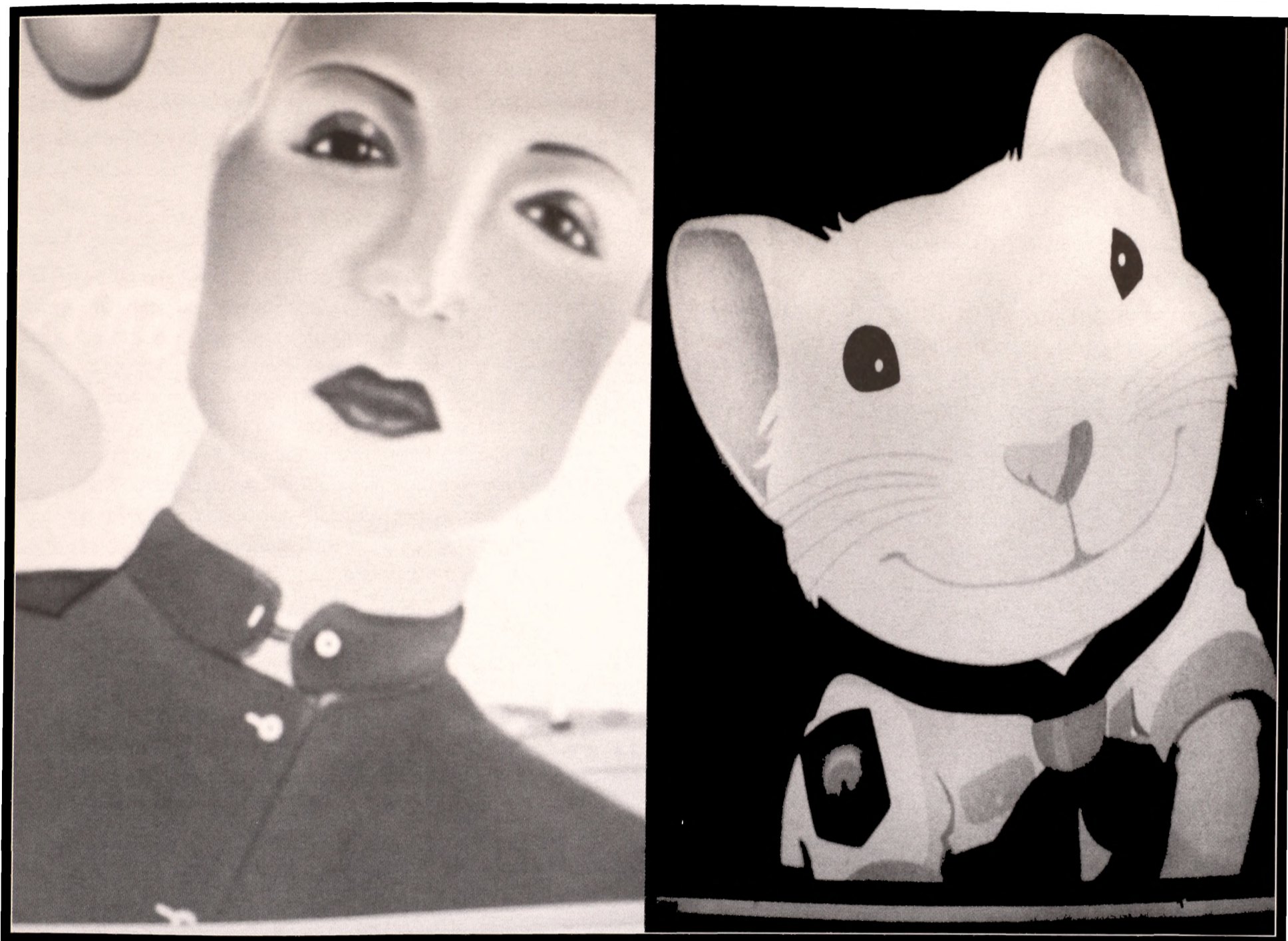


## ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΖΩΗΣ ΜΕΤΑΝΘΡΩΠΩΝ

ΚΩΣΤΑΣ ΧΑΤΖΗΚΥΡΙΑΚΟΥ



Έχουν περάσει κοντά είκοσι χρόνια από τότε που τα μοντέρνα παιχνίδια στα σπίτια των φίλων γονέων, παιχνίδια που δεν διέφεραν ιδιαίτερα από αυτά που γνώρισα κι εγώ στο αστικό περιβάλλον της παιδικής μου ηλικίας, άρχιζαν να φαντάζουν παλιομοδίτικα. Ανάμεσα στις κούκλες και τα στρατιωτάκια, τα σετ τσαγιού και τα πυροβόλα, τα αυτοκινητάκια και τις ραπτομηχανές, τον «μικρό χημικό», τον «μικρό παντογνώστη» και την «μικρή νοσηλεύτρια», τα ποδοσφαιράκια και βέβαια τη Μονόπολη (εργαλεία παιδευτικά για τους «ρόλους» που η νεωτερική κοινωνία έγραφε για τους άνδρες και τις γυναίκες της) παρεισέδωσε πληθώρα αλλόκοτων κατασκευών: δεινόσαυροι που μετασχηματίζονται σε νταλίκες που μετασχηματίζονται σε αστροναύτες που μετασχηματίζονται σε διαστημόπλοια που μετασχηματίζονται σε δεινόσαυρους. Μετασχηματιστές, ο εστί μεθερμηνευόμενον *Transformers*.

Σε ένα πρώτο επίπεδο ανάλυσης δεν είναι δύσκολο να αναγνωρίσουμε στον μετασχηματισμό αυτόν την εργασιακή ευελιξία, την πλαστικότητα του σώματος,

Ο Κώστας Χατζηκυριάκου διδάσκει Μαθηματικά και Λογική στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.



