



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

Π.Μ.Σ.: ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΣΗΜΕΙΩΤΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Το είδος της επιστημονικής φαντασίας στον κινηματογράφο τον 21^ο αιώνα.
Θέματα, αναπαραστάσεις, ιδεολογίες.»**

της

Στεφανοπούλου Ευδοκία

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Κακλαμανίδου Μπέτυ, Επίκουρη Καθηγήτρια ΑΠΘ.
Εξεταστές: Κυρίδης Αργύρης, Καθηγητής ΑΠΘ., Φωτόπουλος Νίκος, Επίκουρος
Καθηγητής ΠΤΝ/ΠΔΜ.

Θεσσαλονίκη, Ιούνιος 2016

Copyright © Στεφανοπούλου Ευδοκία, 2015.

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα. Οι απόψεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτό το έγγραφο εκφράζουν τον συγγραφέα και μόνο.

Όνοματεπώνυμο: Στεφανοπούλου Ευδοκία

A.E.M.:382

Ηλεκτρονική διεύθυνση: evstefan@yahoo.gr

Έτος εισαγωγής: 2015-2016

Κατεύθυνση: Σημειωτική και Επικοινωνία

Τίτλος διπλωματικής εργασίας: «Το είδος της επιστημονικής φαντασίας στον κινηματογράφο τον 21^ο αιώνα. Θέματα, αναπαραστάσεις, ιδεολογίες»

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η παρούσα εργασία δεν αποτελεί προϊόν λογοκλοπής, είναι προϊόν αυστηρά προσωπικής εργασίας, η βιβλιογραφία και οι πηγές που έχω χρησιμοποιήσει, έχουν δηλωθεί κατάλληλα με παραπομπές και αναφορές. Τα σημεία όπου έχω χρησιμοποιήσει ιδέες, κείμενο ή/και πηγές άλλων συγγραφέων, αναφέρονται ευδιάκριτα στο κείμενο με την κατάλληλη παραπομπή και η σχετική αναφορά περιλαμβάνεται στο τμήμα των βιβλιογραφικών αναφορών με πλήρη περιγραφή. Επισημαίνεται πως η συγκεκριμένη επιλογή βοηθά στον περιορισμό της λογοκλοπής διασφαλίζοντας έτσι τη συγγραφέα.

Ημερομηνία: 3/5/2016

Η δηλούσα

Στεφανοπούλου Ευδοκία

Πίνακας Περιεχομένων

Περίληψη.....	6
1. Εισαγωγή.....	6
2. Θεωρητικό πλαίσιο	11
3. Μεθοδολογία.....	13
3.1. Το corpus των ταινιών	13
3.2 Ερευνητικές υποθέσεις/ερωτήματα.....	14
3.3 Μέθοδος ανάλυσης των ταινιών.....	15
4. Ορισμοί του είδους.....	17
5. Μια σύντομη ιστορία της επιστημονικής φαντασίας	22
6. Θεματικοί κύκλοι της ΕΦ από το 2009 έως 2014.....	34
7.1 Ανάλυση της ταινίας <i>Avatar</i> (2009)	39
7.2. Ανάλυση της ταινίας <i>Inception</i> (2010).....	49
7.3 Ανάλυση της ταινίας <i>The Hunger Games</i> (2012).....	59
7.4 Ανάλυση της ταινίας <i>Gravity</i> (2013).....	68
8. Διαπιστώσεις	78
9. Συνολικές Διαπιστώσεις και πρόταση για έναν ορισμό του είδους.	87
10. Παρατηρήσεις/ Συζήτηση	90
BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	93

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

1. Πίνακας 1. Αφηγηματικοί ρόλοι (σελ. 66)
2. Πίνακας 2. Χαρακτήρες (σελ 69)
3. Πίνακας 3. Ισοτοπίες (σελ 72)

Περίληψη

Το είδος της επιστημονικής φαντασίας (ΕΦ) στον κινηματογράφο είναι τόσο παλιό όσο και το ίδιο το μέσο. Παρά όμως τη πληθώρα ταινιών ΕΦ, μέχρι πρόσφατα η κριτική προσέγγισή του είδους ήταν πολύ σπάνια και υπήρχαν μόνο μεμονωμένες μελέτες ταινιών. Αυτό οφείλεται εν μέρει, στα ασαφή και ρευστά του όρια και στη σύγκλισή του με άλλα συγγενικά είδη όπως οι ταινίες τρόμου (horror films) και οι ταινίες φαντασίας (fantasy films). Η παρούσα εργασία θα μελετήσει το είδος της ΕΦ στον αμερικάνικο κινηματογράφο τον 21^ο αιώνα. Το θεωρητικό πλαίσιο που θα χρησιμοποιηθεί είναι η θεωρία των ειδών στον κινηματογράφο και συγκεκριμένα οι θεωρίες του Rick Altman (1999) και Steave Neale (1995). Οι ταινίες που θα αναλυθούν είναι το *Avatar* (2009), *Inception* (2010), *The Hunger Games* (2012) και *Gravity* (2013). Για την ανάλυση των ταινιών θα χρησιμοποιηθεί η σημειωτική μέθοδος, δηλαδή οι ταινίες θα μελετηθούν με βάση τους επιμέρους κώδικές τους όπως την αφήγηση, χαρακτήρες, σκηνογραφία, οπτικά εφέ, χρώμα, κινηματογράφιση, σκηνοθεσία, μοντάζ, ήχος. Επιπλέον χρησιμοποιείται η έννοια της ισοτοπίας του Greimas για να εντοπιστούν οι κύριοι θεματικοί πυρήνες των ταινιών και τέλος χρησιμοποιείται η αφηγηματική γραμματική του Greimas για να εντοπιστεί η αφηγηματική λειτουργία των ταινιών. Η έρευνα αναδεικνύει ως βασικό θεματικό πυρήνα του είδους την αμφίσημη σχέση του ανθρώπου με το τεχνολογικό/φυσικό ή οποιοδήποτε άλλο χώρο που τον περιβάλλει και ως κύρια αφηγηματική λειτουργία τη μάχη του ανθρώπου εντός αυτού του χώρου. Τέλος, υπογραμμίζεται ο κομβικός ρόλος των οπτικών εφέ για τη διαμόρφωση του είδους.

Λέξεις-κλειδιά: επιστημονική φαντασία, κινηματογραφικά είδη, σημειωτική ανάλυση

1. Εισαγωγή

Η επιστημονική φαντασία (εφεξής ΕΦ) στον κινηματογράφο είναι τόσο παλιά όσο και το ίδιο το μέσο. Οι απαρχές του κινηματογραφικού μέσου χαρακτηρίζονται από μια πληθώρα ταινιών μικρής διάρκειας- οι επονομαζόμενες σκηνές τρικ- που

απεικονίζουν επιστήμονες και τεχνολογικές ανακαλύψεις, ταξίδια σε αχαρτογράφητες περιοχές και φουτουριστικά μέσα μεταφοράς. Η απεικόνιση αυτών των θαυμαστών ιστοριών ευνοήθηκε από την ίδια την φύση του μέσου, την ίδια την κινηματογραφική τεχνολογία που με τα «μαγικά» της τρικ μπορούσε να καταστήσει ορατές τις πιο απίθανες φαντασίες. Έτσι, η σχέση ανάμεσα στην τεχνολογία που απεικονίζεται στις ταινίες, ως μέρος του φανταστικού τους κόσμου, με την ίδια την κινηματογραφική τεχνολογία, που τις υλοποιεί και τις οπτικοποιεί καθιερώθηκε εξ'αρχής ως ένα αναπόσπαστο και κομβικό στοιχείο του είδους και ως μέρος του διαλόγου του με το ίδιο το μέσο, αλλά και την εκάστοτε κοινωνικοπολιτική περίοδο στην οποία εντάσσεται. Η Annete Kuhn (1990a) τονίζει αυτή τη κεντρική σχέση του είδους με την τεχνολογία του μέσου, δηλαδή την παραγωγή ταινιών ΕΦ ως τρόπο επίδειξης των κινηματογραφικών δυνατοτήτων και εξελίξεων και αναφέρει ότι η ΕΦ είναι το πιο κινηματογραφικό είδος καθώς το μέσο είναι όντως το μήνυμα. Αυτή η σχέση είναι λοιπόν κεντρική από την πρώτη έκφραση του είδους, ως την καθιέρωση του ως αναγνωρισμένο είδος την δεκαετία του 1950- όπου βέβαια αποτελούσε ακόμη ένα περιθωριακό ή εξειδικευμένο είδος που απευθύνονταν σε περιορισμένο, νεανικό και συνήθως ανδρικό κοινό- και ως τη σημερινή ευρεία αποδοχή του σε παγκόσμιο επίπεδο.

Όπως όλα τα είδη, η ΕΦ είναι μια πολιτισμική κατασκευή που είναι ρευστή, ασταθής και επηρεάζεται από τις αλλαγές στο κοινωνικοοικονομικό και πολιτισμικό τοπίο της κάθε εποχής, αλλά και από τις αλλαγές και εξελίξεις της ίδιας της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Μέσα στη πάροδο του χρόνου, η ΕΦ καταγράφει τα αφηγήματα που διέπουν την τεχνοκοινωνική σφαίρα κάθε εποχής, τις υπαρκτές αλλά και τις υποθετικές τεχνολογικές ανακαλύψεις, αλλά και τους φόβους, τις αγωνίες και τις επιθυμίες των ανθρώπων για τη ραγδαία, ελκυστική αλλά παράλληλα τρομακτική και συχνά ακατανόητη τεχνολογική εξέλιξη της ανθρωπότητας. Αν το ίδιο το κινηματογραφικό μέσο είναι προϊόν της βιομηχανικής επανάστασης και του μοντέρνου κόσμου της μηχανής, τότε το είδος της ΕΦ είναι η αποτύπωση των αγωνιών και επιθυμιών του ανθρώπου σε αυτό το νέο, θαυμαστά τεχνολογικό κόσμο. Τα θέματα που καταγράφονται διαχρονικά στην ΕΦ υπόκεινται σε συνεχείς αλλαγές και αποτυπώνουν τις μεταβαλλόμενες στάσεις και απόψεις των κοινωνιών για την επιστημονική γνώση

κάθε εποχής και για τη σχέση του ανθρώπου με τα προϊόντα της τεχνολογίας και της επιστήμης και καταγράφουν την ανάγκη για τον προσδιορισμό της ίδιας της έννοιας του ανθρώπου σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο τεχνολογικά και κοινωνικά τοπίο.

Οι ταινίες ΕΦ είναι βέβαια και εμπορικά προϊόντα και συνεπώς το είδος καθορίζεται από τις επιταγές της κινηματογραφικής βιομηχανίας, από την προσπάθειά της να παράγει κερδοφόρα προϊόντα, να προκαλεί και να ανανεώνει συνεχώς το ενδιαφέρον του/της θεατή, να ανταγωνίζεται και να διαφοροποιείται από τις άλλες οπτικοακουστικές τεχνολογίες, όπως τα videogames ή τα ιδιαίτερα εξελιγμένα πλέον συστήματα οικιακής διασκέδασης (home entertainment). Σε αυτό το ανταγωνιστικό τοπίο η ΕΦ αποτελεί ένα μάλλον ευνοούμενο είδος, καθώς, όπως αναφέρθηκε, ένα καίριο συστατικό της είναι η ίδια η επίδειξη της κινηματογραφικής τεχνολογίας και αποτελεί ένα πρόσφορο έδαφος για τη χρήση των τελευταίων οπτικών εφέ και για την εφεύρεση ή επανευρέωση νέων τεχνολογιών αισθητηριακής εμπειρίας (όπως 3D κινηματογράφηση).

Μέσα από αυτή τη προσαρμοστικότητα και ελαστικότητα του είδους, μέσα από τα συνεχή δάνεια και επιρροές από άλλα είδη και καλλιτεχνικές εκφράσεις, μέσα από τη αισθητική και θεματική ανανέωσή του και από το διαρκή διάλογο με το ιστορικό και κοινωνικό συγκείμενο, το είδος αποδείχτηκε εξαιρετικά ανθεκτικό και πλέον αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή κινηματογραφικά είδη. Αυτή η απήχηση του αποτυπώνεται όχι μόνο στον αριθμό των εισιτηρίων και το παγκόσμιο τζίρο των ταινιών ΕΦ, αλλά και στις συνεχιζόμενες συζητήσεις του κοινού για τις αγαπημένες του ταινίες ΕΦ σε φόρουμ και διαδικτυακούς τόπους, σε συνέδρια και περιοδικά, δηλαδή στον τρόπο που οι ταινίες αυτές γίνονται μέρος της ευρύτερης κουλτούρας και του πολιτισμικού κεφαλαίου. Αυτή η δημοφιλία του είδους το εντάσσει ως μέρος του zeitgeist, του πνεύματος της εποχής που καταγράφει τις δονήσεις και τις τάσεις του κοινωνικοπολιτικού γίνεσθαι και αποτελεί ένα είδος «πολιτισμικού βαρόμετρου» (Geoff King & Tanya Krzywinska, 2001:1).

