

## Κινηματογραφικές Ιστορίες των Πόλεων: Μοντέλα ουτοπίας, δυστοπίας και «ετεροτοπίας» στο Χόλιγουντ

**Η** σχέση κινηματογράφου και αστικού χώρου έχει τις ρίζες της ήδη στην εποχή εμφάνισης του μέσου. Ο κινηματογράφος γεννήθηκε στην πόλη. Με τη σειρά του την άλλαξε, την τροποποίησε, την έχτισε, μεταφορικά και κυριολεκτικά.

Μεταφορικά την έπλασε κυρίως μέσα από την ικανότητά του να «μεταφέρει» τις εικόνες της πόλης και να επιδρά στη φαντασία των θεατών. Όταν πηγαίνουμε σε μια πόλη, προσδοκούμε να ανακαλύψουμε τον τόπο της κινηματογραφικής ιστορίας αλλά και αντίστροφα. Όπως λέει η *Guilliano Bruno* συζητώντας για τις εικόνες της Νάπολι στον κινηματογράφο, «η καταγραφή του κινηματογράφου» γίνεται μια «προέκταση αλλά και συνέπεια του τουριστικού βλέμματος»<sup>1</sup>.

Κυριολεκτικά, όμως, ο κινηματογράφος επηρέασε και την αρχιτεκτονική της πόλης, γιατί οι αίθουσες και τα στούντιο χτίστηκαν στην πόλη ή στις παρυφές της και γιατί είναι το μέσο στο οποίο πολλοί αρχιτέκτονες διέγινωσαν την ικανότητα να αναπαριστά χωροχρονικές σχέσεις. Ο *David Clarke* συγκεντρώνει σε μια πρόταση τις δύο αλληλεπιδρούσες πορείες: «[...] η πόλη αδιαμφισβήτητα διαμορφώθηκε από την κινηματογραφική φόρμα, ακριβώς όπως και η φύση του κινηματογράφου χρωσάει πολλά στην ιστορική εξέλιξη της πόλης»<sup>2</sup>.

Σε αυτό το σημείωμα θα παρουσιάσω τρία μοντέλα κινηματογραφικής αναπαράστασης του αστικού φαινομένου (δηλαδή όχι μόνο του τόπου αλλά και του τρόπου ζωής): την ουτοπία, τη δυστοπία και την «ετεροτοπία». Η κινηματογραφική ιστορία των πόλεων, που θα επιχειρήσω να αφηγηθώ, ξεκινά από την Ευρώπη για να καταλήξει στο Χόλιγουντ, και από τη δεκαετία του '20 στον αμερικάνικο κινηματογράφο της δεκαετίας του '90, όπου θα δούμε να αποκρυσταλλώνονται ερμηνείες του χώρου που εγγράφονται σε ό,τι ο θεωρητικός του μεταμοντέρνου *F. Jameson* ονόμασε «πολιτισμική λογική του ύστερου καπιταλισμού»<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Η Αφροδίτη Νικολαΐδου είναι υποψήφια διδάκτωρ στο τμήμα Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Πάντειου Πανεπιστημίου.

### **Πώς φανταστήκαμε τις πόλεις στον κινηματογράφο;**

«Κάθε ιστορία είναι μια ταξιδιωτική ιστορία»  
(De Certeau, *The practice of everyday life*)<sup>4</sup>

Όταν αναφερόμαστε σε αφηγήσεις καθημερινές, δημοσιογραφικές ή λογοτεχνικές, επιστημονικές ή καλλιτεχνικές, ένα είναι σίγουρο: κάθε ιστορία «λαμβάνει χώρα». Κάθε φορά χρησιμοποιούμε συνειδητά ή ασυνείδητα ρητορικούς τρόπους, μηχανισμούς<sup>5</sup> ή μοντέλα που εγκαθιδρύουν σχέσεις, ερμηνεύουν και αναπαράγουν την εμπειρία του χώρου μας.

Ο ρόλος της αφήγησης στη δόμηση των σχέσεών μας με το περιβάλλον είναι ιδιαίτερα σημαντικός, αφού, «προκειμένου να φανταστούμε το μη-αναπαραστάσιμο χώρο, τη ζωή και τις γλώσσες της πόλης, προκειμένου να τα ζωντανέψουμε, τα μεταφράζουμε σε αφηγήσεις»<sup>6</sup>. Κατ' αυτή την έννοια η πόλη γίνεται μια «κατηγορία σκέψης και εμπειρίας»<sup>7</sup> και η πόλη μέσα στον κινηματογράφο μετατρέπεται σε μια διανοητική διαχείριση αυτής της κατηγορίας. Για το λόγο αυτό, ο κινηματογράφος αποτελεί ένα πρόσφορο υλικό διερεύνησης του τρόπου με τον οποίο φανταζόμαστε τις πόλεις ως εμπειρία και ως θεωρητική κατασκευή. Το κινηματογραφικό υλικό μάς επιτρέπει να βγάλουμε κάποια συμπεράσματα για το πώς βιώνουμε τον πραγματικό αστικό χώρο, για το πώς θα θέλαμε να είναι, για το τι φοβόμαστε ή ελπίζουμε ότι μπορεί να γίνει στο μέλλον.

Στην περίπτωση την οποία εξετάζουμε, η φαντασία δε σημαίνει μόνο ούτε σκέψη ούτε προβολή. Είναι μια χωρο-χρονική διάσταση «ανάμεσα στο ασυνείδητο και στην πραγματικότητα, ανάμεσα στην επιθυμία και στο κοινωνικό, ανάμεσα στην ηδονή και στο νόμο»<sup>8</sup> ή, αλλιώς, όπως το ορίζει ο E. Soja, είναι το «αστικό φαντασιακό» («urban imaginary»)<sup>9</sup>. Το φαντασιακό αυτό αποτελεί το γνώμονα όχι μόνο της εννόησης αλλά και της αναπαραγωγής του αστικού χώρου ως τόπου και τρόπου ζωής, ενώ συγχρόνως επιβεβαιώνει ή πολεμά τις κρατούσες ερμηνείες, επιθυμίες και μυθολογίες.

Πολλές ταινίες που γυρίστηκαν τη δεκαετία του '20 προσπαθούν να αναπαράσσουν όχι μόνο τους φόβους για το μέλλον, αλλά και το σοκ που προκαλούσε το παρόν μέσα στη μεγαλούπολη της εποχής. Η πόλη εμφανίζεται ως βασική πρωταγωνίστρια ενός μέσου που αποτελεί μέρος της κουλτούρας της, αυτού που ονομάστηκε μοντερνισμός και που συνδέθηκε με τις αναλύσεις του W. Benjamin<sup>10</sup>.

Το *Μετρόπολις* του Φριτς Λανγκ (1926) ήταν μια εντυπωσιακή αναπαράσταση μιας πόλης που σχεδιαστικά βασίστηκε στην εικόνα της Νέας Υόρκης, ενώ συγχρόνως ενσωμάτωνε όλους τους φόβους για την προοπτική εμφάνισης μιας απολυταρχικής πολιτείας στο μέλλον. Την ίδια εποχή οι ταινίες που ονομάστηκαν «συμφωνίες πόλεων» (*Βερολίνο: Συμφωνία μιας πόλης* του W. Ruttmann-1927, *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή* του G. Vertov-1929) αναδημιούργησαν μια πόλη βασισμένη στη διαλεκτική του μοντάζ και την αισθητική του κολάζ. Οι πρωτοπορίες του '20 απέδωσαν το σοκ του ματιού μπροστά στο καλειδοσκοπικό θέαμα της μεγαλούπολης και η πόλη έγινε μια «στιλιζαρισμένη ή γεωμετρική οπτική αφαίρεση»<sup>11</sup>.

Το αμερικανικό σινεμά, την ίδια περίπου εποχή και λίγο αργότερα, θα παρουσιάσει παράλληλα με τη δική του εκδοχή των ταινιών «συμφωνίες πόλεων» (*Manhattan* των P. Strand

και C. Sheeler, 1921) και μια άλλη οπτική. Με την επικράτηση του Χόλιγουντ η αμερικάνικη πόλη —περισσότερο κινηματογραφημένη από οποιαδήποτε άλλη— κυριαρχεί ως η μεγαλούπολη-αρχέτυπο, ίσως γιατί και η ίδια η Αμερική θεωρήθηκε «η αυθεντική έκδοση της νεοτερικότητας»<sup>12</sup>. Αποτυπώνοντας μια πόλη ντελιριακής έκρηξης στα μιούζικαλ και τις κωμωδίες, η αμερικάνικη πόλη ενσωματώνει τις προσδοκίες για μια καλύτερη τύχη. Η εποχή αυτή, όπως αναφέρει ο Donald Albrecht, είναι η εποχή των *Just Imagine* (D. Butler, 1930), *Child in Manhattan* (Ed. Buzzeli, 1933) και *42nd Street* (Lloyd Bacon, 1933)<sup>13</sup>: η ελπίδα για το μέλλον της πόλης και τους κατοίκους της έρχεται σε μια εποχή που ταλανίζεται από οικονομικές δυσκολίες. Σχεδόν παράλληλα, και πιο έντονα αμέσως μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, θα εμφανιστούν οι δυστοπικές αναπαράστασεις κυρίως μέσα από τα γκανγκστερικά φιλμ και τα φιλμ νουάρ. Η πόλη θα αποτυπωθεί «γυμνή» (*Naked City*, J. Dassin, 1948), με όλες τις γήινες αδυναμίες της, ενισχύοντας αυτό που ονομάζεται οργανικό μοντέλο<sup>14</sup>. Η πόλη γίνεται ένας ζωντανός οργανισμός που «πάσχει» από τις σύγχρονες αστικές αρρώστιες: ψυχικές παθήσεις, έγκλημα, εκμετάλλευση.