την πολυμορφία των δεξιοτήτων που απαιτεί και επιβάλλει ο ύστερος καπιταλισμός. Προχωρώντας σε ένα δεύτερο επίπεδο θα μπορούσαμε να μιλήσουμε και για την ομόλογη ελευθερία επιλογής ταυτότητας που συνοδεύει το θρυμματισμένο ή –αν προτιμάτε– παράλληλα κατανεμημένο μετανεωτερικό υποκείμενο. Οι προσφιλείς στον στρουκτουραλισμό, συνδυαζόμενοι διακριτοί πόλοι, άνδρας-μπαμπάς-οδηγός-στη δουλειά-στρατιώτης, γυναίκα-μαμά-συνοδηγός-στο σπίτι-νοσοκόμα, μετασχηματίζονται σε δυσδιάκριτα σημεία στο φάσμα των δυνατών ταυτοτήτων.

Ωστόσο τα δύο αυτά επίπεδα μπορεί να μας δυσκολέψουν να δούμε πίσω τους την υπονόμηση μιας διάκρισης που έχει θεωρηθεί μία από τις θεμελιωτικές χειρονομίες της νεωτερικότητας. Τα νέα αυτά παιχνίδια μαρτυρούν την εξαφάνιση της μικρής εκείνης περιοχής πέρα από το ζώο και το αυτόματο που όρισε ο Καρτέσιος ως περιοχή του ανθρώπου<sup>1</sup> Στην πολύχρωμη πολυμορφία τους μπορούμε να δούμε, μαζί με τον Μισέλ Φουκώ, τον άνθρωπο να σβήνει, «όπως στο ακροθαλάσσι ένα πρόσωπο από άμμο»,<sup>2</sup> καθώς μία νέα διάταξη γνώσης αναδύεται. Στη νέα αυτή διάταξη άνθρωποι, ζώα και μηχανές συνυπάρχουν έτσι όπως το μέσα και το έξω της ταινίας του Möbius ενυπάρχουν στη μη προσανατολίσιμη επιφάνειά της.<sup>3</sup>

