

από το Metropolis στο Matrix_το άτομο αντιμέτωπο με το σύστημα στις κινηματογραφικές πολιτείες του μέλλοντος

Διάλεξη_ από το **Metropolis** στο **Matrix**: το άτομο αντιμέτωπο με το σύστημα στις κινηματογραφικές πολιτείες του μέλλοντος_Κατερίνα Μεσσήνη_Φλεβάρης 2013_Επιβλέπων καθηγητής_ Σ. Σταυρίδης

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Κεντρική ιδέα- βασικοί στόχοι.....	5
Ουτοπία-Δυστοπία-Επιστημονική Φαντασία.....	6

ΜΕΡΟΣ Ι

Κινηματογράφος ,πόλη, αρχιτεκτονική στις αρχές του 20ου αιώνα(λίγα λόγια).....	11
Γερμανικός κινηματογράφος στις αρχές του 20ου αιώνα.....	15
Εισαγωγή για το Metropolis.....	18

Δικό μας σχήμα ανάλυσης

Η πόλη-σύστημα.....	27
Άνω Πόλη.....	28
Κάτω Πόλη.....	36

Η Πόλη-Μηχανή.....	38
Άνω Πόλη , η μηχανή ως προνόμιο.....	39
Το τεχνολογικό στοιχείο ως συστατικό της ίδιας της ταινίας.....	42
Κάτω Πόλη , η μηχανή ως απειλή και η προσωποποίησή της.....	44

Το άτομο μέσα στο σύστημα	46
ο εργάτης.....	46
ο αστός.....	48

Για το μηχανικό στο ανθρώπινο και αντιστρόφως	50
το άτομο-εργαλείο.....	50
ο αστός και το σκοτεινό «άλλο» του.....	52

Μορφές ελέγχου-αναπαραγωγής.....	54
----------------------------------	----

Μορφές αντίστασης.....	58
------------------------	----

Συμπεράσματα.....	62
-------------------	----

Μια δεύτερη πραγματικότητα- Μέσα/Κινηματογράφος/διαδίκτυο και σύγχρονη πόλη.....	69
Η «κινηματογραφική» αμερικανική Μητρόπολη του ύστερου 20ου αιώνα.....	72
Εισαγωγή για το Matrix.....	73
Δικό μας σχήμα ανάλυσης	
Το Σύστημα των πραγματικοτήτων.....	79
Η εικονική πόλη του «παρελθόντος».....	79
Η ερμηωμένη πραγματικότητα «μέλλοντος».....	84
Οι δύο όψεις της Πληροφοριακής Μηχανής.....	86
Η εικονική πραγματικότητα ως πεδίο δράσης.....	86
Η εικονική πραγματικότητα ως τόπος εγκλεισμού.....	93
Η ψηφιακή προσομοίωση στην ίδια τη διαδικασία παραγωγής του έργου.....	99
Το άτομο μέσα στο σύστημα	102
Το υπό καταστολή υποκείμενο που βιώνει το «παρελθόν».....	102
Ο επαναστάτης του μέλλοντος.....	106
Για το ψηφιακό στο ανθρώπινο και αντιστρόφως.....	112
Το προγραμματισμένο άτομο-μπαταρία.....	112
Οι φίλοι μας τα προγράμματα.....	114
Μορφέςελέγχου-αναπαραγωγής.....	116
Μορφές αντίστασης.....	119
Συμπεράσματα.....	124
ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	129
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	135

Κεντρική ιδέα- βασικοί στόχοι

Θα ασχοληθούμε με δυο κινηματογραφικά έργα, τα οποία μολονότι χωρίζονται από ένα χάσμα 72 χρόνων, έχουν μια κοινή αφετηρία: επιδιώκουν να αναπαραστήσουν τον «πυρήνα» μιας φανταστικής μελλοντικής κοινωνίας, όπου το «δυναμικό» της συσσωρεύεται, αλληλεπιδρά και αναπαράγει το μοντέλο οργάνωσής της. Βασικός νοηματικός άξονας και των δύο δηλαδή, είναι η κατάδειξη της «μήτρας» ενός υποθετικού συστήματος, συγκεκριμένα της Μητρόπολης (1927) και του Matrix (1999).

Παράλληλα, οι μελλοντικές αυτές «Μήτρες» αποτελούν δυστοπικά οράματα δυο «ταραγμένων» εποχών μπροστά κατώφλι μεγάλων αλλαγών-ανακατατάξεων σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης ζωής και σκέψης, που περιλαμβάνουν την εφαρμογή και μαζική εξάπλωση νέων τεχνολογιών. Με όχημα αυτές τόσο ως δομικό εργαλείο όσο και ως αφηγηματικό στοιχείο, οι δημιουργοί θα κατασκευάσουν τους ιδιαίτερους κόσμους τους.

Όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά κατατάσσουν τα έργα στο ευρύτερο είδος της Επιστημονικής Φαντασίας. Συμφωνώντας με την άποψη του F.Jameson ότι «η κατάταξη της ΕΦ σαν απλή προσμονή-πρόβλεψη του - τεχνολογικού και όχι μόνο - μέλλοντος πρόκειται για υποβιβασμό του είδους: αντιθέτως πίσω από το μηχανισμό της “απλής αναπαραστάσης” και προοικονομίας εικόνων βρίσκεται κάτι σημαντικότερο: η διαδικασία από-οικειοποίησης και ανακατασκευής της εμπειρίας του (εκάστοτε ιστορικού) παρόντος», θα προσεγγίσουμε τα έργα με παρόμοιο σκεπτικό. Θα προσπαθήσουμε λοιπόν να ιχνηλατήσουμε μέσα από τη μορφή αλλά και το περιεχόμενο των έργων κάποιους «αντικατοπτρισμούς» της εποχής που τα παρήγαγε, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτοί δομούν την κινηματογραφική αφήγηση, μεταλλασσόμενοι και νοηματοδοτούμενοι εκ νέου στο φαντασιακό δημιούργημα.

Το κατεξοχήν νεωτερικό μέσο του κινηματογράφου, λόγω της άμεσης σχέσης του με το τεχνολογικό στοιχείο, της ιδιαίτερης φύσης του ως «παιδιού» της αστικής συνθήκης, αλλά και του μαζικού του χαρακτήρα θα προσδώσει συγκεκριμένες κατευθύνσεις στην ανάλυση.

Αυτός ακριβώς ο μαζικός χαρακτήρας θα μας επιτρέψει ακόμα περισσότερο να αναζητήσουμε το «έργο-ψυχογράφημα», που δίνει σχήμα και μορφή με συγκεκριμένους τρόπους στους τρέχοντες συλλογικούς «φόβους και τις προσδοκίες» μιας ορισμένης χρονικής περιόδου σε δύο επίπεδα: αφενός του δημιουργού, που δρα ως δέκτης, «μετασηματιστής» και ακολούθως πομπός κωδικοποιημένων μηνυμάτων, με σκοπό την απεύθυνσή τους σε ένα μαζικό κοινό, αφετέρου του ίδιου του κοινού, που έχοντας αποτελέσει αρχικά τμήμα των ερεθισμάτων-προϋποθέσεων της δημιουργίας του έργου, δρα στη συνέχεια ως «μαζικός κριτής» του, εκπέμποντας ασαφή μεν, υπαρκτά δε μηνύματα σχετικά με τις «τάσεις» του.

Τέλος, το μέγεθος της χρονικής απόστασης που χωρίζει τα δύο έργα, διάστημα το οποίο χαρακτηρίζεται γενικά από «το πέρασμα από τη μοντέρνα στη μεταμοντέρνα συνθήκη», θα δώσει την αφορμή για την προσπάθεια σκιαγράφησης κοινών μοτίβων στη δομή και το περιεχόμενο της κινηματογραφικής αφήγησης που συνθέτουν το φανταστικό δυστοπικό δημιούργημα.

Ουτοπία-Δυστοπία-Επιστημονική Φαντασία

Ο όρος «δυστοπία» είναι αρκετά σύγχρονος (πρώτη καταγραφή το 1868) και αποτελεί το «σκοτεινό σύγχρονο αδερφό» της νοητικής κατασκευής της Ουτοπίας, η οποία παρουσιάζει μια μακρόχρονη εξελικτική πορεία, οι απαρχές της οποίας χάνονται στα βάθη του χρόνου (Πολιτεία του Πλάτωνα κτλ.) και απαντάται τόσο σε κειμενικές μορφές όσο και στο σχεδιασμό των Ιδανικών Πόλεων.¹

Θα εστιάσουμε στο χρονικό σημείο, στο οποίο το ουτοπικό-δυστοπικό φανταστικό συναντά τη γέννηση του λογοτεχνικού είδους της Επιστημονικής Φαντασίας², που δεν είναι τυχαίο ότι εντοπίζεται στα τέλη του 18ου³ αι.: Κατά τον F. Jameson, το είδος αποτελεί «παράγωγο της δυτικής νεωτερικότητας», άμεσα συνυφασμένο με τις «αντιληπτικές μεταλλάξεις», σχετικά με το χώρο, τους ρυθμούς της καθημερινότητας αλλά και με την νέα οπτική απέναντι στον ιστορικό χρόνο (γέννηση του ιστορικισμού) που τη χαρακτηρίζουν. Ορίζεται από τον D. Suvin ως:

«ένα λογοτεχνικό είδος του οποίου αναγκαίες και ικανές συνθήκες είναι η παρουσία και η αλληλεπίδραση της αποξένωσης⁴ (estrangement) και της γνώσης (cognition) και του οποίου κύριο τυπικό εύρημα είναι ένα φανταστικό πλαίσιο εναλλακτικό του εμπειρικού περιβάλλοντος του συγγραφέα».

1. Λόγω της εξαιρετικής συνθετότητας του θέματος να αναφερθούμε εδώ επιγραμματικά σε κάποια σημεία-σταθμούς μετά την ανάδυση του «Νέου Κόσμου». Κειμενικές Ουτοπίες: Utopia, Sir Thomas More (1516)-ιδρυτικό κείμενο του σύγχρονου λογοτεχνικού είδους, Νέα Ατλαντίδα του Francis Bacon (1627), City of the Sun, Campanella (17ος αι.), σοσιαλιστική πολιτική ουτοπία του Engels (1880). Σχέδια πόλεων των Ουτοπιστών σοσιαλιστών (19ος αι.), Κ. Δοξιάδης, *Between utopia and dystopia*

2. Τυπικά σηματοδοτείται από τα πρώτα έργα των I. Βερν και H.G. Wells, στα οποία το επιστημο-τεχνολογικό στοιχείο προβάλλεται εκτενώς. Πρώτες δημοφιλείς τεχνολογικές λογοτεχνικές Ουτοπίες: Edward Bellamy: Looking Backwards (1888) W.G. Wells, A modern Utopia, (1905) William Morris: News From Nowhere (1890). Παρόλα αυτά, η άμεση συνάφεια της επιστημονικής φαντασίας με το αμιγές



Το R.U.R. του C. Capek (1920) που καθιέρωσε τον όρο «ρομπότ».



επιστημονικό-τεχνολογικό στοιχείο προέκυψε στην πορεία, ενώ απαρχές της χαρακτηρίζονται από μια «προεπιστημονική» ή «πρωτο-επιστημονική» αντιμετώπιση πολλές φορές με σατιρικό χαρακτήρα και διάθεση (συχνά αφελούς) κοινωνικής κριτικής.

Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?

4. Παραπέμποντας στον όρο του Μπρεχτ.

5. Κατά τον Suvin, μέσα στο ίδιο το είδος, η «ισορροπία» των όρων δημιουργεί αφαιρετικά δυο επιμέρους τάσεις: Μια «γνωσιακή τάση σχετιζόμενη περισσότερο με την άνοδο ανατρεπτικών κοινωνικών τάξεων και την ανάπτυξη διαμέσω αυτών εναλλακτικών παραγωγικών δυνάμεων και πολυπλοκότερων-συνθετότερων διανοητικών-γνωσιακών διαδικασιών» και μια δεύτερη τάση που χαρακτηρίζεται από ένα είδος μυθοποίησης της απόδρασης (escapism) και σχετίζεται με τους «γνωσιακούς περιορισμούς εγκαθιδρυμένους στην αλλοτριωμένη ταξική κοινωνία». Έτσι πολλές φορές καταλήγει «σε ένα επιφανειακό αισθησιασμό του εξωτερικού στοιχείου». D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction*

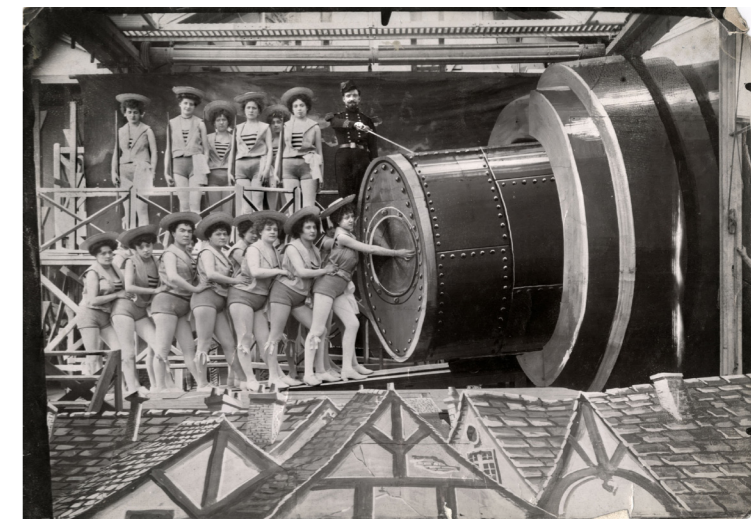
6. Χαρακτηριστικό το We 1920 του Yevgeny Zamiatin, όπου οι πολίτες μιας κοινωνίας αντιμετωπίζονται σαν μηχανές..

7. Τίτλος που αποδίδεται συχνά και στο πρώτο

Η αποξένωση, κατά τον ίδιο, διαχωρίζει το έργο από τη ρεαλιστική αφήγηση, ενώ η το γνωσιακή παράμετρος το διαφοροποιεί από το μύθο, τα λαϊκά παραμύθια και την αμιγή λογοτεχνία φαντασίας. Εναλλακτικά προσθέτει ότι «η επιστημονική φαντασία είναι το κειμενικό είδος στο οποίο μία μυθοπλαστική καινοτομία (novum) αναπτύσσεται κι επικρατεί στην αφήγηση, ενώ ταυτόχρονα είναι συμβατή με ένα υπαρκτό, αποδεκτό σώμα γνώσης και με την κοινή λογική⁵».

Σε αυτά τα πλαίσια, το πρώτο κύμα λογοτεχνικής παραγωγής στις αρχές του 20ου αι. αρχίζει να χαρακτηρίζεται από έναν έντονο προβληματισμό γύρω από τις «κοινωνικές επιδράσεις της τεχνολογίας». Μετά την πρώτη μυθιστορηματική τεχνολογική δυστοπία 'The Machine Stops' του E. M. Forster ακολουθεί πλήθος έργων σε παρόμοιο κλίμα, όπου τα όρια της σχέσης «ανθρώπου και μηχανής»⁶ αποτελούν το κυρίαρχο θέμα.

Παράλληλα αυτή η σχέση διερευνάται και από το νεοσύστατο μέσο του κινηματογράφου, στο οποίο είναι και εγγενώς εγγεγραμμένη λόγω της δομής του. Το «Ταξίδι στο φεγγάρι» του G. Méliès (1902), άμεσα επηρεασμένο από τα αντίστοιχα διηγήματα των Vern και Wells της περιόδου, «πραγματοποιεί στην οθόνη» τη διαχρονική αυτή επιθυμία και χαρακτηρίζεται από κάποιους ως το πρώτο κινηματογραφικό έργο της ΕΦ⁷.



Η αφηγηρία του Melies⁸ όμως ενέχει και μια άλλη παράμετρο. Γι αυτόν η κινούμενη εικόνα με όχημα το τέχνασμα και την οφθαλμαπάτη δύναται να «απεικονίσει το υπερφυσικό, το φανταστικό, ακόμα και το αδύνατο». Ερχόμαστε εδώ στην απαρχή αυτού που έμελλε να ονομαστεί χώρος των «ειδικών εφέ», που θα αποκτήσει μια ιδιαίτερη σχέση με την κινηματογραφική ΕΦ: Κατά τη V.Shobchak, τα ειδικά εφέ είναι βασικό δομικό συστατικό της , που «υπογραμμίζει και διερευνά τη σχέση μας με την τεχνολογία μέσα από την ίδια την τεχνολογία»⁹. Κατά τη γνώμη της, το φαντασιακό της φιλικής ΕΦ έχει να κάνει με μια ευρύτερη λειτουργία: πυρήνας του είδους είναι το «φαινομενολογικά βιωμένο νόημα της τεχνολογίας», το κοινωνικό και συναισθηματικό φορτίο με το οποίο ενδύεται σε συγκεκριμένους τόπους και χρόνους, μέσα από ένα τόσο προσωπικό όσο και βαθύτατα ιστορικό πρίσμα.

Καταλήγουμε έτσι πάλι στην αρχική μας παραδοχή περί «ανασηματισμού του βιωμένου παρόντος» μέσα από την κινηματογραφική πλέον ΕΦ. Τελικά συνειδητοποιούμε ότι έχουμε να κάνουμε τη σύμμιξη δυο «παιδιών» της νεωτερικής αστικής συνθήκης: του αφηγηματικού είδους της επιστημονικής φαντασίας και του οπτικοακουστικού μέσου κινηματογράφου. Ο μαζικός χαρακτήρας¹⁰ και των δύο τους προσδίδει ιδιαίτερα μορφολογικά χαρακτηριστικά που αξίζει να μελετηθούν.

Δεδομένων όλων των παραπάνω θα προσεγγίσουμε σε πρώτο στάδιο τα έργα που επιλέξαμε ιχνηλατώντας τις σχέσεις πόλης-κινηματογράφου και συλλογικού φαντασιακού. Σε δεύτερη φάση θα προχωρήσουμε στο αναλυτικό μας σχήμα, που εξετάζει αρχικά τις χωρικές δομές που απεικονίζονται στα δημιουργήματα, τα μέσα που χρησιμοποιούνται για να επιτευχθεί αυτό αλλά και τη θέση του υποκειμένου μέσα στους φαντασιακούς κόσμους.

έργο που θα εξετάσουμε, Metropolis.

8. Ταχυδακτυλουργός προτού ασχοληθεί με τον κινηματογράφο. Εμπνεύστηκε από μια προβολή των αδελφών Lumiere για τη μετέπειτα σκηνοθετική του πορεία. Δεν είναι τυχαίο ότι οι ίδιοι οι Lumiere από τις πρώτες τους κίολας απόπειρες πειραματίζονται με τις οπτικές ψευδαισθήσεις. Ήδη από το 1895 στην Κατεδάφιση ενός Τοίχου ο τοίχος μαγικά ξανασηκώνεται αντιστρέφοντας το χρόνο και ενθουσιάζοντας τους θεατές.

9. Η χρήση τους αφ' εαυτή λειτουργεί ως ιστορικό ντοκουμέντο τόσο των ίδιων των τεχνολογικών εξελίξεων αλλά και των συλλογικών αντανακλαστικών απέναντί τους (έκπληξη, απορία, επιθυμία, αισθητική ικανοποίηση, φόβος, αγωνία), The American SF Film

10. Τόσο ο Jameson όσο και ο D.Savin θεωρούν αυτή ακριβώς την παράμετρο κομβική στην ανάλυση της ΕΦ από κοινωνιολογικής σκοπιάς, και κατακρίνουν την προσπάθεια αναγωγής της σε "υψηλή λογοτεχνία", καθώς αυτή κατέχει τη δική της ιστορική πορεία και μια ξεχωριστή διαλεκτική σχέση ιδιαίτερου ενδιαφέροντος τόσο με την ίδια την «υψηλή τέχνη» όσο και με την έννοια της νεωτερικότητας.

ΜΕΡΟΣ Ι

Κινηματογράφος ,πόλη, αρχιτεκτονική στις αρχές του 20ου αιώνα(λίγα λόγια)

«ο κινηματογράφος είναι μια νέα εποχή για την ανθρωπότητα.», Marcel L'Herbier

Μετά τη γέννηση της φωτογραφίας, η οποία ήδη σήμανε το ριζικό μετασχηματισμό εννοιών όπως θέαση, αναπαράσταση, τέχνη και μνήμη, η εφεύρεση της κινούμενης εικόνας, με το επιπλέον συστατικό της ταχύτητας θα επιδράσει καταλυτικά στη νεωτερική πραγματικότητα.

Το έργο του Walter Benjamin δίνει το μέτρο των αλλαγών που θα λάβουν χώρα στην ανθρώπινη αισθητηριακή αντίληψη, αντιστοίχων της προοπτικής επανάστασης του quattrocento, που με τη σειρά τους θα αποτελέσουν φορείς ιστορικής και πολιτισμικής αλλαγής. Η διαδικασία της αναπαραγωγής καθώς και η μίξη τέχνης και τεχνικής, ή αλλιώς επιστήμης, τεχνολογίας και τέχνης είναι αυτές που θα χαρακτηρίσουν το νέο μέσο. Ο κινηματογραφικός εξοπλισμός τέμνοντας την πραγματικότητα θα αναδείξει νέες πτυχές της μέσα από το χειρισμό της εικόνας: αν ο ζωγράφος ήταν ο «μάγος», ο οπερατέρ θα είναι ο «χειρούργος», που θα ελαχιστοποιήσει την απόσταση μεταξύ έργου και θεατή¹. Αυτή η «απτική σχέση» του κοινού με το έργο, που το καθιστά ικανό να προσλάβει ερεθίσματα σε συνθήκες «χαλαρής προσοχής», σε συνδυασμό με τη μαζικό χαρακτήρα της διαδικασίας, θα θέσουν νέα ποιοτικά μέτρα στην καλλιτεχνική δημιουργία.

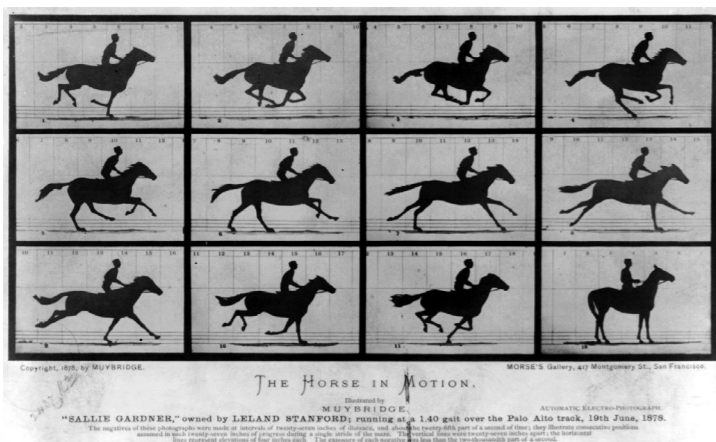
Παράλληλα, ο κινηματογράφος, ιστορικά συνδεδεμένος με τη νέα αστικοποιημένη πραγματικότητα, θα επιδράσει ακολούθως καταλυτικά πάνω της σε μια αμφίδρομη διαδικασία. Οι καταγιστικές εναλλαγές ερεθισμάτων του μητροπολιτικού χάους, θα περάσουν στην ίδια τη δομή του κινηματογραφικού μέσου², που με την ταχύτατη εναλλαγή των εικόνων³ του θα εμβυθίσει το θεατή σε ένα νέο χώρο. Αντίστοιχα αυτός ο νέος «τρόπος θέασης» θα εγγραφεί στο πώς το άτομο βιώνει και αντιλαμβάνεται την πόλη⁴.

1. W.Benjamin, The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction

2. Ο κατακερματισμός και ο δυναμικός χειρισμός του χώρου μέσω του χρόνου που ρεύματα όπως ο κυβισμός και ο φουτουρισμός επιχειρούν να απεικονίσουν στον καμβά εναλλάσσοντας τα σημεία θέασης, παραμορφώνοντας την προοπτική και απλώνοντας στο χώρο διαδοχικά χρονικά στιγμιότυπα, θα περάσει σε μian άλλη διάσταση με τη σύζευξη τεχνικής και περιεχομένου στο «κατεχοχόν νεωτερικό μέσο απεικόνισης»

3. Κατά τον Eisenstein «φιλμική έκσταση» αποτελεί ταυτόχρονα αιτία και αποτέλεσμα της κίνησης στην ταινία. Το «εκστατικό» είναι επίσης το θεμελιώδες κοινό χαρακτηριστικό κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής. Κατά το Virilio, η σταδιακή «συνθήθεια» των οπτικών ενοχλήσεων από τις ταχύτερες εναλλαγές, επέφερε ριζικές αλλαγές στη λειτουργία της όρασης, που «θα ταυτίζεται πλέον με την κινητήριο ψευδαίσθηση.», The Aesthetics of disappearance

4. Η μπενγιαμινική φιγούρα του Flaneur, εμβληματική της νεωτερικότητας, στον τρόπο που «αιχμαλωτίζει τη σύγκλιση του νέου αστικού χώρου, των τεχνολογιών αλλά και της συμβολικής λειτουργίας των εικόνων και των προϊόντων”(Crary) περιδιαβαίνοντας την πόλη», θα συνδεθεί με τη ματιά τόσο του σκηνοθέτη όσο και του θεατή, μέσα από τη μετατόπιση των εννοιών της κίνησης και της παρουσίας από το πραγματικό στο εικονικό πεδίο. D.Clarke, The Cinematic City, σ. 5



5. «το κινηματογραφικό έργο μας διδάσκει για την ανθρώπινη φύση ξεπερνώντας τα συστατικά στοιχεία του εξωτερικού κόσμου, δηλαδή το χώρο, το χρόνο και την αιτιότητα και προσαρμόζοντας τα γεγονότα στις μορφές που παίρνει ο εσωτερικός κόσμος, την αντίληψη, τη μνήμη, τη φαντασία και το συναίσθημα.» Hugo Munsterberg, από D. Neumann, Film Architecture. Χαρακτηριστική τάση του γερμανικού εξπρεσιονισμού σε μια περίοδο γενικευμένης κρίσης, όπως θα δούμε.

6. «Μερικοί άνθρωποι περνούσαν σχεδόν το σύνολο της ύπαρξής τους εκεί, για μια αρκετά καλή τιμή. Το σινεμά θα δημιουργούσε τις προϋποθέσεις για την είσοδο σε μια άλλη λογική. Εκεί θα μπορούσες να αποφύγεις τις συνέπειες της ειρήνης, ακριβώς όπως απέφευγες πριν αυτές του πολέμου βρίσκοντας καταφύγιο σε κάποιο υπόγειο γραμμή.» P. Virilio, ό.π.

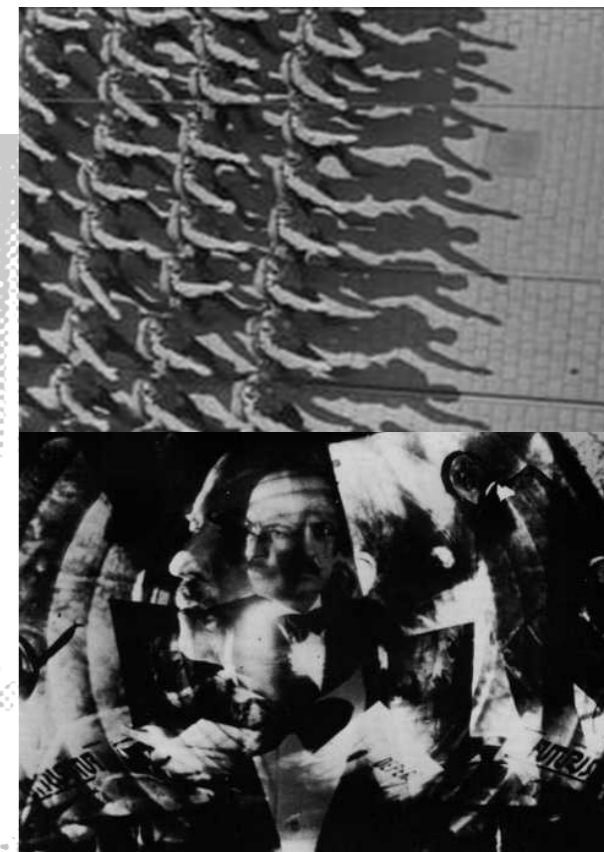
7. Στο έργο του «Μοντάζ και Αρχιτεκτονική» ο Eisenstein συγκρίνει τις δυο εναλλακτικές «πορείες» αντίληψης του χώρου: «η μία είναι η κινηματογραφική, όπου ο θεατής ακίνητος παρακολουθεί μια φανταστική ακολουθία στιγμών και χώρων όπου διαφορετικού τύπου εντυπώσεις τον κυριεύουν- και η άλλη είναι η αρχιτεκτονική, όπου ο θεατής κινείται μεταξύ μιας σειράς προσεκτικά συνθεθειμένων συνθηκών που προσλαμβάνει».

8 «ο στόχος του σινεμά θα είναι να προκαλέσει το αίσθημα του λίγγου στους θεατές-ταξιδιώτες, με στόχο να τους δοθεί η εντύπωση ότι προβάλλονται οι ίδιοι πάνω στην εικόνα. Δεν πρωταγωνιστεί πλέον το φωτεινό σκηνικό, αλλά η ίδια η μάζα του κοινού.» P. Virilio, ό.π.

Παράλληλα όμως το μέσο θα αποτελέσει και ένα παράθυρο διαφυγής από αυτήν, προσπαθώντας να απεικονίσει το χώρο του ονείρου και της φαντασίας μέσα από σκηνικά που «μιλάνε» χωροποιώντας τον συνασθηματικό κόσμο του ατόμου⁵. Έτσι τα πλήθη της μητρόπολης θα αρχίσουν να κατακλύζουν τις κινηματογραφικές αίθουσες κατά χιλιάδες, εντάσσοντας την κατοίκηση αυτής της εναλλακτικής πραγματικότητας στην καθημερινότητά τους⁶. Ο αρχιτέκτονας κι ο σκηνοθέτης θα δεθούν πλέον σε μία άρρηκτη σχέση⁷, στη μακρά διαδικασία της δημιουργίας φιλικών κόσμων που τόσο θα αντικαθρεφτίζουν την σύγχρονή τους πραγματικότητα όσο και θα αποτελούν πεδίο πειραματισμού και δοκιμής νέων οραμάτων, αλλά και πραγματικών αρχιτεκτονημάτων με «σενάρια δράσης» εμποτισμένων με την κινηματογραφική αντίληψη.



Επιστρέφοντας πίσω στο Benjamin, η επιθυμία του μαζικού κοινού να «επιφέρει μια καθολική εγγύτητα» που θα προκύψει κατοικώντας το αντίγραφο, την αναπαραγωγή της ανθρώπινης εμπειρίας⁸, σε συνδυασμό με την απίστευτη ικανότητα του κινηματογραφικού προϊόντος να «εισβάλλει στο οπτικό υποσυνείδητο», αλλά και ο τρόπος που η αντίδραση του κοινού δύναται να προκαθοριστεί από τον ίδιο της το μαζικό χαρακτήρα, (καθώς οι ατομικές αποκρίσεις εκδηλωνόμενες αλληλεπηρεάζονται εν είδη αλυσιδωτής αντίδρασης)⁹, θα θέσουν την πολιτική διάσταση του μέσου σε ένα άλλο επίπεδο: ο κινηματογράφος θα μπορέσει να προσφέρει το όχημα για την παραγωγή και αναπαραγωγή δογματικών αξιών και προτύπων καταναλώσιμων από τα πλήθη, ανάγοντας το μαζικό θέαμα σε «εξομοιωτική τελετουργία»¹⁰. Εδώ καταλήγουμε πλέον στο ιστορικό παράδειγμα της φασιστικής προπαγάνδας, όπου κινηματογράφος και αρχιτεκτονική κατείχαν εξέχοντα ρόλο¹¹.



9. W. Benjamin, ό.π.

10. Σταυρίδης, Από την Πόλη Οθόνη στην Πόλη Σκηνή

11. Πέρα από τον κεντρικό ρόλο του αρχιτέκτονα «ισάξιο του στρατηγού» (A. Speer), «για να υλοποιήσει το πολιτικό του σχέδιο ο Hitler χρειαζόταν σκηνοθέτες και ανθρώπους του θεάματος.. (τονίζοντας πως) “οι μάζες έχουν ανάγκη από ψευδαίσθηση, χρειάζονται ψευδαισθήσεις εκτός θεάτρου και κινηματογράφου”.. έτσι ο ναζιστικός ζωτικός χώρος δεν θα είναι τόσο η ολοκλήρωση των μεγαλειώδων πολιτικών σχεδίων που συγκροτούν το υπόβαθρο του λόγου του Hitler όσο η διεύρυνση της κινηματογραφικής οθόνης έως ότου οι διαστάσεις της ταυτιστούν με αυτές της ευρωπαϊκής ηπείρου.» Όλα τα παραπάνω συνοψίζονται έξοχα στη «δημιουργία του πρώτου και σημαντικότερου παραδείγματος αυθεντικού ντοκιμαντέρ που έγινε ποτέ και που αφηγείται ένα γεγονός απολύτως κατασκευασμένο» που δεν είναι άλλο από το συνέδριο του εθνικοσοσιαλιστικού κόμματος, στην εξωφρενικού προϋπολογισμού ταινία Ο Θρίαμβος της Θέλησης όπου «όλα οργανώθηκαν σε συνάρτηση με την κάμερα» (Leni Riefenstahl), P. Virilio, Πόλεμος και Κινηματογράφος

Γερμανικός κινηματογράφος στις αρχές του 20ου αιώνα

Δημοκρατία της Βαϊμάρης-Βερολίνο

Βρισκόμαστε στο Βερολίνο της δεκαετίας του '20, σε μια περίοδο πρωτοφανών ανακατατάξεων και ρήξεων σε όλες της εκφάνσεις της ανθρώπινης ζωής και σκέψης παγκοσμίως. Η πόλη σύντομα εξελίχθηκε σε εμβληματικό θέατρο των ραγδαίων εξελίξεων των αρχών του 20ου αιώνα: εξάπλωση του βιομηχανικού μοντέλου παραγωγής, κατακόρυφη άνοδος του πληθυσμού¹² και αντίστοιχη χωρική ανάπτυξη, εκρηκτικές αλληλεπιδράσεις του πολυποίκιλου ανθρώπινου δυναμικού, πολιτικές αναταράξεις και συγκρούσεις.

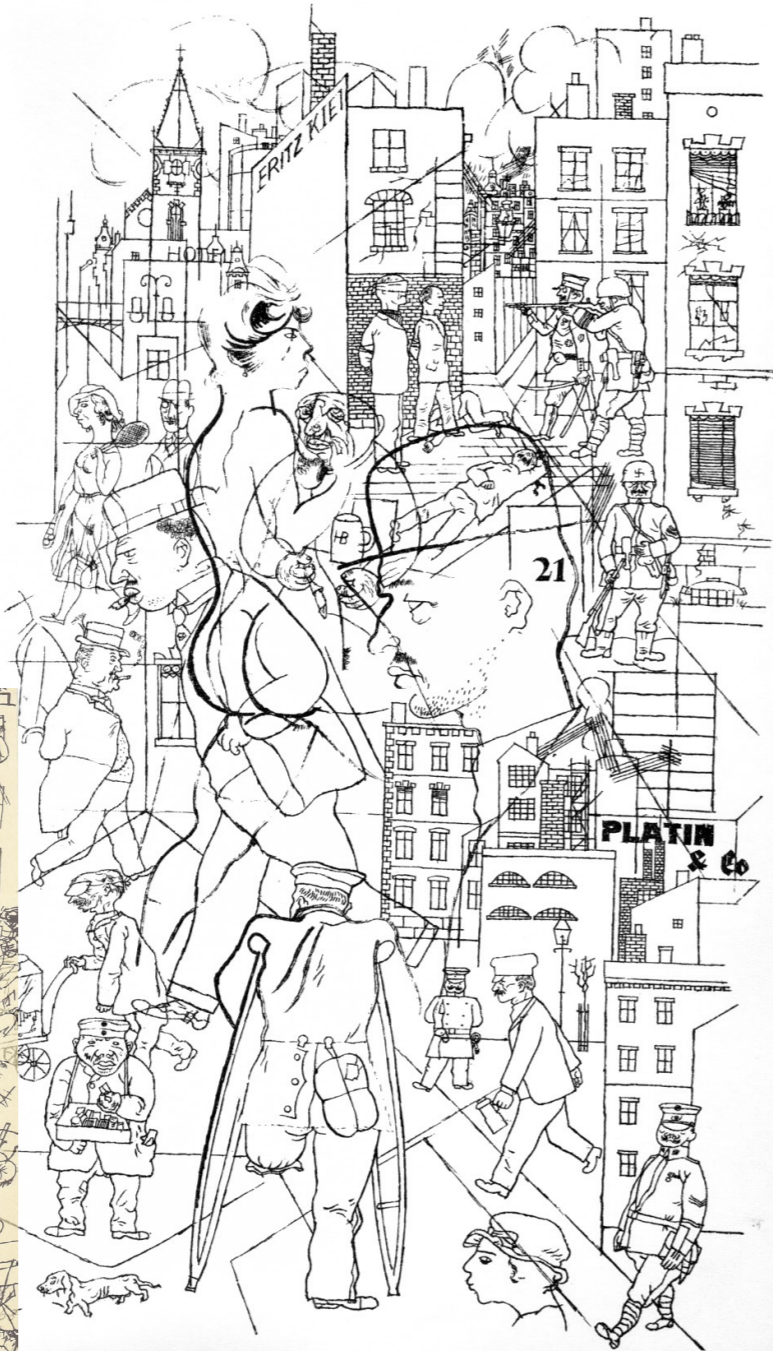


Στον απόηχο του Πρώτου Παγκοσμίου πολέμου οι δυσμενείς συνθήκες για τη νεοσύστατη Δημοκρατία της Βαϊμάρης καθιστούσαν το σκηνικό της καθημερινότητας ένα μείγμα σε αναβρασμό¹³, ιδιαίτερα στη Μητρόπολη του Βερολίνου που μέσα σε λίγα χρόνια είχε αναχθεί σε πόλο έλξης¹⁴ της για κάθε «ανήσυχο πνεύμα» της εποχής στον καλλιτεχνικό, πνευματικό και επιστημονικό χώρο αλλά και σε μήτρα πολιτικών και επαναστατικών ζυμώσεων .

12. Τετραπλασιασή του μέσα σε διάστημα σαράντα χρόνων.

13. «Στις 9 Νοεμβρίου 1923 ο Χίτλερ και οι οπαδοί του έκαναν πορεία στους δρόμους του Μονάχου με στόχο να «ρίξουν» την κυβέρνηση (η «εθνική επανάσταση» καταστάληκε σε διάστημα ωρών)..δολοφονίες πολιτικών κατά τη διάρκεια της μέρας συνέβαιναν συχνά στο διάστημα 1919-23, όπως και βίαιες διαδηλώσεις, πορείες διαμαρτυρίας και οδομαχίες..», Anton Kaes, Sites of Desire:The Weimar Street Film, από D.Neumann:Film Architecture, σ.27

14. « ..η πόλη μετατράπηκε σε πρωταρχικό τόπο της νεωτερικότητας..που ενσωμάτωνε την ομορφιά και την ασχήμια, την αφθονία αλλά και το αδιέξοδο της αστικής ζωής.. το Βερολίνο παρέμενε μια πρόκληση για την αναπαράσταση, η πληθώρα των σημείων, η χαστική του ποικιλομορφία και η κινητικότητα του έσπρωχνε τους πρωτοπόρους ποικίλων μέσων έκφρασης να εξερευνήσουν τα όριά τους.», Ο.π. σ.29



Γερμανικό σινεμά: άνθηση, πτώση και ορόσημα που μας ενδιαφέρουν

Η οικονομική αστάθεια και η ξέφρενη άνοδος του πληθωρισμού, πέρα από πηγή ανασφάλειας, αποτέλεσε και (παροδικό)όφελος για κάποιους επιχειρηματικούς τομείς:

Η «βιομηχανία του σινεμά» της Βαϊμάρης που έκανε τότε τα πρώτα της βήματα, έζησε τη «χρυσή της περίοδο» το πρώτο ήμισυ της δεκαετίας του '20, εκμεταλλεζόμενη τη χαμηλή ισοτιμία του νομίσματος ώστε να εξάγει μαζικά ταινίες σε «τιμές κόστους». Οι φιλοδοξίες ήταν μεγάλες και υπήρχε η προσδοκία για τη δημιουργία ενός «ευρωπαϊκού» Hollywood που θα παίξει πρωταγωνιστικό ρόλο στη γηραιά ήπειρο¹⁵.

Πέρα από την οικονομική σημασία του όλου εγχειρήματος, ήταν έκδηλος ο ενθουσιασμός για τις πρωτοφανείς δυνατότητες του νέου και «κατεξοχήν μοντέρνου» κινηματογραφικού μέσου αλλά και η αστείρευτη διάθεση για πειραματισμό και εξερεύνηση της δυναμικής του. Πλήθος συζητήσεων, που διεξάγονταν με πάθος, ως προς τη σχέση του με την αρχιτεκτονική, την ψυχολογία, τη διαμόρφωση μιας νέας αισθητηριακής αντίληψης, είχε πυροδοτηθεί, και φάνταζε δυνατή η δημιουργία του Gesamtkunstwerk που ο Wagner ονειρευόταν.

Ετσι έχουμε το πρώτο ρεύμα μεταπολεμικής παραγωγής απ' όπου θα ξεχωρίσουμε την ταινία-ορόσημο Das Cabinet des Dr. Caligari (1922). Συμπυκνώνοντας το εικαστικό λεξιλόγιο της περιόδου¹⁶, θα χαρακτηριστεί ως πρώτο και αντιπροσωπευτικό δείγμα του εξπρεσιονιστικού κινηματογράφου: εμφατικά τονισμένες ακραίες γωνίες λήψης, μαυρόασπρες φωτιστικές κλίμακες (chiaroscuro), παραμορφωτικοί φακοί, στο έπακρον στυλιζαρισμένη ηθοποιία, αποφυγή απεικόνισης του φυσικού ή κτισμένου περιβάλλοντος και προτίμηση για το περιβάλλον του στούντιο και τον επιτηδευμένο χειρισμό τεχνητών σκηνικών¹⁷.

Επόμενος σταθμός, η ταινία Die StraÙe (1923), η οποία εγκαινίασε ένα ολόκληρο ρεύμα με θέμα την απεικόνιση της καθημερινότητας του μητροπολιτικού δρόμου, που θα αφήσει το στίγμα του στο μετέπειτα νέο είδος του film noir. Πρόκειται όμως για μια προσομοιωμένη αναπαράσταση της εμπειρίας αυτής, αφού ο δρόμος έχει αναπαραχθεί στον εσωτερικό χώρο του στούντιο, με όλο το πλήθος των μαγαζιών, των καφέ και των νυχτερινών φώτων του, ώστε να αποτελέσει ένα περιβάλλον διαχειρίσιμο και ελέγξιμο από το σκηνοθέτη. Χαρακτηριστική του είδους είναι η αντιφατική αντιμετώπιση του θέματος της ζωής στην πόλη που αποτελεί τόπο τόσο φαντασμαγορίας όσο και «διαφθοράς», ενσωματώνοντας ένα ευρύ φάσμα συναισθηματικών αντιδράσεων από την εξιδανίκευση και τη μέθη τη καινούργιου μέχρι την απογοήτηση, το φόβο και την αποκαλυπτική αγωνία¹⁸.

15. Sigfried Kracauer, From Caligari to Hitler σ.135

16. Σχόλια της Virginia Woolf: «μια ονειρική αρχιτεκτονική τόξων και επάλξεων, χειμαρρωδών καταρρακτών και κρηνών που αναβλύζουν, που καμιά φορά μας επισκέπτεται στον ύπνο μας ή παίρνει σχήμα σε μισοσκότεινα δωμάτια», D.Neumann, Film Architecture, σ.7

17. H.G.Scheffauer: «ο χώρος, που μέχρι τότε αντιμετωπιζόταν ως νεκρό και στατικό στοιχείο, ένα απλό αδρανές κάδρο..αποκτά ζωή, κίνηση και συνειδητή έκφραση ...ένα νέο στερεοσκοπικό σύμπαν γεννιέται ...η “τέταρτη διάσταση” του χρόνου επέκτεινε το χώρο σε βάθος, το πλαστικό γινόταν ένα με το ζωγραφισμένο, οι όγκοι και οι μορφές με τα ομοιώματα των όγκων και των μορφών, εγκαινιάστηκαν η παραμορφωμένη προοπτική και το βίαιο κοντράστ, το πραγματικό φως και η σκιά αντιπαλεύονταν ή ενίσχυαν το ζωγραφισμένο φως και τη σκιά. Η εισβολή του νόμου της βαρύτητας του Αϊνστάιν γινόταν αντιληπτή στο χειρισμό των τοιχωμάτων και των υποδομών» από ό.π.

18. Αυτή η εμμονή της αναπαράστασης του συναισθήματος, της «έκφρασης της ψυχής» μέσα από ένα φανταστικό χώρο έχει σύμφωνα



Μετά το 1924 και τη σταθεροποίηση του Γερμανικού Μάρκου, ο κινηματογράφος περιέρχεται σε κρίση. Παράλληλα παρουσιάζονται και διαφορετικές και αντικρουόμενες κριτικές στάσεις απέναντι στο κινηματογραφικό προϊόν και τη «ματιά» του. Μεγάλη μερίδα κριτικών, σκηνοθετών και εικαστικών καταγγέλλει τη διακοσμητική διάθεση και την τεχνητή φύση του σκηνικού των εξπρεσιονιστικών ταινιών και αναζητά μια πιο «ρεαλιστική» προσέγγιση του υλικού που θα προκύψει από μια «ωμή αναμέτρηση με την πραγματικότητα». Στο κλίμα αυτό γεννιέται η ταινία-ντοκουμέντο Berlin-Die Sinfonie der Großstadt του 1927, η οποία υιοθετεί μια στάση απέναντι στο υλικό στο πνεύμα του Verton και του Eisenstein. (επιτομή της μητροπολιτικής εμπειρίας του Βερολίνου της Βαϊμάρης) Αντίθετη ροπή δημιουργεί η επιρροή του Hollywood που προκαλεί ένα ρεύμα «εξαμερικανισμού» του γερμανικού κινηματογράφου. Η τάση αυτή δεν αναφέρεται μόνο στη μιμητικότητα και την υιοθέτηση δοκιμασμένων προτύπων που προκύπτει απ την ανάγκη οικονομικής βιωσιμότητας της κινηματογραφικής βιομηχανίας, αλλά χαρακτηρίζεται και από αυθεντικό ενθουσιασμό γύρω από τις μορφές της pop κουλτούρας και της χολιγουντιανής αισθητικής που παράγονταν και εξάγονταν μαζικά παγκοσμίως.

Κατεξοχήν δείγμα της δε αποτελεί και το έργο που θα εξετάσουμε, παραμένοντας όμως πιστό στο πνεύμα του εξπρεσιονισμού, και με έντονη την επιρροή του «φίλμ του δρόμου», που έμελλε να γίνει «σύμβολο» μιας εποχής.

με τη Lotte Eisner και άλλες αφητηρίες: “απογυμνωμένο το γερμανικό πνεύμα που δεν έχει συνέλθει ακόμα..από τον αντίκτυπο της ήττας (του Π.Π.) , δεν θέλει και δε μπορεί να υποταγεί στην ορατή πραγματικότητα. Προσπαθεί να καταφύγει μέσω του υποσυνειδήτου σ’ ένα νέο όνειρο ...που τον παρασέρνει σε μια μοίρα στοιχειωμένη απ’ τα φαντάσματα ενός μεγαλόπρεπου παρελθόντος”. Ετσι συναντάμε και πλήθος έργων με εθνικά μυθολογικά θέματα αλλά και μεταφυσικές ταινίες τρόμου. Lotte Eisner: “η τυραννισμένη ψυχή της Γερμανίας βρίσκει μια δικλίδα ασφαλείας στις ταινίες του εφιάλτη, του θανάτου και του τρόμου που δημιουργεί κατ’ εικόνα και καθ’ ομοίωσή της ,και που ακριβώς χάρη στη στη φλόγα της επιθυμίας της, επισφραγίζονται με κάποιο μεγαλείο”.

Εισαγωγή για το Metropolis

η σύλληψη του metropolis και βασικοί συντελεστές

Η γέννηση της ιδέας για την ταινία συνδέεται όπως λέγεται με το ταξίδι του σκηνοθέτη F.Lang και του παραγωγού του Pommer στην Αμερική για την ανεύρεση κάποιας βιώσιμης λύσης για την εταιρία τους, Ufa, που βρισκόταν στα όρια της πτώχευσης. Έτσι προέκυψε μετά από κάποιες διαπραγματεύσεις η σύναψη μιας συμφωνίας γνωστής ως Parufament (από τα ονόματα των συμμετεχόντων, της γερμανικής Ufa και των αμερικανικών Paramount και Metro-Goldwyn). Στα πλαίσια της συμφωνίας οι αμερικανικές εταιρίες που ήδη είχαν εισβάλλει δυναμικά στη γερμανική αγορά θα ισχυροποιούσαν τη θέση τους (μέσω της δικαιοδοσίας τους πάνω σε συγκεκριμένες γερμανικές αίθουσες κ.α.) σε αντάλλαγμα για το δάνειο που θα προσέφεραν στην Ufa.

