

ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΥΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Η ΝΟΣΤΑΛΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΥ

ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΛΑΛΙΩΤΗ ΚΑΙ ΜΑΝΩΛΗΣ ΠΑΤΗΝΙΩΤΗΣ

Αφορμή γι' αυτή την εργασία είναι το επεισόδιο «San Junipero» της τηλεοπτικής σειράς *Black Mirror*. Το επεισόδιο ανήκει στον τρίτο κύκλο της σειράς, παραγωγής Netflix, σε αντίθεση με τους δύο πρώτους κύκλους, την παραγωγή των οποίων έκανε το Channel Four της αγγλικής δημόσιας τηλεόρασης. Το στοιχείο αυτό έχει τη σημασία του, επειδή το συγκεκριμένο επεισόδιο, σε μια πρώτη ανάγνωση τουλάχιστον, δείχνει να αποκλίνει από το σκοτεινό ύφος προηγούμενων επεισοδίων και αυτό από πολλούς θεατές και θεωρητικούς αποδίδεται στην «αμερικανοποίηση» της σειράς (Hawkes 2017· Williams 2016). Η αλήθεια είναι ότι, σύμφωνα με τη Wikipedia, το «San Junipero» είναι πιθανότατα το πιο επιτυχημένο επεισόδιο όλης της σειράς. Έχει λάβει θετικές κριτικές για τις ερμηνείες των πρωταγωνιστριών, για τη σεναριακή ανατροπή, και κυρίως για τον αισιόδοξο τόνο και την ευτυχή κατάληξη της ιστορίας. Από κάποιους κριτικούς θεωρήθηκε το καλύτερο επεισόδιο τηλεοπτικής σειράς για όλο το 2016.

Αυτά σε πρώτη ανάγνωση. Γιατί μια πιο προσεκτική επισκόπηση (μια δεύτερη θέαση ενδεχομένως) αποκαλύπτει ότι η αφήγηση στηρίζεται σε κάποιες ιδιαίτερα αμφιλεγόμενες πα-

ραδοχές. Η πρώτη από αυτές αφορά τη δυνατότητα μεταφόρτωσης της ανθρώπινης συνείδησης στον ψηφιακό χώρο· η δεύτερη αφορά την ύπαρξη και άρα τη δυνατότητα διεκδίκησης του παραδείσου· και η τρίτη τη δυνατότητα ψηφιακής αυτοπραγμάτωσης. Ας δούμε καθεμιά από αυτές τις παραδοχές λίγο αναλυτικότερα.

Η δυνατότητα ψηφιακής μεταφόρτωσης της ανθρώπινης συνείδησης στηρίζεται στην αβασάνιστη αποδοχή του καρτεσιανού δυϊσμού σώματος-πνεύματος. Το πνεύμα, ως διακριτή υπόσταση από το σώμα, μπορεί να αποσπαστεί από το τελευταίο και με τη βοήθεια μιας κατάλληλα σχεδιασμένης διάταξης να μεταφορτωθεί στο υπολογιστικό νέφος. Αυτό μπορεί να γίνει ανεξάρτητα από την κατάσταση στην οποία βρίσκεται το σώμα, με αποτέλεσμα η ψηφιακή παρουσία να αυτονομείται πλήρως από τη σωματική υπόσταση, η οποία «εγκαταλείπεται» στον «φυσικό» χώρο. Η μεταφορτωμένη συνείδηση μπορεί να συνεχίσει να ζει και μετά τον θάνατο του φυσικού σώματος.

Η δεύτερη παραδοχή συνεχίζει από αυτό το σημείο. Το κράτος ή ο μεγάλος ιδιωτικός οργανισμός που έχει σχεδιάσει την υπηρεσία έχει δώσει στο υπολογιστικό νέφος που υποδέχεται τις μεταφορτωμένες συνειδήσεις τη μορφή ενός δυνητικού παραδείσου. Οι μεταφορτωμένες συνειδήσεις είναι σε θέση να επιλέξουν τη διάταξη που θα τους εξασφαλίσει την απόλυτη ευτυχία και να συνεχίσουν να ζουν (πρακτικά) αιωνίως σε αυτήν. Για να εξορκίσουν μάλιστα τον κίνδυνο της πλήξης, μπορούν να αξιοποιήσουν τη δυνατότητα που τους παρέχει η υπηρεσία να αλλάζουν όσο συχνά θέλουν «τόπους» και «εποχές», ώστε να διατηρούν αμείωτη την έξαψη και τον ενθουσιασμό τους.

Η τρίτη παραδοχή επεκτείνει περαιτέρω την ιδέα του δυνητικού παραδείσου. Τα υποκείμενα δεν είναι μόνο σε θέση να επιλέξουν το γενικό πλαίσιο της μετά θάνατον ευτυχίας τους, αλλά και να υιοθετήσουν στάσεις και συμπεριφορές που τους ήταν απαγορευμένες στην επίγεια ζωή. Πιθανότατα η μόνη

διαφορά από τη Βασιλεία των Ουρανών που ευαγγελίζεται ο χριστιανισμός να είναι το γεγονός ότι η συγκεκριμένη εκδοχή του παραδείσου επιτρέπει την υιοθέτηση οποιασδήποτε συμπεριφοράς –ενάρετης ή μη– χωρίς κανέναν ηθικό περιορισμό.

Αυτές οι τρεις παραδοχές συνδυάζονται σε μια κοινότητα αφήγηση με τη βοήθεια της νοσταλγίας. Μέσω συγκεκριμένων αισθητικών και συμβολικών επιλογών, το επεισόδιο παρασύρει τους θεατές σε μια διαδρομή η οποία γεννά συναισθήματα απώλειας και γλυκόπικρης επιθυμίας για επιστροφή σε τόπους και εποχές του παρελθόντος. Πρόκειται εμφανώς για μια αισιόδοξη, αλλά άνευρη, ιστορία. Οι σεναριακές ανατροπές και το ευτυχές τέλος μπορεί όντως να αποπνέουν μια πολύ καλοδεχούμενη νότα αισιοδοξίας, αλλά παραμένει γεγονός ότι το επεισόδιο αποκλίνει από το σκοτεινό και απαισιόδοξο ύφος της σειράς, για το οποίο την έχουν επιλέξει οι θεατές της. Ωστόσο, πίσω από την τετριμμένη αφήγηση, φαίνεται να κρύβονται κάποια σημαντικά ζητήματα που αφορούν τη φύση της ψηφιακότητας και με τα οποία φιλοδοξεί να αναμετρηθεί το συγκεκριμένο επεισόδιο. Αντικείμενο αυτής της εργασίας είναι να προσπαθήσει να διαβάσει το «San Junipero» ως ψηφιακή αλληγορία και να αναδείξει τα ζητήματα στα οποία αυτό επιχειρεί να εμβαθύνει.