Το εύρος της θεματολογίας και των αισθητικών εκφράσεων της ΕΦ περιλαμβάνει τόσο διαφορετικά παραδείγματα, όπως τις ταινίες με Πλάσματα (Creature Feature) της δεκαετίας 1950 (πχ *Godzilla, King of the Monsters*, 1956), ταινίες με καταγιστική δράση

που αφηγούνται ιστορίες υπερηρώων από τις σελίδες των κόμικς, όπως οι *Avengers* (2012), έως ταινίες που χαρακτηρίζονται από ποιητικούς και φιλοσοφικούς στοχασμούς όπως το *2001: A Space Odyssey* (1968) ή ταινίες που προσφέρουν μια οξεία κοινωνική κριτική όπως το *District 9* (2009). Αυτή ακριβώς η ποικιλία, το εύρος της θεματολογίας και οι μεγάλες αποκλίσεις στην αισθητική έκφραση, το ύφος και τον τόνο που μπορούν να πάρουν οι ταινίες του είδους, προκαλεί συχνά μια αμηχανία στην κριτική του μελέτη, καθώς τα ρευστά και ασαφή του όρια δεν ευνοούν στον συστηματικό προσδιορισμό του. Ωστόσο, αυτός δεν ήταν ο μόνος λόγος για την απουσία, μέχρι πρόσφατα, μιας κριτικής συζήτησης για το είδος.

Η μελέτη της ΕΦ ως κινηματογραφικό είδος από την ακαδημαϊκή κοινότητα παρέμεινε για δεκαετίες ελλιπής, καθώς το είδος συχνά περιφρονήθηκε ως παιδιάστικο, νεανικό, επιφανειακό και είχε συνδεθεί με ταινίες που θεωρούνταν ανάξιες μιας κριτικής συζήτησης, όπως τα *b-movies* της δεκαετίας του 1950 (Kuhn, 1990a. Keith M. Johnston, 2011). Μιά από τις πρώτες συστηματικές μελέτες του είδους έγινε από την Vivian Sobchack το 1980. Η Sobchack μελέτησε την ΕΦ στον αμερικάνικο κινηματογράφο τη περίοδο 1950-1975, κατέγραψε τις οπτικές και αφηγηματικές συμβάσεις του είδους και προσπάθησε να το προσδιορίσει και να αναδείξει τη σημαντικότητα ακόμα και των πιο «περιθωριακών» ταινιών του. Παρόλο που η κυκλοφορία της ταινίας *2001: A Space Odyssey* το 1968 θεωρείται ορόσημο για την αλλαγή της αντίληψης του κοινού και των κριτικών για το είδος, καθώς αποτέλεσε μια «ενήλικη» στροφή, ωστόσο η ενασχόληση της ακαδημαϊκής κοινότητας με αυτό εκκίνησε ουσιαστικά από την κυκλοφορία των ταινιών- κλειδιά για το είδος όπως *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982) και *Terminator* (1984, 1991). Αυτές οι ταινίες προκάλεσαν μεγάλο ενδιαφέρον και ακαδημαϊκές αναλύσεις, καθώς ερμηνεύθηκαν ως κείμενα που πραγματεύονται ζητήματα ταυτότητας, φύλου και απεικονίζουν την μεταμοντέρνα συνθήκη ύπαρξης, θέματα που εκείνη τη περίοδο βρισκόταν στο επίκεντρο της κινηματογραφικής θεωρίας. Ωστόσο παρόλο που μεμονωμένες ταινίες ΕΦ γνώρισαν μεγάλη αποδοχή και αναλύθηκαν εκτενώς, η προσέγγιση της ΕΦ ως είδος εξακολουθούσε να είναι περιορισμένη (Kuhn, 1990a). Το είδος μελετήθηκε κυρίως υπό το πρίσμα των θεωριών του φεμινισμού, της ψυχανάλυσης και ιδίως του μεταμοντερνισμού, ο οποίος θεωρήθηκε ιδανικός για την προσέγγιση των

ταινιών ΕΦ και για την ερμηνεία του κόσμου που αποτύπωναν (J. P. Tellote, 2001). Μέσα στις επόμενες δεκαετίες μέχρι και τη δεκαετία του 2010, έχουν γίνει πιο συστηματικές προσπάθειες για την καταγραφή και τον ορισμό του είδους, με την συνεισφορά κριτικών συζητήσεων από συγγραφείς όπως οι Annete Kuhn, J. P. Tellote, Scott Bukatman, Geoff King, Constance Penley, Barbara Creed, Christine Cornea. Παραμένει βέβαια κοινός τόπος η δυσκολία για τον ακριβή προσδιορισμό των ορίων του, της θεματολογίας και των αισθητικών και φορμαλιστικών του στοιχείων και υπογραμμίζεται η συνεχής τάση της ΕΦ να ξεφεύγει από τα όρια και να επανεφευρίσκει το «εαυτό» της.

Σε αυτή τη συνεχιζόμενη συζήτηση επιδιώκει να συμβάλλει και η παρούσα εργασία, η οποία εξετάζει την ΕΦ έτσι όπως διαμορφώνεται τον 21^ο αιώνα, μέσα από τη σημειωτική ανάλυση συγκεκριμένων φιλικών κειμένων που διανεμήθηκαν τη χρονική περίοδο 2009 - 2014. Οι λόγοι επιλογής της συγκεκριμένης περιόδου αναλύονται στο υποκεφάλαιο για το corpus των ταινιών. Ο σκοπός της εργασίας είναι να προσδιορίσει τι είναι αυτό που καθιστά τις ταινίες ως ΕΦ, να ανιχνεύσει κοινά αφηγηματικά, θεματικά και στιλιστικά στοιχεία και να αποτυπώσει έτσι έναν ορισμό για το είδος. Παράλληλα, μέσα από τη μελέτη των συγκεκριμένων ταινιών καταγράφονται οι ιδεολογίες, οι λόγοι και οι αναπαραστάσεις για ζητήματα φύλου, τάξης, φυλής και εθνικότητας που πραγματεύονται τα φιλικά κείμενα και καταγράφονται οι λόγοι που παράγει το είδος αυτή τη περίοδο.

Η δομή της εργασίας είναι η εξής: στο επόμενο κεφάλαιο, περιγράφεται το θεωρητικό πλαίσιο εντός του οποίου θα αναπτυχθεί η εργασία, το οποίο είναι η θεωρία των ειδών στον κινηματογράφο. Στο τρίτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το corpus των ταινιών προς εξέταση, οι ερευνητικές υποθέσεις/ερωτήματα από τις οποίες εκκινεί η εργασία καθώς και η μεθοδολογία που εφαρμόστηκε για την ανάλυση των ταινιών. Στο τέταρτο κεφάλαιο, καταγράφονται διάφοροι λογοτεχνικοί και κινηματογραφικοί ορισμοί του είδους. Στο πέμπτο κεφάλαιο, γίνεται μια σύντομη ιστορική επισκόπηση του είδους της ΕΦ από τη λογοτεχνική του εμφάνιση μέχρι τα πιο πρόσφατα κινηματογραφικά παραδείγματα. Στο έκτο κεφάλαιο, γίνεται η ταξινόμηση του corpus των ταινιών σε θεματικούς κύκλους και η τελική επιλογή των τεσσάρων ταινιών που θα αναλυθούν. Στο

έβδομο κεφάλαιο, γίνεται η συστηματική ανάλυση των ταινιών. Στο όγδοο κεφάλαιο, καταγράφονται κάποιες διαπιστώσεις από τη συγκριτική ανάλυση των ταινιών. Στο ένατο κεφάλαιο αποτυπώνονται κάποιες συνολικές διαπιστώσεις και ο ορισμός μου για το είδος και στο δέκατο, γίνεται σύνοψη των σημαντικότερων συμπερασμάτων και συζήτηση για ενδεχόμενους περιορισμούς της έρευνας και το τι θα μπορούσε να γίνει μελλοντικά.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

Το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας είναι η θεωρία των ειδών στον κινηματογράφο και συγκεκριμένα οι θεωρίες του Rick Altman (1999) και του Steave Neale (1995). Ο Altman (1999) καταλήγει σε μια σημασιολογική/συντακτική προσέγγιση ως τον πληρέστερο τρόπο χαρτογράφησης και μελέτης του είδους. Αναφέρει ότι η σημασιολογική προσέγγιση μελετάει τα σημασιολογικά στοιχεία που υπάρχουν σε κάθε είδος, δηλαδή τα μεμονωμένα στοιχεία που συνθέτουν μια ταινία όπως οι τοποθεσίες, τα σκηνικά, οι χαρακτήρες, το φροντιστηριακό υλικό. Συνεπώς, η ένταξη σε ένα είδος εξαρτάται από την ύπαρξη συγκεκριμένων στοιχείων σε κάθε ταινία (για παράδειγμα τα western εμφανίζουν το στοιχείο του άγριου τοπίου της Αμερικάνικης Δύσης ή το χαρακτήρα του μοναχικού καβαλάρη). Αντιθέτως, η συντακτική προσέγγιση μελετάει πώς αυτά τα στοιχεία συμπλέκονται σε ενιαία σύνολα, σε δομές που παράγουν τη σύνταξη της κάθε ταινίας (πχ το western περιγράφει την αμφιταλάντευση του κεντρικού ήρωα μεταξύ του πολιτισμένου κόσμου και της άγριας και αδάμαστης φύσης). Ο Altman προτείνει ότι οι δύο προσεγγίσεις είναι συμπληρωματικές και ότι το είδος διαμορφώνεται από την αλληλεπίδραση τόσο των σημασιολογικών όσο και συντακτικών στοιχείων. Έτσι, τα είδη σχηματίζονται από μια αμφίδρομη διαδικασία, όταν ένα σύνολο σημασιολογικών στοιχείων παγιώνεται σε μια σταθερή και συμπαγή δομή ή όταν μια διαμορφωμένη δομή εμπλουτίζεται με καινούρια συστατικά στοιχεία.

Μια άλλη σημαντική παράμετρος στη θεωρία του Altman, είναι η κοινωνικά κατασκευασμένη φύση του είδους που μεταβάλλεται μέσα στον χρόνο. Σε αντίθεση με τη στατική, συγχρονική μελέτη των ειδών ή την ουσιοκρατική προσέγγιση τους, ο

Altman προτείνει την ιστορική, διαχρονική μελέτη των ειδών, ως κοινωνικά κατασκευασμένες κατηγορίες που διαμορφώνονται και τροποποιούνται με το πέρασμα του χρόνου. Τέλος, ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο είναι η αλληλεπίδραση των επιθυμιών του κοινού, αλλά και των οικονομικών επιταγών της κινηματογραφικής βιομηχανίας στη διαμόρφωση των ειδών. Έτσι, από τη μια πλευρά έχουμε την τελετουργική προσέγγιση, δηλαδή τη θεωρία ότι τα είδη διαμορφώνονται από τις επιθυμίες του κοινού. Από την άλλη, η ιδεολογική προσέγγιση υποστηρίζει ότι τα είδη δεν διαμορφώνονται τόσο από τις επιθυμίες του κοινού, το οποίο είναι σχετικά ανίσχυρο, όσο από τα οικονομικά συμφέροντα της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Ο Altman προτείνει μια συμβιβαστική λύση, όπου τα είδη είναι ένα προϊόν αλληλεπίδρασης και διαλόγου μεταξύ των επιθυμιών του κοινού και των οικονομικών προσταγών της κινηματογραφικής βιομηχανίας.

