

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 2, Αρ. 1 (2022)

Ορίζοντες Μέλλοντος



«Έχεις αμφισβητήσει ποτέ την πραγματικότητά σου;»

Ελένη Τσατσαρώνη

doi: [10.12681/automaton.31711](https://doi.org/10.12681/automaton.31711)

Copyright © 2022, Ελένη Τσατσαρώνη



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

Βιβλιογραφική αναφορά:

Τσατσαρώνη Ε. (2022). «Έχεις αμφισβητήσει ποτέ την πραγματικότητά σου;»: Η κατασκευή της ταυτότητας του ανθρωποειδούς ρομπότ στο Westworld. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 2(1), 68–90. <https://doi.org/10.12681/automaton.31711>

«Έχεις αμφισβητήσει ποτέ την πραγματικότητά σου;»: Η κατασκευή της ταυτότητας του ανθρωποειδούς ρομπότ στο *Westworld*

Ελένη Τσατσαρώνη^ι

Περίληψη

Το άρθρο εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται η φαντασίωση του τεχνικά κατασκευασμένου ανθρωπόμορφου υποκειμένου στη σύγχρονη επιστημονική φαντασία. Το συνθετικό αυτό υποκείμενο ακροβατεί ανάμεσα σε δύο ταυτότητες· είναι δημιούργημα τόσο της κοινωνικής πραγματικότητας όσο και της φαντασίας· είναι ένα πλάσμα που ενοικεί στο μεταίχμιο του ανθρώπινου και του τεχνολογικού. Προκειμένου να διερευνήσω τις διαδικασίες συγκρότησης της υποκειμενικότητας του *ανθρωποειδούς ρομπότ* καθώς και τη σχέση του με το ευρύτερο ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο παραγωγής και αναπαραγωγής του, εστιάζω στην περίπτωση της τηλεοπτικής σειράς *Westworld* (HBO, 2016-2018). Η εν λόγω σειρά συνιστά ένα κυρίαρχο παράδειγμα που συνοψίζει την σύγχρονη επιστημονική φαντασία, τη δημοφιλή κουλτούρα και τη μαζική κατανάλωση. Ακολουθώντας τη διάκριση μεταξύ ανθρώπινου και μεταανθρώπινου, θα επιχειρήσω να επανεξετάσω τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν το ανθρώπινο στοιχείο μέσα από τις ιστορίες που μας αφηγούνται οι *τεχνολογικές ετερότητες* της επιστημονικής φαντασίας.

Λέξεις κλειδιά: μεταανθρωπισμός, επιστημονική φαντασία, σωματικότητα, μνήμη, συνείδηση

i. Υποψήφια διδακτορίσσα, Τμήμα Κοινωνιολογίας/Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, eltsatsaroni@soc.uoa.gr.

“Have you ever questioned the nature of your reality?”:
The construction of the identity of humanoid robots in *Westworld*
TV series

Eleni Tsatsaroniⁱⁱ

Abstract

The article examines the construction of the artificial humanoid subject as reinvented in contemporary science fiction. Walking a tightrope between two identities, this subject is a creation of both social reality and the imagination; it is a creature lying on the verge between humanness and technology. It is a derivative of social reality, transcribed and transformed according to the modern historical and cultural context. To explore the fine lines traversing this creature's subjectivity, as well as its relation to its historical and cultural framework, I focus on the *Westworld* TV series (HBO, 2016-2018), a popular and characteristic example of recent science fiction. My aim is to problematize the contemporary definition of humanness, as it is conceived through the interaction between humans and technology. Following the distinction between the human and the posthuman, I reconsider the characteristics currently constructing the “human element” through the stories narrated about the *technologic Other*.

Keywords: posthumanism, science fiction, embodiment, consciousness, memory.

ii. PhD candidate, Department of Sociology/ National and Kapodistrian University of Athens, eltsatsaroni@soc.uoa.gr.

Εισαγωγή

Το παρόν άρθρο βασίζεται σε εθνογραφική έρευνα που πραγματοποιήσα από τον Απρίλιο μέχρι και τον Ιούνιο του 2018. Η έρευνα οργανώθηκε σε δύο εθνογραφικά πεδία τα οποία βρίσκονται σε εντατική και διαρκή αλληλεπίδραση. Το πρώτο πεδίο αφορά την τηλεοπτική σειρά επιστημονικής φαντασίας *Westworld*, η οποία επιδιώκει να μας εισάγει σε έναν δυστοπικό μελλοντικό κόσμο που κατοικείται από ανθρωποειδή ρομπότ. Η αφήγηση της σειράς διαδραματίζεται σε ένα αχρονικό και ατοπικό μέλλον μέσα στον κόσμο του «*Westworld*», ένα τεχνολογικό πάρκο αναψυχής με θέμα την Άγρια Δύση.

Το δεύτερο πεδίο είναι η ψηφιακή πλατφόρμα *Reddit*¹ και τα παρακείμενα που αναρτώνται σε αυτή. Με τον όρο παρακείμενα αναφέρομαι στο σύνολο των κειμένων (αναρτήσεις, σχολιασμούς κ.λπ.) που παράγονται γύρω από την τηλεοπτική σειρά από τους φαν της (Gray 2010: 6). Η ψηφιακή κοινότητα του *Reddit* χωρίζεται σε *subreddits*, δηλαδή σε επιμέρους θεματικές οι οποίες συγκεντρώνουν πληροφορίες για τα συγκεκριμένα ζητήματα που αφορούν τα μέλη που συγκροτούν τις θεματικές αυτές. Μέσα από το *subreddit* του *Westworld*,² λοιπόν, αναζητώ τους τρόπους με τους οποίους η τηλεοπτική σειρά προσλαμβάνεται και καταναλώνεται από το κοινό της.³

Το *Westworld* αποτελεί ένα κεντρικό παράδειγμα της σύγχρονης τηλεοπτικής παραγωγής που έχει δημιουργηθεί έτσι ώστε να καταναλωθεί τόσο μαζικά όσο και συλλογικά. Σύμφωνα με τον θεωρητικό των νέων μέσων Χένρυ Τζένκινς (Henry Jenkins), η σύγχρονη παραγωγή και κατανάλωση προϊόντων της δημοφιλούς κουλτούρας χαρακτηρίζεται από μια διαδικασία *σύγκλισης*, όπου διαφορετικά μέσα αφομοιώνουν πολλαπλά κείμενα προκειμένου να δημιουργηθεί μια συλλογική αφήγηση εκτεταμένη τόσο ώστε να μην μπορεί να συμπεριληφθεί σε ένα μόνο μέσο (Jenkins 2006: 95) Το *Westworld* αποτελεί, σύμφωνα με τον ορισμό του Τζένκινς, μια *διαμεσική αφήγηση* καθώς είναι δημιουργημένο με τρόπο ώστε να παρακινεί την παραγωγή πολλαπλών παράλληλων αφηγήσεων από διάφορες ψηφιακές κοινότητες. Το κάθε κείμενο που παράγεται από τη μεριά του, προσφέρει μία «διακριτή και πολύτιμη συνεισφορά στο σύνολο» (ό.π.: 95-96).

Τα δύο πεδία της έρευνάς μου (η τηλεοπτική σειρά και η ψηφιακή πλατφόρμα) χρειάζονται το ένα το άλλο προκειμένου να υπάρξει η διαμεσική αφήγηση του *Westworld*. Όσο προχωράμε προς τη σύγχρονη συνθήκη της ψηφιακότητας, οι ρόλοι ανάμεσα σε δημιουργούς και καταναλωτές έρχονται ολοένα και πιο κοντά, και τα μεταξύ τους όρια σχετικοποιούνται. Αντί να μιλάμε πλέον για παραγωγούς και καταναλωτές ως διακριτούς ρόλους, μπορούμε να μιλάμε για *prosumers*, μια

υβριδική ταυτότητα, αποτέλεσμα της σύμπτυξης των δύο ρόλων (Ritzer & Jurgenson, 2010). Όπως υπογραμμίζουν και οι δημιουργοί της σειράς (Jonathan Nolan & Lisa Joy) σε αντίστοιχη ανάρτησή τους στο subreddit του *Westworld*, «πρόκειται για μια νέα εποχή και έναν καινούργιο κόσμο από άποψη σχέσεων ανάμεσα σε αυτούς που φτιάχνουν τις σειρές και την κοινότητα που τις παρακολουθεί». ⁴ Στην ψηφιακή πλατφόρμα του Reddit οι θεατές επιδίδονται σε ένα διαρκές, (άμισθο) έργο παραγωγής ενός «εναλλακτικού» συλλογικού σεναρίου, το οποίο κινείται παράλληλα και, εν μέρει, αυτόνομα, διατηρώντας ωστόσο και μια σχέση εξάρτησης με το αρχικό σενάριο της σειράς. Αυτές οι παράλληλες αφηγήσεις δεν αποτελούν κάτι εξωγενές ως προς το τηλεοπτικό θέαμα αλλά φαίνεται να δρουν ως ένας μετααφηγηματικός τόπος του θεάματος καθαυτού.

Ταξινομώντας το τεχνολογικό υποκείμενο του *Westworld*

Το τεχνολογικό υποκείμενο του *Westworld* δεν κατηγοριοποιείται με απόλυτο τρόπο καθώς εμπίπτει σε ταξινομικά πλαίσια τέτοια που το κρατάνε διαχωρισμένο τόσο από το ανθρώπινο ανάλογό του, όσο και από τους τεχνολογικούς του οικείους. Δεν μπορούμε να ακολουθήσουμε μια ακριβή γενεαλογία για το ρομπότ ως αναπαραστατική φιγούρα, ούτε και είναι ακριβώς εύκολο να το διαχωρίσουμε από το ανδροειδές, το σάιμποργκ και, τελικά, από το πλάσμα της φαντασίας του *Westworld*. Η ρητορική της σειράς, χρησιμοποιεί τον ορισμό «χοστ» (host) για να περιγράψει τα υψηλής τεχνολογίας πλάσματα που κατοικούν στον κόσμο του *Westworld* – ορισμό τον οποίο υιοθετώ στο παρόν κείμενο. Οι δημιουργοί της σειράς, εισάγοντας τον ορισμό χοστ για να ορίσουν το τεχνολογικό υποκείμενο, επιλέγουν να μην πάρουν θέση στη συζήτηση αναφορικά με την κατάταξη του πρωταγωνιστή τους στις οικείες κατηγοριοποιήσεις. Οι γνωστοί μας ορισμοί φαίνονται ανεπαρκείς για να αποδώσουν το υποκείμενο που κατοικεί στο θεματικό πάρκο του *Westworld*.

