

Αστικά οράματα στον κινηματογράφο της Επιστημονικής Φαντασίας

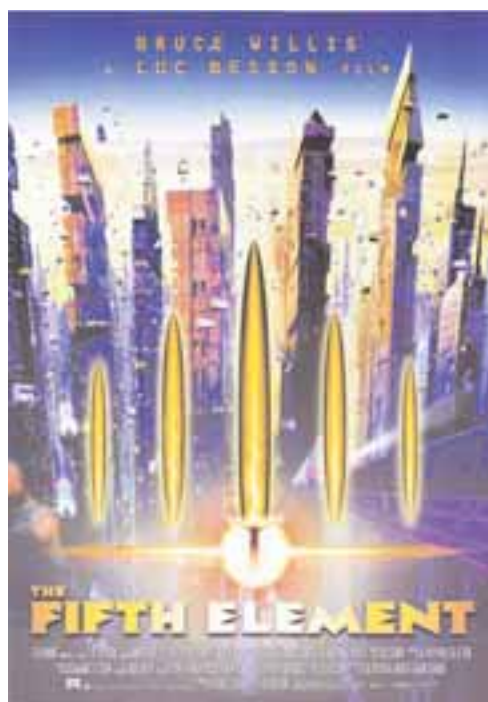
του **Σπύρου Παπαδόπουλου**, αρχιτέκτονα, επίκ. καθηγητή Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

Η επιστημονική φαντασία συνδέεται άρρηκτα με τις τεχνολογικές εξελίξεις του 20ού αιώνα και την πολιτισμική κρίση που αυτές δημιούργησαν, όχι τόσο επειδή η τεχνολογία αποτελεί το εργαλείο έκφρασής της, όσο γιατί «προκαλώντας τον ανθρωποκεντρισμό και τον κοσμικό τοπικισμό, υποβάλλει το σύνολο του τεχνολογικού πολιτισμού και των προσδοκιών του σε εποικοδομητική κριτική» (Alvin Toffler). Αν θεωρήσουμε μάλιστα ότι πάντα ενδιαφερόταν να αναπαραστήσει το παρόν και όχι το μέλλον, αντίθετα με ό,τι υποστηρίζει ο Baudrillard ότι δεν χρειάζομαστε πια τις προβλέψεις της για το μέλλον,¹ η επιστημονική φαντασία ακόμα και σήμερα αποτελεί σημαντικό εργαλείο οραματισμού και κριτικής. Αυτό που έχει αλλάξει σημαντικά, όπως παρατηρεί ο Ballard, «είναι η ισορροπία ανάμεσα στην επιστημονική φαντασία και την πραγματικότητα. Οι ρόλοι τους έχουν αντιστραφεί. Ζούμε σε ένα κόσμο που κυβερνάται από το φανταστικό οποιουδήποτε είδους. Το φανταστικό βρίσκεται εδώ και δεν χρειάζεται να επινοηθεί. Οι δημιουργοί πρέπει πλέον να επινοήσουν την πραγματικότητα, κι αυτό ακριβώς το σκοπό εξυπηρετεί σήμερα η επιστημονική φαντασία».²

Σε αυτό το πλαίσιο, ο κινηματογράφος της επιστημονικής φαντασίας αποτέλεσε και συνεχίζει να αποτελεί γόνιμο πεδίο προβληματισμού για τους αστικούς οραματισμούς, αντανακλώντας τις κοινωνικές τάσεις και τις ανησυχίες της εκάστοτε εποχής.