Μια νέα μεταβατική περίοδος, που σχετίζεται με την ίδια την έννοια της διαχείρισης της εικόνας της κινηματογραφικής πόλης, ξεκινά μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και φτάνει σε πλήρη ακμή τη δεκαετία του '60. Με το τέλος της δεκαετίας του '60 η Αμερική θα αρχίσει να διαχειρίζεται την παρακμή της ίδιας της εικόνας. Η ιστορία αυτή, όμως, μπορεί να ξεκινήσει από την Ευρώπη.

Ο Anthony Easthope, στο κείμενό του «Cinécities of the sixties», αναφέρει τρεις αναπαραστάσεις πόλεων στη δεκαετία του '60: την πόλη ως φυσικό σκηνικό, την ουτοπική και τη δυστοπική πόλη. Συμπληρώνει ότι στον Αντονιόνι κάνει την εμφάνισή της μια τέταρτη κατηγορία που ουσιαστικά υποσκάπτει την ίδια την έννοια της αναπαράστασης. Η τέταρτη αυτή κατηγορία είναι η «ετεροτοπία», μια έννοια που θεωρητικοποιήθηκε από τον Foucault.

Η πόλη ως φυσικό σκηνικό είναι η πόλη που λειτουργεί ως «μη-σημειωμένο» μπακγκράουντ σε μια ταινία<sup>15</sup>. Η προβληματική αυτή κατηγορία είναι δύσκολο να στηριχθεί φιλμογραφικά (ο ίδιος ο Easthope δεν τη στηρίζει), αφού είναι αμφίβολο κατά πόσο ένας κινηματογραφημένος χώρος μπορεί να μείνει σημασιολογικά ουδέτερος. Όταν ένας χώρος κινηματογραφείται, είναι αυτόματα «σημειωμένος» από τη σκηνοθετική επιλογή, αποτελεί μαρτυρία της εποχής και του χώρου και, επομένως, υπόκειται σε ανάλυση.

Στο δεύτερο τρόπο αναπαράστασης έχουμε χώρους ουτοπίας που σχετίζονται με την τεχνολογική εξέλιξη —και την προώθησή της— και παρουσιάζονται, σύμφωνα με τον Easthope, στις ταινίες της σειράς *Τζέιμς Μποντ*. Στο *Dr. No* του T. Young, την πρώτη ταινία της σειράς, το 1962, ο ήρωας κινείται άνετα από αεροδρόμιο σε αεροδρόμιο, μιλά σε τηλεφώνω και κανονίζει ραντεβού ενώ ταξί τον μεταφέρουν εύκολα και απλά στο κάθε μέρος, προοιωνίζοντας την έλευση ενός νέου κόσμου που αποτελείται από ένα δίκτυο πόλεων εύκολα προσβάσιμων, καλά συνδεδεμένων και εν πολλοίς όμοιων (όμοια αεροδρόμια, όμοιοι δρόμοι, όμοια τεχνολογία). Ο Easthope διακρίνει μια εμμονή στα αεροπλάνα, που γίνονται τη δεκαετία του '60 το «συμβολικό μεταφορικό μέσο» όπως το αυτοκίνητο στη δεκαετία του '30. Οι ταινίες αυτές χρησιμεύουν στην αποθέωση της ουτοπικής οπτικής ενός τεχνολογικά υποστηριζόμενου δικτύου πόλεων σε ένα κοντινό μέλλον που —εφόσον ο κό-

σμος σωθεί από τον υπερ-ήρωα— αφορά όλους, και όχι μόνο τους πλούσιους και τους μυστικούς πράκτορες.

Το μοντέλο των δυστοπικών αναπαραστάσεων συνδέεται τόσο με τους διαχωρισμούς των κινηματογραφικών ειδών (φιλμ νουάρ, ταινίες επιστημονικής φαντασίας) του αμερικάνικου κινηματογράφου όσο και από το ευρωπαϊκό σινεμά τέχνης. Ας πάρουμε για παράδειγμα τη *Νύχτα* (1961) του Antonioni. Η αρχή της ταινίας αποτελεί μια ξενάγηση στον αστικό χώρο του Μιλάνου. Μια σύγχρονη μεγαλούπολη με κτίρια, παράθυρα-καθρέφτες που επιτρέπουν να αποτυπώνεται ολόκληρη η πόλη πάνω στο κτίριο, μηχανήματα και ασανσέρ, που αποδίδονται περισσότερο σαν αφηρημένα σχήματα και λιγότερο ως εργαλεία διευκόλυνσης της ζωής μας. Το *Alphaville* (1965) του Godard, ευρωπαϊκή εκδοχή της επιστημονικής φαντασίας που αργότερα θα επηρεάσει το *Blade Runner* (1981) του R. Scott, αποτελεί περισσότερο μια ερμηνεία του Παρισιού της δεκαετίας του '60: πολιτικό σχόλιο για μια κεντρική, απολυταρχική εξουσία γεννημένη στον καπιταλισμό<sup>16</sup>.

Η τέταρτη κατηγορία της «ετεροτοπίας», που αναδύεται τη δεκαετία του '60, φέρνει στο προσκήνιο την ήττα του ενοποιημένου γεωμετρικού κλασικού χώρου και της κλασικής αφήγησης, έτσι όπως είχε επικρατήσει μέχρι τότε στο Χόλιγουντ. Περισσότερο απ' όλα σήμαινε την παρακμή του «συγκροτημένου, ενοποιημένου και αυτάρκους υποκειμένου»<sup>17</sup>.

Η «ετεροτοπία» είναι ένας όρος που αναφέρθηκε από τον Foucault σε δύο κείμενα: αρχικά στο *Οι λέξεις και τα πράγματα*, αναφερόμενος σε νοητικούς τόπους όμοιους με αυτούς που δημιουργεί ο Borges, και πιο εκτεταμένα (αλλά και με σημαντικές αντιφάσεις) το 1967 στη διάλεξη με τίτλο «Of other spaces» («Des espaces autres»)<sup>18</sup>. Σύμφωνα με το «Of other spaces», το κείμενο που θα μας απασχολήσει σε αυτό το σημείωμα, «η ετεροτοπία έχει τη δύναμη να αντιπαραθέτει σε έναν και μόνο πραγματικό τόπο πολλούς χώρους και τοποθεσίες που είναι μεταξύ τους ασυμβίβαστοι»<sup>19</sup>. Η «ετεροτοπία», επομένως, είναι, σύμφωνα με το δεύτερο κείμενο, ένας *πραγματικός* τόπος, σε αντίθεση με την ουτοπία που είναι ατοπία και συχνά αποτελεί σχόλιο για το χώρο της πραγματικότητας. «Ετεροτοπίες» υπήρχαν σε κάθε εποχή και κάθε «ετεροτοπία» ανάλογα με την εποχή έχει και διαφορετικές λειτουργίες.

Ο Foucault τονίζει ότι «η εποχή μας φαίνεται να είναι αυτή του χώρου. Είμαστε στην εποχή της ταυτοχρονίας, της αντιπαράθεσης, του κοντά και μακριά, της γειτνίασης και του διασκορπισμένου»<sup>20</sup>. Όμως οι έννοιες της τοποθεσίας και της χωροθέτησης, η έννοια του μακριά και κοντά αναπροσδιορίζονται μέσα από τη σύγχρονη τεχνολογία της αρχειοθέτησης και της διαχείρισης της πληροφορίας. «Στην εποχή μας ο χώρος παίρνει για μας τη μορφή σχέσεων μεταξύ τοποθεσιών»<sup>21</sup>.

