

ΜΠΣ ΤΠΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠ/ΣΗ
ΕΙΚΟΝΕΣ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΟΥ ΦΥΛΟΥ ΣΤΟΝ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΠΑΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ
ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ ΕΞΑΜΗΝΟ '09 - '10

**Το σώμα και η αναπαράσταση του στην ταινία
«The Matrix» (Larry & Andy Wachowski, 1999)**

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)



Η αφίσα της ταινίας THE MATRIX



Το ψηφιακό σώμα

Σεπτέμβρης του 2010

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α

ΣΕΛΙΔΑ

Εισαγωγή	3
Χωροχρονική αναπαράσταση του σώματος στον κινηματογράφο	4
Η εικονική πραγματικότητα στην επιστημονική φαντασία	6
The Matrix (Wachowski Brothers, 1999)	
Ανάλυση της ταινίας	11
1. Υπόθεση – Κεντρική θεματική	11
2. Το εικονικό σώμα ως απόλυτος πρωταγωνιστής	15
3. Αλήθεια ή ψέμα, πραγματικότητα ή προσομοίωση	16
- Η αίσθηση του εαυτού στο εικονικό σώμα	16
- Πόνος ή ευχαρίστηση	18
4. Υποταγή στο Δίκτυο ή ελευθερία	21
- Ο Παγκόσμιος Νους	21
- Ο έλεγχος της ζωής και του θανάτου	22
- Η αφήγηση του ενδύματος	24
Σύνοψη	26
Βιβλιογραφία	27
Διαδικτυογραφία	28
Φιλμογραφία	28



Εισαγωγή

Το σώμα είναι εικόνες, είναι όρια και πλαίσια που σχηματίζουν οι πολιτισμοί. Κάθε εικόνα του σώματος είναι το κατασκευάσμα αυτού που την βιώνει και βρίσκεται σε διάλογο με την ιστορία και την κοινωνία.¹ Η εικόνα του σώματος διαφοροποιείται μέσα στο χρόνο και στο χώρο. Η χωροχρονική αναπαράσταση του σώματος στον κινηματογράφο, μέσα από την ερευνητική εμβάθυνση στην ταινία φαντασίας **The Matrix** (Larry & Andy Wachowski, 1999), σε συνάρτηση με τις συγχρονικές επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις αλλά και βασιζόμενοι στις διαχρονικές θεωρίες της επιστήμης της ψυχανάλυσης, θα αποτελέσει αντικείμενο της παρούσας εργασίας.

Ο κινηματογράφος είναι μια τέχνη που κινείται ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό, καθώς «η ίδια η ύπαρξη του κινηματογράφου μετατρέπει την πραγματικότητα σε κάτι μη πραγματικό και ταυτόχρονα δίνει σε αυτό το μη πραγματικό ουσία και πραγματικότητα».² Ο κινηματογράφος επιστημονικής φαντασίας συνδέεται άρρηκτα με την εφαρμοσμένη τεχνολογία και την ψυχανάλυση δίνοντας μια άλλη οπτική στο σώμα, παρουσιάζοντας το εικονικό (virtual) σώμα ως προϊόν της τέχνης των υπολογιστών και θέτει ερωτήματα για το πώς η μελλοντική τεχνολογική πραγματικότητα της εικονικής πραγματικότητας (virtual reality) θα επηρεάσει την ανθρώπινη ύπαρξη.

Στη σύγχρονη εποχή η τεχνολογία αναπτύσσεται με ιλιγγιώδη ρυθμό, χωρίς πλέον να ακολουθεί τις ανάγκες μας, όπως και ήταν ο αρχικός της ρόλος. Με την ανάδυση της νέας κουλτούρας των υπολογιστών, νέοι εικονικοί κόσμοι δημιουργούνται και το εικονικό σώμα στους κόσμους αυτούς δεν είναι παρά ένα σύμπλεγμα αριθμητικών δεδομένων, χωρίς γενετικό υπόβαθρο, όπου η σάρκα του έχει αντικατασταθεί από τα pixels της οθόνης του υπολογιστή. Παντού δίκτυα και εικόνες που μαγεύουν τα πλήθη και συνθέτουν μια πραγματικότητα πιο αληθινή και από την αληθινή. Τα όρια ανάμεσα σε πραγματικότητα και φαντασία γίνονται δυσδιάκριτα, διαταράσσοντας την ταυτότητα των ατόμων.

Στην ταινία **The Matrix** οι αδερφοί Wachowski χτίζουν ένα σκοτεινό, τρομακτικό σενάριο για την ιστορία και το μέλλον της ανθρωπότητας, θέτοντας σημαντικά ερωτήματα σχετικά με το ρόλο του εικονικού σώματος και την επίδρασή του στο φυσικό σώμα, συναρτήσει της τεχνολογικής έκρηξης και της παντοδυναμίας του ψηφιακού κόσμου. Στον κινηματογράφο, η ιδέα του ήρωα που ζει σε ένα κατασκευασμένο περιβάλλον - κατ' αντιστοιχία με το δικό μας - κάθε άλλο παρά πρωτότυπη είναι.³ Παρόλα αυτά το **Matrix** κάνει την ιδέα πιο ριζοσπαστική, προσθέτοντας την παράμετρο της εικονικής πραγματικότητας. Τα πάντα στο **Matrix**

¹ Ρηγοπούλου, Π., *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, Αθήνα: Πλέθρον, 2003.

² Κονδύλης Παναγιώτης, *Η παρακμή του Αστικού Καπιταλισμού: Από τη Μοντέρνα στη Μεταμοντέρνα Εποχή και από το Φιλελευθερισμό στη Μαζική Δημοκρατία*, Αθήνα: Θεμέλιο, 1991, σελ. 168.

³ Το έργο **The Truman Show** του Peter Weir (1998), με τον Jim Carrey να ανακαλύπτει σιγά σιγά την αλήθεια: ο ίδιος δεν είναι απλά ένας υπάλληλος της κωμόπολης στην οποία ζει, αλλά ο ήρωας ενός μόνιμου 24ωρου τηλεοπτικού σόου. Η πόλη του είναι στην πραγματικότητα κατασκευασμένη σε ένα γιγάντιο στούντιο και οι κάμερες τον παρακολουθούν συνεχώς. Αρκετά χρόνια πριν (1959) προβάλλεται και το **Time Out of Joint** του Phillip Dick, στο οποίο ο ήρωας ζει μια απλή καθημερινή ζωή σε μια μικρή ειδυλλιακή πόλη της Καλιφόρνια στα τέλη της δεκαετίας του '60, όταν βαθμιαία ανακαλύπτει ότι ολόκληρη η πόλη είναι ένα σκηνοθετημένο ψεύδος για να μένει ικανοποιημένος.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

είναι προσομοίωση, δημιουργημένη από τεχνητή νοημοσύνη, μια προσομοιωμένη εμπειρία πραγματικότητας που τείνει να μην διακρίνεται πλέον από την αληθινή. Δεν υπάρχουν όρια σε πραγματικό και φανταστικό με αποτέλεσμα το εικονικό σώμα να μοιάζει τελικά περισσότερο πραγματικό. Η έννοια του χώρου και του χρόνου αποκτάει άλλη διάσταση, χάρη στη διαρκή ροή των ψηφιακών μηνυμάτων και των ηλεκτρικών σημάτων.

Σε αυτόν τον εικονικό, τεχνολογικά προηγμένο κόσμο κυρίαρχη θέση κατέχει το εικονικό σώμα, το οποίο πολλές φορές παίζει το ρόλο του ασυνείδητου, της πιο βαθιάς πτυχής του εαυτού των ηρώων της ταινίας, ελέγχοντας τα συναισθήματα και την συμπεριφορά τους. Το φυσικό σώμα, πλήρως εμβυθισμένο στο εικονικό περιβάλλον του Matrix μοιάζει αδύναμο. Κάποιες φορές κατορθώνει και αποκτά συνείδηση και αποδέχεται το εικονικό σώμα. Άλλες φορές το εικονικό σώμα επιβάλλεται, κυριαρχεί πάνω στο φυσικό σώμα. Το Matrix είναι το εικονικό κατασκεύασμα, το σύστημα που δημιουργεί το Δίκτυο των υπολογιστών, το οποίο φαίνεται να ασκεί τον απόλυτο έλεγχο πάνω στο εικονικό αλλά και στο φυσικό σώμα, που παρόλα αυτά, προβάλλουν την αντίστασή τους απέναντι στην κυριαρχία του συστήματος. Το «Γνώρισε τον εαυτό σου» ίσως τελικά να είναι η λύση για τη συνειδητοποίηση της πραγματικότητας και την απαλλαγή από τα δεσμά του Δικτύου των υπολογιστών που δημιουργεί το εικονικό περιβάλλον του Matrix.

Χωροχρονική αναπαράσταση του σώματος στον κινηματογράφο

Η εφεύρεση του κινηματογράφου - ως μια φορητή κινηματογραφική μηχανή λήψεως, εκτύπωσης και προβολής του φιλμ - αποδίδεται στους αδερφούς Lumière⁴, οι οποίοι και πραγματοποιούν την πρώτη δημόσια προβολή το Δεκέμβρη του 1895. Κατά τη δεκαετία του 1960 η ανάπτυξη της τεχνολογίας θα αποτελέσει κινητήρια δύναμη για τη διάδοση και επικράτηση του έγχρωμου κινηματογράφου, ο οποίος καθιερώνεται ως η βασική μορφή ψυχαγωγίας των ευρύτερων κοινωνικών στρωμάτων σε παγκόσμιο επίπεδο.

Ο κινηματογράφος γεννιέται, λοιπόν, μαζί με τη μαζική κοινωνία, στο γύρισμα του 19^{ου} αιώνα, αποτελώντας την καινούρια έκφραση της βιομηχανικής εποχής, όχι μόνο χάρη στη βιομηχανική ανάπτυξη, αλλά χάρη σε μια αρχέγονη ανάγκη του κοινωνικού ανθρώπου για μυθολογία και μυθογονωσία, για ανακάλυψη του πραγματικού κόσμου, μέσα από τη βύθισή του στο μύθο. Αναντίρρητα, πρόκειται για τον ανεξάντλητο μυθοποιό του 20^{ου} αιώνα, καθώς μεταμορφώνει μέσα από την κάμερα έναν ολόκληρο κόσμο που περνάει συχνά απαρατήρητος από το γυμνό βλέμμα.

Το σώμα μέσα στην ανθρώπινη ιστορία είναι ένα αμφιλεγόμενο σημείο, ένα σημείο διερωτήσεων. Από την ελληνική σκέψη έως τη χριστιανική ηθική και από τις επιταγές του ορθού λόγου μέχρι τη μεταφυσική του μοντερνισμού το σώμα ήταν πάντα η μορφοποίηση και η καθιέρωση των αντιλήψεων μας για τον κόσμο. Ο κινηματογράφος, από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα και πιο έντονα τον 20^ο, φέρνει δυναμικά στο προσκήνιο το

⁴ «Στόχος του κινηματογράφου είναι να αναπαράγει τη ζωή», Lumière. Κουλούρη Χριστίνα, Κινηματογράφος και ιστορία, *TO BHMA*, 22/04/2001.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

απωθημένο σώμα και την επιθυμία, και προτείνει τη θεμελίωση μιας σχέσης πόλης, πολιτισμού και σώματος.⁵ Ο πολιτισμός σύμφωνα με την ψυχαναλυτική θεωρία του Freud ισοδυναμεί με μια έννοια με την περιστολή της ψυχοσωματικής επιθυμίας και υπάρχουν ερωτήματα για το αν ο πανανθρώπινος πολιτισμός μπορεί να τηρήσει την υπόσχεσή του για την επίτευξη της ευτυχίας.⁶

Στις αρχές ήδη του 20^{ου} αιώνα η παγκοσμιοποιημένη κουλτούρα της κατανάλωσης, η νέα σεξουαλικότητα, η φεμινιστική θεωρία και η ομοφυλόφιλη απελευθέρωση, συγκροτούν τη μεταφυσική της ύστερης νεωτερικότητας. Η ρευστότητα που επικρατεί στο μεταμοντερνισμό αποδίδεται και στις αντιλήψεις του για το ανθρώπινο σώμα. Το σώμα χάνει πλέον το δεδομένο χαρακτήρα του, απελευθερώνεται από δεσμεύσεις και συμβιβασμούς, γίνεται ένα ανοιχτό βίωμα, διαθέσιμο στην τροποποίηση του και στο εφήμερο της ταυτότητάς του. Η ηλεκτρονική τέχνη ξεκινά παράλληλα με τη σωματική τέχνη (body art)⁷. Το σώμα γίνεται ένα πλαίσιο για την κατανόηση του κόσμου και γι' αυτό μια εμπειρία του κόσμου, η σωματοποιημένη γνώση του κόσμου, το υποκείμενο αυτής της γνώσης. Και αυτή η σωματοποιημένη αντίληψη για τον κόσμο είναι ο τόπος όπου το βιολογικό διεισδύει στο πολιτισμικό, όπου η μνήμη ενδύεται όλες τις σωματοποιημένες μορφές της. Το σώμα είναι το πρώτο μέσο πληροφορίας. Οι σύγχρονες βιογενετικές τεχνολογίες υπόσχονται να απαλλάξουν το σώμα από την παθολογική του διάσταση. Τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά διεισδύουν σε μηχανιστικά συστήματα και δημιουργούν «ευφυή» μηχανήματα, υβρίδια ανθρώπου-μηχανής (cyborgs), τα οποία φαίνεται να θέτουν δυναμικά τις βάσεις για την έλευση μιας μετα-ανθρώπινης, πλήρως μηχανοποιημένης κοινωνίας.

Την τελευταία δεκαετία του 20^{ου} αιώνα το σώμα αποκτά κεντρικό ενδιαφέρον στις συζητήσεις που έχουν να κάνουν όχι μόνο με την τέχνη των υπολογιστών, αλλά, κυρίως, με την εικονική (virtual) ζωή που αυτοί προτείνουν. Η επανάσταση της πληροφορικής επέφερε ριζικές – τουλάχιστον τεχνικές ποσοτικές - αλλαγές στον τρόπο επικοινωνίας και οδήγησε στη δημιουργία του κυβερνοχώρου (cyberspace)⁸. Στον κόσμο του κυβερνοχώρου μπορεί να γίνει επικοινωνία και ανταλλαγή πληροφοριών μεταξύ των

⁵ Ρηγοπούλου, Π., *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, 2003, σελ. 157-158.

⁶ Το ερώτημα αυτό το θέτει ο S. Freud στο βιβλίο του *Πολιτισμός πηγή δυστυχίας* (1930). Ο.π.

⁷ Η σωματική τέχνη είναι η τέχνη που γίνεται πάνω ή συνίστανται με την παροχή του ανθρώπινου σώματος. Οι πιο κοινές μορφές της τέχνης σώματος είναι το τατουάζ και το τρύπημα σώματος, αλλά και άλλοι τύποι περιλαμβάνουν, ουλές, εμφυτεύματα, διαμόρφωση (π.χ. σφιχτό ράψιμο των κορσέδων) και ζωγραφική σώματος. Είναι επίσης μια υποκατηγορία της τέχνης performance, όπου καλλιτέχνες με χρήση ή κατάχρηση του σώματός τους κάνουν ειδικότερα τις δηλώσεις τους. <http://bodyart.com/glinks/>.