Όπως σημειώνουν οι συγγραφείς της *Εγκυκλοπαίδειας του Πανικού*<sup>4</sup> τα παιχνίδια δεν είναι μόνον προνομιακός τόπος παρατήρησης των μετασχηματισμών της τεχνολογικής κοινωνίας μας. Τα παιχνίδια είναι και σημεία εισόδου των νοημάτων, τόποι συγκρότησης του φαντασιακού και πεδία καλλιέργειας των φαντασιώσεων που φέρουν οι νέες τεχνολογίες. Το ίδιο συμβαίνει με τις ταινίες που θέλω να πραγματευτώ εδώ, οι οποίες ταξινομημένες ως παιδικές ή/και επιστημονικής φαντασίας δεν συζητήθηκαν ιδιαίτερα. Πρόκειται για τις ταινίες *The Bicentennial Man* (*Ο Διακοσιαετής Άνθρωπος*) και *Stuart Little* (*Ο Ποντικομικρούλης*).

Ό,τι θα υποστηρίξω είναι ότι τόσο ο διακοσιαετής άνθρωπος όσο και ο ποντικομικρούλης είναι *μετάνθρωποι* (*posthumans*)<sup>5</sup> και ότι οι ιστορίες της ζωής τους (αλλά όχι του βίου τους) που αφηγούνται οι ταινίες είναι συναξάρια μετανθρώπων.

Ο όρος *μετάνθρωπος*, όπως χρησιμοποιείται από την Hayles, υποδηλώνει μίαν οπτική γωνία, μίαν υποκειμενικότητα, μια «διάταξη της γνώσης» στην φουκωική ορολογία, για την οποία η σκέψη είναι επεξεργασία πληροφορίας που μπορεί κατ' αρχήν να συντελείται σε οποιαδήποτε υλικό (π.χ. σε πυρίτιο) και είναι αυτονομημένη από το ανθρώπινο σώμα. Η έδρασή της εκεί, όπως και η επιφανινομένη συνείδηση, είναι τυχαίο γεγονός της ανάπτυξης στον πλανήτη Γη. Υπό αυτήν την έννοια το σώμα καθ' αυτό είναι η πρώτη *προσθετική* πράξη που γνωρίζουμε. Η

βασική έννοια της επεξεργασίας της πληροφορίας υπονομεύει κάθε διαχωριστική γραμμή μεταξύ «σωματικής ύπαρξης και υπολογιστικής προσομοίωσης, κυβερνητικού μηχανισμού και βιολογικού οργανισμού, ρομποτικής τελεολογίας και ανθρώπινων στόχων».<sup>6</sup> Έτσι, λόγου χάριν, οι εκθέσεις προόδου του πεδίου της λεγόμενης *τεχνητής νοημοσύνης* (*artificial intelligence*), συνιστώσας της τεχνοεπιστήμης, αναφέρονται σε «στυλό με μυαλό», σε «γυαλιά που βλέπουν» και σε «νοήμονα οχήματα». Η δε βιολογία από την μεριά της, συνιστώσα των λεγόμενων *επιστημών της ζωής* (*life sciences*), δεν παύει να θέτει ζώα και ανθρώπους υπό την εμβληματική έννοια του «γονιδίου». Γράφει ο Felipe Fernández-Armesto στο *So you think you are human?*:

«Διαθέτουμε τώρα, για πρώτη φορά, ένα επιστημονικά βιώσιμο –καθότι μετρήσιμο– ορισμό του ανθρώπινου είδους. Ο άνθρωπος είναι ένα ον με γονιδίωμα που μπορεί να οριστεί με μέτρηση. Εάν το DNA σου διαφέρει από αυτό των άλλων όντων που ορίζονται ως ανθρώπινα κατά λιγότερο από 0.1% τότε έχει πραγματώσει τη φιλοδοξία που αποδίδουμε στον πίθηκο: είσαι κι εσύ άνθρωπος. Το πρόβλημα είναι ότι η γενετική έρευνα που μας παρέχει τον ορισμό αυτό, δείχνει επίσης πώς ασθενής και αυθαίρετη είναι η διάκριση μεταξύ των ανθρώπων και των άλλων ζώων. Μοιραζόμαστε τα 95% του γονιδιώματός μας με τον χιμπατζή –όχι πολύ λιγότερο απ' ότι μοιραζόμαστε και μεταξύ μας. Ό,τι μας κάνει ανθρώπους είναι μόλις σημαντική διαφορά».<sup>7</sup>

