

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΟΛΗ
& ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

ΔΗΜΟΣ ΖΕΡΒΟΥΔΑΚΗΣ

φανταστική πόλη & επιτήρηση
στον κινηματογράφο

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

Δημοσθένης Ζερβουδάκης

επιβλέπων καθηγητής: Νίκος Σκουτέλης

Περιεχόμενα:

09 εισαγωγή

21 α. επιτήρηση

- i. επιτήρηση & χώρος
- ii. επιτήρηση: απελευθέρωση από τα χωρικά συστήματα

39 β. ιχνογράφηση των ελεγχόμενων δυστοπικών κοινωνιών του κινηματογράφου:

- i. φουτουριστικές απαρχές: *metropolis*
- ii. ο “απολυταρχικός” υπολογιστής: επιστροφή στον ρεαλισμό
- iii. ο ρόλος του υπερήρωα στην απαιχαιωμένη πόλη
- iv. η εικονική πόλη του παρελθόντος: η μεταμοντέρνα εκδοχή
- v. η ψηφιακή πόλη


66 γ. case studies: Ο έλεγχος στο *Blade Runner* και στο *Matrix*

- i. επιτήρηση & χώρος: μελλιτονικές δομές
- ii. επιτήρηση & εξουσία
- iii. έλεγχος & όραση

86 ερμηνεία: *Μετά το Matrix*

93 βιβλιογραφία

Ευχαριστώ πολύ τον κ. Σκουτέλη για την βοήθεια του στην εκπόνηση της εργασίας και τον κ. Γιαννούδη για τις πολύτιμες συμβουλές του.



Η *δυστοπία*¹ ορίζεται, συνήθως, ως **ένας υποβαθμισμένος φανταστικός κόσμος απόλυτης δυστυχίας** και αποτελεί το βασικό άξονα που τροφοδότησε την συγκεκριμένη ερευνητική εργασία. Το ενδιαφέρον δεν εστιάζεται τόσο στην ιδέα ενός δυσάρεστου τύπου, αλλήλ, κυρίως, στον βαθμό που ο εν λόγω τύπος επηρεάζει και ελέγχει την κοινωνία που περιγράφει, την χρήση του ως μέσο κριτικής και προβληματισμού, καθώς και τον τρόπο αναπαράστασης του φανταστικού κόσμου μέσα από την αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο.

¹ Από το ρήμμα *dystopia*, *Oxford Dictionaries*, διαθέσιμο στον σύνδεσμο: en.oxforddictionaries.com/definition/dystopia

“Φαίνεται πως είναι βαθιά ριζωμένη, στην σκέψη και την έκφραση όσων αγωνίζονται να αηλιάξουν τον κόσμο, η αγωνία να μπορέσουν να περιγράψουν ή να φανταστούν ένα απόλυτο έξω.”²

εισαγωγή

Αντικείμενο της παρούσας ερευνητικής εργασίας αποτελεί η διερεύνηση των συστημάτων ελέγχου και επιτήρησης, καθώς και ο τρόπος που αυτά απεικονίζονται στις μελλοντικές - φανταστικές πόλεις του κινηματογράφου. Βασικό πεδίο μελέτης συνιστά ο κινηματογράφος, αφού το πλούσιο οπτικό-ακουστικό υλικό που προσφέρει, σε συνδυασμό με τον άμεσο τρόπο επικοινωνίας του με τον θεατή, λειτουργούν σαν παρατηρητήριο για την μελέτη των μελλοντικών πόλεων.

Η δυστοπία, βασικός όρος που στάθηκε ως αφορμή για την παρούσα εργασία, είναι μια έννοια που αναπτύχθηκε, αρχικά, στο λογοτεχνικό πεδίο βρίσκει γόνιμο έδαφος στον κινηματογράφο, μια τέχνη που κινείται ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό, μετατρέπει την ίδια την πραγματικότητα σε κάτι μη-πραγματικό και την ίδια στιγμή εφοδιάζει αυτό το μη-πραγματικό με νόημα και ουσία.³ Η έρευνα στρέφεται γύρω από τον κινηματογράφο επιστημονικής φαντασίας, ο οποίος προσφέρει στο χρόνο μία βιωματική υπόσταση του χτισμένου τοπίου και προσφέρει μια διαφορετική οπτική για το πώς μπορεί να εξελιχθεί το αστικό τοπίο και πώς θα το επηρεάσει μια άλλη τεχνολογική πραγματικότητα.

² Σταυρίδης Σταύρος, *Οι χώροι της ουτοπίας και η ετεροτοπία: Στο κατώφλι της σχέσης με το διαφορετικό*, περιοδικό *Ουτοπία*, τευχ. 31, 1998, σελ 51

³ Κονδύλης Παναγιώτης, *Η παρακμή του Αστικού Καπιταλισμού: Από τη Μοντέρνα στη Μεταμοντέρνα Εποχή και από το Φιλελευθερισμό στη Μαζική Δημοκρατία*, Αθήνα: Οεμέλιο, 1991, σ.168

“Χωρίς αμφιβολία,
η εποχή μας [...] προτιμά την εικόνα
από το αντικείμενο,
το αντίγραφο από
το πρωτότυπο, την
αναπαράσταση από
την πραγματικότητα,
το φαινόμενο από
το είναι [...]”
Ludwig Feuerbach

Ο κινηματογράφος⁴ της επιστημονικής φαντασίας αποτέλεσε και συνεχίζει να αποτελεί γόνιμο πεδίο προβληματισμού για τους αστικούς οραματισμούς, αντανakλώντας τις κοινωνικές τάσεις και τις ανησυχίες της εκάστοτε εποχής.⁵ Η εξέταση της “σκοτεινής” μορφής ως τρόπο αστικής αναπαράστασης παρουσιάζει έντονο ενδιαφέρον. Από τις αρχές του 20ού αιώνα, **ζοφερές - δυστοπικές εικόνες** χρησιμοποιούνταν σε λογοτεχνικές, κοινωνιολογικές και **κινηματογραφικές απεικονίσεις της σύγχρονης πόλης**. Στις εικόνες αυτές, η πόλη συχνά απεικονίζεται σκοτεινή, εξεγερμένη (ή εξαναγκασμένη σε ολοκληρωτική υπακοή), δυσλειτουργική (ή εξαναγκασμένη να λειτουργεί ως μηχανή) και **υπό συνεχή επιτήρηση**. Βρίσκεται σε οικολογική και πολιτική κρίση, παρασυρμένη από την καπιταλιστική υπέρ-κατανάλωση, παραλυμένη από την εγκληματικότητα, τους πολέμους και τις ταξικές και φυλετικές συγκρούσεις, και **υποβάλλεται** σε

4 Η φωτογραφία, ο κινηματογράφος, το ίντερνετ, η διαφήμιση έχουν εκπαιδεύσει τις αισθήσεις μας να βιώνουν τη σύγχρονη ζωή μέσα από εικόνες. Ακόμα κι αν δεν το συνειδητοποιούμε πάντα, η εικόνα είναι κομμάτι της καθημερινότητας μας. Η εικόνα έχει ενσωματωθεί στις αξίες, τα σύμβολα και τις επιθυμίες που συνθέτουν την σημερινή αστική κοινωνία.

5 Παπαδόπουλος Σπύρος, Αστικά οράματα στον κινηματογράφο της Επιστημονικής Φαντασίας, Αρχιτέκτονες τ. 53, περίοδος β, Σεπτέμβριος/Οκτώβριος 2005, σελ. 60

υπερβολικό τεχνολογικό και τεχνοκρατικό **έλεγχο**. Το χαρακτηριστικό των αναπαράστασεων αυτών δεν είναι μόνο η ζοφερή διάθεσή τους, αλλά και ο τρόπος ερμηνείας τους, που αποσκοπεί στην κριτική ανάγνωση συγκεκριμένων ιστορικών συνθηκών για την διάγνωση καταστροφών και κρίσεων. Η επιστροφή στις σκοτεινές αναπαράστασεις της πόλης αποβλέπει στο να λειτουργήσουν ως μορφές αστικής κριτικής, σε μια δυναμική που πάντα ευηπήρχε στις μεγάλες πυκνότητες του χτισμένου χώρου.⁶

Από την “Ουτοπία” του Sir Tomas More και έπειτα, πολλοί είναι εκείνοι που προσπαθούν να υποδείξουν ένα μέλλον αλληλωτικό και, όπως αναφέρει η Françoise Choay, κοινό για όλους, όπου η ιδανική κοινωνία περιγράφεται με την μορφή μιας ιδανικής πόλης.⁷ Η **ουτοπία**, εκ του “ου + τόπος”, αφορά το επιθυμητό, αυτό που λείπει από το υπάρχον και βασικό χαρακτηριστικό της αποτελεί η απαλλοτρίωση από τα προβλήματα που την κατέστησαν αναγκαία. Σε αντίθεση, όμως, με τα ουτοπικά κείμενα, που μας μεταφέρουν σε μια ιδανική μελλοντική κοινωνία που καταγγέλλει το παρόν, οι δυστοπικές αφηγήσεις μας τοποθετούν απευθείας σε έναν τρομακτικό κόσμο, ο οποίος μας προειδοποιεί

6 Prakash Gyan, *Noir urbanisms: dystopic images of the modern city* / edited by Gyan Prakash, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2010, σελ. 1

7 Σταυρίδης Σταύρος, *Οι χώροι της ουτοπίας και η ετεροτοπία: Στο κατώφλι της σχέσης με το διαφορετικό*, περιοδικό Ουτοπία, τευχ. 31, 1998, σελ. 51 - 52

για τον κίνδυνο που επιφυλάσσει το μέλλον, αν δεν αναγνωρισθούν τα συμπτώματα της στο παρόν. Με αυτήν την έννοια, κάθε ουτοπία περιλαμβάνει, ταυτόχρονα, και μια δυστοπία, αφού η τελευταία μπορεί να θεωρηθεί ως η σκιά της.

Σκοπός της μελέτης είναι να διερευνήσει τις χωρικές δομές της μελλοντικής – φανταστικής πόλης και τον τρόπο που τα στοιχεία επιτήρησης χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν και να ελέγξουν τις μελλοντικές κοινωνίες. Η εργασία στρέφεται κυρίως γύρω από τις εξής θεματικές:

- Την δομή του μελλοντικού αστικού τοπίου,
- την σχέση του τοπίου με την εξουσία και τα συστήματα επιτήρησης και
- την διαχρονικότητα των συγκεκριμένων κινηματογραφικών αφηγήσεων και την σχέση τους με το σήμερα.

Η **μεθοδολογία** που ακολουθείται, βασίζεται στην κριτική παρουσίαση βιβλιογραφικών πηγών όσον αφορά στις θεωρίες επιτήρησης και τις φανταστικές πόλεις του κινηματογράφου από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι και σήμερα.

Μελετώντας, αρχικά, την έννοια της δυστοπίας, η οποία αποτελείται από διάφορες συνιστώσες, φάνηκε ότι το στοιχείο του ελεγχόμενου χώρου είναι κυρίαρχο για την δημιουργία των δυστοπικών συνθηκών. Ο τρόπος που συσχετίζεται η έννοια της δυστοπίας με την έρευνα

διαμορφώνεται από τρεις βασικές συνιστώσες:

- Χώρος και Επιτήρηση,
- Επιτήρηση και Εξουσία
- Έλεγχος και Όραση.

Με βάση αυτές τις τρεις κατηγορίες, και, αφού έχει γίνει μια πρώτη ιχνογράφηση της φανταστικής (μελλοντικής) πόλης του κινηματογράφου, ξεκινώντας από το *Metropolis* του Fritz Lang, γίνεται μία συγκριτική ανάλυση δύο ταινιών επιστημονικής φαντασίας, του *Blade Runner* (R. Scott, 1982) και της τριλογίας *Matrix* (The Wachowskis, 1999-2003). Οι τρεις αυτές ταινίες αποτελούν, μέχρι και σήμερα, σημεία αναφοράς για ταινίες που ακολούθησαν και θίγουν παρόμοιες θεματικές, τόσο στον τρόπο που ερμηνεύουν την κοινωνία, όσο και στον τρόπο που την απεικονίζουν. Έπειτα, γίνεται μια σύντομη περιγραφή του κινηματογραφικού τοπίου μετά το Matrix. Τέλος, η εργασία ολοκληρώνεται με την καταγραφή των συμπερασμάτων.

περί δυστοπίας & κινηματογράφου:

Ο πρώτος ορισμός της Ουτοπίας, το 1516, αναφέρεται από τον Sir Tomas More στο ομότιτλο βιβλίο του, όπου κάνει λόγο για ένα φανταστικό νησί που διαθέτει τέλειο κοινωνικό.

πολιτικό και νομικό σύστημα.⁸ Η ουτοπία παρουσιάζεται ως μια δυνατότητα, ένα σύνολο αρχών ή το προϊόν της τεχνολογικής ανάπτυξης, αλλά δεν μπορεί να διαχωριστεί από τα ζητήματα του "τόπου", ή, πιο συγκεκριμένα, του 'μη τόπου'. Ανάμεσα στις θεωρητικές προσεγγίσεις της ουτοπίας και στην τοποθέτηση σε συγκεκριμένο χωρόχρονο, υπάρχει χώρος για κριτική, ο οποίος εξερευνάται στις δυστοπικές αφηγηματικές.⁹ Είναι εκείνες οι ουτοπίες που δεν περιγράφουν απλώς το απόλυτο, το ιδανικό, το σχέδιο μιας τέλει κοινωνίας χωρίς παρελθόν και ζωή, αλλά επιχειρούν να εφοδιάσουν τα μελλοντικά οράματα με συγκεκριμένο χρόνο αφήγησης. Βρίσκουν στην εικόνα του μέλλοντος στοιχεία ιστορίας, γεγονότα, περιστατικά. Ακόμη και αν τέτοιες ουτοπίες παίρνουν την μορφή μιας ζοφερής πρόβλεψης για το μέλλον, όπως η ταινία Blade Runner του R. Scott, όλα εξιστορούν προσφέρουν την δυνατότητα μιας σύγκρισης τους με το παρόν, σε μορφή αφήγησης. Πρόκειται δηλαδή, για δυστοπίες που δεν επιχειρούν να αποτυπώσουν την ιδανική κοινωνία, αλλά αποσκοπούν στο να προσεγγίσουν σύγχρονες προβληματικές και να αφυπνίσουν τις συνειδήσεις του σύγχρονου ατόμου, μιλώντας σαν τις παραβολές -με διδακτικό και παραινετικό τρόπο- για την ίδια την

⁸ <https://el.wikipedia.org/wiki/Ουτοπία>

⁹ Μπαλασόπουλος Αντώνης, Αντιουτοπία και δυστοπία: Για να ξανασκεφτούμε το πεδίο, άρθρο στο *Academia.edu*

υπόσταση του διαφορετικού κόσμου σε σχέση με το τώρα.¹⁰ Η **δυστοπία**, από το *δυσ* + *τόπος*, χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά σαν όρος το 1868 από τον Άγγλο φιλόσοφο John Stewart Mill, στο Βρετανικό Κοινοβούλιο, περιγράφοντας μια **φανταστική ανεπιθύμητη πολιτεία**. Η δυστοπία, όσο και η ουτοπία, εμπεριέχουν στοιχεία κριτικής της υπάρχουσας κατάστασης. Οι δύο έννοιες χαρακτηρίζονται πιο συχνά ως τρόποι για να φανταστεί κανείς το μέλλον, ωστόσο αποτελούν και χρήσιμα εργαλεία επανεξέτασης του παρόντος. Η δυστοπία μάς τοποθετεί σε ένα φανταστικό ανεπιθύμητο τόπο που μπορεί να γίνει πραγματικός αν τα συμπτώματα που τον δημιουργήσαν δεν ανιχνευθούν και αντιμετωπισθούν. Αντίθετα, η ουτοπία τείνει να μας μεταφέρει σε έναν ιδανικό τόπο με σκοπό την κριτική του παρόντος. Ο Ernst Bloch αναφέρει πως «αν δεν είχαμε προχωρήσει πέρα από τους φραγμούς, δεν θα μπορούσαμε ούτε καν να τους αντιληφθούμε ως φραγμούς».¹¹ Πρόκειται, λοιπόν, για μια έννοια που, βασιζόμενη στο εκάστοτε ισχύον πλαίσιο, εναλλάσσεται ανάλογα με τα πολιτικά και ιστορικά πλαίσια, και, έτσι, εξελίσσεται συνεχώς με το πέρασμα του χρόνου, καθώς αλληλάζουν τα δεδομένα κάθε εποχής.

¹⁰ Σταυρίδης, Σταύρος, *Οι χώροι της ουτοπίας και η ετεροτοπία: Στο κατώφλι της σχέσης με το διαφορετικό*, περιοδικό Ουτοπία, τευχ. 31, 1998, σελ. 54

¹¹ Bloch Ernst, Adorno Theodor, *Κάτι Λείπει: μια συζήτηση για τις αντιφάσεις της ουτοπικής επιθυμίας*, μετ. Στέφανος Ροζάνης, εκδ. Ίερασμος, 2000, Αθήνα, σελ. 24

κινηματογράφος και το φανταστικό:

Η γέννηση της φωτογραφίας στα μέσα του 19ου αιώνα και η διάδοση της ως ένα πιστό αντίγραφο μιας στιγμής αποτέλεσε την βάση για την εφεύρεση της κινούμενης εικόνας, η οποία, σε συνδυασμό με την παράμετρο του χρόνου, έπαιξε σημαντικό ρόλο στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο γύρω μας. Στο τέλος του 19ου αιώνα, οι αδελφοί Lumière πραγματοποίησαν την πρώτη δημόσια προβολή ταινίας, και είναι αυτοί στους οποίους αποδίδεται συχνότερα η εφεύρεση του κινηματογράφου. Η πόλη συσχετίστηκε από την αρχή με τον κινηματογράφο, καθώς εμπνέεται από αυτόν και τον εμπνέει σε μια ατέρμονη διαδικασία αλληλεπιδράσεων. Ο κινηματογράφος συνδέεται με την πόλη, τόσο ως τρόπος καταγραφής και θέασης του αστικού τοπίου, όσο και πολιτισμική πρακτική μέσα στον αστικό χώρο.¹²

Αν και, αρχικά, ο κινηματογράφος χρησιμοποιήθηκε ως μέσο καταγραφής της πραγματικότητας, στη συνέχεια βρήκε πρόσφορο έδαφος στην προσέγγιση φανταστικών κινηματογραφικών κόσμων, με αποτέλεσμα ο θεατής να ξεφεύγει από την καθημερινότητα. Το πρώτο εγχείρημα μετάβασης από την πραγματικότητα σε έναν φανταστικό κόσμο, επιχειρήθηκε το 1902, μέσω της ταινίας, "Ταξίδι

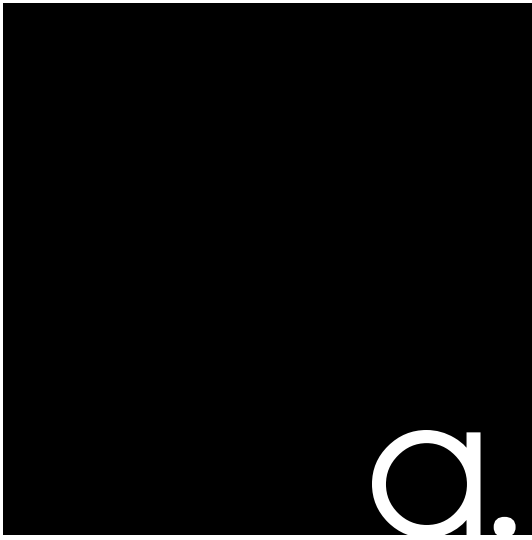
¹² Συλλογικό έργο, *Πόλη και κινηματογράφος: Θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις*, 2011, Εκδόσεις νήσος, Αθήνα, 2011, σελ. 195

στη *Σελήνη*" του George Melies, η οποία χαρακτηρίζεται από πολλούς ως το πρώτο έργο επιστημονικής φαντασίας. Οι σκηνοθέτες, από τότε μέχρι και σήμερα, φαντάζονται και επαναπροσδιορίζουν μιαν άλλη πραγματικότητα. Προσπαθούν, με αφετηρία το παρελθόν, να ταξιδέψουν στον χρόνο, να αντικρίσουν το παρόν, να προβληματιστούν για το δυσσώζον μέλλον.¹³

Ο κινηματογράφος, λόγω των εργαλείων και της αμεσότητας που προσφέρει, αποτελεί μία από τις σημαντικότερες μορφές προσέγγισης και αναπαράστασης των ουτοπικών και δυστοπικών οραμάτων. Η μελλοντική πραγματικότητα σκιαγραφείται ζοφερή και απάνθρωπη, ειδικότερα στις ταινίες μετά τον Β' Παγκόσμιο. Από την αρχή της διάδοσης του, χρησιμοποιήθηκε ως μέσο κριτικής, σε συνδυασμό με δυσώζοντες μελλοντικές απεικονίσεις. Ξεκινώντας από τον δυστοπικό κόσμο στο *Metropolis* του Fritz Lang που κυκλοφόρησε το 1927, πολλές είναι οι ταινίες που βασίστηκαν στο μοντέλο που εισήγαγε και ασχολήθηκαν με παρόμοιες θεματικές. Στην συνέχεια, ακολουθούν ταινίες, όπως το *Blade Runner* και το *Brazil*, την περίοδο που ο ηλεκτρονικός υπολογιστής εισβάλλει στη καθημερινότητα, ενώ από την δεκαετία του 1990 και έπειτα, η έντονη παρουσία του κυβερνοχώρου και η σύγχυση μεταξύ πραγματικού και εικονικού, αντίγραφου και πρωτότυπου προβληματίσαν

¹³ Μακρυδάκης Κωνσταντίνος, *Κινηματογραφικές εκδόσεις της μελλοντικής πόλης*, εκδ. ΤΕΕ, τευχ. 3, 2010, σελ. 105

τους δημιουργούς που ασχολήθηκαν με
φανταστικές και απόλυτα ελεγχόμενες,
ψηφιακές κοινωνίες, όπως αυτή του *Matrix*.