⁸ Με τον όρο κυβερνοχώρος υποδηλώνεται το περιβάλλον που έχει δημιουργηθεί από δίκτυα επικοινωνιών που χρησιμοποιούν ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Παραδείγματα τέτοιων δικτύων αποτελούν τα τοπικά δίκτυα (LANs) –στα οποία ορισμένοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους, μέσα στο ίδιο δωμάτιο ή στο ίδιο κτίριο για να εξυπηρετείται η διόδος των πληροφοριών, για να μοιράζεται η επεξεργασία ή για την διευκόλυνση των επικοινωνιών- και τα ευρείας εμβέλειας δίκτυα (WANs) όπως το σύστημα του Internet (το διεθνές δίκτυο των δικτύων), για τις ίδιες δραστηριότητες σε εθνικά και παγκόσμια δίκτυα. Τον όρο πρότεινε ουσιαστικά ο συγγραφέας William Gibson, που τον χρησιμοποίησε στο κυβερνοπάνκ μυθιστόρημά του *Νευρομάντης* το 1984. Αναφέρει την έννοια «κυβερνοχώρος» ως έναν τόπο φανταστικό αλλά και ταυτόχρονα απόλυτα πραγματικό, ένα «nowhere» που γίνεται αντιληπτό ως διάσπαρτα κομμάτια της πραγματικότητας. Ο Gibson επιχειρεί να ανακαλύψει τις διαδικασίες αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε ανθρώπους και μηχανές, πειραματιζόμενος με ηλεκτρονικά δίκτυα. <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace>.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

χρηστών του, είναι όμως και μια σφαίρα δραστηριότητας στην οποία μπορούν οι χρήστες να διαμορφώνουν φανταστικές προσωπικότητες μέσω της τεχνητής πραγματικότητας. Σε αυτή τη σφαίρα οι ανθρώπινες υπάρξεις αλληλεπιδρούν μεταξύ τους με τρόπους που μπορούν να περιοριστούν μόνο από τις δυνατότητες της φαντασίας τους.

Ο κινηματογράφος, μια τέχνη κατεξοχήν του 20^{ου} αιώνα, που περιέχει αφήγηση εκφρασμένη με εικόνες και στηρίζεται σε ένα κείμενο (σενάριο) που οφείλει να παραπέμπει σε αυτές τις εικόνες, γίνεται ανθρώπινο σώμα, αφού και το σώμα είναι εικόνες. Η τέχνη του κινηματογράφου, λοιπόν, έχει τη δύναμη να αλλάζει την εικόνα του σώματος αφού μπορεί να αλλάζει και την εικόνα και βρίσκεται σε συνεχή διάλογο με κάθε τέχνη και επιστήμη που έχει θέμα της το σώμα. Το «μάτι της κάμερας» του κινηματογράφου και η ανθρώπινη φαντασία καταγράφει τις σύγχρονες τεχνολογικές ενσαρκώσεις⁹. Ο κινηματογράφος, υιοθετώντας τα θεωρητικά κείμενα της φιλοσοφίας και της ψυχανάλυσης και με βαθιά την επίδραση των τεχνολογικών καινοτομιών, αποτελεί ολόένα και περισσότερο χώρο πειραματισμού και περιβάλλον εφαρμογής θεωριών ως προς τη νέα μορφή του σώματος.

Η εικονική πραγματικότητα στην επιστημονική φαντασία

Επιστημονική φαντασία (science fiction), είναι κατηγορία του ευρύτερου μυθοπλαστικού τομέα, του φανταστικού, στην οποία πιθανές μελλοντικές ή εναλλακτικές εξελίξεις στην επιστήμη, στην τεχνολογία ή στην κοινωνία κατέχουν κεντρικό ρόλο στην πλοκή ή στο σκηνικό όπου εκτυλίσσεται η αφήγηση. Συνηθισμένα αφηγηματικά μοτίβα που κατηγοριοποιούνται κατά σύμβαση ως επιστημονική φαντασία είναι το ταξίδι στο χρόνο, η επαφή με εξωγήινους πολιτισμούς, τα ευφυή ρομπότ, η μελλοντική εξέλιξη του ανθρώπινου είδους, η πιθανή κατάρρευση του πολιτισμού, κλπ. Πολλά είδη τέχνης όπως η λογοτεχνία, ο κινηματογράφος και τα κόμικς έχουν κατά καιρούς βασιστεί στην επιστημονική φαντασία. Ο ορισμός της δεν είναι εύκολος καθώς τα όρια που τη διαχωρίζουν από παρεμφερή μυθοπλαστικά είδη, όπως το φάνταζυ (fantasy) ή ο τρόμος (horror fiction), είναι ρευστά και ακαθόριστα, αν και συνήθως η οποιαδήποτε εμφάνιση υπερφυσικού στοιχείου ή μαγείας ως πραγματικών και αληθών φαινομένων του αφηγηματικού κόσμου αποκλείει την κατηγοριοποίηση του έργου ως επιστημονική φαντασία.

«Η επιστημονική φαντασία αποτελεί έναν ελεγχόμενο τρόπο αντίληψης και ονειροπόλησης του μέλλοντος. Είναι μία ολοκλήρωση της διάθεσης και της στάσης της επιστήμης (το αντικειμενικό σύμπαν) σε συνάρτηση με τους φόβους και τις ελπίδες που αναβλύζουν από το ασυνείδητο. Είναι οτιδήποτε δύναται να μεταβάλλει ολοκληρωτικά εσάς και το κοινωνικό

⁹ Η τεχνολογία, όπως θα πει ο David Cronenberg, είναι προέκταση του σώματος, βγαίνει από το σώμα μας και κάποια στιγμή θα επιστρέψει σε αυτό, δεν είναι ουδέτερη, είναι καλή και κακή και βγαίνει από τα συνειδητά κομμάτια του σώματος μας. Ο David Paul Cronenberg είναι ένας από τους βασικούς δημιουργούς ταινιών που είναι κοινώς γνωστές ως φρίκη σώματος (body horror) ή φρίκη είδους (horror genre). Αυτό το ύφος των ταινιών εξερευνά για τον φόβο των πολιτών για το σωματικό μετασχηματισμό και τη μόλυνση. Στις ταινίες του, το ψυχολογικό είναι συνήθως συνδεδεμένο με το φυσικό. http://en.wikipedia.org/wiki/David_Cronenberg.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

σας περιβάλλον, τον κοινωνικό σας εαυτό. Είναι εφιάλτες και οράματα
σκιαγραφημένα πάντα από το οριακά πραγματοποιήσιμο».

Gregory Benford ¹⁰

Στην επιστημονική φαντασία τη δεκαετία του '90 ο κυβερνοχώρος¹¹ αποτελεί, πλέον, γεγονός και ορίζει νέα ηλεκτρονικά πεδία ανταλλαγής πληροφοριών, συνεύρεσης μαζών. Το σώμα, το οποίο λειτουργεί ως μέσο πληροφόρησης και αποκρυπτογράφησης, ανάγεται σε μέσο πολιτισμικής έκφρασης επηρεασμένης, ψηφιοποιημένης και τεχνολογικά δομημένης σε εικονικά περιβάλλοντα. Στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, αν και η αναπαράσταση του χώρου καθίσταται ολοένα και πιο ρεαλιστική, η παρουσία των εικονικών σωμάτων εμφανίζεται και μεταμορφώνεται σε ένα φανταστικό, ανύπαρκτο επίπεδο το οποίο μεταβάλλει την έννοια του χώρου σε ένα «μη τόπο».

Ιδιαίτερα την τελευταία δεκαετία του 20^{ου} αιώνα μια σειρά από πολιτικά, τεχνολογικά και επιστημονικά γεγονότα ανατρέπουν την εικόνα του κόσμου, σε τέτοιο βαθμό ώστε τα όρια ανάμεσα σε επιστημονική πραγματικότητα και επιστημονική φαντασία να είναι, πλέον, δυσδιάκριτα. Η εικονική πραγματικότητα¹² ως μια αλληλεπίδραση (interface) ανθρώπου-μηχανής εισβάλλει στην καθημερινότητα και νέοι, χωρίς υλική υπόσταση, κόσμοι κάνουν την εμφάνισή τους. Πρόκειται για τεχνητές τρισδιάστατες απεικονίσεις που δημιουργούνται μέσω τεχνολογιών γραφικών, κίνησης και εξομοίωσης ισχυρών ηλεκτρονικών υπολογιστών, οι οποίες επιτρέπουν στο χρήστη να αλληλεπιδρά με αυτόν τον εικονικό κόσμο μέσω πράξεων, κινήσεων και εκτιμήσεων που μοιάζουν με τις καθημερινές του ενέργειες, στο πραγματικό του περιβάλλον. Ως όρος (Virtual Reality-VR) εμφανίζεται για πρώτη φορά από τον Jaron Lanier το 1989¹³ και αφορά σε «ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον, φτιαγμένο από υπολογιστή, στο οποίο μπορεί κανείς να εμβυθιστεί». Η πετυχημένη εμβύθιση (immersion) ενός χρήστη σε ένα περιβάλλον Εικονικής Πραγματικότητας έγκειται στην απομόνωση του ίδιου του χρήστη και των

¹⁰ Κωνσταντίνος Διακουμάνος (μτφ.), Ορισμοί για την επιστημονική φαντασία, <http://www.altfactor.ath.cx/library/stuff/orismoi.html>.

¹¹ Ο William Gibson στο μυθιστόρημά του *Νευρομάντης* το 1984, περιέγραψε ένα σενάριο σύμφωνα με το οποίο οι «καουμπόηδες της κονσόλας», οι χάκερ του μέλλοντος, «εισέρχονται» στον κυβερνοχώρο με τα κράνη τους και πρόβαλλαν τη συνείδηση τους σε τρισδιάστατα εικονικά περιβάλλοντα που οπτικοποιούσαν ένα παγκόσμιο ψηφιακό δίκτυο πληροφοριών, όχι πολύ διαφορετικό από το κατοπινό Internet. Ο Gibson, γνωστός για την εμμονή του στις τεχνολογίες που δεν προσφέρουν όσα προσδοκά, πιθανώς ανέμενε ότι η ανθρώπινη φαντασία θα δημιουργούσε νέες αντιληπτικές «πραγματικότητες» μέσω της τεχνολογίας. <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace>.

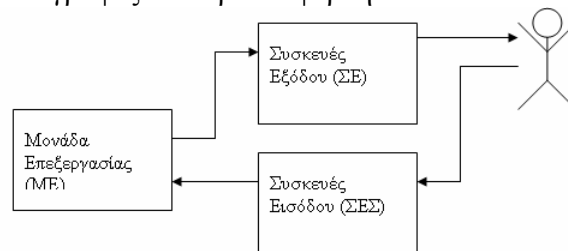
¹² Παρόμοιοι όροι: «τεχνητή πραγματικότητα» (Myron Krueger, δεκαετία 1970), «κυβερνοχώρος» (William Gibson, 1984), και πιο πρόσφατα οι «εικονικοί κόσμοι» και «εικονικά περιβάλλοντα» (δεκαετία 1990), Tomasz Mazuryk, Michael Gervautz, Virtual reality, History, Applications, Technology and Future, <http://www.cg.tuwien.ac.at>.

¹³ Το 1966, ο Ivan Sutherland κατασκευάζει το πρώτο μονοσκοπικό κράνος (HMD) Εικονικής Πραγματικότητας (ΕΠ), τη «Δαμόκλειος Σπάθη». Το 1970, ο Myron Kreuger κατασκευάζει το πρώτο σύστημα προβολικής ΕΠ, το VIDEOPLACE, όπου ο χρήστης μπορεί να δει μια σκιά του εαυτού του μέσα σ' αυτό. Από κει και πέρα, οι εφαρμογές αρχίζουν να πληθαίνουν, με την Boeing να είναι η πρώτη που δημιουργεί την Ενισχυμένη (Augmented) Πραγματικότητα (όπου ο χρήστης βλέπει τον πραγματικό κόσμο ενισχυμένο με εικονική πραγματικότητα): εξελιγμένα στερεοσκοπικά κράνη ΕΠ για στρατιωτικές εφαρμογές κλπ. Το 1983, ο Zimmerman κατασκευάζει το πρώτο ο γάντι ΕΠ στα εργαστήρια της VPL. Κοσάρα Ν. Γιάννη, Εικονική πραγματικότητα, ReoCities, <http://reocities.com/SiliconValley/lab/1643/vr.html>.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

αισθήσεων του από τον πραγματικό κόσμο και την ταυτόχρονη επικάλυψη των ερεθισμάτων του πραγματικού κόσμου από αντίστοιχα του εικονικού. Έτσι, οι τρεις σημαντικότερες αισθήσεις του ανθρώπου, δηλαδή όραση, ακοή και αφή, πρέπει να παρέχονται από ένα σύστημα εικονικής πραγματικότητας. Για την όραση, αρκεί να παρέχονται στον χρήστη δύο εικόνες από διαφορετική οπτική γωνία, μία για κάθε μάτι του χρήστη, τις οποίες συνολικά βλέπει ως μία τρισδιάστατη (στερεοσκοπική). Για την ακοή, η ύπαρξη στερεοσκοπικού ήχου βοηθά τον χρήστη να προσαρμόζεται στο εικονικό περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται αλλά και να απομονώνεται από ήχους του πραγματικού κόσμου, που θα μπορούσαν να του αποβάλλουν την εικονική του εμπειρία. Τέλος, για την αφή πρέπει να χρησιμοποιηθούν κατάλληλες συσκευές που να δίνουν στο χρήστη τη δυνατότητα όταν ακουμπά αντικείμενα του εικονικού κόσμου, να νοιώθει αντίσταση, όπως και στην πραγματικότητα. Αν και μόνο αν οι παραπάνω συνθήκες επιτευχθούν, τότε είναι βέβαιο ότι ο χρήστης θα νομίζει ότι βρίσκεται σε έναν πραγματικό κόσμο και η εμπειρία που θα αποκτήσει θα είναι ρεαλιστική.¹⁴

Η γενική δομή ενός Συστήματος Εικονικής Πραγματικότητας φαίνεται στο ακόλουθο σχήμα (Εικόνα 1) και αποτελείται από τα συστατικά εκείνα, τα οποία μπορούν να υλοποιήσουν τις προδιαγραφές που προαναφέρθηκαν.



Εικόνα 1: Γενικό Μοντέλο Συστήματος Εικονικής Πραγματικότητας

Η Μονάδα Επεξεργασίας είναι η καρδιά ενός συστήματος Εικονικής Πραγματικότητας. Είναι το συστατικό αυτό που δέχεται την αντίδραση του χρήστη (φωνή, αφή, όραση) μέσω των Συσκευών Εισόδου (Εικόνα 2 και 3) και αφού την επεξεργαστεί, παράγει τα εικονικά ερεθίσματα (ήχος, εικόνα, αφή) που πρέπει να δεχτεί ο χρήστης, ώστε να νομίζει ότι βρίσκεται στον Εικονικό κόσμο. Οι Συσκευές Εξόδου (Εικόνα 4) είναι αυτές, οι οποίες αναλαμβάνουν τη μεταφορά των εικονικών ερεθισμάτων στον άνθρωπο, ενώ οι Συσκευές Εισόδου είναι αυτές που μεταφέρουν τις αντιδράσεις του ανθρώπου στη Μονάδα Επεξεργασίας.