Ο διακοσιαετής άνθρωπος είναι παραδειγματικός *κυβρογανισμός* (*cyborg*).<sup>8</sup> Αγοράζεται ως «νοήμων» οικιακή συσκευή, η οποία αναφέρεται αρχικά στον εαυτό της με αόριστη και όχι προσωπική αντωνυμία. Είναι ταυτόχρονα παιχνίδι και εργαλείο, σαν και αυτά που ήδη πληθαίνουν γύρω μας: ο υπολογιστής, το κινητό τηλέφωνο που επίσης βιντεοσκοπεί και προσφέρει ώρες ναρκισσιστικής σκοποφιλίας, το mini ή το i-rod. Ένα τυχαίο συμβάν, που παραπέμπει στην έννοια της βιολογικής μετάλλαξης, το διαχωρίζει από τα υπόλοιπα *ανδροειδή* (*android*) και του δίνει το πλεονέκτημα να επικρατήσει δαρβινικά. Εξαιτίας μιας τυχαίας παρανόησης επίσης ο χαρακτηρισμός του ως *ανδροειδούς*, του δίνει τον ονοματικό προσδιορισμό *Ανδρέας* (αναπόφευκτα ο πρωτόκλητος της νέας εποχής). Αρχικά ως πρωτόγονος κυβερνογανισμός, διακρίνεται από την ικανότητά του να παρεμβάλλεται αβίαστα στην υφή της καθημερινής ζωής προσαρμοζόμενος διαρκώς στο ανθρώπινο, φυσικό και τεχνητό περιβάλλον του, μολονότι αρχικά κατανοεί μόνον δηλωτικές προτάσεις και εντολές και αδυνατεί να κατανοήσει τον μεταφορικό λόγο και τα ανέκδοτα. Βεβαίως στο άσαρκο σώμα του εκτελείται η λειτουργία της «σκέψης» που χαρακτηρι-

κά παρουσιάζεται ως επίλυση προβλήματος (*problem solving*).

Όταν το ένα από τα δύο κοριτσάκια της οικογένειας επιχειρεί να καταστρέψει το ανδροειδές, ο πατέρας επιβάλλει στην οικογένεια να του φέρονται ως πρόσωπο, επειδή, όπως εξηγεί, μολονότι το ανδροειδές δεν είναι πρόσωπο είναι ωστόσο ιδιόκτητο αντικείμενο και η ιδιοκτησία όντας σημαντική πρέπει να προστατεύεται, Όπως παρατηρεί η Hayles,<sup>9</sup> συνεχίζοντας την προβληματική του Macpherson για το λεγόμενο παράδοξο του κτητικού ατομικισμού (*possessive individualism*) της νεωτερικότητας, οι σχέσεις της αγοράς παράγουν τον «εαυτό» του φιλελευθερισμού που υποτίθεται ότι ως προϋπάρχων «φυσικός» εαυτός «έρχεται σε κοινωνικές σχέσεις με άλλους αυτόνομους εαυτούς». Στην μετανθρώπινη κατάσταση το παράδοξο λύεται με την κατάργηση του φυσικού εαυτού, καθώς «το μετανθρώπινο υποκείμενο είναι αμάλγαμα.... υλικό-πληροφοριακή οντότητα που τα όριά της διαρκώς συγκροτούνται και ανασυγκροτούνται».<sup>10</sup> Όλες οι νοηματικές διαπραγματεύσεις στο υπόλοιπο της ταινίας γίνονται μέσα σε αυτήν την οικονομική και τεχνοεπιστημονική σφαίρα.