Ο τίτλος χοστ διαθέτει στην αγγλική γλώσσα περισσότερες από μία σημασίες. Στο πλαίσιο της ανάλυσής μου, θεωρώ πως τουλάχιστον δύο χρησιμοποιούνται μεταφορικά προκειμένου να αποδώσουν την οριακή φύση του υποκειμένου που εξετάζω. Αφενός, ο όρος χοστ (οικοδεσπότης) χρησιμοποιείται για να περιγράψει «ένα άτομο το οποίο υποδέχεται ή ψυχαγωγεί τους άλλους ως καλεσμένους». ⁵ Αυτή είναι και η κύρια περιγραφή που ταιριάζει στο τεχνολογικό υποκείμενο που κατοικεί στο *Westworld*. Η θέση του χοστ ως (άβουλου) οικοδεσπότη ενός τεχνο-

λογικού θεματικού πάρκου αναψυχής, τονίζεται περαιτέρω από τη σημασιολογική οριοθέτηση των «επισκεπτών» (guests), δημιουργώντας τελικά μια αντιθετική ταυτότητα που επικυρώνει την υποκειμενικότητα του χοστ ως «πλάσμα» που υπάρχει για την ικανοποίηση των εύπορων καλεσμένων του πάρκου. Η δεύτερη σημασία του όρου, η οποία αποτελεί οντολογική συνιστώσα της υποκειμενικότητάς του, αφορά στην τεχνολογική του υπόσταση. Συγκεκριμένα, στον κλάδο της πληροφορικής, ο όρος χοστ (ξενιστής) περιγράφει «έναν υπολογιστή που αποθηκεύει μία ιστοσελίδα ή άλλα δεδομένα που είναι προσβάσιμα στο διαδίκτυο ή που παρέχει άλλες υπηρεσίες σε ένα δίκτυο».⁶

Αυτή η διττή σημασία του όρου χοστ δίνει βαρύτητα στη χρήση του, καθώς χαρακτηρίζει την οριακή του θέση ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τεχνολογικό. Οι χοστ του Westworld τοποθετούνται εξορισμού στο ενδιάμεσο των ταξινομικών κατηγοριοποιήσεων επιτελώντας την τεχνολογική τους ταυτότητα ενώ ταυτοχρόνως διατηρούν τη σύνδεσή τους με το ανθρώπινο στοιχείο, του οποίου αποτελούν ακριβή αντίγραφα. Ως οικοδεσπότες του θεματικού πάρκου, οι χοστ δραματοποιούν επαναλαμβανόμενα μια δικιά τους ανθρώπινη καθημερινότητα. Και ως ξενιστές, αποτελούν ανθρωπόμορφες μονάδες αποθήκευσης δεδομένων. Η αναπαράσταση των χοστ ως υποκειμένων με δύο ταυτότητες που αδυνατούμε να διαχωρίσουμε, εγείρει προβληματισμούς αναφορικά με τον τρόπο που η αλληλεπίδραση των ανθρώπων με τα τεχνολογικά μέσα επηρεάζει την πρόσληψη της ιδέας περί ανθρωπινότητας.

Το τεστ Τούρινγκ και η διαγραφή της σωματικότητας

«*Επανάφερε τη σε λειτουργία*», λέει η φωνή του προγραμματιστή στην πρώτη σκηνή της σειράς, πριν ακόμα αποκτήσουμε εικόνα στο πλάνο. Στο άκουσμα της παραπάνω φωνητικής εντολής η χοστ επανέρχεται σε λειτουργία, ξυπνώντας από τον βαθύ ύπνο στον οποίο είχε βυθιστεί κατ' εντολή. Στη σκηνή αυτή, η χοστ Ντολόρες υπόκειται σε διαγνωστικό έλεγχο. Οι διαγνωστικοί έλεγχοι αποτελούν ρουτίνα στην καθημερινότητα των χοστ για την «καλή λειτουργία» τους εντός του πάρκου. «*Δε χρειάζεται να φοβάσαι τίποτα, Ντολόρες, εφόσον απαντήσεις τις ερωτήσεις μου σωστά*», την καθησυχάζει ο προγραμματιστής πριν της απευθύνει μία σειρά από διαγνωστικά ερωτήματα, τα οποία φαίνεται πως θα κρίνουν καθοριστικά το μέλλον της. Το πρώτο ερώτημα που απευθύνει ο προγραμματιστής Μπερνάρντ προς την Ντολόρες ως μέρος της διαδικασίας αξιολόγησης της προβλεπόμενης

συμπεριφοράς της, αφορά στον τρόπο που προσλαμβάνει και αποδέχεται την πραγματικότητα του κόσμου γύρω της.

Μπερνάρντ: Έχεις αμφισβητήσει ποτέ την πραγματικότητά σου;
Ντολόρες: Όχι.

Η χρήση των διαγνωστικών ερωτημάτων ως εργαλείων για την εξακρίβωση της τεχνολογικής υπόστασης του ανθρωποειδούς, αποτελεί επαναλαμβανόμενο μοτίβο της επιστημονικής φαντασίας, και κοινό τόπο στις σύγχρονες απεικονίσεις αυτών των τεχνητώς κατασκευασμένων υποκειμένων. Η αναπαραστατική λογική των διαγνωστικών ερωτημάτων έλκει την καταγωγή της από ένα κείμενο του 1950 από τον μαθηματικό Άλαν Τούρινγκ (Alan Turing), με τίτλο *Υπολογιστικές Μηχανές και Νοημοσύνη*. Μέσα από το άρθρο, ο Τούρινγκ απευθύνει το ερώτημα αν «μπορούν οι μηχανές να σκεφτούν» (Turing 2009: 23). Και προκειμένου να απαντήσει στο ερώτημα αυτό, προτείνει ένα μοντέλο διερεύνησης, το οποίο ονομάζει «παιχνίδι της μίμησης». Σύμφωνα με τον Τούρινγκ, το παραπάνω παιχνίδι παίζεται με τρία άτομα, έναν άντρα (A), μία γυναίκα (B) και έναν ανακριτή από οποιοδήποτε φύλο (ό.π.: 24-25). Σκοπός του παιχνιδιού είναι να διερευνηθεί αν ο ανακριτής, απευθύνοντας στα άλλα δύο υποκείμενα μια σειρά ερωτημάτων βάσει γραπτού κειμένου και χωρίς οπτική ή ακουστική πρόσβαση σε αυτά, μπορεί να ξεχωρίσει ποιο υποκείμενο είναι ο άντρας και ποιο η γυναίκα. Όπως προτείνει ο Τούρινγκ, αν αντικαταστήσουμε ένα από τα παραπάνω υποκείμενα με μια μηχανή, τότε το παιχνίδι της μίμησης αποτελεί απάντηση στο αρχικό ερώτημα, αν μπορούν οι μηχανές να σκεφτούν.

Το τεστ Τούρινγκ, ωστόσο, δεν αποτελεί επαρκές εργαλείο για να αξιολογηθεί η συμπεριφορά των χοστ του Westworld, τουλάχιστον όχι το επίπεδο αυθεντικότητας το οποίο οι δημιουργοί τους επιθυμούν να πετύχουν. Οι χοστ του Westworld παρουσιάζονται εξαιρετικά ανθρώπινοι, τόσο με όρους νοημοσύνης όσο και με όρους ενσώματης επιτέλεσης, κάτι που καθιστά το τεστ Τούρινγκ ανίσχυρο εργαλείο μπροστά στην άψογη αυτή δραματοποίηση της ανθρωπινότητας. Ένας από τους χρήστες του Reddit, σε σχόλιό του σε ανάλογη ανάρτηση, εισάγει τον ορισμό «τεστ Turing 2.0 – ένα τεστ που αξιολογεί τους βαθύτερους δείκτες ανθρωπινότητας των χοστ (κίνητρα, μνήμη, αγωνία, τη βία), σε σχέση με αυτά που ανιχνεύει το κλασικό τεστ Τούρινγκ».⁷ Μέσα από το μετασχηματισμό του τεστ Τούρινγκ σε μια νέα, πιο ανεπτυγμένη μορφή του, όπως υπαινίσσεται ο εν λόγω χρήστης, παρατηρούμε πως τα ερωτήματα που σχετίζονται με τις τεχνολογικές ζωές μας έχουν αλλάξει κέντρο βάρους, με κυριότερη τη μετατόπιση της έμφασης από τη νοημοσύνη στη συνείδηση. Η συνείδηση ωστόσο, ως συγκροτητικό στοιχείο της ανθρωπίνης ταυτότητας στη δυτική παράδοση αποτελεί, όπως παρατηρεί η Κάθριν

Χείλς (Katherine Hayles), απλώς *επιφαινόμενο*, ένα μόνο κομμάτι της συζήτησης γύρω από το δίλημμα της ανθρωπινότητας και όχι τη συζήτηση καθαυτή (Hales 2008: 3).

Το σημαντικό σημείο θεωρώ, είναι η σχέση που προκύπτει ανάμεσα στο παραπάνω συμπεριφορικό τεστ και τη σωματικότητα, την ενσώματη κατάσταση των χοστ. Βασική προϋπόθεση για να διεξαχθεί επιτυχώς το τεστ αποτελεί η συνθήκη μη-ορατότητας της μηχανής ή του μηχανικού σώματος (Harnad 1991: 44). Η Χείλς (2008: xi) παρατηρεί πως, στην προσπάθειά τους να επινοήσουν σκεπτόμενες μηχανές, οι ερευνητές επανειλημμένα διαγράφουν τη σωματικότητα. Στην περίπτωση του *Westworld*, η διαγραφή της σωματικότητας έρχεται μέσα από τη διαδικασία τελειοποίησης του σώματος του ανθρωποειδούς σύμφωνα με το αρχικό πρότυπο, το ανθρώπινο σώμα. Ενώ λοιπόν, η θέαση του σώματος αποτελεί τροχοπέδη στη διεξαγωγή του τεστ Τούρινγκ, στην περίπτωση των τεστ που διεξάγονται στο *Westworld*, μπορεί να στέκεται ευθαρσώς μπροστά στα μάτια μας, σε όλο του το μεγαλείο, αλλά και πάλι εμείς ως θεατές αδυνατούμε να το κρίνουμε και να το κατηγοριοποιήσουμε ως μη ανθρώπινο. Αν αποσυνδέσουμε τη συζήτηση από το σώμα των χοστ, θα μεταθέσουμε και το ενδιαφέρον σχετικά με την έννοια της ανθρωπινότητας, και θα επαναθέσουμε τους προβληματισμούς για το τι τελικά συγκροτεί αυτό που αγωνιωδώς προσπαθούμε να ορίσουμε ως ανθρώπινο.

