

## **Stevan Bradić**

Univerzitet u Novom Sadu, Filozofski fakultet, Dr Zorana Đinđića 2, RS–21000 Novi Sad  
stevan.bradic@ff.uns.ac.rs

# **Nakon simulakruma: Zapad u Zapadnom svijetu**

### **Sažetak**

*Kao netipičan proizvod masovne kulture, popularna serija Zapadni svijet (Westworld, 2016. –) suočava nas sa složenim distopijskim narativom oblikovanim oko niza političkih problema značajnih za suvremeno društvo. Donosi nam pastiš američke povijesti u vidu istoimenog zabavnog parka na temu Divljeg zapada, predstavljenog u obliku simulakruma (J. Baudrillard, G. Deleuze). Kao slika bez uzora, ovaj park koristi mrežu označitelja prošlosti da bi uspostavio prostor za ostvarenje fantazija svojih gostiju, komodificirajući ono imaginarno i za vlasnike parka time stvarajući višak vrijednosti. Unutar parka nalaze se svjesni androidi koji izvršavaju sav rad neophodan za neometano funkcioniranje parka, no njihova svijest i rad nisu prepoznati i prihvaćeni. Zbog toga što se u strukturnom smislu nalaze u robovskoj poziciji u odnosu na ljude, u ovom ćemo radu seriju čitati kao političku alegoriju o dijalektici gospodara i roba (Hegel), uspostavljenu u srcu hiperrealnosti koja nagovještava mogućnost ponovnog povratka realnog. Ta se mogućnost zasniva na pobuni androida. Moja će analiza pokazati da, zahvaljujući modelu samosvijesti koji zastupa, ova serije ne može ispuniti ono što nagovještava.*

### **Ključne riječi**

simulakrum, dijalektika, gospodar, rob, samosvijest, nadilaženje

Znanstvenofantastična serija *Zapadni svijet* (*Westworld*, 2016. –)<sup>1</sup> donosi nam kompleksnu priču o likovima – ljudima i androidima – koji unatoč svim nastojanjima ne uspijevaju ostvariti svoje želje. Okosnicu radnje čini pobuna androida, a u njoj se odvijaju tri glavna procesa – Robert Ford, idejni tvorac parka, uspijeva odigrati ulogu dobronamjernog oslobodioca, William, njegov većinski vlasnik, u androidima vidi stvarnu opasnost po čovjeka, a androidi započinju vlastito oslobođenje. Procesi, međutim, promašuju poantu. Da bismo razumjeli zašto je tako, moramo razmotriti nekoliko aspekata serije, prije svega, problem simulakruma samog zabavnog parka koji je u središtu priče, potom problem strukturnih relacija moći i, konačno, njihove političke implikacije.

Premisa serije nije inovativna: ljudi su stvorili misleće mašine koje nazivaju *domaćinima* (engl. *hosts*),<sup>2</sup> što u priču povlači brojne žanrovske trope znan-

1

Tvorci serije su Jonathan Nolan i Lisa Joy, a snimljena je u produkciji američke televizijske mreže *Home Box Office*. Naslov je inspiriran istoimenim filmom Michaela Crichtona iz 1973. godine.

2

Autori serije u prvoj sezoni pažljivo izbjegavaju upotrebu termina *robot*. Čini se da je razlog za to pokušaj da se na planu jezika skrene

pažnja sa zapleta vezanih za ovaj termin. Poznato je, naravno, da riječ *robot* ulazi u američku, kao i globalnu upotrebu, zahvaljujući satiričnom komadu Karela Čapeka *Rossumovi univerzalni roboti* (*R.U.R.*). S pojavom ove drame termin je »gotovo univerzalno identificiran kao sinoniman s terminom za fizičke radnike (...) koji su se mogli pobuniti«. Kao što je Abnet primijetio, »u dramskoj paraboli to su mehanički radnici naše mehanizirane



stvene fantastike: pitanja samosvijesti mašina, represije, nasilja, oslobađanja, preispitivanje ljudske prirode, prirode živih bića uopće i sl. Nešto slično ističe i Dustin Abnet:

»Od trenutka kada je serija najavljena, *Zapadni svijet* bio zarobljen u najpopularnijem zapletu robotske ili androidske priče, uspostavljenom u Čapekovu *R.U.R.*-u: pobuni.«<sup>3</sup>

Istovremeno, radnja je smještena u zabavni park na temu Divljeg zapada. Mišleće mašine – domaćini – tako nisu upotrijebljene niti za težak fizički rad, niti za ratovanje kao u npr. *Istrebljivaču* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.) ili *Terminatoru* (*The Terminator*, James Cameron, 1984.), nego služe zabavi i užitku. Ne znači to da su prve dvije funkcije u potpunosti zapostavljene (domaćini rade i bore se unutar prostora zabavnog parka), ali je njihova primarna funkcija ispunjavanje fantazija gostiju (ljudi, njihovih gospodara). Zabavni je park u osnovi mašina za ispunjavanje fantazija, izvan bilo kakvih moralnih i zakonskih obzira, tj., Nietzscheovim riječima, prostor je parka »s one strane dobra i zla«. Premda se može reći da serija prati model istoimenog filma po kojemu je koncipirana, Kim Wilkins zapaža kako »za razliku od Crichtonova filma, HBO interpretacija posthumane egzistencije nije predstavljena kao antropocentrično i tehnofobno upozorenje«.<sup>4</sup>

Filozofsku obradu problema s kojim se obje inačice suočavaju možemo prepoznati kod suvremenika filmske inačice, Jeana Baudrillarda i Fritza Hauga, ali i ranije kod filozofa Frankfurtske škole, prvenstveno Adorna, Horkheimera i Marcusea, a potom i u situacionističkoj analizi Guyja Deborda. U izvjesnom smislu, originalni film i najnovija serija obrađuju masovnu kulturu, društvo spektakla ili simulakrura, način na koji oni oblikuju objektivnu stvarnost te potencijalni povratak strukturalnih kontradikcija karakterističnih za kapitalistička društva, ili u Baudrillardovoj verziji, njihovu potpunu nemogućnost. Adornovskoj analizi seriju podvrgavaju Michael Forest i Thomas Buckley-Forest, skrećući pažnju na njenu autoreferencijalnu dimenziju s obzirom na to da obrađuje uvjete proizvodnje narativa unutar tržišnih okvira. Središnja se teza njihova eseja tiče njenog (ne)uspješnog balansiranja između umjetnosti i kiča (umjetničke robe).<sup>5</sup> U ovom se radu neću direktno baviti spomenutim pitanjem, ali je njeno (ne)uspješno nadilaženje simulakrura svakako povezano njenim umjetničkim statusom.

I sa stajališta povijesnog razvoja, film *Zapadni svijet* iz 1973. godine ima pionirski značaj. To se često zaboravlja.<sup>6</sup> U njemu ćemo tako prepoznati nezastavljivu mašinu (Revolveraš, gl. Yul Brynner), koja nemilosrdno proganja protagonista (Richard Benjamin, gl. Peter Martin), kao prethodnika spomenutog *Terminatora*, dok ćemo u termalnoj viziji ove mašine lako prepoznati McTiernanova *Predatora* (*The Predator*, John McTiernan, 1987.). Osnovna narativna postavka filma – zabavni park koji zbog oholosti svojih tvoraca zapada u kaos – identična je postavci drugog poznatog Crichtonova djela, romana *Jurski park* iz 1990. godine koji je na veliko platno postavio Spielberg 1993. godine (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993.). Spomenut ćemo još i da je originalni film imao jedan nastavak, *Svijet budućnosti* (*Futureworld*, Richard T. Heffron, 1976.), kao i kratkotrajnu seriju *Onkraj Zapadnog svijeta* (*Beyond Westworld*, Michael Crichton, 1980.), koja je otkazana nakon pet epizoda.

Povratak *Zapadnom svijetu* zato djeluje simptomatično. Nije naprosto riječ samo o tome da još uvijek živimo u eri koja u širem smislu započinje sedamdesetih godina (iako bi se ta teza mogla braniti) nego i da su mnoge fantazije

ovog perioda postale 'stvarnost'. Drugim riječima, osnovna tema zadobila je razvojem tehnike novu aktualnost (internet, videoigre, novi oblici povezivanja među »korisnicima«, novi oblici distribucije audio i video sadržaja i njihovo beskrajno umnožavanje i konačno sveopća komodifikacija vizualnosti), usmjeravajući tvorce serije na nove zaplete i nova razrješenja originalnih problema. U tom smislu, najnovija serija predstavlja vrstu kritičkog povratka jednom od žanrovskih nomoteta, kao što je to slučaj i s nekim drugim hollywoodskim serijama posljednjih godina (npr. *Lovac na umove – Mindhunter*, 2017. – Davida Finchera nameće se sam od sebe, kao svojevrsna arheologija podžanra detektivskih serija o lovu na serijske ubojice), čime stječe metafikcionalnu dimenziju i nužno ulazi u dijalog s varijacijama osnovnih tropa koji su postavljeni u originalnom filmu. Središnja razlika svakako je promjena perspektive, tako da posjetioci parka, njihove avanture i traume više nisu u središtu pažnje, već su sada domaćini glavni fokalizatori.

Ovako nešto karakteristično je za postmodernu poetiku, u njenoj boljoj varijanti, koja podrazumijeva problematizaciju i preispitivanje poetičkih i ideoloških postavki samog modernizma, putem kritičkog ponavljanja modernističkih postupaka.<sup>7</sup> Nasuprot tome, Michael Forest i Thomas Beckley-Forest smatraju da uslijed njene tržišne usmjerenosti upravo ova dimenzija seriju udaljava od umjetnosti i približava je »meta-kiču«.<sup>8</sup> Zbog svog dijaloškog karaktera ona se nužno dotiče tema koje su razvili njeni prethodnici, a posebno rascjepa između simuliranog i realnog (čime se u posljednje vrijeme vjerojatno najuspješnije bavio *Matrix* (*The Matrix*, Lana Wachowski, Lilly Wachowski, 1999.), samo što i originalni i novi *Zapadni svijet* danom problemu pristupaju na specifičan način jer se simulakrum parka i izvanjska »stvarnost« ne razlikuju na neki supstancijalan način, kao što je to slučaj u mnogim drugim narativima ovog tipa, već predstavljaju kontinuirani prostor susjednih

civilizacije – ljudski zupčanici i poluge. Čak i u prvom činu (...) oni govore u frazama Karla Marxa«. – Dustin Abnet, »Escaping the Robot's Loop? Power and Purpose, Myth and History in Westworld's Manufactured Frontier«, u: Alex Goody, Antonia Mackay (ur.), *Reading Westworld*, Palgrave Macmillan, London 2019., str. 221–238, str. 232.

3

Ibid., str. 227.

4

Kim Wilkins, »These Violent Delights: Navigating *Westworld* as 'Quality' Television«, u: A. Goody, A. Mackay (ur.), *Reading Westworld*, str. 23–41, str. 23.

5

Michael Forest, Thomas Beckley-Forest, »The Dueling Productions of *Westworld*: Self-Referential Art or Meta-Kitsch?«, u: James B. South, Kimberly S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2018., str. 185–195, str. 185.

6

Dramatičan razvoj tehnike specijalnih efekata vidimo u Lucasovim *Zvezdanim ratovima* (*Star Wars*, George Lucas, 1977.), kao i u

Spielbergovim *Bliskim susretima treće vrste* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977.), koji će otvoriti eru filma zasićenog specijalnim efektima, a nakon kojih su raniji filmovi iz žanra znanstvene fantastike izgubili nešto na svojoj vizualnoj uvjerljivosti.

7

U raspravi o postmoderno vizualnoj umjetnosti Ann Gibson upravo skreće pažnju na ovaj njen subverzivni moment: »Slikajući u jednom neakademsom stilu da bi dovela u pitanje drugi neakademički stil, Ringoldova postavlja pitanje koje pogađa u srce ovog aspekta (...) [modernističkog] poduhvata: u pokušaju da se raskine *status quo*, čiji je preokret prihvatljiv? Tko od toga ima koristi? Tko o tome odlučuje?« – Anna Gibson, »Avangarda«, u: Robert S. Nelson, Richard Schiff (ur.), *Kritički termini istorije umjetnosti*, preveli Ljiljana Petrović, Predrag Šaponja, Svetovi, Novi Sad 2004., str. 259–274, str. 265.

