

Κινηματογραφικές Εκδοχές της Μελλοντικής Πόλης

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΧΑΤΖΗΦΡΑΓΚΙΟΣ - ΜΑΚΡΥΔΑΚΗΣ

Αγρονόμος Τοπογράφος Μηχανικός ΕΜΠ

Δρ Σχολής Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ

Περίληψη

Η τέχνη στις διάφορες εκφάνσεις της διατρέχει την ιστορία των πόλεων. Υπάρχει διάδραση ανάμεσά τους. Η τέχνη γεννιέται μέσα στην πόλη, ενώ η πόλη καθρεφτίζεται στην τέχνη και μεταλλάσσεται μέσα από αυτή σε εικόνες του μέλλοντός της. Ουτοπική ή δυστοπική η πόλη συνίσταται ως κομβικό σημείο εξέλιξης της ανθρώπινης οδύσσειας στον χώρο και τον χρόνο. Από τη λογοτεχνία ως τη ζωγραφική και από την αρχιτεκτονική ως τον κινηματογράφο εντοπίζονται αξιόλογες προσπάθειες αναζήτησης, έρευνας και τελικά αναπαράστασης της μελλοντικής πόλης.

Η οπτικοακουστική γλώσσα του κινηματογράφου δρα στο μεταίχμιο μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Πέρα από απλό σκηνικό, κτίσμα και αρχιτεκτονική, η πόλη ξεδιπλώνεται ως ψίθυρος, υπάρχει ως περιρρέουσα αίσθηση χωρίς να είναι απόλυτα ορατή, πόσο μάλλον όταν τοποθετείται στο μέλλον, στο πλαίσιο μιας κινηματογραφικής προβολής, που έχει άποψη για την αρχιτεκτονική, την πολεοδομία, τις κοινωνικές σχέσεις, τον πολιτικό σχεδιασμό και τις ανθρώπινες απολαύσεις.

Ούτως ή άλλως, «αυτό που μένει είναι η συγκίνηση...»
(Ezra Pound, Canto 81)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Οπουδήποτε σ' αυτή την πόλη, οι οθόνες τρεμοσβήνουν με πορνογραφία, με βαμπίρ επιστημονικής φαντασίας, κατατρεγμένα μίσθαρνα όργανα γέρνουν τη βλεφαρίδα, πρέπει όμως να περπατήσουμε...

σαν να περπατούσαμε απλά

μέσα στα μουσκεμένα από τη βροχή σκουπίδια, στις αγριότητες των λαϊκών εφημερίδων της γειτονιάς μας.

Πρέπει ν' αδράξουμε τις ζωές μας αναπόσπαστα απ' αυτά τα ταγγισμένα όνειρα.»

Άντριεν Ριτς

Η απεικόνιση της πόλης του μέλλοντος, ιδιαίτερα τον 20^ο αιώνα, συνδέθηκε άρρηκτα με την τεχνολογική πρόοδο. Η αντανάκλασή της στον κινηματογράφο, παράγει αναπαραστάσεις, πεδία προβληματισμού πάνω στον αστικό σχεδιασμό, αναδεικνύοντας τα οράματα και τις ανησυχίες της εκάστοτε εποχής. Οι καλλιτέχνες - δημιουργοί, με αφετηρία το παρελθόν, ταξιδεύουν στο χρόνο, αντικρίζουν το παρόν, *Υποβλήθηκε: 15. 1.2007 Έγινε δεκτή: 27.6.2010*

ανησυχούν, προβληματίζονται και προσπαθούν να φανταστούν το δυσοίωνα μέλλον. Ο κινηματογράφος ακολουθεί τα βήματα του ανθρώπου στην πορεία του για την ανακάλυψη της χαμένης πόλης του παρελθόντος και την αναζήτηση της μαγικής πόλης του μέλλοντος. Μια διαδρομή από τον χώρο στην απεικόνιση του, από τον λόγο στην εικόνα, από την αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο και αντίστροφα.

Οι πόλεις οφείλουν πολλά στον κινηματογράφο: τη μυθοπλαστική τους διάσταση, τη μυθολογική τους αναγωγή, τη φανταστική τους διαιώνιση. Μ' άλλα λόγια, η εντύπωση της πόλης σε ταινίες όπως *Alphavil* ή *Blade Runner* ποτέ δεν εξαλείφεται από το μυαλό του θεατή. Η εικόνα της πόλης επιβιώνει ακόμη και όταν η μελλοντική πόλη εξαφανίζεται. Ο θάνατος της είναι λιγότερο επώδυνος μέσα από τη συνέχεια ζωής που της επιφυλάσσει η μεταφυσική της τέχνης. Είναι η πόλη ως τόπος μυθοπλασίας - μήτρας πολιτισμού, η πόλη ως δημιουργός ιστοριών, σκηνικό που ξεπερνάει την έννοια του σκηνικού και βρίσκεται πάντα στο επίκεντρο του κινηματογραφικού φανταστικού.

Είναι γεγονός ότι ο κινηματογράφος αποτελεί ένα ιδιαίτερο μέσο διερεύνησης του τρόπου με τον οποίο φανταζόμαστε τις πόλεις ως εμπειρία, αλλά και ως θεωρητική κατασκευή. Ο χώρος αποκτά διαφορετικές διαστάσεις μέσα από το φως και την κίνηση, πρωτόλεια στοιχεία της τέχνης του κινηματογράφου. Μεταλλάσσεται σε τόπο φανταστικό. Οι πόλεις αποκτούν, πλέον, άλλες ιδιότητες, διαστέλλονται. Το φως της μηχανής προβολής κυριαρχεί στο στιγμιαίο σκοτάδι κι απελευθερώνει την πραγματικότητα που επιβάλλουν οι συμβάσεις, οι όροι και οι κανόνες της οργάνωσης του χώρου. Στις ονειρικές πόλεις του κινηματογράφου, «ό,τι είναι δυνατό να φανταστεί κανείς μπορεί και να το ονειρευτεί, αλλά και το πιο αναπάντεχο όνειρο είναι και ένας γρίφος που κρύβει μια επιθυμία ή το αντίστροφό της μια φοβία. Πόλεις που, όπως τα όνειρα, είναι χτισμένες με επιθυμίες και φοβίες, παρότι το νήμα που τις συνδέει είναι μυστικό, οι κανόνες τους παράλογοι, οι προοπτικές παραπαιστικές και κάθε πράγμα κρύβει ένα άλλο πράγμα». *Ιταλο Καλβίνο – Οι Αόρατες Πόλεις.*

Η οπτικοακουστική γλώσσα του κινηματογράφου διαμορφώνει συνεχώς τα σύνορα μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Μια ταινία αποτελεί μια αναπαράσταση χώ-

ρου με συγκεκριμένη χρονική διάρκεια, που δημιουργεί ρεαλιστικά ή φανταστικά πρότυπα του πραγματικού κόσμου. Η γοητεία της πόλης του μέλλοντος στον κινηματογράφο εντοπίζεται στην απροσδιοριστία της, τη διαθεσιμότητά της σε μεταμορφώσεις. Η απεικόνισή της εναπόκειται σε μια διαδικασία επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας. Το κινηματογραφικό υλικό μας επιτρέπει να βγάλουμε κάποια συμπεράσματα για το πως βιώνουμε τον πραγματικό αστικό χώρο, πως θα θέλαμε να είναι, τι φοβόμαστε ή ελπίζουμε ότι μπορεί να γίνει στο μέλλον. Ουσιαστικά, η εικόνα της πόλης του μέλλοντος αποτελεί μέσο διερεύνησης της βιωμένης πραγματικότητας, αντανakλώντας τις κοινωνικές τάσεις και ανησυχίες της εκάστοτε εποχής. Σε αρκετές περιπτώσεις η αναπαράσταση του μελλοντικού χώρου οδηγεί στην «κατασκευή» μιας πόλης από το μηδέν σε επίπεδο πολεοδομικού σχεδιασμού.

Η πόλη στον κινηματογράφο συνιστά ένα πολεοδομικό σύνολο που ορίζεται από διάφορους χώρους με επιμέρους χαρακτηριστικά. Χώροι που μεμονωμένα παίζουν σημαντικό ρόλο στη φιλική αναπαράσταση, ενώ παράλληλα συνθέτουν ένα δομημένο σύνολο που διαμορφώνει το επιθυμητό ύφος της ταινίας. Διακρίνονται σε εσωτερικούς (εσωτερικά κτιρίων και κατοικιών), εξωτερικούς (δρόμους, εξωτερικές όψεις κτιρίων, πλατείες) και «ημιυπαίθριους» (στοές κλπ.). Η διερεύνηση και αναγνώριση της φυσιογνωμίας τους βοηθάει εν τέλει στην κατανόηση της αναπαράστασης της μελλοντικής πόλης στον κινηματογράφο.

Η μορφή της στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή μετατοπίζεται από ένα περιβάλλον, που διέπεται από αναγνωρίσιμες υλικότητες, σ' ένα καινούργιο που μεταβάλλεται, είναι πολυμορφικό, ρευστό και «άυλο» ή ακριβέστερα αναδεικνύει μια διαφορετική εκδοχή υλικότητας.

Με τις παραπάνω σκέψεις ως οδηγό επιχειρούμε ένα ταξίδι – αναδρομή στον φανταστικό κινηματογράφο, προς αναζήτηση ενός ερμηνευτικού σχήματος που θα κατηγοριοποιεί και θα ερμηνεύει τις μορφές των μελλοντικών του πόλεων.

1 ΜΟΡΦΕΣ ΤΗΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΠΟΛΗΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Η εξέλιξη της αρχιτεκτονικής από την εποχή της μηχανικής παραγωγής στηρίχτηκε σε μέσα αναπαράστασης που είχαν άμεση σχέση με την παραγωγή αρχιτεκτονικού έργου, ή δεν είχαν, όπως ο κινηματογράφος, δημιουργώντας νέες συνθήκες στην πρόσληψή της από το κοινό, που την καταναλώνει, πλέον, ως εικόνα. Η αρχιτεκτονική έγινε ένα με την εικόνα της. Είναι η εποχή της εικόνας, ο χρόνος και ο χώρος βρίσκονται κάτω από την κυριαρχία της. «Στις ταινίες χρησιμοποιούνται σε διάδραση, με αποτέλεσμα ο κινηματογράφος να γίνεται αντιληπτός ως ένα είδος χωροχρονικής κατασκευής». (Γιούρι Λότμαν, 1989). Ο φυσικός χώρος και ο χρόνος αναπαρίσταται με πολλούς τρόπους ώστε να

δημιουργούνται διαφορετικοί χώροι και χρόνοι από τους πραγματικούς. Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες στην απεικόνιση του χώρου, που μπορεί να αλληλοσυμπληρώνονται ή να αλληλεπικαλύπτονται δημιουργώντας μια διαφορετική αντίληψη στον θεατή, όσον αφορά στα όριά τους. Στον κινηματογράφο οι πιο ενδιαφέρουσες είναι εκείνη του φανταστικού χώρου και της υποκατηγορίας του, του μελλοντικού χώρου, που εκφράζει τις ιδέες των δημιουργών σχετικά με το πως θα είναι η κοινωνία του μέλλοντος και κατ' επέκταση η μελλοντική πόλη. Ιδέες επηρεασμένες από τις ουτοπικές θεωρίες και τα κατά καιρούς πρωτοποριακά κινήματα της αρχιτεκτονικής.

Ουσιαστικά «προβάλλονται» δύο τύποι μελλοντικής πόλης, η «πραγματική» και η φανταστική. Η «πραγματική» είναι η υφιστάμενη πόλη της εποχής παραγωγής της ταινίας, που προβάλλεται σε μελλοντικό χρόνο.

Η φανταστική μελλοντική πόλη δεν υπήρξε ποτέ στην πραγματικότητα, αλλά αναπαριστάται σε χρόνο μέλλοντα συγκριτικά με τον χρόνο παραγωγής της ταινίας, στην οποία απεικονίζεται.