Πέρα από τη συμφωνία όμως, βασικό ρόλο στην πορεία των συντελεστών έπαιξε και η επίσκεψή τους στις εγκαταστάσεις του Hollywood και η επαφή τους με επιφανείς ανθρώπους του χώρου σε κάθε τομέα, από υψηλόβαθμα διοικητικά στελέχη μέχρι σκηνοθέτες και ηθοποιούς (όπως τον Chaplin). Εκεί εξοικειώθηκαν και με τις τελευταίες εξελίξεις σε θέματα τεχνικού εξοπλισμού και καινοτομιών με αποτέλεσμα να θέσουν νέα πρότυπα για τη μετέπειτα δράση τους.

Λέγεται ότι την τελευταία νύχτα πριν από την αναχώρησή τους ο Lang κι ο Pommer κάθονταν στο κατάστρωμα και χάζευαν τα φώτα του Manhattan. Ο σκηνοθέτης μαγεμένος από το θέαμα αποκρυστάλλωσε στο μυαλό του την εικόνα της φανταστικής πόλης που οραματιζόταν, μιας πόλης του μέλλοντος. Έτσι λοιπόν έχει οι ο «μύθος» γύρω από την αφορμή για τη δημιουργία της πρώτης υπερπαραγωγής της Ufa σε δυσμενείς συνθήκες, που φιλοδοξούσε να επαναφέρει την εταιρία στο παλιό της «μεγαλείο».

Σκηνή από το "Έπος των Niebelungen" του Lang.



Το σενάριο και η προκαταβολική προώθηση της ταινίας

Αρχικά η Thea von Harbou, σύζυγος του σκηνοθέτη και συγγραφέας, ανέλαβε την συγγραφή του βιβλίου Metropolis ειδικά για την ταινία, το οποίο θα επεξεργάζονταν στη συνέχεια ώστε να προκύψει το σενάριο. Όπως προκύπτει από πηγές, εκείνη την περίοδο εξοικειωνόταν με λογοτεχνικά έργα επιστημονικής φαντασίας, όπως το The Begum's Fortune του Ιουλίου Βερν, το ακόμα πιο πρόσφατο When the Sleeper Wakens του H.G.Wells κ.α. τα οποία θα ενσωμάτωνε στο προσωπικό της στυλ, γνωστό για την εμπορικότητα και τις αναφορές του σε ένα ευρύ φάσμα από τη Γερμανική λαϊκή παράδοση και το Χριστιανισμό μέχρι την κουλτούρα της Ινδίας και τον ανατολίτικο αποκρυφισμό. Το τελικό κείμενο άρχισε να δημοσιεύεται σε συνέχειες στο περιοδικό Das illustrierte Blatt από τον Αύγουστο του 1926, έξι μήνες πριν την πρεμιέρα της ταινίας, με μια διάθεση να κλιμακώσει το ενδιαφέρον του κοινού για το τελικό αποτέλεσμα. Παράλληλα, υποκινούμενα εν μέρει και από την ίδια την Ufa, πάσης φύσεως έντυπα της εποχής αφιέρωναν άρθρα γύρω από την πορεία του εγχειρήματος προσδίδοντας του πρωτοφανή δημοτικότητα και εξάπτοντας την περιέργεια των αναγνωστών¹⁹.



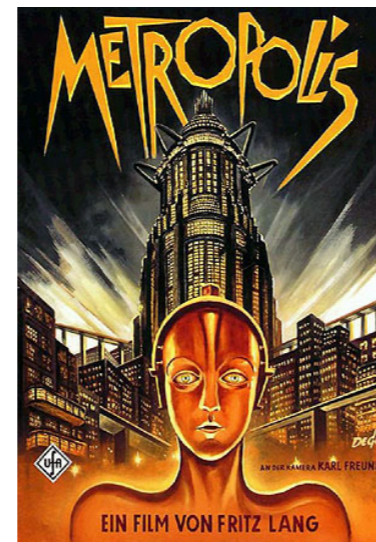
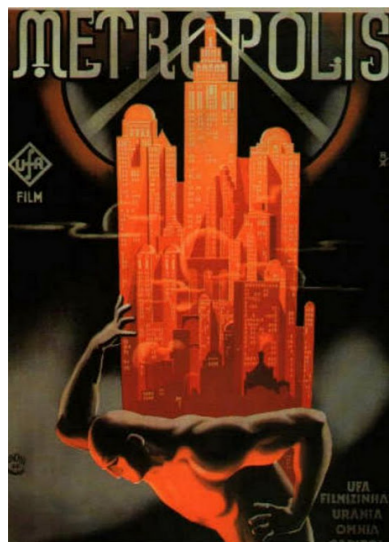
19. Εν μέρει το μεγάλο ενδιαφέρον για το έργο προέκυπτε και από το γεγονός, το οποίο ήδη είχε διαρρεύσει στον τύπο με τη μορφή πλήθους μικροϊστοριών και γεγονότων, ότι επρόκειτο για μια πραγματική υπερπαραγωγή. Ένα τεράστιο επιτελείο που περιλάμβανε αρχιτέκτονες-σκηνογράφους, σχεδιαστές, τεχνικούς, οπερατέρ και πλήθος ηθοποιών εργαζόνταν πυρετωδώς καθημερινά πάνω από ένα χρόνο για να φέρουν εις πέρας το έργο (χαρακτηριστικές οι φήμες για «εξάντληση» των ηθοποιών πέρα από κάθε μέτρο). Thomas Elsaesser, Metropolis, BFI Classics



Πρεμιέρα, οικονομική τραγωδία

Η πρεμιέρα στο Ufa Palast ήταν ένα πραγματικό υπερθέαμα, υπερμεγέθεις φωταγωγημένες διαφημιστικές πινακίδες που απεικόνιζαν ουρανοξύστες προσκαλούσαν το κοινό στην αίθουσα, εισβάλλοντας βίαια στο σκηνικό του δρόμου και συνενώνοντας στιγμιαία το φιλικό με το πραγματικό. Σχεδόν το σύνολο της εγχώριας «αφρόκρεμας» ήταν παρόν στο gala, ενώ γενικότερα για το κοινό λέγεται ότι αντιδρούσε με ασταμάτητα σπαστικά χειροκροτήματα στις σκηνές που κορυφωνόταν η δράση και το ενδιαφέρον. Παρόλα αυτά στην πορεία των επόμενων μηνών θα αποδεικνυόταν ότι το έργο δε θα κατάφερνε να ανταπεξέλθει στο αστρονομικό κόστος του και θα οδηγούσε τη φιλόδοξη εταιρία στη χρεοκοπία. Το γεγονός αυτό βέβαια κατά πολλούς συνδέεται περισσότερο με τους εξαιρετικά δυσμενείς όρους του Parufament Agreement, παρά με το φιλμ το ίδιο, αλλά και με τις τρομερές περικοπές που υπέστη το αρχικό υλικό στην προς εξαγωγή εκδοχή του για λόγους λογοκρισίας²⁰. Γεγονός παραμένει πάντως ότι για τον ίδιο το χρόνο της προβολής του αλλά και για αυτούς που ακολούθησαν το έργο αποτέλεσε σταθερή αναφορά τόσο στον τύπο όσο και στη διεθνή κινηματογραφική κοινότητα και η λειτούργησε ως πρότυπο για μετέπειτα εγχειρήματα (Sunrise-1927, High treason-1929.)

20. Το ένα τέταρτο της ταινίας έμελλε να παραμείνει εξαφανισμένο για χρόνια μέχρι να αποκατασταθεί το 1984 μερικώς από το Giorgio Moroder(αλλοιώνοντας όμως τη φύση του με την προσθήκη εναλλακτικής μουσικής υπόκρουσης των προτιμήσεών του), σε μεγαλύτερο βαθμό το 2002 από την Kino και σχεδόν στο σύνολό του το 2010 μετά από ανεύρεση χαμένων τμημάτων στο Μουσείο κινηματογράφου του Μπουένος Αιρες και την προσθήκη της αυθεντικής υπόκρουσης του Gottfried Hupperz του 1927.



Κριτική, «κληρονομιά»

Η άμεση κριτική που ακολούθησε την πρεμιέρα του έργου παρουσιάζει μια εξαιρετική ποικιλομορφία και πλήθος διαφορετικών προσεγγίσεων, γεγονός που οφείλεται κυρίως στο κατά πολλούς τρομερό χάσμα μεταξύ του εικαστικών προθέσεων του Lang και των κατευθύνσεων που υποδεικνύει το σενάριο της Von Harbou. Ο νεαρός τότε Louis Bunuel Γράφει χαρακτηριστικά:

«Το Metropolis δεν είναι μία ταινία, αλλά δύο, ενωμένες σαν σιαμαία δίδυμα, με αποκλίνουσες όμως και εξαιρετικά ανταγωνιστικές πνευματικές ανάγκες... το διδακτικό μήνυμά του είναι ένας πεζός, υποκριτικός, σχολαστικός, τετριμμένος ρομαντισμός. Παρόλα αυτά αν προβάλλουμε σε πρώτο πλάνο το πλαστικό-φωτογενές υπόβαθρο του φιλμ..η ταινία ανταπεξέρχεται σε οποιαδήποτε πρότυπα συνεπαίρνοντάς μας σαν το πιο αξιοθαύμαστο εικονογραφημένο βιβλίο που μπορούμε να φανταστούμε.», ενώ ο συγγραφέας H.G Wells σπεύδει να ειρωνευθεί την ταινία για το αφελές επιστημονικό της υπόβαθρο ως απεικόνιση του μέλλοντος.

Προχωρώντας περαιτέρω από τον άμεσο αντίκτυπο, αντιπροσωπευτική θεωρείται και η κριτική προσέγγιση του Siegfried Kracauer που θα μας απασχολήσει ιδιαίτερα, ο οποίος στο βιβλίο του From Caligari to Hitler του 1947 τονίζει τον «εξαιρετικό πλούτο της ταινίας σε λανθάνον περιεχόμενο, το οποίο εν είδη λαθρεμπορίου πέρασε τα σύνορα της συνείδησης χωρίς να αμφισβητηθεί» στα πλαίσια μιας συσχέτισης του πνεύματος της κινηματογραφικής βιομηχανίας της εποχής με τη φασιστική ιδεολογία που ανδρωνόταν την αντίστοιχη περίοδο.

Στα χρόνια που ακολούθησαν το έργο θα αποτελέσει σταθερό σημείο αναφοράς αφενός λόγω της «πρωτιάς» του στην δυναμική εισαγωγή της επιστημονικής φαντασίας στον κινηματογράφο, γεγονός που το κατέστησε αρχέτυπο για ένα ολόκληρο είδος²¹, και αφετέρου στην ιδιότητά του να επιδέχεται επάλληλες εναλλακτικές αναγνώσεις και ερμηνείες.



Η ουτοπική μελλοντική πόλη του High Treason.

21 Χαρακτηριστικός ο «φόρος τιμής» του που αποτίει ο Ridley Scott με την ταινία του Blade Runner, η οποία επίσης αποτελεί κινηματογραφικό ορόσημο.

Η δική μας οπτική

Στη δική μας προσέγγιση θα προσπαθήσουμε να ανιχνεύσουμε στο έργο κάποια βαθιά εγγεγραμμένα σημάδια της εποχής που το παρήγαγε, που έχουν να κάνουν τόσο με τον προβληματισμό γύρω από τη μητροπολιτική κουλτούρα και τη ζωή στην πόλη, αλλά και το άγχος και τις αντιφατικές αντιδράσεις μπροστά στις τεχνολογικές κατακτήσεις της νεωτερικότητας. Παράλληλα θα μας απασχολήσει με ποιο τρόπο θα εισαχθεί -αφομοιωθεί το βίωμα των μεγάλων κοινωνικών επαναστάσεων της εποχής. Τέλος θα αντιμετωπίσουμε το έργο(όπως και οι ίδιοι οι δημιουργοί του) όχι μόνο ως καλλιτεχνικό αλλά και ως εμπορικό προϊόν με έκδηλη την πρόθεση να αποτελέσει μαζική επιτυχία ως συστατικό της ίδιας του της σύλληψης, πράγμα που δεν αποκλείει όμως τη φιλοδοξία του να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τα τεχνικά μέσα της εποχής του και με συχνά πειραματική διάθεση να αναδείξει πρωτοποριακές μορφές με όχημα το μέσο του κινηματογράφου.

Περίληψη ²²

I. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μητρόπολη είναι μια φουτουριστική μεγαλούπολη, κτισμένη σε δύο επίπεδα. Στην υπόγεια πόλη, γεμάτη τούνελ και ασανσέρ, κατοικούν οι εργάτες που σαν ρομπότ δουλεύουν εξαντλητικά επί δέκα ώρες τη μέρα έτσι ώστε στο πάνω επίπεδο, λουσμένο στο φως, να μπορεί η ελίτ να απολαμβάνει τις διασκεδάσεις που προσφέρουν οι παραδεισένιοι «αιώνιοι κήποι». Μιά μέρα σ' αυτούς τους κήπους, ο Φρέντερ, γιος του Γιο Φρέντερσεν, άρχοντα της Μητρόπολης, βλέπει τη Μαρία, μια εργάτρια που έχει καταφέρει ν' ανέβει εκεί μαζί με μια παρέα εργατών. Η Μαρία διώχνεται απ' τους κήπους, αλλά η εικόνα της μαγεύει τον Φρέντερ, που αποφασίζει να την αναζητήσει στην υπόγεια πόλη. Εκεί γίνεται μάρτυρας σ' ένα εργατικό ατύχημα με εκατοντάδες νεκρούς που του θυμίζει τον Μολώχ, μια φοινικική θεότητα στην οποία πρόσφεραν ανθρωποθυσίες. Συγκλονισμένος από το όραμα και την κατάσταση στην κάτω πόλη, ο Φρέντερ ζητάει εξηγήσεις από τον πατέρα του, που αντιμετωπίζει τις ανησυχίες του γιού του με ψυχρότητα. Αυτό που απασχολεί τον Φρέντερσεν, είναι τα επαναστατικά φυλλάδια που βρέθηκαν στις τσέπες των θυμάτων. Επισκέπτεται τον Ρότβανγκ, επιστήμονα της Μητρόπολης, που κατοικεί μεταξύ της κάτω και της πάνω πόλης. Ο Ρότβανγκ περιφρονεί τον Φρέντερσεν, που του είχε κλέψει στο παρελθόν τη γυναίκα που αγαπούσε, τη Χελ. Ωστόσο, του παρουσιάζει την καινούργια του ανακάλυψη: ένα ρομπότ το οποίο μπορεί να πάρει τη μορφή ανθρώπου και στο οποίο ο Ρότβανγκ θα δώσει τη μορφή της αγαπημένης του, Χελ. Ο Φρέντερσεν δείχνει τα φυλλάδια στον επιστήμονα, κι αυτός του εξηγεί ότι είναι χάρτες που οδηγούν στις κατακόμβες, όπου κατεβαίνουν μαζί και παρακολουθούν τη Μαρία να βγάζει έναν επαναστατικό λόγο στους εργάτες για τον Πύργο της Βαβέλ, καταλήγοντας στη φράση: «Η καρδιά πρέπει να μεσολαβεί ανάμεσα στα χέρια και το μυαλό». Ο Φρέντερ βρίσκεται ανάμεσα στο ακροατήριο μεταμφιεσμένος σε εργάτη. Η Μαρία ανακαλύπτει στο πρόσωπό του το διαμεσολαβητή που ψάχνει, και το ζευγάρι αποφασίζει να συναντηθεί την επομένη στον καθεδρικό ναό. Ο Φρέντερσεν δίνει εντολή στον Ρότβανγκ να δώσει στο ρομπότ τη μορφή της Μαρίας. Ο Ρότβανγκ την υπνωτίζει και την οδηγεί στο εργαστήριό του.

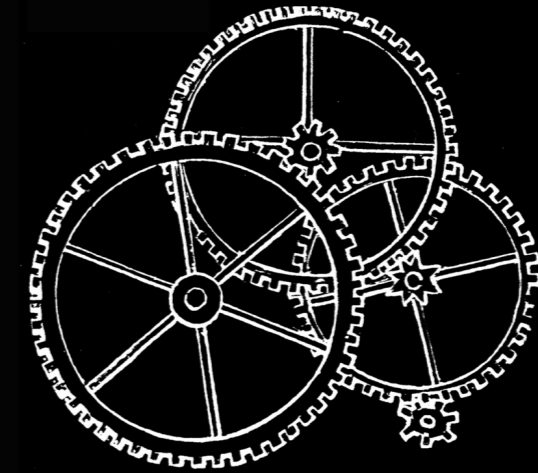
II. ΙΝΤΕΡΛΟΥΔΙΟ

Ο Φρέντερ περιμένει τη Μαρία στο ναό, ενώ ο Ρότβανγκ την κρατά όμηρο στο εργαστήριό του. Στην εκκλησία, ο Φρέντερ ανακαλύπτει ένα γλυπτό που αναπαριστά τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα και το Θάνατο στη συνέχεια, φεύγει προς αναζήτηση της Μαρίας. Περνώντας έξω απ' το διαμέρισμα του Ρότβανγκ, ακούει τις φωνές της. Ο Ρότβανγκ, στο μεταξύ δίνει τη μορφή της Μαρίας στο ρομπότ και πληροφορεί τον Φρέντερ ότι η Μαρία είναι με τον πατέρα του. Ο Φρέντερ επισκέπτεται τον πατέρα του και βρίσκει την ψεύτικη Μαρία στην αγκαλιά του. Σοκαρισμένος, πέφτει λιπόθυμος κι ονειρεύεται το θάνατο, καθώς ο πατέρας του παρουσιάζει τη Μαρία-ρομπότ στο καμπαρέ «Γιοσιουάρα».

III. MANIA

Η Μαρία χορεύει, κι όλοι μαγεύονται απ' την παρουσία της, χωρίς να αντιλαμβάνονται ότι πρόκειται για ρομπότ. Οι άντρες έρχονται στα χέρια για χάρη της. Αργότερα, κατεβαίνει στις κατακόμβες, όπου παροτρύνει τους εργάτες σε μια καταστροφική επανάσταση. «Θάνατος στις μηχανές!» φωνάζει. Ο Φρέντερσεν, που επιθυμεί την επανάσταση για να έχει το πρόσχημα της επακόλουθης βίαιης καταστολής της, ενθαρρύνει τη συμπεριφορά της, χωρίς να ξέρει ότι το ρομπότ ακολουθεί στη πραγματικότητα τις εντολές του Ρότβανγκ, ο οποίος θέλει να εκδικηθεί τον Φρέντερσεν, καταστρέφοντας τη Μητρόπολη. Οι εργάτες δεν πιστεύουν τον Φρέντερ όταν τους λέει ότι δεν τους μιλάει η πραγματική Μαρία, και προσπαθούν να τον λιντσάρουν. Ο Γκροτ, φύλακας της κεντρικής μηχανής που τροφοδοτεί τη Μητρόπολη, προσπαθεί να τους εμποδίσει να την καταστρέψουν, αλλά δεν τα καταφέρνει, και η πόλη σιγά σιγά πλημμυρίζει. Η πραγματική Μαρία που έχει στο μεταξύ καταφέρει να ξεφύγει από τον Ρότβανγκ, σώζει πολλά παιδιά από πνιγμό. Ο Φρέντερ την ξαναβρίσκει, και οι δυο τους, μαζί με τον Γκροτ, συνεχίζουν τη διάσωση των εργατών. Ο Γκροτ φεύγει για να βρεί τη Μαρία-ρομπότ, και την εντοπίζει στο «Γιοσιουάρα». Στρέφει τους εργάτες εναντίον της κι εκείνοι τη ρίχνουν στην πυρά. Κάτω από τη σάρκα που καίγεται, εμφανίζεται το ρομπότ. Εξάλλος ο Ρότβανγκ αρπάζει την πραγματική Μαρία και την οδηγεί στη στέγη του ναού. Ο Φρέντερ τους ακολουθεί για να τη σώσει. Στη συμπλοκή, ο Ρότβανγκ πέφτει από τη στέγη και σκοτώνεται. Ο Φρέντερσεν, που παρακολουθεί εμβρόντητος, λυγίζει και δίνει τα χέρια με τον Γκροτ. Η Μαρία βάζει τον Φρέντερ ως διαμεσολαβητή ανάμεσα τους, και μια νέα εποχή, όπου η καρδιά μεσολαβεί ανάμεσα στα χέρια και το μυαλό, ανατέλλει...

22. Από Fritz Lang, s.226



METROPOLIS

Η ΠΟΛΗ-ΣΥΣΤΗΜΑ

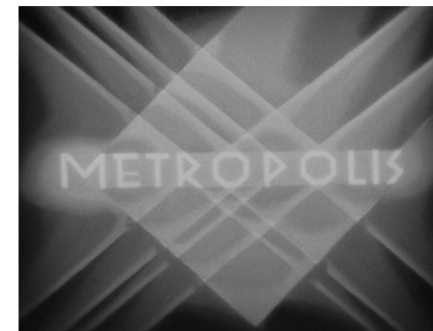
Τα φώτα πέφτουν, η μουσική αρχίζει και μετά από τους αρχικούς τίτλους αλλά και την παράθεση του μηνύματος «Ανάμεσα στο Κεφάλι και τα Χέρια πρέπει να μεσολαβεί η Καρδιά», αρχίζει να σχηματίζεται στην οθόνη από αλληλοδιαπλεκόμενους πίδακες φωτός το «κυρίως θέμα» και παράλληλα χωρικό υπόβαθρο του έργου: Metropolis.

Η τοποθέτηση του χρόνου δράσης στο μέλλον θεωρείται ίσως γνωστή από το σχετικό βιβλίο που έχει προηγηθεί της ταινίας ή αυτονόητη από τα πλάνα που θα ακολουθήσουν.

Από την πρώτη κιόλας σκάνς, με μια καταγιστική ακολουθία πλάνων μας παρατίθενται τα βασικά χαρακτηριστικά του ευρύτερου μητροπολιτικού συστήματος που θα μας απασχολήσει: Μιλάμε για ένα αστικό περιβάλλον πρωτοφανούς κλίμακας και αντίστοιχης πληθυσμιακής συγκέντρωσης, σχετιζόμενο άμεσα με ένα βιομηχανικό μοντέλο οργάνωσης της παραγωγής (ιδιαίτερη έμφαση δίνεται αμέσως στις υψηλές ταχύτητες που το χαρακτηρίζουν).

Στα επόμενα τριάντα λεπτά θα έχουμε αποκτήσει μια σχεδόν πλήρη εικόνα όσον αφορά την πόλη, με κάποιες επιμέρους πινελιές να προστίθενται μέχρι το τέλος της ταινίας στα 148 λεπτά.

Βασικό χαρακτηριστικό της Μητρόπολης είναι η διχοτόμησή της σε δυο αυστηρά διακριτές ενότητες σε μια καθ' ύψος οργάνωση: την «φανερή» Ανω Πόλη των αστών και την Κάτω Πόλη που αναφέρεται ως Πόλη των Εργατών και αποτελεί «σκιά» και τροφοδότη της πρώτης.



Η Ανω Πόλη

“η θαυμαστή σου πόλη, πατέρα”

Εδώ κατοικεί η προνομιούχος τάξη της Μητρόπολης και έχει την έδρα της η διοικητική ελίτ («άντρες για τους οποίους κάθε στροφάλισμα των μηχανών σημαίνει χρήμα»).

Υπάρχει μια σχετική ασάφεια σχετικά με τη διάταξη των κατοικιών σε σχέση με τους χώρους εργασίας και η έμφαση δίνεται περισσότερο στις εντυπωσιακές μορφές των κτιριακών όγκων:

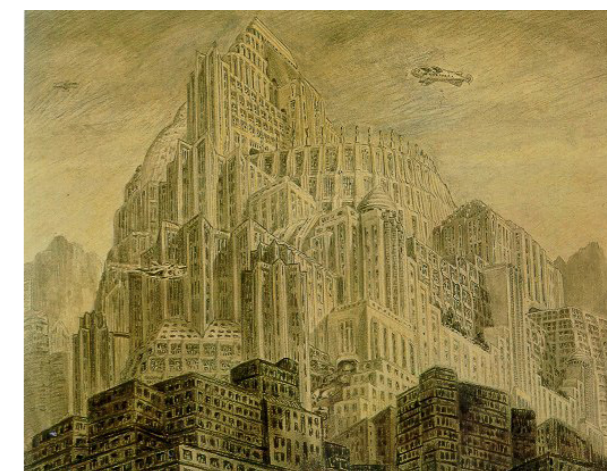
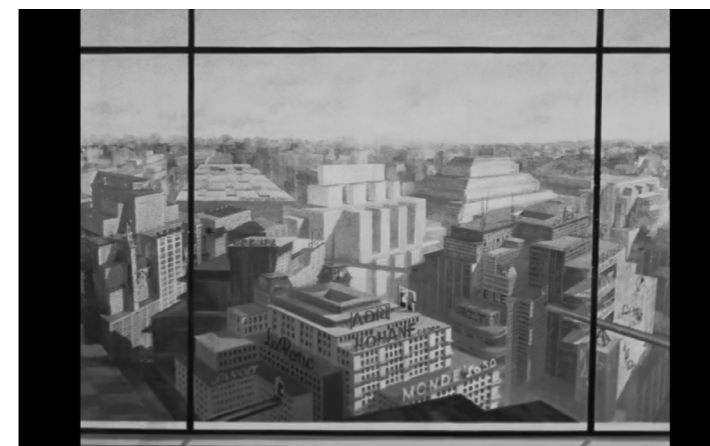
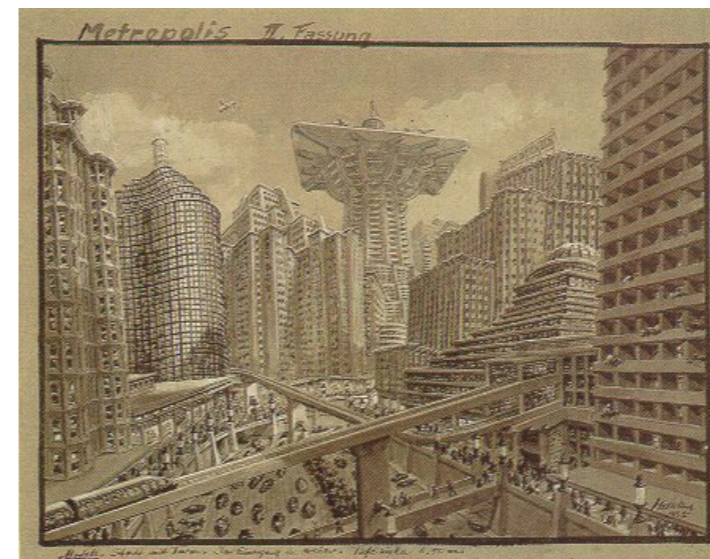
Η πόλη παρουσιάζεται σαν ένα οργιαστικό κτιριακό συνούλευμα μεγάλης πυκνότητας, στο οποίο κυριαρχεί η καθετότητα και οι πολυσύνθετες και τολμηρές μορφές. Παρότι δεν έχουμε πολύ καθαρή εικόνα του πολεοδομικού δικτύου, διαφαίνεται μια ακτινωτή οργάνωση που καταλήγει στο υποτιθέμενο επιχειρηματικό κέντρο, στη μέση του οποίου δεσπόζει «ο Νέος Πύργος της Βαβέλ», το ψηλότερο όλων των κτιρίων, κορωνίδα του συνόλου και έδρα του κυβερνήτη της Μητρόπολης.

Η κυκλοφορία οργανώνεται σε ένα αχανές πολυεπίπεδο δίκτυο αρτηριών και εναέριων γεφυρών για τα πολυάριθμα οχήματα, αυτοκίνητα και τρένα, που κινούνται σε φρενήρεις ρυθμούς. Πέρα από αυτά όμως βλέπουμε και πλήθος πτητικών μηχανών να εκτελούν δρομολόγια στις «ουράνιες λεωφόρους» τους.

Περνώντας σε επιμέρους χωρικές ενότητες, συναντάμε τη «λέσχη των υιών» που απευθύνεται στους γόνους των «μεγάλων αντρών» της Πόλης «με τις αίθουσες διαλέξεων, τις βιβλιοθήκες, τα θέατρα και τα στάδια της». Εδώ ανήκουν οι μεγαλοπρεπείς χώροι αθλητισμού που μας παρουσιάζονται από τις πρώτες κιάλας σκηνές αλλά και χώροι αναψυχής, όπως οι «αιώνιοι κήποι».

Εμφαση δίνεται στους ποικίλους χώρους διασκέδασης και ιδιαίτερα στα νυχτερινά κέντρα που κατακλύζουν την πόλη, ενώ σε λίγες σκηνές δράσης στο επίπεδο του δρόμου μπορούμε να διακρίνουμε και πολυάριθμα εμπορικά καταστήματα.

Τέλος, θα πρέπει να σχολιάσουμε την απουσία οποιασδήποτε αναφοράς τόσο σε κάποιο «φυσικό περιβάλλον» όσο και σε οποιοδήποτε παρελθοντικό οικιστικό απόθεμα, με εξαίρεση «το άντρο του τρελού επιστήμονα» και τον κεντρικό γοθικό ναό της Πόλης. Αποφεύγεται δηλαδή η προσέγγιση της πόλης ως αποτελέσματος ιστορικής διαστρωμάτωσης και εντείνεται η εντύπωση ότι αυτή «ξεπήδησε από το πουθενά».



Πανοραμικά πλάνα της πόλης και τα προπαρασκευαστικά σκίτσα του E.Kettehul. Το στάδιο της “Λέσχης των Υιών” και μια από τις λίγες σκηνές όπου υπάρχει η αίσθηση του δρόμου της πόλης.



Φωτογραφία του σκηνοθέτη από το ταξίδι του στη Νέα Υόρκη.

Κυρίαρχα στοιχεία και αναφορές (επικαιρότητα: αρχιτεκτονική-πολεοδομία)

Αν κρίνουμε από τα λόγια του ίδιου του σκηνοθέτη, πρωταρχικό μέλημά του ήταν η απεικόνιση της «πόλης του μέλλοντος» με αυτήν ακριβώς τη μορφή της Ανω Πόλης. Όπως προαναφέραμε, πηγή έμπνευσης για αυτή τη φανταστική εικόνα δεν ήταν άλλη από αυτή της Νέας Υόρκης όπως του παρουσιάστηκε το 1924:

«Βλέποντας λοιπόν τη Νέα Υόρκη σκέφτηκα ότι ήταν η χοάνη πολυδιάστατων και συγκεχυμένων ανθρώπινων δυνάμεων, τυφλών, που συνωστίζονται στην ακαταμάχητη επιθυμία τους να αξιοποιηθούν, και γι αυτό ζουν με αδιάλειπτο άγχος. Πέρασα όλη μου τη μέρα περπατώντας στους δρόμους. Τα κτίρια έμοιαζαν να είναι ένα κάθετο λαμπερό πέπλο, πολύ ελαφρύ, ένα πολυτελές ζωγραφικό σκηνικό που κρεμόταν απ' τον ουρανό για να θαμπώσει, να προσελκύσει, να υπνωτίσει. Τη νύχτα η πόλη απλά έδινε την εντύπωση ότι ζούσε-και ζούσε αλλά όπως ζουν οι ψευδαισθήσεις. Ήξερα ότι έπρεπε να κάνω μια ταινία πάνω σ αυτές τις εντυπώσεις.»²²

Με όχημα λοιπόν τη μετάθεση στο μέλλον, κάποια χαρακτηριστικά του σύγχρονου του αμερικανικού (και όχι μόνο) μητροπολιτικού προτύπου γιγαντώνονται, παραμορφώνονται και εξωθούνται στα άκρα ώστε να παρουσιαστούν στο σελίοντ στα πλαίσια μιας μορφολογικής extravaganza με κυρίαρχες τις έννοιες του ύψους, της ταχύτητας, της μανιώδους συνεχούς κυκλοφορίας, του δυναμισμού των νέων μορφών και της φαντασμαγορίας του τεχνητού φωτός.

Αρχίζοντας από το θέμα του ύψους, είναι φανερό ότι ο Lang ήταν ενήμερος γύρω από τη θύελλα συζητήσεων που λάμβαναν χώρα εκείνη την περίοδο ως προς τις εναλλακτικές πολεοδομικές προσεγγίσεις με έμφαση στην κατακόρυφη ανάπτυξη. Ενδεικτική είναι η σταδιακή αλλαγή των πρωταρχικών σχεδίων του Erich Kettelhut για την Πόλη, στα οποία δεσπάζει κεντρικά η μορφή ενός γοθτικού ναού.



Η βίαιη υποσημείωση του σκηνοθέτη με μολύβι πάνω σε ένα λεπτομερές σχέδιο με μελάνι είναι χαρακτηριστική: «Η εκκλησία φεύγει! Πύργος της Βαβέλ». Ήταν λοιπόν σαφής η πρόθεσή του να συμβαδίσει με το τρέχον κλίμα προβληματισμού σχετικά με τη μορφή των «σύγχρονων ναών της εργασίας» που έρχονται να πρωταγωνιστήσουν στο αστικό τοπίο έναντι των «παλιών» θρησκευτικών (πάντα βέβαια σε ένα εικονογραφικό-συμβολικό πνεύμα).

Ειδικά για το αμερικανικό πρότυπο του ουρανοξύστη, μπορούμε πάρουμε μια ιδέα του εύρους των αντιδράσεων στην πατρίδα του σκηνοθέτη απέναντι στις πρωτοεμφανιζόμενη αυτή μορφή, που κυμαίνονταν από τον αφελή ενθουσιασμό σχετιζόμενο άμεσα με την pop κουλτούρα της εποχής μέχρι τη φοβία για τη «διαφθορά του γερμανικού πνεύματος από τα ξενόφερτα είδωλα» στους πιο συντηρητικούς κύκλους. Υπήρχε όμως και η τάση υιοθέτησης του προτύπου με μια άλλη χροιά, που ήθελε τη Γερμανία να πρωτοστατεί στις μεταπολεμικές εξελίξεις με πομπώδεις κατασκευές που θα προσέδιδαν συμβολικό κύρος.

Στους αρχιτεκτονικούς κύκλους της λεγόμενης πρωτοπορίας πάντως, ποικίλοι ήταν οι πειραματισμοί που εκδηλώνονταν σε μια προσπάθεια αξιοποίησης των νέων υλικών και των τεχνολογικών εφαρμογών. Ερχόμενοι λοιπόν στη λεγόμενη «Σχολή του Βερολίνου», κατά τον R.Banham, τόσο ο Bruno Taut, όσο και ο Mies Van Der Rohe, ο Erich Mendelson και ο Walter Gropius “εργάστηκαν για να καταστήσουν τον ουρανοξύστη χαρακτηριστικό του Εξπρεσιονισμού.” Θα μπορούσαμε να αναφέρουμε επίσης το βιβλίο του B.Taut, Die Stadtkrone (Το Στέμμα της πόλης)-αντιπροσωπευτικό ενός ολόκληρου κλίματος, όπου τονίζει την ανάγκη ύπαρξης «ενός κεντρικού εμφατικού χαρακτηριστικού, ενός συμβολικού δημοσίου κτιρίου που να διαγράφει μια γενναία σιλουέτα στον ουρανό, ορατή παντού από την πόλη»²³.

22. Fritz Lang, σ. 148

23. R.Banham, Θεωρία και σχεδιασμός την πρώτη μηχανική εποχή, σ.338

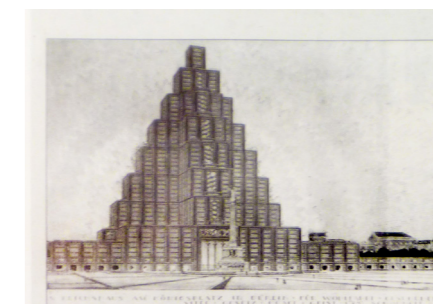
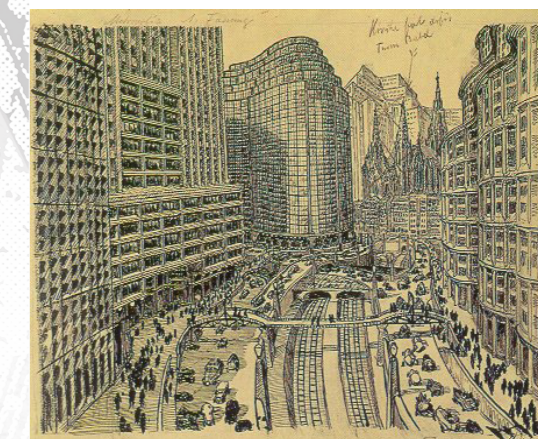


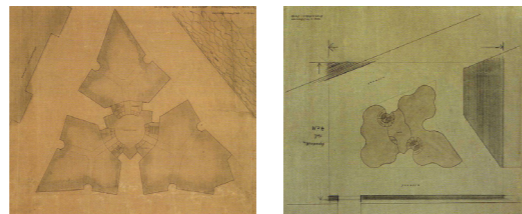
Fig. 14: Otto Kohtz, Project for federal office building for Berlin, 1920. Pencil, pen and ink, wash on cardboard, 49.5 x 70 cm. Plansammlung Technische Universität Berlin.

Πύργος του Messe στη Λειψία και σχέδιο για δημαρχείο στο Königsplatz του Βερολίνου, κτίρια-τοπόσημα χαρακτηριστικά του μνημειώδους στιλ. Κάτω η αρχική πρόταση για το σκηνικό της ταινίας με τον περίτοπο γοθτικό ναό.

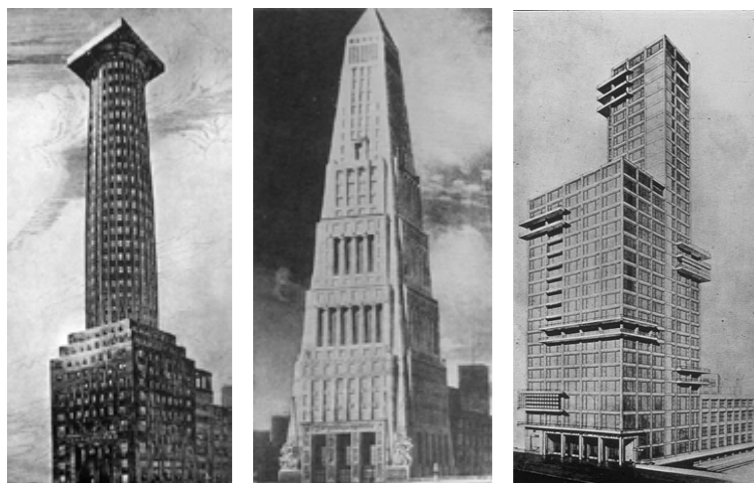


Ακόμα και στην πρώτη διακήρυξη της Σχολής του Bauhaus της Βαϊμάρης, η οποία χαρακτηρίζεται από μια τελείως διαφορετική πορεία στα μετέπειτα χρόνια, στο εξώφυλλο απεικονίζεται η επιβλητική φιγούρα ενός καθεδρικού ναού που στέφεται με προβολείς, ενώ στο εσωτερικό σε κείμενό του ο Gropius μιλά για ένα “κτίριο ως κρυστάλλινο σύμβολο”.

Η Friedrichstrasse στην “καρδιά” του Βερολίνου ως επιχειρηματικό κέντρο θα αποτελέσει το κατεξοχήν πεδίο εμφάνισης των νέων τυπολογιών, με πρωτοστάτη τον Van Der Rohe. Ακόμα, τόσο Γερμανοί όσο και γενικότερα ευρωπαϊοί αρχιτέκτονες αρχίζουν να δραστηριοποιούνται εκτός Ευρώπης στην ίδια τη “Μέκκα” της νεωτερικότητας.

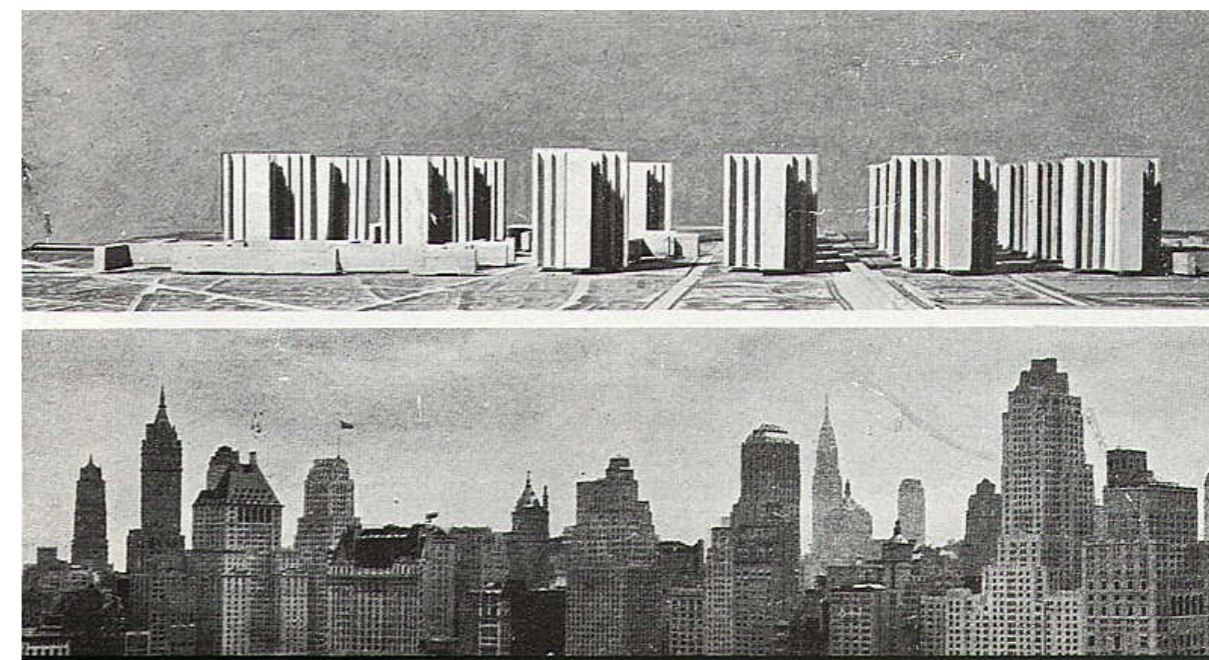


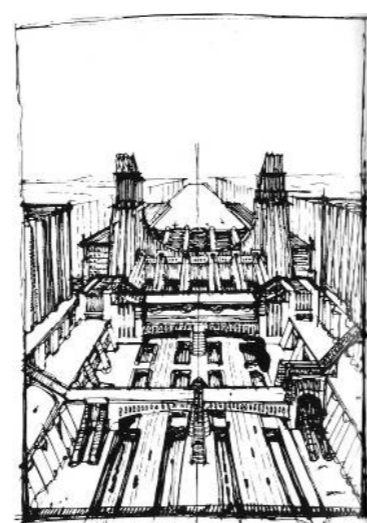
Αριστερά: Πύργος του Einstein ,Potsdam,1919-21, το κτίριο-γνώμονας της εξπρεσιονιστικής αρχιτεκτονικής. Κάτω αριστερά: κάποιες συμμετοχές του διαγωνισμού για τα γραφεία της Chicago Tribune (Loos, Schroeder,Gropius).Δεξιά: δυο ουρανοξύστες του Mies Van Der Rohe, στη Fredrichsrtasse και σε άγνωστο οικόπεδο(1921-22).



Ξεφεύγοντας από τα γερμανικά σύνορα, μπορούμε να αναφερθούμε στην γενικότερη διάθεση που δημιουργούσε επιρροή του Le Corbusier, του οποίου οι απόψεις για τις αρετές της καθ’ ύψους οργάνωσης ήταν πλέον ευρέως διαδεδομένες, όπως και η κριτική που άσκησε στην πολεοδομική ανάπτυξη της Νέας Υόρκης λόγω της πυκνότητας και της χαοτικής της φύσης συγκρατώντας όμως τα «πρωτοποριακά» στοιχεία που εντόπισε και προσαρμόζοντάς τα στις προσωπικές του ιδέες (ο καρτεσιανός ουρανοξύστης). Αντιπροσωπευτική ο πρότασή του για τη σύγχρονη πόλη 3.000.000 κατοίκων το 1922 της οποίας τα επάλληλα επίπεδα στο κέντρο ξεπερνούν τα επτά, εκ των οποίων το ψηλότερο είναι μια πλατφόρμα προσγείωσης αεροπλάνων²⁴.

24. Ο ίδιος σχολιάζει : «Μάλιστα, αυτοί οι ουρανοξύστες θα εμπεριέχουν τις διάνοιες της πόλης, τις διάνοιες ολόκληρου του έθνους. Συμβολίζουν όλα τα επιτεύγματα και την οργάνωση στην οποία στηρίζεται η γενικότερη δραστηριότητα. Ολα συγκεντρώνονται εκεί: συσκευές που καταργούν το χρόνο και το χώρο, τηλέφωνα, ενσύρματα και ασύρματα, τράπεζες, επιχειρηματικά συμφέροντα και ο έλεγχος της βιομηχανίας. Η οικονομία, το εμπόριο, η εξειδίκευση. Ο σταθμός βρίσκεται στη μέση των ουρανοξυστών, οι υπόγειοι σιδηρόδρομοι εκτείνονται κάτω από αυτούς και οι γραμμές ταχείας κυκλοφορίας βρίσκονται στη βάση τους.» από ό.π., σ.322



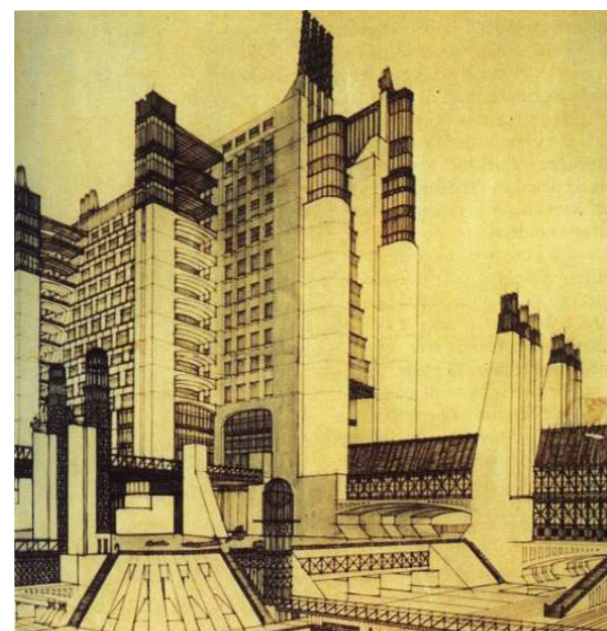


Σχέδια και σκίτσα του Sant'Ellia δεξιά. Αριστερά πρόταση για τη Metropolis και "Η Νέα Υόρκη του μέλλοντος", Scientific American του 1913.

Η κατακόρυφη πολεοδομική ανάπτυξη σχετίζεται άμεσα και με το πνεύμα των Φουτουριστών, οι οποίοι θα μας απασχολήσουν ιδιαίτερα, περισσότερο όμως για την έμφασή τους στην πανταχού παρουσία της έννοιας ταχύτητας και του δυναμισμού. Η αισθητική των τολμηρών σχεδίων του Sant'Ellia που απεικονίζουν κτίρια της «πόλης του μέλλοντος», τα οποία σχεδόν «κινούνται» μέσα στην προοπτική τους ένταση, διαπνέει απόλυτα το εικαστικό πνεύμα του σκηνοθέτη (παρότι με μια πιο αυστηρή μορφολογική εξέταση τα κτιριακά παραδείγματα που παρατίθενται μπορεί να βρίσκονται πιο κοντά στην Art Deco ή τον εξπρεσιονισμό, με μια πιο αφαιρετική ματιά και με έμφαση στην αίσθηση που αποπνέει συνολικά, η πόλη θα μπορούσε να χαρακτηριστεί φουτουριστική). Οι διακηρύξεις τόσο του προαναφερθέντα όσο και του Marinetti για τη φύση της Citta Futurista που θα δονείται από τους παλμούς της ακατάπαυστης κινητικότητας και της συνεχούς δράσης σε άμεση επαφή με το τεχνολογικό στοιχείο απηχούνται ξεκάθαρα στο έργο²⁵. Το ίδιο ισχύει και για τις απόψεις τους περί χωροθέτησης των κυκλοφοριακών δικτύων, τα οποία οραματίζονται ως βασικό συστατικό της μεγαλούπολης με επάλληλες στρώσεις πάνω και κάτω από την επιφάνεια της γης²⁶. Η αποπομπή οποιουδήποτε «αναχρονιστικού» στοιχείου και ο αφορισμός της έννοιας του μνημείου αλλά και της συντήρησης παλαιότερων μορφών οικιστικής οργάνωσης γίνονται επίσης αισθητά. Τέλος, οι αναφορές τους στην «ηλεκτρισμένη νύχτα» και τη συγκλονιστική διάχυση του τεχνητού φωτός σε κάθε δρόμο και κάθε κτίριο, έρχονται να συμπληρώσουν την εικόνα της φωταγωγημένης Νέας Υόρκης απ'όπου εμπνεύστηκε ο σκηνοθέτης.