Εικόνα 2



Εικόνα 3



Εικόνα 4

Εικόνα 2: (Συσκευή Εισόδου) Ιχνηλάτης Κεφαλής και Ιχνηλάτης Σώματος

Εικόνα 3: (Συσκευή Εισόδου) Γάντι αίσθησης

Εικόνα 4: (Συσκευή Εξόδου) Κράνος Εικονικής Πραγματικότητας, Head Mounted Display (HMD)

¹⁴ Ό.π.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

Αν και η ιδέα της εικονικής πραγματικότητας έχει τις ρίζες της από πολύ παλιά¹⁵, εδραιώνεται τον 14^ο αιώνα, ενώ οι πρώτες προσπάθειες έρευνας στο αντικείμενο εντοπίζονται τη δεκαετία του 1980, κατά την οποία παρατηρείται παράλληλη και ραγδαία ανάπτυξη των υπολογιστών. Οι ερευνητές της εικονικής πραγματικότητας αλλά και οι νευροεπιστήμονες¹⁶ ασχολούνται την ψευδαίσθηση αλλαγής τόπου (αλλοτοπική ψευδαίσθηση) αλλά και η ψευδαίσθηση αλλαγής σώματος, δηλαδή μια ψευδαίσθηση «μετενσωμάτωσης» (body-transfer illusion). Προσπαθούν να δώσουν απάντηση σε ερωτήματα φιλοσόφων και ψυχολόγων σχετικά με το γιατί νιώθουμε ότι ο εαυτός μας βρίσκεται μέσα στο σώμα μας. Έχει διαπιστωθεί ότι ο εγκέφαλος αισθάνεται σε ποιο σώμα ανήκει λιγότερο από τα σήματα που λαμβάνει από τους μυς, τις αρθρώσεις και το δέρμα και περισσότερο με βάση το ότι βλέπει. Ελάχιστες αλλαγές στην οπτική μας αντίληψη είναι ικανές να αλλοιώσουν την εικόνα που έχουμε για το ίδιο μας το σώμα. Η εικονική πραγματικότητα, δεν μεταμορφώνει μόνο την αίσθηση του χώρου, αλλά και την αίσθηση του εαυτού.¹⁷

Τα τελευταία χρόνια, στο ευρύτερο επιστημονικό πεδίο της νευροεπιστήμης, έχει υπάρξει μία έντονη και διαρκώς αυξανόμενη επαναπροσέγγιση της σχέσης μεταξύ αυτού που αποτελεί το ψυχικό και υποκειμενικό βίωμα - η ψυχική πραγματικότητα - και αυτού που αποτελεί το έδαφος και την ύλη από την οποία αναπτύσσεται ο ανθρώπινος ψυχισμός - η πραγματικότητα του σώματος. Συνέπεια της επαναπροσέγγισης αυτής είναι η παρατηρούμενη επιστημολογική και μεθοδολογική στροφή της νευροεπιστήμης προς ορισμένες ψυχαναλυτικές απόψεις. Νευροεπιστήμονες προτείνουν πως οι έννοιες και οι λειτουργίες που περιγράφονται από την ψυχανάλυση κατέχουν μια σημαντική θέση εντός της εγκεφαλικής λειτουργίας. Αλλά και στην ψυχαναλυτική βιβλιογραφία παρατηρείται αύξηση δημοσιεύσεων που περιλαμβάνουν αναφορές στην σχέση μεταξύ ψυχανάλυσης

¹⁵ Η ιστορία της Εικονικής Πραγματικότητας, ξεκινά από τις πρώτες στιγμές που ο άνθρωπος θέλησε να εκφραστεί, περίπου 15000 χρόνια π.Χ., με τις προϊστορικές ζωγραφιές σε σπηλιές, όπως το σπήλαιο Λασκώ στη νότια Γαλλία αλλά και με τα διάφορα θρησκευτικά τελετουργικά, που προσπαθούσαν να αγκαλιάσουν όλες τις ανθρώπινες αισθήσεις και να προκαλέσουν δέος και θαυμασμό. Τέτοια παραδείγματα εμπύθισης στην ιστορία της τέχνης υπάρχουν πάρα πολλά. Σε αυτά συμπεριλαμβάνονται το αρχαίο ελληνικό δράμα και τα Διονύσια. Επίσης κατά τον 5ο αιώνα π.Χ., όπου γίνονται οι πρώτες ιστορικές αναφορές στην τέχνη από τον Πλάτωνα και τους σύγχρονους του, δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στη δραματική χρήση της προοπτικής στα σκηνικά των έργων του Αισχύλου και του Σοφοκλή. Μάλιστα ένας από τους πιο καινοτόμους σκηνογράφους, ο Αγάθαρχος, έγραψε σημειώσεις για το πώς χρησιμοποιούσε ο ίδιος την προοπτική σύγκλιση, οι οποίες ενέπνευσαν πολλούς Έλληνες γεωμέτρες εκείνης της εποχής να αναλύσουν μαθηματικά το μετασχηματισμό προβολής. Δυστυχώς δεν έχουν διασωθεί αρχαία ελληνικά σκίτσα ή ζωγραφιές που χρησιμοποιούν την προοπτική, αλλά μπορούμε ίσως να πάρουμε μια γεύση από τα Ρωμαϊκά αντίγραφα, φτιαγμένα μάλλον από Έλληνες ζωγράφους στην Πομπηία του πρώτου αιώνα μ.Χ. Φαίνεται ότι οι Έλληνες και Ρωμαίοι ζωγράφοι έφταναν σε ένα πολύ υψηλό επίπεδο τριδιάστατου ρεαλισμού στα έργα τους χρησιμοποιώντας τη διαίσθησή τους, παρά σχεδιάζοντας τα πάντα από την αρχή με ακρίβεια. Το 14ο αιώνα, στη Φλωρεντία, ο Giotto di Bondone (ιδρυτής της Δυτικής ζωγραφικής) ανακάλυψε ένα διαισθητικό τρόπο για την προβολή 3Δ προοπτικής σε μια 2Δ επιφάνεια, όπως είναι ο καμβάς. Η μέθοδος αυτή βασίζεται στην οργάνωση των αντικειμένων και των σχέσεων τους σαν να υπάρχει ένα και μοναδικό σημείο θέασης, πράγμα που δημιουργεί μια αίσθηση βάθους. http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality.

¹⁶ Νευροεπιστήμη, είναι ένα σύνολο επιστημών, από την βιοχημεία και την γενετική, τη νευροβιολογία και τη νευροψυχολογία έως την φιλοσοφία και τις εφαρμοσμένες θεωρίες του χάους και της κβαντικής φυσικής, που έχουν ως στόχο την μελέτη οργάνωσης και λειτουργίας του κεντρικού νευρικού συστήματος σε συνάρτηση με την νόηση. <http://en.wikipedia.org/wiki/Neuroscience>.

¹⁷ Mel Slater, κορυφαίος ερευνητής στον τομέα της δημιουργίας εικονικών περιβαλλόντων μέσω πολύπλοκων υπολογιστικών συστημάτων. <http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/M.Slater>.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

και νευροεπιστήμης. Προτείνεται μια αναθεώρηση της διάκρισης μεταξύ ψυχής και εξωτερικής πραγματικότητας¹⁸, διακρίνοντας εντός της ψυχής: την πραγματικότητα της νόησης (γνωσιακή πραγματικότητα) και την πραγματικότητα του σώματος (βιολογική πραγματικότητα). Αναφερόμαστε στην ανάπτυξη και στη σύνδεση ψυχισμού και σώματος εντός της ενιαίας σωματοψυχικής οντότητας.¹⁹

Σήμερα στο διαδίκτυο σε ιδιαίτερη εξέλιξη βρίσκονται τα τριών διαστάσεων πολλαπλών χρηστών εικονικά περιβάλλοντα (3D Multi-User Virtual Environments) ή εικονικοί κόσμοι (Virtual Worlds), όπου η αναπαράσταση του περιβάλλοντος γίνεται στην οθόνη του υπολογιστή, ο χρήστης εξακολουθεί να έχει την αντίληψη του φυσικού κόσμου και συμμετέχει σε αυτά τα περιβάλλοντα με έναν εικονικό εκπρόσωπο (avatar). Τότε μπορούμε να μιλάμε για την ψυχολογική εμπύθιση και την αίσθηση παρουσίας μέσα σε αυτό. Η αίσθηση παρουσίας σημαίνει την αναστολή της δυσπιστίας του χρήστη, ώστε να και αισθάνεται παρόντας στο χώρο και στο χρόνο μέσα στο εικονικό περιβάλλον.²⁰ Ένα τέτοιο περιβάλλον οθόνης πολύ διαδεδομένο στο διαδίκτυο είναι και το Second Life²¹.

Ιδιαίτερη εξέλιξη σημειώνεται κυρίως από τη δεκαετία του 1990 και μετά και στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης²², ο οποίος αποτελεί σημείο τομής πολλαπλών πεδίων (της επιστήμης υπολογιστών, της ψυχολογίας, της φιλοσοφίας, της νευρολογίας, της γλωσσολογίας, της επιστήμης μηχανικών), με στόχο τη σύνθεση ευφυούς συμπεριφοράς, με στοιχεία συλλογιστικής, μάθησης και προσαρμογής στο περιβάλλον.

Πολλά βιβλία και ταινίες επιστημονικής φαντασίας δημιούργησαν χαρακτήρες παγιδευμένους στην Εικονική Πραγματικότητα. Η πρώτη σύγχρονη δουλειά που χρησιμοποίησε αυτή την ιδέα είναι η νουβέλα *Simulacron-3* γραμμένη από τον Daniel F. Galouye (1964), η οποία χρησιμοποιήθηκε στη Γερμανία για το σενάριο της τηλεοπτικής ταινίας **Welt am Draht (Ο κόσμος σε ένα Σύρμα)**, Rainer Werner Fassbinder, 1973).

Η πρώτη ταινία μαζικής αποδοχής του Χόλιγουντ που εξερευνούσε την ιδέα σωματοποιημένων προγραμμάτων και χρηστών εγκλωβισμένα στο εικονικό περιβάλλον ενός υπολογιστή ήταν η ταινία **Tron (Steven Lisberger, 1982)**. Ο υπολογιστής μιας εταιρείας υποτάσσει τα υπόλοιπα προγράμματα και βάζει στόχο να υποκαταστήσει τους

¹⁸ Αναφερόμαστε στη διάκριση σώματος και ψυχής, Για τον Αριστοτέλη «η ψυχή είναι η μορφή του σώματος», ενώ για τον Goethe «το σώμα είναι το περιέχον την ψυχή». Έτσι δημιουργείται το δίπολο κουλτούρα-πολιτισμός, όπου στην κουλτούρα καθρεφτίζεται η αθάνατη ψυχή του ανθρώπου, ενώ στον πολιτισμό το θνητό του σώμα, γερασμένο και ανήμπορο. Ρηγοπούλου, Π., *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, 2003, σελ. 39-44

¹⁹ Κλεώπας, Ιάκωβος, Η μεταβίβαση και η μεταβατική πραγματικότητα: ένα πεδίο αντίστιξης ψυχανάλυσης και των νευροεπιστημών, *Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας Παιδιών και Ενηλίκων*, <http://www.inpsy.gr/Articles/Kleopas.htm>.

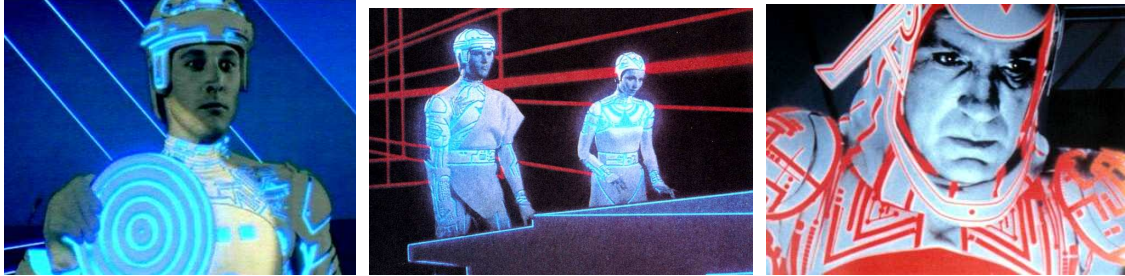
²⁰ Ellis S. R., (1995) *Virtual Environments and Advanced Interface Design*, New York, Oxford University Press, σελ. 14-63.

²¹ <http://secondlife.com>.

²² Η ιδέα της τεχνητής νοημοσύνης είναι πολύ παλαιότερη απ' ό, τι φανταζόμαστε. Κείμενα μιλούν για την ικανότητα των αρχαίων θεών να δημιουργούν πλάσματα από σάρκα και μέταλλο, όπως αυτή εκφράστηκε στη θρυλική φιγούρα του Τάλω, του μυθικού ρομπότ που κατασκεύασε ο Ήφαιστος για λογαριασμό του Μίνωα στην Κρήτη. Βέβαια, ο Τάλως, το ανθρωπόμορφο αυτό αυτόματο, δεν ήταν το πρώτο που έβγαινε από τα χέρια του Ήφαιστου. Όπως μας λέει ο Όμηρος, είχε κατασκευάσει χρυσές υπηρέτριες που μπορούσαν να κινούνται, να μιλούν και να σκέφτονται σαν ανθρώπινα πλάσματα. Ως όρος, πάντως, εμφανίζεται το 1956 από John McCarthy, ενώ τις βάσεις θέτει ο Turing το 1950 με τη δημιουργία ενός τεστ (Turing test), που επιδιώκει να εξετάσει την ικανότητα μιας μηχανής να συμμετάσχει σε μια ανθρώπινη συνομιλία. http://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

ανθρώπους. Ο προγραμματιστής Kevin Flynn ψηφιοποιείται και μπαίνει στα κυκλώματα του κομπιούτερ. Μαζί με τον Tron, ένα πρόγραμμα ασφαλείας, προσπαθούν να εξουδετερώσουν τον κεντρικό υπολογιστή (Εικόνα 4).



Εικόνα 4: Σωματοποιημένα προγράμματα Tron, Flynn, Yori και Shark των χρηστών Alan Bradley, Kevin Flynn, Dr. Lora και Ed Dillinger αντίστοιχα.

«A world inside the computer where man has never been ... never before now»²³
Tron (Steven Lisberger, 1982)

Στη συνέχεια ακολούθησαν οι ταινίες **Total recall** (Ολική Επαναφορά, Paul Verhoeven, 1990), **Lawnmower man** (Επαφές μιας ξεχωριστής πραγματικότητας, Leonard Brett, 1992), **Johnny Mnemonic**²⁴ (Ο μνημονικός Τζόνι, Robert Longo, 1995), **The Thirteenth Floor**²⁵ (Το δέκατο τρίτο πάτωμα, Josef Rusnak, 1999) και **eXistenZ** (David Cronenberg, 1999).