Πλατφόρμες

Τι είναι το San Junipero; Με όρους της επιστήμης της Πληροφορικής είναι ένα PaaS (Platform as a Service) – μια πλατφόρμα υπηρεσιών (Peng κ.ά. 2010). Συγκεκριμένα, είναι μια πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες να μεταφέρουν τους εαυτούς τους στον χώρο της ψηφιακής δυναμικότητας, προκειμένου να αποφύγουν τον πόνο της ασθένειας και του επερχόμενου θανάτου. Σε όλο το επεισόδιο υπάρχει μια συνεχής κίνηση μέσα κι έξω από την πλατφόρμα: Εκτός της πλατφόρμας οι

χρήστες είναι ενιαίες υπάρξεις, σώμα και πνεύμα ενωμένα και τοποθετημένα σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο (μολονότι το ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο δεν είναι απολύτως καθορισμένα – πιθανότατα στις Ηνωμένες Πολιτείες στο κοντινό μέλλον). Εντός της πλατφόρμας μετατρέπονται σε δυνητικούς εαυτούς που μπορούν να τροποποιούν τη σύσταση και το πλαίσιο της δράσης τους αξιοποιώντας τα στοιχεία που θέτει στη διάθεσή τους η πλατφόρμα. Αν δεχτούμε ότι ο εαυτός αποτελεί την έδρα της εμπειρίας, τότε οι εαυτοί των πρωταγωνιστριών είναι πιο πλήρεις εντός της πλατφόρμας παρά έξω από αυτήν. Στον «φυσικό» χώρο η Yorkie και η Kelly είναι άρρωστες και κινούνται με μεγάλη δυσκολία – η Yorkie καθόλου. Οι εμπειρίες τους είναι περιορισμένες και οδυνηρές. Και η ζωή τους πλησιάζει στο τέλος της άδεια, επίπεδη και σκοτεινή. Αντιθέτως, στην ψηφιακή επικράτεια η ζωή τους είναι γεμάτη συναισθηματικές διακυμάνσεις, πλούσιες εμπειρίες και αισθησιασμό. Μπορούν να αγνοήσουν την αδυναμία των άρρωστων κορμιών τους, αλλά και τους κοινωνικούς περιορισμούς που σακάτεψαν τις ζωές τους. Η ψηφιακή υποδομή τους επιτρέπει να εκφράσουν τον πραγματικό εαυτό τους, να αποδεχθούν την αμφισεξουαλική τους φύση και να απελευθερωθούν μέσω της ερωτικής σχέσης που συνάπτουν. Και φυσικά να επενδύσουν στην προοπτική της δυνητικής αθανασίας.

Πώς λειτουργεί η πλατφόρμα San Junipero; Όπως κάθε άλλη πλατφόρμα στον ψηφιακό χώρο. Μια πλατφόρμα υπηρεσιών έχει στόχο να διευκολύνει τους χρήστες παρέχοντάς τους τα κοινά δομικά στοιχεία και τις κοινές επαναλαμβανόμενες διεργασίες («ρουτίνες», «συναρτήσεις» κτλ.) που απαιτούνται για την εκτέλεση ενός έργου (Hurwitz κ.ά. 2012: 97-114). Οι χρήστες δεν χρειάζεται να ανακαλύπτουν κάθε φορά εξαρχής τα βασικά στοιχεία της δραστηριότητας στην οποία εμπλέκονται. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα δεν απαιτείται καν να είναι εξοικειωμένοι με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του έργου, καθώς η ίδια η πλατφόρμα αναλαμβάνει να συνθέσει το τελικό

προϊόν, είτε πρόκειται για κώδικα λογισμικού είτε για κατασκευαστικό σχέδιο είτε για διάγραμμα παραγωγής. Συνεπώς το ότι το San Junipero είναι πλατφόρμα σημαίνει ότι οι χρήστες έχουν στη διάθεσή τους προκατασκευασμένα δομικά στοιχεία και διεργασίες, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν σύμφωνα με τις επιθυμίες τους για να δημιουργήσουν συνθέσεις της επιλογής τους.

Στις περισσότερες πλατφόρμες υπηρεσιών ο πυρήνας της διάταξης είναι μια βάση δεδομένων. Θα μπορούσαμε εύκολα να υποθέσουμε ότι το San Junipero διαθέτει μια βάση δεδομένων ανάλογη με αυτήν που διαθέτουν τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων.¹ Η βάση αυτή περιλαμβάνει γεωγραφικές συντεταγμένες, ημερομηνίες, γραφικά στοιχεία, στολές, «δυνάμεις» κτλ. Η σκηνή όπου μία από τις πρωταγωνίστριες διαλέγει φόρεμα και στυλ για τη βραδινή της έξοδο στο San Junipero παραπέμπει εμφανώς στην επιλογή ηρώων (agents) στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια. Και οι σκηνές όπου οι πρωταγωνίστριες μεταπηδούν από εποχή σε εποχή αναζητώντας η μία την άλλη παραπέμπουν εμφανώς στην επιλογή *χάρτη* στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια. Η χρήση της βάσης δεδομένων για την παραγωγή εναλλακτικών αφηγηματικών σεναρίων αποτελεί μια ιδιαίτερα εύστοχη υπόμνηση του αρθρωτού χαρακτήρα της ψηφιακής αφήγησης: Οι ιστορίες δεν εκτυλίσσονται σε μια συνεχή χρονογραμμή, δεν είναι γραμμικές βιο-ιστορίες (life-stories) που αποτυπώνουν την αλληλεπίδραση του υποκειμένου με έναν αντικειμενικό εξωτερικό κόσμο. Στο κλειστό ψηφιακό σύμπαν όλες οι ιστορίες είναι εκ των προτέρων παρούσες ως δυνατές τροχιές σε έναν πολυδιάστατο χώρο πιθανοτήτων. Μάλιστα δεν υπάρχουν ως ολοκληρωμένες αφηγήσεις, αλλά ως δομοστοιχεία (modules), τα οποία μπορούν να

¹ Ο ίδιος ο Charlie Brooker αναφέρει ότι ο τρίτος κύκλος της σειράς είναι επηρεασμένος από το ενδιαφέρον του για τα διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Mallet 2016).