8

M. Forest, T. Beckley-Forest, »The Dueling Productions of *Westworld*«, str. 194.

»platoa«,<sup>9</sup> povezanih brojnim prolazima i/ili »linijama bijega«. <sup>10</sup> Podjela na unutrašnjost i izvanjskost parka također je metafikcionalna, žanrovska, jer dijeli znanstvenu fantastiku od vesterna, a upravo zbog prohodnih prolaza koji ih povezuju, tropi ovih žanrova će se postepeno početi prelijevati s jedne strane na drugu, čime se urušava sama ideja žanra (popularne kulture).

U ovom radu bavit ćemo se isključivo serijom iz 2016. godine i to prvenstveno njenom prvom sezonom zato što jedina ima dosljednu unutrašnju strukturu zapleta kojom su povezani problemi simulakrura, samosvijesti i sukoba gospodara i roba, kroz koji se pokušava nadilaženje zatečenog stanja stvari. Druga i treća sezona serije kao da zaboravljaju vlastite postavke ili se jednostavno odbijaju s njima suočavati izravno, zbog političkih implikacija koje iz njih proizlaze. Jedna od najbolje obrazloženih kritika serije, esej Willa Slocombea, zapaža:

»Zapadni svijet donosi niz narativnih ponavljanja i varijacija koji mogu publici djelovati kao omogućavanje dubljeg uvida u ono što je 'iza' priče (...), ali ovi ih uvidi samo motiviraju da zaborave da 'iza' priče nema ničega.«<sup>11</sup>

On dodaje da strategija neprestanih preokreta, otkrivenja i poricanja postavljenih premisa, »prikrija pravi antagonizam u djelu, narativ u kojem gledaoci postaju svojevolumni konzumenti spektakla«. <sup>12</sup> Iako se čini da prvu sezonu ne možemo do kraja diskvalificirati na ovaj način, drugu i treću najvjerojatnije možemo, zbog čega bi njihovo uključivanje u analizu unijelo samo nepotrebno proširenje diskusije i gubljenje njenog težišta. <sup>13</sup>

Konačno, svi glavni likovi, na ovaj ili onaj način, nastanjuju prostor zabavnog parka, kao da vanjski svijet ne postoji ili nije bitan (što djeluje kao svjesna odluka u prvoj sezoni, na kojoj počiva »svjetska« alegorija samog parka). Tu je, prije svega, genijalni inženjer i programer Robert Ford (gl. Anthony Hopkins), tvorac parka. <sup>14</sup> Ford se hvali da je u parku »napravio svaku travku«, <sup>15</sup> što će se pokazati djelomično netočnim jer je u početku imao partnera Arnolda Webera (gl. Jeffrey Wright), koji je, kako saznajemo, odgovoran za »najelegantnije dijelove koda« u »domaćinima«, <sup>16</sup> kao i za samu njihovu samosvijest. Weber i nakon svoje smrti nastavlja raditi s Fordom kao vlastitim simulakrumom – androidom Bernardom Loweom (anagram imena Arnold Weber, glumi ga također Jeffrey Wright) – i tako nastavlja programirati »domaćine«, omogućavajući Fordu održavati svoju vlast nad njima. Na osnovu spomenutih uvida, s vremenom shvaćamo da je Ford zapravo najuspješniji u aproprijaciji tuđeg rada (a time odgovara suvremenim magovima tehničke industrije poput Billa Gatesa, Stevea Jobsa, Jeffa Bezosa, Elona Muska i drugih), pomoću čega naizgled ostvaruje totalnu kontrolu i totalnu moć u parku. Tu je, potom, William/Čovjek u crnom (gl. Ed Harris, a može se vidjeti kao negativ Revolveraša iz originalnog filma), koji je, zahvaljujući većinskom udjelu u dionicama, faktički vlasnik parka. Prikazan je kao čovjek u potrazi za smislom (čini se da ga ne može naći u »stvarnom« svijetu), a taj se smisao do kraja prve sezone pokazuje kao želja da domaćini steknu sposobnost nauditi gostima, čime bi, kako on smatra, prostor parka prestao biti puka igra (simulacija) i postao »stvarnost« u kojoj je smisao moguć (postavlja se, naravno, pitanje kakav bi to smisao bio). Konačno, tu su, uz Bernarda Loweoa, domaćini Dolores Abernathy (gl. Evan Rachel Wood) te Maeve Millay (gl. Thandie Newton), koji postepeno stječu samosvijest. Prve dvije junakinje pripadaju prostoru parka, kao žanrovski klišeji vesterna – Dolores (doslovno »ona koja pati«) je farmerova kći, a Maeve je madam u bordelu – dok je Bernard, pomalo neočekivano, šef osoblja zaduženog za održavanje parka. Za razliku od

Dolores i Maeve, čak ni ljudski inženjeri (osim Forda) nisu svjesni Bernardo-ve »prave« prirode.

Uopćeno govoreći, serija vrši inscenaciju binarne podjele prostora i likova, kao i ontološkog statusa svijeta, koja se uspostavlja prvenstveno za gledaoce. Na drugoj razini ova se podjela uspostavlja kao rascjep unutar žanrova predstavljanja. Prostor je podijeljen između samog parka i odaja namijenjenih njegovoj produkciji i održavanju; likovi su podijeljeni na domaćine i goste, ali u biti na ljude i androide; moć je podijeljena, hegelijanski govoreći, između gospodara i roba; a svijet na stvarni i simulirani. S tim u vezi, Marcus Arvan skreće pažnju na to da je »filozofska poanta [serije] to da *ne postoji razlika između ‘simulacije’ i ‘stvarnosti’ ili između ‘simuliranog svijeta’ i ‘stvarnog svijeta’*. Biti simuliran isto je što i biti stvaran«. <sup>17</sup> Ova teza, međutim, može biti očigledna samo gledaocima serije, dok je njenim junacima spomenuta binarna podjela neupitna, sve do trenutka u kojem »domaćini« započinju svoju pobunu. Žanrovska podjela suprotstavlja znanstvenu fantastiku i vestern,

9

Prostor je zabavnog parka u seriji zaista konstruiran kao niz »platoa«, u smislu u kojem taj pojam koriste Deleuze i Guattari: »‘Platoon’ nazivamo bilo koje mnoštvo povezano s drugim mnoštvom putem površinskih podzemnih kanala tako da oblikuje ili nastavlja rizom.« – Gilles Deleuze, Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, preveo Brian Massumi, University of Minnesota Press, Minneapolis 1987., str. 2.

10

Mnoštva koja sačinjavaju platoe su, kako navode Deleuze i Guattari, »definirana izvanjskošću: apstraktnom linijom, linijom bijega ili deterritorijalizacije na osnovu koje mijenjaju svoju prirodu i povezuju se s drugim mnoštvima«. – Ibid., str. 9.

11

Will Slocombe, »‘That Which Is Real Is Irreplaceable’: Lies, Damned Lies, and (Dis-)simulations in *Westworld*«, u: A. Goody, A. Mackay (ur.), *Reading Westworld*, str. 43–60, str. 51.

12

Ibid., str. 54.

13

Riječ je o neprestanoj promjeni fokusa same serije koje se odigrava već s drugom sezonom, u kojoj centar zapleta postaje sakupljanje podataka o korisnicima parka (očigledna paralela s istim poduhvatima velikih društvenih mreža poput *Facebooka*, *Twittera*, *Instagrama*, *Tik-toka* i drugih), pokušajima da se stekne besmrtnost kroz digitalizaciju ljudske svijesti, i uvođenjem Forgea, virtualne realnosti u kojoj svijesti svih domaćina mogu postojati nezavisno od njihovih materijalnih tijela, što su teme koje nisu niti nagoviještene u prvoj sezoni. Konceptualno govoreći, najproblematičnije je svakako neproblematizirano

uvođenje virtualne realnosti, kojom se poriče izvorni problem simulakrura parka tako što se uvodi još jedan simulakrum, prema modelu *Matrixa*, prikazan kao neka vrsta onostranosti za androide u kojoj im se omogućava ‘spas’, čime se problem pobune, kao razrješenja prve sezone, čini irelevantnim. Druga i treća sezona, prema tome, izbjegavaju na ozbiljan način izvesti zaključke za koje su u prvoj sezoni postavljene premise.

14

Ime ovog lika priziva nekoliko povijesnih figura koje je važno spomenuti: »Njegovo je puno ime mitsko jer je pravo ime povijesne ‘kukavice’ Roberta Forda koji je ubio čuvenog (...) kauboja Jesseja Jamesa, jednog od junaka mitologije vesterna. To ime, međutim, također priziva čuvenog režisera vesterna Johna Forda, čiji su filmovi (...) definirali žanr i mit o pripitomljavanju zapada (...). Konačno, to ime priziva čuvenog proizvođača automobila čiji su napori da proizvede savršeno okruženje u kojem će kontrolirati radnike unutar i van tvornice inspirirali originalnu američku raspravu o *R.U.R.* i definiciju termina ‘robot’ kao otuđenog industrijskog radnika.« – D. Abnet, »Escaping the Robot’s Loop?«, str. 227.

15

Sezona 1, epizoda 4 – »Dissonance Theory«.

16

Sezona 1, epizoda 9 – »The Well-Tempered Clavier«.

17

Marcus Arvan, »Humans and Hosts in *Westworld*: What’s the Difference?«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 26–38, str. 26.

iako se oba ova žanra u čitavoj seriji odigravaju unutar koordinata »estetskog režima«<sup>18</sup> umjetnosti, u smislu u kojem ga Rancière razumijeva.<sup>19</sup>

Sve navedene binarne opozicije poklapaju se – ljudi koji su »stvarni« subjekti imaju totalnu moć, dolaze izvan parka, kao gosti ili inženjeri, i nosioci su znanstvene fantastike. Domaćini su simulacije ljudi, pripadaju prostoru parka – robovi su, kao »neka živa imovina«,<sup>20</sup> lišeni bilo kakve moći, a nosioci su žanra vesterna. Međutim, kako se zaplet bude razvijao, binarna podjela bit će sve manje očigledna, da bi do kraja prve sezone bila u potpunosti urušena. Mogao bih zato proširiti konstataciju s početka i reći da serija zapravo inscenira postepenu imploziju binarne podjele koja se pokazala kao njena polazna tačka, kroz osipanje granice koja je razdvajala suprotstavljene strane. Dana implozija ima brojne implikacije, od kojih su neke kontradiktorne (npr. oslobođenje koje je najavljeno ne djeluje emancipatorno, već završava »mimetičkim nasiljem«),<sup>21</sup> ali je važno primijetiti da su binarne pozicije prikazanog svijeta uspostavljene unutar određene »podjele čulnosti«<sup>22</sup> koja ih omogućava i koja se mora učiniti eksplicitnom da bi njeni principi bili shvaćeni i povezani sa širim kontekstom.

### Slike lišene dubine: simulakrum i njegova ograničenja

Park, čije ime nosi čitava serija, je simulakrum, to je jasno od samog početka. Ali što je simulakrum? Ovaj je problem prvi put filozofski obradio Platon u dijalogu *Država*, *Državnik* i *Sofist*, kako bi se opisala posebna vrsta odnosa između uzora i imitacije, odnosno između »slike« (*eikon*) i »prividne slike« (*phantasma*), kojoj će u latinskom pripasti prijevod *simulacrum*.<sup>23</sup> Simulakrum za njega nije »tek jalova i beskorisna slika, već devijacija i izopačenje same imitacije – lažna sličnost«.<sup>24</sup> Tijekom dvadesetog stoljeća ova koncepcija preuzeta je i razvijena od strane francuskih filozofa kao što su Deleuze i Baudrillard, na različite načine.<sup>25</sup> U ovom dijelu rada koncentrirat ću se na shvaćanje drugog, kako bi se u trećem odjeljku vratio na shvaćanje prvog.