Ήδη από τις αρχές του 20ού αιώνα η εικόνα της πόλης του μέλλοντος στον κινηματογράφο εγκალεί στην έννοια της μηχανής, που αποτελεί και το κυρίαρχο αντικείμενο του οραματισμού της δυτικής τέχνης.³ Οι κινηματογραφικές εικόνες της πόλης του μέλλοντος παρουσιάζουν μια τεχνολογική ευφορία όπου η κοινωνία συναντά τα ιδεώδη της να «αιωρούνται», επιβεβαιώνοντας ταυτόχρονα και τη σημασία της ως το κατεξοχήν κέντρο του κόσμου, το σύμβολο του δυτικού πολιτισμού. Την περίοδο αυτή, το αστικό τοπίο του μέλλοντος συνδέεται με τις πρώιμες τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής του ατμού, που παρήγαγαν το μοντέλο της βιομηχανικής πόλης, και δεν δεσμεύεται σε απόλυτα επιστημονικά συμπεράσματα. Στην ταινία *Le voyage dans la lune* (1903) του πρωτοπόρου Méliès η αναπαράσταση της πόλης παρουσιάζει αναλογίες με τη βιομηχανική πόλη του Tony Garnier.

Μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο πόλεμο οι φανταστικές απεικονίσεις της πόλης ωριμάζουν, με έντονο πλέον το στοιχείο της κριτικής της πραγματικής πόλης. Την περίοδο του μεσοπολέμου τα οράματα για την πόλη του μέλλοντος πολλαπλασιάζονται, αποκτούν μια δυναμική και εγκαινιάζουν έναν διάλογο σε συνδυασμό με τους οικονομικούς,



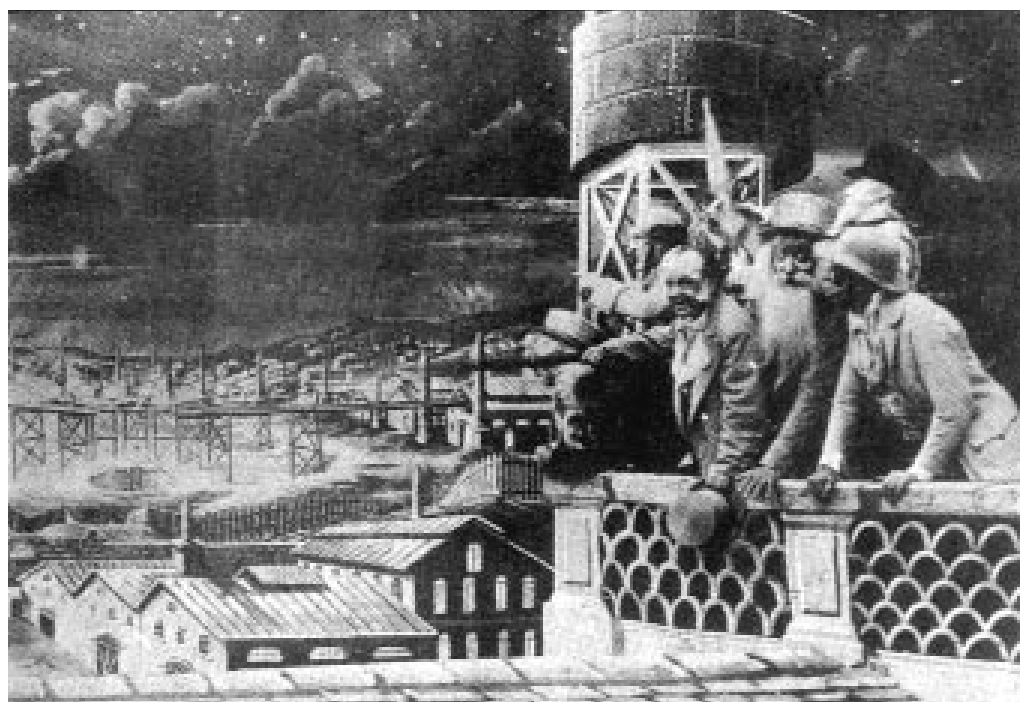
κοινωνικούς, πολιτικούς και πολιτιστικούς παράγοντες της εποχής. Η βιομηχανική ουτοπία (*Metropolis*, 1926) και τα χαρακτηριστικά της υπερμεγέθους κλίμακας, του βόθους και της εναέριας κίνησης (*Just Imagine*, 1930) αποτελούν την πιο τυπική έκφραση της οπτικοποιημένης φανταστικής πόλης εκείνης της περιόδου. Παράλληλα, το μοντέρνο κίνημα στην καθιέρωσή του τροφοδότησε τις αναπαραστάσεις των μελλοντολογικών τόπων με πρότυπα πόλεων βασισμένα στον ορθολογισμό, αποκομμένα από το γεωγραφικό τόπο και τον ιστορικό χρόνο.