25. «Έχουμε χάσει την αίσθηση του μνημειακού, του μαζικού και του στατικού, και έχουμε εμπλουτίσει τις ευαισθησίες μας με ένα γούστο για το ελαφρύ και το πρακτικό. Δεν αισθανόμαστε πλέον άνθρωποι των καθεδρικών ναών και των αρχαίων αιθουσών συνελεύσεων αλλά άνθρωποι των Grand Hotels, των σιδηροδρομικών σταθμών, των γιγάντιων δρόμων, των κολοσσιαίων λιμανιών, των σκεπαστών αγορών των αστραφτερών στοών, της ανάπλασης και της εξυγίανσης. Πρέπει να εφεύρουμε και να ξαναχτίσουμε εξαρχής τη Μοντέρνα πόλη μας σαν ένα θορυβώδες ναυπηγείο, δραστήριο, ευέλικτο και δυναμικό σε όλους τους τομείς..» Sant'Ellia, Μανιφέστο της Φουτουριστικής Αρχιτεκτονικής από R.Banham, Θεωρία και σχεδιασμός την πρώτη μηχανική εποχή, σ.166

26. «Η κατοικία από τσιμέντο, σίδηρο και γυαλί, χωρίς σκαλιστά ή ζωγραφιστά κοσμήματα, πλούσια μόνο χάρη στην εγγενή ομορφιά των γραμμών και της διάπλασής της, εξαιρετικά αδρή στη μηχανική της απλότητα... πρέπει να υψώνεται στο χείλος μιας πολυτάραχης αβύσσου· το δρόμο, ο οποίος δε θα κείται πια σα χαλάκι στο επίπεδο των κατωφλιών, αλλά θα βυθίζεται ορόφους βαθιά μέσα στη γη, και θα συλλέγει την κυκλοφορία της μητρόπολης συνδεδεμένος με πεζογέφυρες και υψηλής ταχύτητας μεταφορικές ταινίες.» Ο.π.,σ.167



Η Κάτω Πόλη

“Βαθιά κάτω απ’ τη γη..”

Η φαντασμαγορική Ανω Πόλη όμως κρύβει από το φως του ήλιου το μυστικό της λειτουργίας της, το θεμέλιό της, την Κάτω Πόλη ή Πόλη των Εργατών (Arbeiterstadt).

Και εδώ μπορούμε να διακρίνουμε δύο επιμέρους επίπεδα: Το ανώτερο επίπεδο, περιλαμβάνει τις μονάδες παραγωγής και το κεντρικό μηχανοστάσιο, οι χώροι του οποίου που παρουσιάζονται αχανείς και σκοτεινοί, ένα απόλυτα εφιαλτικό εργασιακό περιβάλλον. Στο χαμηλότερο επίπεδο, το οποίο επικοινωνεί με το άνω μέσω τεράστιων ανελκυστήρων, βρίσκονται οι κατοικίες των εργατών.

Οι κατοικίες είναι πολυώροφες και απόλυτα τυποποιημένες, ενώ γίνεται κατανοητό ότι ο μοναδικός ρόλος που τους έχει απομείνει είναι αυτός του υπνωτηρίου. Η απόλυτη ομοιομορφία, και απουσία οποιασδήποτε μορφής «αισθητικής» παρέμβασης εντείνουν τη καταθλιπτική ατμόσφαιρα.

Πέρα από τους χώρους κίνησης πεζών απουσιάζει οποιοσδήποτε άλλος ελεύθερος χώρος. Το μοναδικό πλάτωμα στο κέντρο του οποίου δεσπόζει αντί μνημείου ένας συναγερμός²⁷ αποκτά μian άλλη σημασία: ο κοινόχρηστος χώρος της πλατείας έχει μετατραπεί από πεδίο δράσης σε λειτουργικό χώρο ασφαλείας σε περίπτωση κινδύνου. Επίσης οποιοσδήποτε άλλος χώρος κοινωνικοποίησης και διασκέδασης «λάμπει δια της απουσίας του» αφήνοντας να εννοηθεί ότι η «επικοινωνιακή έκρηξη» της εποχής συναντά εδώ το πλήρες αρνητικό της.



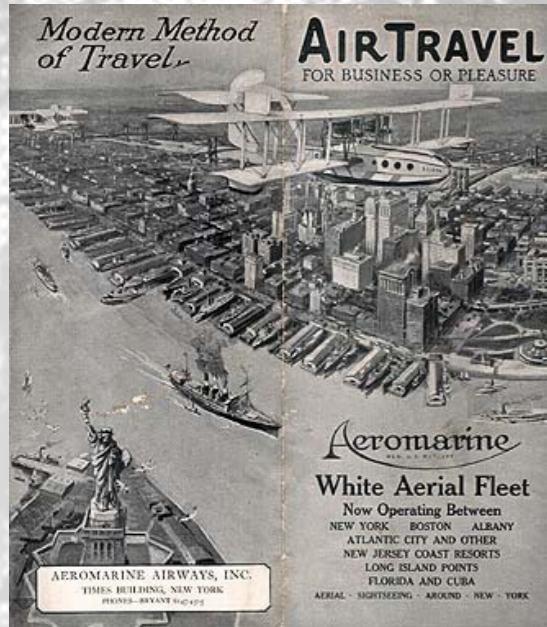
Προσχέδιο του Erich Kettelhut για την Πόλη των Εργατών. Χαρακτηριστικός ο τεχνητός φωτισμός στην “οροφή” που εντείνει την “ασφυξία”.



27. Το σχέδιο της κατασκευής του κεντρικού συναγερμού είναι εμπνευσμένο, κατά τον Dietrich Neumann, από το μνημείο του W.Gropius προς τιμήν των πεσόντων μεταλλωρύχων που πυροβολήθηκαν σε ταραχές το 1921 κατά τη διάρκεια απεργίας στη Βαϊμάρη.

Είναι σημαντικό ότι δεν υπάρχει αντίστοιχο κυκλοφοριακό δίκτυο στην Κάτω Πόλη: κυριαρχεί μια αποπνικτική στατικότητα, σύμβολο της καταπίεσης των εργατικών μαζών και του αποκλεισμού τους από το βασικό προνόμιο της δυνατότητας ελεύθερης μετακίνησης –συμμετοχής στις «υψηλές ταχύτητες» της εποχής.

Θα σχολιάσουμε εδώ ότι η απεικόνιση της Κάτω Πόλης σε καμία περίπτωση δεν παρουσιάζει το ίδιο εύρος αρχιτεκτονικών και πολεοδομικών αναφορών με την Ανω και λειτουργεί κυρίως ως εφιαλτική αντιστροφή της. Πέρα από τη γενική έννοια της τυποποίησης που είναι άμεσα συνυφασμένη με το θέμα, δεν ανιχνεύουμε κάποια πιο σοβαρή αναφορά στον προβληματισμό και τις ιδέες της εποχής γύρω από το ζήτημα της εργατικής κατοικίας. Κύριος στόχος φαίνεται να είναι απλά η μετάδοση ενός γενικότερου κλίματος ανησυχίας και φόβου γύρω από τις συνέπειες που μπορεί να επιφέρει η εργασιακή «αφαίμαξη» μεγάλων τμημάτων του πληθυσμού και η στέγασή τους σε «απάνθρωπες» συνθήκες.



5η Λεωφόρος, Νέα Υόρκη, 1913.

Αφού παραθέσαμε κάποια βασικά χωρικά δεδομένα των δύο Πόλεων που συνθέτουν τη Μητρόπολη, θα ασχοληθούμε πιο συγκεκριμένα με το χειρισμό του τεχνολογικού στοιχείου . Ξεκινώντας από το γενικό πλαίσιο δημιουργίας του έργου, βρισκόμαστε φυσικά εν μέσω μιας τεράστιας αφομοιωτικής διαδικασίας αυτού που περιγράφεται από τον Kern ως:

«μια σειρά από σαρωτικές αλλαγές στην τεχνολογία και τον πολιτισμό (που) είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ιδιαίτερων νέων τρόπων με τους οποίους το άτομο σκέφτεται και βιώνει το χώρο και το χρόνο. Τεχνολογικές καινοτομίες όπως το τηλέφωνο, ο ασύρματος, οι ακτίνες x, ο κινηματογράφος, το ποδήλατο, το αυτοκίνητο και το αεροπλάνο έθεσαν τα θεμέλια για αυτόν τον αναπροσανατολισμό...»²⁸.

Φυσικά το τι αποτελεί αιτία και τι αποτέλεσμα σε αυτή τη διαδικασία επαναπροσδιορισμού της ανθρώπινης αισθητηριακής αντίληψης αλλά και του ίδιου του ανθρώπινου βιωμένου περιβάλλοντος στα πλαίσια της νεωτερικότητας, που ο D.Harvey συνοψίζει αντιπροσωπευτικά στον όρο «χωροχρονική συμπίεση»²⁹, δεν θα μας απασχολήσει εδώ. Η κατά μεγάλο βαθμό αυτονόμηση και ξέχωρη αντιμετώπιση του «υλικού θεμελίου» μιας (υποθετικής)κοινωνίας, οπτική που χαρακτηρίζει και το συγκεκριμένο έργο, είναι αυτή που θα σχολιάσουμε.

28. Kern, The Culture of Time and Space από D. Harvey, The Postmodern Condition σ.348

29. D. Harvey, The Postmodern Condition

Αυτό που μας απασχολεί ιδιαίτερα, λοιπόν, είναι τα διαφορετικά «πρόσωπα» που παίρνει η έννοια του τεχνολογικού υπόβαθρου, της «μηχανής» σε σχέση με τις προαναφερθείσες ενότητες της Μητρόπολης και η ακραία αμφιθυμία συναισθημάτων που προκαλούν, με όχημα το μέσο του κινηματογράφου, το οποίο συγκαταλέγεται και το ίδιο στις μεγάλες τεχνολογικές κατακτήσεις των αρχών του 20ου αι.

Ανω Πόλη_η Μηχανή ως προνόμιο

“όλοι εμείς, μέσα στο φως αυτής της πόλης..”

Η Ανω Πόλη με όλα τα στοιχεία του δυναμισμού και της κινητικότητας που προαναφέραμε, αποτελεί και το πεδίο προβολής του τεραστίου φάσματος των επιτευγμάτων της περιόδου αλλά αναγνωρίζεται και η ίδια ως πολύπλοκη υπερεξελιγμένη «μηχανή». Για ποια περίοδο μιλάμε όμως; Αναφερόμαστε στον παρόντα χρόνο δημιουργίας του έργου, που μέσα από τον «παραμορφωτικό φακό» του σκηνοθέτη θα πάρει μορφή ως μακρινός «άλλος» χρόνος. Κάτι τέτοιο είναι εφικτό εξάλλου εξαιτίας της ίδιας της ματιάς του σκηνοθέτη, ο οποίος δεν εισάγει «εξωτικές» -υποθετικές εφευρέσεις στη σύνθεσή του αλλά προβάλλει γιγαντώνοντάς τες αυτές που είναι ήδη παρούσες στο περιβάλλον του.

Αρχίζοντας από τις τεχνολογίες στον τομέα της μεταφοράς, άμεσα συνδεδεμένες με την έννοια της ταχύτητας, παρακολουθούμε μια οργιαστική προβολή πάσης φύσεως οχημάτων: αυτοκινήτων, τρένων και αεροπλάνων που κατακλύζουν τα πανοραμικά πλάνα της Πόλης. Φυσικά ο ενθουσιασμός που αποπνέουν οι εικόνες δεν αποτελεί προσωπική ιδιαιτερότητα του σκηνοθέτη.



Μετά τη συστηματοποίηση της παραγωγής και την ευρεία διάδοση του αυτοκινήτου, νέες έννοιες, μορφές και προβληματισμοί έρχονται δυναμικά στο προσκήνιο. Τα Μανιφέστα των Φουτουριστών της εποχής ήδη διακηρύττουν τον σχεδόν υπερβατικό τρόπο που άνθρωπος και μηχανή γίνονται ένα μέσω της κίνησης. Από μια κατά πολύ διαφορετική σκοπιά αλλά σε παρόμοιο κλίμα κινούνται και τα κείμενα του Le Corbusier για τα «μάτια που δε βλέπουν» και την ανώτερη αισθητική που διαθέτουν τα οχήματα ως ζωντανές-απτές λύσεις μαθηματικών προβλημάτων.

Τα νέα δομικά υλικά, χωρίς τα οποία δεν θα ήταν δυνατή η κατασκευή των εξωπραγματικών κτιρίων ούτε του κυκλοφοριακού δικτύου εξυμνούνται κ αυτά σαν τεχνολογική κατάκτηση.

Καταλήγουμε με την επέλαση του ηλεκτρισμού πίσω στην προσωπική ματιά του σκηνοθέτη: η φωταγωγή, που άλλαξε για πάντα την όψη των πόλεων, ένα άλλο είδος «τεχνητής μέρας» που έρχεται τη νύχτα δημιουργώντας σχεδόν παραισθησιακές μορφές ήταν ένα από τα κύρια στοιχεία που ήθελε να εμφυσήσει στην πόλη του:



«υπάρχουν αναλαμπές από πορφυρό και μπλε, αστραφτερό λευκό και εκκωφαντικό πράσινο.. δρόμοι γεμάτοι από κινούμενα, περιστρεφόμενα φώτα, και ψηλά πάνω απ' τα αυτοκίνητα και τις υπερυψωμένες γραμμές των τρένων, ουρανοξύστες εμφανίζονται χρυσοί και κυανοί, λευκοί και μωβ, και ακόμα ψηλότερα υπάρχουν διαφημίσεις που το φως τους ξεπερνάει αυτό των αστεριών».

Να σχολιάσουμε ότι πίσω από όλα τα παραπάνω ο άνθρωπος παραμένει η δημιουργική διάνοια που τα κατέστησε δυνατά και εμμέσως να εξυμνείται και ο ίδιος για τη ευφυΐα του, ακόμα κι αν αυτή η ιδιότητα του σχεδιαστή-δημιουργού συμπυκνώνεται σε ένα και μόνο πρόσωπο όπως θα δούμε παρακάτω.

«Η φουτουριστική αρχιτεκτονική είναι αυτή του υπολογισμού, της τόλμης και της απλότητας, η αρχιτεκτονική του σιδηρομπετόν, του σιδήρου, του γυαλιού, του χαρτονιού, της ίνας- με λίγα λόγια όλων εκείνων των υλικών που αντικαθιστούν το ξύλο, την πέτρα και το τούβλο και επιτρέπουν ανώτατη ελαστικότητα και ελαφρότητα» .

Ο P.Virilio κάνει ευθείς παραλληλισμούς με την αίσθηση υλίγγου που εμβυθίζει το θεατή στην κινηματογραφική εμπειρία και το αντιστοίχως «εθιστικό» βίωμα της οδήγησης ενός μηχανοκίνητου οχήματος- εμβληματικού συμβόλου της εποχής-αντικειμένου λατρείας, θέτωντας ως κυρίαρχη την αισθητηριακή πρόσληψη της ταχύτητας. Φτάνει ακόμα στο σημείο να συσχετίζει τα οικονομικά δεδομένα των δυο βιομηχανιών ως αλληλένδετα «συγκοινωνούντα δοχεία».The Aesthetics of Disappearance, σ.63

Μπορούμε, λοιπόν, να δώσουμε σχεδόν φετιχιστικές προεκτάσεις στην προβολή των μηχανών μέσα από το έργο, απόλυτα συμβατές με το κλίμα της εποχής του. Πέρα από το δέος που προκαλούν, οι πάσης φύσεως τεχνολογικές εφαρμογές αποτελούν και πηγή απόλαυσης για τους προνομιούχους φανταστικούς κατοίκους της Ανω Πόλης, αλλά και για το θεατή που τις παρακολουθεί. Ίσως ο θεατής υποσυνείδητα να προσθέτει στις παραπάνω και την κατάκτηση του κινηματογράφου ως θαύματος του 20ου αι.



«Το μεγαλείο του κόσμου έχει εμπλουτιστεί με μια νέα ομορφιά-την ομορφιά της ταχύτητας. Ενα αυτοκίνητο αγώνων με την κουκούλα του κατεβαμένη με εξατμίσεις σαν ερπετά που ξεφυσούν φωτιά –ένα ζωηρό αυτοκίνητο κούρσας, που περνά κροταλίζοντας σαν πολυβόλο, είναι πιο όμορφο από τη Νίκη της Σαμοθράκης... Θα υμνήσουμε τον άνθρωπο στο τιμόνι, του οποίου ο ιδανικός άξονας περιστροφής περνάει από το κέντρο της γης, καθώς στροβιλίζεται στην τροχιά της», F.T Marinetti, Φουτουριστικό Μανιφέστο, από R.Banham, Θεωρία και σχεδιασμός την πρώτη μηχανική εποχή, σ.134

«Στη σύγχρονη βιομηχανία το αεροπλάνο είναι βεβαίως προϊόν κορυφαίων επιλογών. Ο Πόλεμος υπήρξε ακόρεστος πελάτης... η εντολή ήταν να πετύχεις και ο θάνατος ακολουθούσε αμείλικτος το λάθος. Μπορούμε λοιπόν να ισχυριστούμε ότι το αεροπλάνο κινητοποίησε την εφευρετικότητα, την ευφυΐα και την τόλμη: την φαντασία και την ψυχρή λογική. Το ίδιο πνεύμα κατασκεύασε τον Παρθενώνα... τοποθετώ τον εαυτό μου, όσον αφορά την αρχιτεκτονική στην πνευματική κατάσταση του εφευρέτη αεροπλάνων.»

«Τα σπίτια πρέπει να ανεγείρονται στο σύνολό τους ως ένα κομμάτι, που παράγεται με μηχανικά εργαλεία στο εργοστάσιο, να συναρμολογούνται όπως συναρμολογεί η Ford τα αυτοκίνητά της, πάνω σε κυλιόμενους μίαντες..οι στρατευμένοι αρχιτέκτονες... αποφάσισαν να κατασκευάσουν αυτό το σπίτι σαν αεροπλάνο, με τις ίδιες κατασκευαστικές μεθόδους, με ελαφρύ σκελετό, μεταλλικές στεφάνες, σωληνωτούς φορείς..» Le Corbusier από R.Banham, ό.π, σ.284



Το τεχνολογικό στοιχείο ως συστατικό της ίδιας της ταινίας

Πέρα από τη μίξη «τεχνικής» και «τέχνης» που ορίζει γενικότερα το μέσο του κινηματογράφου (στο οποίο ήδη αναφερθήκαμε), υπάρχουν επιμέρους καινοτομίες στο χώρο της λήψης και τη σκηνογραφίας που χαρακτηρίζουν ιδιαίτερα την ταινία, που φιλοδοξούσε να βρίσκεται στην αιχμή των εξελίξεων όσον αφορά τη σκηνοθεσία στον ευρωπαϊκό χώρο(προμήθεια εξοπλισμού τελευταίας τεχνολογίας).

Για να περάσει η αίσθηση της Μητρόπολης στη μεγάλη οθόνη χρειάστηκε ένα ολόκληρο επιτελείο αρχιτεκτόνων, σχεδιαστών και γλυπτών που ανέλαβαν να της δώσουν μορφή, δεδομένου ότι μιλάμε για μια εικόνα εξ ολοκλήρου κατασκευασμένη στα πλαίσια της ταινίας και με καμία απολύτως χρήση υλικού από οποιαδήποτε «πραγματική» πόλη³⁰.



Έτσι, το τελικό αποτέλεσμα μας δίνεται από ένα συνδυασμό διςδιάστατων και τρισδιάστατων λεπτομερών απεικονίσεων: περιεκτικών σχεδίων που προβάλλονται σε παγωμένα πλάνα αλλά και των περίφημων κτιρίων-ομοιωμάτων που χτίζουν ένα ολόκληρο τεχνητό πλαστικό σύστημα. Το σκηνικό των μοντέλων καταφέρνει να «κατοικηθεί» μέσα από ποικίλες τεχνικές μοντάζ και ειδικών εφέ των οποίων οι δυνατότητες βρισκόντουσαν ακόμα υπό εξερεύνηση, όπως το stop motion και η μέθοδος Schufftan³¹, που λέγεται ότι «εφευρέθηκε» ειδικά στα πλαίσια της ταινίας. Παράλληλα παίρνει ζωή και από τον προσεκτικό χειρισμό του φωτισμού του, με τις γνωστές ακραίες εξπρεσιονιστικές αντιθέσεις που θα του προσδώσουν τη χαρακτηριστική του ατμόσφαιρα.

30. Χαρακτηριστικό για το οποίο μεταξύ άλλων θα της ασκήσει δριμύτατη κριτική ο S.Kracauer (γνωστός για τη «βερτοφική» οπτική του) για την «απίστευτη θεατρικότητα-πλαστή φύση του αποτελέσματος» που σε καμιά περίπτωση δεν αντιστοιχεί στην πραγματική αίσθηση της σύγχρονης μητρόπολης, αλλά «εν μέρει ισοσταθμίζεται από το χειρισμό των κοντινών πλάνων προσώπων που με τις ταχείες εναλλαγές τους προσεγγίζουν ίσως κάπως την φύση των τυχαίων εντυπώσεων που προσλαμβάνουμε στον πραγματικό δρόμο.»

Το πρωτοφανές για την εποχή του αποτέλεσμα αντικατοπτρίζεται στην τότε κριτική του L.Bunuel:

«Από δω και στο εξής ο αρχιτέκτονας θα αντικαταστήσει μια για πάντα το σχεδιαστή σκηνικών. Ο κινηματογράφος θα είναι ο πιστός μεταφραστής των πιο τολμηρών ονείρων του αρχιτέκτονα.»³²

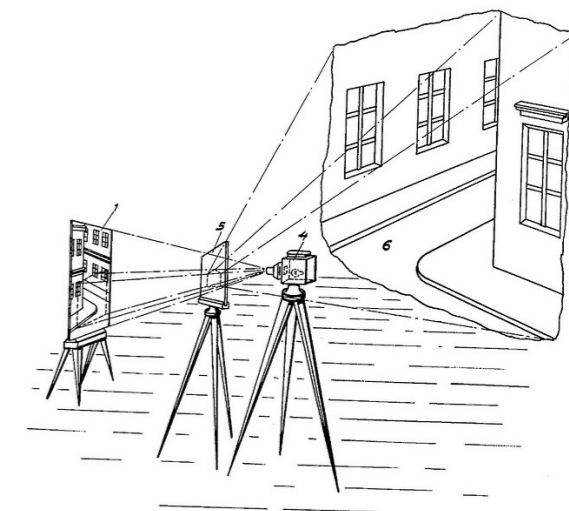
Οι ποικίλες σκηνές δράσης, όπως η πλημμύρα της Κάτω Πόλης και οι εκρήξεις απαιτούσαν ειδικό σχεδιασμό «ολόκληρων εβδομάδων για λίγα δευτερόλεπτα στην οθόνη» και δημιουργία επιμέρους μηχανισμών. Η χημική επεξεργασία και οι επάλληλες εκθέσεις του φιλμ έπαιξαν επίσης βασικό ρόλο, όπως και κάθε είδους αυτοσχέδιες «πατέντες» με τα αναλογικά μέσα που ήταν διαθέσιμα, σε ένα ενθουσιώδες κλίμα πειραματισμού³³.



31. Διαδικασία κατά την οποία επιτυγχάνεται η σύμμιξη ενός πλάνου με ένα άλλο, κυρίως για λόγους τοποθέτησης των ηρώων ή κινούμενων στοιχείων σε τεχνητό ζωγραφισμένο είτε τρισδιάστατο σκηνικό διαφορετικής κλίμακας, χρησιμοποιώντας κατοπτρικά είδωλα υπό γωνία.

32. Metropolis, από D.Neumann, Film Architecture

33. Στοιχεία από D.Neumann, Film Architecture, BFI Classics:Metropolis



Η Μηχανή ως απειλή και η «προσωποποίησή της»

“Moloch!”

Μια τελείως διαφορετική εικόνα μας παρουσιάζεται καθώς κατερχόμαστε στην Πόλη των Εργατών: οι εξαντλητικοί ρυθμοί που «επιβάλλει» το μηχανικό περιβάλλον στους εργαζόμενους το καθιστά πηγή δεινών. Η διαδοχή των πλάνων δίνει την αίσθηση ότι τα ρολόγια και οι πάσης φύσεως δείκτες σχεδόν «παρακολουθούν» τους εργάτες ελέγχοντας τις επιδόσεις τους. Σιγά σιγά το κεντρικό μηχανοστάσιο μετατρέπεται σε μηχανολογικό τέρας (Moloch³⁴) που «τρέφεται με τη σάρκα τους».

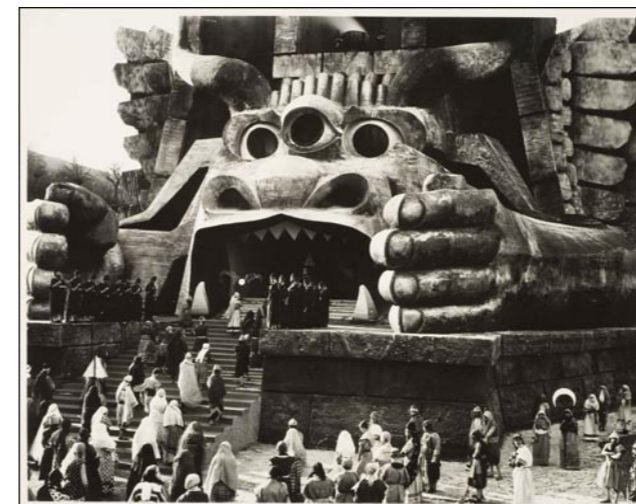
Εδώ βρισκόμαστε αντιμέτωποι με τη «σκοτεινή πλευρά» της άνω φαντασμαγορίας, της «θυσίας» που απαιτείται. Το υποτιθέμενο σύστημα παραγωγής αποκτά πρόσωπο και σχεδόν δική του βούληση και επιδεικνύει την αποτρόπαιη «φύση» του. Δίνεται η αίσθηση ότι η οντότητα αυτή βρίσκεται πλέον εκτός ελέγχου σε μια ανατροφοδοτούμενη διαδικασία. Το μυθολογικό-θρησκευτικό στοιχείο, βασικό συστατικό της δομής του έργου, έρχεται δυναμικά στο προσκήνιο σε μια εξπρεσιονιστική συναισθηματική κορύφωση με ευθείς παραπομπές σε τελεολογικές αφηγήσεις.

Η παραβολή του «Πύργου της Βαβέλ»³⁵ που συνδυάζεται με τη μορφή του τέρατος-Moloch παραπέμπει στις μεγάλες αυτοκρατορίες των απαρχών του ανθρώπινου πολιτισμού (Αιγύπτιοι, Βαβυλώνιοι κτλ.). Καταλήγουμε έτσι σε μια ευθεία αντιπαράθεση των νεωτερικών βιομηχανικών εργασιακών δομών με τις συνθήκες δουλειάς χιλιάδων ανθρώπων που γέννησαν κάποια από τα «θαύματα του κόσμου» που χάνονται στα βάθη της ιστορίας. Μας έρχεται στο νου εδώ το σκεπτικό του L. Mumford που αντιστρόφως βλέπει σε αυτές τις πανάρχαιες δομές μια διοικητική Μεγα-μηχανή που χρειάζεται ανθρώπινα «εξαρτήματα» για να λειτουργήσει³⁶. Και αυτό ακριβώς το σημείο μας εισάγει στο επόμενο κεφάλαιο.

34. Αρχαίος θεός που λατρευόταν στη Φοινίκη και τη Χαναάν και έχει συνδεθεί με το τελετουργικό της ανθρωποθυσίας. Απαντάται διαχρονικά και στη λογοτεχνία με συμβολικό τρόπο.

35. Το κήρυγμα της «Μαρίας» περιλαμβάνει αυτή τη βιβλική αφήγηση κάνοντας σαφέστατες αντιστοιχίες μεταξύ των αρχαίων Βαβυλωνίων σοφών και του κυβερνήτη της Μητρόπολης, του «Πύργου της Βαβέλ» και του Νέου Πύργου, της εξαθλίωσης των δούλων που εργάζονταν για την ανέγερσή του και της «σύγχρονη δουλειάς» των βιομηχανικών εργατών που παίρνει τη μορφή θυσιαστήριας τελετής.

36. «Το να ονομάζουμε αυτές τις συλλογικές οντότητες μηχανές δεν είναι παιχνίδι με τις λέξεις. Αν μια μηχανή ορίζεται... ως συνδυασμός ανθεκτικών μερών, το καθένα με εξειδικευμένη λειτουργία που ενεργεί υπό ανθρώπινο έλεγχο... τότε η μεγάλη εργασιακή μηχανή ήταν από όλες τις απόψεις γνήσια μηχανή... οι συνιστώσες της, καίτοι καμωμένες από ανθρώπινα κόκκαλα, νεύρα και μύες, ήταν περισταλμένες στα γυμνά μηχανικά τους στοιχεία και άκαμπτα τυποποιημένες.», L. Mumford, ο μύθος της Μηχανής, σ.181



Η Μηχανή-Moloch: κάτω, σκηνη από την ταινία Ciberia του Giovanni Pastrone (1914), απ' όπου εμπνεύστηκε και ο D.W. Griffith για τη δική του "Intolerance" (1916). Και στις δύο το μυθικό στοιχείο γιγαντώνεται στα πλαίσια κινηματογραφικής εποποιίας ενώ γίνεται αναφορά στο θεό Moloch. Στη μέση απεικόνιση του Θεού σε γερμανική γκραβούρα του 18ου αι.

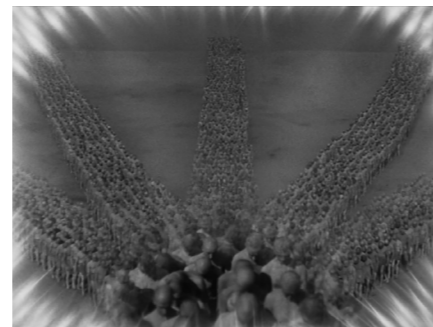
Οι κοινωνικές δομές παρουσιάζονται ασαφείς και σχηματοποιημένες σε αντιστοιχία με τη χωρική δομή. Οι πληθυσμιακές ομάδες που σχετίζονται με τους “ισχυρούς άνδρες των επιχειρήσεων” ζουν στην Ανω Πόλη, ενώ οι εργατικές “μάζες” δουλεύουν αόρατα κάτω από τη γη. Η εξουσία είναι άμεσα συνυφασμένη με την τεχνο-επιστήμη και καταλήγει μέσω μιας “εταιρικής” ιεραρχίας στο πρόσωπο του απόλυτου διοικητή, που είναι ταυτόχρονα ηγέτης, επιστήμονας και επιχειρηματίας. Ανάμεσα στα μέλη της εργατικής τάξης υπάρχει μια “ισοπεδωτική ισότητα της υποδούλωσης”. Υπονούνται κάποιοι επιμέρους επικεφαλής, που συνοψίζονται σε ένα κ μόνο πρόσωπο, αυτό του βασιικού επιβλέποντα, επόπτη-φύλακα της κεντρικής Μηχανής. Ας εξετάσουμε την καθημερινότητα των ατόμων ανάλογα με τη “θέση” τους:

ο εργάτης

“Αλλαγή Βάρδιας”

Παράγει (με ασαφή-συμβολικό τρόπο) ο,τιδήποτε είναι αναγκαίο για την εύρυθμη λειτουργία της Ανω Πόλης, είναι μέρος «των Χεριών» που κρυμμένα καλά κάτω από τη γη προμηθεύουν «το κεφάλι» με τα απαραίτητα και φέρνουν εις πέρας τα σχέδιά του. Στο πρόσωπο του εργάτη, λοιπόν, γίνεται μια απόπειρα αφομοίωσης από το έργο της πρωτοφανούς κλίμακας «προλεταριοποίησης» του πληθυσμού της εποχής στα πλαίσια της βιομηχανικής εξάπλωσης και ιδιαίτερα του φορντικού μοντέλου.

Η καθημερινότητά του εργάτη συνίσταται στην εκτέλεση αυστηρά καθορισμένων διαδικασιών σε συγκεκριμένους τόπους-χρόνους, από τους οποίους δεν δύναται να διαφύγει. Η ζωή του ορίζεται από την εναλλαγή εργασίας- ύπνου («αλλαγή βάρδιας») ανά τακτά διαστήματα, που διοχετεύεται σε απολύτως ορισμένες διαδρομές και εποπτεύεται από την αμείλικτη χρονικότητα των πανταχού παρόντων ρολογιών-μετρητών. Η απώλεια του ονόματος του εργάτη και την αντικατάστασή του από έναν αριθμό υποδηλώνει την πλήρη απουσία «προσωπικής βούλησης» που τον καθιστά έρμαιο και «τροφή» για το μηχανολογικό τέρας.



Το έργο, λοιπόν, με αφορμή τις συνθήκες βιομηχανικής εργασίας της εποχής μας δίνει μια πιο εφιαλτική μελλοντική εκδοχή, η οποία, μυθοποιώντας το τεχνολογικό στοιχείο, καταλήγει σε μια αισθητικοποίηση του εργατικού «μόχθου» με έναν εντυπωσιακό τρόπο. Φυσικά βρισκόμαστε πέραν των ορίων μιας ρεαλιστικής κοινωνικής κριτικής³⁷: Η «ανάλωση» του εργαζόμενου μετατρέπεται σε υπερθέαμα και το σώμα του σε γεωμετρικό-ενίοτε διακοσμητικό στοιχείο μιας ευρύτερης εικαστικής σύνθεσης, όπως σχολιάζουν οι Lotte Eisner και Siegfried Kracauer³⁸. Κινούμενο στους ρυθμούς της μουσικής υπόκρουσης και προβαλλόμενο σε εξεζητημένες πόζες «πλάθεται» από το φακό σαν ένα ακόμα αρχιτεκτόνημα³⁹. Ο παραλληλισμός του με «αρχαίο δούλο» στα πλαίσια βιβλικών αφηγήσεων κλιμακώνει το συναίσθημα και φέρνει το έργο πιο κοντά στο επικό-μυθικό αφηγηματικό ιδίωμα του κινηματογράφου της εποχής.



37. «Ο Lang μάλλον συναισθάνεται, παρά εμβαθύνει διανοητικά στον κυκλώνα της κοινωνικής επανάστασης που απειλούσε την Κεντρική Ευρώπη. Δηλώνει περίφοβος, μ' ένα μεσότιτλο στην αρχή της ταινίας, ότι δεν υπαινίσσεται οποιαδήποτε ταξική κοινωνία, ούτε προφητεύει κάποια γενικευμένη εξέγερση της γης των κολασμένων»N. Κολοβός, από Fritz Lang, Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσ/νίκης, σ.230

38. «ο Lang επιδιώκει να εγγράψει μια ομάδα ηθοποιών σ' ένα κάδρο γεωμετρικού σχήματος, το σώμα.. συνιστά στοιχείο της ίδιας της αρχιτεκτονικής, καθλωμένο μαζί με τα όμοιά του σ' ένα τρίγωνο ή ένα ημικύκλιο.» Lotte Eisner, από ό.π., σ.30

39. «τα σύνολα του Lang αποκρυσταλλωμένα σ ένα σχήμα, σε κάποιες περιπτώσεις ζωντανεύουν και καταλήγουν να αποτελούν οργανικό στοιχείο της δράσης: όπως στη σκηνή της Μητρόπολης όπου από δρόμους ακτινωτούς συγκλίνουν ουρές εργατών που οδηγούνται από μια συλλογική βούληση», «η συνήθεια να χρησιμοποιεί τους ηθοποιούς σαν πιόνια σε μια τεράστια φανταστική σκακιέρα, του έχει προσδώσει μια φοβερή ικανότητα να κυριαρχεί στο χώρο και να εναρμονίζει το οπτικό πεδίο.» Lotte Eisner, από ό.π., σ.32

ο αστός

“Ποιά δεσποινίς θα έχει την τιμή να διασκεδάσει το γιο του κ.Federsen ;”

Ο αστός είναι ο αποδέκτης των χρηματικών κερδών που προκύπτουν από την παραγωγική διαδικασία. Ως προνομιούχος, απολαμβάνει όλο το φάσμα των νεωτερικών καινοτομιών που του προσφέρει η εποχή: Καθημερινά βιώνει την αισθητική εμπειρία της φαντασμαγορίας της Μητρόπολης, την εμπειρία της νεωτερικότητας με όλο το δυναμισμό και τις ξέφρενες ταχύτητες που τη χαρακτηρίζουν.

Εδώ θα επανέλθουμε για μια ακόμη φορά στο αυτοκίνητο- σύμβολο του νέου τρόπου ζωής: η δυνατότητα ελεύθερης μετακίνησης με το προσωπικό του όχημα, αποτελεί ύψιστο προνόμιο και καύχημα του αστού, (κάτι που αντικατοπτρίζεται γλαφυρότατα στα κείμενα του Marinetti της εποχής).

Το δικαίωμα στην άνευ όρων αλόγιστη «σπατάλη» του χρόνου είναι επίσης καταστατικό στοιχείο της θέσης του αστού που υποδεικνύει άμεσα τη μη συμμετοχή του στην παραγωγική διαδικασία. Αντ’ αυτού ο αστός δύναται να δραστηριοποιηθεί σε άλλους τομείς:

Να αθληθεί στα μεγαλοπρεπή στάδια (κάτι που αποτελεί και το μοναδικό μέσο καταπόνησης του σώματός του), να επιδοθεί σε μια ξέφρενη νυχτερινή ζωή στα ποικίλα κοσμοπολίτικα κέντρα της Πόλης ή σε ένα ανέμελο παιχνίδι στο ηδονικό σύμπαν των «αιώνιων κήπων».



40. «Δε θα πρεπε να ξεχνά κανείς ότι εκτός από την καλλιτεχνική πρωτοπορία για την οποία η κοσμοπολίτικη ατμόσφαιρα του Βερολίνου αντιπροσώπευε τις υψηλότερες παρορμήσεις του πνεύματος, υπήρχε και ένα ευρύ φάσμα αντι-μοντερνιστικών/φολκλορικών αντιλήψεων για τις οποίες το Βερολίνο αποτελούσε την ενσάρκωση του διαβόλου, ως σημείο αποκρυστάλλωσης της απαξίωσης του βιομηχανικού καπιταλισμού, της δημοκρατίας και της δυτικής επιρροής μετά την ήττα του Π.Π...ο όρος «κουλτούρα της ασφάλτου» αναφερόταν απώλεια της άμεσης επαφής με τη γη και ως εκ τούτου των ηθικών αξιών που τη χαρακτήριζαν...προς όφελος της τεχνητής μητροπολιτικής ζωής. Αυτή η θέση ήταν άμεσα συνδεδεμένη και με την κριτική της δημοκρατικής κυβέρνησης ως «άψυχης» και με ένα μαχητικό κλίμα «αντίστασης της υπαίθρου ενάντια στην αστική παρακμή.», Natter, από The Cinematic City, σ.38

Τέλος, αν κρίνουμε από τον πρωταγωνιστή-γιο του διοικητή, υπονοείται ότι πέρα από τους κύριους «διαχειριστές» της Μητρόπολης, δεν είναι όλοι οι κάτοικοι της γνώστες των αθλίων συνθηκών διαβίωσης των ανθρώπων της Κάτω Πόλης (ο διοικητής και όσοι γνωρίζουν αποδέχονται και διαιώνίζουν την κατάσταση στα πλαίσια της αντίληψης «εκεί ανήκουν, ο καθένας έχει τη θέση του στο σύστημα»).

Θα πρέπει να σχολιάσουμε εδώ τις υπόνοιες για «ηθική παρακμή» της αστικής τάξης που θα κορυφωθούν όπως θα δούμε αργότερα με την έλευση της «Μαρίας-ρομπότ» και συνδέονται άμεσα με τις διαμάχες της εποχής γνώστες και με το γραφικό τίτλο «ύπαιθρος εναντίον πόλης» στην πατρίδα του έργου⁴⁰. Αυτή η προβληματική απαντάται συχνά στο έργο της σεναριογράφου και κινείται στα πλαίσια εξιδανίκευσης της «βουκολικής αθωότητας».

Ως προς τα μέσα απεικόνισης της καθημερινότητας του αστού, οι περιορισμοί που χαρακτηρίζουν τη διαδικασία λήψης αποκλειστικά σε στούντιο (κανόνες για όλες τις ταινίες της Ufa) χαρακτηριστική του εξπρεσιονιστικού ιδιώματος δίνουν συγκεκριμένες κατευθύνσεις: η δράση του επιμερίζεται σε χώρους αποκλειστικά φτιαγμένους για την εκάστοτε λειτουργία και απουσιάζουν πλάνα που να μεταδίδουν τη χαοτική και κατακερματισμένη εμπειρία του αστικού περιβάλλοντος (απουσιάζει δηλαδή οποιαδήποτε προσέγγιση στη ματιά του Flaneur, που συμπυκνώνει κατά πολλούς της ουσία του βιώματος της μητροπολιτικής νεωτερικής εμπειρίας). Τα πλάνα της πόλης είναι κυρίως πανοραμικές οπτικές από μια θέση «εξωτερικού παρατηρητή».



ο άνθρωπος-εργαλείο

“No. 11811, πήγαινε πίσω στη Μηχανή και ξέχνα ότι την άφησες.”

Όπως παρακολουθήσαμε τη Μηχανή-παραγωγικό σύστημα να προσωποποιείται με τη μορφή τερατόμορφου πλάσματος εκτός ελέγχου, σε μια αντίστροφη διαδικασία βλέπουμε τον εργάτη χάνει την ανθρώπινη υπόστασή του και να μετατρέπεται σε αναλώσιμο μηχανολογικό «εξάρτημα», σε άνθρωπο-εργαλείο. Αλλοτριωμένος/αποξενωμένος από τον ίδιο του τον εαυτό ,χωρίς καν όνομα, αποκτά τα χαρακτηριστικά «αυτόματου» μέσα από τις πλήρως προκαθορισμένες, τακτά επαναλαμβανόμενες κινήσεις του.

Το σώμα του εργάτη σε απόλυτη επαφή-σχεδόν ένωση με το τεχνολογικό στοιχείο, υποβιβάζεται σε εργαλείο τμήμα της Μεγα-μηχανής, υπολογισμο μόνο μέσω της αποδοτικότητάς του, και καταπονείται μέχρι το πέρας των ορίων του, βιώνοντας τις υπερταχύτητες της εποχής από τη «σκοτεινή τους πλευρά»⁴¹.

Εδώ η αντιπροσωπευτική της εποχής ποιητική εξιδανίκευση της υπερβατικής ένωσης ανθρώπου και μηχανής, χαρακτηριστική του φουτουριστικού πνεύματος, αλλά και η εξίσου διαδεδομένη «ορθολογική» αντιμετώπισή του ατόμου ως συστήματος αποτελούμενου από μετρήσιμες παραμέτρους-ανάγκες⁴² ικανές να τυποποιηθούν, ωθείται στο εφιαλτικό της alter ego .

...«(οι μηχανικοί) ζουν σε υψηλής τάσης θαλάμους όπου εκατό χιλιάδες βολτ τρεμοπαίζουν μέσα από μεγάλες γυάλινες εσοχές. Κάθονται μπροστά σε πίνακες ελέγχου με μετρητές, διακόπτες, ροοστάτες και μεταγωγούς δεξιά κι αριστερά, και παντού η πλούσια ανταύγεια των γυαλισμένων μοχλών. Αυτοί οι άνθρωποι απολαμβάνουν εν ολίγοις μια δυναμική ζωή μέσα σε τοίχους από σίδηρο και κρύσταλλο... απαλλαγμένοι από την ευπάθεια και τη μαλακότητα...», «...ολοένα και περισσότερο βρίσκουμε ανθρώπους του λαού χωρίς κουλτούρα ή εκπαίδευση, οι οποίοι παρόλα αυτά είναι προικισμένοι ήδη με..το δώρο της μηχανικής προφητικής ικανότητας, ή την αίσθηση των μετάλλων. Είναι εργάτες που έχουν ήδη υποστεί την εκπαίδευση της μηχανής, και με κάποιο τρόπο είναι συνδεδεμένοι με τις μηχανές», F.T. Marinetti από από R.Banham, Θεωρία και σχεδιασμός την πρώτη μηχανική εποχή, σ. 161



«Αυτοί οι σκοτεινοί κάτοικοι ενός υπόγειου κόσμου είναι αυτόματες μηχανές. Είναι πιο ρομπότ και απ τη Μαρία-ρομπότ. Είναι συντονισμένοι στο ρυθμό πολύπλοκων μηχανών. Οι βραχιόνές τους λειτουργούν σαν ακτίνες ενός τεράστιου τροχού...» Lotte Eisner από Fritz Lang, σ.31



41. Ο ίδιος ο Lang αναφέρει: «Η ταινία δε μου άρεσε, τη βρήκα χαζή και ανόητη μετά το τέλος της... ίσως επειδή οι άνθρωποι δεν είναι παρά εξαρτήματα μιας μηχανής... μετά από χρόνια όμως όταν είδα τους αστροναύτες... τι είναι τελικά αυτοί οι άνθρωποι αν όχι εξαρτήματα μιας μηχανής? Τελικά δεν είναι εύκολο να μιλάς για ταινίες...», F.Lang, σ.227

42. «το πρότυπο πηγάζει από την ανάγκη να επιβληθεί τάξη στην ανθρώπινη εργασία... όλοι οι άνθρωποι έχουν τον ίδιο οργανισμό, τις ίδιες λειτουργίες. Όλοι οι άνθρωποι έχουν τις ίδιες ανάγκες... Να διαμορφώσεις πρότυπο σημαίνει να εξαντλήσεις όλες τις πρακτικές και λογικές δυνατότητες, να συναγάγεις από αυτές ένα τύπο αναγνωρισμένα σύμφωνο με τις λειτουργίες, με μέγιστη απόδοση και ελάχιστη χρήση μέσων...»Le Corbusier, Για μια Αρχιτεκτονική, σ.108

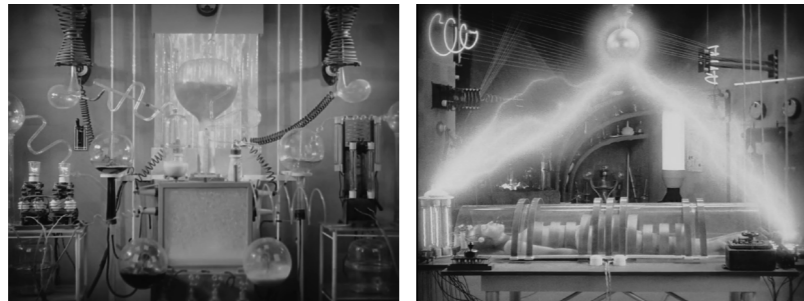


Ο αστός και το σκοτεινό μηχανικό «άλλο» του

“Έχει με το μέρος της και τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα!”

Πλήθος σημασιών συμπυκνώνεται σε δυο φιγούρες του έργου άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους: Τη μηχανική γυναίκα και τον «τρελό επιστήμονα»-δημιουργό της., που είναι και οι μόνοι που «θα φύγουν από τη μέση» στο τέλος της ταινίας απαλλάσσοντας το κοινωνικό σύνολο από το ένοχο στίγμα τους, ώστε να επέλθει η «κάθαρση» και να ξεκινήσει «μια νέα εποχή».

Εδώ το τεχνολογικό στοιχείο αποκτά μυθική διάσταση μέσα από αυτούς σκοτεινούς χαρακτήρες που εμπνέουν τον τρόπο. Ο επιστήμονας διατεθειμένος να θυσιάσει τα πάντα και σε ένα παραλήρημα καταστροφικής μανίας θυμίζει μεσαιωνικό μάγο που θέλει να «κυριεύσει τον κόσμο». Η εισροή του τεχνολογικού στοιχείου στο σώμα του με το «μηχανικό χέρι» τον καθιστά το αρσενικό ταίρι της μηχανικής γυναίκας. Αυτή από την άλλη, σε μια απόκοσμη διαδικασία εισροής του ανθρώπινου στο μηχανικό, αποκτά «ψυχή» και μετατρέπεται στην «ενσάρκωση του Κακού» (αναφορές σε μυστικιστικά σύμβολα, θανάσιμα αμαρτήματα αποκαλυπτικές αφηγήσεις).



«Το Κακό» όμως είναι στενά συνυφασμένο και με μια άλλη έννοια, αυτή της απόλυτης ετερότητας, του ριζικού εξωτισμού. Δεν είναι τυχαίο ότι η μηχανική γυναίκα κλιμακώνει στο πρόσωπό της το στοιχείο του έτερου-αμαρτωλού-μη ελέγξιμου που έχει ήδη κάνει την εμφάνισή του με τις μορφές των «αλλοδαπών» (έγχρωμοι, ασιάτες) που συνδυάζονται με τους «έκφυλους αστούς» που διασκεδάζουν τη νύχτα.

