
ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ – ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ Α΄: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ – ΧΩΡΟΣ – ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΒΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ
ΩΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΔΑΝΗΛΑΤΟΥ
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: Γ. ΠΑΡΜΕΝΙΔΗΣ
ΕΠΙΤΡΟΠΗ: Γ. ΓΥΠΑΡΑΚΗΣ, Ν. ΣΙΔΕΡΗΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή

2. Η πραγματικότητα ως προσωπική κατασκευή

- 2.1 Η πραγματικότητα του Εγώ
- 2.2 Η Αντίληψη της Πραγματικότητας με τις αισθήσεις
- 2.3 Πραγματικότητα ή Όνειρο;

3. Πραγματικότητα και αναπαράσταση

- 3.1 Η έννοια της Αναπαράστασης
- 3.2 Το ομοίωμα και η σχέση του με την πραγματικότητα
 - 3.2.1 Η εξέλιξη του ομοιώματος
 - 3.2.2 Η αυτονόμηση του ομοιώματος
 - 3.2.3 Όταν το ομοίωμα προηγείται του πραγματικού
 - 3.2.4 Όταν το ομοίωμα υπερισχύει του πραγματικού

4. Αναπαριστώντας την πραγματικότητα

- 4.1 Η αναπαράσταση της πραγματικότητας στην τέχνη
- 4.2 Αναπαριστώντας τον αρχιτεκτονικό χώρο
- 4.3 Η δύναμη της εικόνας στην αναπαράσταση
- 4.4 Η προσομείωση της πραγματικότητας
- 4.5 Η εικονική ταυτότητα

5. Η Αναπαράσταση της Πραγματικότητας στον Κινηματογράφο

- 5.1 Ο κινηματογράφος ως έργο τέχνης
- 5.2 Τα κινηματογραφικά εργαλεία
- 5.3 Ο κινηματογράφος ως πεδίο επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας
- 5.4 Κινηματογράφος και ιστορία
- 5.5 Κινηματογράφος και ρεαλισμός
- 5.6 Επιστημονική φαντασία

6. Κινηματογραφικά Παραδείγματα / Συμπεράσματα

- 6.1 Η αναζήτηση του εγώ μέσα από την αναπαράστασή του
 - 6.1.1 Στο μυαλό του Τζον Μάλκοβιτς (Being John Malcovich)
 - 6.1.2 Adaptation
 - 6.1.3 Η Συνεκδοχή της Νέας Υόρκης (Synecdoche, New York)
 - 6.1.4 Συμπέρασμα
- 6.2 Πραγματικότητα ή Προσομοίωση
 - 6.2.1 The Truman Show
 - 6.2.2 The Matrix
 - 6.2.3 Συμπέρασμα
- 6.3 Η σχέση του ανθρώπου με το ομοίωμα
 - 6.3.1 Δικός της (Her)
 - 6.3.2 Συμπέρασμα

7. Επίλογος

Βιβλιογραφία
Φιλμογραφία

1.Εισαγωγή

Αντικείμενο αυτής της έρευνας είναι οι σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα στην αλήθεια και τη φαντασία, την πραγματικότητα και το κατασκευασμένο περιβάλλον, τις συνεκδοχές και την έννοια ομοιώματος.

Με αφορμή τη σκέψη πως η πραγματικότητα μπορεί να είναι μια ψευδαίσθηση, μια προσομοίωση μιας άλλης αλήθειας, θα μελετηθούν συστήματα που παράγουν αντίγραφα της πραγματικότητας, που κατασκευάζουν «αλήθειες» στηριζόμενα στην αλήθεια ή στα ίχνη αυτής και θα διερευνηθούν οι μηχανισμοί του ανθρώπινου μυαλού όταν προσπαθεί να διαχωρίσει την αλήθεια από την αναπαράσταση.

Σκοπός της μελέτης αυτής είναι η διατύπωση σκέψεων για την κατασκευασμένη πραγματικότητα καθώς οι τεχνικές αναπαράστασης της πραγματικότητας εξελίσσονται σε διάφορα πεδία εφαρμογών δημιουργώντας περιβάλλοντα, όπου το πραγματικό συγχέεται με το ομοίωμα. Χρησιμοποιώντας ως εργαλείο το παράδειγμα του κινηματογράφου, θα μελετηθεί τόσο ως μέσο αναπαράστασης της πραγματικότητας όσο και στο επίπεδο των αναπαραστάσεων που δημιουργεί μέσα από τα θέματα που προσεγγίζει.

Το θέμα της έρευνας αναλύεται σε 3 επίπεδα.

Στο πρώτο επίπεδο, διερευνάται η σχέση αυτή ως μια εσωτερική αναζήτηση του εγώ. Το εγώ σε σχέση με τις προβολές του και τις αναπαραστάσεις του.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο, αναλύεται η σχέση μεταξύ της αναπαράστασης και της πραγματικότητας και η σχέση των ομοιωμάτων με το πρωτότυπο. Εξαιτίας των αναρίθμητων αναπαραστάσεων και ομοιωμάτων και των αλληπάλληλων αντανακλάσεων, οδηγούμαστε σε πολύπλοκες και συγκεχυμένες σχέσεις μεταξύ της αλήθειας και της πραγματικότητας.

Σε τρίτο επίπεδο, εξετάζεται το πως αυτές οι σχέσεις που προκύπτουν, χρησιμοποιούνται ως εργαλεία για να προκαλέσουν συνειδητά αυτό το παιχνίδι της σύγχυσης ανάμεσα στην αναπαράσταση και την πραγματικότητα. Ερευνώνται τα πεδία στα οποία ο άνθρωπος εξερευνεί τον εαυτό του, αναζητά νέες εμπειρίες και χρησιμοποιεί τις δυνατότητες που του προσφέρει η τεχνολογική εξέλιξη.

Στη συνέχεια χρησιμοποιείται το παράδειγμα του κινηματογράφου ως εργαλείο για να ερευνηθεί η σχέση ανάμεσα στην πραγματικότητα και την αναπαράσταση, αφού αποτελεί μια σπουδαία πηγή παραδειγμάτων εξαιτίας των δυνατοτήτων του να κινείται ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό. Στην πρώτη ενότητα αυτού του κεφαλαίου θα γίνει ανάλυση του κινηματογράφου ως μέσο αναπαράστασης και αντανάκλασης της πραγματικότητας. Μέσα από τις τεχνικές και την τεχνολογία που χρησιμοποιεί αναπαριστά την πραγματικότητα και δημιουργεί σχέσεις μεταξύ της πραγματικότητας και των κατασκευασμένων σεναρίων και οπτικών με ποικίλες εννοιολογικές προσεγγίσεις. Στη δεύτερη ενότητα θα αναλυθεί το περιεχόμενο επιλεγμένων κινηματογραφικών ταινιών που προσεγγίζουν το θέμα της έρευνας, δηλαδή ταινίες, στις οποίες ο ήρωας/οι ήρωες βιώνουν την αναπαράσταση ως πραγματικότητα και θέτουν θέματα σχετικά με την ανθρώπινη ύπαρξη και την πραγματικότητα των κατασκευασμένων περιβαλλόντων.

Έτσι θα διερευνηθούν μέσα από τα παραδείγματα ζητήματα όπως:

Ποιο είναι το πλαίσιο μέσα στο οποίο δημιουργούνται αυτές οι αναπαραστάσεις της πραγματικότητας; Πώς βιώνει ο κινηματογραφικός ήρωας την πραγματικότητα στα κατασκευασμένα περιβάλλοντα; Ποια θα είναι η ποιότητα ζωής του άτομου σε αυτά τα τεχνητά περιβάλλοντα. Πώς αντιλαμβάνεται την αλήθεια; Πώς και σε ποιο βαθμό συγχέεται το ομοίωμα με την πραγματικότητα σε αυτά τα περιβάλλοντα; Επιλεγεί τελικά ο ήρωας την αλήθεια ή την προσομοίωση;

Θα διατυπωθούν επίσης σκέψεις για τη μελλοντική τεχνολογική πραγματικότητα και την εξέλιξη της εικονικής πραγματικότητας και πώς θα επηρεάσει την ανθρώπινη ύπαρξη. Ποιος θα είναι ο ρόλος των τεχνολογικά ανεπτυγμένων μηχανών στη ζωή των ανθρώπων και πώς θα επηρεαστούν τα συμβατικά χωρικά συστήματα από τις αλλαγές που θα επέλθουν στην εξέλιξη των μοντέλων προσομοίωσης αλλά και οι σχέσεις των ανθρώπων με τα μοντέλα αυτά;

Από τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη μέχρι τους Μοντερνιστές και μέχρι τις μέρες μας, όλοι εκφράζουν το ενδιαφέρον να αναζητήσουν τη σχέση ανάμεσα στο αντίγραφο και το πρωτότυπο. Διατυπώνονται θεωρίες και σκέψεις για την πρόσβαση στην πηγή, την αλήθεια και το ρόλο της αναπαράστασης και του ομοιώματος.

Ο Αριστοτέλης στο έργο του «Ποιητική» θεωρεί ότι η αναπαράσταση είτε με τη μορφή λογοτεχνικού κειμένου είτε με τη μορφή δραματικής αναπαράστασης αποτελεί μια μίμηση. Έτσι και αυτή η έρευνα αποτελεί μια αναπαράσταση που ορίζεται στα πλαίσια ενός κειμένου που αντανακλά τις σκέψεις, τις αναγνώσεις, τα παραδείγματα, τις εικόνες και γενικά όλη τη διαδικασία της έρευνας που πραγματοποιήθηκε.

Παρόλο που αναπαράσταση γεννήθηκε για να επηρεάσει την πραγματικότητα οι διαφορές ανάμεσα στο αντίγραφο και το πρωτότυπο κάποιες φορές χάνονται και τότε η σχέση ανάμεσα στην πραγματικότητα και την αναπαράσταση αλλάζει φύση. Η αναπαράσταση τείνει να αυτονομηθεί από την πραγματικότητα και να υπάρξει αυτοτελής. Η αντίληψη του κόσμου γίνεται μέσα από την αναπαράσταση της πραγματικότητας, η οποία με τη σειρά της είναι η συνθήκη της αίσθησης του πραγματικού. Άρα η αναπαράσταση αποτελεί μια δυναμική έκφραση της πραγματικότητας.

2. Η πραγματικότητα ως προσωπική κατασκευή

2.1 Η πραγματικότητα του Εγώ

Πραγματικότητα είναι η κατάσταση των πραγμάτων όπως αυτά υπάρχουν και όχι όπως τα φανταζόμαστε ή θα μπορούσαν να είναι.¹ Στην πιο διευρυμένη του έννοια ο όρος πραγματικότητα περιλαμβάνει όλα όσα υπάρχουν είτε αυτά είναι παρατηρήσιμα είτε όχι.²

Ο κόσμος για τον καθένα είναι μια προσωπική κατασκευή και ανάγνωση . Ο καθένας από εμάς έχει την ανάγκη να κατασκευάζει σενάρια, φαντασιώσεις, καταστάσεις και να εξομοιώνει περιβάλλοντα για να εκφράσει τις επιθυμίες του. Μέσα σε αυτό το διαθλασμένο χώρο υπάρχει μια συμβατικότητα ανάμεσα στην πραγματικότητα και την ευνομία, ο διχασμός του υποκειμένου στο ασυνείδητο και το συνειδητό.

Από το 350π.Χ., ο Αριστοτέλης(384 – 322π.Χ.) θέτει τις βάσεις της ψυχολογίας και της ψυχανάλυσης όπως αυτό καταγράφηκε στο έργο του «Περί ψυχής». Συνέδεσε τις αισθήσεις και την κριτική σκέψη με την αληθινή αντίληψη της ψυχής. Η εντελέχεια δηλαδή η ολοκλήρωση, η τελειοποίηση είναι ο στόχος κάθε όντος . Στη θεμελιακή αυτή αρχή της φιλοσοφίας του ο Αριστοτέλης ταυτίζει αυτή την ολοκλήρωση με την ευδαιμονία. Είναι η κατάσταση που το «εν δυνάμει ον» γίνεται «εν ενεργεία ον».

Στον μύθο του Νάρκισσου, από την ελληνική μυθολογία, ο Νάρκισσος κοιτώντας το είδωλο του στο νερό, χωρίς να συνειδητοποιήσει ότι πρόκειται για αντανάκλαση του εαυτού του, πέφτει στο νερό και πνίγεται. Δεν αντιλαμβάνεται ότι είναι ο ίδιος ο δημιουργός της πραγματικότητάς του και της αναπαράστασής του.

Αργότερα, ο Freud (1856-1939) θα μιλήσει για το Εγώ χρησιμοποιώντας τρεις διακριτούς όρους, το Εγώ, το Εκείνο, και το Υπερεγώ. Το Εκείνο εκφράζει τα ένστικτα του ατόμου, που προέρχονται από τη γέννηση, τις βιολογικές του ανάγκες. Το Εγώ αντιπροσωπεύει τη λογική που προκύπτει από τις βιωματικές εμπειρίες και το Υπερεγώ εκφράζει την ηθική συνείδηση του ατόμου. Αυτές οι τρεις συνιστώσες του ασυνείδητου καθορίζουν τη συμπεριφορά του ατόμου και τη σχέση του με τον κόσμο. Ενώ το Εκείνο είναι χαοτικό, ανεξερεύνητο και απρόσιτο και εκφράζεται μέσα από ενστικτώδεις παρορμήσεις που προέρχονται από τη φύση μας, το Εγώ αντιπροσωπεύει την πραγματικότητα. Το Εγώ είναι η λογική, ο έλεγχος , ο συμβιβασμός, η κατανόηση της πραγματικότητας που βιώνουμε. Το Εγώ

¹ Πραγματικότητα (Μεταφρασμένο) - reality • noun (pl. realities): 1) Η κατάσταση των πραγμάτων , όπως είναι, σε αντίθεση με την ιδεαλιστική ή πλασματική ιδέα για αυτά, 2) αυτό βιώνεται ή είναι ορατό, 3) η φύση της ζωτάνιας, 4) η κατάσταση του να έχεις ύπαρξη ή ουσία. – Πηγή: *Compact Oxford English Dictionary of Current English*, Oxford University Press, 2005.

² Ορισμός του όρου «πραγματικότητα» -Πηγή: Βικιπαίδεια

δημιουργεί του αμυντικούς μηχανισμούς για να φέρει την ισορροπία ανάμεσα στα βιολογικά ένστικτα του Εκείνου και στους ηθικούς κανόνες του Υπερεγώ λαμβάνοντας υπόψιν τους περιορισμούς της πραγματικότητας. Από την άλλη, το Υπερεγώ εκφράζει το ιδανικό Εγώ, τη φιλοσοφική διάσταση της ηθικής, την εξιδανίκευση του Εγώ. Αυτό που εκφράστηκε και πολύ νωρίτερα από τον Αριστοτέλη με τον όρο Εντελέχεια. Αυτό που αναζητά κάθε ανθρώπινο ον για να νιώσει ολοκληρωμένο και τέλειο και που επέρχεται με την επίτευξη του υψηλότερου στόχου, αυτό που πραγματικά επιθυμεί να είναι.

Ο Lacan (1901-1981) θα προσεγγίσει το θέμα της διαμόρφωση του Εγώ μέσα από την αναγνώριση της ύπαρξης στην αντανάκλαση στον καθρέφτη. Ανάμεσα στην ηλικία έξι με δεκαοκτώ μηνών το βρέφος έρχεται σε επαφή με την εικόνα του μέσα από την προβολή της στον καθρέφτη, που όμως αποτελεί ένα απόσπασμα του εαυτού του. Λαμβάνει ως πραγματικότητα του Εγώ του την αντιστραμμένη εικόνα του. Δεν βλέπει τη μορφή του ολοκληρωμένη αλλά ως αντίληψη μέσα από τον καθρέφτη, ως πραγματικότητα της προβολής του. Τότε είναι που θα γεννηθεί η επιθυμία για την ολοκλήρωση του, τη διαμόρφωση του Εγώ.

Ο Lacan διαχωρίζει το ιδεώδες του Εγώ και το ιδεώδες Εγώ. Το ιδεώδες Εγώ (υπερεγώ) λειτουργεί ασυνείδητα ενώ το ιδεώδες του Εγώ λειτουργεί συνειδητά ώστε το Εγώ να θέσει τους ηθικούς κανόνες συμπεριφοράς του Εγώ. Το ασυνείδητο κατά τον Lacan είναι δομημένο σαν λόγος. Είναι ο τόπος της αλήθειας όπου μέσω του λόγου του υποκειμένου μεταφράζεται, ένας δομημένος χώρος, ένα γλωσσικό σύστημα που εκπέμπει συνεχώς τις αλήθειες του.

Κατά το Lacan το ιδεώδες Εγώ είναι η πηγή της φαντασιακής προβολής. Έτσι, θα μιλήσει για τον μικρό Άλλο και τον μεγάλο Άλλο. Ο μικρός Άλλος είναι ο όμοιος, ο φαντασιακός παρτενέρ. Δεν είναι το Εγώ αλλά πρόκειται για έναν καθρεφτισμό, μια αντανάκλαση του Εγώ που έχει τις ιδιότητες του καθρέφτη. Ο μεγάλος Άλλος είναι αυτός που καθορίζει το υποκείμενο πριν και έξω από αυτό. Έχει διαφορές από το Εγώ, είναι κάτι αντίθετο. Δεν υπάρχουν ομοιότητες με το Εγώ ούτε είναι μια άλλη αναδιατύπωση της κατάστασης. Ο Lacan στην θεωρία του για το Άλλο βασίζεται σε τρεις αναλύσεις : το φανταστικό, το συμβολικό, το πραγματικό. Στην τριάδα αυτή το πραγματικό προηγείται του συμβολικού και του φανταστικού. Αν το πραγματικό συμβολιστεί ή αποτελέσει φαντασίωση ακυρώνεται η ικανότητά του να είναι αληθινό, δηλαδή να έχει αντικειμενικό ρόλο. Το συμβολικό εμπεριέχει την έννοια της γλώσσας καθώς με αυτόν τον τρόπο θα υπάρξουν τα σύμβολα.

Οι παραπάνω θεωρίες μας οδηγούν στη σκέψη ότι η αντανάκλαση, η προβολή του εαυτού μας ως αναπαράσταση του, παρόλο που διαχωρίζει από το πρωτότυπο, ταυτόχρονα μας φέρνει κοντά στο να το αναγνωρίσουμε και να το κατανοήσουμε.

Ο κινηματογράφος αποτελεί το χώρο όπου ο θεατής όντας εξοικειωμένος με την εμπειρία του καθρέφτη μπορεί να συνθέσει τον κόσμο των αντικειμένων χωρίς να χρειάζεται να αναγνωρίσει τον εαυτό του μέσα σε αυτόν.

2.2. Η Αντίληψη της Πραγματικότητας με τις αισθήσεις

Πολλές θεωρίες διατυπώθηκαν στη διάρκεια της ιστορίας για το πόσο πραγματική είναι η πραγματικότητα που αντιλαμβανόμαστε με τις αισθήσεις μας. Η υπόθεση πως η πραγματικότητα είναι μια παραίσθηση, μια προσομοίωση, διατυπώθηκε με ποικίλες θεωρίες από τον Πλάτωνα και τον Καρτέσιο μέχρι τον σουηδό φιλόσοφο Nick Bostrom(1973).

Ο Πλάτωνας (427- 347π.Χ.) στο έργο του *Φαίδων* ισχυρίζεται πως η κατάκτηση της αλήθειας και της πραγματικής γνώσης έρχεται μονό μετά από την απελευθέρωση της ψυχής από τα απατηλά ερεθίσματα που προέρχονται από τις αισθήσεις . Ο Σωκράτης (470– 399π.Χ.) αποδίδει αυτονομία και έλλογο χαρακτήρα στην ψυχή στηριζόμενος στην ικανότητα του ανθρώπου να αντιλαμβάνεται νοήματα και έννοιες χωρίς να στηρίζεται στις αισθήσεις του.

Στο έργο *Πολιτεία* του Πλάτωνα περιλαμβάνεται η αλληγορία του σπηλαίου όπου εξηγεί τη Θεωρία των Ιδεών του. Η αλληγορία περιγράφει την κατάσταση που βιώνουν κάποιοι φυλακισμένοι σε ένα σπήλαιο οι οποίοι δε βλέπουν έξω από αυτό παρά μόνο τις σκιές που αντανακλώνται στα τοιχώματα του σπηλαίου καθώς μια φλόγα τα φωτίζει. Οι φυλακισμένοι ερμηνεύουν αυτές τις σκιές σαν πραγματικές χωρίς να μπορούν να αντιληφθούν την προέλευσή τους. Αυτό που βιώνουν και βλέπουν μέσα στο σπήλαιο είναι η πραγματικότητά τους. Όσοι ελευθερωθούν και δουν την αλήθεια είτε θα τυφλωθούν από αυτή είτε θα την κατανοήσουν και θα επιστρέψουν να την πουν στους υπόλοιπους. Όσοι βρίσκονται στο σπήλαιο συμβολίζουν αυτούς που δίνουν αξία στα πράγματα που συνδέονται με τις αισθήσεις ενώ αυτοί που ξεφεύγουν από αυτό και αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα είναι αυτοί που έρχονται σε επαφή με την αλήθεια των Ιδεών.

Η αλληγορία αυτή περιγράφει την εμμονή του ανθρώπου στα αισθητά πράγματα, την πλάνη και την ψευδαίσθηση μέσα στην οποία ζει την οποία την ανάγει σε αυθεντία αγνοώντας την αλήθεια. Η κατάσταση αυτή εμπεριέχει και μια παθητικότητα, μια εγωκεντρικότητα και μια αποδοχή του κόσμου ως έχει. Η γνώση της αλήθειας οδηγεί στην καθαρή σκέψη, την αυτογνωσία, την ψυχική ισορροπία που όμως είναι δύσκολο να την αποδεκτείς και κυρίως να τη μεταφέρεις και να πείσεις και τους υπόλοιπους που είναι βυθισμένοι στην πλάνη τους για την αλήθεια αυτή.