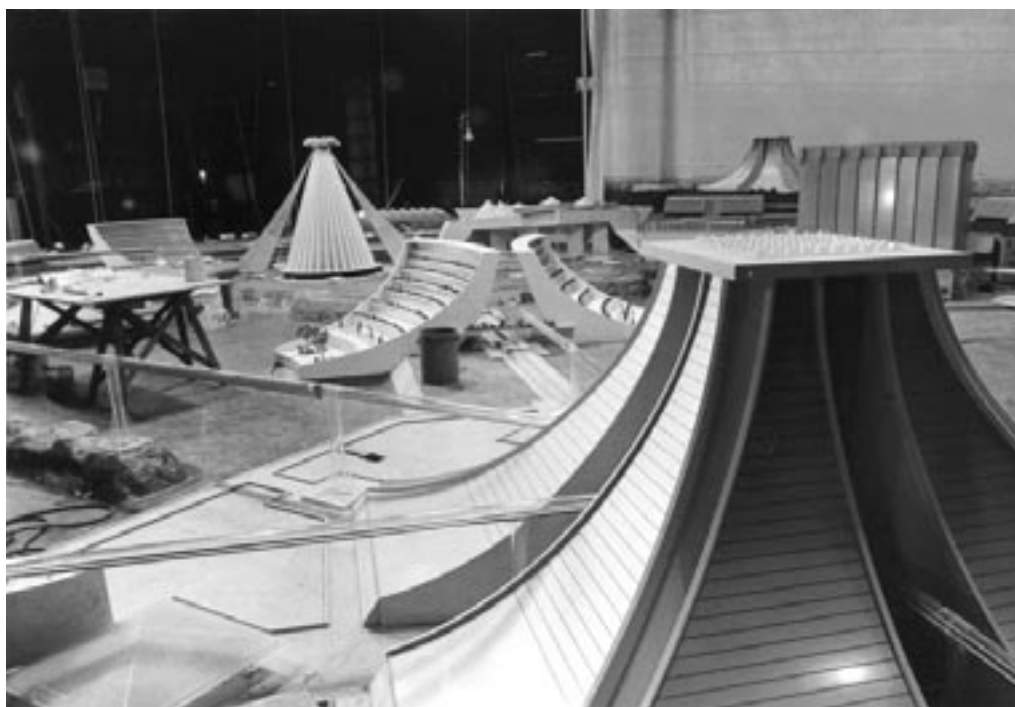
Άλλοτε ως δυστοπίες και άλλοτε ως ευτοπίες οι μελλοντικές πόλεις τόσο στις αρχιτεκτονικές αναζητήσεις όσο και στον κινηματογράφο αποτελούν εκφράσεις των ίδιων προβληματισμών και μετά το 2ο Παγκόσμιο πόλεμο, αποθεώνοντας τα χαρακτηριστικά της ωφελμιστικής οργάνωσης, της άμεμπτης τάξης και όλων των λειτουργικών ρυθμίσεων του μοντέρνου κινήματος, παραμένοντας όμως απλές προτάσεις υπερβολής [*Forbidden Planet* (1956), *Soylent Green* (1973), *Logan's Run* (1976)].