Η άλλη σημαντική συμβολή στη θεωρία του κινηματογραφικού είδους είναι από τον Steave Neale (1995), ο οποίος και εκείνος υποστηρίζει ότι τα είδη δεν είναι απλά ένα σώμα ταινιών, αλλά καθορίζονται από την αλληλεπίδραση των φιλικών κειμένων από τα συστήματα προσδοκίας των θεατών. Ο Neale θέτει ως κεντρικό σημείο στη διαμόρφωση του είδους τον ρόλο του/της θεατή και τα συστήματα προσδοκίας του. Τα συστήματα προσδοκίας με τα οποία οι θεατές μπορούν να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν τα στοιχεία που βλέπουν στην οθόνη, καθορίζονται από δύο είδη αληθοφάνειας, τα οποία ο Neale δανείζεται από τη θεωρία του Tzvetan Todorov. Η γενική (generic) αληθοφάνεια περιλαμβάνει τις συμβάσεις και τους κανόνες που διέπουν ένα είδος, π.χ. σε ένα musical, είναι πολύ πιθανό οι χαρακτήρες να τραγουδούν και να χορεύουν. Η πολιτισμική αληθοφάνεια στηρίζεται σε απόψεις της κοινής γνώμης ή σε απόψεις και θεωρήσεις που είναι κοινώς γνωστές, πχ οι άνθρωποι συνήθως δεν τραγουδούν ούτε χορεύουν ξαφνικά στη μέση του δρόμου. Αυτά που θεωρούνται ως πιο «σοβαρά» είδη είναι αυτά που χαρακτηρίζονται από τη πολιτισμική αληθοφάνεια. Ωστόσο, η γενική αληθοφάνεια συχνά ενσωματώνεται στην πολιτισμική και τελικά εντάσσεται στην κοινή γνώμη. Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο στη διαμόρφωση του είδους είναι ο θεσμικός λόγος που κυκλοφορεί γύρω από κάθε ταινία. Ο θεσμικός λόγος αποτελείται από το υλικό που χρησιμοποιεί η κινηματογραφική βιομηχανία (π.χ. αφίσες,

trailer, φωτογραφίες, κριτικές) για να επισημάνει το είδος της ταινίας και να κατασκευάσει την αφηγηματική της εικόνα. Με αυτόν το τρόπο συντελείται μια διακειμενική αναμετάδοση που όχι μόνο βοηθάει στη διακίνηση των αφηγηματικών εικόνων για κάθε ταινία, αλλά παρέχει και ένα σύνολο όρων και προσδοκιών που χαρακτηρίζουν το είδος στο σύνολό του. Έτσι τα είδη καθορίζονται, όχι μόνο από τα κειμενικά χαρακτηριστικά των ταινιών, αλλά και από την αλληλεπίδραση των συστημάτων προσδοκίας των θεατών με τους θεσμικούς λόγους της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Τέλος ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο που εισάγει η θεωρία του Neale, είναι ότι τα είδη εκτός από στοιχεία επανάληψης χαρακτηρίζονται και από στοιχεία διαφοροποίησης, αλλαγής και απόκλισης. Τόσο το σώμα των ταινιών που συνιστούν ένα είδος, όσο και τα συστήματα προσδοκίας συνεχώς επεκτείνονται και μεταβάλλονται στο πέρασμα του χρόνου, καθώς τα είδη δεν στηρίζονται μόνο στην επανάληψη, αλλά και στην επαναδιαπραγμάτευση, τη μεταβολή και την παραλλαγή των στοιχείων του, που αποτυπώνει την προσαρμογή και την ενδεχόμενη εξέλιξη των ειδών στο πέρασμα του χρόνου.

Αυτές οι δύο θεωρίες θα αποτελέσουν τα βασικά θεωρητικά πλαίσια εντός του οποίου θα κινηθεί η εργασία. Τόσο η σημασιολογική/συντακτική προσέγγιση του Altman, όσο και η θεωρία του Neale για τη διαμόρφωση των ειδών από την αλληλεπίδραση των συστημάτων προσδοκίας με τους θεσμικούς λόγους της βιομηχανίας θα αποτελέσουν το πρίσμα υπό το οποίο θα μελετηθεί το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο και η ανάλυση των επιμέρους ταινιών θα χρησιμοποιήσει τα συμπεράσματα και τις θέσεις των παραπάνω θεωριών.

3. Μεθοδολογία

3.1. Το corpus των ταινιών

Για να μελετηθεί το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο τον 21^ο αιώνα, πρέπει να καθορισθεί το corpus των ταινιών που θα εξεταστεί. Αρχικά περιορίζεται το χρονικό διάστημα από το 2009 έως και το 2014. Η επιλογή αυτή γίνεται για να μελετηθούν οι πιο πρόσφατες παραγωγές του είδους, αλλά και για λόγους περιορισμού της έκτασης της

εργασίας. Βέβαια η επιλογή του έτους 2009 δεν είναι αυθαίρετη, αλλά έγινε με μια ιστορική οπτική, καθώς αποτελεί το χρονικό διάστημα μετά την παγκόσμια χρηματοπιστωτική κρίση του 2008 και τις κοινωνικοπολιτικές συνέπειές της και συνεπώς είναι μια ιστορική τομή που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σημείο αναφοράς.

Οι ταινίες που θα μελετηθούν είναι όλες αμερικανικές παραγωγές ή συμπαραγωγές. Ο λόγος για την επιλογή αυτή είναι αρχικά για λόγους περιορισμού της έρευνας, αλλά και γιατί ο αμερικάνικος κινηματογράφος, στο είδος της επιστημονικής φαντασίας, αποτελεί το κυρίαρχο παράδειγμα και συνεπώς το πιο αντιπροσωπευτικό (Sobchack, 1987). Ο σκοπός της εργασίας είναι να μελετήσει την κυρίαρχη τάση του είδους και όχι τις αποκλίνουσες ή εναλλακτικές εκδοχές της. Το corpus της έρευνας αποτελούν λοιπόν αμερικάνικες παραγωγές ή συμπαραγωγές που διανεμήθηκαν την περίοδο 2009-2014 και έχουν ενταχθεί στις 100 πρώτες του παγκόσμιου box office της κάθε χρονιάς. Επιπλέον, η επαλήθευση του χαρακτηρισμού μιας ταινίας ως επιστημονική φαντασία έγινε σε έναν από δύο έγκυρους διαδικτυακούς τόπους, το imdb.com ή το boxofficemojo.com. Αυτή η διαδικασία οδήγησε σε έναν συνολικό αριθμό 67 ταινιών, οι οποίες αποτελούν το corpus της εργασίας.

Το corpus των ταινιών χωρίζεται σε οκτώ θεματικούς κύκλους, με βάση το κυρίαρχα θεματικά χαρακτηριστικά της κάθε ταινίας. Αυτό γίνεται γιατί οι ταινίες παρουσιάζουν μεγάλη ανομοιομορφία μεταξύ τους και συνεπώς η ταξινόμηση τους καθιστά πιο κατανοητό το εύρος και την έκταση του είδους. Η ταξινόμηση στους θεματικούς κύκλους θα αναφερθεί αναλυτικά σε επόμενο κεφάλαιο. Τέλος, από αυτούς τους θεματικούς κύκλους επιλέχθηκαν τέσσερις ταινίες για ανάλυση: *Avatar* (2009), *Inception* (2010), *Hunger Games* (2012), και *Gravity* (2013). Η επιλογή αυτή έγινε καθώς οι ταινίες αυτές διακρίθηκαν εμπορικά ή/και καλλιτεχνικά, προκάλεσαν μεγάλη αίσθηση και αποτέλεσαν το επίκεντρο πολλών συζητήσεων στην περίοδο της κυκλοφορίας τους και συνεπώς αποτελούν από τα πιο αντιπροσωπευτικά δείγματα του είδους.

3.2 Ερευνητικές υποθέσεις/ερωτήματα

Αρχικά ορίζονται οι ερευνητικές υποθέσεις/ερωτήματα από τις οποίες εκκινεί η εργασία. Το πρώτο ερευνητικό ερώτημα είναι πώς οι ταινίες προς ανάλυση μπορούν να ενταχθούν στο είδος της ΕΦ με βάση τη σημασιολογική/συντακτική προσέγγιση του Altman και ποιά είναι τα κοινά χαρακτηριστικά που τις εντάσσουν στο ίδιο είδος, δηλαδή τί είναι αυτό που χαρακτηρίζει τις ταινίες αυτές ως ΕΦ. Η δεύτερη ερευνητική υπόθεση είναι ότι οι ταινίες αποτελούν πολιτισμικές κατασκευές που διαπραγματεύονται τις ιδεολογίες, τους λόγους και τις θέσεις που διατρέχουν το κοινωνικοιστορικό πλαίσιο εντός του οποίου δημιουργούνται (Robert Stam 1991). Σύμφωνα με τον Stam (1991), οι ταινίες, τα είδη όπως και κάθε πολιτισμική κατασκευή δεν αποτελούν διαφανείς επιφάνειες όπου αντανακλάται η πραγματικότητα, αλλά περισσότερο αποτελούν ένα πρίσμα όπου διαθλώνται, διαπραγματεύονται και διακινούνται οι διάφοροι λόγοι, οι ιδεολογίες, οι αναπαραστάσεις και οι θέσεις που διατρέχουν το κοινωνικοπολιτικό γίγνεσθαι της κάθε εποχής. Υπό αυτή τη θέση, εξετάζονται οι ιδεολογίες, οι αναπαραστάσεις και οι θέσεις που διαπραγματεύονται τα φιλμικά κείμενα προς εξέταση και ποιοι είναι οι λόγοι που παράγονται.

3.3 Μέθοδος ανάλυσης των ταινιών

Οι ταινίες θα αναλυθούν με τη σημειωτική μέθοδο, η οποία προσεγγίζει τις ταινίες ως φιλμικά κείμενα τα οποία αποτελούνται από διάφορα στοιχεία, που ορίζονται από τις μεταξύ τους διαφορές και σχέσεις και συναρθρώνονται σε συστήματα σημασιών. Σύμφωνα με τον Christian Metz (1991), παρόλο που ο κινηματογράφος δεν αποτελεί μια γλώσσα (langue) αλλά ένα γλωσσικό σύστημα (language), το σύστημα αυτό παράγει ένα σύνολο μηνυμάτων και λόγων και αποτελεί μια σημαίνουσα πρακτική (Stam, 2009). Με άλλα λόγια, είναι ένα σύστημα σημείων που διέπεται από τις μεταξύ τους σχέσεις και διαφορές, όπου το νόημα προκύπτει από αυτήν την αλληλοσυσχέτιση και συνεπώς τα φιλμικά κείμενα μπορούν να αναλυθούν σημειωτικά. Αρχικά αναφέρονται κάποιες πληροφορίες σχετικά με την ταυτότητα της κάθε ταινίας (όπως σκηνοθέτης, προϋπολογισμός κ.λπ.) καθώς και διάφορες κριτικές και η βιβλιογραφία που υπάρχει σχετικά με την κάθε ταινία. Στη συνέχεια, εντοπίζονται κάποια συντακτικά/σημασιολογικά στοιχεία με βάση τη προσέγγιση του Altman (1999). Έτσι,

περιγράφεται η αφηγηματική δομή της ταινίας, δηλαδή χρησιμοποιείται η συντακτική προσέγγιση και καταγράφονται τα συντακτικά στοιχεία της. Έπειτα, αναφέρονται τα διαφορά σημασιολογικά στοιχεία, δηλαδή μεμονωμένα στοιχεία που υπάρχουν στο φιλικό κείμενο (πχ κοστούμια, σκηνικά, κίνηση κάμερας, φωτισμός, ήχος κα). Τα επιμέρους σημασιολογικά στοιχεία κατηγοριοποιούνται με βάση ορισμένους κώδικες.

Η έννοια του κώδικα, όπως αναφέρει ο Stam (2009) προέρχεται από τη θεωρία της πληροφορικής και ορίζεται «ως ένα σύστημα διαφορών και αναλογιών που παραμένουν σταθερές στο πλαίσιο μιας σειράς μηνυμάτων. Ωστόσο αφού εισήχθη στην γλωσσολογία η έννοια έγινε συνώνυμη με τη γλώσσα ή το «γλωσσικό σύστημα». Εντούτοις ο κώδικας συνήθως αναφέρεται σε κάθε συστηματοποιημένο σύνολο συμβάσεων, κάθε σύνολο οδηγιών για την επιλογή και το συνδυασμό μονάδων». Ο Metz υποστηρίζει ότι ο κινηματογράφος αποτελεί μια γλωσσική πρακτική που περιλαμβάνει μια πολλαπλότητα κωδίκων, δηλαδή αποτελεί ένα πολυκωδικό μέσο, όπως και κάθε καλλιτεχνική γλώσσα. Αυτοί οι κώδικες διακρίνονται σε αμιγώς κινηματογραφικούς κώδικες και κώδικες που υπάρχουν και σε άλλα μέσα και ευρύτερα στο πολιτισμό. Στην πρώτη κατηγορία έχουμε κώδικες όπως την κίνηση της κάμερας, τον φωτισμό, το μοντάζ, τα ειδικά εφέ, την σκηνοθεσία, ενώ στη δεύτερη κατηγορία έχουμε κώδικες όπως την αφηγηματολογία (που υπάρχει και σε άλλες μορφές τέχνης) αλλά και ευρύτερους πολιτισμικούς κώδικες όπως τον έμφυλο κώδικα (Stam 2009). Έτσι τα διάφορα στοιχεία εντάσσονται σε κάποιους βασικούς κώδικες με βάση τους οποίους αναλύονται οι ταινίες όπως: αφήγηση/σύνταξη (αφηγηματολογία), χαρακτήρες, σκηνογραφία/ενδυματολογία, ειδικά εφέ, χρώμα, κινηματογράφιση, σκηνοθεσία, μοντάζ, ήχος.