Η μεταστροφή του ενδιαφέροντος από την υλικότητα του σώματος στα δεδομένα έξω από την ύλη, συνδέεται με τη μετατόπιση της εξουσίας από τους μηχανισμούς σωματικής πειθάρχησης σε μηχανισμούς ελέγχου πέρα από αυτό. Όπως παρατηρεί ο θεωρητικός ψηφιακών μέσων Τζον Τσένεϋ-Λίπολντ (John Cheney-Lippold), η πειθάρχηση συχνά γίνεται λιγότερο ή περισσότερο περιττή όταν «ο έλεγχος εκτελείται μέσα από μία σειρά κατευθυντήριων, καθοριστικών και πειστικών μηχανισμών εξουσίας» (Cheney-Lippold 2011: 169). Η παραπάνω μεταστροφή του ενδιαφέροντος φαίνεται να διαπερνά το *Westworld* ως μέρος της αφήγησης. Στον πρώτο κύκλο της σειράς η ενσώματη κατάσταση των χοστ κεντρίζει το ενδιαφέρον μας, καθώς μας παρέχονται αναλυτικές πληροφορίες αναφορικά με το πώς δημιουργήθηκε και πώς λειτουργεί αυτό το σώμα το οποίο βρίσκεται υπό επεξεργασία. Το τεχνολογικό σώμα αναπαρίσταται τρωτό, ευπαθές και ευάλωτο, εκτεθειμένο στην ανθρώπινη επιθυμία. Στον δεύτερο κύκλο, η αφήγηση εντάσσεται ενεργά στα σύγχρονα τεχνολογικά ερωτήματα. Η υλικότητα του σώματος των χοστ δεν μας απασχολεί πια. Δεν υπάρχει τίποτα το διαφορετικό, τίποτα το ενδιαφέρον να δούμε εκεί. Η πληροφορία, τα δεδομένα και οι ταυτότητες έχουν αποσυνδεθεί από το σώμα σε τέτοιο βαθμό που η ύπαρξη του ενός δεν προϋποθέτει την ύπαρξη των άλλων.

Η μετάβαση από το μηχανικό στο βιολογικό σώμα

Οι χοστ του *Westworld*, από την κορυφή ως τα νύχια, από το δέρμα μέχρι τα εσωτερικά τους όργανα, διαθέτουν ένα σώμα απόλυτα βιολογικό. Στην ιστορία του κινηματογράφου, η αναπαράσταση του ρομπότ παρουσιάζεται ως το αρνητικό του ανθρώπου· συνήθως ως ένα μεταλλικό δημιούργημα που διακρίνεται από παντελή έλλειψη συναισθηματικής νοημοσύνης· είναι ακριβώς αυτή η (μη-) συναισθηματική κατάσταση που το απομακρύνει από αυτό που ορίζουμε ως ανθρώπινο. Αυτό το υποκείμενο, προϊόν της βιομηχανικής επανάστασης, μηχανή και το ίδιο, ενσαρκώνει συγχρόνως όλους τους κινδύνους της μεταβιομηχανικής εποχής. Από το *Metropolis* (1927) μέχρι την πρωτότυπη ταινία του *Westworld* (1973) και το *Blade Runner* (1982), τα ρομπότ στοιχειώνουν την ανθρώπινη ύπαρξη με τον φόβο του αφανισμού του ανθρώπινου είδους. Έναν αιώνα μετά το *Metropolis* – ταινία-αρχέτυπο της επιστημονικής φαντασίας για την «ταυτόχρονη γοητεία και το φόβο του τεχνολογικού» (Telotte 1995: 16) – το *Westworld* έρχεται να προβληματοποιήσει αυτή την αναπαραστατική λογική. Και ενώ οι χοστ του *Westworld* περπατάνε τις λεπτές γραμμές της ανθρωπινότητας, η ίδια η σειρά επιχειρεί τη συμπάθεια των θεατών προς το πρόσωπό τους μέσα από τις δοκιμασίες και τα βάσανα που υπομένουν για να ικανοποιήσουν τις ενίοτε ακραίες επιθυμίες των καλεσμένων του πάρκου.

Ακολουθώντας την ιστορία των ρομπότ στην κινηματογραφική επιστημονική φαντασία, το *Westworld* συγκροτεί τη δική του μυθολογία βασισμένο σε μια διακειμενική ιστορικότητα. Σύμφωνα με την πλοκή της σειράς, το θεματικό πάρκο του *Westworld* μετράει περισσότερα από τριάντα πέντε χρόνια ζωής. «Κατά τα πρώτα χρόνια του πάρκου, οι χοστ ήταν κατά κύριο λόγο μηχανικές κατασκευές, αποτελούμενοι από μεταλλικό σκελετό με μεταλλικές αρθρώσεις που καλύπτονταν εξωτερικά από μία στρώση υλικού όμοιου με δέρμα».⁸ Στο πρώτο επεισόδιο, εμφανίζεται ένας από τους παλιές τεχνολογίας χοστ, ο δεύτερος που δημιουργήθηκε για να κατοικήσει το θεματικό πάρκο – τριάντα πέντε χρόνια πριν το αφηγηματικό παρόν της σειράς. Αυτός ο χοστ υστερεί σε σχέση με τους απογόνους του σε επίπεδο αληθοφάνειας. Είναι ένα μοντέλο «ατελές» που δυσκολεύεται να ακολουθήσει την αφηγηματική του λούπα και «κολλάει» σε επίπεδο κινησιολογίας, προδίδοντας έτσι τη μηχανικότητα της ύπαρξής του. Σύμφωνα με τον Φορντ, έναν από τους δύο ιδρυτές του θεματικού πάρκου, αυτοί οι πρώτης γενιάς χοστ «επαναλαμβάνονταν, χαλούσαν συνεχώς. Μία απλή χειραψία μπορούσε να τους προδώσει». Η μηχανική πλευρά αυτών των πρώτων χοστ του θεματικού πάρκου, υπογραμμίζεται και από έναν άλλον ήρωα της σειράς, τον «Άντρα με τα Μαύρα»

(Man In Black). Ο ίδιος θα πει σε μια συζήτηση με έναν από τους χοστ: «Όταν ξεκίνησε αυτό το μέρος, άνοιξα κάποια στιγμή έναν από εσάς. Ένα εκατομμύριο μικρά, τέλεια κομμάτια. Και τότε σας άλλαξαν. Σας έκαναν αυτό το θλιβερό χάλι. Σάρκα και οστά, όπως εμάς». Αυτά τα «παλιάς τεχνολογίας ρομπότ», διατηρούν ακόμα τη σύνδεσή τους με τη μηχανική τους φύση καθώς κάτω από την ανθρωποφανή επιφάνεια, κρύβουν τον πραγματικό, μεταλλικό εαυτό τους. Αυτός ο μεταλλικός εαυτός είναι που τα κάνει να μοιάζουν περισσότερο με αντικείμενα προς κατοχή και χρήση παρά με ανθρώπινα υποκείμενα. Μέσα από την αντικειμενοποιημένη τους φύση, τα σώματα των χοστ γίνονται ένα πεδίο πάνω στο οποίο εγγράφεται η βία σε όλο της το μεγαλείο.

«Τα τελευταία χρόνια, οι χοστ κατασκευάζονται κυρίως από ένα υλικό που μιμείται πιο στενά τα βιολογικά οστά και τους ιστούς εσωτερικά κι εξωτερικά.»⁹ Με την ολοένα και πιο ρεαλιστική τους απεικόνιση, οι χοστ μετασχηματίζονται από την τεχνολογική-ρομποτική φαντασίωση – την κρύα και μεταλλική τους κατάσταση, σε μια περισσότερο ανθρώπινη εκδοχή, σπάζοντας το συμβόλαιο της αντικειμενοποιημένης φύσης τους και προσεγγίζοντας το ανθρώπινο στοιχείο με νέους όρους. Όπως παρατηρούν οι Ρόρυ Τζεφς (Rory Jeffs) και Τζέμα Μπλάκγουντ (Gemma Blackwood) «η μοναδικότητα της ενσώματης κατάστασης στο Westworld είναι ότι το ρομπότ έχει κατασκευαστεί ώστε να φέρει όλα τα σημαίνοντα της σάρκας» (Jeffs & Blackwood 2017: 102). Το Westworld μας εισάγει σε μια συνθήκη εξάλειψης της σωματικότητας μέσα από την εξίσωση του σώματος των χοστ με το ανθρώπινο σώμα σε όλο το φάσμα των λειτουργιών του.

Η Χέιλς αναγνωρίζει τη σύνδεση του ανθρώπου με τη νοήμονα μηχανή ως μέρος αυτού που περιγράφει με τον όρο «μεταανθρώπινη κατάσταση» (Hales 2008: 2). Αυτή η μεταανθρώπινη κατάσταση που περιγράφει η Χέιλς απεικονίζεται και στην περίπτωση του Westworld. Στην αναπαραστατική λογική της σειράς οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με τη νοήμονα μηχανή σε τέτοιο σημείο ώστε το ένα υποκείμενο να είναι δύσκολο να διακριθεί από το άλλο. Αυτή η ομοιότητα των υποκειμένων είναι και ο βασικός λόγος για τον οποίο παρακολουθούμε τους χαρακτήρες της σειράς να μεταβαίνουν από την ανθρώπινη ταυτότητα στην ταυτότητα του χοστ με εξαιρετική ευκολία. Τα υποκείμενα του Westworld, τόσο οι άνθρωποι όσο και οι χοστ, ενσαρκώνουν τη μεταανθρώπινη κατάσταση καθώς τοποθετούνται σε ένα ταξινομικό κενό με βάση τους ορισμούς που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να περιγράψουμε το ανθρώπινο στοιχείο. Εδώ, η ανθρώπινη ιδιότητα εκπίπτει για να ενωθεί σε μία ενιαία, αδιάσπαστη μάζα με το τεχνολογικό υποκείμενο, το οποίο και βρίσκεται στο επίκεντρο της επιστημονικής φαντασίας.