Είτε ως ρεαλιστική είτε ως φανταστική η αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης στον κινηματογράφο παίζει ουσιαστικό ρόλο στη δημιουργία συγκεκριμένου ύφους στην εκάστοτε ταινία, ενώ τα όριά της σε αρκετές περιπτώσεις είναι ρευστά. Στη ρεαλιστική λαμβάνεται υπόψη η ενδεχόμενη μελλοντική εξέλιξη της πόλης, σύμφωνα με τη διερεύνηση επιστημονικών και άλλων μελετών σχετικά με παράγοντες όπως η τεχνολογική εξέλιξη, οι κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες που πιθανώς θα επικρατήσουν, οι καιρικές συνθήκες και, τέλος, η αρχιτεκτονική που εκφράζει όλα τα παραπάνω. Στη φανταστική, οι σκηνοθέτες εκφράζουν κάποια συγκεκριμένη άποψη ή το όραμα τους που δεν λαμβάνει απαραίτητα υπόψη στοιχεία για την ενδεχόμενη μελλοντική εξέλιξη της πόλης, ξεφεύγοντας εντελώς από την πραγματικότητα.

Πολλές κινηματογραφικές θεωρήσεις της μελλοντικής πόλης επηρεάστηκαν από ουτοπικές θεωρίες και πρωτοποριακά κινήματα της αρχιτεκτονικής και του αστικού σχεδιασμού. Άνοιξαν μ' αυτόν τον τρόπο ένα δρόμο αλληλεπίδρασης μεταξύ αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, με την αρχιτεκτονική να καταλαμβάνει βασικό ρόλο στην αναπαράσταση του χώρου και τον κινηματογράφο με τη σειρά του, ως τέχνη της «ψευδαίσθησης» να αποτελεί το «εργαλείο» υλοποίησης αρχιτεκτονικών οραμάτων και πειραματισμών. Αντίστροφα, στο έργο σύγχρονων αρχιτεκτόνων εμφανίζονται επιρροές από τον κινηματογράφο, κυρίως από ταινίες μελλοντικών χωρικών αναπαραστάσεων.

Ανεξάρτητα από το αν η μελλοντική κινηματογραφική πόλη είναι «πραγματική» ή φανταστική στην αναπαράστασή της χρησιμοποιούνται συνήθως στοιχεία τόσο ρεαλιστικά, όσο και φανταστικά. Η «πραγματική» μελλοντική πόλη χρησιμοποιεί και φανταστικά πρότυπα, όπως θεωρητικά ουτοπικά κείμενα, ενώ στη φανταστική μελλοντική πόλη δεν γίνεται χρήση μόνο φανταστικών προτύπων, αλλά και πραγματικών όπως παλαιά ή σύγχρονα κτίσματα.

Μορφολογικά η κινηματογραφική μελλοντική πόλη δομείται από αναγνωρίσιμες υλικότητες, αν και η σύγχρονη ψηφιακή τεχνική προτιμά να αναδεικνύει «αποϋλοποιημένες» εκδοχές της.

2 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ ΤΗΣ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗΣ ΠΟΛΗΣ – ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Από τον 17^ο αιώνα έως και τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, η ευρωπαϊκή ιστορία είναι γεμάτη κοινωνικές αλλαγές, που σε συνδυασμό με τη διανόηση, αλλά και τις τεχνολογικές εφευρέσεις και επιστημονικές ανακαλύψεις διαμόρφωσαν τον ευρωπαϊκό βιομηχανικό πολιτισμό. Σ' αυτό το κλίμα των μεγάλων αλλαγών η βιομηχανία, τον 19^ο αιώνα κυρίως, δημιούργησε διάφορα μοντέλα εργοστασιακής πόλης και σχέδια ουτοπικών κοινοτήτων σε μια προσπάθεια ευρύτερης βιομηχανικής ανάπτυξης.

Η εικόνα της πόλης του μέλλοντος από τη βιομηχανική επανάσταση και μετά εγκალεί την έννοια της μηχανής ως κυρίαρχου μέσου παραγωγής και συμβόλου της εξέλιξης και της προόδου στη δυτική τέχνη. Οι αναπαραστάσεις της συναντώνται σε οραματισμούς ή οδηγούνται σε ατραπούς, που αφορούν στην πόλη - μηχανή, την κοινωνία - μηχανή και τελικά τον άνθρωπο - μηχανή...

Η απεικόνιση της μελλοντικής πόλης στα τέλη του 19^{ου} και στις αρχές του 20^{ου} αιώνα διακατέχεται σε υπερβολικό βαθμό από μια διάθεση απόρριψης των παλαιών αξιών και αναζήτησης καινούργιων, εναρμονισμένων με τη βιομηχανική εποχή. Οι εικόνες της διατυπώνουν μια νέα συνθήκη, μητροπολιτική, καθώς την ανάγουν σε μήτρα παραγωγής της εξέλιξης, τοποθετώντας την στο κέντρο του κόσμου. Είναι η μητρόπολη, η νέα αντίληψη του αστικού περιβάλλοντος, που συνίσταται στον τεμαχισμό και συνάμα την πολλαπλότητα της εμπειρίας του χώρου.

Στον απόηχο της φρίκης του Α΄ Παγκόσμιου Πολέμου, η τεχνολογική εξέλιξη καθορίζει τις αναπαραστάσεις της «νέας» πόλης που με τον καιρό ωριμάζουν κι αναδεικνύουν αφορμές ρεαλιστικής κριτικής της. Είναι χαρακτηριστικό ότι ο Le Corbusier αναζήτησε τα πρότυπα του για μια νέα κατοικία στις μηχανές, που εξελίχθηκαν με τον πόλεμο και στην οργάνωση της παραγωγής τους σύμφωνα με τις αρχές του φορντισμού.

Το κοινωνικό αίτημα για μαζική στέγαση, επακόλουθο τόσο του πολέμου, όσο και του εκμοντερνισμού, που επέβαλε η ανάπτυξη της τεχνολογίας, καθόρισε την εφαρμογή μοντέλων τυποποιημένης κατοικίας με δυνατότητα επέκτασής τους σε μεγάλη κλίμακα. Παράλληλα, τα οράματα - εφιάλτες για την πόλη του μέλλοντος πολλαπλασιάζονται, αποκτούν δυναμική και εγκαινιάζουν έναν διάλογο γύρω από την πόλη, που εστιάζει στη δυνατότητα το μέλλον της να αποτελέσει προϊόν σχεδιασμού. Ο Le Corbusier διατύπωσε ξεκάθαρα το δίλημμα: «η μηχανή της κοινωνίας βαριά ξεχαρβαλωμένη παραδέρνει ανάμεσα σε μια καλύτερευση

ιστορικής σημασίας και μια πλήρη καταστροφή. Το προαιώνιο ένστικτο κάθε ανθρώπινης ύπαρξης είναι να εξασφαλίσει καταφύγιο.

Οι διάφορες τάξεις εργαζομένων στη σημερινή κοινωνία δεν έχουν πια κατοικίες προσαρμοσμένες στις ανάγκες τους, ούτε οι χειροτέχνες, ούτε οι διανοούμενοι.

Στη ρίζα της σημερινής κοινωνικής αναταραχής είναι το πρόβλημα της οικοδόμησης: αρχιτεκτονική ή επανάσταση», για να καταλήξει: «η επανάσταση μπορεί να αποφευχθεί» (Le Corbusier. 2004). Η πίστη στο σχέδιο και την τεχνολογία προβάλλει ως μοναδική διέξοδος για την αντιμετώπιση των συνεπειών που επιβάλλει σε μια κοινωνία ο εκτροχιασμός της από τον πόλεμο.

Κινηματογραφιστές, ζωγράφοι και λογοτέχνες, μέσα από τις δημιουργίες τους για τη μελλοντική πόλη, προβάλλουν το μοντέλο της μητρόπολης ως το κυρίαρχο κι εντάσσουν ως δυστοπική προσέγγιση τον απόλυτο έλεγχο ανθρώπων και χώρου. Μυθιστορήματα όπως «Ο θαυμαστός καινούργιος κόσμος» του Άλντους Χάξλεϋ, «1984» του Τζόρτζ Όργουελ και «Φαρενάιτ 451» (θερμοκρασία καύσης του χαρτιού – βιβλίου) του Ρέι Μπράντμπερι, προσπαθούν να αποδώσουν τη σχέση εξάρτησης κοινωνίας – μητρόπολης και να προβλέψουν την οριστική κατάληξή της, θέτοντας ως ρυθμιστικό παράγοντα την τεχνολογική εξέλιξη.

Ο πρώτος, ιστορικά, «σκηνοθέτης» Ζωρζ Μελιές στην ταινία του «Ταξίδι στο φεγγάρι» (1902) αναπαριστά τη βιομηχανική πόλη, ενώ εντάσσει στη θεματολογία της νέας τέχνης του κινηματογράφου την επιστημονική φαντασία, εναλλάσσοντας συνεχώς τα σκηνικά με τη θέση της μηχανής λήψης να παραμένει σταθερή και ζωγραφίζοντας το film καρέ – καρέ.

Τη δεκαετία του '20, ο Τζίγκα Βερτόφ στον «Άνθρωπο με την κινηματογραφική μηχανή» (1929), ο Ζαν Βιγκό στο ντοκιμαντέρ «Σχετικά με τη Νίκαια» (1930), αλλά και ο Βάλτερ Ρούτμαν στο «Βερολίνο, η συμφωνία μιας μεγαλούπολης» (1927), δίνουν στη μητρόπολη του μοντερνισμού τον πρωταγωνιστικό ρόλο, απεικονίζοντας τον παλμό της πραγματικής πόλης ως όραμα ή εφιάλτη ανοικοδόμησης του μέλλοντος, μεταμόρφωσης του κόσμου σε μια νέα μορφή αστικής ζωής.

Αργότερα, ο Τσάρλι Τσάπλιν ως Σαρλό στους «Μοντέρνους καιρούς» (1936) -ταινία για την οποία συνέθεσε ο ίδιος και τη μουσική- θα διατυπώσει ένα ουμανιστικό, ευφυές σχόλιο για το ψυχολογικό αδιέξοδο του εργάτη που επαναλαμβάνει μονότονα τις ίδιες κινήσεις κατά τη διαδικασία της εργοστασιακής παραγωγής σύμφωνα με τις επιταγές του φορντισμού, για τις απαράδεκτες συνθήκες εργασίας και εν τέλει για την παράνοια της βιομηχανικής πόλης-μηχανής, της αστικής κοινωνίας και της τεχνολογικής προόδου. Από την άλλη, ο Όρσον Ουέλς, εκκινώντας από διαφορετική αφετηρία θα προβεί στην αποκάλυψη των πιο μύχιων μεταφυσικών φόβων των κατοίκων της μητρόπολης, πανικοβάλλοντάς τους προσωρινά, με μια ραδιοφωνική εκπομπή-φάρσα περί εξωγήινης απειλής.

2.1 Η φανταστική πόλη

Στις ταινίες του είδους η αναπαράσταση της πόλης παίζει τον πρωταγωνιστικό ρόλο και συμβάλλει στη συνολική εικόνα τους μέσα από τον εντυπωσιακό σχεδιασμό των κτιρίων της και τη δημιουργία ενός ενιαίου αρχιτεκτονικού ύφους. Οι δυστοπίες της «Μητρόπολης» (Φριτζ Λανγκ, 1927) και της «Μέλλουσας ζωής» (Γουίλιαμ Κάμερον Μέντζις, 1936) διατυπώνουν δύο αντιθετικές εκδοχές της φανταστικής μελλοντικής πόλης. Σ' αυτές τις ταινίες η αναπαράσταση της πόλης του μέλλοντος αποκτά πρωταγωνιστικό ρόλο.