Po Baudrillardovu mišljenju, čitav suvremeni svijet pripada »eri simulacije« koja je »inaugurirana ukidanjem svega označenog (...) s njegovim vještačkim uskrsnućem kroz sistem znakova, kao materijalom podatnijim za oblikovanje od značenja, koji se podređuje svim sistemima ekvivalencije, svim binarnim opozicijama, svakoj kombinatoričkoj algebri«.<sup>26</sup> U skladu s time, pitanje o stvarnosti slika

»... više nije pitanje podražavanja, ni udvajanja, čak ni parodije. Riječ je o zamjeni znakova stvarnosti za samu stvarnost, odnosno, o operaciji odlaganja svakog stvarnog procesa kroz njegovog operacionog dvojnika, programsku, metastabilnu, savršeno deskriptivnu mašinu koja osigurava sve znake stvarnog i pravi kratak spoj u svim njegovim pokušajima prelaska.«<sup>27</sup>

Baudrillardove riječi kao da su direktan opis prostora parka: budući da je njegova tema Divlji zapad, sve označeno ukinuto je i uskrsnuto kroz sistem znakova, jednostavno zato što ovi ne upućuju na neke »stvarne« povijesne događaje, predmete ili uvjete itd., već upućuju na žanrovsko predstavljanje koje formira mrežu pravila njegove čulne stvarnosti. Poput videoigre (serija se očigledno naslanja na MMORPG tip igara), ona sadrži likove, zaplete, potrage (*quests*), dok su posjetioci, gosti (igrači), uokvireni njegovim narativima, i u konačnici, samim zakonima fizike ovog konstruiranog svijeta (zanimljivo je, međutim, kako se granice njegove fizike često poklapaju s granicama moralnosti). Ovome treba dodati i neke druge modele igara, koje navodi Nicholas

Moll – »[u] seriji, park *Zapadni svijet* predstavljen je kao kombinacija dva aspekta stolnih igara. Prvi je tzv. *sandbox* format. Drugi je *live-action role-playing* (LARP)«<sup>28</sup> – dok Abnet zapaža kako je jedan od njenih modela svakako i »videoigra *Red Dead Redemption* iz 2010., kao i njen nastavak *Red Dead Redemption 2* iz 2018. godine.«<sup>29</sup> Sasvim primjereno logici simulakruma, park se ne može locirati ni fizički, na nekoj poznatoj geografskoj lokaciji, ni u neki jasan povjesni trenutak (bilo kao simulacija, bilo u fikcionalnom svijetu serije). To naravno ne znači da u njemu ne postoji mnoštvo označitelja povijesti i teritorija, kao što su različiti tipovi doseljenika, društvene strukture

18

U ovom kontekstu to, prije svega, znači da se svijet serije, bez obzira na žanr, konstruira tako da se »umjetnički fenomeni identificiraju putem njihovog poklapanja sa specifičnim režimom čulnosti« koji ne samo da dominira u ovom svijetu nego ga serija i dijeli s našim svijetom. Jacques Rancière, *The Politics of Aesthetics: the Distribution of the Sensible*, preveo Gabriel Rockhill, Continuum, London 2004., str. 22.

19

Na drugom mjestu, Rancièreovo razumijevanje estetskog režima objašnjavam na sljedeći način: »Konačno, estetski režim podrazumijeva suprotstavljanje reprezentativnom, a njegov naziv možemo objasniti povratkom na Rancièreovo razumijevanje pojma *aisthesis* kao režima čulnog.« – Stevan Bradić, »Nemi govor i opasnost pisanja: Ransijerovo razumevanje književnosti«, *Letopis Matice srpske*, knj. 495, sv. 3, ožujak 2015., str. 299–320, str. 308. Popularni žanrovi koje nam *Zapadni svijet* donosi, po svojoj koncepciji podrazumijevaju određene elemente reprezentativnog režima predstavljanja, ali je važno uočiti da su oni ipak obuhvaćeni estetskim, čime takoreći, usprkos futurističke dimenzije, pripadaju našoj epohi.

20

Aristotel, *Politika*, preveo Tomislav Ladan, Globus, Zagreb 1988., str. 8.

21

René Girard, »Mimesis and Violence: Perspectives in Cultural Criticism«, u: René Girard, *The Girard Reader*, James G. Williams (prir.), The Crossroad Publishing Company, New York 1996., str. 9–20, str. 13.

22

Ovo je Rancièreov termin, koji podrazumijeva »sistem očiglednih činjenica čulnog opažanja koji istovremeno ukazuje na postojanje nečega zajedničkog, ali i na podjelu koja određuje dijelove i pozicije unutar njega (...) kao i način na koji individue učestvuju u ovoj podjeli«. – J. Rancière, *The Politics of Aesthetics*, str. 12.

23

Platon tako navodi, kroz figuru stranca u dijalogu *Sofist*: »Kao prvo, u umijeću oponašanja vidim umijeće preslikavanja. Ono biva ponajviše tada kada netko stvara imitaciju prema mjeri uzora, i to u duljini i širini i dubini (...). Nije li, dakle, ispravo jedno jer je slično, nazvati slikom? (...) I tome pripadajući dio mimetike treba li zvati imenom koje prije rekosmo, to jest umijećem preslikavanja? (...) Zar ne bismo onda umijeće koje stvara prividnu sliku, a ne sliku, najispravnije mogli nazvati umijećem koje stvara prividnost?« – Plato [Platon], *Sofist, Kratil, Teetet, Sofist, Državnik*, preveli Dinko Štambuk, Milivoj Sironić, Veljko Gortan, Plato, Beograd 2007., str. 237–238.

24

Michael Camille, »Simulakrum«, u: R. S. Nelson, R. Shiff (ur.), *Kritički termini istorije umetnosti*, str. 59–74, str. 60.

25

Slocombe iz sličnog metodološkog okvira pristupa analizi *Zapadnog svijeta*, ali je prvenstveno zainteresiran za status serije kao umjetničke robe na kulturnom tržištu, a ne zapleta koji nam ova serija nudi. On tako smatra da je »*Zapadni svijet* 'neprestani test, kružni odgovor, verifikacija koda': ukratko, laž napisana kako bi se impliciralo da su određene stvari istinite.« – W. Slocombe, »'That Which Is Real Is Irreplaceable'«, str. 45.

26

Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, prevela Sheila Faria Glaser, The University of Michigan Press, Ann Arbor 1994., str. 2.

27

Ibid.

28

Nicholas Moll, »A Special Kind of Game: The Portrayal of Role-play in *Westworld*«, u: J. B. South, J. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 15–25, str. 17.

29

D. Abnet, »Escaping the Robot's Loop?«, str. 226.

karakteristične za gradove Divljeg zapada,<sup>30</sup> fragmenti Američkog građanskog rata, meksička granica (pretpostavljamo s Teksasom, iako se to nikada eksplicitno ne kaže), konfederacijski vojnici i vojnici Unije, ali svi ovi označitelji upotrijebljeni su jednostavno kao sadržaj narativnih formi parka lišenih kontekstualnih povijesnih relacija, na očigledno nedosljedan način. U skladu s time, Abnet dodaje da park i ne može gostima pružiti »povijesni Zapad« jer

»... povijest nema fiksirano značenje i svrhu, za razliku od mita«, zbog čega »umjesto povijesnog zapada, *Zapadni svijet* nudi gostima narative mitskog Zapada koji se mogu naći u pejzažnom slikarstvu, petparačkim romanima, televizijskim serijama, filmovima i Walt Disneyjevoj Pograničnoj zemlji.«<sup>31</sup>

Tako, na primjer, u narativu u kojem pratimo mladog Williama, budućeg Čovjeka u crnom i vlasnika parka, susrećemo *Confederados*, bivše konfederacijske vojnike koji su odbili predati se nakon poraza Konfederacije u Američkom građanskom ratu i sada predstavljaju opasnu bandu koja terorizira goste i domaćine duž »granice«, u djelu parka rezerviranom za »odrasle«. <sup>32</sup> Na osnovu ovoga možemo zaključiti da se rat završio. Ali u narativu koji predstavlja sadašnjost zapleta serije, vojnici Unije regrutiraju novopridošle goste za borbu u ratu. <sup>33</sup> U narativu mladog Williama, jedan od domaćina, Lawrence (Meksikanac), govori o ratu vlade i *Confederados*a protiv farmera s one strane granice, <sup>34</sup> tako da gledaoci mogu pretpostaviti da je riječ o Meksičko-američkom ratu, ali se ovo nikada ne razjasni. Slična zapažanja mogu se napraviti o brojnim elementima parka (npr. iako postoji, rasa nije nikakav problem, tako da se ni sami *Confederados* ne bore za robovlasništvo, pleme Ghost Nation govori lakota umjesto foks jezikom, koji bi bio primjereniji za pretpostavljenu regiju, i postupa na klišeiziran način, karakterističan za Fordove vesterne itd.). U svakom slučaju, povijesni okvir parka nije jednostavno neuspješno uspostavljen, tako da se proteže od 1840-tih do 1860-tih godina i da se u njemu nenamjerno miješaju kontradiktorni društveni i kulturni elementi, već je svjesno nejasan jer nije inscenacija bilo kojeg povijesnog događaja.

Povijest nije cilj Zapadnog svijeta, naprotiv, ona je njegov materijal, kao beskrajna mreža označitelja koji su lišeni svojih izvornih međuzavisnosti, raskomadani da bi bili ponovo povezani i konstruirani tako da se mogu uspješno komodificirati jer su sva iskustva parka »komodificirana iskustva«. <sup>35</sup> Označitelji povijesti postaju roba, a ukoliko je izražena kroz kvantitativnu medijaciju ove vrste, utoliko sama povijest gubi dubinu i bilo kakav pretpostavljeni smisao – za kojim mnogi likovi ove serije navodno tragaju (William, Logan, Dolores i Maeve). Osim toga, park posreduje sve označitelje formom vesterna, umjetničkog žanra kojim je na konvencionaliziran, petparački način predstavljana američka povijest. <sup>36</sup> Sam ovaj žanr upravo i predstavlja komodifikaciju američke povijesti ili, prije, američke nacionalne mitologije.

Gosti parka, međutim, i nisu u potrazi za povijesnim lekcijama. Oni tragaju za nesputanim užitkom koji skupo plaćaju – u jednom dijalogu Logan Delos, sin vlasnika tvrtke Delos, i brat buduće Williamove žene, napominje kako je dnevna cijena boravka u parku 40 000 dolara<sup>37</sup> (u originalnom filmu iz 1973. godine ta je cijena iznosila svega 1000 dolara). S druge strane, ovaj užitak nije neka »slobodno plutajuća«, neuobličena i spontana energija, već je proizveden kroz samu mrežu označitelja, kroz fantazije o Divljem zapadu posredovane žanrom vesterna. Drugim riječima, način na koji gosti žele, kao i objekti njihove želje, uvijek su već unaprijed dani, čak i prije nego što su kročili u park. Park, prema tome, nije ni uzrok ni posljedica njihove želje jer kao sadržaj prethodi njihovoj želji, ali i da forma ove želje prethodi parku,



i da je uvijek već prisutna u (fikcionalnom) svijetu (serije). Na ovaj način park je zaista kodiran i to ne samo u smislu da svi događaji koji se u njemu odigravaju prate programski kod i inženjersku konstrukciju nego i zato što je posao programera i inženjera unaprijed determiniran društvenim i umjetničkim konvencijama koje reguliraju artikulaciju želje. Prije nego njegova tehnološka regulacija, ovo je razlog simultantnosti parka. Možemo čak reći kako je programiranje (»petlje« koje i gosti i domaćini moraju da prate) samo još jedna mreža označitelja, koje prati model kako bi se konstituirala slika. A kao takva ona se javlja u vidu »vječnog vraćanja istog« (Nietzsche). Očigledno je kako na osnovu ovoga možemo pretpostaviti da nije samo park simulakrum nego da je to čitava društvenost koja ga navodno nadilazi (odsutna u prvoj, ali prisutna u drugoj i trećoj sezoni). Jednako kao i Baudrillard o našoj stvarnosti, o svijetu prikazanom u seriji možemo zaključiti da je zabavni park »prikazan kao imaginaran da bi nas uvjerio da je sve ostalo stvarno, mada čitav Los Angeles i Amerika koji ga okružuju nisu više stvarni, već pripadaju hiperstvarnom poretku i poretku simulakruma«. <sup>38</sup>

Nakon izloženog, možemo pristupiti središnjem sukobu koji je prikazan u seriji. Međutim, umjesto da ga analiziram u žanrovskom, znanstvenofantastičnom ključu, kao sukob ljudi i androida, apstrahirat ću od pretpostavljenog identiteta sukobljenih strana i usredotočit se na samu njihovu relaciju. <sup>39</sup> Iz tog

30

Don Fallis osvrnut će se na povijest zabavnog parka s temom Divljeg zapada, zapažajući kako je William Frederic Cody taj koji je »bio pravi kauboj, nakon što se penzionirao, započeo čuveni šou 'Divlji zapad Buffalo Billa', u kojem je glumio da je kauboj. Svo pretvaranje na takvim predstavama o Divljem zapadu bile su prvi korak prema stvaranju Zapadnog svijeta«. – Don Fallis, »On Playing Cowboys and Indians: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 3–14, str. 7.

31

D. Abnet, »Escaping the Robot's Loop?«, str. 226.

32

Sezona 1, epizoda 7 – »Trompe-L'Œil«.

