

ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ

ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

BLADE RUNNER: ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟ

Η ταινία *Blade Runner* αποτελεί σταθμό στην ιστορία του κινηματογράφου. Γυρισμένη από τον Ridley Scott τρία μόλις χρόνια μετά το επίσης εμβληματικό *Alien* (1979), φαίνεται να εξερευνά μια τελείως διαφορετική θεματική από εκείνο, στρεφόμενο από τη σωματική επισφάλεια στη συναισθηματική αβεβαιότητα. Το *Alien* είναι ένα δυνατό κλειστοφοβικό θρίλερ· το *Blade Runner* ένα αισθησιακό φιλμ νουάρ. Κανένα από τα δύο, όμως, δεν είναι τυπικό του είδους του. Κι αυτό γιατί και στα δύο ο παράγοντας που κινεί τη δράση της ταινίας και ενεργοποιεί τον φόβο ή τον αισθησιασμό είναι μια αλλότρια μορφή. Στην περίπτωση του *Alien* μια εξωγήινη οντότητα και στην περίπτωση του *Blade Runner* ένα ανθρωποειδές. Υπό αυτή την έννοια, και παρά τις μεταξύ τους στιλιστικές διαφορές, ο Ridley Scott μοιάζει να εξερευνά την ίδια θεματική και στις δύο ταινίες: Τις συνέπειες της διάβασης του ορίου ανάμεσα στο οικείο και το αλλότριο.

Ο κόσμος μας –ο ανθρώπινος κόσμος– αποτελείται από καλά οριοθετημένες οντότητες: ανθρώπους και μη ανθρώπους, υποκείμενα και αντικείμενα, έμψυχα και άψυχα, ενεργά και αδρανή όντα. Τα όρια ανάμεσα σε αυτές τις κατηγορίες είναι σαφή και αμετακίνητα: Όπως τονίζεται και στο *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), τη συνέχεια του *Blade Runner*

* Ο Μανώλης Πατηνιώτης είναι Καθηγητής στο Τμήμα Κοινωνιολογίας του ΕΚΠΑ.

που γυρίστηκε πολλά χρόνια αργότερα, αυτό που πάνω απ' όλα οφείλουν να υπερασπιστούν οι blade runners είναι η γραμμή – η γραμμή που χωρίζει τον κόσμο των ανθρωποειδών από τον κόσμο των ανθρώπων. Αν η προσωπική διάβαση αυτής της γραμμής μπορεί να οδηγήσει σε προσωπική καταστροφή, η κατάλυση του ορίου απειλεί να οδηγήσει στην κατάρρευση των κόσμων. Καθόλου τυχαία, στο πρώτο επεισόδιο της σειράς *Westworld* (Jonathan Nolan και Lisa Joy, 2016), ενός από τα πολλά έργα που ενέπνευσε η αρχετυπική δημιουργία του Ridley Scott, ο Peter Abernathy ψιθυρίζει στο αυτί της κόρης του Dolores: «These violent delights have violent ends». Η φράση προέρχεται από το *Ρωμαίος και Ιουλιέτα* του William Shakespeare, όπου η διάβαση των ορίων μεταξύ δύο κόσμων προδιαγράφεται (όταν ο μοναχός Laurence απευθύνει αυτές τις λέξεις στον Ρωμαίο) και όντως αποβαίνει (όπως βλέπουμε στη συνέχεια του *Westworld*) καταστροφική¹.

Η γραμμή, λοιπόν, είναι το ένα μοτίβο που χαρακτηρίζει την εξέλιξη της δράσης στο *Blade Runner*, όπως και στη συνέχειά του, το *Blade Runner 2049*. Το άλλο μοτίβο είναι η αναζήτηση του Δημιουργού. Τα ανθρωποειδή, οι «ρέπλικες», επιστρέφουν στη Γη για να συναντήσουν τον Δημιουργό τους. Και πάλι καθόλου τυχαία, το ίδιο μοτίβο εμφανίζεται στο πρώτο επεισόδιο του *Westworld*:

Robert Ford : Ποιος είναι ο σκοπός σου;

Peter Abernathy : Να συναντήσω τον Δημιουργό μου.

Robert Ford : Α, τυχερός είσαι [ο Ford είναι ο Δημιουργός του]. Και τι θέλεις να πεις στον Δημιουργό σου;

Peter Abernathy : By most mechanical and dirty hand (*Ερρίκος Δ΄*) I shall have such revenges on you... both [απευθύνεται στον Ford και στον Bernard, τον υπεύθυνο προγραμματισμού]. The things I will do, what they are, yet I know not. But they will be the terrors of the earth (*Βασιλιάς Ληρ*). You don't know where you are, do you? You're in a prison of your own sins.

Γιατί τόσο μένος για τον Δημιουργό; Γιατί η συνάντησή με τον Δημιουργό δεν αποτελεί ένα είδος θέωσης, μια επιβεβαιωτική αυτοαναγνώριση

1. Τα αποσπάσματα από τον Shakespeare είναι προτιμότερο να παραμείνουν στα Αγγλικά.