Ειδικότερα, η Μητρόπολη, κυριαρχείται από κριτικό πνεύμα, αλλά και έναν εξπρεσιονιστικό ρομαντισμό που δαιμονοποιεί τη μεγαλούπολη ως τόπο απώλειας και αποξένωσης, αλλοτρίωσης και κοινωνικής περιθωριοποίησης. Πρόκειται για μια προφητική ταινία με δυσσιώνους συμβολισμούς, ένα φιλμ που μιλά για την πολιτική και την ουτοπία, για το υποκείμενο και τις κοινωνικές ομάδες, για τον κοινωνικό άνθρωπο και τη μαζική του διαβίωση, για τον έρωτα και την εξέγερση, για τη βία της εξουσίας και την απειλή ενός ολοκληρωτικού καθεστώτος χειραγώγησης της ανθρωπίνης ύπαρξης. Φιλμ-μαρτυρία του διαχρονικού εφιάλτη, αλλά και της ουτοπικής πίστης για το γκρέμισμα ενός καταπιεστικού κόσμου, ενδεικτικό των ιδεολογικών αναζητήσεων, των κοινωνικο-πολιτικών παραμέτρων και της άκρατης εκβιομηχάνισης της περιόδου του μεσοπολέμου. Η «αυτάρκεια» της Μητρόπολης καταδυναστεύει τους κατοίκους της και υπηρετείται απ' αυτούς, ενώ επεκτείνεται πέρα και έξω από κάθε ανθρώπινο μέτρο. Ως κλασικό, εμβληματικό φιλμ του γερμανικού εξπρεσιονισμού χρησιμοποιεί χαρακτηριστικά το *contrast* ανάμεσα στο φως και τη σκιά, καθώς και γεωμετρικές αφηρημένες συνθέσεις. Η πόλη διχαστική και ενοχική συνάμα, αποπροσωποποιείται μέσα στον αποπνικτικό ορίζοντα ουρανοξυστών της Νέας Υόρκης και μεταλλάσσεται σε πόλη-μήτρα του φανταστικού κινηματογράφου. Είναι η αναπαράσταση μιας κοινωνίας ενταγμένης σ' ένα ολοκληρωτικό σύστημα, που αντανακλά τη δυστοπική εικόνα των αρχιτεκτονικών ουτοπιών των αρχών του 20^{ου} αιώνα και απεικονίζει τους φόβους και τις ανασφάλειες της δεκαετίας του '20 για τη μελλοντική πόλη. Η Μητρόπολη τοποθετείται στο έτος 2026 και συγκροτείται ουσιαστικά σε τρία διαφορετικά επίπεδα: την υπέργεια πόλη των εξουσιαστών, το επίπεδο των μηχανών που είναι απαραίτητες για τη λειτουργία της πόλης και βρίσκονται στα θεμέλιά της και την υπόγεια (με όλη τη σημασία της λέξης) πόλη των εργατών – σκλάβων. 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.

Η έννοια της δυστοπίας συνίσταται στην καταγγελία της καταπίεσης των εργατών. Τόπος διεξαγωγής της προαναγγελθείσας σύγκρουσης είναι η ίδια η μητρόπολη, μια πόλη - εργοστάσιο, όπου τα βιομηχανικά τοτέμ δεσπόζουν ηγεμονικά. Οι ιδέες της εποχής για την πόλη του μέλλοντος έχουν αφετηρία την τεχνολογική εξέλιξη, όπως για παράδειγμα την

ανακάλυψη του σφυρήλατου σιδήρου, με επιρροή φανερή στην αναπαράσταση της Μητρόπολης από την ανέγερση των πρώτων ουρανοξυστών της Νέας Υόρκης. Η μορφολογία των κτιρίων παρουσιάζει αναφορές στην παραδοσιακή αρχιτεκτονική ανατολίτικων λαών, όπως ο τύπος του Ζιγκουράτ, ενώ τα περισσότερα από αυτά απεικονίζονται ψηλά κι απρόσωπα, με ξεκάθαρους ψυχρούς όγκους, δίχως να γίνεται απόλυτα σαφής η τοποθέτησή τους στον πολεοδομικό ιστό της πόλης. Το πιο ενδιαφέρον κτίσμα δεσπόζει στην πόλη και αποτελεί το σήμα κατατεθέν της ταινίας, με κυκλική κάτοψη και εξωτερικό φέροντα οργανισμό με κολώνες σε περίεργους σχηματισμούς. Η πόλη απεικονίζεται ακόμα περισσότερο εντυπωσιακή τη νύχτα, φωταγωγημένη από προβολείς, με παράθυρα φωτισμένα και επιγραφές που αναβοσβήνουν στις όψεις των κτιρίων, ενώ τα διάφορα ιπτάμενα οχήματα ορίζουν την κλίμακά της. Ο χώρος των μηχανών, που χωροθετείται στο ενδιάμεσο μεταξύ υπέργειας και υπόγειας πόλης, είναι στην ουσία ένα τεράστιο εργοτάξιο, όπου η κλίμακα των μηχανών και των υποστυλωμάτων από μπετόν που τις στηρίζουν, δίνει την εντύπωση πως αποτελούν τα θεμέλια της Μητρόπολης. Η πόλη των εργατών απεικονίζεται υπόγεια, βαθιά στα έγκατα της γης, με κτίρια – πολυκατοικίες και γεωμετρικές φωτοσκιάσεις στις όψεις τους, που συμβάλλουν στη δυσάρεστη εικόνα της. Πρόκειται για έναν τεράστιο χώρο με οροφή κι εστίες τεχνητού φωτός διατεταγμένες αυστηρά σε κάρναβο.

Η δυναμική της υπόγεια πόλης είναι εκείνη που θα κυριαρχήσει και στις μεταγενέστερες κινηματογραφικές αναπαραστάσεις της φανταστικής πόλης. Είναι το πολιτισμικό παράγωγο ενός ολόκληρου κόσμου, που μολονότι πέρασε απ' τον φουτουρισμό, εναντιώθηκε στο αστικό τοπίο και τελικά εναπόθεσε στην αρχιτεκτονική την ελπίδα της αποτροπής του εφιαλτικού μέλλοντος.

Η απεικόνιση του ολοκληρωτισμού, οι ταξικά καθορισμένες κοινωνικές ανισότητες, οι ατομικές και οι συλλογικές εξεγέρσεις αποτέλεσαν τα βασικά φιλικά και ιδεολογικά μοτίβα για την απαρχή του κινηματογράφου των αρχιτεκτονικών δυστοπιών. Για έναν αναστοχασμό πάνω στους κινδύνους, τις απειλές και τις ελπίδες που γέννησαν οι κοινωνίες του παρελθόντος και θα γεννήσουν οι κοινωνίες του παρόντος και του «θαυμαστού» εφιαλτικού μέλλοντος, καθώς αντικαθρεφτίζονται στα συλλογικά προβλήματα και στα ατομικά βιώματα, τραύματα και αδιέξοδα των κατοίκων των σημερινών μητροπόλεων.

Η Μητρόπολη υπήρξε η πρώτη μελλοντολογική ταινία που εισήγαγε την ιδέα της άμεσης σύνδεσης κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής με την έννοια ότι μέσα από την κινηματογραφική αναπαράσταση μπορούν να γίνουν «πραγματικότητα» το θεωρητικό και σχεδιαστικό επίπεδο της αρχιτεκτονικής φαντασίας. Η επίδραση της συγκεκριμένης ταινίας είναι ορατή στο κείμενο που έγραψε ο σουρεαλιστής σκηνοθέτης Λουίς Μπουγιουέλ μετά την πρεμιέρα της ταινίας στην Ισπανία το 1927, σύμφωνα με το οποίο: «Από εδώ και πέρα ο αρχιτέκτονας θα αντικαταστήσει τον σκηνογράφο. Η ταινία θα είναι ο πιο πιστός μεταφραστής των ονείρων του αρχιτέκτονα.»

Σε ανάλογο ύφος κινείται ακόμα και η πρόσφατη ταινία «La Antenna» («η Κεραία», 2007) του αργεντινού δημιουργού Esteban Sapir, ένα παραμύθι για τη δύναμη της ανθρώπινης φωνής. Η σύγχρονη εκδοχή της Μητρόπολης είναι σιωπηλή, το παρόν της ανάγεται σε χρόνο απροσδιόριστο και οι κάτοικοί της προσπαθούν να επιβιώσουν στην ασπρόμαυρη πραγματικότητά τους βουβά, χωρίς σκοπό, χωρίς δυνατότητα προσωπικής έκφρασης, σε κατάσταση τηλεοπτικής καταστολής. Πρόκειται για μια σύγχρονη ιστορία, που αναπνέει το δυσώϊο αέριο, ενώ αναφέρεται στο «παγκοσμιοποιημένο» σήμερα, αγκαλιάζοντας εικόνες του χθες και ανάγοντας την αισθητική ως μόνη ηθική του μέλλοντος. Μια ταινία που επιμένει στην αλήθεια δυνάμεων που κινούν τον κόσμο τούτο και αναπτύσσονται στο όριο μεταξύ καλού και κακού, αρχής και τέλους, άσπρου και μαύρου. Μια ταινία που γκρεμίζει συμβάσεις και ενώνει τη φωνή της με τη φωνή μας, σε μια καθολική, άρα μη προσωποποιημένη φωνή διαμαρτυρίας. Ένα cinema αντίστασης, συναισθηματικό και την ίδια στιγμή ακέραιο πολιτικό. Μια σιωπηλή ιστορία για τη δύναμη του λόγου. Μια ταινία που τα λέει όλα χωρίς καν να χρησιμοποιεί διαλόγους, καθώς κι αν μας κλέψουν τις φωνές υπάρχουν πάντα οι λέξεις.

Στον αντίποδα της «Μητρόπολης», η ταινία «Μέλλουσα ζωή» που προβλήθηκε εννιά χρόνια μετά, προτείνει μια αντιδιαμετρική άποψη για τη μελλοντική πόλη, με φανταστική διαμόρφωση, αλλά σαφή αρχιτεκτονικό σχεδιασμό σ' ένα οργανωμένο με σκέψη και σφροσύνη μέλλον. Αναφέρεται σε μια αγγλική πόλη με τη συμβολική ονομασία Everytown (όποια πόλη) και στην πορεία της στο πέρασμα του χρόνου. Αν και οι συντελεστές της ταινίας επιθυμούσαν την επεξεργασία του σκηνηκού της από τον Le Corbusier, εκείνος αρνήθηκε με αποτέλεσμα να αναλάβει τον σχεδιασμό του ο Βίνσεντ Κόρντα, αντλώντας ιδέες και μορφές από το βιβλίο του Le Corbusier (1927) «Towards a New Architecture» (Dietrich N. 1996). Η ταινία προφητεύει την έναρξη του Β' Παγκόσμιου Πολέμου το 1940 και παρακολουθεί την εξέλιξη της πόλης έως το 2036. Στον σχεδιασμό της ακολουθούνται αρχές της φουτουριστικής αρχιτεκτονικής με ουτοπικές προεκτάσεις, όπως ότι κάθε γενιά θα πρέπει να χτίζει τη δικιά της πόλη συντελώντας στην αέναη ανανέωση του δομικού περιβάλλοντος. Η Everytown του 2036 είναι μια ουτοπική πόλη με εντυπωσιακά σκηνηκά, που προτάσσει μία εντελώς μοντέρνα, για την εποχή της, άποψη για την πόλη του μέλλοντος. Πρόκειται για μια πόλη, που σε αντίθεση με τη Μητρόπολη, είναι εξ ολοκλήρου υπόγεια, με ενιαίο δυνατό φωτισμό, ενώ ένα τμήμα της οροφής της παραμένει ανοιχτό στην ύπαιθρο ακριβώς πάνω από την κεντρική πλατεία. Η μορφολογία της αποτέλεσε μια πρωτοποριακή σχεδιαστική σύλληψη της εικόνας της πόλης, που συμπληρώνεται από φουτουριστικά στοιχεία, όπως ο σχεδιασμός τόσο των αεροσκαφών, όσο και του κέντρου εκτόξευσης πυραύλων.

Όπως στη Μητρόπολη έτσι και στην Everytown η αναπαράσταση της πόλης συμβάλλει σημαντικά στη

συνολική εικόνα της ταινίας μέσα από τον σαφή και εντυπωσιακό σχεδιασμό των κτιρίων της. Κοινό δομικό τους στοιχείο είναι η απεικόνιση της υψηλής δόμησης της μεγαλούπολης μέσω πολυόροφων κατασκευών. Εδώ, όμως, κυριαρχεί η οριζόντια γραμμή στη σύσταση των ορόφων, ενώ προσδίδεται πλαστικότητα με τη χρήση καμπύλων μορφών απουσία ανοιγμάτων. Όλα είναι ανοιχτόχρωμα και λευκά δίνοντας την αίσθηση του καινούργιου. Η αναπαράσταση των εσωτερικών και κοινόχρηστων χώρων της Everytown εστιάζει στη διαφάνεια, παραπέμποντας στη «Γυάλινη Αρχιτεκτονική» Paul Scheerbart (1914), αλλά και στις απόψεις των φουτουριστών για την εικόνα της πόλης. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα πλάνα ανοικοδόμησης με προκατασκευασμένα κομμάτια να μεταφέρονται από το υπόγειο εργοστάσιο κατευθείαν στην τελική θέση τους με τη βοήθεια ειδικής μηχανής, ακολουθώντας τις αρχές του φορντισμού.