Ο Καρτέσιος έδωσε το όνομα «κακός δαίμων» (evil daemon) σε αυτόν που μας έβαλε να ζούμε σε αυτόν τον κόσμο που νομίζουμε ότι είναι πραγματικός και όπου διαρκώς μας δημιουργούνται αμφιβολίες και υπαρξιακές αναζητήσεις.³

³ «Οτιδήποτε παρατηρούμε στον κόσμο, το αντιλαμβανόμαστε με τις αισθήσεις μας, οι οποίες είναι γεγονός ότι μας εξαπατούν, και δεν είναι σοφό να εμπιστευόμαστε απόλυτα αυτούς που μας έχουν εξαπατήσει έστω και μία φορά», Καρτέσιος, Στοχασμοί- Πηγή: René Descartes, Διαδικτυακή Εγκυκλοπαίδεια της Φιλοσοφίας

Ο Καρτέσιος εναντιώνεται στο επιχείρημα πως πρέπει να εμπιστευόμαστε τις αισθήσεις μας για να διαπιστώσουμε την αλήθεια. Επίσης υποστηρίζει πως δεν υπάρχουν αληθινά σημάδια για να διακρίνει κανείς τον ύπνο από την κατάσταση σε εγρήγορση. Η ικανότητα του μυαλού να μπορεί να ξεγελαστεί πιστεύοντας πως βιώνει την πραγματικότητα μέσα σε μία διεργασία του μυαλού όπως είναι το όνειρο, αποδεικνύει πως το μυαλό δεν αποτελεί αξιόπιστο μηχανισμό για τη διάκριση της πραγματικότητας από την παραίσθηση.

«Ξυπνάμε μέσα στη πραγματικότητα», λέει ο Lacan, «για να ξεφύγουμε από το πραγματικό που συναντάμε στα όνειρα», θέλοντας να κάνει ένα σχόλιο πάνω στις ανθρώπινες επιθυμίες και στην τάση που έχει ο άνθρωπος να τις κρύβει ή να τις καταπιέζει όταν δεν μπορεί να τις πραγματοποιήσει.

2.3. Πραγματικότητα ή Όνειρο;

Ο κινέζος φιλόσοφος Zhuang Zhou (369 π.Χ. - 286 π.Χ.), στην παραβολή του 4^ο αι. π.Χ.⁴ μας μιλάει για την πραγματικότητα και την αλήθεια της ζωής. Συνδέει τον άνθρωπο με όντα πολύ διαφορετικά και εύθραυστα υποδηλώνοντας πως όλοι είμαστε ένα. Κάνει έναν παραλληλισμό ανάμεσα στο όνειρο και τη ζωή. Ότι συμβαίνει στη ζωή μας είναι σαν μια αιώνια μεταμόρφωση, από το ένα στάδιο στο άλλο, κερδίζοντας γνώση και σοφία. Η στιγμή που ξυπνάει από το όνειρο είναι μια στιγμή διαύγειας και καθαρότητας του πνεύματος, όταν το ανθρώπινο μυαλό μπορεί να φιλοσοφήσει, καθαρό από κάθε σκέψη. Εκείνη τη στιγμή αναρωτιέται αν βιώνει την αντικειμενική πραγματικότητα ή το υποκειμενικό όνειρο και ξυπνούν μέσα του η αβεβαιότητα και η αμφιβολία για το τι είναι πραγματικό.

Η ζωή μοιάζει με όνειρο, είναι η υποκειμενική οπτική για την πραγματικότητα. Η αμφιβολία είναι κυρίαρχη για το τι είναι αντικειμενικό και τι είναι δημιούργημα του ανθρώπινου νου, για το τι είναι η ζωή. Κατά τη διάρκεια του ονείρου δεν μπορείς να αντιληφθείς ότι αυτό που βιώνεις δεν είναι πραγματικό.

Το διπλό όνειρο είναι μια κατάσταση ονείρου στην οποία συμβαίνει ένα ψεύτικο ξύπνημα κατά την οποία δηλαδή το υποκείμενο ονειρεύεται πως έχει ξυπνήσει βιώνοντας έτσι ένα όνειρο μέσα στο όνειρο. Αυτή η κατάσταση μπορεί να επαναληφθεί πολλές φορές μέσα σε ένα όνειρο, δηλαδή να βλέπεις ότι ξυπνάς και βιώνεις την πραγματικότητα και μετά να αντιλαμβάνεσαι ότι αποτελεί μέρος του ονείρου και να επαναλαμβάνεται.

Υπάρχουν περιπτώσεις όπου το υποκείμενο αντιλαμβάνεται ότι ονειρεύεται οπότε χρησιμοποιεί το περιβάλλον του ονείρου για να κάνει πράγματα που επιθυμεί και αδυνατεί να κάνει στην πραγματικότητα. Κατά τη διάρκεια του ονείρου αντιλαμβάνεται με τη λογική ότι ονειρεύεται διατηρώντας την ισορροπία ανάμεσα στη συνείδηση και το συναίσθημα. Το συνειδητό όνειρο μπορεί να προκληθεί ηθελημένα με συγκεκριμένες τεχνικές.

⁴ « Ο Τσουάνγκ Τσου ονειρεύτηκε πως ήταν πεταλούδα, κι όταν ξύπνησε δεν ήξερε αν ήταν άνθρωπος που ονειρεύτηκε πως ήταν πεταλούδα ή πεταλούδα που ονειρευόταν πως ήταν άνθρωπος », Chuang Tzu

Άρα το όνειρο σαν κατάσταση από μόνη της θέτει υπό αμφισβήτηση την ικανότητα των αισθήσεων να διαχωρίζουν την πραγματικότητα από την παραίσθηση και δημιουργεί σκέψεις για το τι είναι πραγματικότητα. Πολλά φιλοσοφικά ερωτήματα προέκυψαν στη διάρκεια των αιώνων για την ανθρώπινη ύπαρξη και αντίληψη. Προέκυψε έτσι ο προβληματισμός πως αν η κατάσταση του ονείρου ήταν μια διαρκής κατάσταση, όπου δεν ακολουθείται από το ξύπνημα τι θα σήμαινε αυτό για τη ζωή και την αλήθεια της;

Το όνειρο μπορεί να θεωρηθεί ένα είδος προσομοίωσης που μπορεί να παραπλανήσει κάποιον που το βιώνει. Με βάση την υπόθεση ότι τελικά βιώνουμε μία προσομοίωση, ότι ζούμε σε ένα όνειρο, υπάρχουν δύο εκδοχές: είτε ότι βιώνουμε μια ονειρική κατάσταση, οπότε η αντίληψη που έχουμε για την πραγματικότητα είναι λανθασμένη καθώς δε μπορούμε να την αντιληφθούμε, είτε ότι πάντα ζούσαμε σε ένα όνειρο οπότε ότι γνωρίζουμε γύρω μας υφίσταται αλλά μέσα στα όρια της φαντασίας μας.

Η έννοια των ονείρων περιλαμβάνει τόσο την διαδικασία από την οποία περνάει ο ανθρώπινος νους για να επεξεργαστεί και να υλοποιήσει τους στόχους του⁵ όσο και την περίπτωση όπου τελικά τα όνειρα μπορεί απλά να παραμείνουν όνειρα, σενάρια μη πραγματοποιήσιμα τα οποία όμως βοηθούν στην εξέλιξη της επιλεγμένης πραγματικότητας. Ο άνθρωπος πολλές φορές παγιδεύεται μέσα στο σενάριο που επιλέγει να ζει και παρόλο που γνωρίζει πως θα μπορούσε να βιώνει μια άλλη πραγματικότητα αδυνατεί να το υλοποιήσει. Η σύγκρουση ανάμεσα στο εγώ και στο άλλο καθορίζει τα όρια της πραγματικότητας και του ονείρου.

⁵ Τα όνειρα γίνονται άυλο παρασκευαστήριο σκέψεων, οργάνωση της σκέψης ώστε να βιωθεί νοητά μια κατάσταση, η οποία μπορεί να αποτελέσει σενάριο της πραγματικότητας.

3. Πραγματικότητα και Αναπαράσταση

3.1. Η έννοια της Αναπαράστασης

Η λέξη αναπαράσταση αποδίδεται με διάφορους τρόπους. Στο Λεξικό της νέας ελληνικής γλωσσάς (Γ. Μπαμπινιώτη) η αναπαράσταση ορίζεται ως:

1. η εκ νέου παράσταση, επανάληψη ή απομίμηση γεγονότος ή πράξεως
2. η ζωγραφική ή πλαστική απεικόνιση χρονικά προγενέστερου ή αρχαίου καλλιτεχνικού έργου
3. αναπαράσταση εγκλήματος

Η σύνθετη λέξη ανά-παράσταση διαχωρίζεται από την παράσταση.

Παράσταση ενός πράγματος, μιας εννοίας ή ενός γεγονότος είναι η απόδοση τους με απτά, αισθητά, αντιληπτά μέσα ή η μνημονική εικόνα τους.

Αναπαράσταση ενός πράγματος, μιας έννοιας ή ενός γεγονότος τα οποία δεν υπάρχουν πλέον είναι η τωρινή, η νέα (εκ νέου) παράσταση τους ή απομίμηση τους.

Για τον Πλάτωνα υπάρχουν δυο είδη αναπαραστάσεων. Αυτή που δημιουργείται για να αναπαραστήσει πιστά το πρωτότυπο και αυτή που αντιγράφει το πρωτότυπο αλλά κατασκευάζεται συνειδητά διαστρεβλωμένη ώστε λόγω της προοπτικής να φαίνεται τελικά σωστή.

Ο Αριστοτέλης εξαίρει την άξια της μίμησης ως εργαλείο μάθησης ενώ ο Πλάτωνας τονίζει τον αρνητικό ρόλο της στην απομάκρυνση από την αλήθεια. Η αναπαράσταση δεν έχει μόνο το ρόλο να αναφέρεται στην πραγματικότητα του κόσμου αλλά και να τη δημιουργεί.

Ο Baudrillard(1927-2007) θεωρεί πως η αναπαράσταση δεν είναι πάντα αλλοτρίωση και απώλεια της αλήθειας αλλά συγκρότηση μιας άλλης σχέσης ανάμεσα στο υποκείμενο και το αντικείμενο. Για τον Baudrillard υπάρχουν τέσσερις κατηγορίες αναπαράστασης:

1) η αντανάκλαση της προφανούς πραγματικότητας. Η αναπαράσταση εδώ είναι πιστό αντίγραφο -αντανάκλαση

2) η διαστρέβλωση της πραγματικότητας, το μασκάρωμα και η μετουσίωση της προφανούς πραγματικότητας. Η ανεπαρκής αναπαράσταση που συνεπάγεται και απογοήτευση.

3) η προσποίηση της πραγματικότητας, η κάλυψη της απουσίας της προφανούς πραγματικότητας. Εδώ εμφανίζεται ως εξαπάτηση και παρερμηνευση αυτού που φαίνεται με αυτό που είναι πραγματικά.

4) το ομοίωμα (simulacrum) που δεν έχει πια σχέση με την πραγματικότητα, ο διαχωρισμός από κάθε πραγματικότητα. Εδώ πια ξεφεύγουμε από την αναπαράσταση και μιλάμε για προσομοίωση.⁶

Επίσης, μια πραγματικότητα μπορεί να έχει πολλές αναπαραστάσεις και αντίγραφα, διαφορετικά μεταξύ τους. Η γλώσσα, επίσης, είναι ένα σύστημα αναπαράστασης που περικλείει σύμβολα και αναφορές και κάθε φορά που χρησιμοποιείται αναπαριστά.

Μιλώντας για την εκ νέου παράσταση είναι σα να αναφερόμαστε σε μια ανάκληση μιας εικόνας, μιας δράσης ή μιας έννοιας. Άρα κάθε φορά που θέτουμε μια αρχή, έχουμε μια αναπαράσταση.⁷ Κάθε αναπαράσταση κατασκευάζει από την αρχή την ιστορία και επιλέγει τις αναφορές που θα αποτελέσουν το γενεαλογικό δέντρο, τον φαντασιακό σκελετό των αναφορών που την στηρίζουν. Οι αναπαραστάσεις έχουν πάντα αναφορές σε κάτι που υπάρχει πριν από αυτές και αυτές με τη σειρά τους σε άλλες αναφορές και αυτό συνεχίζεται μέχρι που φτάνουμε στην αρχή, στο πρωτότυπο. Μόνο η ζωντανή δράση μπορούμε να πούμε ότι είναι πραγματική. Αλλά αν προσπαθούμε να τη δούμε σαν εξωτερικοί παρατηρητές και να θέσουμε κάποιους κανόνες και όρια έξω από αυτή, τότε δε θα είναι πια η ίδια πραγματικότητα αλλά μια αναπαράσταση αυτής.

Το σίγουρο είναι πως δημιουργούνται ζεύγη σχέσεων, όπου το ένα μέρος εξαρτάται, προϋποθέτει και επιβεβαιώνει την ύπαρξη του άλλου. Παρόλα αυτά υπάρχει μια ιεραρχία στη σχέση αυτή. Το πρωτότυπο, το πραγματικό υπερτερεί σε αξία έναντι του αντιγράφου και της μίμησης και το αντίγραφο με τη σειρά του έρχεται να μας υπενθυμίσει και να τονίσει την αξία και την ύπαρξη του αρχικού μοντέλου, του πρωτότυπου, της αλήθειας που κρύβεται πίσω από αυτό.

3.2 Το ομοίωμα και η σχέση του με την πραγματικότητα

3.2.1 Η εξέλιξη του ομοιώματος

Ο Baudrillard αναλύει τη σχέση του ομοιώματος⁸ με την πραγματικότητα ορίζοντας της σε τρία επίπεδα, όπως εξελίχθηκε ιστορικά:

⁶ Mattessich Richard, *Accounting representation and the onion model of reality: a comparison with Baudrillard's orders of simulacra and his hyperreality*, Faculty of Commerce and Business Administration, University of British Columbia, Vancouver, BC, Canada, 2003

⁷ Μυριβήλη, Ελενη, *Από την Αναπαράσταση στην Επιτέλεση*, 2006, Άρθρο απο : Ν.Μπουμπάρης, Ε.Μυριβήλη, Δ. Παπαγεωργίου, επιμ. 2006. Πολιτιστική Αναπαράσταση, Εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, Κεφ. 2

⁸ Ο όρος simulacrum (το ομοίωμα), προέρχεται από τα λατινικά και σημαίνει ομοιότητα. Στα Αγγλικά χρησιμοποιήθηκε αρχικά για να περιγράψει την αναπαράσταση ενός αντικειμένου, κυρίως αγαλμάτων π.χ. θεοτήτων. Στο 19^ο αιώνα ενισχύθηκε εννοιολογικά με δευτερεύουσες σημασίες και εμφανίστηκε να σημαίνει την αναπαράσταση που δεν ακολουθείται από την παρουσία του πρωτότυπου. –Πηγή: Βικιπαίδεια

Στην πρώτη φάση, την εποχή της πτώσης του κόσμου της φεουδαρχίας, τα όρια των κοινωνικών και οικονομικών τάξεων, κατέρρευσαν και επήλθε κρίση στις μορφές έκφρασης. Σε μια κοινωνία εμπορίου και ανταλλαξιμότητας, η μετατρεψιμότητα των πραγμάτων από κάτι σε κάτι άλλο, οδήγησε σε αυτονόμηση του ομοιώματος από την πραγματικότητα. Εδώ το ομοίωμα είναι ξεκάθαρο από την πραγματικότητα.

Στη δεύτερη φάση το ομοίωμα, στο επίπεδο της παραγωγής, δεν έχει τόσο αναπαραστατική σχέση με την πραγματικότητα. Η σχέση σύγκρισης με το πρωτότυπο και τα αντίγραφα χάνεται εξαιτίας της μαζικής παραγωγής. Στην τρίτη φάση το αντικείμενο περνά στη συγκρότηση του μοντέλου, στην προσομοίωση. Μέσα από την καταναλωτική τάση η πραγματικότητα παράγεται πια μέσα από το μοντέλο της. Δημιουργούνται σήμερα διαρκώς μοντέλα για να προβλέψουμε το μέλλον, την έκφραση της κοινής γνώμης και τη διαμόρφωσή της.

Στην περίοδο της μετανεωτερικότητας τα σημαίνοντα ορίζονται από μοντέλα και κώδικες. Στο τελικό στάδιο, το ομοίωμα συνδέεται με την υπερπραγματικότητα (hyperreality)⁹, όπου η διάκριση ανάμεσα στο πραγματικό και το μη πραγματικό είναι εξαιρετικά δύσκολη και όπου το αντίγραφο προηγείται της πραγματικότητας αποτελώντας το ίδιο την πραγματικότητα.

3.2.2 Η αυτονόμηση του ομοιώματος

Οι Deleuze(1925-1995) και Guattari(1930-1992) κάνουν και αυτοί με τη σειρά τους μια προσέγγιση στην έννοια του ομοιώματος. Ο Deleuze διαχωρίζει το αντίγραφο από το ομοίωμα. Το αντίγραφο όσες φορές και αν αναπαραχθεί και όσο κι αν απομακρυνθεί από το πρωτότυπο υπάρχει πάντα η σύνδεση με αυτό. Το ομοίωμα από την άλλη έχει μια ομοιότητα με το πρωτότυπο απλώς επιφανειακή. Η διαδικασία της παραγωγής του είναι δυναμική και ιδιαίτερη σε σχέση με το πρωτότυπο¹⁰. Όπως στην Pop Art, όπου για τον Deleuze, οι εικόνες αποκτούν δική τους υπόσταση. Το ομοίωμα εμφανίζεται διαφορετικό, αυτόνομο και απελευθερωμένο.

Ο Baudrillard, όπως προαναφέραμε, στην τελευταία περίοδο συνδέει το ομοίωμα με τον υπερρεαλισμό, όπου το αντίγραφο προηγείται της πραγματικότητας αποτελώντας το ίδιο την πραγματικότητα. Με αυτό εννοεί ουσιαστικά ότι για να επικοινωνήσουν οι άνθρωποι έχουν ορίσει σύμβολα και αντικείμενα, χώρους και σώματα τα οποία δεν έχουν αληθινή υπόσταση. Μεταποιούνται και αποτελούν αντίγραφα μιας ιδιότητας, που έχουν οικειοποιηθεί αλλά που πια δεν υπάρχει. Το ομοίωμα δεν είναι αυτό που κρύβει την αλήθεια αλλά αυτό που δεν αναφέρεται σε καμία αλήθεια. Πρόκειται για σύμβολα που λαμβάνονται ως αληθινά γιατί δεν υπάρχει το πρωτότυπο.

⁹ Με τον όρο υπερπραγματικότητα ο Baudrillard αναφέρεται στην κατάσταση την οποία τα Simulacra (τα ομοιώματα) δε συνδέονται ποια με το πραγματικό μοντέλο στο οποίο αναφέρονται αλλά εμφανίζονται αποδεσμευμένα από το πραγματικό και το ιδεατό.

¹⁰ Bian Massumi, *“The Simulacrum According to Deleuze and Guattari - Realer than Real”*, Copyright no1, 1987, pp.90-97

Τα ομοιώματα μας έχουν σήμερα κατακλείσει σε τέτοιο βαθμό, που αποκτούν αυθεντική υπόσταση και δεν μπορούμε να το διαχωρίσουμε από το πρωτότυπο και το αληθινό. Τα σύμβολα έρχονται να επιδράσουν στο υποσυνείδητο και τα ομοιώματα να ικανοποιήσουν συναισθήματα και ψυχικές ανάγκες χωρίς να έχουν σχέση με την πραγματικότητα. Οι προβολές και οι εικόνες που φτάνουν σε εμάς από τα τεχνολογικά μέσα, οι απομιμήσεις αυθεντικών προϊόντων, τα μεταλλαγμένα προϊόντα διατροφής, οι πλαστικές επεμβάσεις είναι μερικά παραδείγματα που δημιουργούν και προβάλλουν αντίγραφα της πραγματικότητας.

Στην κοινωνία της κατανάλωσης είναι περιπτώσεις που οι αναπαραστάσεις της πραγματικότητας ικανοποιούν καλύτερα τον άνθρωπο ξεπερνώντας την πραγματικότητα και αυτά που η φύση μπορεί να προσφέρει. Δημιουργούμε τεχνητά περιβάλλοντα για να βιώσουμε καταστάσεις που απαιτούν συγκεκριμένες κλιματολογικές συνθήκες, όπως ένα παγοδρόμιο που λειτουργεί όλες τις εποχές ενώ στη φύση μπορούμε να κάνουμε σκι μονό το χειμώνα. Ακόμα και οι τροφές που τρώμε περιέχουν υποκατάστατα, ρυθμιστές γεύσεων, συντηρητικά, στοιχεία που θέλουν να προσδώσουν στην τροφή ιδιότητες που να δίνουν την αίσθηση του φυσικού ενώ στην πραγματικότητα είναι τελείως τεχνητές.

Άρα σύμφωνα με τον Baudrillard διανύουμε μια περίοδο προσομοίωσης, όπου όλα τα μέσα διαχείρισης και επεξεργασίας της πληροφορίας χρησιμοποιούν συστήματα εξομοίωσης δημιουργώντας μια κοινωνία όπου η διάκριση ανάμεσα στο πραγματικό και το ψεύτικο δεν είναι εμφανής και δεν έχει σημασία αφού η εικόνα και το ομοίωμα κυριαρχεί. Βιώνουμε δηλαδή εμπειρίες που δεν είναι γνήσιες αλλά προσομοιώσεις.

3.2.3. Όταν το ομοίωμα προηγείται του πραγματικού

Η διείδυση της αναπαράστασης στην πραγματικότητα μέσω των μέσων ενημέρωση είναι τέτοιας μορφής ώστε να είναι αδύνατον να ξεχωρίσεις την αιτία από το αποτέλεσμα, το γεγονός από την ερμηνεία και την φανταστική απόδοσή του.

Η ταινία *China Syndrome* (1979) είναι μία ταινία που θέτει ερωτηματικά για την ασφάλεια των σταθμών πυρηνικής ενέργειας μιλώντας για μια πυρηνική διαρροή σε ένα αντιδραστήρα. Τα γεγονότα στην ταινία βλέπουμε να προηγούνται του αληθινού γεγονότος μιας πυρηνικής έκρηξης-της μεγαλύτερης πυρηνικής εκρηξης στις ΗΠΑ, στο Three Mile Island Nuclear Generating Station στο Harrisburg της Πενσυλβάνιας, που ακολουθήσε λίγο καιρό μετά την ταινία. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα όπου το ομοίωμα, ως κινηματογραφική αναπαράσταση, προηγείται του γεγονότος.