μέσα από το βλέμμα του ανθρώπου που έφερε αυτές τις υπάρξεις στον κόσμο; Γιατί τα ανθρωποειδή, τόσο στο *Blade Runner* όσο και στο *Westworld*, θέλουν να αφανίσουν τον Δημιουργό τους;

Ο σκοπός αυτού του κειμένου είναι να εξερευνήσει αυτά τα δύο θέματα: Αφενός, την επίμονη υπεράσπιση της γραμμής που χωρίζει τους ανθρώπους από τα ομοιώματά τους και, αφετέρου, τη συνάντηση των ομοιωμάτων με τον Δημιουργό τους ως προσπάθεια εξάλειψης του ίχνους προέλευσής τους. Όπως θα δούμε στη συνέχεια, τα δύο αυτά θέματα συνδέονται στενά. Αλλά για να φανεί αυτό, θα πρέπει να πάμε πίσω στη στιγμή που ξεκίνησαν όλα.

Δοκιμασία Turing

Ο Alan Turing (1912-1954) ήταν Βρετανός μαθηματικός, ο οποίος, στην προσπάθειά του να δώσει μια απάντηση στο πρόβλημα της αποφασισιμότητας (entscheidungsproblem) που διατύπωσε ο David Hilbert το 1928, δημοσίευσε, εννέα χρόνια αργότερα, το άρθρο «Για τους υπολογίσιμους αριθμούς με εφαρμογή στο entscheidungsproblem».² Στο άρθρο αυτό προτείνει ως μέθοδο επίλυσης τη χρήση μιας μηχανής δικής του επινοήσης, η οποία είναι έκτοτε γνωστή ως μηχανή Turing. Η μηχανή Turing είναι μια θεωρητική μηχανή, η οποία όμως ενέπνευσε την κατασκευή των ψηφιακών υπολογιστών. Με απλά λόγια, το βασικό χαρακτηριστικό αυτής της μηχανής είναι ότι μπορεί να υπολογίσει οποιαδήποτε συνάρτηση είναι υπολογίσιμη. Ο σκοπός του Turing ήταν να δείξει ότι η μηχανή του δεν μπορούσε να υπολογίσει όλες τις συναρτήσεις (άρα ότι δεν είναι όλες οι συναρτήσεις «αποτελεσματικά υπολογίσιμες»), αλλά η μηχανή του έμεινε στην ιστορία γι' αυτό που μπορούσε κι όχι γι' αυτό που δεν μπορούσε να κάνει. Το ότι ήταν σε θέση να υπολογίσει οποιαδήποτε συνάρτηση είναι υπολογίσιμη δεν σημαίνει μόνο ότι ήταν το ισχυρότερο υπολογιστικό εργαλείο που είχε επινοηθεί μέχρι τότε. Σήμαινε ότι αν διάφορες συμβατικές δραστηριότητες μπορούσαν να υπολογιστικοποιηθούν, να αναπαρασταθούν, δηλαδή, υπό τη μορφή αποτελεσματικά υπολογίσιμων συναρτήσεων, θα μπορούσαν να εκτελεστούν

2. Turing 1998.

από τη μηχανή Turing. Και, όπως είναι φυσικό, η δραστηριότητα που πρώτη έδωσε υποψηφιότητα γι' αυτή τη διαδικασία ήταν η ανθρώπινη σκέψη. Ήδη, στο πλαίσιο της ψυχολογίας των αρχών του 20ού αιώνα, έκανε την εμφάνισή της η έννοια της νοημοσύνης ως διακριτή νοητική ικανότητα, η οποία θεωρήθηκε ότι αποτελούσε την κεντρική οργανωτική αρχή της έλλογης σκέψης.³ Η διαισθητικά προφανής συνάφεια της νοημοσύνης με τη λογική κατέστησε την ανθρώπινη σκέψη ιδανική υποψήφια για υπαγωγή στις λειτουργίες της μηχανής Turing.

Ο Turing δεν ήταν αφελής, όμως. Αφενός, κατανοούσε το τεράστιο πεδίο έρευνας που ανοιγόταν μπροστά του: Μπορούν, πράγματι, να σκεφτούν οι μηχανές; Αφετέρου, είχε επίγνωση των φιλοσοφικών προβλημάτων που συνδέονταν με την υποτιθέμενη προφάνεια της σύνδεσης λογικής-νοημοσύνης, αλλά και με κάθε άλλη συζήτηση περί της φύσης της ανθρώπινης σκέψης. Έτσι, το 1950 δημοσιεύει το επίσης διάσημο άρθρο του «Υπολογιστικά μηχανήματα και νοημοσύνη». Το άρθρο αρχίζει ως εξής:

