρόνια online εγκέφαλος», σχολίασε η δημοσιογράφος Rebecca Jenning στο *Vox*.[109] Αν και μπορεί

109. Rebecca Jennings, "Chaos Edits Are the Only Thing That Makes

να ενταχθεί σε ένα ευρύτερο πολιτιστικό πλαίσιο (με πολλούς τρόπους αυτό το στιλ μοντάζ οφείλει πολλά στον πειραματικό κινηματογράφο και το video art), το corecore έχει ωστόσο κάποια δικά του διακριτικά χαρακτηριστικά. Ενώ αντιπροσωπεύει μια ειρωνική, «μετα» εκδοχή του γενικού κόσμου των διαφόρων -core, διατηρεί την ίδια έμφαση στη συναισθηματική πτυχή: και πάλι, τα βίντεο corecore θέλουν να μας κάνουν να *νιώσουμε* κάτι, να αγγίξουν μια χορδή, να προκαλέσουν διαθέσεις και vibes, να φτάσουν στην «καρδιά» ενός συγκεκριμένου συναισθήματος. Για να το πετύχουν αυτό, χρησιμοποιούν την υποβλητική δύναμη των εικόνων, συμπυκνώνοντας τη μέγιστη δυνατή συναισθηματική φόρτιση σε λίγα δευτερόλεπτα οπτικοακουστικού υλικού. Γι'αυτό συχνά περιλαμβάνουν κλάματα, ξεσπάσματα οργής και ανθρώπους που αφηγούνται ιστορίες τραυμάτων και ανάρρωσης, μαζί με εικόνες αναμφισβήτητης συμβολικής αξίας, όπως δέντρα που πέφτουν, παγόβουνα που λιώνουν και διαδηλώσεις με πλήθη ανθρώπων.

Ο Αμερικανός δημοσιογράφος Kieran Press-Reynolds, ο οποίος ήταν ο πρώτος που εντόπισε και σχολίασε την τάση αυτή στα τέλη του 2022,[110] περιγράφει τα βίντεο corecore ως «μνημονικά ποιήματα, που ξεπερνούν τα όρια του κειμένου με οπτικοακουστικά μωσαϊκά». Το corecore είναι ο υψηλότερος και πιο ριζοσπαστικός εορτασμός των «αισθήσεων», μια εξερεύνηση των αισθήσεων που είναι δύσκολο να αποτυπωθούν σε λέξεις και είναι ευκολότερο να μεταφερθούν σε ορισμένους συνδυασμούς διαφορετικών ερεθισμάτων.

Sense Anymore: How Frantic, Meaningless Videos Took Over the Internet," *Vox*, 10 Αυγούστου 2021, www.vox.com/the-goods/22617328/on-a-downward-spiral-instagram-meme-shitpost-chaos-edit.

110. Kieran Press-Reynolds, "This Is Corecore (We're Not Kidding)," *No Bells*, 29 Νοεμβρίου 2022, nobells.blog/core.

Τα βίντεο του corecore στο TikTok λαμβάνουν πάντα εκατοντάδες ανώνυμα σχόλια που μαρτυρούν ότι αυτό το περιεχόμενο αγγίζει μια συγκεκριμένη χορδή. Οι χρήστες αναφέρουν ότι βιώνουν έντονα συναισθήματα: κλαίνε, αισθάνονται ότι τους βλέπουν και τους παρηγορούν ή ότι είναι ευτυχείς που βρήκαν κάποιον για να μοιραστούν μια συγκεκριμένη διάθεση. Για άλλη μια φορά, υπάρχει ένα είδος συλλογικής κάθαρσης σε δράση. «Real», «real», «real», όπως αναφέρεται στα σχόλια.