συνδυαστούν με διαφορετικούς τρόπους για να παραγάγουν εναλλακτικές χωροχρονικές αλληλουχίες με νόημα (meaningful sequences) (Manovich 2016: 309-326).

Ποιος φτιάχνει τις ιστορίες; Αν μείνουμε στο σχήμα των διαδικτυακών παιχνιδιών ρόλων, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι οι χρήστες επιλέγουν συγκεκριμένες διατάξεις (configurations) βάσει αισθητικών και ιδεολογικών κριτηρίων και συνθέτουν το πλαίσιο και τους ήρωες της δράσης τους. Σε αυτό το σημείο ωστόσο ένα νέο στοιχείο εισέρχεται στην εικόνα: Οι καταγραφές της βάσης δεδομένων του San Junipero δεν είναι ουδέτερες· είναι επενδεδυμένες με νοσταλγική σήμανση. Δεν έχουμε καμία ένδειξη για το εάν οι ηρωίδες είχαν πράγματι ζήσει σε κάποια από τις εποχές στις οποίες παραπέμπουν οι αφηγηματικές αναφορές – από τη δεκαετία του '80 μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 2000 στην Καλιφόρνια. Από τον τρόπο με τον οποίο βιώνουν τις προσωπικές επιλογές και την έμφυλη ταυτότητά τους θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι έχουν όντως ζήσει αυτή την περίοδο ή κάποια που της μοιάζει. Αυτό που είναι σημαντικό όμως είναι ότι οι νοσταλγικές αναφορές λειτουργούν περισσότερο ως *ελκυστές*, δηλαδή ως σημεία σε έναν χώρο πιθανοτήτων από τα οποία η πιθανότητα διέλευσης των αφηγηματικών τροχιών είναι σημαντικά μεγαλύτερη. Το ενδιαφέρον σε αυτή τη χρήση της νοσταλγίας είναι ότι ο σκοπός της δεν είναι να «γειώσει» την αφήγηση σε ένα συγκεκριμένο χωροχρονικό πλαίσιο, αλλά –αντίθετα– να λειτουργήσει ως γέφυρα για την ανάδειξη των βασικών χαρακτηριστικών της ψηφιακής δυνητικότητας, εφόσον *ο χώρος της νοσταλγίας είναι εξορισμού δυνητικός*.

Νοσταλγία και δυνητικότητα

Με τον όρο «νοσταλγία» αναφερόμαστε σε μια επιθυμία για επιστροφή, ατομική ή συλλογική, στο παρελθόν, η οποία ανα-

πόφευκτα συνοδεύεται και από ένα όραμα για το μέλλον. Ως μια «λαχτάρα γι' αυτό που λείπει από ένα παρόν, το οποίο έχει αλλάξει [...] ως μια επιθυμία γι' αυτό που σήμερα είναι ανέφικτο εξαιτίας απλώς του μη αναστρέψιμου του χρόνου» (Pickering & Keightley 2006: 920), η νοσταλγία έχει θεωρητικοποιηθεί αρνητικά, τόσο από παλαιότερους όσο και από πιο σύγχρονους μελετητές, κυρίως λόγω του εγγενούς συντηρητισμού, της απόστασης που παίρνει από την πραγματική ιστορία και της σύνδεσής της με ποικίλες μορφές πολιτικής υποταγής και μοντέλα κατανάλωσης (Lowenthal 1989· Jameson 1991). Δίνοντας ωστόσο μεγαλύτερη προσοχή στους τρόπους με τους οποίους το παρελθόν βιώνεται από τους ίδιους τους ανθρώπους και υιοθετώντας μια πιο φαινομενολογική προσέγγιση, πολλοί ανθρωπολόγοι και κοινωνιολόγοι μελετούν τη νοσταλγία ως μια πράξη στενά συνδεδεμένη με τα συμφραζόμενα του παρόντος, η οποία αποκαλύπτει πολύ περισσότερα για τις σύγχρονες κοινωνικές πραγματικότητες παρά για το παρελθόν (Angé & Berliner 2015· Bryant 2008· Herzfeld 2004). Από αυτή τη σκοπιά ο Davis ισχυρίζεται ότι η νοσταλγία παίζει κεντρικό ρόλο στη «συγκρότηση, διατήρηση και ανασυγκρότηση των ταυτοτήτων μας» (Davis 1979: 31), ενώ οι Angé και Berliner υποστηρίζουν ότι η νοσταλγία όχι μόνο δεν συνιστά φυγή προς ένα απροσπέλαστο παρελθόν, αλλά μπορεί να εμπεριέχει μια διάθεση κριτικής του παρόντος και αναζήτησης εναλλακτικών τρόπων διαχείρισης των κοινωνικών αλλαγών (Angé & Berliner 2015).