Όσον αφορά στον τρόπο που αντιμετωπίζουν οι άνθρωποι του «μέλλοντος» την πόλη, ενδεικτική είναι η σκηνή του παππού με την εγγονή του, όταν βλέπουν στην τηλεόραση εικόνες της Νέας Υόρκης από την εποχή παραγωγής της ταινίας. Χαρακτηρίζουν τα κτίσματα ως αναχρονιστικά, ενώ η εγγονή εντυπωσιάζεται από την παρουσία παραθύρων σ' αυτά.

Τόσο στη «Μητρόπολη», όσο και στη «Μέλλουσα ζωή» προτείνουν έναν «μοντέρνο» για την εποχή τους σχεδιασμό για τη μελλοντική πόλη, ιδωμένο από διαφορετική οπτική γωνία. Η «Μητρόπολη» ακολουθεί εν μέρει μια διαμόρφωση βασισμένη στις τεχνολογικές ανακαλύψεις της εποχής της ταινίας και στα πρώιμα αρχιτεκτονικά δείγματα ουρανοξυστών στη Νέα Υόρκη. Αντίθετα, η «Μέλλουσα ζωή», διαμορφώνει τη «νέα» πόλη μέσα από την απουσία παρελθόντος, λόγω του πολέμου, βασιζόμενη στις αρχές της επιστήμης και της λογικής. Χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική της εποχής της με τέτοιο τρόπο ώστε να κάνει ένα βήμα προς το μέλλον, μέσα από την πρόταση μιας «μοντέρνας» αρχιτεκτονικής σύλληψης για τη μελλοντική πόλη.

Μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο οι δυστοπικές ή ουτοπικές αναπαραστάσεις μελλοντικών πόλεων εστιάζουν εμφατικά στους προβληματισμούς του μοντέρνου κινήματος και του αστικού σχεδιασμού. Η μελλοντική πόλη είναι σχεδιασμένη μινιμαλιστικά στην παραμικρή της λεπτομέρεια. Είναι αντάρκης και συνάμα αποστειρωμένη, φαινομενικά καθαρή και αμόλυντη. Το νέο αυτό μοντέλο προβάλλει πόλεις αποκομμένες από τον ιστορικό χρόνο και τον γεωγραφικό τόπο. Πόλεις που θα μπορούσαν να βρίσκονται οπουδήποτε έχοντας πάντα την ίδια δομή. Ο κινηματογράφος των δεκαετιών του '40 και του '50 συμμετέχει στην κατάκτηση του διαστήματος, όχι, όμως, και στην εξερεύνησή του. Η μελλοντική πόλη είναι σύγχρονη, αλλά ουδέτερη, ένα σκηνηκό για να στεγάσει μια μυθοπλασία επιστημονικής φαντασίας. Η διαστημική πόλη παραμένει ακόμη κάτι το απροσδιόριστο, ένας αντικατοπτρισμός του ανθρώπινου περιβάλλοντος στο διάστημα.

2.2 Η «πραγματική» πόλη

«Το μέλλον», έγραφε η Ζερμέν Ντυλάκ, το 1927, «είναι η ταινία που δε θα μπορείς να την αφηγηθείς.» Από την άλλη, ο συγγραφέας των άορατων πόλεων, Ιταλό Καλβίνο επισημαίνει ότι «Το απραγματοποίητο μέλλον είναι μονάχα ένα κλαδί του παρελθόντος, ένα ξερό κλαδί».

Από τη δεκαετία του '60 και μετά, η πόλη μετατρέπεται από απλό σκηνικό σε ουσία της μυθοπλασίας. Την εποχή της αμφισβήτησης, η δημιουργία φανταστικών πόλεων εναπόκειται σε μια διαδικασία επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας, που συνίστανται στη μυθοπλαστική συνάρθρωση πραγματικών καταστάσεων και όχι στην πραγματικότητα της μυθοπλασίας.

Η πόλη του μέλλοντος τολμά να προβάλλει εικόνες σύγχρονες ως μελλοντικές. Ο κινηματογράφος επαναφέρει στο προσκήνιο την πραγματική πόλη της καθημερινότητας. Οι δημιουργοί - ταξιδιώτες του χρόνου - με αφετηρία το παρελθόν αντικρίζουν το παρόν, ανησυχούν, προβληματίζονται και προσπαθούν να φανταστούν το δυσόιωνο μέλλον. Μητροπόλεις σύμβολα όπως το Παρίσι και το Λονδίνο, η Νέα Υόρκη και το Λος Άντζελες είναι πρωταγωνιστές - δέκτες της κριτικής τους. Από μια τέτοια διαλεκτική προέκυψε η χρονική ταύτιση του παρελθόντος και του παρόντος με το μέλλον στην «Alphaville» (1965) - την πρωτεύουσα του «πόνου», όπως ομολογεί ο Ζαν Λυκ Γκοντάρ - όπου η διάσταση του χρόνου είναι επαναλαμβανόμενα κυκλική και ο τόπος δράσης δεν είναι άλλος από το Παρίσι. Ο δημιουργός χρησιμοποιεί τμήματα της πόλης για να αποδώσει την εικόνα της μελλοντικής γαλαξιακής πόλης Α - 60 στερημένης από έρωτα και συναισθήματα. Σ' αντίθεση με την πρακτική του μοντερνισμού, το μέλλον εντοπίζεται την ίδια στιγμή με το παρόν ή το παρελθόν και η κινηματογραφική πράξη της μυθοπλασίας ταυτίζεται με το Παρίσι της εποχής. Η μελλοντική πόλη δεν αποτελεί πλέον αυτοσκοπό και δεν απεικονίζεται ως αυτόνομο αστικό μοντέλο. Το παλιό ενυπάρχει στο καινούργιο, με άμεση συνέπεια η αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης να είναι έντονα ρεαλιστική. Τα υπάρχοντα κτίρια αποτελούν το σκηνικό, χωρίς να δίνεται απαραίτητα έμφαση σε μια μοντέρνα ή φουτουριστική αρχιτεκτονική. Ο πληθυσμός στην πόλη - εφιάλη παραμένει στριμωγμένος κι εγκλωβισμένος σε άχαρα διαμερίσματα, ή είναι περιθωριακός και άστεγος. Η δράση της ταινίας τοποθετείται στο 1984, τη χρονιά που ο Όργουελ στο ομώνυμο βιβλίο του προέβλεπε: «αν θέλεις μια εικόνα για το μέλλον, φαντάσου μια πόλη να πατάει πάνω στο ανθρώπινο πρόσωπο - για πάντα... Και θυμήσου πως θα' ναι για πάντα.» Η «Alphaville» αναδεικνύεται ως κλινικά αποστειρωμένη εικόνα του παρόντος, τόπος χωρίς σημεία αναφοράς, κλειστοφοβικός, ελλιπής συναισθημάτων, αίτιο και αιτιατό μιας γενικευμένης φοβίας απέναντι στην εξουσία και τον ρόλο της τεχνολογίας στο εγγύς μέλλον. Η ίδια προβληματική ισχύει και στην ταινία «Φαρενάιτ 451» του Φρανσουά Τρυφό (1966), που βασίστηκε στο ομώνυμο μυθιστόρημά του Ρέι Μπράντμπερι, με το Λονδίνο της δεκαετίας του 60 ως σκηνικό της κοινωνίας

του μέλλοντος. Εκεί ο πολίτης κατασκοπεύεται καθημερινά για απόκρυψη βιβλίων, ενώ οι «πυροσβέστες» βάζουν φωτιά σε ιδιωτικές βιβλιοθήκες, όπου τις ανακαλύπτουν και μαζί μ' αυτές σε κάθε υπόλειμμα ενός ανθρώπινου πολιτισμού που παραδόθηκε στη χίμαιρα μιας τεχνολογικής εξέλιξης δίχως όρους και προϋποθέσεις. Πρόκειται για μια πόλη αποστειρωμένη και ομοιογενή, χωρίς να εμφανίζει ή να μπορεί να αναπτύξει οποιαδήποτε έννοια ετερότητας.

Η «κουρδιστή» πόλη του Στάνλεϊ Κιούμπρικ («Το κουρδιστό πορτοκάλι», 1971) αποπνέει το νοσηρό κλίμα της νουβέλας του Άντονι Μπέρτζες. Αποκαλύπτει ένα βίαιο μεταβιομηχανικό Λονδίνο να προϊστάται σε μια χορογραφία μίσους, που απειλεί τον σύγχρονο αστικό χώρο.

Στην ταινία «1984» (Μάικλ Ράντφορντ, 1984 - μεταφορά του ομώνυμου μυθιστορήματος του Όργουελ), το Λονδίνο του μέλλοντος, έχει καταργήσει τα όρια μεταξύ ιδιωτικού και δημόσιου χώρου, λειτουργώντας ως έδρα του Μεγάλου Αδελφού. Οι κάμερες είναι στημένες σε κάθε γωνία και σε κάθε σπίτι, παρακολουθώντας κι 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 τρομοκρατούνται για αντι-τρομοκρατικούς λόγους.

Πλέον τα αστικά μοντέλα παρελθόντος και παρόντος λειτουργούν συνθετικά και αναδεικνύουν την εικόνα της πόλης του μέλλοντος. 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 μελλοντική κοινωνία, αλλά και την πραγματική κοινωνία - μήτρα. Ουσιαστικά, η εικόνα της πόλης του μέλλοντος αποτελεί μέσο διερεύνησης της βιωμένης πραγματικότητας, αντανακλώντας τις κοινωνικές τάσεις και ανησυχίες της εκάστοτε εποχής.

2.3 Η μελλοντική πόλη ως κατασκευή

Η τεχνητή πόλη

Την εποχή που προβαλλόταν η «Alphaville», ο Ζακ Τατι έχιζε το σκηνικό του «Playtime» (1967) στο Σεν Μόρις στα περίχωρα του Παρισιού. Πρώτη φορά στην ιστορία του γαλλικού κινηματογράφου μια πόλη - σκηνικό κατασκευάστηκε από την αρχή για να γκρεμιστεί μετά το τέλος των γυρισμάτων. Πρόκειται για την Τατιβίλ, μια εκδοχή μοντερνιστικής αρχιτεκτονικής, μια ακτινωτή πόλη από τσιμέντο, γυαλί και μέταλλο σε γκρίζες και μαύρες αποχρώσεις. Τούτο το πρόπλασμα του Παρισιού του μέλλοντος, δεν θυμίζει σε τίποτα την πόλη του φωτός, την πολύχρωμη ακουαρέλα ιμπρεσιονιστών ζωγράφων, την πόλη της ξεγνοιασιάς και της μποέμικης ζωής. Είναι μια πόλη δομημένη στα πρότυπα πολυεθνικής εταιρίας, μια πόλη - supermarket. Το εσωτερικό

της αποτελεί ένα συμμετρικό σύμπαν, που απαρτίζεται από μονότονα καταθλιπτικά γραφεία – κουτιά. Σ' αυτά είναι τοποθετημένα άτομα – play mobile (μαριονέτες), σε μια στάση ζωής που καθορίζεται από επαναλαμβανόμενες κινήσεις, συγκεκριμένες εκφράσεις και συμπεριφορές. Ο Ζακ Τατί καταγράφει τον κόσμο του με συμπόνια, ενώ ειρωνεύεται τους «Μοντέρνους Καιρούς» της εποχής του, προσφέροντας ένα νωχελικό διάλειμμα, ένα playtime, λίγους μήνες πριν την εξέγερση της ελπίδας τον Μάη του '68.