Είναι από τη δεκαετία του '70 και μετά που τα ολοκληρωτικά συνθήματα εγκαταλείπονται και η δημιουργία φανταστικών πόλεων μετατρέπεται σε μια διαδικασία επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας. Παράγεται δηλαδή μια φαντασία μη υπερβιακή μέσω της οποίας η πόλη του μέλλοντος προβάλλει εικόνες σύγχρονες ως μελλοντικές. Ο κινηματογράφος επαναφέρει στο προσκήνιο την πραγματική πόλη. Οι εικόνες που προβάλλονται σαν μελλοντικές μάς καθιστούν επισκέπτες από το παρελθόν που αντικρίζουν το παρόν ως μέλλον [*Escape from New York* (1981), 1984 (1984), *Brazil* (1985)]. Οι σύγχρονες μητροπόλεις πρωταγωνιστούν στη νέα στρατηγική ανακεφαλαίωσης όπως επιτάσσει η έλευση του μεταμοντερνισμού. Μέσω αυτής της στρατηγικής επιτυγχάνεται η χρονική ταύτιση του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος. Η δημιουργία δηλαδή νέων κόσμων διαφοροποιείται από τους στόχους και την πρακτική του μοντερνισμού. Η μελλοντική πόλη δεν παρουσιάζεται πλέον ως αυτόνομο

αστικό μοντέλο και ο επαναπροσδιορισμός της απαιτεί την ιστορική ανακεφαλαίωση. Η πόλη του μέλλοντος είναι έντονα ρεαλιστική καθώς συντίθεται από προηγούμενες εικόνες-αποσπάσματα [*Blade Runner* (1982), *Robocop* (1987), *Back to the Future II* (1989), *Total Recall* (1990), *Twelve Monkeys* (1995)]. Έτσι, δεν είναι μόνο αυτή που αλλάζει μέσα από τις διαναφορές της στο χρόνο αλλά και οι εικόνες του παρελθόντος και του παρόντος που αποκτούν ένα νέο πλαίσιο αναφοράς και προκαλούν την επανανάγνωσή τους. [*Batman* (1989), *Fifth element* (1997), *Minority Report* (2002)].

Ταυτόχρονα, εγκαινιάζεται και η νέα σχέση της πόλης με τον ψηφιακό πολιτισμό. Ο αστικός χώρος διαστέλλεται και τα πρώτα παραδείγματα αναπαράστασης του κυβερνοχώρου αναζητούν με τη σειρά τους αναφορές από το παρελθόν. Η νέα «ψηφιακή αστικότητα» προβάλλει μέσα από την οπτικοποίηση αφηρημένων σχηματισμών και γεωμετρικών συνθέσεων που εγκλούν στον πειραματικό κινηματογράφο του '20. Το φως γίνεται από και χρησιμοποιείται για να ορίσει τον χώρο και, ταυτόχρονα, για να φανερώσει την κατοίκησή του [*Tron* (1982), *Brainstorm* (1983), *The Last Starfighter* (1984), *Explorers* (1985), *The Lawnmower Man* (1992), *Johnny Mnemonic* (1997), *The Matrix* (1999), *Inferno* (2001)]. Οι αναπαραστάσεις του κυβερνοχώρου χαρακτηρίζονται από κάτι μιμητικό και συμβολικό, καθώς η κινηματογραφική επιστημονική φαντασία εμπλέκεται εμφανώς σε μια γνωσιακή και φαινομενολογική γραφή των νέων αστικών χώρων. Ο νέος χώρος γίνεται απτός μέσω της προσομοίωσης της προοπτικής, που παράγει ισοδύναμα του βόθους και της υψής και καθοδηγεί το ανθρώπινο μάτι ως μια οντότητα αποσπασμένη από το υπόλοιπο σώμα. Έτσι δεν είναι τόσο σημαντική η θέση των στοιχείων που τον απαρτίζουν αλλά οι σχέσεις μεταξύ τους. Η κινηματογραφική κάμερα έχει επιτύχει τις διαδικασίες απούλοποίησης και ανασύνθεσης του αστικού χώρου. Η συνεχόμενη ροή εικόνων αντικαθιστά τη βαρύτητα, παράγοντας το αίσθημα της ελευθερίας του σώματος, ενώ οι ιδιότητες του μέσας-έξω, του πάνω-κάτω, εμφανίζονται ως απλές οπτικές ψευδαισθήσεις. Οποιοσδήποτε τύπος χωρικής δομής βρίσκεται





ται πάντα σε μια συνεχή κατάσταση γέννησης και καταστροφής, υπογραμμίζοντας ότι το αστικό τοπίο δεν είναι κάτι σταθερό και παγιωμένο αλλά κάτι μεταβαλλόμενο.