Πέρα από το «ξένο» δηλαδή, είναι και μια αφορμή να διατυπωθεί ακόμα πιο απλοϊκά και απτά η «ρητορική του αμαρτήματος» και ο φόβος για την ενδεχόμενη χυδαιότητα της αστικής ζωής. Στη μηχανική γυναίκα γιγαντώνεται προσωποποιείται το «ένοχο ψεγάδι», ο υπέρτατος κίνδυνος που αντιμετωπίζει «ηθικά» ο άνθρωπος μπροστά στη θύελλα της «προόδου» και του ξέφρενου νεωτερικού τρόπου ζωής, ενώ παράλληλα οι έννοιες επιστήμη και τεχνολογία προσεγγίζουν τη (μαύρη)μαγεία και αποκτούν μian απόκοσμη αύρα τελετουργικού⁴³.

Η μυθική αυτή διάσταση αποτυπώνεται ιδιαίτερα μέσα από τον τρόπο προβολής του εργαστηρίου: Οι ταχύτατες εναλλαγές πλάνων μέσα σ ένα φανταστικό περιβάλλον σωλήνων, φιαλών με υγρά που βράζουν και εξαρτημάτων που εκτοξεύουν σπινθήρες προσδίδουν μια εφιαλτική φαντασμαγορία, που αποτέλεσε κοπιαστικό αντικείμενο εργασίας για το σκηνοθέτη και τα επιτελεία του⁴⁴. Ο Kracauer σχολιάζει αυτή την «εμμονή του Lang να διασκεδάζει με τα επιστημονικά gadgets» πρωταρχικό μέλημα αλλά και κύρια αιτία της τεράστιας απήχησης της ταινίας.



43. Υπήρχε η πρόθεση το «μαγικό» στοιχείο να είναι ακόμα εντονότερο στην ταινία με εμφανίσεις τεράτων και φαντασμάτων και ακόμα περισσότερα πυροτεχνήματα, στα πλαίσια της «μάχης μεταξύ σύγχρονης επιστήμης και μυστικισμού, που ήταν η επιστήμη του Μεσαίωνα», αλλά θεωρήθηκε «ριψοκίνδυνο», σχολιάζει ο ίδιος ο σκηνοθέτης, Fritz Lang, σ.227

44. « Περάσαμε μήνες στο εργαστήριο προετοιμάζοντας τα εφέ, με τη φωτοχημεία σαν κύριο εργαλείο αλλά και δοκιμάζοντας τα πιο απίθανα μέσα: μεταλλικές μπάλες, υφάσματα, υγρό σαπούνι, βαζελίνη...κάποια μέρη του φιλμ εκτέθηκαν πάνω από 30 φορές για να προκύψει το επιθυμητό αποτέλεσμα» σχόλιο τεχνικού της ταινίας από, T.Elssaer, BFI Classics , σ.25

Το διπολικό σύστημα των δύο πόλεων λειτουργεί σε συνθήκες απόλυτου διαχωρισμού. Οι ρόλοι του κάθε συνόλου είναι ξεκάθαροι: η Κάτω Πόλη παράγει ενέργεια και αγαθά και συντηρεί την Ανω. Η Ανω Πόλη αποτελεί το κέντρο ελέγχου του συνόλου αλλά και το εκθετήριο των επιτευγμάτων της εποχής, και τον τόπο όπου αυτά διατίθενται προς «απόλαυση». Ακριβώς αυτό το σχήμα οργάνωσης των δυο «κόσμων» που λειτουργούν απολύτως διαχωρισμένοι, χωρίς κανένα τρόπο επικοινωνίας μεταξύ τους πέρα από την «τροφοδότηση» του ενός από τον άλλο και σχεδόν το σύνολο των κατοίκων τους σε μερική ή πλήρη άγνοια των «κανόνων του παιχνιδιού», υπονοείται ως βασικός παράγοντας εξασφάλισης της λειτουργίας του συστήματος.

Παρόλα αυτά είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός αυστηρότατα ιεραρχημένου διοικητικού μηχανισμού που θα υποστηρίζει το σύστημα των δύο πόλεων. Στην κορυφή της πυραμίδας αυτής στέκει ο Αρχιτέκτονας-εμπνευστής της Μητρόπολης, μια φιγούρα που αξίζει να εξετάσουμε ιδιαίτερα αφού συμπυκνώνει στο πρόσωπό της το σύνολο του εξουσιαστικού μηχανισμού παράλληλα με κάποιες ιδιαίτερες αρετές.

ο αρχιτέκτων

“Κι εσύ, το μυαλό αυτής της πόλης..”

Πέρα από εξουσιαστής, ο αρχιτέκτων είναι κατά μια έννοια και η «δημιουργική πνοή» πίσω από τα θαυμαστά επιτεύγματα της Μητρόπολης, και αυτή η ακριβώς η ιδιότητά του ως χαρισματικής προσωπικότητας είναι το στοιχείο που δρα εξωραϊστικά πάνω του και δεν του επιτρέπει να μετατραπεί σε «αδίστακτο τύραννο».

Εχοντας σχεδιάσει ο ίδιος το σύστημα γίνεται κατανοητό ότι είναι ο απόλυτος γνώστης και της παραμικρής πτυχής του, στα πλαίσια της ανώτερης διάνοιας του Πολεοδόμου⁴⁵.

Μέσα από ένα υπερσύγχρονο μηχανισμό εποπτείας, επιβλέπει το σύνολο των τελούμενων λειτουργιών άμεσα (οπτικοακουστικά κέντρα παρακολούθησης-επικοινωνίας στα κομβικά σημεία του συστήματος) αλλά και σε αφαιρετικό επίπεδο, πίνακας «τρεχόντων οικονομικών συσχετισμών» που απηχεί τον τρόπο λειτουργίας του Χρηματιστηρίου. Προϊσταται μιας ομάδας «γραφιάδων» (στην οποία «συνοψίζεται» με αφαιρετικό τρόπο όπως συμβαίνει και με όλα τα πρόσωπα της ταινίας το σύνολο του γραφειοκρατικού μηχανισμού) αλλά βρίσκεται και σε συνεχή επικοινωνία με τον επόπτη-επικεφαλής του κεντρικού μηχανοστασίου.

45. Ο S.Baumann αναφέρει για την αναδυόμενη αυτή νεωτερική φιγούρα: «η δράση του πολεοδόμου είναι από τη φύση της άτρωτη απέναντι στην οχλαγωγία των εκλογικών εξάρσεων και κωφεύει απέναντι στα παράπονα των πραγματικών ή φανταστικών θυμάτων της. Το πολεοδομικό “Σχέδιο” (ως προϊόν της απρόσωπης λογικής και όχι ως αποκύημα της ανθρώπινης φαντασίας...) αποτελεί τη μόνη-ικανή και αναγκαία συνθήκη-της ανθρώπινης ευτυχίας) Παγκοσμιοποίηση, σ. 66



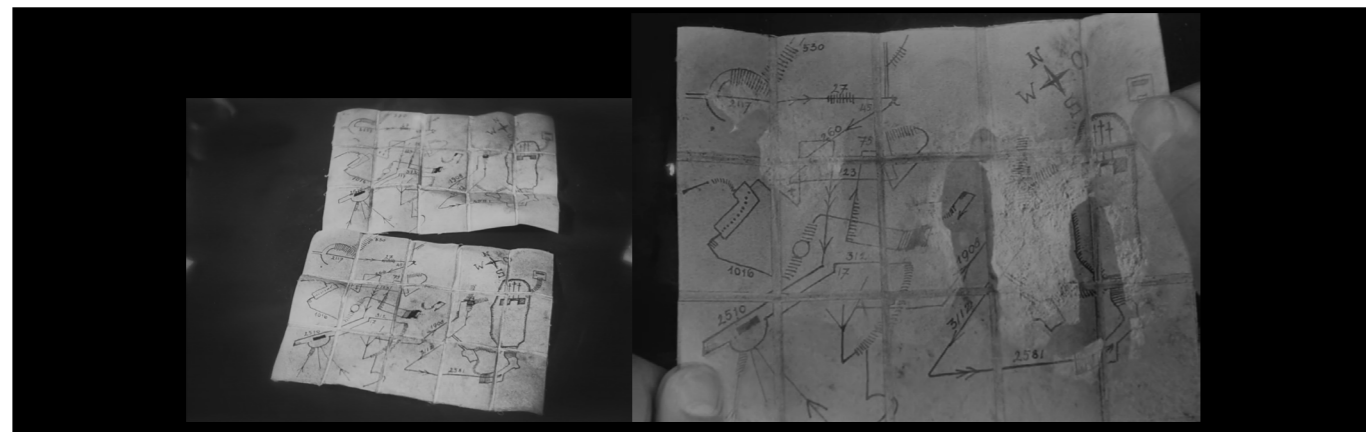
η πλήρης «χαρτογράφηση»

“Θα ήθελα να ξέρω ακριβώς τι κάνουν οι εργάτες μου εκεί..”

Κατανοούμε ότι δύο βασικά στοιχεία βρίσκονται στο κέντρο της σύλληψης του όλου οικοδομήματος: Μια ακραία μορφή φονξιοναλισμού : κάθε στοιχείο είτε του ανθρώπινου δυναμικού είτε της υλικοτεχνικής υποδομής έχει τη θέση του, «ανήκει» κάπου και του επιτρέπεται να επιτελεί κάποιες συγκεκριμένες λειτουργίες. Φυσικά αυτό το σκεπτικό έρχεται να συμπληρώσει η έννοια του ανθρώπου-εργαλείου που προαναφέραμε, και που καθιστά όλα στα στοιχεία του συστήματος ,έμβια και μη, μετρήσιμες μεταβλητές. Έτσι αποκλείεται από το σύστημα οποιοδήποτε στοιχείο με ασαφή-μεταβατικό-μη ορισμένο ως προς το ρόλο του χαρακτήρα.

Μια αντιστοίχως ακραία μορφή ντετερμινιστικής προσέγγισης και διάθεσης εκ των προτέρων προσδιορισμού οποιασδήποτε λειτουργίας: Μιλάμε για ένα σύμπαν αιτίων και αποτελεσμάτων που ελέγχονται ανά πάσα στιγμή αυστηρά με στόχο τη βελτιστοποίηση της απόδοσης. Περεταίρω εκφάνσεις του γεγονότος αυτού αποτελούν η πανεποπτεία του συνόλου από τον αρχιτέκτονα στην, οποία αναφέρθηκε προηγουμένως ,αλλά και η διάθεση πρόβλεψης και αποφυγής οποιασδήποτε «ανωμαλίας». Η τυχαιότητα εξοβελίζεται ως απειλητικός παράγοντας για την καλοζυγισμένη ισορροπία του συνόλου. Εχουμε δηλαδή ένα πλήρως χαρτογραφημένο κλειστό ανατροφοδοτούμενο σύστημα στο οποίο είναι δυνατόν το οτιδήποτε να προοικονομηθεί⁴⁶.

Πέρα από τους μηχανισμούς παρακολούθησης και ελέγχου, ο αρχιτέκτονας εξασφαλίζει την κυριαρχία του και μέσω της «πολιτικής» χειραγώγησης των μαζών. Η διαδικασία αυτή ενσαρκώνεται στην υβριδική οντότητα της γυναίκας-μηχανής μέσω της οποίας απευθύνεται στα χαμηλότερα, «ζωώδη ένστικτα» όσων θέλει να υποκινήσει. Αυτά παίρνουν το πρόσωπο της λαγνείας και της σεξουαλικής αποκτήνωσης όσον αφορά τους αστούς και της καταστροφικής μανίας όσον αφορά τους εργάτες. Μέσα από την επικράτηση της «τυφλής βίας» με τις δυο αυτές μορφές ο διοικητής θα μπορέσει να δικαιολογήσει την επέμβασή του και να επιβάλει την τάξη και πάλι⁴⁷.



46. « Η κατανόηση και η διαφάνεια του χώρου, που διακηρυσσόταν ως σήμα κατατεθέν της ορθολογικής τάξης δεν αποτελούσαν αφ' εαυτές σύγχρονες ανακαλύψεις... η σύγχρονη καινοτομία ήταν η αναγωγή της διαφάνειας... σε καθήκον, σε κάτι που χρειάζεται να επιβληθεί στη δύστροπη πραγματικότητα, αφού προηγουμένως έχει σχεδιαστεί προσεκτικά με τη βοήθεια ειδημόνων...(ώστε) να καταστεί ο κόσμος διαφανής και κατανοητός για τη διοίκηση του κράτους... Σε ολόκληρο τον κόσμο των σύγχρονων γραφειοκρατιών... ένας τομέας αποκτά τόσο μεγαλύτερη επιρροή, όσο κατορθώνει να καθιστά τη συμπεριφορά του άγνωστη μεταβλητή στις εξισώσεις που συνθέτουν οι άλλοι τομείς-ενώ ταυτόχρονα κατορθώνει να καθιστά τη διαγωγή των άλλων τομέων σταθερή, κανονική και προβλέψιμη.», ό.π., σ. 53

47. Σε αυτό το σημείο οι ιουδαιο-χριστιανικές, μυστικιστικές αναφορές της Von Harbou ακολουθούν ένα δυναμικό κρεσέντο, με παραπομπές τόσο στα «Θανάσιμα αμαρτήματα» όσο και στην «Πόρνη της Βαβυλώνας» του βιβλίου της Αποκάλυψης. Ωστόσο τέτοιες χειρονομίες, όπως σχολιάζει και ο T.EIssaer, εντάσσονται στο γενικότερο πνεύμα «εσωτερισμού» που χαρακτήριζε ποικίλα δημοφιλή δημοσιεύματα της περιόδου και σε μια ευρύτερη τρέχουσα τάση εμπορευματοποίησης του «αποκρυφισμού», BFI Classics

Μέσα σ αυτό το εφιαλτικό εποπτευόμενο σύμπαν της απόλυτης εξαθλίωσης, οι καταπιεσμένοι εργάτες θα αναζητήσουν εξόδους διαφυγής μέσα από θύλακες που παραμένουν ακόμα κρυφοί και χαρτογράφητοι. Χαρακτηριστική είναι η αντίδραση του αρχιτέκτονα, όταν πληροφορείται για τη δράση των εργατών να προσπαθήσει αρχικά να εντοπίσει την εστία του προβλήματος χαρτογραφώντας τη θέση όπου συναθροίζονται.

τόπος

“-Θέλω να αποκρυπτογραφήσεις αυτά τα σχέδια..

-Αυτό το αντίγραφο απεικονίζει τις δύο χιλιάδων ετών κατακόμβες στα τρισβαθα της Μητρόπολης σου..”

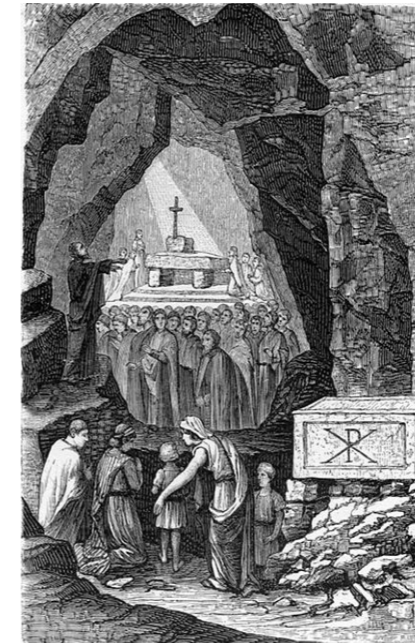
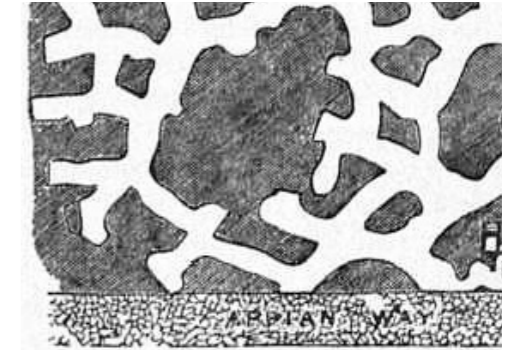
Οι χώροι αυτοί παρουσιάζονται με τη μορφή των υπόγειων κατακομβών⁴⁸ που σχηματίζουν ένα δαιδαλώδες σύνολο μονοπατιών και πλατωμάτων στα έγκατα της γης. Είναι χαρακτηριστική η αλλαγή/αλλοίωση κλίμακας που έχει εισαχθεί νωρίτερα τόσο από τις μεγακατασκευές της Ανω Πόλης όσο και από το κολοσσιαίο μηχανοστάσιο-εργοστάσιο, μιλάμε δηλαδή πλέον για αναλογίες χώρων πολύ κοντινές στα ανθρώπινα μέτρα.

Το σπηλαιώδες αυτό δίκτυο αποτελεί την κατώτερη απ’ όλες τις στάθμες και είναι ο βασικός πυρήνας διεξόδου των εργατών από τον καθημερινό τους εφιάλητη. Τα πανάρχαια ίχνη στα τοιχώματα των κοιλοτήτων του μαρτυρούν το βάρος των στρώσεων της ιστορίας που φέρει και που το καθιστούν ένα υπερβατικό, μυστηριώδη χώρο βαθιά χαραγμένο στις συνειδήσεις των εργατών⁴⁹.

Η προβολή των ιδιαίτερων αυτών χώρων στηρίζεται κατά κύριο λόγο στο χειρισμό του φωτός και της σκιάς με σκοπό την κορύφωση της συναισθηματικής φόρτισης των θεατών, και σε κάποιες ιδιαίτερες σκηνές καταλήγει ακόμα και σε μια αισθητική ταινιών τρόμου, ιδιαίτερα δημοφιλών την εποχή.

48. Κατακόμβες: υπόγειο νεκροταφείο με δαιδαλώδες σύστημα σηράγγων , που χρησιμοποιήθηκαν από τους χριστιανούς κυρίως κατά την περίοδο των ρωμαϊκών διωγμών ως τόπος λατρείας.

49. «Το όραμα της τέλειας πόλης συνεπαγόταν συνολική απόρριψη της ιστορίας και το ξερίζωμα όλων αυτών των υπολειμμάτων της... αυτό το όραμα αμφισβητούσε την εξουσία τόσο του χώρου όσο και του χρόνου, μέσω της εξαφάνισης της ποιοτικής διαφοροποίησης του χώρου που αποτελεί πάντα αποκρυστάλλωση ενός εξίσου διαφοροποιημένου, και επομένως ιστορικού χρόνου», Baumann, για τις «ουτοπικές πόλεις της νεωτερικότητας.», ό.π. σ. 61 . Ίσως η διακαής αναζήτηση του «αρχέγονου» της ταινίας να εγγράφεται σε αυτά τα πλαίσια, σαν απάντηση στην ουτοπική-δυστοπική Μητρόπολη με τα δύο πρόσωπα που μας παρουσιάζει.



Η χριστιανική λατρεία στις κατακόμβες του Αγ. Καλλίστου (Ρώμη) το 50 μ.Χ. (γκραβούρα του 19 ου αι.), κάτοψη πάνω δεξιά.



δράση

*“-Και πού είναι ο Μεσολαβητής μας, Μαρία?
-Περιμένετε τον! Θα έρθει.”*

“Ποιος σας είπε να καταστρέψετε τις Μηχανές? Χωρίς αυτές χαθήκατε, ηλίθιοι!”

Σε αυτές τις μυστικές κοιλότητες, οι εργάτες συγκεντρώνονται για να ακούσουν το κήρυγμα της «Μαρίας», μια διαδικασία που απηχεί ξεκάθαρα τη χριστιανική Θεία λειτουργία.

Οι συγκεντρώσεις σύμφωνα με την κλίμακα του χώρου που προαναφέραμε, φαντάζουν παντελώς ασύμβατες με τα πληθυσμιακά δεδομένα που έχουν παρουσιαστεί. Παρότι υπονοείται ότι το σύνολο των εργατών συμμετέχει στις κατηχήσεις αυτές, κάτι τέτοιο είναι αδύνατο να απεικονιστεί. Ετσι καταλήγουμε να παρακολουθούμε σκηνές που παραπέμπουν σε προγενέστερους-προβιομηχανικούς κοινωνικούς πυρήνες εντελώς διαφορετικής κλίμακας. Το τεχνολογικό στοιχείο-πηγή των δεινών των εργατών απουσιάζει πλήρως από τις σκηνές αυτές και αντ' αυτού εισάγονται «φυσικά» στοιχεία όπως βράχοι, που παραπέμπουν στις απαρχές του ανθρώπινου πολιτισμού. Ο ηλεκτρισμός αντικαθίσταται από τη φωτιά των πυρσών, την αρχέγονη πηγή φωτός και ζεστασιάς, και η εγγύτητα της αδιαμεσολάβητης ανθρώπινης φωνής παίρνει τη θέση των πάσης φύσεως σύγχρονων μέσων (τηλε)επικοινωνίας. Το περιεχόμενο της όλης μυσταγωγίας σχετίζεται με την αναμονή του «Εκλεκτού Διαμεσολαβητή» που θα λυτρώσει τους καταπιεσμένους (ασαφές το πώς), ένα σχήμα που παραπέμπει ευθέως στη χριστιανική μορφή του Μεσσία. Αυτή η στάση υπονοείται και ως η μόνη αποδεκτή, αφού όταν η αντίδραση μαζικοποιείται⁵⁰ και δεν συμπυκνώνεται σε μια υπερβατική οντότητα, παίρνει τη μορφή καταστροφικής μανίας (τα πλήθη υποκινούμενα από το διαβολικό ρομπότ στρέφονται κατά των μηχανών, χωρίς τις οποίες όμως «δεν μπορούν να επιβιώσουν»).



Με το ανεξέλεγκτο μένος των εξαγριωμένων πληθών εκτονώνεται ο «φόβος της επανάστασης» που υποβόσκει από την αρχή της ταινίας μέχρις ότου αυτά συνειδητοποιήσουν την «πλάνη» και επέλθει η λύση του δράματος μέσω της συνθηκολόγησης «κεφαλιού» και «χεριών» διαμέσου της «καρδιάς»⁵¹.

Τόσο στις κατανυκτικές σκηνές αλληλεγγύης όσο και στην αντιστροφή τους, τις βίαιες σκηνές του «ξεσπάσματος της επανάστασης» η κινηματογραφική απεικόνιση, χαρακτηριζόμενη από βίαιες εναλλαγές συντονιζόμενες με την αντίστοιχη μουσική υπόκρουση, στηρίζεται σε δύο εναλλασσόμενα επίπεδα: αυτό των ατομικών αντιδράσεων, που προβάλλονται με εστίαση στα πρόσωπα και σκιαγράφιση των συναισθημάτων τους, χαρακτηριστικών για την εξπρεσιονιστική υπερβολή τους, και αυτό των συλλογικών αντιδράσεων, όπου έχουμε για μια ακόμη φορά το χειρισμό των πληθών μέσα από μια «γεωμετρική πομπώδη αισθητική», για την οποία έγινε ήδη λόγος, η οποία πλάθει σχήματα και μοτίβα με το ανθρώπινο υλικό. Και στις δυο περιπτώσεις έχουμε να κάνουμε με μια διακοσμητική αντιμετώπιση του θέματος, αφενός με τη δημιουργία συνθέσεων προσώπων που συχνά κατακλύζουν το πλάνο με τη μέθοδο των επάλληλων εκθέσεων και αφετέρου με την επιμέλεια των συνθέσεων των κορμιών.



50. Χαρακτηριστικός είναι εδώ ο σχολιασμός του Siegfried Kracauer, που αποκαλεί «παταγώδη αποτυχία» από «ανθρωπιστικής σκοπιάς» τις σκηνές όπου η μαζικές αντιδράσεις των πληθών «γεωμετροποιούνται» και σχηματίζουν «διακοσμητικά μοτίβα», αντιπροσωπευτικά της «πομπώδους αισθητικής» του Lang, From Caligari to Hitler σ.164

51. Ο ίδιος ο Lang έχει στα μετέπειτα χρόνια καταδικάσει την «αφέλεια του μηνύματος» της ταινίας, που γενικά καταλογίζεται περισσότερο στην Von Harbou, χωρίς όμως να την κατηγορεί ή να αποποιείται τη συμμετοχή του. Σχολιάζει ότι «δεν ήταν αρκετά συνειδητοποιημένος πολιτικά» αλλά ότι φυσικά «αν δεν αγαπούσε την ταινία εκείνη την περίοδο δε θα τη γύριζε.» Ενδεικτικά, η σεναριογράφος μετά από λίγα χρόνια ενεπλάκη ενεργά στην υποστήριξη του ναζιστικού κόμματος, ενώ ο ίδιος έφυγε από τη χώρα. Ειρωνικό το ότι η αναχώρησή του έλαβε χώρα μια μέρα μετά την επίσημη πρόταση του Goebbels να του προσφέρει τη θέση του διευθυντή του Γερμανικού Κινηματογράφου. Λέγεται ότι ο υπουργός προπαγάνδας του Τρίτου Ράιχ αλλά και ο ίδιος και ο Hitler είχαν ενθουσιαστεί με την ταινία με τον τελευταίο να αναφωνεί «Ίδου ο άνθρωπος που θα δημιουργήσει τον εθνικοσοσιαλιστικό κινηματογράφο!», Fritz Lang, σ. 165

Το έργο , ανεξάρτητα από τη συνειδητή ή ασυνείδητη φύση των επιλογών που το χαρακτηρίζουν, αλλά και το τι φιλοδοξούσε να είναι, αποτελεί σίγουρα καθρέφτη της εποχής του, τόσο ως προς τη μορφή όσο και ως προς το περιεχόμενο (με τη σχέση των δύο φυσικά να διαπλέκεται σε ένα πολλές φορές απροσδιόριστο σύμπλεγμα) .

Η προσπάθεια αφομοίωσης του «μητροπολιτικού σοκ» και των νέων «τρόπων ζωής» που αναδύονται καθώς και του παραγωγικού βιομηχανικού μοντέλου που εγκαθιδρύεται , εγγράφεται στο φαντασιακό δημιουργήμα του έργου με μια διπολική δομή ακραίας αμφιθυμίας που επιχειρεί να σχηματοποιήσει κάποια δεδομένα. Αυτή η συναισθηματική αμφιταλάντευση είναι χαρακτηριστική του τρέχοντος προβληματισμού γύρω από το θέμα «πόλη-ύπαιθρος» αλλά και των γερμανικών ταινιών με θέμα τη ζωή στη μητρόπολη, όπως είδαμε στον πρόλογο. Καταλήγει έτσι όχι μόνο στο σχήμα των απόλυτα διαχωρισμένων «παράλληλων πραγματικοτήτων» αλλά ενδύει τις ίδιες και τους κατοίκους τους με εξίσου αντιφατικά συναισθήματα. Ταυτόχρονα το τεχνολογικό στοιχείο επιβάλλει παντού την παρουσία του με αντίστοιχες δυστοπικές-ουτοπικές εκδοχές⁵².

Η Μητρόπολη αποκτά «δύο πρόσωπα»: αυτό της φαντασμαγορίας και του δέους μπροστά στις «θαυμαστές νέες μηχανές» που προσφέρουν απόλαυση στον «άνω κόσμο» της κατανάλωσης , και αυτό της εξαθλίωσης και της τεχνολογικής απειλής που καταδυναστεύει την ανθρώπινη ύπαρξη στον «κάτω κόσμο» της παραγωγής. Τα πράγματα επιδεινώνονται με την είσοδο του ηθολογικού στοιχείου, όπου η «λατρεία» της Μητροπολιτικής μαγείας δίνει τη θέση της στην απόλυτη «διαφθορά» , ενώ η δραματική εξαθλίωση προσπαθεί να απαλυνθεί με κάποιο μεταφυσικό ασκητικό όραμα. Έτσι οι άνω αστοί αποτελούν τη θετική εκδοχή του «σύγχρονου ανθρώπου του 20ου αιώνα» με όλα «τα νέα του προνόμια» αλλά και την ανησυχητική ένδειξη ότι είναι «ανήθικοι», ενώ οι κάτω εργάτες από τη μια παρουσιάζονται εν δυνάμει αποκαθαρμένοι μέσω «της πίστης και της αλληλεγγύης», από την άλλη ως θλιβεροί εξαθλιωμένοι που κινδυνεύουν να μετατραπούν σε απλές εργαλειακές μονάδες ή σε αποκτηνωμένες μάζες.



52. Η μηχανή καθίσταται πρωταρχικό όχημα του μύθου που θα πυροδοτήσει την εξέλιξη της δράσης. Η πρόθεση αυτή εγγράφεται πλήρως στην περιρρέουσα αναγωγή της μηχανής σε πρωτεύον σύμβολο πάνω στο οποίο θα δομηθούν οι ιδέες της εποχής. (πόλη μηχανή, σπίτι-μηχανή, άνθρωπος-μηχανή).



53. Στοιχεία που ίσως παραπέμπει και σε μια διαδικασία που λάμβανε χώρα στο συλλογικό φαντασιακό, και που ο Harvey αποκαλεί «τραγωδία του μοντερνισμού», όπου ο « μύθος της μηχανής» που σχηματίστηκε μετά τον Π.Π. στην προσπάθεια «να δοθεί ώθηση σε ένα νέο σχέδιο της ανθρώπινης προσπάθειας αποδεσμευοντάς μας από το άμορφο σύμπαν του τυχαίου», έδωσε τη θέση του σε «οποιοδήποτε μύθο ικανό να στεγαστεί στην κεντρική θέση της αιώνιας αλήθειας». Χαρακτηριστικό παράδειγμα ο ιταλικός Φουτουρισμός, που έχοντας ως αφητηρία την εξύμνηση της ταχύτητας συνυφασμένης με το τεχνολογικό στοιχείο, καταλήγει σε ένα μεταφυσικό παραλήρημα ανάλωσης της ανθρωπότητας μέσα στην ομορφιά του πολέμου εν είδει εκστατικής αποκάθαρσης, προσεγγίζοντας παράλληλα την κυβέρνηση Μουσολίνι και τα ιδεολογήματα περί ανώτερης Ιταλικής φυλής που χαρακτήριζαν την προπαγάνδα της.

Η έκφραση του απόλυτου φόβου, χαρακτηριστική του γενικότερου άγχους της εποχής, συμπυκνώνεται σε δυο αμφίδρομες διαδικασίες, την «απανθρωποποίηση» του ατόμου και την προσωποποίηση της μηχανής :

στον «κάτω κόσμο», η λειτουργική-τεχνητή φύση των παραγωγικών εγκαταστάσεων σταδιακά εξαφανίζεται και αυτές τη μετατρέπονται σε ανεξέλεγκτο τέρας με «σατανικές βουλές», ενώ αντίστροφα ο εργάτης χάνει τη «ανθρώπινη» φύση του και ανάγεται σε αναλώσιμο μηχανολογικό εξάρτημα.

Παράλληλα στον «άνω κόσμο», ο χαρισματικός σχεδιαστής-αρχιτέκτων-ηγέτης, σχεδόν μηχανικός μέσα στην ψυχρή λογική του, βρίσκει το εφιαλτικό του συμπλήρωμα στον τρελό επιστήμονα-σκοτεινό «μεσαιωνικό μάγο» που δίνει ζωή στη γυναίκα ρομπότ-απόλυτη «ενσάρκωση του κακού» και των «κατώτερων» ανθρώπινων ενστίκτων.

Μια άλλη ανάγνωση αυτής της διαδικασίας είναι ένα είδος κλιμάκωσης από τον άτεγκτο ορθολογισμό ενός μηχανοκρατούμενου σύμπαντος, στον «εποικισμό» του από μυθολογικά-«υπερβατικά» στοιχεία με τα αντιφατικά πρόσωπα της «λατρείας» και του απόλυτου τρόμου της (υπερφυσικής πλέον) μηχανής, που σταδιακά οδηγεί σε μια ακόμα πιο ακραία περιπλάνηση σε μυστικιστικές, θρησκευτικές, τελεολογικές αφηγήσεις⁵³.

Συνοπτικά όλες αυτές οι ακραίες αντινομίες εγγράφονται σε εννοιολογικά δίπολα όπως:

Επιστήμη-μαγεία, ορθολογισμός-μυστικισμός, «διαφθορά» μεγαλούπολης-«αγνότητα» μικρότερων κοινωνικών πυρήνων, παραγωγή-κατανάλωση, ενοχή της απόλαυσης- «αγιοποίηση» της ένδειας , εξύμνηση της ανθρώπινης διάνοιας-ρητορική του αμαρτήματος κ.α.

Ενα άλλο καίριο ζήτημα είναι το θέμα της κοινωνικής επανάστασης, το οποίο εγγράφεται με τη μορφή του έμμονου φόβου στο έργο. Ολόκληρο το φάσμα του πολιτικού προβληματισμού της εποχής γύρω από τα εργασιακά δικαιώματα αλλά και ο γενικότερος επαναστατικός χαρακτήρας των μητροπολιτικών ζυμώσεων, μετατρέπεται μέσα από ένα πρίσμα διδακτικού παραμυθιού σε «πρόβλημα μεταφυσικής δυσαρμονίας». Οι μάζες παρουσιάζονται σαν ένα ενιαίο ενίοτε απειλητικό σύνολο που «χορογραφεί» τη δράση. Σε συνδυασμό με τις αποκρυφιστικές εξάρσεις, τις βιβλικές αναφορές αλλά και το ίδιο το σχήμα των ξέχρων πραγματικοτήτων που αλλοιώνει πλήρως τις σύγχρονες κοινωνικές σχέσεις της εποχής, καταλήγουμε σε ένα συνοθύλευμα παραστάσεων σκηνοθετημένων με κύριο στόχο τον εντυπωσιασμό και το σασπένς. Αυτή η «αισθητική αντιμετώπιση ενός πολιτικού ζητήματος» (W.Benjamin) δεν άφησε αδιάφορο το γραφείο πραπαγάνδας του ναζιστικού κόμματος, που εξερευνούσε τότε τα εργαλεία του εικαστικού του λεξιλογίου.

Παρόλα αυτά, ο τρόπος που επιλέγει η ταινία να «επιλύσει» τους προβληματισμούς που θέτει αλλά και η δυναμική εικονογραφία της που ενθουσίασαν το μελλοντικό Führer, θα έπρεπε ωστόσο να ενταχθούν σε ένα άλλο πλαίσιο από αυτό της ηθελημένης προπαγάνδας. Η ταινία πάνω απ όλα αποτελεί ένα εμπορικό προϊόν που θα διατεθεί προς «μαζική χρήση» και φιλοδοξεί να έχει όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απήχηση. Αυτός ο χαρακτήρας είναι ήδη αισθητός στον τρόπο γραφής της Harbou, στην εμπορική προώθηση της ταινίας με τη μετατροπή της σε «καυτό γεγονός» στον τύπο, και περνά στη μεγάλη οθόνη με ανάλογες προσδοκίες. Η ανάμιξη «επίκαιρων προβληματισμών» με κάποια «διαχρονικά μεταφυσικά διλήμματα της ανθρωπότητας»⁵⁴ σε μια δομή όπου κυριαρχεί η τόσο η καταϊγιστική δράση και οι απρόσμενες εναλλαγές όσο και η οπτικοακουστική φαντασμαγορία, δεν έχει άλλο σκοπό από το «να διασκεδάσει, να ενθουσιάσει το κοινό, θίγοντας όμως και κάποια ενδιαφέροντα θέματα που το απασχολούν»⁵⁵. Η «συνταγή» αυτή έμελλε να εγκαθιδρυθεί ως απαραίτητη προϋπόθεση της επιτυχίας, ιδιαίτερα στον κινηματογράφο του Hollywood.

ΜΕΡΟΣ II

54. Φτάνουμε εδώ σε μια καρικατούρα της ρήσης του Baudelaire για τη νεωτερικότητα, η οποία είναι «το εφήμερο, τα φευγαλέο, το τυχαίο» είναι το ένα μισό της τέχνης, ενώ το άλλο μισό είναι το αιώνιο και το αμετάβλητο».

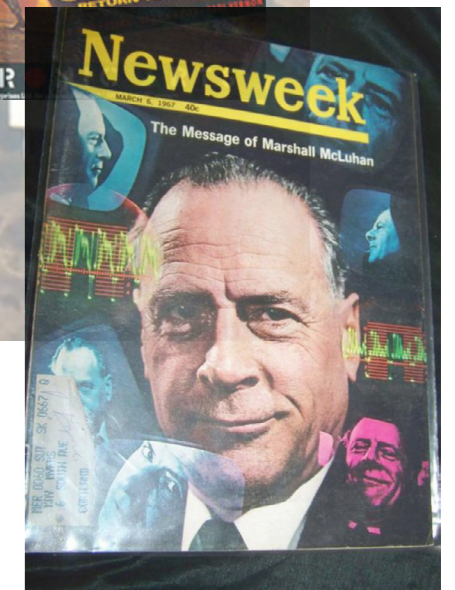
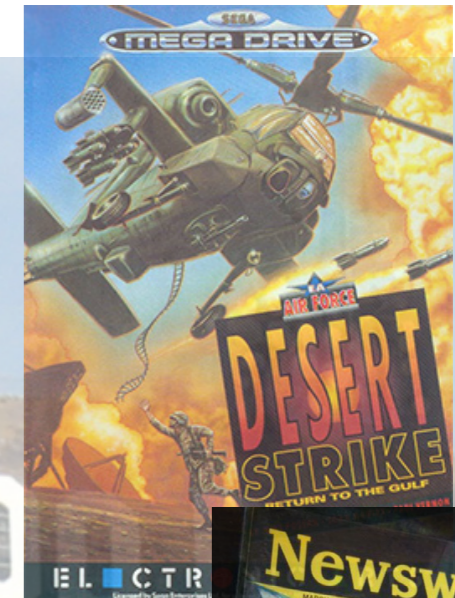
55. Η τελευταία φράση ανήκει στον ίδιο το Lang σε συζήτησή του με τον G.L.Godard, από F.Lang, σ.182



Μια δεύτερη πραγματικότητα- Μέσα/Κινηματογράφος/ διαδίκτυο και σύγχρονη πόλη

Ηδη από τη δεκαετία του '60 ο M.McLuhan μιλά για το «εξωτερικευμένο νευρικό σύστημα του ανθρώπου» στην αναδυόμενη «ηλεκτρική εποχή» όπου ο άνθρωπος «φορά ολόκληρη την ανθρωπότητα σαν την επιδερμίδα του». Κατά τον P.Virilio μετά τον «εποικισμό του χώρου», που έλαβε χώρα με την επανάσταση των μέσων μεταφοράς τον προηγούμενο αιώνα, ακολουθεί ο «εποικισμός του χρόνου» μέσω της τηλεπικοινωνιακής επανάστασης που ακολούθησε καταργώντας τις αποστάσεις του πλανήτη και επιφέροντας την εγκαθίδρυση ενός νέου «παγκόσμιου χρόνου». Ο J. Baudrillard μιλά για την «έκσταση της επικοινωνίας» και τη «δορυφοριοποίηση του καθημερινού στη σφαίρα της υπερπραγματικότητας¹ ». Παρά τις διαφορετικές τους προσεγγίσεις και οι τρεις στοχαστές συγκλίνουν σε κάποιους βασικούς άξονες αναφοράς: την είσοδο σε μια νέα περίοδο «εσωτερικής κατάρρευσης»² που ακολουθεί τη γεωγραφική κατάκτηση του πλανήτη, και την παράλληλη «κατοίκηση» μιας «τεχνητής» πραγματικότητας, που αποτελεί προέκταση-αντίγραφο του φυσικού κόσμου και των ανθρώπινων αισθήσεων.

Η επικράτηση της μιντιακής πραγματικότητας ως πρωταρχικού μέσου αντίληψης του κόσμου, θα οδηγήσει τον Baudrillard στη δήλωση ότι «ο Πόλεμος του Κόλπου», που σημάδεψε τη δεκαετία του '90 «δεν έγινε ποτέ»: το γεγονός για τον «πολίτη του κόσμου» έλαβε χώρα στην οθόνη του σαλονιού του σαν τηλεοπτικό γεγονός, το σκηνοθετημένο προϊόν που διανεμήθηκε διαπλανητικά δεν έχει καμία σχέση με τον «πραγματικό πόλεμο» (που επρόκειτο περισσότερο για επιχείρηση-αστραπή), είναι κάτι του οποίου τη «φύση» δε γνώρισαν ποτέ.



1.Hyperreality, όρος στον οποίο θα επανέλθουμε παρακάτω.
2.Implosion, τόσο στον McLuhan όσο και στον Baudrillard

Ο ίδιος ο τρόπος με τον οποίο κατοικείται η σύγχρονη πόλη «διαμεσολαβείται από εικόνες»³, οι οποίες με την επαναλαμβανόμενη συνεχή παρουσία τους ανάγονται στο βασικό «εργαλείο ανάγνωσης» του χώρου από το άτομο. Η «αντισυστημική φιγούρα» του πλάνητα της πόλης, αποκτά μέσω της «οικειοποίησής της από τη σφαίρα της κατανάλωσης» μια άλλη διάσταση κατά τον S. Baumann: «Από την πλεονεκτική θέση του κεφαλαίου, το δικαίωμα να κοιτάς άσκοπα θα μετατραπεί στην “ανταμοιβή” του Flaneur- μελλοντικού πελάτη.»⁴. Έτσι η «οπτική ευχαρίστηση» του υποθετικού καταναλωτή ανάγεται σε πρωταρχικό μέλημα, γίνεται αντικείμενο μελέτης και κανονικοποιείται μέσα σε σαφώς ορισμένα συστήματα⁵, τα οποία αναπαράγονται από τα νέα οπτικά μέσα και φυσικά μαζί τους και τον κινηματογράφο. Η όραση επομένως, ανάγεται σε κυρίαρχη αίσθηση μέσα σε ένα ολοένα και περισσότερο κωδικοποιημένο σύμπαν, που κινείται σε ολοένα και γρηγορότερους ρυθμούς. Ο Virilio, τονίζοντας πάντα την παράμετρο των νέων τεχνολογιών αλλά και της ταχύτητας λέει χαρακτηριστικά:

«Το ερώτημα σήμερα είναι... αν οι ίδιοι οι τόποι μπορούν να κάνουν χωρίς το σινεμά... παρά τη νοσταλγία των ανθρώπων για την ιστορία, σήμερα η Ρώμη δεν είναι πια στη Ρώμη, ούτε η αρχιτεκτονική στην αρχιτεκτονική, αλλά στη γεωμετρία: στο χωροχρόνο των διανυσμάτων, η αισθητική της κατασκευής υποκαθίσταται από τα ειδικά εφέ των επικοινωνιακών μηχανών, των κινητήρων της μεταφοράς και της αναμετάδοσης... μετά την εποχή της αρχιτεκτονικής και της πλαστικής είμαστε πλέον στην εποχή της κινηματογραφικής ψευδαίσθησης, από δω κι εμπρός η αρχιτεκτονική είναι απλά μια ταινία, μια ανοίκεια κινητικότητα διαδέχεται τις οικείες μορφές της πόλης, γίνεται η σκοτεινή αχανής αίθουσα για τη διασκέδαση του όχλου... η πόλη δεν είναι πλέον θέατρο (αγορά, σκηνή) αλλά το σινεμά των φώτων της.»⁶

Το πεδίο όμως που οι έννοιες «κωδικοποίηση» και «ταχύτητα» γίνονται ακόμα πιο emphatic δεν είναι άλλο από αυτό της «νέας, εικονικής επικράτειας» του Διαδικτύου και του Κυβερνοχώρου⁷. Η ακαριαία αναμετάδοση μηνυμάτων καταργεί την έννοια του χωροχρόνου όπως τη γνωρίζαμε, ενώ το ίδιο συμβαίνει με τη φύση της «αναπαράστασης» και τη γέννηση της συνθετικής εικόνας⁸.

Η νέα αυτή διαδραστική κολοσσιαία βάση δεδομένων θα κληθεί

3. Σ. Σταυρίδης, Από την Πόλη-Θόνη στην Πόλη-Σκηνή

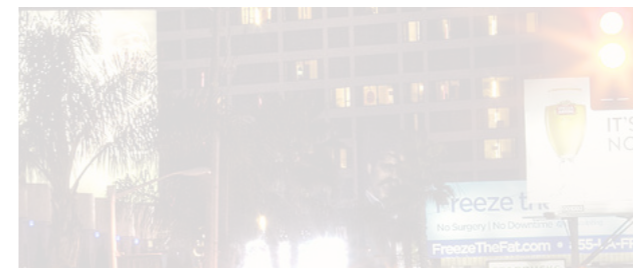
4. Από D. Clarke, The Cinematic city

5. Ο.π.

6. The Aesthetics of disappearance, σ. 65

7. Κατά τον Virilio το οπτικό μέσο του κινηματογράφου συνδέεται άρρηκτα με τις νέες πληροφοριακές μηχανές: «Ο άνθρωπος γοητευμένος από τον εαυτό του, κατασκευάζει τον κλώνο του, το έξυπνο φάντασμά του, και εμπιστεύεται τη διατήρηση της γνώσης του σε μια αντανάκλαση. Εδώ, βρισκόμαστε ακόμα στο πεδίο της σινεματικής ψευδαίσθησης, της πληροφοριακής αντανάκλασης που κατακάθεται στην οθόνη του υπολογιστή.», ό.π.

8. «η προεξόφληση του ορατού» ήδη παρούσα μέσω της φωτογραφικής εικόνας, μετατρέπεται σε «ορατή εικονογραφημένη παρουσία του μέλλοντος» μέσα από την «κατασκευασμένη-δυναμική» εικόνα, Από την Πόλη-Θόνη στην Πόλη-Σκηνή, σ. 52



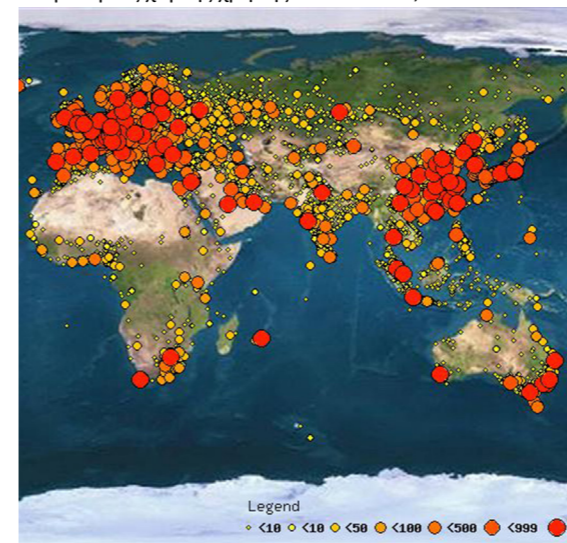
9. Όμως ακόμα και σε ένα κλειστό, «υπερεπιτηρούμενο» σύμπαν, η «απόλυτη επιτήρηση» αποτελεί ουσιαστικά ένα άπιαστο όνειρο που προϋποθέτει κάποια «παντοδύναμη θεότητα», αφού οι ανάγκες τόσο επιτηρούμενων όσο και επιτηρητών από διαφορετικές σκοπιές μεν, συνεχίζουν γεννούν «κρυφούς χώρους», Σταυρίδης, ό.π. σ. 55

10. Ν. Μπελαβίλας, Πόλεις, Αρχιτεκτονική και κοινωνία, 10η Μπιενάλε Βενετίας

11. G.H von Wright, από S. Baumann, Παγκοσμιοποίηση, σ. 84

12. S. Baumann, ό.π.

Παγκόσμιος χάρτης χρήσης του Internet, 2007



από κάποιους ως πρωτόγνωρο πεδίο δράσης κι από άλλους ως χίμαιρα ή απλή ενίσχυση των μέσων επιτήρησης⁹ και οργάνωσης του ήδη υπάρχοντος «συστήματος». Σίγουρα πάντως αποτελεί ένα καθοριστικό βήμα στους συνεχώς μεταλλασσόμενους τρόπους με τους οποίους το άτομο σχετίζεται με το περιβάλλον του και το κοινωνικό σύνολο, όροι που υπόκεινται και οι ίδιοι σε συνεχείς αλλοιώσεις και επανερμηνείες σχετικά με το «κοντά» και το «μακριά», το «οικείο» και το «ξένο».

Στο σύγχρονο αυτό σκηνικό όμως, όπου η «εικονική Μετα-πόλη» για πολλούς θα αποτελέσει τον πυρήνα της μελλοντικής ανθρώπινης δραστηριότητας, οι «πραγματικές» Μητροπόλεις του πλάνητα εξακολουθούν να γιγαντώνονται μετατρέπόμενες σε Μεγα-πόλεις, που σε κάποιες δεκαετίες ίσως φιλοξενούν την πλειοψηφία του παγκόσμιου πληθυσμού¹⁰. Τόσο οι πλούσιες Μητροπόλεις του δυτικού κόσμου όσο και οι πόλεις «της φτώχειας» αποτελούν τμήματα ενός παγκοσμιοποιημένου πλέγματος διοίκησης, όπου «οι υπερεθνικού χαρακτήρα διαπλαστικές δυνάμεις είναι σε μεγάλο βαθμό ανώνυμες... δε σχηματίζουν κάποιο ενοποιημένο σύστημα ή τάξη πραγμάτων. Αποτελούν ένα συσσωμάτωμα συστημάτων που επηρεάζεται από παράγοντες που είναι σε μεγάλο βαθμό “αόρατοι”»¹¹, με τις τεράστιες κοινωνικές ανισότητες να δημιουργούν παράλληλους κόσμους. Έτσι ενώ «οι κάτοικοι του δεύτερου κόσμου ζουν ακόμα μέσα στο χώρο: ένα βαρύ, ανθεκτικό, ανέγγιχτο χώρο», οι κάτοικοι του πρώτου κόσμου «ζουν μέσα σε ένα αέναο παρόν, περνώντας μια διαδοχή επεισοδίων υγειονομικά μονωμένων τόσο από το παρελθόν όσο και από το μέλλον... ζουν μέσα στο χρόνο. Ο χώρος δεν έχει σημασία για αυτούς, εφόσον κάλυψη της οποιασδήποτε απόστασης είναι στιγμιαία. Αυτή ακριβώς την εμπειρία περιέκλεισε ο J. Baudrillard στην εικόνα της υπερπραγματικότητάς του, όπου το «πραγματικό» και το εικονικό δεν είναι πλέον διαχωρίσιμα, αφού και τα δυο μοιράζονται ή χάνουν στον ίδιο βαθμό αυτή την “αντικειμενικότητα”, την “εξωτερικότητα” και την “ποινική δικαιοδοσία” (Durkheim) που αποτελούν τα συμπτώματα κάθε πραγματικότητας»¹².