α. επιτήρηση

Τεχνολογία: Η επιστήμη του ελέγχου

Η τεχνολογία ως η απόλυτη επιστήμη του ελέγχου, διαμορφώνει διαρκώς τον κόσμο γύρω της, είτε στο δομημένο περιβάλλον, είτε στην κοινωνία που το κατοικεί. Εικόνες, ήχοι, δίκτυα, κώδικες και σύμβολα συνθέτουν από κοινού μια νέα πραγματικότητα πιο αληθινή από την αληθινή. Είναι γεγονός πως σήμερα, περισσότερο από ποτέ, βρισκόμαστε υπό συνεχή επιτήρηση.

Η τεχνολογία αποτελεί πλέον ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής. Χρησιμοποιώντας το “έξυπνο” κινητό για να μιλήσεις ή για να σερφάρεις στο διαδίκτυο αφήνεις “ίχνη”, τα οποία μπορεί να μην είναι διακριτά, ωστόσο υπάρχουν στοιχεία για το πού βρίσκεσαι (locative media), έως και για τα ενδιαφέροντα σου.

Παρολαυτά, η επιτήρηση δεν είναι ένα φαινόμενο που απασχολεί μόνο την σύγχρονη κοινωνία. Το “μάτι” του θεού αναφέρεται συχνά στην βίβλο, όμως η ανθρωπομορφική απεικόνιση, η οποία συμβολίζει την αδιάκοπη παρακολούθηση και παρουσία Του, δεν εμφανίζεται πριν το 16ο αιώνα.¹ Η ανάγκη για πλήρη ορατότητα σε μια πόλη, ούτως ώστε να είναι ένας τόπος ασφαλής, αρχίζει να φαίνεται ήδη στην αρχαία Ελλάδα και Ρώμη.

¹ Thomas Y. Levin, Ursula Frohne, Peter Weibel, *Ctrl [space]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, MIT Press, 2002, σελ. 117

επιτήρηση



Το "θείο" μάτι στην σύγχρονη κοινωνία, αλλιάζει, μηχανοποιείται και μετατρέπεται πλέον στα σύγχρονα ηλεκτρονικά "μάτια" που καταγράφουν κάθε μας κίνηση.⁴ Η αρχή στην αλληγή αυτή έγινε με την εμφάνιση της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, στα μέσα και τέλη του 19ου αιώνα, αντίστοιχα. Η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη του επόμενου αιώνα δεν μπορούσε πέρα να επηρεάσει και τις μορφές ελέγχου. Την δεκαετία του 1940, χρησιμοποιούνται για πρώτη φορά ηλεκτρονικοί υπολογιστές και, ταυτόχρονα, τοποθετείται το πρώτο κλειστό κύκλωμα παρακολούθησης (CCTV) στην Γερμανία, από την Siemens. Από το 1970 και μετά, τοποθετούνται οθoένα και περισσότερες κάμερες καταγραφής κυκλοφορίας στους δρόμους και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές αλληάζουν ραγδαία το τοπίο. Το ζήτημα της ηλεκτρονικής παρακολούθησης αρχίζει να απασχολεί οθoένα και περισσότερο, ενώ γίνεται λόγος για μια "κοινωνία παρακολούθησης" από τον κοινωνιολόγο Gary Marx. Την ίδια περίοδο, κατά την διάρκεια των Ολυμπιακών Αγώνων του 1972, στο Μόναχο, τα μέλη της Ισραηλινής αποστολής πέφτουν θύματα απαγωγής από παλαιστινιακή τρομοκρατική οργάνωση, γεγονός που εντείνει τον διάλογο για ισχυρότερα μέτρα ασφάλειας και ελέγχου.

4 David Lyon, *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994 σελ. 22 - 24

Για τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη, η κοινωνία πρέπει να αντικατοπτρίζει την ρυμοτομία και τις χωρικές ποιότητες της πόλης, δηλαδή να είναι εύρυθμη και σε απόλυτη τάξη.² Επιπλέον, η εξάπλωση των αιρέσεων κατά τον Μεσαίωνα, δημιούργησε την ανάγκη για περισσότερο στενή επιτήρηση των πιστών από την καθολική εκκλησία. Στην Ρώμη, η επιτήρηση επηρέασε τον σχεδιασμό κτιρίων και της πόλης. Ακόμα και στο Παρίσι, κατά τον 17ο αιώνα, σε μια περίοδο εξεγέρσεων, τοποθετήθηκαν φωτεινοί επιθεωρητές για να καθυποτάξουν τους πολίτες ότι είναι ασφαλείς να βγαίνουν έξω, μετατρέποντας, έτσι, το Παρίσι στην "πόλη του φωτός". Την περίοδο του 19ου αιώνα, το φαινόμενο της αστικοποίησης άρχισε να αυξάνεται έντονα, έχοντας ως αποτέλεσμα να γίνεται λόγος πλέον για "σκοτεινές πόλεις" ή για "πόλεις της νύχτας". Οι συνθήκες στις πόλεις άρχισαν να μοιάζουν κάθε άλλο παρά ιδανικές, ενώ υπήρχαν σκοτεινά στενά προς αποφυγή, καθώς και μεγάλη ανάγκη για δημόσιους χώρους εκτόνωσης.³

Στις μοντέρνες πόλεις, οι δημόσιοι χώροι σχεδιάζονταν έτσι, ώστε να επιτρέπεται η μέγιστη ορατότητα και να ελαττώνεται η οποιαδήποτε παραβατικότητα. **Η άρση διασφάλισε τον κοινωνικό έλεγχο,** ενισχύοντας, παράλληλα, την δημόσια τάξη.

2 Lyon David, *Surveillance Society: Monitoring Everyday Life*, Open University Press, 2000, σελ. 52

3 Οπ. 2 σελ. 53

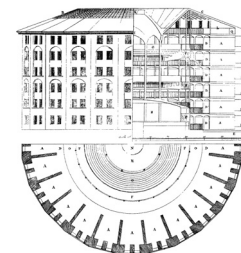
ι. επιτήρηση και χώρος

Τα γεγονότα της 11ης Σεπτεμβρίου έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην υιοθέτηση συστημάτων παρακολούθησης σε παγκόσμιο επίπεδο. Η ανασφάλεια και ο φόβος που επικράτησε μετά τις τρομοκρατικές επιθέσεις είχαν ως αποτέλεσμα την άμεση εγκατάσταση συστημάτων ελέγχου, ως μέτρο ασφάλειας χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η ιδιωτικότητα και η ατομική ελευθερία.⁵

⁵ David Lyon, *Surveillance after September 11*, Polity Press, 2003, Σελ. 13 - 16

Το Πανόπτικο του Bentham

Ο βρετανός φιλόσοφος Jeremy Bentham, το 1785, ξεκίνησε να εργάζεται πάνω σε ένα μοντέλο πρότυπης φυλακής, το "Πανόπτικο". Πρόκειται για ένα ιδεατό μοντέλο σωφρονιστικού ιδρύματος, ή, όπως το χαρακτηρίζει ο ίδιος ο Bentham, μια αρχιτεκτονική ιδέα που διαμορφώνει τα ήθη.⁶ Η ιδέα του είναι απλή. Αποτελείται από μια σειρά κελιών, τοποθετημένα σε ένα κυκλικό κτήριο, στο κέντρο του οποίου βρίσκεται ο πύργος παρακολούθησης των κρατουμένων. Τα κελιά είναι συνεχώς εκτεθειμένα στο βλέμμα των φρουρών, ενώ οι κρατούμενοι δεν γνωρίζουν πότε και αν παρακολουθούνται και ζουν με το ψυχολογικό βάρος και το αίσθημα του φόβου μιας συνεχούς ενδεχόμενης επιτήρησης. Επιπλέον, το σκοτάδι του μπουντρομίου αλλιάζει χαρακτήρα, δίνοντας θέση στο δυνατό φως, που μπαίνει από τα παράθυρα των κελιών. Έτσι, το παρατηρητικό βλέμμα του δεσμοφύλακα, σε συνδυασμό με το φωτεινό κελί, ευνοούν περισσότερο την επιτήρηση από ό,τι ένα σκοτεινό κελί που εν μέρει παρέχει και ένα είδος προστασίας από τον έλεγχο των φρουρών. Η διαρρύθμιση του χώρου προκαλεί στους κρατούμενους την αίσθηση ότι παρακολουθούνται συνεχώς, ενώ ο έλεγχος μπορεί να γίνεται περιστασιακά ή καθόλου. Ακόμα, για να μειώσει τελείως την



Εικ. 2: J. Bentham, Σχέδια για τη φυλακή Panopticon, 1785

⁶ Bentham Jeremy, *The Panopticon Writings*, London, Miran Bozovic, 1995, σελ. 29

δυνατότητα του κρατουμένου να καταλάβει πότε και αν παρακολουθείται, ο Bentham, θεώρησε ότι εκτός από παντζούρια στον πύργο ελέγχου, το εσωτερικό θα έπρεπε να διαχωριστεί με τρόπο που δεν θα μπορούσε να ηχοδοθεί η παρουσία του φρουρού. Το "Πανόπτικο", είχε σαν ιδέα την αυτοματοποίηση του σωφρονιστικού συστήματος και την ενίσχυση της αυτο-επιτήρησης, με σκοπό να μην χρειάζονται καθόλου οι δεσμοφύλακες.

Το "Πανόπτικο" αποτέλεσε μια απόπειρα για τον μετασχηματισμό του μοντέλου των φυλακών, σε μια περίοδο όπου οι μεταρρυθμιστές, τάσσονταν ενάντια στις μεθόδους σωφρονισμού και ζητούσαν περισσότερο ανθρώπινες μορφές πειθαρχίας και τιμωρίας. Η ιδέα της δύναμης και της εξουσίας βρίσκεται λιγότερο στα πρόσωπα που την ασκούν και περισσότερο στην κατανομή των επιφανειών, των σχέσεων οπτικής επαφής και φωτός. Αυτή η αρχιτεκτονική αίσθηση των χώρων άρχισε να εκφράζεται σε διάφορα κοινωνικά ιδρύματα, στα οποία έπρεπε να στεγάζονται πολλή άτομα σε σχετικά μικρούς χώρους.⁷

Αναφερόμενος στο "Πανόπτικο" του Jeremy Bentham, ο Φουκώ υποστήριζε ότι ο συνεχής έλεγχος και η έλλειψη ιδιωτικότητας επηρεάζει την ψυχολογία του ατόμου.

Ο Φουκώ υποστηρίζει ότι το "Πανόπτικο" λειτουργεί ως ρυθμιστής συμπεριφοράς για τους φυλακισμένους, δεδομένου ότι, ενδιαφερόμενοι

⁷ Rees, Winfried, *Φυλακές και Αρχιτεκτονική: Η αναζήτηση για τον ιδανικό τρόπο εξόντωσης*, μετ. Πάνος Πικραμένος, εκδ. Αμνηνία, Αθήνα, 1988, σελ. 22

για τις συνέπειες της ακατάλληλης συμπεριφοράς τους, θα συμμορφώνονται συνέχεια με τους θεσμικούς κανόνες της φυλακής, εφόσον δεν είναι βέβαιοι σε ποια ακριβώς χρονική στιγμή παρακολουθούνται. Επίσης, αναφέρει ότι, με τον καιρό, η *αίσθηση παρακολούθησης* ενσωματώνεται στην *καθημερινότητα* των κρατουμένων και πρόκειται να εξακολουθήσει να λειτουργεί και αφότου έχουν βγει από το ίδρυμα, με αποτέλεσμα να ρυθμίζουν την παραβατική τους συμπεριφορά, σαν να βρίσκονται σε ένα μόνιμο "Πανόπτικο", δηλαδή, σε μια κατάσταση συνειδητής και μόνιμης ορατότητας, γεγονός που διασφαλίζει την αυτόματη λειτουργία της εξουσίας.⁸ Ο Φουκώ θεωρούσε την ιδέα του "Πανόπτικου" ως την επιτομή του κοινωνικού ελέγχου στην σύγχρονη εποχή, θεωρεί ότι το ζήτημα δεν είναι ποιος ασκεί την επιτήρηση (άνθρωπος ή μηχανή), αλλιά η αίσθηση της συνεχούς επιβλεψης από κάθε επιτηρούμενο. Ο πανοπτικός έλεγχος εμπεριέχει το αυστηρό προσωπείο της καταστολής και ασκείται με την ανωνυμία της "αόρατης" παρακολούθησης.

Παρόλα τα πλεονεκτήματα της ιδέας του Bentham, ο βασικός λόγος που δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ το "Πανόπτικο" είναι ότι το αρχικό του σχέδιο αντιμετώπιζε βασικά προβλήματα, κυρίως σχετικά με την εισροή φωτός στα κελιά τις διάφορες ώρες της ημέρας.

⁸ Μισέλ Φουκώ, *Επιτήρηση και τιμωρία: Η γέννηση της φυλακής*, μετάφραση Καίτη Χατζηδημού, Ιουλιέττα Ράλλη, Αθήνα : Κέδρος - Πάμμα, 1989, σελ. 266

ii. επιτήρηση: απελευθέρωση από τα χωρικά συστήματα

Επιπλέον, η κατασκευή του σε μεγάλη κλίμακα δεν επέτρεπε καλή οπτική επαφή από τον επιτηρητή. Παρολαυτά, το “Πανόπτικο”, βρήκε και βρίσκει αρκετές εφαρμογές, συμβάλλοντας στον σωφρονισμό των καταδικών, στην εκπαίδευση των μαθητών, στην επιβίβαση ψυχοπαθών και στον έλεγχο των εργατών. Πρόκειται για έναν τύπο ιεράρχησης της εξουσίας και προσδιορισμού μέσων και τρόπων πειθαρχίας.⁹ Σήμερα, οι περισσότερες φυλακές έχουν ενσωματώσει στοιχεία επιτήρησης, αλλά καμία πραγματική φυλακή στο πρότυπο σχέδιο του *Ben-
tham* δεν έχει κατασκευασθεί. Το κοντινότερο ίσως παράδειγμα, είναι η *Presidio Modelo* στην Κούβα, που έχει πλέον εγκαταλειφθεί.

Ένα ψηφιακό “Πανόπτικο”, με διαφορετική οπτική φαίνεται να είναι και η εικονική κοινωνία στην ταινία *Matrix*, όπου η εξουσία μοιάζει να είναι εξωτερική και να λειτουργεί ως ένα είδος μόνιμου επιτηρητή με κύριο σκοπό την εύρυθμη λειτουργία του συστήματος και την αποβολή από αυτό κάθε “ενοχλητικού”, αντιδραστικού στοιχείου. Βέβαια, είναι σαφές ότι κυρίαρχο ρόλο κατέχει η τεχνολογία (αντιπροσωπεύεται μέσω του αρχιτέκτονα), η οποία αναδεικνύεται ως ο απόλυτος ρυθμιστής των καταστάσεων.

⁹ Reeb, Winfried, *Φυλακές και Αρχιτεκτονική: Η αναζήτηση για τον ιδανικό τρόπο εξόντωσης*, μετ. Πάνος Πικραμένος, εκδ. Αμνηνία, Αθήνα, 1988, σελ. 20-22

Από την πειθαρχική κοινωνία στην κοινωνία του ελέγχου:

Στη νέα εποχή, η εξουσία είναι διάχυτη πλέον και η πειθαρχία αντικαθίσταται από τον έλεγχο. Ο **έλεγχος** αυτός είναι **συνεχής**, αδιάκοπος και επιτυγχάνεται μέσω της εγκαθίδρυσης ενός μόνιμου “*βλέμματος*” που επιτηρεί όλους τους ανθρώπους, καταγράφοντας την κάθε τους κίνηση, καθώς η απομόνωση από το δημόσιο ή τον διαδικτυακό χώρο είναι πλέον αδύνατη. Ο **επιτηρητής** αλληιάζει μορφή στην νέα κοινωνία. Γίνεται ανόσωπος και ανώνυμος, χωρίς να διατηρεί την παλιά του ταυτότητα, αυτή του δεσμοφύλακα, του γιατρού, του αστυνομικού ή του κράτους, και, έτσι, **δύσκολά εντοπίζεται ή προσδιορίζεται**. Το δίπολο επιτήρηση/πειθαρχία αλληιάζει και αντικαθίσταται από το δίπολο επιτήρηση/έλεγχος.