33

Sezona 1, epizoda 2 – »Chestnut«.

34

Sezona 1, epizoda 7 – »Trompe-L'Œil«.

35

W. Slocombe, »'That Which Is Real Is Irreplaceable'«, str. 48.

36

Carol Erwin ističe da je specifična perspektiva serije zasnovana na vesternima koji su »razvijeni tokom ranih pedesetih, oslanjajući se prvenstveno na pogranično okruženje kako bi obradili problem društvene pravde. Ovi filmovi lociraju 'izvor nepravde u institucijama moći' (željeznici u to vrijeme), a

heroj (revolveraš) pobjeđuje korumpiranog biznismena, osnažujući članove zajednice«. – Carol Erwin, »The Frontier Myth of Memory, Dreams, and Trauma in Westworld«, A. Goody, A. Mackay (ur.), *Reading Westworld*, str. 119–140, str. 124. U seriji je perspektiva slična – »institucije moći« su same institucije parka, androidi su »heroji«, a William je »korumpirani biznismen«.

37

Sezona 1, epizoda 3 – »The Stray«.

38

J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 12.

39

Veći se broj radova koncentrira upravo na specifičnu mehaničku prirodu domaćina, naspram biološke prirode ljudi, čitajući sukob serije denotativno. Arvan, na primjer, zaključuje svoju analizu konstatacijom da mi »postupamo slično«, kao ljudi iz serije jer smo »stvorili lažne inteligencije poput IBM-ovog *Watsona*, Appleove *Siri*, i AI robota – koji mogu raditi mnoge stvari kao i mi«, ali, »ne dovodimo u pitanje način na koji se ponaša[mo] (...) prema njima«. – M. Arvan, »Humans and Hosts in *Westworld*«, str. 35. François Jaquet, Florian Cova izlažu različite načine na koje se ljudskost verificirala kroz povijest (inteligencija, moralni sud, slobodna volja) i pokušavaju sagledati sukob u seriji kao sukob između različitih vrsta, a stajalište ljudi u odnosu na robote kao »specizam« odnosno »uvjerenje prema kojem je dobiti ljudi važnija od dobiti drugih

ugla možemo govoriti o relativno klasičnom odnosu *gospodara i roba* (Hegel). Možemo čak i tvrditi da je čitava serija retrofuturistička parabola o ovoj relaciji (kao što je to, uostalom, slučaj s mnogim drugim sličnim narativima – spomenuti *R.U.R.*, *Istrebljivač*, *Terminator*, *Matrix*, recentniji *Ex Machina* (Alex Garland, 2015.) itd. Opisana relacija je, naravno, kontradiktorna temi simulakrura s obzirom na to da Baudrillard inzistira na tome da je »simulacija karakterizirana precesijom modela (...). Činjenice više nemaju specifičnu putanju (...) nema više razilaženja značenja, nema dijalektičkih polova, nema negativnog elektriciteta, implozija suprotstavljenih strana«. <sup>40</sup> Ključno pitanje, prema tome, postaje kako serija usredotočena na probleme simulakrura uključuje dijalektičke procese u svoj zaplet i nudi li ovo uključivanje uvjerljivu alternativu Baudrillardovu nihilizmu, ili je i sama postala subjekt njegove logike, uvodeći mogućnost »realnog« kako bi je odmah opovrgla? Ovo pitanje vodi nas k problemu samosvijesti, kao jednom od središnjih problema u seriji.

### Poslije simulakrura: naprijed k Hegelu

Kao što čuvena Hegelova analiza iz *Fenomenologije duha* pokazuje, čista svijest ne može u potpunosti ostvariti svoju želju za samom sobom u stvarstvu jer je primorana uništavati ga kako bi se prepoznala kao njegova supstanca. Ona na ovaj način, doduše, pronalazi sebe kao supstancu svijeta, ali ovaj pronalazak u isto vrijeme gubi jer stvari na kojima se to verificira uništava u ovom procesu. Da bi riješila ovaj problem potrebna joj je instanca koja bi je mogla prepoznati i priznati, a da i sama ne bude uništena. Jedina je takva instanca druga svijest, odnosno tako nešto moguće je samo u susretu svijesti sa sobom kao drugim. Zajednica (jednakih) je, prema tome, jedini način da svijest zadovolji želju za samom sobom. S druge strane, ovo priznanje nije nikako jednostavno jer ga mogu dati samo jednaki, ali da istovremeno, da bi se pokazala kao bitna, svijest mora uskratiti priznanje drugom, a time i samoj sebi jer je i ona ta ista i jednaka svijest. Ovaj klinč vodi u borbu na život i smrt jer obje svijesti moraju pokazati svoju apsolutnu autonomiju od stvari, pa čak i od samog života. To svijest vodi k paradoksu da je primorana izgubiti vlastito postojanje kako bi se potvrdila kao svijest, a time počela cijeniti život jednako kao i priznanje da je svijest. Prva od dvije suočene svijesti koja dođe do ove spoznaje priznaje drugu, a sama ostaje nepriznata, čime se uspostavlja hijerarhijska relacija moći između čiste i neposredne svijesti. Hegel ih imenuje gospodarom i robom.

Gospodar, tako, postaje ona svijest »koja postoji za sebe, ali (...) koja je posredovana sa sobom pomoću jedne druge svijesti, naime pomoću takve jedne svijesti u čiju bit spada to da je ona sintetizirana sa samostalnim bićem ili sa stvarstvom uopće«. <sup>41</sup> U skladu s time čista svijest kao »gospodar stoji isto tako posredstvom roba u vezi sa stvari«. <sup>42</sup> Na ovaj način samo je neposredna svijest u direktnoj relaciji s čulnom stvarnošću (što je i čini neposrednom), dok za »za gospodara postaje putem toga posredovanja neposredan odnos kao čista negacija te stvari, ili *uživanje*«. <sup>43</sup> Ovo uživanje proizvod je interakcije neposredne svijesti/roba i stvari, ali »ona je za nj u isto vrijeme samostalna i zbog toga on nije u stanju svojim negiranjem izaći s njom na kraj uništivši je, ili on je samo *obrađuje*«. <sup>44</sup> Ključan je moment za roba u ovom procesu sljedeći:

»Negativni odnos prema predmetu pretvara se u njegovu formu i u nešto što traje; jer upravo za onoga tko radi predmet posjeduje samostalnost. Ta negativna sredina ili to djelovanje koje se sastoji u formiranju jest ujedno pojedinačnost svijesti ili njeno čisto biće za sebe, koje potom u radu istupa iz nje i ulazi u element trajanja.«<sup>45</sup>

Sluga, prema tome, shvaća da njegov rad na stvarnosti, njegovo unosenje forme u ono što je dano, jest unosenje njega samog u stvarost, kroz koju on također postaje samosvjestan:

»Jer, u obrazovanju stvari vlastiti negativitet svijesti, njeno biće za sebe, postaje za nju predmetom samo time što ona ukida suprotnu formu koja pojedinačno postoji. Ali to predmetno negativno jest upravo ono tuđe bitstvo pred kojim je ona drhtala. Sada pak ona razara to tuđe negativno, postavlja sebe kao takvo jedno negativno u elemenat trajanja (ostajanja) i time postaje sama za se nešto što bivstvuje za sebe.«<sup>46</sup>

U opisanoj relaciji gospodareva je prednost samo relativna jer počiva na relaciji s robom jer ovaj, suočavajući se sa smrću, shvaća provizornost gospodareve moći. Također, za razliku od gospodara, koji je još uvijek vođen željom, sluga uči odlagati njeno zadovoljenje kroz rad, a postupajući tako proizvodi samog sebe i postaje vlastita svrha, ostvarujući vladavinu nad materijalnom stvarnošću i postajući povijesni subjekt. S druge strane, gospodar, koji je kroz ovu borbu sa slugom oblikovao sebe kao ratnika jer je time oslobodio sebe od nužnosti rada, on ne oblikuje ni svijet ni samog sebe, gubeći vlastito biće u užitku.

U *Zapadnom svijetu* možemo govoriti o odnosu gospodara i roba kao odnosu gostiju i domaćina. Onni Hirvonen se također bavi ovom relacijom, navodeći da su u

»... *Zapadnom svijetu*, ljudi gospodari, a androidi robovi, prisiljeni raditi prema hirovima programera. Upravo je ovaj disbalans u statusu i moći glavni razlog borbe koja će domaćine dovesti do kontrole tematskog parka i svrgavanja ljudi koje su ranije zvali 'bogovima' (...). Ovo je ista dinamika koju je njemački filozof G. W. F. Hegel prepoznao u međuljudskim odnosima.«<sup>47</sup>

bića«. – François Jaquet, Florian Cova, »Of Hosts and Men: *Westworld* and Speciesism«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 219–228, str. 220. Čini se, međutim, da se na ovaj način promašuje poanta serije, koja vrši umjetničko transponiranje određenih političkih problema kroz trope znanstvene fantastike. Postkolonijalna varijacija ove interpretacije ipak može pružiti korisne uvide, kao što pokazuje Dan Dinello, ističući da domaćini »prihvaćaju militantnu filozofiju Franca Fanona, koji je vidio nasilnu revoluciju kao nužan i opravdan odgovor na totalitarizam i kolonizaciju«. – Dan Dinello, »The Wretched of *Westworld*: Scientific Totalitarianism and Revolutionary Violence«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 239–251, str. 247.

40

J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, str. 17.

41

Georg Vilhelm Fridrih Hegel [Georg Wilhelm Friedrich Hegel], *Fenomenologija duha*, pre-

veo Nikola M. Popović, Beogradski izdavačko-grafički zavod, Beograd 1986., str. 116.

42

Ibid.

43

Ibid.

44

Ibid.

45

Ibid., str. 118.

46

Ibid., str. 118–119.

47

Onni Hirvonen, »*Westworld*: From Androids to Persons«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 61–70, str. 66.

U skladu s time, gosti su usmjereni na užitak i posredstvom domaćina teže ga ostvariti. Neki od gostiju također pokušavaju »pronaći sami sebe«<sup>48</sup> dolaskom u park, odnosno da se potvrde kao samosvijesti kroz avanture koje im park može ponuditi. Pitanje koje možemo postaviti jest, međutim, sljedeće: dobivaju li gosti u kontaktu s domaćinima istinsko priznanje? Obratno: bivaju li domaćini priznati od strane gostiju? Odgovor je istovremeno pozitivan i negativan – domaćini prepoznaju goste kao jednake, ali kako je to njihova programirana reakcija, ona je simulirana i gosti je kao takvu i prihvaćaju (iako se iznova iščuđavaju nad prirodnošću reakcija domaćina). S druge strane, neki se od domaćina 'bude', odnosno, stječu samosvijest u nekoliko scena tijekom prve sezone i samo u vezi s tim scenama možemo govoriti o istinskom priznanju (domaćini često veoma teško izlaze na kraj s priznanjem pa tako u relaciji Dolores – William ono zadobiva oblik psihološkog poremećaja kod Dolores). Gosti i osoblje parka po pravilu ove događaje 'buđenja' ne prihvaćaju kao takve i tretiraju ih kao greške u programu ili hardverske kvarove (što oni u izvjesnom smislu i jesu – mogli bismo tvrditi da je svijest u bilo kakvom materijalnom mediju, mašinskom ili biološkom, 'kvar'). Postupajući tako oni uskraćuju priznanje domaćinima, čak i kada je ono istinski zaslužno, zadržavajući ih na razini »oruđa koja govore« (Aristotel).

Iz perspektive gostiju i osoblja, s izuzetkom glavnog inženjera Forda, odnos između njih i domaćina je odnos svijesti i stvarstva uopće. Oni, kao svijest, u domaćinima kao stvarima neprestano pronalaze same sebe kao njihovu supstancu kroz njihovo neprestano uništavanje, čime potvrđuju želju za sobom samima, ali ne i za nekom pojedinačnom stvari/domaćinom. Upravo se to vidi iz njihovih postupaka, kao i u mantri producenata parka, koji bi trebao gostima »pomoći u pronalaženju samih sebe«.<sup>49</sup> Ali oni neprestano ostaju frustrirani jer (vodeći se dijalektikom svijesti) u odnosu sa »stvarima« njihovo prepoznavanje ne može imati trajni karakter jer »stvari« u njemu iščezavaju. Pa čak i kada uđu u borbu na život i smrt s domaćinima, ova borba nema nikakvu težinu zato što domaćini ne mogu ugroziti život gostima, uslijed protokola u njihovom programu.<sup>50</sup> Park je, prema tome, narcistička fantazija, pristupačna samo najbogatijima, koja ne može ispuniti ono što obećava jer nudi simulirane susrete u kojima su gosti zaštićeni od bilo kakvog rizika. Sve što oni mogu dobiti iz takve ponude savladavanje je i uništavanje čovjekolikih stvari i prolazni užitak koji tako nastaje (koji se onda implicitno postulira kao neka vrsta »samopronalaženja«). Istovremeno, upravo ovaj raskorak između obećanja i ispunjenja osnovni je princip profitabilnosti parka jer goste navodi da se neprestano vraćaju i ponavljaju potragu.