Η «κινηματογραφική» Αμερικανική Μητρόπολη του ύστερου 20ου αιώνα

Ερχόμενοι στη σφαίρα αυτού του «πρώτου κόσμου», το πεδίο όπου η έννοια της «υπερπραγματικότητας» βρίσκει για τον Baudrillard την πλήρη έκφρασή της δεν είναι άλλο από την αμερικανική Μητρόπολη. Όλα ξεκινούν από τον ορισμό της Αμερικής ως της μόνης «πραγματοποιημένης ουτοπίας», που «θεσμοθετείται ακριβώς με βάση την ιδέα ότι είναι η υλοποίηση του ό,τι οι άλλοι έχουν απλά ονειρευτεί». Αυτή η χώρα που κατά τον Octavio Paz «δημιουργήθηκε με την προϋπόθεση να γλιτώσει από την ιστορία», καταλήγει «μη έχοντας γνωρίσει την πρωτόγονη συσσώρευση του χρόνου, (να) ζει σε μια αιώνια επικαιρότητα. Επειδή δεν έχει γνωρίσει την από αιώνα σε αιώνα αργή συσσώρευση της αρχής της αλήθειας, ζει στην αέναη προσομοίωση.»¹³

Αποτελεί κατά τον Baudrillard την «αυθεντικά νεωτερική» επικράτεια, όπου « όλες οι αξίες εξουδετερώνονται », αποκτά μια διάσταση ριζικά διαφορετική από την ευρωπαϊκή πραγματικότητα: «Η κουλτούρα εδώ είναι ο χώρος, είναι η ταχύτητα, είναι η τεχνολογία. Αυτή είναι αυθεντική, (εάν μπορούμε να πούμε κάτι τέτοιο για οτιδήποτε). Όχι μόνο ο κινηματογράφος επιπλέον, η ταχύτητα επιπλέον, η τεχνική επιπλέον. Στην Αμερική το σινεμά είναι αληθινό, διότι είναι όλος ο χώρος, όλος ο τρόπος ζωής, που είναι κινηματογραφικός. Αυτή η τομή, αυτή η αφαίρεση για την οποία παραπονόμαστε, απλά δεν υπάρχει: η ζωή είναι σινεμά.»¹⁴
Ετσι, περπατώντας στους δρόμους της μητρόπολης, έχουμε την αίσθηση ότι «έχουν βγει από ταινία»¹⁵ και όχι το αντίθετο. Είναι προτιμότερο λοιπόν, «να μην προσπαθούμε να μεταβούμε από την πόλη στην οθόνη, αλλά από τη οθόνη στην πόλη για να συλλάβουμε το μυστικό της.»¹⁶

Η έννοια της προσομοίωσης είναι εξίσου σημαντική για τον Virilio, που μιλά για την αντικατάσταση της πραγματικότητας από μια τεχνητά διαμεσολαβούμενη «εντύπωση» της πραγματικότητας, αναπαραγόμενη πλέον μαζικά από το Hollywood:
«Ετσι περισσότερο από το Vegas του Venturi, είναι το Hollywood που δικαιούται τον τίτλο της πολεοδομικής υποτροφίας».

13. J. Baudrillard, Αμερική, σ.86

14. Ο.π., σ.114

15. «διασχίζετε την έρημο σαν σε γουέστερν, τις μητροπόλεις σαν οθόνη σημείων και τύπων. Εχουμε την ίδια αίσθηση όταν βγαίνουμε από ένα ιταλικό ή ολλανδικό μουσείο και μπαίνουμε στην πόλη, που μοιάζει με την αντανάκλαση αυτής της ζωγραφικής, σα να προέρχεται από αυτήν...», ό.π.

16. Ο.π., σ. 64

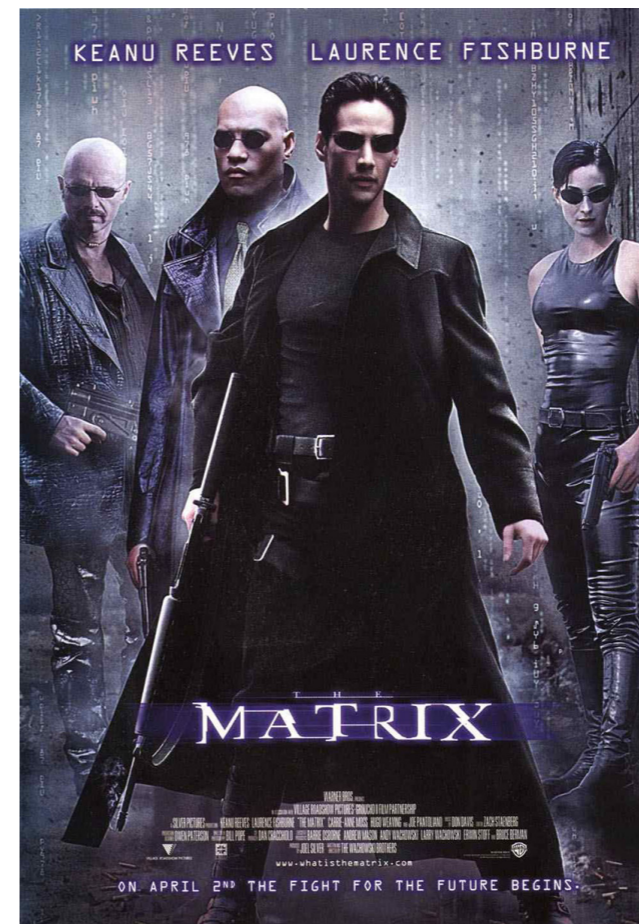
Βιομηχανία του θεάματος-Λίγα λόγια για τους δημιουργούς και το έργο

Βρισκόμαστε πλέον στη σφαίρα της βιομηχανίας του θεάματος, όπου τα έργα-προϊόντα έχουν συχνά απογυμνωθεί από οποιοδήποτε άλλο ρόλο, πέραν απ' αυτόν της οικονομικής επένδυσης. Ετσι, η δεύτερη ταινία των αδερφών Wachowski, The Matrix (1999), αποτέλεσε αρχικά για τη Warner Bros ένα μεγάλο στοίχημα: τα 60 εκατομμύρια δολάρια που διέθετε για την παραγωγή η εταιρία σε δύο αγνώστους μέχρι στιγμής σκηνοθέτες έπρεπε να αποδώσουν καρπούς. Οι Wachowskis, που μέχρι τότε ασχολούνταν με την συγγραφή σεναρίων comics κατάφεραν να τους πείσουν με ένα 600σέλιδο αναλυτικό storyboard που δημιουργήθηκε με τη βοήθεια ανεξάρτητων καλλιτεχνών του χώρου.

Το προϊόν τελικά κρίθηκε ακαταμάχητο, αφού ξεδίπλωνε μέσα από ένα βασικό υπόβαθρο επιστημονικής φαντασίας στα πλαίσια των τάσεων της εποχής, ένα ευρύτατο φάσμα αναφορών, από τον ασιατικό κινηματογράφο δράσης μέχρι τη γιαπωνέζικη underground anime παραγωγή¹⁷.

Παράλληλα όμως, υπήρχε η διάθεση απήχησης ενός «φιλοσοφικού προβληματισμού»: έτσι οι ηθοποιοί, έπρεπε προτού αρχίσει η διαδικασία να έχουν εξοικειωθεί με το περιεχόμενο της γενικότερης σύλληψης διαβάζοντας το Simulacra & Simulations του Baudrillard, το Out Of Control¹⁸ του Kevin Kelly αλλά και να εξοικειωθούν και με έννοιες της εξελικτικής ψυχολογίας.

Η διαδικασία των γυρισμάτων ήταν μακρά και πολυέξοδη και περιλάμβανε ένα τεράστιο πλήθος εξειδικευμένων επιτελείων, από εκπαιδευτές πολεμικών τεχνών μέχρι animators στην αιχμή του χώρου. Το αποτέλεσμα όμως ξεπέρασε κάθε προσδοκία, ανάγοντας την ταινία αστραπιαία σε σήμα κατατεθέν και εξασφαλίζοντας εισπράξεις εισιτηρίων της τάξεως των 450 εκατομμυρίων δολλαρίων παγκοσμίως.



17. Οι επιρροές των αδερφών οφείλουν επίσης πολλά στο συγγραφικό έργο του Tolkien, και τη μετέπειτα κουλτούρα των παιχνιδιών φαντασίας Dungeons & Dragons που βασίστηκαν στη μυθολογία που έχτισε, όπως και στο ραγδαία ανερχόμενο χώρο των video games.

18. Βασικοί άξονες του έργου η κυβερνητική, και οι εξελικτικοί μηχανισμοί πολύπλοκων συστημάτων, βιολογικών και τεχνολογικών σε τεχνο-ουτοπικά πλαίσια.

Ακολούθησαν τα επόμενα μέρη της τριλογίας The Matrix Reloaded(2003) και The Matrix Revolutions (2003), που είχαν παρόμοια επιτυχία, με το τελευταίο μέρος ίσως να «απογοητεύει ελαφρά το κοινό». Παρότι είναι ασαφές το αν τα μετέπειτα σενάρια γράφτηκαν εξολοκλήρου μετά την τεράστια επιτυχία του πρώτου μέρους, σίγουρα εξελίσσονται σε παρόμοιο κλίμα διευρύνοντας το μυθολογικό σύμπαν του έργου.

Οι δημιουργοί επέκτειναν ακόμα περισσότερο τη δράση τους εκδίδοντας ένα ακόμα μέρος σε μορφή animation, video games βασισμένα στην πλοκή της τριλογίας αλλά και βιβλία comics. Παράλληλα η εικονογραφία, σε μια συνήθη πλέον διαδικασία, πέρασε σε πλήθος υποπροϊόντων που κατέκλυσαν τη μαζική αγορά.

Πέρα από το γενικό ενθουσιασμό που προκάλεσε η ταινία, ενσωματώνοντας στα προαναφερθέντα στοιχεία και ένα πλήθος χριστιανικών, ινδουιστικών και βουδιστικών θρησκευτικών αναφορών, έφτασε στο σημείο να πυροδοτήσει τη γένεση μιας «θρησκείας» από μια περισσότερο ένθερμη ομάδα θαυμαστών, γνωστή ως Matrixism¹⁹.



19. Κάποιες βασικές αρχές της είναι συνοπτικά: μεσσιανική προσμονή, χρήση ψυχεδελικών με τελετουργικό τρόπο, πίστη στη φύση της πραγματικότητας ως πολυεπίπεδη, αποδοχή των αρχών τουλάχιστον μίας από τις επικρατούσες θρησκείες. Ενδεικτικά, ο Baudrillard θεωρεί την αιρετική θρησκευτική μορφή, χαρακτηριστική «για την υλική αποτελεσματικότητά της, την τρέλα και το παραλήρημά της» αντιπροσωπευτική της αμερικανικής κουλτούρας: « αυτό το πεπρωμένο της αίρεσης είναι λες και η Αμερική το έχει εναγκαλιστεί στο σύνολό του: την άμεση υλοποίηση όλων των προοπτικών σωτηρίας.», Αμερική, σ. 103



Περίληψη²⁰

The Matrix

Ο Thomas Anderson είναι ένας άτονος υπάλληλος μιας εταιρείας λογισμικού (της Metacortex), που έχει όμως μια μυστική ζωή σαν χάκερ. Μέσω της μυστηριώδους Trinity έρχεται σε επαφή με έναν άνδρα ονόματι Morpheus, ένα διαβόητο «τρομοκράτη», τον οποίο δεν έχει συναντήσει ποτέ, αλλά αναζητά εδώ και καιρό. Όταν αρνείται να συνεργαστεί με τους «πράκτορες» στον εντοπισμό του Morpheus, ο κόσμος του μεταβάλλεται αυτόματα σε ένα σουρρεαλιστικό εφιάλτη. Ο Morpheus εξηγεί στον Thomas την υπάρχουσα «πραγματικότητα» και τον καθιστά κοινωνό μιας φρικιαστικής, αβάσταχτης αλήθειας: γύρω στις αρχές του 21ου αιώνα, υπήρξε μια ανοικτή σύγκρουση μεταξύ ανθρώπων και μηχανών -μεταξύ του δημιουργού και του δημιουργήματος. Οι άνθρωποι πίστεψαν ότι μπορούσαν να εξοντώσουν τις μηχανές αποκόπτοντας την πηγή ενέργειάς τους, την ηλιακή ακτινοβολία. Όμως, οι υπολογιστές επιβίωσαν από την καταστροφή σκλαβώνοντας τους ανθρώπους και αξιοποιώντας τους σαν ζωντανές μπαταρίες. Παράλληλα, ανακάλυψαν και έναν τρόπο όχι μόνο να καταστρέψουν τον πολιτισμό και να κληρονομήσουν τη Γη, αλλά και να εξελιχθούν «κυβερνητικά», χρησιμοποιώντας τα ανθρώπινα όντα ως την πρωταρχική ενεργειακή πηγή τους. Υποχρέωναν τους ανθρώπους σε βαθύ ύπνο και δημιουργούσαν ένα συλλογικό όνειρο (Matrix) -αυτό που οι άνθρωποι ονομάζουν «πραγματικότητα»- μέσα από το οποίο μπορούσαν να τους παρακολουθούν και να τους κρατούν υπάκουους, όπως τα μωρά στις κούνιες τους, ενώ αυτοί απομυζούσαν τη ζωτική τους δύναμη.

20. Από διπλωματική Ε. Παπαντωνίου, *Η τεχνολογική διάσταση της μελλοντικής πόλης μέσα από τον κινηματογράφο*

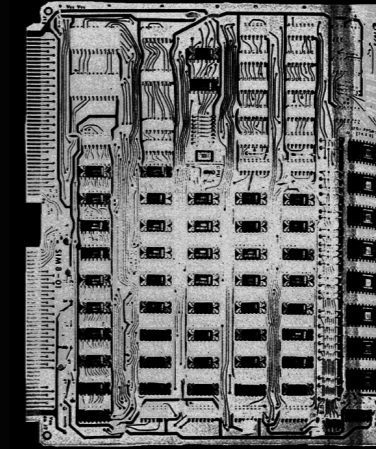
The Matrix Reloaded

Η μόνη ανθρώπινη πόλη που έχει απομείνει είναι η Zion, η οποία βρίσκεται βαθιά κρυμμένη, κοντά στον πυρήνα της Γης όπου υπάρχει η απαραίτητη θερμική ενέργεια. Στο δεύτερο τμήμα της τριλογίας (The Matrix Reloaded), οι μηχανές ανακαλύπτουν την τοποθεσία της και αποφασίζουν να εισβάλλουν σε αυτή.

Μόνο λίγες ώρες χωρίζουν το τελευταίο ανθρώπινο καταφύγιο στον πλανήτη από την επίθεση 250.000 μηχανών-Φρουρών που είναι προγραμματισμένοι να εξολοθρεύσουν το ανθρώπινο είδος. Παράλληλα, ο Thomas τον οποίο έχει ήδη «χρήσει» ο Morpheus ως τον εκλεκτό, τον αναμενόμενο «Ενα» (One/Neo) του οποίου το πεπρωμένο είναι να σώσει τον κόσμο, αποκτά μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στις δυνάμεις του και αποφασίζει να εισέλθει εκ νέου στο Matrix ώστε να βρει τρόπο να προστατεύσει τη Zion από τις μηχανές. Βέβαια, στο περιβάλλον του Matrix εμφανίζονται χιλιάδες εξόριστοι πράκτορες Smith με μοναδικό σκοπό την εξαφάνιση του Neo, τη διαγραφή του από το πρόγραμμα.

The Matrix Revolutions

Στο τρίτο και τελευταίο μέρος της τριλογίας (The Matrix Revolutions), ο επικός πόλεμος ανάμεσα σε ανθρώπους και μηχανές φτάνει σ' ένα εκκωφαντικό κρεσέντο: ο στρατός της Zion, με τη βοήθεια θαρραλέων εθελοντών πολιτών μάχεται απελπισμένα να αντισταθεί στην επίθεση των Φρουρών, οι οποίοι σκάβουν για να εισβάλλουν στο οχυρό των ανθρώπων. Αντιμέτωποι με τον αφανισμό, οι πολίτες του τελευταίου καταφυγίου της ανθρωπότητας πολεμούν όχι μόνο για τις ζωές τους αλλά και για το μέλλον του ανθρώπινου είδους. Ο Neo με την Trinity επιλέγουν να ταξιδέψουν στην καρδιά της απειλητικής πόλης των μηχανών. Σε αυτή την αχανή μηχανοποιημένη μητρόπολη, ο Neo έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο με την ύψιστη δύναμη στον κόσμο των μηχανών, κλείνοντας μια συμφωνία, η οποία μπορεί να είναι η μοναδική ελπίδα για έναν κόσμο που πεθαίνει.



THE MATRIX

Κεντρική ιδέα της τριλογίας είναι η βίωση του περιβάλλοντος του Matrix, μήτρας μιας εικονικής πραγματικότητας. Ενώ βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον και το ανθρώπινο είδος έχει σχεδόν αυτοκαταστραφεί μαζί με τις πόλεις του, με αυτό το αφηγηματικό τέχνασμα η δράση δύναται να εξελιχθεί σε 2 βασικά επίπεδα:

Τον «υλικό» κόσμο του 2199 (παρόντα χρόνο της αφήγησης), και τον «εικονικό» κόσμο του Matrix, στο οποίο είναι εγκλωβισμένη η ανθρωπότητα, όπου αναπαράγεται η «υλική πραγματικότητα» του 1999(παρελθοντικός χρόνος αφήγησης αλλά και πραγματικός χρόνος προβολής του πρώτου μέρους της τριλογίας των ταινιών). Ετσι, ενώ στα έργα πρωτοστατεί η αντίθεση ψηφιακών και πραγματικών χώρων, τους οποίους θα εξετάσουμε, το σχήμα που θα χρησιμοποιήσουμε για νοηματικούς λόγους, θα βασιστεί σε αυτά τα δύο χρονικά υπόβαθρα²⁰ που δομούν τις επιμέρους πραγματικότητες δράσης.

Η εικονική Πόλη του «παρελθόντος»

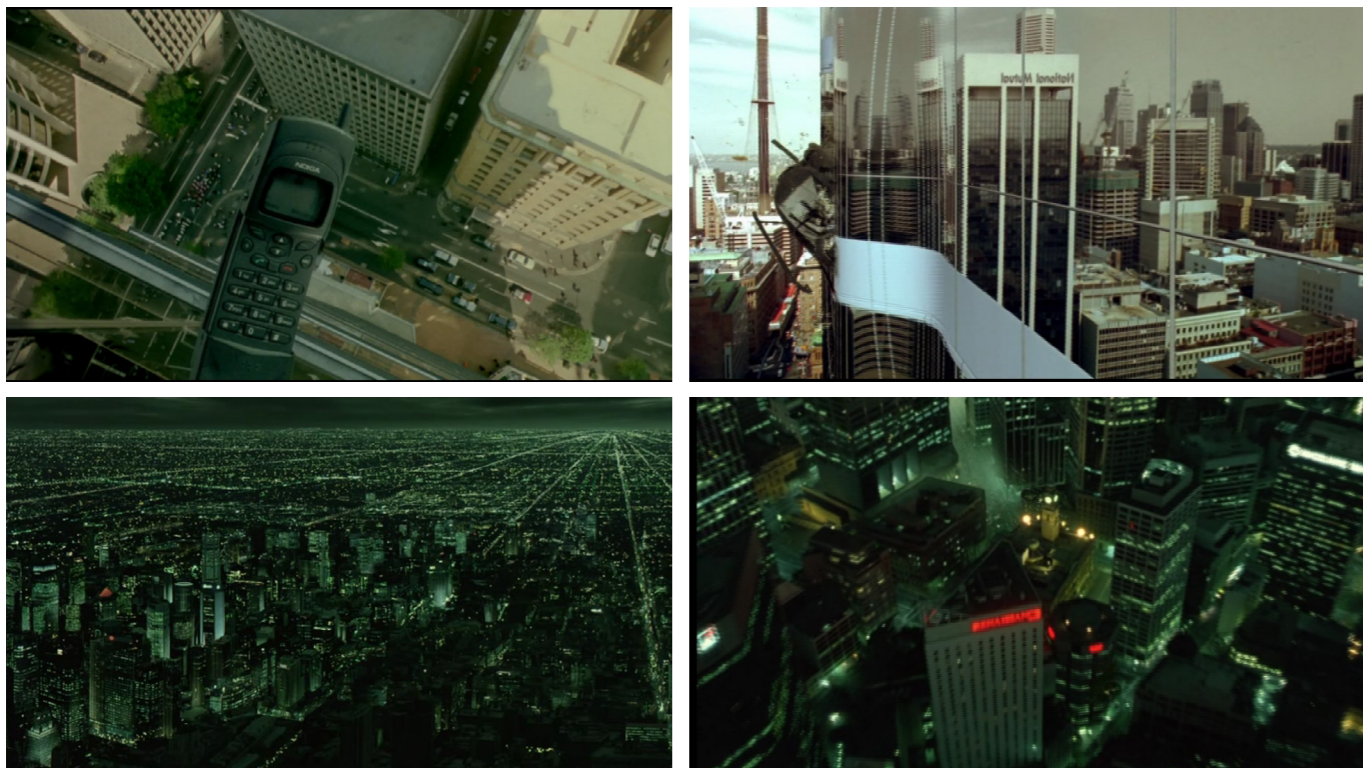
“the Matrix was redesigned to this: the peak of your civilization.”

Μιλάμε για ένα ψηφιακά αναπαραγόμενο αστικό περιβάλλον που η ανθρωπότητα βιώνει ως παρόν και παίρνει τη μορφή ανεπτυγμένης «δυτικής» Μητρόπολης των τελών του 20ού αι., συγκεκριμένα του έτους 1999 με τα γνωστά χαρακτηριστικά της:

Μεγα-κλίμακα στα πλαίσια της αστικής εξάπλωσης, δημιουργία ευρύτερου συστήματος αποτελούμενου από ετερογενή σύνολα, χωροθετούμενου από αντίστοιχης εμβέλειας πλέγμα κυκλοφοριακών δικτύων, τοπικών και υπερτοπικών²¹.

20. Η διαφορετική φύση του διπόλου των «κόσμων» από το «χωρικό διχασμό» του Metropolis, σε ένα είδος διαχωρισμού που έχει να κάνει περισσότερο με τη χρονική διάσταση στο Matrix, σχετίζεται ίσως με αυτό που ο Virilio αποκαλεί «αστικοποίηση του χρόνου» στο τηλεπικοινωνιακό σύμπαν της νέας χιλιετίας που οι κατευθύνσεις δίνονται από το «απώτατο όριο της ταχύτητας που μας δίνει η σταθερά του φωτός», The Third Interval, a Critical Transition, Rethinking Technologies.

21. «Μια πόλη δέκα φορές πιο τεράστια ξεπηδά μπροστά στα μάτια μας... ποτέ το βλέμμα δεν έχει παραδοθεί σε μια τέτοια έκταση..η ίδια η θάλασσα δε δίνει αυτή την εντύπωση γιατί δεν είναι γεωμετρικά διηρημένη..αυτή εδώ (η πόλη) συμπυκνώνει μέσα στη νύχτα όλη τη μελλοντική γεωμετρία των δικτύων των ανθρωπίνων σχέσεων, που είναι φλογισμένες μέσα στην αφαίρεσή τους, φωτεινές μέσα στην έκτασή τους, αστρικές μέσα στον αέναο πολλαπλασιασμό τους..» Jean Baudrillard για το L.A. όπως το είδε από το αεροπλάνο σε ένα από τα ταξίδια του στην Αμερική τη δεκαετία του 80, Αμερική, σ.60



Το λεγόμενο “Downtown” των αναδυόμενων “global cities” : Hong Kong, Σύδνεϋ, Βερολίνο κάτω.
Πάνω: Νέα Υόρκη.

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στο επιχειρηματικό κέντρο, κατεξοχήν γνώρισμα της μετα-βιομηχανικής μεγαλούπολης και σήμα κατατεθέν του ύστερου καπιταλισμού με την ιδιότητά του να «κλωνοποιείται» στα μεγάλα αστικά κέντρα του πλανήτη. Με αυτόν τον τρόπο υπονοείται ότι το εικονικό σύστημα θα μπορούσε να είναι οποιαδήποτε Μητρόπολη του παγκοσμιοποιημένου χάρτη, ωστόσο το αμερικανικό παράδειγμα, και ιδιαίτερα αυτό της Νέας Υόρκης κυριαρχεί στην απεικονιζόμενη μορφή. Ετσι βλέπουμε το γνωστό ορθοκανονικό πολεοδομικό δίκτυο, στο οποίο κυριαρχεί φυσικά η μεγάλη πυκνότητα και η μορφή του ουρανοξύστη, ένα πρότυπο οργάνωσης που έχει τόσο επικριθεί αλλά και λατρευτεί διαχρονικά ως «πρωταρχική αρένα» χαρακτηριστική της βίας της νεωτερικότητας²².

Η πανταχού παρουσία του γυαλιού ως υλικού επένδυσης των επιφανειών οδηγεί σε μια φαντασμαγορία φωτός και αντανάκλασεων²³, οι οποίες πολλαπλασιάζουν το υπερθέαμα της Πόλης, «επιστρέφοντάς της την ίδια της την εικόνα»²⁴. Οι όψεις-καθρέφτες των κτιρίων που αναπαράγουν την εικόνα-ομοίωμα της Μητρόπολης σε συνδυασμό με τα πανταχού παρόντα εταιρικά Logos και τις διαφημίσεις που «αποικίζουν το χώρο της», λειτουργούν ως φορείς μηνυμάτων σε ένα κωδικοποιημένο σύστημα επικοινωνίας. Συνθέτουν έτσι όλα μαζί μια ψευδαισθησιακή εικόνα, αυτήν της Πόλης-οθόνης²⁵.



22. «Η αληθινή αντι-αρχιτεκτονική έχει γίνει εδώ μόνη της, στη Νέα Υόρκη, και χωρίς να λάβει υπόψη της φωλιά, ευεξία ή ιδανική οικολογία. Βασίστηκε στις σκληρές τεχνολογίες, υπερέβαλλε σε όλες τις διαστάσεις, στοιχημάτισε στον ουρανό και στην κόλαση..» Jean Baudrillard, ό.π., σ.25

23. Οι αντανάκλασεις που χρησιμοποιούνται εικαστικά σε σημείο εμμονής, αποτέλεσαν και το σημείο αναφοράς του Don Davis για της μουσικές εναλλαγές του soundtrack της ταινίας.

24. Jean Baudrillard, Αμερική, σ.68

25. Σ. Σταυρίδης, Από την Πόλη-Οθόνη στην Πόλη-Σκηνή, σ.132-135

Παρόλα αυτά, παράλληλα με τα «αποστειρωμένα» κορπορατιστικά κέντρα, γίνεται έντονη αναφορά σε πάσης φύσεως «περιθωριακούς χώρους», όπως στενοσόκακα, τμήματα του συστήματος του Μετρό «αφημένα στην τύχη τους», υπόγειες διαβάσεις κτλ. που συχνά λειτουργούν ως καταφύγια του πλάνητα ή του άστεγου²⁶. Αυτοί οι «χώροι-τρύπες» ίσως εντάσσονται στα «ηθελημένα σφάλματα» του εικονικού συστήματος, για τα οποία θα γίνει λόγος παρακάτω.

Προχωρώντας σε ευρύτερα σύνολα, οι «περιχαρακωμένοι χώροι ετερότητας» παίρνουν και μian άλλη διάσταση: αυτή των επιμέρους θυλάκων μέσα στο μητροπολιτικό σύστημα με ιδιαίτερη κοινωνική-πολιτισμική ταυτότητα. Ετσι βλέπουμε ένα πλήθος μικρο-πόλεων και γειτονιών ή εφήμερων γεγονότων (όπως λαϊκές αγορές κτλ.) που δημιουργούν τη δική τους επικράτεια και απηχούν τον πολυπολιτισμικό χαρακτήρα των «παγκόσμιων» αστικών κέντρων του ύστερου 20ού αι. αλλά και τις κοινωνικές ανισότητες μέσα σε αυτά.

Ιδιαίτερα στο δεύτερο μέρος της τριλογίας απεικονίζεται εκτενώς και το περιφερειακό κυκλοφοριακό δίκτυο της Πόλης στα πλαίσια των αμερικανικών highways και freeways μέσα από παρατεταμένες σκηνές δράσης. Εδώ οι έννοιες της ταχύτητας, της αέναης κυκλοφορίας αλλά και της παντοκρατορίας των οχημάτων, χαρακτηριστικές του αμερικανικού μητροπολιτικού προτύπου, κυριαρχούν²⁷.

Συνολικά προσλαμβάνουμε, δηλαδή, μια καθ' όλα οικεία εικόνα μεγαλούπολης των απαρχών του 21ου αι. με την ανησυχητική όμως υπόδειξη ότι αποτελεί προϊόν ψηφιακής αναπαράστασης²⁸.



26. Κατά τον S.Baumann το «άλλο πρόσωπο» του τουρίστα-καταναλωτή εικόνων της μετανεωτερικής κοινωνίας είναι ο «περιπλανώμενος αλήτης», εγγεγραμμένοι όμως και άρρηκτα συνδεδεμένοι και οι δύο σε ένα παγκόσμιο σύστημα αξιών: «ο περιπλανώμενος αλήτης είναι ένας ατελής καταναλωτής... ο εσωτερικός δαίμων του τουρίστα που θα έπρεπε να εξορκίζεται καθημερινά... ένα μεγάλο μέρος στην κοινωνία των τουριστών -όπως η ψύχωση με το νόμο και την τάξη, η ποινικοποίηση της φτώχειας κτλ.-μπορούν να εξηγηθούν ως μια συνεχής πείσμων προσπάθεια για ανύψωση της κοινωνικής πραγματικότητας στο επίπεδο...(μιας) ουτοπίας. Η δυσκολία έγκειται ωστόσο στο ότι η ζωή των τουριστών δε θα ήταν ούτε κατά το ήμισυ τόσο ευχάριστη, εάν δεν υπήρχαν γύρω τους οι αλήτες δείχνοντάς τους.. τη μοναδική εναλλακτική πρόταση που καθιστά ρεαλιστική (αυτή) η κοινωνία...», Παγκοσμιοποίηση, σ. 138



27. «Γιγάντιο αυθόρμητο θέαμα της αυτοκινητιστικής κυκλοφορίας. Μια ολική συλλογική πράξη σκηνοθετημένη από τον πληθυσμό ολόκληρο, εικοσιτέσσερις ώρες το εικοσιτετράωρο. Χάρη στην έκταση του συστήματος και στο είδος συνενοχής που δένει όλο αυτό το δίκτυο κυκλοφορίας του αίματος, η κυκλοφορία εδώ αγγίζει το ύψος μιας δραματικής ατραξιόν και μιας συμβολικής οργάνωσης. Οι ίδιες οι μηχανές, με τη ρευστότητά τους και την αυτόματη οδήγησή τους, έχουν δημιουργήσει ένα περιβάλλον που τους μοιάζει... με το οποίο συνδεόμαστε όπως με ένα τηλεοπτικό δίκτυο... τα freeways δεν εκφυλίζουν λοιπόν την πόλη ή το τοπίο, τη διασχίζουν και την περατώνουν... ενώ απαντούν με τρόπο ιδεώδη στη μόνη βαθιά ευχαρίστηση, εκείνη της κυκλοφορίας», Jean Baudrillard, ό.π., σ. 61

28. Το ειρωνικό είναι ότι η φιλική πόλη κατά μεγάλο μέρος της όντως έχει προκύψει ψηφιακά: Το μεγαλύτερο μέρος των γυρισμάτων έγινε στα Studio Fox στο Σύννευ της Αυστραλίας, με κομμάτια της πόλης να λειτουργούν ως πρότυπο. Το καλούπι αυτό όμως επιδέχτηκε περεταίρω επεξεργασία, περνώντας σε τρισδιάστατες ψηφιακές προσομοιώσεις από τις οποίες θα προέκυπτε συνδυαστικά το τελικό αποτέλεσμα. Πέραν αυτού, μεγάλο μέρος της υποθετικής Μητρόπολης είναι εξ ολοκλήρου πλασμένο σε ψηφιακή μορφή, κάτι που ήταν δυνατό αλλά και επιθυμητό για οικονομικούς και όχι μόνο λόγους, δεδομένης της ταχύτατης εξέλιξης των 3d γραφικών και των αντίστοιχων σχεδιαστικών προγραμμάτων της εποχής.

Η «ερημωμένη» Πραγματικότητα του «μέλλοντος»

“Welcome to the desert of the real”²⁹

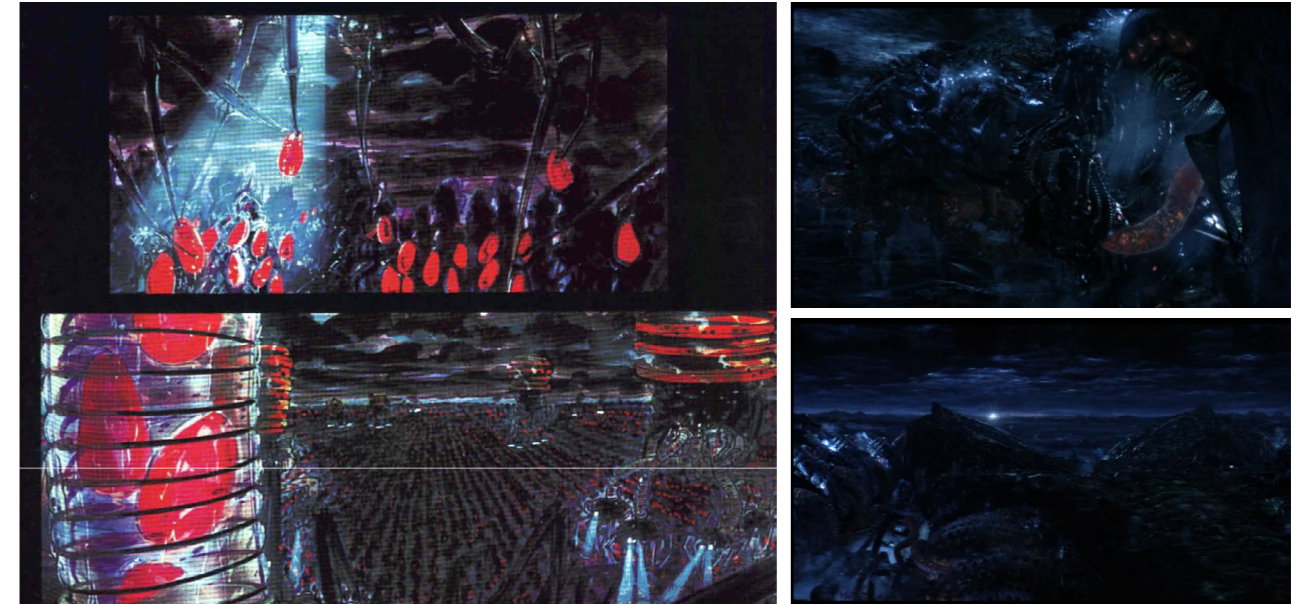
Η σκοτεινή «άλλη» πλευρά της εντυπωσιακής εικονικής Μεγαλούπολης είναι η αποκαλυπτική «πραγματική» εικόνα του ερημωμένου πλανήτη του μέλλοντος-παρόντος του αφηγηματικού χρόνου, που βρίσκεται στο έλεος των Μηχανών-κατακτητών. Το γήινο οικοσύστημα όπως το ξέρουμε έχει καταστραφεί ολοκληρωτικά και έχει «εποικιστεί» από τις τεχνητές νοημοσύνες, οι οποίες δημιουργούν αχανή μηχανικά συμπλέγματα σε όλη την επιφάνεια του πλανήτη. Με μια καταγυστική ακολουθία πλάνων γίνεται αντιληπτό το μέγεθος της «συμφοράς» που απηχεί τα γνωστά μελλοντολογικά σενάρια της «συντέλειας του κόσμου»³⁰, ιδιαίτερα δημοφιλή στην Αμερική ήδη από τη δεκαετία του '60.

Μπορούμε να διακρίνουμε κάποιες επιμέρους ενότητες όπως: τα ερείπια του ύστερου ανθρώπινου πολιτισμού, που περιλαμβάνουν «κουφάρια» πόλεων στην επιφάνεια της γης και το δαιδαλώδες υπό κατάρρευση υπόγειο δίκτυό τους («ότι απέμεινε από το σύστημα τροφοδοσίας και διαχείρισης αποβλήτων των ύστερων ανθρώπων»), καθώς και τα συστήματα των Μηχανών -T.N. Αυτά παρουσιάζουν αρχικά μια μορφή χαώδους μηχανικού συνοθυλεύματος αλλά στην πορεία κατανοούμε ότι υπάρχουν κι εκεί κάποιες συγκεκριμένες δομές: μια κεντρική «Πόλη των Μηχανών» περιλαμβάνει το διοικητικό πυρήνα, ενώ στην περιφέρεια εκτείνονται αχανείς εκτάσεις «χωραφιών ανθρώπινης καλλιέργειας» με αντίστοιχες εγκαταστάσεις αποθήκευσης -«σιλό» βιολογικού δυναμικού.

Σε αυτό το ζοφερό κόσμο περιπλανώνται τα σκάφη των επαναστατών, αυτόνομα οχήματα που βρίσκονται σε διαρκή κινητικότητα, κυρίως διαμέσου των δαιδαλωδών «κρυφών» υπόγειων δικτύων που προαναφέραμε. Η βάση τους, το μοναδικό «σύγχρονο» ζωντανό ανθρώπινο οικιστικό σύνολο, για το οποίο θα γίνει λόγος παρακάτω, είναι επίσης χτισμένη «βαθιά μέσα στη γη».



Παρά την εφιαλτική της φύση και την απειλητική αίσθηση που αποπνέει ως περιβάλλον προς κατοίκηση, μόνο μέσα από αυτήν ακριβώς την ερημωμένη πραγματικότητα, είναι δυνατόν να μεταβούμε πάλι πίσω στο Matrix, το οποίο όμως θα αποκτήσει πλέον εντελώς διαφορετικό χαρακτήρα, όπως θα δούμε παρακάτω.



29. Φράση που παραπέμπει ευθέως στο έργο του J.Baudrillard *Simulacra&Simulations* για το οποίο θα γίνει λόγος παρακάτω. Ανεξάρτητα με τον παραλληλισμό που επιδιώκουν οι σκηνοθέτες πάντως, απηχείται εδώ η ανάλυση του συγγραφέα για την «αναμονή της καταστροφής», με αφορμή την πυρηνική απειλή, όπου «ολόκληρος ο κόσμος περιμένει κάτι να ανατιναχθεί, την καταστροφή να αναγγείλει την άφιξή της και να μας απαλλάξει από αυτό τον αφόρητο πανικό που υποβόσκει στην αόρατη απειλή της. Γιατί η δυστυχία επικρατεί όταν δεν υπάρχει πυρηνικό θέαμα... παρουσία της καταστροφής: απαραίτητη τροφή για τη μεσσιανική μας λίμπιντο.» από το ίδιο, σ. 56

30. Λαμβάνοντας υπόψιν τη μορφή της εικονικής πόλης, δε θα μπορούσαμε να μην αναφερθούμε εδώ στη γνωστή ρήση του S.Zizek για τα χολιγουντιανά καταστροφολογικά μοτίβα όπου «η συντέλεια του κόσμου από κάποιο μετεωρίτη ή τους εξωγήινους κατακτητές φαντάζει πιο πιθανή από την πτώση του καπιταλισμού». Ο F.Jameson τονίζει επίσης την περισσότερο α-πολιτική διάσταση του αποκαλυπτικού αφηγηματικού είδους, το οποίο διαχωρίζει από την αντι-ουτοπία, αναφέροντας όμως ότι, σύμφωνα με τον F. Kermodie στο βιβλίο του *The Sense of an Ending*, «το τέλος του κόσμου μπορεί να αποτελεί και απλώς την πρόφαση για μια εντελώς διαφορετική, καθεαυτό ουτοπική εκπλήρωση επιθυμιών» που να καταλήγει στη δημιουργία «μιας εναλλακτικής περισσότερο βιώσιμης κοινότητας», F. Jameson, *Αρχαιολογίες του Μέλλοντος*, σ. 374

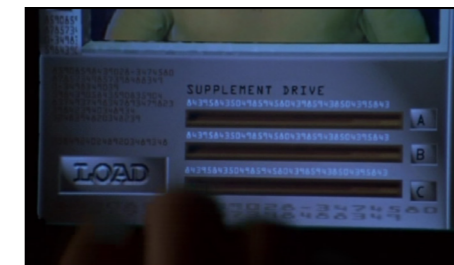
Η εικονική πραγματικότητα ως πεδίο δράσης

“I’m going to show them a world without boundaries..”

“I know kung fu!”

Η ίδια εικονική πόλη του 1999 με τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά αποκτά εκ νέου μορφή ως πεδίο δράσης για το «αφυπνισμένο» υποκείμενο που εισέρχεται συνειδητά στο περιβάλλον της και καταφέρνει να το χειριστεί. Μάλιστα οι ήρωες έχουν προετοιμαστεί για αυτή τη διαδικασία μέσω των ειδικών «εκπαιδευτικών προγραμμάτων», τα οποία αποτελούν προϊόντα σχεδιασμού των επαναστατών, είναι απολύτως «ασφαλή» και χρησιμεύουν μόνο για τον εμπλουτισμό των γνώσεων-ικανοτήτων τους. Σε αυτή την ενότητα κατατάσσονται και κάποιοι επιμέρους εικονικοί χώροι, τμήματα του συστήματος οργάνωσης της ελεύθερης πόλης όπως κέντρα ελέγχου κτλ. Γίνεται σαφές λοιπόν, ότι δεν υπάρχει κάποια ιδεολογική αποκύρξη των εφαρμογών VR εφόσον αυτές είναι «ελέγξιμες» από τους ίδιους τους ανθρώπους.

Με αφορμή αυτά τα τελευταία, οι θεατές εισέρχονται σε ένα κόσμο αρκετά οικείο, αυτόν των video games, που ειδικά τη δεκαετία του '90 είχαν μπει δυναμικά στη μαζική παραγωγή προς «κατ' οίκον χρήση»³¹ δημιουργώντας ένα φανατικό κοινό. Καθώς οι ήρωες περιηγούνται σε διάφορα σκηνικά με συγκεκριμένα «σενάρια εκμάθησης» υπάρχει η αίσθηση ότι «αλλάζουν πίστες» σε συνεννόηση με το «χειριστή» πίσω στην πραγματικότητα. Ο χώρος δηλαδή αποκτά τα χαρακτηριστικά φανταστικού περιβάλλοντος παιχνιδιού με δυνατότητα διαχείρισης των παραμέτρων του³². Η τεράστια εμπορική επιτυχία του Matrix οφείλεται εν μέρει και στο ότι κατάφερε να ενσωματώσει στη δομή της ταινίας αυτά ακριβώς τα στοιχεία της εμπειρίας του videogaming που αφορούν τόσο το στοιχείο του ελέγχου (εναλλαγή περιβαλλόντων, δυνατότητα παγώματος του χρόνου) όσο και αυτό της εμπύθισης (υιοθέτηση εναλλακτικών οπτικών της κάμερας σχετικών με αντίστοιχα δημοφιλή είδη παιχνιδιών, όπως first person shooter και one on one combat)³³.



Στη μέση: Counter Strike, Mortal Combat. Πάνω και κάτω: σκηνές από το πρώτο μέρος της τριλογίας.

31. Η είσοδος του cd και του dvd στη μαζική αγορά από το 1995 και μετά είχε δώσει τρομερή ώθηση σε μια νέα οικογένεια προϊόντων «οικιακής» ψυχαγωγίας : όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, ενδεικτική είναι η «έκρηξη» της σχετικής αγοράς το 2001 με 9.4 δις εισπράξεων έναντι των 8.35 της βιομηχανίας του hollywood εγχώρια, σχετικά με τα πρωτοεμφανιζόμενα home dvd ταινιών , το ίδιο το πρώτο Matrix αποτέλεσε πρωτοφανή επιτυχία με εκατομμύρια πωλήσεις την πρώτη βδομάδα κυκλοφορίας του ,σ.49

32. Αυτή η αίσθηση προκύπτει από τα ποικίλα οπτικά εφέ που εισάγονται, όπως το «πάγωμα» του περιβάλλοντος μαζί με τις περιφερειακές φιγούρες, ενώ οι κεντρικοί ήρωες συνεχίζουν να κινούνται και το πασίγνωστο “bullet time”, στο οποίο θα αναφερθούμε παρακάτω.

33. Joshua Cover ,BFI Classics, The Matrix, σ. 25

Δεν είναι τυχαίο που αρχίζουμε από την αναφορά στα βιντεοπαιχνίδια. Τα πρώτα arcades που λειτουργούσαν με νομίσματα είχαν βγει στην αγορά αρκετά νωρίτερα από τους προσωπικούς υπολογιστές³⁴.

Στοιβαζόμενα σε αίθουσες λούνα-παρκ, σινεμά, εμπορικών κέντρων αλλά και ψιλικατζίδικων της γειτονιάς δημιουργούσαν μικρές επικράτειες πρώιμης «εικονικής πραγματικότητας». Οι ιδιαίτεροι αυτοί «κόσμοι» των παιχνιδιών και η απορρόφηση που προκαλούσαν στους χρήστες ήταν και η πρωταρχική αφορμή για τη σύλληψη του «κυβερνοχώρου» από τον W.Gibson το 1984, όρος-σταθμός που καθιερώθηκε από τον ίδιο και θα επηρέαζε άμεσα τις συζητήσεις γύρω από το χώρο των δικτύων και της εικονικής πραγματικότητας:

«Η μήτρα (matrix στο πρωτότυπο) ξεκίνησε από τα πρωτόγονα ηλεκτρονικά παιχνίδια», είπε η φωνή, “από τα πρώτα προγράμματα σχεδιασμού και τους στρατιωτικούς πειραματισμούς με κρανιακά ηλεκτρόδια”. Στην οθόνη της Sony , ένας δισδιάστατος διαστημικός πόλεμος έδωσε τη θέση του σε ένα δάσος από γραφικές παραστάσεις που έδειχναν τις δυνατότητες αναπαράστασης στο χώρο των λογαριθμικών σπειροειδών. Ακολούθησαν εργαστηριακά ζώα συνδεδεμένα με ηλεκτρόδια σε πειραματικές συσκευές, και κράνη που κατεύθυναν οπτικά συστήματα σε αεροπλάνα και τανκ. “Το ηλεκτροσύμπαν, μια συμβατική παραίσθηση την οποία μοιράζονται κάθε μέρα δισεκατομμύρια χειριστές σε ολόκληρο τον κόσμο..μια γραφική αναπαράσταση των πληροφοριών που προέρχονται απ’ όλους τους υπολογιστές της ανθρωπότητας. Αφάνταστη πολυπλοκότητα. Φωτεινές γραμμές μέσα στο αδιάστατο του ανθρώπινου νου, συμπλέγματα και γαλαξίες πληροφοριών. Σαν τα φώτα μιας πόλης..”»,W.Gibson, Neuro-mancer, σ.66



Αριστερά: κλασικό Coin Arcade των δεκαετιών '80, '70.

Πάνω: Η πρώτη κομσόλα του Playstation της Sony (1994)- σταθμός στην εξάπλωση των βιντεοπαιχνιδιών.

Κάτω: Μονοχρωματικός IBM PC 5150 του 1981. Η χρήση πράσινων φίλτρων και η μορφή του κώδικα του Matrix παραπέμπουν στη μορφή των “διεπιφανειών” αυτών των πρώτων pc.

Το κατασκεύασμα του Matrix παραπέμπει σαφέστατα στο αντίστοιχο εύρημα του συγγραφέα του «Νευρομάντη» και η είσοδος στο περιβάλλον του είναι το επόμενο «σκαλί» που πρέπει να διαβούν οι επαναστάτες.