Στη συνέχεια της ταινίας παρακολουθούμε τον «εξανθρωπισμό» του ανδροειδούς που γίνεται μέσω της αλληλόδρασης με το περιβάλλον. Ο Ανδρέας κατασκευάζει εργαλεία (μεταξύ άλλων ρολόγια, το κυρίαρχο πρότυπο για την κοινωνία και τον άνθρωπο στην μηχανιστική νεωτερικότητα), μπαίνει σε σχέσεις ανταλλαγής, δωρίζει και δέχεται δώρα, πωλά και αγοράζει υπηρεσίες, μαθαίνει μουσική, εκπαιδεύεται στα «ανθρωπιστικά» ιδεώδη και κυρίως στο νεωτερικό ιδεώδες του ανθρώπου ως συγγραφέα της ζωής του, ντύνεται, και έρχεται σε επαφή με το «ανθρώπινο πρόβλημα» της θνητότητας. Απαιτεί την ελευθερία του και αποκτά ολοκληρωτική αυτονομία όταν ο πατέρας (ο λευκός, φιλελεύθερος άνδρας) πεθαίνοντας αποδέχεται τελικά την επιθυμία του να είναι ελεύθερος. Επιθυμώντας να γίνει αποδεκτός στην ανθρώπινη κοινότητα και αγαπημένος της εγγονής του κοριτσιού που επιχείρησε να τον καταστρέψει εισέρχεται σε μιαν οδύσσεια μετασχηματισμού σε άνθρωπο. Και πάλι χαρακτηριστικά η θνητότητα αναπαρίσταται ως «τεχνικό πρόβλημα» που εντέλει επιλύεται χάρις στην επιμονή του, και την καινοτόμο δημιουργικότητα της επιστημονικής επιχειρηματικότητας. Στην προσπάθειά του αυτή αλλά και στην προσπάθειά του να συμβιώσει όσο το δυνατόν για περισσότερα χρόνια με την αγαπημένη του άνθρωπο που εντέλει τον αποδέχεται ως σύντροφο (όταν μάλιστα επιδειξει χιούμορ ο ίδιος), επινοεί όλο και πιο εξελιγμένες προσθέσεις που φέρνουν κοντύτερα τον άνθρωπο και το είδος του. Ωστόσο το επιχείρημα της υβριδικότητας δεν πείθει στην πρώτη εμφάνισή του στο δικαστήριο που

αποδίδει την ανθρώπινη ιδιότητα, διότι ο ποζιτρονικός εγκέφαλός του, τον τοποθετεί εκτός του ανθρώπινου γονιδιώματος και κατ' ουσίαν τον κάνει θάνατο. Μόνον όταν κατορθώνει να εκθνητεύσει και αυτόν κερδίζει την ανθρώπινη ιδιότητα, λίγα δευτερόλεπτα μετά τον θάνατό του.

Η ταινία δεν αφορά μια προβληματική γύρω από την υπέρβαση των ορίων, την ανθρώπινη αλαζονεία που φέρνει την ύβρη και τελικά τη νέμεση, θέμα γνωστό από την εποχή των πρώτων ηρωικών μορφών της τεχνοεπιστήμης του Ίκαρου και του Δαίδαλου ή και του Φρανκεστάιν ακόμη. Κανείς δεν τιμωρείται επειδή παίζει τον θεό. Τουναντίον θεός δεν υπάρχει και η απουσία του ίσως έβαλε σε κίνηση τον μετασχηματισμό που οδηγεί στην εξαφάνιση της ιδιάζουσας περιοχής του ανθρώπου. Ο θάνατος του θεού παρασύρει μαζί του τον καρτεσιανό διαχωρισμό.<sup>11</sup> Το άνοιγμα στον άλλον δεν διαμεσολαμβάνεται από κανένα «λεβινασικό» άπειρο, η πραγματιστική ανθρωπότητα αποφαίνεται για τα όρια του «εμείς» μετά από ακροαματική διαδικασία.