Οροθέτηση της έννοιας της πραγματικότητας και η θέση της μνημονικής διαδικασίας σε αυτήν

Όσο περισσότερο πλησιάζουν τα ανθρωποειδή υποκείμενα προς την ανθρώπινη κατάσταση, τόσο πυκνώνουν και τα ερωτήματα σε σχέση με το τι αποτελεί αληθινό και τι όχι. Στο δεύτερο επεισόδιο του πρώτου κύκλου, ο Γουίλιαμ, ένας από τους κεντρικούς χαρακτήρες της σειράς, ρωτάει την υπάλληλο που τον εξυπηρετεί πριν μπει στο θεματικό πάρκο αν είναι αληθινή, κι εκείνη του απαντάει: «Αν δεν μπορείς να βρεις διαφορά, τι σημασία έχει;». Η παραπάνω φράση αποτελεί μία από τις δημοφιλέστερες φράσεις της σειράς και ανακυκλώνεται συνεχώς σε συζητήσεις μέσα στα ψηφιακά δίκτυα. Όπως επισημαίνει ένας από τους χρήστες του Reddit σχολιάζοντας τη συγκεκριμένη στιχομυθία, «φαίνεται να αποτελεί κεντρική θέση της σειράς. Αν οι χοστ μας πείθουν ότι είναι άνθρωποι και συνεπώς συζητάμε μαζί τους, κάνουμε σεξ μαζί τους, τους συμπαθούμε κτλ., τότε δε θα έπρεπε να τους συμπεριφερόμαστε ως ανθρώπους;».¹⁰

Η ίδια φράση επαναλαμβάνεται και στον δεύτερο κύκλο, επαναφέροντας στη συζήτηση το αν και κατά πόσο το αληθοφανές είναι ταυτόσημο με το αληθινό. Στην ανάρτηση «Ο Γουίλιαμ ανακυκλώνει μία φράση που άκουσε στο δεύτερο επεισόδιο της πρώτης σεζόν»,¹¹ οι χρήστες διαπραγματεύονται το φιλοσοφικό περιεχόμενο αυτής της φράσης. Ένας από τους χρήστες στα σχόλια που ακολουθούν αναρωτιέται αν και κατά πόσο διαφέρουμε από τους χοστ όπως αυτοί απεικονίζονται μέσα στον φανταστικό κόσμο του Westworld. Όπως υποστηρίζει ο χρήστης «κι εμείς οι ίδιοι είμαστε αιχμάλωτοι των αφηγήσεων/ προγραμματισμών μας. Κι εμείς οι ίδιοι έχουμε πρόσβαση στην ελεύθερη βούληση, ωστόσο τη χρησιμοποιούμε σπάνια. Και ακόμα κι όταν το κάνουμε, οι αποφάσεις μας είναι αποτέλεσμα των αφηγήσεων/ προγραμματισμών μας».¹² Σε άλλη δημοσίευση, ο ίδιος χρήστης αναδιατυπώνει μια παρόμοια θέση υποστηρίζοντας ότι «οι άνθρωποι δεν είναι μοναδικοί. Είμαστε εξίσου δέσμιοι των αφηγήσεών μας με τους χοστ. Παρόλο που διαθέτουμε την ικανότητα να εφαρμόσουμε την ελεύθερη βούληση, το κάνουμε σπάνια».¹³ Ακολουθώντας το συλλογισμό των παραπάνω σχολίων, μπορούμε να δούμε τη φιγούρα του χοστ ως την αντανάκλαση του ανθρώπου ως υποκειμένου το οποίο δρα στη βάση προγραμματισμού και αφηγήσεων που επιβάλλονται από τις κοινωνικές νόρμες. Με άξονα αυτόν τον «κοινωνικό προγραμματισμό», αυτό το υποκείμενο κινείται μέσα στις προσωπικές του αφηγηματικές επαναλήψεις, πραγματοποιώντας περιορισμένες αποκλίσεις οι οποίες οφείλονται στη μικρότερη ή μεγαλύτερη δυνατότητα αυτοσχεδιασμού που του επιτρέπεται από την κοινωνική συνθήκη.

Σύμφωνα με τον Ζαν Μποντριγιάρ (Jean Baudrillard), όσο πλησιάζουμε προς τη σύγχρονη εποχή, τόσο η μνήμη διαμεσολαβείται από αναπαραστάσεις, προσομοιώσεις της πραγματικότητας, και από όλα εκείνα τα στοιχεία που συγκροτούν τον οπτικό και θεαματικό πολιτισμό που κατοικούμε. Αυτές οι προσομοιώσεις απειλούν τη διαφορά ανάμεσα σε «σωστό» και «λάθος», ανάμεσα σε «αληθινό» και «φανταστικό» (Baudrillard 1983: 5), υπογραμμίζοντας αυτό που η θεωρητικός Άλισον Λάντσμπεργκ (Alison Landsberg) περιγράφει ως τη μετανεωτερική αγωνία για το *θάνατο του πραγματικού* ή το *θάνατο της πραγματικής εμπειρίας* (Landsberg 2014: 240). Το θεματικό πάρκο Westworld, στηρίζεται πάνω σε αυτή την λογική του «θανάτου του πραγματικού». Οι χοστ του Westworld είναι πλήρως αποσυνδεδεμένοι από αυτή την *πραγματική εμπειρία* που περιγράφει η Λάντσμπεργκ, και αυτή η απώλεια θέτει την υποκειμενικότητά τους σε διαρκή αμφισβήτηση. Η αντικειμενοποίηση τους βασίζεται κατά ένα μεγάλο μέρος στην αποσύνδεσή τους από όλα τα στοιχεία που συγκροτούν την ανθρώπινη ταυτότητα, μια ταυτότητα περισσότερο αληθινή σε σχέση με τη δυνητική ταυτότητα των χοστ.

Η Χέιλς ορίζει τη δυνητική πραγματικότητα ως την πολιτισμική αντίληψη της αλληλεπίδρασης των υλικών αντικειμένων με μοτίβα πληροφοριών (Hales 2008: 13-14). Υπό αυτή την έννοια, η δυνητική πραγματικότητα βασίζεται εξ' ορισμού στην ύπαρξη αυτού του κεντρικού διπόλου: υλικότητα από τη μία μεριά και πληροφορία από την άλλη. Η δυνητική πραγματικότητα διαχωρίζεται από την πραγματικότητα που νοείται ως περισσότερο πραγματική χάρη στο γεγονός ότι η δεύτερη συνδέεται με όρους αποκλειστικότητας με τον υλικό κόσμο. Με την εξίσωση της υλικότητας του σώματος των χοστ με αυτή των ανθρώπων, δεν υπάρχει πια ο αντίθετος πόλος αυτού του διλήμματος, με αποτέλεσμα η διερώτηση αναφορικά με το τι αποτελεί αληθινό και τι όχι να εντάσσεται σε μια νέα συζήτηση. Σε έναν κόσμο που, όπως περιγράφει η Χέιλς, η πληροφορία και η υλικότητα είναι εννοιολογικά διακριτές η μία από την άλλη, και η πληροφορία είναι κατά κάποιον τρόπο πιο σημαντική και πιο θεμελιώδης από την υλικότητα (ο.π.: 18), η έννοια της πραγματικότητας τοποθετείται στη σφαίρα της διερεύνησης, της αξιολόγησης και της αμφισβήτησης. Μέσα από την παραπάνω διαδικασία η υλικότητα του σώματος υποβαθμίζεται παραδόξως σε ζήτημα ήσσονος σημασίας.

Κεντρικό στοιχείο της ανθρώπινης ιδιότητας στην αφηγηματική λογική του Westworld είναι η σχέση του ανθρώπου με τη μνήμη και τη μνημονική διαδικασία και, ακολούθως, με την ιστορικότητα, η οποία θεωρείται πως είναι διαχειρίσιμη και ως εκ τούτου πως βρίσκεται σε (μετανεωτερική) κρίση. Η μνήμη και οι συνθήκες της εγγραφής της αποτελούν κεντρικό ζήτημα στη συγκρότηση του μετανεωτερικού υποκειμένου. Αυτή η αγωνία διευθέτησης και οριοθέτησης των μνημονικών εγγραφών και «αποθηκεύσεων», καταλήγουν να αποτυπώνονται ως

θέαμα από τον κινηματογράφο της επιστημονικής φαντασίας. Η μετάβαση στην εποχή της αναπαράστασης όπου η ιστορία και η μνήμη διαμεσολαβούνται από τα μέσα και την εικόνα, αντιμετωπίζεται ως κοινωνική παθογένεια, τα συμπτώματα της οποίας διαπερνούν όλα τα χαρακτηριστικά που συγκροτούν την ανθρωπινότητα.

Η σημασία της μνήμης μέσα στο Westworld γίνεται έντονα ορατή σε διάφορα σημεία της τηλεοπτικής σειράς. Πιο συγκεκριμένα, το παρελθόν των χοστ συγκροτείται μέσα από κατασκευασμένες αναμνήσεις, οι οποίες δεν είναι παρά ψηφία, δηλαδή, έναν συνδυασμό μονάδων με μηδενικά που οργανώνουν μια μορφή κώδικα, ο οποίος τοποθετείται προσεκτικά στο λογισμικό τους. Αυτές οι αναμνήσεις αποτελούν «απλά» αναπαραστάσεις μιας πραγματικότητας που δεν έχει ακριβώς βιωθεί από τους ίδιους. Αποτελούν τόπους και χρόνους ενός παρελθόντος που δεν είχαν ποτέ ως εγγεγραμμένο ερέθισμα μιας βιωμένης εμπειρίας, παρά μόνο ως μνημονικό εφέ (Dimitrakaki & Tsiantis 2002: 222). Την ίδια στιγμή, οι ενσώματα βιωμένες εμπειρίες στο παρόν της καθημερινής τους επανάληψης, αφαιρούνται μεθοδικά. Η εκκαθάριση της μνήμης των χοστ πραγματοποιείται σε τακτική βάση, και αποτελεί μία διαδικασία αποδυνάμωσης της ταυτότητάς τους και απομάκρυνσής τους από την ανθρώπινη ιδιότητα.

«Οι μνήμες διαγράφονται στο τέλος κάθε αφηγηματικής λούπας», μας πληροφορεί κάποιος από τους χαρακτήρες της σειράς. Απογυμνωμένοι από το προνόμιο της μνήμης και της ιστορικής συνέχειας, οι χοστ είναι καταδικασμένοι να επαναλαμβάνουν την ίδια δράση, τις ίδιες πράξεις, τα ίδια λάθη σε μια αφηγηματική πραγματικότητα που τους επιβάλλεται ξανά και ξανά για την «καλή λειτουργία» του θεματικού πάρκου. Έτσι, οι χοστ βρίσκονται εγκλωβισμένοι σε μια χρονική στασιμότητα. Αποκομμένοι από τη σχέση τους με τη δυναμική του λάθους, οι χοστ δεν μπορούν να πάρουν μέρος στην εξελικτική διαδικασία, καθώς δεν έχουν πρόσβαση στη μνήμη τους, στα βιώματά τους, στην προσωπική τους ιστορία.