Όσον αφορά τις μελέτες των μέσων μαζικής επικοινωνίας, η νοσταλγία έχει συνδεθεί τόσο με την πρόοδο (Boym 2001), όσο και με την κρίση (Niemeyer 2014). Αφενός η νοσταλγία που πυροδοτούν οι νέες ψηφιακές τεχνολογίες (τηλεόραση, διαδικτυο, μέσα κοινωνικής δικτύωσης) μπορεί να είναι η νοσταλγία για το πραγματικό (Baudrillard 2019), μια και η δυνητικότητα πολύ συχνά ταυτίζεται με τη μη πραγματικότητα ή ακόμη και με την εξαπάτηση (Virilio 2009). Αφετέρου μπορεί οι νοσταλγικές εκφράσεις ή η δημιουργία ποικίλων νοσταλγικών

κόσμων να συνιστούν μια αντίδραση στην ταχύτητα αυτών των τεχνολογιών και μια διάθεση απόδρασης· παρά τη χρήση τους, «οι εμμονές μας με τη μνήμη λειτουργούν ως μορφή αντίδρασης στην επιταχυνόμενη τεχνική διαδικασία, η οποία μεταμορφώνει τον βιωμένο κόσμο (Lebenswelt) μας» (Huysssen 1995: 7). Σε κάθε περίπτωση πάντως η νοσταλγία που προβάλλεται στις οθόνες των μέσων –αφηγήσεις, αισθητικές, ήχοι, μοντάζ, δομές– αντανακλά και ταυτόχρονα δημιουργεί τα διαφορετικά και συχνά αντιφατικά ψυχολογικά, ιστορικά, οικονομικά, πολιτικά και πολιτισμικά νοήματα που έχει τόσο για τους δημιουργούς όσο και για τους θεατές.

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό της δυναμικότητας, στο οποίο ρίχνει φως η χρήση της νοσταλγίας στο συγκεκριμένο επεισόδιο, είναι η κατάλυση της γραμμικότητας του χρόνου. Αν και αναφέρεται στο παρελθόν, η αφήγηση των ιστοριών ζωής της Kelly και της Yorkie είναι εγκιβωτισμένη στο παρόν τους και αποκαλύπτει τις αγωνίες για το μέλλον τους. Προσεγγίζοντας τη νοσταλγία, η οποία πυροδοτεί και χρωματίζει αυτές τις αφηγήσεις, ως συναίσθημα, λόγο και πολιτισμική πρακτική, διαπιστώνουμε ότι είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένη με τα συμφραζόμενα του παρόντος των ηρωίδων και σκιαγραφεί τους τρόπους με τους οποίους αυτές θυμούνται, ξεχνούν και οικειοποιούνται το παρελθόν τους. Από αυτή την άποψη η νοσταλγία που χαρακτηρίζει τη δυναμική πραγματικότητα του San Junipero οδηγεί όχι σε μια διαφυγή, αλλά σε μια ριζοσπαστική κριτική του παρελθόντος, η οποία ενισχύεται από τις ανασχεδιασμένες βιο-ιστορίες των ηρωίδων (και του κοινού) και επιτρέπει την (ανα)συγκρότηση των φυλετικών, έμφυλων και ηλικιακών ταυτοτήτων τους στο παρόν και το μέλλον (Davis 1979: 31). Ο παράδεισος του San Junipero είναι παράδεισος επειδή ακριβώς επιτρέπει την άσκηση εμπρόθετης δράσης (agency) σε ένα πεδίο που εκτείνεται πέρα από τις συμβατικές ανθρώπινες δυνατότητες, στο ίδιο το ξετύλιγμα του χρόνου.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό της δυναμικότητας που αναδει-

κνύεται μέσω της αναφοράς στη νοσταλγία και το οποίο είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένο με την κατάλυση της γραμμικότητας του χρόνου είναι η δυνατότητα επινόησης του παρελθόντος. Η ψηφιακή δυνητικότητα του San Junipero επιτρέπει την επιτέλεση και την εμπειρία στο παρόν εναλλακτικών παρελθόντων, μέσω των οποίων η Kelly και η Yorkie (αλλά και οι θεατές) μπορούν να οραματιστούν ένα καλύτερο μέλλον. Μετακινούνται στον χρόνο και τον χώρο και εξερευνούν τι θα είχε συμβεί εάν είχαν μπορέσει να ξεπεράσουν συγκεκριμένα πολιτισμικά και ιστορικά εμπόδια, να ξαναζήσουν τη ζωή τους και να κάνουν όσα δεν είχαν την ευκαιρία να κάνουν στο παρελθόν. Αυτό που οι ηρωίδες του επεισοδίου (και μαζί τους το κοινό) νοσταλγούν δεν είναι ούτε κάποιος χαμένος παράδεισος του παρελθόντος –το παρελθόν ούτως ή άλλως ήταν πολύ δύσκολο για τα ομοφυλόφιλα, διαφυλετικά ζευγάρια– ούτε κάποιος παράδεισος του μέλλοντος, όπου όλες αυτές οι δυσκολίες θα έχουν ως διά μαγείας εξαφανιστεί: Η αφέλεια του χολιγουντιανού happy end κλείνει το μάτι στον θεατή για το αδύνατο ενός τέτοιου ενδεχομένου. Ο παράδεισος στον οποίο αναφέρεται το «San Junipero», όπως μας πληροφορεί και το τραγούδι της Belinda Carlyle που αποτελεί το κεντρικό μουσικό θέμα του επεισοδίου, είναι ένας τόπος πάνω στη Γη, στο εδώ και τώρα, όπου παρελθόν και μέλλον συγχωνεύονται μέσω της θεραπευτικής δύναμης της νοσταλγίας.

Ένας τρίτος τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείται η νοσταλγία στο συγκεκριμένο επεισόδιο είναι ως γέφυρα ανάμεσα στη (δομημένη με τη μορφή βάσης δεδομένων) δυνητικότητα του ψηφιακού και την (πολιτισμικά οριοθετημένη) δυνητικότητα του «πραγματικού». Η πρώτη συνάντηση μεταξύ της Kelly και της Yorkie λαμβάνει χώρα στο San Junipero, δηλαδή στη σφαίρα του ψηφιακού, σε ένα πλαίσιο το οποίο μπορεί να ερμηνευθεί ως η απόλυτη πραγμάτωση της καρτεσιανής διάκρισης μεταξύ σώματος και νου. Οι δύο πρωταγωνίστριες θα μπορούσαν να επιτύχουν την πολυπόθητη χειραφέτηση αποκλειστικά σε