Εκεί «ο κίνδυνος караδοκεί παντού» και πρέπει να είναι προετοιμασμένοι να αντιμετωπίσουν τα εχθρικά προγράμματα-διώκτες τους όντας συνεχώς σε επιφυλακή και σε μια διαρκή κατάσταση κινητικότητας.

Αφήνοντας όμως κατά μέρος προς το παρόν τα σενάρια ολικής εμβύθισης σε ένα εικονικό περιβάλλον μέσω νευρωνικής διασύνδεσης, ιδιαίτερα δημοφιλή την περίοδο έκδοσης της τριλογίας, μια πιο υπαρκτή παράμετρος παίζει βασικό ρόλο στην όλη σύλληψη: ήδη το 1999 η ιδέα διασύνδεσης «όλων των υπολογιστών της ανθρωπότητας» είχε αρχίσει να παίρνει μορφή με τη δημιουργία του WorldWideWeb και ακολούθως την εμπορευματοποίηση της πρόσβασης στο Internet και την είσοδό της στη μαζική αγορά, που μέσα σε λίγα χρόνια απέφερε εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο³⁵.

Ετσι εμπειρία της διαδικτυακής περιήγησης που ανοιγόταν στο ενθουσιασμένο κοινό της εποχής σαν άλλη «γη της επαγγελίας» απηχείται ξεκάθαρα στο έργο: οι δομές του υπερκειμένου (hypertext), των συνδέσμων (links) και της μη γραμμικής αφήγησης με δυνατότητα επιλογής εναλλακτικών διαδρομών συχνά χασοτικών που επιφυλάσσουν αναπάντεχες συναντήσεις, παίρνουν μορφή στο τρόπο που οι επαναστάτες περιηγούνται στο Matrix μεταβαίνοντας αστραπιαία από το ένα περιβάλλον στο άλλο, από συγκεκριμένα σημεία εισόδου/εξόδου, με το αφηγηματικό σχήμα των «πραγματικότητων μέσα σε άλλες πραγματικότητες», που διαδέχονται αιφνίδια η μια την άλλη και πολλές φορές είναι παντελώς ασύμβατες μεταξύ τους.

34. Πρώτο coin-arcade στη μαζική αγορά το Computer Space το 1971, η μεγάλη έκρηξη ακολουθεί με το Pong της Atari που εγκαθιδρύει επίσημα τη σχετική βιομηχανία παιχνιδιών. Επόμενη «έκρηξη» στα 90s με τα παιχνίδια μάχης (Street Fighter, Mortal Combat κτλ.). Σιγά σιγά η βιομηχανία πέφτει σε σχετική παρακμή και τη σκυτάλη παίρνει ο διάδοχός της, η βιομηχανία παιχνιδιών υποστηριζόμενα από κονσόλες είτε Pc.

35. Μικρή επισκόπηση: Πρώτη πειραματική διαδικτυακή δομή το Agranet (1969) συσχετιζόμενη με τα συστήματα άμυνας των Η.Π.Α.(συνδέει υπολογιστές σε τέσσερα αμερικανικά πανεπιστήμια), δημιουργία περεταίρω δικτύων και σταδιακή ένωσή τους (όρος Internet το '85). Διαδικτυακή «έκρηξη» μετά την εφαρμογή, αρχικά από το Cern, της υπηρεσίας WWW το 1989 (πλατφόρμα που εισήγαγε

τη γνωστή multimedia μορφή παρουσίασης των δεδομένων και τη δυνατότητα περιήγησης σε ιστότοπους), ακολουθεί ενσωμάτωση του φορτίου σε εμπορικά δίκτυα και μαζική παροχή πρόσβασης στο Internet μέσω της αγοράς. Ενδεικτικά της ραγδαίας εξάπλωσης: 15.000.000 χρήστες το 1995, 250.000.000 το 1999 παγκοσμίως. Ο Gibson θα χαρακτηρίσει το Internet ένα «δίχως προηγούμενο παράγοντα αλλαγής, το αποτέλεσμα του αλλόκοτου συνδυασμού των σχεδίων της Darpa και της εκκολαπτόμενης βιομηχανίας συσκευών υπολογιστών, του οποίου την προοπτική αν ήταν κατανοούσαν πλήρως οι κυβερνήσεις των κρατών, θα “το είχαν στραγγαλίσει στην κούνια του”..», Distrust that Particular Flavour



Με καταγιστρικές ακολουθίες πλάνων, ένα πλήθος διαφορετικών χωροχρονικών επικρατειών περνά μπροστά από τα μάτια μας, ειδικά στο δεύτερο μέρος της τριλογίας: λαϊκά ασιατικά παζάρια, ευρωπαϊκά βικτοριανά ανάκτορα χτισμένα στα βουνά, παραδοσιακοί γιαπωνέζικοι εσωτερικοί χώροι, μέχρι εργατικές κατοικίες κάποιου άλλου Bronx³⁶.

Ολη αυτή η φαντασμαγορία της δράσης παραπέμπει ευθέως στους ποικίλους προβληματισμούς και τις θεωρίες της εποχής γύρω από το Διαδίκτυο όχι μόνο ως μέσο επικοινωνίας και κολοσσιαία βάση δεδομένων, αλλά και ως τόπο του «επέκεινα» που ανοίγεται προς εξερεύνηση σε ένα διαπλανητικό σύστημα που έχει αγγίξει τα όριά του. Οι όροι κυβερνοχώρος³⁷ και διαδίκτυο αρχίζουν πλέον να αλληλεπικαλύπτονται και τα σενάρια για τη φύση αυτής της νέας «επικράτειας» οργιάζουν. Ο περιρρέων ενθουσιασμός μπροστά στους νέους τρόπους βίωσης του χώρου σε ένα «άυλο κι όμως πραγματικό» παγκόσμιο τόπο, ή μάλλον αχανές σύμπλεγμα επιμέρους τόπων, στο οποίο η έννοια του χρόνου παίρνει άλλη διάσταση μέσω της δυνατότητας αστραπιαίας μετάδοσης πληροφοριών διαχέεται σε κάθε τομέα της σκέψης.

36. Εδώ θα έπρεπε να σχολιάσουμε και μια άλλη πτυχή αυτής της αδιάκοπης μίξης προτύπων, που σχετίζεται με την αισθητική του «κολλάζ» χαρακτηριστική της «μετα-μοντέρνας» αρχιτεκτονικής (και όχι μόνο) αντίληψης αλλά ίσως και με τη χαρακτηριστική της εποχής «μανία των αναβιώσεων» που έχει αναλύσει ιδιαίτερα ο J. Baudrillard.

Το τρομερό φάσμα νέων εννοιών που έχουν εισαχθεί στο συλλογικό φαντασιακό καθώς και οι νέες κοινωνικές δομές³⁸ που δύνανται να αναδειχθούν (και ήδη αναδύονται) δίνουν το στίγμα του περάσματος στην επόμενη χιλιετία.

Συνολικά, μέσα από όλο το φάσμα των παραπάνω αναφορών το πνεύμα του έργου συμβαδίζει απόλυτα με την «ψηφιακή φρενίτιδα» που είχε κατακλύσει το δυτικό κόσμο τη δεκαετία του 90 μπροστά στα τεχνολογικά άλματα της εποχής εξασφαλίζοντας την απήχησή του και εγκαθιδρυόμενο ως «σημείο αναφοράς».

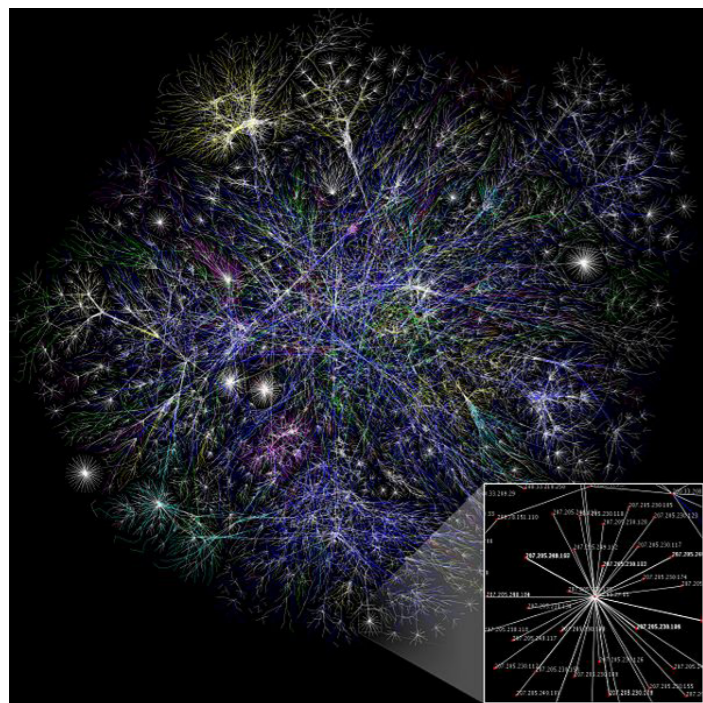


37. «Κυβερνοχώρος: ένα νέο σύμπαν, παράλληλο και υποστηριζόμενο από τους υπολογιστές του κόσμου και τος παγκόσμιες γραμμές επικοινωνίας.. ένας κόσμος όπου η παγκόσμια κίνηση της γνώσης, μυστικών, μετρήσεων, δεικτών, διασκέδασης.. παίρνει μορφή...Κυβερνοχώρος: ένας τόπος δίχως όρια..εξίσου προσβάσιμος από ένα υπόγειο στο Τέξας.. κι ένα εργαστήριο στο φεγγάρι.. Κυβερνοχώρος:..παντού και πουθενά, όπου τίποτα δεν ξεχνιέται αλλά τα πάντα κινούνται, Κυβερνοχώρος: με κάθε νέα εικόνα, κάθε νέα λέξη...οι ορίζοντές του υποχωρούν προς κάθε κατεύθυνση, μεγαλώνει, περιπλέκεται, εξελίσσεται φουσκώνοντας, λαμπυρίζοντας, βουίζοντας, μια Μποργκεζιανή βιβλιοθήκη..μια πόλη...μια κοινή διανοητική γεωγραφία... Κυβερνοχώρος: με τα εκατομμύρια βιντεοσκοπικά μάτια του, μακρινά μέρη και πρόσωπα, πραγματικά και πλαστά καλούνται να ζωντανέψουν... Κυβερνοχώρος: από την απλή οικονομική επιβίωση...στην επιδίωξη της επιρροής και της γνώσης..Κυβερνοχώρος: το βασίλειο της πληροφορίας γεμίζοντας σα λίμνη, μεταγγίζοντας το συρφετό των μηνυμάτων, μεταμορφώνοντας το φυσικό κόσμο...» Μ. Benedikt, Cyberspace, First Steps, σ. 3



αριστερά: ο ήρωας βυθισμένος στο «χώρο» των οθονών διαχείρισης.

38. Αντιπροσωπευτική η ανάλυση του M.Castells για τη «νέα κοινωνία των δικτύων», με έμφαση στα «παγκόσμια συστήματα ταχύτατων ροών πληροφορίας και κεφαλαίου και την εισαγωγή μη ιεραρχημένων, αποκεντρωμένων δομών σε αυτά» σε αισιόδοξο αλλά και πραγματιστικό κλίμα, M.Castells, The Rise of the Network Society.



Ο Κυβερνοχώρος όπως απεικονίζεται στην κινηματογραφική μετάφραση του *Johnny Mnemonic* (διήγημα του W. Gibson), 1995.



The Orpe Project : Οπτικοποιημένη αναπαράσταση διαφόρων διαδρομών (routes) διαμέσου ενός τμήματος του διαδικτύου. Ξεκινώντας από την καταγραφή των δρομολογήσεων κάποιων IP στο διάστημα μιας μέρας, ομάδα φιλοδοξεί μέσω αναγωγικών μεθόδων να “χαρτογραφήσει” το “σύνολο” του διαδικτύου.

Η εικονική πραγματικότητα ως τόπος εγκλεισμού και το «πρόσωπο» των μηχανών

“We don't know who struck first, us or them...Throughout human history, we have been dependent on machines to survive. Fate, it seems, is not without a sense of irony.”

«Σήμερα η αφαίρεση δεν είναι πλέον ιδιότητα του χάρτη, του αντίγραφου, του καθρέφτη ή της σύλληψης. Η προσομοίωση δεν αντιστοιχεί σε κάποια συγκεκριμένη επικράτεια, κάποιο ανάφορο ή μια ουσία. Είναι η αναπαραγωγή μέσω μοντέλων, ενός πραγματικού χωρίς προέλευση, ενός υπερπραγματικού. Το έδαφος δεν προηγείται του χάρτη, ούτε επιβιώνει εναντί του. Ο χάρτης προηγείται του εδάφους –η προπόρευση των ομοιωμάτων-αυτός το γεννά, και για να επιστρέψουμε πίσω στο μύθο³⁹, σήμερα είναι τα υπολείμματα του ίδιου του εδάφους που σαπίζουν πάνω στην επικράτεια του χάρτη. Είναι το πραγματικό και όχι ο χάρτης, που τα απομεινάρια του παραμένουσκού σκόρπια εδώ κι εκεί στις ερήμους, όχι πλέον της αυτοκρατορίας, αλλά τις δικές μας. Στην ίδια την έρημο του πραγματικού.» Jean Baudrillard, *Simulacra&Simulations*



39. Παραπομπή στο μύθο του Borges όπου οι χαρτογράφοι μιας φανταστικής αυτοκρατορίας έφτιαξαν ένα τόσο πλήρες αντίγραφο της επικράτειάς της που κάλυψε το σύνολο της περιοχής, αλλά με την πάροδο του χρόνου και την παρακμή του βασιλείου εφθάρη και διαλύθηκε σε κομμάτια.

«Ο κυβερνοχώρος είναι φυσικά ένα κατεξοχήν τεχνολογικό-επιστημονικό φαινόμενο: όχι μόνο δεν υπάρχει χώρος στα πλαίσιά του για τη «φαντασματική οθόνη», αλλά η ίδια η οθόνη αναπαράγεται από αυτόν μέσω της διαχείρισης του ψηφιακού Πραγματικού των bytes. Δεν είναι τυχαίο που η σύγχρονη επιστήμη είναι εγγενώς εξαρτημένη από την οθόνη της λειτουργικής διεπιφάνειας (interface screen): στη σύγχρονη επιστημονική προσέγγιση οι διαδικασίες προσομοιώνονται στην οθόνη, από τα μοντέλα των ατομικών υποσωματιδίων, μέχρι τα είδωλα των συννέφων μέσω ραντάρ στη μετεωρολογική πρόβλεψη και τις συναρπαστικές ψηφιακά επεξεργασμένες φωτογραφίες του Αρη... Το αποτέλεσμα της απεμπόλησης του σκοτεινού τόπου του Επέκεινα στη σύγχρονη επιστήμη είναι ότι αυτή η «παγκόσμια πραγματικότητα» χωρίς κάποιο αδιαπέραστο σημείο, καθίσταται προσβάσιμη μόνο μέσω της οθόνης: η αποπομπή της φαντασματικής οθόνης, που λειτουργούσε σαν πύλη του Επέκεινα, μετατρέπει το σύνολο της πραγματικότητας ..σε μια επίπεδη επιφάνεια δίχως βάθος. Με οντολογικούς όρους: τη στιγμή που η λειτουργία του σκοτεινού σημείου που κρατά το πεδίο ανοιχτό για το μη ορισμένο καταργείται, χάνεται η ίδια η αίσθηση της πραγματικότητας.» S. Zizek, *Cyberspace or the Unbearable Closure of Being*

Παρά τις αμέτρητες δυνατότητες που προσφέρει, το «συναρπαστικό σύμπαν της πληροφορίας» γίνεται ασφυκτικό, όταν η έννοια της επεξεργασίας κωδικοποιημένων δεδομένων συμπεριλάβει στους κόλπους της και το τελευταίο ψήγμα του κόσμου και της ανθρώπινης σκέψης και σκεπάσει όλα τα απροσδιόριστα κενά. Τότε αναδύεται το παρανοϊκό σενάριο της πραγματικότητας ως ενός ακόμα μαθηματικού αποτελέσματος ενός υποθετικού γιγα-επεξεργαστή. Κάτι τέτοιο είναι και το Matrix, το εικονικό περιβάλλον-φυλακή της ανθρωπότητας. Ετσι η άλλη πλευρά της ψηφιακής φαντασμαγορίας παίρνει τη μορφή της ολικής προσομοίωσης της ανθρώπινης εμπειρίας. Το σύγχρονο σύμπαν της «επιτελεστικότητας»⁴⁰ εξωθείται στα άκρα και μεταμορφώνεται σε εικονική ζωή, η οποία καταναλώνεται από παθητικά διασυνδεδεμένα υποκείμενα⁴¹.

Η όλη σύλληψη έχει επηρεαστεί από τη σκέψη του Jean Baudrillard και ιδιαίτερα το έργο του *Simulacra & Simulations*, όπως υποδηλώνεται ρητά από τους σκηνοθέτες, παρερμηνεύοντας όμως (και κατά τον ίδιο) αρκετές πτυχές της.

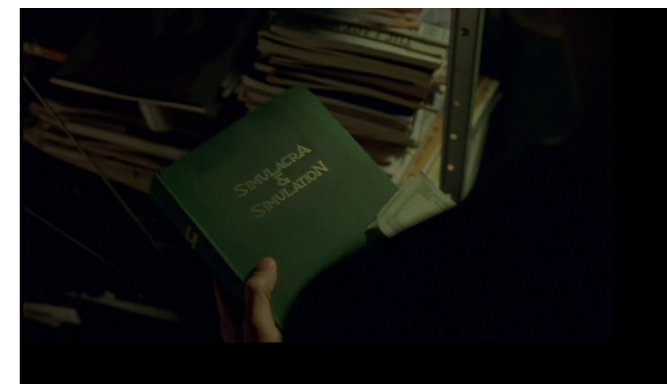
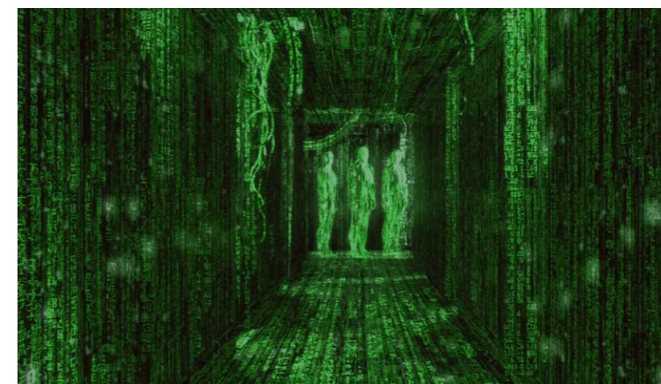
40. «Σήμερα η σκηνή και ο καθρέφτης έχουν παραχωρήσει τη θέση τους σε μίαν οθόνη και σ ένα δίκτυο. Δεν υπάρχει πλέον οποιαδήποτε υπέρβαση του βάθους, αλλά μόνο ενυπάρχουσα επιφάνεια λειτουργιών εν εξελίξει...στην εικόνα της τηλεόρασης, το σύμπαν που μας περιβάλλει, ακόμα και τα ίδια τα σώματά μας γίνονται οθόνες που παρακολουθούν... αυτό που αποτελούσε διανοητική προβολή, που βιώνονταν ως μεταφορά μέσα στο γήινο φυσικό περιβάλλον, από τώρα και στο εξής προβάλλεται χωρίς καμία μεταφορά στο απόλυτο διάστημα της προσομοίωσης»Jean Baudrillard, η έκσταση της επικοινωνίας, σ. 20

41. Ο Virilio διαβλέπει τέτοιου είδους εξελίξεις χωρίς να χρειαστεί να περάσουμε σε τραβηγμένα σενάρια αυτονομημένων

Η θεωρητική έννοια της υπερπραγματικότητας που εισήγαγε, που βασίζεται στην υπαγωγή όλο και περισσότερο της σύγχρονης ανθρώπινης δραστηριότητας σε κώδικες και μοντέλα τα οποία προηγούνται οποιασδήποτε πράξης-εκδήλωσης-γεγονότος και αναπαράγονται αέναα, απεικονίζεται (ή μάλλον επιδιώκεται να απεικονιστεί) με τη μορφή της ψηφιακά αναπαραγόμενης εικονικής πραγματικότητας που έχει πλέον σκεπάσει τα πάντα και κρύβεται πίσω από την συστηματοποιημένη καθημερινότητα του ανθρώπου του 1999. Φυσικά η συλλογιστική του Baudrillard γύρω από το συλλογικό φαντασιακό και τις τρέχουσες δομές σκέψης και κοινωνικής οργάνωσης μιας εποχής αποκτά εντελώς διαφορετικό νόημα (έως και αλλοιώνεται πλήρως) όταν «μορφοποιηθεί» σε ένα πραγματοποιημένο εικονικό κατασκεύασμα επιβεβλημένο από έναν εξωγενή παράγοντα (τις Μηχανές Τεχνητής Νοημοσύνης-κατακτητές εν προκειμένω).

Εδώ έχουμε να κάνουμε περισσότερο με την αναγωγή του συνόλου της ανθρώπινης σκέψης-εμπειρίας σε εννοιολογικά σχήματα συνυφασμένα με τις τελευταίες επιστημο-τεχνολογικές εξελίξεις και την ακραία αμφιθυμία μπροστά σε αυτήν: ο άκρατος ενθουσιασμός μπροστά στις νέες δυνατότητες που ανοίγονται συνοδεύεται από έναν ευθέως ανάλογο φόβο για την πιθανή «κακή έκβαση» των πραγμάτων.

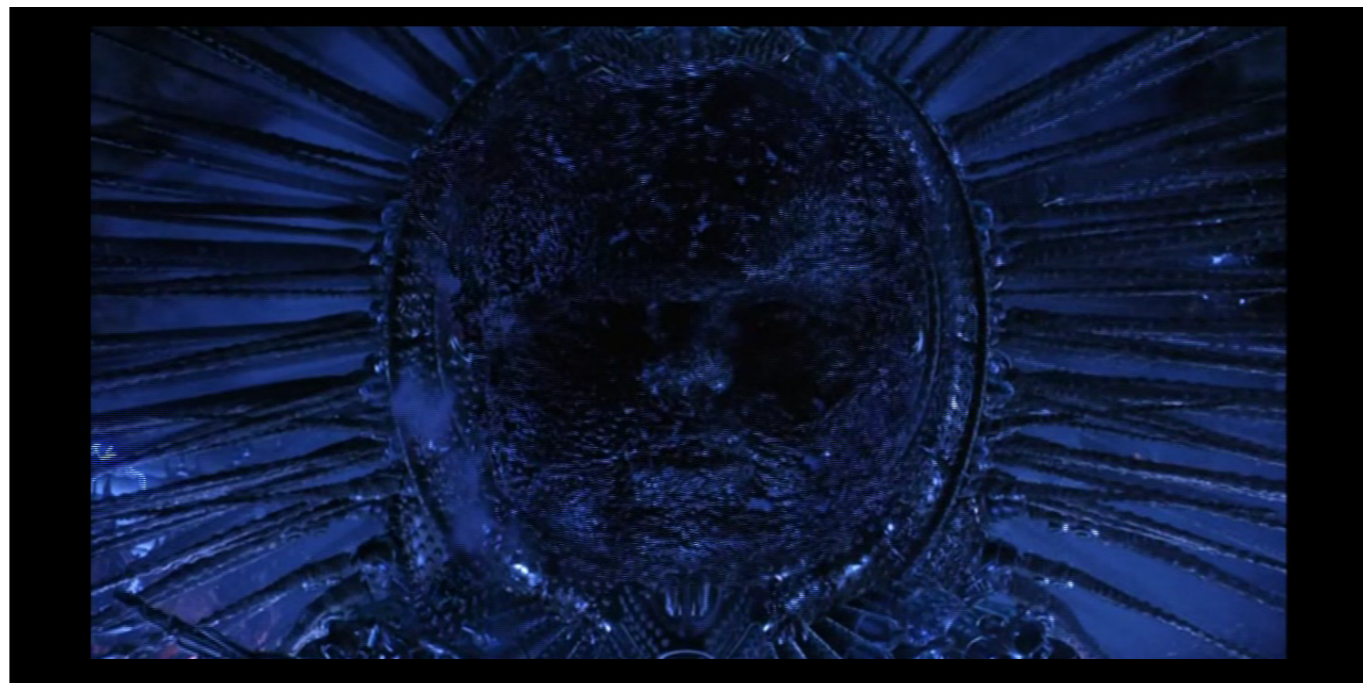
Τα προβλήματα που προκύπτουν από την προσέγγιση αυτή προσωποποιούνται στην εφιαλτική οντότητα του εκτός ελέγχου (πληροφοριακού)κατασκευάσματος, του δημιουργήματος που έγινε δημιουργός –αφέντης και καταδυναστεύει την ανθρώπινη πραγματικότητα-συνείδηση όπως την ξέραμε⁴².



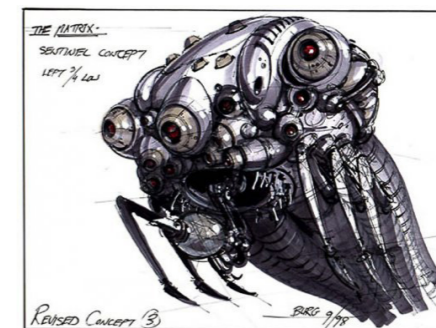
δημιουργημάτων: η επανάσταση των τηλεπικοινωνιών και η «αστικοποίηση του χρόνου» καθιστά δυνατές καταστάσεις όπως η «τηλεπαρουσία» και «άμεση δράση από απόσταση». Βαδίζουμε δηλαδή προς τη δημιουργία της «πανταχού παρούσας» παγκόσμιας πόλης (omnipolis), δικτυακής και εικονικής, τα απλά προάστια της οποίας θα αποτελούν μητροπόλεις στον πραγματικό γεωγραφικό χώρο. Σε αυτή την εικονική επικράτεια θα κυριαρχεί ο «παγκόσμιος πραγματικός χρόνος» που μεταλλάσσει σταδιακά την αισθητηριακή αντίληψη του πληθυσμού, «περιστέλλοντας τις χωρικές διαστάσεις σε ένα και μόνο σημείο, αυτό της εκπομπής και της λήψης σημάτων». . Όμως «αστικοποίηση του ίδιου του ανθρώπινου σώματος» μέσω της τεχνολογίας και η τηλερυθμιστική φύση οποιασδήποτε δράσης στα πλαίσια αυτά επιφέρουν μια «κατ' οίκον αδρανοποίηση των πολιτών» και την ακόλουθη «ερμητοποίηση των πραγματικών πόλεων», Open Sky, σ.33,74

Ο σχολιασμός του ίδιου του Baudrillard για την έμμομη ενασχόληση με τη φύση της Μηχανής στη λεγόμενη «μεταενωτερική κατάσταση» δε θα μπορούσε παρά να μας αφήσει μια αίσθηση ειρωνείας:

«Αν οι άνθρωποι δημιουργούν ή φαντασμούουν νοήμονες μηχανές, είναι επειδή τους πιάνει μια κρυφή απόγνωση για τη δική τους νοημοσύνη, είτε επειδή υποκύπτουν υπό το βάρος μιας τερατώδους και άχρηστης νοημοσύνης: την εξορκίζουν λοιπόν με τις μηχανές για να μπορούν να παίξουν μαζί της και να γελούν. Αναθέτοντας αυτή τη νοημοσύνη σε μηχανές απαλλασσόμαστε από κάθε αξίωση για γνώση, όπως αναθέτοντας την εξουσία σε πολιτικούς μπορούμε πια να γελάμε ελεύθερα με κάθε αξίωση για εξουσία. Αν οι άνθρωποι ονειρεύονται πρωτότυπες και μεγαλοφυείς μηχανές είναι επειδή... προτιμούν να παραιτηθούν από την πρωτοτυπία και να την απολαμβάνουν μέσω μηχανών... γιατί οι μηχανές αυτές προσφέρουν το θέαμα της σκέψης, και οι άνθρωποι, όταν τις χειρίζονται, αφοσιώνονται μάλλον στο θέαμα της σκέψης παρά στη σκέψη την ίδια.» , Η Διαφάνεια του Κακού, σ. 63



42. Το φαινόμενο της αναγωγής του ανθρώπου σε «σερβομηχανισμό» του ίδιου του δημιουργήματος είναι κομβικό και στη σκέψη του M. McLuhan: « Ο Νάρκισσος παραλυμένος μπροστά στην κατοπτρική επέκταση του εαυτού του, χάνει την προγενέστερη διαύγεια της αντίληψής του...κάθε επέκταση του εαυτού μας συνοδεύεται από μια αυτο-ακρωτηριαστική στρατηγική». Στη συνέχεια επεξηγεί ότι με κάθε τεχνολογική εφεύρεση-επέκταση του ανθρώπου προκύπτουν νέες προκλήσεις που υπερ-αυξάνουν τα αισθητηριακά δεδομένα που προσλαμβάνει, ενώ οι ρυθμοί λειτουργίας του όλου συστήματος ανθρώπου-μηχανής-κοινωνίας επιταχύνονται. Μπροστά στο άγχος της υπερδιέγερσης, ο άνθρωπος απομονώνει το δημιουργηματο-πηγή ενόχλησης και νέων «φορτίων-καθηκόντων». Το ίδιο συνέβη και με την τελευταία «κατάκτηση» του ανθρώπου μετά τα άλματα στην ηλεκτρονική τεχνολογία, την «επέκταση του νευρικού του συστήματος σε ένα εξωτερικό ζωντανό μοντέλο», M.McLuhan, *Understanding Media, the Extensions of Man*, σ. 51



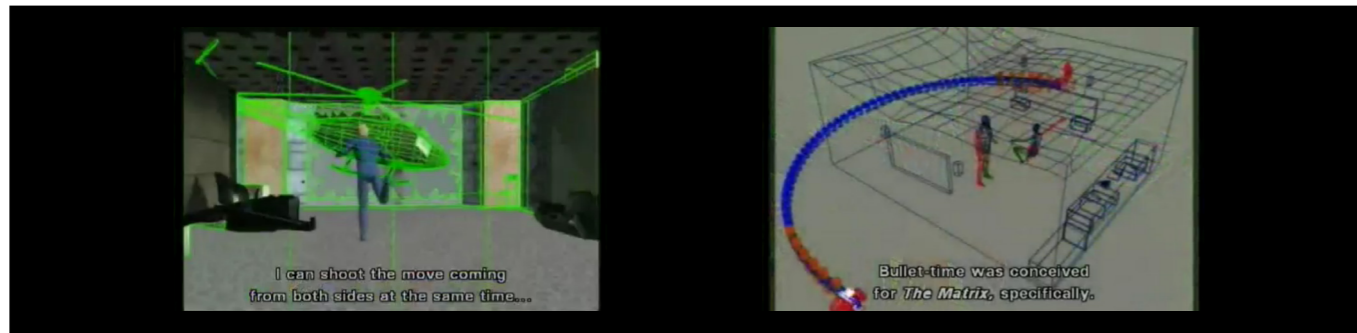
Η ψηφιακή προσομοίωση στην ίδια τη διαδικασία παραγωγής του έργου

“Everything begins with a simulation”...

Παρά τις σεναριακές «ανησυχίες» γύρω από τις πιθανές χρήσεις της, έννοια της προσομοίωσης για λόγους πρόβλεψης-οργάνωσης του αποτελέσματος και ο ψηφιακός χειρισμός του ίδιου του κινηματογραφικού υλικού μέσα από λειτουργικές διεπιφάνειες είναι αναπόσπαστα τμήματα της δημιουργίας του έργου. Η φήμη του οφείλεται κατά μεγάλο βαθμό και στον εντυπωσιασμό του κοινού που προκάλεσε λόγω της χρήσης τελευταίων τεχνολογιών λήψης, επεξεργασίας αλλά και κατασκευής της εικόνας. Η μέθοδος “Bullet time” επινοήθηκε ειδικά στα πλαίσια της ταινίας και δημιούργησε μια ολόκληρη «τάση» υιοθέτησής της από ταινίες δράσης μέχρι διαφημίσεις τα επόμενα χρόνια. Ο επικεφαλής οπτικών εφέ John Gaeta δηλώνει:

«Το “bullet time” είναι ένας εικαστικός τρόπος να δείξεις ότι βρίσκεσαι μέσα σε μια κατασκευασμένη πραγματικότητα όπου ο χώρος και ο χρόνος δεν είναι οι ίδιοι όπως στην απλή καθημερινότητα. Είναι ένας τρόπος επιβράδυνσης του χρόνου σε τέτοιο βαθμό που να σου επιτρέπει να δεις το γύρω περιβάλλον με τη μέγιστη δυνατή καθαρότητα-ανάλυση-ευκρίνεια. Τα πάντα ξεκινάνε με μια προσομοίωση ... »⁴³.

Κατά τον ίδιο η όλη διαδικασία είναι μέρος μιας ευρύτερης «κινηματογραφικής επανάστασης» που αφορά τη δημιουργία εικονικών καμερών και περιβαλλόντων, την οποία τα ψηφιακά συστήματα εισήγαγαν στον τρόπο απεικόνισης του χώρου και του χρόνου.



43. Το εφέ έχει ως αποτέλεσμα την περιμετρική προβολή ενός κινούμενου σε σχετικό χρόνο ή ακίνητου αντικειμένου, μέσω της φωτογράφησής του από ένα πλήθος σταθερών μηχανών, ενώ ο περιγύρος παραμένει «παγωμένος». Αποτελεί «αναβάθμιση» μιας παλαιότερης μεθόδου φωτογράφισης, γνωστής ως slice-time photography. Αρχικά δημιουργείται ένα ψηφιακό μοντέλο για να αποφασιστεί η διάταξη των φωτογραφικών μηχανών αλλά και να προκύψει το βασικό υπόβαθρο για τη χρονική ακολουθία. Κάθε μηχανή έχει ένα συγκεκριμένο χρονικό σημείο για να συλλάβει ένα καρέ.

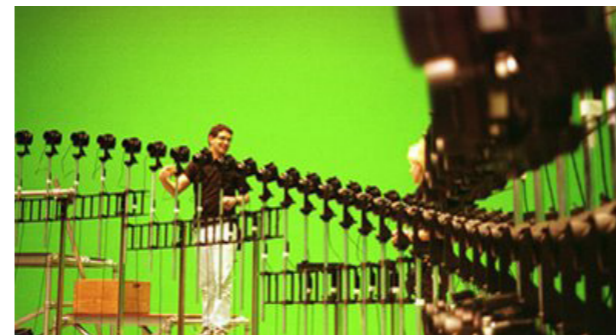


Όλο το υλικό υπόκειται σε περεταίρω επεξεργασία ώστε να αποφασιστεί η ταχύτητα περιστροφής αλλά και εναλλαγή καρέ ανά δευτερόλεπτο (frame rate) της τελικής εικονικής κάμερας αποτελούμενης από εκατοντάδες σταθερές μηχανές. Το αρχικό υλικό ενισχύεται με τη μέθοδο «παρεμβολής»: δημιουργία έξτρα ψηφιακών καρέ, που είναι βασισμένα στα πραγματικά και μεσολαβούν μεταξύ τους, ώστε να προκύψουν πιο «πυκνά» πλάνα που να μπορούν να «τεντωθούν».

Παράλληλα χρησιμοποιούνται και κανονικές κάμερες ώστε να «δέσει» η σκηνή με τις προηγούμενες-επόμενες της αλλά και το γνωστό CGI «πράσινο φόντο».

Η εκτεταμένη χρήση της φωτογραμμετρίας⁴⁴ και ο ψηφιακός χειρισμός των σκηνικών οδήγησαν σε περαιτέρω καινοτομίες: η μέθοδος “Universal Capture” περιλαμβάνει τη δειγματοληψία και την αποθήκευση προσωπογραφικών δεδομένων και εκφράσεων σε εξαιρετικά μεγάλη ανάλυση ως υλικό για τη δημιουργία εικονικών μοντέλων. Ετσι παρακολουθώντας την πορεία της τριλογίας βλέπουμε μια εντεινόμενη ψηφιοποίηση όχι μόνο του σκηνικού, αλλά και των ίδιων των χαρακτήρων, σε μια διαδικασία «επαύξεσης» της ανθρώπινης performance :

«Δεν μας ένοιαζε να κάνουμε τον ήρωα να λέει πράγματα που δεν είπε ο ηθοποιός. Θέλαμε να εντοπίσουμε και να διατηρήσουμε την παραμικρότερη λεπτομέρεια, κάθε μειδίασμα, κάθε συνοφρύωση που έκανε τον ήρωα αληθινό»⁴⁵, η οποία θα συνεχιζόταν με ενθουσιασμό και στη μετέπειτα πορεία του σινεμά, και ιδιαίτερα του αμερικανικού.



Βέβαια, δεν λείπουν και οι συναισθηματικές αμφιταλαντεύσεις στα μέλη της ομάδας όταν π.χ. κάποιος διακεκριμένο μέλος της διεθνούς κοινότητας στο χώρο των οπτικών εφέ βρίσκεται να δουλεύει για κάποιο στρατιωτικό πρόγραμμα, όπου το πεδίο έχει άμεσες εφαρμογές (γεγονός που μας υπενθυμίζει ίσως και την αφορμή γένεσης του Agranet και του SAGE)⁴⁶. Μάλιστα ότι ο J.Gaeta είχε στείλει επιστολή στον τότε πρόεδρο Clinton προειδοποιώντας τον ότι τέτοιου είδους τεχνικές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για σκοπούς μαζικής εξαπάτησης (δεν έλαβε απάντηση)⁴⁷.

επ’ άπειρον... ο συφυρμός της λεπτομέρειας, η μεγέθυνση και η διόγκωση με το ζουμάρισμα: αυτό είναι που παίρνει αξία σεξουαλική. Η υπερβολή της κάθε λεπτομέρειας μας γοητεύει, παράλληλα με την υποδαίρεση, τη σειριακή αναπαραγωγή της ίδιας λεπτομέρειας... η επιθυμία μας επιδιώκει αυτές τις νέες κινητικές, αριθμητικές, κομματιαστές, τεχνητές και συνθετικές εικόνες, επειδή αυτές διαθέτουν το μικρότερο προσδιορισμό...δεν αναζητούμε σ αυτές ούτε τον πλούτο του περιγράμματος ούτε τον πλούτο της φαντασίας: αναζητούμε τον ίλιγγο της επιφανεϊακότητάς τους, την επινόηση της λεπτομέρειας, την οικειότητα της τεχνικής τους. Αυτό που πραγματικά επιθυμούμε είναι η τεχνική τους επινοηματοκτικότητα-δηλαδή η τεχνική τους προσποίηση και πλαστότητα- και τίποτα παραπάνω.» J.Baudrillard, Η Εκστοση της Επικοινωνίας, σ. 56-61

44. Photogrammetry: Καθορισμός των γεωμετρικών ιδιοτήτων ενός αντικειμένου από φωτογραφικές του εικόνες. Πλέον η όλη διαδικασία διεξάγεται με τη βοήθεια αλγορίθμων και ψηφιακής διαχείρισης. Ήδη από τη δεκαετία του '60 ο L.G Roberts έχει δημοσιεύσει μελέτη για τη δημιουργία «προοπτικών-αλγορίθμων» που περιγράφουν την αναγωγή σύνθετων σωμάτων σε μαθηματικές παραμέτρους., Lev Manovich, The Mapping of Space

45. Δεδομένων των φιλοσοφικών αναφορών της ταινίας, δε θα μπορούσαμε να μην παραθέσουμε εδώ έναν ακόμα σχολιασμό : «μπορεί να κάνει λόγο κανείς για το κομματιαστό υποκείμενο, το οποίο- αντί να αρθεί σε μια τελικότητα πέρα απ’ αυτό το ίδιο – θρυμματίζεται σε ένα πλήθος από μικροσκοπικοποιημένα εγώ, που το καθένα από αυτά είναι ομοίωμα των άλλων... ένας παράξενος Νάρκισσος που δεν ονειρεύεται πια την ιδανική του εικόνα αλλά μια φόρμουλα με την οποία θα αναπαράγει γενετικά τον εαυτό του

46. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το SIMNET, ένα διδιάστατο περιβάλλον προσομοίωσης μαχών, χρηματοδοτούμενο από το Darpa από τα μέσα του '80, για σκοπούς στρατιωτικής εκπαίδευσης, από τις πρώτες εφαρμογές που κατέδειξαν «τη δυνατότητα μεγάλης εμπύθισης ακόμα και σε περιβάλλοντα χαμηλής ανάλυσης γραφικών», A.R.Stone, Will the Real Body Please Stand Up? από Cyberspace, First Steps. Φυσικά η σχέση της κινηματογραφικής βιομηχανίας, της διαχείρισης της εικόνας και του στρατιωτικού-κυβερνητικού συμπλέγματος αναλύεται εκτενώς στο έργο του P.Virilio.

47. Από συνέντευξή του στο περιοδικό Wired, τεύχος 11.4, ακόμα σχολιάζει προβληματιζόμενος: “You have these paranoid films about the Matrix depicting how people are put in a mental prison by misusing this technology, and you have the military constructing something like the actual Matrix. Or maybe our technology will become the actual Matrix, and we have inadvertently spilled the vial of green shit out onto the planet.”

Η κεντρική ιδέα της ταινίας, της υποδουλωμένης-καλωδιωμένης ανθρωπότητας (που δεν αναπαράγεται πλέον αλλά καλλιεργείται από τις Μηχανές) και της ύπαρξης ελάχιστων (αναλογικά) «αφυπνισμένων» που έχουν καταφέρει να ξεφύγουν, οδηγεί στην ύπαρξη δύο δυνατών καταστάσεων για το άτομο:

Το υπό καταστολή υποκείμενο που βιώνει το «παρελθόν»

“You can see it when you turn on your television..when you go to work..when you pay your taxes..”

«Το Matrix είναι ένα σύστημα..αυτό το σύστημα είναι ο εχθρός μας. Αλλά όταν είσαι μέσα, κοίτα γύρω σου. Τι βλέπεις? Επιχειρηματίες, καθηγητές, δικηγόρους, ξυλουργούς..Τα μυαλά των ανθρώπων που προσπαθούμε να σώσουμε. Αλλά μέχρι να το κάνουμε αυτοί οι άνθρωποι είναι μέρη του συστήματος. Και αυτό τους καθιστά εχθρούς μας. Πρέπει να καταλάβεις ότι οι περισσότεροι από αυτούς δεν είναι έτοιμοι να αποσυνδεθούν και πολλοί είναι τόσο αδρανείς, τόσο απελπισμένα προσκολλημένοι στο σύστημα που θα παλέψουν για να το προστατέψουν..»
Morpheus στην ταινία

«Εφ’ όσον επικράτεια της ανάγκης παραμένει κοινωνικό όνειρο, η ονειροπόληση θα παραμένει κοινωνική αναγκαιότητα. Το θέαμα είναι το κακό όνειρο της αλυσοδεμένης νεωτερικής κοινωνίας, που δεν εκφράζει τίποτα παραπάνω από την επιθυμία της να κοιμηθεί. Το θέαμα είναι ο φρουρός αυτού του ύπνου.»⁴⁸ , G.Debord, Η Κοινωνία του Θεάματος.

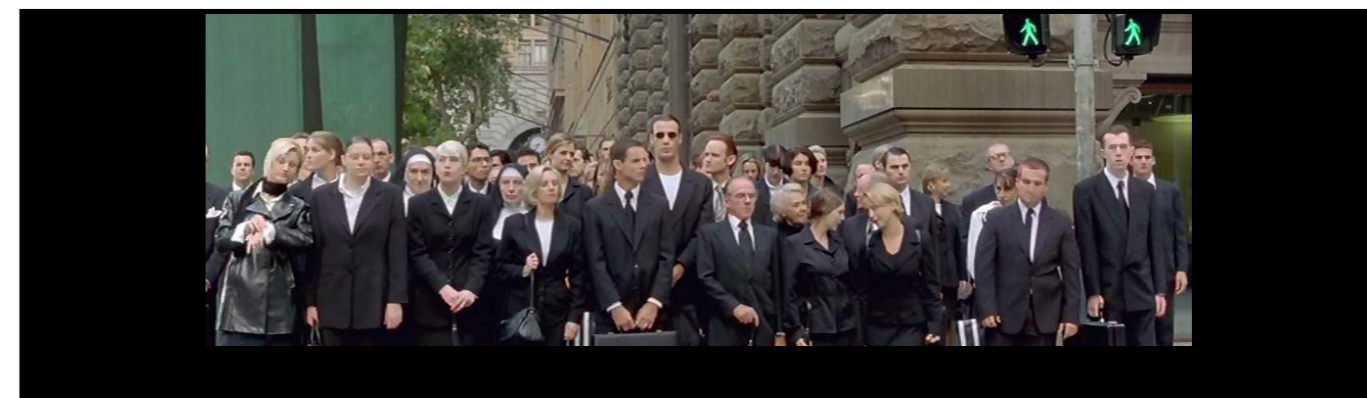


48. Ο Joshua Cover παραφράζει τη θέση του G.Debord αντικαθιστώντας τη λέξη θέαμα με τη λέξη Matrix στην κριτική του για την ταινία, BFI Classics σ.65.

Μέσα από το αφηγηματικό σχήμα της απατηλής πραγματικότητας , εξαιρετικά προσφιλές στη λογοτεχνική αλλά και κινηματογραφική επιστημονική φαντασία, ο υποτιθέμενος «πολίτης του κόσμου» του 1999 παρουσιάζεται ανίδεος για την «πραγματική» κατάσταση υποδούλωσής του, βιώνοντας ένα εικονικό παρελθόν, το οποίο δεν είναι άλλο από το «παρόν» του θεατή.

Το μοτίβο αυτό της τραγικής ειρωνείας απηχεί το εμβληματικό έργο, γνωστό για τα χαοτικά χωροχρονικά του συστήματα και τα επιφαινόμενά τους, μιας κατά μίαν έννοια επίσης τραγικής φιγούρας, αυτής του Ph.K. Dick. Την ικανότητά του να συμπυκνώνει μέσα από τα μυθιστορήματά του εν είδη παραληρηματικής κραυγής την αλλοτρίωση του μετανεωτερικού υποκειμένου, σχολιάζει χαρακτηριστικά ο F. Jameson:

« Η καταναλωτική κοινωνία, η κοινωνία του θεάματος, η κοινωνία των μίντια, όπως κι αν θέλουμε να αποκαλέσουμε αυτή την ιστορική στιγμή, είναι αντιπροσωπευτική για την έλλειψη αίσθησης ενός ιστορικού παρελθόντος και της ανικανότητάς της να φανταστεί ένα άλλο ιστορικό μέλλον..παρουσιάζοντας παθολογικά συμπτώματα όπως την «τέχνη της νοσταλγίας». Το έργο του Dick καθιστά το παρόν μας ιστορικό με το να το μετατρέπει στο φαντασιακό παρελθόν ενός υποθετικού μέλλοντος⁴⁹... η εμμονή του με το θέμα της αναπαραγωγής αντιγράφων το καθιστά μια από τις πιο δυναμικές εκφάνσεις της κοινωνίας του θεάματος και του ψευδο-γεγονότος, όπου το είδωλο είναι η τελική μορφή της πραγματοποίησης του εμπορεύματος... στα έργα του η χαμένη συλλογικότητα επανεμφανίζεται με σπασμωδικό, ανησυχητικό τρόπο συνήθως ως παραλυμένη κοινότητα νεκρών ή πληγέντων με τα μυαλά τους διασυνδεδεμένα, να ψάχνουν για ποιο λόγο η μικρή τους κοινωνία υπολείπεται βάθους και συνοχής, απλώς για να ανακαλύψουν ότι στην πραγματικότητα είναι όλοι καθηλωμένοι σε κάποια κρυογονική ημι-ζωή.»⁵⁰.



49. Χαρακτηριστικό το Ubik, όπου ολόκληρη η πραγματικότητα του ήρωα υποχωρεί σε προγενέστερες μορφές, με τις τεχνολογικές συσκευές να γυρνάνε σε παρελθοντικά μοντέλα περασμένων δεκαετιών βαδίζοντας ολοένα και γρηγορότερα προς την ολική φθορά.

50. Archeologies of the Future, σ.348

Φυσικά υπάρχει μια κομβική διαφορά (μεταξύ πολλών) ανάμεσα στην αντίληψη της ταινίας, που προβάλλει κάποιο «αποκαθαρμένο» από το ψεύδος χώρο ως «πραγματικό» και στο παραισθησιακό σύμπαν της νοσταλγίας⁵¹ και της αναπαραγωγής του Dick, που ακριβώς αυτή η έλλειψη στέρεου εδάφους είναι που το χαρακτηρίζει.

Επιστρέφοντας στο χώρο του Hollywood, μπορούμε να σχολιάσουμε την πραγματική «επιδημία» ταινιών της περιόδου γύρω από το θέμα της κατασκευασμένης πραγματικότητας που αποκαλύπτεται σιγά σιγά μέσα από τα μάτια του τρομοκρατημένου υποκειμένου-ήρωα⁵². Κατά τον S. Zizek η υποβόσκουσα εμπειρία όλων αυτών των σεναρίων είναι «η ίδια η υπερπραγματικότητα του ύστερου καπιταλιστικού, καταναλωτικού παραδείσου, που με ένα τρόπο είναι ψευδαισθησιακός, στερείται υλικής βάσης», η αίσθηση ότι «η ίδια η κοινωνική καθημερινότητα στα πλαίσια του λειτουργικού-ωφελμιστικού σύμπαντός του απαιτεί τη μετατροπή της «πραγματικής ζωής» σε σκηνοθετημένο θέαμα».