Λίγες σελίδες αφότου η Hayles χαρακτηρίσει εφιαλτικό το όραμα ενός ρομποτιστή που βλέπει κοντινό το κατέβασμα (*downloading*) της ανθρώπινης συνείδησης σε ένα υπολογιστή, περιγράφει το δικό της όραμα για έναν «μετάνθρωπο που εναγκαλίζεται όλες τις δυνατότητες των τεχνολογιών της πληροφορίας χωρίς να γοητεύεται από φαντασιώσεις απεριόριστης εξουσίας και ασώματης αθανασίας, που αναγνωρίζει και πανηγυρίζει το πεπερασμένο της ανθρώπινης ύπαρξης και που κατανοεί ότι η ανθρώπινη ζωή είναι εμφυτευμένη σε έναν υλικό κόσμο μεγάλης πολυπλοκότητας, από τον οποίον εξαρτόμαστε για τη συνέχιση της επιβίωσής μας».<sup>12</sup>

Ο μη ετεροπροσδιορισμένος και τεχνολογικός —όπως χαρακτηρίστηκε εύστοχα στην Ημερίδα για τον Τεχνοπολιτισμό— ανθρωπισμός που αντιπροσωπεύει ο Ανδρέας μοιάζει να είναι αυτό που ζητά η Hayles, όταν γράφει: «Μολονότι ορισμένες τρέχουσες εκδοχές του μετανθρώπου δείχνουν προς το αντιανθρώπινο και το αποκαλυπτικό, μπορούμε να φτιάξουμε άλλες που θα συμβάλλουν στην μακροπρόθεσμη επιβίωση των ανθρώπων και άλλων μορφών ζωής, βιολογικών ή τεχνητών, με τις οποίες μοιραζόμαστε τον πλανήτη και τον εαυτό μας».<sup>13</sup> Όντως στην ταινία το θνήσκον σώμα, η φθαρτή σάρκα εγγυάται εντέλει την αποδοχή στο ανθρώπινο «εμείς». Ωστόσο αυτό που δεν μπορεί να διαφύγει της προσοχής μας είναι ότι στην ταινία η ίδια η θνητότητα εντέλει είναι δημιούργημα της τεχνοεπιστήμης και ότι ολόκληρη η περιπέτεια της ανθρώπινης ύπαρξης ξαναγράφεται με τους όρους της.

Στην δεύτερη ταινία το ζήτημα του ορίου ανάμεσα στον άνθρωπο και τα υπόλοιπα ζώα τίθεται δευτερευόντως αλλά αναπόφευκτα. Η ταινία φιλοδοξεί να είναι ένα

ουμανιστικό, αντιρατσιστικό μάθημα, ένα μάθημα για την αποδοχή του Άλλου, και γι' αυτό υπήρξε δημοφιλής στους πολιτικά ορθά σκεπτόμενους, φιλελεύθερους θεατές. Φορείς της «προοδευτικής» διεύρυνσης του «εμείς» βέβαια είναι η φιλελεύθερη, ανοικτόμυαλη οικογένεια λευκών αγγλοσαξόνων προτεσταντών (WASP) που μάχεται την στενοκεφαλιά και την αντιπροοδευτική, μη αξιολογική διαφθορά των μαύρων, των ιταλών μαφιόζων και των λευκών σκουπιδιών. Στην ταινία, άνθρωποι ηθοποιοί υποδύονται μόνον τους χαρακτήρες των WASP, όλοι οι άλλοι χαρακτήρες είναι καρτούν ζώα

Στον Ποντικομικρούλη η ανθρώπινη κοινότητα δεν ανοίγει προς την μηχανή αλλά προς τα άλλα ζωικά είδη. Ένα ζευγάρι νεοϋορκέζων αποφασίζει να υιοθετήσει παιδί και επισκέπτεται το αρμόδιο ορφανοτροφείο. Εκεί αποφασίζει να υιοθετήσει έναν ποντικό. Δεν συνηθίζεται η υιοθεσία διαφορετικών ειδών, λέει εμπιστευτικά η συντηρητική, λίγο αφελής γραφειοκράτης-κοινωνική λειτουργός στο ζευγάρι. Το αγόρι που ήδη έχουν, και περιμένει τον αδελφό του όπως θα περίμενε ένα παιχνίδι, στην θέα του ποντικού απογοητεύεται. Ο κατοικίδιος γάτος εξοργίζεται και περνά στην επίθεση, αρνούμενος να δει στον παραδοσιακό μεζέ του είδους του ένα νέο μέλος της οικογένειας.