Οι όροι επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality), εικονικοί-καθρεπτικοί κόσμοι αναπαράγονται σταδιακά ολοένα και περισσότερο, στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, αντανakλώντας το πέρασμα της κοινωνίας στην ηλεκτρονική εποχή, όπου κυρίαρχη θέση κατέχει το εικονικό σώμα. Νέοι, ηλεκτρονικά δομημένοι ψηφιακοί κόσμοι γεννιούνται. Η νέα αναδυόμενη «πραγματικότητα» παρουσιάζεται πιο έντονα από ποτέ στην τριλογία **The Matrix - The Matrix Reloaded - The Matrix Revolutions** (Wachowski Brothers, 1999, Μάιος 2003, Νοέμβριος 2003), της οποίας το πρώτο μέρος **The Matrix** (Wachowski Brothers, 1999) αποτελεί το αντικείμενο μελέτης στην παρούσα εργασία προκειμένου να ανιχνευθεί πώς βιώνουν οι πρωταγωνιστές την ύπαρξη του εικονικού τους σώματος και πώς αυτό επιδρά στο φυσικό τους σώμα.

The Matrix (Wachowski Brothers, 1999)

Ανάλυση της ταινίας

1. Υπόθεση – Κεντρική θεματική

Το **The Matrix** είναι ένα τα πιο αντιπροσωπευτικά έργα - σημεία αναφοράς ως προς την απεικόνιση του επερχόμενου τεχνολογικού κόσμου, σε πραγματικό και φανταστικό - εικονικό επίπεδο. Σημειώνει απίστευτη καλλιτεχνική και εμπορική επιτυχία από την πρώτη κιόλας εμφάνισή του στις κινηματογραφικές αίθουσες (1999), η

²³ Έναν κόσμο στο εσωτερικό του υπολογιστή, όπου ο άνθρωπος δεν ήταν ποτέ ... ποτέ πριν από τώρα.

²⁴ Συγγραφέας του έργου είναι ο William Gibson.

²⁵ Η ταινία εμπνέεται από το μυθιστόρημα **Simulacron-3** (Daniel F. Galouye, 1964), και την τηλεοπτική ταινία **Welt am Draht** (Ο κόσμος σε ένα Σύρμα, Rainer Werner Fassbinder, 1973).

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

οποία ωθεί τους δημιουργούς του να επιταχύνουν τη συνέχεια της ταινίας και να ολοκληρώσουν λίγο καιρό αργότερα (2003) το δεύτερο και τρίτο μέρος της τριλογίας. Εντυπωσιακά ειδικά εφέ, καταγιστρικές σκηνές δράσης, προχωρημένα τεχνολογικά μέσα σε συνδυασμό με μια πληθώρα προβληματισμών για τον επερχόμενο κόσμο (στον οποίο η κυβερνοφιλοσοφία επιδεικνύει το πιο εφιαλτικό της πρόσωπο) ενθουσιάζουν ως επί το πλείστον το κοινό και αποδίδουν στο Matrix τον τίτλο μιας από τις καλύτερες ταινίες φαντασίας όλων των εποχών.

Ο Thomas Anderson είναι ένας χαμηλών τόνων υπάλληλος μιας εταιρείας λογισμικού (της Metacortex), που έχει όμως μια μυστική ζωή σαν χάκερ, με το όνομα Neo. Μέσω της μυστηριώδους Trinity έρχεται σε επαφή με έναν άνδρα το Morpheus, ένα διαβόητο «τρομοκράτη», τον οποίο δεν έχει συναντήσει ποτέ, αλλά αναζητά εδώ και καιρό. Όταν αρνείται να συνεργαστεί με τους «πράκτορες» στον εντοπισμό του Morpheus, ο κόσμος του μεταβάλλεται αυτόματα σε ένα σουρρεαλιστικό εφιάλτη. Ο Morpheus εξηγεί στον Neo την υπάρχουσα «πραγματικότητα» και τον καθιστά κοινών μιας φρικιαστικής, αβάσταχτης αλήθειας: γύρω στις αρχές του 21ου αιώνα, υπήρξε μια ανοικτή σύγκρουση μεταξύ ανθρώπων και μηχανών - μεταξύ του δημιουργού και του δημιουργήματος. Οι άνθρωποι πίστεψαν ότι μπορούσαν να εξοντώσουν τις μηχανές αποκόπτοντας την πηγή ενέργειάς τους, την ηλιακή ακτινοβολία. Όμως, οι υπολογιστές επιβίωσαν από την καταστροφή σκλαβώνοντας τους ανθρώπους και αξιοποιώντας τους σαν ζωντανές μπαταρίες. Παράλληλα, ανακάλυψαν και έναν τρόπο όχι μόνο να καταστρέψουν τον πολιτισμό και να κληρονομήσουν τη Γη, αλλά και να εξελιχθούν χρησιμοποιώντας τα ανθρώπινα όντα ως την πρωταρχική ενεργειακή πηγή τους. Υποχρέωναν τους ανθρώπους σε βαθύ ύπνο και δημιουργούσαν ένα συλλογικό όνειρο (Matrix) - αυτό που οι άνθρωποι ονομάζουν «πραγματικότητα» - μέσα από το οποίο μπορούσαν να τους παρακολουθούν και να τους κρατούν υπάκουους ενώ αυτοί απομυζούσαν τη ζωτική τους δύναμη. Μερικοί άνθρωποι κατάφεραν να ξεφύγουν από αυτόν τον ύπνο και προσπαθούσαν να νικήσουν τους υπολογιστές μπαίνοντας πειρατικά μέσα στο Matrix. Ο Morpheus είναι ένας από αυτούς και πιστεύει ότι ο Neo είναι ο εκλεκτός ο «Ένας» (One/Neo), του οποίου το πεπρωμένο είναι να σώσει τον κόσμο. Ένας άλλος από αυτούς, ο Cypher, θα προτιμήσει την εικονική πραγματικότητα του Matrix και θα προδώσει τους συντρόφους του. Η μόνη ανθρώπινη πόλη που έχει απομείνει είναι η Zion, η οποία βρίσκεται βαθιά κρυμμένη, κοντά στον πυρήνα της Γης όπου υπάρχει η απαραίτητη θερμική ενέργεια. Οι πράκτορες-προγράμματα που φροντίζουν για την καλή λειτουργία του συστήματος, θέλουν να την καταλάβουν. Όμως ο Neo καταφέρνει και νικάει τους πράκτορες. Παρεμβαίνει στο σύστημα και δημιουργεί μια «ΒΛΑΒΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ». Λέει στους ανθρώπους ό,τι όλα είναι δυνατά να γίνουν και μπορούν να ξεφύγουν από το έλεγχο του Matrix, αλλά το πώς θα το κάνουν εξαρτάται από τον καθένα τους!

Η ταινία The Matrix είναι μια ταινία γεμάτη υπερβολές, αντιφάσεις και συγκρούσεις. Παρόλα αυτά μας θυμίζει τον ισχυρισμό του Theodor W. Adorno²⁶, ότι τίποτε σε κάτι δεν είναι πιο αληθινό από τις υπερβολές του. Το Matrix είναι ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας του κόσμου όπως αυτός ήταν στο τέλος του 20^{ου} αιώνα, μια εξομοίωση αλληλεπίδρασης των νευρώνων του φυσικού σώματος των ανθρώπων. Το εικονικό τους σώμα είναι η υπολειμματική εικόνα του εαυτού τους, η

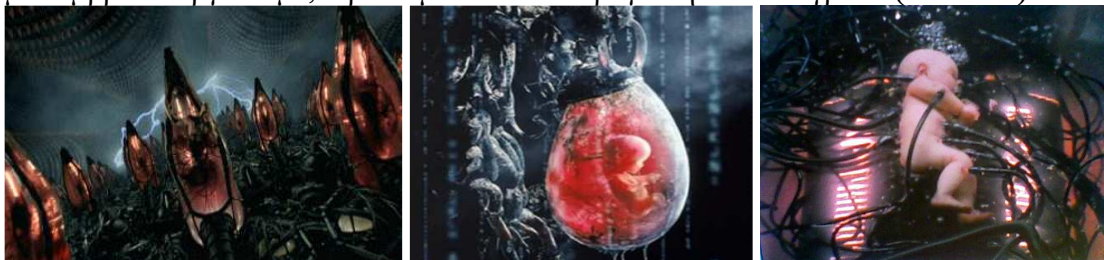
²⁶ Adorno, Theodor, W., *Metaphysics Concept and Problems*, New York, Stanford University Press, 2000.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

πνευματική προβολή του ψηφιακού τους εαυτού και αποκωδικοποιείται σε έναν πράσινο κώδικα από αριθμούς και γράμματα στην οθόνη του υπολογιστή.

Τα εικονικά σώματα που παρουσιάζονται στην ταινία μπορούμε να τα κατατάξουμε σε δύο κατηγορίες:

- Στην πρώτη κατηγορία είναι όλα τα εικονικά σώματα που έχουν κι ένα φυσικό σώμα. Στην εποχή του Matrix, στη Γη του 21ου αιώνα, της ακμής του ανθρώπινου τεχνολογικού πολιτισμού, οι άνθρωποι δε γεννιούνται, αλλά καλλιεργούνται, αναπτύσσονται και φροντίζονται από μηχανές μέσα σε βιογενετικά «χωράφια». Τα μωρά «φυτεύονται» στο πρόγραμμα, όπου περνούν τη ζωή τους εμβυθισμένα σε μια προσομοιωμένη πραγματικότητα. Σε αυτή την κοινωνία, το ανθρώπινο σώμα αντιμετωπίζεται ως πηγή ενέργειας, ο απόλυτος καταλύτης, βάσει του οποίου δημιουργούνται οι χωροχρονικές καταστάσεις. Το φυσικό σώμα των ανθρώπων μοιάζει με έμβρυο - οργανισμό, βυθισμένο σε προγεννητικό υγρό (Εικόνα 6). Οι



Εικόνα 6: Τα ανθρώπινο σώμα ως πηγή ενέργειας.

πρωταγωνιστές της ταινίας κατάφεραν και ξύπνησαν από την εμβύθιση στο Matrix. Το φυσικό τους σώμα, έχει επανέλθει στον πραγματικό κόσμο και συνειδητά εισέρχονται με το εικονικό τους σώμα μέσα στο Matrix με σκοπό να σώσουν τον κόσμο από το Δίκτυο των υπολογιστών. Τα άλλα εικονικά σώματα που το φυσικό τους σώμα διατηρείται σε ύπνο, συνδεδεμένο στην εικονική πραγματικότητα του Matrix και χρησιμοποιείται ως πηγή ενέργειας των υπολογιστών, δεν έχουν συνείδηση της πραγματικότητας. Έχουν το ρόλο του πολλαπλασιαζόμενου υποκειμένου, που μεταφέρει πληροφορίες.

- Στη δεύτερη κατηγορία ανήκουν τα εικονικά σώματα που δεν έχουν φυσικό σώμα, όπως οι πράκτορες και η προφήτισσα (Oracle). Είναι προσομοιωμένα προγράμματα που φροντίζουν για τη σταθερότητα και την ασφάλεια του Matrix. Αυτές οι προσομοιώσεις σχηματίζονται από κώδικες και δεν έχουν καμιά ομοιότητα με οποιαδήποτε πραγματικότητα. Εδώ φαίνεται ο επηρεασμός των αδελφών Wachowski από το βιβλίο *Simulacra and Simulation*²⁷ του Γάλλου φιλόσοφου Baudrillard (Εικόνα 7, 07:50 - 08:14 χρόνος της ταινίας), ο οποίος είναι γνωστός για τις θεωρίες του για την εικόνα (simulacrum) και την προσομοίωση («simulacra») και τη σχέση μεταξύ πραγματικότητας, συμβόλων και κοινωνίας. Σύμφωνα με τον Baudrillard, σήμερα διολισθαίνουμε σε μια simulacra τρίτου βαθμού²⁸, εκείνης των μοντέλων και των

²⁷ Baudrillard, Jean (1981), *Simulacra and Simulation*, μετφ. Sheila Glaser, Michigan: University of Michigan Press, 1994.

²⁸ Στα έργα του, ο Baudrillard ισχυρίζεται ότι η σχέση μεταξύ του πραγματικού και της προσομοίωσής του έχει αλλάξει στη διάρκεια του χρόνου. Κάποτε υπήρχε μια πραγματικότητα που μπορούσε να αναπαρασταθεί με αντίγραφα ή προσομοιώσεις. Οτιδήποτε αυθεντικό έπρεπε να αναπαραχθεί με το χέρι. Το αρχικό αντικείμενο ήταν πραγματικό και το αντίγραφο ψεύτικο ή πλαστό. Η πραγματικότητα προηγείτο της χαρτογράφησης ή της απεικόνισής της. Στη δεύτερη φάση της simulacra - δηλαδή εκείνης της μαζικής παραγωγής - πραγματικά αντικείμενα αλλά και εικόνες άρχισαν να



Εικόνα 7: Ο Neo ανοίγει το βιβλίο

που είναι και αποθηκευτικός χώρος.

κωδικών. Για τον Baudrillard, ο μεταμοντερνισμός έχει απορρίψει την ουσία της έννοιας του «πραγματικού αντίγραφου», το οποίο αναπαριστά κάτι πιο πραγματικό ή αυθεντικό από το ίδιο. Εδώ η simulacra προηγείται αυτού που αναπαριστά και γίνεται έτσι κάτι παραπάνω από πραγματική ή υπερ-πραγματική. Δεν έχει μείνει, πια, πραγματικότητα να χαρτογραφηθεί ή να πλαστογραφηθεί.²⁹

Στην παρούσα εργασία θα ασχοληθούμε με τα εικονικά σώματα της πρώτης κατηγορίας, καθώς μας απασχολεί η σχέση μεταξύ εικονικού και φυσικού σώματος και ειδικά με αυτά που έχουν συνείδηση της πραγματικότητας. Χαρακτηριστικός εκπρόσωπος των σωμάτων αυτών είναι ο Neo, ο οποίος βιώνει και πιο έντονα τη σύγκρουση μεταξύ του φυσικού και εικονικού του σώματος, μια σύγκρουση που είναι ταυτόχρονα και αναζήτηση του ορίου ανάμεσα στη αλήθεια και το ψέμα, στην πραγματικότητα και την προσομοίωση, τον πόνο και την ευχαρίστηση. Αναρωτιόμαστε βέβαια για το τι περιθώρια έχουν οι ήρωες της ταινίας στο να θέτουν όρια, αφού ο απόλυτος έλεγχος για τη ζωή και το θάνατο βρίσκεται στα χέρια του παγκόσμιου Νου του Δικτύου των υπολογιστών που δημιουργεί το Matrix. Ο Neo είναι αυτός που κατορθώνει να ελέγξει το σύστημα, μέσα από το σύστημα. Κατορθώνει να ελευθερώσει το εικονικό και το φυσικό του σώμα από τον έλεγχο του Δικτύου των υπολογιστών, αφού το φυσικό του σώμα έχει συνείδηση της πραγματικής κατάστασης και έχει απαλλαχθεί από την πλήρη εμβύθιση του στο Matrix. Τα ρούχα των πρωταγωνιστών της ταινίας είναι ένα μέσω αναδιαπραγμάτευσης τους σωμάτων τους: του φυσικού τους σώματος που εκφράζει τη σκλαβιά του στον πραγματικό κόσμο και του εικονικού τους σώματος που δείχνει την επιθυμία του για ελευθερία και κυριαρχία απέναντι στους υπολογιστές. Η ψεύτικη εικόνα του εικονικού τους σώματος είναι μέρος του θεάματος του εικονικού κόσμου του Matrix, μια κατασκευασμένη κατάσταση από το Δίκτυο των υπολογιστών, που αλλοτριώνει το φυσικό τους σώμα και τους απομακρύνει από τον έλεγχο του ίδιου τους του εαυτού.