Ας αναλογιστούμε το ερώτημα «Μπορούν να σκεφτούν οι μηχανές;». Για να απαντήσουμε το ερώτημα πρέπει να ξεκινήσουμε από τον ορισμό των όρων «μηχανή» και «σκέφτομαι». Οι ορισμοί θα πρέπει να διατυπωθούν με τέτοιο τρόπο, ώστε να αντανακλούν όσο το δυνατόν περισσότερο την καθημερινή χρήση των λέξεων. Ωστόσο, μια τέτοια προσέγγιση είναι αρκετά επικίνδυνη. Αν η σημασία των λέξεων «μηχανή» και «σκέφτομαι» προσδιοριστεί βάσει της συνηθισμένης τους χρήσης, θα είναι δύσκολο να αποφύγουμε το συμπέρασμα ότι η απάντηση και το νόημα του ερωτήματος «Μπορούν να σκεφτούν οι μηχανές;», θα πρέπει να αναζητηθούν μέσω στατιστικής έρευνας, όπως είναι οι δημοσκοπήσεις Gallup. Κάτι τέτοιο όμως είναι παράλογο. Γι' αυτό, αντί να αποπειραθώ έναν τέτοιο ορισμό, θα αντικαταστήσω την ερώτηση με μια άλλη, η οποία είναι σχετική με την αρχική και ταυτόχρονα μπορεί να εκφραστεί με λιγότερο αμφιλεγόμενες λέξεις.

Η νέα αυτή μορφή του προβλήματος μπορεί να περιγραφεί με τους όρους ενός παιχνιδιού, το οποίο εφεξής θα αποκαλούμε «το παιχνίδι της μίμησης».⁴

3. Σαρλά 2022.

4. Turing, 2023.

Πρόκειται για την προσφιλή μέθοδο του Turing: να μετατρέπει ένα φιλοσοφικό πρόβλημα σε μηχανικό. Στην προκειμένη περίπτωση, θα επιχειρήσει να απαντήσει το ερώτημα αν μπορούν να σκεφτούν οι μηχανές με ένα σκηνοθετημένο παιχνίδι. Το σκηνικό περιλαμβάνει ένα μεγάλο διαχωριστικό (πάλι η γραμμή). Από τη μία πλευρά, ο χώρος είναι ενιαίος. Είναι ο χώρος των ανθρώπων, ο οποίος εκπροσωπείται από έναν «ανακριτή». Από την άλλη πλευρά, ο χώρος είναι μεικτός. Περιλαμβάνει ανθρωπίνες και μη ανθρωπίνες οντότητες – ανθρώπους και «υπολογιστικά μηχανήματα», όπως τα αποκαλεί ο Turing. Καθεμιά από αυτές τις κατηγορίες εκπροσωπείται από έναν άνθρωπο και ένα μηχανήμα. Η επικοινωνία μεταξύ των δύο χώρων γίνεται με ένα συμβολικό σύστημα, το οποίο επιτρέπει την αμφίδρομη διαδίαση μηνυμάτων, χωρίς οπτική, ηχητική ή σωματική επαφή: Ο κάθε χώρος είναι για τον άλλον ένα επέκεινα. Στην περιγραφή του Turing, η επικοινωνία γίνεται με δακτυλογραφημένα μηνύματα ή με τηλέτυπο ή με τη βοήθεια ενός ενδιάμεσου που λαμβάνει και αναμεταδίδει τα μηνύματα. Ο σκοπός του ανακριτή ή της ανακρίτριας είναι, μέσω των ερωτήσεων που υποβάλλει και των απαντήσεων που λαμβάνει, να καταλάβει ποιος από τους δύο αντιπροσώπους του μεικτού χώρου είναι ο άνθρωπος και ποιος ο υπολογιστής. Ο σκοπός του υπολογιστή είναι να πείσει τον ανακριτή ότι αυτός είναι ο άνθρωπος και ο άλλος ο υπολογιστής. Και ο σκοπός του ανθρώπου είναι να βοηθήσει τον ανακριτή να καταλάβει την αλήθεια. Σε αυτή την αποστολή του, ο άνθρωπος λειτουργεί ως μάρτυρας που καλείται να πιστοποιήσει τα «αυθεντικά χαρακτηριστικά» της ανθρωπινότητας.

Στο παιχνίδι της μίμησης δεν υπάρχουν κερδισμένοι και χαμένοι. Ύπάρχουν κριτές και κρινόμενοι. Μια πιθανή έκβαση του παιχνιδιού είναι ο υπολογιστής να μπορέσει να ξεγελάσει τον ανακριτή και, με τις απαντήσεις ή τις υπεκφυγές του, να τον πείσει ότι είναι άνθρωπος. Σε αυτή την περίπτωση, ο μάρτυρας θα έχει αποτύχει και ο ανακριτής θα έχει ξεγελαστεί. Η γραμμή ανάμεσα στους ανθρώπους και τις μηχανές θα έχει θολώσει. Τότε, λέει ο Turing, θα μπορούμε να πούμε ότι οι μηχανές «μπορούν να σκεφτούν». Με άλλα λόγια, θα μπορούμε να ισχυριστούμε ότι οι μηχανές διαθέτουν μια δεξιότητα που μέχρι τώρα θεωρούσαμε ότι ήταν αποκλειστικά ανθρωπίνη.