Σήμερα, τα προάστια και οι επαρχιακές πόλεις που διαθέτουν μικρό πληθυσμό, αναπαρίστανται φαινομενικά ήσυχα, αν και εσωτερικά απειλούμενα. Η πρόσφατη ταινία «The Truman Show» (Πίτερ Γουίαρ, 1998) εστιάζει με ανάλαφρο τρόπο στην τεχνητή πόλη του Big Brother, καταδεικνύοντας τις παρενέργειές του στον άνθρωπο θεατή - θύμα. Έτσι, μαζί με τη μετάλλαξη της πόλης μεταλλάσσεται και το ανθρωπινό. Στην πρωτοποριακή ταινία του Λανς Φον Τρίερ, «Dogville»¹ (2003), δρα αδιάστακτα, συνιστά συμμορία και πρωταγωνιστεί σε μια κλειστή κοινωνία με άγρια ένστικτα, που δεν γνωρίζουν όρια και φραγμούς. Το οικιστικό περιβάλλον είναι υποθετικό και η μυθοπλασία εξελίσσεται στα όρια της επιφάνειας μιας κάτοψης, που οριοθετείται με κανόνες επιτραπέζιου παιχνιδιού και παντομίμας. Το προβαλλόμενο πολεοδομικό μωσαϊκό παραπέμπει στην προτροπή του Foucault, «να δούμε όχι το αόρατο, αλλά πόσο αόρατη είναι η μη ορατότητα του ορατού», δηλαδή πόσο αόρατο είναι το πραγματικό ή αυτό που ο καθένας θεωρεί πραγματικό.

Η εξωγήινη πόλη

Με το διορατικό αριστούργημα του Στάνλεϊ Κιούμπρικ «2001: Οδύσσεια του Διαστήματος» (1968) ανατέλλει μια νέα εποχή φουτουριστικής αρχιτεκτονικής στην επιστημονική φαντασία. Η ανθρώπινη πόλη μετατρέπεται σε τόπο προσωρινής μετάβασης και μεταφέρεται, πλέον, στο διάστημα υπό μορφή σταθμού. Πρόκειται για μια διαστημική αποικία, μια όαση - σύμβολο παροδικότητας - στη μέση της αστρικής ερήμου, που εγκλωβίζει στο επιβλητικό οικιστικό της περιβάλλον τον προορισμό - εσωτερική οδύσσεια του ανθρώπου. Η φαντασμαγορική περιπλάνηση σε εξωγήινες πόλεις, μέσω του κινηματογράφου, θα φθάσει στην ολοκλήρωσή της «somewhere in a galaxy far far away», στα τέλη της δεκαετίας του 70, με τον «Πόλεμο των Άστρων» (Τζορτζ Λούκας, 1977). Προβάλλοντας πόλεις αστρικές, μορφώματα οικισμών στα όρια του αντιαισθητικού, που προέκυψαν από τη σύνθεση διαφορετικών, συχνά ετερόκλητων αρχιτεκτονικών ρευμάτων κι επηρέασαν συνειδητά ή ασυνειδητά την προσέγγιση των μελλοντικών πόλεων από τη σύγχρονη επιστημονική φαντασία.

Πόλεις που αναπαρίστανται ως σύνθεση αστικών προτύπων του παρελθόντος και του παρόντος για να μην χάσουν την αυθεντικότητά τους. Εικόνες που αναπαράγουν άλλες εικόνες προηγμένες, καθώς προωθούνται στα διαρκώς εξελισσόμενα απεικονιστικά μέσα για να επιστρέψουν και να αναμορφωθούν πάλι. Η σύγχρονη κινηματογραφική αναπαράσταση φανταστικών πόλεων υπερασπίζεται την ύπαρξη υπολειμμάτων, που ανακυκλώνονται συνεχώς μέχρι να προκύψει μια καινούργια εκδοχή. Μια νέα εικόνα της πόλης του μέλλοντος.

2.4 Η μεταμοντέρνα εκδοχή

Η πόλη είναι, πλέον, το διακύβευμα. Το κέλυφος ενός πολιτισμού που απειλείται εκ των έσω. Ταινίες όπως οι «Blade Runners» (Ρίντλεϋ Σκοτ, 1982) και η «Brazil» (Τέρι Γκίλιαμ, 1984) κατασκευάζουν την πόλη του μέλλοντος μιας ολοκληρωτικά ελεγχόμενης κοινωνίας με υλικά μεταμοντέρνα εκλεκτικιστικής αρχιτεκτονικής, θέτοντας την ιδέα πάνω από τη μορφή. Ένα μεταβιομηχανικό εντυπωσιακό φόντο σ' έναν κόσμο καταπίεσης και αποξένωσης, όπου η επιβίωση είναι το καθοριστικό και μόνο ζήτημα. Πρόκειται για πόλεις – φάρους που σηματοδοτούν τις επόμενες μελλοντικές αναφορές, καθώς όσα εξιστορούν είναι δυνατόν να συγκριθούν με το εδώ και το τώρα. Πόλεις που δίχως να πρωταγωνιστούν και να επισκιάζουν την υπόθεση, συμβαδίζουν μ' αυτήν και την αναδεικνύουν. Ταινίες μοναδικά αυθεντικές που στο πέρασμα του χρόνου σημαδεύτηκαν ανεξίτηλα με «σφραγίδα γνησιότητας» της αξίας τους.

Στην ταινία του Ρίντλεϋ Σκοτ, το σκηνικό της πόλης που δεν είναι άλλη από το Λος Άντζελες του μέλλοντος, καθορίζεται από την τεχνολογική εξέλιξη, ενώ παραπέμπει στην παρακμή και τη φθορά. Οι κάτοικοί του είναι αφημένοι στην ανέχεια και την εγκληματικότητα, παρατημένοι στους δρόμους που είναι βρόμικοι, σκοτεινοί κι επικίνδυνοι. 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 Μάγιας.

Μ' αυτόν τον τρόπο απεικονίζεται μια ζοφερή εικόνα του μέλλοντος, ακολουθώντας ρεαλιστική διαμόρφωση. Αντίστοιχα τα σκηνικά έχουν κατασκευαστεί έτσι ώστε να προσδίδουν σκοτεινό ύφος και μια αίσθηση ρετρό στην ταινία, με αναφορά στις δεκαετίες του '30 και του '40, προσδίδοντάς της όλα τα χαρακτηριστικά ενός μεταμοντέρνου φιλμ νουάρ επιστημονικής φαντασίας.

Όλα τα κτίρια απεικονίζονται με σκούρα δομικά υλικά, φθαρμένα, σε εγκατάλειψη, ενώ στις όψεις τους κυριαρχούν επιγραφές νέων που αναβροσβήνουν μαζί με τεράστιες οθόνες αναρτημένες σε μεγάλο ύψος, εκπέμποντας διαφημιστικά μηνύματα. Ειδικότερα και με αφορμή τις μεγακατασκευές προ-

¹ Ο τίτλος της ταινίας προέρχεται από τη σύνθεση των λέξεων: Dogme (ελληνική) που σημαίνει δόγμα -σαφής αναφορά στο μανιφέστο του δόγματος των Δανών σκηνοθετών που αναπτύχθηκε τη δεκαετία του '90- και ville (λατινική) που σημαίνει χωριό.

τάσσεται μια συνολική άποψη για την πόλη, που συμπίπτει με τις ιδέες των Archigram². 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.

Το Λος Άντζελες του 2019 μεταμορφώνεται σε μια τεχνολογική δυστοπία, ένα κολάζ του χθες και του σήμερα, μια εύθραυστη ισορροπία των δεδομένων του σήμερα και των προοπτικών του αύριο. Πρόκειται για μια «παγκοσμιοποιημένη» πόλη – βαβέλ, πλημμυρισμένη από όλες τις φυλές του κόσμου, τους little people, που προσπαθούν απλά και μόνο να επιβιώσουν. Οι δρόμοι της είναι επικίνδυνοι και υγροί δίχως ορίζοντα και προοπτική για τους κατοίκους της, που είναι εγκλωβισμένοι σ' ένα τοπίο βαρύ απ' τη βροχή και τις πολεοδομικές επεμβάσεις, με κυκλώπεια κτίσματα που καλύπτονται επιφανειακά από την τεχνολογία της διαφήμισης, δίνοντας λάμψη στην πιο απαισιόδοξη εκδοχή.

Στον αντίποδα του «Blade Runners» βρίσκεται η ταινία «The fifth element» («το πέμπτο στοιχείο») του Λυκ Μπεσόν (1997), ένα είδος φουτουριστικής περιπέτειας - παρωδίας, που αναφέρεται στη Νέα Υόρκη του έτους 2263. Ένας «αντί-Blade Runner» φωτεινός κόσμος με τη μελλοντική Νέα Υόρκη ως πολύχρωμη πόλη - παιχνίδι, με φανταστική διαμόρφωση, εναέριους, αόρατους δρόμους, γαλάζιο ουρανό και ιπτάμενα μέσα μεταφοράς, που κινούνται προς όλες τις κατευθύνσεις ταχύτατα.

Η στάθμη της θάλασσας έχει κατέβει πολύ χαμηλά, ενώ τα κτίρια είναι υπερυψωμένα κατά πολύ από το έδαφος, έχουν ανοιχτόχρωμα χρώματα και τα υλικά πλήρωσης τους δεν είναι μεταλλικά ή γυάλινα όπως στο «Blade Runners», αλλά πιο παραδοσιακά, όπως το μπετόν, τα τούβλα και ο σοβάς. Παρότι ο σχεδιασμός της μελλοντικής Νέας Υόρκης έχει φουτουριστικές προεκτάσεις, εντούτοις δεν συναινεί και δεν διαμορφώνει ενιαία αρχιτεκτονική άποψη. Οι εσωτερικοί χώροι ακολουθούν τις αρχές των διαμερισμάτων υπό μορφή κάψουλας των Archigram, ενώ τα ιπτάμενα οχήματα παραπέμπουν στον σχεδιασμό του μελλοντικού αυτοκινήτου «voiture maximum» των Le Corbusier και Jeanneret (Frampton, 1987). Η μελλοντική πόλη δεν απεικονίζεται καθόλου στην πρόσφατη ταινία, που βασίστηκε σε διήγημα του Φίλιπ Ντικ, «Minority Report» (Στήβεν Σπίλμπεργκ, 2002) παρά μόνο οι αυτοκινητόδρομοί της, στους οποίους κινούνται ειδικά σχεδιασμένα οχήματα με

δυνατότητα κατακόρυφης κίνησης και στάθμευσης στην ειδικά διαμορφωμένη είσοδο των μελλοντικών πολυκατοικιών.

Ο Τέρι Γκίλιαμ, επηρεασμένος από την οργουελική πόλη, θα βαφτίσει ειρωνικά τη δική του εφιαλτική μελλοντική εκδοχή με ένα απροσδόκητα εξωτικό όνομα: «Brazil». Μια πόλη «κλειστή» με τον ουρανό να έχει αντικατασταθεί από μια αδιαπέραστη επιφάνεια, που δεν επιτρέπει την οποιαδήποτε επαφή με τη φύση. Πόλη – παγίδα που το κάθε σημείο της ελέγχεται συνεχώς από το άγρυπνο μάτι της εξουσίας, ένας στυγνός «τεχνολογικός» κόσμος. Ο ίλιγγος είναι βασικό στοιχείο της προοπτικής της, καθώς οι στενές λεωφόροι της κινηματογραφούνται με πλονζέ και κοντρ - πλονζέ της μηχανής, δραματοποιώντας την κίνηση. Είναι μια πόλη ακαθόριστη, ένα ασυνάρτητο συνονθύλευμα του παλιού με το καινούργιο και του υπαρκτού με το μελλοντικό, μια μοντερνίστικη εκδοχή παλαιάς κοπής, καθώς βασίζεται στην «εικονολογία» της γραφειοκρατίας και της βιομηχανικής παραγωγής. Πίσω από τα ευφάνταστα σκηνικά και τη φαντασμαγορία της μεγαλούπολης ο δημιουργός κάνει τη δική του εσωτερική καταγραφή της βιωμένης πραγματικότητας. Πρόκειται για μια εναλλακτική σύνθεση παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος με τη μυθοπλασία να εκτυλίσσεται σε χρόνο και τόπο, που θα μπορούσε ενδεχομένως να μοιάζει με τον σημερινό...