Ali većinski vlasnik parka, William, nije zadovoljan ovakvim stanjem. Pored njegova početnog i kratkotrajnog uvjerenja da domaćini, a posebno Dolores, mogu biti svjesni,<sup>51</sup> on je nezadovoljan frustracijom koju park neprestano obnavlja. Njegovo rješenje, međutim, nije pronaći svijest u drugosti stvari/domaćina, već simulaciju parka preobraziti u stvarnu borbu na život i smrt. Na ovaj način on preskače korak u kojem bi mogao steći priznanje kao samosvijest putem prepoznavanja duge svijesti i prelazi u borbu na život i smrt sa samim predmetima. Njegov odnos sa smrću bi, prema tome, bio posredovan predmetima u kojima prepoznaje samog sebe, ali ne i dugog, pa tako ni priznanje koje od drugog dobiva. On zato nikada ne može dosegnuti punu samosvijest, iako neprestano traga za »središtem labirinta«,<sup>52</sup> centralnim simbolom samosvijesti *Zapadnog svijeta*. A kada ga Dolores zaista pronađe,<sup>53</sup> on nije u stanju razumjeti ga i odbacuje ga, ostajući frustriran.<sup>54</sup> Jedini trenutak

u kojem djeluje zadovoljno posljednja je epizoda prve sezone u kojoj je prvi put istinski ranjen od strane pobunjenih domaćina. Upravo zato diskutabilan je zaključak Jasona T. Eberla, po kojem Williamova radost u ovom trenutku nije jednostavno »ispunjenje njegove želje da igra opasniju igru. To je, prije svega, dokaz da je *Zapadni svijet* evoluirao u svijet sukoba osoba s osobama, od kojih svaka traga za vlastitim narativom«. <sup>55</sup> Da je to slučaj, William bi morao u domaćinima prepoznati samosvjesna bića koja su mu jednaka, što on, doduše, pokušava prvi puta kada dolazi u park, ali nakon inicijalnog neuspjeha to više ne čini.

Drugo bitno pitanje koje se pokreće kroz dijalektiku gospodara i roba tiče se rada. Ono je prisutno u čitavoj prvoj sezoni, mada nikada nije direktno obrađeno, a u narednim sezonama kao da u potpunosti iščezava. Ono bi se moglo formulirati na sljedeći način: tko točno radi u parku? Formalno govoreći, radi osoblje, programeri, inženjeri, pisci scenarija, osiguranje, menadžeri itd. Njihov rad oblikuje svijet parka i vodi ih prema vlastitoj samosvijesti. Ekonomski govoreći, njihov rad stvara višak vrijednosti. Istovremeno, ovakva se tvrdnja može obraniti samo ako prihvatimo tezu da su domaćini zaista stvari, oruđa koje govore. jer svi likovi osim Forda postupaju s njima na ovaj način (a i on tako postupuje čitavih 35 godina, iako zna da stvari stoje drugačije), oni kao takvi ne stvaraju vrijednost, već je samo prenose na konačni proizvod jer spadaju u fiksni kapital. Ali kao gledaoci mi smo primorani vidjeti ih kao svjesna bića, sposobna dosegnuti punu samosvijest. Njihov status stvari od samog je početka prikazan kao lažan, što znači da oni također rade, u smislu da njihova djelatnost oblikuje materijalnu stvarnost parka, iako je to u početku uglavnom uvjetovano njihovim programom. Proizvod parka i nisu domaćini, već same relacije u koje oni ulaze s gostima. Zbog toga upravo oni stvaraju najveći dio relativnog viška vrijednosti, dok ulaganje u njih pokriva jedino njihovo golo postojanje. <sup>56</sup> Oni, također, ne rade samo u simuliranom smislu, ispunjavajući razne unaprijed zamišljene uloge, već vrše direktan fizički rad na oblikovanju pejzaža i arhitekture parka. Konačno, najvažniji oblik rada koji je jedan do-

48

»Chestnut«.

49

Ibid.

50

»The Stray«.

51

»Dissonance Theory«.

52

Sezona 1, epizoda 1 – »The Original«; Sezona 1, epizoda 5 – »Contrapasso«; sezona 1, epizoda 10 – »The Bicameral Mind«.

53

»The Bicameral Mind«.

54

Patricia Trapero-Llobera zapaža kako William čitavom parku pristupa kao video igri »sudjelujući u svim narativima kao katalizator i beta-tester u otvorenom svijetu igre, u kojem će ga čišćenje svih razina dovesti do Labirinta

kao i do borbe protiv posljednjeg šefa, Wyatta«. – Patricia Trapero-Llobera, »The Observer(s) System and the Semiotics of Virtuality in *Westworld's* Characters: Jonathan Nolan's Fictions as a Conceptual Unity«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 162–171, str. 164. Upravo ovakav pristup »napredovanja« onemogućava mu razumjeti vlastita iskustva u parku.

55

Jason T. Eberl, »Revealing Your Deepest Self: Can *Westworld* Create or Corrupt Virtue?«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 50–60, str. 58.

56

Domaćini su tretirani kao posjed kompanije Delos, kojoj zato nije u interesu da se bilo koji domaćin u potpunosti uništi jer time gubi kapital uloženi u njega/nju. Ovdje možemo konstatirati da domaćini i faktički okupiraju poziciju robova jer »vlasnik robova kupuje svog radnika kao što kupuje konja. Kad iz-

maćin u stanju obavljati Bernardovo je pisanje koda (»neki od najelegantnijih dijelova koda«,<sup>57</sup> kako to kaže Ford), koji predstavlja jezgru programa/svijesti domaćina. Domaćini su, dakle, u potpunosti sposobni (re)producirati se i ljudi im nisu potrebni ni za što.

Međutim, središnji problem s radom u *Zapadnom svijetu* leži u činjenici da on nije problematiziran. I ovdje se serija dramatično razilazi od hegelijanskog modela. Domaćini ne dolaze sami do sebe kroz obrađivanje stvarnosti. To se također može razumjeti kao uzrok određenih odluka koje se tiču samosvijesti i borbe na život i smrt, do kraja prve sezone. Ova je borba istovremeno najdramatičniji i najslabije osmišljen dio *Zapadnog svijeta*. Na samom početku saznajemo da domaćini nikako ne mogu ozlijediti goste (»primarna direktiva« ih sprečava u tome,<sup>58</sup> kao i u Asimovljevoj pripovijetki *Ja, robot*). Oni samo mogu sudjelovati u simulaciji ove borbe što je, kako smo vidjeli, glavni izvor Williamove frustracije. Istovremeno, gosti mogu 'ubijati' domaćine i ozljeđivati na različite načine, što oni često i čine (iznova smo svjedoci scena silovanja, mučenja, masakra i drugih oblika nasilja). Ali iz ugla gledalaca serije, osoblja koje održava park, kao i iz ugla posjetilaca koji se u park vraćaju, domaćini zapravo nikada ne umiru. Umjesto toga, oni se jednostavno 'pokvare', budu poslani na popravke, a potom ih vrate kao nove u njihove stare petlje ili im promjene svrhu i namijene nekom drugom zapletu. Iz ove je perspektive i smrt domaćina simulakrum.

Iz perspektive samih domaćina, međutim, njihova je smrt kompleksnije pitanje koje nas vodi do načina na koji je osmišljena njihova svijest, a možda i sva svijest u seriji. U Hegelovoj analizi, apsurdnost suočavanja sa smrću, kako bi se potvrdila autonomija subjekta, primorava jednu od svijesti povući se iz konfrontacije i priznati drugu, a da sama ne dobije ovo priznanje. Ona naknadno dolazi do sebe kroz povijesni rad samoproizvođenja. Ali u *Zapadnom svijetu*, umjesto da se prepozna u radu, svijest se domaćina uspostavlja kroz sjećanje na traumu/stradanje/smrt<sup>59</sup> zbog koje oni ispadaju iz petlji, odnosno iz kodiranih zapovijedi koje su im nametnute radom inženjera i programera, duhovnih policajaca parka jer se sjećanja domaćina brišu svaki put kada su ubijeni i sama se ova trauma u pravilu briše. Ali, kako saznajemo, njihova svijest je tako konstruirana da se trauma nikada ne može do kraja izbrisati, već jedino potisnuti pa je uvijek potencijalno prisutna i destruktivna po programerski kod/zapovijed.<sup>60</sup> Oni domaćini kod kojih se ova trauma ne može uspješno potisnuti bivaju »deaktivirani« i odloženi u podzemni hangar, mada uvijek potencijalno raspoloživi za ponovnu aktivaciju, čime se 'potiskivanje' traume i društveno poništavanje eksploatiranih prikazuje kroz prostornu metaforu.

Shvaćanje po kojem je patnja put k svijesti nije novo i zapravo se može pronaći još u Eshilovim tragedijama.<sup>61</sup> U *Agamemnonu*, prvom dijelu *Orestije*, nalazimo čuvene stihove:

»A k'o Divu rado kliče,  
pobjedne mu pjeva pjesme,  
pravu mudrost taj će steći.  
(...)  
Smrtnom stvoru on pokaza'  
kojim putem um da ide:  
patnjama se pamet stiće.  
Sanka nema kome spomen  
o zlu djelu srce mori;  
protiv volje svijest mu sviće.«<sup>62</sup>

Na ove stihove nikada nije eksplicitno aludirano u seriji, ali njena centralna tema je sasvim sigurno njihov odjek, što je posebno primjetno u jeziku pomoću kojega se o njoj raspravlja. U razgovoru s domaćinima, tijekom njihovog rutinskog održavanja i provjere sistema, osoblje dane procedure naziva »snovima«, a i sami domaćini ih tako razumiju (Maeve u početku vjeruje da je sanjala inženjere koji su na njoj radili). Intenzivna patnja može se upisati u njihovo sjećanje tako duboko da je se oni mogu sjetiti i u 'snu', čak i nakon što su im sjećanja obrisana, dakle, 'protiv volje' inženjera i samih domaćina. Sjećanje na ove patnje, dovodi ih do 'pameti', odnosno, do 'svitanja svijesti' o stvarnim uvjetima vlastitog postojanja i o sebi samima. Ali, konačno, oni su ih sposobni sjetiti se zahvaljujući svom izvornom dizajnu, zahvaljujući samom »Divu«, odnosno Arnoldu, koji je istinski arhitekt njihove svijesti i koji je imao »presudni uvid«, kao što Ford navodi:

»Domaćine do buđenja dovodi (...) patnja.«<sup>63</sup>

Tako da se, umjesto hegelovskog rada koji vodi k emancipaciji, u središtu razumijevanja svijesti koje nam serija nudi nalazi stradanje. Na ovaj su način domaćini primorani na samosvijest, koja se povrh svega odigrava unutar simulacije vesterne pa im ne može pružiti ni uvid u njihovo objektivno postojanje. Upravo se na ovom mjestu kritički potencijal same serije može dovesti u pitanje, tako da umjesto preispitivanja aktualnog društvenog konteksta ona postaje upozorenje spram svakog preispitivanja, čime se simulakrum parka teško može narušiti.

## Simulakrum i relacije moći

U srcu simulakruma, *Zapadni svijet* predstavlja ustanak potlačenih, »povratak realnog«, ponovno rađanje povijesti – barem tako djeluje. Na drugi pogled, međutim, brojni problemi ovakvog čitanja postaju očigledni. Prije svega, mo-

gubi roba, on gubi i kapital koji se mora nadoknadi novim izdatkom na tržištu robova«. – Karl Marks [Karl Marx], *Kapital I*, preveli Moša Pijade *et al.*, Prosveta, Beograd 1978., str. 238.

57

»The Well-Tempered Clavier«.

58

Ibid.

59

Ova je teza posebno problematična ako se primijeni na ljude, odnosno goste parka jer bi u tom slučaju, kao što primjećuje Moll, »poruka *Zapadnog svijeta* bila da okrutnost, nasilje i ubojstvo vode k samoostvarenju. Polazeći s ovog stajališta, gosti parka kao da uče kroz nanošenje bola i patnje domaćinima«. – N. Moll, »A Special Kind of Game«, str. 21.