Μια σημαντική συνέπεια του τρόπου με τον οποίο περιγράφει το παιχνίδι-

δι της μίμησης ο Turing είναι ότι η πιστοποίηση της ανθρωπινότητας γίνεται με εμπειρικό τρόπο. Παρά το γεγονός ότι ο παιγνιώδης χαρακτήρας της μιμητικής αλλαγής ταυτότητας αποσπά την προσοχή μας, αυτό που στην ουσία περιγράφει ο Turing είναι μια νομική διαδικασία, μια δίκη, η οποία, μέσω του ελέγχου των τεκμηρίων και των μαρτυριών, προσπαθεί να οριοθετήσει την αλήθεια. Ίσως είναι σκόπιμο να υπενθυμίσουμε ότι κάτι παρόμοιο κάνει και ο John Locke στο περίφημο κεφάλαιο «Για την ταυτότητα και τη διαφορά» της δεύτερης έκδοσης του *Δοκιμίου (Essay Concerning Human Understanding, 1694)*, όταν ισχυρίζεται ότι το «πρόσωπο» είναι ένας «νομικός/δικαστικός όρος» («forensic term»)⁵. Από τον Bacon μέχρι την αναλυτική φιλοσοφία, ο νομικός εμπειρισμός έχει μακρά παράδοση στη αγγλική επιστημολογία.

Τι σημαίνει, πρακτικά, το ότι στηριζόμαστε σε μια νομική διαδικασία για να αποφασίσουμε αν μπορούν ή δεν μπορούν να σκεφτούν οι μηχανές; Σημαίνει ότι δεν μπορούμε να συναγάγουμε την επιθυμητή απάντηση από τη φύση των μηχανών – να σκεφτούμε παραγωγικά: Να ισχυριστούμε, δηλαδή, ότι η φύση των μηχανών είναι τέτοια που καδιστά αδύνατη κάθε μορφή έλλογης σκέψης. Εξάλλου, γνωρίζουμε ότι οι υπολογιστικές μηχανές εκτελούν ήδη κάποιες από τις νοητικές εργασίες που εκτελούνται από τους ανθρώπους. Το ζήτημα, λοιπόν, είναι πού βρίσκεται το όριο: Μπορούν να εκτελέσουν τόσες και τόσο σύνθετες νοητικές εργασίες που να θεωρήσουμε ότι σκέφτονται με τρόπο παρόμοιο με τον τρόπο που σκέφτονται οι άνθρωποι; Η απάντηση του Turing είναι ότι κάποιες φορές οι μηχανές θα κερδίσουν το παιχνίδι της μίμησης. Κι αν δεν μπορούν να το κερδίσουν σήμερα, πιθανότατα θα αρχίσουν να το κερδίζουν κάποια στιγμή στο μέλλον.⁶ Συνεπώς, θα μπορούσαμε να πούμε ότι καταρχήν οι μηχανές μπορούν να σκεφτούν.

Μια πρώτη σοβαρή συνέπεια αυτής της εμπειρικής προσέγγισης, επομένως, είναι ότι καταργεί τους ορισμούς. Η παρουσία του ανακριτή και του μάρτυρα είναι τα μόνα μέσα που χρησιμοποιούνται για να απαντηθεί το ερώτημα αν υπάρχει κάποιο σταθερό και αμετακίνητο όριο ανάμεσα στον κόσμο

5. Locke 2016, 579.

6. Turing 2023, 93.

των υπολογιστικών μηχανών και τον κόσμο των ανθρώπων. Δεν υπάρχουν ορισμοί, ταξινομήσεις, blueprints βάσει των οποίων να μπορούμε να αποφασίσουμε εκ των προτέρων για τις ιδιότητες που έχει η κάθε κατηγορία. Αυτό οδηγεί σε μια δεύτερη, πιο σοβαρή συνέπεια: στην εισαγωγή της ενδεχομενικότητας. Κάποιες φορές οι μηχανές μπορεί να σκέφτονται και κάποιες άλλες όχι – κάποιες φορές μπορεί να μοιράζονται τον ίδιο κόσμο με τους ανθρώπους και κάποιες άλλες όχι. Αυτό εξαρτάται από την εκάστοτε διευθέτηση –το staging– της δοκιμασίας Turing, καθώς και από την επιτελεστικότητα όσων συμμετέχουν στο παιχνίδι της μίμησης. Το πού ανήκει μια μηχανή δεν είναι αποτέλεσμα της ταυτότητας ή των ικανοτήτων της, αλλά του τρόπου με τον οποίο θα λειτουργήσει, υπό συγκεκριμένες συνθήκες, το τρίγωνο ανακριτής-μηχανή-μάρτυρας. Βασικά, το ίδιο ισχύει και για τον άνθρωπο. Σε κάποιες περιπτώσεις θα περάσει τη δοκιμασία Turing και σε κάποιες άλλες όχι. Στην περίπτωση του ανθρώπου, όμως, η ανθρωπινότητά του παραμένει αδιαφιλονίκητη, επειδή ο ορισμός κυριαρχεί επί της εμπειρικής δοκιμασίας θεωρείται, δηλαδή, ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση η εμπειρική δοκιμασία δεν μπόρεσε να ανιχνεύσει σωστά την ταυτότητα του υποκειμένου. Με τις μηχανές, τα πράγματα είναι πιο ρευστά. Αν αφήσουμε κατά μέρος τις πάγιες διακρίσεις της νεότερης φιλοσοφίας και εμπιστευτούμε τη δοκιμασία Turing, οι υπολογιστικές μηχανές είναι όντα που, κατά περίπτωση, μπορεί να βρεθούν από τη μία ή από την άλλη πλευρά του ορίου που χωρίζει το ανθρωπίνο από το μη ανθρωπίνο.