Έτσι η «ετεροτοπία» μπορούμε να πούμε ότι κάνει την εμφάνισή της σε ταινίες όπως το *Αρσενικό Θηλικό* του Godard (1966), το *Ρόμα* (1972) του Fellini και ένα καλό παράδειγμα αποτελεί το Λονδίνο του Antonioni στο *Blow-up* (1966)<sup>22</sup>. Στην ταινία αυτή, η πόλη παρουσιάζεται με την ταυτόχρονη αντιπαράθεση πολλών ασυμβίβαστων πεδίων (π.χ. οι διάφορες εκφάνσεις της поп κουλτούρας) και πολλών αντιτιθέμενων τρόπων αναπαράστασης<sup>23</sup>. Η διαζευκτική επιλογή ουτοπίας-δυστοπίας εκλείπει. Τι γίνεται όμως με το Χόλιγουντ;

Από τη δεκαετία του '60, που ο Foucault διέγινε τις αλλαγές στη διαμόρφωση και αντίληψη του χώρου, μέχρι τις μέρες μας, έχει συντελεστεί ένα τεράστιο βήμα, το οποίο σχετίζεται με την εισβολή των νέων τεχνολογιών στην καθημερινή ζωή και επομένως στον

τρόπο αντίληψης και νοητικής παραγωγής του χώρου. Αυτό που οι ευρωπαϊκές ταινίες είχαν αρχίσει να διακρίνουν στη δεκαετία του '60, το αποκαλούμενο Νέο Χόλιγουντ<sup>24</sup> το ενσωμάτωσε σε ταινίες της λεγόμενης κυρίαρχης ψυχαγωγικής κουλτούρας, με τρανταχτά παραδείγματα τις εμπνευσμένες ταινίες από το *Blow-up*: τη *Συνομιλία* του Coppola (1974) και το *Μπλόου άουτ* του De Palma (1981).

Τα τρία μοντέλα της ουτοπίας, δυστοπίας και «ετεροτοπίας» των πόλεων παραμένουν και τη δεκαετία του '90 εκδοχές του «αστικού φαντασιακού». Εντούτοις, θα δούμε ότι η διαδεδομένη χρήση της τεχνολογίας (internet και εικονική πραγματικότητα) οδηγεί σε κάποιες ιδιαιτερότητες, που φυσικά δεν είναι άσχετες με τους φόβους και τις επιθυμίες της εποχής.

### **Ερωτευμένοι στο δίκτυο: Η ψευδο-ουτοπία της εικονικής πόλης**

«Πώς είναι όμορφα να είμαι εκεί που πάντα ήθελα να είμαι  
Για πρώτη φορά θα αναπνεύσω ελεύθερα εδώ στη Νέα Υόρκη»  
(Τραγούδι από την ταινία *Έχετε μήνυμα στον υπολογιστή σας*)

Η ουτοπία είναι ένας μη-πραγματικός χώρος με αναλογία προς την πραγματικότητα<sup>25</sup>. Ουσιαστικά η ουτοπία είναι αποπία, με την έννοια ότι δεν υφίσταται ως χώρος πραγματικής εμπειρίας.

Αν δεχτούμε ότι η πόλη, ως «κατηγορία σκέψης και εμπειρίας», διαχειρίζεται μεταφορικές κατασκευές, όπως αυτές που προκύπτουν από το οργανικό και μηχανικό μοντέλο, η δεκαετία του '60 με τις ταινίες της σειράς *Τζέιμς Μποντ* προωθούσε την αισιοδοξία μιας ουτοπίας μηχανικού τύπου. Η δεκαετία του '60, ακριβώς επειδή συνδέθηκε στη λαϊκή κουλτούρα με την κατάκτηση του διαστήματος, οδήγησε σε ουτοπίες που φαντάζονταν έναν κόσμο χωρίς αποστάσεις, με την ενδιάμεση διαδρομή εκμηδενισμένη και με μια ομοιότητα των χώρων που θα επέτρεπε την άμεση οικειοποίησή τους από τον καθέναν.

Η έννοια της μηχανής όμως έχει αλλάξει και μια άλλη ουτοπική διάσταση της πόλης κάνει την εμφάνισή της. Η ουτοπία δεν έχει σχέση μόνο με τη χρήση της τεχνολογίας ως εργαλείου δουλειάς (στις ταινίες *Τζέιμς Μποντ* ή στις *Επικίνδυνες Αποστολές*, η τεχνολογία τίθεται στην υπηρεσία μιας αποστολής), αλλά ως τρόπου ζωής και του διαδικτύου ως τόπου ζωής. Το οργανικό και μηχανικό μοντέλο φαίνεται να συγχέονται, ίσως επειδή ήδη η διάκριση μεταξύ του τι είναι ανθρώπινο και τι μηχανικό έχει διαταραχθεί με μια σειρά ταινιών που μυθοποίησαν τα cyborgs από τις αρχές της δεκαετίας του '80 (*Blade Runner* -R. Scott- 1981, *Terminator* -J. Cameron- 1984, *Robocop* -P. Verhoeven- 1987).

Η ταινία *Έχετε μήνυμα στον υπολογιστή σας* (Nora Ephron - 1998), εμπνευσμένη από την ταινία του Ερνστ Λιούμπιτς, *The shop around the corner* (1940), στηρίζεται σε αυτή τη διαπλοκή του οργανικού και μηχανικού, αλλά ο απλοϊκός χειρισμός του θέματος στηρίζεται περισσότερο στην επιτυχημένη προηγούμενη κινηματογραφική συνάντηση του Τομ Χανκς και της Μεγκ Ράιαν στο *Ξάγρυπνος στο Σιάτλ* (Nora Ephron - 1993). Η Νέα Υόρκη, στην οποία διαδραματίζεται η ιστορία, δεν μπορεί παρά να χαρακτηριστεί ψευδο-ουτοπία.

Ο Τζο Φοξ (Tom Hanks) και η Καθλίν Κέλι (Meg Ryan), ερωτεύονται μέσα από τον υπολογιστή τους χωρίς να γνωρίζουν ότι είναι ορκισμένοι εχθροί. Αυτός είναι μεγαλοεπιχειρηματίας ο οποίος ανοίγει ένα βιβλιοπωλείο σουπερμάρκετ τύπου Barnes & Noble, ενώ το μικρό βιβλιοπωλείο της γειτονιάς με την ονομασία «Around the corner» της Meg Ryan αντιστέκεται μέχρι τελικής πτώσης στον εναγκαλισμό των επιχειρήσεων Φοξ.

Το πλαίσιο, στο οποίο τοποθετείται η ταινία και μεταμορφώνει τη Νέα Υόρκη σε σύγχρονη ουτοπία, στηρίζεται σ' ένα τέχνασμα με το οποίο ανοίγει και κλείνει η ταινία: το «ανθρώπινο πρόσωπο» της πόλης τοποθετείται μέσα στη σύγχρονη μηχανή, τον υπολογιστή. Η αρχή και το τέλος της ταινίας εδραιώνουν τη Νέα Υόρκη ως μη-πραγματικό χώρο. Η ταινία ξεκινά με μια βόλτα σε ένα σχηματοποιημένο-ηλεκτρονικά σύμπαν που καταλήγει σε έναν πλανήτη (τη Γη), και από εκεί σε μια πόλη (τη Νέα Υόρκη) που είναι επίπεδη και χτίζεται σιγά-σιγά, καθώς ζωγραφιστοί ουρανοξύστες «φυτρώνουν» από το έδαφος. Η εικονική μας βόλτα συνεχίζεται από τα ψηλά για να προσγειωθεί στο επίπεδο του δρόμου. Αυτή η σταδιακή μετάβαση από τη μακροκλίμακα των διαστημικών ταξιδιών στη μικροκλίμακα του δρόμου οριοθετεί την απέκδυση των τεχνολογικών δυστοπιών που συνδέθηκαν με τη Νέα Υόρκη (από το *Μετρόπολις* του Lang μέχρι το *Batman* του Burton)<sup>26</sup>. Δηλαδή η κινηματογραφική οθόνη μετατρέπεται σε οθόνη υπολογιστή, μέσα από τον οποίο διαγράφουμε μια βόλτα σε μια πόλη εν είδει κινουμένων σχεδίων. Ο κέρσορας (το χαρακτηριστικό βελάκι του υπολογιστή), που αποτελεί το δείκτη της σχέσης ανθρώπου-μηχανής, ανοίγει «παράθυρα» και μας εισάγει όλο και περισσότερο στη βόλτα μας στην πόλη. Με το τέλος των τίτλων της αρχής, ο κέρσορας θα κάνει ένα «κλικ» στο ζωγραφιστό παράθυρο και αυτόματα θα βρεθούμε μέσα στο σπίτι (όχι πια ζωγραφιστό) της Καθλίν και στην αρχή της ιστορίας. Με το ίδιο «κλικ» θα «κλείσει» η ταινία, ανοίγοντας ένα άλλο παράθυρο, αυτό των τίτλων του τέλους. Η ιστορία διεξήχθη μέσα σε μια οθόνη.