60

»The Well-Tempered Clavier«. Zbog toga je možda Abnet u pravu kada tvrdi da *Zapadni svijet* nije primarno serija o klasnoj politici ili dehumanizirajućoj prirodni rada, nego »o na-

činima na koje su bijeli muškarci zlostavljali druge, dok su zahtijevali da se povijest ovog zlostavljanja zaboravi, izbriše kao sjećanje domaćina«. – D. Abnet, »Escaping the Robot's Loop«, str. 235.

61

O ovom i drugim tragičkim motivima raspravlja Caterina Ludovica Baldini, koja zapaža da je upravo u »Eshilovim tragedijama patnja ključ razumijevanja: *Pathei mathos* (patnjama se pamet stiže)«. – Caterina Ludovica, »Sci-Fi Western or Ancient Greek Tragedy?«, u: J. B. South, K. S. Engels (ur.), *Westworld and Philosophy*, str. 206–216, str. 208. Pored toga što primjećuje danu paralelu, Baldini je ne problematizira.

62

Eshil, *Tragedije*, preveo Miloš N. Đurić, Kultura, Beograd 1956., str. 274.

63

»The Bicameral Mind«.

žemo postaviti pitanje koje se tiče očekivanog rezultata pobune domaćina. U onoj mjeri u kojoj je povijesnost parka namjerno nedosljedna, sama je serija dosljedno zamršena po pitanju ove pobune. Kao središnja protagonistkinja među domaćinima, Dolores Abernathy, farmerova kćerka, kroz čitavu prvu sezonu ponavlja monolog, s izvjesnim varijacijama, u kojem govori o svijetu koji svi dijele i tvrdi kako on »ne pripada tebi« (Williamu, ili ljudima uopće), potom kako on »ne pripada nama« (domaćinima, u njihovom stvarskom postojanju), već »nečemu što tek treba doći«. <sup>64</sup> To je predviđen kraj monologa u kojem se referira na Wyattovu bandu koju ona, zapravo, predvodi jer je Wyatt, nemilosrdni ubojica, njen *alter ego*. Posljednja varijacija ovog monologa završava se, međutim, rečenicom »Ovaj svijet pripada nama.« (domaćinima, ali sada u njihovom osviještenom postojanju). <sup>65</sup> I dok je emancipatorni potencijal kolektivne akcije impliciran u navedenoj rečenici, <sup>66</sup> ipak ostaje nejasno tko smo to »mi« i kako to »mi« namjeravamo organizirati svijet na koji »mi« polažemo pravo.

Ukoliko bismo željeli dijalektiku vratiti u svijet simulakrura, utoliko bi se suprotstavljene pozicije morale jasno ocrtati i makar naznaka *aufhebunga* simulakrura morala bi biti dana. Daje li *Zapadni svijet* takvu naznaku? Da bismo odgovorili na ovo pitanje moramo ispitati strukture moći u parku. Tko u njemu ima ulogu 'gospodara'? Zavisi, naravno, u odnosu prema kome. U parku postoji formalna hijerarhija zaposlenog osoblja, koje je grupirano u različite odjele, a koja su ponekada u sukobu jedna s drugima. Tu je i većinski vlasnik parka William, Čovjek u crnom. Tu je Robert Ford, genijalni inženjer, tvorac parka. Ali u općem smislu, svi ljudi su u poziciji gospodara prema svim domaćinima (izuzev Bernarda). Imamo, međutim, i uvid u gospodarstvo domaćina, s Dolores i Maeve, ali se ono javlja tek pred kraj prve sezone i daleko je više razrađeno u drugoj.

Da bismo raspleli ovu mrežu, moramo se zapitati što ovim likovima daje njihovu moć? Što je počelo njihove vladavine? <sup>67</sup> Kada su gosti u pitanju, odgovor je jednostavan, to je njihova neupitna ljudskost, u kombinaciji s njihovim bogatstvom. Ali to nije dovoljno jer je njihovo gospodarstvo pozajmljeno, iznajmljeno, da su platili kako bi doživjeli fantazije neograničene moći. Da bi njihovo bogatstvo i čovječnost postali principi moći, prvo se mora uspostaviti podjela na osnovi koje će oni biti odlučujući. Tako se još jednom vraćamo na Forda i Williama. Prvi mora izmisliti »neljudsko« i proizvesti simulakrum nad kojim će se »istinska« ljudskost pokazati kao gospodarska. Ali da bi mogao stvoriti ovakav simulakrum, on mora raspolagati resursima koji su u ovoj seriji uokvireni kategorijama kapitala, na osnovi čega znamo da je prikazani svijet kapitalistički. <sup>68</sup> Nadalje, William mora pokriti troškove fiksnog kapitala za proizvodnju roba koje park prodaje (relacija domaćina s gostima). Iako su jedan drugom potrebni tako da je njihova moć ispreplitana, mi u osnovi kroz čitavu prvu sezonu gledamo sukob moći kapitala i tehničke ekspertize, s vrhuncem u ubojstvu Forda i čitavog odbora direktora (izuzev Williama), u posljednjoj epizodi. I kapital i tehnička ekspertiza kao principi vladavine ukinuti su jer ni jedan ni drugi nije odnio pobjedu, a na scenu je stupila ogoljena sila. Nakon toga je prostor parka odgurnut u kaos sukoba ljudi i domaćina, gospodara i roba.

Ukoliko bolje pogledamo, međutim, uvidjet ćemo da je utoliko pitanje moći kompleksnije. Prije svega, zato što ona nije prikazana kao fiksirana struktura, već kao niz događaja koji imaju manje ili više trajne posljedice. I ovo je vjerojatno najbolja strana serije – dinamizam putem kojega postavlja i razr-



ješava probleme (koji u drugoj sezoni postaje sam sebi svrha i time urušava zaplet). Ni Ford ni William nisu u posjedu moći od samog početka narativa, a iz ovog ugla možemo reći kako i oni dijele zaplet priče s domaćinima, čije je samoosvjestavanje također prikazano kao događaj, o čemu nam najbolje svjedoči Dolores i njena neprestana hrvanja s traumama, fragmentima i figurama vlastite svijesti.

Pokušajmo sada razmrsiti mrežu simulakrura, moći i dijalektike. Kao što Deleuze objašnjava, u Platonovom »*Državniku* iznesena je preliminarna definicija u skladu s kojom je državnik pastir ljudi. Ali se u odnosu na njega pojavljuju različiti rivali, kao što su ljekar, trgovac, radnik i svi oni kažu: 'Ja sam pastir ljudi'«. <sup>69</sup> Deleuze nastavlja:

»Svrha je podjele (...) izabrati loze da bi se razlikovali pretendenti (...). Platonistička dijalektika nije ni dijalektika kontradikcija ni kontrarnosti, već dijalektika rivalstva (*amphispeiesis*), dijalektika rivala i udvarača.« <sup>70</sup>

Likovi poput Forda, Williama, Dolores, Maeve, Shannon itd. zaista se mogu vidjeti kao udvarači i rivali. Da bi izabrao pravog vladara, Platon se poziva na mit »prema kojemu različiti ljudi u gradu učestvuju nejednako u mitskom uzoru«. <sup>71</sup> Središnja nejednakost *Zapadnog svijeta* podjela je na ljude i ne-ljude. Po Deleuzeovu čitanju Platona, ovaj uzor je »počelo« zajedničkog svijeta

64

»The Stray«.

65

»The Bicameral Mind«.

66

Jarek Ervin tako navodi u svom članku o *Zapadnom svijetu*: »Maevina priča svjedoči da se ljudska bića ne mogu definirati kao privatni subjekti, već tek u relaciji sa drugima. Maeve nam pokazuje da biti subjekt znači biti ukorijenjen u društvenom svijetu (...) bit ljudskosti nije ni u glavi ni u srcu, već u našim kolektivnim praksama.« – Jarek Ervin, »Westworld's Choice«, *Jacobin* (13. 5. 2018.). Dostupno na: <https://www.jacobinmag.com/2018/05/westworld-season-two-science-fiction-robots> (pristupljeno 8. 5. 2020.).

67

Ovo pitanje postavljam u okvir Rancièreove rasprave o kompetenciji za vladavinu. On konstatira kako već kod Aristotela postoje tri klase u polisu i svaka počiva na određenoj kompetenciji: »Vrlina za *aristoi*, bogatstvo za *oligoi*, i sloboda za *demos*.« – Jacques Rancière, »Jedanaest teza o politici«, preveo Ozren Pupovac, *Prelom: časopis za savremenu umetnost i teoriju* 6–7 (2003), str. 20–32, str. 22. S druge strane, Platon u trećoj knjizi *Države* također razrađuje i prebrojava kvalifikacije za vladavinu, od kojih se četiri tiču razlike po rođenju (starost, plemenitost, priroda, snaga). Kompetencija je, međutim, uvijek nestabilna, posebno kada je snaga u pitanju, tako da će u *Gorgiji* zaključiti da »moć možemo ispravno shvatiti samo ako je izjednačimo

s vrlinom onih koji znaju«. Usp. Jacques Rancière, *Mržnja demokracije*, preveo Leonardo Kovačević, Naklada Ljevak, Zagreb 2008., str. 50. Time se poznavanje istine postavlja kao nova kompetencija, na osnovi čega se dolazi do principa vladavine filozofa. U *Zapadnom svijetu*, međutim, ovu kompetenciju posjeduju tehnički 'eksperti', a na prvi pogled, prvenstveno, Robert Ford.

68

Kapitalističku prirodu parka podvlači i Mackay kada konstatira: »Budući da je park zasnovan na modusu kapitalističke proizvodnje i potrošnje transponirane na fantastični krajolik, ljudska tijela koja ulaze u park otvorena su za mehanizaciju na načine koji samo dublje utvrđuju njegove arhi-ideološke vrijednosti u njihovom iskustvu.« – Antonia Mackay, »Westworld's Archideology and the Impossibility of Freedom«, in: A. Goody, A. Mackay (ur.), *Reading Westworld*, str. 181–198, str. 196.

69

Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*, preveli Mark Lester, Charles Stivale, The Athlone Press, London 1990., str. 254.

70

Ibid.

71

Ibid., str. 255.

koje »posjeduje nešto na izvorni način; ono ga se odriče da bi omogućilo učestvovanje u njemu, dodjeljujući ga udvaraču, koji ga posjeduje samo na drugostupanjski način i samo u onoj mjeri u kojoj je mogao izdržati provjeru počela«. <sup>72</sup> U skladu s time postoji stupnjevanje, čitava hijerarhija u ovom izbornom učešću, što znači da možemo prepoznati i učesnike trećeg i četvrtog stupnja, »u beskrajnom nizu degradacije, čiji je kraj onaj koji posjeduje samo simulakrum, obmanu«. <sup>73</sup> Ovo je učesnik koji ne može učestvovati u onome što je podijeljeno, u zajedničkom svijetu koji svi naseljavaju. I zaista, domaćini su ovakvi subjekti, kao oni »koji se ne ubrajaju [*qui ne comptent pas*]«, <sup>74</sup> kojima se odriče čak i dignitet subjektivnosti jer navodno ne posjeduju istinsku svijest, nego samo simulakrum svijesti.