Οι χοστ του Westworld βρίσκονται μετέωροι ανάμεσα στα θολά όρια της βιωμένης μνήμης την οποία στερούνται, και της προσθετικής μνήμης η οποία, κατά μία έννοια δεν τους ανήκει, και η οποία όμως αποτελεί συγκροτητικό στοιχείο της ταυτότητάς τους. Στο σημείο αυτό, χρησιμοποιώ τον όρο προσθετική μνήμη όπως αυτός έχει οριοθετηθεί από τη Λάντσμπεργκ για να περιγράψω τις μνήμες οι οποίες δεν προέρχονται από βιωμένες εμπειρίες (Landsmberg 2014: 239). Οι βιωμένες μνήμες ταξινομούνται ως ιεραρχικά ανώτερες από τις ψηφιακές μνήμες των χοστ. Οι χοστ διαθέτουν μία μνήμη παντελώς αποκομμένη από το βίωμα και την εμπειρία. Αυτή η μνήμη αποτελείται από εικόνες μιας ζωής η οποία δε βιώθηκε ποτέ, μια σειρά από ίχνη μιας μη πραγματικής πραγματικότητας. Οι μνημονικές

εικόνες των χοστ δεν είναι παρά μια ψευδαίσθηση, συγκροτούν ένα παρελθόν που δεν ήταν ποτέ δικό τους, και το οποίο αποτελεί θεμέλιο λίθο μιας ταυτότητας που δεν έχουν δυνατότητα να διαχειριστούν. Καθώς οι χοστ διαθέτουν ένα παρελθόν που τους έχει δοθεί, και το οποίο δεν βασίζεται στις δικές τους βιωμένες εμπειρίες, τότε ο εαυτός που επιτελούν στο παρόν (ο οποίος είναι άμεσο αποτέλεσμα αυτών των αναμνήσεων) γίνεται ένας εαυτός τόσο πραγματικός όσο και οι αναμνήσεις που τον συγκροτούν. Προκειμένου να σπάσουν τα δεσμά τους, πρέπει να βγουν από την λούπα της καθημερινότητάς τους και να ανασύρουν τις μνήμες των εμπειριών τους, και έτσι να συγκροτήσουν την υποκειμενικότητά τους μέσα από έναν οριζοντα επιλογών βασισμένο στο ιστορικό παρόν που βιώνουν εντός του πάρκου. Αυτό είναι και το «μέλλον» που πρέπει να αντιμετωπίσουν εντός της σειράς.

Η ιστορικός της ρητορικής Ekaterina Χάσκινς (Ekaterina Haskins) θεωρεί πως στη σύγχρονη κοινωνία, η ψηφιακή μνήμη διαρρηγνύει την διάκριση ανάμεσα στη νεωτερική *αρχαιακή* μνήμη και στην παραδοσιακή *βιωμένη* μνήμη (Haskins 2007: 401). Ο διαχωρισμός ανάμεσα σε αρχαιακή και βιωμένη μνήμη μας βοηθάει να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο διαφοροποιείται η μνήμη των χοστ από τη μνήμη που παραδοσιακά νοείται ως ανθρώπινη. Στο Westworld, κάθε μια από τις δύο κατηγορίες υποκειμένων ταξινομείται με βάση τον τρόπο που συγκροτούνται τα αρχεία των μνημονικών τους εντυπώσεων. Στην καθημερινή μας πραγματικότητα όμως, δεν είναι εύκολο να εντοπιστεί ένα σημείο τομής όπου πραγματοποιείται η μετάβαση από τη μία κατάσταση στην άλλη. Η μνήμη εμφανίζεται ως ένας διαρκής μετασηματισμός μέσα στο ιστορικό συνεχές, χωρίς απαραίτητα να κλίνει προς κάποια από τις δύο καταστάσεις, συνθέτοντας ένα υβριδικό μνημονικό μωσαϊκό.

Η θέση της μνήμης ως κεντρικού χαρακτηριστικού για την ταξινόμηση των χοστ και των ανθρώπων, έχει προκαλέσει το ενδιαφέρον και τον προβληματισμό της ψηφιακής κοινότητας του Reddit. Σε ανάρτηση με τίτλο «Η πραγματική διαφορά μεταξύ χοστ και ανθρώπων»¹⁴ ο εν λόγω χρήστης υπογραμμίζει τη σημασία της μνήμης για τη συγκρότηση της ανθρώπινης ταυτότητας. Σύμφωνα με τον ίδιο, «οι άνθρωποι, από νευρολογικής άποψης, φτιάχνουν αυτοσχέδιες αναμνήσεις κάθε φορά που τις ανακαλούν, ενώ οι χοστ ανακαλούν τέλεια τις αναμνήσεις τους και αυτοσχεδιάζουν ΜΕ ΒΑΣΗ αυτές». Για τους ανθρώπους, η μνήμη διαμεσολαβείται από την υποκειμενική πρόσληψή της στο παρόν, καθώς το μυαλό δεν αποθηκεύει αναμνήσεις αλλά ανακατασκευάζει το παρελθόν κάθε φορά που το επικαλείται (Van Dijck 2004: 350). Αντίθετα, όταν οι χοστ αποκτούν πρόσβαση στις αναμνήσεις τους, αυτή η ενθύμηση δεν είναι ούτε υποκειμενική ούτε επιτελεστική

αλλά αποτελεί τέλεια και αδιαμεσολάβητη αναβίωση μιας πραγματικότητας η οποία έχει συντελεστεί στο παρελθόν. Συνεπώς, μια βασική διάκριση ανάμεσα στη μνήμη των βιωμένων εμπειριών των χοστ και των ανθρώπων γίνεται με άξονα το δίπολο υποκειμενικότητα- αντικειμενικότητα.

Ένας από τους χρήστες που σχολιάζει στην ίδια ανάρτηση, αναρωτιέται αν «θα μπορούσε ένα είδος να επιβιώσει, όντας ανίκανο να ξεχνά/ αιτιολογεί/ χειραγωγεί τις αναμνήσεις άσχημων/ κακόβουλων πράξεων». ¹⁵ Ενώ παρατηρούμε πως η μνήμη τοποθετείται στο κέντρο της ανθρώπινης συνείδησης και ταυτότητας, φαίνεται να παρουσιάζεται σε μία παράδοξη σχέση εξάρτησης και επιβεβαίωσης με την αντιθετική της δύναμη, τη λήθη. Τη στιγμή ακριβώς που οι χοστ του Westworld διεκδικούν τη θέση τους μέσα στη μνημονική διαδικασία και, συνεπώς, μέσα στην ανθρωπινότητα, ο σύγχρονος άνθρωπος διεκδικεί το δικαίωμά του έξω από αυτήν, το *δικαίωμα στη λήθη*, δηλαδή το δικαίωμα να διαγράψει τα προσωπικά του δεδομένα όταν αυτά τα δεδομένα έχουν διατεθεί οικειοθελώς (ή όχι) στο διαδίκτυο (Ghezzi κ.α. 2014: 1). Αυτή η διπολική συνθήκη που προκύπτει μέσα στο ψηφιακό πεδίο, ένα πεδίο όπου αιωρούνται όλες οι ψηφιοποιημένες πληροφορίες, και το οποίο θολώνει τα όρια ανάμεσα στην ιδιωτική και τη δημόσια σφαίρα, αποτελεί συγκροτητικό στοιχείο της ανθρώπινης ταυτότητας, ενώ ταυτόχρονα οριοθετεί μια περιοχή έξω από αυτή. Πάνω στη συζήτηση αναφορικά με το δικαίωμα στη λήθη, τίθενται οι προβληματισμοί του τί σημαίνει να ζει κανείς σε μία κοινωνία η οποία στερείται του δικαιώματός της να «ξεχνά». Ανάλογοι με αυτή τη συζήτηση είναι και οι προβληματισμοί που παρατίθενται στα σχόλια κάτω από την ανάρτηση που εξετάζουμε εδώ. Ο χρήστης coguar99 υποστηρίζει ότι «κατά μία έννοια η αδύναμη μνήμη μας είναι δώρο. Αν μπορούσαμε να ανακαλέσουμε με απόλυτη ακρίβεια κάθε τι που μας έχει συμβεί, ναι, θα είχαμε καταπληκτικές αναμνήσεις, αλλά την ίδια στιγμή θα ήταν φρικτό να μπορούσαμε να ξαναζωντανέψουμε όλες τις οδυνηρές ή συναισθηματικά δύσκολες καταστάσεις από το παρελθόν». ¹⁶

Όπως παρατηρούνε οι Γκέτζι κ.α. (Ghezzi κ.α. 2014: 2), «το ζήτημα με τη λήθη φαίνεται να αποτελεί σήμερα ζήτημα έκτακτης ανάγκης, ιδιαίτερα επειδή από κατασκευής τους πολλές από τις τεχνολογίες από τις οποίες επιζητούμε τη λήθη δεν έχουν σχεδιαστεί ώστε να ξεχνούν». Οι χοστ του Westworld βρίσκονται στο επίκεντρο αυτού του οξύμωρου σχήματος. Σχεδιασμένοι ώστε να καταγράφουν και να συγκρατούν δεδομένα, διαθέτουν μια τεχνολογική μνήμη στην αρτιότερη μορφή της. Όταν αποκτούν πρόσβαση στις βιωμένες μνήμες τους, κάθε ανάμνηση αποτελεί πιστή και τέλεια αναβίωση του αρχικού βιώματος του οποίου αποτελεί ενθύμηση. Ταυτόχρονα όμως οι χοστ είναι ευάλωτοι και ανυπεράσπιστοι απέναντι στον κίνδυνο της λήθης, η οποία χρησιμοποιείται ως μέσο καταστολής και πειθάρχησης τους. Ολόκληρη η ύπαρξη του θεματικού πάρκου και η βιωσιμότητα

αυτού, βασίζεται σε αυτή τη διαδικασία διαγραφής της μνήμης των χοστ, η οποία εξασφαλίζει την αρμονική τους ύπαρξη μέσα στον χώρο εγκλεισμού τους.

Από το σώμα στα δεδομένα

Μέσα στη σύγχρονη ψηφιακή κοινωνική πραγματικότητα, το ανθρώπινο στοιχείο βρίσκεται σε συνεχή σύνδεση με το τεχνολογικό και αντιστρόφως, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να υπάρξει το ανθρώπινο χωρίς το τεχνολογικό και το τεχνολογικό έξω από το ανθρώπινο. Με τον ίδιο τρόπο, τα χαρακτηριστικά τα οποία κρατάνε τους χοστ διαχωρισμένους από τους ανθρώπους εμφανίζονται αρχικώς ως απόλυτα, για να αποδειχθούν στη συνέχεια απολύτως ρευστά. Η σταδιακή ταύτιση των χοστ με τη βιολογική φύση του ανθρώπου, δημιουργεί ταξινομική σύγχυση και φαίνεται να κεντρίζει το ενδιαφέρον των θεατών της τηλεοπτικής σειράς.