Το προβαλλόμενο ψηφιακό σύνολο μέσα από την επινόηση ενός χώρου-πεδίου μάς παραπέμπει να «δούμε όχι το αόρατο αλλά πόσο αόρατη είναι η μη ορατότητα του ορατού».⁴ Δηλαδή πόσο αόρατο είναι το πραγματικό ή αυτό που ο καθένας θεωρεί πραγματικό.

Η τεχνική δημιουργίας της φανταστικής πόλης μπορεί να συγκριθεί και να συνδεθεί με την τεχνική των cut-ups⁵ ως ένα συνεχές γλιόστρημα στη λογική αλληλουχία των εικόνων με τέτοιο τρόπο που ο θεατής να μη γνωρίζει ακριβώς από ποιες χωρικές μονάδες απαρτίζεται το νέο αστικό

τοπίο. Οι εικόνες του Burroughs επιστρέφουν για να διηγηθούν την ταραγμένη ιστορία των πόλεων. Ως ένας ιός που διαρκώς μεταλλάσσεται οι εικόνες μπορούν να αναπαράγουν άλλες εικόνες προηγούμενες, να ανακυκλώνονται, αλλά ποτέ δεν παραμένουν οι ίδιες. Στην πραγματικότητα οι εικόνες βρίσκονται σε μια κατάσταση νομαδισμού. Και αυτή η ιδιότητά τους είναι που τους δίνει μια αξία διαφορετική, αφού ο νομαδισμός, πέρα από μια διαρκή διάθεση μεταβολής στο χώρο και στο χρόνο, σημαίνει επίσης και μια άρνηση μπροστά στις παγιωμένες και κυρίαρχες δομές. Με αυτό τον τρόπο ο κινηματογράφος της επιστημονικής φαντασίας προβάλλει επαναστατικές αξίες, εορτάζοντας ταυτόχρονα μια κατάσταση παιγνίου. Το νέο αστικό τοπίο μετατρέπεται σε αφηγηματικό σχήμα όπου ο καθένας αφήνεται ελεύθερος να ανακαλύψει τα σύνορα του πραγματικού με το φανταστικό.

Η σαγήνη στην εικόνα της πόλης του μέλλοντος εντοπίζεται κυρίως στο γεγονός της απροσδιοριστίας της, της διαθεσιμότητάς της να λαμβάνει πολλαπλές μορφές, και της ικανότητάς της να αυτονομείται σε νέα νοηματικά σχήματα, που τα εκφραστικά μέσα επινοούν.



Σημειώσεις

1. Βλ. Jean Baudrillard, «Two Essays», *Science Fiction Studies* 18.3 (November 1991): 309-320.
2. J. G. Ballard, «Introduction to Crash», *Re-Search* 8-9 (1984): 96-98.
3. Αντίστοιχα και σε άλλα πεδία της τέχνης, ζωγράφοι, δημιουργοί εικονογραφημένων αφηγημάτων, διανοητές και λογοτέχνες, παρουσιάζουν οράματα της μελλοντικής πόλης, που αν και διαφορετικά ως προς το περιεχόμενο ή και τη μορφή τους, προβάλλουν όλα το μοντέλο του κυρίαρχου μηχανικού «ήθους». Βλ. Christophe Canto, Odile Faliu, *The History of the Future, Image of the 21st Century*, Flammarion, Paris (1993).
4. Michel Foucault, *Ο Στοχασμός του Έξω*, Πλέθρον, Αθήνα (1998): 24.
5. Βλ. Philippe Mikriammos, *William S. Burroughs*, Jucar, Madrid (1981).