Στις πειθαρχικές κοινωνίες, βασικό χαρακτηριστικό αποτελούσε ο εγκλεισμός και η πειθαρχία. Κυρίαρχο ρόλο διαδραμάτιζαν το σώμα, ο χώρος και ο χρόνος. Αφενός, δηλαδή, υπήρχε ο έλεγχος που ασκείτο στο εκάστοτε “σώμα” προς όφελος της κυρίαρχης εξουσίας και, αφετέρου, η συγκέντρωση και η κατανομή των παραβατών (ή εγκλεισμένων) στο χώρο και η επιτήρηση και πειθαρχία τους στο συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο. Πρόκειται για μια μορφή ελέγχου, που απομονώνει τον παραβάτη από το κοινωνικό σύνολο και αποσκοπεί στον σωφρονισμό

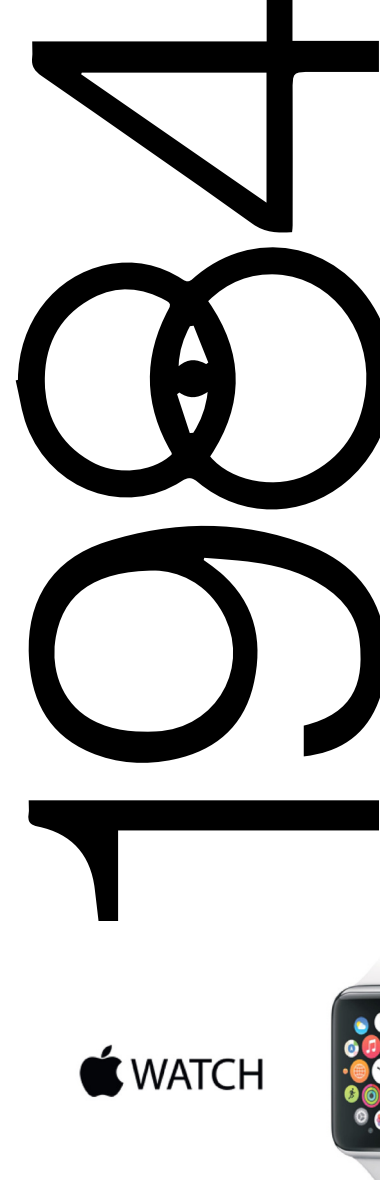
του μέσα σε συγκεκριμένα χωρικά όρια.

Ο Gilles Deleuze παραθέτει ένα καινούργιο είδος κοινωνίας, αυτό της **κοινωνίας του ελέγχου**. Η στροφή προς μια τέτοια κοινωνία γίνεται μετά το τέλος του β' Παγκοσμίου Πολέμου.¹⁰ Στην νέα αυτή κοινωνία, η συγκέντρωση σε ένα συγκεκριμένο χωρικό πλαίσιο δεν είναι απαραίτητη. Αντίθετα, διαχέεται στον χώρο, χρησιμοποιώντας νέα μέσα, ώστε να μην περιορίζεται μόνο σε έναν τόπο. Η διαχείριση του χρόνου αλλιάζει, το σώμα ελέγχεται συνεχώς, χωρίς αρχή και τέλος. Ο Deleuze συγκρίνει τους χώρους εγκλεισμού με το να βρίσκεται κανείς σε σύνδεση/online, σε ένα συνεχές δίκτυο. Η κοινωνία του ελέγχου χρησιμοποιεί νέα εργαλεία πειθάρχησης τους σώματος. Τα νέα εργαλεία με την βοήθεια της τεχνολογικής ανάπτυξης επιτρέπουν την επιτήρηση εξ αποστάσεως, ξεφεύγοντας, έτσι, από τα όρια του χώρου με τις κάμερες και τους δορυφόρους και καταγράφουν την κάθε διαδικτυακή κίνηση. Εκεί, λοιπόν, όπου ο έλεγχος παρέμενε στα όρια ενός ιδρύματος, στο οποίο είχαν τοποθετηθεί οι παραβάτες, οι άρρωστοι και οι εργάτες, βρίσκεται στις μέρες μας παντού, χωρίς κανένα περιορισμό. Στις κοινωνίες ελέγχου, αυτό που έχει σημασία δεν είναι το όριο, αλλά ο υπολογιστής που αποκαλύπτει την θέση του καθενός οποιαδήποτε στιγμή.¹¹

¹⁰ Deleuze Gilles, *Η Κοινωνία του Ελέγχου*, εκδ.

Ελευθεριακή Κουίλτορα, Αθήνα, 2001, σελ. 9 - 10

¹¹ Οπ.ΙΟ, σελ. 15



Εικ. 3-4: Ο Μεγάλος Αδελφός του 1984 και το iWatch της Apple Inc.

Καθώς η ηλεκτρονική εποχή ξεκινούσε, ο George Orwell περίμενε προνοητικά ότι οι συσκευές τηλεπικοινωνίας θα αντικαθιστούσαν τον ρόλο του φρουρού στον φανταστικό κόσμο του 1984, η τηλεόραση μετατράπηκε σε ένα πανταχού παρόν όργανο επιτήρησης. Η προβλεπόμενη εικόνα του Big Brother ήταν μια συνεχής υπενθύμιση ότι βρίσκεται κάπου και παρακολουθεί.¹² Ωστόσο, ο Orwell δεν υπολόγισε τις τεχνικές δυσκολίες που υπήρχαν για την εφαρμογή της δυστοπικής του κοινωνίας στην πραγματικότητα και η κοινωνία που οραματιζόταν δεν θα μπορούσε να λειτουργήσει ακριβώς κατά αυτόν τον τρόπο. Ενδεικτικά, θα υπήρχε πρόβλημα συλλογής και κατανομής των πληροφοριών από όλους τους δέκτες, καθώς έλειπε το εργατικό δυναμικό και ο χώρος. Ωστόσο, αντί για τον "Μεγάλο Αδελφό" που φανταζόταν, παρουσιάστηκε ένα πλήθος από "Μικρούς Αδελφούς". Κάθε πιθανή ψηφιακή συσκευή ή ηλεκτρονικός υπολογιστής ενδέχεται να καταγράψει στοιχεία της καθημερινότητας μας, ενώ κάθε ψηφιακή συναλλαγή αφήνει ίχνη στο διαδίκτυο. Τεράστιες βάσεις δεδομένων ξεκίνησαν να συσσωρεύονται, ευφυή λογισμικά Η ταινία "The Truman Show" (Peter Weir, 1998) εστιάζει σε μια τεχνητή πόλη του Μεγάλου Αδελφού, στην οποία όμως ο πρωταγωνιστής δεν γνωρίζει ότι παρακολουθείται μόνιμα καθώς είναι ο ήρωας ενός 24ωρου τηλεοπτικού σόου. Έχει χαρακτηριστεί ως η ταινία που προέβλεπε το φαινόμενο των ριάλιτι, ενώ καταδεικνύει τις παρενέργειες που μπορεί να έχει η επιτήρηση στον άνθρωπο θεατή - θύμα.

έλησαν το πρόβλημα συλλογής και ταξινόμησης των πληροφοριών, με αποτέλεσμα η σύνθεση όλων των “ψηφιακών ιχνών” να παρουσιάζει μια πλήρη εικόνα για τις ζωές όλων. Διανύουμε, έτσι, μια νέα εποχή επιτήρησης δεδομένων, ή αλλιώς “dataveillance”.¹³

Στις σύγχρονες κοινωνίες, η λογική του μεμονωμένου χώρου φυλάκισης τροποποιείται, χωρίς, όμως, να καταργείται η έννοια της φυλακής. Με τη χρήση των νέων τεχνολογιών επιτήρησης και τιμωρίας, η εξουσία δεν ασκείται βάσει του διαχωρισμού ιδιωτικού και δημόσιου χώρου. Αντιθέτως, η επιτήρηση εξάγεται από την φυλακή και εγκαθίσταται στην κοινωνία, θοδώνοντας τα όρια μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου. Επιπλέον, η συλλογή και η ταξινόμηση προσωπικών δεδομένων ενισχύουν τον κοινωνικό έλεγχο, χρησιμοποιώντας τις συνθήκες επιτήρησης από τον χώρο εγκλεισμού στον ανοιχτό κοινωνικό χώρο, γεγονός που σηματοδοτεί την μετάβαση από την κλασική επιτήρηση ή “surveillance”, σε μια ολική επιτήρηση ή “omniveillance”.¹⁴ Στην νέα μορφή παρακολούθησης, ο επιτηρούμενος αντιμετωπίζεται ως πιθανός ύποπτος για διάπραξη αδικημάτων. Οι μηχανισμοί ελέγχου έχουν αλλιάξει και δεν υφίσταται η χωρική εστιασμένη παρακολούθηση, αλλά η χωρίς

¹³ Mitchell J. William, *City of Bits: space, place and the infobahn*, The MIT Press, 1996, σελ. 157

¹⁴ Συλλογικό έργο, *Όψεις της νέας παρακολούθησης* : Διεθνείς και ελληνικές προσεγγίσεις, επιμέλεια: Σαματάς Μηνάς, Αθήνα 2010, εκδ. Βιβλιόραμα



όρια επιβλεψη. Ο νομιμοποιημένος αδιάκοπος έλεγχος αποσκοπεί στην καταγραφή κάθε πιθανής παράβασης και, συνεπακόλουθα, στην επιβολή μιας αντίστοιχης ποινής. Επιπλέον, η λήψη μέτρων ασφάλειας έχει αυξηθεί, έχοντας ως βασικό επιχείρημα την προστασία από οποιονδήποτε πιθανό κίνδυνο, φανταστικό ή μη.

Οι αλληλαγές στα μοντέλα ελέγχου και επιτήρησης δε θα μπορούσαν να μην επηρεάσουν, επίσης, τον τρόπο και την γενικότερη αντίληψη περί τιμωρίας. Το ηλεκτρονικό βραχιόλι είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της αλληλαγής των ποινικών μέτρων. Η εφαρμογή του αφαιρεί τον κρατούμενο από τα στενά όρια της φυλακής και τον μεταφέρει στον ιδιωτικό χώρο της κατοικίας, καθώς η επιτήρηση ανάγεται πλέον στον ανοιχτό δημόσιο χώρο. Η θέση του κρατούμενου εποπτεύεται συνεχώς και ο έλεγχος διαχέεται σε όλους τους χώρους μέσα στους οποίους κινείται και ζει. Από την στιγμή που ο σωφρονισμός μεταφέρεται σε ένα ιδιωτικό χώρο ή στα όρια ενός κοινωνικού συνόλου, δεν υπάρχει ένας αυστηρά προδιαγεγραμμένος σωφρονιστικός χώρος. Η κίνηση του κρατούμενου στο ανοιχτό περιβάλλον μεταβάλλει συνεχώς τον τόπο έκτισης της ποινής, συνδυάζοντας την κοινωνική ζωή, την εργασία και τις προσωπικές σχέσεις με τον σωφρονισμό. Στα πλαίσια της υιοθέτησης των διαφορετικών ποινών και της βίντεο-επιτήρησης, δεν καταργείται μόνο η έννοια του χώρου, αλλά συνάμα η έννοια του

χρόνου αλληλίζει μορφή, καθώς η εποπτεία από τα νέα ηλεκτρονικά μέσα δεν έχει συγκεκριμένη διάρκεια. Η **αόριστη διάρκεια επιτήρησης** εφαρμόστηκε ως μέτρο αυξημένης ασφάλειας στους δημόσιους και ιδιωτικούς χώρους, εγκαθιστώντας κάμερες για τον έλεγχο της κυκλοφορίας και συστήματα βίντεο-επιτήρησης.

Σήμερα, εκτός από τις μορφές επιτήρησης που προαναφέρθηκαν και αποτελούν κατά βάση μέτρα ασφάλειας, υπάρχει και η παράμετρος της επιτήρησης στον κυβερνοχώρο. Τα δεδομένα που ψάχνει ένας χρήστης στον προσωπικό υπολογιστή του, καταγράφονται και χρησιμοποιούνται για διαφημιστικούς λόγους. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν έναν χάρτη με πληροφορίες (π.χ. τοποθεσία, ενδιαφέροντα, φίλους) για όλα τα άτομα που επιλέγουν να μοιραστούν την ζωή τους στο διαδίκτυο. Υπάρχει, βέβαια, και η πιθανότητα καταγραφής ψηφιακών δεδομένων χωρίς την άδεια του εκάστοτε χρήστη που είτε έχει πέσει θύμα υποκλοπής, είτε παρακολουθείται από κρατικές υπηρεσίες.

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι η **επιτήρηση** φαίνεται να έχει δύο όψεις: αφενός, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως **μέτρο ασφάλειας** και, αφετέρου, έχει σκοπό τον **έλεγχο** και την **χειραγώγηση**.¹⁵

¹⁵ David Lyon, *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994, σελ. 33

«Πρέπει να απαληλαγούμε από την ψευδαίσθηση ότι η επιβολή των ποινών γίνεται με σκοπό να κατασταθούν τα εγκλήματα. Τα σωφρονιστικά μέτρα δεν παίζουν μόνο τον αρνητικό ρόλο της καταστολής, αλλιώς, επίσης, το “θετικό” ρόλο της νομιμοποίησης της εξουσίας, η οποία επιβάλλει τους κανόνες».*

* Foucault Michel, *Ο μεγάλος εγκλεισμός*, εκδ. Μαύρη Λίστα, Αθήνα, 1999, σελ. 93



ΙΧΝΟΓΡΑΦΗΣΗ των ελεγχόμενων δυστοπικών κοινωνιών του κινηματογράφου:

β. ιχνογράφηση των ελεγχόμενων δυστοπικών κοινωνιών του κινηματογράφου

Από το Metropolis μέχρι σήμερα

Τα ίχνη των ουτοπικών και δυστοπικών οραμάτων αστικοποίησης στις κινηματογραφικές κατασκευές φανταστικών και εικονικών πόλεων, με έμφαση στην συνεχώς εναλλασσόμενη λειτουργία της πόλης, της τεχνολογίας και της κοινωνίας, διαφαίνονται στο είδος της επιστημονικής φαντασίας, το είδος που αναφέρεται άμεσα σε μελλοντικά οράματα.

Στα πρώτα στάδια της κινηματογραφικής επιστημονικής φαντασίας, όπως είναι το *Metropolis* (1927), η ίδια η πόλη αντιπροσωπεύει το μέλλον και αποτελεί ένα προνομιακό παρατηρητήριο για τα ουτοπικά οράματα. Γυρισμένη την δεκαετία του 1920, σε μια μεταβατική περίοδο στην Γερμανία, απεικονίζει χαρακτηριστικά τις κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες που επικρατούσαν.¹ Με την πάροδο των χρόνων και την εξέλιξη της τεχνολογίας, η πόλη και ο ρόλος της αλληλάζει, και, συνεπακόλουθα, τροποποιείται και η απεικόνιση της στον κινηματογράφο. Τώρα, ακόμα και αν η σκηνογραφία (setting) είναι αστική, οι ουτοπικές –και κυρίως οι δυστοπικές– ταινίες επικεντρώνονται στην σύγκρουση μεταξύ ανθρωπίνης υποκειμενικότητας και εικονικής πραγματικότητας.

Η πόλη από μόνη της δεν συνιστά πλέον το παράθυρο για το μέλλον, καθώς αυτό δεν μπορεί να καθοριστεί από την υλικότητα της τεχνολογικής ανάπτυξης ή από το

¹ Η Γερμανία αντιμετώπιζε μεγάλη οικονομική κρίση, μετά την ήττα της χώρα στο Α' Παγκόσμιο πόλεμο.

ι. φουτουριστικές απαρχές: *Metropolis*

δομημένο περιβάλλον. Αντίθετα, στις σύγχρονες, μεταμοντέρνες ταινίες επιστημονικής φαντασίας, η αφήγηση επικεντρώνεται στη δυσκολία των υποκειμένων να διακρίνουν το πραγματικό από το ψεύδος και την προσομοίωση. *Η έννοια της όρασης αντιστρέφεται* και μετατρέπει το τοπίο σε κάτι δυσδιάκριτο, αποσταθεροποιώντας τον θεατή σε σχέση με τις εικόνες που βλέπει. Η αβεβαιότητά ως προς το αληθινό και το ψευδές εντείνεται με την αυξανόμενη ποσότητα των προβληθόμενων εικόνων.

Όσο ο κινηματογράφος προχωρά στο μέλλον, οι ταινίες φαίνεται να απεικονίζουν πόλεις του παρελθόντος ή πόλεις σε αποσύνθεση. Η νεωτερική - φουτουριστική απεικόνιση των πόλεων στις ταινίες της δεκαετίας του 1920, αρχίζει να θεωρείται σταδιακά αποσαθρωμένη και απαρχαιωμένη και, πολλές φορές, εικονική στις σύγχρονες ταινίες. Η αλληλαγή στον χαρακτήρα της πόλης χρονολογείται γύρω στις δεκαετίες του 1960 και του 1970 την ίδια περίοδο που ασκείται έντονη κριτική στο μοντέρνο κίνημα, όσον αφορά τον αστικό και πολεοδομικό σχεδιασμό και την εμφάνιση των υπολογιστών.



Εικ. 6: Poster της ταινίας *Metropolis*, F. Lang, 1927



Εικ. 7-8: Η "άνω" πόλη του *Metropolis*

Την περίοδο από την βιομηχανική επανάσταση και έπειτα, η εικόνα της μελλοντικής πόλης χρησιμοποιεί την έννοια της μηχανής ως το απόλυτο αντικείμενο οραματισμού, σύμβολο εξέλιξης και προόδου στην δυτική κοινωνία. Οι μελλοντικές εικόνες της πόλης αποκαλύπτουν μια τεχνολογική ευφορία σε μια κοινωνία που έχει ως σύμβολο της την ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη. Οι αναπαραστάσεις της αποτελούν οραματισμούς που αφορούν την *πόλη-μηχανή*, την κοινωνία-μηχανή και τον άνθρωπο-μηχανή, αργότερα.² Οι πρώτες εικόνες του μελλοντικού τοπίου εκείνη την περίοδο, συνδέονται με τις πρώιμες τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής του ατμού, ακολουθώντας το μοντέλο της βιομηχανικής πόλης.

Στις αρχές του 20ου αιώνα, η αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης φαίνεται να αποτελείται από μια επιθυμία απόρριψης των παλαιών τυπολογιών και την αναζήτηση νέων που θα συνάδουν με την νέα βιομηχανική πόλη.

Με το τέλος του Α' Παγκοσμίου πολέμου, η εικόνα της μελλοντικής πόλης φαίνεται να ωριμάζει και να καθορίζεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής, δίνοντας αφορμή για κριτική. Ταυτόχρονα, τα δυστοπικά οράματα για την πόλη του μέλλοντος αυξάνονται, αποτελώντας ένα γόνιμο πεδίο για διάλογο γύρω από την πόλη, που εστιάζει στη δυνατότητα το μέλλον της να αποτελέσει προϊόν σχεδιασμού. Το

² Μακρυδάκης Κωνσταντίνος, *Κινηματογραφικές εκδόσεις της μελλοντικής πόλης*, εκδ. ΤΕΕ, τευχ. 3, 2010, σελ. 107

πλέον χαρακτηριστικό παράδειγμα περιγραφής της μελλοντικής πόλης και η περισσότερο τυπική οπτικοακουστική της έκφραση για εκείνη την περίοδο αποτελεί το *Metropolis* (1927) του Fritz Lang, ταινία σταθμός για τις επιστημονικές φαντασίες που θα την ακολουθήσουν.