Η θέα από ψηλά, η οποία σημαίνει τη διερεύνηση των σχέσεων που ισχύουν στη μακροκλίμακα του αστικού, έχει αντικατασταθεί από τη θέα από χαμηλά, για την οποία μίλησε ο M. De Certeau<sup>27</sup> και σχολίασε ο E. Soja: πρόκειται δηλαδή για «μελέτες του τοπικού, του σώματος, του δρόμου, των ψυχογεωγραφιών της οικειότητας, των ερωτικών υποκειμενικότητων, των μικρόκοσμων της καθημερινής ζωής — σε βάρος της κατανόησης της πόλης ως ολότητας»<sup>28</sup>. Τα πλάνα μένουν στο έδαφος, τονίζοντας τους δρόμους και τη γειτονιά, ξεφεύγοντας από άλλου είδους αναπαραστάσεις όπου σήμα κατατεθέν της Νέας Υόρκης είναι οι ουρανοξύστες της. Μια εδαφοποιημένη Νέα Υόρκη, η οποία έχει πάψει να είναι ο ντελικιακός χώρος της τεχνολογίας και της προσπάθειας του ανθρώπου να φτάσει τον ουρανό ή να ελέγξει τον κόσμο από ψηλά. Από την κάθετη πόλη έχουμε περάσει στην οριζοντιοποίηση, που παρουσιάζεται όμως σαν εικονικός χώρος. Η λογική της μικρο-οπτικής θυμίζει τις ρετρό απεικονίσεις των M. Scorsese και W. Allen από τη δεκαετία του '70. Στην περίπτωση μας όμως, η Νέα Υόρκη δεν παρουσιάζεται δυστοπικά σαν άρρωστο σώμα, σαν μια πόλη με ψυχοσωματικά προβλήματα. Η πόλη δεν είναι απαραίτητα πολυσύχναστοι δρόμοι με καυσαέριο και εγκληματικότητα, αλλά το πάρκο στο οποίο συναντιούνται δυο άνθρωποι που, και αν ακόμα η πόλη τους αποξένωσε, γνωρίστηκαν μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Είναι η συνεύρεση δύο ανθρώπων που καταφέρνουν «[...] έστω και αν η προσέγγισή τους είναι χιμαιρική, [να] διανοίγουν πόλεις με μεγάλες λεωφόρους και πλού-

σιους κήπους»<sup>29</sup>. Μόνο που τώρα οι λεωφόροι και οι κήποι (η ταινία τελειώνει με τον κήπο) είναι ηλεκτρονικοί.

Παράλληλα με το ρομαντικό αυτό πλαίσιο αναπτύσσεται και ένα έντονα ιδεολογικό πεδίο ερμηνείας του σύγχρονου αμερικάνικου τρόπου ζωής. Το μικρό μαγαζάκι υποκλίνεται στο κεφάλαιο, αλλά όλα βαίνουν όμορφα, αφού και αυτοί οι υπάλληλοι του μικρού βιβλιοπωλείου πιάνουν δουλειά στο βιβλιοπωλείο Φοξ. Η εικόνα της πόλης και των κατοίκων της είναι απλοποιημένη, γιατί αρνείται τις σκοτεινές, κρυφές πλευρές της μικροδομής της πόλης (π.χ. κακοήθεις δρόμους), αλλά και γιατί παραλείπει να ερμηνεύσει τη μακροοπτική, τη θέση της πόλης στο παγκόσμιο οικονομικό σύστημα. Η μεγάλη αλυσίδα Φοξ δεν είναι μια απρόσωπη εταιρεία, σύνθηρες φαινόμενο των «κοινωνιών ελέγχου»<sup>30</sup>. Η διαπλοκή οικονομίας και τεχνολογίας μπορεί να αλλάξει την όψη της πόλης και τον τρόπο ζωής σε αυτή, διατηρεί όμως το ένδυμα του έρωτα-«ρομάντζου», προκειμένου να οικειοποιηθεί το φόβο του αγνώστου.

### Φόβος και παράνοια στη δυστοπική πόλη

«Καλωσόρισες στην έρημο του πραγματικού»  
(Ο Μορφέας στην ταινία *Matrix*)

Μέσα από τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας<sup>31</sup>, το Νέο Χόλιγουντ παρουσίασε μια δυστοπική οπτική της πόλης του μέλλοντος (π.χ. το *Blade Runner* του R. Scott), συνδέοντας την πολυχρησιμοποιημένη φαντασιακά έννοια του «σιανοπτικού» με το φόβο της εξομοίωσης πραγματικού - μη-πραγματικού και τη νοσταλγική διάθεση. Τη δεκαετία του '90, η γενικευμένη χρήση του διαδικτύου στην καθημερινή ζωή επηρεάζει μια σειρά ταινιών, όπως το *Matrix* (A. & L. Wachowski, 1999), το *Truman Show* (P. Weir, 1998), το *Dark City* (A. Proyas, 1998). Τέτοιες ταινίες μιλούν για το φόβο και την παράνοια της πιθανής εξομοίωσης πραγματικού και εικονικού, χωρίς ωστόσο να φτάνουν στη διάλυση των διαχωριστικών γραμμών που διέπουν τους διπολισμούς (μέσα-έξω, πάνω-κάτω, κέντρο-περιφέρεια) της νόησης. Αντίθετα, οι διπολισμοί αυτοί στο τέλος της ταινίας εμφανίζονται πιο ισχυροί από πριν.

Οι διπολισμοί είναι πιο έντονοι αλλά συγχρόνως περισσότερο αυτοκριτικοί σε ταινίες καρικατούρες όπως το *Batman* (T. Burton, 1989), όπου όλα παρουσιάζονται υπερβολικά, από τις κοινότοπες διπολικότητες καλό-κακό μέχρι τις ίδιες τις λύσεις της ταινίας. Για παράδειγμα, η πόλη-καρικατούρα στο *Batman*, η Γκόθαμ Σίτι, είναι μια καρικατούρα της Μετρόπολις του Lang. Η καρικατούρα αυτή είναι μια νοσταλγική αναφορά σε κινηματογραφικές και εξω-κινηματογραφικές μνήμες μιας πόλης που κάποτε είχε συνεκτικότητα, λογικό ειρμό (η βία είχε κάποιου είδους δικαιολογία), διαχωριστικές γραμμές και, φυσικά, ελπίδα για το μέλλον<sup>32</sup>.

Στα *Matrix*, *Truman Show*, *Dark City*, η ειρωνεία της αυτοκριτικής εκλείπει και επικρατεί αμιγώς η «παράνοια της υψηλής τεχνολογίας» που, όπως αναφέρει και ο F. Jameson, ο μαρξιστής κριτικός του μεταμοντέρνου, «χαρακτηρίζει σήμερα μια ολόκληρη τάση της σύγχρονης ψυχαγωγικής λογοτεχνίας»<sup>33</sup> και εν πολλοίς και το ψυχαγωγικό σινεμά. Η παρά-

νοια αυτή δεν τονίζει μόνο τον άμεσο έλεγχο και την παρακολούθηση που επιβάλλει ένα απτόσωπο, ολοκληρωτικό σύστημα. Ο τόπος στον οποίο ζουν οι ήρωες δεν είναι καν πραγματικός, είναι μια κατασκευή, που εκφράζει το φόβο και την παράνοια της έλλειψης της αναλογίας, την έλλειψη της απόστασης, κοινώς την εξομοίωση πραγματικού και εικονικού χώρου<sup>34</sup>. Ενώ όμως προβάλλουν ως βασικό χαρακτηριστικό της δυστοπίας την εξομοίωση, όχι μόνο δεν καταργούν τους διπολισμούς, αλλά και τους επιδεικνύουν ως επιλογές. Ο φόβος και η παράνοια που προκαλεί μια πιθανή έλλειψη των διαχωριστικών γραμμών είναι ίσως που οδηγεί στον υπερτονισμό τους.

Για παράδειγμα, στο *Matrix* υπάρχει μια κεντρική μηχανή που ελέγχει τον εικονικό κόσμο μέσα στον οποίο φαντάζονται ότι ζουν οι άνθρωποι-μπαταρίες. Ο πραγματικός χώρος υπάρχει: «η έρημος του πραγματικού», όπως λέει ο Μορφέας αλλά και η Ζάιον, η τελευταία ανθρώπινη πόλη που βρίσκεται κοντά στα ζεστά έγκατα της γης. Παρόμοια, στο *Truman Show*, πραγματικότητα και πλασματικότητα είναι ξεχωρες τελείως, ενώ υπεύθυνος για αυτό το σκηνικό είναι ένα σκηνοθέτης-πατέρας-θεός, συγχρόνως στοργικός και τυραννικός. Όμοια, στο *Dark City*, οι εξωγήινοι χτίζουν με τη δύναμη του μυαλού τους μια πόλη-λαβύρινθο που ταξιδεύει στο διάστημα, ενώ οι κάτοικοί της τη βιώνουν ως πραγματική.