παράγονται μαζικά και να εντυπώνονται στο συνειδητό μας μέσω της τηλεόρασης, των ταινιών και άλλων μορφών μέσων ενημέρωσης. Το πρωτότυπο αντικείμενο σταδιακά έγινε δυσδιάκριτο και έσβησε. Χάθηκε η έννοια του αυθεντικού, της ιεραρχίας των πραγμάτων βάσει της «μήτρας» (matrix): το ένα αντίγραφο δεν ήταν πιο αυθεντικό από το άλλο και, όπως φαίνεται, το αυθεντικό δεν προηγούταν πλέον από αυτά. Όλα συνυπήρχαν και κινούνταν στο χώρο και το χρόνο ως ξεχωριστά, αποκομμένα δημιουργήματα. Ό.π.

²⁹ Η Disneyland, με την οποία έχει ασχοληθεί ο Baudrillard, αποτελεί χαρακτηριστική περίπτωση προσομοιωμένου κόσμου. Όπως υποστηρίζει ο ίδιος, η Disneyland παρουσιάζεται φανταστική, ώστε να μας κάνει να πιστέψουμε ότι το υπόλοιπο, το έξω από αυτήν - το Λος Άντζελες και ολόκληρη η Αμερική που την περιβάλλει - είναι πραγματικό. Κάτι τέτοιο βέβαια, σύμφωνα με τον Baudrillard, δεν υφίσταται πια. Clover, Joshua, *The Matrix*, Λονδίνο: British Film Institute, 2004, σ.39.

2. Το εικονικό σώμα ως απόλυτος πρωταγωνιστής

Το εικονικό σώμα, η αναπαράσταση του ψηφιακού σώματος (Εικόνα 8), ο πράσινος κώδικας από αριθμούς και γράμματα στην οθόνη του υπολογιστή, είναι ο απόλυτος πρωταγωνιστής στην πόλη του Matrix.

Το εικονικό σώμα μπορεί και μεταφέρεται από τον ένα χώρο στον άλλο με πολύ μεγάλη ταχύτητα, μέσω τηλεφωνικών γραμμών. Το περιβάλλον δεν έχει τόση μεγάλη σημασία και μάλλον λειτουργεί ως υπόβαθρο της εξέλιξης της πλοκής. Το εικονικό σώμα είναι ο χώρος και το μέσο πρόσβασης σε κάθε χώρο. Επηρεασμένοι από τις αρχές



Εικόνα 8: Το ψηφιακό σώμα στο Matrix.

της κβαντικής μηχανικής³⁰, οι αδερφοί Wachowski δημιουργούν έναν κόσμο στον οποίο ο χρόνος αποκτάει άλλη διάσταση χάρη στις δυνατότητες της κβαντικής τηλεμεταφοράς, όπου το σώμα ταξιδεύει από σημείο σε σημείο, αυτόματα, χωρίς να χρειάζεται να διανύσει την ενδιάμεση απόσταση και να ξεπεράσει τα εμπόδια που βρίσκονται μεταξύ του αρχικού και του τελικού σημείου.

Το εικονικό σώμα είναι ο εκπρόσωπος του φυσικού σώματος μέσα στην εικονική πραγματικότητα του Matrix. Μαθαίνει πολύ εύκολα και σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα - με ένα απλό «φόρτωμα» στην μνήμη του - πολεμικές τέχνες, χειρισμό ελικοπτέρων και οποιαδήποτε άλλη δεξιότητα μπορεί να φανεί χρήσιμη στον αγώνα ενάντια των υπολογιστών. Η νέα σωματική εμπειρία, μέσω του εικονικού σώματος, απελευθερώνει τους πρωταγωνιστές της ταινίας από το φυσικό τους σώμα, τους δίνει νέο αισθησιασμό και περισσότερες ικανότητες. Ίσως να τους απαλλάσσει και από τις γενετήσιες ορμές³¹, που χαρακτηρίζουν τη σάρκα του φυσικού σώματος. Ίσως γι' αυτό ο Mouse, ένας γεννημένος άνθρωπος από τη Zion, που δεν έχει εικονικό σώμα, αλλά μόνο φυσικό,

³⁰ Η κβαντική μηχανική είναι τομέας της φυσικής που ανακαλύφθηκε στο πρώτο τέταρτο του 20^{ου} αιώνα με σκοπό να περιγράψει την συμπεριφορά της ύλης σε μοριακό, ατομικό και υποατομικό επίπεδο. Σε εργαστηριακές συνθήκες, ήδη έχει γίνει, η τηλεμεταφορά (teleportation) φωτονίων και ατόμων, γεγονός το οποίο εξάπτει τη φαντασία μας για την πραγματοποίηση και ανθρώπινων χρονικών ταξιδιών στο μέλλον. Ο ίδιος εξάλλου ο Stephen Hawking τη δεκαετία του '90 είχε προσπαθήσει να εντοπίσει κάποιο νόμο της Φυσικής που να απαγορεύει τα ταξίδια στο χρόνο. Τελικά, μετά από έτη ερευνών δίχως επιτυχία δήλωσε πως το ταξίδι στο χρόνο είναι πιθανό, αλλά εξαιρετικά δύσκολο στην υλοποίηση του, βάσει των δυνατοτήτων της τρέχουσας τεχνολογίας. Όχι, όμως, και της μελλοντικής. <http://www.livepedia.gr/> (Τηλεμεταφορά).

³¹ Σύμφωνα με τον S.Freud, η ανθρώπινη προσωπικότητα δομείται πάνω σε βιολογικές ορμές, οι οποίες είναι πρωταρχικά σεξουαλικής και επιθετικής φύσης. Παρόλα αυτά, στο βιβλίο του «Πέρα από την Αρχή της Ηδονής» το 1920, (και αφού ο ίδιος υπήρξε μάρτυρας του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου), η πρώτη αυτή θεωρητική υπόθεση εξελίχθηκε περαιτέρω και υπέστη μετατροπές. Έτσι η πρώτη δυάδα αναπροσδιορίστηκε και, Έρως και Θάνατος αναδείχθηκαν σαν τις πρωταρχικές ενστικτώδεις ορμές που προσδιορίζουν τον άνθρωπο. Παπαδάκη Κ., Φροϋδική Θεωρία Ενστίκτων και Ορμές Θανάτου, *Εταιρεία Περιφερειακής Ανάπτυξης και Ψυχικής Υγείας*, http://epapsy.blogspot.com/2007/07/blog-post_19.html.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

λέει στον Neo και στο υπόλοιπο πλήρωμα των επαναστατών (01:03:35 – 01:04:06 χρόνος της ταινίας):

(Mouse): *Μην δίνεις σημασία στους υποκριτές, Neo. Όταν αρνούμαστε τις ορμές μας, αρνούμαστε αυτό που μας κάνει ανθρώπους.*

Το φυσικό σώμα «φορτωμένο» στο εικονικό περιβάλλον του Matrix, και καθηλωμένο φαίνεται ανήμπορο να ακολουθήσει το εικονικό σώμα, ένα εικονικό σώμα το οποίο "γεννάει" νοητικές διαδικασίες και συναισθήματα μέσα στο μυαλό των πρωταγωνιστών της ταινίας μας, που και οι ίδιοι δεν γνωρίζουν την ύπαρξή τους. Η σύγκρουση ανάμεσα στο φυσικό και το εικονικό σώμα φαίνεται αναπόφευκτη και μοιάζει να είναι μια σύγκρουση ανάμεσα στο συνειδητό και στο ασυνείδητο. Οι πρωταγωνιστές της ταινίας καλούνται να βρουν δρόμο πρόσβασης μέσα στο ασυνείδητο και να επιλέξουν τόσο ανάμεσα στη σκληρή πραγματικότητα και την προσομοίωση του Matrix όσο και ανάμεσα στη σκλαβιά και στην ελευθερία από το Δίκτυο των υπολογιστών.

3. Αλήθεια ή ψέμα, πραγματικότητα ή προσομοίωση

Η αίσθηση του εαυτού στο εικονικό σώμα

Ένα κλασικό ερώτημα το οποίο οι φιλόσοφοι και οι ψυχολόγοι συζητούν εδώ και αιώνες είναι: γιατί νιώθουμε ότι ο εαυτός μας βρίσκεται στο σώμα μας. Από πειράματα³² που έγιναν διαπιστώθηκε ότι ο εγκέφαλος του ανθρώπου οικοδομεί την αίσθηση του εαυτού του.

Στην ταινία, η αδυναμία των πρωταγωνιστών να κάνουν διάκριση του αληθινού από το ψεύτικο εντείνεται σε μεγάλο βαθμό, καθώς τα πάντα στο Matrix είναι προσομοίωση, δημιουργημένη από τεχνητή νοημοσύνη. Το πρόγραμμα αντλεί την πειστικότητά του από την καλωδιακή σύνδεση που έχει με το νευρικό σύστημα και τον εγκέφαλο του κάθε ανθρώπου, ο οποίος είναι πλήρως εμβυθισμένος, ούτως ώστε όσα συμβαίνουν μέσα σε αυτό να φαίνονται στους συμμετέχοντες απολύτως αληθινά.

Μπορούν να αισθανθούν ότι το φυσικό τους σώμα συμμετέχει μέσα στο εικονικό περιβάλλον του Matrix. Η αναπαράσταση της εικόνας του σώματος τους - του εικονικού σώματός τους - μέσα στο εικονικό περιβάλλον, τους δίνει την αίσθηση της παρουσίας μέσα σε αυτό. Αναστέλλεται η δυσπιστία τους και αισθάνονται παρόντες στο χώρο και στο χρόνο μέσα στο εικονικό περιβάλλον.³³ Η αίσθηση παρουσίας μέσα στο εικονικό περιβάλλον είναι συνάρτηση του πόσο καλά το εικονικό τους σώμα ταιριάζει με το προσωπικό μοντέλο του εαυτού τους και του πόσο καλά η οπτική πληροφορία του περιβάλλοντος ταιριάζει με τις πληροφορίες των εσωτερικών τους ερεθισμάτων. Εφόσον το σώμα τους υπάρχει μέσα στο εικονικό περιβάλλον, αυτό οδηγεί σε ένα πιστεύω ότι και ο εαυτός τους υπάρχει μέσα σε αυτό.³⁴

³² Στο Ινστιτούτο Καρολίνσκα (Karolinska Institutet), που είναι ένα πανεπιστήμιο ιατρικής στη Στοκχόλμη.

³³ Ellis, S., R., *Virtual Environments and Advanced Interface Design*, New York, Oxford University Press, 1995, σελ. 14-63.

³⁴ Slater, M., A. Steed and M., Usoh, *The Virtual Treadmill: A Naturalistic Method for Navigation in Immersive Virtual Environments*, First Eurographics Workshop on Virtual Environments, ed. By M. Goebel, *Polytechnical University of Catalonia*, September, 1993, σελ. 71-86.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

Είναι λοιπόν οι αισθήσεις του φυσικού τους σώματος τα δεσμά που κρατάνε τον εαυτό τους εγκλωβισμένο μέσα στο εικονικό τους σώμα, αιχμάλωτο μέσα στο Matrix και δεν τους αφήνουν να ξεχωρίσουν την αλήθεια από το ψέμα, την πραγματικότητα από την προσομοίωση;

Ο προβληματισμός για τη φύση της αλήθειας που διαφαίνεται στο Matrix, έχει πολύ βαθιά τις ρίζες του. Το 17^ο αιώνα ο Descartes, οι θεωρίες του οποίου έχουν σαφείς επιρροές από τις αντίστοιχες του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη³⁵, έλεγε:

«Το κάθε πράγμα που έχω δεχθεί μέχρι τώρα ως απολύτως αληθινό και βεβαιωμένο, το έχω μάθει από ή μέσω των αισθήσεων. Αλλά έχω ανακαλύψει ότι μερικές φορές οι αισθήσεις αυτές με παραπλάνησαν και φρόνιμο είναι να μην εμπιστεύεται κανείς απολύτως ό, τι τον έχει κάποτε ξεγελάσει».

Descartes³⁶

Τελικά οι αισθήσεις μοιάζουν με δεσμά που κρατούν «αιχμαλώτους» τους ανθρώπους και τους «απαγορεύουν» να αντιληφθούν την πραγματικότητα. «Γι' αυτό, όπως επιμένει ο P Schilder³⁷, οι φιλόσοφοι που βασίζουν τη σκέψη τους αποκλειστικά και μόνο στη γνώση του σώματος και των αισθήσεων του δεν μπορούν να κατανοήσουν την εμπειρία της ζωής, γιατί οι αισθήσεις από μόνες τους δεν σημαίνουν τίποτε, αν δεν συνδεθούν με το 'πρωταρχικό σωματικό πρότυπο'³⁸ που μοιάζει να υπάρχει ανέκαθεν μέσα μας και που είναι ταυτόχρονα φυσικό και ψυχολογικό, εσωτερικό και εξωτερικό».³⁹

Εξάλλου από τη φύση του ο άνθρωπος είναι ικανός να μπορεί να διατηρεί παράλληλα αρκετές αντιλήψεις της πραγματικότητας, κάνοντας έτσι δυνατή την είσοδό του σε μια εικονική χωρική αναπαράσταση ενώ ακόμα βρίσκεται σ' ένα ξεχωριστό φυσικό χώρο. Η ιδιότητα αυτή ονομάζεται «virtualization» και είναι αυτή που μας επιτρέπει να είμαστε ταυτόχρονα φυσικά και εικονικά μέσα σε μια εικονική εμπειρία

³⁵Πρόκειται για το μύθο της υπόγειας σπηλιάς, ο οποίος βρίσκεται στην Πολιτεία του Πλάτωνα (IT βιβλίο της Πολιτείας). Εν συντομία, ο μύθος περιγράφει ένα σπήλαιο μέσα στο οποίο ζουν άνθρωποι που γεννήθηκαν και παραμένουν σε αυτό δεμένοι και περιορισμένοι, αποδεχόμενοι αυτήν την πραγματικότητα. Δεν γνωρίζουν το πραγματικό φως του ήλιου (καθώς δεν έχουν βγει ποτέ έξω), ούτε την ύπαρξη της ζωής πέρα από αυτόν το χώρο, που για αυτούς αποτελεί «σπίτι» τους. Κύριοι της σπηλιάς είναι άλλοι άνθρωποι πιο εξελιγμένοι (εγωιστικά) που έλκουν την προσοχή και τη συνείδηση των πολλών, προβάλλοντας τους παιχνιδίσματα σκιών στο ημίφως και ζητώντας τους να επιλέξουν ανάμεσα στο ένα ή το άλλο (με αυτόν τον τρόπο τους δίνεται και η ψευδαίσθηση της ελευθερίας). Όταν κάποιος από τους δεσμώτες καταφέρει με δυσκολία να λυθεί και να βγει έξω στο φως, πρέπει σταδιακά να το κάνει αυτό μέχρι να προσαρμοστεί το σώμα του στο νέο περιβάλλον. Τότε ανακαλύπτει την πραγματικότητα και την αλήθεια, καθώς και το ότι η σπηλιά στην οποία ζούσε δεν ήταν η αρχή και το τέλος του κόσμου. Αν καταφέρει να επιβιώσει, ίσως θελήσει από αγάπη στους συνανθρώπους του να επιστρέψει πίσω. Θα δει τότε ότι το σώμα του δεν μπορεί γρήγορα να συνηθίσει το σκοτάδι της σπηλιάς. Αν πει στους συνανθρώπους του την αλήθεια, αυτοί καθώς είναι συνηθισμένοι στο τρόπο ζωής που ήδη έχουν ενστερνιστεί, το πιο πιθανό είναι ότι θα τον σκοτώσουν θεωρώντας ότι τους κοροϊδεύει ζητώντας τους να τους οδηγήσει στο άγνωστο. Το θέμα επαναφέρει ο Αριστοτέλης στο Θ' βιβλίο της Μεταφυσικής του: «οὐ γάρ ἐστὶ τὸ ψεῦδος καὶ τὸ ἀληθές ἐν τοῖς πράγμασι... ἀλλ' ἐν διανοίᾳ». Κιούσης, Παναγιώτης, Το Μάτριξ η φιλοσοφία, και τα συμπτώματα του sequel, *Electridea*, 11/2003.