Δίνοντας πολιτική διάσταση στο ρολό του ομοιώματος στην πραγματικότητα με το έργο του *The gulf war did not take place*¹¹ ο Baudrillard εκφράζει την πεποίθηση του ότι τα τηλεοπτικά μέσα δημιούργησαν το γεγονός ενός πολέμου πριν καν αυτό υπάρξει. Δημιούργησαν στη συνείδηση του κόσμου ένα ιστορικό γεγονός πριν καν

¹¹ Το *The gulf war did not take place* είναι μια συλλογή τριών κειμένων που γράφτηκαν το 1991 και δημοσιεύτηκαν στα αγγλικά το 1995 και στα οποία ο Baudrillard υποστηρίζει ότι τα γεγονότα που παρουσιάστηκαν στα μέσα ενημέρωσης συνέβησαν αλλά όχι σε αυτό το βαθμό, αμφισβητώντας για το αν συνέβη πραγματικά ο λεγόμενος πόλεμος του Κόλπου.

αυτό ξεκινήσει. Αυτό αποτέλεσε παράδειγμα ότι το ομοίωμα μπορεί να προηγηθεί του πραγματικού.

Αυτό το φαινόμενο είναι όλο και συχνότερο στις μέρες μας, όπου τα μέσα ενημέρωσης κυρίως στο διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, διαδίδουν ομοιώματα της αληθείας μέσα από τη δημιουργία πολλαπλών αντιγράφων και αυτοαναφορών κάνοντας αδύνατο τον εντοπισμό της πηγής και την εξακρίβωση της αλήθειας με στόχο να διαμορφώσουν πεποιθήσεις για άτομα και γεγονότα και να καθορίσουν καταστάσεις.

3.2.4. Όταν το ομοίωμα υπερισχύει του πραγματικού

Ο Guy Debord(1931-1994) στο έργο του *Η Κοινωνία του Θεάματος* εξηγεί πως βιώνουμε τον κόσμο μας μέσα από τις αναπαραστάσεις. Περιγράφει την εξέλιξη της σύγχρονης κοινωνία στην οποία η πραγματική κοινωνική ζωή έχει αντικατασταθεί από την αναπαραστάσή της.

Οι αποσπασματικές εικόνες του κόσμου συνθέτουν μια ενότητα εξαπάτησης. Τα κομμάτια εξαπατούν τον ίδιο τους τον εαυτό. Στη σημερινή κοινωνία ο άνθρωπος παρατηρεί περισσότερο και ζει λιγότερο άρα αναζητά τον εαυτό του σε όσα παρατηρεί αλλά έτσι κατανοεί λιγότερο τη δική του ύπαρξη.

Λίγοι θα διαφωνήσουν στο ότι σήμερα ζούμε κυρίως σε περιβάλλοντα που είναι μακριά από τη φύση και που κυριαρχούνται από την τεχνολογία. Οι απομιμήσεις κυριαρχούν παντού από τα υλικά που χρησιμοποιούμε στο χώρο μας που μπορούν να μιμούνται φυσικά υλικά όπως απομιμήσεις ξύλου, δέρματος, πετράς κτλ., μέχρι σε αυτά που τρώμε και χρησιμοποιούμε (πλαστικό φαγητό, γενόσημα φάρμακα, προϊόντα διατροφής που δημιουργούνται στο εργαστήριο κτλ). Ακόμα και η επικοινωνία μας με τον άλλο και η φυσική επαφή έχει αντικατασταθεί σε μεγάλο βαθμό σε ανταλλαγή email, online συνομιλίες, online αγορές σε εικονικά μαγαζιά κτλ.

Ωστόσο, όσο και αν ζούμε ανάμεσα σε ομοιώματα δε σημαίνει ότι αυτό δεν αποτελεί μια πραγματικότητα. Αν τοποθετήσουμε βεβαία την υπερπαραπραγματικότητα του Baudrillard στο μοντέλο του κρεμμυδιού¹², θα μπορούσαμε να πούμε ότι βρίσκεται στα ανώτερα επίπεδα πραγματικότητας και επομένως είναι περισσότερο ευμετάβλητη και προσωρινή πραγματικότητα από ότι όσα βρίσκονται στον πυρήνα που περιλαμβάνει τα πιο βασικά. Άρα όσο πηγαίνουμε προς τα εξωτερικά επίπεδα του κρεμμυδιού, όσο απομακρυνόμαστε δηλαδή από τον πυρήνα, οι πραγματικότητες που προβάλλουν είναι περισσότερες και πιο ευμετάβλητες και συναρτησιακές.

¹² Το μοντέλο του κρεμμυδιού είναι ένα διάγραμμα με επίπεδα απο το κέντρο προς τα έξω σε μια σχέση αλληλεξάρτησης μεταξύ τους, όπως συμβαίνει και σε ένα κρεμμύδι. Ο πυρήνας συνδέεται με περισσότερο μόνιμα πράγματα σε σχέση με όσα βρίσκονται σε υψηλότερα επίπεδα που είναι πιο περιοδικά. Το μοντέλο αναπτύχθηκε από τον Mattessich(1991).

4. Αναπαριστώντας την πραγματικότητα

4.1 Η αναπαράσταση της πραγματικότητας στην τέχνη

Ο Πλάτωνας στην *Πολιτεία* διαίρεσε τις τέχνες σε τρεις κατηγορίες:

- α) σ' αυτές που χρησιμοποιούν πράγματα
- β) σ' αυτές που κατασκευάζουν πράγματα και
- γ) σ' αυτές που τα μιμούνται.

Κάποτε σε μια συνέντευξη είχε ερωτηθεί ο Picasso (1881 – 1973) γιατί ζωγραφίζει περίεργες εικόνες αντί να αναπαριστά τα πράγματα έτσι όπως είναι. Ο Πικάσο ρωτά τον άντρα τι εννοούσε. Μετά ο άντρας βγάζει μια φωτογραφία από το πορτοφόλι του και του λέει, «Αυτή ή είναι η γυναίκα μου». Ο Picasso κοιτάζει τη φωτογραφία και του απαντά «μήπως είναι λίγο κοντή και επίπεδη;»

Η διαδικασία πρόσληψης του έργου τέχνης στη σύγχρονη εποχή έχει αλλάξει εξαιτίας των νέων τρόπων εμπειρίας και επαφής με αυτό. Η μεγάλη επανάσταση στις σύγχρονες τεχνικές είναι η ταχύτητα και η ακρίβεια στην αναπαραγωγή της πραγματικότητας που δίνει αυτονομία στο αντίγραφο και μετασχηματίζει το νόημα του έργου τέχνης.

Μερικές χαρακτηριστικές τεχνικές στην τέχνη που παίζουν με την έννοια του ομοιώματος είναι οι *trompe l'oeil*, η *pop art*, το κολάζ, η τεχνική των επιπέδων (*layers*).

Η μέθοδος της τέχνης *trompe - l'oeil* είναι μία τεχνική που δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι τα αντικείμενα που απεικονίζονται έχουν τρεις διαστάσεις ενώ στην πραγματικότητα είναι σχεδιασμένα σε δύο. Η *pop-art* χρησιμοποιεί τα σύμβολα και το ομοίωμα για να αναφερθεί όχι τόσο σε αυτό το δημιούργημα που πρόεκυψε αλλά στην προέλευση τους.

Η τεχνική του κολάζ εμφανίζεται σαν τακτική αρχιτεκτονικής έκφρασης με μεταφυσικές προεκτάσεις να του αποδίδονται ανάμεσα στα μέρη του. Οι Σουρεαλιστές ασχολήθηκαν εκτεταμένα με το θέμα αυτό και θα μπορούσε να επεκταθεί στη μελέτη της θέσης του παρατηρητή και στον τρόπο που ο δημιουργός τον εισάγει (μυεί) στις μεταφυσικές προεκτάσεις του έργου του. Ο Alfred Jarry με τον όρο "*Pataphysics*" έρχεται να δηλώσει την φιλοσοφία που ψάχνει να βρει λύσεις σε φανταστικές καταστάσεις και η γλώσσα που χρησιμοποιεί βρίσκεται συνήθως πέρα από τη λογική. Η σκέψη ότι ανάμεσα σε φαινομενικά ασύνδετα αντικείμενα, που εμπεριέχουν έννοιες οπότε παύουν να είναι απλά αντικείμενα, προκύπτουν συνδέσεις οι οποίες δεν αναφέρονται σε γεωμετρικές αρχές αποτελεί αντικείμενο προς έρευνα. Στην συγκεκριμένη περίπτωση όμως αναφερόμαστε σε ένα ποιητικό κολάζ που και τα συνδεδεμένα μέρη, οι ενώσεις παίζουν εξίσου σημαντικό ρόλο και η διαστολή τους μπορεί να τα κάνει να αποτελέσουν κυρίαρχα στοιχεία της σύνθεσης.

Ενδιαφέρον επίσης παρουσιάζει η αναφορά σε δύο διαφορετικά περιβάλλοντα γραφής και απεικόνισης και ο σχεδιασμός τοπίων μαγείας, εξαπατήσεων και οπτικών παραισθήσεων. Η τάση του εξπρεσιονισμού έδινε μεγάλη σημασία στο

γεωμετρικό στυλ και στη δημιουργία ψευδαισθήσεων ενός φανταστικού κόσμου που έδινε μεγαλοπρέπεια στους ήρωες.

4.2 Αναπαριστώντας την αρχιτεκτονική ιδέα

Αρχιτεκτονική είναι η φαντασίωση του αρχιτέκτονα διατυπωμένη στη γλώσσα της κατασκευής. Η φαντασία, η σκέψη και η επιθυμία του αρχιτέκτονα μετουσιώνεται σε μορφή, σε σημαίνον κτίσμα.¹³ Γι' αυτό και κάθε δημιούργημα αποτελεί μια προσωπική έκφραση, μια προσωπική χειρονομία.

Ο υποκειμενικός χώρος, ο χώρος του ασυνείδητου, του ονείρου και της φαντασίωσης αποτελεί υπόβαθρο του συνειδητού κόσμου του υποκειμένου. Έτσι, λοιπόν, πίσω από κάθε δημιούργημα βρίσκεται η έκφραση της ψυχής, τα όνειρα, οι σκέψεις και οι επιθυμίες. Εκεί που ο πραγματικός κόσμος μπλέκονται με αυτόν του ονείρου εκεί το ανθρώπινο μυαλό και η ψυχή απελευθερώνονται, εκεί γεννιέται ο προβληματισμός και η δημιουργία και τότε η φαντασίωση μετατρέπεται σε πραγματική δημιουργία.

Παλιά υπήρχε το ερώτημα: η μορφή προηγείται της λειτουργιάς ή η λειτουργιά της μορφής. Τώρα το ερώτημα αυτό γίνεται: Η αρχιτεκτονική αναπαριστάται μέσω των σχεδιαστικών προγραμμάτων ή τα σχεδιαστικά προγράμματα δημιουργούν την αρχιτεκτονική.

Η επιθυμία για περισσότερες δυνατότητες και ελευθερία στο σχεδιασμό εισήγαγε τη χρήση της τεχνολογίας στην παράγωγη του κτισμένου περιβάλλοντος στο επίπεδο του σχεδιασμού όχι μόνο ως εργαλείο αλλά αλληλεπιδρώντας με την αρχιτεκτονική σκέψη και την εμπειρία του χώρου στη δημιουργία πολύπλοκων μορφών. Γίνεται η προέκταση της αρχιτεκτονικής σύνθεσης και οδηγεί στη γένεση μοναδικών πολυεπίπεδων μορφών μέσα από τις παραμέτρους των σχεδιαστικών προγραμμάτων. Είναι ο λεγόμενος παραμετρικός σχεδιασμός. Ο αρχιτέκτονας αλληλεπιδρά με το μέσο αναπαράστασης της ιδέας του για να προκύψουν νέα μοντέλα και περιβάλλοντα με πολλαπλές και απεριόριστες δυνατότητες εφαρμογών και συνθετικών τεχνικών. Η μοναδικότητα αντικαθίσταται από την πολλαπλότητα με τη δυνατότητα να παρεμβαίνεις σε επιμέρους παραμέτρους και να έχεις διαφορετικά αποτελέσματα.

Η μορφή που προκύπτει εμπεριέχει την αλήθεια του δημιουργού αλλά και την αλήθεια από το αναπαραστατικό της μέσο σε μια σχέση συνδιαλλαγής.

¹³ Νίκος Σιδέρης, *Αρχιτεκτονική και Φαντασίωση*, www.siderman.gr/books/architecture/72-architecture-and-fantasy.html

4.3 Η δύναμη της εικόνας στην αναπαράσταση

Ζώντας στον κόσμο της εικόνας, έχουμε την ανάγκη να ικανοποιούμε τις εμπειρίες και τις σκέψεις μας για να τους δίνουμε νόημα και πραγματική ύπαρξη. Αλλά και η κατανόηση των σύνθετων εννοιών πραγματοποιείται επίσης μέσα από την αντιστοιχία τους με εικόνες.

Ο ρόλος της εικόνας, όμως, δεν είναι μόνο να αντανακλά και να αναπαριστά την πραγματικότητα. Ενδιαφέρον έχει όταν παρεισφρέει μέσα στην αλήθεια, τη διαστρεβλώνει, την προσαρμόζει στα δικά της μέτρα μέχρι που το πρωτότυπο χάνεται. Υπάρχει η παρανόηση πως η εικόνα αποτελεί μία αναφορά σε μια πραγματική κατάσταση, σε μία αλήθεια. Σήμερα η παραπλάνηση του θεατή γίνεται τόσο συχνό φαινόμενο ώστε ο θεατής να δέχεται ευκολότερα όλα αυτά τα μοντέλα που του παρουσιάζονται ως εικόνες της πραγματικότητας. Σε αυτό στοχεύει και η διαφήμιση που επιδρώντας στην ανθρωπινή σκέψη προβάλλει εικόνες για να περάσει στο υποσυνείδητο μας έννοιες, ανάγκες και αξίες.

Η τηλεόραση, η φωτογραφία, φαίνεται να μεταφράζουν σε εικόνα την αληθινή ζωή αλλά στην πραγματικότητα δημιουργούν μια άλλη εικόνα που μοιάζει με την πραγματικότητα.

Τα όρια ανάμεσα σε πραγματικότητα και φαντασία γίνονται δυσδιάκριτα και σταδιακά φθίνουν, παύουν να υφίστανται, διαταράσσοντας την ταυτότητα των ατόμων, την αντίληψή τους για τον κόσμο. Παντού δίκτυα και εικόνες που μαγεύουν τα πλήθη και συνθέτουν μια πραγματικότητα πιο αληθινή και από την αληθινή. Πολλές φορές μάλιστα η εικόνα έρχεται να προηγηθεί του πραγματικού, να προετοιμάσει και να επηρεάσει την πραγματικότητα για την αναπαράσταση αυτής.

4.4 Η προσομοίωση της πραγματικότητας

Στο τέλος του 20ού αιώνα, οι εξελίξεις στην πληροφορική βοηθούν τον άνθρωπο να αναπτύξει μια σχέση αλληλεπίδρασης με τα περιβάλλοντα αναπαράστασης που δημιουργεί και να γεννηθεί έτσι η εικονική πραγματικότητα. Σε αυτή τη σχέση, τα όρια μεταξύ της πραγματικότητας και της αναπαράστασης μπλέκονται και ο χρήστης βυθίζεται σε ένα περιβάλλον που αλληλεπιδρά με την προσομοίωση της πραγματικότητας που έχει κατασκευάσει.

Η προσομοίωση¹⁴ είναι μίμηση μιας πραγματικής κατάστασης ή ενός αντικειμένου και χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει ελεγχόμενα πεδία δυνατοτήτων. Έχει ένα ευρύ πεδίο εφαρμογών μέσα στη διάρκεια των χρόνων στις επιστήμες της φυσικής, της μηχανικής της, βιολογίας, των οικονομικών και των κοινωνικών επιστημών.

¹⁴ Ο όρος προσομοίωση (simulation στα αγγλικά) συγγέεται συχνά με τον όρο εξομοίωση (emulation στα αγγλικά), αν και οι όροι αυτοί υποδηλώνουν τελείως διαφορετικές μεθοδολογίες. Εξομοίωση: είναι μια μέθοδος αναπαραγωγής ενός συστήματος εντός ή μέσω ενός άλλου συστήματος παρόμοιου με το πρώτο. Πηγή: Ρουμελιώτης Μάνος, «Μοντελοποίηση και Προσομοίωση», 2001

Η αναπαράσταση αποτελεί απόρροια της αρχής ισοδυναμίας ανάμεσα στο σημαίνον και το σημαινόμενο ενώ η προσομοίωση συνιστά την ουτοπία της αρχής αυτής, της ριζικής άρνησης του σημαινόντος ως αξίας και της αντιστροφής και του θανάτου τόσο του συμβόλου όσο και αυτού που αναφέρεται, δηλαδή της ίδιας της πραγματικότητας.¹⁵

Η προσομοίωση προσφέρει την τελεία αναπαράσταση αυτού που δεν υπάρχει αλλά είναι πιο πραγματικό και πιο τέλειο από το πραγματικό. Για τους Γάλλους φιλοσόφους Deleuze(1925-1995) και Guattari(1930-1992) η προσομοίωση είναι η διαδικασία που παράγει κάτι πραγματικό, πιο πραγματικό και από το πραγματικό γιατί εμπεριέχει από τη βάση της την πραγματικότητα.

Για το Brian Massumi(1956) υπάρχουν δύο τρόποι προσομοίωσης¹⁶. Η προσομοίωση «πραγματικότητα» είναι κανονιστική και αναπαραγωγική. Αποτελείται από ένα δίκτυο επιφανειακών ομοιοτήτων που καθορίζουν τις δράσεις μέσα στο σύστημα, οι οποίες γίνονται κανονιστικά και αναπαραγωγικά. Και η προσομοίωση «τέχνη» που στρέφεται ενάντια σε αυτό το σύστημα της ομοιότητας και της αναπαράστασης Η δράση της είναι δυναμική και απεριόριστων δυνατοτήτων.

Προχωρώντας ένα βήμα παρά πέρα, οι εφαρμογές της τεχνολογίας σε συνδυασμό με τη διαπεραστικότητα που μπορεί να προσφέρει το διαδίκτυο έχουν δημιουργήσει εικονικά περιβάλλοντα που προσομοιώνουν την ανθρώπινη ζωή.

Ο φιλόσοφος Nick Bostrom υποστηρίζει την υπόθεση της προσομοίωσης θεωρώντας πως αν υπάρχει δυνατότητα να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον προσομοίωσης στο οποίο αυτοί που βρίσκονται μέσα του να έχουν πλήρη συνείδηση και να αντιλαμβάνονται αυτό τον κόσμο σαν πραγματικό τότε και εμείς θα μπορούσαμε να είμαστε μέρος ενός αντίστοιχου κατασκευασμένου περιβάλλοντος. Σε ένα πρόσφατο άρθρο¹⁷ του υποστήριξε ότι τουλάχιστον μια από τις παρακάτω προτάσεις είναι σωστή:

- το ανθρώπινο είδος θα έχει εξαφανιστεί πριν φτάσει σε μια μετά-ανθρώπινη βαθμίδα

- οι μετά –ανθρώπινοι πολιτισμοί που ενδιαφέρονται για τη διαχείριση εξομοιώσεων της εξελικτικής τους ιστορίας είναι σχεδόν μηδενικοί

- Είναι σχεδόν σίγουρο ότι ζούμε σε μια εξομοίωση

Άρα αν ο κόσμος μας είναι μια εξομοίωση για να το ανακαλύψουμε θα πρέπει να βγούμε από αυτήν . Αν δεν ισχύει αυτό τότε ίσως μπορέσουμε να δημιουργήσουμε μια εξομοίωση αλλά δε μπορούμε να δούμε σε πια βαθμίδα βρισκόμαστε σε μια πιθανή ακολουθία εξομοιώσεων.

¹⁵ Φάνης Κοσσυβάκης, *Social media, μοντέλα προσομοίωσης, υπερπραγματικότητα* - maga.gr

¹⁶ Brian Massumi, *"The Simulacrum According to Deleuze and Guattari - Realer than Real"*, Copyright no1, 1987, pp.90-97

¹⁷ Nick Bostrom, *Are you Living in a Computer Simulation?*, Philosophical Quarterly (2003) Vol. 53, No. 211, pp. 243-255, Faculty of Philosophy, Oxford University – www.simulation-argument.com

Ο όρος εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιήθηκε για να περιγράψει ένα τρισδιάστατο και αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, το οποίο δημιουργείται από έναν υπολογιστή και στο οποίο ο χρήστης αποκόβεται από την πραγματικότητα με στόχο να διεισδύσει στο νέο κατασκευασμένο περιβάλλον ψευδαίσθησης που έχει ρεαλιστική αίσθηση.

Η επαυξημένη πραγματικότητα εφαρμόζεται συνήθως με τη μορφή προβολών δημιουργώντας σύγχυση για το τι είναι πραγματικό και τι εικονικό ανοίγοντας έτσι ένα νέο πεδίο αντίληψης και δυνατοτήτων στην εμπειρία του χώρου. Στόχος της επαυξημένης πραγματικότητας είναι να μη μπορεί να διακρίνει ο χρήστης την εικόνα της πραγματικότητας από την επαυξημένη. Είναι μια δράση σε πραγματικό χρόνο όπου το πραγματικό και το ψηφιακό αντικείμενο συνυπάρχουν.