Έπειτα από την ανάλυση των επιμέρους κωδίκων, εντοπίζονται κάποιες ισοτοπίες που κυριαρχούν στα φιλικά κείμενα. Η έννοια της ισοτοπίας προέρχεται από τη Δομική Σημαντική του Greimas στην οποία παρουσιάζεται μια συστηματική θεωρία και μέθοδος ανάλυσης της σημασίας και της σημασιοδοτικής πρακτικής. Ο όρος λοιπόν της ισοτοπίας, αναφέρεται στην επαναληπτικότητα των ελάχιστων μονάδων σημασίας που εξασφαλίζει την ομοιογένεια, τη σημασιακή και θεματική συνοχή του λόγου και καθιερώνει ένα ενιαίο πεδίο ανάγνωσης του κειμένου. Βασικός σκοπός της Δομικής

Σημαντικής είναι ο εντοπισμός και κατανόηση των βασικών δομών της σημασίας του κειμένου και η αποκάλυψη της εσωτερικής τους σχέσης (οπ. αν. σε Αναστασία Χριστοδούλου, 2003).

Έπειτα από την ανάλυση της κάθε ταινίας, γίνεται μια συγκριτική ανάλυση των ταινιών με τη χρήση της αφηγηματικής γραμματικής του Greimas. Σύμφωνα με αυτήν, κάθε αφήγημα και συνεπώς κάθε ταινία, μπορεί να αναλυθεί δομικά, καθώς αποτελείται από διακριτά στοιχεία. Τα στοιχεία αυτά είναι οι έξι «γραμματικοί» ρόλοι που μπορεί να υπάρχουν σε ένα αφήγημα: Το υποκείμενο και αντικείμενο της δράσης, ο αποστολέας και ο παραλήπτης, ο βοηθός και ο εχθρός. Κάθε χαρακτήρας μπορεί να αναλάβει διάφορους ρόλους και η αφήγηση προκύπτει καθώς επιτελούνται δράσεις από διάφορους ρόλους. Επιπλέον, υπάρχουν και οι λειτουργίες του αφηγήματος οι οποίες είναι οι εξής: 1. το συμβόλαιο (απαίτηση και αποδοχή), 2. η δοκιμασία (αποστολή και αντιμετώπιση), 3. η μάχη (αντιμετώπιση και επιτυχία), 4. η παρουσία και 5. η μετακίνηση (οπ. αν. σε Δέσποινα Κακλαμανίδου, 2006). Έτσι μέσω της συγκριτικής ανάλυσης εντοπίζονται οι ομοιότητες και οι διαφορές των ταινιών, γίνεται προσπάθεια να εντοπιστεί κάποια κοινή λειτουργία των φιλικών κειμένων και συνεπώς να αποτυπωθεί μια συνολικότερη εικόνα για το είδος.

Αυτή η συνολική εικόνα συμπληρώνεται με την καταγραφή σε μορφή πίνακα των χαρακτήρων (πιν.2, σελ.69) που εμφανίζονται σε κάθε ταινία και των ισοτοπιών (πιν.3, σελ.72) από τα οποία προκύπτουν κάποια συνολικότερα συμπεράσματα. Η καταγραφή των ισοτοπιών σε μορφή πίνακα αποτυπώνει και το ποιες κυριαρχούν στα φιλικά κείμενα και συνεπώς αναδεικνύεται ο δομικός πυρήνας του είδους.

4. Ορισμοί του είδους

Η δυσκολία του ορισμού της ΕΦ είναι, όπως αναφέρει ο Carl Freedman (2000), κοινός τόπος σε κάθε κριτική συζήτηση για το είδος. Παρά την έλλειψη ενός ευρέως αποδεκτού ορισμού, ένα κοινό σημείο αναφοράς στην προσπάθεια ορισμού της ΕΦ στον κινηματογράφο είναι η σκιαγράφηση της σχέσης της με συγγενικά είδη, κυρίως με τις ταινίες τρόμου (horror films) και τις ταινίες φαντασίας (fantasy films) (βλ. Barry Keith Grant, 1999, King & Krzywinska, 2000, Kuhn, 1990a, Sobchack, 1987 και Tellote,

2001). Η Cornea (2007) κατηγοριοποιεί τα παραπάνω συγγενικά είδη ως είδη φαντασίας (fantasy genres) και τοποθετεί την ΕΦ κάπου ανάμεσα σε αυτά και στα είδη που είναι πιο κοντά στην αισθητική του ρεαλισμού της κάθε εποχής. Έτσι, οι ομοιότητες με άλλα φανταστικά είδη εντοπίζονται στην ύπαρξη ενός φαντασιακού πλαισίου, το οποίο διαφοροποιείται από τον γνωστό εμπειρικό κόσμο, αλλά και στην έντονη παρουσία του θεάματος στη φιλική κατασκευή. Οι διαφορές εντοπίζονται στη σχέση με την πραγματικότητα, δηλαδή στη διαρκή προσπάθεια της ΕΦ να θεμελιώνει μια σχέση με τον πραγματικό κόσμο, να ανατροφοδοτείται και να εκκινεί από τον εμπειρικά γνωστό κόσμο της κάθε εποχής και την επιστημονική της γνώση. Έτσι, σε αντίθεση με τη καθαρή φαντασία, όπου οι κόσμοι που περιγράφονται είναι μυθικοί, μαγικοί και αναιτιολόγητοι, στην ΕΦ το φανταστικό σύμπαν, παρόλο που συχνά περιλαμβάνει πολλά ανορθολογικά στοιχεία, τοποθετείται σε ένα ευρύτερο επιστημονικό πλαίσιο και βρίσκεται σε συνεχή διάλογο με την εμπειρική πραγματικότητα της κάθε εποχής, αλλά και το συλλογικό της ασυνείδητο, τον φαντασιακό της πυρήνα.

Οι πρώτοι ορισμοί που δόθηκαν για το είδος προήλθαν από τη λογοτεχνική θεωρία. Ο Darko Suvin (1972) αναφέρει την ΕΦ ως τη λογοτεχνία της «γνωστικής ανοικειώσης», δηλαδή ως ένα είδος που ανοικειώνει την πραγματικότητα και συμβάλλει έτσι στον στοχασμό πάνω σε ζητήματα του γνωστού κόσμου από μια διαφορετική, απομακρυσμένη οπτική. Αναφέρει ότι «η ΕΦ είναι το είδος, του οποίου οι απαραίτητες και επαρκείς συνθήκες είναι η παρουσία και αλληλεπίδραση της ανοικειώσης με τη νόηση, τη γνώση και το κύριο φορμαλιστικό όχημα είναι ένα φαντασιακό πλαίσιο, διαφορετικό από το εμπειρικό περιβάλλον του συγγραφέα». Ο Tzvetan Todorov (1991) ορίζει το φανταστικό ως τη διελκυστίνδα μεταξύ του θαυμαστού και του παράξενου, δηλαδή εντοπίζει το φανταστικό σε εκείνες τις στιγμές πριν δοθεί μια τελική εξήγηση από το κείμενο, που είτε αποδέχεται το υπερφυσικό (θαυμαστό) είτε συμφωνεί απόλυτα με τους νόμους της λογικής, όσο αλλόκοτη και αν είναι (παράξενο). Ο Todorov εντάσσει την ΕΦ, στην περιοχή του θαυμαστού, ωστόσο τη διακρίνει ως το «εργαλειακό θαυμαστό» (instrumental marvelous), που προσπαθεί να εξηγήσει με έναν λογικό τρόπο, αυτό που σε άλλο πλαίσιο θα χαρακτηριζόταν ως υπερφυσικό. Η Rosemary Jackson (1981) αναφέρει τη λογοτεχνία του φανταστικού ως τη λογοτεχνία της ανατροπής, καθώς

διαταράσσει τους λογοτεχνικούς κανόνες της αναπαράστασης του «αληθινού» και η οποία «εντοπίζει τα ανείπωτα και αόρατα της κουλτούρας μας: αυτά που έχουν αποσιωπηθεί, που έχουν γίνει αόρατα, που έχουν καλυφθεί, που έχουν γίνει απόντα». Υιοθετώντας το σχήμα του Todorov, αλλά τοποθετώντας στη θέση του παράξενου το μιμητικό, αναφέρει ότι το φανταστικό, δεν αποτελεί τόσο ένα είδος αλλά περισσότερο έναν τρόπο, που ταλαντεύεται ανάμεσα στο θαυμαστό και στο μιμητικό. Το φανταστικό υιοθετώντας στοιχεία τόσο από τη φαντασία όσο και από την πραγματικότητα, διαταράσσει και αντιστρέφει τον εμπειρικά γνωστό κόσμο και παράγει έναν πολλαπλό, αντιφατικό, πολυσημικό λόγο που θέτει στο επίκεντρο την ίδια τη φύση της «πραγματικότητας». Ο Freedman (2000) υιοθετεί τον ορισμό του Suvin για την ΕΦ ως «γνωστική ανοικείωση», ως «τη διαλεκτική μεταξύ ανοικείωσης και γνώσης» εισάγοντας, όμως, δύο διευκρινίσεις. Αρχικά όσον αφορά στην έννοια της γνώσης/νόησης, ο Freedman αναφέρει ότι δεν αντιστοιχεί τόσο στην πραγματική επιστημονική γνώση- η οποία εξάλλου μπορεί να αλλάζει από εποχή σε εποχή- όσο στο «εφέ της γνώσης» (cognition effect), δηλαδή τη στάση του ίδιου του κειμένου στο είδος των ανοικειώσεων που επιτελούνται. Η ΕΦ χαρακτηρίζεται κατά βάση από τις ιδιαίτερα «τεχνολογικές» εκδοχές της ανοικείωσης. Η δεύτερη διευκρίνιση αφορά στην ίδια την έννοια του είδους. Ο Freedman υποστηρίζει ότι τα είδη δεν πρέπει να θεωρούνται ως άκαμπτες κατηγορίες εντός των οποίων εντάσσονται τα κείμενα, αλλά αντιστρόφως ότι αποτελούν «ειδολογικές τάσεις», οι οποίες διατρέχουν τα κείμενα και κάθε κείμενο έχει συνήθως παραπάνω από μία ειδολογικές τάσεις. Έτσι, μπορούμε να περιγράψουμε ένα κείμενο ως ΕΦ, εάν η γνωστική ανοικείωση είναι η *κυρίαρχη* ειδολογική τάση που διατρέχει το κειμενικό σύνολο. Η Farah Mendlesohn (2003) αναφέρει ότι η ΕΦ δεν αποτελεί τόσο ένα είδος, αλλά έναν τρόπο, μια συνεχιζόμενη συζήτηση. Όπως αναφέρει, η ΕΦ «δανείζεται» τις αφηγηματικές δομές της από πολλά άλλα είδη (μυστήριο, τρόμος, ρομάντζο)... ωστόσο αν πρέπει να ανιχνευθεί κάποια ιδιαίτερο ή χαρακτηριστικό στοιχείο του είδους τότε αυτό είναι «η αίσθηση του θαύματος». Η αίσθηση του θαύματος είναι η καρδιά της ΕΦ... Πάνω σε αυτή την κυρίαρχη δομή ξεδιπλώθηκαν νέες αφηγηματικές δομές, όπως η αίσθηση του γκροτέσκου ή αλλιώς αυτό που μπορεί να θεωρηθεί ως «οι συνέπειες του θαύματος» (Mendlesohn, 2003: 1-4).