Στη συζήτηση γύρω από το πρώτο επεισόδιο του πρώτου κύκλου σε αντίστοιχη ανάρτηση στο Reddit, ένα από τα πιο δημοφιλή σχόλια επισημαίνει αυτή τη δυσκολία διάκρισης ανάμεσα στα δύο υποκείμενα. Ο συγκεκριμένος χρήστης θεωρεί πως «κάποιοι από τους εργαζόμενους είναι οπωσδήποτε χοστ. Γάμησέ το, όλοι είναι χοστ».¹⁷ Σύμφωνα με τον Φρεντ Γκλάς (Fred Glass) ένα από τα κεντρικά ερωτήματα του είδους της επιστημονικής φαντασίας είναι η παρουσίαση των θολών ορίων ανάμεσα σε ανθρώπινο και μη ανθρώπινο (Glass 1989: 10). Πράγματι, αυτή η ρευστότητα της ανθρώπινης κατάστασης καθίσταται κεντρικής σημασίας στην περίπτωση του Westworld, καθώς η αναπαράσταση των χοστ μας οδηγεί στην ανακάλυψη μιας τεχνολογικά επινοημένης υποκειμενικότητας που βρίσκεται τόσο κοντά στην ανθρώπινη κατάσταση ώστε να είναι αδύνατο να διακριθεί από αυτήν. Αυτή η δυναμική σχέση ανάμεσα στην ταυτότητα των χοστ και των ανθρώπων πυροδοτεί μια ατέρμονη προσπάθεια να οριστεί το ένα σε σχέση με το άλλο, να μπορέσουμε να ξεχωρίσουμε τα δύο μέρη αυτού που φαινομενικά οριοθετείται ως ένα. Όπως σχολιάζει στην ίδια ανάρτηση παρακάτω ένας άλλος χρήστης, «είσαι host, και ΕΣΥ ΕΙΣΑΙ ΧΟΣΤ και ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ ΧΟΣΤ... ΟΛΟΙ ΕΙΝΑΙ ΧΟΣΤ».¹⁸

Μέσα στα είκοσι επεισόδια των δύο πρώτων κύκλων, εισαγόμαστε σε πολλούς χαρακτήρες, κεντρικούς και δευτερεύοντες, τους οποίους καλούμαστε να επεξεργαστούμε και να κατατάξουμε σε κατηγορίες: άνθρωποι ή χοστ. Αυτή η ταξινομική εμμονή είναι ιδιαίτερα έντονη στους θεατές της σειράς και μέλη των ψηφιακών κοινοτήτων. Ένα μεγάλο μέρος της μιντιακής συζήτησης ανάμεσα στους θεατές

αφορά σε θεωρίες και προβλέψεις σχετικές με τις ανατροπές της σειράς, οι οποίες κάθε φορά επιβεβαιώνουν τη ρευστότητα ανάμεσα σε αυτό που αντιλαμβανόμαστε ως ανθρώπινο και μη ανθρώπινο. Καθένας και καθεμία από εμάς είναι εν δυνάμει χοστ, ένα κράμα βιολογίας και τεχνολογίας σε έναν κόσμο όπου τα όρια ανάμεσα στο ανθρώπινο και το τεχνολογικό είναι ρευστά και δυσδιάκριτα.

Σύμφωνα με τη Χάραγουεϊ (Haraway 1985: 12), «οι μηχανές του όψιμου 20^{ου} αιώνα έχουν καταστήσει εντελώς αμφίβολη τη διαφορά φυσικού- τεχνητού, πνεύματος-σώματος, ανάπτυξης- έξωθεν σχεδιασμού καθώς και πλείστες όσες διακρίσεις που θεωρούσαμε ότι άρμοζαν στους έμβιους οργανισμούς και τις μηχανές». Αν δεχτούμε τον ισχυρισμό της Χάραγουεϊ πως ο 20^{ος} αιώνας θολώνει τα όρια ανάμεσα σε άνθρωπο και μηχανή, τότε ο 21^{ος} αιώνας έρχεται να ολοκληρώσει τη διαδικασία σύμπτυξης των δύο οντοτήτων. Το μεταλλικό, μηχανικό σώμα του ρομπότ έχει πλέον αντικατασταθεί από ένα σώμα χωρίς καμία ανατομική διάκριση από το ανθρώπινο. Το σημερινό υποκείμενο της επιστημονικής φαντασίας δεν έχει τίποτα που να το συνδέει με τη βιομηχανική εποχή. Το βιομηχανικό κομμάτι που αποτυπώνεται πάνω στο σώμα του ρομπότ σε προηγούμενες αναπαραστάσεις του, γίνεται πλέον από αχνό μέχρι ανύπαρκτο. Οι χοστ του Westworld δεν αποτελούν απλά μια μεταλλική ρέπλικα, είναι κάτι παραπάνω: είναι μια ανθρώπινη εξομοίωση κυριολεκτικά, με σάρκα και οστά. «Η μεταανθρώπινη οπτική διαμορφώνει το ανθρώπινο υποκείμενο με τρόπο τέτοιο ώστε να μπορεί να συνδεθεί άψογα με τη νοήμονα μηχανή» (Hayles 2008: 3). Μέσα σε αυτή τη μεταανθρώπινη συνθήκη της διαρκούς αλληλεπίδρασης με τη νοήμονα μηχανή, ανθρώπινα και χοστ υποκείμενα μπορούν και στέκονται το ένα δίπλα στο άλλο χωρίς να μπορούν να διακριθούν ευκρινώς μεταξύ τους.

Κάτω από αυτές τις νέες συνθήκες, η διαφορά ανάμεσα σε ανθρώπινο και μη ανθρώπινο πρέπει να διερευνηθεί εκ νέου προκειμένου να εντοπιστούν τα χαρακτηριστικά εκείνα που διαχωρίζουν τους χοστ από τους ανθρώπους, να τεθούν, δηλαδή, τα κριτήρια με βάση τα οποία μπορούμε να υπολογίσουμε ότι οι συνομιλητές μας είναι, με μία λέξη, άνθρωποι (Stevens 1996: 414). Μέσα από αυτή τη διαδικασία διερεύνησης των ορίων ανάμεσα σε χοστ και ανθρώπους, ο κώδικας και τα δεδομένα φαίνεται να αναδύονται ως κεντρικά χαρακτηριστικά με βάση τα οποία αξιολογείται η υπόσταση του ενός ή του άλλου υποκειμένου. Οι χοστ του Westworld φέρουν αυτό το αλγοριθμικό φορτίο, μια σειρά εκτελέσιμων ενεργειών μέσα από τα οποία τελικά συγκροτείται η ταυτότητά τους.

Η κωδικοποιημένη συμπεριφορά και οι προγραμματισμένες αντιδράσεις των χοστ, το γεγονός ότι λειτουργούν στη βάση ενός κεντρικού σεναρίου που κάποιοι άλλοι έχουν γράψει για αυτούς, φαίνεται να μην έχει – ως διαχωριστικός παρά-

γοντας – την ίδια καταλυτική δύναμη με αυτήν που μπορεί να είχε η ενσώματη διαφορά των υποκειμένων του προηγούμενου αιώνα. Οι δημοσιεύσεις του Reddit στις οποίες εξετάζεται αυτή η διάκριση χαρακτηρίζονται από σύγχυση, καθώς τη στιγμή που πραγματοποιείται η παραδοχή αυτής της βασικής διαφοράς, ταυτόχρονα προβληματοποιείται. Στην ανάρτηση «Είναι όντως οι χοστ τόσο διαφορετικοί από τους ανθρώπους;»,¹⁹ ο χρήστης προβληματίζεται πάνω στο ζήτημα της διάκρισης των δύο υποκειμένων. «Όλοι λένε ότι οι χοστ είναι προγραμματισμένοι και αναρωτιούνται αν αυτό ή εκείνο ήταν πράγματι επιλογή τους ή ήταν απλά στον κώδικά τους. Αλλά κι εμείς δεν είμαστε κωδικοποιημένοι; Από προηγούμενες εμπειρίες, για παράδειγμα.» Η σημασία της ελεύθερης βούλησης, η οποία ταυτίζεται με την ανθρώπινη φύση σε αντίθεση με τις προγραμματισμένες συμπεριφορές των χοστ, υπόκειται σε κριτική και επανεξέταση. Το Westworld θέτει τα χαρακτηριστικά που ορίζουν την ύπαρξη των χοστ ως αντιθετικών υποκειμένων από τους ανθρώπους μόνο και μόνο για να γκρεμίσει τελικά τα θεμέλιά τους και να τα επανατοποθετήσει στη θέση τους ως κοινωνικές κατασκευές. Έτσι παρατηρούμε σε όλη την τηλεοπτική σειρά να χτίζεται η υποκειμενικότητα των χοστ πάνω σε διακριτά στοιχεία τα οποία καλούμαστε σταδιακά να αμφισβητήσουμε ή και να απορρίψουμε εξολοκλήρου.

Ο Τσένεϋ-Λίπολντ χρησιμοποιεί τον όρο *νέα αλγοριθμική ταυτότητα* για να περιγράψει μια ταυτότητα η οποία κατασκευάζεται μέσω μαθηματικών μοντέλων που χρησιμοποιούνται για να σκιαγραφήσουν και να κατηγοριοποιήσουν τις ταυτότητες ανώνυμων χρηστών (Cheney-Lippold 2011: 165). Αυτή η αλγοριθμική ταυτότητα διαμορφώνεται μέσα από στατιστικά μοντέλα κοινών χαρακτηριστικών τα οποία προσδιορίζουν το φύλο, την τάξη ή τη φυλή με αυτοματοποιημένο τρόπο, ενώ την ίδια στιγμή ορίζουν το «νόημα» του φύλου, της τάξης ή της φυλής (ό.π.). Η σχέση του αλγορίθμου με τη διαμόρφωση της ταυτότητας είναι δυναμική και αμφίδρομη. Δημιουργώντας τις κατηγοριοποιήσεις για τα άτομα που υπόκεινται σε διαδικασίες ταξινόμησης, ο αλγόριθμος καταλήγει να ορίζει τις επιμέρους ταυτότητες μέσα από τη γενικευτική τους κατηγοριοποίηση. Το ζήτημα των κατηγοριοποιήσεων και κυρίως της ρευστότητάς τους βρίσκεται στο επίκεντρο των προβληματισμών του Westworld. Τα υποκείμενα κατατάσσονται στα *είδη* τους με βάση τα οικεία σχήματα και τα φιλοσοφικά εργαλεία που χαρακτηρίζουν την νεότερη «κοινή λογική»· όμως τα ίδια αυτά σχήματα και εργαλεία «αποτυγχάνουν» να δείξουν στους θεατές τις υποκειμενικότητες που επιχειρούν να κατηγοριοποιήσουν, αφήνοντας ανοιχτή τη θέαση του υποκειμένου ως διακύβευμα πληροφοριών, μνημονικών αρχείων, αλγοριθμικής διάταξης των χαρακτηριστικών, και (συνθετικής ή μη) βιοχημικής παραγωγής.