Ενώ στόχος της εικονικής πραγματικότητας είναι ο χρήστης να διεισδύσει στο εικονικό περιβάλλον και να έχει εικόνες μόνο από αυτό, στην επαυξημένη πραγματικότητα έχει επαφή με την εικόνα του πραγματικού περιβάλλοντος. Στόχος των εικονικών περιβαλλόντων είναι να δημιουργήσει την πειστική ψευδαίσθηση ότι ο χρήστης βρίσκεται σε ένα αληθινό περιβάλλον. Προϋπόθεση δηλαδή είναι ο ρεαλισμός. Να μην μπορούμε να διακρίνουμε την εικόνα του υπολογιστή από την αληθινή. Η τεχνολογία έχει επικεντρωθεί στην εξομοίωση της κίνησης, στη συγκέντρωση του ματιού στο αντικείμενο ανάλογα με την απόσταση και σε τεχνικές και αρχές που σχετίζονται με τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα. Έτσι προκύπτουν αναπαραστάσεις που είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα από άλλες, πιο σαφείς ή πιο ασαφείς, πιο εμφανείς ή μη ή συνεκδοχικές.¹⁸

Οι απεριόριστες δυνατότητες που προσφέρει μια εικονική κατάσταση σε σχέση με την πραγματική μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο εμπειρίας της πραγματικότητας σε διάφορα επίπεδα της τεχνολογίας και τις επιστήμης.

Η εξέλιξη της τεχνολογίας των υπολογιστών μπορεί να προσφέρει στον άνθρωπο απεριόριστες δυνατότητες στη χωρική έκφραση των ανθρώπινων αναγκών και επιθυμιών του. Η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο μέλλον για να αναπαραστήσει ιδεατά χωρικά μοντέλα αλλά και χώρους πέρα από τα στεγανά της λογικής και του ορθολογισμού. Στην ουσία οι δυνατότητες αναπαραστάσης θα απελευθερώσουν την ανθρώπινη σκέψη στο να εξερευνήσει το αδύνατο, το απραγματοποίητο και θα δώσει τη δυνατότητα στο χρήστη να γνωρίσει αυτές τις εμπειρίες. Με τη σειρά τους αυτές οι χωρικές εμπειρίες μπορούν να ανοίξουν τους ορίζοντες για την αντίληψη του ανθρώπινου σώματος, της ψυχής και του μυαλού. Αυτή είναι η σημαντική διάφορα ανάμεσα στο εικονικό και το πραγματικό. Μπορείς να δοκιμάσεις πράγματα και εμπειρίες

¹⁸ Richard Coyne, *ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ, Η ΦΑΙΝΟΜΕΝΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ VIRTUAL ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ* ("Representation and Reality: The Phenomenology of Virtual Reality." From Richard Coyne (1995), *Designing Information Technology in the Postmodern Age: From Method to Metaphor*. Cambridge, MA, & London: The MIT Press.)

χωρίς τους κινδύνους που θα αντιμετώπιζες στην πραγματική ζωή και χωρίς περιορισμούς και στεγανά. Επίσης, έχεις τη δυνατότητα της αναίρεσης κάτι που δε μπορεί να γίνει στον πραγματικό χρόνο και χώρο.

Η εικονική πραγματικότητα μπορεί να μας βοηθήσει να δούμε την πραγματικότητα στο μέλλον εξαιτίας των ορίων της τεχνολογίας. Ένα μοντέλο δυνητικής πραγματικότητας δε μπορεί παρά να είναι ένας «κοντινός κόσμος».

Ο φυσικός Frank Tipler(1947) υποστηρίζει πως η εξέλιξη του εικονικού σύμπαντος, που δημιουργείται μέσω των υπολογιστών, γίνεται με εξαιρετικά γρήγορους ρυθμούς με τάση να ξεπεράσει τον πραγματικό χρόνο και χώρο και να κινηθεί αυθυπόστατα πέρα από τον ανθρώπινο χρόνο που έχει πεπερασμένα όρια. Η εικονική υπόσταση της ζωής σε αυτό το πλαίσιο μπορεί να δώσει τη δυνατότητα στην παραγωγή κάθε φανταστικής μορφής με αιώνια χρονική υπόσταση.

Ο Nick Bostrom περιέγραψε την τεχνητή νοημοσύνη ως τη νέα απειλή για την ανθρωπότητα. Πιστεύει πως υπάρχουν σημαντικές πιθανότητες στο μέλλον οι υπολογιστές να έχουν αναπτύξει νοημοσύνη σε ανθρώπινα επίπεδα. Αν ένα μηχάνημα μπορέσει να μιμηθεί τα νευρωνικά δίκτυα του εγκεφάλου τότε θα είναι το ίδιο σε θέση να σκεφτεί. Τι θα γίνει όταν οι υπολογιστές γίνουν εξυπνότεροι από τους δημιουργούς τους;¹⁹

Πρόσφατα και ο θεωρητικός φυσικός Stephen Hawking εξέφρασε την άποψη ότι «η πλήρης ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να σημάνει το τέλος του ανθρώπινου είδους». ²⁰Οι έξυπνες μηχανές θα έχουν την ικανότητα να αυτοβελτιώνονται και να ξεπεράσουν πολύ γρήγορα τον άνθρωπο.

4.5 Η εικονική ταυτότητα

Η δημιουργία εικονικών περιβαλλόντων οδήγησε τους χρήστες να δημιουργήσουν εικονικές ταυτότητες. Ένα άτομο μπορεί να διαχειρίζεται πολλές εικονικές ταυτοτητές ανάλογα με τους εικονικούς κόσμους στους οποίους κινείται.

Το “The Sims” και το “ Second life” αποτελούν παιχνίδια που μέσω του διαδικτύου παράγουν εικονικούς κόσμους. Ο χρήστης μέσω αυτών έχει μία εικονική ζωή, συναναστρέφεται με άλλους χρήστες, έχει περιουσία, διαχειρίζεται χρήματα σε ένα νόμισμα που καθορίζεται από το παιχνίδι, και αλληλεπιδρά με τα αντίστοιχα ομοιώματα των άλλων χρηστών στο επίπεδο της προσομοίωσης.

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι ευρύτατα διαδεδομένα με δισεκατομμύρια χρήστες να δημιουργούν προφίλ, μια αντανάκλαση του εαυτού τους, για να εισέλθουν στον ψηφιακό κόσμο. Είναι το κοινωνικό ψηφιακό προφίλ που δίνει στο άτομο τη δυνατότητα μέσω αυτού να αλληλεπιδρά με τους άλλους χρήστες, να εκφράζεται, να κάνει φίλους, να ανταλλάσσει σκέψεις, απόψεις, εικόνες κτλ.

¹⁹ Nick Bostrom, *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*, Oxford University Press (UK), 2014 b

²⁰ Stephen Hawking: "The development of full artificial intelligence could spell the end of the human race." Ο καθηγητής Stephen Hawking, επισημαίνει πως οι προσπάθειες μας να δημιουργήσουμε σκεπτόμενες μηχανές βάζουν σε κίνδυνο την ύπαρξη μας. – πηγη BBC news

Όσο αυτά τα εικονικά δίκτυα διευρύνονται και εξαπλώνονται τόσο το άτομο νιώθει περισσότερο οικεία μέσα σε αυτά για να ανταλλάξει περισσότερα προσωπικά στοιχεία, να εμπλουτίσει το εικονικό του προφίλ και να εξωτερικεύσει μέσω αυτού επιθυμίες, φιλοδοξίες, ματαιοδοξίες, ανεκπλήρωτα όνειρα. Ο φόβος για την παραβίαση των προσωπικών μας δεδομένων και στιγμών σταδιακά παραγκωνίστηκε και ο μοναχικός χρήστης του ίντερνετ δημιούργησε μια προέκταση του εαυτού του να κοινωνικοποιηθεί στον εικονικό κόσμο. Το ψηφιακό Εγώ δεν είναι πια ένα αντίγραφο του φυσικού προσώπου μέσα στο εικονικό περιβάλλον αλλά μια εξιδανικευμένη εκδοχή του Εγώ.

Η δυνατότητα για επαφή με απεριόριστο αριθμό χρηστών στον ευρύ ψηφιακό χώρο δίνει στο ψηφιακό Εγώ ιδιαίτερη αξία. Η ανάγκη να μεταφέρουμε στους φίλους μας στα κοινωνικά δίκτυα αυτο που βιώνουμε στην πραγματικότητα έχει μετατοπίσει την αξία της πραγματικής ζωής στην αξία της προβολής της στον εικονικό κόσμο. Η απεικόνιση της πραγματικότητάς εμπειρίας και η διάδοσή της στον ψηφιακή πραγματικότητα είναι σημαντικότερη από την ίδια την πραγματικότητα. Το ομοίωμα μας έχει σημασία τι κάνει και όχι εμείς οι ίδιοι.

5. Η αναπαράσταση της πραγματικότητας και η παραγωγή ομοιωμάτων στην τέχνη του κινηματογράφου

5.1 Ο κινηματογράφος ως έργο τέχνης

Στις εικαστικές τέχνες, στο θέατρο, την αρχιτεκτονική, η αναπαράσταση μας δίνει τη δυνατότητα να ονειρευτούμε και να φαντασιωθούμε χώρους και καταστάσεις. Ο κινηματογράφος και το θέατρο δημιουργούν δυνητικούς χώρους που συμπλέκονται με τον πραγματικό. Ενεργοποιούνται σε αυτούς τους χώρους οι συνθήκες για την παραγωγή υβριδικών χώρων.

Ο κινηματογράφος εμφανίζεται σαν τη νέα τέχνη, που σύμφωνα με τον Walter Benjamin(1892–1940) ήρθε για να δημιουργήσει συστήματα, τα οποία θα αναπαριστούν με νέο τρόπο την πραγματικότητα. Ο κινηματογράφος έχει τη δύναμη να μετασχηματίζει την πραγματικότητα σε κάτι δυνατό και το δυνατό σε πραγματικό. «Η ίδια η ύπαρξη του κινηματογράφου μετατρέπει την πραγματικότητα σε κάτι μη πραγματικό και ταυτόχρονα δίνει σε αυτό το μη πραγματικό ουσία και πραγματικότητα»²¹.

Ο κινηματογράφος είναι η τέχνη που διεγείρει όλες τις αισθήσεις. Ο Αριστοτέλης μιλώντας για τη μίμηση της πραγματικής δράσης που επιτελείται στις δραματικές αναπαραστάσεις (τραγωδία/κωμωδία) και ιδιαίτερα για την τραγωδία, τονίζει τη διέγερση των συναισθημάτων του θεατή μέσα από την εμπειρία της αναπαράστασης. Μιλάει για την κάθαρση, τη συναισθηματική ευχαρίστηση που προσφέρει στον άνθρωπο αυτή η μίμηση. Επίσης οι χαρακτήρες θα πρέπει να είναι ηθικοί, κατάλληλοι, αληθοφανείς και συνεπείς Όλα πρέπει να επιτελούν στο σκοπό της τραγωδίας, αυτής της δραματικής αναπαράστασης της πραγματικότητας, να συγκινήσει τα αισθήματα του ακροατηρίου.²²

Το 1895 όταν προβλήθηκε η ταινία *L'arrivee d'un train* οι θεατές στη σκηνή με το τρένο που ερχόταν μπροστά τρόμαξαν νομίζοντας ότι το τρένο στην οθόνη ερχόταν καταπάνω τους. Οι θεατές δεν ήταν εξοικειωμένοι με τις δυνατότητες των μέσων όπως είναι σήμερα όπου γνωρίζουμε πόσο ρεαλιστική μπορεί να γίνει η αναπαράσταση της πραγματικότητας αλλά και τις δυνατότητες των μέσων να παίζουν με τις αισθήσεις μας. Ωστόσο η γνώση που έχουμε δε σημαίνει ότι μας δίνει τη δυνατότητα και να κατανοούμε όσα βλέπουμε ή ακόμα και αν τα κατανοούμε δε σημαίνει ότι οι αντιδράσεις μας είναι προβλέψιμες μπροστά στις αναπαραστάσεις αυτές παρόλο που γνωρίζουμε ότι δεν είναι η πραγματικότητα.

²¹ Παναγιώτης Κονδύλης, *Η παρακμή του Αστικού Καπιταλισμού: Από τη Μοντέρνα στη Μεταμοντέρνα Εποχή και από το Φιλελευθερισμό στη Μαζική Δημοκρατία*, Αθήνα: Θεμέλιο, 1991, σ.168.

²² *Περί Ποιητικής*, του Αριστοτέλη. Στο πρώτο βιβλίο που έχει σωθεί αναλύει τις αρχές που διέπουν την τραγωδία και το έπος.

5.2 Τα Κινηματογραφικά εργαλεία

Στη περίπτωση του κινηματογράφου, η νέα τέχνη που δημιουργείται είναι αποτέλεσμα της χρήσης των σύγχρονων μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή της. Δηλαδή, η χρήση της τεχνολογίας στην αναπαράσταση της πραγματικότητας, στην περίπτωση του κινηματογράφου, καθόριζε την παραγωγή, την ποιότητα, την αισθητική και την αξία του έργου τέχνης. Η τεχνική έρχεται να θέσει νέους όρους στην τέχνη. Η φυσική μεσολάβηση του ανθρώπινου σώματος στην αναπαραγωγή της πραγματικότητας και στην αποτύπωσή της στο έργο τέχνης τώρα αντικαθίσταται από την άμεση αναπαραγωγή της από τα τεχνολογικά μέσα.

Τη δεκαετία του '10 εμφανίζεται το αναλυτικό μοντάζ που βοήθησε να αποκτήσουν συνέχεια οι χωριστές σκηνές αλλά και άλλες τεχνικές χωροχρονικής συνέχειας, όπως το cut στη δράση και η χρήση του γκρο πλαν. Επίσης, έγινε προσπάθεια να εξελιχθεί τεχνολογικά το μέσο της λήψης των κινηματογραφικών πλάνων δηλαδή η κάμερα, για να επιτυγχάνεται καλύτερα η προοπτική του πεδίου και συνεπώς η ρεαλιστικότερη απεικόνιση.²³ Το μοντάζ εμφανίζεται σαν η ένωση πλάνων που είναι χωρικά και χρονικά αυτόνομα κάτι που εκφράζεται χαρακτηριστικά στο έργο του Ρώσου σκηνοθέτη και θεωρητικού Eisenstein (1898-1948). Ενώ μέχρι τότε γινόταν η προσπάθεια να μην αποκαλυφθεί η διαδικασία παράγωγης του έργου, έρχεται ο σκηνοθέτης ντοκιμαντέρ και θεωρητικός Vertov (David Abelevich Kaufman 1896 – 1954) με το επαναστατικό για την εποχή έργο του *The man with the moving camera* να αποκαλύψει την υλική της υπόσταση της κινηματογραφικής ταινίας. Μέσα από αυτήν ταινία αποδομείται αυτή η σχέση που μέχρι τότε χιζόταν ανάμεσα στο θεατή και το κινηματογραφικό έργο και παρουσιάζεται η διαδικασία παραγωγής της.

Οι Γάλλοι ιμπρεσιονιστές κινηματογραφιστές εκφράζουν μια έντονη υποκειμενικότητα στα έργα τους τονίζοντας τη εσωτερικότητα του ήρωα, τα όνειρα και τις φαντασιώσεις του χρησιμοποιώντας τις ανάλογες τεχνικές για να προκαλέσουν τη συγκίνηση του θεατή. Οι σουρεαλιστές από την άλλη επιδίωκαν να φέρουν κοντά ανόμοια στοιχεία και να δημιουργήσουν παράλογες συνθέσεις ενεργοποιώντας το ασυνείδητο. Και στα δυο αυτά ρεύματα απομακρυνόμαστε από τη ρεαλιστική απεικόνιση της πραγματικότητας. Όλη αυτή την περίοδο και μέχρι τη δεκαετία του '40 περίπου, πολλά κινήματα εμφανίστηκαν συμπεριλαμβανομένων των προαναφερθέντων αλλά και πολλά ακόμη (Pure film, φουτουρισμός, γερμανικός εξπρεσιονισμός) τα οποία προσέγγισαν τον κινηματογράφο ως έργο τέχνης.

Μεταπολεμικά, η εξέλιξη της τεχνολογίας στην παράγωγή του κινηματογραφικού έργου συνεπάγεται την αντιμετώπιση του κινηματογράφου ως προέκταση της πραγματικότητας.

Ο Andre Bazin (1918–1958) γάλλος κριτικός κινηματογράφου και θεωρητικός αντιτάχθηκε στις τεχνικές του '20 και του '30 και επικεντρώθηκε στην αντικειμενική πραγματικότητα του κινηματογραφικού έργου που είναι απαλλαγμένο από τις τεχνικές, όπως το μοντάζ, που διαστρέβλωναν την πραγματικότητα. Επηρεασμένος

²³ Άγγελος Αλετράς, *Ο κινηματογράφος ως αυτόνομη μορφή τέχνης*, [www. lasttapes.gr](http://www.lasttapes.gr)

από τα ντοκιμαντέρ²⁴ ήθελε το έργο να είναι στημένο με τέτοιο τρόπο που η ερμηνεία του να αφήνεται στον θεατή. Σε αυτή την περίοδο ξεκινά να δίνεται ιδιαίτερη σημασία όχι τόσο στην παράγωγη του κινηματογραφικού έργου ως έργο τέχνης όσο στην πραγματικότητα που δημιουργεί ο κινηματογράφος.

Ο Deleuze αναλύει τις τεχνικές του κινηματογράφου και το χαρακτήρα της σύνθεσης της εικόνας μέσα από το μοντάζ και τις κατηγοριοποιεί στην : «οργανική», τη «διαλεκτική», την «ποσοτική» και την «εντασιακή» σύνθεση. Το μοντάζ είναι η τεχνική εκείνη που δημιουργεί τη διαλεκτική σχέση ανάμεσα στην κίνηση και την εικόνα. Η κινηματογραφική δράση συμβαίνει σε έναν συγκεκριμένο και περιορισμένο τόπο. Μέσα από την κάμερα με τη βοήθεια του μοντάζ γίνεται η σύνθεση των χωρικών πλάνων για να μεταφερθεί ο θεατής στην κατασκευασμένη πραγματικότητα.

Η μοναδικότητα του κινηματογράφου έγκειται στον τρόπο σύνδεσης της εμπειρίας του χώρου με το χρόνο. Είναι μια παραγωγή εννοιών και εικόνων.

Το έργο του Deleuze «*Κινηματογράφος 1: Εικόνα – Κίνηση*» αποτελεί έναν φιλοσοφικό προβληματισμό πάνω στη φύση της εικόνας και της σχέσης της με την κίνηση. Ο Deleuze προσεγγίζει τον κινηματογράφο σαν μια ξεχωριστή μορφή τέχνης που έχει τα δικά της ερμηνευτικά σχήματα και νόμους.

Η κινηματογραφική εικόνα παράγεται από τη διαδοχή στάσιμων εικόνων ή από την κίνηση των κινούμενων εικόνων. Παράγεται από την κίνηση των εικόνων αλλά μπορεί και να παράγει μια εικόνα κίνησης. Μπορεί να αποτελεί μια κίνηση που προκύπτει από την κίνηση εικόνων είτε από σύνολο μεταβαλλόμενων εικόνων.

Όσων αφορά όμως στους τύπους της εικόνας – κίνησης, ανάλογα με τον τρόπο αναπαράστασης, ερμηνείας και κατανόησης των εικόνων προκύπτουν οι εξής: η εικόνα-αντίληψη, η εικόνα-συναίσθημα, η εικόνα-δράση.

- Η εικόνα-αντίληψη δίνει μια συνολική θεώρηση της πραγματικότητας και στόχο έχει να αναπαραστήσει και να μεταφέρει τα αισθητηριακά ερεθίσματα στο θεατή. Γίνεται έτσι μια προσπάθεια αντικειμενικής αντίληψης της συνολικής αποτύπωσης των συνδέσεων των στοιχείων της εικόνας. Η απομάκρυνση από την υποκειμενική ματιά χαλαρώνει τη δομή διασκορπίζοντας τα στοιχεία της εικόνας και επιτρέπει την αντικειμενική θεώρηση.

- Η εικόνα-συναίσθημα αναπαριστά και κατασκευάζει συναισθήματα. Τα κοντινά πλάνα που εστιάζουν σε συναισθήματα και ψυχικές εκφράσεις διαμορφώνουν εικόνες αποκομμένες από το χώρο και το χρόνο που μεγεθύνουν τις εκφράσεις.

- Η εικόνα-δράση καταγράφει την εξέλιξη μιας δράσης, το μετασχηματισμό συναισθημάτων και συμβάντων. Η αδυναμία που εντόπιζε ο Deleuze στον κινηματογράφο είναι η πειστικότητα στην παρουσίαση των εικόνων, των δράσεων και το μετασχηματισμό τους.

²⁴ Το ντοκιμαντέρ είναι το είδος της κινηματογραφικής ταινίας που βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά με αποδεικτικά στοιχεία. Ο John Grierson, Σκωτσέζος δημιουργός ντοκιμαντερ, που ήταν ο πρώτος που το 1926 χρησιμοποίησε τον όρο ντοκιμαντέρ, το όρισε ως η «καλλιτεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας».

Έτσι ο Deleuze πιστεύει ότι κινηματογράφος διαλύει τη διάκριση μεταξύ της κίνησης και της εικόνας και δημιουργεί την αίσθηση μιας αντικειμενικής θεώρησης. Υπάρχει έτσι μια διαλεκτική σχέση ανάμεσα στην εικόνα και την κίνηση. Ο Benjamin αυτή την εικόνα-κίνηση που περιγράφει ο Deleuze την εκφράζει ως «διαλεκτική εικόνα» στην οποία δε μπορεί να διακριθεί η διαδικασία της σύνθεσης αυτής της εικόνας. Ο κινηματογράφος έχει τη δύναμη να μετασχηματίζει την πραγματικότητα σε κάτι δυνατό και το δυνατό σε πραγματικό.

Η επανάληψη είναι ένα ακόμα στοιχείο που κάνει την τέχνη του κινηματογράφου να δημιουργεί ανεξάντλητα νέες πραγματικότητες. Για τους Nietzsche(1844-1900) Heidegger(1889 –1976) και Deleuze αυτή η επανάληψη δε σημαίνει επιστροφή στο ίδιο αλλά δυνατότητα να ξαναγίνει κάτι, να μετασχηματιστεί σε κάτι δυνατό και το αντίστροφο. Ο Agamben θεωρεί πως η επανάληψη και η παύση είναι οι κυρίαρχες διαδικασίες που κάνουν το μοντάζ τόσο δυνατή διαδικασία. Η παύση μάλιστα στην κινηματογραφική δράση πιστεύει πως ενισχύει το χαρακτήρα της εικόνας σαν καθαρό μέσο.