Στο *Metropolis*, κυρίαρχο ρόλο έχει το κριτικό πνεύμα, αλλά και ο χαρακτήρισμός της μεγαλούπολης ως τόπο απώλειας, μελλοντικής αποξένωσης των ανθρώπων και κοινωνικής περιθωριοποίησης. Το αστικό τοπίο παρουσιάζεται εφιαλτικό, δυστοπικό, κοινωνικά και οικονομικά άνιστο, με κυρίαρχο φόβο την πιθανή κυριαρχία των μηχανών. Συνιστά μια ταινία με δυστοπικούς συμβολισμούς, που μιλά για την πολιτική, την ουτοπία την μαζική διαβίωση των καταπιεσμένων κοινωνικών ομάδων, την βία της εξουσίας και την απειλή και τον φόβο ενός ολοκληρωτικού καθεστώτος χειραγώγησης και ελέγχου της ανθρωπίνης ύπαρξης. Απεικονίζοντας τον διαχρονικό εφιάλτη, μαρτυρεί την ουτοπική πίστη για το γκρέμισμα ενός καταπιεστικού κόσμου, ενδεικτικό των ιδεολογικών αναζητήσεων και κοινωνικοπολιτικών παραμέτρων της περιόδου του μεσοπολέμου.

Η πόλη διαχωρισμένη κοινωνικά, αποπροσωποποιείται μέσα στον πυκνό ορίζοντα ουρανοξυστών μια άγλης Νέας Υόρκης και μετατρέπεται στην πόλη-ορόσημο του φανταστικού κινηματογράφου. Δεν είναι τυχαίο που αργότερα ταινίες όπως το *Blade Runner*



Εικ. 9: Η εργάτες στην “κάτω” πόλη



Εικ. 10-11: Η πόλη του *Batman* (1989) εμπνευσμένη από την Μητρόπολη.

(1982) και το *Batman* (1989) του Tim Burton είναι φανερά εμπνευσμένες από την πόλη του *Metropolis*. Η τελευταία αντανάκλα τα χαρακτηριστικά μιας κοινωνίας απόλυτα ενταγμένης σε ένα ολοκληρωτικό σύστημα, που χαρακτηρίζει τις δυστοπικές εικόνες των αρχιτεκτονικών ουτοπών στις αρχές του 20ου αιώνα, απεικονίζοντας τις φοβίες για την μελλοντική πόλη.

Το *Metropolis* τοποθετείται στο 2026 και αναπτύσσεται κάθετα σε τρία διακριτά επίπεδα οργάνωσης της οικονομικής, κοινωνικής και πολιτικής ζωής της πόλης: **την υπέργεια πόλη** των ολιγαρχών και της εξουσίας, **το επίπεδο των μηχανών** που συμβάλλουν στην λειτουργία της πόλης και βρίσκονται στα θεμέλιά της και **την υπόγεια πόλη** των εργατών - σκλάβων. Ο χρόνος, όντας πάντοτε σχετικός, δείχνει να έχει σταματήσει για τους κατοίκους της υπέργειας πόλης, ενώ για τους εργάτες περιορίζεται στο ατελείωτο δεκάωρο της βάρδιας τους. Η δυστοπία συνίσταται στην καταπιεστική κατάσταση της υπόγειας ζωής των εργατών.

Ο διαχωρισμός δίνει αντίστοιχα τρία διαφορετικά σκηνικά, κυρίως εσωτερικά, καθώς ο χώρος των μηχανών και η πόλη των εργατών απεικονίζονται ως εσωτερικοί χώροι μεγάλης κλίμακας.

Αφετηρία για τις ιδέες της εποχής σχετικά με την εικόνα της μελλοντικής πόλης αποτελεί η τεχνολογική εξέλιξη. Η ανακάλυψη του σφυρήλατου σιδήρου, για παράδειγμα, αποτελεί

φανερή επιρροή στην εικόνα της Μητρόπολης, με την ανέγερση των πρώτων ουρανοξυστών της Νέας Υόρκης. Διατηρεί μια μορφολογία, η οποία παραπέμπει σε παραδοσιακή αρχιτεκτονική ανατολίτικων λαών, όπως ο τύπος του Ζιγκουράτ και ξεκάθαροι ψυχροί και ψηλοί όγκοι αποτελούν το αστικό τοπίο της ταινίας. Το χαρακτηριστικότερο κτίσμα που δεσπόζει στην πόλη, αποτελεί το σήμα κατατεθέν της ταινίας, με κυκλική κάτοψη και εξωτερικό φέροντα οργανισμό με κοιλώνες σε διάφορους σχηματισμούς.

Στην ταινία χρησιμοποιείται χαρακτηριστικά η αντίθεση ανάμεσα στο φως και τη σκιά, καθώς και γεωμετρικές αφηρημένες συνθέσεις. Η πόλη απεικονίζεται και τη νύχτα, φωταγωγημένη από προβολείς, με παράθυρα φωτισμένα και επιγραφές που αναβοσβήνουν στις όψεις των κτηρίων, ενώ τα διάφορα ιπτάμενα οχήματα ορίζουν την κλίμακά της.

Το επίπεδο των μηχανών τοποθετείται στο ενδιάμεσο στάδιο μεταξύ της υπέργειας "άνω" πόλης και της υπόγειας πόλης των εργατών. Μοιάζει στην ουσία με ένα τεράστιο εργοτάξιο, όπου η κλίμακα των μηχανών και των υποστυλωμάτων από μπλετόν που τις στηρίζουν, δίνει την εντύπωση πως αποτελούν τα θεμέλια της Μητρόπολης.

Το επίπεδο χωροθετείται υπόγεια, με κτίρια και πολυκατοικίες και γεωμετρικές φωτοσκιάσεις στις όψεις τους, που συμβάλλουν στη δυστοπική εικόνα της. Στην ουσία, πρόκειται



Εικ. 12: Οι μηχανές του *Metropolis*



Εικ. 13: Η εργατική τάξη

Εικ. 14: *Maria's Transformation*

για έναν χώρο με οροφή και τεχνητό φως, διατεταγμένο με εστίες σε αυστηρό κάναβο. Η απεικόνιση και η δυναμική της υπόγειας σκοτεινής πόλης κυριαρχεί και στις μετέπειτα φιλημικές αναπαραστάσεις της φανταστικής πόλης.

Έναν κάθετο διαχωρισμό οραματιζόταν και ο Γερμανός αρχιτέκτονας και πολεοδόμος Ludwig Hilberseimer, όπου δύο πόλεις θα διαρθρώνονταν η μια πάνω από την άλλη. Στο πρώτο επίπεδο, η "εμπορική" πόλη, με την κυκλοφορία των οχημάτων, και στο δεύτερο, η πόλη "κατοικία", με τις κινήσεις των πεζών. Η πρότασή του για μια κάθετη "πολυώροφη" μητρόπολη, όπου η διασκέδαση, η εργασία και η κυκλοφορία θα αρθρώνονταν κατακόρυφα ήταν μια κριτική της δυναμικής των καπιταλιστικών πόλεων. Στο βιβλίο του *Metropolisarchitektur*, ο Hilberseimer ορίζει την μητρόπολη ως προϊόν της οικονομικής ανάπτυξης της σύγχρονης εποχής, ως φυσικό και αναγκαίο αποτέλεσμα της παγκόσμιας εκβιομηχάνισης.

Η απεικόνιση του ολοκληρωτισμού, οι ταξικά καθορισμένες κοινωνικές ανισότητες, ο φόβος και ο έλεγχος, οι ατομικές και οι συλλογικές εξεγέρσεις αποτέλεσαν τα βασικά φιλημικά και ιδεολογικά μοτίβα για την απαρχή του κινηματογράφου των αρχιτεκτονικών δυστοπιών. Το *Metropolis*, ταινία ορόσημο σχετικά με τον τρόπο που αναπαρίσταται μια φανταστική πόλη, υπήρξε και η πρώτη ταινία η οποία εισήγαγε την ιδέα της άμεσης σύνδεσης κινηματογράφου

και αρχιτεκτονικής υπό την έννοια ότι μέσα από την κινηματογραφική αναπαράσταση μπορεί να “υλοποιηθεί” το θεωρητικό και σχεδιαστικό επίπεδο της αρχιτεκτονικής φαντασίας.³ Σε μια κριτική για την ταινία, ο Ισπανός κινηματογραφιστής Λουίς Μπουνιουέλι, αναφέρει χαρακτηριστικά πως ο αρχιτέκτονας θα αντικαταστήσει το σκηνογράφο. Η ταινία θα είναι ο πιο πιστός μεταφραστής των ονείρων του αρχιτέκτονα.⁴ Στο ίδιο πλαίσιο, ο Walter Benjamin προσθέτει πως ο κινηματογράφος εξασφαλίζει τεράστια και αφάνταστη ελευθερία κινήσεων, ανακαλύπτοντας άγνωστες και ανεξερευνήτες πτυχές.⁵

Σε αντίθεση με το *Metropolis*, το *Things to Come* (1936) του H. G. Wells που κυκλοφόρησε εννιά χρόνια αργότερα, παρουσιάζει μια αντί-διαμετρική εικόνα για τη μελλοντική πόλη. Η πόλη παραμένει φανταστική, αλλά με σαφή αρχιτεκτονικό σχεδιασμό σε ένα οργανωμένο με σκέψη μέλλον που διαδραματίζεται σε μια πόλη της Αγγλίας, με συμβολικό όνομα “Everytown”. Ο σχεδιαστής των σκηνικών Vincent Korda εμπνευσμένος από τον Le Corbusier, πήρε ιδέες και μορφές από το βιβλίου του Για μια αρχιτεκτονική (1923) και κατέληξε στις τελικές

3 Οπ. 2, σελ. 108

4 Συλλογικό έργο, Fritz Lang's *Metropolis: cinematic visions of technology and fear*, edited by Michael Minden and Holger Bachmann, Camden House, 2000, σελ. 106

5 Walter Benjamin, *Δοκίμια για την Τέχνη*, μετ. Δημοσθένης Κούρτοβικ, εκδ. Κάλβος, Αθήνα, 1978, σελ. 31-32



Εικ. 15: Poster της ταινίας *Things to Come* (1936), H. G. Wells



Εικ. 16: Η εικόνα της Everytown



Εικ. 16β: Η αρχιτεκτονική της πόλης

μορφές της ταινίας.⁶

Η ταινία προμηνύει την έναρξη του Β' Παγκόσμιου Πολέμου και εκτυλίσσεται μέχρι το 2036. Οι αρχές της φουτουριστικής αρχιτεκτονικής ακολουθούνται για το σχεδιασμό της, έχοντας βέβαια ως γνώμονα τις ουτοπικές ιδέες της κοινωνίας' έτσι, κάθε γενιά οφείλει να χτίζει τη δική της πόλη, συμβάλλοντας, κατά αυτόν τον τρόπο, σε μια αέναη ανανέωση του δομημένου τοπίου. Το 2036, η ουτοπική πόλη “Everytown” προβάλλει μια μοντέρνα άποψη για την πόλη του μέλλοντος. Μια πόλη εξ ολοκλήρου υπόγεια με έντονο φωτισμό, ενώ τμήμα της οροφής πάνω από την κεντρική πλατεία παραμένει ανοιχτό.

Η αναπαράσταση της πόλης συμβάλλει και εδώ στην συνολική εικόνα της ταινίας. Διατηρεί αρκετά κοινά στοιχεία με την πόλη του *Metropolis*, από τα οποία χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η απεικόνιση της υψηλής δόμησης της μεγαλούπολης με την χρήση πολυώρων κτιριακών κατασκευών. Ωστόσο, στην “Everytown” εντείνεται η οριζοντιότητα στην σύσταση των ορόφων, ενώ η απουσία ανοιγμάτων και η καμπυλότητα των μορφών προσδίδουν μια πλαστικότητα στην δομή της πόλης. Οι εσωτερικοί χώροι παρουσιάζουν έντονη διαφάνεια

6 Οι συντελεστές της ταινίας, αρχικά, επιθυμούσαν την επεξεργασία των σκηνικών της ταινίας από τον ίδιο τον Le Corbusier, ο οποίος αρνήθηκε την πρόταση τους και έτσι κατέληξε να αναλαμβάνει τον σχεδιασμό των σκηνικών ο Korda. (Neumann, 1996)

μέσω της χρήσης γυάλινων επιφανειών, ενώ καθαρές, άσπρες μορφές προσδίδουν την αίσθηση του καινούργιου.

Άλλη μια διαφορά ανάμεσα στις πόλεις του *Metropolis* και του *Things to Come* είναι η σχέση τους με τις τεχνολογικές εξελίξεις της εκάστοτε εποχής. Το *Metropolis* συνδέει την τεχνολογική ανάπτυξη με τις καπιταλιστικές ανάγκες της κοινωνίας, ενώ στο *Things to Come*, η εν λόγω πρόοδος συσχετίζεται με τα άμεσα αποτελέσματα του πολέμου και τις ανάγκες που διαμορφώθηκαν μετά το τέλος του.

Οι δύο αυτές ταινίες, λοιπόν, προτείνουν έναν πρωτόπορο για την εποχή σχεδιασμό της μελλοντικής πόλης από δύο διαφορετικές οπτικές. Η "*Metropolis*" ακολουθεί μια διαμόρφωση με βάση τις τεχνολογικές ανακαλύψεις της εποχής και τα πρώιμα αρχιτεκτονικά δείγματα ουρανοξυστών στη Νέα Υόρκη, ενώ η "*Engelhorn*" διαμορφώνει τη καινούρια πόλη μέσα από την απουσία της προηγούμενης, ως απώλεια του πολέμου που προηγείται.

Μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, οι δυστοπικές ή ουτοπικές εικόνες των φανταστικών πόλεων εστιάζουν σε βάθος στις ιδέες του μοντέρνου κινήματος και του αστικού σχεδιασμού. Η μελλοντική πόλη ακολουθεί τη λιτότητα και τον μινιμαλισμό σε κάθε της έκφανση. Το νέο πρότυπο παρουσιάζει τις πόλεις αποκομμένες από τον ιστορικό χρόνο και τον γεωγραφικό τόπο, από την ίδια την ζωή, πόλεις α-τοπικές.

ii. Ο απολυταρχικός “υπολογιστής”: επιστροφή στον ρεαλισμό

Από τη δεκαετία του 1960 και μετά, η δημιουργία φανταστικών πόλεων καταλήγει σε μια διαδικασία επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας. Η πόλη του μέλλοντος πια απεικονίζει τα σύγχρονα τοπία ως μελλοντικά και επανέρχεται στο προσκήνιο η έννοια της καθημερινής πραγματικής πόλης.

Με την εξελικτική πορεία της τεχνολογίας των υπολογιστών, η αναγκαιότητα απεικόνισης του αστικού τοπίου ως έχει άρχισε να μειώνεται. Τα οράματα για το μέλλον άρχισαν να συνδέονται περισσότερο με την αόρατη πτυχή της τεχνολογίας και λιγότερο με τον ορατό σχεδιασμό και τις αστικές κατασκευές.

Η μελλοντική πόλη δεν αποτελεί πλέον αυτοσκοπό και δεν απεικονίζεται ως αυτόνομο αστικό μοντέλο. Στο *Alphaville* (1965) του Jean-Luc Goddard ο υπολογιστής φαίνεται να ελέγχει την ομώνυμή πόλη.⁷ Πρόκειται για μια μεταβατική ταινία, που αντιπροσωπεύει τη στροφή προς μια εικονική πραγματικότητα, ενώ ταυτόχρονα ακολουθεί την πιστή σε μια ρεαλιστική απόδοση της πόλης. Παράλληλα, στην ταινία του Stanley Kubrick 2001: Οδύσσεια του Διαστήματος ακολουθείται μια αντιδιαμετρική προσέγγιση στην απεικόνιση της πόλης. Η ανθρώπινη πόλη μετατρέπεται σε

⁷ Mennel Barbara, *Cities and Cinema*, 2008, Routledge, New York, σελ. 134



Εικ. 17: Poster της ταινίας *Alphaville* (1965), J. L. Godard

τόπο προσωρινής μετάβασης και μεταφέρεται, πλέον, στο διάστημα υπό τη μορφή σταθμού.⁸

Ο υπολογιστής φαίνεται να καταλαμβάνει μεγάλο χώρο στο κέντρο της πόλης του *Alphaville* και συμβολίζει άληη μια μετάβαση, όσον αφορά στην παράδοση ανάπτυξη της μεταμοντέρνας πόλης, η οποία καταλήγει να είναι μια πόλη του παρελθόντος. Το παλιό συνυπάρχει με το καινούργιο, και, κατά συνέπεια, η αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης διαθέτει πραγματικά στοιχεία. Τα υπάρχοντα κτήρια αποτελούν το σκηνικό, χωρίς να δίνεται απαραίτητα έμφαση σε μια μοντέρνα ή φουτουριστική αρχιτεκτονική. Η ταινία παρουσιάζει μια φαινομενική επιστημονική φαντασία, η οποία αναμειγνύεται με το στυλ του φιλμ νουάρ, με στόχο την κριτική της αστικοποίησης, ως απάνθρωπη. Η περισσότερη δράση του πρωταγωνιστή εκτυλίσσεται σε ένα δωμάτιο ξενοδοχείου, ένας μεταβατικός χώρος, τυπικό για ένα φιλμ νουάρ. Η Kaja Silverman⁹ χαρακτηρίζει το δυστοπικό στοιχείο του *Alphaville* ως ένα τεχνοκρατικό όραμα, με τα σκηνικά να παραπέμπουν σε κάτι από τα αστυνομικά μυθιστορήματα του 1930.

Ο πρωταγωνιστής, ένας πράκτορας του FBI, ξεκινάει μια αποστολή σε μια πόλη, που μοιάζει με το Παρίσι, χωρίς, όμως, να περιλαμβάνει τα

⁸ Μακρυδάκης Κωνσταντίνος, *Κινηματογραφικές εκδοχές της μελλοντικής πόλης*, εκδ. ΤΕΕ, τευχ. 3, 2010, σελ. 111

⁹ Θεωρητικός και ιστορικός τέχνης. Γεννήθηκε το 1947 στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής και ζει και εργάζεται στην Φιλαδέλφεια της Πενσυλβανίας.

τυπικά σημαίνοντα του, σε μια διαδικασία ριζικού εκσυγχρονισμού. Η "Alphaville" αναδεικνύεται ως **η αποστειρωμένη εικόνα του παρόντος**, ένας τόπος **χωρίς σημεία αναφοράς**, κλειστοφοβικός, ελλειπής συναισθημάτων, με έντονο το στοιχείο του φόβου απέναντι στην εξουσία και στο ρόλο της τεχνολογίας στο άμεσο μέλλον.

Η πόλη, κατασκευασμένη από έναν επιστήμονα, έχει αλληλωθεί και ελέγχεται από μηχανές και έναν μεγάλο υπολογιστή, τον Alpha 60, ο οποίος δέχεται εντολές από τον επιστήμονα και με τον οποίο έρχεται αντιμέτωπος ο πρωταγωνιστής. Η πόλη, όπως προαναφέρθηκε, που χρησιμοποιείται ως υπόβαθρο για την ταινία και συμβολίζει το μέλλον, είναι το Παρίσι κατά τη δεκαετία του 1960. Το δυστοπικό στοιχείο, στη συγκεκριμένη περίπτωση, αυτό της αποξένωσης μιας πόλης, δεν προκύπτει μέσω ενός νέου σχεδιασμού που προτείνει μια πόλη ριζικά αλληλεγμένη, αλλά φαίνεται από τον τρόπο, με τον οποίο η ταινία προβάλει μια γνωστή πόλη με ανοίκειους τρόπους.