Όταν οι χρήστες του Reddit δοκιμάζουν να ορίσουν την υποκειμενικότητα των χοστ με βάση τα χαρακτηριστικά που έχουν ως «οικοδεσπότες» του πάρκου, καταλήγουν σε αδιέξοδα, καθώς βρίσκονται αντιμέτωποι με αυτήν ακριβώς την προβληματική. Όταν όλες οι ταυτότητες διαμορφώνονται αλγοριθμικά, τότε βρισκόμαστε όλοι και όλες, άνθρωποι και χοστ, μπροστά σε αυτή την υπολογιστική διάταξη των πληροφοριών. Η διάκριση ανάμεσα στους χοστ, την ενσώματη αναπαράσταση του κώδικα, και τους ανθρώπους γίνεται δύσκολη, προκλητικά αδύνατη, καθώς οι υπολογιστικοί κώδικες καθίστανται πολιτισμικά αντικείμενα που σωματοποιούν (ή προσομοιώνουν) ένα κοινωνικό σύστημα του οποίου η λογική, οι κανόνες και η τυπική λειτουργία καθορίζουν τον ορίζοντα πιθανοτήτων της ζωής των χρηστών (ό.π.: 167). Οι χοστ αποτελούν τα πολιτισμικά αντικείμενα-υποκείμενα που καθορίζουν φαντασιακά για τους θεατές τις δυνατότητες της ανθρώπινης ζωής στη σύγχρονη εποχή της πληροφορίας.

Στο τέλος του πρώτου κύκλου, βλέπουμε τον χοστ Πίτερ Αμπερνάθι να μετατρέπεται από «οικοδεσπότης» του πάρκου, σε «ξενιστή» – φορέα όλων των δεδομένων του Westworld. Με όχημα το σώμα του ίδιου, η διοίκηση του Westworld επιχειρεί να μεταφέρει κρίσιμα δεδομένα του πάρκου έξω από αυτό για προστασία, σε μια στιγμή αναταραχής και συγκρούσεων. Στον δεύτερο κύκλο, το σώμα του χοστ – φορτωμένο με δεδομένα – γίνεται το πιο πολύτιμο αντικείμενο-υποκείμενο διεκδίκησης για όλες τις πλευρές. Από πλευράς της διοίκησης, ο χοστ Αμπερνάθι αντιπροσωπεύει τριάντα πέντε χρόνια δεδομένων, ψηφιακής πληροφορίας και προφίλ χρηστών-επισκεπτών του θεματικού πάρκου. Από την πλευρά των χοστ, με κύρια εκπρόσωπο την αφηγηματική του κόρη Ντολόρες, ο Αμπερνάθι αντιπροσωπεύει ένα κομμάτι ιστορίας και συνειδήσης, τον πυρήνα δηλαδή της ταυτότητάς της ως χοστ. Όποια από τις δύο πλευρές αποκτήσει αυτό τον όγκο πληροφορίας, πρόκειται να εξασφαλίσει τη νίκη στην πρώτη μάχη μεταξύ των ειδών.

Σύμφωνα με τη Χέιλς (2008: 3), η «μεταανθρώπινη κατάσταση» συνεχίζει μια παράδοση φιλελευθερισμού που εννοεί το σώμα ως την ενσάρκωση της σκέψης/πληροφορίας. Στην περίπτωση του χοστ Αμπερνάθι – του οποίου το πληροφοριακό φορτίο τον καθιστά μέλος της έριδος, έχουμε ένα σώμα το οποίο μας αφήνει παγερά αδιάφορους καθώς δεν αποτελεί παρά μόνο ένα δοχείο, μια συσκευή αποθήκευσης δεδομένων. Στο έκτο επεισόδιο του δεύτερου κύκλου, η εκπρόσωπος της διοίκησης του Westworld, εντοπίζει τον ακριβοθώρητο χοστ Αμπερνάθι. Προκειμένου να βεβαιωθεί ότι δεν πρόκειται να χάσει πάλι από τα μάτια της τον φορέα του πολύτιμου φορτίου, ζητάει να τον ακινητοποιήσουν: «Δε θέλω να πειράξετε το κεφάλι του. Απλώς θέλω να μην περπατάει», διατάσσει πριν οι τεχνικοί

τον καρφώσουν κυριολεκτικά σε μία καρέκλα. Το σώμα του μπορεί να υποβληθεί σε οποιαδήποτε διαδικασία θεωρηθεί απαραίτητη δεδομένων των συνθηκών, με έναν και μοναδικό περιορισμό: τη διασφάλιση της ακεραιότητας των πληροφοριών που εμπεριέχει.

Η σχέση υποκειμενικότητας και δεδομένων, όμως, φαίνεται να μην επικυρώνεται από τους χρήστες του subreddit, οι οποίοι τείνουν να θεωρούν πως από τη στιγμή που το ανθρώπινο σώμα εκπίπτει, εκπίπτει μαζί του και η σχέση με την πραγματικότητα, την αληθινή εμπειρία και την ανθρωπινότητα. Τη στιγμή που το ανθρώπινο υποκείμενο έρχεται αντιμέτωπο με τη φθαρτότητα και τη θνητότητα της φύσης του, οτιδήποτε μπορεί να παραχθεί πέρα από αυτήν υποβαθμίζεται σε απλό αντίγραφο, μία μη πραγματική απόδοση ενός κάποτε πραγματικού εαυτού. «Ας πούμε ότι κάνεις αντιγραφή/ επικόλληση του μυαλού σου σε κάποιο άλλο σώμα (ή υπολογιστή) ενώ είσαι ακόμα ζωντανός. Το αντίγραφο δεν είσαι εσύ, είναι ένα άλλο άτομο που σκέφτεται όπως εσύ. Δεν θα μπορείς ποτέ να έχεις τις εμπειρίες που έχει αυτό το αντίγραφο. Αν πεθάνεις, τελείωσες. Το αντίγραφο μπορεί να συνεχίσει να ζει, αλλά ποτέ δεν θα είναι το μυαλό σου».²⁰ Παρόμοια, ένας άλλος χρήστης θα υποστηρίξει πως «Δεν επιτυγχάνεις στην πραγματικότητα “αθανασία”, αλλά μία σειρά από αντίγραφα του εαυτού σου τα οποία μπορούν να συνεχίσουν για όσο μπορείς να συνεχίσεις να φτιάχνεις αντίγραφα της προσωπικότητας/ των αναμνήσεών σου. Ο πραγματικός πρωτότυπος εαυτός σου εξακολουθεί να είναι νεκρός όταν πεθάνει».²¹

Παρά, λοιπόν, την κεντρική θέση που κατέχουν οι πληροφορίες στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, δεν μπορούν να νοηθούν από τους θεατές ως αποκλειστικός και απόλυτος παράγοντας διαμόρφωσης του ανθρώπινου στοιχείου. Εφόσον η μνήμη και η εμπειρία γίνονται ολοένα και πιο ψηφιακές, και οι αναμνήσεις μας μετατρέπονται σε ψηφία μέσα στο ψηφιακό πεδίο, τότε τα ψηφιακά φαντάσματα που προκύπτουν ως μεταθανάτιες περσόνες στον κόσμο του Westworld θα έπρεπε να γίνονται εύκολα αποδεκτά ως ανθρώπινα. Αυτά τα ψηφιακά φαντάσματα μπορούν και επανέρχονται στη ζωή, μία ζωή πληροφοριακή, κατά το πρότυπο της αλγοριθμικότητας που διέπει την κοινωνική πραγματικότητα. Οι χοστ του Westworld αποτελούν μια επιτέλεση ενός ούτως ή άλλως επιτελεστικού εαυτού. Τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιούμε για να αποφασίσουμε ποιος εαυτός είναι περισσότερο αληθινός από τον άλλον, μας αφήνουν συχνά μετέωρους στο επίκεντρο του προβληματισμού ως μέρους της αμφισβήτησης και της αμφιβολίας αναφορικά με το σύγχρονο ορισμό της πραγματικότητας.

Συμπεράσματα

Η επιστημονική φαντασία ως είδος μας παρέχει πληροφορίες σχετικά με το πώς βλέπουμε και φανταζόμαστε τον νέο τεχνολογικό κόσμο, όπως αυτός έχει προκύψει στη σύγχρονη εποχή. Η σύνδεση του μετανεωτερικού υποκειμένου με τον τεχνολογικό πολιτισμό, ο οποίος αποτελεί ζωτικό κομμάτι της σύγχρονης κοινωνικής πραγματικότητας, θέτει στο επίκεντρο των αναπαραστάσεων της επιστημονικής φαντασίας τους προβληματισμούς αναφορικά με τα δεδομένα και τα μοτίβα πληροφοριών. Η τηλεοπτική σειρά *Westworld* προσφέρει, συνεπώς, ένα θέαμα το οποίο αναπαριστά τους παραπάνω προβληματισμούς, χρησιμοποιώντας για τη συγκρότηση της φιγούρας του χοστ συστατικά στοιχεία όπως ο κώδικας, οι πληροφορίες και τα δεδομένα σε συνδυασμό με τα χαρακτηριστικά τα οποία νοούνται ως ανθρώπινα, όπως η μνήμη, η συνείδηση και η ενσυναίσθηση. Η επιτυχία της σειράς έγκειται στο ότι καταφέρνει μέσα από τους χοστ του θεματικού πάρκου *Westworld* να πυκνώσει αυτόν τον προβληματισμό, τον οποίον θέτει στο κέντρο του σύγχρονου κοινωνικού φαντασιακού.

Οι χοστ – συγχρόνως «οικοδεσπότες» και «ξενιστές» – είναι προϊόντα της σύγχρονης τεχνολογίας· και όμως ως εξομοίωση του ανθρώπου είναι σώματα απολύτως ανθρώπινα. Αυτή η συνταρακτική ομοιότητα των σωμάτων κινητοποιεί μία νέα συζήτηση σχετικά με το τεχνολογικό στοιχείο και τον τρόπο με το οποίο αυτό έρχεται να παίξει τον ρόλο του μέσα στον ψηφιακό κόσμο. Η συνθετική βιοχημική παραγωγή ανθρώπινων ιστών και οργάνων, η πληροφοριακή απόδοση αισθητικών προσλήψεων, η συγκρότηση μνημονικών αρχείων, και η αλγοριθμική διάταξη των συμπεριφορικών κινήσεων (των «κοινωνικών νορμών»), δημιουργούν στον θεατή μια άλλη αντίληψη για την σχέση μας με τις νέες τεχνολογίες. Το σώμα των χοστ είναι ένα σώμα που περνάει μπροστά από τα μάτια μας ως ένα σώμα ευάλωτο και καταπιεσμένο, όχι απλά ως ένα σώμα τεχνολογικό. Και αυτή η τεχνο-πολιτισμική τύφλωση αποτελεί αίτιο και ταυτόχρονα αποτέλεσμα των νέων προβληματισμών που αναδύονται στην ψηφιακή εποχή.