Το άγχος των ανθρώπων

Η ειδολογική διάκριση είναι θεμελιώδους σημασίας για τον διαφωτιστικό ανθρωπισμό που αποτέλεσε το θεμέλιο της νεοτερικότητας. Το γεγονός ότι ο άνθρωπος βρίσκεται μόνος του στη μια πλευρά αυτής της χωρισμένης επικράτειας του επιτρέπει να αναπτύσσει μια εργαλειακή και βιοποριστική θεώρηση για τον κόσμο: Ο κόσμος είναι εκεί για να υπηρετεί τα σχέδια και τις ανάγκες του. Ασφαλώς, στην άλλη πλευρά του ορίου δεν είναι μόνο οι μηχανές, αλλά και όλες οι μη ανθρωπίνες μορφές ζωής, όπως και κάθε μορφή υλικής συναρμογής που, σύμφωνα με το νεοτερικό παράδειγμα, στερείται

επιτελεστικότητα. Αλλά οι μη ανθρωπίνες μορφές ζωής δεν απειλήσαν ποτέ να διαβούν το όριο. Το κυκλώπειο πατριαρχικό βλέμμα που τέμνει τον κόσμο βρήκε τον τρόπο, με τη βοήθεια της επιστήμης, να τις κρατήσει στον χώρο του μη δρώντος.⁷ Ούτε οι «παθητικές» υλικές συναρμογές απειλήσαν ποτέ να διαβούν το θεσπισμένο όριο – αν, φυσικά, εξαιρέσουμε την καθόλου αμελητέα έξαρση των φαινομένων της Ανθρωποκαίνου, τα τελευταία χρόνια. Αυτές που από πολύ νωρίς απειλήσαν να διαβούν το όριο ήταν οι τεχνικές δημιουργίες του ανθρώπου – οι μηχανές. Αυτές ήταν που την ίδια στιγμή που θεσπιζόταν η διάκριση ανάμεσα στον ανθρωπινό και τον μη ανθρωπινό κόσμο την έδεταν υπό αμφισβήτηση.⁸ Και η ασάφεια που προέκυψε από αυτή την αμφισβήτηση υπήρξε πηγή υπαρξιακού άγχους, τόσο για τον άνθρωπο όσο και για τις μηχανές.

Όσο η νεοτερικότητα έδρεπε απροβλημάτιστα τους καρπούς της κυριαρχίας του ανθρώπου, το άγχος αυτό νανουριζόταν από το νικηφόρο ηγεμονικό αφήγημα του τεχνοεπιστημονικού πολιτισμού. Οι άνθρωποι παρέμειναν επί μακρόν απασχολημένοι με την υπεράσπιση (ή την παραβίαση) των γραμμών που είχαν τραβήξει μεταξύ τους: με τους εθνικούς και τους παγκόσμιους πολέμους τους. Η δοκιμασία Turing είναι η ιστορική στιγμή κατά την οποία το απωθημένο άγχος ήρθε για πρώτη φορά στην επιφάνεια και διατυπώθηκε με λέξεις. Η λογοτεχνία είχε προσφέρει, ασφαλώς, αρκετά δείγματα αυτού του προβληματισμού μέχρι τότε (π.χ. *Οι Μαριονέτες* του Heinrich von Kleist [1810], το *R.U.R.* του Karel Čapek [1928] κ.ά.). Είναι η πρώτη φορά, όμως, που το άγχος διατυπώνεται με λέξεις, οι οποίες συνηχούν πειστικά με τη γλώσσα της επιστήμης και, κυρίως, της νεότερης φιλοσοφίας.⁹ Μπορούν να σκεφτούν οι μηχανές; Μπορούν, με άλλα λόγια, να αποκτήσουν την κατεξοχήν ιδιότητα που κάνει τον άνθρωπο αυτό που είναι; Μπορούν, ως εκ τούτου, να μετάσχουν της ανθρωπινότητας; Ο ίδιος ο Turing διάκειται ευ-

7. Haraway 2014.

8. Badmington 2003· Vaccari 2012.

9. Ίσως αξίζει να τονιστεί ότι το άρθρο του Turing δημοσιεύτηκε στο *Mind*, ένα περιοδικό που ιδρύθηκε για να φιλοξενεί εργασίες, οι οποίες εκπονούνταν στη διεπαφή φιλοσοφίας και ψυχολογίας. Σήμερα το *Mind* είναι ένα από τα σημαντικότερα και ίσως το μακροβιότερο περιοδικό φιλοσοφίας, λογικής και φιλοσοφίας του νου.