³⁶Ο.π.

³⁷Ο Schilder Paul, *Η εικόνα του σώματος*, 1935. Ρηγοπούλου, Π., *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, 2003, σελ. 237-238.

³⁸Το σώμα υπάρχει μέσα μας ως Gestal (πρωταρχικό πρότυπο). Η εικόνα του σώματος μας δεν είναι δεδομένη, κατασκευάζεται ή αναδομείται συνέχεια. Ο.π.

³⁹Ο.π.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

προκαλώντας την αίσθηση της παρουσίας. Η τηλεπαρουσία είναι ο βαθμός που κάποιος αισθάνεται ότι είναι παρών σε ένα περιβάλλον παρουσιαζόμενο από ένα μέσο, αντί στο φυσικό περιβάλλον (Ellis, 1995).

Η προφήτισσα (Oracle), η οποία είναι προγραμματισμένη από τις ίδιες τις μηχανές ως ένα είδος ελέγχου, βλέπουμε να δείχνει τη λύση στο Neo, με μια ταμπέλα που βρίσκεται κρεμασμένη πάνω από την πόρτα του σπιτιού της και γράφει: «Γνώρισε τον εαυτό σου» (01:11:03 – 01:11:12 χρόνος της ταινίας). Παρόμοια λύση είδαμε και λίγο πριν στη σκηνή που το παιδί έξω από το διαμέρισμα της Oracle λυγίζει το κουτάλι (01:08:30 – 01:09:25 χρόνος της ταινίας) (Εικόνα 9).



Εικόνα 9: Η σκηνή που το παιδί λυγίζει το κουτάλι

(Παιδί): *Μην προσπαθήσεις να λυγίσεις το κουτάλι. Είναι αδύνατον. Προσπάθησε απλώς να καταλάβεις την αλήθεια.*

(Neo): *Ποια αλήθεια;*

(Παιδί): *Δεν υπάρχει κουτάλι.*

(Neo): *Δεν υπάρχει κουτάλι;*

(Παιδί): *Θα δεις ότι δεν λυγίζει το κουτάλι, αλλά ο εαυτός σου.*

Προφανώς εδώ μιλάμε για την ανάγκη της εξέλιξης της (πνευματικής) συνειδητότητας, αυτής της μυστηριώδους και κατά μεγάλο βαθμό άγνωστης διάστασης του ανθρώπου που μπορεί να συμπεριλάβει, να ενώσει, να ενσωματώσει και να ενοποιήσει αρμονικά τις βαθύτερες δομές της εξέλιξης των βιολογικών, τεχνολογικών και πολιτιστικών συστημάτων.

Πόνος ή ευχαρίστηση

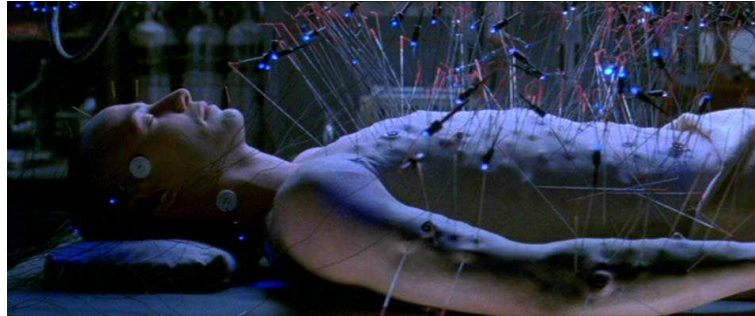
Οι πρωταγωνιστές/πρωταγωνίστριες του Matrix που κατορθώνουν να ξυπνήσουν από την πλήρη εμβύθισή τους στο πρόγραμμα, αρχίζουν και βιώνουν τη σύγκρουση μεταξύ του φυσικού και του εικονικού σώματός τους, μια σύγκρουση της αλήθειας με το ψέμα, του πόνου με την ευχαρίστηση. Το εικονικό (ψεύτικο) περιβάλλον του Matrix δημιουργούσε σε αυτούς μια ευχαρίστηση, ότι όλα είναι τέλεια και ρυθμισμένα, ενώ ο πραγματικός κόσμος είναι ένας κόσμος κατεστραμμένος όπου το φυσικό τους σώμα είναι σκλάβος των μηχανών και του Δικτύου των υπολογιστών.

Ο Neo, μόλις «ξύπνησε» (31:06 – 32:35 χρόνος της ταινίας) από το Matrix- την ελεγχόμενη εικονική πραγματικότητα, πρέπει να υπέστη σοβαρό σοκ. Το ξύπνημά του αυτό δεν ήταν το άνοιγμα στον ευρύ χώρο της εξωτερικής πραγματικότητας, αλλά ήταν το αντίκρισμα μιας φρικτής πραγματικότητας, όπου το σώμα του ήταν ένας οργανισμός με δεκάδες καλώδια, βυθισμένος σε ένα υγρό (Εικόνα 10). Το φυσικό σώμα του Neo



Εικόνα 10: Το ξύπνημα του Neo στην φρικτή πραγματικότητα.

χρειάστηκε αρκετό καιρό για προσαρμοστεί στον πραγματικό κόσμο (Εικόνα 11) και αυτό έγινε σταδιακά, όπως σταδιακά προσαρμοζόταν και το σώμα κάποιου που έβγαινε από τη «σπηλιά του Πλάτωνα»⁴⁰. Όταν συνδέθηκε στο Matrix το φυσικό του σώμα είχε την αίσθηση παρουσίας και μεγάλη αίσθηση τηλεπαρουσίας μέσα στο εικονικό περιβάλλον, μέσω του εικονικού του σώματος. Τότε (42:01 - 42:47 χρόνος της ταινίας) ο Neo υπέστη ένα δεύτερο δυνατό ψυχολογικό σοκ, με σωματικές επιπτώσεις



Εικόνα 11: Το φυσικό σώμα του Neo αναρρώνει σταδιακά.

δυσχέρεια αναπνοής, εμετό και βαθύ ύπνο, μέχρι να συνειδητοποιήσει και να ξεχωρίσει την αλήθεια από το ψέμα, την πραγματικότητα από την προσομοίωση. Το φυσικό σώμα του Neo ήταν γεμάτο υποδοχές για βύσματα με τα οποία συνδεόταν στο Matrix (Εικόνα 12), ενώ το εικονικό του σώμα ήταν το σώμα που ήξερε, που του ήταν οικείο.



Εικόνα 12: Οι υποδοχές για τα βύσματα στο φυσικό σώμα του Neo με τα οποία συνδεόταν στο Matrix.

⁴⁰ Ό.π. υποσημείωση 35.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

Ήταν δύσκολο να το συνειδητοποιήσει. Φαίνεται όμως πως αρχικά ένιωθε ευχαρίστηση, σύμφωνα με την «αρχή της ευχαρίστησης»⁴¹ του S. Freud. Το εικονικό του σώμα μάθαινε πολύ γρήγορα μέσα στο πρόγραμμα εκπαίδευσης πρακτόρων. Μαγεύτηκε από το πρόγραμμα εκμάθησης Κουγκ Φου, του οποίου το εικονικό περιβάλλον του ήταν γνώριμο, γιατί θύμιζε βιντεοπαιχνίδι (Εικόνα 13). Τελικά ο Neo κατόρθωσε να ενσωματώσει τη νέα εικόνα του σώματός του στην εικόνα του «πρωταρχικού σωματικού του πρότυπου» και να αποδεχθεί το νέο φυσικό του σώμα. Εκπαιδεύτηκε, έγινε λογικός και δέχτηκε την καινούργια πραγματικότητα, σύμφωνα με την «αρχή της πραγματικότητας»⁴².



Εικόνα 13: Το πρόγραμμα εκπαίδευσης Κουγκ Φου στο Matrix μοιάζει με βιντεοπαιχνίδι

Αντίθετα ο Cypher, ο «Ιούδας» της ταινίας, ο οποίος προσπαθεί να ματαιώσει τα σχέδια του Neo για την απελευθέρωση της Zion, δεν μπόρεσε ψυχολογικά να αποδεχθεί το φυσικό του σώμα, παρόλο που είχε συνείδηση της πραγματικότητας. Το φυσικό του σώμα καθώς και ο πραγματικός κόσμος ήταν αποκρουστικά μπροστά στην ευχαρίστηση που δημιουργούσε ο εικονικός κόσμος του Matrix. Χαρακτηριστική είναι «σκηνή με τη μπιρζόλα» (01:01:10- 01:02:40 χρόνος της ταινίας) (Εικόνα 14). «Γνωρίζω ότι η μπιρζόλα αυτή δεν υπάρχει», δηλώνει ο Cypher, αλλά την απολαμβάνει στον τεχνητό κόσμο του Matrix και αναφέρει στη συνέχεια «η άγνοια είναι η πηγή της ευδαιμονίας». Αδιαφορώντας για το γεγονός ότι πρόκειται για μια παραίσθηση, δέχεται να προδώσει το Morpheus με αντάλλαγμα τη γευστική ψεύτικη απόλαυση και όλες τις ανέσεις του επίπλαστου αυτού κόσμου. Φαίνεται ότι το Matrix «καταπιέζει»⁴³ τα δημιουργήματα που βρίσκονται σε αυτόν όχι μέσω μιας ολοκληρωτικής δύναμης, αλλά μέσω μιας ολοκληρωτικής ευχαρίστησης.

⁴¹ Σύμφωνα με S. Freud και την ψυχαναλυτική έννοια της αρχής της ευχαρίστησης, ο άνθρωπος αποζητά να καλύψει την ευχαρίστηση και την αποφυγή του πόνου προσπαθώντας να καλύψει τις βιολογικές και ψυχολογικές ανάγκες του. Το αντίθετο της αρχής της ευχαρίστησης είναι η αρχή της πραγματικότητας. Το εκείνο (το ένστικτο) του ατόμου ακολουθεί την αρχή της ευχαρίστησης στα πρώτα στάδια της ζωής του, ωστόσο καθώς κάποιος μεγαλώνει και ωριμάζει μαθαίνει να αντέχει τον πόνο και να αποφεύγει την απόλαυση εξαιτίας των κανόνων και εμποδίων της πραγματικότητας. Το εγώ (η λογική) του ατόμου όταν εκπαιδευτεί γίνεται λογικό, δεν κυριαρχείται πλέον από την αρχή της ευχαρίστησης, αλλά υπακούει στην αρχή της πραγματικότητας. Πάλι αποζητά την απόκτηση ευχαρίστησης, αλλά ευχαρίστηση που την εξασφαλίζει λαμβάνοντας υπ' όψη την πραγματικότητα, ακόμα και αν η ευχαρίστηση αναβάλλεται και λιγοστεύει. Freud, Sigmund, *Νέες Εισαγωγικές Διαλέξεις για την Ψυχανάλυση*, μτφρ. Κ. Τρικεριώτη, Αθήνα: Επίκουρος, 1933, σελ. 59 – 81.

⁴² Ο.π.

⁴³ Ο Huxley στο βιβλίο του Θαυμαστός καινούριος κόσμος, οικτίζει την υποταγή (ομοιομορφία, συμμόρφωση) των μαζών που έχουν υποστεί πλήρη εγκεφάλου σε αυτόν τον Θαυμαστό καινούριο κόσμο. Huxley Aldous (1931), *Brave new world*, Νέα Υόρκη: Harpercollins Publishers, 2006.



Εικόνα 14: Η σκηνή με την μπριτζόλα που πρωταγωνιστή ο Cypher.

(Smith): Άρα είμαστε σύμφωνοι.

(Cypher): Δε θέλω να θυμάμαι τίποτα. Τίποτα. Και θέλω να γίνω πλούσιος και διάσημος, όπως ηθοποιός.

(Smith): Ό, τι θέλετε κ.Reagan.

(Cypher): Ok. Αν πας το σώμα μου στο εργοστάσιο ενέργειας, αν με ξαναβάλεις στο Matrix εγώ θα σου δώσω ό, τι θέλεις.

Φυσικά προς το τέλος της ταινίας βλέπουμε μία άλλη άποψη για το εικονικό περιβάλλον του Matrix, όπου οι αδερφοί Wachowski κάνουν αναφορά στην «ενόρμηση του θανάτου»⁴⁴ του S. Freud. Υποστηρίζουν ότι το εικονικό περιβάλλον του Matrix έχει πόνο και δυστυχία, για να μοιάζει πιο πραγματικό, γιατί ότι ο ίδιος άνθρωπος από τη φύση του ορίζει την πραγματικότητά του μέσα από τον πόνο και τη δυστυχία. Είναι η σκηνή που ο πράκτορας Smith εξηγεί στον συλληφθέντα επαναστάτη Morpheus, γιατί το περιβάλλον του πρώτου Matrix ήταν μια αποτυχία, ενώ το τωρινό Matrix είναι μια προσομοίωση πιο αληθινή (01:28:18- 01:29:06 χρόνος της ταινίας):

(Smith): *Ήξερες ότι το πρώτο Matrix σχεδιάστηκε για να είναι ο τέλειος ανθρώπινος κόσμος. Κανείς δεν θα υπέφερε, όλοι θα ήταν ευτυχισμένοι. Ήταν μια καταστροφή. Κανένας δεν δεχόταν το πρόγραμμα. Μερικοί πίστευαν ότι δεν είχαμε τη γλώσσα προγραμματισμού για να περιγράψουμε τον τέλειο κόσμο σας. Εγώ πιστεύω ότι σαν είδος τα ανθρώπινα όντα καθορίζουν την πραγματικότητά τους μέσα από τον πόνο και τη δυστυχία. Ο τέλειος κόσμος ήταν ένα όνειρο από το οποίο προσπαθούσε να ξυπνήσει ο πρωτόγονος εγκέφαλός σας. Γι' αυτό το Matrix σχεδιάστηκε ξανά όπως είναι τώρα. Το αποκορύφωμα του πολιτισμού σας!*

Σύμφωνα με τον P. Schilder, αυτές οι καταστροφικές ή αυτοκαταστροφικές ενορμήσεις του ανθρώπου δεν είναι ενορμήσεις του θανάτου, αλλά συνιστούν μια φάση μετά από την οποία το εγώ (η λογική) του ατόμου οδηγείται σε νέες κατασκευές, αφού η εικόνα του σώματος του δεν είναι δεδομένη, αλλά συνεχώς κατασκευάζεται.⁴⁵

4. Υποταγή στο Δίκτυο ή ελευθερία

Ο παγκόσμιος Νους

Στο τέλος του έτους 2199 περίπου οι μηχανές έχουν αποικίσει στην εσωτερική ζωή των ανθρώπων, χρησιμοποιώντας το ανθρώπινο σώμα ως πηγή ενέργειας. Ο κόσμος του Matrix θα λέγαμε ότι είναι απλά ένας αντικατοπτρισμός που προκύπτει από ένα

⁴⁴ Ο S. Freud στο σύγγραμμά του *Πέρα από την αρχή της Ηδονής* (1920) υποστηρίζει ότι η επιθετικότητα εμφανίζεται στον άνθρωπο, ιδιαίτερα στην τάση του διαμελισμού των άλλων ή και του εαυτού του, ως ενόρμηση του θανάτου. Owen Renik, Ο ΘΑΝΑΤΟΣ κατά Freud, μτφ: Μαντώ Καπαρουδάκη, *Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας Παιδιών και Ενηλίκων*.