αυτό το επίπεδο. Ωστόσο τα πράγματα δεν εξελίσσονται έτσι. Από τη μέση του επεισοδίου κι έπειτα αναδύεται μια συγκεκριμένη «νοσταλγία του πραγματικού», η οποία αναγκάζει τις δύο ηρωίδες να καλύψουν «πραγματικές» χωρικές αποστάσεις και να συνδέσουν τις ζωές τους μέσω ενός «πραγματικού» γάμου. Η νοσταλγία του πραγματικού, η οποία γίνεται εμφανής μέσω ενός συνεχούς μέσα-έξω μεταξύ ψηφιακού και «πραγματικού», ρίχνει φως σε ένα βασικό χαρακτηριστικό της ψηφιακής δυνητικότητας: ούτε εδώ ούτε εκεί, αλλά σε έναν ενδιάμεσο, μεθοριακό (liminal) χώρο, σε έναν χώρο δυνατοτήτων, όπου η δυνατότητα εμπρόθετης δράσης (agency) των υποκειμένων παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση των τροχιών της ζωής τους.²

Τίτλοι τέλους

Μέχρι αυτό το σημείο αντιμετωπίσαμε το «San Junipero» ως μια τηλεοπτική αλληγορία της ψηφιακής δυνητικότητας. Χρησιμοποίησαμε την πολύσημη έννοια της νοσταλγίας για να υπογραμμίσουμε τα βασικά χαρακτηριστικά αυτής της δυνητικότητας και για να αναδείξουμε τους τρόπους με τους οποίους το επεισόδιο χειρίζεται το ζήτημα της προσωπικής ταυτότητας στην ψηφιακή σφαίρα. Θα είχε ενδιαφέρον να κλείσουμε αυτό το κεείμενο με μια συζήτηση για το πώς δύο διαφορετικές, αν και όχι ασύνδετες μεταξύ τους, ακαδημαϊκές παρα-

² Εκκινώντας από μια εννοιολόγηση της δυνητικότητας ως αμφίδρομη κίνησης μεταξύ δυνητικής πραγματικότητας και «πραγματικού» χώρου, η Drage αναλύει το «San Junipero» ως μια φουκοϊκή ετεροτοπία. Σύμφωνα με την Drage, το «San Junipero» δεν αποτελεί έναν σταθερό και οριστικά διαμορφωμένο ουτοπικό μη χώρο, αλλά έναν τόπο ανοιχτό, υβριδικό και μεταβατικό, «έναν τόπο ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη δυνητικότητα», μια ενδιάμεση εμπειρία, η οποία «μπορεί επίσης να μεταμορφώσει τις ζωές και τις καρδιές [των ανθρώπων] στον “πραγματικό” κόσμο» (Drage 2018: 27-28).

δόσεις θα μπορούσαν να δουν το «San Junipero», εστιάζοντας περισσότερο στην τελευταία σκηνή του επεισοδίου, η οποία μοιάζει να υποκρύπτει μια ύστατη σεναριακή ανατροπή. Η ανάγκη γι' αυτή τη συζήτηση εκκινεί αφενός από το γεγονός ότι πρόκειται για ένα εμβληματικό επεισόδιο μιας εξίσου εμβληματικής τηλεοπτικής σειράς. Από αυτή την άποψη ο διάλογος με το κοινό και οι διαφορετικοί τρόποι πρόσληψης της ιστορίας που αφηγείται αποτελούν συστατικό στοιχείο της τηλεοπτικής επιτελεστικότητας. Αφετέρου από το γεγονός ότι η σειρά στο σύνολό της επιδίδεται σε έναν διεισδυτικό κοινωνικό και φιλοσοφικό σχολιασμό των συνεπειών της ψηφιακότητας. Από αυτή την άποψη η αναφορά στη νέα πολιτική οικονομία του ψηφιακού αποτυπώνει τον τρόπο με τον οποίο οι δημιουργοί της τοποθετούνται στη συζήτηση για τη θέση του υποκειμένου στον ύστερο καπιταλισμό. Σε ό,τι ακολουθεί, θα επιχειρήσουμε να αναδείξουμε τις δύο αυτές διαστάσεις, χωρίς απαραίτητως να ισχυριζόμαστε ότι διερμηνεύουμε τις προθέσεις του δημιουργού της σειράς ή ότι αποτελούν κάποιου είδους «ερμηνείες» του επεισοδίου. Θα θέλαμε μάλιστα να υπογραμμίσουμε την πρόθεσή μας οι διαφορετικές οπτικές γωνίες υπό τις οποίες προσεγγίζεται το επεισόδιο να παραμείνουν διαφορετικές, ως δύο δυνατά τέλη που συνυπάρχουν στην ίδια εργασία, προκειμένου να αποτυπώσουν την αμφισημία του αντικειμένου της.

Το επεισόδιο τελειώνει με μια σκηνή όπου μετά τον θάνατο των δύο ηρωίδων (και την επισφράγιση της αιώνιας ψηφιακής τους ευτυχίας) ένα αυτόματο τοποθετεί δύο κάψουλες σε μια απέραντη μήτρα με άπειρο αριθμό όμοιων μονάδων. Οι ηρωίδες ξεφαντώνουν στον ψηφιακό χώρο, αλλά ο θεατής αντιλαμβάνεται ότι δεν είναι παρά δύο μικροσκοπικές μνήμες που επικοινωνούν μέσω κώδικα. Η τελευταία σκηνή του επεισοδίου μεταφέρει τη νοσταλγία σε διαφορετικό επίπεδο. Μετατρέπεται σε νοσταλγία για τις απαρχές του κινηματογραφικού είδους στο οποίο ανήκει το *Black Mirror*. Οι δημιουργοί της σει-

ράς νοσταλγούν το *Matrix*, την ταινία του 1999 που εγκαινίασε την κινηματογραφική μυθολογία της προσομοίωσης: Μήπως τίποτα απ' όσα είδαμε δεν υπήρξε ποτέ «πραγματικά»; Μήπως όλα βρίσκονταν μόνο εντός της πλατφόρμας, η οποία περιείχε εξ αρχής όλη την «πραγματικότητα» που βίωναν οι ηρωίδες; Μήπως όλοι ζουν (ζούμε;) στην ψηφιακή δυνητικότητα μιας πλατφόρμας, η οποία ελέγχεται όχι από ένα εξωγήινο είδος, αλλά από ένα τεχνολογικά προηγμένο βιομηχανικό σύμπλεγμα – όπως φαίνεται να υπονοεί η εξωτερική λήψη των εγκαταστάσεων της εταιρείας που διαχειρίζεται το San Junipero;