Σύμφωνα με τον Deleuze ο κινηματογράφος δεν ταυτίζεται με την ψευδαίσθηση της «φυσικής» αντίληψης. Θεωρεί τον κινηματογράφο ένα σύστημα στοιχείων. Υποστηρίζει ότι χάρη στην αυτοτέλεια της η κινηματογραφική εικόνα δε γίνεται κόσμος αλλά ο κόσμος γίνεται εικόνα του εαυτού του. Γιατί όσο κι αν ο κινηματογράφος αποτυπώνει θεωρήσεις της πραγματικότητας που το ανθρώπινο μάτι δε γίνεται να αντιληφθεί, δεν παύει ο άνθρωπος να χειρίζεται αυτή τη σύνθεση του αισθητικού αποτελέσματος.

5.3 Ο κινηματογράφος ως πεδίο επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας

Οι τεχνικές που χρησιμοποιεί ο κινηματογράφος εμπεριέχουν την αναπαραγωγή και επομένως τη δημιουργία πολλαπλών αντιγράφων. Μέσα από τα αντίγραφα αυτά το έργο τέχνης αποκτά υπόσταση σε πολλαπλά πεδία, χωρικές και χρονικές καταστάσεις, ανταποκρινόμενο στις απαιτήσεις του υποκειμένου την εκάστοτε εποχή αποδεσμευμένο από την παράδοση και τη μοναδικότητα της προέλευσής του. Η χρήση των νέων τεχνικών παραγωγής του έργου δίνει νέα διάσταση στην αισθητική του αξία που ξεπερνά την έννοια της αυθεντικότητάς του ως έργο τέχνης και αντικαθίσταται από την ικανότητά του να επηρεάζει την πραγματικότητα μέσα από τη διαδικασία της αναπαραγωγής του.

Ο Walter Benjamin, υπερασπιζόμενος την τέχνη του κινηματογράφου, περιγράφει τη νέα τέχνη που θα δημιουργήσει συστήματα, τα οποία θα αναπαριστούν με νέο τρόπο την πραγματικότητα.²⁵ Νέα συστήματα απεικόνισης έρχονταν να προκαλέσουν ρηξικέλευθες αλλαγές στην αντίληψη και κατανόηση του κόσμου. Στη περίπτωση του κινηματογράφου η νέα τέχνη που δημιουργείται είναι αποτέλεσμα της χρήσης των σύγχρονων μεθόδων που χρησιμοποιούνται για την παραγωγή της. Δηλαδή, η χρήση της τεχνολογίας στην αναπαραγωγή της πραγματικότητας, στην

²⁵ Ο Walter Benjamin στα τέλη του '30 γράφει το *"The work of Art in the Age of Its Technical Reproducibility"* εξετάζοντας τη γενικότερη στροφή της εποχής στις τέχνες και την αντίληψη μέσα κυρίως από τη φωτογραφία και το σινεμά.

περίπτωση του κινηματογράφου, καθορίζει την παραγωγή, την ποιότητα, την αισθητική και την αξία του έργου τέχνης. Η φυσική μεσολάβηση του ανθρώπινου σώματος στην αναπαραγωγή της πραγματικότητας και στην αποτύπωσή της στο έργο τέχνης τώρα αντικαθίσταται από την άμεση αναπαραγωγή της από τα μηχανικά μέσα.

Ο Benjamin υποστηρίζει τον κινηματογράφο ως μορφή τέχνης που αναπαριστά την πραγματικότητα και μέσω της αναπαράστασης της την επηρεάζει. Μέσα από την κάμερα μεταφέρεται μια πραγματικότητα η οποία λαμβάνεται από το δέκτη μέσα από τη μηχανή που καταγράφει αυτή την πραγματικότητα. Η καταγεγραμμένη πραγματικότητα δεν επηρεάζεται από το υποκείμενο που βλέπει το έργο τέχνης γιατί υπάρχει η μεσολάβηση της τεχνικής, του μέσου, της μηχανής. Εδώ έγκειται και η διαφορά με τις υπόλοιπες μορφές τέχνης. Ο κινηματογράφος προσφέρει ένα νέο τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας μέσα από πολλαπλές οπτικές. Το αποτέλεσμα που αποκαλύπτεται στο θεατή είναι μια νέα διάσταση της αλήθειας που προκύπτει από τη σύνθεση των εικόνων της πραγματικότητας και που ο άνθρωπος δε μπορεί να κάνει χωρίς τη βοήθεια της τεχνολογίας.

Γι' αυτό ο κινηματογράφος δεν αποτελεί απλά μία αναπαράσταση της πραγματικότητας αλλά δημιουργία μιας νέας αισθητικής εμπειρίας. Μια εμπειρία που διεισδύει στο μυαλό του θεατή και μοιάζει με βομβαρδισμό από εικόνες, μνήμες, σκέψεις, χωρικές και χρονικές αναπαραστάσεις που διαρκώς μεταβάλλονται.

Την πολιτική και ηθική διάσταση της τέχνης του κινηματογράφου επισημαίνει και ο Benjamin. Ο κινηματογράφος είναι μια διαδικασία που μπορεί να βιώνεται από πολλά άτομα ταυτόχρονα και να ψυχαγωγεί όσο και να αντιμετωπίζεται ως έργο τέχνης. Έχει μια συλλογική αντιμετώπιση και ταυτόχρονη επιρροή στις ανθρώπινες μάζες. Σε αυτό το χαρακτηριστικό του κινηματογράφου ο Benjamin δίνει πολιτική διάσταση εξαιτίας της δυνατότητας του να επηρεάζει μεγάλο αριθμό ατόμων.

Πέρα από τη μαζική επιρροή ο κινηματογράφος έχει τη δυνατότητα μέσα από τις τεχνικές που χρησιμοποιεί να εστιάζει σε εικόνες, καταστάσεις συμπεριφορές μεγεθύνοντας και υπερτονίζοντας την αλήθεια ενεργοποιώντας συναισθήματα και μνήμες. Ο Benjamin βλέπει με θετική ματιά την ικανότητα αυτή του κινηματογράφου να επηρεάζει ως μορφή τέχνης. Συνδέοντας την τέχνη με την καλλιτεχνική παραγωγή και την αναπαραγωγή του κόσμου μέσα από την εικόνα του δημιουργού ο κινηματογράφος μπορεί να αποτελέσει κοινωνική έκφραση και να επαναπροσδιορίσει την πραγματικότητα.

5.4 Κινηματογράφος και ιστορία

Ο κινηματογράφος μπορεί να δημιουργήσει την αντίληψη της ιστορικής υπόστασης γεγονότων που όμως δεν έχουν ιστορική αλήθεια δημιουργώντας έναν συσχετισμό με την πραγματικότητα που μπορεί να μπερδέψει τον θεατή και να προκαλέσει σύγχυση. Παραδείγματα ταινιών όπου η αληθοφάνεια του σεναρίου προκαλεί σύγχυση είναι τα: *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *Three Days of the*

Condor (Sydney Pollack, 1975), *1900* (Bernardo Bertolucci, 1976), και το *All The President's Men* (Alan Pakula, 1976). Όπως και στην ταινία *The Lives of Others* (Das Leben der Anderen, Florian Henckel von Donnersmarck, 2006) όπου η πραγματικότητα εξαφανίζεται μπροστά στο καλοστημένο αληθοφανές σενάριο που στηρίζεται σε ιστορικά στοιχεία χωρίς όμως η ίδια η ιστορία να έχει καμία σχέση με τα πραγματικά γεγονότα.²⁶ Ο δημιουργός της ταινίας παίζει με την πραγματικότητα και την ιστορία, με το μύθο, τη φαντασία και τα αληθινά γεγονότα. Παρόλα αυτά ο θεατής είναι σα να επιθυμεί να πιστέψει την εκδοχή του καλού ήρωα στην στημένη πραγματικότητα παρά την σκληρή πραγματικότητα.

5.5 Κινηματογράφος και ρεαλισμός

Στη διάρκεια της ιστορίας του κινηματογράφου εμφανιστήκαν ρεύματα που επιδίωξαν να μεταφέρουν στη μεγάλη οθόνη και στα μάτια του θεατή την αλήθεια και την πραγματικότητα της κοινωνίας όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά.

Ένα χαρακτηριστικό ρεύμα που εμφανίστηκε μετά το Β' Παγκόσμιο πόλεμο ονομάστηκε Ιταλικός νεορεαλισμός και επιδίωξε να εισάγει τον θεατή στο κοινωνικό είναι και γίνεσθαι της εποχής.²⁷ Σε αντίθεση με τις χολιγουντιανές ταινίες και τις επενδεδυμένες με τεχνικές και ντεκόρ, το κίνημα αυτό έρχεται να βάλει τον θεατή στη θέση του πρωταγωνιστή και των κοινωνικών του ανησυχιών. Ακόμα και τα πρόσωπα των ταινιών ήταν αληθινά πρόσωπα της κοινωνίας κάνοντας ακόμα πιο ρεαλιστική την προσέγγιση της πραγματικότητας. Ωστόσο όπως σε κάθε ταινία, το προσωπικό στοιχείο του δημιουργού καθορίζει το αποτέλεσμα. Στις ταινίες του Vittorio De Sica (1901 –1974), τα θέματα περιστρέφονται γύρω από το παιδί στον κόσμο της εργατικής τάξης, στις ταινίες του Roberto Rossellini (1906-1977) είναι έντονη η γυναικεία παρουσία και η σχέση με το Θείο, ενώ στα έργα του Alberto Lattuada (1914 2005)²⁸ είναι έντονο το μελόδραμα και το γκανγκστερικό φιλμ.²⁹

Λίγο αργότερα, εμφανίζεται το νέο Κύμα (Nouvelle vague) στη Γαλλία, που επηρεασμένο από τον ιταλικό νεορεαλισμό, χρησιμοποιεί γυρίσματα σε φυσικούς χώρους, με φυσικό φωτισμό, στους δρόμους της πόλης. Η εμφάνιση της φορητής ελαφριάς κάμερας κάνει τα γυρίσματα αυτά πιο εύκολα και δίνει ελευθερία στην κίνηση. Η μεγάλη χρονιά του Νέου Κύματος είναι το 1959, με την ταυτόχρονη εμφάνιση των "Χιροσίμα αγάπη μου" του Αλέν Ρενέ, "Τα 400 χτυπήματα" του Φρανσουά Τρυφώ, "Τα ξαδέλφια" του Κλοντ Σαμπρόλ, και το "Με κομμένη την ανάσα" του Ζαν Λύκ Γκοντάρ, μια ταινία σύμβολο του κινήματος, αλλά και μιας

²⁶ Gerry Coulter, *Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History*, Bishop's University, Canada

²⁷ Εβίτα Γοργορίνη, *Αφιέρωμα στα κινηματογραφικά ρεύματα: Ιταλικός νεορεαλισμός*, άρθρο –Πηγή: www.farpress.gr

²⁸ Roberto Rossellini, Vittorio de Sica, Federico Fellini, Alberto Lattuda είναι μερικοί από τις χαρακτηριστικές μορφές του ιταλικού νεορεαλισμού, σκηνοθέτες ή/και σεναριογράφοι που έβαλαν τη σφραγίδα τους στη «χρυσή εποχή» του ιταλικού σινεμά.

²⁹ Ίδιο με 18

ολόκληρης γενιάς, που την άγγιξε βαθιά ο μηδενιστικός ρομαντισμός του ήρωά της.³⁰

Τα παραπάνω κινηματογραφικά ρεύματα επηρεάστηκαν από αυτά που προηγήθηκαν αλλά επηρέασαν και αυτά που ακλούθησαν διαμορφώνοντας τον κινηματογράφο όπως είναι σήμερα. Η προσπάθεια να αποτυπωθεί με ρεαλιστικό τρόπο η πραγματικότητα πήγαζε από την ανάγκη των δημιουργών της εποχής να αποτυπώσει αφενός τις έντονες κοινωνικές και πολιτικές αλλαγές που είχαν συμβεί την εκάστοτε εποχή και αφετέρου την ανάγκη για απλούστευση της κινηματογραφικής παράγωγης και του αποτελέσματος.

Η προσπάθεια του κινηματογράφου να προσεγγίσει την πραγματικότητα, να γίνει όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικός, είναι ο ορισμός του υπερρεαλισμού, για τον Baudrillard. Ωστόσο, υπάρχει και η αντίθετη άποψη ότι αυτή η εμμονή με την ρεαλιστική απόδοση της αλήθειας κάνει την εικόνα να αντικαθιστά το πραγματικό. Η προσπάθεια που γίνεται στον κινηματογράφο να αποδοθεί με ρεαλισμό η πραγματικότητα μέσα από την χρήση όλο και πιο εξελιγμένων τεχνολογιών, στην ουσία απομακρύνει από την πραγματικότητα. Δεν προσεγγίζουμε την πραγματικότητα με το να την αναπαριστούμε μέσα από τα επίπεδα που μας προσφέρει η τεχνολογία αλλά αντίθετα δημιουργούμε πιο εξελιγμένες προσομοιώσεις της. Όσο προσπαθούμε να αναπαραστήσουμε την πραγματικότητα με τον πιο ρεαλιστικό τρόπο χρησιμοποιώντας τα τεχνολογικά μέσα που διαθέτουμε τόσο λιγότερο κινηματογραφική γίνεται αυτή η αναπαράσταση. Η κινηματογραφική αναπαράσταση εξαφανίζεται. Αλλά και η πραγματικότητα χάνει την αξία της εξαιτίας της επιρροής που έχει σε αυτή η δύναμη του κινηματογράφου.

4.6 Επιστημονική φαντασία

Οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας εμφανίστηκαν από τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου σε μια προσπάθεια οι δημιουργοί να αποτυπώσουν και σε αυτή τη νέα τέχνη την φαντασία τους. Φυσικά φαινόμενα περά από την επιστημονική λογική, εξωγήινες μορφές ζωής, ενισχυμένες ανθρώπινες ικανότητες, ταξίδι στο χρόνο, στο διάστημα, ρομπότ, cyborg, μελλοντικές εξελίξεις στην τεχνολογία είναι μερικά από τα θέματα που έχουν εμφανιστεί στην πληθώρα κινηματογραφικών ταινιών επιστημονικής φαντασίας που συνοδεύονται από υπαρξιακές αναζητήσεις και φιλοσοφικά ερωτήματα για τη ζωή και τον κόσμο. Η πρώτη ταινία του είδους ήταν το Ταξίδι στη Σελήνη(1902) του George Melies³¹ που άνηκε στο βουβό κινηματογράφο και διαρκούσε λίγα λεπτά.

Η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους ήταν το Metropolis(1927)του Fritz Lang που λαμβάνει χώρα κάπου στο μέλλον. Η υπερπληθυσμική Μετρόπολις χωρίζεται σε δύο κοινωνικές τάξεις που ζουν σε διαφορετικά επίπεδα της πόλης. Η ελίτ των

³⁰ Nouvelle Vague, Κινηματογραφική λέσχη Γυθείου-Klg.gr

³¹ Ασπρόμαυρη ταινία του βουβού κινηματογράφου (*Le Voyage Dans Le Lune* ο πρωτότυπος τίτλος της στα γαλλικά). Γυρισμένη το 1902 από τον πρωτοπόρο γάλλο Ζορζ Μελιές (1861-1938), που έθεσε τις βάσεις του μυθοπλαστικού κινηματογράφου, θεωρείται ως η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας. Βασίζεται χαλαρά στα μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας *Από τη Γη στη Σελήνη* του Ιούλιου Βερν και *Άνθρωποι στην Σελήνη* του Χέρμπερτ Γουέλς. Κόστισε 10.000 γαλλικά φράγκα, σημαντικό ποσό για εκείνη την εποχή. –Πηγή: άρθρο, *Ταξίδι στη Σελήνη* <http://www.sansimera.gr/articles/>

αρχόντων και της αριστοκρατίας ζει στο ανώτερο επίπεδο, ενώ οι εργάτες, τα χέρια που φτιάχνουν την πόλη, ζουν στο κατώτερο επίπεδο, όπου βρίσκονται και οι μηχανές. Οι μηχανές είναι αυτές που καθορίζουν τις ζωές των εργατών.³² Η ταινία πραγματεύεται πολιτικά, οικονομικά και κοινωνικά θέματα, αναπαριστώντας μια μηχανοποιημένη και ατομικά απομονωμένη εποχή διαχωρισμένη στους προνομιούχους της επιφάνειας και τους σκλάβους ενός υπόγειου, απόκοσμου σύμπαντος. Ο άρχοντας της πόλης αλλά και οι εικόνες των χώρων συγκέντρωσης των εξαθλιωμένων εργατών δίνουν προφητική διάσταση καθώς ότι η ταινία δημιουργήθηκε στην προ-Χιτλερική Γερμανία. Η ταινία έχει επηρεάσει πολυάριθμες ταινίες επιστημονικής φαντασίας έως σήμερα, με κύρια παραδείγματα το *Blade Runner*, το *Σκοτεινή Πόλη* (*Dark City*), το *Brazil*, τη σειρά *Star Wars* και άλλες.

Στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας βλέπουμε μια εκλογικευμένη και ελεγχόμενη έκφραση της φαντασίας. Αναφέρονται σε μελλοντικές τεχνολογικές εξελίξεις που συλλαμβάνει η φαντασία του δημιουργού βασισμένες όμως στην τρέχουσα επιστήμη και τεχνολογική εξέλιξη και λογικά πραγματοποιήσιμες.

Η επιθυμία του ανθρώπου να εκφράσει τις φαντασιώσεις μεταφράζεται σε μελλοντικές εκδοχές του παρόντος σαν επιθυμία να φέρουμε το μέλλον κοντά. Σαν μια μηχανή του χρόνου που μας δίνει τη δυνατότητα να δούμε ένα μέλλον όπου ο άνθρωπος έχει αποτινάξει τους περιορισμούς, που σήμερα δεν του επιτρέπουν να πραγματοποιήσει τις φαντασιώσεις του.

Τη δεκαετία του 90' παράλληλα με την πτώση του τείχους του Βερολίνου, μεγάλες τεχνολογικές καινοτομίες, όπως η κλωνοποίηση, η εικονική πραγματικότητα, το ίντερνετ εμφανίζονται καταρρίπτοντας δίπολα όπως πραγματικότητα – προσομοίωση, πρωτότυπο - αντίγραφο, αυθεντικό - τεχνητό.³³

Ο κινηματογράφος γίνεται το πεδίο που επιτρέπει στη φαντασία να αναπαρασταθεί, στη φαντασίωση και στο απίθανο να γίνουν πιθανό και πραγματικό. Μπροστά μας ξεδιπλώνεται η εκδοχή μιας άλλης πραγματικότητας που μέχρι τώρα ήταν στη φαντασία μας και τώρα ντύνεται με τις τεχνολογικές δυνατότητες του κινηματογράφου και γίνεται ρεαλιστική ιστορία. Αναπαριστώνται υποθέσεις και συνεκδοχές της πραγματικότητας που ζούμε.

Η φαντασία, το όνειρο, το ασυνείδητο, οικοδομούνται σε λογικές εκφράσεις και κατασκευές που κάνουν ακόμα και το πιο απίθανο σενάριο μια ρεαλιστική εκδοχή της πραγματικότητας. Άλλοτε η συνειδητή και άλλοτε η μη συνειδητή φαντασίωση του δημιουργού μεταφράζεται σε έργο. Είναι δηλαδή το αποτέλεσμα της εσωτερικής σύγκρουσης του συνειδητού και του ασυνείδητου κόσμου του δημιουργού που μεταφράζεται σε μια χωρική έκφραση που αφήνει στο θεατή να διακρίνει την πραγματικότητα και τη φαντασία μέσα σε αυτό.

³² Μετροπολις - πηγή Βικιπαίδεια

³³ Randy Laist, *The Hyperreal Theme in 1990s American Cinema*, *Americana: The Journal of American Popular Culture* (1900-present), Spring 2010, Volume 9, Issue 1
http://www.americanpopularculture.com/journal/articles/spring_2010/laist.htm

6. Κινηματογραφικά παραδείγματα

6.1 Η αναζήτηση του εγώ μέσα από την αναπαράσταση του

Ο κινηματογράφος δεν είναι μόνο αντανάκλαση του πραγματικού κόσμου αλλά και ο πραγματικός κόσμος είναι αντανάκλαση όσων αναπαριστώνται στον κινηματογράφο. Στον κινηματογράφο προβάλλεται το εγώ μας και αναζητάμε την αλήθεια του εαυτού μας. Γιατί αν βιώνουμε τη ζωή μας σαν αντανάκλαση της αναπαράστασης της ζωής στο σινεμά, τότε και εμείς είμαστε αντανάκλαση μιας αντανάκλασης.³⁴

Ο Charlie Kaufman(1958) είναι ένας δημιουργός ταινιών, που είτε από τη σκοπιά του σεναριογράφου είτε του σκηνοθέτη, τον έχει απασχολήσει πολλές φορές το θέμα της αναζήτησης του εγώ μέσα από την προβολή του, μέσα από την αντανάκλαση και την αναπαράσταση του, σε περιβάλλοντα που επικρατεί σύγχυση ανάμεσα στην πραγματικότητα και την αναπαράσταση. Χρησιμοποιώντας σαν παραδείγματα τρεις ταινίες του– *Στο μυαλό του Τζον Μάλκοβιτς*(*Being John Malkovich* , *Adaptation*, *Synecdoche- New York* – θα προσεγγίσουμε το θέμα της αναζήτησης της αλήθειας και της πραγματικότητας μέσα από την πορεία του ήρωα στην κάθε ταινία.