Η μετανθρώπινη κατάσταση αναπαρίσταται σε δύο χαρακτηριστικές σεκάνς της ταινίας: Στην σεκάνς της Άγριας Δύσης, όπου σε ένα από τα τεχνητά περιβάλλοντα που κατασκευάζουν το αγόρι και ο πατέρας του, και υποδηλώνουν την ιστορία της τεχνολογικής κυριαρχίας της Δύσης, συνυπάρχουν ο άνθρωπος (το αγόρι), η μηχανή (ένα τηλεκατευθυνόμενο αυτοκίνητο) και το ζώο (ο ποντικομικρούλης) που εξομολογείται, καθισμένο στη θέση του οδηγού, ότι για πρώτη φορά από τον ερχομό του στο σπίτι των Stuart νιώθει να ταιριάζει εκεί\_ και στη σεκάνς του αγώνα με τα τηλεκατευθυνόμενα πλοιάρια όπου η μετανθρώπινη κατάσταση, η οποία υπονοείται στην αποτελεσματική δράση του κυβερνο-συστήματος που συγκροτούν ο ποντικός, το αγόρι και το αυτόματο, επικρατεί της νεωτερικής κατάστασης όπου η μηχανή είναι απλά εργαλείο προς χρήση.

Κατά το καθαρτικό τέλος όταν, μετά από πολλές περιπέτειες, ο ποντικός (Άλλος) γίνεται αποδεκτός ως μέλος της οικογένειας Stuart (Εμείς) –από άλλους εκούσια και από άλλους διά της βίας– τα όρια ανθρώπου-ζώου επανορίζονται... εξαφανιζόμενα. Την ίδια περίπου εποχή που γυρίζεται η ταινία στην αγορά κυκλοφόρησαν παιχνίδια-κατοικίδια με ημερομηνία λήξης αλλά και κατοικίδια ζώα που απέκτησαν ημερομηνία λήξης και σύντομα κατέληξαν στις αποχετεύσεις.

Όπως οι βίοι αγίων καλλιεργούσαν παραδειγματικά ένα χριστιανικό ήθος, έτσι και οι ιστορίες ζωής μετανθρώπων καλλιεργούν ένα μετανθρώπινο ήθος. Οι δημιουργοί τους, οι κριτικοί τους και οι αμέριμνες οικογένειες που τις παρακολουθούν και αγοράζουν τα καθιερωμένα πια, συναφή με την ταινία, προϊόντα συμμετέχουν στις τελετουργικές πρακτικές της συγκρότησής του.

## ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

- 1 Ρενέ Ντεκάρτ, *Λόγος περί της μεθόδου και Μεταφυσικοί Στοχασμοί*, εκδ. Αναγνωστίδη, σ. 39, 49, 56-60.
- 2 Μισέλ Φουκώ, *Οι Λέξεις και τα Πράγματα. Μια αρχαιολογία των επιστημών του ανθρώπου*, μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, εκδόσεις «Γνώση» 1986, σ. 528.
- 3 J. Marsden & A. Tromba, *Διανυσματικός Λογισμός*, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης 1992, σ. 484.
- 4 Arthur Kroker, Marilouise Kroker & David Cook, *Panic Toys* στο *Panic Encyclopedia*, St. Martin's Press 1989, σ. 223-6.
- 5 N.K. Katherine Hayles, *How we Became Post Humans*, σ.2 και σποράδην στα κεφάλαια 1, 2, 10 & 11.
- 6 *Αυτ.*, σ. 3.
- 7 Felipe Fernández-Armesto, *So you think you are human?*, Oxford University Press 2004, σελ. 147.
- 8 Donna J. Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* στο *Simians, Cyborgs, and Women, The Reinvention of Nature*, Routledge 1991.
- 9 Hayles, *How we Became Post Humans*, ό.π., σ. 3.
- 10 *Αυτ.*, σ. 3.
- 11 Ρενέ Ντεκάρτ, *Λόγος περί της μεθόδου και Μεταφυσικοί Στοχασμοί*, ό.π. σ. 39, 49, 56-60.
- 12 Hayles, *How we Became Post Humans*, ό.π., σ. 2 και σ. 5.
- 13 *Αυτ.*, σ. 291.