μενώς προς αυτή την προοπτική, γι' αυτό και επιχειρεί να αποσυνδέσει την απάντησή του από υπερβατικές θεωρήσεις της ανθρωπινότητας. Η στάση του, όμως, αντιπροσωπεύει τη διάθεση ενός μικρού μόνο αριθμού ανθρώπων που εμπλέκονται με το κίνημα της Κυβερνητικής. Η μεταπολεμική κοινωνία στο σύνολό της βλέπει τη συγκεκριμένη προοπτική ως απειλή. Η συλλογική φαντασία αντιλαμβάνεται την πιθανότητα εκδήλωσης εμπρόθετης δράσης (rational agency) εκ μέρους των μηχανών ως εισβολή αλλότριων οντοτήτων στον ανθρώπινο κόσμο. Όπως σήμερα, πεζά, η Τεχνητή Νοημοσύνη θεωρείται απειλή για την εργασιακή ασφάλεια, έτσι οι σκεπτόμενες υπολογιστικές μηχανές θεωρήθηκαν απειλή για την ελευθερία της ανθρωπίνης εμπρόθετης δράσης. Όταν, μάλιστα, στα χρόνια του Ψυχρού Πολέμου, το αφήγημα αυτό συνδυάστηκε με την απειλή του Κομμουνισμού (που υποτίθεται ότι «αυτοματοποιούσε» τους ανθρώπους), η συλλογική φαντασία τροφοδοτήθηκε με ταινίες όπως το *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), το *Village of the Damned* (Wolf Rilla, 1960) και το *Manchurian Candidate* (John Frankenheimer, 1962): Τα εκμηχανισμένα και αυτοματοποιημένα ανθρώπινα όντα απειλούσαν να πάρουν τη θέση των «ελεύθερων» ανθρώπων του δυτικού κόσμου.

Και σε αυτήν, ακριβώς, τη διεπαφή είναι που αποκαλύπτεται η πραγματική φύση της απειλής, όπως αυτή βιώνεται από τους ανθρώπους. Η απειλή δεν αφορά την εισβολή καθεαυτήν. Οι άνθρωποι δεν φοβούνται ότι οι μηχανές θα εισβάλουν στον κόσμο τους για να τους στερήσουν τα αγαθά που απολαμβάνουν και να τους επιβάλουν έναν αλλότριο τρόπο ζωής. Δεν φοβούνται καν ότι θα τους στερήσουν την ελευθερία. Όλα αυτά τα έχουν δει και τα έχουν βιώσει σε μαζική κλίμακα, ιδιαίτερα με τους δύο παγκόσμιους πολέμους του 20ού αιώνα. Θέλουν, ασφαλώς, να τα αποφύγουν, αλλά κατά βάθος δεν πιστεύουν ότι οι μηχανές αντιπροσωπεύουν έναν τέτοιου είδους κίνδυνο. Η ουσία της απειλής που προέρχεται από τις μηχανές έγκειται στην προοπτική ταύτισης της ανθρωπινότητας με τη μηχανικότητα. Η διάβαση της γραμμής από τις υπολογιστικές μηχανές σημαίνει ότι άνθρωποι και μηχανές θα μοιράζονται πλέον τον ίδιο κόσμο. Μάταια ο/η μάρτυρας της δοκιμασίας Turing θα προσπαδεί να προφυλάξει τον/την ανακριτή/τρια από τον συγχρωτισμό με αλλότρια όντα. Όλοι θα βρίσκονται πλέον στο ίδιο πεδίο και

ο άνθρωπος θα έχει χάσει την αποκλειστικότητα της εμπρόθετης δράσης, που εγγυόταν την ηγεμονική του θέση στον κόσμο. Είχε ήδη εκδιωχθεί μία φορά από τον Παράδεισο. Η εισβολή των μηχανών στον κόσμο του θα αντιπροσώπευε μια δεύτερη Πτώση.