Το corecore είναι σαν τη φυσιολογική μυρωδιά του σπιτιού που δεν αισθανόμαστε πια ως συλλογική διαδικτυακή κοινωνία που βρίσκεται μέσα στη μαρινάδα του πολιτισμού, του διαδικτύου, της μουσικής κ.λπ. Αυτός είναι ο κορεσμός των μέσων ενημέρωσης, η καθημερινή πίεση να νιώθουμε, και το συνακόλουθο συντριπτικό μούδιασμα και η ευαισθησία.

Metamii, σχόλιο στο YouTube, 2023

Υπάρχει επίσης ένα σκέλος του corecore με κοινωνική θεματική, όπου κυριαρχούν ο περιβαλλοντισμός και ο αντικαπιταλισμός. Μερικά από αυτά τα κλιπ ακούγονται σαν υπερσυμπιεσμένες εκδοχές των ντοκιμαντέρ του Adam Curtis, αν και λίγο πιο ασαφή και χωρίς voiceover. Το υποκείμενο θέμα σε πολλά από αυτά τα βίντεο, το οποίο είναι εκεί για να το δουν όλοι, αλλά ποτέ δεν αναφέρεται ρητά, είναι η επικείμενη καταστροφή, η αίσθηση ότι το τέλος πλησιάζει. Η αποκάλυψη πλησιάζει με γοργούς ρυθμούς και το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να προσπαθήσουμε να συνδεθούμε λίγο περισσότερο, να μοιραστούμε τα συναισθήματά μας και να αγκαλιάσουμε κάθε είδους

συντροφικότητα που μπορεί να μας βοηθήσει να αντιμετωπίσουμε το ταραχώδες μέλλον που μας περιμένει.

Το corecore είναι μια γωνιά του «Extinction Internet» για το οποίο μιλάει ο Geert Lovink: «Μας έχει ρουφήξει μια εικονική μαύρη τρύπα», γράφει ο Ολλανδός θεωρητικός. «Ωστόσο, υπάρχει ομορφιά σ'αυτή την κατάρρευση. Αυτό μας έχει διδάξει η κριτική έρευνα για τα memes τα τελευταία χρόνια. Υπάρχει μια αισθητική της κατάρρευσης που η διαδικτυακή κουλτούρα μεταδίδει, ενσαρκώνει και αναπαράγει».[111] Δεν είναι τυχαίο ότι στο ίδιο κείμενο, ο Lovink αναφέρει επανειλημμένα τον Angelicism01, τη μυστηριώδη διαδικτυακή οντότητα που, όπως είδαμε, πιστώνεται με την επινόηση του όρου vibe shift. Πάνω απ'όλα στο Substack, ο Angelicism01 έχει δημοσιεύσει διάφορα κείμενα τα οποία, εκτός του ότι πλαισιώνουν το corecore ως πολιτιστικό κίνημα, σκιαγραφούν με ακρίβεια τον λόγο ύπαρξής του. «Το corecore, με άλλα λόγια, είναι η δημοφιλής θεωρία της εξαφάνισης», αναφέρει μια ανάρτηση του Ιανουαρίου 2023. «Είναι η θεωρία της εξαφάνισης για τις μάζες και από τις μάζες, μια μοντελοποίηση της εξαφάνισης και ένα μοντάζ της εξαφάνισης– και αρκεί να διαβάσει κανείς τα τμήματα των σχολίων για να το καταλάβει. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο κλαίγαμε όλοι τόσο πολύ. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο όλοι μας έχουμε μια έντονη αίσθηση, ίσως για πρώτη, πραγματική φορά, ότι το σύμπαν τελειώνει και εμείς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα γι'αυτό (εκτός από το να παρακολουθούμε το ίδιο το corecore)».[112]

---

111. Geert Lovink, *Extinction Internet,* Institute of Network Cultures, 2022.
112. Angelicism01, "'I Love Corecore': Some Thoughts on a New Universal Tendency on TikTok," *Substack,* 27 Ιανουάριου, 2023, cashedcobrazhousewriter.substack.com/p/i-love-corecore-some-thoughts-on.