Είναι σημαντικό να παρατηρήσουμε ότι ο χώρος γίνεται δυστοπικός, επειδή τόσο ο ήρωας της ταινίας όσο και οι θεατές αντιλαμβάνονται την κατασκευή. Χωρίς αυτή τη γνώση ο αστικός χώρος του *Matrix* (ή το προάστιο του Τρούμαν) είναι συνηθισμένος: αυτοκίνητα, γυάλινοι ουρανοξύστες, γραφεία που θυμίζουν λαβύρινθο και ένα παλιό εγκαταλελειμμένο ξενοδοχείο που ειρωνικά έχει το όνομα Heart ο' the city Hotel.

Παρ' όλ' αυτά και στις τρεις αυτές ταινίες προσφέρεται μια περίπτωση διαφυγής. Οποιοδήποτε σύστημα έχει δημιουργήσει αυτές τις εικονικές πόλεις έχει αδυναμίες. Η πλασματικότητα του χώρου γίνεται αντιληπτή λόγω των δυσλειτουργιών του ίδιου του συστήματος. Οι δυσλειτουργίες αυτές οφείλονται στα κενά που έχει αφήσει ο δημιουργός τους: το πρόγραμμα *Matrix*, οι εξωγήινοι στο *Dark City*, ο σκηνοθέτης-πατέρας στο *Truman Show*. Κάθε μηχανικό μοντέλο έχει κάποιο λάθος που ο κατασκευαστής δεν το προέβλεψε: στο *Matrix* η αίσθηση του déjà-vous, στο *Dark City* η μεταβλητή εικόνα της πόλης που αναγκάζει τους ανθρώπους να ζουν όπως το ποντίκι στο λαβύρινθο που βλέπουμε στα πρώτα πλάνα της ταινίας. Τέλος, στο *Truman Show* ο έρωτας ως αστάθμητος παράγοντας θα κάνει τον Τρούμαν να θέλει να ταξιδέψει.

Το πρόβλημα σε τέτοιου είδους αναπαράστασεις είναι αυτό που ο F. Jameson έχει επισημάνει σχολιάζοντας προϊόντα της поп κουλτούρας. Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει ότι «η πλάνη της αναπαράστασης ενός απέραντου δικτύου ηλεκτρονικής επικοινωνίας δεν είναι παρά η στρεβλή σχηματική αντίληψη κάτι πολύ βαθύτερου, τουτέστιν του όλου παγκόσμιου συστήματος του σύγχρονου μας πολυεθνικού καπιταλισμού»<sup>35</sup>. Ουσιαστικά δηλαδή ταινίες τέτοιου είδους χρησιμοποιούν το απέραντο δίκτυο ηλεκτρονικής επικοινωνίας (ή το απέραντο τηλεοπτικό δίκτυο που φαίνεται στο *Truman Show*) ως αναπαράστασεις της αιτίας ενός ίχνους που δεν μπορεί να αποκαωδικοποιηθεί στην καθημερινή ζωή. Μας προσφέρουν τη δυνατότητα να συλλάβουμε συμπτωκωμένα αυτό το οποίο δεν μπορούμε στην πραγματικότητα να συλλάβουμε στο σύνολό του: «το συνολικό αποκεντροποιημένο παγκόσμιο δίκτυο του τρίτου σταδίου του καπιταλισμού»<sup>36</sup>. Αυτή η συμπίκνωση,



που είναι ταυτόχρονα προσωποποίηση του καλού και του κακού, κινείται από τη μοναδικότητα μιας ψευδαίσθησης στο διπολισμό μιας αλήθειας. Ο φόβος ότι αυτό που βιώνουμε ως πραγματικό μπορεί να είναι μια κατασκευή, επιλύεται πάντα με την υπόθεση ότι σίγουρα υπάρχει πραγματικό ή, αν θέλετε, πρωτότυπο, οπότε αυτό που μένει είναι να το ανακαλύψεις. Επιπλέον οι διαχωρισμοί αποκτούν αξιολογική χρήση. Δεν είναι τυχαίο ότι στο *Matrix* καλοί είναι αυτοί που αναζητούν τον πραγματικό τόπο, ακόμα και αν είναι μια έρημος, ενώ οι κακοί εκείνοι που προτιμούν την ψευδαίσθηση.

Τέτοιου είδους δυστοπίες αποτελούν σύμπτωμα της αδυναμίας της σύγχρονης κουλτούρας να προσδιορίσει τις ρέουσες αλλαγές που υφίσταται ο χώρος στον οποίο ζούμε. Υπάρχει δηλαδή μια δυσκολία αναπαράστασης ενός χώρου που δε στηρίζεται πια ούτε στην ενότητα ούτε στη διπολικότητα, αλλά περισσότερο στο κυβερνοφεμινιστικό (και όχι μόνο) απόφθεγμα της D. Haraway: «One is too few, but two are too many»<sup>37</sup>.

### Από το αμερικάνικο όνειρο στην αμερικάνικη ετεροτοπία

«Το όνομά μου είναι Λέστερ Μπέρναμ.  
Αυτή είναι η γειτονιά μου.  
Αυτός είναι ο δρόμος μου.  
Αυτή είναι η ζωή μου»  
(Ο Λέστερ στο *American Beauty*)

Αν οι ουτοπικές και δυστοπικές αναπαραστάσεις προσπαθούν να δώσουν απαντήσεις σχετικά με το κοντινό μας μέλλον ή να ερμηνεύσουν το παρόν μας μέσα από την ανάπλαση ενός φανταστικού χώρου με αναλογίες προς το χώρο της εμπειρίας, υπάρχει και μια σειρά ταινιών που προσπαθούν να ξεφύγουν από το διπολικό μοντέλο ουτοπίας-δυστοπίας που περιέγραφα προηγουμένως. Η εμφάνιση της αμερικάνικης «ετεροτοπίας» στέκεται στο χάσμα μεταξύ πιθανού και απίθανου, μεταξύ κριτικής και πρότασης για αλλαγή του χώρου ζωής, ο οποίος είναι πλέον μεταφερμένος έξω από το κέντρο της πόλης.

Σύμφωνα με τον Foucault, οι «ετεροτοπίες» του 20ού αιώνα είναι «ετεροτοπίες της παρέκκλισης». Οι ετεροτοπίες αυτές αντικατέστησαν τις «ετεροτοπίες της κρίσης» (αν και μερικές φορές συνυπάρχουν με αυτές). «Ετεροτοπίες παρέκκλισης» είναι οι φυλακές, τα νοσοκομεία, οι ψυχιατρικές κλινικές, τα σανατόρια αλλά και τα γηροκομεία, επειδή τα άτομα της τρίτης ηλικίας βρίσκονται σε κατάσταση κρίσης αλλά και αποτελούν για την κοινωνία μας μια παρέκκλιση<sup>38</sup>. Είναι χώροι που δεν είναι ελεύθερα προσβάσιμοι, αλλά είτε εισάγεται κανείς υποχρεωτικά είτε πρέπει να περάσει από κάποια διαδικασία μετάβασης<sup>39</sup>. Είναι οι χώροι ανθρώπων που «έρχονται σε κάποιου είδους απόλυτη ρήξη με τον παραδοσιακό χρόνο»: τα μουσεία, οι βιβλιοθήκες, ο κινηματογράφος, το θέατρο αλλά και το πλοίο, γιατί όλοι αυτοί οι τόποι αντιπαραθέτουν πολλούς χώρους και χρόνους ταυτόχρονα<sup>40</sup>.

Το *American Beauty* (S. Mendes, 1999) και το *Magnolia* (T. Anderson, 1999), δυο ταινίες που σε πρώτη ματιά φαίνεται ότι στέκονται κριτικά απέναντι στο σύγχρονο αμερικάνικο τρόπο ζωής, συνδέσαν άμεσα τις ιστορίες των ηρώων τους με το χώρο στον οποίο ζουν.

Το μεν πρώτο διαδραματίζεται στα εύπορα προάστια, το δε δεύτερο, όπως προαναγγέλλει και ο τίτλος<sup>41</sup> του, αναφέρεται σε ένα από τα τμήματα του Λος Άντζελες, στην κοιλάδα San Fernando.

Η εικόνα που παρουσιάζουν, και μάλιστα για τα ανώτατα κοινωνικά στρώματα, δεν μπορεί παρά να απέχει πολύ από το αμερικάνικο όνειρο του κλασικού Χόλιγουντ και της ερήμου που έγινε κήπος<sup>42</sup>. Η εικόνα του τόπου ζωής των ηρώων γίνεται η εικόνα αντιπαράθεσης πολλών χώρων, η εικόνα μιας αμερικάνικης «ετεροτοπίας» που σχηματίζεται από τη συνύπαρξη δύο παραγόντων. Αφ' ενός, οι κάτοικοί τους βρίσκονται σε κρίση (π.χ. κρίση ηλικίας, κρίση σεξουαλικότητας) ή σε κατάσταση παρέκκλισης (π.χ. αρρώστια, ομοφυλοφιλία, παρανομία) και, αφ' ετέρου, θεματικά οι ταινίες ασχολούνται με τη σχέση τεχνολογίας, χώρου και επικοινωνίας.