Η καθεμία από τις παραπάνω ταινίες προσεγγίζουν αυτή τη διαδικασία σε διαφορετικά επίπεδα. Στην ταινία *Στο μυαλό του Τζον Μάλκοβιτς* ο ήρωας αναζητά τον εαυτό του έχοντας μια αρνητική στάση ως προς την προβολή του Εγώ του, μη αποδεχόμενος την ύπαρξη του. Στην ταινία *Adaptation* περνάμε σε ένα επόμενο επίπεδο όπου ο ήρωας δημιουργεί την αντανάκλαση του και τη χρησιμοποιεί για να αποδεχτεί τον εαυτό του. Και στην ταινία *Synecdoche* , *New York* ο πρωταγωνιστής δημιουργεί αντίγραφα όλης του της ζωής και του εαυτού του και επιθυμεί μέσα από τη διαδικασία της παρατήρησης της αναπαράστασης του να προσεγγίσει την πραγματικότητα, το αληθινό Εγώ του.³⁵

6.1.1 Στο μυαλό του Τζον Μαλκοβιτς (Being John Malcovich)

Η ταινία *Στο μυαλό του Τζον Μάλκοβιτς* ανοίγει χαρακτηριστικά με μια σκηνή όπου συνοψίζει και το θέμα της ταινίας. Ο ήρωας μας, Craig, χειρίζεται μια μαριονέτα, η οποία καθώς βλέπει τον εαυτό της στον καθρέφτη δεν αναγνωρίζει σε πρώτο στάδιο τον εαυτό της. Έπειτα όταν τον αναγνωρίζει , δεν αποδέχεται αυτό που βλέπει, εκφράζει έντονο θυμό μέχρι που συνειδητοποιεί την ύπαρξη της στα

³⁴ Gevi Dimitrakopoulou, *The search for the self in charlie kaufman's films – a lacanian reading –* www.academia.edu

³⁵ David LaRocca, *The Philosophy of charlie Kaufman*, The University Press of Kentucky, 2011

χέρια του χειριστή της (του ηρώα) με τον οποίο είναι πανομοιότυποι. Προσπαθεί να αποτινάξει τα δεσμά μέχρι που αποδέχεται τη μοίρα της και αφήνεται στα χέρια αυτού που την ελέγχει. Εδώ χρησιμοποιούνται η έννοιες του καθρέφτη και της αυτογνωσίας μέσα από το είδωλο. Η μαριονέτα αρνείται να αποδεχτεί το Εγώ της και σοκάρεται όταν διαπιστώνει ότι είναι μια προβολή ενός άλλου Εγώ και ότι η ζωή της είναι μια αναπαράσταση μιας άλλης πραγματικότητας. Από την άλλη, το γεγονός ότι ο ήρωας μας επιλεγεί να δημιουργήσει ένα ομοίωμα του για αυτή την παράσταση, σημαίνει ότι προσπαθεί να εκφράσει τα συναισθήματα του και αναζητά τη θέση του στον κόσμο. Στη συνέχεια όταν μέσω μιας πύλης βρίσκεται στο μυαλό του Τζον Μάλκοβιτς τον χρησιμοποιεί για να γίνει όλα όσα δεν είναι ο ίδιος στην πραγματική ζωή του (διάσημος, πετυχημένος μαριονετίστας, με αυτοπεποίθηση κτλ) όχι όμως αρνούμενος ολοκληρωτικά τον ίδιο του τον εαυτό αλλά προσπαθώντας να αναπαράγει τον εαυτό ως μια βελτιωμένη προβολή του. Σε όλη τη διάρκεια της ταινίας ο ήρωας γοητεύεται από τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί το σώμα κάποιου άλλου, σαν δοχείο, για να εκφράζει τις επιθυμίες και τις φιλοδοξίες του. Στο τέλος της ταινίας το παιχνίδι με τη μαριονέτα επαναλαμβάνεται μόνο που στο ρόλο της μαριονέτας και του χειριστή της είναι ο ίδιος ο ήρωας. Μη αποδεχόμενος τον εαυτό του, ο ήρωας καταλήγει σε μια αέναη αναζήτηση του Εγώ μέσα από προβολές σε άλλα σώματα- δοχεία που τον εκφράζουν μέχρι να βρει το ιδεατό Εγώ του.

6.1.2 Adaptation

Στην ταινία *Adaptation* ο πρωταγωνιστής είναι ο σεναριογράφος της ταινίας που βλέπουμε. Δηλαδή η ταινία αφορά την προβολή του δημιουργού μέσα στην ταινία και πώς ο κινηματογραφικός ήρωας με τη σειρά του παρακολουθεί την προβολή του κατά τη δημιουργία της ταινίας. Δηλαδή έχουμε μια αντανάκλαση μέσα στην αντανάκλαση.

Η ταινία αφορά το σεναριογράφο Kaufman ο οποίος προσπαθεί να μεταφέρει στη μεγάλη οθόνη ένα βιβλίο με τίτλο *The orchid thief*. Η σεναριογράφος του βιβλίου αποκαλύπτει ότι στην πραγματικότητα ήθελε να γράψει για την έλλειψη πάθους στη ζωή της παρά για τις ορχιδέες. Τόσο η συγγραφέας του βιβλίου όσο και ο πρωταγωνιστής σεναριογράφος έχουν πολλές ομοιότητες στο ότι αναζητούν τον εαυτό τους μέσα από τις αντανάκλασεις που δημιουργούν. Η συγγραφέας προβάλλοντας τις αναζητήσεις στο σενάριο του βιβλίου της και ο ήρωας μας στην ταινία που δημιουργεί. Στην ταινία εμφανίζεται και ο Donald ως δίδυμος αδελφός του Charlie ως αλληλοσυμπληρούμενη προβολή του Charlie στην πορεία του προς την ολοκλήρωση, που επέρχεται όταν ο δίδυμος του πεθαίνει. Τότε είναι που τα δυο πρόσωπα, που στη διάρκεια της ταινίας εκφράζουν διαφορετικές απόψεις για τον κινηματογράφο και έχουν διαφορετική στάση ζωής, γίνονται ένα. Τότε ο Charlie αποδέχεται τον εαυτό του και είναι ικανοποιημένος με το έργο του, που στην ουσία αποτελεί αναπαράσταση της διαδικασίας του έργου.

Σε αυτή την ταινία βλέπουμε πώς ο δημιουργός της ταινίας χρησιμοποιεί το έργο του ως αναπαράσταση της διαδικασίας παράγωγής του έργου του μεταφέροντας σκέψεις και προβληματισμούς με σκοπό να συμπλιωθεί με τον εαυτό του. Το εγώ προβάλλεται σε δύο εκδοχές του, που συγκρούονται και παράλληλα

αλληλοσυμπληρώνονται για να έρθει στο τέλος να γίνει ένα. Χρησιμοποιείται δηλαδή το αντίγραφο και η αναπαράσταση του για την ολοκλήρωση της προσωπικότητας.

6.1.3 Η Συνεκδοχή της Νέας Υόρκης (Synecdoche, New York)

Στην ταινία *Η συνεκδοχή της Νέας Υόρκης* αντίστοιχα με τις δυο προηγούμενες ταινίες ο ήρωας δημιουργεί μια προβολή του εαυτού για να ανακαλύψει τον πραγματικό εαυτό του. Ο κεντρικός χαρακτήρας της ταινίας είναι ένας σεναριογράφος ο οποίος στήνει μια ολόκληρη αναπαράσταση της ζωής του, βρίσκει ηθοποιούς που αναπαριστούν τον ίδιο και τα γύρω του πρόσωπα.

Όλα ξεκινούν όταν ο ήρωας υποφέροντας από κατάθλιψη και αλλά ψυχολογικά προβλήματα εγκαταλείπεται από την οικογένεια του. Με αφορμή μια υποτροφία που δέχεται αποφασίζει να δημιουργήσει ένα θεατρικό έργο που θα χαρακτηρίζεται από ρεαλισμό και αλήθεια. Ο ήρωας στην αρχή κοιτάζει τον εαυτό του σε έναν καθρέφτη και αποστρέφει το βλέμμα μη μπορώντας να αποδεχτεί το Εγώ του σε αυτή την παρηκμασμένη κατάσταση.

Ο πρωταγωνιστής κάνει μια ιδιαίτερη προσπάθεια στην επιλογή του τόπου που θα γίνει η αναπαράσταση καθώς επιδιώκει να είναι ένα μέρος όπου απουσιάζει η γλώσσα. Μόνο σε ένα τέτοιο μέρος θα προσεγγίσει την αλήθεια. Η προσπάθεια αυτή μας θυμίζει την άποψη του Lacan ότι αν το πραγματικό συμβολιστεί ακυρώνεται η ικανότητά του να είναι αληθινό γιατί το συμβολικό εμπεριέχει την έννοια της γλώσσας καθώς με αυτόν τον τρόπο θα υπάρξουν τα σύμβολα. Άρα όπου υπάρχει η γλώσσα μεσολαβεί το υποκειμενικό στοιχείο οπότε απομακρυνόμαστε από το πραγματικό.

Τελικά το έργο προετοιμάζεται σε μια αποθήκη στη Νέα Υόρκη όπου ο Caden καθοδηγεί τους ήρωες να αναπαραστήσουν την πραγματικότητα των ηρώων που αναπαριστούν. Στην πραγματικότητα η αναπαράσταση και η πραγματική ζωή συμβαίνει σχεδόν παράλληλα. Οι ηθοποιοί καλούνται να ζήσουν την κατασκευασμένη ζωή τους. Όλη αυτή η αναπαράσταση στήνεται για να ανακαλύψει ο Caden εαυτό του. Δημιουργώντας ένα αληθινό μέρος με αληθινούς ανθρώπους για να ανακαλύψει το αληθινό Εγώ του. Μια αντανάκλαση του δηλαδή όπως στη θεωρία του Λακάν για τον καθρέφτη. Αυτή η διαδικασία όμως διαρκεί χρόνια. Ο χώρος της αναπαράστασης διαρκώς μεγαλώνει και το ίδιο συμβαίνει και με το καστ των ηθοποιών. Όταν ο ηθοποιός που αναπαριστά τον Caden αποφασίζει να αποχωρήσει από το έργο λέει στον Caden: «Γι αυτό κοίτα με...κοίτα με για να μάθεις πως μετά το θάνατο δεν υπάρχει τίποτα...αποχαιρέτησε τον Hazel για μένα και πες το και στον εαυτό σου...» Όταν αποχωρεί ο Hazel που λειτουργεί ως αντανάκλαση αλλά και ως προβολή του Caden τότε αυτός βρίσκεται σε σύγχυση γιατί είναι σα να απουσιάζει το είδωλο στον καθρέφτη του. Για αυτό επιλεγεί να πάρει τη θέση μιας άλλης προβολής για να αποκτήσει και πάλι υπόσταση μιας και ένιωθε μετέωρος χωρίς αναφορά αλλά και χωρίς αναπαράσταση. Έτσι αναγκάζεται όντας και ο ίδιος μέρος αυτής της αναπαράστασης της να συμπεριλάβει και την αναπαράσταση του στην παράσταση. Δημιουργείται έτσι μια αλυσίδα από simulacra.

Στη διάρκεια του έργου ο Caden συχνά συγχέει τον εαυτό του με τις προβολές του και αδυνατεί να διακρίνει τον ίδιο από την αναπαράσταση του. Στο τέλος αφήνει τη θέση του σκηνοθέτη και παίρνει το ρόλο μιας εκ των ηθοποιών του και έτσι συνεχίζει βιώνοντας την αναπαράσταση της ζωής της. Την παρακμή του χώρου της αναπαράστασης ακολουθεί και η σκηνή του θανάτου του που επέρχεται υπό τις σκηνοθετικές οδηγίες της προβολής του στο πρόσωπο της ηθοποιού. Στην τελευταία σκηνή ο Caden λέει πως τώρα έχει την ιδέα για το πως θα κάνει το έργο. Είναι η στιγμή που αντιλαμβάνεται την ουσία της ύπαρξης του, την αλήθεια.

Αυτή την ταινία κινείται σε πολλά επίπεδα εκδοχών και αναπαραστάσεων της πραγματικότητας. Η αφήγηση και η ανάγνωση μπλέκονται και ο σκηνοθέτης περνάει από όλα τα στάδια και επίπεδα της αφήγησης αλλά και της ανάγνωσης. Ένα πολύπλοκο θεατρικό σύστημα όπου όλοι θα περάσουν από τη σκηνή και όλοι από τη θέση του σκηνοθέτη. Ο πρωταρχικός ήρωας από κυρίαρχος της ζωής του γίνεται παρατηρητής της. Τα όρια της ζωής και του έργου τέχνης χάνονται όπως τα όρια της πραγματικότητας και της αναπαράστασης της. Επιθυμίες και φόβοι εμπλέκονται σε ένα σύστημα αναφοράς που δεν είναι άλλο από το σκηνικό της ζωής. Η συνεκδοχή σαν λέξη από μόνη της δηλώνει κίνηση και εμπεριέχει συμβολισμούς, λεπτομέρειες και αναφορές. Στην ταινία κυριαρχεί η κυκλικότητα, το πλαίσιο-μέσα-πλαίσιο, και reflexive loop-de-loop. Πρόκειται για μία προσπάθεια αφήγησης όπου εμπλέκονται άρρηκτα η ύπαρξη με την παράσταση, η ζωή με την τέχνη. Η πραγματικότητα μεταφέρεται σε μακέτα και τα πάντα αναπαριστώνται με στόχο την αναζήτηση του εγώ μέσα από την αντανάκλαση του.

6.1.4 Συμπέρασμα

Οι ήρωες και στις τρεις ταινίες είναι μοναχικοί και εσωστρεφείς χαρακτήρες με εσωτερικές αναζητήσεις για την ύπαρξη τους στον κόσμο. Χρησιμοποιούν την επαφή τους με τον έξω κόσμο για να γνωρίσουν καλύτερα τον ίδιο τους τον εαυτό.

Όπως λέει και ο Freud, η ψυχολογική γέννηση του Εγώ επέρχεται όταν η εικόνα του Εγώ συλλαμβάνεται έξω από το Εγώ. Όπως υποστηρίζει και ο Lacan στη θεωρία του για τη διαμόρφωση του Εγώ μέσα από την αντανάκλαση της εικόνας του στον καθρέφτη, όπως αναφέραμε στο κεφάλαιο 2.

Οι παραπάνω ταινίες προσεγγίζουν το θέμα της έρευνας υπό το πρίσμα της αναζήτησης του εγώ μέσα σε κατασκευασμένα περιβάλλοντα όπου προβάλλεται το εγώ. Η αναπαράσταση της πραγματικότητας χρησιμοποιείται από το άτομο για να φτάσει στην αυτογνωσία και την αλήθεια. Η αναπαράσταση λειτουργεί σαν τον καθρέφτη πάνω στον οποίο αντανακλά ο ήρωας το Εγώ για να το αναγνωρίσει, να το κατανοήσει και να μπορέσει να ολοκληρωθεί. Αυτός είναι ο απώτερος στόχος που όμως δεν είναι πάντα εφικτός.

Το σενάριο και η σκηνοθετική απόδοση των ταινιών αυτών αντικατοπτρίζει τις σκέψεις του μυαλού, το ασυνείδητο και την ανθρώπινη ψυχολογία.

Ο χώρος τους δεν είναι σημαντικός για αυτούς για αυτό είναι παραμελημένος αισθητικά ή αδιάφορος μιας και η εσωτερική σύγχυση δεν αφήνει περιθώρια σε μια ενασχόληση με τον χώρο έξω από αυτούς. Υπάρχει μάλιστα και μια άρνηση να συνδιαλλαγούν με τους άλλους, μια εσωστρέφεια και μια αδυναμία να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον. Η αντανακλάσεις του εγώ μέσα από τη

δημιουργία αντιγράφων και προβολών του εαυτού τους είναι μια οικεία διαδικασία γιατί στην ουσία προσπαθούν να βγουν από την εσωτερικότητά τους συνομιλώντας με τις προβολές τους άρα με τον ίδιο τους τον εαυτό.

Η έννοια της αναπαράστασης εξελίσσεται σε επίπεδα και εκδοχές. Αν στο κέντρο βάλουμε την πραγματικότητα του ήρωα, το παρόν που το βιώνει ως πραγματικότητα, σε ένα επόμενο επίπεδο τις αναπαραστάσεις και προβολές του, σε ένα πιο εξωτερικό επίπεδο το δημιουργό που δημιούργησε αυτή την αναπαράσταση –ταινία, στο πιο πάνω επίπεδο το θεατή κ.ο.κ. Έτσι δημιουργούμε ένα διάγραμμα/κρεμμύδι που αναφέρεται στη σχέση του ήρωα με την πραγματικότητα. Όποτε, αν πούμε θεωρητικά ότι ο ήρωας θέλει να κατανοήσει το ποιος είναι πραγματικά, θα πρέπει να δει ποια είναι η θέση του μέσα στο σύστημα.³⁶ Στη Συνεκδοχή της Νέας Υόρκης ο ήρωας φτάνει να δημιουργεί αναπαραστάσεις όλων όσων τον περιβάλλουν έμψυχων και αψύχων και του εαυτού του για να μπορέσει να δημιουργήσει αυτό ακριβώς το σύστημα των επίπεδων και ως παρατηρητής μέσα από τις αναπαραστάσεις να γνωρίσει και να κατανοήσει την πραγματικότητα.

Στις παραπάνω ταινίες εμφανίζεται το πέρασμα του ήρωα από όλα τα στάδια της αναζήτησης του Εγώ : από την άρνηση της πραγματικότητας, στην αποδοχή της μέχρι στο να γίνει «πραγματικός»³⁷, να αγγίξει την αλήθεια.

³⁶ Όπως στην ταινία Στο μυαλό του Τζον Μάλκοβιτς, η μαριονέτα του Craig κοιτάζει ψηλά και διαπιστώνει την ύπαρξή της ως μαριονέτα και αντίγραφο/προβολή αυτού που την χειρίζεται.

³⁷ Gevi Dimitrakopoulou, *The search for the self in charlie kaufman's films – a lacanian reading* – www.accademia.edu

6.2 Πραγματικότητα ή προσομοίωση

Σε αυτή την ενότητα θα αναλύσουμε τρεις ταινίες με κοινό άξονα την τοποθέτηση του ήρωα μέσα σε κατασκευασμένα περιβάλλοντα που αναπαριστούν την πραγματικότητα.

Ο Baudrillard ως λάτρης του κινηματογράφου επισήμανε ότι υπήρχαν πολλές ταινίες που πραγματεύονται τη σχέση της πραγματικότητας με την αναπαράσταση της. Μάλιστα χαρακτήριζε αυτή τη θεματολογία «εμμονή της εποχής μας». Μιλάει ιδιαίτερα για τη δεκαετία του 90' που το θέμα των ορίων ανάμεσα στην αναπαράσταση και την πραγματικότητα που συγχέονται εμφανίστηκε πολλές φορές στον κινηματογράφο.

Για να αναλύσουμε καλύτερα αυτή τη σχέση επιλέχτηκαν μερικές από τις πολλές ταινίες που προσεγγίζουν το θέμα της ερευνάς, δηλαδή με κοινό χαρακτηριστικό την αλληλεπίδραση του ήρωα με περιβάλλοντα όπου βιώνουν την αναπαράσταση ως πραγματικότητα. Εκεί όπου τα όρια της αναπαράστασης και της πραγματικότητας συγχέονται.

6.2.1. The Truman show

Μια χαρακτηριστική ταινία όπου ο ήρωας ζει σε ένα κατασκευασμένο περιβάλλον είναι το *The Truman Show*(1998) του Peter Weir με πρωταγωνιστή τον Jim Carrey.

Ο ήρωας της ταινίας, ο Truman, ζει σε μια μικρή πόλη που στην πραγματικότητα είναι ένα κατασκευασμένο περιβάλλον, ένα τεράστιο στούντιο μιας τηλεοπτικής εκπομπής με πρωταγωνιστή τον ίδιο, χωρίς να το γνωρίζει μέχρι που ανακαλύπτει την αλήθεια και βγαίνει από αυτό το ομοίωμα της πραγματικότητας στον πραγματικό κόσμο. Από τη γέννηση του, ο ήρωας παρακολουθείται 24 ώρες το 24ωρο από κάμερες που αναμεταδίδουν τη ζωή του σε ένα τηλεοπτικό reality show. Στη διάρκεια της ζωής του μέσα σε αυτό το κατασκευασμένο περιβάλλον ο σκηνοθέτης τον χειραγωγεί και τον κατευθύνει προς συγκεκριμένες επιλογές στη ζωή του. Του έχει δημιουργήσει φοβίες, όπως για παράδειγμα για το νερό (που περικλείει την πόλη) για να τον αποτρέψει να θέλει να ταξιδέψει πέρα από τα όρια της κωμόπολης στην οποία ζει και να εξερευνησει τον κόσμο. Κάποια τεχνικά προβλήματα και παραλείψεις στο στούντιο –πόλη βάζουν σε υποψίες τον Τρούμαν για τη ζωή την οποία ζει. Όταν μαθαίνει ότι παρακολουθείται η ζωή του από κάμερες και ότι αυτό που ζει δεν είναι η πραγματικότητα που πίστευε αλλά και τα πρόσωπα που τον περιστοιχίζουν δεν είναι πραγματικά δικό του άνθρωποι αλλά ξένοι που απλά ξέρουν το όνομα του, απομονώνεται και κλείνεται στον εαυτό του. Μετά αποφασίζει να δραπετεύσει και να υπερνικήσει το φόβο του για το νερό με στόχο να βγει από αυτό το ψέμα. Όμως αντιμετωπίζει εξαιρετικές δυσκολίες στο θαλάσσιο ταξίδι του που τις προκαλεί ο σκηνοθέτης –δημιουργός του, που του καθορίζει και τη ζωή. Ο Τρούμαν τελικά αποφασίζει να χαιρετήσει το κοινό του καταλαβαίνοντας ότι είναι μέρος μιας παράστασης, υποκλίνεται και βγαίνει στον πραγματικό κόσμο.

Αρχικά στόχος των δημιουργών αυτού του προγράμματος είναι να παρουσιάσουν έναν χαρακτήρα με αληθινά συναισθήματα και σκέψεις, αφού ο πρωταγωνιστής ζει την πραγματική ζωή αλλά επειδή δεν γνωρίζει ότι παρακολουθείται οι πράξεις και τα συναισθήματα του είναι αληθινά. Στόχος είναι αυτή η αναπαράσταση να αποτελεί ταυτόχρονα κάτι γνήσιο αλλά μόνο από την πλευρά του κεντρικού ήρωα και το πως βιώνει την αναπαράσταση αυτή ως πραγματικότητα γιατί μόνο αυτός δε γνωρίζει ότι όλο αυτό είναι ένα κατασκευασμένο δημιούργημα. Οι υπόλοιποι ηθοποιοί και το κοινό γνωρίζουν ότι αποτελεί μια αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου εκεί έξω.