Παρά την έκδηλη αισιοδοξία του επομένως το «San Junipero» μπορεί άνετα να διαβαστεί υπό το πρίσμα της κριτικής (τεχνοφοβικής) θεώρησης που χαρακτηρίζει την υπόλοιπη σειρά. Ίσως δεν είναι τυχαίο ότι η χρονιά που κυκλοφόρησε το συγκεκριμένο επεισόδιο είναι και η χρονιά της εκρηκτικής επέκτασης της δημοφιλέστερης πλατφόρμας διάθεσης περιεχομένου, του Netflix (Masters 2016). Καθώς και ότι η αμέσως επόμενη χρονιά σηματοδοτεί την εμφάνιση ενός νεολογισμού ο οποίος αποτυπώνει τη σύμφυση ενός υπολογιστικού εργαλείου με μια κοινωνική σχέση: platform capitalism (Srnicsek 2017· βλ. επίσης την ιστορία του όρου στο Wictionary). Η πλατφόρμα ως νέα πολιτισμική πρακτική συγκροτεί ένα πεδίο όπου η δυνητικότητα του «πραγματικού» συγχωνεύεται με τη δυνητικότητα του ψηφιακού. Και η συγχώνευση αυτή δεν πραγματοποιείται στο επίπεδο των συμβολικών αναπαραστάσεων, αλλά στο επίπεδο της βιωμένης εμπειρίας: Η πλατφόρμα είναι ο χώρος όπου συμβαίνουν πράγματα, εκτελούνται εργασίες (Irani 2013), παράγονται προϊόντα, πραγματοποιούνται συναλλαγές (Srnicsek 2017), επιτελούνται ταυτότητες (Van Dijck 2013β), συγχροτούνται κοινότητες (Hennig-Thurau κ.ά. 2004· Spagnoletti, Resca & Lee 2015), διαμοιράζονται συναισθήματα (Hearn 2010· Utz 2015). Η πλατφόρμα είναι ο χώρος στον οποίο μεταφέρεται η πραγματική ζωή, την εποχή του ψηφιακού καπιταλισμού (Bratton 2015).

... Και ο θάνατος, θα προσθέσει ο Charlie Brooker. Με όλους τους κινδύνους που αυτό ενέχει. Η αναφορά στο «San Junipero» επανέρχεται στο τελευταίο επεισόδιο του τέταρτου κύκλου της σειράς, που έχει τίτλο «Black Museum» («Μαύρο Μουσείο»). Το συγκεκριμένο επεισόδιο αναφέρεται σε μια σειρά ακραίων πειραματισμών που είχαν ως αντικείμενο την αποκομμένη από το σώμα ανθρώπινη συνείδηση. Το San Junipero είναι το νοσοκομείο στο οποίο αναπτύχθηκαν οι σχετικές τεχνολογίες, ξεκινώντας μάλιστα από τη δοκιμή της συγκεκριμένης πλατφόρμας σε ηλικιωμένους και σε ανθρώπους με ανίατες ασθένειες. Το «Black Museum», το οποίο προοριζόταν να κλείσει ολόκληρη τη σειρά (πριν την ανανέωσή της για μία ακόμα σεζόν), συνοψίζει τον έσχατο φόβο των δημιουργών του *Black Mirror* όσον αφορά τη μετάβαση στην ψηφιακότητα – τον φόβο παγίδευσης της ανθρώπινης συνείδησης σε μια διάφανη ψηφιακή φυλακή, όπου θα βιώνει, σε αιώνια επανάληψη, το μαρτύριο της ύπαρξης, αποκομμένη από κάθε δυνατότητα παρέμβασης σε αυτήν. Η κόλαση ως επαναλαμβανόμενος αλγόριθμος στην κλειστή και πεπερασμένη ψηφιακή επικράτεια – ως η έσχατη αποξένωση από την ενσώματη εμπειρία. Συνεπώς, αν δούμε το «San Junipero» ως έκθεμα του Μαύρου Μουσείου, τότε η σκηνή των τελικών τίτλων μπορεί να κλείνει για μια τελευταία φορά το μάτι στον θεατή: Όχι, δεν πρόκειται για happy end. Η κόλαση είναι ένας τόπος πάνω στη Γη. Και βρίσκεται στην ψηφιακή επικράτεια που απλώνεται μπροστά μας.

Από ανθρωπολογική σκοπιά ωστόσο θα μπορούσαμε να δούμε την τελευταία σκηνή του επεισοδίου και ως μια νοσταλγική ελπίδα των τηλεθεατών (ή μέρους αυτών) για ένα καλύτερο μέλλον:³ Η Kelly και η Yorkie αποφασίζουν να παντρευ-

³ Όπως δείχνουν οι εθνογραφίες της ελπίδας και της πολιτικής του μέλλοντος (Piot 2010), η ελπίδα δεν είναι μακριά από τη νοσταλγία, καθώς η νοσταλγία μπορεί να ιδωθεί ως ένα εργαλείο ανακούφισης που βοηθά τα υποκείμενα να μεταμορφώσουν το παρελθόν και να επινοήσουν το μέλλον τους.

τούν και να ενώσουν τις συνειδήσεις τους για πάντα στο υπολογιστικό νέφος. Παρά το γεγονός ότι η τελευταία σκηνή μπορεί να ερεθίσει τους φόβους του κοινού για ένα μέλλον όπου η ανθρώπινη συνείδηση, διαχωρισμένη από το σώμα, εγκλωβίζεται στην αιώνια κόλαση της δυνητικότητας του ψηφιακού, μπορεί επίσης να προσφέρει παρηγοριά σε όσους έχουν ήδη εγκλωβιστεί στην κόλαση της δυνητικότητας του «πραγματικού». Διακρίνοντας ανάμεσα σε αυτό που βλέπουν (τον σωματικό θάνατο των ηρωίδων και τη μεταφόρτωση της συνείδησής τους σε μια ψηφιακή πλατφόρμα) και σε αυτό που προσλαμβάνουν (το ευτυχισμένο τέλος μιας διαφυλετικής queer ερωτικής σχέσης) πολλά μέλη της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας υποδέχθηκαν το «San Junipero» με ενθουσιασμό.