Οι ήρωες του *Magnolia* παρεκκλίνουν από αυτό που θεωρείται φυσιολογικό: ένας αστυνομικός που έχασε το όπλο του, ένα παιδί-θαύμα και ένας αποτυχημένος πρώην παιδί-θαύμα, ένας ετοιμοθάνατος μεγιστάνας των media, ο χαμένος του γιος τηλεοπτικός σταρ και ηγέτης μιας φαλλοκρατικής ομάδας, ένας άρρωστος σταρ-παρουσιαστής τηλεοπτικού παιχνιδιού, η εθισμένη στα ναρκωτικά και κακοποιημένη κόρη του. Συνδεδεικός ιστός των ιστοριών αυτών είναι το κυκλοφοριακό και επικοινωνιακό δίκτυο: η λεωφόρος Magnolia, το δίκτυο της τηλεόρασης, τα δίκτυα των τηλεφώνων και η μουσική της ταινίας (από τη folk-pop τραγουδίστρια Aimee Mann), που ενοποιούν ένα χώρο που αλλιώς θα ήταν χαοτικός.

Πιο χαρακτηριστική ακόμα περίπτωση σύγχρονης «ετεροτοπίας» είναι το προάστιο και οι κάτοικοι του *American Beauty*, άτομα σε κατάσταση κρίσης ή παρέκκλισης: οι Λέστερ μεσήλικες σε κρίση, η έφηβη Τζέιν που χαρακτηρίζει τον εαυτό της «φρικιό», ο φίλος της Ρίκι πρώην τρώφιμος ψυχιατρικής κλινικής ο οποίος βιντεοσκοπεί ασταμάτητα ψάχνοντας για την ομορφιά, ο συνταξιούχος στρατιωτικός, οι δυο ομοφυλόφιλοι.

Το προάστιο στο οποίο ζουν είναι ένας χώρος που δρα αυτόνομα, ξέχωρα από το κέντρο της πόλης, το οποίο χρησιμοποιείται ως χώρος εκτόνωσης (στο κέντρο της πόλης βρίσκεται το σκοπευτήριο όπου κάνουν εξάσκηση). Το προάστιο του *American Beauty* γίνεται ένας χώρος που ταυτόχρονα αποκλείει και περικλείει. Αποκλείει γιατί διαμορφώνει ένα διαχωρισμό στο δίπολο μέσα και έξω από το προάστιο, ένας διαχωρισμός που ενισχύεται από τη διαφορετική ταυτότητα που αποδίδουν οι ήρωες στον εαυτό τους επειδή είναι κάτοικοι του προαστίου. Αυτός ο διαχωρισμός εδραιώνεται όταν η Άντζελα λέει σε μια φίλη της ότι θα παραμείνει μια κακομαθημένη κοπέλα των καλών προαστίων και όταν ο Ρίκι και η Τζέιν αποφασίζουν να ξεφύγουν από αυτό τον τόπο και να πάνε στη Νέα Υόρκη. Συγχρόνως, όμως, ο τόπος περικλείει τη διεστραμμένη νομιμοφροσύνη του απόστρατου, τη «μαύρη» εμπορία του γιου του Ρίκι, τη φυσική ομορφιά της Τζέιν και την κατασκευασμένη της Άντζελα, το διαμεσολαβημένο χώρο των media που εκπροσωπεί ο Λέστερ δουλεύοντας για το *Media Monthly Magazine*, τους μεσολαβητές ακινήτων, τους καταπιεσμένους σεξουαλικά ομοφυλόφιλους και ετεροφυλόφιλους.

Είναι εμφανές ότι το πλέγμα των ιστοριών των δύο ταινιών δε λαμβάνει χώρα στο κέντρο της μητρόπολης, στους ουρανοξύστες και στα γυάλινα κτίρια, ούτε καν στους δρόμους του κέντρου. Όλα συμβαίνουν στο φαινόμενο αυτό της πόλης έξω από την πόλη, της πόλης έξω από το κέντρο, σε αυτό που ο E. Soja ονόμασε «Εξώπολις»<sup>43</sup>. Η «Εξώπολις» είναι ο χώ-

ρος εκτός πόλης που δημιουργήθηκε από την υπερ-γιγάντωση του κέντρου και από την «αστικοποίηση του προαστίου»<sup>44</sup>. Αυτός ο χώρος νοείται «ως σύνθεση», είναι το προϊόν αποκέντρωσης και νέας συγκέντρωσης<sup>45</sup>, και γίνεται με αυτή την έννοια μια «ετεροτοπία», αφού περιλαμβάνει μέσω των μέσων ενημέρωσης και μεταφοράς (προς το κοντινό αστικό κέντρο) σε έναν πραγματικό τόπο την «αντιπαράθεση πολλών χώρων», μεταξύ τους ασυμβίβαστων: το ιδιωτικό και το δημόσιο, το τοπικό και το παγκόσμιο που έχουν αποκρυσταλλωθεί πάνω στις οθόνες της κάμερας, της τηλεόρασης, του κινητού τηλεφώνου, του υπολογιστή, αλλά και στην οθόνη-παράθυρο των αυτοκινήτων που μεταφέρουν τους ήρωες.

Επιπλέον, ο τρόπος που οι ταινίες τελειώνουν είναι ενδεικτικός ενός τόπου που νοείται και επινοείται ως «ετεροτοπία» ή ερημνεία. Το *Magnolia* τελειώνει με μια βιβλική βροχή από βατράχια που κινείται στα όρια του πιστευτού και του απίστευτου, ενώ το *American Beauty* τελειώνει αποκαλύπτοντας πως ό,τι είδαμε (δηλαδή το «Αυτό είναι η ζωή μου» που ακούγεται στην αρχή της ταινίας) ήταν η αέναη ροή εικόνων του Λέστερ που έχει ήδη πεθάνει. Αυτή η διάλυση του διαχωρισμού μεταξύ πιθανού και απίθανου, ρεαλισμού και φαντασίας, είναι που ενισχύει την «ετεροτοπία».

Οι «ετεροτοπίες» των ταινιών αυτών, με τους αντικατοπτρισμούς πάνω στα τζάμια και την ανακικλωτική τάση της ποπ κουλτούρας (το τηλεοπτικό κουίζ ή η ροκ μουσική της δεκαετίας του '60 που αρχίζει ο Λέστερ να ξανακούει), καθώς και την παρακμή του κέντρου της πόλης ως ζωτικού σημείου της αστικής ζωής, παραμένουν μοντέλα που επιχειρούν μεν μια κριτική αλλά δε φτάνουν ποτέ στο να γίνουν προτάσεις ή οράματα ενός άλλου τρόπου ζωής. Οι ταινίες παραμένουν στην περιγραφή ατομικών συμπτωμάτων που παρουσιάζονται ως γενικά φαινόμενα της σύγχρονης Αμερικής: πρόκειται πάντα για τον Λέστερ, τη γειτονιά του και τη ζωή του, όπως ανακοινώνεται στην αρχή της ταινίας. Οι δυο ταινίες, τελικά, δεν μπορούν «να αναπλάσουν ως σύνολο το μεταμοντέρνο χώρο που αναφαιίνεται γύρω μας»<sup>46</sup>.

Επιπλέον, και η μία και η άλλη διακατέχονται από τη νοσταλγία τόσο μιας πραγματικής «ζεστής» οικογενειακής ζωής όσο και από τη νοσταλγία για τις κινηματογραφικές εικόνες που μας έχει δώσει μια τέτοια διαχείριση συναισθήματος. Δηλαδή αν, σύμφωνα με τον Jameson, για να ξαναγυρίσω στην κριτική του, η εποχή μας χαρακτηρίζεται από ένα «μαρασμό του θυμικού»<sup>47</sup>, και οι δύο ταινίες νοσταλγούν αυτή την καθαρότητα επιλογής που προσέφερε το συναίσθημα. Τόσο το *Magnolia* με το τραγούδι «Save me» («Σώσε με»), που καλύπτει τις τελευταίες εικόνες, όσο και το *American Beauty* με τις ασπρόμαυρες εικόνες της γιαγιάς του Λέστερ, της κόρης του και της γυναίκας του, φαίνεται να νοσταλγούν τον τόπο μιας παλαιότερης εποχής ευτυχίας ή, σωστότερα, την εικόνα του τόπου που κάποτε προσέφερε το Κλασικό Χόλιγουντ.