<http://www.inpsy.gr/Articles/RENIK%20Freud's%20Thanatos%20GR.htm>.

⁴⁵ Ρηγοπούλου, Π., *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, 2003, σελ. 83.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

παγκόσμιο Νου που ενσωματώνεται σε δίκτυα υπολογιστών. Μας θυμίζει το «μεγάλο Άλλο», του Jacques Lacan⁴⁶, το εικονικό συμβολικό σύστημα, το Δίκτυο, που δομεί την πραγματικότητα για εμάς. Τα φυσικά σώματα των «ελεύθερων» ηρώων της ταινίας όταν συνδέονται με τον παγκόσμιο Νου, μέσω της εμθύθισής τους στο Δίκτυο του Matrix, τότε οι δραστηριότητές τους είναι έξω από το φυσικό τους σώμα. Διότι, όπως ήδη έχουμε αναφέρει, για να γίνει η εμβύθιση τους στη ψηφιακή «Μήτρα» (Matrix), είναι απαραίτητη η τοποθέτηση καλωδίων στον εγκέφαλό τους, η ψηφιακή εγγραφή των αισθητηριακών αισθημάτων τους από έναν υπερ-υπολογιστή. Ως εκ τούτου, μόλις εισχωρήσουν στον ψευδαισθητικό κόσμο του Matrix δεν είναι σε θέση να αναγνωρίσουν ότι το περιβάλλον μέσα στο οποίο βρίσκονται και κινούνται δεν έχει καμία υλική υπόσταση, αλλά μόνο ψηφιακή. Το φυσικό τους σώμα είναι εγκλωβισμένο μέσα στο εικονικό τους σώμα, το οποίο ελέγχεται από τον παγκόσμιο Νου του Δικτύου.

Οι αντικατοπτρισμοί των εικονικών σωμάτων που βλέπουμε πάνω σε πολλά αντικείμενα μέσα στον εικονικό κόσμο του Matrix, καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας (Εικόνα 15), μας δίνει την αίσθηση ότι τα εικονικά σώματα είναι στο «στάδιο του καθρέφτη»⁴⁷ και προσπαθούν να γνωρίσουν τον εαυτό τους μέσα από την εικόνα του σώματός τους, να αναπτύξουν την πνευματικότητά τους και να αποκτήσουν τον έλεγχο του σώματός τους.



Εικόνα 15 : Αντικατοπτρισμοί σωμάτων σε αντικείμενα

Ο έλεγχος της ζωής και του θανάτου

Στη ταινία διαπιστώνουμε και την ασυνέπεια που υπάρχει σχετικά με την έλλειψη συνοχής για τη ζωή και το θάνατο. Γιατί ο θάνατος του εικονικού σώματος επιφέρει και το θάνατο του φυσικού σώματος; Ο Neo ρωτά τον Morpheus (53:18- 53:24 χρόνος της ταινίας):

(Neo): *Εάν σκοτωθείς στο Matrix, θα πεθάνεις εδώ, δηλ. όχι μόνο στην εικονική πραγματικότητα αλλά και στην πραγματική ζωή;*

(Morpheus): *Το σώμα δεν μπορεί να ζήσει χωρίς πνεύμα.*

⁴⁶ Jacques Marie Émile Lacan, Γάλλος ψυχαναλυτής και ψυχίατρος του 20^{ου} αιώνα. Το διεπιστημονικό του έργο είναι επηρεασμένο από τον Freud. Αναφέρει το «στάδιο του καθρέφτη», που σηματοδοτεί μια αποφασιστική καμπή στην πνευματική ανάπτυξη του παιδιού και στη σχέση του με την εικόνα του σώματός του. Σε αυτό το στάδιο μεταξύ άλλων, αναφέρει ότι το παιδί συνειδητοποιεί την εικόνα του σώματός του κοιτώντας τον εαυτό του μέσα στον καθρέφτη. Έχοντας λοιπόν το παιδί θριαμβευτικά πάρει την εικόνα αυτή, ως τη δική του, γυρίζει το κεφάλι του προς ενήλικο, ο οποίος εκπροσωπεί τον «μεγάλο Άλλο», σαν να ζητάει από τον ενήλικο να επικυρώσει αυτή την εικόνα.
http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Lacan.

⁴⁷ Ο.π.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

Η λογική της απάντησης του Morpheus είναι ότι το φυσικό σώμα μπορεί μόνο να μείνει ζωντανό σε συνδυασμό με το νου. Ο νους του φυσικού σώματος στο Matrix είναι ο παγκόσμιος Νους, ο αντικατοπτρισμός του πραγματικού κόσμου, η προσομοίωση του πραγματικού κόσμου. Ο παγκόσμιος Νους είναι το ψυχικό σύμπαν μέσα στο οποίο είναι εμβυθισμένο το φυσικό σώμα: έτσι αν το εικονικό σώμα πεθάνει, ο θάνατος επηρεάζει και το φυσικό σώμα. Όμως αν το φυσικό σώμα δεν έχει πλήρη εμβύθιση στο εικονικό περιβάλλον και ξέρει την πραγματική κατάσταση των πραγμάτων, τότε με μια απλή απόσυρση σε κατάσταση πριν την πτώση των πρωτοπλάστων από τον παράδεισο⁴⁸, μπορεί το εικονικό του σώμα να γίνει αθάνατο.⁴⁹

Κατά συνέπεια, ο Neo, του οποίου το φυσικό σώμα είχε απελευθερωθεί από την πλήρη εμβύθιση στην εικονική πραγματικότητα του Matrix και είχε πλήρη συνείδηση της πραγματικής κατάστασης, μπόρεσε με το εικονικό του σώμα να νικήσει τα προγράμματα του πράκτορα Smith και των άλλων πρακτόρων, αφού η πάλη αυτή γινόταν στο εικονικό περιβάλλον. Με τον ίδιο τρόπο ο Neo μπόρεσε να σταματήσει και τις σφαίρες που έρχονταν καταπάνω του (01:57:32- 02:01:30 χρόνος της ταινίας) (Εικόνα 16).



Εικόνα 16: Ο Neo σταματά τις σφαίρες των πρακτόρων.

Φυσικά εδώ μπορούμε να αναφέρουμε και τους όρους της αποπραγματοποίησης και της αποπροσωποποίησης. Η αποπραγματοποίηση είναι η εμπειρία στην οποία κάποιος νιώθει ότι ο εξωτερικός κόσμος δεν είναι αληθινός, ενώ στην αποπροσωποποίηση κάποιος νιώθει ότι ο εαυτός του δεν είναι πραγματικός.⁵⁰ Στην ταινία θα μπορούσαμε να πούμε ότι Neo βιώνει και την αποπραγματοποίηση τού μη πραγματικού, του ανύπαρκτου περιβάλλοντος του Matrix. Αισθάνεται ότι οι σφαίρες και οι πληγές στο εικονικό του σώμα είναι κάτι ανύπαρκτο. Σε συνδυασμό με τον έλεγχο της εμβύθισης του φυσικού του σώματος μέσα στο Matrix είχε τη δυνατότητα να

⁴⁸ Η πτώση των πρωτοπλάστων από τον παράδεισο είχε και σωματικές συνέπειες, γιατί στο σώμα του Αδάμ και της Εύας εισήλθε η φθορά και ο θάνατος. Κείμενο: Ν.Μ., Η πτώση των πρωτοπλάστων από τη θεία κατάπαυση, *Ορθόδοξη Ομάδα Δογματικής Έρευνας*, <http://www.oodegr.com/oode/genesis/adam2.htm>.

⁴⁹ Slavoj Zizek, *THE MATRIX: THE TRUTH OF THE EXAGGERATIONS*, <http://www.lacan.com/matrix.html>.

⁵⁰ Οι όροι αποπραγματοποίηση και αποπροσωποποίηση χρησιμοποιούνται για να δείξουν ψυχολογικές και νευρολογικές διαταραχές. Αναφέρονται συχνά ως ίδιοι από πολλούς συγγραφείς, οι οποίοι στηρίζονται στη θεωρία της φαινομενολογίας, σύμφωνα με την οποία η φαινομενολογική εμπειρία του εαυτού, των άλλων και του κόσμου είναι ένα συνεχές σύνολο. Έτσι τα συναισθήματα του ανύπαρκτου μπορεί να είναι το μείγμα αυτών και το άτομο να είναι σε σύγχυση στο να αποφασίσει, αν το ανύπαρκτο είναι ο εαυτός του ή ο κόσμος μέσα στον οποίον νιώθει αυτά τα συναισθήματα. <http://enc.tfode.com/Derealize>.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

αποπραματοποιήσει τόσο τα χτυπήματα που πλήγωσαν το εικονικό του σώμα όσο και τις σφαίρες των πρακτόρων.

Ο Νεο συνειδητοποίησε την πραγματικότητα και αποδέσμευσε το φυσικό του σώμα από την πλήρη εμβύθισή του στο Matrix. Κατάφερε έτσι να γνωρίσει και να ελέγξει τον εαυτό του⁵¹ και κατά συνέπεια να ελέγξει τον παγκόσμιο Νου του Δικτύου και το σύστημα μέσα από το ίδιο το σύστημα. Η ελευθερία που απέκτησε δεν καταργεί το σύστημα, αλλά δυσκολεύει τη λειτουργία του, δημιουργώντας του ανεπάρκεια, «SYSTEM FAILURE» («ΒΛΑΒΗ ΣΥΣΤΥΜΑΤΟΣ») (02:02:43- 02:04:05 χρόνος της ταινίας).

Η αφήγηση του ενδύματος

Το ρούχο είναι βασικό στοιχείο ενός ρόλου, κοινωνικού ή και ατομικού και μιας αφήγησης στην οποία αυτός που το φορά εγγράφεται. Το ρούχο είναι και ένα όριο για την αυτοεπίγνωση του εγώ αυτού που το φορά. Το σώμα και το ρούχο δεν αποτελούν δύο διαφορετικούς κόσμους. Το ρούχο μπορεί να γίνει μέρος του σώματος και της εικόνας του και λειτουργεί σαν πλαίσιο, άμυνα και μέσω αναδιαπραγμάτευσης της εικόνας του σώματος. Το ένδυμα, αν και είναι κάτι εξωτερικό, επηρεάζει το «πρωταρχικό σωματικό πρότυπο», δηλ. το σώμα που υπάρχει μέσα μας. Το ένδυμα, όπως και οι άλλες προσπάθειες που κάνει ο άνθρωπος ώστε να τροποποιήσει την εικόνα του το σώματός του (τατουάζ, βάψιμο, χτένισμα μαλλιών, κοσμήματα, γυαλιά, κτλ.) έχουν έντονη συμβολική και ψυχική διάσταση.⁵²

Στην ταινία βλέπουμε τα φυσικά σώματα των πρωταγωνιστών, αυτά που ζουν στον πραγματικό κόσμο να φοράνε γκριζα φθαρμένα πουλόβερ και χοντρά τζιν παντελόνια (Εικόνα 17), καθώς το κρύο είναι μεγάλο στην επιφάνεια της γης, αφού ο ήλιος έχει καλυφθεί από γκριζα σύννεφα. Αυτά τα ενδύματα είναι ένα σύμβολο που δείχνει ότι ο πραγματικός κόσμος είναι ένας κόσμος κατεστραμμένος, ένας κόσμος που οι άνθρωποι είναι υποδουλωμένοι στις μηχανές, ένας κόσμος στα όρια της φτώχειας και της εξαθλίωσης.

Αντίθετα τα εικονικά σώματα των πρωταγωνιστών μέσα στο Matrix, αυτά που έχουν συνειδητοποιήσει την πραγματικότητα, φοράνε μαύρα ρούχα, δερμάτινα παντελόνια ή μπουφάν, μακριές καμπαρτίνες και μαύρα γυαλιά (Εικόνα 18). Τα ρούχα αυτά είναι κλειστά, επιμελώς κουμπωμένα και καταλαμβάνουν όλο τους το σώμα, χωρίς το αποκαλύπτουν καθόλου, θέλοντας να μας δείξουν ότι το εικονικό σώμα είναι παγιδευμένο μέσα στην προσωμοίηση του Matrix. Από την άλλη μεριά, με αυτόν τον τρόπο, ξεχωρίζουν από τα άλλα εικονικά σώματα, τα οποία δεν έχουν επίγνωση του φυσικού τους σώματος. Φορώντας λοιπόν αυτά τα ρούχα, μας δηλώνουν την καταπίεσή τους και τη διαφορετικότητά τους. Προπαντός όμως μας δείχνουν την επιθυμία τους για κυριαρχία μέσα στο Matrix: είναι αυτοί/αυτές που ξέφυγαν από τον ύπνο, στον οποίο έχουν καθηλώσει όλα τα ανθρώπινα σώματα οι μηχανές, παραβιάζουν την ασφάλεια του

⁵¹ Ο John Dewey, ήδη από το 1965, στον πρόλόγό του για το βιβλίο του Alexander, Frederick Matthias, *The Resurrection of the Body*, είχε γράψει: «Στην παρούσα κατάσταση του κόσμου, ο έλεγχος που έχουμε στις φυσικές πηγές ενέργειας, τη θερμότητα, το φως, τον ηλεκτρισμό, κλπ., χωρίς τον έλεγχο της χρήσης του εαυτού μας είναι μια επικίνδυνη υπόθεση. Χωρίς τον έλεγχο του εαυτού μας, η χρήση όλων αυτών των πραγμάτων είναι τυφλή. Heim, Michael, *THE METAPHYSICS OF VIRTUAL REALITY*, Oxford University Press, New York, 1993.

⁵² Ρηγοπούλου, Π., *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, 2003, σελ. 238-239.



Εικόνα 17: Ρούχα στον πραγματικό κόσμο.



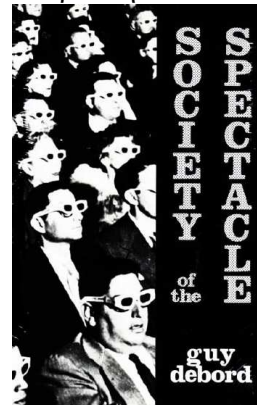
Εικόνα 18: Ρούχα στον εικονικό κόσμο.