Οι τηλεθεατές είδαν την Kelly και τη Yorkie ως δύο υποκείμενα τα οποία συγκροτούν τους εαυτούς τους στο πλαίσιο ψηφιακών συμφραζομένων, από συστατικά τα οποία παρέχονται αποκλειστικά από μία βάση δεδομένων. Ωστόσο, χωρίς τη σύνδεση αυτής της βάσης δεδομένων με μη ψηφιακά συμφραζόμενα, δηλαδή τον τόπο, την κουλτούρα και την ιστορία, το νοσταλγικό ταξίδι των ηρωίδων δεν θα είχε νόημα ούτε για τις ίδιες ούτε για το κοινό. Η τελευταία σκηνή, είτε τη δούμε ως μια ουτοπική είτε ως μια δυστοπική εκδοχή του ψηφιακού μέλλοντος, για να είναι αποτελεσματική θα πρέπει να υπάρχει σε σχέση με τη βιωμένη εμπειρία έμφυλων και φυλετικών σωμάτων στον «πραγματικό» κόσμο. Χωρίς τις αλληλεπιδράσεις του με τα δεινά της θνητότητας, της ομοφοβίας και των φυλετικών προκαταλήψεων, το San Junipero δεν μπορεί να προσφέρει παρηγοριά στους επισκέπτες του και να βελτιώσει την «πραγματικότητα» από την οποία αυτοί, έστω και προσωρινά, αποδρούν. Με αυτή την έννοια, ψηφιακές πλατφόρμες όπως το San Junipero συνιστούν μάλλον την πιθανότητα πολλαπλασιασμού των πολιτισμικών κόσμων, των υποκεμενικοτήτων και των ενεργητικοτήτων, παρά την απαλοιφή τους (Boellstorff 2011).

Παρά τη γενικότερη αίσθηση ότι το *Black Mirror* αποτελεί ένα πεδίο καλλιέργειας του σκεπτικισμού και των ανησυχιών γύρω από την τεχνολογία (Garcia 2016), το «San Junipero» φαίνεται επίσης να συνοψίζει και το κεντρικό ιδεολογικό επιχείρημα του Netflix – τον θρίαμβο των ψηφιακών επί των παραδοσιακών μέσων. Τα παραδοσιακά μέσα θεωρούνται διεφθαρμένα, καταπιεστικά ή ανίκανα να εξελιχθούν, ενώ τα νεότερα, οι ψηφιακές τεχνολογίες, δημιουργούν δυνατότητες για ανώτερες μορφές πολιτικής εμπλοκής, πολιτισμικής αλληλεπίδρασης και διασποράς πληροφοριών. Πολλοί μελετητές, για παράδειγμα, έχουν δείξει πώς το Netflix κατάφερε καίρια πλύγματα σε παλαιότερες βιομηχανίες, όπως η ενοικίαση ταινιών (Halal 2015) και η καλωδιακή τηλεόραση (Strangelove 2015). Στο συγκεκριμένο επεισόδιο η νοσταλγία ερμηνεύεται από μια αισιόδοξη σκοπιά και χρησιμοποιείται ως εργαλείο για να προβληθεί ο καθοριστικός ρόλος των νέων μέσων στην απελευθέρωση των ανθρώπων τόσο από φυσικούς όσο και από κοινωνικούς, πολιτικούς και πολιτισμικούς περιορισμούς της εποχής της κυριαρχίας των παραδοσιακών μέσων. Έτσι, ενώ σε πρώτο επίπεδο η πραγματικότητα των ηρωίδων συνδέεται με μια προ-ψηφιακή εποχή και η ύπαρξή τους εντοπίζεται σε χρονικές περιόδους του παρελθόντος, όπου η γοητεία των παραδοσιακών μέσων κυριαρχεί, το επεισόδιο εν τέλει αποκαλύπτει ότι οι νέες τεχνολογίες, η ψηφιακή αποθήκευση και τα μεγάλα δεδομένα είναι αυτά που θα διορθώσουν τις ατέλειες της κουλτούρας του παρελθόντος και θα δώσουν στην ερωτική ιστορία των πρωταγωνιστριών ένα ευτυχές τέλος.

Δύο δυνατά τέλη λοιπόν. Ένα αισιόδοξο και ένα απαισιόδοξο. Υπό το πρίσμα μιας κριτικής προσέγγισης όμως αυτό που έχει σημασία είναι ότι, ανάμεσα στην αφελή αισιοδοξία της ψηφιακής αυτοπραγμάτωσης και την τεchnοφοβική απαισιοδοξία της ψηφιακής κόλασης, μοιάζει να ξεδιπλώνεται ένα νέο πεδίο ανθρώπινης επιτελεστικότητας. Η ανάδυση της ψηφιακής δυναμικότητας υποσχεται έναν ριζικό επαναπροσδιο-

ρισμό των τρόπων με τους οποίους τα υποκείμενα αντιλαμβάνονται και πραγματώνουν τους εαυτούς τους. Ωστόσο η μετάβαση στη νέα συνθήκη δεν πραγματοποιείται σε κοινωνικό ή πολιτισμικό κενό. Είναι μια διαδικασία που συνδιαλέγεται με τους φόβους και τις ελπίδες, τις απαγορεύσεις και τις υπερβάσεις, τις ανισότητες και τους αγώνες – τις κοινωνικές και εξουσιαστικές σχέσεις εν τέλει– του παρόντος. Η έκβαση αυτής της διαδικασίας δεν είναι δεδομένη· ούτε προοικονομείται από έναν τεχνολογικό ντετερμινισμό που θα καθοδηγήσει την εξέλιξη της κοινωνίας στην επόμενη, «ιστορικά αναγκαία», φάση της ανάπτυξής της. Από αυτή την άποψη επομένως η μεθοριακότητα που χαρακτηρίζει τη γραφή του συγκεκριμένου τηλεοπτικού επεισοδίου υπογραμμίζει την ανάγκη υιοθέτησης μιας πολιτικά ενεργητικής στάσης, μέσω της οποίας οι θεατές –ως τα μόνα *πραγματικά* υποκείμενα που συμμετέχουν στη συγκεκριμένη επιτέλεση– θα μετατρέψουν τη νοσταλγία του μέλλοντος σε κοινωνική τεχνολογία του παρόντος.