Όσον αφορά τους κινηματογραφικούς ορισμούς του είδους, η Sobchack (1987) ορίζει την ΕΦ ως «ένα κινηματογραφικό είδος που δίνει έμφαση, στην πραγματική ή την υποθετική επιστήμη και την εμπειρική μέθοδο, που αλληλεπιδρά σε ένα κοινωνικό πλαίσιο, με έναν λιγότερο έντονο, αλλά παρόν, υπερβατισμό της μαγείας και της θρησκείας, σε μια προσπάθεια να συμφιλιωθεί ο άνθρωπος με το άγνωστο». Η Kuhn (1990a) υπογραμμίζοντας την απουσία μιας ουσιαστικής συζήτησης για την ΕΦ ως κινηματογραφικό είδος, ανατρέπει στους λογοτεχνικούς ορισμούς, οι οποίοι δίνουν έμφαση σε μια σειρά από επαναλαμβανόμενα θέματα, όπως η σύγκρουση μεταξύ της επιστήμης/τεχνολογίας με την ανθρώπινη φύση, αλλά και άλλα θέματα όπως χωροχρονικές μετατοπίσεις. Επίσης, ένας ακόμη «δείκτης» του είδους, στους λογοτεχνικούς ορισμούς, είναι η ύπαρξη κάποιων εικονογραφικών μοτίβων, όπως διαστημόπλοια, ρομπότ, υπολογιστές κα., αλλά ακόμη και η αφηγηματική οπτική γωνία. Έτσι η ΕΦ μπορεί να οριστεί τόσο από τη θεματική και την εικονογραφία της, όσο και από την αφηγηματική σκοπιά της. Ωστόσο, όπως αναφέρει η Kuhn (1990a), σε έναν κινηματογραφικό ορισμό για την ΕΦ είναι απαραίτητο να ληφθούν υπόψη και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κινηματογράφου ως αφηγηματικό μέσο. Έτσι, η ΕΦ στον κινηματογράφο πρέπει να εξετάζεται όχι μόνο από τη σκοπιά των θεμάτων ή της αφηγηματικής γωνίας, αλλά κυρίως από την ίδια την κινηματογραφική εικόνα, από την εικονογραφία και την *mis-en-scène*, δηλαδή από την ίδια τη «γλώσσα» του μέσου, από τους «συγκεκριμένους κινηματογραφικούς κώδικες». Αυτό το ιδιαίτερο κινηματογραφικό χαρακτηριστικό δεν είναι παρά η χρήση των ειδικών εφέ για την αποτύπωση των φανταστικών κόσμων της ΕΦ, που δημιουργούν ένα θέαμα το οποίο καλείται ο/η θεατής να ατενίσει με δέος και θαυμασμό. Οι συσχετισμοί μεταξύ των κινηματογραφικών κωδίκων και των θεματικών μετασχηματισμών του είδους είναι ένα καίριο σημείο, που μια προσέγγιση του είδους πρέπει να λαμβάνει υπόψη. Ο Grant (1999) αναφέρει ότι τα χαρακτηριστικά στοιχεία του είδους είναι η επεκτατικότητά του, δηλαδή το άνοιγμα σε νέους κόσμους, νέους τρόπους αντίληψης και ύπαρξης. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση των ειδικών εφέ και τον τονισμό των οπτικών επιφανειών, με τις αισθητηριακές και κινητικές δυνατότητές τους, που συμβάλλει στην αίσθηση του θαύματος και δέους, το οποίο είναι ένα θεμελιώδες χαρακτηριστικό της

κινηματογραφικής ΕΦ και συνιστά την «οντολογική εκπλήρωση» του είδους. Ο Tellote (2001), εκκινώντας από τον Todorov, κατηγοριοποιεί τρεις κυρίαρχες αφηγήσεις του είδους και τις αντιστοιχίζει με τις κατηγορίες του Todorov, δηλαδή το φανταστικό και την ταλάντευση του μεταξύ του θαυμαστού και του παράξενου. Έτσι, οι ιστορίες με εξωγήινες δυνάμεις ή όντα αντιστοιχούν στη θαυμαστή αφήγηση, οι ιστορίες που αναφέρονται σε φουτουριστικές κοινωνίες αντιστοιχούν στην κατηγορία του φανταστικού και τέλος οι ιστορίες με τις τεχνολογικές παραλλαγές του εαυτού (robot, cyborg, android) αντιστοιχούν σε αυτό που αναφέρει ο Todorov ως παράξενο. Οι King και Krzywinska (2001) αναφέρουν ότι η ΕΦ, όπως όλα τα είδη, είναι μια ρευστή και ασταθής κατηγορία που δανείζεται από πολλά αλλά είδη, λόγους, κείμενα. Παρόλο που υπάρχουν κάποιες θεμελιώδεις θεματικές και εικόνες, αυτές είναι πάντα ανοικτές σε διαπραγμάτευση και αλλαγή. Ωστόσο κάποια θεματικά μοτίβα και εικόνες-κλειδιά έχουν αποδειχτεί εξαιρετικά ανθεκτικά στον χρόνο, όπως το μοτίβο της αντίθεσης μεταξύ του ανθρώπου και των προϊόντων της επιστήμης, τεχνολογίας και λογικής. Όπως αναφέρουν:

Μέσα από τη μαγεία των οπτικών εφέ, η ΕΦ δημιουργεί νέους χώρους, διαστάσεις και σύνορα που επαναπροσδιορίζουν την ανθρώπινη σφαίρα δραστηριότητας αλλά και την ίδια την έννοια του ανθρώπου(..). Η ΕΦ συνδέει τα οράματα της επιστήμης και του αγνώστου σε εικασίες σχετικά με την ανθρώπινη εξέλιξη και μοίρα(...) και διαπραγματεύεται τα προβλήματα και υποσχέσεις που εκκινούν από την επιστήμη, την τεχνολογία και τη λογική σε ένα φανταστικό πλαίσιο, που υλοποιείται από τα μέσα της κινηματογραφικής βιομηχανίας (King & Krzywinska, 2001: 4).

Η Cornea (2007), συνδυάζοντας τις θεωρίες του Todorov και της Rosemary Jackson, αναφέρει ότι το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο εντοπίζεται ακριβώς σε αυτό το στοιχείο του φανταστικού, το οποίο παλινδρομεί μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας. Επομένως, η επιστημονική φαντασία ενσωματώνει στοιχεία τόσο από τη φαντασία όσο και από την πραγματικότητα, ορίζοντας την πραγματικότητα ως τον ευρύτερα αποδεκτό γνωστό κόσμο, όπως αυτός κατασκευάζεται από αφηγήσεις και μιντικάκές αναπαραστάσεις. Ο Keith M. Johnston (2011) θεωρώντας τα είδη ως πολιτισμικές κατασκευές, που διαρκώς ανασχηματίζονται και είναι επιρρεπή σε αλλαγές στην έμφαση και το νόημα, δίνει ένα «ανοικτό» ορισμό και αναφέρει ότι:

ένας ορισμός της ΕΦ θα μπορούσε να επικεντρωθεί σε θεματικές περιοχές γύρω από την τεχνολογία, την επιστήμη, τον τουρισμό και τη φιγούρα του «Άλλου». Ένας εξίσου έγκυρος ορισμός θα μπορούσε να προκύψει από την αναγνώριση εικονογραφικών στοιχείων, όπως ιπτάμενοι δίσκοι, ρομπότ, λείζερ-όπλα και εξωγήινοι. Μια τρίτη συζήτηση του ορισμού, από την οπτική της βιομηχανίας, θα μπορούσε να επικεντρωθεί στα ειδικά εφέ και το θέαμα. Κάθε προσπάθεια για να γίνει κατανοητό το είδος, πρέπει να εμπλακεί και με τους τρεις ορισμούς και να αποδεχτεί ότι επιπλέον οπτικές γωνίες θα είναι εξίσου έγκυρες (Johnston 2011: 7).

Ο παραπάνω ορισμός με την «ανοιχτότητα» του, αποτυπώνει ακριβώς αυτή τη δυσκολία να προσδιοριστεί με ακρίβεια και να περιοριστεί σε στενά όρια και σαφή σχήματα το είδος της ΕΦ και ότι ο καλύτερος τρόπος για να κατανοηθεί είναι να γίνει αποδεκτό το μεγάλο εύρος των ορίων και των μορφών του.

5. Μια σύντομη ιστορία της επιστημονικής φαντασίας

5.1.Οι απαρχές του είδους

Για να γίνει αντιληπτό το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο, είναι απαραίτητο να γίνει μια αναδρομή στο παρελθόν, όχι μόνο της κινηματογραφικής έκφρασης του είδους, αλλά και στις απαρχές του σε άλλα μέσα. Οι πρόγονοι της ΕΦ μπορούν να εντοπιστούν, όπως αναφέρει ο Tellote (2001), ήδη από την αρχαία Ελλάδα, όπου έχουμε μια ποικιλία μύθων σχετικά με την τεχνολογική δύναμη. Έτσι, στους μύθους του θεού Ηφαίστου και των κατασκευαστικών του ικανοτήτων, του περίφημου μηχανικού Δαίδαλου και της κατασκευής των μηχανικών φτερών, που έδωσε στον γιο του Ίκαρο για να αποδράσει, αλλά κυρίως στον μύθο του Προμηθέα, που θέλησε να πάρει το μυστικό της ζωής και της δημιουργίας από τους θεούς και να το προσφέρει στην ανθρωπότητα, εντοπίζονται οι πρώτες ιστορίες σχετικά με τις τεχνολογικές δυνατότητες και τις συνέπειες τους στον άνθρωπο.

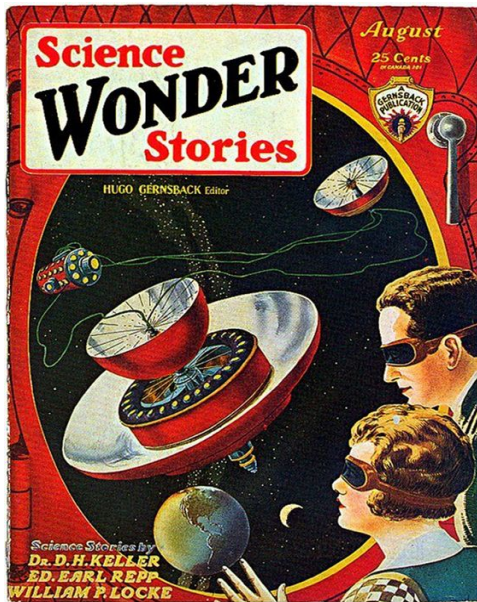
Ωστόσο, η επίσημη απαρχή του είδους εντοπίζεται στην ανάδυση ενός σώματος λογοτεχνικών ιστοριών στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, που συμπίπτει με τη βιομηχανική

επανάσταση και την εκβιομηχάνιση των κοινωνιών. Αυτός ο αιώνας της μηχανής σηματοδότηκε, όπως αναφέρει η Cornea (2007), από έναν ενθουσιασμό για τις νέες τεχνολογικές ανακαλύψεις και για τις δυνατότητες που προσέφεραν, ο οποίος αποτυπώνεται σε μια σειρά βιβλίων για θαυμαστά ταξίδια σε αχαρτογράφητες περιοχές, νέες επιστημονικές ανακαλύψεις και φανταστικούς κόσμους. Αυτές οι ιστορίες, που εκ των υστέρων κατηγοριοποιήθηκαν ως η απαρχή τους είδους της ΕΦ, περιλαμβάνουν τα έργα του Γάλλου Jules Verne, όπως *Ταξίδι στο Κέντρο της Γης* (1864), *20.000 Λεύγες κάτω από τη Θάλασσα* (1870), τα έργα του Βρετανού H. G. Wells, όπως *Time Machine* (1895), *The Island of Dr. Moreau* (1896), *The Invisible Man* (1897) και *The War of the Worlds* (1898), αλλά και το βιβλίο-ορόσημο της Mary Shelley, *Frankenstein* (1818), καθώς και έργα των Nathaniel Hawthorne, Edgar Allan Poe, Jack London, Robert Luis Stevenson και Edgar Rice Burroughs. Οι παραπάνω συγγραφείς δημιούργησαν τα βασικά θεματικά μοτίβα της ΕΦ και μια σειρά από διαχρονικούς χαρακτήρες, όπως οι Dr. Frankenstein, Captain Nemo, Dr. Moreau, Dr. Jekyll, που επανεμφανίζονται σε διάφορες μορφές μέχρι στη σύγχρονη εποχή.

5.2. Τα pulps

Ωστόσο, παρά τη σημαντικότητα αυτών των έργων, το είδος θα σχηματιστεί πλήρως και θα αποκτήσει το όνομα του από τα pulps, φθηνά περιοδικά ευρείας κυκλοφορίας, που ονομάστηκαν έτσι εξαιτίας του φθηνού χαρτιού πάνω στο οποίο τυπώνονταν (pulp=πολτός). Πρόκειται για εξειδικευμένα περιοδικά, το καθένα από τα οποία ανήκε σε ένα συγκεκριμένο είδος (αστυνομικά, πολεμικά, western, περιπέτειες). Το πρώτο περιοδικό αφιερωμένο αποκλειστικά στην επιστημονική φαντασία-αν και τότε δεν υπήρχε ο σχετικός όρος, εκδόθηκε το 1926 από τον Hugo Gernsback με τον τίτλο *Amazing Stories*. Ο όρος «science fiction» θα οριστικοποιηθεί το 1929, από τον Gernsback, στο περιοδικό *Science Wonder Stories*. Ακολούθησε το περιοδικό *Astounding* το 1930, το οποίο επέμεινε σε ένα υψηλό επίπεδο επιστημονικής ακρίβειας στις ιστορίες που δημοσίευε και αποτέλεσε μια ισχυρή επίδραση στο είδος. Αυτή η επίδραση έγινε ακόμη πιο ισχυρή, υπό την εποπτεία του πιο διάσημου εκδότη του περιοδικού, John W. Campbell Jr., ο οποίος δημιούργησε ένα είδους μανιφέστου, με κεντρικό σημείο την

επιστημονική ακρίβεια και τη διάχυση των επιστημονικών πληροφοριών στις ιστορίες, με τρόπο που να διαπλέκεται αρμονικά μέσα στην αφήγηση. Ο Campbell Jr. είχε ως κύριο στόχο των ιστοριών την απεικόνιση των μελλοντικών κοινωνιών και το πώς οι επιστημονικές ανακαλύψεις μπορούν να τις επηρεάσουν και να τις διαμορφώσουν. Από τις σελίδες των pulps ξεκίνησαν και οι πρώτοι μεγάλοι συγγραφείς του είδους, όπως οι Ray Bradbury, Isaac Asimov, Robert Heinlein, Arthur C. Clarke και Theodore Sturgeon, στα έργα των οποίων θα βασιστούν πολλές ταινίες ΕΦ (Tellote, 2001, Cornea, 2007).