### Συμπερασματικές Παρατηρήσεις

Τα τρία μοντέλα που προαναφέρθηκαν είναι τρεις παραλλαγές αυτού που στην αρχή αποκάλεσα, μέσω του E. Soja, «αστικό φαντασιακό». Το κοινό χαρακτηριστικό που παρουσίασαν είναι ένα θέμα που έχει απασχολήσει πολλούς ιστορικούς, κριτικούς και θεωρητι-

κούς του σύγχρονου αμερικάνικου κινηματογράφου, από τους D. Bordwell και K. Thompson<sup>48</sup> μέχρι τον κριτικό του μεταμοντέρνου F. Jameson. Πρόκειται για την τάση νοσταλγίας με την οποία αντιμετωπίζουμε κινηματογραφικά το περιβάλλον και τους ανθρώπους του. Το νοσταλγικό στοιχείο κάνει την εμφάνισή του είτε με άμεσο τρόπο, για παράδειγμα, με το ριμέικ μιας ταινίας όπως το *Έχετε μήνυμα στον υπολογιστή σας*, είτε με έμμεσους τρόπους, όπως η επιστροφή σε δομές αφηγηματικές (π.χ. με την ενίσχυση διχοτομιών) ή αισθητικές (π.χ. χρήση ασπρόμαυρου φιλμ στο *American Beauty*) που συνδιαλέγονται με το Κλασικό Χόλιγουντ. Τόσο θεματικά όσο και αισθητικά η τάση νοσταλγίας φανερώνει την αδυναμία να φαντασθούμε τον τελείως διαφορετικό αστικό χώρο, δηλαδή την ουτοπία.

Θεματικά, η ατροφία της ουτοπίας εμφανίζεται με την ενίσχυση των διχοτομιών σε φουτουριστικά περιβάλλοντα και με την ενδυνάμωση του συγκροτημένου ατόμου (του ήρωα) και των επιλογών του. Αφ' ενός, η τεchnοφοβική προσέγγιση τύπου *Matrix* ή *Truman Show* έχει ως αποτέλεσμα οι λύσεις που δίνουν οι ήρωες των ταινιών να αφορούν τελικά το αν θα επιλέξουν το καλό ή το κακό, το μέσα ή το έξω. Αφ' ετέρου, η όποια πρόταση αλλαγής ή κριτικής απέναντι στο σύστημα και το περιβάλλον που ζούμε εμφανίζεται σαν ατομική υπόθεση με αξιώσεις αναπαράστασης και κατανόησης του ολικού συστήματος. Με λίγα λόγια, η αλλαγή στη ζωή των ηρώων δε γίνεται λόγω ενός εσωτερικού διαλόγου για την ανθρώπινη κατάσταση εν γένει ή λόγω, για παράδειγμα, συνθηκών διαβίωσης, αλλά επειδή τα υποκείμενα βρίσκονται σε κατάσταση προσωπικής κρίσης. Και ενώ θα μπορούσαμε να πούμε ότι ένα βασικό σεναριακό χαρακτηριστικό πολλών ταινιών είναι η μεταμόρφωση του ήρωα (στο τέλος της ταινίας δεν είναι ποτέ πια ο ίδιος), το πρόβλημα είναι ακριβώς αυτή η αξίωση αναπαράστασης του συνόλου και η ευκολία με την οποία προβάλλεται η λύση της δραστηριοποίησης. Όσο αφορά σε αυτό το τελευταίο, οι ταινίες διαχειρίζονται το πρόβλημα με το περιβάλλον μέσα από το πρίσμα μιας διαταραγμένης και κατακεραματισμένης προσωπικότητας (π.χ. Λέστερ ή Τρούμαν), που προσπαθεί να επαναπροσδιοριστεί μέσα από τη δράση και ταυτόχρονα να αποτελέσει παράδειγμα κριτικής προς το σύστημα. Το αποτέλεσμα όμως του επαναπροσδιορισμού είναι αναχρονιστικό, γιατί υπονοεί μια επιστροφή σε αυτό το συγκροτημένο σύστημα υποκείμενο που δρα για τον εαυτό του ή το πολύ-πολύ για το στενό οικογενειακό κύκλο, μοντέλο πάνω στο οποίο στηρίχθηκε και η ζωή στη μεγαλούπολη αλλά και εν γένει το κινηματογραφικό χτίσιμο του αμερικάνικου ονείρου (θυμηθείτε τους ήρωες των κλασικών γουέστερν).

Τέλος, αν πρόκειται τελικά και για ζήτημα αισθητικής, ίσως να καταλήγουμε σε αυτό που υποστηρίζει ο Jameson, ότι η τεχνολογία που έχουμε, αδυνατεί να αισθητικοποιήσει την πολυπλοκότητα του συστήματος και μόνο «η αρχιτεκτονική παραμένει, με την έννοια αυτή, η προνομίωχα γλώσσα της αισθητικής»<sup>49</sup>. Το ερώτημα που τίθεται, επομένως, είναι κατά πόσο μπορούν να υπαρξουν κινηματογραφικές αναπαραστάσεις πόλεων που να ερχονται σε κάποια εμπειρική διαπλοκή με τη δυνατότητα της αρχιτεκτονικής που αναφέρει ο Jameson, να κινούνται δηλαδή προς μια αισθητική πέρα από διπολισμούς, νοσταλγικές αναδιατυπώσεις και αφηγηματικούς εφησυχασμούς. Και ενώ μπορούμε να βρούμε τέτοιες προσπάθειες, για παράδειγμα, στη δουλειά του P. Greenaway, *The Stairs*<sup>50</sup>, παραμένει προβληματική η επικοινωνιακή τους σχέση με το ευρύ κοινό.

## Σημειώσεις

1. G. Bruno, «City Views: the voyage of film images», στο *The Cinematic City*, D. Clarke (ed.), London & New York, Routledge, 1997, σ. 47.
2. D. Clarke, «Introduction», στο *The Cinematic City*, ό.π., σ. 2.
3. Αναφέρομαι στο βιβλίο του Fredric Jameson, *Το μεταμοντέρνο ή η πολιτισμική λογική του ύστερου καπιταλισμού*, Αθήνα, Νεφέλη, 1999.
4. M. De Certeau, *The practice of everyday life*, Berkeley, University of California Press, 1988, σ. 115.
5. Βλ. Σ. Σταυρίδης, *Η συμβολική με τον χώρο: πώς οι κοινωνικές αξίες διαμορφώνουν τον χώρο*, Αθήνα, Κάλβος, 1990, σ. 18. Ο Σταυρίδης μιλάει για τους μηχανισμούς αυτούς, με τους οποίους όχι μόνο σκεφτόμαστε και μιλάμε για την κοινωνική εμπειρία, αλλά και την αναπαράγουμε. «Ο υλικός μετασχηματισμός του περιβάλλοντος [...] είναι μόνο ένα μέρος της παραγωγής του χώρου: χώρος παράγεται και μέσα απ' την ερημνεία, την επιλογή κέντρων προσοχής, την επένδυση κοινωνικών αξιών». Οι μηχανισμοί αυτοί είναι η μεταφορά, η ομοιότητα και το συμβατικό σημείο.
6. J. Donald, «This, Here, Now: Imagining the modern city», στο *Imagining cities: scripts, signs, memory*, S. Westwood & J. Williams (ed.), London & New York, Routledge, 1997, σ. 186.
7. J. Donald, ό.π., σ. 181.
8. J. Donald, *Imagining the modern city*, London, The Athlone Press, 1999, σ. 19.
9. Είναι το δεύτερο στάδιο οπτικής του χώρου που αναφέρει ο E. Soja. Η πρώτη οπτική του χώρου είναι «υλιστική», οπότε και μιλάμε για πρακτικές και αντικείμενα του χώρου (*perceived space*). Η δεύτερη οπτική, η οποία και μας ενδιαφέρει εδώ, είναι ο χώρος ως «αστικό φανταστικό» (*conceived space*). Και η τρίτη οπτική είναι αυτή που αναλύει το χώρο ως ενδιάμεσο χώρο μεταξύ πραγματικού και φανταστικού (*lived space*). Και οι τρεις τύπου αναλύσεις αλληλοδιαπλέκονται (βλ. E. Soja, *The Post-metropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Oxford, Blackwell Publishers, 2000, σσ. 10-12).
10. Ο Benjamin θεωρητικοποίησε τη σχέση πόλης, κινηματογράφου, μοντερνικότητας μέσω του flâneur. Το σχήμα του Benjamin, επηρεασμένο από τον Baudelaire και τον Simmel, χρησιμοποιήθηκε για την κριτική ανάλυση ταινιών. Για παράδειγμα, ο T. Cunning στο «From the Kaleidoscope to X-ray: Urban Spectatorship, Poe, Benjamin, and Traffic in Souls» στο *Wide Angle*, vol. 19 no. 4, 1997, σσ. 25-61 και η A. Friedberg στο *Window Shopping*, που έδωσε τη δική της ερημνεία προσαρμοζόντας το σχήμα του Benjamin σε μια εποχή που το βλέμμα γίνεται θηλικό και καταναλωτικό.
11. E. Dimendberg, «From Berlin to Bunker Hill: Urban Space, late Modernity and film noir in F. Lang's and J. Losey's *M*», στο *Wide Angle*, vol. 19 no. 4, 1997, σσ. 71-72.
12. J. Baudrillard, *Αμερική*, Αθήνα, Futura, σ. 114.
13. D. Albrecht, «New York, Olde New York: The rise and fall of a celluloid city», στο *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner*, D. Neumann (ed.), London & New York, Prestel, 1999, σ. 39.
14. Σχετικά με το οργανικό και μηχανικό μοντέλο βλ.: S. Kostof, *The City Shaped: Urban Patterns and Meanings Through History*, London, Thames & Hudson, 1991, κυρίως το κεφάλαιο «The Organic Patterns», σσ. 43-69, J. Donald, *Imagining the modern city*, κυρίως το κεφάλαιο «Metaphor and Metropolis», ό.π., σσ. 27-61 και Σ. Σταυρίδης, ό.π., σσ. 64-89.
15. A. Easthope, «Cineties of the sixties», στο *The cinematic city*, ό.π., σσ. 131-132.
16. Ό.π., σ. 135.
17. Ό.π., σ. 131.
18. Όπως αναφέρεται στη συλλογή κειμένων *The visual culture reader*, το κείμενο αυτό δημοσιεύθηκε τον Οκτώβριο του 1984 στο *Architecture-Mouvement-Continuite* και αποτελεί τη βάση μιας διάλεξης που δόθηκε το Μάρτιο του 1967 από τον Foucault. Το χειρόγραφο, παρόλο που δεν αποτελεί μέρος του επίσημων κειμένων του, εμφανίστηκε σε μια έκθεση στο Βερολίνο λίγο πριν το θάνατό του. Το «Of other spaces» βρίσκεται, αν και σε διαφορετική μετάφραση, στο *The Visual Culture Reader*, N. Mirzoeff (ed.), London & New York, Routledge, 1998 και στο *Rethinking Architecture*, N. Leach (ed.), London & New York, Routledge, 1997.
19. M. Foucault, «Of other spaces», στο *The Visual Culture Reader*, ό.π., σ. 241.
20. Ό.π., σ. 237.
21. Ό.π., σ. 239.
22. A. Easthope, ό.π., σ. 136.