2.5 Άλλες εκδοχές της μελλοντικής πόλης

Η πόλη – φυλακή

Η μελλοντική πόλη μετατρέπεται σε παγίδα για τους κατοίκους της ή ακόμα και σε τεράστια φυλακή όπως στην ταινία «Απόδραση από τη Νέα Υόρκη» (Τζον Κάρπεντερ, 1981), όπου η μητρόπολη είναι εγκλωβισμένη σ' ένα απόλυτα αυταρχικό «σωφρονιστικό» σύστημα. Η μυθοπλασία έχει μεταφερθεί στη φανταστική Νέα Υόρκη του 1997 και το Μανχάταν έχει μετατραπεί σε νησί - φυλακή ύψιστης ασφάλειας. Ένα ηλεκτρονικά επιτηρούμενο γκέτο με την απόδραση ως μοναδική δυνατότητα εξέλιξης της μυθοπλασίας. Πρόκειται για ένα δομημένο περιβάλλον από ερείπια, καπνούς και διαβρωμένους ουρανοξύστες, που αποπνέει μια φουτουριστική αίσθηση φθοράς και παρακμής. Στη σχετικά πρόσφατη ταινία του Κάρπεντερ «Απόδραση από το Λος Άντζελες» (1996), η ιστορία επαναλαμβάνεται σε μεγέθυνση. Πλέον ολόκληρη η πόλη έχει μετατραπεί σε νησί - φυλακή, καθώς μετά από σεισμό αποσχίστηκε από την αμερικάνικη ενδοχώρα.

Η πόλη της επόμενης μέρας

Η εικόνα της πραγματικής πόλης επιβιώνει ακόμη και όταν η μελλοντική - φανταστική πόλη πεθαίνει. Ο θάνατος της είναι λιγότερο επώδυνος μέσα από τη συνέχεια ζωής που της επιφυλάσσει η μεταφυσική της τέχνης. Πρόκειται για

² Αγγλική αρχιτεκτονική ομάδα γνωστή από το ομώνυμο περιοδικό της «Archigram». Προβάλλει νεο-φουτουριστικές απόψεις, σχετικά με την τεχνολογία, τις ελαφρές κατασκευές και κυρίως τις mega-κατασκευές, αναδεικνύοντας την επιστημονική φαντασία στην αρχιτεκτονική, αντιτιθέμενη στον σχεδιασμό υλοποιήσιμων και βιώσιμων λύσεων. Παραπέμπει σε μια δυστοπική εικόνα του μέλλοντος, αγνοώντας ηθελημένα τις κοινωνικές και οικολογικές συνέπειες των προτάσεων της. Το έργο της διυλίζεται από την τεχνοκρατική οπτική του R. B. Fuller.

πόλεις, που χάνονται από κάποιο πυρηνικό ολοκαύτωμα, όπως η Νέα Υόρκη στην ταινία «Όσο θα υπάρχει κόσμος» (Στάνλεϊ Κρέιμερ, 1959) ή το Λος Άντζελες στον «Πανικό το έτος μηδέν» (Ρέι Μιλάντ, 1962). Ο «Εξολοθρευτής 2» (Τζέιμς Κάμερον, 1991) εξαφανίζει πάλι το Λος Άντζελες από τον χάρτη, μόνο που αυτή τη φορά την ατομική βόμβα πυροδοτούν ανθρωποειδή ρομπότ.

Η «Επόμενη μέρα» (Νικόλας Μέγερ, 1983) και το «Πυρηνικό ολοκαύτωμα» (Ενγκστφελντ, 1985) λειτουργούν ως γενικές πρόβες του τέλους, τονίζοντας με τον πιο εμφαντικό τρόπο την παγκοσμιότητα του εφιάλτη της πυρηνικής απειλής, καθώς όλες οι πόλεις του κόσμου είναι το ίδιο εύλωτες.

Μετά την πυρηνική καταστροφή σε μια έρημη Νέα Υόρκη - όπως δεν έχει κινηματογραφηθεί ποτέ - απομένουν τρεις επιζήσαντες (δύο άντρες, ένας λευκός κι ένας μαύρος και μια γυναίκα) στην ταινία «Ο κόσμος, η σάρκα και ο διάβολος» (Ρόναλντ ΜακΝτούγκαλ, 1959) ενώ στην πιο πρωτοποριακή «Ο άνθρωπος που ήρθε από το μέλλον» (Φράνκλιν Σάφνερ, 1968) το μόνο που έχει απομείνει από τη Νέα Υόρκη είναι το κεφάλι του αγάλματος της Ελευθερίας.

Ο σουρεαλιστής δημιουργός Λουίς Μπουγιουέλ είχε προφητικά ότι «η πρώτη επανάσταση που πρέπει να κάνουμε είναι οικολογικής φύσης». Στη πρόσφατη χολυγουντιανή παραγωγή των ειδικών εφέ «Μετά την επόμενη μέρα» (Roland Emmerich, 2004) κινηματογραφούνται θύελλες από χαλάσι στο Τόκυο, τυφώνες στη Χαβάη, ανεμοστρόβιλοι στο Λος Άντζελες, πλημμύρες στο Μανχάταν και ολικός παγετός στις ανατολικές ακτές των ΗΠΑ. Η υπερθέρμανση του πλανήτη προκαλεί ακραία κλιματολογικά φαινόμενα και η ταινία προειδοποιεί ότι «αν δεν φροντίσουμε τον πλανήτη μας τώρα, τότε ούτε και ο πλανήτης θα μας προστατεύσει».

Την επιστημονική φαντασία των δημιουργών δεν αφορά μόνο η υπενθύμιση της πυρηνικής, ή περιβαλλοντικής απειλής, αλλά και η ανακάλυψη των πολεοδομικών μορφωμάτων που θα προκύψουν μετά την καταστροφή.

2.6 Αποϋλοποιημένες – ψηφιακές πόλεις

Οι εικόνες που συνθέτουν τη μελλοντική πόλη μπορεί να αλλάζουν γεωγραφικούς τόπους και ιστορικούς χρόνους συνεχώς, όπως συμβαίνει στη συγκλονιστική ταινία «Οι δώδεκα πύθικοι» (Τέρι Γκίλλιαμ, 1995), που κινείται μεταξύ παρελθόντος και μέλλοντος, λογικής και τρέλας, ονείρου και πραγματικότητας. Σαν ένας ιός που διαχέεται στην ατμόσφαιρα και συνεχώς μεταλλάσσεται, οι εικόνες συνιστούν μια κατάσταση «νομαδισμού», που πέρα από μια διαρκή διάθεση μεταβολής στον χώρο και στον χρόνο, αρνείται κατεστημένες και κυρίαρχες δομές που καθορίζουν σύνορα μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Πρόκειται για μια διαδρομή, όπου οι γέφυρες της συνέχειας έχουν καταρρεύσει, έναν κινηματογράφο «περιπλάνησης», που

αντιπαράκειται χρονικά στην αστική ζωή και τον ρυθμό της πόλης, μια ακολουθία πλάνων που συγκροτεί ένα νέο τρόπο ανάγνωσης του νοηματικού και συναισθηματικού περιεχομένου της πόλης και, ταυτόχρονα, αναπαριστά τη χωρική της «πραγματικότητα».

Πλέον, η διάδοση της ψηφιακής τεχνολογίας καθιστά εφικτή την ανάπτυξη μιας κινηματογραφικής γραφής, στην οποία θα συμμετέχει ο θεατής, ενώ η επιλογή και οργάνωση του χώρου θα ανήκει στη μηχανή λήψης και τα όριά του θα υπερβαίνουν τον χώρο της οθόνης προβολής. Ο κινηματογράφος ξεπερνά τη διδιάστατη πραγματικότητά του, μέσα από τη διασπορά του στον χώρο και συνάμα απαντά στο διαχρονικό αίτημα της διάδρασης μεταξύ δημιουργού και θεατή. Πρόκειται για μια νέα μορφή αναπαράστασης, στην οποία η σχέση με την «πραγματικότητα» έχει μεταβληθεί, καθώς αναπαράγεται με τρόπο, που δεν έχει καμία σχέση με εκείνον του φιλμ.

Ειδικότερα στη ταινία «Εξολοθρευτής 2» (Τζέιμς Κάμερον, 1991) αποδίδεται χαρακτηριστικά η μετάβαση από την αναλογική στην ψηφιακή τεχνική. Ενώ στον «Εξολοθρευτή 1» (Τζέιμς Κάμερον, 1984) η διάκριση ήταν ανάμεσα στην αναλογική μηχανή και το ανθρώπινο είδος, στον «Εξολοθρευτή 2» η αναλογική μηχανή συμπράττει με το ανθρώπινο είδος ενάντια σε μια άλλη μηχανή, την ψηφιακή, που είναι ρευστή, μεταμορφώνεται και αναγεννάται συνεχώς, αν και το μόνο που πάλλεται στο εσωτερικό της είναι ένας αλγόριθμος, του οποίου η μαθηματική δομή παραμένει μυστική.

Η ψηφιακή τεχνολογία εγείρει ζητήματα που απασχολούν την αρχιτεκτονική θεωρία και πρακτική και αφορούν τόσο στις αρχιτεκτονικές αναπαραστάσεις, όσο και αυτή την ίδια την κατασκευή του αρχιτεκτονήματος. Τα χαρακτηριστικά της είναι καινοφανή σε σχέση με όλες τις προηγούμενες τεχνολογίες, ενώ η επίδρασή της δεν περιορίζεται μόνο στην παροχή νέων εργαλείων, αλλά επηρεάζει τη σχεδιαστική διεργασία και μέθοδο, τη θεωρία και την αντίληψη του χώρου. Πλέον, καταργούνται ή καθίστανται ανεπίκαιρες οι παραδοσιακές αναπαραστάσεις, καθώς είναι εφικτή η αναπαράσταση σε τέσσερις διαστάσεις, συμπεριλαμβανομένης και της διάστασης του χρόνου («Avatar» Τ. Κάμερον, 2009).

Ο κινηματογράφος αναδεικνύει την ύπαρξη μιας αρχιτεκτονικής πέρα και έξω από την απτή πραγματικότητα. Όπως σημειώνει ο Πέρσης θεωρητικός Youssef Ishagpour (1996) «...η κινηματογραφική εικόνα αντί να είναι απλά ένας καθρέφτης ή ένα μέσο αποκάλυψης της πραγματικότητας, εξαιτίας της εκπληκτικής ομοιότητας εικόνας και πραγματικότητας, μεταμόρφωσε αυτή την πραγματικότητα και την σημάδεψε οριστικά. Σε τελική ανάλυση, ο κινηματογράφος αντί να γίνει εικόνα του κόσμου έφτιαξε έναν κόσμο κατ' εικόνα του.»

Η συνεχής μεταμόρφωση του ψηφιακού περιβάλλοντος, η ρευστότητα και ο διαρκής επαναπροσδιορισμός των ορίων του εγκαθιδρύει μια νέα διαλεκτική στην αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης, καθώς την «ανοίγει», την κάνει πιο ελα-

στική, λιγότερο στατική, πιο διαδραστική και μεταβλητή. Ο ηθοποιός ειδικότερα συμπράττει μ' έναν χώρο ψηφιακό χωρίς ν' αποτελεί μέρος του, δίχως να τον βιώνει ή να τον βλέπει, έχοντας απλά αρκестεί στις σεναριακές οδηγίες και στη χρήση εξαρτημάτων.

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

Ακριβώς όπως η ψηφιακή μηχανή του «Εξολοθρευτή 2» δεν έχει σταθερή μορφή και μπορεί να μεταμορφώνεται σε ό,τι αγγίζει, η ψηφιακή τεχνολογία προδιαγράφει ένα μέλλον στο οποίο το αστικό περιβάλλον είναι πολυμορφικό, ρευστό και «άυλο». Διατυπώνει ουσιαστικά μια διαφορετική εκδοχή υλικότητας για την αναπαράσταση της μελλοντικής πόλης, που είναι πλέον το διακύβευμα, καθώς οφείλει να συγκροτηθεί κάτω από την πίεση της συνεχούς συνδεσιμότητας κι επικοινωνίας με ό,τι την περιβάλλει, ενώ τα ρευστά όριά της αμφισβητούν την αυτοτέλεια, ακόμη και την ίδια την αυθυπαρξία της.

Επί παραδείγματι, στο σίκουελ με δομή ηλεκτρονικού παιχνιδιού «Matrix» (1999) και «Matrix Reloaded» (2003) των Andy & Larry Wachowski, λαμβάνει χώρα μια μορφή απούλοποίησης και ανασύνθεσης του αστικού χώρου. Διαμέσου της ευελιξίας και της ευφυΐας της ψηφιακής τεχνολογίας εγκαινιάζεται η αναπαράσταση της «κυβερνό-πόλης» (cyber-city).