51. Η έννοια της νοσταλγίας στον Dick, απηχεί επίσης την ανάλυση του Jean Baudrillard: «Όταν το πραγματικό δεν είναι πλέον αυτό που ήταν κάποτε, η νοσταλγία αναλαμβάνει να το νοηματοδοτήσει. Υπάρχει ένας πολλαπλασιασμός των μύθων προέλευσης... μια πανικόβλητη αναπαραγωγή του πραγματικού και της αναπαράστασής του...έτσι εμφανίζεται η προσομοίωση στη φάση που μας απασχολεί.» Simulacra&Simulations, σ.7.

Πίσω στην ταινία, φυσικά το πραγματικό που «δεν υπάρχει πια» δεν είναι ένα ερημωμένο από εξωγενείς καταστροφικές δυνάμεις πραγματικό, αλλά η απώλεια της απόστασης ανάμεσα σε οποιαδήποτε διαδικασία και την λειτουργική αναπαράστασή της, μέσα στην ίδια τη ζωντανή μετανωτερική κοινωνία. Η «πανικόβλητη αναπαραγωγή του πραγματικού» επομένως δεν ενσαρκώνεται στο εικονικό σύστημα του 1999 όπως μάλλον θα ήθελαν οι σκηνοθέτες(το οποίο απεικονίζεται μέσα από ρετρό οθόνες), αλλά στην «αποκαθαρμένη ηθικά» πραγματικότητα του 2199 που μας παρουσιάζουν.



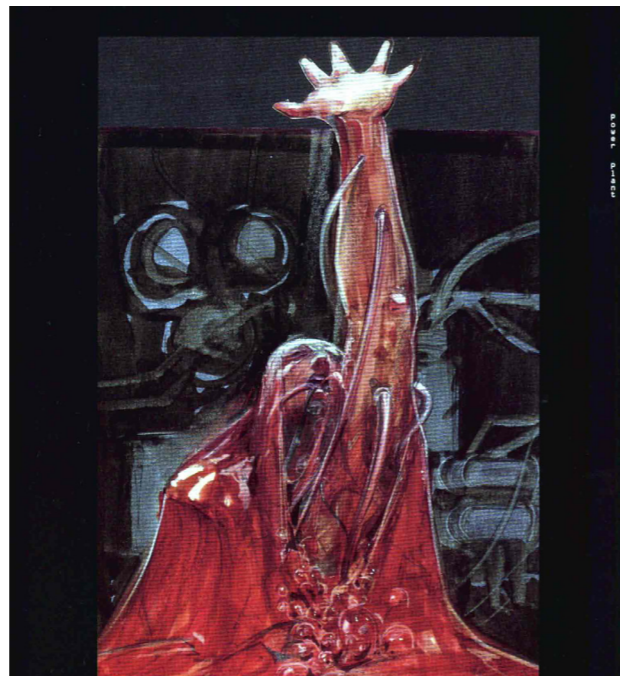
52. Αντιπροσωπευτικότερη το Truman Show, του 1998, όπου ο ήρωας σταδιακά ανακαλύπτει μέσα από τις «ρωγμές» της ειδικής γειτονιάς του, ότι εν αγνοία του αποτελούσε από τη γέννησή του πρωταγωνιστή ενός ζωντανά μεταδιδόμενου reality show, σε μια τεχνητή πόλη-στούντιο.

Αυτή η αίσθηση απηχείται ξεκάθαρα στο εύρημα του Matrix, με μια έμφαση όχι μόνο στο καταναλωτικό αλλά και το παραγωγικό στάδιο, σχολιάζοντας τα εργασιακά δεδομένα της εποχής των «υπηρεσιών» και του «άυλου», ταχύτατα ανακυκλούμενου χρηματοπιστωτικού κεφαλαίου. Ιδιαίτερα μέσα από την καθημερινότητα του ίδιου του κεντρικού ήρωα προτού «ξυπνήσει», εισερχόμαστε σε ένα εφιαλτικό σύμπαν γραφειακής μονοτονίας: υπάλληλοι καθηλωμένοι στα προσωπικά «κελιά» τους για όσο απαιτείται, τελούν τις απαραίτητες λειτουργίες με μόνο «παράθυρο» την οθόνη του υπολογιστή τους. Προσφέρουν το μέγιστο της απόδοσής τους «στην εταιρία» υπό την απειλή των αμείλικτων προϊσταμένων τους, που μοιάζουν περισσότερο με ανδρείκελα παρά με αληθινούς χαρακτήρες. Παρόλα αυτά μια έντονη αμφισημία προκύπτει από την περιγραφή του συστήματος από τις TN τόσο ως «το αποκορύφωμα του πολιτισμού σας» όσο και «ηθελμένα ατελές, αφού ο πρωτόγονος νους σας απεχθάνεται την τελειότητα». Προκύπτουν έτσι κάποια αντιφατικά συναισθήματα στον τρόπο προβολής της εικονικής πόλης, με όλο το φάσμα των κοινωνικών ανισοτήτων της και της «επιχειρηματικής απανθρωπιάς» της, αλλά και με μια γοητευτική αύρα φαντασμαγορίας και την υποσημείωση ότι ο ανθρώπινος νους «μόνο έτσι μπορεί να δεχτεί το εικονικό περιβάλλον».

Το αφυπνισμένο υποκείμενο του μέλλοντος-φορέας της Επανάστασης

“Fasten your seat belt, Dorothy...Cause Kansas is goin’ bye bye ..”

Αρχικά, μιλάμε για «την υπέρβαση» του παθητικού υποκειμένου που ζει αδιάφορα την προκαθορισμένη ζωή του. Η «έξοδος» από τον ένα κόσμο στον άλλον, που απεικονίζεται σε μια από τις αντιπροσωπευτικότερες σκηνές του έργου, αποτελεί ένα σημείο κορύφωσης και τα έντονα συναισθήματα φρίκης που αποπνέει υποδηλώνουν το μέγεθος της «πλάνης» που χωρίζει το άτομο απ την επίγνωση την «πραγματικής» κατάστασής του. Έτσι αυτό ξεφεύγει μεν από τον ελεγχόμενο εφιάλτη αλλά έρχεται αντιμέτωπο με μια εξίσου οδυνηρή «αλήθεια», αυτή της φθοράς και των δυσκολιών της ζωφερής, ερημωμένης «πραγματικότητας». Εκεί βιώνει μια ασκητική σκληρή καθημερινότητα στρατιωτικής πειθαρχίας, απογυμνωμένη από κάθε πηγή ηδονής και εκτεθειμένη σε ποικίλους κινδύνους. Μάλιστα η πλήρης αντίθεση του σκληρού «πραγματικού» με την εικονική ζωή-εν δυνάμει πηγή απόλαυσης, οδηγεί και στη δημιουργία ενός ακόμα τύπου-χαρακτήρα, αυτόν του συμβιβασμένου-εξαγορασμένου υποκειμένου που επιλέγει συνειδητά μια ζωή εικονικής jouissance αντί των «δεινών της ελευθερίας».



53. Εδώ βρίσκει ο S.Zizek και ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά στοιχεία του έργου: « Χρόνια πριν, ολόκληρες σειρές έργων επιστημονικής φαντασίας είχαν προβλέψει το σημερινό μετανεωτερικό αδιέξοδο: μια απομωνομένη ομάδα που ζει μια ασηπτική ζωή σε μια απομονωμένη περιοχή νοσταλγεί την εμπειρία του πραγματικού κόσμου της υλικής φθοράς. Μέχρι το μεταμοντερνισμό η ουτοπία ήταν μια απόπειρα να αποδράσει κανείς από τον πραγματικό ιστορικό χρόνο σε μια αχρονική Ετερότητα. Με το μετανεωτερικό «τέλος της Ιστορίας» σε συνδυασμό με την αναγωγή του παρελθόντος σε ψηφιακή μνήμη, την εποχή αυτή όπου ήδη ζούμε την αχρονική ουτοπία ως καθημερινή ιδεολογική εμπειρία, η ουτοπία μετατρέπεται στη νοσταλγία του ίδιου του Πραγματικού της Ιστορίας, της μνήμης, των ιχνών του παρελθόντος, σε μια προσπάθεια να ξεφύγουμε από αυτό το κλειστό σύμπαν πίσω στη ζωντανή μυρωδιά της ωμής πραγματικότητας.», S.Zizek, *The Matrix, Or the Two Sides of Perversion*.



Η δράση του επαναστάτη μέσα στον εικονικό χώρο

*“-So, what do you need? Besides a miracle..
- Guns. Lots of guns...”*

Ο καταπονημένος «στρατιώτης» γίνεται «ένας άλλος άνθρωπος» μέσα στο εικονικό περιβάλλον. Έχει τη δυνατότητα να «χειρίζεται» κάποιους «φυσικούς» νόμους του *Matrix* με αποτέλεσμα να αποκτά super-ιδιότητες: κινείται με εξωπραγματικές ταχύτητες, πετάει, σταματά σφαίρες. Με αυτή την αφορμή προκύπτει αρχικά μια φαντασμαγορία δράσης που απηχεί τη μαζική κουλτούρα των comics και των υπερ-ηρώων (σήμα κατατεθέν της αμερικανικής ποπ κουλτούρας-τα πάντα είναι δυνατά!) με αναφορές σε ποικίλες γνωστές φιγούρες του χώρου.

Ακόμη, σε όλα τα μέρη της τριλογίας οι σκηνοθέτες αποτίουν «φόρο τιμής» στις κλασικές ταινίες πολεμικών τεχνών γνωστές και ως Kung Fu cinema⁵⁴, που γεννήθηκαν στα πλαίσια της κινηματογραφικής παραγωγής του Hong-Kong από τη δεκαετία του 70 αλλά επηρέασαν κατά πολύ και τις ακόλουθες παραγωγές δράσης του Hollywood τις επόμενες δεκαετίες. Δεν λείπουν οι αναφορές τόσο σε αγαπημένες cult ταινίες και «κλασικές» φιγούρες του σινεμά, όσο και στον ανερχόμενο χώρο του γιαπωνέζικου anime. Φυσικά σε όλα αυτά προστίθεται και η αναφορά στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών μάχης, για τα οποία έγινε λόγος νωρίτερα. Σε αυτό το πνεύμα, ο επαναστάτης με την επιβλητική στυλιζαρισμένη του εμφάνιση, μετατρέπεται στον απόλυτο action-hero, που οπλισμένος με πυρομαχικά αλλά και με τα κομψά γυαλιά του, προσφέρει απλόχερα ένα καταιγιστικό υπερθέαμα⁵⁵.



54. Μάλιστα προσέλαβαν τον γνωστό στο χώρο και σκηνοθέτη Woo-Ping για τη χορογραφία της ταινίας, ο οποίος εφάρμοσε την κλασική μέθοδο της αιώρησης με καλώδια. Οι ηθοποιοί υποβλήθηκαν σε εξαντλητική εκπαίδευση για να προκύψει ένα περισσότερο «φυσικό» αποτέλεσμα χωρίς τη χρήση κασκαντέρ-αντικαταστατών. Ο κομβικός ρόλος που παίζει το στοιχείο της μάχης στην ταινία συνοψίζεται και στο λακωνικό ορισμό που έχει δώσει ένας από τους αδερφούς Wachowski για αυτήν: "it's about robots vs. King-Fu."



55. «Οι γυάλινες επιφάνειες... είναι πολύ πιο αδιαπέραστες από οποιαδήποτε πέτρινα τείχη. Ακριβώς όπως οι άνθρωποι που φορούν μαύρα γυαλιά. Το βλέμμα κρύβεται πίσω τους και ο άλλος δε βλέπει παρά τη δική του αντανάκλαση». Με αυτό τον τρόπο οι επαναστάτες πολλαπλασιάζουν κι αυτοί τις θεαματικές εικόνες σαν άλλοι γυαλιστεροί ουρανοξύστες, αμυνόμενοι ταυτόχρονα έναντι του «ψεύδους» του εικονικού περιβάλλοντος, κατατροπώνοντας τους «εχθρούς» και, ενσαρκώνοντας ίσως το alter ego του αμερικανού «jogger της πόλης», που πίσω από τα γυαλιά και τα ακουστικά του σκέφτεται «I can do it!», J.Baudrillard, Αμερική, σ. 68



Στιγμιότυπα του παραπαρασκευαστικού storyboard.

Μια άλλη πτυχή του υπερ-ήρωα του Matrix όμως έχει να κάνει περισσότερο με το γενικότερο κλίμα ενθουσιασμού μπροστά στις νέες τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής, και φυσικά το Internet, όπου θα είναι πλέον δυνατό κατά πολλούς να υιοθετήσει κανείς, νέες ταυτότητες κ ρόλους «σπάζοντας τα δεσμά» του καθημερινού «επιβεβλημένου» του εαυτού⁵⁶. Ερχεται εδώ στο προσκήνιο η έννοια του avatar-εικονικού ομοιώματος-αντιπροσώπου του υποκειμένου μέσω του οποίου μπορεί να περιηγηθεί σε οποιοδήποτε εικονικό χώρο, όπου εν δυνάμει «αίρονται» οι φυσικοί νόμοι και το άτομο δύναται να περιπλανηθεί «ελεύθερο, σε ένα κόσμο δίχως όρια». Ο πειθαρχημένος-ασκητικός στρατιώτης του «πραγματικού» μετατρέπεται σε «φαντεζί» τρομοκράτη μέσα στο matrix, που «σκοτώνει με στυλ», θυμίζοντάς μας το (ίσως πλέον) κλισέ του καταπιεσμένου υποκειμένου που εισέρχεται σε κάποιο chat room ή online game με μια πιο γοητευτική, δυναμική περσόνα⁵⁷.



56. Σύμφωνα με την Turkle, οι χρήστες των MUDs (Multiple User Domains) «δεν γίνονται μόνο συγγραφείς κειμένων στον κυβερνοχώρο αλλά και συγγραφείς των ίδιων τους των οντοτήτων, εκδηλώνοντας ρευστές, πολλαπλές ταυτότητες. Καθώς τα όρια του έμφυχου και του τεχνητού, του ενοποιημένου και του πολλαπλού εαυτού»⁵⁷

Το ανδροειδές-φονιάς του Ghost in the Shell και ο άνθρωπος-συσσκευή αποθήκευσης πληροφοριών του Johnny Mnemonic.



διαβρώνονται η ταυτότητα στο εικονικό περιβάλλον είναι το σύνολο της κατακερματισμένης-διανεμημένης παρουσίας του ατόμου» παράφραση από Steve Dixon, Digital Performance, σ. 471

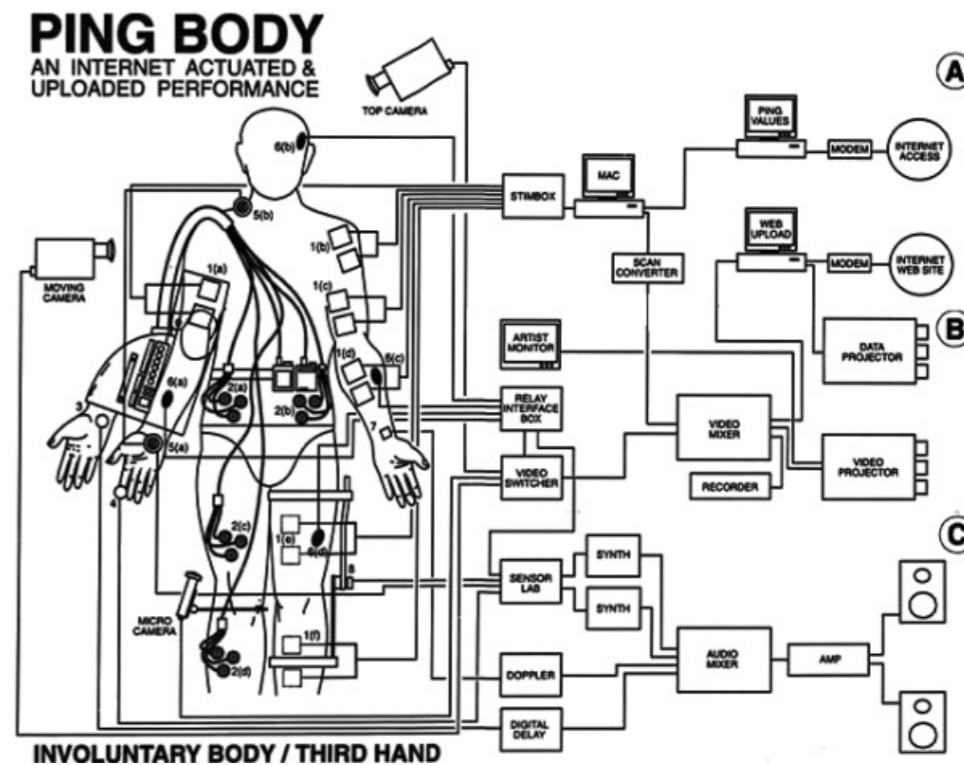
Ετσι βλέπουμε τους ήρωες να «φορτώνουν» απίστευτες ικανότητες στα ομοιώματά τους (χαρακτηριζόμενα ως mental projection in the digital environment) με τη μορφή πληροφοριακών πακέτων γύρω από εξειδικευμένες γνώσεις (πολεμικές τέχνες, πλοήγηση οχημάτων κτλ.). Παράλληλα πάσης φύσεως δεδομένα περιγράφουν την «κατάσταση» του ατόμου-εγκεφαλική, σωματική (π.χ. δείκτες ενζύμων, παλμοί) μέσα από λειτουργικές διεπιφάνειες (operational interfaces) και έννοιες συνυφασμένες με τα ψηφιακά συστήματα όπως είσοδος/έξοδος (input/output) δεδομένων, φόρτωση (load) δεδομένων, ιδιότητες αντικειμένων (εν προκειμένω και υποκειμένων)-attributes/properties, βάση δεδομένων (data base) κυριαρχούν. Ο ίδιος ο «εσωτερικός κόσμος» των ηρώων χωροποιείται σε εικονικά παράθυρα και γίνεται αντικείμενο μελέτης και επεξεργασίας. Καταλήγουμε δηλαδή στην αντιμετώπιση του ίδιου του «βιολογικού» υποκειμένου ως avatar, μια οπτική καθαρά «αμερικανική» κατά τον Baudrillard και ήδη εμφανή σε πτυχές της καθημερινότητας στα πλαίσια της εν λόγω κουλτούρας⁵⁸.

57. Χαρακτηριστική είναι η κριτική του S.Zizek για τη διπλή «φύση» της διαχειρίσιμης online ταυτότητας: «από τη μια διατηρούμε μια αποστασιοποιημένη στάση παίζοντας με ψεύτικες εικόνες-μάσκες.. από τη άλλη η φανταστική περσόνα που δημιουργούμε μπορεί να είναι “πιο ο εαυτός μας” από τη καθημερινή μας περσόνα, αφού αποκαλύπτει “κρυφές μας πτυχές” που ποτέ δε θα παραδεχόμασταν στην κανονική ζωή ..φυσικά αυτές οι δυο εκδοχές είναι άρρηκτα δεμένες: «ακριβώς επειδή προσλαμβάνω την εικονική μου ταυτότητα σαν μέρος παιχνιδιού επιτρέπω στον εαυτό μου να υπερπηδήσει τα εμπόδια που με απομακρύνουν από τη “σκοτεινή μου πλευρά” στην καθημερινότητα και να “εκφραστώ ελεύθερα”». Τονίζει δηλαδή την προβληματική φύση του απόλυτου διαχωρισμού μιας «πραγματικής» και μιας «εικονικής» επικράτειας, προσθέτοντας ότι μέσω του κυβερνοχώρου και της υποθετικής ταυτότητας εντός του, απλά ριζοσπαστικοποιείται-διαφαίνεται καθαρότερα το παλιό αίνιγμα των απωθημένων/εκτοπισμένων συναισθημάτων, ήδη υπαρκτό στη δομή του κοινωνικού φαντασιακού ανέκαθεν, συσχετιζόμενο με τη συμβολική τάξη (κατά Λακάν), «αυτό τον ενδιάμεσο χώρο ανάμεσα στην “πραγματική ζωή” και την “απλή φαντασία”», S.Zizek, Cyberspace, or the Unbearable Closure of Being

Παράλληλα, μέσα από την έντονη αντίθεση του «φθαρτού σώματος» του επαναστάτη με το δυναμικό του εικονικό ομοίωμα έρχεται στο προσκήνιο και ένα ολόκληρο ρεύμα σκέψης, με ιδιαίτερη απήχηση τη δεκαετία του 90, για το «ασθενές» ανθρώπινο σώμα που δύναται να ενισχυθεί με ποικίλες προσθήκες, επεκτείνοντας την αισθητηριακή του αντίληψη, να «εποικιστεί» με συσκευές βιο-νανοτεχνολογίας. Αντιπροσωπευτικό αυτής της τάσης είναι το καλλιτεχνικό κύμα του Νέο-φουτουρισμού, με εξέχουσα μορφή τον Stelarc, του οποίου το έργο περιστρέφεται τόσο γύρω από τη μηχανική «αναβάθμιση» του σώματος και τις υβριδικές βιο-τεχνολογικές οντότητες όσο και από τις μεικτές πραγματικότητες που προκύπτουν από τη διαχείριση πληροφοριακών-εικονικών συστημάτων.



58. «Διότι όλα βρίσκονται εδώ, στη σύνδεση. Δεν πρόκειται ούτε να είναι, ούτε να έχει κανείς ένα σώμα, αλλά να είναι συνδεδεμένος με το σώμα του..συνδεδεμένος με τον ίδιο του τον εγκέφαλο. Αυτό που οι άνθρωποι ατενίζουν στην οθόνη του word processor τους είναι η λειτουργία του ίδιου τους του εγκεφάλου. Δεν είναι πια στο σκώτι ή στα σωθικά, ούτε καν στην καρδιά ή στο βλέμμα που προσπαθούμε να διαβάσουμε, αλλά απλούστατα στον εγκέφαλο, του οποίου θα θέλαμε να καταστήσουμε ορατές τις δισεκατομμύρια συνάψεις και να παραστήσουμε στη διεξαγωγή τους σαν σε ένα video-game.», Jean Baudrillard, Αμερική, σ. 42



το «προγραμματισμένο» άτομο-μπαταρία

“What is the Matrix? Control. A computer generated dream-world built to keep us under control, in order to change the human being into this.”

Όλο το φάσμα των δυνατοτήτων ενός «θαυμαστού νέου κόσμου» που προαναφέρθηκαν και βρίσκουν εφαρμογή στη μορφή του «επαναστάτη» προϋποθέτουν το συσχετισμό δύο κωδίκων: του γενετικού και του ψηφιακού. Με την πλήρη αποκωδικοποίηση των εγκεφαλικών λειτουργιών όμως, ώστε να προκύψει η νευρωνική διασύνδεση με το τεχνολογικό στοιχείο, και την αναγωγή του ατόμου σε «πακέτο δεδομένων», προκύπτει και η ακραία αμφιθυμία όχι μόνο του έργου, αλλά και ενός ολόκληρου συστήματος σκέψης. Το σύστημα άνθρωπος-μηχανή που τόσο ενθουσιωδώς έχει γίνει δεκτό, αρχίζει να αποκτά εφιαλτικά χαρακτηριστικά. Μας παρουσιάζεται έτσι η «σκοτεινή πλευρά» του *super-υποκειμένου*, που παίρνει τη μορφή του «προγραμματισμένου»-καθλωμένου ατόμου.

Το σύνολο των σωματικών-εγκεφαλικών διεργασιών του έχουν μοντελοποιηθεί σε ένα συνδυαστικό σύστημα DNA και δυαδικού κώδικα, καθιστώντας προβλέψιμη κάθε πτυχή της συμπεριφοράς του. Εδώ μορφοποιείται το «επιτελεστικό» σύμπαν του Baudrillard σε μια ακραία «υλοποιημένη» μορφή, από μια εξωγενή πηγή όπως προαναφέραμε, που αναγκάζει το υποκείμενο να ζει απλά «τρέχοντας» το πρόγραμμα του Matrix. Το σενάριο περί καθλωμένης ανθρώπινης μπαταρίας έχει όμως και μια άλλη πτυχή: λειτουργεί ως όχημα για να προκύψει το άτομο-καταναλωτής της ίδιας του της ζωής ως προϊόντος της VR.



59. Εδώ προκύπτει πάλι μια έντονη αμφισημία σε σχέση με τα «εφιαλτικά» χαρακτηριστικά που έχουν εισαχθεί νωρίτερα, που διακαίολογείται εν μέρει στο ότι η «πραγματικότητα τελικά ήταν σκληρότερη απ’ ό,τι περιμέναμε», γεγονός που μας φέρνει και στην προαναφερθείσα φιγούρα του «Ιούδα» της ταινίας που λέει χαρακτηριστικά «Η άγνοια είναι ευλογία».

60. Κατά τον ίδιο, μετά την επανάσταση των μηχανοκίνητων οχημάτων και την υπερκινητικότητα του πλήθους που χαρακτήριζε τον περασμένο αιώνα, η τρέχουσα επανάσταση στις τηλεπικοινωνίες θα επιφέρει το «απόλυτο στατικό οπτικοακουστικό όχημα»-προέκταση του σώματος του πολίτη-τερματικού. Σε αυτή τη διάδραστική κατάσταση, η απόλυτη κινητικότητα του εικονικού κόσμου που θα προσλαμβάνει το άτομο αισθητηριακά θα αντιστοιχεί στην ολική του αδρανοποίηση.



Η μετανεωτερική κατάσταση της απόλυτης εμπορευματοποίησης όχι μόνο αντικειμένων, αλλά και ιδεών, τρόπων ζωής, των ίδιων των «ιδιοτήτων» του ατόμου στη λογική του εξειδικευμένου προϊόντος -«ειδικά για σας», φτάνει να είστε κ εσείς οι ίδιοι ένα ακόμα παράγωγο του κώδικα-εξωθείται στα άκρα ανάγοντας την «πραγματική» δράση του ατόμου σε καθαρό «ξόδεμα» ενέργειας, που προσφέρεται αβίαστα στους «κατακτητές». Παράλληλα, το εικονικό περιβάλλον υπονοείται και ως πηγή απόλαυσης («jouissance»)⁵⁹: το άτομο δηλαδή «τρέφεται» με ηδονές, οι οποίες είναι όμως κωδικοποιημένες-εργαλειακά διαχειρήσιμες, για να αποδώσει καθαρή ενέργεια.

Ωστόσο το θέμα της ακινητοποίησης, ενδεικτικής της υποδούλωσης του ατόμου, ισχύει τόσο στην περίπτωση του επαναστατημένου που εισέρχεται στη VR, όσο και σε αυτήν του υπό καταστολή υποκειμένου, με τη δεύτερη απλά να γιγαντώνει με εφιαλτικό τρόπο το ήδη υπάρχον ζήτημα, αυτό της διφορούμενης φύσης της ταχύτητας για τον άνθρωπο-τερματικό: οι ακαριαίες αναμεταδόσεις μηνυμάτων που αποφέρουν τις ακραίες εικονικές ταχύτητες μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον αντιστοιχούν στην πλήρη ακινητοποίηση του ατόμου στον «πραγματικό χώρο». Καταλήγουμε εδώ στις έννοιες που έχει εισάγει το έργο του P. Virilio⁶⁰ για τον «ανάπηρο πολίτη», το σώμα του οποίου «αστικοποιημένο τεχνολογικά» θα έχει αναχθεί σε απλό πομποδέκτη ηλεκτρονικών σημάτων σε ένα «εικονικό μητροπολιτικό δίκτυο».



Οι φίλοι μας, τα προγράμματα

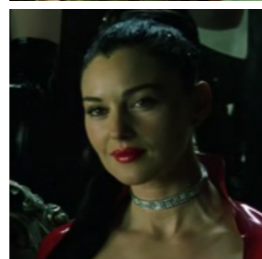
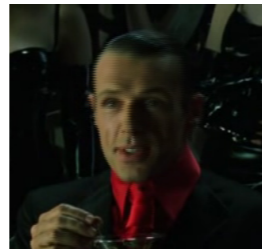
“Are you a program?”

Όπως είδαμε, αφενός η αποκωδικοποίηση του γενετικού κώδικα και οι εξελίξεις στη μελέτη των εγκεφαλικών λειτουργιών, αφετέρου οι εφαρμογές αιχμής στον τομέα της ψηφιακής τεχνολογίας και ιδιαίτερα του κλάδου της Τεχνητής Νοημοσύνης, είναι ζητήματα που απασχολούν κατά κόρον το έργο. Παράμετροι όπως είσοδος/έξοδος δεδομένων, γραμμή εντολών-κώδικας, ανατροφοδότηση κ.α. εισάγονται στη συζήτηση περί ανθρώπινης συνείδησης⁶¹. Σε μια ακραία μορφή υιοθέτησης αυτών των μοντέλων το άτομο μετατρέπεται σε «επιτελεστική» μονάδα που πραγματοποιεί συγκεκριμένες λειτουργίες, σε ένα είδος ψηφιακού προγράμματος με βιολογική μορφή.

Ακολουθώντας το σκεπτικό αυτό καταλήγουμε το ίδιο εύκολα στο ψηφιακό πρόγραμμα που εξανθρωπίζεται. Αφού ο άνθρωπος μπορεί να αναλυθεί σε επιμέρους «εκτελέσιμες ενότητες λειτουργιών» έτσι και ένα σύνολο πολυσύνθετων αυτοματοποιημένων διαδικασιών με δυνατότητα ανατροφοδότησης μπορεί σε μια υπερ-εξελιγμένη εκδοχή να θεωρηθεί «μορφή ζωής» αντίστοιχη με τον άνθρωπο⁶².

Αυτό που μας απασχολεί εδώ δεν είναι τόσο ο ορισμός τους ως έμβιες, αλλά η οικεία μορφή στην οποία μας παρουσιάζονται οι T.N. μέσα στο εικονικό περιβάλλον (παντελώς ασύμβατη με την εικόνα των Μηχανών στον «πραγματικό» κόσμο) η οποία συγχέει τα όρια ανάμεσα στο «ανθρώπινο» και το «μηχανικό», και απηχεί μια προβληματική γνωστή για την πανταχού παρουσία της σε κάθε πτυχή της «μετα-νεωτερικής» σκέψης, που εδώ όμως παίρνει μιαν άλλη τροπή: αυτή του ηθικοπλαστικού διηγήματος.

Έτσι προκύπτουν «συμπαθητικά» προγράμματα, που λόγω λειτουργίας δεν «απειλούν» τον επαναστάτη και απειλητικά προγράμματα φτιαγμένα για να τον καταστρέψουν. Η εφιαλτικότητα των χαρακτήρων-προγραμμάτων που μας παρουσιάζονται δεν έγκειται τόσο στην «τεχνητή» τους φύση, όσο στην εκάστοτε «κοσμοθεωρία» που υιοθετούν, στην «ηθική» τους θεώρηση, που απηχεί συγκεκριμένους ανθρώπινους τύπους.



61. «Οι βιολογικοί οργανισμοί έχουν πλέον καταστεί βιοτικά συστήματα, επικοινωνιακές συσκευές όπως οι άλλες. Δεν γνωρίζουμε επίσημα κάποιο θεμελιώδη, οντολογικό διαχωρισμό ανάμεσα στη μηχανή και τον οργανισμό, στο τεχνικό και το βιολογικό.», D.Haraway, A Cyborg Manifesto

62.D. Haraway, A Cyborg Manifesto

63. Πέρα από την μεταφυσικής φύσεως απεικόνιση του Πράκτορα ως το «κοσμικό αρνητικό» του Εκλεκτού, την «αντιθετική συμπαντική του δύναμη», ο χαρακτήρας αυτός απηχεί και τον καταστροφολογικό ενθουσιασμό γύρω από το θέμα του «ιού», χαρακτηριστικό της εποχής: «απολαμβάνουμε την κρυφή παθολογία αυτού του συστήματος, αυτούς

Το αντιπροσωπευτικότερο των «σκοτεινών» προγραμμάτων ενσαρκώνεται στον γνωστό Πράκτορα Smith. Η φιγούρα αυτή, ξεκινώντας από την απλή εκτέλεση των «καθηκόντων» της, μέσα από μια ανωμαλία αποκτά στην πορεία της αυτόνομη δράση, πολλαπλασιαζόμενη σαν ιός⁶³ και επιχειρώντας αρχικά να κυριεύσει το εικονικό περιβάλλον και στη συνέχεια, σε ένα παραλήρημα καταστροφικής μανίας, «να φέρει το τέλος» τόσο των ανθρώπων όσο και των Μηχανών.

Εδώ κορυφώνεται η σύγχυση μυθικών-ηθολογικών στοιχείων με τη λειτουργική «φύση»⁶⁴ των ψηφιακών μηχανών, χαρακτηριστική του ύφους της ταινίας με τις έντονες αναφορές τόσο στις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις όσο και στη βουδιστική αλλά και τη χριστιανική θρησκεία και τον «εσωτερισμό» σε ένα «new-age» πνεύμα.

τους ιούς που έρχονται να ενοφθαλιστούν σ' αυτόν τον τόσο ωραίο μηχανισμό και να τον ξεχαρβαλώσουν... στην πραγματικότητα αποτελούν την έκφραση της φονικής διαφάνειας της πληροφορίας που διασχίζει τον κόσμο.» J.Baudrillard, Η Διαφάνεια του Κακού, σ. 49

64. Έτσι, αν λάβουμε υπόψιν την κατηγοριοποίηση του Baudrillard για τα «είδωλα» της επιστημονικής φαντασίας:

«ομοιώματα 1ου βαθμού: φυσικά, εγκαθιδρυμένα στην εικόνα, τη μίμηση και την προσποίηση, που είναι αρμονικά και στοχεύουν στην αποκατάσταση της ιδανικής θέσμησης της φύσης ως δημιουργήματος κατ' εικόνα του Θεού, ομοιώματα 2ου βαθμού: παραγωγικά.. εγκαθιδρυμένα στην ενέργεια και τη δύναμη, την υλοποίησή της μέσω του παραγωγικού συστήματος..την ανένη επέκταση, ομοιώματα 3ου βαθμού: της προσομοίωσης. Εγκαθιδρυμένα στην πληροφορία, το μοντέλο, τη λειτουργικότητα και τον απόλυτο έλεγχο» (*Simulacra&Simulations*), καταλήγουμε σε μια μίξη του πρώτου με το τρίτο μοντέλο.



Στην πορεία της τριλογίας παρουσιάζεται μια κλιμάκωση των μορφών ελέγχου που μετέρχονται οι T.N. ώστε να διασφαλίσουν την κυριαρχία τους:

Αρχικά αντιλαμβανόμαστε ότι η ανθρωπότητα διατηρείται σε καταστολή όντας διασυνδεδεμένη νευρωνικά σε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, την οποία είναι αδύνατο να συλλάβει ως «τεχνητή/ψευδή». Η ανθρώπινη συνείδηση είναι δηλαδή αιχμαλωτισμένη σε ένα νοητό χώρο απολύτως ξέχωρο από τον «πραγματικό». («a prison that you cannot taste or smell, a prison of your mind»).

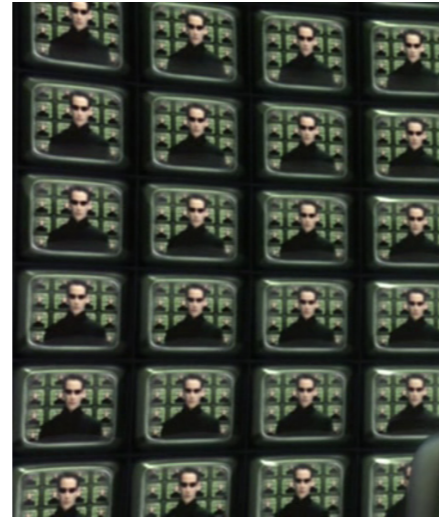
Το επόμενο κείμενο σημείο είναι ότι το περιβάλλον είναι ειδικά σχεδιασμένο ώστε να μην «απορρίπτεται» από τον ανθρώπινο εγκέφαλο σε μια πιο «ατελή» μορφή συμβατή με την ανθρώπινη «φύση». Υπάρχει λοιπόν εδώ η εφιαλτική υπόνοια ότι όχι μόνο έχει αποκωδικοποιηθεί το σύνολο των ανθρώπινων σωματικών και εγκεφαλικών διεργασιών, αλλά ακόμα και τα πιο «σκοτεινά-ανερμήνευτα» από τις T.N στοιχεία τους έχουν μελετηθεί και επανεισαχθεί στο σύστημα με τη μορφή τεχνητών «σφαλμάτων» που εξασφαλίζουν τη διαίωσή του.

Για όσους καταφέρνουν να αποσυνδεθούν και να εισέλθουν στον «πραγματικό κόσμο», υπάρχει η επιβολή της ωμής βίας σε ένα μηχανοκρατούμενο μιλιταριστικό σύμπαν συνεχών συγκρούσεων με τις γνωστές στρατιωτικές εφαρμογές οπλικών συστημάτων, ανιχνευτικών-κατασκοπικών μονάδων κτλ.

Η φιγούρα που μας οδηγεί στην κορύφωση του εφιαλτικού σεναρίου της απόλυτης υποδούλωσης του ανθρώπου δεν είναι άλλη από «τον Αρχιτέκτονα».

The Architect

“You are the eventuality of an anomaly, which despite my sincerest efforts I have been unable to eliminate from what is otherwise a harmony of mathematical precision”



Τον συναντάμε, στο δεύτερο μέρος της τριλογίας, μέσα στο επενδεδυμένο με οθόνες «δωμάτιο-παρατηρητήριό» του, απ' όπου δύναται να παρακολουθεί οποιοδήποτε τμήμα του συστήματος επιθυμεί, σύμβολο της εξουσίας του μέσα στο εικονικό περιβάλλον. Πληροφορούμαστε ότι είναι ο εμπνευστής-σχεδιαστής του Ε.Π. και ακολούθως γνώστης και συντονιστής όλων των υπο-διεργασιών που συντελούνται στο σύστημα. Υπάρχει δηλαδή και στον κόσμο των προγραμμάτων υπάρχει ένα είδος ιεραρχίας που καταλήγει σε αυτόν.

Γίνεται αντιληπτό ότι η έννοια της εποπτείας εδώ (πάντα συνυφασμένη με αυτήν του ελέγχου) παίρνει μια εσωτερικευμένη μορφή, δηλαδή δε μιλάμε απλώς για την επίβλεψη των γεγονότων που λαμβάνουν χώρα στο Matrix αλλά για την «αστυνόμηση» των ίδιων των εγκεφαλικών λειτουργιών απ' τις οποίες προκύπτουν, για την απόλυτη πρόβλεψη οποιασδήποτε πιθανής αντίδρασης. Το εφιαλτικό αυτό σενάριο σχετίζεται ίσως με τη φοβία απέναντι στην απόλυτη χειραγώγηση των μαζών που δύναται να επιφέρει η συστηματική καταγραφή των «προτιμήσεων» αλλά και των δραστηριοτήτων τους στις ήδη υπαρκτές βάσεις δεδομένων της εποχής.

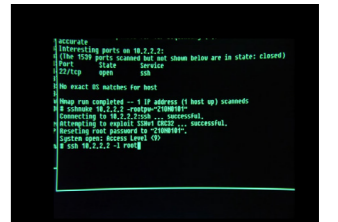
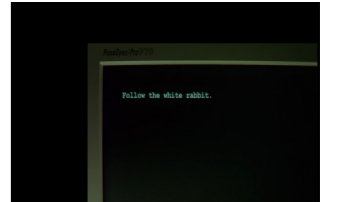
Ο μονόλογος του Αρχιτέκτονα μας δίνει τη βασική «φιλοσοφία» πίσω από το προϊόν της VR. - βασικού εργαλείου καταστολής της ανθρωπότητας - και παράλληλα τα στάδια διαμόρφωσής του : Αρχικά οι σκέψεις-δράσεις-αντιδράσεις του ατόμου παίρνουν τη μορφή μαθηματικών εξισώσεων, συστηματοποιούνται κ με τη σειρά τους μεταφράζονται σε ψηφιακό μοντέλο. Υπάρχει όμως μια «ανισορροπία», ένα υπόλειμμα που δεν ισοσταθμίζεται, χαρακτηριστικό της «ανθρώπινης φύσης». Ετσι προκύπτουν τα αποσυνδεδεμένα άτομα που αποτελούν απειλή (εδώ εμφανίζεται η φιγούρα της «μητέρας», ενός συνεργαζόμενου προγράμματος που προσπαθεί να μελετήσει τα περισσότερο «απρόβλεπτα» στοιχεία της ανθρώπινης συμπεριφοράς όπως η «πίστη»). Στο σημείο αυτό φτάνουμε στην πιο ενοχλητική στιγμή του δυστοπικού σεναρίου:

“it’s the question that drives us..”

Αντιστοίχως με τα επίπεδα καταπίεσης και ελέγχου που συναντάμε σε αυτό το πληροφοριακό δυστοπικό σύμπαν αιτίων και αποτελεσμάτων, μας παρουσιάζονται και οι θύλακες ελευθερίας και αυτονομίας που μπορούν να δημιουργηθούν εντός του.

Πριν την αποκάλυψη: Σε αρχικό στάδιο, γίνεται αντιληπτό ότι το πρώτο «επαναστατικό» βήμα είναι η πάσης φύσεως αμφιβολία και προβληματισμός γύρω από τη φύση «του κόσμου» μέσα στο ίδιο το Matrix. Αυτή εκφράζεται κυρίως μέσα από την παράνομη δράση του ατόμου μέσα στο Internet, το διαδίκτυο μέσα στο δίκτυο του Matrix, παρά με οποιοδήποτε άλλο τρόπο, ενώ οι περισσότεροι ήρωες υπονοείται ότι και πριν την «αφύπνισή» τους ασχολούνταν με τον προγραμματισμό. Η επαναστατικότητα εδώ δηλαδή εμφανίζεται άκρως συνυφασμένη με το «χακερισμό», μια «υποκοουλτούρα» που την εποχή της εξάπλωσης του Διαδικτύου και της έκρηξης των ψηφιακών εφαρμογών είχε αναχθεί σε πρωτοπόρα των εξελίξεων⁶⁶.

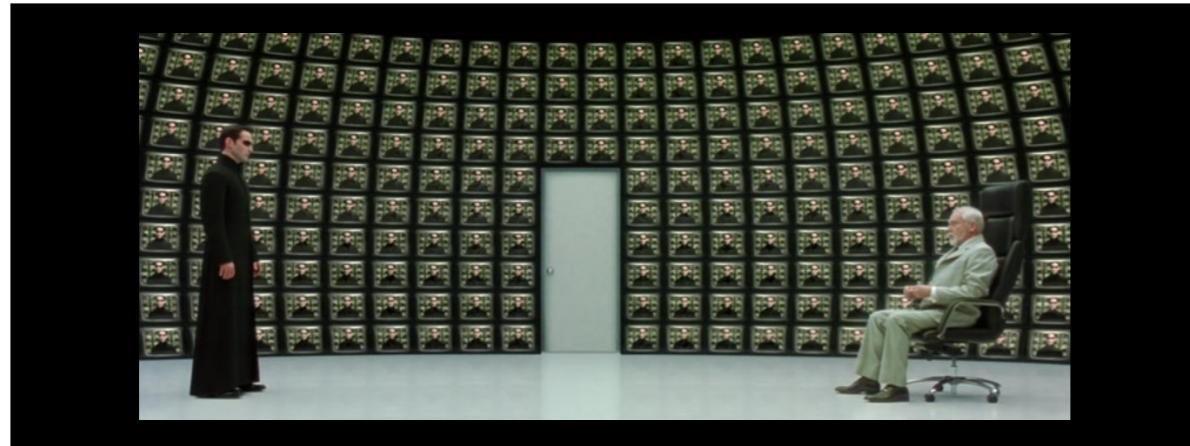
Ως «χειραφετημένος»: Η ικανότητά του να βλέπει πίσω από τις εικονικές εκφάνσεις την πραγματική ψηφιακή δομή του Matrix, να διαβάζει αλλά και να χειρίζεται του κώδικες από τους οποίους απορρέει, να εισβάλλει «παράνομα» σε κρυφές του πτυχές από σημεία-τρύπες του συστήματος και να εκμεταλλεύεται όλο το φάσμα των επιλογών που του προσφέρει το εικονικό περιβάλλον σε σχέση τους «υποδουλωμένους», απηχούν έντονα την τρέχουσα μυθολογία γύρω από τους cowboy-hackers, τους ανεξάρτητους underground προγραμματιστές. Οι εξωπραγματικές ιδιότητες των ηρώων που προαναφέραμε ερμηνεύονται επομένως επιπλέον και ως συμβολική απεικόνιση της «δύναμης» που κατέχει στα χέρια του ο σύγχρονος γνώστης των ψηφιακών συστημάτων, γύρω από την οποία αναπτύχθηκε ένας ολόκληρος κώδικας δεοντολογίας⁶⁷.



Μετά από κατάλληλη μελέτη και διαχείριση, η τυχαία και αδικαιολόγητη απόρριψη του συστήματος από κάποια υποκείμενα, η έκφραση του αναπόφευκτα εμφανιζόμενου υπολείμματος στις «εξισώσεις», μιας ανθρώπινης ατέλειας που πάντα «ξεφεύγει», γίνεται εφικτό να αναχθεί σε στατιστικό φαινόμενο και να τεθεί εντός ορίων. Έτσι η επακόλουθη επαναστατική δράση τους είναι μια ακόμα κωδικοποιημένη διαδικασία περιοδικά επαναλαμβανόμενη. Η απειλή δηλαδή ενσωματώνεται στο σύστημα και γίνεται ένα ακόμα εργαλείο προς όφελός του, μέσω της ανά διαστήματα ελεγχόμενης εκτόνωσής της.

Εδώ ίσως να αντικατοπτρίζεται, πέρα από ένα ρεύμα ακραίου τεχνολογικού ντετερμινισμού και ο κόσμος των παρανοϊκών σεναρίων συνομωσίας του ύστερου καπιταλισμού, άμεσα συνδεδεμένος με τη διάψευση των προσδοκιών των «μεγάλων κινήματων» που προηγήθηκαν και την ενσωμάτωσή τους στο «σύστημα» μέσω της εμπορευματοποίησής τους.

Η βασική έννοια που συνδέεται λοιπόν με το στοιχείο του ελέγχου είναι η αιτιότητα. Πέρα από τον Αρχιτέκτονα, και τα επιμέρους Προγράμματα-τοποτηρητές της «τάξης» δεν παύουν να μας πληροφορούν με κάθε ευκαιρία για τους βασικούς νόμους που διέπουν το σύμπαν και επομένως και την ανθρώπινη συμπεριφορά: «Κάθε πράγμα υπάρχει για κάποιο λόγο, έχει ένα σκοπό. Κάθε δράση έχει ένα αποτέλεσμα», «Ο “σκοπός” είναι ο μόνος λόγος ύπαρξης»(εννοείται ως συγκεκριμένος/ προκαθορισμένος)⁶⁵.



65. Σε έναν από τους ελάχιστους σχολιασμούς γύρω από τις προθέσεις της ταινίας, ο L.Wachowski εξηγεί ότι «ήθελαν το δεύτερο μέρος της τριλογίας να αποκτήσει αποδομητική χροιά», παραπέμποντας στις θεωρίες του Derrida και του Foucault που «μας αναστατώνουν». Εδώ ίσως έχουμε να κάνουμε με μια ακόμα απεικόνιση-πραγμοποίηση-αλλοίωση μέσα από το «τεχνολογικό πρίσμα» κάποιων ιδεών: τόσο τα λόγια του ο αρχιτέκτονα όσο και ενός ακόμα εξέχοντος «εξουσιαστικού» προγράμματος, ανησυχητικά γαλλόφωνου-«φορέων του μηνύματος της αποδόμησης»- τελικά παραπέμπουν σε ένα είδος τεχνολογικής-μαθηματικής ορολογίας που ακούγεται σαν απλοποιημένη μακρινή ηχώ των θεωριών του Von Neumann.

66. Οι απαρχές της κοινότητας εντοπίζονται σε κάποιες φοιτητικές ομάδες των αμερικανικών τεχνολογικών Πανεπιστημίων, και ιδιαίτερα του τμήματος Τεχνητής Νοημοσύνης του MIT τη δεκαετία του '60.

Δεν είναι τυχαία η χρονική συγκυρία και κατά τον T.Roszak εντάσσεται πλήρως στα πλαίσια της «αμερικανικής αντικουλτούρας του '60»(From Satori to Silicon Valley), μια εποχή όπου ανθούσαν οι Ουτοπίες που προϋποθέτουν «την ύπαρξη ενός μυστικού υπογείου δικτύου εντός του επίσημου κράτους, με πολλές μυστικές κοινότητες με κρυφό ουτοπικό χαρακτήρα... να είναι αόρατες στα όργανα παρακολούθησης του τελεεταίου.» έτσι «το έγκλημα μπορεί να αποτελέσει μια νέα μορφή συλλογικής εργασίας», F.Jameson, Αρχαιολογίες του Μέλλοντος, σ. 276

Η «εξαίρεση» του κανόνα

“-Hope, it is the quintessential human delusion, simultaneously the source of your greatest strength, and your greatest weakness.