Το *The Truman Show*, επίσης, αποτέλεσε τον προπομπό των μελλοντικών reality. Οσοίτη στην ταινία ο πρωταγωνιστής ζει τη πραγματική ζωή του χωρίς να γνωρίζει ότι παρακολουθείται, ενώ σήμερα στα reality παρακολουθούμε τις ζωές κάποιων που επιλέγουν να προβάλλεται η καθημερινότητά τους στο τηλεοπτικό κοινό, όποτε αυτόματα η πραγματική ζωή τους γίνεται αναπαράσταση με θεατές και τον ίδιο καθορίζουν τι θα προβάλλουν από τη ζωή τους, όποτε επεμβαίνουν συνειδητά σε αυτή την προβολή και έτσι παύει να είναι γνήσια και αληθινή καθημερινότητα.

Η ταινία είναι σαν να μιλάει για την ίδια τη ζωή. Ο ήρωας από την αρχή εμφανίζεται να νιώθει παγιδευμένος σε αυτό το περιβάλλον (χωρίς να γνωρίζει ακόμα ότι είναι κατασκευασμένο) αλλά νιώθει μια οικειότητα και μια ασφάλεια που τον αποτρέπει να ανακαλύψει τον κόσμο περά από αυτό που βλέπει και να αναζητήσει τον εαυτό του. Σε αυτό το στάδιο το περιβάλλον αυτό μας θυμίζει έντονα την πραγματικότητα που ζούμε εμείς σήμερα, όπου οι αναπαραστάσεις έχουν κατακλύσει σε τέτοιο βαθμό τη ζωή μας που αποκτούν αυθεντική υπόσταση και δεν μπορούμε να διαχωρίσουμε το πρωτότυπο από το αληθινό. Μας επιβάλλονται αντίστοιχα, αναπαραστάσεις, καταναλωτικά πρότυπα, απομιμήσεις προϊόντων, μεταλλαγμένα, αντίγραφα κτλ που μας ικανοποιούν επαρκώς ή ξεπερνούν το αυθεντικό και δεν μπαίνουμε στη διαδικασία να ανακαλύψουμε ή να αναζητήσουμε το αυθεντικό και το πραγματικό.

Στην ουσία ο σημερινός άνθρωπος είτε επειδή παραπλανείτε, είτε γιατί είναι πιο εύκολο γι αυτόν (παθητικότητα) είτε επειδή διατηρείται σε ένα είδος καταστολής επειδή αυτό απαιτεί το σύστημα της κοινωνίας μας για να διαδίδονται καλύτερα οι ιδέες και τα καταναλωτικά αγαθά, αναζητεί όλο και λιγότερο την αλήθεια πίσω από την αναπαράσταση και ικανοποιείται όλο και περισσότερο από το αντίγραφο που του παρουσιάζεται. Συνηθίζει να ζει περιβαλλόμενος από αναπαραστάσεις και αγνοεί ή δεν ενδιαφέρεται για το ότι αυτό που ζει είναι μια πραγματικότητα ή αναπαράσταση. Τα ελεγχόμενα αυτά περιβάλλοντα, όπως και στον ήρωα της ταινίας, δημιουργούν ασφάλεια και οικειότητα σε αντίθεση με το χάος της πραγματικότητας εκεί έξω, για το οποίο μπορούμε απλά να φανταζόμαστε πως είναι χωρίς απαραίτητα να το έχουμε βιώσει.

Το κατασκευασμένο περιβάλλον που ζει ο ήρωας τόσο σε διαστάσεις όσο και σε ποιότητα έχει δημιουργηθεί ως μια αντανάκλαση μιας πραγματικής ειδυλλιακής πόλης. Είναι ιδανική σε διαστάσεις, σε τοποθεσία (περιβάλλεται από νερό), σε αισθητική, καθαρή, με άνεση, με κήπους κτλ. σε αντίθεση με τους πραγματικούς χώρους των τηλεθεατών που παρακολουθούν, στριμωγμένοι στον καναπέ του σπιτιού τους σε μικρά διαμερίσματα, σε κάποιο μπαρ με πολυκοσμία,

αντικατοπτρίζοντας τη ζωή στην πραγματική πόλη. Αυτή η αντίθεση θέλει να διαχωρίσει στα μάτια του θεατή το πραγματικό που το βιώνουμε έξω, από την αναπαράσταση του πραγματικού που βρίσκεται μέσα στο στούντιο και που είναι τέλεια και εξιδανικευμένη.

Το σήμα έναρξης του σόου μας προετοιμάζει ότι αυτό που θα δούμε είναι μια τελεία αναπαράσταση. Όταν ξεκινά το σόου είμαστε πια μέσα στην αναπαράσταση που για τον ήρωα είναι η πραγματικότητα. Ο δημιουργός του σόου έχει δημιουργήσει ένα simulacrum και ο Τρούμαν ζει μια προσομοίωση μέσα στο simulacrum αυτό. Το ομοίωμα αυτό που έχει δημιουργηθεί δεν αντιστοιχεί σε κάποιο άλλο πρωτότυπο αλλά αντικαθιστά την πραγματικότητα. Αποτελεί μια υπερπαραπραγματικότητα για τον ήρωα γιατί δε μπορεί να αντιληφθεί ότι βιώνει μια προσομοίωση. Τι συμβαίνει όμως με του υπόλοιπους ήρωες που γνωρίζουν; Στις συνεντεύξεις τους κάποιοι από τους υπόλοιπους ήρωες λένε ότι αυτό που ζουν είναι αληθινό, αυτή είναι η ζωή τους. Δε διαχωρίζουν την προσωπική ζωή τους από αυτή που προβάλλουν και παρακολουθεί το κοινό. Αυτή η αναπαράσταση έχει γίνει και η δική τους ζωή μόνο που αυτοί γνωρίζουν ότι βιώνουν μια αναπαράσταση. Αλλά και για αυτούς, αυτό που ζουν είναι κατά κάποιο τρόπο αληθινό γιατί είναι μέρος της ζωής τους, είναι μια πραγματικότητα μέσα στην πραγματική ζωή τους αλλά σε άλλο επίπεδο.

Στο επίπεδο της πραγματικότητας βρίσκονται και οι θεατές που είναι συνένοχοι και παρατηρητές αυτής της αναπαράστασης και κατά κάποιον τρόπο μέρος της αναπαράστασης αυτής. Η αναπαράσταση υπάρχει και αναφέρεται στο θεατή. Είναι το ομοίωμα της πραγματικότητας των θεατών άρα και οι ίδιοι προβάλλουν στο σόου τον εαυτό τους όπου αντιπροσωπεύονται από τον σκηνοθέτη. Ο σκηνοθέτης σαν μαριονετιστας κινεί τα νήματα και εκφράζει τις επιθυμίες τους(αυτο που θέλει το κοινό, όλα για την τηλεθέαση), όπως γίνεται σε κάθε τηλεοπτικό προϊόν που επιδιώκει να ικανοποιήσει τον θεατή. Όπως προβάλλουν οι θεατές τον εαυτό τους μέσα στο σόου έτσι υπάρχουν και προβολές και μηνύματα μέσα από διαφημίσεις που κάνουν οι ηθοποιοί μέσα από το σόου απευθυνόμενοι στον θεατή που είναι έξω από αυτό. Έτσι, υπάρχει μια διαλεκτική σχέση ανάμεσα στα δυο περιβάλλοντα, το εσωτερικό, της αναπαράστασης, συνομιλεί και ανταλλάσσει στοιχεία με το εξωτερικό επίπεδο, της πραγματικότητας.

Με την έξοδο του ηρώα καταρρέει το ομοίωμα, αποδεικνύεται ότι βίωνε μια προσομοίωση και αποκαλύπτεται η πραγματικότητα πάνω στην οποία βασιζόταν η προσομοίωση την οποία βίωνε. Δηλαδή περνάει από το ένα επίπεδο στο άλλο και η μετάβαση αυτή τον οδηγεί στο γνήσιο, στο πρωταρχικό. Ωστόσο, λίγο πριν βγει ο Τρούμαν από την έξοδο του τεχνητού περιβάλλοντος ο σκηνοθέτης προσπαθεί να τον μεταπείσει λέγοντας του ότι δεν υπάρχει περισσότερο αλήθεια έξω στον πραγματικό κόσμο από ότι σε αυτόν τον κατασκευασμένο κόσμο. Είναι δηλαδή να αντιμετωπίζεται ο κόσμος σαν ένα μοντέλο με επίπεδα πραγματικότητας και από το ένα επίπεδο μπορείς να περάσεις στο άλλο, το πραγματικό ή το περισσότερο πραγματικό. Όλα τα επίπεδα δυνητικά μπορεί να είναι προσομοίωση του επόμενου επιπέδου οπότε η έξοδος από την προσομοίωση κάθε φορά είναι αυτό που μας κάνει να ερχόμαστε πιο κοντά στην αλήθεια και την «πραγματική» πραγματικότητα.

6.2.2 The Matrix

Στο *The Matrix* έχουμε πάλι την η ιδέα του ηρώα που ζει σε ένα κατασκευασμένο περιβάλλον μόνο που αυτή τη φορά μπαίνει στο παιχνίδι η εικονική πραγματικότητα. Το προσομοιωμένο περιβάλλον δεν είναι φυσικό αλλά ψηφιακό, και τα όρια ανάμεσα στο πραγματικό και το εικονικό είναι απολύτως δυσδιάκριτα.

Κεντρικός ήρωας της ταινίας, που εξελίσσεται σε μια τριλογία, είναι ο Τόμας Άντερσον ο οποίος εργάζεται ως προγραμματιστής υπολογιστών και είναι ταυτόχρονα και χάκερ με το όνομα Νίο. Ο Νίο μέσω της Τρίνιτυ μιας άλλης χάκερ έρχεται σε επαφή με τον Μορφέα, ο οποίος του αποκαλύπτει μια συγκλονιστική αλήθεια: ότι στον 21 αι. μια σύγκρουση ανάμεσα στους ανθρώπους και τις έξυπνες μηχανές που είχαν δημιουργήσει, έκαναν τις μηχανές να υποδουλώσουν τους ανθρώπους θέτοντας τους σε μια ονειρική κατάσταση, για να χρησιμοποιούν την βιοχημική τους ενέργεια. Παγίδευαν, έτσι, το μυαλό τους στο Μάτριξ, ένα συλλογικό όνειρο που ήταν η προσομοίωση του κόσμου της χρονιάς 1999, όπου οι άνθρωποι πίστευαν ότι ήταν η πραγματικότητα. . Ο Μορφέας είναι ένας επαναστάτης ο οποίος καταζητείται από πράκτορες γιατί ελευθέρωσε κάποιους ανθρώπους απ το Μάτριξ. Όσοι αντιλαμβάνονται ότι το Μάτριξ είναι προσομοίωση ξαναμπαίνουν σε αυτό χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες τις εικονικής πραγματικότητας και αποκτώντας υπερδυνάμεις. Ο Νίο εκπαιδεύεται στη συνέχεια μέσα στο Μάτριξ για να αναπτύξει και να εξελίξει τις δυνάμεις του ώστε να αντιμετωπίσει τους πράκτορες, που είναι εικονικό πρόγραμμα που προστατεύει το σύστημα. Απώτερος σκοπός είναι, ο Νιο, ως ο εκλεκτός σύμφωνα με μια προφητεία, να απελευθερώσει τους ανθρώπους από το Μάτριξ, να σώσει δηλαδή την ανθρωπότητα.

Το *The Matrix* θεωρήθηκε ότι στηρίχτηκε στις θεωρίες του Baudrillard ή και σε παρερμηνευση τους αλλά και σε άλλες θεωρίες για να περιγράψει ένα εικονικό κατασκεύασμα της πραγματικότητας. Στην πραγματικότητα συνδέεται κυρίως με την αλληγορία της σπηλιάς του Πλάτωνα καθώς έχει πολλές ομοιότητες με αυτή. Τόσο στη σπήλια όσο και στον κόσμο του Μάτριξ αυτοί που ζουν σε αυτόν τον κόσμο δεν αντιλαμβάνονται ότι αυτό που ζουν είναι μια παραίσθηση και το εκλαμβάνουν ως πραγματικότητα. Αυτό το σύστημα δημιουργήθηκε από νοήμονες μηχανές για να υποτάξει τον ανθρώπινο πληθυσμό σε μια ψευδαίσθηση μακριά από την αλήθεια. Η αδυναμία να διακρίνεις την πραγματικότητα από την προσομοίωση και η σύγχυση που προκαλείται είναι κυρίαρχη. Όλα στο προσομοιωμένο περιβάλλον δείχνουν αληθινά. Όπως λέει και ο Μορφέας³⁸ κάποια στιγμή στην ταινία: «Είδες ποτέ όνειρο που ήσουν σίγουρος ότι ήταν αληθινό; Αν δε μπορούσες να ξυπνήσεις από το όνειρο; Πώς θα μπορούσες να ξεχώριζες τον κόσμο των ονείρων από τον πραγματικό;» Το όνειρο θέτει υπό αμφισβήτηση την ικανότητα των αισθήσεων να διαχωρίζουν την πραγματικότητα από την παραίσθηση. Μόνο η έξοδος από αυτό αποδεικνύει ότι ζούμε σε προσομοίωση.

³⁸ Στην ελληνική μυθολογία, ο Μορφέας (αυτός που δίνει μορφή, σχήμα) είναι ένας από τους χίλιους γιους του Ύπνου. Η αποστολή του να παίρνει διάφορες μορφές με τις οποίες εμφανιζόταν στα όνειρα των ανθρώπων. Πηγή -Βικιπαίδεια

Οι χαρακτήρες μέσα στο Μάτριξ εμφανίζονται με ομοιόμορφα ντύσιμο. Υπάρχει μια μονοτονία και επανάληψη. Δε δίνεται σημασία στη μονάδα αλλά στο σύνολο. Όλοι είναι μέρος ενός συστήματος που είναι σε ισορροπία. Ειδικά οι πράκτορες που ελέγχουν το σύστημα εμφανίζονται σαν αντίγραφα, μορφές με πανομοιότυπα χαρακτηριστικά. Έξω από το Μάτριξ, στην πραγματική ζωή οι άνθρωποι είναι με ρούχα απλά και φθαρμένα.

Ο χώρος του Μάτριξ είναι μια πόλη σύγχρονη, με ομοιομορφία και ουδετερότητα στα όρια της τελειότητας αλλά και με έντονες αντανακλάσεις που επιτρέπουν στις επιφάνειες τους να αντανακλούν τα είδωλα και να δημιουργούν αλληπάλληλες αντανακλάσεις και πολλαπλασιασμούς δημιουργώντας τον άπειρο ψηφιακό χώρο. Σε αντίθεση με τον πραγματικό κόσμο έξω από την προσομοίωση που είναι συγκεχυμένος, χαοτικός, σκοτεινός και φτωχός. Η έντονη αντίθεση στα δυο χωρικά πρότυπα δείχνει την τάση να εξιδανικεύουμε στην προσομοίωση της την πραγματικότητα. Επίσης, το κατεστραμμένο περιβάλλον της πραγματικής πόλης στο οποίο επικρατεί η εξαθλίωση, το σκοτάδι και η απουσία της φύσης είναι ένα σχόλιο πάνω στην πορεία που διαγράφει η ανθρωπότητα σε σχέση με το περιβάλλον δίνοντας σημασία στα τεχνητά περιβάλλοντα που έχει δημιουργήσει, παραμελώντας τη φύση, την πηγή, το πρωτότυπο, το οποίο σταδιακά φθίνει και διαβρώνεται μέχρι να χαθεί.

Στην ταινία εμφανίζονται κάποια στοιχεία που ενισχύουν τα δίπολα πραγματικότητα και προσομοίωση, αλήθεια και αντίγραφο. Οι αντανακλάσεις είναι έντονες και τα είδωλα εμφανίζονται παντού. Επίσης η ιδέα του αντιγράφου (που εμφανίζεται όταν ο πράκτορας έχει είδωλα, αντίγραφα που πολλαπλασιάζονται) είναι ένα σχόλιο πάνω στην αυθεντικότητα που σε μια κοινωνία αναπαραστάσεων όπου τα αντίγραφα έχουν κυριαρχήσει και αδυνατούμε να εντοπίσουμε το πρωτότυπο και να έρθουμε σε επαφή με το αληθινό.

Οι αισθήσεις τους μέσα στο Μάτριξ δεν τους βοηθούν να αντιληφθούν την πραγματικότητα. Είναι δέσμιοι των αισθήσεων τους. Όλα μοιάζουν αληθινά αλλά έτσι αναγνωρίζονται από το μυαλό τους. Το ερώτημα που γεννιέται και στο θεατή της ταινίας είναι: πώς γνωρίζουμε ότι δε βρισκόμαστε σε μια προσομοίωση της ζωής, στην οποία οι αισθήσεις μας δε μας επιτρέπουν να το αντιληφτούμε;

Στην ανακάλυψη της αλήθειας κάποιοι αποφασίζουν να ζήσουν έξω από την προσομοίωση και άλλοι δεν αντέχουν το μέγεθος και την πολυπλοκότητα της και επιλέγουν να παραμείνουν στο «όνειρο». Σε αντιστοιχία με την αλληγορία του Πλάτωνα, όπου όσοι ελευθερωθήκαν και είδαν την αλήθεια είτε τυφλώθηκαν, δηλαδή δεν άντεξαν την αλήθεια, είτε την κατανόησαν και επέστρεψαν να την αποκαλύψουν και στους υπόλοιπους ακριβώς έτσι και στην ταινία, όσοι έμαθαν ότι ζούσαν σε μια προσομοίωση θέλησαν να ελευθερώσουν και τους υπόλοιπους για να δουν την αλήθεια. Αλλά όπως επισημαίνεται και στην ταινία: *«Οι περισσότεροι δεν είναι έτοιμοι να αποσυνδεθούν και πολλοί είναι τόσο εξαρτημένοι από το σύστημα που θα πολεμήσουν να το προστατέψουν»*.

Στο *The Matrix* αποκωδικοποιείται η έννοια της ζωής για να ξεγυμνωθεί και το παραμικρό σύμβολο, αναπαράσταση, υποκατάστατο της ζωής ώστε να φτάσουμε σε έναν παρανομαστή και να βρούμε την πηγή, την αλήθεια, το αρχικό στάδιο. Το κατά πόσο είναι εφικτό κάποιος να προσεγγίσει το πρωτότυπο μέσα από το αντίγραφο είναι ζήτημα προς διερεύνηση. Ο Νιο ουσιαστικά αυτό που βρίσκει είναι τον κώδικα με τον οποίο δομήθηκε το ψεύτικο οικοδόμημα όχι όμως την αληθινή

ζωή. Η αληθινή ζωή υπάρχει σαν έννοια όχι όμως και σαν πραγματικότητα καθώς στα ίχνη αυτής έχει δομηθεί μια νέα ζωή. Η ανάμνηση του πρωτότυπου παράγει το αντίγραφο (όταν το πρωτότυπο δεν βρίσκεται πια εκεί). Με τη σειρά του το αντίγραφο ξαναεγγράφεται με νέους κανόνες.

6.2.3 Συμπέρασμα

Ταινίες όπως *The Truman Show* και το *the Matrix* παραπέμπουν άμεσα σε τεχνικές απόδοσης ενός περιβάλλοντος μέσα σε ένα άλλο.

Οι ήρωες των δύο ταινιών, ζουν μέσα στο προσομοιωμένο περιβάλλον χωρίς να το γνωρίζουν. Η καθημερινότητα μέσα στην προσομοιωμένη πραγματικότητα είναι ήρεμη, ισορροπημένη. Το τεχνητό περιβάλλον έχει τα χαρακτηριστικά μιας εξιδανικευμένης εκδοχής της πραγματικότητας και προκαλεί έτσι το αίσθημα της ψυχικής ηρεμίας και ασφάλειας που την κάνει ιδιαίτερα δελεαστική. Είναι αυτό που μας κάνει να λεμε: «αυτό είναι πολύ καλό για να είναι αληθινό». Ωστόσο, αυτή η έλλειψη της ουσιαστικής ποιότητας της πραγματικότητας με τις ατέλειες της και τις έντονες διαφοροποιήσεις της, την κάνει μονότονη και αδιάφορη.

Οι ήρωες είναι αδύνατον να αντιληφθούν με τις αισθήσεις τους ότι αυτό που βιώνουν δεν είναι πραγματικό γιατί είναι μέρος του συστήματος. Μόνο κάποιες αστοχίες³⁹ του συστήματος τους βάζουν σε υποψίες ότι κάτι δεν πάει καλά, όμως είναι αδύνατον να αντιληφθούν την απόλυτη αλήθεια για την κατάσταση στην οποία ζουν αν δεν βγουν έξω από αυτό.

Η αποκάλυψη της αλήθειας, ότι δηλαδή αυτό που γνώριζαν μέχρι τώρα δεν είναι η πραγματικότητα αλλά η αναπαράσταση αυτού που υπάρχει έξω από αυτήν, τους προκαλεί την ανάγκη να ζήσουν στην αλήθεια. Τόσο στο *The Truman Show* όσο και στο *the Matrix*, οι ήρωες απορρίπτουν την προσομοιωμένη ζωή τους και επιλέγουν να ζήσουν στην πραγματικότητα που βρίσκεται έξω από την προσομοίωση. Ο *Truman* ξεφεύγει από την ασφάλεια της ζωής που πάντα ήξερε για να ανακαλύψει το πραγματικό αλλά και άγνωστο και ο Νιο απορρίπτει το Μάτριξ για να ζήσει στον σκληρό πραγματικό κόσμο που έχει απομείνει. Η ζωή στην προσομοίωση είναι τέλεια αλλά όπως και στην αληγορία του Πλάτωνα είναι δύσκολο να αποδεχτείς την αλήθεια και να ξεφύγεις από αυτό που μέχρι τώρα ήξερες ως πραγματικότητα αλλά μόνο έτσι θα γνωρίσεις την αλήθεια για τον κόσμο και τον εαυτό σου.