Βιβλιογραφία

- Angé O. and Berliner D. (2015). «Introduction: Anthropology of Nostalgia- Anthropology as Nostalgia», στο Angé O. and Berliner D (eds.), *Anthropology and Nostalgia*, New York, Oxford: Berghahn Books, 1-16.
- Baudrillard J. (2019 [1981]). *Ομοιώματα και Προσομοίωση*, μετάφραση Σ. Ρέγκας, επιμέλεια Λ. Ρινόπουλος, Αθήνα: Πλέθρον.
- Boellstorff T. (2011). «Placing the virtual body: avatar, chora, cypher», στο Mascia Lees F. E. (ed.), *A Companion to the anthropology of the body and embodiment*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 504-520.
- Boym S. (2001). *The Future of Nostalgia*, New York: Basic Books.
- Bratton B. H. (2015). *The Stack. On software and sovereignty*, Cambridge, MA, London: The MIT Press.
- Bryant R. (2008). «Writing the Catastrophe: Nostalgia and Its Histories in Cyprus», *Journal of Greek Modern Studies* 26: 399-422.
- Davis F. (1979). *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York: Free Press
- Drage E. 2018. «A virtual ever-after. Utopia, race, and gender in Black Mirror’s ‘San Junipero’», στο Cirucci A. M. and Vacker B. (eds.), *Black Mirror and Critical Media Theory*, New York, London: Lexington Books, 27-40.
- Garcia P. (2016, 27 Οκτωβρίου). «Black Mirror creator Charlie Brooker on what really happened at the end of “San Junipero”», <https://www.vogue.com/article/black-mirror-creator-charlie-brooker-san-junipero> (πρόσβαση 7 Μαΐου 2019).
- Halal W. E. (2015). «Business strategy for the technology revolution: Competing at the edge of creative destruction», *Journal of the Knowledge Economy* 6(1): 31-47
- Hawkes R. (2017, 20 Φεβρουαρίου). «Black Mirror's Charlie Brooker on predicting Donald Trump, and the love story that ‘terrified’ him», <https://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/black-mirrors-charlie-brooker-predicting-donald-trump-love-story/> (πρόσβαση 9 Ιουνίου 2019).
- Hearn A. (2010). «Structuring feeling: Web 2.0, online ranking and rating, and the digital ‘reputation’ economy», *ephemera* 10(3/4): 421-438.
- Hennig-Thurau T., Gwinner K. P., Walsh G., Gremler D. D. (2004). «Electronic word-of-mouth via consumer-opinion platforms: What motivates

- consumers to articulate themselves on the Internet?», *Journal of interactive marketing* 18(1): 38-52.
- Herzfeld M. (2004). *Cultural Intimacy: Social Poetics in the Nation-State*, second edition, London: Routledge.
- Hurwitz J., Kaufman M., Halper F, and Kirsh D. (2012). *Hybrid Cloud for Dummies*, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Huyssen A. (1995). *Time in Twilight Memories. Marking a Culture of Amnesia*, New York and London: Routledge.
- Irani L. (2013). «The cultural work of microwork» *New Media and Society* 17(5): 720-739.
- Jameson F. (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke University Press.
- Lowenthal D. (1989). «Nostalgia Tells It Like It Wasn't», στο Shaw C. and Chase M. (eds.), *The Imagined Past: History and Nostalgia*, New York: Manchester University Press, 18-32.
- Mallett W. (2016, 3 Νοεμβρίου). «Charlie Brooker says the new season of 'Black Mirror' is all about gaming», https://www.vice.com/en_us/article/zn8359/charlie-brooker-says-the-new-season-of-black-mirror-is-all-about-gaming (πρόσβαση 9 Ιουνίου 2019).
- Manovich L. (2016 [2001]). *Η γλώσσα των νέων μέσων*, μετάφραση Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης, επιστημονική επιμέλεια Μ. Σαντοριναίος, Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.
- Masters K. (2016, 14 Σεπτεμβρίου) «The Netflix Backlash: Why Hollywood Fears a Content Monopoly», <http://www.hollywoodreporter.com/features/netflix-backlash-why-hollywood-fears-928428> (πρόσβαση 13 Ιουνίου 2019).
- Niemeyer K. (2014). «Introduction: Media and Nostalgia», στο Niemeyer K. (ed.), *Media and Nostalgia Yearning for the Past, Present and Future*, Houndmills, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 1-26.
- Peng J., Zhang X., Lei Z., Zhang B., Zhang W., and Li Q. (2010). «Comparison of Several Cloud Computing Platforms» στα πρακτικά *Second International Symposium on Information Science and Engineering*, Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society, 23-27.
- Pickering M. and Keightley E. (2006). «The Modalities of Nostalgia», *Current Sociology* 54: 919-41.
- Piot Ch. (2010). *Nostalgia for the future: West Africa after the Cold War*, Chicago, London: The University of Chicago Press.

- Spagnoletti P., Resca A., Lee G. (2015). « A design theory for digital platforms supporting online communities: a multiple case study», *Journal of Information Technology* 30: 364–380.
- Srnicek N. (2017). *Platform capitalism*, Cambridge: Polity.
- Strangelove M. (2015). *Post-TV: Piracy, cord-cutting, and the future of television*, Toronto: University of Toronto Press.
- Utz S. (2015). «The function of self-disclosure on social networking sites: not only intimate, but also positive and entertaining self-disclosures increase the feeling of connection», *Computers in Human Behavior* 45: 1-10.
- van Dijck J. (2013). «‘You have one identity’: performing the self on Facebook and LinkedIn», *Media Culture Society* 35: 199-215.
- Virilio P. (2009 [1989]). *The Aesthetics of Disappearance*, Los Angeles: Semiotext(e).
- Williams M. E. (2016, 27 Οκτωβρίου). «The San Junipero obsessive’s guide to the greatest ‘Black Mirror’ episode yet», <http://www.salon.com/2016/10/26/the-san-junipero-obsessives-guide-to-the-greatest-black-mirror-episode-yet> (πρόσβαση 9 Ιουνίου 2019).