Εξώφυλλο του περιοδικού Science Wonder Stories, όπου πρωτοκαθιερώθηκε ο όρος “science fiction”

Την ίδια περίοδο με τα pulps, εμφανίστηκαν και τα κόμικς επιστημονικής φαντασίας, τα οποία άσκησαν ακόμη μεγαλύτερη επίδραση στον κινηματογράφο ΕΦ. Τα κόμικς απευθύνονταν σε έναν νεανικό κοινό και έδιναν πολύ μικρότερη έμφαση στην επιστημονική ακρίβεια των γεγονότων ή στις κοινωνικές τους επιπτώσεις και στηριζόταν κυρίως στην απεικόνιση των θαυμαστών ανακαλύψεων και στη σκιαγράφηση ηρωικών φιγούρων, μια εικονογραφία που μεταφέρθηκε και στην μεγάλη οθόνη (Tellote, 2001). Ο χαρακτήρας του Buck Rogers πρωτοεμφανίστηκε το 1929 και τον ακολούθησε ο χαρακτήρας του Flash Gordon το 1934. Οι χαρακτήρες αυτοί αποτέλεσαν τους πρόδρομους της πληθώρας υπερηρώων που εμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1930, ανάμεσα τους και οι διαχρονικοί χαρακτήρες των Batman και Superman, όπου τονίζονται

οι υπεράνθρωπες δυνάμεις τους και η αρρενωπότητά τους, που τίθενται στην υπηρεσία της προστασίας της κοινωνίας. Τα κόμικς, με τη μεταφορά τους αρχικά σε ραδιοφωνικές σειρές και στη συνέχεια σε κινηματογραφικές σειρές, συντέλεσαν στη διεύρυνση του κοινού της ΕΦ, την οριοθέτηση του είδους και τη δημιουργία πολλών από τα σημασιολογικά στοιχεία του, παρόλο που προσέφεραν ελάχιστους φιλοσοφικούς ή κοινωνικούς προβληματισμούς, σε σχέση με τα καλύτερα δείγματα των λογοτεχνικών βιβλίων ή των pulps και συνέδεσαν το είδος με ένα πιο επιφανειακό και εντυπωσιακό συγκείμενο (Tellote, 2001, Cornea, 2007) .

5.3. Οι απαρχές της ΕΦ στον κινηματογράφο (1895-1950)

Η απαρχή της ΕΦ στον κινηματογράφο συμπίπτει με την ανακάλυψη του μέσου το 1895, ενός μέσου το οποίο μπορεί να θεωρηθεί το ίδιο ως μια εφεύρεση επιστημονικής φαντασίας, ως μια μηχανή του χρόνου που υπερβαίνει τη συμβατική έννοια του χωροχρόνου (Tellote, 2001). Οι πρώιμες ταινίες συχνά αναφέρονται ως «σινεμά των ατραξιόν», δηλαδή αυτό που αναφέρει ο Tom Gunning (1986) ως μια επικέντρωση στο οπτικό θέαμα, σε σχέση με την ανάπτυξη της αφήγησης. Τέτοιου είδους σινεμά δημιούργησε και ο Georges Méliès, ο «πατέρας» της ΕΦ στον κινηματογράφο. Ο Méliès, ταχυδακτυλουργός στο επάγγελμα, «είδε» στο νέο μέσο τις άπειρες δημιουργικές και «μαγικές» δυνατότητες που προσέφερε, ως ένα τρόπο να αναπτύξει τα οπτικά τρικ του. Το πιο διάσημο έργο του, *A trip to the moon* (1902), που συχνά αναφέρεται και ως η πρώτη ταινία ΕΦ (Cornea, 2007, Johnston, 2011), αποτελεί μια διασκευή, διάρκειας 14 λεπτών, του έργου του Verne, *From the Earth to the Moon* και περιγράφει το ταξίδι κάποιων επιστημόνων στο φεγγάρι, που φτάνουν εκεί με μια εκτόξευση σε ένα τεράστιο πύραυλο. Με την άφιξή τους, συναντούν τους εχθρικούς κατοίκους του, τους Seletines, οι οποίοι προσπαθούν να τους αιχμαλωτίσουν. Οι επιστήμονες γλυτώνουν από την αιχμαλωσία ανατινάζοντας τους Seletines και «σπρώχνοντας» την κάψουλα ώστε να «πέσουν» πίσω στη Γη. Η ταινία, όπως αναφέρει ο Tellote (2001), θεμελιώνει μια σειρά μοτίβων και εικονογραφίας που διατρέχει την ΕΦ μέχρι στις μέρες μας, όπως οι πύραυλοι, το ταξίδι στο διάστημα, οι εξωγήινοι, οι βίαιες

συγκρούσεις μεταξύ ειδών, αλλά και η χρήση των ειδικών εφέ και η σχέση της ίδιας της κινηματογραφικής τεχνολογίας με την τεχνολογία που απεικονίζεται. Τέλος, όπως αναφέρει η Cornea (2007), παρά την επικέντρωση της στο οπτικό θέαμα, η ταινία δεν υστερεί και σε κοινωνικό σχολιασμό, άλλο ένα βασικό χαρακτηριστικό του είδους.



A trip to the moon (1902), η ταινία που αναφέρεται συχνά ως το πρώτο δείγμα ΕΦ στον κινηματογράφο

Πέρα από τη συνεισφορά του Méliès, η πρώιμη περίοδος της ΕΦ χαρακτηρίζεται από το κλίμα της λεγόμενης εποχής της μηχανής, δηλαδή την περίοδο από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα ως τον Β' Π.Π. Αυτή η εποχή χαρακτηρίζεται από το πάθος για τις επιστημονικές ανακαλύψεις, την εκβιομηχάνιση της κοινωνίας, αλλά και από τη συμβολή διαφόρων επιστημονικών και κοινωνικών θεωριών, όπως η Θεωρία της Καταγωγής των Ειδών (1859) του Κάρολου Δαρβίνου, το Κεφάλαιο (1867) του Κάρολου Μαρξ, αλλά και οι θεωρίες του φορντισμού και τείλορισμού, στη διαμόρφωση ενός νέου κοινωνικοπολιτικού τοπίου. Αυτές οι ραγδαίες αλλαγές καταγράφονται με έναν συχνά κωμικό τρόπο στα πρώτα δείγματα ΕΦ, όπου τα πρώτα είκοσι χρόνια (1895-1915) επικρατούν σκηνές-τρικ, που εξερευνούν τις δυνατότητες του νέου μέσου και τη χρήση

των ειδικών εφέ (Mark Bould, 2003) και όπου η φιγούρα του επιστήμονα αποτυπώνεται συχνά ως άκακη, αλλά ανίκανη να ελέγξει τις επιστημονικές εφευρέσεις (Johnston, 2011). Το αποκορύφωμα αυτής της κωμικής αποτύπωσης της κυριαρχίας της μηχανής πάνω στον άνθρωπο είναι η ταινία του Charlie Chaplin, *Modern Times* (1936) (Tellote, 2001). Όσο βέβαια προχωράει ο αιώνας προς τον Α' Π.Π αλλάζει αυτή η κωμική στάση και παιγνιδιώδης καταγραφή των τεχνολογικών θαυμάτων.

Η διάρκεια του μεσοπολέμου θα σημαδευτεί από ταινίες-ορόσημα για το είδος, οι οποίες εντάσσονται σε ένα δυστοπικό/ουτοπικό κύκλο ταινιών, όπως το *Metropolis* (1926) του Fritz Lang, το *Aelita* (1924) του Yacov Protazanov, το *Things to Come* (1936) του William Cameron Menzies, η οποία είναι βασισμένη στο μυθιστόρημα του H.G. Wells, *Shape of things to come* (1933), αλλά και το *Just Imagine* (1930) μια διασταύρωση του είδους με το μιούζικαλ. Κεντρικό σε αυτές τις ταινίες είναι το μοτίβο της φουτουριστικής πόλης, ως τόπος εγγραφής των διαφορετικών πολιτικών οραμάτων που διατρέχουν την κάθε ταινία. Όπως αναφέρει η Cornea (2007), παρόλο που στοιχεία δυστοπίας εντοπίζονται στις παραπάνω ταινίες, τελικά αναδεικνύεται μια αισιόδοξη οπτική για την τεχνοκρατική κοινωνία του μέλλοντος, οπτική που θα γίνει αρκετά σπάνια μετά το Β'ΠΠ.

Ένας άλλος κύκλος ταινιών αυτής της περιόδου, με σαφέστατα πιο απαισιόδοξη και σκοτεινή οπτική, είναι οι ταινίες που διασταυρώνουν την ΕΦ με το είδος του τρόμου, που γνώρισε μεγάλη άνθηση κατά της διάρκεια της Μεγάλης Ύφεσης (1929-1939). Εδώ έχουμε ταινίες, όπως *Frankenstein* (1931), *Island of Lost Souls* (1935), *Mad Love* (1935), *The Invisible Ray* (1936) και *Dr. Cyclops* (1940). Σε αυτές τις ταινίες, ο τόπος της έντασης μεταξύ ανθρώπου – τεχνολογίας μεταφέρεται στο ίδιο το σώμα και η τεχνολογική γνώση έχει συχνά φανταστικές συνηχήσεις, είναι μια γνώση που αποκτάται με το τίμημα της απώλειας της ψυχής, της ίδιας της ανθρώπινης υπόστασης (Tellote, 2001). Όπως παρατηρεί ο Bould (2003), αυτός ο κύκλος ταινιών διασταυρώνει το πρό-μοντέρνο με το μοντέρνο και ο αρχαϊσμός που αποτυπώνεται στα γοτθικά σκηνικά και στα ρουστίκ ντεκόρ παρεμβάλλεται από τις μοντέρνες τεχνολογίες και συσκευές που απεικονίζονται, αλλά και με το ίδιο το μοντέρνο κινηματογραφικό μέσο που καταγράφει «το τραύμα του πρόσφατα βιομηχανοποιημένου κόσμου» (Bould, 2003:84)

Στον αντίποδα αυτής της σκοτεινής οπτικής έχουμε έναν άλλο κύκλο ταινιών, τις κινηματογραφικές σειρές, που αποτέλεσαν το κυρίαρχο παράδειγμα του είδους την δεκαετία 1930-1940. Οι κινηματογραφικές σειρές ήταν ταινίες χαμηλού προϋπολογισμού που στόχευαν σε νεανικό κοινό και αντλούσαν τα θέματα τους από τα κόμικς ΕΦ, όπου κυριαρχεί η φιγούρα του τυπικά αθλητικού αμερικάνου ήρωα που προστατεύει τη Γη από εξωγήινες δυνάμεις με τη χρήση εκπληκτικών τεχνολογικών παιχνιδιών (Johnston, 2011). Κάθε σειρά αποτελούταν από 12 με 15 επεισόδια και κάθε επεισόδιο είχε διάρκεια 15 με 20 λεπτά. Από τις πιο χαρακτηριστικές κινηματογραφικές σειρές ήταν οι ταινίες *Flash Gordon*. Συγκεκριμένα, η ταινία *Flash Gordon: Space Soldiers* (Fredreric Stephani, 1936), αποτέλεσε την απόλυτη έκφραση της ΕΦ στον κινηματογράφο για αυτή τη περίοδο, λόγω του αναβαθμισμένου σχεδιασμού παραγωγής και της μεγάλης εισπρακτικής επιτυχίας της. Παρόλο που οι ταινίες αυτές κατηγορήθηκαν για την απλοϊκή δομή τους, τους επίπεδους χαρακτήρες και την επιφανειακότητά τους, συνδέοντας το είδος με οπτικές απολαύσεις που απευθύνονται σε νεανικό κοινό, επιτέλεσαν μια σημαντική λειτουργία, κρατώντας ζωντανό το είδος- ιδίως στη διάρκεια του 1940, όπου πρακτικά «εξαφανίζεται»- διατηρώντας το ενδιαφέρον του κοινού για τα σημασιολογικά και συντακτικά του στοιχεία και αποτυπώνοντας το κλίμα της εποχής με την ολοένα αυξανόμενη επίδραση της τεχνολογίας και επιστήμης στη σύγχρονη αμερικάνικη κουλτούρα (Tellote, 2001).