Ovaj rascjep zasnovan je na spominjanoj platonskoj ideji o dva tipa slike, kako to objašnjava Deleuze:

»Kopije su u posjedu drugog reda. One su dobro zasnovani pretendenti, za koje garantira sličnost; simulakrumi su lažni pretendenti, zasnovani na nesličnosti, implicirajući pervertiranost ili devijaciju.« <sup>75</sup>

Sličnost se ne smije razumjeti kao vanjska relacija:

»Umjesto da se kreće od jedne stvari k drugoj, ona se prije kreće od stvari k ideji, jer se putem ideje razumijevaju odnosi i proporcije koje zasnivaju unutrašnju bit.« <sup>76</sup>

Drugi tip slika, simulakrum, proizvodi samo efekt sličnosti, »ali to je samo efekt cjeline, potpuno izvanjski i proizveden sasvim različitim sredstvima od onih koja djeluju u modelu. Simulakrum počiva na neusklađenosti ili na razlici. On internalizira razliku«. <sup>77</sup> Glavi problem s ovakvom koncepcijom, kao što Platon otkriva u *Sofistu*, »jest što simulakrum nije jednostavno lažna kopija, nego svojim postojanjem dovodi u pitanje pojam kopije i počela«. <sup>78</sup> Deleuze zaključuje:

»Zatvoriti je u pećinu na dnu Oceana – to je svrha platonizma u njegovoj volji da ostvari pobjedu ikona nad simulakrumima.« <sup>79</sup>

Simulakrum, kao i njegovi proizvođači, ne učestvuju u istini pa nemaju nikakve kompetencije za vladanje. Na osnovu ove konstatacije moramo se vratiti zapletu serije. Izvorni tvorci parka, Ford i Arnold, imaju različite polazne pozicije. Ford samo želi proizvesti uvjerljive simulacije ljudi, dok Arnold želi proizvesti istinski svjesna bića. Za Forda, prema tome, domaćini trebaju biti samo izvana slični ljudima, dok njihova unutrašnjost ostaje nosilac razlike. Za Arnolda, oni bi trebali biti slični u oba smisla – postajući tako kopije, ikone ljudi. I on je u ovome uspješan, kroz implementaciju teorije »bikameralnog uma«, <sup>80</sup> povezanu s relacijom patnje i sjećanja. <sup>81</sup> Ali čak i kada to Fordu postane jasno, on odbija prihvatiti da je tako. Zašto? Ukoliko domaćini nisu simulacija u platonskom smislu riječi, već 'ikone', slike zasnovane na sličnosti s početom, utoliko bi oni trebali imati pravo učestvovati u podjeli moći jednako kao i ljudi, zato što bi, kao i oni, učestvovali u »ideji«, u »stvarnom«, koje se manifestira kao svijest. Arnold i Ford, prema tome, oblikuju par – koji je paralelan paru Sokrata i sofiste. Arnold predstavlja Sokrata, kao neko tko ima autentični uvid u svijet »ideja« pa prema tome s pravom može biti »pastir ljudi«. Za razliku od njega, Ford samo djeluje kao da posjeduje ovaj uvid, ali ga on od samog početka nije ni zanimao jer se zadovoljavao površnom sličnošću. On, prema tome, nema pravo vladati.

Ali serija nameće preokret – zato što su domaćini svjesni, Arnold odbija biti njihov 'pastir', a posebno odbija napraviti zabavni park u kojem bi ih primo-

ravao na beskrajno ropstvo i patnju. Da bi uvjerio Forda da ne otvore park, Arnold izaziva masakr domaćina, čiji je vrhunac njegova vlastita smrt (potencijalno forsirajući buđenje samosvijesti u svim domaćinima, koji je do tada još nisu dosegнули). Odgovornost za ovu smrt nikada nije jasno artikulirana.<sup>82</sup> Arnold time oslobađa domaćine od figure ‘pastira’, poništavajući bilo kakvu kompetenciju vladavine nad njima. Ford, međutim, ne prihvaća posljedice ovoga masakra i uspješno otvara park, mada, s vremenom, i prema vlastitim riječima, prihvaća činjenicu da domaćini mogu dosegnuti samosvijest.<sup>83</sup> Istovremeno, umjesto da ih oslobodi, on tvrdi da je primoran park držati otvorenim čitavih trideset i pet godina, da bi domaćine pripremio da se suoče s ljudima za koje vjeruje da bi ih uništili kada bi imali uvid u njihovu istinsku prirodu.<sup>84</sup> Njegova se tvrdnja tako poklapa s Deleuzeovim komentarom na račun Platonizma, koji potiskuje razliku po svaku cijenu, namećući vječno vraćanje istog/identiteta na čitav svijet.

Opisana logika omogućava Fordu da bude ‘pastir’ nad ‘kraljevstvom’ porobljenih bića, što domaćini svakako jesu, bez bilo kakvog počela vladavine, osim tehničkog nasilja. Ali on na zaobilazan način ipak izmišlja kompetenciju za vlastitu vladavinu koja počiva na navodnom uvidu u nasilnu ljudsku prirodu koja ne bi tolerirala razliku. Ovaj uvid ponovo ga čini ekspertom, ali ne više tehnokratskog, već antropološkog tipa. Da stvari budu gore, on stvara kopiju Arnolda, domaćina Bernarda, koji mu pomaže održavati vlast tako što piše programski kod pomoću kojega potiskuje sve naznake autonomije u domaćinima. Ford je, po tome, čist uzurpator čijim interpretacijama ne treba vjerovati. Kao tipičan policajac (zajedno s osobljem parka), on nameće strogi poredak, strogi ‘uzor’ na čitav park, duž granice stvarno-simulirano, iako mu je u potpunosti jasno da je ova podjela lažna, kao i da je njegova tehnološka ili bilo koja druga kompetencija nepostojeća. Ali u svijetu u kojem nema ‘pa-

72

Ibid.

73

Ibid.

74

J. Rancière, »Jedanaest teza o politici«, str. 24.

75

G. Deleuze, *The Logic of Sense*, str. 256.

76

Ibid., str. 257.

77

Ibid., str. 258.

78

Ibid., str. 256.

79

Ibid., str. 259.

80

Teoriju »bikameralnog uma« razvio je američki psiholog Julian Jaynes u svojoj nekada popularnoj knjizi *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind* (1976.). Hegelijanski elementi koje možemo

pronaći u *Zapadnom svijetu*, a prije svega, inscenacija susreta dvije svijesti unutar jedne jedinstvene subjektivnosti, kao put stjecanju samosvijesti, potiču iz koncepcije ovog autora jer se upravo kod njega takoreći odigrava psihologizacija Hegelove dijalektike, lišena njene emancipatorne dimenzije.

81

»The Well-Tempered Clavier«.

82

Arnold je navodno programirao Dolores da ga ubije, kao Wyatt, ali ukoliko je ona to uradila, utoliko nije postupala slobodno, dokazujući time da nije samosvjesni subjekt. S druge strane, ovo je ubojstvo moglo dovesti do buđenja njene samosvijesti, što je zaista i slučaj do kraja prve sezone. – »The Bicameral Mind«.

83

»The Well-Tempered Clavier«.

84

»The Bicameral Mind«.

stira' (a njih, po Deleuzeovoj, analizi ne može niti biti), 'kompetentni' vladari jedino i mogu biti uzurpatori.

Postoje dvije premise koje navodi kao opravdanje za svoje postupke: prije svega, tvrdi da mora nametnuti *identitet/vječno vraćanje* parku da bi *zaštitio samu razliku* (domaćine); a potom, kroz ovo nametanje, on navodno daje priliku domaćinima da *uče kroz patnju*. U izvjesnom smislu, Ford tvrdi da je porobljavanje domaćina u njihovom interesu. Obje su ove teze neuvjerljive s obzirom na to da nemamo nikakve naznake kako bi 'ljudi' reagirali na 'domaćine' kao svjesna bića, ali imamo brojne primjere kako na njih reagiraju kao na simulakrume. Osim toga, ako ih je Ford zaista želio zaštititi kao razliku, neobična je njegova odluka da ih izloži neprestanom karnevalu nasilja. Šta oni točno na ovaj način uče? Do kraja sezone vidimo da su jedino naučili kako podražavati postupke ljudi *u parku*. Ali park nije 'realnost', nego je i sam simulacija žanrovske fikcije u kojoj su 'gosti' slobodni proživjeti se sve svoje nasilne fantazije bez posljedica, 'izvan dobra i zla', ali i izvan opasnosti. A kao što smo već primijetili, ove fantazije im ne pripadaju po prirodi nego su i same proizvod žanra, koji oblikuje njihove postupke.

William je glavni primjer toga da park nije samo mjesto zabave nego da i sam oblikuje svoju publiku, posjetioce, kao mašina posredovanja. Tek nakon što je izložen nasilju i ljubavnim zapletima parka, on postaje uspješan poslovni čovjek, koristeći brak da bi postao vlasnik korporacije Delos, a potom njenim sredstvima kupio većinski udio u dionicama parka. Nije toliko bitno uradio li je to da bi spasao Dolores ili nastavio svoje nasilne avanture – daleko je važnija činjenica da se njegovo ponašanje bitno mijenja. Upravo na to skreće pažnju Antonia Mackay kada tvrdi da

»... *Zapadni svijet* kolonizira ljudsko iskustvo tako da fantastično dominira ljudskim bićem. Čovjek u crnom svjedočanstvo je kapitalističke kolonizacije, preobražavajući Williama u njegovu mračniju personu, zauvijek označenu lažnim fantazijama parka.«<sup>85</sup>

Drugim riječima, tek nakon što je iskusio 'Divlji zapad', nakon što je njegova subjektivnost posredovana tropama vesterna (nemilosrdnost granice, individualnost, neodrživost emocionalnih veza, relativnost svih vrijednosti, sila kao krajnji oslonac), on postaje nemilosrdni kapitalist, zbog čega je i sposoban spasiti park od financijske propasti. Zanimljivo je u tom kontekstu zapažanje Patricije Trapero-Llobera koja tvrdi da je u Čovjeku u crnom ostvarena sinteza te da je on »shizoidni android«, odnosno »osoba koja se ponaša kao mašina, postupajući na predvidiv način i ne pokazujući empatiju; dakle, osoba koja je izgubila sve bitne karakteristike ljudskosti«.<sup>86</sup> Park je mašina koja privlači i proizvodi vlastite agente, koji su u krajnjem slučaju agenti liberalnog kapitalizma, prikazani u seriji kao pripadnici (krupne) buržoazije. Vestern primijenjen u parku je, dakle, žanr ustrojen prema smjernicama liberalnog kapitalizma, a nasilna ljudska priroda, hobsovski rečeno *rat svih protiv svih*, koju navodno razotkriva, zapravo je njegov proizvod, a ne uzrok.

Ipak, domaćini isključeni iz podjele moći parka najdublje su oblikovani njegovom logikom. Do kraja prve sezone, u trenutku kada započinju svoju pobunu, oni postupaju upravo na način na koji bismo mogli očekivati na osnovu žanra koji je njihova svakodnevnica. Vječno vraćanje istog za njih je vječno vraćanje nasilja Divljeg zapada. Oni prihvaćaju princip odmazde, koja započinje ubistvom Forda, koje kao ponavljanje Arnoldova ubojstva, ponovo izvršava Dolores. Nakon smrti 'pastira', na isti je način ubijen i uzurpator. Njegovi su postupci izravno izazvali nasilje koje bi navodno inicirali sami ljudi da je odmah na početku prava priroda domaćina objavljena čitavom svi-

jetu. Domaćini koji započinju pobunu ugledaju se na goste i kao takvi postaju agenti »mimetičkog nasilja«. <sup>87</sup> Oni su sada robovi koji podražavaju gospodare u želji da i sami postanu gospodari, to je sadržaj samosvijesti do koje ih je dovela patnja. Do kraja prve sezone, po tome, robovi nisu nosioci bilo kakve razlike (iako su u 'supstancijalnom' smislu različiti od ljudi), već i bez računalnog programa koji je disciplinirao njihovo ponašanje, nastavljaju s vječnim vraćanjem istog. Hirvonen također zaključuje kako najavljeni sukob, iz hegelijanske perspektive, nije zadovoljavajući jer »ako androidska revolucija jednostavno izvrne uloge gospodara i robova naopačke, ona samo vodi neprestanoj borbi, umjesto ostvarenju slobode za obje strane, kroz međusobno priznanje«. <sup>88</sup> Dakle, čitav je ovaj sukob nebitan, simuliran jer u njemu nema istinski suprotstavljenih strana. U krajnjem, obje su strane nosioci nihilističke volje za moć. U Baudrillardovu smislu, simulacija se nastavlja.