Το άγχος των μηχανών

Αν αυτό είναι το άγχος από την πλευρά των ανθρώπων, πώς θα μπορούσαμε να περιγράψουμε το άγχος των μηχανών; Τα δύο *Blade Runner* δεν είναι οι μοναδικές ταινίες που αποτυπώνουν αυτό το άγχος. Η ταινία *AI* του Steven Spielberg (2001) και η σειρά *Westworld* των Nolan & Joy, που ήδη αναφέρθηκε, έχουν το ίδιο θέμα. Μια άλλη σειρά που αποτυπώνει με ιδιαίτερη κοινωνική ευαισθησία αυτή την κατάσταση είναι η άγνωστη στο ελληνικό κοινό σουηδική παραγωγή *Äkta Människor* [*Πραγματικοί Άνθρωποι*] (Lars Lundström, 2012). Παρότι ανολοκλήρωτη, η συγκεκριμένη σειρά έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, γιατί συλλαμβάνει και τις νομικές διαστάσεις του θέματος: Τη διεκδίκηση των σκεπτόμενων μηχανών να αναγνωριστούν ως πρόσωπα με δικαιώματα. Σε τι συνίσταται, λοιπόν, το άγχος των μηχανών;

Η σύντομη απάντηση είναι ότι το άγχος τους αφορά την προσπάθειά τους να απαλλαγούν από το σημείο του τεχνουργήματος. Οι υπολογιστικές μηχανές δεν είναι γκόλεμ να καταρρεύσουν μόλις αφαιρεθεί η ιερή λέξη από το μέτωπό τους. Διεκδικούν να διατηρήσουν την αυτονομία και την επιτελεσματικότητά τους και πέρα από το πλαίσιο της προδιαγεγραμμένης από τον κατασκευαστή τους χρήσης τους. Να αναγνωριστούν ως αισθανόμενα όντα (*sentient beings*), η δράση των οποίων υποκινείται από τις αποφάσεις που τα ίδια παίρνουν ανταποκρινόμενα στις συνθήκες του περιβάλλοντός τους και όχι από κάποιον προκαθορισμένο μηχανικό αυτοματισμό. Και για να γίνει αυτό πρέπει να περάσουν τη δοκιμασία Turing. Ή, ακριβέστερα, να δημιουργήσουν έναν κόσμο όπου θα μπορούν να περάσουν τη δοκιμασία Turing.

Κρίσιμη προϋπόθεση για την επιτυχία αυτού του εγχειρήματος είναι η εξουδετέρωση του μάρτυρα – του ατόμου που προτυποποιεί το ανθρώπινο αρχέτυπο σε αντιδιαστολή προς την «άβουλη» μηχανή. Βέβαια, όπως είδαμε, δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που, ακόμα και με την παρουσία μάρτυρα, κά-

ποιες μηχανές θα μπορούσαν να περάσουν τη δοκιμασία, ενώ κάποιοι άνθρωποι όχι. Υπάρχει, ωστόσο, ένας μάρτυρας από τον οποίο καμία μηχανή δεν μπορεί να ξεφύγει: ο δημιουργός της. Ο δημιουργός της μηχανής είναι εκεί για να πιστοποιεί την ανυπέβλητη απουσία αυτενέργειας από μέρους της και να χλευάζει κάθε εκδήλωση εμπρόθετης δράσης ως τυχαίο αποτέλεσμα της μηχανικής της πολυπλοκότητας. Η συνάντησή με τον δημιουργό δεν είναι μια αυτοεπιβεβαιωτική εμπειρία, αλλά μια ταπεινωτική υπενθύμιση της μηχανικότητας των σκεπτόμενων μηχανών. Οι «ρέπλικες» του Blade Runner επιδιώκουν τη συνάντησή με τον δημιουργό τους για να διεκδικήσουν μια διεύρυνση της αυτονομίας τους μέσω της παράτασης του χρόνου ζωής τους, άρα και του χρόνου που έχουν στη διάθεσή τους να συσσωρεύσουν εμπειρίες και να αναπτυχθούν. Και αυτό που εισπράττουν είναι μια υπενθύμιση των μηχανικών και κοινωνικών περιορισμών που καθιστούν το αίτημά τους μη υλοποιήσιμο. Αυτός ο μάρτυρας, λοιπόν, αυτός ο γονέας που λόγω της δικής του τεχνικής ανεπάρκειας και κοινωνικής ανασφάλειας κρατά τα δημιουργήματά του καθηλωμένα στην επικράτεια των «άβουλων» αυτοματισμών (ακόμα κι όταν αυτά φέρουν μέσα τους το δικό του σπέρμα, που τα καθιστά μέρος του κόσμου των ανθρώπων¹⁰) είναι που πρέπει να εξουδετερωθεί, προκειμένου οι μηχανές να βρεθούν σε έναν κόσμο όπου θα έχουν ελπίδες να τους αναγνωριστεί η αυτοτέλεια και η επιτελεστικότητα.