5.4. Η τελική διαμόρφωση του είδους (1950-1970)

Παρά την πληθώρα ταινιών που προαναφέρθηκαν, το είδος της επιστημονικής φαντασίας αναγνωρίστηκε ως κινηματογραφικό είδος μετά τη δεκαετία του 1950 (Alfredo Supria, 2012). Η βασική προσέγγιση των ταινιών ΕΦ αυτής της δεκαετίας, όπως παρατηρεί ο Johnston (2011), γίνεται υπό το ψυχροπολεμικό πρίσμα και το κλίμα παράνοιας που επικρατούσε για την Κόκκινη Απειλή της Σοβιετικής Ένωσης, που ενσαρκώθηκε στην Επιτροπή για τις Αντι-Αμερικάνικες Δραστηριότητες (House UnAmerican Activities Comittee), υπό την επίβλεψη του γερουσιαστή Joseph McCarthy. Εκτός όμως από το κοινωνικοπολιτικό κλίμα της περιόδου, η παραγωγή ταινιών

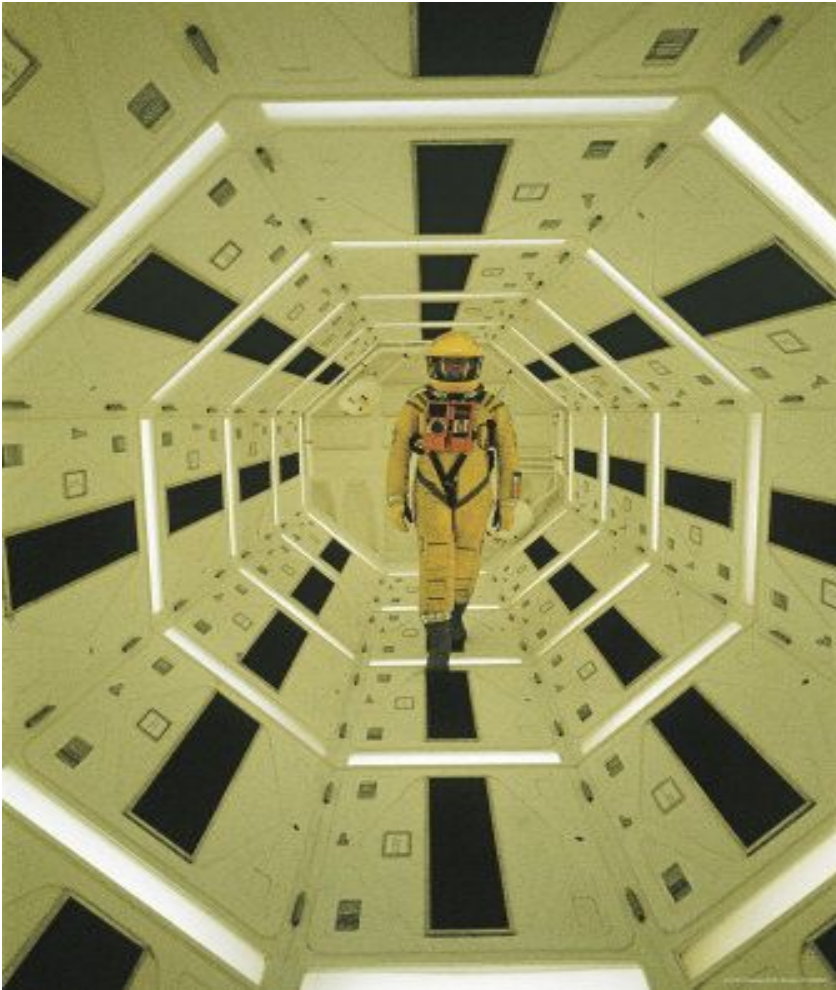
επηρεάζεται και από άλλα γεγονότα, όπως τις συνέπειες της χρήσης της ατομικής βόμβας, την έναρξη της λεγόμενης «Κούρσας του Διαστήματος» (space race), τις αυξανόμενες αναφορές για θέαση ΑΤΙΑ, τον κομπορμισμό της αμερικανικής κοινωνίας των προαστίων, με τη συνεπαγόμενη απώλεια της ατομικότητας, αλλά και αλλαγές στην ίδια την κινηματογραφική βιομηχανία με την έλευση της τηλεόρασης (Johnston, 2011).

Έτσι, έχουμε έναν κύκλο ταινιών «εξωγήινης εισβολής», που αποτελείται από ταινίες όπως: *The Thing from another world* (1951), *The day the earth stood still* (1951), *The war of the worlds* (1953), *It came from outer space* (1953), *Invasion of the body snatchers* (1956), κ.ά., που συχνά ερμηνεύονται ως μια εγγραφή των φόβων για την κομμουνιστική «διείσδυση». Ένας άλλος κύκλος ταινιών αποτυπώνει κυρίως τους φόβους για τις συνέπειες της χρήσης της ατομικής βόμβας και του πυρηνικού πολέμου, οι οποίοι ενσαρκώνονται σε μεταλλαγμένα ραδιενεργά τέρατα και εικόνες κατακλυσμιαίας καταστροφής. Αυτός ο κύκλος ταινιών με Πλάσματα (Creature Feature), διέπεται από αυτό που όρισε η Susan Sontag (1965) ως η Φαντασία της Καταστροφής, «η περίεργη ομορφιά του να προκαλείς χάος, να δημιουργείς χαμό» (Sontag 1965:44). Εδώ εντάσσονται ταινίες όπως: *The beast from 20.000 fathoms* (1953), *Them!* (1954), *Godzilla, king of the monsters* (1956) και *The incredible shrinking man* (1957).



Το *The beast from 20.000 fathoms* (1953) αποτυπώνει την «αισθητική της καταστροφής»

Ο τελευταίος κύκλος ταινιών αυτής της περιόδου έχει ως επίκεντρο τη διαστημική εξερεύνηση και αντανακλά μια πιο θετική οπτική για την επιστήμη και την τεχνολογία (Tellote, 2001), με τίτλους, όπως *Destination Moon* (1950), *Rocketship X-M* (1950), *The conquest of space* (1955) και *Forbidden Planet* (1956). Ιδιαίτερη μνεία αξίζει η ταινία *Destination Moon* (1950), για την επιστημονική ακρίβεια με την οποία απεικονίζει τη διαστημική αποστολή στο φεγγάρι και την αρτιότητα των οπτικών εφέ.



Η ταινία-ορόσημο για την ΕΦ, *2001: A Space Odyssey* (1968)

Η δεκαετία του 1960 σημαδεύτηκε από την ταινία-ορόσημο για το είδος, *2001: A Space Odyssey* (1968) σε σκηνοθεσία Stanley Kubrick, μια ταινία που συχνά αναφέρεται ως η σημαντικότερη ταινία επιστημονικής φαντασίας. Η τελειότητα των οπτικών εφέ, η

επική σκοπιά της, ο επιστημονικός ρεαλισμός, η απaráμιλλη ομορφιά των πλάνων και οι φιλοσοφικοί στοχασμοί δημιουργούν μια αξεπέραστη οπτική εμπειρία και έναν ποιητικό, στοχασμό για την εξέλιξη της ανθρωπότητας. Με αυτήν την ταινία, πέρα από την αναβάθμιση του ρόλου των οπτικών εφέ, δημιουργείται μια πιο «ενήλικη» τάση της ΕΦ που σημασιοδοτεί μια νέα στροφή για το είδος. Τέλος, μια άλλη συνεισφορά αυτής της δεκαετίας στο είδος, είναι το *Planet of the Apes* (1968), μια ταινία που συνδυάζει την εμπορικότητα με τις πολιτικές και φιλοσοφικές συνηγήσεις και αποτελεί ένα κερδοφόρο παράδειγμα του είδους, που θα εξελιχθεί τις επόμενες δεκαετίες (Johnston, 2011).¹

5.5. Η επιστημονική φαντασία ως blockbuster (1970-1990)

Την επιτυχία της ταινίας *Planet of the Apes* (1968) ακολούθησε, στις αρχές της δεκαετίας του 1970 και υπό την επίδραση των κοινωνικών και πολιτικών κινημάτων, ένας κύκλος ταινιών με θέμα την οικολογική καταστροφή και ευρύτερα περιβαλλοντικά ζητήματα που εγγράφονται σε ταινίες, όπως *Silent Running* (1972), *Soylent Green* (1973), *Logan's Run* (1976), οι υπόλοιπες ταινίες *Planet of the Apes* (1968, 1970, 1971, 1972, 1973) και αρκετές από τις ταινίες *Star Trek*. Ένας άλλος κύκλος ταινιών της ίδιας περιόδου έχει ως επίκεντρο την επίδραση της τεχνολογίας στην ανθρώπινη ταυτότητα ως αποτέλεσμα της ραγδαίας ανάπτυξης της τεχνητής νοημοσύνης, της ρομποτικής και των υπολογιστικών συστημάτων (*Seconds* (1966), *Westworld* (1973), *The terminal man* (1974) και *The stepford wives* (1975)).

Το τέλος της δεκαετίας και υπό το κλίμα της συντηρητικής διακυβέρνησης του Ronald Reagan θα σημαδευτεί από μια νέα στροφή στην κινηματογραφική βιομηχανία, με τις ταινίες- blockbusters, όπου η ΕΦ θα διαδραματίσει σημαντικό ρόλο. Η ταινία - σταθμός είναι το *Star Wars* (1977) του George Lucas και οι συνέχειές του (1980, 1983) που είχαν ως κύρια χαρακτηριστικά την εκτεταμένη χρήση του CGI (Computer Generated Imagery), τη μεταμοντέρνα συρραφή διάφορων μύθων και ειδολογικών

¹ Παρόλο που η παρούσα ιστορική επισκόπηση εξετάζει μόνο τον αμερικάνικο κινηματογράφο, σε αυτό το σημείο αξίζει να γίνει μια σύντομη αναφορά σε κάποιους τίτλους ευρωπαϊκών ταινιών, των οποίων η συμβολή στο είδος, αυτή την περίοδο, ήταν ιδιαίτερα σημαντική: *La Jetée* (1962) του Chris Marker, *Alphaville* (1965) του Jean-Luc Godard και *Fahrenheit 451* (1966) του Francois Truffaut.

στοιχείων σε ένα ομοιόμορφο μείγμα, τους ηρωικούς χαρακτήρες και την αποφυγή άμεσων κοινωνικών θεμάτων, με αποτέλεσμα τη στροφή του είδους σε πιο μυθικές και επικές φόρμες.



Star Wars (1977), η ΕΦ ως blockbuster

Η τεράστια εμπορική επιτυχία της ταινίας, με την επιτυχημένη απεύθυνση σε όλες τις ηλικιακές ομάδες και τη δυνατότητα για επιπλέον οικονομικό κέρδος, με τη δημιουργία παράπλευρων εμπορικών προϊόντων (παιχνίδια, κούκλες, περιοδικά, κ.λπ.), αποτέλεσε την εγγύηση για τη συνέχιση αυτής της φόρμουλας, που αποτυπώνεται και στις κινηματογραφικές συνέχειες της ταινίας που ακολούθησαν στις επόμενες δεκαετίες (1999, 2002, 2005, 2015). Στο ίδιο μοτίβο κινούνται και οι ταινίες *Star Trek* (1979, 1982, 1984, 1986, 1989, 1991) που διαιώνίζουν τον μύθο και την εμπορική επιτυχία μια ήδη επιτυχημένης τηλεοπτικής σειράς. Εξίσου σημαντική είναι και η συνεισφορά δύο ταινιών του Steven Spielberg: το *Close Encounters of the third kind* (1977) και το *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982), τα οποία εντάσσονται σε ένα κύκλο «οικογενειακής» επιστημονικής

φαντασίας που σκιαγραφεί νοσταλγικά τη ζωή στα προάστια και έχει ως επίκεντρο τη σχέση γονέα-παιδιού.

Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει για τις κομβικές για το είδος ταινίες *Blade Runner* (1982), *Alien* (1979) και τις συνέχειες του (1986, 1992, 1997) και *Terminator* (1984, 1991) που προκάλεσαν ενθουσιώδεις συζητήσεις, τόσο ανάμεσα στο κοινό, όσο και στην ακαδημαϊκή κοινότητα, η οποία τα ερμήνευσε κυρίως ως κείμενα που πραγματεύονται ζητήματα ταυτότητας, φύλου, αλλά και την αποτύπωση του τεχνολογικού κόσμου στο ανθρώπινο σώμα.