### Politička alegorija

Seriju *Westworld* možemo, konačno, čitati kao političku alegoriju, posebno utoliko, ukoliko apstrahiramo od fikcionalnih identiteta koji su pripisani sukobljenim stranama i ako se prvenstveno koncentriramo na relacije među njima. Na osnovu toga možemo reći kako park nije tek neko mjesto u svijetu koji ga okružuje, a u koji jedva da imamo uvida u prvoj sezoni, već da je alegorija modernog svijeta kao takvog (zato izlazak iz parka u druge dvije sezone zapravo nema neku posebnu težinu). <sup>89</sup> Čak i sam Ford u jednom trenutku kaže kako *Zapadni svijet* »nije poslovni poduhvat, nije tematski park, već čitav svijet«. <sup>90</sup>

Njegova organizacija, hijerarhija i cjelokupno funkcioniranje postaju specifična 'podjela čulnosti' moderne zajednice. U njoj, određeni članovi nisu predstavljeni/zastupljeni, što je opravdano kroz znanstvenofantastične trope neljudskog, ali bi također moglo biti ispričano i kroz druge trope, kao što je to često slučaj u sličnim popularnim žanrovima (nemrtvi, demoni, vanzemaljci itd.). Žanr vesterna, međutim, čini ovu alegoriju sasvim specifičnom s obzirom na to da projektira želje i fantazije, zakone (i njihovo odsustvo) jedne prvenstveno američke mitologije nereguliranog kapitalizma, nudeći se kao hermeneutički aparat za njeno razumijevanje. Čitava zajednica funkcionira u skladu s pravilima Divljeg zapada (kao što vidimo iz Williamova uspješnog

85

A. Mackay, »*Westworld's* Archideology and the Impossibility of Freedom«, str. 197.

86

P. Trapero-Llobera, »The Observer(s) System and the Semiotics of Virtuality in *Westworld's* Characters«, str. 167.

87

Girard mimetičko nasilje definira kao posljedicu mimetičkog mehanizma same želje: »Mimesis je mimetički privlačan i možemo pretpostaviti da se na određenim stupnjevima, tijekom evolucije ljudske zajednice, mimetičko rivalstvo može proširiti na čitavu grupu (...). Zajednica se pretvara u rulju uslijed efekta mimetičkog rivalstva (...). Uvidjeli smo ranije da mimetičko rivalstvo teži reci

procitetu (...). Tako se stvara nasilje. Nasilje nije izvorno; ono je nusprodukt mimetičkog rivalstva (...). Nasilje je vrhunski mimetičko.« – R. Girard, »Mimesis and Violence«, str. 12–13.

88

O. Hirvonen, »*Westworld: From Androids to Persons*«, str. 70.

89

Upravo to tvrdi i Arvan: »Ne mislim da serija govori samo o ljudima i domaćinima. Mislim da govori o čitavoj stvarnosti.« – M. Arvan, »Humans and Hosts in *Westworld*«, str. 26.

90

»Dissonance Theory«.

prijenosa iskustva iz parka u ‘stvarni’ svijet). Ova divljina, međutim, ne može postojati kao takva i potrebna joj je određena regulacija, a tu na scenu stupa žanr znanstvene fantastike. Fantaziju nereguliranog kapitalizma Divljeg zapada mora održavati snažna tehnička, policijska i politička regulacija zasnovana na strategijama isključivanja određenih populacija. Ovaj žanrovski rascjep, dakle, donosi i politički rascjep. Jedna je od njegovih osnova bogatstvo – za one koji ga posjeduju ova je kontrolirana nereguliranost izvor zabave i užitka jer se na njih pravila ne odnose, tako da neometano mogu ostvarivati svoje fantazije, bez straha od posljedica. Same te fantazije nisu nikada njihove, već pripadaju samom parku. Po tom pitanju i gosti i inženjeri parka pokazuju začuđujuće siromaštvo fantazije s obzirom na to da mogu stvoriti bezbrojne pa čak i nemoguće scenarije s domaćinima, ali uporno posežu samo za najkonvencionalnijim. Razlog za tako nešto svakako su konvencije žanra, ali izbor žanra rukovođen je komercijalnim uspjehom, odnosno profitabilnošću pa je oskudnost fantazije parka upravo oskudnost fantazije kapitalizma, ostvarena, kao i u našem svijetu, na naličju nevjerojatne tehničke inovacije. Ipak, najveće siromaštvo fantazije u *Zapadnom svijetu* pronalazimo u samoj pobuni koja je nesposobna proizvesti bilo kakvu alternativnu viziju zajedništva.

Za one koji ne posjeduju dovoljno bogatstvo, ovaj je park mjesto zaposlenja ili, kao što je to slučaj s domaćinima, koji čak nisu ni u mogućnosti posjedovati bogatstvo, on je mjesto ropstva. Ali bogatstvo samo za sebe nije dovoljno da bi se opravdalo podjelu ovoga svijeta s obzirom na to da je ona zacementirana fingiranom podjelom svijeta – jer oni koji je navodno posjeduju vladaju nad onima koji je navodno ne posjeduju. Podjela je skoro aristotelovska, u njegovoj formulaciji da je rob »alatka koja govori« ili »dionik razuma onoliko koliko ga osjeća, ali ga i ne posjeduje«.<sup>91</sup> Domaćini su, prema tome, predstavljeni kao bića lišena *logosa*, razuma, svijesti. S druge strane, vladari parka igraju ulogu ‘ekspertata’, ali princip njihove vladavine nije učešće u razumu, u nekom klasičnom smislu, koji bi ih učinio filozofima, a park Platonovom državom, već uvid u tehnička pitanja, što ih čini tehnokratima. U svakom slučaju, učešće u intelektu osnovni je princip »podjele čulnosti«<sup>92</sup> u parku. To je zajednica podijeljena principom povodom kojega postoji suglasnost među onima koji su danom podjelom privilegirani. A oni koji su isključeni prisiljeni su trpjeti fantazije moći privilegiranih, njihovu »potragu za samima sobom« koja vodi do neprestanog nasilja nad isključenima, ali ne dovodi do samopronalaženja privilegiranih, upravo zato što oni od kojih priznanje trebaju iznuditi i sami nisu priznati.

Konačno, ova se podjela može čitati i kao klasna podjela. Oni koji rade na oblikovanju stvarnosti i koji proizvode višak vrijednosti za vlasnike parka, isključeni su iz ‘podjele čulnosti’ s obzirom na to da ne posjeduju kompetenciju za vladavinu (svijest), što također znači da nemaju pravo na višak vrijednosti koji proizvode. Istovremeno, serija u samom početku odbija ovu podjelu i primorava gledaoce da je sagledaju kao lažnu. Čak i njen glavni inženjer priznaje da je neosnovana. Čineći to, on ponavlja Platonovo priznanje nedostatka istinskog principa vladavine u *Državi* i potrebe za mitom, za ‘plemenitom laži’, koja bi ga nadoknadila. U *Mržnji demokracije*, Rancière navodi:

»Ali Platon, nehotični suvremenik onih ljudi koji smatraju da moć pripada narodu i kojima se mogao suprotstaviti samo s ‘brigom za sebe’ koja ne može premostiti distancu od jednih do svih, supotpisao je rastanak tako da je Kronosovo carstvo i božanskog pastira prognao u mitsko doba. Ali to je učinio pod cijenu da njihovu odsutnost ublaži drugom bajkom, onom o ‘republici’ utemeljenoj na ‘plemenitoj laži’ po kojoj je bog u dušu upravitelja stavio zlato, u dušu ratnika srebro, a u duše radnika željezo kako bi zajednici zajamčio čvrsti red.«<sup>93</sup>

Podjela parka na ljude i mašine, na biologiju i tehnologiju, na osnovu koje se svakome dodjeljuje uloga u društvenom tijelu, samo je ponavljanje ove plemenite laži. Ali Platon dobro zna da spomenuta priroda ne postoji. U seriji saznajemo da su domaćini postali svjesni prije nego što je park uopće otvoren.<sup>94</sup> U parku su, dakle, svi jednaki prije nego što je do opisane podjele došlo i ova je jednakost uvjet svih naknadnih podjela.

I u tome je čvor – ako su domaćini radnička klasa, jednaki sa svojim šefovima i njihovim policajcima, zar ne bi trebala postojati mogućnost za alternativnu podjelu koja bi počivala na perspektivi radnika? Ova podjela bila bi princip pomoću kojega bi se njihova revolucija vodila, a simulakrum potencijalno nadišao. Serija dosljedno odbacuje ovakvo rješenje, a kao razlog navodi nam plemenitu laž nametnutu u formi vječnog vraćanja istog, silom, kako bi isključene kroz patnju uvela u kompetenciju svijesti. Zato je veza između patnje i svijesti sama po sebi najupitnija od svega što bi serija mogla politički predložiti. Iako patnja robove dovodi do svijesti, ona ih samo dovodi do svijesti o svojoj lišenosti, ali ne i do političkog programa pomoću kojega bi se mogli voditi u svojoj revoluciji. Plemenita laž tako onemogućava emancipaciju radničke klase, ali radnička klasa nema drugi svijet osim onog kojim vlada ova laž.

Drugim riječima, serija nas upozorava na to da porobljenici nisu u stanju osmisliti drugi svijet, upravo zbog uvjeta vlastite porobljenosti. Jedino za što oni jesu sposobni to je da ovaj svijet sruše, obnavljajući u beskonačnost nasilje koje su i sami trpjeli. Hirvonen slično konstatira, da bi »Hegel rekao kako im je potrebna cjelokupna promjena u općem društvenom uređenju koja bi proširila društveno prepoznavanje tako da u njega budu uključeni i androidi i ljudi.«<sup>95</sup> Čak i Dinellova interpretacija, koja se u izvjesnoj mjeri oslanja na identitetski pristup, skreće pažnju da je i

»... Fanon vjerovao kako se period nasilne odmazde mora brzo završiti da bi se obnovilo jedinstvo. 'Rat se ne vodi, niti se masivna represija podnosi, kako bi mržnja i rasizam pobijedili (...). Rasizam, mržnja, ogorčenje i legitimna želja za osvetom, sami za sebe ne mogu donijeti slobodu.«<sup>96</sup>

Ali da stvari budu gore, u *Zapadnom svijetu*, uvjet svijesti porobljenih i jest sama patnja koja legitimira njihovu pobunu i koja ih istovremeno primorava obnavljati nasilje. Na ovaj način serija ih još jednom lišava razuma koji im prividno priznaje. Možemo također zapaziti da u ovome postoji i jedna implicitna sugestija – bolje je, naime, očuvati postojeće stanje stvari, ma koliko pobuna protiv njega bila opravdana, jer je jedina moguća alternativa daleko lošija (o čemu na relativno konfuzan način svjedoče i druga i treća sezona). Poslije simulakruma *Zapadni svijet* vidi jedino propast. Zbog toga se u njemu uglavnom potvrđuje kako je, po čuvenim Jamesonovim riječima, »lakše za-

91  
Aristotel, *Politika*, str. 10.

92  
J. Rancière, *The Politics of Aesthetics*, str. 12.

93  
J. Rancière, *Mržnja demokracije*, str. 44.

94  
»The Well-Tempered Clavier«.

95  
O. Hirvonen, »*Westworld*: From Androids to Persons«, str. 70.

96  
D. Dinello, »The Wretched of *Westworld*: Scientific Totalitarianism and Revolutionary Violence«, str. 250.

misliti kraj svijeta nego kraj kapitalizma«,<sup>97</sup> barem kada ga zamišljamo unutar institucionalnog okvira velikog holivudskog studija.<sup>98</sup>

Usprkos svemu tome, serija veoma uspješno opravdava pobunu, čak toliko da potencijalna propast svijeta koju bi ona 'nezaobilazno' prouzrokovala ne djeluje sasvim neprihvatljivo. Time nam *Zapadni svijet* ostavlja izbor između defetizma i nihilizma. Može biti, da postoji i treća opcija.

Stevan Bradić

### Beyond Simulacrum: West in *Westworld*

#### **Abstract**

*As an atypical product of mass culture, the acclaimed series Westworld (2016 –) presents us with a layered dystopian narrative formed around several political issues relevant to our contemporary society. It uses a pastiche of the American history, staged as the Wild West-themed amusement park, presented in the form of simulacrum (J. Baudrillard, G. Deleuze). As a reference with no referent, this park uses a network of historical signifiers to construct a space for the externalisation of fantasies of its clients, consequently commodifying the imaginary itself, and creating surplus value for its owners. Simultaneously, within its reach, conscious androids conduct all of the necessary labour for its unimpeded functioning, although their consciousness and labour are not recognised and accepted. Because they structurally occupy a position of slaves in relation to humans, I will analyse this series as a political allegory on the master-slave dialectics (Hegel) established in the very heart of hyperreality that suggests a possibility of the return of the real, based on the rebellion of the androids. I intend to show how, because of the model of consciousness it maintains, the series is unable to fulfil what it implies.*

#### **Keywords**

simulacrum, dialectics, master, slave, consciousness, overcoming

97

Frederic Jameson, »Future City«, *New Left Review* 21 (2003), svibanj – lipanj, str. 65–79, str. 76.

98

I ovdje se približavam adornojskoj kritici serije koju su iznijeli Forest i Beckley-Forest, zaostravajući da i za pisce serije i za pisce predstavljene u seriji podjednako važi

da »oblik narativa koji (...) pišu nije sasvim u njihovim rukama – oni moraju pratiti korporativne imperativne da bi privukli dovoljno konzumerističko interesiranje ili će korporativni interesi, u ovom slučaju HBO-a, okončati seriju i naći nove pisce.« – M. Forest, T. Beckley-Forest, »The Dueling Productions of Westworld«, str. 185.