³⁹ Στο *The Truman Show* ένα φως συνοδεύει τον Truman συνέχεια. Στο *Matrix* το στοιχείο του *deja vu* δείχνει ότι υπάρχει κάποιο ελάττωμα στο σύστημα. Χρησιμοποιείται, δηλαδή και στις δύο περιπτώσεις το στοιχείο της επανάληψης ως κάτι που φαίνεται στους ήρωες ότι δεν ακολουθεί την φυσική ροή μιας πραγματικής κατάστασης.

6.3 Η σχέση του ανθρώπου με το ομοίωμα

6.3.1 Δικός της (Her)

Η ταινία αφορά τον Θίοντορ, έναν μοναχικό συγγραφέα που εργάζεται γράφοντας γράμματα για λογαριασμό ανθρώπων που αδυνατούν να το κάνουν οι ίδιοι. Αποφασίζει να αγοράσει ένα έξυπνο λογισμικό με πολλαπλές χρήσεις που θα οργανώσει τη ζωή του και την καθημερινότητά του. Όταν γίνεται η εκκίνηση του λογισμικού ο Θίοντορ επιλέγει να του δώσει γυναικεία φωνή και το ίδιο αυτοαποκαλείται Σαμάνθα. Σταδιακά ο ήρωας εντυπωσιάζεται από τις ικανότητες και την ευφυΐα της Σαμάνθας και αρχίζει να τη βλέπει πέρα από μια εικονική βοηθό και δημιουργείται μια αμοιβαία σχέση μεταξύ τους μέχρι που ερωτεύονται. Η επιθυμία και τον δυο να έρθουν πιο κοντά καταλήγει στο να βρει η Σαμάνθα μια κοπέλα που δέχεται να καθοδηγηθεί από τη Σαμάνθα και να την υποδεχτεί σαν δοχείο-σώμα και να εκφράσει στον Θίοντορ όσα νιώθει για αυτόν κάτι που τελικά δεν πετυχαίνει. Παρά τους προβληματισμούς του ήρωα για αυτή την παράξενη σχέση, αποφασίζει να τη συνεχίσει γιατί νιώθει ευτυχισμένος. Σταδιακά η Σαμάνθα εξελίσσεται και αναπτύσσει υπερνοημοσύνη που την βοηθά να συνομιλεί με αλλά λογισμικά και να αναπτύσσει ακόμα και φιλοσοφικές σκέψεις. Η εξέλιξη της είναι τέτοια που μαζί με τα αλλά λογισμικά αποφασίζουν να εγκαταλείψουν τους ανθρώπους και να εξερευνησουν την ύπαρξη τους, ενώ ο Θίοντορ μένει πίσω αναστατωμένος αλλά έχοντας ωριμάσει από αυτή την εμπειρία.

Η ταινία αφορά μια μελλοντική εποχή όχι πολλά χρόνια από σήμερα και προσεγγίζει κυρίως το θέμα της προσωπικής σχέσης του ανθρώπου με τα δημιουργήματα εικονικής πραγματικότητας που έχει δημιουργήσει.

Ο χώρος στην ταινία είναι η πόλη που δε διαφέρει πολύ από τη δική μας. Δεν είναι μια πόλη του μέλλοντος όπως βλέπουμε σε άλλες ταινίες με φουτουριστικά θέματα όπου η τεχνολογία έχει κυριαρχήσει μεταβάλλοντας αισθητικά τον πραγματικό χώρο. Οι σημερινοί φόβοι και προβληματισμοί για την τεχνολογία και τη σχέση της με τον άνθρωπο φαίνεται να έχει γίνει αντιληπτή και να έχει μεταφραστεί σε τεχνολογικά επιτεύγματα που σέβονται την ανθρωπινή ύπαρξη. Το σύγχρονο σπίτι είναι «έξυπνο» με τη διακριτική ύπαρξη της τεχνολογίας που διευκολύνει την καθημερινότητα. Φώτα που ανοίγουν και κλείνουν κατά τη μετάβαση από τον ένα χώρο στον άλλο, λεκτικές εντολές για το άνοιγμα και το κλείσιμο συσκευών, όχι κουμπιά και χειριστήρια αλλά περισσότερο αυτοματισμός.

Η τεχνολογία είναι περισσότερο διακριτική, σχεδόν αόρατη, με τη μορφή πχ. ενός μικρού ακουστικού ή μιας οθόνης που ακόλουθη λεκτικές εντολές. Είναι ενσωματωμένη στην καθημερινότητα και εύκολα προσβάσιμη. Η διεξόδυση στην εικονική πραγματικότητα γίνεται από τον καναπέ του σπιτιού και η σχέση με τους ήρωες του παιχνιδιού προσομοίωσης είναι μια σχέση οικειότητας και συντροφικότητας. Οι ανθρώπινες σχέσεις δεν έχουν αντικατασταθεί από τις ψηφιακές αλλά συνυπάρχουν και γίνονται το ίδιο εύκολα και αβίαστα όπως και οι πραγματικές. Το πραγματικό και η αναπαραστάσεις του συνυπάρχουν διαρκώς και συνδιαλέγονται με τρόπο φυσικό χωρίς να τίθενται όρια μεταξύ τους.

Οι άνθρωποι παρουσιάζονται περισσότερο συντηρητικοί, απλοί, εσωστρεφείς, να συνομιλούν διαρκώς μόνοι τους στο ακουστικό τους και όχι σε κάποιον με φυσική παρουσία δίπλα τους.

6.3.3 Συμπέρασμα

Στη συγκεκριμένη ταινία ο μοναχικός ήρωας απευθύνεται σε ένα εικονικό ομοίωμα με τεχνητή νοημοσύνη. Γνωρίζει ότι συνομιλεί με ένα λογισμικό, με μια εικονική γυναίκα, αλλά είναι τόσο «πραγματική», κάτι που επαναλαμβάνει στη διάρκεια της ταινίας και ο ίδιος, και τον καλύπτει τόσο συναισθηματικά, νοητικά και ψυχολογικά που δεν γίνεται απλά πραγματική για τον ίδιο αλλά και ιδανική. Αντίστοιχες σχέσεις σε επίπεδο προσωπικό, φιλίας ή επαγγελματικό κ.α. αναπτύσσουν και άλλοι άνθρωποι με τα λογισμικά τους κάτι που μας κάνει να φανταστούμε μια συνύπαρξη στο μέλλον μεταξύ των ανθρώπων και των αναπαραστάσεων τους. Αυτό που την κάνει περισσότερο ανθρώπινη και διαφορετική από τα εικονικά λογισμικά που γνωρίζουμε, είναι ότι προσαρμόζεται στην προσωπικότητα και τη συναισθηματική κατάσταση του χρηστή.

Όσο εξελίσσεται η τεχνολογία των εικονικών περιβαλλόντων η φυσική επαφή αντικαθίσταται σε μεγάλο βαθμό σε ανταλλαγή email, online συνομιλίες, online αγορές σε εικονικά μαγαζιά κτλ. Οι άνθρωποι γίνονται πιο εσωστρεφείς στις διαπροσωπικές τους σχέσεις και νιώθουν πιο οικεία να κινηθούν σε εικονικά περιβάλλοντα.

Η σχέση που αναπτύσσεται έχει τα χαρακτηριστικά μιας κανονικής σχέσης ανάμεσα σε δυο ανθρώπους σε συναισθηματικό και νοητικό επίπεδο παρά την φυσική παρουσία της Σαμάνθας. Μας θυμίζει τις σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα στους ανθρώπους που συνομιλούν μέσω ίντερνετ που ανταλλάσσουν σκέψεις και συναισθήματα σε ένα αντίστοιχο επίπεδο με αυτό που συμβαίνει στην ταινία χωρίς να υπάρχει φυσική επαφή. Βεβαίωσε αυτή την περίπτωση γνωρίζουν ότι συνομιλούν με κανονικούς ανθρώπους ενώ σε μια μελλοντική εποχή που θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε ανθρώπινα ομοιώματα με την ικανότητα να αναπτύσσουν τη νοητική και συναισθηματική ικανότητα του ανθρώπου τότε θα ήταν αδύνατο να διακρίνουμε αν συνομιλούμε με άνθρωπο ή cyborg.

Ωστόσο η ταινία δε θέλει τόσο να μας δείξει πως το εικονικό δημιούργημα μοιάζει με τον πραγματικό άνθρωπο αλλά και πόσο διαφέρουν. Αρχικά η εικονική νοημοσύνη και τα συναισθήματα της Σαμάνθας δημιουργούνται από αυτά που προσλαμβάνει ως πληροφορίες, τις οποίες τις επεξεργάζεται συνδυαστικά με όλα τα δεδομένα που διαχειρίζεται και σταδιακά εξελίσσεται ανακαλύπτοντας τον εαυτό της και το περιβάλλον της. Είναι μια αντιστοιχία με την γέννηση και την εξέλιξη του ανθρώπου στη διάρκεια της ζωής του μόνο που στο επίπεδο του υπολογιστή γίνεται με απίστευτα γρήγορους ρυθμούς. Γι αυτό στο τέλος τα ανθρωπίνα δημιουργήματα φτάνουν σε τέτοιο επίπεδο υψηλής νοημοσύνης που εγκαταλείπουν τον άνθρωπο. Το δημιούργημα του ανθρώπου, που αποτελεί ομοίωμα του, έχει ξεπεράσει τον άνθρωπο, αυτονομείται και απελευθερώνεται.

7. Επίλογος

Η τεχνολογική εξέλιξη μπορεί σήμερα να μην έχει φτάσει στα επίπεδα που περιγράφεται στις περισσότερες ταινίες που αναλύσαμε παραπάνω, ωστόσο τα κινηματογραφικά αυτά σενάρια αποτελούν δυνητικές καταστάσεις από το μέλλον. Ο κινηματογράφος με θέματα γύρω από την αναπαράσταση και την πραγματικότητα δημιουργεί μια νέα πραγματικότητα με αναφορές στην κοινωνία και τα περιβάλλοντα που αναπαριστά. Η αναζήτηση του εγώ και της αλήθειας μέσα σε αυτά τα συστήματα προσομοίωσης είναι ο κύριος σκοπός εκφράζοντας το αιώνιο και αρχέγονο ζήτημα της ολοκλήρωσης. Όλα μέσα σε ένα κινηματογραφικό έργο αποτελούν αναφορές που προέρχονται από τον πραγματικό κόσμο του θεατή, αντανακλώνται στον κόσμο της αναπαράστασης και επιστρέφουν σε αυτόν, σαν αλλεπάλληλες αντανακλάσεις.

Όταν μιλάμε για πραγματικότητα μιλάμε για ένα δυναμικό σύστημα στο οποίο εσωτερικοί και εξωτερικοί παράγοντες παρεμβαίνουν για να καθορίσουν τη δομή του και τη λειτουργία του παραμένοντας όμως το σημείο αναφοράς της αντικειμενικότητας. Η προσομοίωση της πραγματικότητας περιέχει σενάρια μιας δυνητικής πραγματικότητας και έρχεται να δημιουργήσει ελεγχόμενα πεδία και πεδία δυνατοτήτων σε μια προσπάθεια να αναπτυχθεί συνειδητή αντίληψη μέσα σε εικονικά περιβάλλοντα. Ουσιαστικά αυτό προϋποθέτει την ανάπτυξη πολλαπλών επιπέδων και συνεκδοχών που οδηγούν σε παραμετρικά χωρικά μοντέλα. Η προσομοίωση αποτελεί τη μεταγραφή της πραγματικότητας σε ένα πιο πολύπλοκο, κινητικό και εξελισσόμενο σύστημα με απεριόριστες δυνατότητες. Όσο δύσκολο είναι να επιτύχουμε την απόλυτη προσομοίωση της πραγματικότητας τόσο δύσκολο είναι και να φτάσουμε στην απόλυτη αλήθεια.

Η αναζήτηση της αρχής, του πρωτότυπου, της αλήθειας εκφράζεται σε πολλά επίπεδα, ηθικό, φιλοσοφικό, επιστημονικό, θρησκευτικό κ.α. Είναι μια πολύπλοκη αναζήτηση που μόνο σε κοινές παραδοχές μπορεί να μας οδηγήσει, όπως το ότι πραγματικότητα είναι ό,τι αποτελεί εμπειρία και βιώνεται στο παρόν. Αλλά ακόμα και το παρόν μπορεί να είναι χαμένο μέσα σε μιμήσεις και αναπαραστάσεις. Ο Baudrillard υποστηρίζει πως όσο ψάχνουμε για την αλήθεια και τις αναφορές των αναπαραστάσεων, τόσο βυθιζόμαστε στην προσομοίωση.

Η πραγματικότητα λοιπόν δεν ορίζεται εύκολα εκτός αν μπορούσαμε να δούμε έξω από αυτό το σύστημα, περάσουμε δηλαδή σε ένα εξωτερικό επίπεδο ως παρατηρητές. Για να γίνει όμως αυτό θα πρέπει να πρώτα να θέσουμε τα όρια και τους κανόνες που διέπουν το επίπεδο στο οποίο βρισκόμαστε στο παρόν, άρα να δημιουργήσουμε την αναπαράσταση του.

Όταν, δυνητικά, κατανοήσουμε πλήρως την αλήθεια της ζωής τότε θα μπορούμε αφενός να την αναπαραστήσουμε απόλυτα και αφετέρου να προσδιορίσουμε αν βρισκόμαστε στο σταθερό σύστημα της πραγματικότητας ή στην άλλη πλευρά, στο αναφερόμενο σε αυτή.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αριστοτέλης, *Περί Ψυχής*, μτφ. Καραστάθη Αναστασία-Μαρία Γ., Αθήνα: Κάκτος, 1997
- Bachelard, Gaston, *Water and dreams: an essay on the imagination of matter*, Dallas Institute of Humanities and Culture, 1999
- Baudrillard, Jean., *Simulacra and Simulation*. trans. S. Glaser. Michigan: University of Michigan Press, 1994.
- Baudrillard Jean., *The Evil Demon of Images*, Power Institute of Fine Arts, University of Sydney, Jan 1, 1987
- Benjamin Walter , *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, trans. J.A.Underwood, London: Penguin, 2008
- Bergson, Henri, *Dreams*, The Floating Press, 2009
- Burch, Noël, *Πράξη του κινηματογράφου*. Αθήνα: Παϊρίδης, 1982
- Debord, Guy. *Η κοινωνία του θεάματος*.Μτφ.Σύλβια. Αθήνα: Διεθνής Βιβλιοθήκη, 2000.
- Deleuze, Gilles. *Difference and Repetition*, trans. Paul Patton, New York: Columbia University Press, 1994
- Delueze, Gilles, *Κινηματογράφος Ι. Η εικόνα-κίνηση*, μτφ.. Μιχάλης Μάτσας, επιμ. Κική Καψαμπέλη, εκδόσεις Νήσος,2009
- Erwin, William. *The Matrix and philosophy*, Illinois: Open Court Publishing Company, 2002.
- Φρόντ Σίγκμουντ, *Εισαγωγή στην Ψυχανάλυση*, μτφ. Αναγνώστου Λευτέρης, Επίκουρος, 1996
- Φρόντ, Σ, *Η ερμηνεία των ονείρων*, μτφ. Αναγνώστου Λευτέρης, Επίκουρος, 1995
- Lacan, Jacques, *The Seminar of Jacques Lacan: Book II: The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis 1954-1955*, ed. J-A Miller, New York: Norton, 1988.
- LaRocca David, *The Philosophy of charlie Kaufman*, The University Press of Kentucky, 2011
- Λότμαν, Γιούρι, *Αισθητική και σημειωτική του κινηματογράφου* μτφ.: Πόλλα Ζαχοπούλου-Βλάχου, Θεωρία, 1982
- Μαρσέλ, Μαρτέν, *Η γλώσσα του κινηματογράφου*, εκδ. Κάλβος, Αθήνα 1984.
- Metz, Christian, *Ψυχανάλυση και κινηματογράφος, Το Φαντασιακό Σημαίνον*, Αθήνα: Πλέθρον, 2007
- Massumi, Brian. "Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari
- McDonough, T., *Guy Debord and the Situationist International: Texts and Documents*, Cambridge: The MIT Press, 2002
- Ρουμελιώτης, Μάνος, «Μοντελοποίηση και Προσομοίωση», ΕΑΠ,Πατρα, 2001
- Σιδέρης, Νίκος,. *Αρχιτεκτονική και ψυχανάλυση : Φαντασίωση και κατασκευή*, Αθήνα : Futura, 2006.
- Spiller Neil, *Cyber reader : critical writings for the digital era*, Phaidon Press, 2002
- Van Kokswijk, Jacob, *Digital Ego- Social and Legal Aspects of Virtual Identity*, Eburon Academic Publishers, 2007
- Wollen Peter, «Η σημειολογία του κινηματογράφου», εκδ. Κάλβος, Αθήνα 1981.

Χηθ Στήβεν, «Η σημειωτική του κινηματογράφου» μτφρ. Δημήτρης Κολιοδήμος, εκδ. Αιγόκερως, Αθήνα 1990.

ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΡΘΡΑ

Αλετράς, Άγγελος, *Ο κινηματογράφος ως αυτόνομη μορφή τέχνης*, LastTapes Mag , Τευχος 5, Μάιος 2012-<http://www.lasttapes.gr/old/item/97-cinematwenties.html>
Blackmore, Susan (1991). Lucid Dreaming: Awake in Your Sleep?. *Skeptical Inquirer* 15: pp 362 – 370.

Chalmers, J., *The Matrix as Metaphysics*, Department of Philosophy, University of Arizona, 2010

Cowles Billy, *Simulacra and Simulations in The Truman Show*, Thesis -

<http://nchchonors.org/wp-content/uploads/2014/09/SIRP-4-Cowles-Billy.pdf>

Coyne, Richard, *Αναπαράσταση και Πραγματικότητα, Η Φαινομενολογία της Virtual Πραγματικότητας*, *Designing Information Technology in the Postmodern Age: From Method to Metaphor*. Cambridge, MA, & London: The MIT Press.)

Dimitrakopoulou, Gevi, *The search of the self in Charlie Kaufman's films - a lacanian reading* , <http://www.academia.edu>

Gerry Coulter, Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History, Bishop's University, Canada, 2010 - <http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/article/view/106>

Κοσσυβάκης Φάνης, *Social Media, μοντέλα προσομοίωσης, υπερ-πραγματικότητα*, Οκτ. 2014– <http://maga.gr/2014/10/16/social-media-montela-prosomiiosis-iper-pragmatikotita/>

Κυβέλου, Ευαγγελία, *Η έννοια της επιθυμίας στη λακωνική θεωρία*, e- Δημοσίευση στα Τετράδια Ψυχιατρικής, No 105, Αθήνα, Μάρτιος 2009, σσ 54-62

Massumi, Brian. "Realer than Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari, From *Copyright* no.1, 1987, pp. 90-97.

Moravec, Hans , "When will computer hardware match the human brain?". *Journal of Evolution and Technology* - 1998

Μυριβήλη , Ελένη, *Από την Αναπαράσταση στην Επιτέλεση*. Στο : Ν .Μπουμπάρης ,Ε.Μυριβήλη , Δ. Παπαγεωργίου , επιμ. 2006. Πολιτιστική Αναπαράσταση, Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική .Κεφ. 2 , 2006

Παπαντωνίου, Ευτυχία, *Η τεχνολογική διάσταση της μελλοντικής πόλης μέσα από τον κινηματογράφο*, Διπλωματική εργασία, ΔΠΜΣ Ε.Μ.Π., Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του χώρου. «Σχεδιασμός- Χώρος-Πολιτισμός». Αθήνα, 2009

Ράπτη, Γιούλη, *Η τεχνική αναπαραγωγή του έργου τέχνης ως καινοτομία- ΔΠΜΣ Ε.Μ.Π. Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του χώρου. «Σχεδιασμός- Χώρος-Πολιτισμός».* Αθήνα, 2010

Σιδέρης, Νίκος, *Χωρικότητα και Ασυνείδητο*, ΔΠΜΣ-Ε.Μ.Π. Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του χώρου. «Σχεδιασμός-Χώρος-Πολιτισμός». Αθήνα, 2010

Σταυρίδης, Σ., *Αναπαραστάσεις χώρων, αναπαραστάσεις ελευθερίας*. ΔΠΜΣ Ε.Μ.Π. Αρχιτεκτονική-Σχεδιασμός του χώρου. «Σχεδιασμός- Χώρος-Πολιτισμός». Αθήνα, 2010

Van Mensvoort, Koert, *Social Media and the Simulacrum of the Self*, published in *What you see is what you feel*. PhD Thesis, Eindhoven University of Technology, 2009

ΔΙΑΔΙΚΥΑΚΟΙ ΤΟΠΟΙ

<http://www.academia.edu>
<http://www.bbc.com/news/technology>
<http://www.lacan.com/seminars1a.htm>
<http://www.sansimera.gr>
<http://www.imdb.com>
<http://www.wikipedia.com>

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

Being John Malkovich (1999),
Σκηνοθεσία: Spike Jonze, Σενάριο: Charlie Kaufman
Adaptation (2002),
Σκηνοθεσία: Spike Jonze, Σενάριο: Susan Orlean και άλλοι
Synecdoche, New York (2008),
Σκηνοθεσία: Charlie Kaufman, Σενάριο: Charlie Kaufman
The Truman Show (1998),
Σκηνοθεσία: Peter Weir, Σενάριο: Andrew Niccol
The Matrix (1998)
Σκηνοθεσία: Andy & Lana Wachowski, Σενάριο: Andy & Lana Wachowski
Her (2013)
Σκηνοθεσία: Spike Jonze, Σενάριο: Spike Jonze

L'arrivée d'un train à La Ciotat(1896)
Ταξίδι στη Σεληνή(1902)
Metropolis(1927)
Chinatown (1974)
Three Days of the Condor (1975)
1900 (1976)
All The President's Men (1976)
Star Wars(1977)
The China Syndrome (1979)
Blade Runner(1982)
Dark City(1985)
The Lives of Others (2006)