Το *Alphaville* λειτουργεί ως μια στιγμή συνάντησης της νεωτερικότητας και του μεταμοντέρνου, με την αντίληψη του χωροχρόνου να αλληλάζει ολοκληρωτικά, από το πρώτο στο δεύτερο. Επιπλέον, έντονη σημασία φαίνεται να έχει και ο ρόλος της χρονικότητας, καθώς και η σχέση της με τον υπολογιστή. Η K. Silverman εξηγεί ότι το δίπολο στο ρόλο του υπολογιστή, ο οποίος είναι ταυτόχρονα εκτός χωροχρόνου,



Εικ. 18-20: Η επιτήρηση στο *Alphaville*

αποτελείται από πολλές μονάδες μνήμης. Δεν μπορεί να ξεχάσει, αλλά ούτε και να κάνει ανασκόπηση των μνημών του. Η ταινία εισάγει την έννοια της σύγκρουσης των ανθρώπινων συναισθημάτων με την τεχνολογική μνήμη και πραγματικότητα, μια θεματική πάνω στις διαφορές τεχνητής νοημοσύνης και ανθρώπου, που συνεχίζεται έντονα και σε επόμενες ταινίες. Το *Alphaville* δε μας προσφέρει απλά έναν αφηρημένο διάλογο μεταξύ της χρονικότητας και της ανθρώπινης συνείδησης, αλλά τοποθετεί και τα δύο σε ένα αναγνωρίσιμο αστικό τοπίο, ένα χαρακτηριστικό της επιστημονικής φαντασίας να εδραιώνει την σύγκρουση μεταξύ του ακραίου ορθολογισμού και του πνευματικού συναισθήματος σε ένα αστικό τοπίο.

Η ταινία ακολουθεί αρκετά στερεότυπα της κατηγορίας της, παρ'όλαυτά, διακρίνεται για ένα συνδυασμό χαρακτηριστικών και παραπομπών από άλλες ταινίες και κλασικά μυθιστορήματα: χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το όνομα του επιστήμονα Nosferatu, που παραπέμπει στο ομότιτλο γερμανικό θρίλερ. Ο συγκεκριμένος αυτός δημιουργεί μια μίξη του μεταμοντέρνου, σε ένα κατά τα άλλα τυπικό σύγχρονο αστικό σκηνικό, προκαλώντας σύγχυση μεταξύ αφήγησης και σκηνικού.

Η συγκεκριμένη ταινία αντανάκλα τη στιγμή που οι έννοιες του χωροχρόνου υποβλήθηκαν σε τροποποιήσεις, από μια μοντέρνα σε μια μεταμοντέρνα αντίληψη.

Αργότερα, οι ταινίες που ακολούθησαν αγνοούν την χωροχρονική συνοχή, μέσα από την χρήση της εικονικής πραγματικότητας. Δημιουργούν μια εμπειρία για τον θεατή, στην οποία οι δείκτες του χρόνου και του χώρου είναι αποπροσανατολισμένοι, ενώ στην ουσία το *Alphaville*, παρόλο που παρουσιάζει την ίδια προβληματική στην αφήγηση του, τα τοποθετεί σε ένα τοπίο με συνεκτικές εικόνες μιας ολόκληρης πόλης, με μια γραμμική αφήγηση απροσδιόριστου χρονικού διαστήματος.

Στην ταινία *1984* (Michael Radford, 1984) που βασίστηκε στο ομότιτλο μυθιστόρημα του Orwell, το Λονδίνο του μέλλοντος έχει καταργήσει τα όρια μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου χώρου, λειτουργώντας, έτσι, ως η έδρα του Μεγάλου Αδελφού. **Οι κάμερες είναι στημένες σε κάθε γωνία και σε κάθε σπίτι, παρακολουθώντας και ελέγχοντας κάθε κίνηση.** Η κινηματογραφική πόλη εκπροσωπεί και ενσαρκώνει την εξουσία, ως ένα σύστημα που διαχέεται με απόλυτο τρόπο στο οικιστικό περιβάλλον. Το Λονδίνο, πλέον, ιχνηλατεί τη σημερινή εκδοχή του, με τους πολίτες του να “φωτογραφίζονται” συνεχώς από το άγρυπνο μάτι της κάμερας και να εκφοβίζονται από αντιτρομοκρατικούς παράγοντες.



Εικ. 22: Υπό το βλέμμα του Big Brother (1984)

“Η ενσωμάτωση του πραγματικού στην πόλη του μέλλοντος δεν είναι, απαραίτητα, αποδοχή του.

Συμπυκνώνει την κριτική της υπαρκτής πόλης, προβάλλοντας τη δυναμική που χαρακτηρίζει, όχι μόνο την υποθετική μέλλοντική κοινωνία, αλλιά και την πραγματική κοινωνία.

Η εικόνα της πόλης του μέλλοντος αποτελεί μέσο διερεύνησης της βιωμένης πραγματικότητας, αντανakλώντας τις κοινωνικές τάσεις και ανησυχίες της εκάστοτε εποχής.”¹⁰

¹⁰ Μακρυδάκης Κωνσταντίνος, *Κινηματογραφικές εκδοχές της μελλοντικής πόλης*, εκδ. ΤΕΕ, τευχ. 3, 2010, σελ. 110

iii. Ο ρόλος του υπερήρωα στην απαρχαιωμένη πόλη

Οι ταινίες που ακολουθούν συνεχίζουν να βασίζονται μεθιλοντικές αφηγήσεις στις ρεαλιστικές απεικονίσεις των σύγχρονων πόλεων.

Αποφεύγουν τις έντονες φουτουριστικές εικόνες της πόλης και συνδέουν την αφήγηση με *πόλεις που ανήκουν στο τώρα* ή και σε παλαιότερες χρονικές περιόδους. Οι ουτοπικές - δυστοπικές πτυχές της επιστημονικής φαντασίας αντανακλώνονται στους πρωταγωνιστές, συνήθως με υπεράνθρωπες δυνάμεις, οι οποίες είναι στην υπηρεσία της πόλης και του έθνους που βρίσκεται σε κρίση. Ξεκινάει μία τάση μεταφοράς των ηρώων από τα κόμικς στην μεγάλη οθόνη, η οποία συνεχίζεται μέχρι και σήμερα. Στο *Superman* (1978) του R. Donner, η πόλη δεν αποτελεί μέρος του φουτουριστικού σκηνικού, αλλά, αντίθετα, ο ίδιος ο Σούπερμαν είναι αυτός που αντιπροσωπεύει τα ουτοπικά στοιχεία της ταινίας.

Η πόλη τοποθετείται στο παρόν, σε μια περίοδο, όπου η επιστημονική φαντασία χάνει το ενδιαφέρον της για το αστικό τοπίο, καθώς το δομημένο περιβάλλον σχετιζόταν λιγότερο με τα ουτοπικά οράματα αστυφιλίας του μοντέρνου και άρχισε να είναι αντικείμενο τεχνολογικής εποπτείας. Το σύστημα που ελέγχει την πόλη δεν είναι ίδιο με το "1984". Εν προκειμένω, ο **πρωταγωνιστής λειτουργεί ως η ζωντανή κάμερα** που ακούει και ελέγχει τα πάντα για το καλό της πόλης του. Η ταινία αντιπαραβάλλει δύο πόλεις: αφενός, η μια στον πλανήτη Krypton, η οποία είναι τεχνολογικά προηγμένη, και,



Εικ. 23-25: Ο υπερήρωας "παρακολουθεί"



Εικ. 24: Επιτήρηση του σταθμού

αφετέρου, η άλλη στη Γη, η οποία φαίνεται να είναι η Νέα Υόρκη, τη δεκαετία του 1970, και απαρτίζεται από τα μέσα ενημέρωσης, μια πολυπολιτισμική καθημερινή ζωή, ένα έντονο στοιχείο φεμινισμού, και ένα εγκληματικό υπόκοσμο με πρόσβαση στην τεχνολογία. Στην πρώτη, η τεχνολογία απεικονίζεται ως θετικό στοιχείο και στην άλλη συνδέεται με το έγκλημα. Το φουτουριστικό περιβάλλον του Krypton θυμίζει την φουτουριστική πόλη, όπως απεικονίζεται στο *Metropolis*.¹¹

Το *Superman* διατηρεί το μοτίβο της κάθετα διαρθρωμένης πόλης που ξεκίνησε το *Metropolis*. Εδώ, η πόλη είναι κάθετα διαχωρισμένη σε άνω και κάτω, όπως η Μητρόπολη. Ειδικότερα, **η κάτω πόλη** σχετίζεται με την **εγκληματικότητα**, η οποία παρουσιάζεται ως υπερβολική και παρακμιακή και φωτίζεται τεχνητά. Σε αντίθεση με την προαναφερθείσα, η **άνω πόλη** αντιπροσωπεύει την **ενάρετη ηλιεργία της πόλης**, τον χώρο όπου ζει και κινείται ο πρωταγωνιστής - ήρωας. Το τελευταίο αντιστρέφει τις αξίες που σχετίζονται με την κάθετη οργάνωση της Μητρόπολης, όπου η εξουσιαστική αρχή τοποθετείται υπέργεια και η καταπιεσμένη εργατική κοινωνία υπόγεια. Το *Metropolis* ασκούσε κριτική στην έντονη εκμετάλλευση της εργατικής τάξης από τους καπιταλιστές, ενώ το *Superman* συσχετίζει

¹¹ Mennel, Barbara, *Cities and Cinema*, 2008, Routledge, New York, σελ. 136 - 138

iv. η εικονική πόλη του παρελθόντος: η μεταμοντέρνα εκδοχή

τους πλούσιους αστούς με την εγκληματικότητα και την σκοτεινή πλευρά της πόλης.

Ο ρόλος των υπερηρώων, αποτελεί μια μορφή συνεχούς ελέγχου και επιτήρησης, με σκοπό την ασφάλεια και ευημερία της κοινωνίας. Στην περίπτωση αυτή, ο φόβος της μόνιμης παρακολούθησης αντιστρέφεται σε ένα αίσθημα ασφάλειας που επιφέρει το γεγονός ότι η υπεράνθρωπη αυτή οντότητα θα βρίσκεται διαρκώς σε εγρήγορση, σώζοντας τους πολίτες από οποιοδήποτε κακό.



Οι πρώτες ταινίες επιστημονικής φαντασίας φαίνεται πως απεικονίζουν δυστοπικές και ουτοπικές ιδέες, με υπόβαθρο κατά βάση μια φουτουριστική πόλη. Από τη δεκαετία του 1960 με 1970, οι ταινίες παρουσιάζουν σύγχρονες πόλεις με δυστοπικά χαρακτηριστικά και στη συνέχεια, η πόλη του μέλλοντος -είτε πραγματική, είτε εικονική- απεικονίζεται σε αποσύνθεση ή ανήκει στο παρελθόν. Στα τέλη της δεκαετίας του 1970, όπου κυριαρχεί η διάλυση των πόλεων στις ταινίες φαντασίας, κυριολεκτικά και μεταφορικά, ένα νέο κίνημα στο χώρο της επιστημονικής φαντασίας, το "κυβερνοπάνκ", κάνει την εμφάνισή του, περιγράφοντας την επιθετική πλευρά της μεταμοντέρνας στάσης. Η τελευταία εκφράζεται εστιάζοντας στο τεχνολογικό περιβάλλον και στη νέα κοινωνία που αλληιάζει, κυρίως, από την καταναλωτικά προσανατολισμένη αγορά.¹²

Το *Blade Runner* (1982) και το *Brazil* (1985) κατασκευάζουν την πόλη του μέλλοντος μιας ολοκληρωτικά ελεγχόμενης κοινωνίας με υλικά μεταμοντέρνα αρχιτεκτονικής, θέτοντας την ιδέα πάνω από τη μορφή. Προσδίδουν ένα μεταβιομηχανικό υπόβαθρο σε έναν κόσμο καταπίεσης και αποξένωσης, όπου ο μόνος στόχος είναι η επιβίωση. Πρόκειται για πόλεις-φάρους που σηματοδοτούν τις επόμενες μελλοντικές αναφορές, καθώς όσα εξιστορούν

¹² Mennel Barbara, *Cities and Cinema*, 2008, Routledge, New York, σελ. 141

είναι δυνατόν να συγκριθούν με το εδώ και τώρα. Πρόκειται, δηλαδή, για πόλεις, που δίκως να πρωταγωνιστούν και να επισκιάζουν την υπόθεση, συμβαδίζουν με αυτήν και την αναδεικνύουν.

Στο *Blade Runner*, η υπόθεση διαδραματίζεται στο μελλοντικό Λος Άντζελες, με έντονα τα στοιχεία της τεχνολογικής εξέλιξης, ενώ παραπέμπει, παράλληλα, και στην παρακμή και τη φθορά και κυριαρχεί η ανέχεια και η εγκληματικότητα.¹³ Η εικόνα για το μέλλον απεικονίζεται πιο ζοφερή από ποτέ, ακολουθώντας, όμως, μια ρεαλιστική κατεύθυνση. Όλα τα κτίρια απεικονίζονται με σκούρα δομικά υλικά, φθαρμένα και εγκαταλελειμμένα, ενώ στις όψεις τους κυριαρχούν επιγραφές νέων που αναβοσβήνουν, μαζί με τεράστιες οθόνες αναρτημένες σε μεγάλο ύψος, που εκπέμπουν διαφημιστικά μηνύματα.¹⁴

Ειδικότερα, προτάσσεται, με αφορμή τις

¹³ Σύμφωνα με τον σκηνογράφο της ταινίας Lawrence G. Paull, για την αναπαράσταση της μητρόπολης του μέλλοντος πραγματοποιήθηκε έρευνα για την ταυτότητα των μειονοτήτων στις μεγαλουπόλεις. Το αποτέλεσμα της χρησιμοποιήθηκε στην «κατασκευή» του μελλοντικού Λος Άντζελες με αναφορές στην ασιατική κουλτούρα και την αρχιτεκτονική των Μάγια. (Μακρυδάκης, 2010)

¹⁴ Το "*Blade Runner*" έχει κυκλοφορήσει σε 7 διαφορετικές εκδόσεις. Σε ορισμένες, όπως αυτή που κυκλοφόρησε πρώτη το 1982, το τέλος παρουσιάζεται αισιόδοξο με τον πρωταγωνιστή να φεύγει από τα καταπιεστικά όρια του Λος Άντζελες με προορισμό ένα παρθένο τοπίο. Στο Director's Cut που κυκλοφόρησε 10 χρόνια αργότερα, το χαρούμενο τέλος αφαιρείται, παραμένει ασαφές και ο σκηνοθέτης αφήνει την ερμηνεία του στο κοινό.



Εικ. 27: *Brazil* (1985) Terry Gilliam



Εικ. 28: Η κλειστή πόλη

μεγάλες κατασκευές, μια συνολική άποψη για την πόλη, που ακολουθεί τις ιδέες των "Archigram". Στα εσωτερικά σκηνικά, κυριαρχούν, επίσης, τα σκούρα χρώματα, κυρίως, το μαύρο, αλλά και το μπλε, που χρησιμοποιείται για τον φωτισμό των εσωτερικών χώρων, καθώς διαχέεται διαμέσου των παραθύρων, ως κινούμενο φως από τα διερχόμενα ιπτάμενα οχήματα, εντείνοντας το σκοτάδι και δημιουργώντας ατμόσφαιρα μυστηρίου.¹⁵

Το Λος Άντζελες μεταφέρεται στο 2019 και μεταμορφώνεται σε μια τεχνοφοβική δυστοπία, ένα συνονθύλευμα του χθες και του σήμερα. Μια "παγκοσμιοποιημένη" πόλη, πνιγμένη από όλες τις φυλές του κόσμου, σαν μια άλητη βαβέλ, όπου η ισορροπία των σημερινών δεδομένων με τις προοπτικές του μέλλοντος αρχίζει να φθίνει. Η κοινωνία είναι εγκλωβισμένη μέσα σε μια πόλη με κτίσματα-τείχη, που καλύπτονται επιφανειακά από την τεχνολογία της διαφήμισης και τον βομβαρδισμό της πληροφορίας, μέσα σε δρόμους σκοτεινούς και επικίνδυνους.

Ο σκηνοθέτης του *Brazil* (1985), Terry Gilliam, επηρεασμένος από την Οργουελική πόλη, δημιουργεί μια πόλη "κλειστή", με μια αδιαπέραστη επιφάνεια στην θέση του ουρανού, που δεν επιτρέπει καμία επαφή με το φυσικό τοπίο. **Κάθε σημείο της πόλης-παγίδας ελέγχεται ασταμάτητα από την εξουσιαστική αρχή.** Πρόκειται

¹⁵ Μακρυδάκης Κωνσταντίνος, *Κινηματογραφικές εκδόσεις της μελλοντικής πόλης*, εκδ. ΤΕΕ, τευχ. 3, 2010, σελ. 112

iv. η ψηφιακή πόλη

για μια πόλη ακαθόριστη, έναν τεχνολογικό κόσμο, ένα κολλάζ του παλιού με το καινούργιο και του υπαρκτού με το μελλοντικό, που βασίζεται στην εικόνα της βιομηχανικής παραγωγής.

Τα νέα ψηφιακά μέσα αντιμετωπίζουν ζητήματα που απασχολούν την αρχιτεκτονική θεωρία και πρακτική, τόσο στις αρχιτεκτονικές αναπαραστάσεις, όσο και σε αυτή την ίδια την κατασκευή του αρχιτεκτονήματος. Η επίδραση της ψηφιακής τεχνολογίας δεν περιορίζεται μόνο στην παροχή νέων εργαλείων, αλλά επηρεάζει τη σχεδιαστική διεργασία και μέθοδο, τη θεωρία και την αντίληψη του χώρου.¹⁶ Η διαρκής εξέλιξη του ψηφιακού τοπίου, η ρευστότητα και ο συνεχής επαναπροσδιορισμός των ορίων του στοιχειοθετεί ένα νέο ηγετιδίο στην αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης, καθώς την "ανοίγει", την μεταβάλλει σε μία περισσότερο ρευστή, λιγότερο στατική, πιο διαδραστική και ευμετάβλητη.

Πρόκειται, πλέον, για ένα **ψηφιακό αστικό περιβάλλον** με όρια ασαφή και πορώδη προς όφελος των δικτύων σύνδεσης κι επικοινωνίας. Ωστόσο, αυτή η διαστολή των ορίων του επιδρά στη συγκρότηση της ταυτότητάς του, καθώς επιτρέπει τον επαναπροσδιορισμό παραδοσιακών διπολών, όπως πραγματικό-φανταστικό, τωρινό-μελλοντικό, ιδιωτικό-δημόσιο και τοπικό-παγκόσμιο.

Νέοι και ηλεκτρονικά δομημένοι ψηφιακοί κόσμοι γεννιούνται, ορίζοντας καινούργια δεδομένα για τις υφιστάμενες πραγματικές πόλεις. Η νέα αναδυόμενη "πραγματικότητα" παρουσιάζεται πιο έντονα

¹⁶ Mennel, Barbara. *Cities and Cinema*, 2008, Routledge, New York, σελ. 143

από ποτέ στην τριλογία με δομή ηλεκτρονικού παιχνιδιού *Matrix* (1999) των Lana & Lilly Wachowski, όπου λαμβάνει χώρα μια μορφή **αποϋλοποίησης και ανασύνθεσης του αστικού χώρου**. Διαμέσου της ευελιξίας και της ευφυΐας της ψηφιακής τεχνολογίας, εγκαινιάζεται η αναπαράσταση της “κυβερνο-πόλης”.