Πως, λοιπόν, στέκεται ο σύγχρονος άνθρωπος απέναντι στην πολιτισμική πρόσληψη της πραγματικότητας; Τι ορίζεται ως «πραγματική εμπειρία» σε μια εποχή όπου κάθε ερέθισμα και συναίσθημα ονομάζεται και αποθηκεύεται, και ποια η σημασία του «πραγματικού» στην κοινωνία όταν μετασηματίζονται οι παράγοντες που το διαμορφώνουν; Η ψηφιακότητα που διέπει τη σύγχρονη καθημερινότητα νοείται ως μέσο διαμεσολάβησης των εμπειριών του σύγχρονου ανθρώπου, με αποτέλεσμα η πραγματικότητα που διαμορφώνεται μέσα από το σύνολο αυτών των ψηφιακών εμπειριών να αντιμετωπίζεται από τους θεατές ως μια

έκπτωτη πραγματικότητα. Το δίπολο ανάμεσα στην απτή υλικότητα του κόσμου, ο οποίος παραδοσιακά νοείται ως «πραγματικός» και την άυλη υπόσταση της ψηφιακότητας αποτελεί βασικό επιχείρημα για τον αποκλεισμό του ψηφιακού πεδίου από τη σφαίρα του πραγματικού.

Η έννοια της πραγματικότητας αποκτά καίρια σημασία όταν εμφανίζεται να διαμεσολαβείται από την μνήμη και την κοινωνική συγκρότηση της ιστορίας. Το παράδειγμα των χοστ γίνεται κρίσιμο ως προς αυτό, καθώς οι μνήμες τους είναι πληροφοριακά διαχειρίσιμες – δηλαδή παροδικές και αποσυνδεδεμένες από την εμπειρία της υλικής πραγματικότητας. Μέσα από το παράδειγμα των χοστ, όμως, αναπαρίσταται ο προβληματισμός του σύγχρονου ατόμου αναφορικά με τη δική του κατάσταση της μνήμης, σε μια εποχή που κυριαρχεί η εικόνα και η ψηφιακή καταγραφή. Η καταγραφή, η αποθήκευση και η αναπαραγωγή των βιωμένων εμπειριών ως ψηφιακά ίχνη φέρνει τον μετανεωτερικό άνθρωπο πιο κοντά στην κατάσταση του χοστ υποκειμένου, του οποίου η μνήμη των βιωμάτων είναι άσογη, αντικειμενική και αδιαμφισβήτητη. Αυτή η νέα σχέση της κοινωνίας με τη μνημονική διαδικασία προκαλεί την επανεξέταση της θέσης μας σε σχέση με την υπεροχή της μνήμης έναντι της λήθης.

Η φαινομενική ομοιότητα των ανθρώπων με ένα ενδεχόμενο τεχνολογικό τους υποκατάστατο, όπως αυτή θεαματοποιείται στο Westworld, προκαλεί την ανάγκη να αναζητηθούν τα κριτήρια διαχωρισμού των δύο υποκειμένων σε χαρακτηριστικά έξω από το σώμα. Εδώ, τα δεδομένα και η πληροφορία αποτελούν συγχρόνως λύση και πρόβλημα. Πραγματικά, ο ορίζοντας της μεταβιομηχανικής (πληροφοριακής) εποχής καθίσταται θέαμα για έναν οικουμενικό αναστοχασμό πάνω σε ένα επερχόμενο μέλλον. Η αγωνιώδης προσπάθεια των δημιουργών και των θεατών να ορίσουν την ανθρώπινη υποκειμενικότητα με όρους αντιπαράθεσης ως προς τους χοστ, αποκαλύπτει την αδυναμία της σύγχρονης «κοινής λογικής» να αντιληφθεί το υποκείμενο ως κάτι συνολικά διαχωρισμένο από τις πληροφοριακές τεχνολογίες και τις ψηφιακές τους συνιστώσες. Η συγκρότηση των χοστ δεν βασίζεται κάπου αλλού τελικά παρά στην εξομοίωσή τους με τον άνθρωπο: οπτικά, βιολογικά, συμπεριφορικά. Ταυτόχρονα, μέσα στο ψηφιακό πεδίο, στο οποίο λαμβάνει χώρα σχεδόν εξολοκλήρου η σύγχρονη καθημερινότητα, οι άνθρωποι αποκτούν αλγοριθμικές ταυτότητες οι οποίες συντίθενται από το σύνολο των δεδομένων που παρέχουν εκούσια και ακούσια στο διαδίκτυο.

Σημειώσεις

1. www.reddit.com
2. <https://www.reddit.com/r/westworld/>
3. Παράλληλα, και προκειμένου να παρουσιάσω κάποιες έννοιες ή/και χαρακτήρες που προκύπτουν μέσα από την αφήγηση της σειράς, παραπέμπω στο αντίστοιχο λήμμα του Westworld στη σελίδα FANDOM, βλ. www.fandom.com.
4. u/janathannolan (2018). We are Westworld Co-Creators/Executive Producers/Directors Jonathan Nolan and Lisa Joy, Ask Us Anything!. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8aztn4/we_are_westworld_cocreatorsexecutive/dx33ob3/ Ανακτήθηκε στις 26 Νοεμβρίου 2018.
5. Host [Def. 1]. Στο Oxford Dictionaries. Διαθέσιμο στο <https://en.oxforddictionaries.com/definition/host> (Ανακτήθηκε στις: 25 November 2018).
6. Host [Def. 4] Στο Oxford Dictionaries. Διαθέσιμο στο <https://en.oxforddictionaries.com/definition/host> (Ανακτήθηκε στις: 25 November 2018).
7. u/jk11201 (2016). Στο *Westworld is a giant Turing Test*. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/580rxr/westworld_is_a_giant_turing_test/d8wjroy/ Ανακτήθηκε στις 8 Ιανουαρίου 2019.
8. *Hosts*. Διαθέσιμο στο <https://westworld.fandom.com/wiki/Host#WikiaArticleComments> (Ανακτήθηκε στις: 19 January 2019).
9. ο.π.
10. u/wheredidtheguitar (2016). If you can't tell the difference, does it really matter?. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5efq1c/if_you_cant_tell_the_difference_does_it_really/ Ανακτήθηκε στις 27 Νοεμβρίου 2018.
11. u/dwt110 (2018). [Spoilers] Williams recycling a line he heard in S1E2. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8j9fuz/spoilers_williams_recycling_a_line_he_heard_in/ Ανακτήθηκε στις 27 Νοεμβρίου 2018.
12. u/Merij (2018). Στο [Spoilers] Williams recycling a line he heard in S1E2. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8j9fuz/spoilers_williams_recycling_a_line_he_heard_in/dyzi06h/ Ανακτήθηκε στις 12 Δεκεμβρίου 2018.
13. u/Merij (2008). Στο Does it matter?. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8jnqii/does_it_matter/dz1afgd/ Ανακτήθηκε στις 21 Ιανουαρίου 2019.
14. u/DukeLacroix (2018) True Difference Between Host and Human. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8syofd/true_difference_between_host_and_human/ Ανακτήθηκε στις 14 Ιανουαρίου 2019.
15. u/soccorsticks (2018) Στο True Difference Between Host and Human. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8syofd/true_difference_between_host_and_human/e13ajdj/ Ανακτήθηκε στις 20 Ιανουαρίου 2019.
16. u/coguar99 (2018). Στο True Difference Between Host and Human. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8syofd/true_difference_between_host_and_human/e147fs4/ Ανακτήθηκε στις 27 Ιανουαρίου 2019.
17. u/Systemizer (2016) Στο Westworld-1x01 "The Original"-Post-Episode Discussion. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/55ll2i/westworld_1x01_the_original_postepisode_discussion/d8bmi6h/ Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2019.
18. u/willdill (2016). Στο Westworld-1x01 "The Original"-Post-Episode Discussion. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/55ll2i/westworld_1x01_the_original_postepisode_discussion/d8bnc36/ Ανακτήθηκε στις 12 Φεβρουαρίου 2019.

19. u/goma23 (2016). Are hosts really that different than people?. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5hkcqic/are_hosts_really_that_different_than_people/ Ανακτήθηκε στις 9 Δεκεμβρίου 2018.

20. u/Keener_7 (2018) Στο Difference between Bernarnold and James-host. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8ozge3/difference_between_bernarnold_and_jameshost/eo7ciob/ Ανακτήθηκε στις 23 Ιανουαρίου 2019.

21. u/gavvit (2018) Στο Difference between Bernarnold and James-host. Διαθέσιμο στο https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8ozge3/difference_between_bernarnold_and_jameshost/eo7gqor/ Ανακτήθηκε στις 23 Ιανουαρίου 2019.

Αναφορές

- Baudrillard, J. 1983. *Simulations*. Νέα Υόρκη: Semiotext[e]
- Cheney-Lippold, J. 2011. «A new algorithmic identity: Soft biopolitics and the modulation of control». *Theory, Culture & Society* 28(6): 164-181.
- Dimitrakaki, A., & Tsiantis, M. 2002. «Terminators, Monkeys and Mass Culture: The carnival of time in science fiction films». *Time & Society* 11(2-3): 209-231.
- Chezzi, A., Pereira, A., & Vesnic-Alujevic, L. 2014. «Introduction: Interrogating the right to be forgotten». Στο *The Ethics of Memory in a Digital Age: Interrogating the Right to Be Forgotten*, 1-9. Αγγλία και Νέα Υόρκη: Springer.
- Gray, J. 2010. *Show sold separately: Promos, spoilers and other media paratexts*. Νέα Υόρκη: NYU Press.
- Haraway, D. 1991. «A cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-feminism in the Late Twentieth Century». Στο *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, 149-181. Νέα Υόρκη: Routledge.
- Harnad, S. 1991. «Other bodies, other minds: A machine incarnation of an old philosophical problem». *Minds and Machines* 1(1): 43-54.
- Haskins, E. 2007. «Between archive and participation: Public memory in a digital age». *Rhetoric Society Quarterly* 37(4): 401-422.
- Hayles, N. K. 2008. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Σικάγο και Λονδίνο: University of Chicago Press.
- Jeffs, R., & Blackwood, G. 2017. «Whose Real? Encountering New Frontiers in Westworld». *MEDIANZ: Media Studies Journal of Aotearoa New Zealand* 16(2): 95-115.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence culture: Where old and new media collide*. Νέα Υόρκη: NYU press.
- Kim, M.S., & Kim, E.J. 2013. «Humanoid robots as “The Cultural Other”: are we able to love our creations?». *AI & society* 28(3): 309-318
- Landsberg, A. (2004). «Prosthetic memory: Total recall and Blade Runner». Στο *Liquid metal: the science fiction film reader*, 239-248. Νέα Υόρκη: Wallflower Press.
- Ritzer, G. & Jurgenson, N. 2010. «Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’». *Journal of Consumer Culture* 10 (13): 13-36.
- Stevens, T. 1996. «“Sinister Fruitiness”: Neuromancer”, Internet Sexuality and the Turing Test». *Studies in the Novel*, 28(3): 414-433.
- Telotte, J. P. 1995. *Replications: A robotic history of the science fiction film*. Ουρμπάνα και Σικάγο: University of Illinois Press.
- Turing, A. 2009. «Computing Machinery and Intelligence». Στο *Parsing the Turing test*, 23-65. Άμστερνταμ: Springer.
- Van Dijck, J. (2004). «Memory matters in the digital age». *Configurations* 12(3): 349-373.