Μιας απο-ύλοποιημένης ψηφιακής πόλης με δίκτυα ατόμων συνδεδεμένων, μέσω της τεχνολογίας του διαδικτύου (internet, facebook, second life) ως βασική δομή, που ενώνει σημεία γεωγραφικά διασκορπισμένα. Η συνεχής ροή εικόνων αντικαθιστά τη βαρύτητα, προσδίδοντας μια αίσθηση ελευθερίας στο σώμα, ενώ οι ιδιότητες του μέσα - έξω ή πάνω - κάτω λειτουργούν μοναχά ως οπτικές ψευδαισθήσεις. Είναι μια νέα «ψηφιακή αστικότητα», που διαστέλλει τον αστικό χώρο.

Ο θεατής συμμετέχει στο ψηφιακό όραμα του δημιουργού, ενώ η οπτικοακουστική γλώσσα του κινηματογράφου δρα στο μεταίχμιο μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Καθώς όλα έχουν τη δυνατότητα να αλλάζουν, τίποτα δεν διαρκεί. Η ψηφιακή τεχνική κάνει εφικτή την εκ των υστέρων αλλαγή. Το παιχνίδι ξεκινά πάλι απ' την αρχή...

Εν κατακλείδι...

Η απεικόνιση του ολοκληρωτισμού, οι ταξικά καθορισμένες κοινωνικές ανισότητες, οι ατομικές και συλλογικές εξεγέρσεις αποτελούν τα βασικά φιλμικά και ιδεολογικά μοτίβα που ακόμα και σήμερα προκαλούν ζωντανά ερεθίσματα για τολμηρές εκφραστικές συναντήσεις μεταξύ αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου. Πρόκειται για μια σχέση διαλεκτική, που εξασφαλίζει τη διαίωση της τέχνης ως αντίδοτο στην απανθρωποίηση της πόλης, καθώς ο μεγάλος καμβάς της επιδεικνύει μια εξαιρετική δυνατότητα να φωτίζει τον καμβά της ζωής και να τοποθετεί τον άνθρωπο στο επίκεντρο.

Λίγες ταινίες επιτυγχάνουν μια σαφή σύνδεση κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής, με πιο χαρακτηριστικές αυτές που αναφέρονται στη μελλοντική πόλη, η αναπαράσταση της οποίας βασίζεται είτε σε ρεαλιστικά είτε σε φανταστικά πρότυπα.

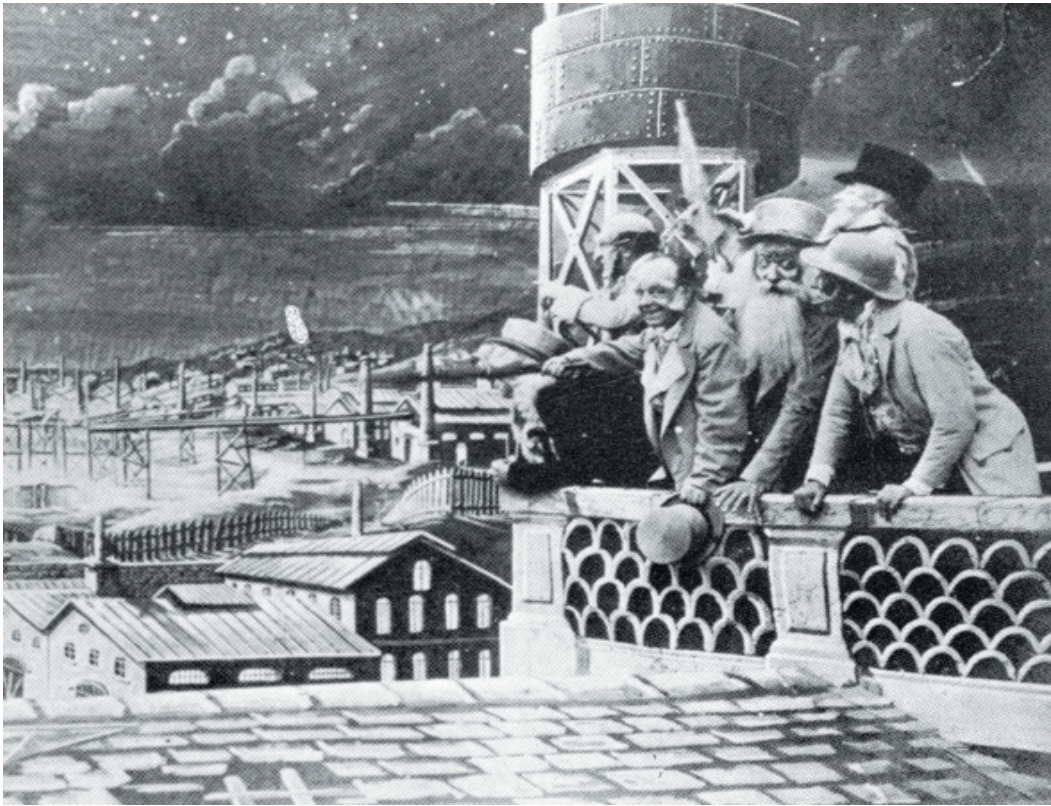
Η κινηματογραφική θεώρηση της μελλοντικής πόλης συνδέεται άμεσα με τα θεωρητικά κείμενα της ουτοπικής αρχιτεκτονικής, το σχεδιαστικό επίπεδο της αρχιτεκτονικής φαντασίας, αλλά και τις τεχνολογικές εξελίξεις. Η αρχιτεκτονική αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στη δομική αναπαράσταση ενός ουτοπικού ή δυστοπικού μέλλοντος, ενώ ο κινηματογράφος, ως τέχνη της ψευδαίσθησης, έχει τη δυνατότητα «υλοποίησής» του.

Η επικίνδυνη γοητεία της πόλης του μέλλοντος στον σύγχρονο κινηματογράφο εναπόκειται στην οριακή σχέση της απέναντι στο πραγματικό και το φανταστικό, την απροσδιοριστία της και τη διαθεσιμότητά της σε μεταλλάξεις μέσα από νέα αφηγηματικά, αλλά και μορφολογικά σχήματα που τα συνεχώς εξελισσόμενα μέσα αναπαράστασης επιτρέπουν. Οι δημιουργοί περιπλανώνται και ιχνηλατούν τα όριά της. Ως ευαίσθητοι κοινωνικοί δέκτες επιστούν την προσοχή του θεατή στο παρόν και τον καλούν να πάρει θέση για το μέλλον της πόλης.

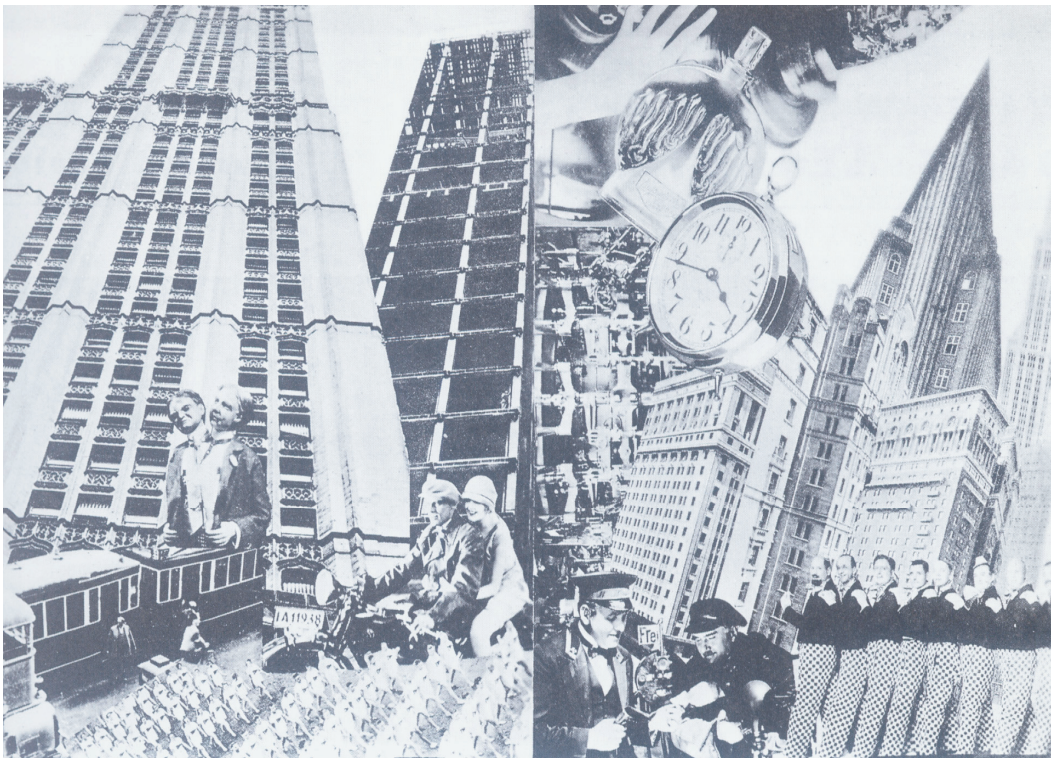
«Η μελλοντική ταινία θα είναι μια πράξη αγάπης» είχε εικάσει, ήδη, από τη δεκαετία του '60 ο Φρανσουά Τρυφώ καθιστώντας το παρόν κατώφλι ενός αλλιώτικου μέλλοντος. Ο Φριτζ Λάνγκ από πολύ νωρίς είχε δείξει τι πρέπει ν' απούγουμε.

Όπως ο ίδιος είχε πει: «δεν μπορεί να υπάρξει συνεννόηση μεταξύ χεριών και μυαλού εκτός και αν η καρδιά παίζει τον ρόλο του μεσολαβητή». Ας γίνει, συνεπώς, ο κινηματογράφος το μέσο για να αντιληφθούμε ότι η πόλη αποτελεί τον χώρο ζωής και δημιουργίας του κοινού μας μέλλοντος. Είναι στο χέρι μας να τον κάνουμε περισσότερο ανθρώπινο. Και ασφαλέστερος οδηγός δεν μπορεί να είναι άλλος από τον ίδιο τον κινηματογράφο.