Στο *Blade Runner* κυριαρχούν έντονα τεchnοφοβικά χαρακτηριστικά, που σχετίζονται με τη μελλοντική εξέγερση των μηχανών, την ενδεχόμενη, δηλαδή, εναντίωσή τους προς το ανθρώπινο είδος.

Αντίθετα, το *Matrix* αντανakλά ακραία σενάρια καταστροφής του ανθρώπινου γένους από υπερ-εξελιγμένες μηχανές και συστήματα τεχνητής νοημοσύνης. Το τοπίο του μέλλοντος παρουσιάζεται δυστοπικό: οι μηχανές βασιλεύουν στο πάνω μέρος, ενώ οι άνθρωποι βρίσκονται εγκλωβισμένοι βαθιά μέσα στην γη, σε απόλυτη απομόνωση.

case studies:

Ο έλεγχος στο *Blade Runner* και στο *Matrix*



BLADE RUNNER

riddley scott, 1982

πληοκή ταινίας

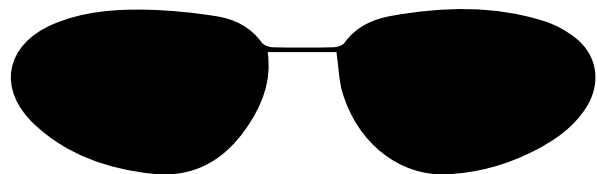
Το *Blade Runner* αφορά σε μία ιστορία που διαδραματίζεται στο Λος Άντζελες, το Νοέμβριο του 2019. Εκείνη την περίοδο, η Γη κλονίζεται και απειλείται με τον αφανισμό της, εξαιτίας της καθολικής απουσίας φυσικών πόρων και της έκλειψης της πλειοψηφίας των φυτικών και ζωικών ειδών της. Από την πλευρά της, η ανθρωπότητα αναζητά τρόπους επιβίωσης σε άλλους πλανήτες. Το προαναφερθέν θα επιτευχθεί με την αρωγή μιας εταιρίας ονόματι Tyrell, η οποία επιχειρεί να εξελίξει τα ρομπότ σε μια προηγμένη φάση τους, τη "Nexus-6", όπου μετατρέπονται σε ανδρoειδή με ισχυρότερη δύναμη και ευελιξία, καθώς και με τουλάχιστον ίση νοημοσύνη με τον άνθρωπο-δημιουργό τους: δηλαδή, είναι, ουσιαστικά, ανθρώπινες ρεπλικές. Παρά τις αξιοσημείωτες δυνατότητές τους, το όριο ζωής τους περιορίζεται μόλις στα τέσσερα έτη. Η χρήση τους φαίνεται να είναι καθοριστικής σημασίας, αφού συμμετέχουν σε επικίνδυνες εξερευνήσεις και αποικίες άλλων πλανητών, οι οποίες στέφονται από επιτυχία.

Ωστόσο, στη συνέχεια, προκύπτει μια αιματηρή ανταρσία μιας ομάδας Nexus-6 σε μια εξωγήινη αποικία, που έχει ως επίπτωση την επικήρυξή τους ως παράνομων στη Γη και, συνεπακόλουθα, την καταδίκη τους σε θάνατο και την οριστική απόσυρσή τους.

Ο Rick Deckard, ο κεντρικός χαρακτήρας της ταινίας (παρουσιάζεται ως αφηγητής στην πρώτη εκδοχή της ταινίας το 1982), είναι ένας μοναχικός πρώην αστυνομικός που στρατολογήεται εκ νέου, με στόχο να ανακαλύψει και να αποσύρει τα ανδρoειδή ρομπότ που εξεγέρθηκαν και επέστρεψαν στη Γη, ζητώντας πίστωση χρόνου από το δημιουργό τους, Tyrell. Για την αναγνώριση των ρεπλικών αυτών, χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά το τεστ Voight-Kampff, μιας εξελιγμένης τεχνολογικά φόρμας, με στόχο την αποκάλυψη της απουσίας συναισθημάτων, η οποία και χαρακτηρίζει τα ρομπότ. Για την εξοικείωση του βασικού ήρωα με το εν λόγω μοντέλο, απευθύνεται ο ίδιος στον πρόεδρο της εταιρίας Tyrell, ο οποίος τον φέρνει σε επαφή με τη γραμματέα του, Rachael, μια ρεπλικά Nexus-6, με τον Deckard να έχει πλήρη άγνοια της πραγματικής φύσης της. Παράλληλα, δύο καταζητούμενα ανδρoειδή ρομπότ, οι Roy και

Leon, προσπαθούν να εισβάλουν στο αρχηγείο του Tyrell. Έπειτα από αλυσιδωτές συναντήσεις με συνεργάτες της εταιρίας, όπως με τον Chew, κατασκευαστή τεχνητών ματιών, ή με τον Sebastian, γενικό μηχανικό, ο Roy καταφέρνει να εισχωρήσει στο κτήριο της εταιρίας. Λαμβάνοντας, όμως, αρνητική απάντηση από το δημιουργό του για επιμήκυνση του χρόνου ζωής του, σκοτώνει εκδικητικά τον Tyrell και στρέφεται εναντίον του Deckard. Εκτυλίσσεται, έτσι, ένα βίαιο ανθρωποκυνηγτό, όπου τώρα οι ρόλοι έχουν αντιστραφεί ο blade runner είναι τώρα το κυνηγημένο ανδροειδές.

Εν τέλει, πράγματι, ο Deckard, όντας εξουθενωμένος και πηληγμένος, βρίσκεται στο έλεος της ανθρώπινης ρέπλικας, η οποία, όμως, αναπάντεχα, του χαρίζει τη ζωή, λίγο πριν το τέλος της δικής της.



MATRIX

the wachowskis, 1999 - 2003

πληοκή ταινίας

Το *Matrix* περιστρέφεται γύρω από τη ζωή του Thomas Anderson, ενός υπαλλήλου μιας εταιρίας λογισμικού, της Metacortex, ο οποίος, παράλληλα, λειτουργεί και σαν χάκερ στη μυστική του ζωή.

Μέσω της μυστηριώδους γυναίκας Trinity, καταφέρνει να έρθει σε επαφή με τον Morpheus, ένα διαβόητο τρομοκράτη, τον οποίο αναζητούσε για καιρό και δεν έχει συναντήσει ποτέ. Όταν ο Anderson αρνείται να συνεργαστεί με τους πράκτορες για τον εντοπισμό του Morpheus, η ζωή του μεταβάλλεται αυτόματα σε ένα σουρρεαλιστικό εφιάλη. Τότε, ο Morpheus εξηγεί στον Thomas την ισχύουσα πραγματικότητα: γύρω στις αρχές του 21ου αιώνα, έλαβε χώρα μια ανοικτή σύγκρουση μεταξύ ανθρώπων και μηχανών - μεταξύ του δημιουργού και του δημιουργήματος. Οι άνθρωποι θεώρησαν ότι μπορούσαν να εξοντώσουν τις μηχανές, μέσω της αποκοπής τους από την πηγή ενέργειάς τους, την ηλιακή ακτινοβολία. Όμως, οι υπολογιστές κατόρθωσαν να επιβιώσουν από την καταστροφή σκληρώνοντας τους ανθρώπους και αξιοποιώντας τους σαν ζωντανές μπαταρίες. Παράλληλα, ανακάλυψαν και έναν τρόπο, όχι μόνο για την καταστροφή του πολιτισμού και το σφετερισμό της Γης, αλλά και για την εξέλιξη τους ως κυρίαρχοι, χρησιμοποιώντας τα ανθρώπινα όντα ως πρωταρχική πηγή ενέργειας. Έτσι, οι μηχανές βύθιζαν τους ανθρώπους σε βαθύ ύπνο και δημιουργούσαν για αυτούς ένα συλλογικό όνειρο (Matrix) - δηλαδή, αυτό που οι άνθρωποι θεωρούν ως "πραγματικότητα". Μέσα από το εν λόγω όνειρο, μπορούσαν να τους παρακολουθούν και να διατηρούν την υπακοή τους, σαν άηλα μωρά στις κούνιες τους, ενώ, παράλληλα, εκείνοι απομυζούσαν τη ζωτική τους δύναμη.

Η μόνη εναπομείνασα ανθρώπινη πόλη είναι η Zion, η οποία βρίσκεται βαθιά κρυμμένη, κοντά στον πυρήνα της Γης, όπου και υπάρχει η απαραίτητη θερμική ενέργεια. Στο δεύτερο μέρος 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, προγραμματισμένων να εξολοθρευτούν το ανθρώπινο είδος. Παράλληλα,

ο Morpheus χρίζει τον Thomas, ως τον εκλεκτό "Έναν" ("One" / "Neo"), του οποίου το πεπρωμένο είναι να σώσει τον κόσμο. Έτσι, ο Anderson αποκτά μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στις δυνάμεις του και αποφασίζει να εισέλθει εκ νέου στο Matrix, με στόχο να ανακαλύψει έναν τρόπο για την προστασία της πόλης Zion από τις μηχανές. Όμως, μέσα στο περιβάλλον του Matrix, εμφανίζονται χιλιάδες εξόριστοι πράκτορες Smith, με μοναδικό σκοπό την εξαφάνιση του Neo και άρα τη διαγραφή του από το πρόγραμμα.

Στο τρίτο και τελευταίο μέρος της τριλογίας (The Matrix Revolutions), ο επικός πόλεμος ανάμεσα σε ανθρώπους και μηχανές κορυφώνεται. Εκεί, ο στρατός της Zion, με την αρωγή θαρραλέων εθελοντών πολιτών, μάχεται απειλησμένα για να αντισταθεί στην επίθεση των Φρουρών, οι οποίοι σκάβουν για να εισβάλλουν στο τελευταίο οχυρό των ανθρώπων. Όντας αντιμέτωποι με τον αφανισμό, οι πολίτες του ύστατου καταφυγίου της ανθρωπότητας πολεμούν, όχι μόνο για τις ζωές τους, αλλά και για το μέλλον του ανθρώπινου είδους.

Ο Neo με την Trinity αποφασίζουν να ταξιδέψουν στην καρδιά της απειλητικής πόλης των μηχανών. Ο Neo έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο με την ύψιστη δύναμη στον κόσμο των μηχανών και θυσιάζεται, με αποτέλεσμα το Matrix να επανεκκινηθεί στο τέλος ο Αρχιτέκτονας αναφέρει ότι η ειρήνη θα κρατήσει όσο το δυνατόν περισσότερο, δίνοντας την επιλογή στους ανθρώπους να φύγουν από το Matrix.

συγκριτική προσέγγιση ταινιών

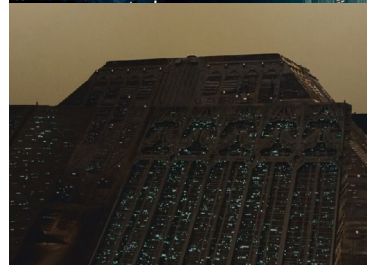
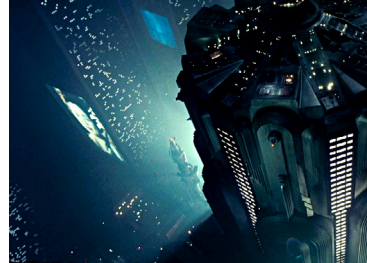
α. Χώρος και Επιτήρηση

Βασιζόμενοι στο μοντέλο του δομημένου χώρου, που εισήχθη από την ταινία *Metropolis* το 1927, οι δημιουργοί του *Blade Runner* συνεχίζουν την **κάθετη χωροθέτηση της πόλης**. Η μελλοντική διάρθρωση της πόλης παρουσιάζεται οικεία μέσω αναγνωρίσιμων συνοικιών και κέντρων εμπορίου, με μόνη διαφορά την καθ' ύψος εξέλιξη της και την κάθετη κοινωνική διαστρωμάτωση. Στο ψηλότερο επίπεδο, βρίσκουμε την ολιγαρχία (η εταιρία κατασκευής των ανδροειδών Tyrell), ενώ, στα χαμηλότερα επίπεδα, τα κατώτερα κοινωνικά στρώματα συνίστανται από τις εργατικές ομάδες, που είναι υπεύθυνα για την ομαλή λειτουργία της "πόλης-μηχανής". Το χαμηλό επίπεδο παρουσιάζεται ως ένας τόπος αναταραχών, με αντίζοες συνθήκες διαβίωσης, όπου κυριαρχεί ο φόβος, η αποσύνθεση και η φθορά του παλαιού αστικού ιστού. Οι ιδανικές συνθήκες ζωής βρίσκονται μακριά από το επίπεδο του δρόμου, τοποθετημένες στο υψηλότερο επίπεδο, όπου επικρατεί η ηρεμία, η φωτεινότητα και η ευρυχωρία. Η χωρική οργάνωση αντανakλά την αιώνια διαμάχη των κοινωνικών τάξεων, προβάλλοντας την επιθυμία αντιστροφής των επιπέδων εξουσίας.

Ο αστικός ιστός αποτελείται από χωρικά σχήματα, τα οποία ενισχύουν το απολυταρχικό καθεστώς, ενώ, παράλληλα, προμηνύουν την κατάρρευσή του, ανατρέποντας τις υφιστάμενες

Οι ταινίες αναλύονται με βάση τρία χαρακτηριστικά που συσχετίζουν την επιτήρηση με τον χώρο, την εξουσία και την όραση. Πιο συγκεκριμένα, η ανάλυση χωρίζεται στις εξής κατηγορίες:

- α) Χώρος και Επιτήρηση
- β) Επιτήρηση και Εξουσία
- γ) Έλεγχος και Όραση



Εικ. 31-36: Τα επίπεδα οργάνωσης της πόλης του *Blade Runner*

ισορροπίες. Κτήρια σύμβολα υποδηλώνουν την πραγματική εξουσία της πόλης, κεντρίζοντας το ενδιαφέρον του θεατή με την ανάρεση οποιουδήποτε ίχνους σημασίας από τα υπόλοιπα κτήρια, που χαρακτηρίζονται από σχετική ομοιομορφία, απουσία αισθητικής και αρχιτεκτονικής επεξεργασίας, ενώ, ταυτόχρονα, φαίνεται να έχουν προκύψει από συνεχείς προσθήκες στα υφιστάμενα κελύφη. Η πόλη φαίνεται να είναι ένας τόπος, όπου απουσιάζει η έννοια του καινούργιου, με μοναδική εξαίρεση αυτό της εταιρίας Tyrell, που, αν και ο σχεδιασμός του παραπέμπει σε στοιχεία του παρελθόντος, αποτελεί το σημείο που συγκλίνουν οι ελπίδες του ανθρώπου για ένα καλύτερο μέλλον.

Το οικείο στο βλέμμα του θεατή συναντάται και στην πόλη του *Matrix*, ωστόσο, εν προκειμένω, φαίνεται να μην παρουσιάζει έναν μελλοντικό κόσμο, αλλά μια σύγχρονη κοινωνία κοντινή στη σημερινή, παρόλο που η πόλη τοποθετείται σε ένα μέλλον πολύ μακρινό και πιο συγκεκριμένα στο 2199. Η πόλη αποτελεί μια **προσομοίωση**, με βασικό στοιχείο την περιπλάνηση ανάμεσα στην αλήθεια και το ψέμα. Ολόκληρη η πόλη είναι τεχνητά κατασκευασμένη και τα όρια του φανταστικού με το πραγματικό παύουν να είναι ευδιάκριτα. Οι Wachowskis δημιουργούν μια κοινωνία που ζει σε μία πόλη-φυλακή, χωρίς τα κτήρια-σύμβολα που υπάρχουν στο *Blade Runner*, με το αστικό τοπίο να χαρακτηρίζεται

Εικ. 37-42: Το άνω
επίπεδο του *Matrix*
και το κάτω επίπεδο
της Zion

από μια χωρική ομοιομορφία χωρίς ιδιαίτερα τοπόσημα. Εμφανής είναι η διαφορά μεταξύ της ξεκάθαρης «κάθετης» χωρικής οργάνωσης του *Blade Runner* και της μη ιεραρχημένης, ανοργάνωτης και πολυκεντρικής πόλης του «Matrix». Το περιβάλλον παρουσιάζεται μέσα από **έντονη πολυηχοκότητα**, όπου σημαντικό στοιχείο αποτελεί η διακίνηση «μηνυμάτων», και όχι τόσο η κυκλοφορία των ανθρώπων. Η πόλη δομείται γύρω από αυτή την τεχνητή κυκλοφορία μηνυμάτων και το κέντρο της παύει να θεωρείται ένας τόπος, αλλά μια λειτουργία: του εγκεφάλου που ρυθμίζει και διακινεί τα «μηνύματα».

Η ταξική διαίρεση των προγενέστερων ταινιών χάνεται και η ολική υποταγή της κοινωνίας σε μια «Πανοπτική» πόλη είναι ξεκάθαρη. Η «**πόλη χωρίς κέντρο**» του *Matrix* προγραμματίζεται και **παρακολουθείται** από υπολογιστές, ενώ οι πλήρως ελεγχόμενοι πολίτες αποτελούν άβουλα, ομοιόμορφα πιόνια σε έναν κόσμο που μοιάζει με ψηφιακό παιχνίδι.

Η φιλοσοφία της ταινίας ακολουθεί το χωρικό αρχέτυπο της υπέργειας και υπόγειας πόλης. Το τεχνητό τοπίο της ταινίας, όπου κυριαρχούν οι ουρανοξύστες, παρουσιάζεται ιδανικό, με άπλητο φως, και καθαρό. Εκεί, ζει και ο αρχιτέκτονας του προγράμματος, που ορίζει και ρυθμίζει την εξέλιξη των δημιουργημάτων του. Το περιβάλλον στο υπόγειο τμήμα της πόλης προβάλλεται σκοτεινό, πολυπηληθές και σε μια κατάσταση μόνιμης εξαθλίωσης. Μοιάζει με χώρο



εργοστασίου, γεμάτο από μηχανές και εργάτες και παραπέμπει στην «κάτω» πόλη του *Metropolis*.

Β. Επιτήρηση και Εξουσία

Η κοινωνία του *Matrix* ελέγχεται άμεσα από agents, πράκτορες-σκεπτόμενα προγράμματα που ζουν μια προσομοιωμένη πραγματικότητα, σαν άνθρωποι του νόμου, παρόμοιοι με τους σημερινούς πράκτορες του FBI. Άμεσος σκοπός τους είναι να διασφαλίζουν τη βιώσιμη λειτουργία του προγράμματος και να το προστατεύσουν από κάθε επίθεση που μπορεί να βλάψει την εξέλιξή του.¹ **Οι εξουσιαστικές αρχές στο *Matrix* δεν οριοθετούνται σε συγκεκριμένα σημεία.** Ο εντοπισμός είναι ιδιαίτερα δύσκολος και σε πολλές περιπτώσεις, δεν είναι βέβαιη η ύπαρξή τους. Κατά την διάρκεια των ταινιών, εμφανίζονται χαρακτήρες που φαίνεται να παίζουν ένα ρόλο στο παιχνίδι της εξουσίας, χωρίς, όμως να καθίσταται σαφές αν και οι ίδιοι εκτελούν εντολές.