23. Ό.π., σ. 138.

24. Το New Hollywood είναι ένας όρος που διαμορφώθηκε από τους ιστορικούς και τους κριτικούς για να χαρακτηρίσουν την κινηματογραφική παραγωγή του Χόλιγουντ από τη δεκαετία του '70 και έπειτα. Βασικά χαρακτηριστικά του ήταν η πολύ έντονη διακειμενικότητα με το Παλαιό Χόλιγουντ και η επιρροή του από το λεγόμενο Ευρωπαϊκό Σινεμά Τέχνης (βλ. D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London & New York, 1985, ιδιαίτερα το κεφάλαιο «The art cinema in history» σσ. 228-233).

25. M. Foucault, «Of other spaces», ό.π., σ. 239 και *Οι λέξεις και τα πράγματα*, Αθήνα, Γνώση, 1993, σ. 14.

26. Ανάλογα απεκδύεται και τις οργανικές δυστοπίες της δεκαετίας του '70 τύπου *The taxidriver* (1976) του M. Scorsese, *Manhattan* (1979) του W. Allen.

27. M. De Certeau, *The practice of everyday life*, Berkeley, University of California Press, 1988, σσ. 92-93.

28. E. Soja, «Six discourses of the post metropolis», στο *Imagining Cities: Scripts, signs, memory*, ό.π., σ. 21.

29. M. Foucault, *Οι λέξεις και τα πράγματα*, ό.π., σ. 14.

30. Βλ. G. Deleuze, «Post script on the Societies of Control», [www.ntua.gr/archtech/del-control.htm](http://www.ntua.gr/archtech/del-control.htm).

31. Αναφέρομαι στη διαφοροποίηση που επέρχεται με τη μίξη των ειδών, όπως π.χ. το φιλμ νουάρ και η επιτομμονική φαντασία (π.χ. *Blade Runner*) ή η ταινία τρόμου και η επιστημονική φαντασία (π.χ. *Alien*).

32. D. Albrect, «New York, Olde York: the rise and fall of a celluloid city», στο *Film Architecture: from Metropolis to Blade Runner*, D. Neumann (ed.), Munich-London-New York, Prestel, 1999, σσ. 40-41. Ο D. Albrect αναφέρει και άλλες ταινίες της ίδιας ρετρό αναπαράστασης της Νέας Υόρκης, όπως τα *Dick Tracy* (1990) του W. Beatty, *The Hudsucker Proxy* (1994) του J. Coen.

33. F. Jameson, *Το Μεταμοντέρνο*, Αθήνα, Νεφέλη, 1999, σ. 79.

34. Ο F. Jameson τονίζει ότι «η απόσταση (η απόσταση εν γένει, συμπεριλαμβανομένης, όλως ιδιαίτερως, και της “χρονικής απόστασης”) είναι αυτό ακριβώς που εξαλείφθηκε μέσα σ' αυτόν το νέο χώρο του μεταμοντέρνου» (ό.π., σσ. 92-93).

35. F. Jameson, ό.π., σ. 79.

36. F. Jameson, ό.π. Επίσης με αυτή την κριτική συμφωνεί και ο S. Zizek στο κείμενο του για το *Matrix*, «*Matrix* ή οι δύο όψεις της διαστροφής», στο *Μεταθέσεις*, <http://www.meta.gr>.

37. «One is too few and two are too many» στο D. Haraway, «A cyborg Manifesto», στο *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of nature*, New York, Routledge, 1991, σ. 177.

38. M. Foucault, «Of other spaces», ό.π., σ. 240.

39. M. Foucault, ό.π., σ. 243.

40. Ό.π.

41. Magnolia είναι μια από τις λεωφόρους που διασχίζουν τη San Fernando Valley.

42. Αναφέρομαι στο κλασικό κείμενο του P. Wollen, «The auteur theory», στο *Signs and Meanings in the Cinema*, London, BFI, 1998, σ. 66.

43. Η «εξάπολις» είναι ένα από τα έξι θεωρητικά σχήματα που προτείνει για τη διερεύνηση της Post-metropolis, της πόλης που εμφανίζεται στον ύστερο καπιταλισμό (βλ. E. Soja, «Six discourses on the Post metropolis», στο *Imagining Cities*, ό.π., σσ. 22-23 και πιο αναλυτικά στο βιβλίο του ίδιου, *Postmetropolis: Critical Studies of cities and regions*, ό.π., στο κεφάλαιο «Exopolis»).

44. E. Soja, *Postmetropolis*, ό.π., σ. 238.

45. E. Soja, ό.π., σ. 250.

46. F. Jameson, ό.π., σ. 79.

47. F. Jameson, ό.π., σ. 45.

48. K. Thompson/D. Bordwell, *Film History*, New York, McGraw-hill, 1994, σσ. 714-716.

49. Ο Jameson εξηγεί ότι «οι παραμορφωτικές και καταταμημένες αντανάκλασεις της μιας απέραντης γυάλινης επιφάνειας μέσα στην άλλη μπορούν να θεωρηθούν χαρακτηριστικές του κεντρικού ρόλου που διαδραματίζει η διαδικασία και η αναπαραγωγή στη μεταμοντέρνα κουλτούρα» (F. Jameson, ό.π., σ. 79).

50. Με αφορμή τα εκατό χρόνια γέννησης του κινηματογράφου, ο Greenaway κατάφερε να πραγματοποιήσει την εμπειρική αυτή διαπλοκή, το 1995, στο *The Stairs*. Το *The Stairs* ήταν ένα σχέδιο, ένα μέρος του οποίου πραγματοποιήθηκε στη Γενεύη. Περιοχές της πόλης, καθραρισμένες από ψηλά, χρησιμοποιώντας μια πρωτόγονη μηχανή που θύμιζε camera obscura, υποχρέωναν τους συμμετέχοντες να ανέβουν σκάλες προκειμένου να θαυμάσουν τη θέα της πόλης τους, αλλά και να επιλέξουν τις διαδρομές που θα ακολουθήσουν πηγαίνοντας από σκάλα σε σκάλα. Ο θεατής, ένα από τα συστατικά στοιχεία του κινηματογράφου, γινόταν ενεργό μέλος ενός φανταστικού φιλμ που λάμβανε χώρα στη Γενεύη.