προγράμματος, μπαίνουν μέσα στο πρόγραμμα και το υπονομεύουν, ζουν στον πραγματικό κόσμο, είναι επαναστάτες και μάχονται το Δίκτυο. Μέσα από τα ρούχα τους μας διηγούνται τη θέλησή τους για δύναμη και επικράτηση και εκφράζουν τα συναισθήματά τους για αλλαγή του κόσμου που ζούνε.

Ειδικά τα μαύρα γυαλιά, τα οποία φοράνε μόνιμα τόσο οι πράκτορες-φύλακες του προγράμματος, όσο και οι πρωταγωνιστές-επαναστάτες κάθε φορά που εισέρχονται στην πόλη του Matrix, αποτελούν ένα είδος αναγνώρισης, διάκρισης όλων εκείνων των ατόμων που γνωρίζουν την αλήθεια για την προσομοιωμένη πραγματικότητα του Matrix. Οι αντικατοπτρισμοί που πραγματοποιούνται στους φακούς των γυαλιών, δημιουργούν ακόμη περισσότερες ψεύτικες εικόνες. Εντυπωσιακό είναι ότι όλοι οι υπόλοιποι κάτοικοι του Matrix πιστεύουν ότι όλες αυτές ψεύτικες εικόνες που βλέπουν είναι αληθινές. Αυτό μας θυμίζει την *Κοινωνία του Θεάματος* (*La Société du spectacle*, 1967) του Guy Debord⁵³ (Εικόνα 19, 20). Η αλλοτρίωση του θεατή από το



Εικόνα 19: Matrix.



Εικόνα 20: Εξώφυλλο του βιβλίου *Κοινωνία του Θεάματος* (Guy Debord, 1967)

αντικείμενο που παρατηρεί εκφράζεται ως εξής: όσο περισσότερο παρατηρεί, τόσο λιγότερο ζει. Όσο περισσότερο δέχεται να αναγνωρίζει τον εαυτό του μέσα στις κυρίαρχες εικόνες του θεάματος, τόσο λιγότερο κατανοεί τη δική του ύπαρξη και τη δική του επιθυμία και κατ' επέκταση και το δικό του σώμα.

⁵³ Την έννοια του θεάματος, ο Debord την ορίζει για πρώτη φορά το 1957 στο βιβλίο του *Έκθεση περί της κατασκευής καταστάσεων*, που αποτέλεσε και την ιδρυτική πλατφόρμα της Καταστασιακής Διεθνούς: «Η κατασκευή καταστάσεων αρχίζει πέρα από τη σημερινή κατάρρευση της έννοιας θέαμα. Δεν είναι δύσκολο να δει κανείς πόσο πολύ η ίδια η αρχή του θεάματος συνδέεται με την αλλοτρίωση του παλιού κόσμου: την απουσία επέμβασης». Debord, Guy, *Έκθεση περί της κατασκευής καταστάσεων*, *Ελεύθερος Τύπος*, 1998.

Σύνοψη

Τελικά, οι αδελφοί Wachowski πέτυχαν αυτό που ήθελαν: «Θέλουμε να κάνουμε τους θεατές να σκέφτονται και να απασχολούν το μυαλό τους».⁵⁴ Ο κόσμος του Matrix είναι τα δίκτυα υπολογιστών, ο κυβερνοχώρος της σημερινής ψηφιακής διαδικτυακής εποχής. Η ταινία μέσα από τις αντιφάσεις και τις υπερβολές της μας δηλώνει ότι είναι ασαφής ο τρόπος με τον οποίο ο κυβερνοχώρος μπορεί να επηρεάσει το σώμα μας: και αυτό δεν εξαρτάται από την τεχνολογία, αλλά από τον τρόπο της κοινωνικής της εγγραφής.

Η εμπύηση στον κυβερνοχώρο μπορεί να εντείνει τη σωματική μας εμπειρία, όπως νέος αισθησιασμός, νέο σώμα με περισσότερα όργανα και δεξιότητες ακόμα και νέα σεξουαλικά φύλα. Στην τέχνη και την ψυχαγωγία, με τη δημιουργία ρεαλιστικών χαρακτήρων στα διαδικτυακά παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας μπορούμε μέσω του εικονικού μας σώματος να βιώσουμε επικίνδυνες περιπέτειες και να διασκεδάσουμε. Στην εκπαίδευση, μέσα από τα εικονικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα μπορούμε να επικοινωνήσουμε με ανθρώπους που βρίσκονται μακριά μας, να συνεργαστούμε, να εξερευνήσουμε και να μάθουμε για μια θεματική με άμεσο πειραματισμό, ειδικά σε περιπτώσεις που το αντικείμενο δεν είναι προσβάσιμο στην πραγματικότητα. Τέλος στην ιατρική, κατάλληλα διαμορφωμένα εικονικά περιβάλλοντα μπορεί να συμβάλουν στη θεραπεία ατόμων που πάσχουν από νευρωτική ανορεξία ή βουλιμία, διατροφικές διαταραχές που συνεπάγονται διαστρέβλωση της σωματικής αυτό-εικόνας των ασθενών ή ακόμη να ξαναρχίσουν το αίσθημα της κίνησης σε άτομα με αναπηρίες, δίνοντάς τους την ψευδαίσθηση ενός αρτιμελούς σώματος, συμβάλλοντας έτσι στη θεραπεία αποκατάστασης της υγείας τους.

Όμως όλες αυτές οι δυνατότητες που έχει το εικονικό μας σώμα και κατ' επέκταση εμείς οι ίδιοι μέσα στον κυβερνοχώρο, ίσως μας δημιουργούν την αίσθηση-ψευδαίσθηση ότι εμείς έχουμε τον έλεγχο του φυσικού μας σώματος. Πρέπει να σκεφτόμαστε ότι η πλήρης εμπύηση στον κυβερνοχώρο δίνει και τη δυνατότητα σε αυτόν, που χειρίζεται τον υπολογιστή που δημιουργεί το περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας, κυριολεκτικά να κλέψει το εικονικό μας σώμα και να μας στερήσει τον έλεγχο του. Η προσωπική μας εμπειρία μπορεί να κλαπεί και να χειραγωγηθεί, αφού ρυθμίζεται από κάποιον «Άλλο» που ελέγχει το δίκτυο των υπολογιστών. Αφού ο υπολογιστής συντονίζει τη σχέση μεταξύ του μυαλού μου και της κίνησης για παράδειγμα των χεριών του εικονικού μου σώματος (αυτό που έχω ως εμπειρία κίνησης στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας), μπορεί ο υπολογιστής να διαταράξει τον συντονισμό μεταξύ του μυαλού μου και της σωματικής μου αυτο-εμπειρίας, όταν το σήμα του μυαλού μου να σηκώσω το χέρι μου αναστέλλεται ή ακόμα και εξουδετερώνεται από τον υπολογιστή στο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας. Με αυτόν τον τρόπο υπονομεύεται η πιο θεμελιώδης εμπειρία του σώματος ότι είναι δικό μου. Στον κυβερνοχώρο, η δυνατότητα να «φορτώσουμε» συνείδηση σε ένα υπολογιστή, απελευθερώνει τους ανθρώπους από το σώμα τους, αλλά απελευθερώνει επίσης και τις μηχανές από τους ανθρώπους.

Η ταινία Matrix σηματοδοτεί τους ανταγωνισμούς της υστερο-καπιταλιστικής κοινωνικής μας εμπειρίας, ανταγωνισμούς που σχετίζονται με βασικά οντολογικά

⁵⁴ Συνεντεύξεις των Larry & Andy Wachowski στο περιοδικό TIME 19-4-1999, στην εφημερίδα Guardian 7-2-1997 και στο Press Book της ταινίας Matrix. Απόδοση Μπάμπας Δημήτρης, <http://users.forthnet.gr/the/dimpa/cinephilia/hollyw/matrix.htm>.

Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

ζευγάρια όπως είναι: πραγματικότητα και πόνος, ελευθερία και σύστημα. Πραγματικότητα που διαταράσσει τη βασιλεία της αρχής της ευχαρίστησης και ελευθερία που είναι δυνατή μόνο μέσα στο σύστημα και η οποία δυσχεραίνει την πλήρη ανάπτυξη του συστήματος.

Οι αδελφοί Wachowski πετυχαίνουν τελικά να στροβιλίσουν τη σκέψη μας γύρω από ζητήματα γνωσιοθεωρίας και υπαρξισμού, ενώ οι ίδιοι φαίνεται να διολισθαίνουν σταδιακά προς το σολιψισμό: τίποτα δεν υπάρχει πέρα και έξω από τη νόηση και αυτό που μπορούμε να γνωρίζουμε με σιγουριά δεν είναι παρά ότι έχει σχέση με την προσωπική μας συνείδηση.

Η ταινία δεν επιδιώκει να οδηγήσει τη φαντασία μας στο μη πραγματικό. Άμεσα επηρεασμένη από την εξέλιξη της τεχνολογίας, θέτει απλά μια νέα «πραγματικότητα», την εικονική πραγματικότητα, μέσα στο υπάρχον πραγματικό, αποτυπώνοντας τις νέες οπτικές των αξιών και των φαντασιακών αναζητήσεων των δημιουργών, αλλά και ολόκληρης της κοινωνίας. Σε αυτές τις αναζητήσεις το εικονικό σώμα (η εικόνα του εικονικού σώματος) που προβάλλεται, φαίνεται να είναι τελικά μια ψυχαναλυτική εμπειρία της σημερινής εικόνας του σώματος, όπως τη διαμορφώνουν οι εξελίξεις των επιστημονικών και τεχνολογικών δεδομένων στη σύγχρονη ψηφιακή διαδικτυακή εποχή.

Βιβλιογραφία

- Adorno, Theodor, W.**, *Metaphysics Concept and Problems*, New York, Stanford University Press, 2000
- Baudrillard, Jean** (1981). *Simulacra and Simulation*, μτφρ. Sheila Glaser, Michigan: University of Michigan Press, 1994
- Clover, Joshua**, *The Matrix*, Λονδίνο: British Film Institute
- Debord, Guy**, Έκθεση περί της κατασκευής καταστάσεων, *Ελεύθερος Τύπος*, 1998
- Ellis, Stephen., R.**, *Virtual Environments and Advanced Interface Design*, New York, Oxford University Press, 1995
- Heim, Michael**, *THE METAPHYSICS OF VIRTUAL REALITY*, New York, Oxford University Press, 1993
- Huxley, Aldous**, (1931), *Brave new world*, Νέα Υόρκη: Harpercollins Publishers, 2006
- Freud, Sigmund**, *Νέες Εισαγωγικές Διαλέξεις για την Ψυχανάλυση*, μτφρ. Κ. Τρικεριώτη, Αθήνα: Επίκουρος, 1933
- Κιούσης, Παναγιώτης**, Το Μάτριξ η φιλοσοφία, και τα συμπτώματα του sequel, *Electridea*, 11/2003
- Κονδύλης, Παναγιώτης**, *Η παρακμή του Αστικού Καπιταλισμού: Από τη Μοντέρνα στη Μεταμοντέρνα Εποχή και από το Φιλελευθερισμό στη Μαζική Δημοκρατία*, Αθήνα : Θεμέλιο, 1991
- Κουλούρη, Χριστίνα**, Κινηματογράφος και ιστορία, *ΤΟ ΒΗΜΑ*, 22/04/2001.
- Ρηγοπούλου, Π.**, *Το Σώμα Ικεσία και Απειλή*, Αθήνα: Πλέθρον, 2003
- Slater, M., A. Steed and M., Usoh**, The Virtual Treadmill: A Naturalistic Method for Navigation in Immersive Virtual Environments, First Eurographics Workshop on Virtual Environments, ed. By M. Goebel, *Polytechnical University of Catalonia*, 9/1993

Το σώμα και η αναπαράσταση του στην ταινία
«The Matrix» (Larry & Andy Wachowski, 1999)
Δημιουργός: Χριστίνα Οικονόμου (xrisoik@sch.gr)

Σεπτέμβρης του 2010

Διαδίκτυογραφία

<http://bodyart.com/glinks/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_intelligence
<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberspace>
http://en.wikipedia.org/wiki/David_Cronenberg
http://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Lacan
<http://en.wikipedia.org/wiki/Neuroscience>
http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality
<http://enc.tfode.com/Derealize>
http://epapsy.blogspot.com/2007/07/blog-post_19.html (Παπαδάκη Κ., Φροϋδική Θεωρία
Ενστίκτων και Ορμές Θανάτου, *Εταιρεία Περιφερειακής Ανάπτυξης και Ψυχικής
Υγείας*)
<http://secondlife.com/>
<http://users.forthnet.gr/the/dimpa/cinephilia/hollyw/matrix.htm> (Συνεντεύξεις των Larry
& Andy Wachowski στο περιοδικό TIME 19-4-1999, στην εφημερίδα Guardian
7-2-1997 και στο Press Book της ταινίας Matrix. Απόδοση Δημήτρης Μπάμπας,
Larry & Andy Wachowski: MATRIX, ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ, ΘΕΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ)
<http://www.altfactor.ath.cx/library/stuff/orismoi.html> (Κωνσταντίνος Διακουμάνος (μτφ.),
Ορισμοί για την επιστημονική φαντασία)
<http://www.cg.tuwien.ac.at> (Tomasz Mazuryk, Michael Gervautz, Virtual reality,
History, Applications, Technology and Future)
<http://www.cs.ucl.ac.uk/staff/M.Slater>
<http://reocities.com/SiliconValley/lab/1643/vr.html> (N. Γιάννη, Εικονική
πραγματικότητα, *ReoCities*)
<http://www.inpsy.gr/Articles/Kleopas.htm> (Κλεώπας, Ιάκωβος, Η μεταβίβαση και η
μεταβατική πραγματικότητα: ένα πεδίο αντίστιξης ψυχανάλυσης και των
νευροεπιστημών, *Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας Παιδιών και Ενηλίκων*)
<http://www.inpsy.gr/Articles/RENIK%20Freud's%20Thanatos%20GR.htm>
<http://www.lacan.com/matrix.html> (Slavoj Zizek, THE MATRIX: THE TRUTH OF THE
EXAGGERATIONS)
<http://www.livepedia.gr/> (Τηλεμεταφορά)
<http://www.oodegr.com/oode/genesis/adam2.htm> (Κείμενο: Ν.Μ., Η πτώση των
πρωτοπλάστων από τη θεία κατάπαυση, *Ορθόδοξη Ομάδα Δογματικής Έρευνας*)

Φιλμογραφία

The Matrix (1999)

Σκηνοθεσία: Larry & Andy Wachowski

Σενάριο: Larry & Andy Wachowski

Ηθοποιοί:

Keanu Reeves: Neo

Laurence Fishburne: Morpheus

Carrie-Anne Moss: Trinity

Hugo Weaving: Agent Smith

Gloria Foster: Oracle

Joe Pantoliano: Cypher

Matt Doran: Mouse

Julian Arahanga: Apoc

Belinda McClory: Switch

Anthony Ray Parker: Dozer

Paul Goddard: Agent Brown

Robert Taylor: Agent Jones



Larry & Andy Wachowski