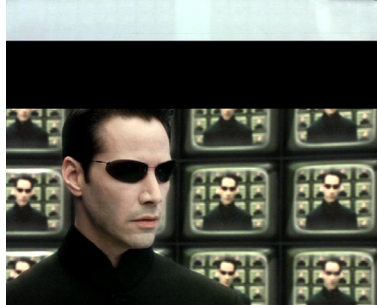
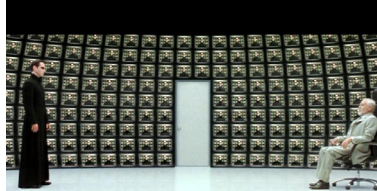
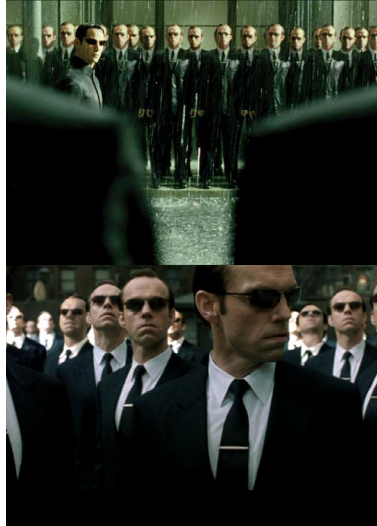
Ο προσδιορισμός του χωρικού πλαισίου, στο οποίο βρίσκεται η άρχουσα τάξη, δεν είναι τόσο ξεκάθαρος, όπως, για παράδειγμα, το κτήριο Tyrell στο *Blade Runner*. Ακόμα και όταν

¹ Ως εκ τούτου, προσπαθούν απεγνωσμένα να αποκτήσουν τους κωδικούς που θα τους επιτρέψουν την πρόσβαση στον κεντρικό υπολογιστή της «ουράνιας» πόλης Zion (αν και ο «ουρανός» σε αυτή την περίπτωση βρίσκεται βαθιά στη γη), στην οποία ζει ένα μικρό ποσοστό αφυπνισμένων, «πεφωτισμένων» ανθρώπων που αποτελεί τη μέγιστη απειλή για την τεχνητή νοημοσύνη και το πρόγραμμα του *Matrix*.

Εικ. 43-48: Έξουσία και Επιτήρηση στο *Matrix* - Οι πράκτορες, ο Αρχιτέκτονας και η παραπλήρωση της ομοιομορφίας

ο Νεο συναντά τον Αρχιτέκτονα, οι οδηγίες για τον τόπο που θα τον βρει είναι ασαφείς και μοιάζουν σαν ένα ακόμα "μήνυμα" που χρειάζεται να αποκωδικοποιηθεί. Οι Wachowskis κινούνται σε άτονες χρωματικές κλίμακες και παρουσιάζουν μια **χωρική ομοιομορφία**, κάτι που δυσκολεύει τον πρωταγωνιστή, αλλά και τον θεατή, να ξεφύγουν από το "αδιέξοδο" και να βρουν την τοποθεσία του Αρχιτέκτονα. "Υπάρχει ένα κτήριο. Σε κάποιον όροφο του, δεν πάει ούτε ασανσέρ, ούτε σκαλιά. Είναι ένας όροφος γεμάτος πόρτες. Οι πόρτες οδηγούν σε πολλὰ σημεία. Κρυφά σημεία. Μια πόρτα είναι ξεχωριστή, γιατί αυτή οδηγεί στην Πηγή"

Το σταθερό σημείο της εξουσίας φαίνεται να βρίσκεται εκτός της πόλης του *Matrix*, σε ένα τελείως διαφορετικό τοπίο. Το σύστημα που ελέγχει την κοινωνία, λοιπόν, δε μένει στα όρια της κινηματογραφικής πόλης. Η **εξουσία μοιάζει να είναι εξωτερική, σαν ένας επιτηρητής από ένα άλλο "Πανόπτικο"**, που κύριο μέλημά της είναι η απαλλοτρία από κάθε είδους "ενόχληση" με στόχο την εύρυθμη λειτουργία του προγράμματος. Η τεχνολογία κατέχει κυρίαρχο ρόλο στο "παιχνίδι" της εξουσίας και αναδεικνύεται ως ο απόλυτος ρυθμιστής. Οι σκηνοθέτες, φανερά επηρεασμένοι από το μοντέλο του Bentham, τοποθετούν τον Αρχιτέκτονα και δημιουργό του "Matrix" σε έναν χώρο που παραπέμπει σε πύργο ελέγχου, γεμάτο από μικρές οθόνες, περιμετρικά της αίθουσας. Το κτήριο, όπου διαμένει ο



Αρχιτέκτονας, χαρακτηρίζεται από εντυπωσιακή κατακόρυφη ανάπτυξη και πολλαπλές αντανakλάσεις του αστικού περιβάλλοντος στην επιδερμίδα του, ως ένα είδος απόλυτης υποταγής στο δημιουργό που βρίσκεται εντός του.

Σε αντίθεση με το *Matrix*, στο *Blade Runner* το χωρικό πλαίσιο, στο οποίο εντάσσεται η **εξουσιαστική αρχή**, είναι απόλυτα σαφές. Η ταινία ξεκινάει από τα γραφεία της **εταιρίας Tyrell** σε μια σκοτεινή αίθουσα, όπου διεξάγεται το τεστ Voight-Kampff σε μία ρεπλικά. Με αυτόν τον τρόπο, ο δημιουργός καθιστά ξεκάθαρη την τεράστια δύναμη της εταιρίας στην κοινωνική, οικονομική και πολιτική ζωή της πόλης. Τα ψηλά κτήρια της εταιρίας, τα μόνα που φαίνονται να είναι καινούργια, δεσπόζουν και ξεχωρίζουν στο αστικό περιβάλλον και ουσιαστικά συμβολίζουν την ουσιαστική εξουσία της φιλημικής πόλης. Η **εταιρία Tyrell**, το απόλυτο σύμβολο της τεχνολογικής προόδου, φαίνεται να **ελέγχει** την κοινωνική, πολιτική και οικονομική δομή της πόλης χάρη στο μονοπώλιο του σχεδιασμού και της παραγωγής ανθρωποειδών. Το κτήριο-σύμβολο της πόλης του *Blade Runner* ακολουθεί τις αρχές του μεταμοντερνισμού, με βάση τις οποίες περιορίζεται σε μεγάλο βαθμό το ενδιαφέρον για το δομικό ορθολογισμό και την οικονομία της κατασκευής. Το κτήριο είναι γεμάτο με αναφορές σε κτήρια από άλλα στυλ και δεκαετίες, παραπέμποντας, εξωτερικά, σε πυραμίδα των Μάγια, και,

Εικ. 49-54: Το
άνω επίπεδο της
εξουσίας

παράλληλα, συνδυάζοντας, εσωτερικά, γοτθικά στοιχεία. Ο χώρος απεικονίζεται μνημειακός με διατεταγμένες κοίλυνες. Οι σκούροι τόνοι που χρησιμοποιούνται στους τοίχους και τα δάπεδα εντείνουν μια μυστηριακή ατμόσφαιρα στους εσωτερικούς χώρους.

Το επιβλητικό κτήριο παρουσιάζεται σαν ένα μείγμα διαφορετικών αρχιτεκτονικών στοιχείων που δημιουργεί μια δραματικότητα στο σκηνικό της ταινίας. Η διαφορά στην ορατότητα μεταξύ του χαμηλού και του υψηλού επιπέδου είναι έντονη και η έλλειψη χώρου στο επίπεδο του δρόμου έρχεται σε αντίθεση με την ευρυχωρία στα γραφεία της Tyrell που επιβλέπουν όλη την πόλη. Το ίδιο **το κτήριο**, ως σύμβολο της τεχνολογικής εξέλιξης, γίνεται **σημείο εξουσίας**. Είναι φανερό πως η πλήρης ορατότητα που υπάρχει στα γραφεία της εταιρίας συνδέεται άμεσα με την δυνατότητα ελέγχου και παρακολούθησης του αστικού ιστού. Ολόκληρη η πόλη είναι πλέον το Πανόπτικο του Bentham.



Εικ. 55: Η κοινωνία του θεάματος - Guy Debord, 1967

γ. Έλεγχος και Όραση.

Στο σύνολο του, το *Blade Runner* ασχολείται με τον τρόπο που τα υποκείμενα αντιλαμβάνονται τον κόσμο και, γενικότερα, με την έννοια των αισθήσεων. Ιδιαίτερη βαρύτητα δίνεται στο **στοιχείο της όρασης**, καθώς χαρακτηρίζεται ως η μόνη αίσθηση με νόημα. Ομοίως και στο *Matrix*, η όραση θεωρείται αρκετά σημαντική, όπως και η δυνατότητα των υποκειμένων να ξεχωρίζουν το αληθινό από την προσομοίωση. Δεν είναι τυχαίο που οι χαρακτήρες φοράνε **γυαλιά** ηλίου, ανεξάρτητα από τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν και το χώρο στον οποίο βρίσκονται. Οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν έντονα τις **παραμορφώσεις** και τους **αντικατοπτρισμούς** που δημιουργούνται από τα γυαλιά των χαρακτήρων και τις γυάλινες επιφάνειες, **ως παραμορφωτικό μέσο** της πραγματικότητας. Η αναφορά στη μόνιμη χρήση των γυαλιών δεν είναι ξεκάθαρη από την αρχή, όμως, σταδιακά, φαίνεται πως χρησιμοποιούνται ως ένα είδος αναγνώρισης των ατόμων που γνωρίζουν την αλήθεια για την φύση του "Matrix".

Η αλληλοίωση του πραγματικού αποτελεί μόνιμο στοιχείο στα πλάνα της ταινίας και, ήδη από τα πρώτα πλάνα, γίνεται δυσδιάκριτος ο διαχωρισμός μεταξύ του αληθινού και του επίπλαστου. Ο πρωταγωνιστής τοποθετείται πίσω από ένα βρεγμένο, θολό τζάμι με σαπουνάδες που παραμορφώνουν αισθητά την εικόνα που

προβάλλεται (εικ. 65). Η δύναμη της **εικόνας**, η οποία κυριαρχεί, **ελέγχει και ανακατασκευάζει τα γεγονότα**, διαφαίνεται μέσα από τα πολλαπλά "παράθυρα" και τις αντανakλίες μέσα στο ίδιο πλάνο. Σε ολόκληρη την ταινία, παρουσιάζεται ένα κολλάζ εικόνων με αντανakλίες, πολλαπλασιαζόμενα είδωλα της πραγματικότητας, με αποτέλεσμα ο θεατής να *βομβαρδίζεται από πληροφορίες που στόχο έχουν να τον αποπροσανατολίσουν*. Αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία, ωστόσο, δεν είναι οι παραπλανητικές εικόνες, αλλά η πίστη των υποκειμένων σε αυτές. «Όλη η ζωή των κοινωνιών [...] εκδηλώνεται σαν μια τεράστια συσσώρευση θεαμάτων. Ότι είχε άμεσα βιωθεί απομακρύνθηκε σε μια αναπαράσταση.» (Debord, 1967)

Σύμφωνα με τον Guy Debord, Γάλλο θεωρητικό και συγγραφέα του *Η Κοινωνία του θεάματος* (1967), στο σημείο όπου ο πραγματικός κόσμος μετατρέπεται σε απλές εικόνες, αυτές γίνονται πραγματικά όντα. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι το άτομο γνωρίζει πλέον τον κόσμο μόνο με τη διμεσολήβηση των εικόνων, που άληλοι φαίνεται να έχουν επιλέξει για εκείνο. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, η δύναμη του θεάματος και το στοιχείο της όρασης είναι έντονα και στο *Blade Runner*, με χαρακτηριστικό παράδειγμα το τεστ Voight-Kampff, το οποίο χρησιμοποιείται για να διαχωρίσει τα ανδροειδή από τους ανθρώπους και βασίζεται στην ανάλυση της κόρης των ματιών, παρατηρώντας και καταγράφοντας

Εικ. 56-59: Παραπλανώντας το βλέμμα - Οι αντανakλίες σε συνδυασμό με θολά πλάνα έχουν σκοπό την αλλοίωση της πραγματικότητας



Εικ. 60-63: Το στοιχείο της όρασης που αντικατοπτρίζει την πραγματικότητα, αντιμετωπίζεται ως προϊόν από την εταιρία Tyrell και η αφαίρεση του αποτελεί την απόλυτη εκδίκηση

αφύσικες συμπεριφορές.

Ακόμα, το μάτι αντιμετωπίζεται ως προϊόν και κατασκευάζεται μαζικά στο εργαστήριο του Chew. Τα μάτια αντιμετωπίζονται ως όργανα αποκομμένα από το σύνολο του σώματος, κάτι που ίσως παραπέμπει στην αδυναμία των υποκειμένων να διακρίνουν την αληθινή εικόνα και την δύναμη εκείνων που ελέγχουν την κοινωνία να κατασκευάζουν μια άλλη πραγματικότητα.

Όπως και τα μάτια, έτσι και ολόκληρη η κοινωνία αντιμετωπίζεται αποσπασματικά και αποτελείται από ένα συνονθύλευμα εικόνων και εθνικοτήτων σε ένα χαοτικό περιβάλλον που συνεχώς αλλιάζει και παραπλανεί.



ερμηνεία:

Μετά το Matrix

Το κινηματογραφικό τοπίο μετά από την κυκλοφορία του *Matrix* (2003) δεν αλλάζει ιδιαίτερα: Η τριλογία *Οι Αγώνες Πείνας*, συνεχίζει την τάση του ταξικού διαχωρισμού που εισήγαγε το *Metropolis*. Στην τριλογία *Batman* του Christopher Nolan, τα “locative media” χρησιμοποιούνται ως το μέσο παρακολούθησης και στην συνέχεια επιβολής τάξης. Η επιτήρηση χρησιμοποιείται και στο *Person of Interest* - μια τηλεοπτική σειρά που αφηγείται την ιστορία της “Μηχανής”, ενός συστήματος παρακολούθησης, σχεδιασμένο να ανιχνεύει τρομοκρατικές ενέργειες. Στις περισσότερες από αυτές, η πόλη παρουσιάζεται δυσλειτουργική και, συνήθως, υπάρχει κάποια μορφή καταπιεστικού κοινωνικού-χωρικού ελέγχου.

Ωστόσο, ενδιαφέρον παρουσιάζει η προσέγγιση του Spike Jonze στην ταινία επιστημονικής φαντασίας *Δικός της* (Her, 2013). Ο σκηνοθέτης αφαιρεί τα έντονα στοιχεία επιτήρησης, με την κοινωνία να μην παρουσιάζεται καταπιεστική, αλλά ευήμερη. Τον βασικότερο λόγο για τον οποίο γίνεται η αναφορά στο *Δικός της*, αποτελεί το γεγονός ότι οι χωρικές συνθήκες που περιγράφονται στα προηγούμενα “case studies”, αντιστρέφονται. Το **ζοφερό και σκοτεινό**, γίνεται **αρμονικό και όμορφο**. Πίσω από την απόλυτη αρμονία όμως, κρύβεται μια δυσλειτουργική κοινωνία, όπου η τεχνολογία έχει εισβάλλει πλήρως στην καθημερινότητα, αλλάζοντας τις ανθρώπινες σχέσεις και “εγκλωβίζοντας”

τον άνθρωπο σε έναν απόλυτα επιτηρούμενο “ψηφιακό” χώρο. Η ταινία διαδραματίζεται στο Λος Άντζελες, όπου ο μοναχικός συγγραφέας θίοντορ αγοράζει ένα λειτουργικό σύστημα τεχνητής νοημοσύνης, μετά από έναν χωρισμό. Στην πορεία αναπτύσσει έναν ιδιαίτερο δεσμό, με το σύστημα που ο ίδιος ονομάζει “Σαμάνθα”.

Η πόλη απεικονίζεται φιλική, καθαρή και ηλιόλουστη, ενώ οι εσωτερικοί χώροι άνετοι και αρμονικοί, στοιχεία που έρχονται σε αντίθεση με την σκοτεινή εικόνα παρακμής του Λος Άντζελες που αναφέρθηκε νωρίτερα στο *Blade Runner*. Η επιτήρηση δεν αποτελεί πλέον μέρος του δομημένου περιβάλλοντος, καθώς ο “Μεγάλος Αδελφός” έχει δώσει την θέση του σε πολλούς μικρότερους που εναρμονίζονται πλήρως με το όμορφο αστικό τοπίο. Ακόμα μια αντίθεση όσον αφορά στις συνθήκες επιτήρησης, αποτελεί και το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάποια καταπιεστική εξουσιαστική αρχή, η οποία να ελέγχει και να επιβάλλει την τάξη. Οι κάτοικοι της πόλης φαίνονται να νιώθουν απόλυτη ασφάλεια, γνωρίζοντας ότι κάθε κίνησή τους καταγράφεται. Ωστόσο, έχουν παραδώσει την πραγματική τους ελευθερία με μόνο αντάλλαγμα μια φαινομενική ασφάλεια.

Αναντίρρηση, και τα δύο case studies θέτουν έντονους προβληματισμούς σχετικά με τον ρόλο του ελέγχου και της επιτήρησης στην κοινωνία ενώ παράλληλα προβάλλουν διαφορετικές οπτικές για τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία

για να χειραγωγήσει το πλήθος. Η τεχνολογία εξάλλου είναι αυτή που φαίνεται να αποτελεί την πραγματική εξουσιαστική αρχή. Από την μία, στο *Blade Runner*, η τεχνολογία συμβολίζεται με την εταιρεία κατασκευής ανδροειδών Tyrell και τοποθετείται στο υψηλότερο επίπεδο της πόλης ενώ το χαμηλό επίπεδο προβάλλεται ως ένας τόπος όπου κυριαρχεί ο φόβος, η αποσύνθεση και η φθορά και οι αντίζoes συνθήκες διαβίωσης. Από την άλλη, το μοντέλο της κάθετης διάρθρωσης της πόλης, αν και όχι τόσο ευδιάκριτο καθώς απουσιάζουν τα οριοθετημένα χωρικά επίπεδα, παραμένει σαν φιλοσοφία και στο *Matrix*. Το άνω επίπεδο καταλαμβάνεται από το Matrix ενώ το κάτω από τη Zion. Η τεχνολογία εξακολουθεί να καταλαμβάνει κυρίαρχη θέση, και συμβολίζεται με τις μηχανές και τον Αρχιτέκτονα του προγράμματος. Σε αντίθεση με τα εντυπωσιακά κτίρια - τοπίο του *Blade Runner* όμως, ο αστικός ιστός εδώ χαρακτηρίζεται από έντονη ομοιομορφία που αποσκοπεί στο να δημιουργήσει σύγχυση στα υποκείμενα όσον αφορά στο πραγματικό και την προσομοίωση. Για αυτόν τον λόγο, δεν είναι καθίσταται δυνατός ο χωρικός εντοπισμός της εξουσίας σε ένα περίπλοκο αστικό τοπίο, καθώς θα μπορούσε να βρίσκεται οπουδήποτε.