- If I were you, I would hope that we don't meet again.”

Στο εφιαλτικό σημείο που η όλη επαναστατική διαδικασία αποτελεί μια ακόμα συστημική παράμετρο, η απολύτως απρόβλεπτη-ακατανόητη από τις Μηχανές συμπεριφορά λειτουργεί ως το ύστατο «όπλο» απέναντι στον ολικό προκαθορισμό και την κωδικοποίησή της, ενώ συνδέεται πλέον σε μεταφυσικό επίπεδο με έννοιες όπως «πίστη» και «αγάπη». Αυτή η «υπέρβαση» συμπυκνώνεται στη στάση του κεντρικού ήρωα απέναντι στον Αρχιτέκτονα, που ενώ μοιάζει να έχει εισβάλει στις πιο «σκοτεινές» παραμέτρους του νου του, ο Εκλεκτός θα απαντήσει σε ένα θρίαμβο «εσφαλμένης-μη προβλεπόμενης» αντίδρασης αποδεικνύοντας το «μεγαλείο της ανθρώπινης ιδιαιτερότητας» διασώζοντας έτσι την ουτοπική προσδοκία.



67. Έχουν γραφτεί πολυάριθμα μανιφέστα και κείμενα γύρω από το θέμα, εστιάζοντας τόσο στην πνευματική ικανοποίηση μέσω της επίλυσης προβλημάτων, όσο και την ελεύθερη διακίνηση της γνώσης και τις σχέσεις που θα πρέπει να αναπτύσσει «ο hacker» με τις οικονομικά ισχυρές ομάδες-κατόχους της πληροφορίας. (πρωταρχικό το λεγόμενο “jargon file”, είδος «γλωσσариού» της κοινότητας των 70s, όπου ο hacker ορίζεται ως «άτομο που απολαμβάνει να εξερευνά τα όρια των δυνατοτήτων των συστημάτων προγραμματισμού». Παρόλα αυτά, μέχρι τη δεκαετία του 90 ο όρος θα διευρυνθεί τρομακτικά παραπέμποντας ενίοτε σε αγωνιστή, άλλοτε σε τρομοκράτη ή τυχοδιώκτη, σίγουρα πάντως αποκτώντας αύρα “cult” φιγούρας).

Στον «πραγματικό» πλέον κόσμο

“Let us send a message to that army. Tonight, let us shake this cave. Tonight, let us tremble these halls of earth, steel, and stone, let us be heard from red core to black sky. Tonight, let us make them remember, THIS IS ZION AND WE ARE NOT AFRAID!”



Προσχέδιο για την πόλη και τα σκάφη των επαναστατών.

Η συνεχής κινητικότητα των επαναστατών μέσα στο Δίκτυο συνεχίζεται και στην «πραγματικότητα» :

Τα ευέλικτα σκάφη τους περιπλανώνται σε δαιδαλώδη υπόγεια δίκτυα βρίσκοντας «σκοτεινά σημεία-κρυψώνες». Η βάση τους, μοναδική ανθρώπινη πόλη-εστία των «ελεύθερων ανθρώπων» είναι επίσης χτισμένη «κοντά στο κέντρο της γης», όπου ακόμα «εκπέμπεται θερμότητα», σε μια «κρυφή θέση» υπενθυμίζοντάς μας το ρόλο του αχαρτογράφου ως πυρήνα του ανατρεπτικού.



Το εναπομείναν αυτό «σύγχρονο» ζωντανό οικιστικό σύνολο παίρνει τη μορφή περίκλειστης δομής με συγκεκριμένες πύλες εισόδου-εξόδου από όπου διέρχονται τα πολυάριθμα οχήματα των επαναστατών, παραπέμποντας αόριστα στις τειχισμένες πόλεις που απαντώνται από τις απαρχές της ανθρώπινης Ιστορίας, ίσως με μια μεσαιωνική χροιά λόγω της υπερ-πυκνότητάς της. Αυτή η κολοσσιαία μεταλλική κατασκευή κυλινδρικής μορφής αναπτύσσεται σε βάθος, με τεράστιες γέφυρες σε όλο της το μήκος να συνδέουν τα «τοιχώματά» της. Η «γύμνια» των υλικών και η καθαρά λειτουργική αίσθηση που αποπνέει το σύνολο των υποδομών δίνουν την αίσθηση ότι έχουμε να κάνουμε με ένα γιγαντιαίο κατοικημένο μηχανοστάσιο. Η κατώτατη βαθμίδα, όπου υπάρχουν οι κεντρικές εγκαταστάσεις βασικών παροχών ολοκληρώνει αυτό το κλίμα .

Διακρίνουμε ωστόσο ένα τμήμα της πόλης το οποίο ξεφεύγει από αυτή την αισθητική, ένα σπηλαιώδες επίπεδο στο οποίο κατέρχεται κανείς σταδιακά μέσω κλιμάκων από μια επιβλητική πύλη.

Στο επίπεδο αυτό γίνεται αισθητή η εγγύτητα της πόλης με το «κέντρο της γης» και παρουσιάζονται χώροι αποκαθαρμένοι πλήρως από το τεχνολογικό στοιχείο. Έχουμε έτσι μια ιδιαίτερα διφορούμενη αίσθηση με το φουτουριστικό και το «πρωτόγονο» να αναμειγνύονται, κάτι που αντικατοπτρίζεται και στην κοινωνική οργάνωση, όπου το μιλιταριστικό στοιχείο κυριαρχεί αλλά λογοδοτεί σε ένα «συμβούλιο γερόντων», ενώ τα πλήθη παρουσιάζονται σαν υπήκοοι μιας άλλης «μηχανικής» Ιερουσαλήμ.



Η «σκληρή καθημερινότητα του στρατιώτη» διακόπτεται από κάποιες συλλογικές δραστηριότητες που υπονοείται ότι λαμβάνουν χώρα στο κατώτερο αυτό επίπεδο των «κατακομβών» όπου συναθροίζονται οι «ελεύθεροι» για να ακούσουν το «κήρυγμα» των ηγετών τους αλλά και για να αφεθούν στο εορταστικό τους παραλήρημα όταν ο πόλεμος έχει λάβει προσωρινή παύση. Σε αυτές τις γιορτές αποπνέεται μια υπερβατική αίσθηση «τελετής της φυλής» ενώ ο χώρος αποκτά μια συμβολική διάσταση, σαν κρυψώνα μέσα στην κρυψώνα που ταυτίζεται περισσότερο με την «πνευματική» αντίσταση μέσω της ίδιας της συνείδησης του ατόμου. Τα τεχνολογικά δεδομένα που έχουν εισαχθεί αίρονται προσωρινά και κυριαρχούν τα στοιχεία του βράχου, της φωτιάς και της αδιαμεσολάβητης από οποιαδήποτε τεχνικά στοιχεία ανθρώπινης εγγύτητας.



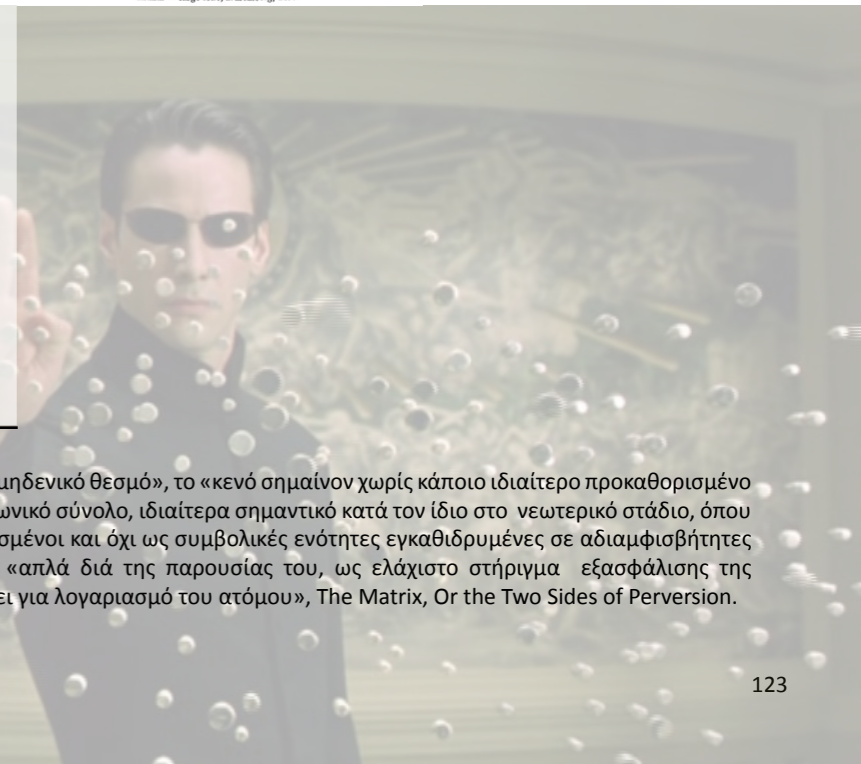
Βασικό στοιχείο που ενώνει τα πλήθη στον «αγώνα» τους είναι η πίστη τους στη νίκη, η οποία σιγά σιγά προσωποποιείται στη μορφή του Εκλεκτού, ως άλλου Μεσσία. Αυτός ενσαρκώνει αυτό το «σκοτεινό» απροσδιόριστο στοιχείο της ανθρώπινης φύσης που συνεχώς «ξεφεύγει» και που ακριβώς την καθιστά ανθρώπινη. Εδώ βρίσκει την υπέρτατη «λύση» της η αναζήτηση διεξόδου από το εξορθολογισμένο πληροφοριακό σύμπαν όπου όλα ανάγονται σε δεδομένα-μεταβλητές. Έτσι οι εξοβελισμένες από αυτό έννοιες όπως «έρωτας», «πίστη», «άνευ όρων αγάπη» έρχονται να λειτουργήσουν ως βασικά θεμέλια του κοινωνικού δεσμού⁶⁸.



Χάρτες: μεσαιωνική Βρυγία (αριστερά) και Ιερουσαλήμ του 15ου αι.: περικλειστές πόλεις, προσβάσιμες από συγκεκριμένες "πύλες" που αναπτύσσονται πυκνώνοντας εσωτερικά.



Fig. 267—View and Plan of Jerusalem—Folio-illustration of a Woodcut in the "Liber Chronicarum Mundi" large folio, Nuremberg, 1493



68. Απηχείται εδώ ο σχολιασμός του Zizek για το Σωσσυριανό «μηδενικό θεσμό», το «κενό σημαίνον χωρίς κάποιο ιδιαίτερο προκαθορισμένο νόημα» που δρα ως «ελάχιστο συνεκτικό στοιχείο» για το κοινωνικό σύνολο, ιδιαίτερα σημαντικό κατά τον ίδιο στο νεωτερικό στάδιο, όπου οι θεσμοί γίνονται αντιληπτοί πλέον ως κοινωνικά κατασκευασμένοι και όχι ως συμβολικές ενότητες εγκαθιδρυμένες σε αδιαμφισβήτητες παραδόσεις. Μέσα σε αυτό το κλίμα «ο Ένας» χρησιμεύει «απλά διά της παρουσίας του, ως ελάχιστο στήριγμα εξασφάλισης της αξιοπρέπειας του ατόμου», ως φιγούρα που «δρα και πιστεύει για λογαριασμό του ατόμου», *The Matrix, Or the Two Sides of Perversion*.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η τριλογία επιλέχθηκε τόσο για το πλήθος αναφορών σχετικά με τις προβληματικές που μας απασχολούν αλλά και για την τεράστια εμπορική της επιτυχία. Είναι δηλαδή ένα έργο μαζικής κουλτούρας που «πέτυχε το στόχο του» εγκαθιδρυόμενο ως σταθερή αναφορά στο χώρο του. Το κοινό εκτόνωσε διαμέσου του τρέχουσες τάσεις, φοβίες και φαντασιώσεις, γεγονός που οφείλεται βέβαια και στη δυνατότητα «προσωπικής προσαρμογής» του βασικού υποβάθρου του έργου σε ένα τεράστιο πλήθος εναλλακτικών «ερμηνειών», με παράλληλη χρήση κωδικοποιημένων σημασιών, έντονα φορτισμένων την περίοδο προβολής του.

Το κεντρικό εύρημα των ταινιών, το «απόλυτο εικονικό περιβάλλον», είναι αντιπροσωπευτικό μιας εποχής που το παγκοσμιοποιημένο σύστημα των μέσων-επεκτάσεων της ανθρώπινης πραγματικότητας -που «αγκαλιάζει τον πλανήτη» άρχισε να γίνεται πλέον συνειδητό βίωμα. Η ακραία αμφιθυμία γύρω από τις νέες δομές οργάνωσης και βίωσης του χώρου που δημιουργούνται, εγγράφονται στο έργο με το σχήμα των απόλυτα διαχωρισμένων χωροχρονικών πραγματικοτήτων (με τη διάσταση του χρόνου σε πρωτεύοντα ρόλο). Παράλληλα η υποθετική μετάθεση στο μέλλον επιτρέπει σε κάποιες παραμέτρους να γιγαντωθούν και να γίνουν ακόμα πιο αναγνωρίσιμες.

Οι δυο «κόσμοι» που γεννιούνται εμποτίζονται με πλήθος εννοιών, συχνά άκρως αντιφατικών αναμεταξύ τους μέσα στην ίδια την εκάστοτε επικράτεια:

Στο εικονικό σύστημα του παρελθόντος αντανακλάται ξεκάθαρα το πνεύμα του ύστερου καπιταλισμού της παγκοσμιοποίησης, της διασποράς των «κέντρων ελέγχου» και της ανόδου των πολυεθνικών ομάδων συμφερόντων. Η ραγδαία αναπτυσσόμενη επιχειρηματικότητα των υπηρεσιών και η άνοδος του «αποϋλοποιημένου» ταχύτατα ανακυκλούμενου χρηματοπιστωτικού κεφαλαίου, που επιφέρουν νέα εργασιακά και «καταναλωτικά» δεδομένα για το δυτικό κόσμο⁶⁹, εγγράφονται με τη μορφή ενός έντονου άγχους για την



«πλαστικότητα» της καθημερινής δραστηριότητας που δεν μπορεί παρά αποδειχτεί «άυλη» και «ψεύτικη» μέσα στη θεαματικότητά της. Η εμπορευματοποίηση και κωδικοποίηση της κουλτούρας- της τέχνης-των ανθρωπίνων «ιδιοτήτων»-της ίδιας της ζωής εντέλει, και η αναγωγή της σε προϊόν με συγκεκριμένες «παραμέτρους» θα εξορκιστούν με το εύρημα του «πλαστού κόσμου» που αποτελεί μέσο καταπίεσης ενός εξωγενή παράγοντα.

Με αυτό τον τρόπο η βασική «φιλοσοφική αναφορά» του έργου χάνει πλήρως το νόημά της, καθώς ανάγει το πρόβλημα του «κλώνου», της προσομοίωσης και της αναπαραγωγής μέσα στην ίδια την κοινωνία, στον απόλυτο διαχωρισμό του αντιγράφου από το πραγματικό μέσα από τον ακραίο χωροχρονικό διαχωρισμό⁷⁰ τους, προσδίδοντας «πλατωνική» υπόσταση στο πρόβλημα⁷¹. Ετσι η απόπειρα αυτή «απεικόνισης» των θεωριών του Baudrillard, θα μπορούσε να ειπωθεί ως ένα ακόμα «σύμπτωμα» των καταστάσεων που αυτές περιγράφουν.

Το τεχνολογικό στοιχείο αποκτώντας μυθικές διαστάσεις, θα αναλάβει το ρόλο του «καταπιεστή», της σκοτεινής δύναμης εκτός ελέγχου που ευθύνεται για την ανθρώπινη υποδούλωση. Η μυθική διάσταση της αναδυόμενης ψηφιακής τεχνολογίας προκύπτει εν μέρει και από την αρχική εξιδανίκευσή της, την εισροή της σε κάθε εξεταζόμενη πτυχή⁷², και την αναγωγή της σε βασικό φορέα-πηγή οποιασδήποτε νεωτερικότητας.

69. S.Baumann: «Το γεγονός ότι κάθε κατανάλωση απαιτεί χρόνο είναι πραγματικά η κατάρα της καταναλωτικής κοινωνίας...υπάρχει μια φυσική εναρμόνιση μεταξύ της θεαματικής καριέρας του «τώρα», που την προκάλεσε η τεχνολογία συμπίεσης του χρόνου και της λογικής της πρασαναρολισμένης στην κατανάλωση οικονομίας.», Παγκοσμιοποίηση, σ.117

70.Χαρακτηριστική και η κριτική του Zizek από τη δική του σκοπιά: «Θέλω το τρίτο χάπι» (The Pervert's guide to the cinema)... «Το παράδοξο είναι ότι τόσο το σενάριο του φαντασματικού υποκειμένου που περιπλανάται σε ένα πολυδιάστατο σύμπαν ατελείωτων

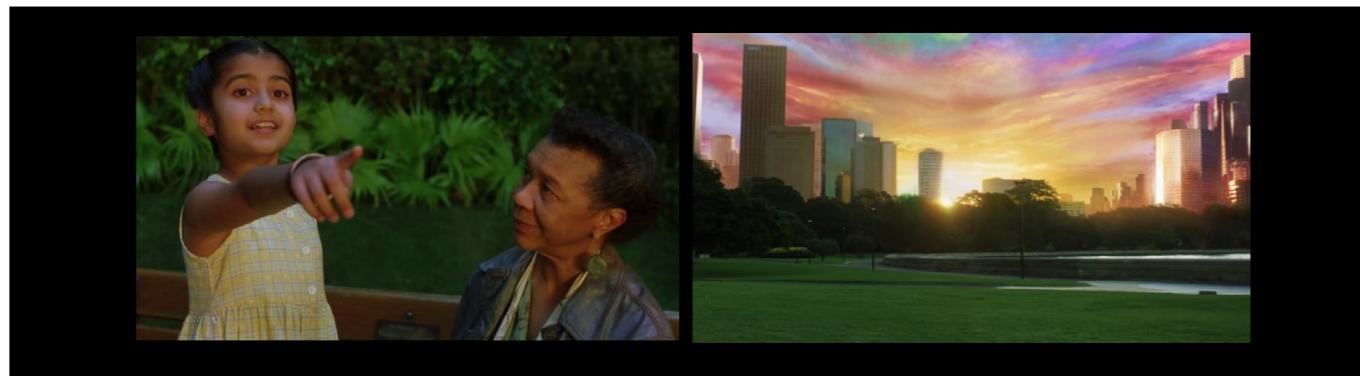
εικονικών χώρων, όσο και η παρανοϊκή προϋπόθεση μιας «καθαρής» πραγματικότητας... αποτυγχάνουν να εντοπίσουν το Πραγματικό... που χαρακτηρίζεται ακριβώς από το κενό που την καθιστά ατελή και μη ολοκληρωτικά αναγνώσιμη...αυτήν ακριβώς την ασυνέπεια προσπαθεί να καλύψει η συμβολική λειτουργία του οποιουδήποτε Matrix», Matrix, or Two Sides of Perversion

71.Ο ίδιος για πρώτη φορά σχολιάζει συνοπτικά και διακριτικά τις «ενστάσεις του» σε συνέντευξη στο Le Nouvel Observateur, τεύχος 2. Ιούλιος 2004

Ακολουθεί ο εμποτισμός της με μεταφυσικές ιδιότητες, που καταλήγει στον απόλυτο τρόμο και το «αποκαλυπτικό» σχήμα αφήγησης. Έτσι η ίδια τεχνολογία που παρουσιάζεται να επεκτείνει τον απογυμνωμένο από το στοιχείο του εξωτισμού «πραγματικό» χώρο, σε ένα νέο(εικονικό) πεδίο εξερεύνησης και ανάδυσης νέων μορφών, μετατρέπει ίδιο πεδίο σε «φυλακή» και τόπο εγκλεισμού. Οι ίδιες διαδικασίες που θα επιτρέψουν στο άτομο να διευρύνει τη δράση του, λόγω της αρχικής δομικής τους προϋπόθεσης, το καθιστούν ακινητοποιημένο πληροφοριακό σύνολο-ανθρώπινο πρόγραμμα, διάφανο μέσα στην αποκωδικοποίησή του.

Παράλληλα εισβάλλουν στο γενικό σχήμα κάποιοι άλλοι χρωματισμοί: Το άτομο-μπαταρία παρότι υποδουλωμένο, αδύναμο, έως και ηθικά «ξεπεσμένο», παρουσιάζεται εν μέρει «ευτυχισμένο» μέσα στην «άγνοιά» του ως απλός καταναλωτής του συστήματος. Ο ρωμαλέος στρατιώτης-επαναστάτης του μέλλοντος από την άλλη, ηθικός μέσα στη «φθαρτότητά του», δε θα ήταν τίποτα χωρίς το «εικονικό του συμπλήρωμα» που απολαμβάνει το -«ψεύτικο» μεν, θεαματικότατο δε -παραλήρημα βίας που προκαλεί ⁷³. Ταυτόχρονα, ενώ όλες οι πτυχές της αφήγησης είναι έντονα διαποτισμένες με συγκεκριμένες έννοιες που προκύπτουν από τις τελευταίες τεχνολογικές εξελίξεις, η «ουτοπική» απάντηση χαρακτηρίζεται από χωρικά σχήματα και δράσεις που ενίοτε απηχούν αρχαϊκές δομές (μια υβριδική καρικατούρα αρχαϊκών μοτίβων), χωρίς όμως να καταργεί την «παντοδυναμία» των αρχικών δεδομένων, απλά προσθέτοντας τη μαγική μεταβλητή x που «θα λύσει το ζήτημα».

Τέλος, το τεχνολογικό στοιχείο πέρα από φορέας του βασικού μύθου, κυριαρχεί στη δομή του έργου μέσω της ενθουσιώδους επίδειξης των νέων ψηφιακών κατακτήσεων και του πειραματισμού με σκοπό την ανάδυση νέων τεχνικών απεικόνισης. Η αρχιτεκτονική των φανταστικών κόσμων στηρίζεται κατά μεγάλο μέρος στις νέες εφαρμογές της εποχής που αφορούν τη συνθετική εικόνα, την παραμετροποίηση των δεδομένων αλλά και την εκ των προτέρων πρόβλεψη, μέσω της προσομοίωσης, ποικίλων παραγόντων που θα συνθέσουν το ίδιο το κινηματογραφικό προϊόν.



72. Χαρακτηριστικές τις εποχής οι έννοιες άνθρωπος-τερματικό, κατοικία-τερματικό, πόλη-τερματικό

73. Εμφανίζεται εδώ ένα μια διπολική μορφή του που ενσωματώνει τόσο τα χαρακτηριστικά του «ιδανικού Αμερικανού στρατιώτη» όσο και του υποτιθέμενου «αντιθέτου» του, του τρομοκράτη που εισβάλλει σε κτίρια-κέντρα ελέγχου σκοτώνοντας αστυνομικούς(οι οποίοι βέβαια είναι αναγκαστικά εικονικοί), μορφές που εξαυλώνονται εξίσου μέσα σε μια «εσωτερική κατάρρευση», μέσα από μια διαδικασία «κωδικοποίησης της βίας»(Baudrillard) αντίστοιχη της αισθητικής και της σεξουαλικότητας και διαρροής της προς κάθε κατεύθυνση.

Η σύγκριση και η προσπάθεια σκιαγράφησης αναλογιών ανάμεσα σε δύο έργα που χωρίζονται από ένα τέτοιο χρονικό χάσμα καθίσταται αρχικά εφικτή από το κοινό αφηγηματικό τους σχήμα:

Την παρουσίαση της χωρικής και κοινωνικής διάρθρωσης ενός υποθετικού πολιτισμού που τοποθετείται απομακρυσμένος με κάποιο τρόπο από το παρόν του δημιουργού, προϋπόθεση που μας φέρνει στους κόλπους της ΕΦ όπως αναφέραμε στον πρόλογο αλλά και συστατικό στοιχείο των δυστοπικών-ουτοπικών οραμάτων¹.

Η αφομοιωτική διαδικασία των εκάστοτε ραγδαίων αλλαγών που προσδίδεται στο είδος της επιστημονικής φαντασίας και η «αποστασιοποιημένη ανακατασκευή» του ιστορικού παρόντος των δημιουργών που το χαρακτηρίζει είναι εμφανείς: ένα τεράστιο πλήθος «πραγματικών» ερεθισμάτων εγγράφονται στο έργο αλλοιωμένα και νοηματοδοτημένα εκ νέου.

Δημιουργική αφετηρία και στις δύο περιπτώσεις θα λέγαμε ότι είναι από τη μια η ενθουσιώδης ανάγκη απεικόνισης κάποιων βιωμένων ριζικών ανακατατάξεων του εκάστοτε παρόντος συνοδευόμενη όμως από μια ακραία αμφιθυμία μπροστά τους. Μιλάμε για δύο εποχές όπου η ίδια η έννοια της πολιτισμικής-πολιτικοοικονομικής-κοινωνικής «μήτρας» ,όπως είναι εγγεγραμμένη στο συλλογικό φαντασιακό, αναθεωρείται και μεταλλάσσεται:

Στο «παρόν» του 1927 η αναδυόμενη μητροπολιτική συνθήκη αντικαθιστά ταχύτατα τις προγενέστερες μορφές οργάνωσης των αγροτικών οικονομιών, ενώ 70 χρόνια αργότερα η νέα «εικονική μήτρα» του συμπλέγματος των μέσων επικοινωνίας και των ηλεκτρονικών συστημάτων αρχίζει να γίνεται πλέον αντιληπτή σαν ιδιαίτερος «κατοικίσιμος» χώρος με πρωτοφανή χαρακτηριστικά απέναντι στον «πραγματικό» βιωμένο αστικό χώρο .

Στην προσπάθεια σχηματοποίησης ενός ευρύτατου φάσματος τρεχόντων προβληματισμών και ριζοσπαστικών πρωτοεμφανιζόμενων δομών, οι δημιουργοί καταφεύγουν στο σχήμα των ακραίων χωροχρονικών διπόλων όπως προαναφέραμε. Τα «συστήματά» τους όχι μόνο εξασφαλίζουν την αναπαραγωγή τους μέσα από την επικράτηση τέτοιου είδους σχισμάτων αλλά και οι επιμέρους κόσμοι παρουσιάζονται επίσης «διπρόσωποι» και αντιφατικοί.

1. Κατά τον Jameson ακριβώς αυτή η χωρική είτε χρονική περιχαράκωση του υποθετικού κόσμου του προσδίδει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του αλλά και σχετίζεται άμεσα με την πολιτική διάσταση που αποδίδει στο κειμενικό είδος της Ουτοπίας.

Κομβικής σημασίας ρόλο σε όλο αυτό το αφηγηματικό σχήμα έρχεται να παίξει το τεχνολογικό στοιχείο: βασικός φορέας του μύθου και παράλληλα κορμός πάνω στον οποίο δομούνται οι επιμέρους κόσμοι, επιβάλλει σχεδόν αυτόνομα το διαχωρισμό των πραγματικοτήτων. Προσωποποιούμενο σε εφιαλτικές ανεξέλεγκτες οντότητες και διαποτίζοντας με τις εκάστοτε τρέχουσες τεχνικές ορολογίες τη δομή, τη δράση και τα πρόσωπα των έργων, υπονοείται ως βασικός υπαίτιος οποιασδήποτε εξέλιξης. Παράλληλα ξεδιπλώνει και τις ουτοπικές πτυχές του με φαντασμαγορικές μορφές, που ενέχουν πάντα όμως κάποιο ενοχλητικό ψεγάδι που πρέπει να εξαλειφθεί. Οι τρέχουσες κοινωνικές δομές, δηλαδή, της κάθε εποχής και οι βιωμένες μορφές καταπίεσης που εμπειρεύουν, περνώντας μέσα από το «τεχνολογικό φίλτρο» εκφράζονται με τη μορφή εγγενούς δυσαρμονίας στο ίδιο το τεχνολογικό στοιχείο.

Είναι σημαντικό ότι το σχήμα ανάλυσης που επιλέξαμε επιβλήθηκε από την ίδια τη δομή των έργων που αντιμετωπίζουν το εκάστοτε σύστημα σαν αυτόνομη ύπαρξη που επιβάλλεται στον αντίστοιχο κάτοικό του. Παρουσιάζουν δηλαδή τα υποκείμενα εγκλωβισμένα σε κάποιο χώρο που μορφώνεται ερήμην τους, από τον οποίο θα πρέπει να «δραπετεύσουν», σε μια διαδικασία που περιλαμβάνει την αναμέτρηση με κάποιο «σκοτεινό πραγματικό» που κρύβεται πίσω από την εκάστοτε τεχνολογική φαντασμαγορία.

Συγκεντρωτικά έχουμε:

METROPOLIS	MATRIX
<p>Ανω Πόλη</p> <p>Μητροπολιτική φαντασμαγορία Οι θαυμαστές Μηχανές και η Πόλη-Μηχανή</p>	<p>Πόλη του “παρελθόντος”</p> <p>Η ανεξέλεγκτη «καταναλωτική» εικονική πραγματικότητα</p>
<p>Κάτω πόλη</p> <p>Η ανεξέλεγκτη εφιαλτική παραγωγική Μηχανή</p>	<p>Κόσμος του μέλλοντος</p> <p>Εφιαλτική ερήμωση αλλά δυνατότητα διαφυγής στο θαυμαστό εικονικό σύμπαν</p>

METROPOLIS	MATRIX
<p>Αστός</p> <p>Απολαυστική ξέφρενη ζωή στην αιχμή των εξελίξεων Εκφυλος-ένοχη «απόλαυση της άγνοιας»</p>	<p>Αστός του παρελθόντος</p> <p>Ανθρωπος-μπαταρία/καταναλωτής Πιθανή «απόλαυση της άγνοιας», ηθικά ξεπεσμένος</p>
<p>Εργάτης</p> <p>Ανθρωπος-εργαλείο/παραγωγός Εν δυνάμει αποκαθαρμένος μέσα από το ασκητικό όραμα</p>	<p>Επαναστάτης του μέλλοντος</p> <p>Φαντασμαγορική εισβολή στον εικονικό «δίχως όρια» χώρο και δυναμική κατοίκηση του Ασκητική ζωή στα όρια της εξαθλίωσης, ηθική εξύμνηση</p>

Με αυτή τη σχηματική κατάταξη εστιάζουμε στον τρόπο με τον οποίο το εκάστοτε αστικό παρόν του δημιουργού μετασηματίζεται με το αφηγηματικό τέχνασμα του χρονικού άλματος. Η μητρόπολη του 1927 μετατίθεται στο μέλλον ως φαντασμαγορική Ανω Πόλη, ενώ η Μετα-βιομηχανική πόλη του 1999 νοείται ως εικονικό κατασκευασμένο «παρελθόν».

Με μια χιαστί ανάγνωση, διακρίνουμε καλύτερα με ποιο τρόπο σχηματοποιούνται τα στοιχεία της «προόδου» στα δύο έργα και οι αντίστοιχοι χώροι-φορείς τους. Παράλληλα βλέπουμε τη σταθερή ύπαρξη κάποιου εναλλακτικού κόσμου-σκιάς και των αντίστοιχων κατοίκων του, που συμπυκνώνει τις εφιαλτικές παραμέτρους που η “πρόοδος” αυτή ενέχει. Παρατηρούμε πως η έννοια της ένοχης απόλαυσης αντιστοιχεί σταθερά στον εκάστοτε “φανερό” αστικό κόσμο, ο οποίος όμως στο πρώτο έργο νοείται ως προνομιούχος εξουσιαστής ενώ στο δεύτερο ως εν αγνοία του υποδουλωμένος.

Ερχόμενοι στο ζήτημα της «επανάστασης» που διατυπώνεται ρητά και από τα δύο έργα έχουμε τους αντίστοιχους σχηματοποιημένους φορείς καταπίεσης-αντίστασης:

METROPOLIS	MATRIX
<p>Αρχιτέκτονας</p> <p>Σχηματοποιημένος εκφραστής του Φονξιοναλιστικού σύμπαντος της πόλης-μηχανής</p>	<p>Αρχιτέκτονας</p> <p>Προσωποποιημένο πρόγραμμα -εκφραστής της απόλυτης κωδικοποιημένης παραμετροποίησης οποιουδήποτε συστήματος</p>
<p>Αντίσταση</p> <p>Στο χώρο των εργατών Εξαθλιωμένες μάζες εν δυνάμει επικίνδυνες που αναζητούν το Μεσολαβητή τους που θα γεφυρώσει τη σχέση με τους εξουσιαστές</p>	<p>Αντίσταση</p> <p>Στον ερημωμένο χώρο Ασκητικοί στρατιώτες-εικονικοί τρομοκράτες που μάχονται για την απελευθέρωση με κύριο στήριγμα την πίστη στον Ενα, ο οποίος θα συνάψει τελικά συμφωνία με τις μηχανές-καταπιεστές</p>

Διακρίνουμε μια σταθερή ροπή προς τον «ασκητισμό», και ένα συνδυασμό των «απογυμνωμένων» ζοφερών χώρων με το επαναστατικό στοιχείο. Σε αυτούς τους χώρους εντοπίζονται και οι εστίες αντίστασης συνυφασμένες με καταστάσεις ενίοτε αποκαθαρμένες από το τεχνολογικό στοιχείο. Παράλληλα τονίζεται η ανάγκη διαφυγής από το εκάστοτε λειτουργικό σύμπαν μέσα από “ξεχασμένους”, ασαφώς ορισμένους κρυφούς πυρήνες. Παρά τις μορφές αντίστασης όμως και στα δύο έργα παραμένει σταθερή η επιδίωξη εξάλειψης του ενοχλητικού παράγοντα δυσαρμονίας μέσω της συνθηκολόγησης, ώστε το ουτοπικό όραμα της τεχνολογικής πρόοδου να αποκαθαρθεί.

Εστιάζοντας περισσότερο στη μορφή των κινηματογραφικών έργων, θα λέγαμε ότι έχουμε να κάνουμε με «κλασικού τύπου» αφηγηματικές δομές, όπου όλο το βάρος της καινοτομίας έγκειται στον τρόπο που θα αναπαρασταθούν οι υποθετικοί χώροι σε μια φιλοσοφία «εκ των προτέρων πρόβλεψης». Συναντάμε δηλαδή μια αξιοποίηση των τεχνολογικών κινηματογραφικών εξοπλισμών-μέσων της εποχής στο έπακρο με στόχο τη δημιουργία προσομοιωμένων σκηνικών περιβαλλόντων είτε πραγματικών, είτε ψηφιακών. Το κλειστό σύμπαν της πόλης-μακέτας έρχεται να αντικατασταθεί από το ψηφιοποιημένο σύστημα προσομοίωσης και χειρισμού των χωρικών δεδομένων του έργου.

Επιστρέφοντας στο περιεχόμενο, η μεταφορά αυτού ακριβώς του σχήματος μιας προβλέψιμης πραγματικότητας σε καθεστώς πλήρους ελέγχου στην οργάνωση της υποθετικής κοινωνίας του μέλλοντος, οδηγεί στο δυστοπικό εφιάλτη. Αυτός θα βρει τη λύση του με την εισαγωγή τόσο του

υπερβατικού-μεταφυσικού στοιχείου όσο και με την «αναβίωση» παλαιότερων μοντέλων χωρικής οργάνωσης που απηχούν προβιομηχανικές δομές. Φυσικά και το ίδιο το τεχνολογικό σύμπαν από το οποίο διαφεύγουν οι ήρωες βιώνεται ως κατεξοχήν μυθοποιημένο².

Μέσα απ’ όλους αυτούς τους συσχετισμούς καταλήγουμε τελικά στο ότι ακριβώς εξαιτίας των έντονων αντιφάσεων τους και τα δύο έργα κατάφεραν να συμπυκνώσουν και να απεικονίσουν με τον ιδιαίτερο τρόπο τους έννοιες και προβληματισμούς της εποχής τους με ένα τρόπο εξαιρετικά ελκυστικό προς το κοινό, το οποίο ανταποκρίθηκε μαζικά, αλλά και να καταξιωθούν ως ορόσημα στο χώρο της κινηματογραφικής ΕΦ.



2. Αυτή η μυθοποίηση περνά και στην ίδια τη μορφή του έργου: Κατά τον M. Stern (V. Shobchak, the american SF film), μέσα από τη διερεύνηση και τη χρήση των ειδικών εφέ έρχονται στο προσκήνιο κάποιες εγγενείς ιδιότητες του κινηματογραφικού μέσου, οι οποίες όμως μετατοπίζονται νοηματικά και προβάλλονται σε δευτερεύοντα στοιχεία της εκάστοτε πλοκής. Έτσι συχνά οι τεχνολογικές κατακτήσεις ενώ εξαίρονται, μεταμφιέζονται μέσα από την αφήγηση σε θαυματοουργά και φανταστικά μυθικά στοιχεία. Οι αποδιοπομπαίοι “κακοί” των δύο έργων και ο τρόπος απεικόνισής τους συμπυκνώνουν αντιπροσωπευτικά αυτή τη λειτουργία.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Ιστορία & Θεωρία 6 – *Η σύγχρονη εποχή, Κριτική προσέγγιση της αρχιτεκτονικής και πολεοδομικής θεωρίας και πρακτικής των τελευταίων σαράντα χρόνων στο ευρύτερο πολιτισμικό πλαίσιο της σύγχρονης κοινωνίας*, σημειώσεις μαθήματος, έκδοση ΕΜΠ, Αθήνα 2007
- Δοξιάδης Κ., *Between dystopia and utopia*, Trinity College Press, Δουβλίνο 1966.
- Καρύδης Δ., *Τα επτά βιβλία της πολεοδομίας*, εκδόσεις Παπασωτηρίου, Αθήνα 2005
- Σαββάτης Ν. (επιμέλεια), *Fritz Lang – Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσ/νίκης*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2003,
- Σταυρίδης Σ., *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 2002
- Banham R., *Θεωρία & σχεδιασμός την πρώτη μηχανική εποχή*, εκδόσεις ΕΜΠ, Αθήνα 2008
- Baudrillard, J. *Simulacra & Simulations* (e-book, πρώτη έκδοση στα γαλλικά από τις εκδόσεις Editions Galilee, Παρίσι 1981)
- Baudrillard, J. *Αμερική*, εκδόσεις, future, Αθήνα 2000
- Baudrillard, J. *Η έκσταση της επικοινωνίας*, εκδόσεις Καρδαμίτσα, Αθήνα 1991
- Baudrillard, J. *Η διαφάνεια του κακού*, εκδόσεις Εξάντας, Αθήνα 1996
- Baumann Z., *Παγκοσμιοποίηση*, εκδόσεις Πολύτροπον, Αθήνα 2004
- Benedikt M., *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, Mass, 1991
- Benjamin W., *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, εκδόσεις Illuminations, Νέα Υόρκη. 1968, edited by Hannah Arendt.
- Benjamin W., *Theories of German Facism*, epub , www.jstor.org
- Castells M. , *The net & the self, ebook*, πρόλογος στο The Rise of the network society, ebook
- Conrads U., *Μανιφέστα & προγράμματα της αρχιτεκτονικής του 20ου αι.*, εκδόσεις Επίκουρος, Αθήνα 1977
- Clarke D.V. , *The cinematic city*, Taylor & Francis e-Library, 2005.
- Cover J., *BFI Classics: The Matrix*, bfi publishing , ebook
- Debord G., *Η κοινωνία του θεάματος*, εκδόσεις Διεθνής Βιβλιοθήκη, Αθήνα 2000
- Dixon S., *Digital performance, a History of new media*, MIT Press, Cambridge, Mass., 2007

Elsaesser T., *BFI Classics: Metropolis*, bfi publishing, Λονδίνο 2000

Gibson W., *Νευρομάντης*, εκδόσεις Αιολος, Αθήνα 1998

Gibson W., *Distrust that particular flavor*, e-book

Harraway D., *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century*, κεφ. 4 στο History of Consciousness Program, University of California, at Santa Cruz

Harvey D., *Η Κατάσταση της Μετανεωτερικότητας*, εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2007

Jameson F., *Αρχαιολογίες του μέλλοντος*, εκδόσεις τόπος, Αθήνα 2008

Kracauer, S., *From Caligari to Hitler – a psychological history of the german film*, πρώτη έκδοση 1947, Princeton University Press 2004

Le Corbusier, *Για μια αρχιτεκτονική*, εκδόσεις εκκρεμές, Αθήνα 2005

Levin T. Y. (επιμέλεια – συλλογικό έργο), *Cntrl Space, The rhetorics of Surveillance from Benthsm to Big Brother*, ZKM Center for Art and Media / The MIT Press, Cambridge, Mass., 2002

McLuhan M., *Understanding Media, The Extensions of man*, e-book

Mumford L., *Ο μύθος της Μηχανής*, εκδόσεις νησίδες, Αθήνα 2005

Neumann D., *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*, εκδόσεις Prestel, Λονδίνο 1999

Oosterhouse P. & Wachowski A., *The Art of the Matrix*

Sanders S. M. (επιμέλεια), *The philosophy of science fiction film*, συλλογή, The University Press of Kentucky, Lexington 2007

Simmel G., *Metropolis and mental life*, 1903

Sobchack V., *Screening Space: The American Science Fiction Film*, e-book

Stone, A. R., *Will the Real Body Please Stand Up?*, πρώτη έκδοση στην ανθολογία Cyberspace: First Steps, επιμέλεια Michael Benedikt, Cambridge: MIT Press, 1991

Rainey L., Poggi C., and Wittman L. (επιμέλεια), *Futurism: an anthology*, Yale University Press, 2009

Virilio P., *Information Bomb*, εκδόσεις Verso, e-book

Virilio P., *Open Sky*, εκδόσεις Verso, Αθήνα 1997

Virilio P., *The Aesthetics of Disappearance*, 1991 Semiotext(e)

Virilio P., *The Vision Machine*, έκδοση του British Film Institute, Λονδίνο 1994

Virilio P., *Πόλεμος και κινηματογράφος*, εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2001

Virilio P., *The Third Interval: A Critical Transition In Re-thinking Technologies* Chapter 1. University of Minnesota Press, Minneapolis 1993.

Žižek S., *Cyberspace, Or The Unbearable Closure of Being (from The Plague of Fantasies)*, εκδόσεις Verso, Λονδίνο 1997

Žižek S., *The Matrix, or two sides of Perversion*, Philosophy Today, Celina, 1999; Volume: 43.

Άρθρα, παρουσιάσεις, δημοσιεύσεις

Μπαλασόπουλος Α., "Anti-Utopia and Dystopia: Rethinking the Generic Field", άρθρο δημοσιευμένο στην ιστοσελίδα www.academia.edu

Benedikt M., *Cityspace, Cyberspace, and the Spatiology of Information*, Center for American Architecture and Design, University of Texas

Χατζηφράγκιος – Μακρυδάκης Κ., Κινηματογραφικές Εκδοχές της Μελλοντικής Πόλης Τεχνικά Χρονικά, επιστημονική έκδοση ΤΕΕ, τεύχος 3, Σεπτέμβριος – Δεκέμβριος 2010

Castells M., *Information Technology, Globalization and Social Development*, UNRISD Discussion Paper No. 114, Σεπτέμβριος 1999

On Cyberspace and Virtual Reality, τοποθέτηση στο επιστημονικό συμπόσιο "Man and Information Technology", The Royal Swedish Academy of Engineering Sciences, Ιούνιος 1994

Jameson F., *Utopia & Politics*

Žižek S., *Welcome to the Desert of the Real*

Εργασίες

Παπαντωνίου Ε., Η τεχνολογική διάσταση της μελλοντικής πόλης μέσα από τον κινηματογράφο, διπλωματική εργασία, ΔΠΜΣ Αρχιτεκτονική – Σχεδιασμός του χώρου, Κατ. Α΄ : Σχεδιασμός – Χώρος – Πολιτισμός, επιβλέπων Π. Τουρνικιώτης, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2009

Updating The Flaneur, Διάλεξη, επιβλέπων Γ. Γυπαράκης

internet

http://hem.passagen.se/replikant/dystopia_timeline.htm

<http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/SF/> - Chandler D., Imagining Futures, Dramatizing Fears: The Portrayal of Technology in Literature and Film

<http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/tecdet/> - Chandler D., Technological or Media Determinism

<http://www.depauw.edu/sfs/>

http://www.wired.com/wired/archive/11.05/matrix2_pr.html

<http://thematrix101.com/>

http://stelarc.org/_swf

φιλομογραφία

Blade Runner, 1982, R. Scott

Ghost In the Shell, 1995, Mamoru Oshii

Johnny Mnemonic, 1995, Robert Longo

Metropolis, 1927, F. Lang

McLuhan 's Wake (documentary), 2002, Kevin McMahon

No Maps for these Territories (documentary on W. Gibson), 2000, Mark Neale

Philosophy and the Matrix: Return to the Source (documentary), 2004

The Matrix, 1999, Andy and Larry Wachowski

The Matrix Reloaded, 2003, Andy and Larry Wachowski

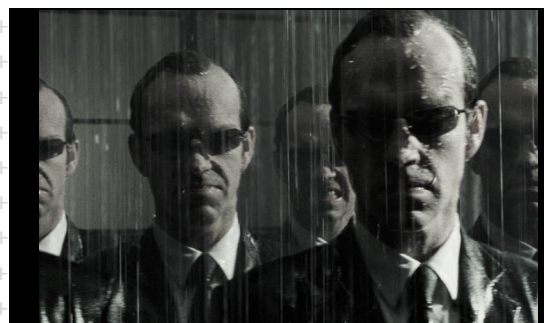
The Matrix Revolutions, 2003, Andy and Larry Wachowski

The Pervert's Guide to the Cinema (documentary), 2006, Sophie Fiennes (παρουσίαση S. Zizek)



«Ο Κλάιν-Ρόγκε κουβαλούσε νεαρές ηθοποιούς πάνω σε στέγες όταν ο Κινγκ Κονγκ ήταν ακόμα βρέφος και βύζαινε. Τέλος πάντων, κουβάλησε τουλάχιστον μία, τη Μπριγκίτε Χελμ στο Μετρόπολις. Εκπληκτική ταινία. Ακριβώς ο κόσμος που ο Πέκλερ ονειρευόταν, και προφανώς και αρκετοί άλλοι εκείνη την εποχή, μια συντεχνηκή πόλη-κράτος όπου η τεχνολογία ήταν η πηγή της εξουσίας, ο μηχανικός δούλευε σε στενή συνεργασία με το διοικητικό, οι μάζες δούλευαν αόρατες βαθιά κάτω από τη γη, και την υπέρτατη εξουσία την είχε ένας ηγέτης στην κορυφή, στοργικός και καλός και δίκαιος, που φορούσε μεγαλοπρεπή κοστούμια και που το όνομά του ο Πέκλερ δε μπορούσε να θυμηθεί, καθώς τον είχε συνεπάρει ο Κλάιν-Ρόγκε που έπαιζε τον τρελό εφευρέτη-αυτό που ποθούσε να γίνει ο Πέκλερ και οι συνάδελφοί του-που ήταν ο απαραίτητος βοηθός για εκείνους που διοικούσαν τη Μητρόπολη, αλλά τελικά, και το αδάμαστο λιοντάρι που θα τα άφηνε όλα να γκρεμιστούν, το κορίτσι, το Κράτος, τις μάζες, τον εαυτό του, επιβάλλοντας την πραγματικότητά του απέναντι σε όλα τα άλλα με μια τελευταία βουτιά από τη στέγη στο δρόμο...»

T. Pynchon, *To Ουράνιο Τόξο της Βαρύτητας*



«Κι αν οι διανοούμενοι σήμερα δεν έχουν τίποτα να πουν, τούτο οφείλεται στο ότι αυτή η ειρωνική λειτουργία τους διέφυγε. Οφείλεται στο ότι ενώ εκείνοι παραμένουν στο πεδίο της ηθικής, πολιτικής ή φιλοσοφικής συνείδησης, το παιχνίδι έχει πια αλλάξει, και όλη η ειρωνεία, όλη η ριζοσπαστική κριτική έχει περάσει πια στην πλευρά του κυβευτικού, της μολυσματικότητας, της καταστροφής, της συμπτωματικής ή συστηματικής αντιστροφής-καινούργιος κανόνας του παιχνιδιού, υπέρτατη αρχή της αβεβαιότητας που διέπει σήμερα κάθε πράγμα και πηγή μιας έντονης διανοητικής απόλαυσης. Παράδειγμα το πλήγμα του ιού στους υπολογιστές: κάτι μέσα μας σκιρτά από αγαλλίαση μπροστά σ' ένα τέτοιο συμβάν, όχι από διαστροφική έφεση προς την καταστροφή ή από προδιάθεση για το χειρότερο, αλλά γιατί υπάρχει εδώ μια καταπάτηση του μοιραίου, που η εμφάνισή του προκαλεί πάντα στον άνθρωπο ένα αίσθημα ανάτασης.»

J. Baudrillard, *Η διαφάνεια του Κακού*

R.I.P.
THE END