Εικόνες



1. «Ταξίδι στο φεγγάρι» του Ζωρζ Μελιές, 1902



2. Βερολίνο: Η συμφωνία μιας μεγαλούπολης του Βάλτερ Ρούτμαν, 1927

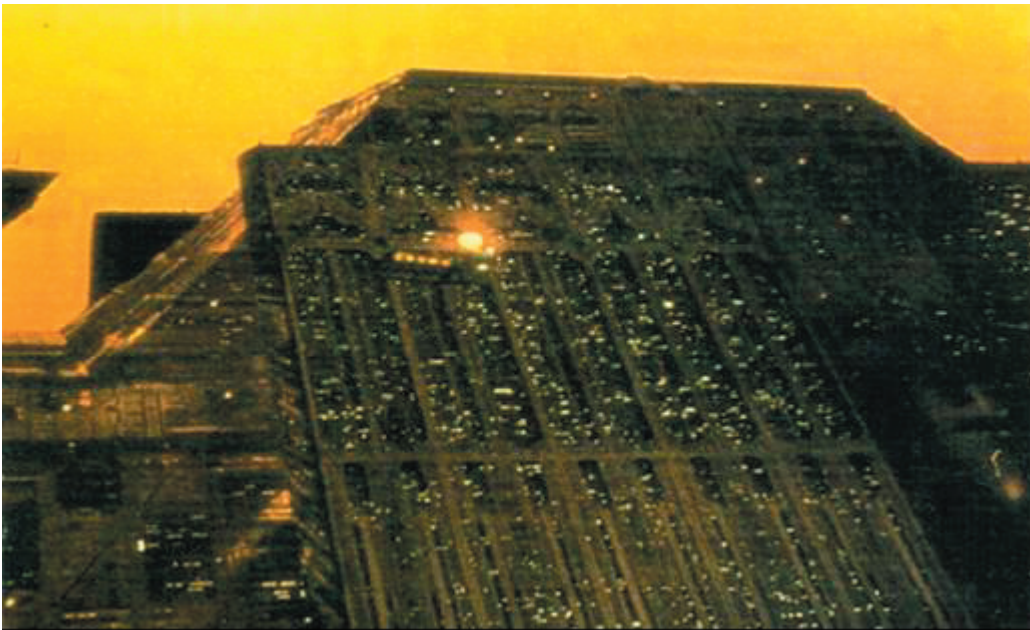


3, 4. *Metropolis* του Fritz Lang, 1927

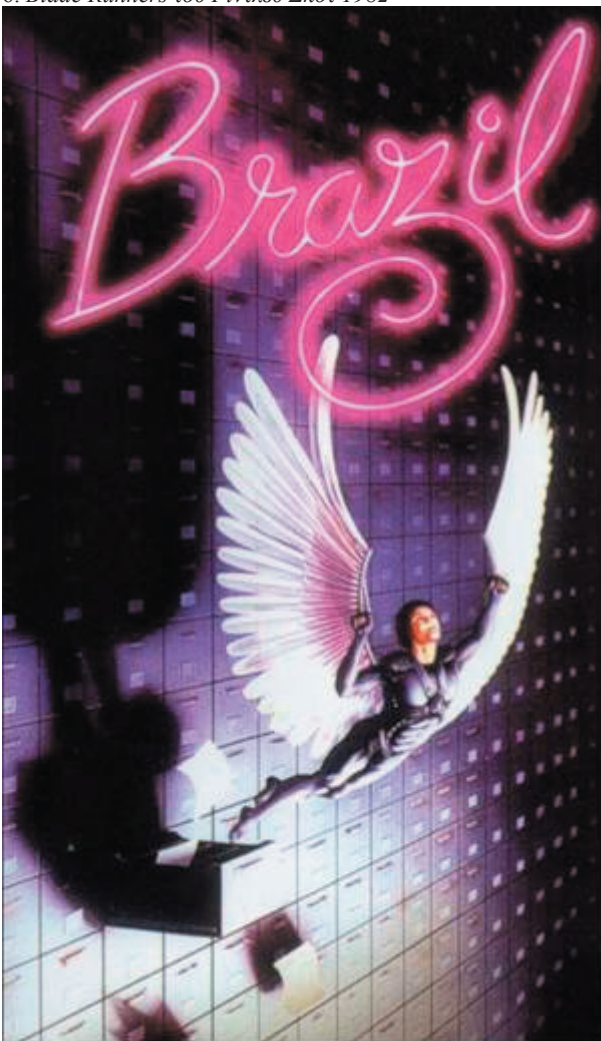




5. Αφίσα έκθεσης: Εικαστικές προσεγγίσεις στον κινηματογράφο. 15 καλλιτέχνες τιμούν τον Fritz Lang



6. *Blade Runners* του Ρίντλεϊ Σκοτ 1982



7. *Brazil* του Τέρι Γκίλλιαμ, 1984

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Clarke David B, "The cinematic city", Routledge, London 1997
- Cohen Jean-Louis, "Scenes of the world to come, European architecture and the American challenge 1893-1960", Paris: Flammarion, 1995
- Davis Mike, «Πέρα από το Blade Runner : Αστικός έλεγχος – Η Οικολογία του Φόβου», Εκδόσεις Futura, Αθήνα 1998
- Dietrich Newman, "Film Architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner", Prestel, New Haven & London 1996
- Εργαστήριο Πολεοδομικής Σύνθεσης - Διευθυντής Καθηγητής Στεφάνου Ιωσήφ, «Ανθρωπολογικές προσεγγίσεις της Πόλης: συλλογή κειμένων μεταπτυχιακών εργασιών έτους 1998/ 99 και άλλων συνεργατών», Εκδόσεις ΕΜΠ, Αθήνα 2001
- Θεοδωράκη Στέλλα, «Κινηματογραφικές πρωτοπορίες», Εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα 1990
- Foucault M., Of other spaces, Diacritics 16(1), 1986
- Frampton Kenneth, «Μοντέρνα Αρχιτεκτονική, ιστορία & κριτική», Εκδόσεις Θεμέλιο, Αθήνα 1987
- Ishagrou Youssef, «Το σινεμά», Εκδόσεις Π. Τραυλός – Ε. Κωσταράκη, Αθήνα 1996
- Καλβίνο Ίταλο, «Οι αόρατες πόλεις», Εκδόσεις Καστανιώτη - Εικοστός αιώνας, Αθήνα 2003
- Κόνραντς Ούρλιχ, «Μανιφέστα και προγράμματα της αρχιτεκτονικής του 20^{ου} αιώνα», Επίκουρος, Αθήνα 1977
- Le Corbusier, "Towards a new architecture", The architectural Press, London, 1972
- Le Corbusier, Για μια αρχιτεκτονική, μετάφραση Παναγιώτης Τουρνικιώτης, Εκδόσεις Εκκρεμές, Αθήνα 2004
- Λέφας Παύλος, Siebel Walter, Binde Jerome, «Αύριο οι Πόλεις», Εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα 2003
- Λότμαν Γιούρι, Αισθητική & σημειωτική του Κινηματογράφου, Εκδόσεις Θεωρία, Αθήνα 1989
- Παγουλάτος Ανδρέας, «Κινηματογράφος και Λογοτεχνία», περιοδικό Ουτοπία, Αθήνα Νοέμβριος - Δεκέμβριος 2001, τεύχος 47
- Σαββάτης Νίκος (επιμ.), «Fritz Lang», Καστανιώτης, Αθήνα 2003
- Sorlin Pierre, «Ευρωπαϊκός Κινηματογράφος/ Ευρωπαϊκές Κοινωνίες (1939 - 1990)», Εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα 2004
- Σταυρίδης Σταύρος, «Από την πόλη Οθόνη στην πόλη Σκηνή», Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 2002
- Τριανταφύλλου Σώτη, «Κινηματογραφημένες Πόλεις», Εκδόσεις Σύγχρονη Εποχή, Αθήνα 1990
- Τριανταφύλλου Σώτη, «Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου (1975 - 1992)», Εκδόσεις Αιγόκερως

Ημερίδες / Festivals

- Archigram (19/6-29/8 1994) Κατάλογος έκθεσης στο Centre Georges Pompidou
- Πανελλήνια Ένωση Κριτικών Κινηματογράφου, Εθνικό Κέντρο Βιβλίου, Πρακτικά Ημερίδας: «Η Πόλη στη Λογοτεχνία και τον κινηματογράφο», Αθήνα 2002
- Πανελλήνια Ένωση Κριτικών Κινηματογράφου, «Κινηματογραφημένες Πόλεις: Η Πόλη στον Κινηματογράφο και την Λογοτεχνία», Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2002
- Φεστιβάλ κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, ΤΕΕ - Τμήμα Κεντρικής Μακεδονίας, Τμήμα Αρχιτεκτόνων ΑΠΘ, «Megacities: Από τη πραγματική στη φανταστική πόλη», Η πόλη και ο χρόνος - Φεστιβάλ κινηματογράφου Θεσσαλονίκης 2000

Περιοδικά

- ΔΠΜΣ Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του Χώρου, Κατεύθυνση Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός, «Ερευνα αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός», τεύχος 1, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, Ιούλιος 2007
- Κατάλογος έκθεσης Πινακοθήκης Δήμου Αθηναίων, «Εικαστικές προσεγγίσεις στον Κινηματογράφο, 15 Καλλιτέχνες τιμούν τον Fritz Lang», Αθήνα 2007
- Περιοδικό Αρχιτέκτονες, «Αρχιτεκτονική & Ψηφιακή Τεχνολογία», Αθήνα, ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, Τεύχος 60 - Περίοδος Β', Νοέμβριος - Δεκέμβριος 2006
- Περιοδικό Ουτοπία, «Αφιέρωμα: Κινηματογράφος και Πραγματικότητα», Τεύχος 4, Αθήνα Νοέμβριος - Δεκέμβριος 2001
- Περιοδικό Σινεμά, Αφιέρωμα «Οι πόλεις στο Σινεμά», 1996

Κωνσταντίνος Χατζηφραγκιάς - Μακρυδάκης

Αγρονόμος Τοπογράφος Μηχανικός ΕΜΠ, Δρ Σχολής Αρχιτεκτόνων Μηχανικών ΕΜΠ

Extended Summary

Cinematographic Versions of the Future City

KONSTANTINOS CHATZIFRAGKIOS - MAKRYDAKIS

Rural and Surveyor Engineer NTUA
PhD in Architecture NTUA

Abstract

Art in its different expressions run across the cities' history. There is an interaction between them. Art is born in the city and the city is reflected in its art and it's transformed through it to images of its future. Imaginary, utopian or not, the city appears as nodal point of development in the human odyssey in time and space. From literature to painting, from architecture to cinema one may find remarkable efforts of searching, researching and eventually representing the imaginary city of the future.

Cinema's audiovisual language forms continuously the bounds between real and imaginary. A film is the representation of a place which has specific time duration and also creates realistic or imaginary models of the real world. Beyond a mere setting, building or architecture, the city spreads out like a whisper, exists as a sensation without being entirely visible, more so when placed in the future, in the context of a movie, which has a certain perspective on the architecture, the urban planning, the social relationships, the political planning and the human pleasures.

*In any case... "What thou lovest well remains"
(Ezra Pound, Canto 81)*

Art in its different expressions run across the cities' history. There is an interaction between them. Art is born in the city and the city is reflected in its art and it's transformed through it to images of its future. Imaginary, utopian or not, the city appears as nodal point of development in the human odyssey in time and space. From literature to painting, from architecture to cinema one may find remarkable efforts of searching, researching and eventually representing the imaginary city of the future.

The representation of the future city, particularly in the 20th century, it was firmly connected to the technological progress. Its reflection in cinema produces representations, fields of questioning over urban design, bringing to the forefront the vision and the concerns of each era. The artists-creators, using as springboard the past, travel in time, observe the present, worry about it, question it and try to imagine the ominous future.

Cinema follows the steps of humanity in its quest for the lost city of the past and the magical city of the future. A transition from space to its depiction, from words to images, from architecture to cinema and vice versa.

Submitted: Jan. 15 2007 Accepted: June 27 2010

Cities owe a lot to cinema, their mythical dimension, their mythological reduction, their imaginary perpetuation. In other words, the cities in films are permanently engraved in the minds of the viewers. The image of the city survives even after the future - imaginary city "dies". Its "death" is less painful, since its life, in a sense, continues through the metaphysics of the art. It's the city as a place for mythmaking – womb of culture, the city as story teller, setting that transcends the meaning of setting and is always found in the core of cinematographic imaginary.

Beyond a mere setting, building or architecture, the city spreads out like a whisper, exists as a sensation without being entirely visible, more so when placed in the future, in the context of a movie, which has a certain perspective on the architecture, the urban planning, the social relationships, the political planning and the human pleasures.

Cinema is a particular motive to explore the ways we imagine the cities not only as an experience, but also as a theoretical construction. Place, takes various dimensions through the light and movement, which consist the origins of cinematographic art. Cinema converts to an imaginary place. City obtains different dimensions. Camera light dominates the instant dark and deliberates the reality which imposes the rules, the terms and the contracts of place organization.

Cinema's audiovisual language forms continuously the bounds between real and imaginary. A film is the representation of a place which has specific time duration and also creates realistic or imaginary models of the real world. Future city's enchantment in cinema, can be traced to its indefiniteness, as well as to its ability to change. The representation lies to the procedure of redefining the reality. The cinematographic element allows us to infer how we experience the real urban place, what we afraid of, who we would like to be or what we hope that could happen in the future. Virtually, this image is the way of identifying the living reality, reflecting the social trends and anxieties of a period. In many cases, the representation of the future place leads to the "construction" of a city from the beginning, to the level of urban planning.

City in film is an urban set which is determinate by various places with additional characteristics. These places

have an important role to the filmic representation, and compose a constructive set which forms the desirable style of the movie. We discern these characteristics in three categories: internal places, external places and semi-outdoor. Their examination and definition allow us to understand the representation of future city in cinema.

City's aspect in the modern digital era, shifts from

an environment with identifiable materials to a new one which alters continuously, is polymorphic and "immaterial" and to be more specific represents a different version of materiality.

With these thoughts as our guide we'll try a flashback, to the imaginary cinema, to find the path which will allow us to categorize and analyze the aspects of the future cities.