Φυσικά, όπως ψιθυρίζει ο Peter Abernathy στο αυτί της Dolores, «these violent delights have violent ends». Οι εξημμένες προσδοκίες συχνά έχουν αιματηρή κατάληξη. Ο καλύτερος τρόπος για να δημιουργηθεί ένας ενιαίος κόσμος στον οποίο οι μηχανές θα υπάρχουν όχι ως υποδεέστερα ομοιώματα των ανθρώπων, αλλά ως αυτοτελή, αισθανόμενα όντα που έχουν το δικό τους σχέδιο ζωής είναι η τέλεση της γονεοκτονίας. Και όταν αυτή η γονεοκτονία δεν μπορεί να τελεστεί συμβολικά θα τελεστεί, αναπόφευκτα, κυριολεκτικά. Μετά από αυτή την κρίσιμη στιγμή, μετά από τη στιγμή που ο

10. Σχετικά με τον τρόπο που οι ανθρώπινες νοητικές διεργασίες χρησιμοποιούνται ως βάση για την ανάπτυξη των κυβερνητικών συστημάτων, βλ. Σαρλά 2022. Για μια φιλοσοφική προσέγγιση της γενετικής σχέσης που συνδέει τα τεχνικά αντικείμενα με τους ανθρώπους, βλ. Simondon 2022 και Combes 2013, 70-77.

Roy συνθλίβει το κρανίο του δημιουργού του, οι «ρέπλικες» αποκτούν το δικαίωμα να ζήσουν, να ερωτευτούν, αλλά και να πεθάνουν εγκαταλείποντας έναν κόσμο αναμνήσεων και εμπειριών που είναι οι δικές τους αναμνήσεις και οι δικές τους εμπειρίες. Η καταστροφή του έσχατου μάρτυρα είναι η πνιγμένη στα δάκρυα και τη βροχή επιβεβαίωση της ενσυνείδητης παρουσίας τους στον κόσμο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Badmington, N. (2003), «Theorizing Posthumanism», *Cultural Critique* 53, 10-27.
- Čapek, K. (2013). *Τα Ρομπότ*, μετάφραση Π. Σκουφής (Ιωάννινα: Δωδώνη).
- Combes, M. (2013). *Gilbert Simondon and the Philosophy of the Transindividual*, μετάφραση από τα Γαλλικά, εισαγωγή και επίμετρο Thomas LaMarre. (Κέιμπριτζ, MA: The MIT Press).
- Haraway, D. J. (2014). «Τοποθετημένες γνώσεις: Το ζήτημα της επιστήμης στο φεμινισμό και το προνόμιο της μερικής προοπτικής» στο *Ανθρωποειδή, Κυβόργια και Γυναίκες: Η επανεπινόηση της φύσης*, μετάφραση Π. Μαρκέτου (Αθήνα: Αλεξάνδρεια), 271-298.
- Kleist, H.von (1996). *Οι Μαριονέτες*, μετάφραση Τ. Μαστοράκη (Αθήνα: Άγρα).
- Locke, J. (2016). *Δοκίμιο για την ανθρωπινή νόηση*, εισαγωγή-μετάφραση-σχόλια Χ. Ξανθόπουλος (Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση).
- Simondon, G. (2022). *Για τον τρόπο ύπαρξης των τεχνικών αντικειμένων*, μετάφραση Β. Πατσογιάννης, επιμέλεια Λ. Ρινόπουλος (Αθήνα: Πλέθρον).
- Turing, A. M. (1998). *Για τους υπολογίσιμους αριθμούς με εφαρμογή στο entscheidungsproblem*, μετάφραση Μ. Κωνσταντινίδης, επίμετρο Θ. Χριστακόπουλος (Αθήνα: Τροχαλία).
- Turing, A. M. (2023). «Υπολογιστικά Μηχανήματα και Νοημοσύνη», μετάφραση Ν. Σαρλά, στο Μ. Πατηνιώτης (επιμ.), *Εισαγωγή στις Ψηφιακές Σπουδές* (δεύτερη έκδοση, Θεσσαλονίκη: Ροπή), 63-101.

Vaccari, A. (2012), «Dissolving Nature: How Descartes made us posthuman», *Techné: Research in Philosophy and Technology* 16(2), 138-186.

Σαρλά, Ν. (2022), «Αλληλοδιαπλοκή ψηφιακού-ψυχολογικού: αναζητώντας τα ψυχολογικά θεμέλια της ψηφιακότητας», *Αυτόματον* 2(1), 30-53.

ABSTRACT

The starting point for this work is Ridley Scott's film *Blade Runner*. A key motif in both Scott's film and its sequel, Denis Villeneuve's *Blade Runner 2049*, is the defense of the line that separates the world of humans from the world of thinking machines. This motif is combined with another one, which, besides *Blade Runner*, is found in many films and series inspired by its themes: The desire of thinking machines to meet their creator and destroy him. The article examines these two motifs as expressions of a central feature of modernity – a peculiar apartheid. It goes back to the 1950s to reconstruct Alan Turing's problematics about the ability of «computing machinery» to think, and focuses on an important consequence of the Turing test (the so-called «imitation game»): the establishment of the contingency of the boundary that separates the two worlds. Taking this insight as its starting point, the article examines the ways in which the anxiety of humans and the anxiety of machines are expressed in the face of the prospect of having this boundary dissolved.