Παρολαυτά, το στοιχείο που παραμένει κοινό και στις δύο περιπτώσεις είναι η σχέση εξουσίας και επιτήρησης, η οποία συνδέεται άμεσα με το στοιχείο της όρασης. Η δυνατότητα

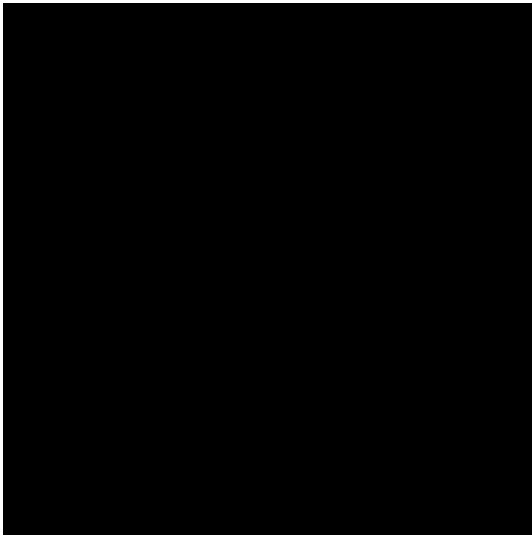
μόνιμης εποπτείας - παρακολούθησης του αστικού τοπίου και της κοινωνίας γενικότερα, λειτουργεί και ακολουθεί το μοντέλο του Πανόπτικου. Η επιτήρηση και ο έλεγχος αποτέλεσαν απαραίτητα εργαλεία για την δημιουργία των μελλοντικών πόλεων, χωρίς όμως να λειτουργούν ως "παράσιτα" για το κοινωνικό σώμα αφού έχουν συσταθεί για την "δημόσια ασφάλεια" η οποία επιτυγχάνεται μέσω της διαχυσης του φόβου για ενδεχόμενες απειλές του συστήματος.

Έτσι και σήμερα, την στιγμή που οι ηλεκτρονικές συσκευές αποκτούν επίγνωση της θέσης μας, καταγράφοντας χωρικά χαρακτηριστικά, ανθρώπους και ενδιαφέροντα, έχουμε παραχωρήσει την ιδιωτικότητα για χάρη της τεχνολογίας χωρίς να το επιβάλει κάποια καταπιεστική "εξουσία". Αν εξαιρέσουμε τα μέτρα ασφάλειας που λαμβάνονται ως πρόληψη ενδεχόμενων κινδύνων, οι τρόποι που μπορεί κάποιος να επιτηρηθεί είναι συνήθως η προσωπική συναίνεση του ατόμου και πολλές φορές η άγνοια του. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για παράδειγμα παρέχουν πληροφορίες για το πού βρίσκεται κάποιος, κάθε πότε είναι 'σε σύνδεση' ακόμα και αν έχει διαβάσει τα μηνύματα του. Την πιο συχνή κριτική σχετικά με τις νέες τεχνολογίες και τα social media είναι η *πιθανή εκμετάλλευσή τους ως συστήματα επιτήρησης και ελέγχου*, αφού με τις πληροφορίες που παρέχουν, δημιουργούν ένα νέο τοπίο ψηφιακής παρακολούθησης.

Η έννοια της πραγματικής ελευθερίας των ανθρώπων και η δυνατότητα τους να ξεφύγουν από τα δεσμά της καταπιεστικής αρχής αποτελεί βασικό προβληματισμό στην αφήγηση του *Matrix* και του *Blade Runner*. Δεν είναι όμως ποτέ ξεκάθαρο σε καμία από τις δυο, αν υπάρχει η πιθανότητα διαφυγής και αν υπάρχει, τότε ποιος την ορίζει και για πόσο. Εξετάζοντας τις παραπάνω ταινίες προκύπτει όμως το εξής ερώτημα: **Από τι ακριβώς χρειάζονται διαφυγή;** Τα πλάνα που προβάλλονται είναι ιδιαίτερα οικεία στο μάτι του θεατή. Αρά, το ερώτημα συνοψίζεται εκ νέου στο ακόλουθο: *από τι ακριβώς καθλούνταν ο Neo και ο Deckard να σώσουν τον υπόλοιπο κόσμο αφού και σήμερα φαίνεται να ζούμε σε έναν κόσμο που ελέγχεται από δυνάμεις τις οποίες δεν δύναται να αντιληφθούμε. Δυνάμεις που έχουν δημιουργήσει πληθώρα άχρηστων αναγκών, όχι για να διευκολύνουν ή να κάνουν πιο ευχάριστη την ζωή αλλά γιατί αυξάνοντας τις ανάγκες, μεγαλώνει και ο φόβος της μη ικανοποίησης τους. Καθώς, λοιπόν, οι φόβοι πολλαπλασιάζονται, ο έλεγχος και η χειραγώγηση καθίσταται όλο και πιο εύκολη. Εξάλλου πότε ήταν η τελευταία φορά που δεν εμπλέχθηκε κάποιος "τρίτος" σε καθημερινές ενέργειες μας; Από το πρώτο τηλεφώνημα της μέρας, στο σερφάρισμα του διαδικτύου και στις ηλεκτρονικές αγορές μας, δημιουργούμε ψηφιακά ίχνη τα οποία είναι διαθέσιμα στους άμεσα ενδιαφερόμενους. Έτσι, μια ολόκληρη κοινωνία έχει δημιουργηθεί όπου*

τα πάντα κινούνται πλέον ψηφιακά, από τις αγορές, στην ψυχαγωγία και τις σχέσεις. Το σώμα δεν χρειάζεται να είναι παρόν, αλλ'α αντιμετωπίζεται σαν μια "μπαταρία" που τροφοδοτεί την λειτουργία του ψηφιακού αυτού κόσμου.

Μην θεωρήσετε, λοιπόν, περίεργο, αν ξαφνικά, ένας ψηλός, Αφρο-Αμερικάνος με γυαλιά ηλίου και μια μελαχρινή, με δερμάτινα, μαύρα ρούχα, σας χτυπήσουν την πόρτα. Ίσως έχουν έρθει να σας πουν ότι εσείς είστε εκείνοι που θα σώσετε αυτόν τον κόσμο.



Βιβλιογραφία

1. AlSayyad, Nizar. *Cinematic Urbanism: A History of the Modern from Reel to Real*, Routledge, New York, USA, 2006
2. Benjamin, Walter. *Δοκίμια για την Τέχνη*, μετ. Δημοσθένης Κούρτοβικ, εκδ. Κάλλβος, Αθήνα, 1978
3. Benjamin, Walter. *Εκλογή*, μετ. Σπ. Δοντάς, εκδ. Στιγμή, Αθήνα, 2014
4. Bentham, Jeremy. *The Panopticon Writings*, London, Miran Bozovic, 1995
5. Bloch, Ernst, Adorno, Theodor. *Κάτι Λείπει: μια συζήτηση για τις αντιφάσεις της ουτοπικής επιθυμίας*, μετ. Στέφανος Ροζάνης, εκδ. Έρασμος, Αθήνα, 2000
6. Body-Gendrot, Sophie. *The Social Control of Cities: A comparative Perspective*, Blackwell Publishers Ltd, Oxford, 2000
7. Clarke, David. *The cinematic city*, Routledge, New York, 1997
8. Coleman, Nathaniel. *Utopias and Architecture*, Routledge, New York, 2005
9. Deleuze, Gilles. *Η Κοινωνία του Ελέγχου*, Ελευθεριακή Κουϊτούρα, 1, Αθήνα, 2001
10. Davis, Mike. *Beyond Blade Runner: urban control, the ecology of fear*, Open Media Westfield, NJ, 1992
11. Donald, James. *Imagining the Modern City*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999

Βιβλιογραφία

12. Dudley, Andrew. *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, New York, 1984
13. Gilliom John, Monahan Torin. *SuperVision: An Introduction to the Surveillance Society*, the University of Chicago Press, Chicago, 2013
14. Hicks, Jeffrey L. *The Dystopian Cityscape in Postmodern Literature and Film*, University of California, USA, 2014
15. Levin, Thomas, Frohne, Ursula, Peter, Weibel. *Ctrl [space]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, MIT Press, 2002
16. Lyon, David. *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994
17. Lyon, David. *Surveillance Society: Monitoring Everyday Life*, Open University Press, 2001
18. Lyon, David. *Surveillance After September 11*, Polity Press, 2003
Markus, Thomas A. *Buildings and Power, Freedom and Control in The origin of Modern Building Types*, Routledge, London - New York, 1993
19. Milner, Andrew. *Changing the climate: The politics of dystopia*, Routledge, New York, 2009
20. Mennel, Barbara. *Cities and Cinema*, Routledge, New York, 2008
21. Neumann, Dietrich. *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*, Prestel: New York, 1996

22. Prakash, Gyan. *Noir urbanisms: dystopic images of the modern city* / edited by Gyan Prakash, Princeton, New Jersey, Princeton University-Press, 2010
23. Reeb, Winfried. *Φυλακές και Αρχιτεκτονική: Η αναζήτηση για τον ιδανικό τρόπο εξόντωσης*, μετ. Πάνος Πικραμένος, εκδ. Αμνηνία, Αθήνα, 1988
24. Sadler, Simon. *Archigram: Architecture without Architecture*, MIT Press, USA, 2005
25. Vieira, Fatima. *Dystopia (n) Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Cambridge Scholars Publishing, UK, 2013
27. Zimmer, Christian. *Κινηματογράφος και πολιτική*, Εκδόσεις εξάντας, Αθήνα, 1976
28. Καθαράτη, Ελένη, Παπαλεξόπουλος, Δημήτρης, Τάκης Ζενέτος: *Ψηφιακά οράματα και αρχιτεκτονική*, Libro, 2006
29. Κονδύλης, Παναγιώτης. *Η παρακμή του Αστικού Καπιταλισμού: Από τη Μοντέρνα στη Μεταμοντέρνα Εποχή και από το Φιλελευθερισμό στη Μαζική Δημοκρατία*, εκδ. Θεμέλιο, Αθήνα, 1991
30. Σταυρίδης, Σταύρος. *Μνήμη και εμπειρία του χώρου*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2006
31. Συλλογικό έργο. *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep*, edited by Judith Kerman, The University of Wisconsin Press, 1997

32. Συλλογικό έργο, *Πόλη και κινηματογράφος*, Εκδόσεις νήσος, Αθήνα, 2011

33. Φουκώ, Μισέλ, *Επιτήρηση και τιμωρία: Η γέννηση της φυλακής*, μετάφραση Καίτη Χατζηδήμου, Ιουλιέττα Ράλη, Αθήνα: Κέδρος - Ράπη, 1989

34. Φουκώ, Μισέλ, *Ο Μεγάλος Εγκλεισμός*, 1999, Αθήνα Μαύρη Λίστα

Άρθρα - Περιοδικά

1. Angeliki, Avgitidou, *Architectural Dystopian Projections in the films Metropolis, Brazil, and the Island*, Δημοσίευση στο www.academia.edu, 2008

2. Coleman, Nathaniel, *Building Dystopia*, Newcastle University, άρθρο βασισμένο στο βιβλίο του *Utopias and Architecture*, Routledge, 2005

3. Ghavami, Rana, Van Winden, Jesse, *Mutant Architecture: The complexity of utopia, makeability and continuity*, Kunstlicht, 2011

4. Racamier, P. C. *Ψυχολογία του αρχιτεκτονικού χώρου*, Αρχιτεκτονικά θέματα, τ. 5, 1971

5. Μακρυδάκης, Κωνσταντίνος, *Κινηματογραφικές εκδοχές της μελλοντικής πόλης*, εκδ. ΤΕΕ, τευχ. 3, 2010

6. Μπαλασόπουλος, Αντώνης, *Αντιουτοπία και δυστοπία: Για να ξανασκεφτούμε το πεδίο*, Δημοσίευση στο www.academia.edu

7. Περιοδικό ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, *Αρχιτέκτονες*: τεύχος 53 - περίοδος β, 2005
7. Σταυρίδης, Σταύρος, *Οι χώροι της ουτοπίας και η ετεροτοπία: Στο κατώφλι της σχέσης με το διαφορετικό*, περιοδικό Ουτοπία, τευχ. 31, 1998

8. Φουκώ, Μισέλ, *Ομιλίες και Γραπτά 1984, Περί αθηναϊκών χώρων* (διόλεξε στη θέσχη αρχιτεκτονικών μελετών, 14 Μαρτίου 1967), *Architecture, Movement, Continuité*, τεύχος 5ο, Οκτώβριος 1984,

Ερευνητικές Εργασίες

1. Akçay Aysegül, *The architectural city images in cinema: The representation of city in renaissance as a case study*, Middle East Technical University, 2008

2. Saunders Victoria, *Designing Depth: creating dystopia through architecture And film*, University of Cincinnati, 2012

3. Παπαντωνίου Ευτυχία, *Η τεχνολογική διάσταση της μελλοντικής πόλης μέσα από τον κινηματογράφο*, ΕΜΠ, Αθήνα, 2009

4. Τεγκελίδης Αδαμάντιος, *Στρατηγικές Ελέγχου στην Αρχιτεκτονική: από τη μονάδα στο πλήθος*, Πάτρα, 2011

Διαδικτυακές Πηγές:

1. Dokuzer Erdem, *Science Fiction And Architecture/ Utopias And Dystopias*, worldarchitecture.org, 2015

2. Lourenco Filipe, *Paris, The Metropolis of Tomorrow and its un-Planning*, projectivecities.aaschool.ac.uk, 2014

3. Stamp Jimmy, *Batman & Architecture: The Dark Knight Rises and Gotham's Buildings Fall*, www.archdaily.com, 2012

4. Stamp Jimmy, Batman, Gotham City, and an Overzealous Architecture Historian With a Working Knowledge of Explosives, www.lifewithoutbuildings.net, 2009

Φιλμογραφία

1. Metropolis, Fritz Lang, Universum Film, 1927, Γερμανία

2. Things to come, H. G. Wells, United Artists, 1936, Αγγλία

3. APlhaville: A Strange Adventure of Lemmy Caution, Jean - Luc Goddard, Athos Films, 1965, Γαλλία

4. Superman, Richard Donner, Warner Bros, 1978, ΗΠΑ

5. Blade Runner, Ridley Scott, Warner Bros, 1982, ΗΠΑ

6. 1984, Michael Radford, 20th Century Fox, 1984, Αγγλία

7. Brazil, Terry Gilliam, 20th Century Fox, 1985

8. Batman, Tim Burton, Warner Bros, 1989, ΗΠΑ

9. The Truman Show, Peter Weir, Paramount Pictures, 1998, ΗΠΑ

10. The Matrix, The Wachowskis, Warner Bros, 1999, ΗΠΑ

11. The Matrix Reloaded, The Wachowskis, Warner Bros, 2003, ΗΠΑ

12. The Matrix Revolutions, The Wachowskis, Warner Bros, 2003, ΗΠΑ

13. The Dark Knight, Christopher Nolan, Warner Bros. Pictures, 2008, ΗΠΑ

14. The Hunger Games, Gary Ross, Lionsgate Films, 2012, ΗΠΑ

15. Her, Spike Jonze, Warner Bros. Pictures, 2013, ΗΠΑ

16. Person of Interest, Jonathan Nolan, Warner Bros. Television Distribution, CBS TV Series, 2011- 2016,

Κατάλογος Εικόνων

Εικ. 1: The Eye of Providence, Illustration, πηγή: gr.pinterest.com/pin/493003490442842490/

Εικ. 2: J. Bentham, Σχέδια για τη φυλακή Panopticon, 1785, πηγή: mylittleplanetedublogs.org/2015/07/09/utopia/

Εικ. 3: 1984, Illustration, πηγή: gr.pinterest.com/pin/532902568392333685/

Εικ. 4: Apple iWatch, Apple Inc, πηγή: www.youtube.com

Εικ. 5: Surveillance Camera, Illustration, πηγή: www.clipartkid.com

Εικ. 6: Metropolis, Poster, πηγή: <http://mymodernmet.com/laurent-durieux-retro-movie-posters/>

Εικ. 7-9: Metropolis, Stills, Universum Film, 1927, πηγή: culturalafterthoughts.wordpress.com

Εικ. 10: Batman, Stills, Warner Bros, 1989, πηγή: batman.wikia.com/wiki/File:Screen1989Gotham2.jpg

Εικ. 11: Batman, Stills, Warner Bros, 1989, πηγή: cuebycue.blogspot.gr/2016/05/batman-returns-1992-elfman.html

Εικ. 12, 14: Metropolis, Stills, Universum Film, 1927, πηγή: culturalafterthoughts.wordpress.com

Εικ. 13: Metropolis, Stills, Universum Film, 1927, πηγή: comicsbookstories.blogspot.gr/2010/11/metropolis-fritz-langs-1927-masterpiece.html

Εικ. 15: Things to Come, Poster, πηγή: www.britac.ac.uk/blog/we-should-remember-hg-wells-his-social-predictions-not-just-his-scientific-ones

Εικ. 16: Things to come, United Artists, 1936 πηγή: nerdist.com/schlock-awe-h-g-wells-highly-inaccurate-things-to-come/

Εικ. 16β: Things to come, United Artists, 1936 πηγή: www.austinchronicle.com/calendar/film/special-screenings/1388906/

Εικ. 17: Alphaville, Poster, πηγή: mubi.com/notebook/posts/movie-poster-of-the-week-jean-luc-godards-alphaville-and-the-films-of-lemmy-caution

Εικ. 18: Alphaville, Stills, Athos Films, 1965 πηγή: bloggingbycinemalight.blogspot.gr/2016/05/alphaville.html

bloggingbycinemalight.blogspot.gr/2016/05/alphaville.html

Εικ. 19: Alphaville, Stills, Athos Films, 1965 πηγή: catalogo.artium.org/book/export/html/3429

Εικ. 20: Alphaville, Stills, Athos Films, 1965 πηγή: tboake.com/madness/lisa/Html/Alphaville.htm

Εικ. 21: 1984, Poster πηγή: multiversonews.com/1984-george-orwell/

Εικ. 22: 1984, Stills, 20th Century Fox, 1984, πηγή: www.indiewire.com/2013/06/watch-full-1954-1984-movie-adaptations-of-george-orwells-sudden-bestseller-1984-97050/

Εικ. 23, 25: Superman, Warner Bros, 1978 πηγή: www.kued.org/press-room/emmy-award-winning-producer-explores-americas-superheroes

Εικ. 24: Superman, Warner Bros, 1978 πηγή: Screenshot από προσωπικό αρχείο

Εικ. 26: The Dark Knight Returns, Frank Miller, 1986, Εξώφυλλο Κόμικ, πηγή: gr.pinterest.com/pin/264797653065416346/

Εικ. 27: Brazil, Poster, πηγή: gr.pinterest.com/pin/374854368956314079/

Εικ. 28: Brazil, Stills, 20th Century Fox, 1985 πηγή: burrellosubmarinemovies.wordpress.com/tag/monty-python/

Εικ. 29: Blade Runner, Poster, πηγή: gr.pinterest.com/pin/317222367488090801/

Εικ. 30: The Matrix, Poster, πηγή: gr.pinterest.com/pin/319614904777026524/

Εικ. 31-36: Screenshots, Blade Runner, Ridley Scott, Warner Bros, 1982, ΗΠΑ

Εικ. 37-48: Screenshots, The Matrix, The Wachowskis, Warner Bros, 1999, ΗΠΑ

Εικ. 49-54: Screenshots, Blade Runner, Ridley Scott, Warner Bros, 1982, ΗΠΑ

Εικ. 55: The Society of Spectacle, Guy Debord, πηγή: hamtramckfree-school.org/2013/08/25/society-of-the-spectacle/

Εικ. 56-59: Screenshots, The Matrix, The Wachowskis, Warner Bros, 1999, ΗΠΑ

Εικ. 60-63: Screenshots, Blade Runner, Ridley Scott, Warner Bros, 1982, ΗΠΑ

**YOU
ARE
BEING
WATCHED**