5.6. Η επιστημονική φαντασία στον νέο αιώνα (1990-2009)

Από τη δεκαετία του 1990, η ραγδαία ανάπτυξη της χρήσης του Internet σε παγκόσμιο επίπεδο, η επικράτηση διάφορων οπτικοακουστικών και επικοινωνιακών τεχνολογιών, όπως DVD, videogames, online games, εικονική πραγματικότητα, αλλά και στις αρχές του νέου αιώνα, η επικράτηση των «έξυπνων» τηλεφώνων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση μιας νέας τεχνοκουλτούρας. Παράλληλα, στην κινηματογραφική βιομηχανία επικρατεί το μοντέλο της μεγάλης πολυεθνικής εταιρίας, όπου τα στούντιο είναι μέρος μια ευρύτερης μηντιακής υπερδομής, οπότε και το ενδιαφέρον στρέφεται στην περαιτέρω εκμετάλλευση των ταινιών, μέσω άλλων μηντιακών προϊόντων όπως τα DVD, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα κόμικς, κ.λπ. Καθοριστικός είναι και ο ρόλος των CGI, όπου η τελειοποίησή τους και η εκτεταμένη χρήση τους σε ταινίες πέρα από την ΕΦ, θα αλλάξει σημαντικά την όψη του είδους και την αντίληψη του κοινού για αυτό. Σημαντικές συνεισφορές του είδους σε αυτή τη δεκαετία είναι οι ταινίες *Jurassic Park* (1993, 1997, 2001), ένας κύκλος ταινιών δυστοπίας με ταινίες όπως *Matrix* (1999, 2003), *Robocop* (1990, 1993), *Total Recall* (1990), *Dark City* (1998), *Gattaca* (1998), *12 Monkeys* (1995) και ένας κύκλος ταινιών καταστροφής που εμφανίζεται προς την αλλαγή της χιλιετίας: *Armageddon* (1998), *Independence Day* (1996), *Deep Impact* (1998).

Η αλλαγή του αιώνα, θα σημαδέψει την αμερικάνικη ιστορία με τα γεγονότα της 11^{ης} Σεπτεμβρίου 2001 και το επακόλουθο κλίμα τρόμου, το οποίο θα συμβάλει σε μια

«ανώδυνη» στροφή του είδους προς την αφήγηση του υπερήρωα, τις διασκευές των κόμικς της Marvel και το κερδοφόρο μοτίβο των sequels με τις ταινίες *X-Men* (2000, 2003, 2006, 2009, 2011,2014), τις ταινίες *Spider-Man* (2002, 2004, 2007), το *Hulk* (2003) και την κινηματογραφική μεταφορά του διάσημου βιντεοπαιχνιδιού *Resident Evil* (2002, 2004, 2007,2010, 2012). Βέβαια, όπως αναφέρει ο Johnston (2011), δεν είναι απαραίτητο να προσεγγίζονται όλες οι ταινίες της περιόδου υπό το πρίσμα της 11/9 και πολλές από αυτές μπορούν να ερμηνευτούν με διαφορετικούς τρόπους, όπως στην περίπτωση των ταινιών : *Artificial Intelligence: A.I.* (2001), *Donnie Darko* (2001), *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001), *Minority Report* (2002), *28 Days later* (2002), *War of the Worlds* (2003), *I, Robot* (2004), *The Island* (2005), *Children of Men* (2006), *Sunshine* (2007) και *I am Legend* (2007).



Matrix (1999). Η ΕΦ στον αιώνα της Πληροφορίας

6. Θεματικοί κύκλοι της ΕΦ από το 2009 έως 2014

Αν οι αρχές του 21^{ου} αιώνα σηματοδεύτηκαν από τη πτώση των δίδυμων πύργων και το επακόλουθο κλίμα τρόμου, η δεύτερη τομή αυτού του αιώνα είναι η χρηματοπιστωτική κρίση του 2008, με τις κοινωνικοοικονομικές επιπτώσεις της σε παγκόσμιο επίπεδο, όπως η εκτίναξη της ανεργίας, η επισφάλεια και η φτωχοποίηση μεγάλου μέρους του πληθυσμού, που είναι ορατές μέχρι και στις μέρες μας. Οι συνέπειες

της κρίσης σε πολλές περιπτώσεις προκάλεσαν την αμφισβήτηση της ίδιας της δομής του οικονομικού συστήματος, η οποία αποτυπώνεται σε κινήματα όπως το Occupy Wall Street και αντίστοιχα κινήματα σε όλο τον κόσμο. Η αμφισβήτηση αυτή σε συνδυασμό με τη μωδιασμένη στάση της κοινής γνώμης μετά τους πολέμους σε Ιράκ και Αφγανιστάν και την εκτόνωση του κλίματος φόβου και τέλος η εκλογή του Obama το 2008, του πρώτου αφροαμερικάνου προέδρου στη ιστορία των Η.Π.Α, σημασιοδοτεί την επιθυμία για απομάκρυνση από τη σκληροπυρηνική πολιτική των προηγούμενων ετών. Τέλος, άλλα χαρακτηριστικά σημεία της εποχής είναι, είναι η ραγδαία εξάπλωση της τεχνολογίας των επικοινωνιών και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, η εντεινόμενη ανησυχία γύρω από περιβαλλοντικά ζητήματα, και οι αυξανόμενες ροές μετανάστευσης.

Η παρούσα ανάλυση του είδους θα εκκινήσει από τη δεύτερη ιστορική τομή, δηλαδή με ταινίες που έχουν δημιουργηθεί από το 2009 και έπειτα. Οι συνολικά 67 ταινίες ΕΦ που έχουν ενταχθεί στις 100 πρώτες του box office της κάθε χρονιάς, από το 2009 έως το 2014, μπορούν να ταξινομηθούν σε συγκεκριμένους θεματικούς κύκλους. Η ακόλουθη κατανομή γίνεται με βάση το κυρίαρχο χαρακτηριστικό του φιλικού κειμένου, αυτό που ξεχωρίζει, επικρατεί και οδηγεί την αφήγηση της ταινίας, παρόλο που συχνά οι κύκλοι επικαλύπτονται και μια ταινία μπορεί να ενταχθεί σε περισσότερους από έναν κύκλο. Στην ταξινόμηση αυτή δεν έχουν συμπεριληφθεί τα animation επιστημονικής φαντασίας. Έτσι, έχουμε την εξής κατηγοριοποίηση:

1. Εναλλακτικές πραγματικότητες

Σε αυτό τον κύκλο ταινιών έχουμε ως κύριο θεματικό πυρήνα μια χρονική μετακίνηση ή μετατόπιση ή κάποιου είδους χρονικού παιχνιδιού, το οποίο καταλήγει σε μια άλλη διάσταση ή σε μια παράλληλη πραγματικότητα. Σε αυτό το κύκλο ταινιών μπορούν να ενταχθούν οι ταινίες: *Inception* (2010), *Tron Legacy* (2010), *The Adjustment Bureau* (2011), *Source Code* (2011), *Looper* (2012), *Edge of Tomorrow* (2014).

2. Ουτοπία/ Δυστοπία

Η κατηγορία της δυστοπίας/ουτοπίας είναι μια κλασσική θεματική της ΕΦ. Αποτελεί την αποτύπωση του οράματος για το μέλλον, μέσω της απεικόνισης των μελλοντικών κοινωνιών και αποτελεί μια συμπύκνωση για τους φόβους, τις αγωνίες, αλλά και τις ελπίδες που αυτό επιφυλάσσει. Κεντρικό σημείο αποτελεί η απεικόνιση του περιβάλλοντα αστικού, αρχιτεκτονικού και φυσικού χώρου και της δομής της μελλοντικής κοινωνίας και των κοινωνικών σχέσεων. Αν και η λογοτεχνική ουτοπία άνησε στις αρχές του 20^{ου} αιώνα και αποτελούσε μια συμπύκνωση των σοσιαλιστικών ιδανικών και μιας αισιόδοξης οπτικής για τον ρόλο της τεχνολογίας στην απελευθέρωση του ανθρώπου, μεταπολεμικά η αισιόδοξη οπτική άρχισε να φθίνει, ως αποτέλεσμα των καταστροφικών συνεπειών της τεχνολογίας, που συμπυκνώθηκε στη ρίψη της ατομικής βόμβας, όποτε υπήρξε μια στροφή προς τη δυστοπική απεικόνιση της μελλοντικής κοινωνίας.

Το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο συνέπεσε με αυτή τη δυστοπική στροφή στη δεκαετία του 1950. Για αυτό, η κινηματογραφική ουτοπία αποτέλεσε ένα σπάνιο είδος σε αντίθεση με την πληθώρα των δυστοπικών ταινιών (Sobchack, 1987, King & Krzwinska, 2000). Οι δυστοπικές ταινίες συνεχίζουν να αποτελούν ένα μεγάλο τμήμα της ΕΦ, ωστόσο το σώμα ταινιών υπό εξέταση ξεκινάει με την ταινία *Avatar* (2009), που αποτελεί μια επανεφεύρεση της κινηματογραφικής ουτοπίας και μια συμφιλίωση των ουτοπικών και δυστοπικών λόγων για το μέλλον. Σε αυτό τον κύκλο, εντάσσονται επιπλέον οι ταινίες *Terminator Salvation* (2009), *District 9* (2009), *Surrogates* (2009), *G.I. Joe: The Rise of the Cobra* (2009), *Resident Evil: Afterlife* (2010), *Daybreakers* (2010), *Rise of the Planet of the Apes* (2011), *Contagion* (2011), *In Time* (2011), *The Hunger Games* (2012), *Resident Evil: Retribution* (2012), *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), *G.I. Joe: Retaliation* (2013), *Elysium* (2013), *Oblivion* (2013), *Her* (2013), *The Hunger Games: Mockingjay-Part 1* (2014), *Dawn of the Planet of the Earth* (2014), *Divergent* (2014), *The Maze Runner* (2014), *The Giver* (2014).

3. Ο Εξωγήινος Άλλος

Κεντρικό σημείο αυτού του κύκλου είναι η αντιμετώπιση/αντιπαράθεση με μια μη-γήινη μορφή ζωής. Η φιγούρα του εξωγήινου, που συχνά ταυτίζεται με τη φιγούρα του πολιτισμικού Άλλου, αποτελεί μια κλασική θεματική της ΕΦ και ο τρόπος που απεικονίζεται αυτή η εικόνα- με τρόμο, απέχθεια, δέος, θαυμασμό ή συμπόνια- συμπεκνώνει τους διαφορετικούς λόγους που διατρέχουν την κοινωνική πραγματικότητα γύρω από τη φιγούρα του Άλλου. Η εικόνα των εξωγήινων/ξένων, είτε αποτελούν επισκέπτες από άλλους πλανήτες που έρχονται στη Γη, είτε τους συναντά ο άνθρωπος στα διαστημικά του ταξίδια, αποτελεί μια καταγραφή των φόβων της ανθρωπότητας για το διαφορετικό και τον τρόπο που το αντιλαμβάνεται και αντιδρά σε αυτό. Σε αυτόν το κύκλο ανήκουν οι ταινίες: *Predators* (2010), *Super 8* (2011), *Cowboys & Aliens* (2011), *Prometheus* (2012), *After Earth* (2013), *The Host* (2013), *Earth to Echo* (2014).

4.Υπερήρωες/ Υπερδυνατότητες

Αυτός ο κύκλος ταινιών παρουσιάζει μεγάλη άνθηση τα τελευταία χρόνια. Μάλιστα ο μεγάλος αριθμός ταινιών, με την ευρεία αποδοχή τους από το κοινό, καθιστά αυτή τη θεματική μια από τις κυρίαρχες, με αποτέλεσμα αυτός ο κύκλος ταινιών να συνιστά ένα υποείδος της ΕΦ, που αξίζει να μελετηθεί χωριστά. Οι ταινίες αυτές αφορούν κυρίως ανθρώπους που λόγω κάποιας μετάλλαξης ή έκθεσης σε εξωγήινο ή άγνωστο υλικό ή λόγω μιας τεχνολογικής/ γενετικής μετατροπής ή προσθήκης, αποκτούν ικανότητες που υπερβαίνουν τα γνωστά ανθρώπινα όρια και τις οποίες χρησιμοποιούν, είτε με καταστροφικό τρόπο, είτε για να προστατέψουν την ανθρωπότητα. Κεντρικό σημείο είναι η σχέση μεταξύ σώματος και τεχνολογίας που συγκλίνουν σε ένα νέου είδους, ενισχυμένου σώματος που λειτουργεί ως όπλο ή εργαλείο. Σε αυτό τον κύκλο εντάσσονται οι ταινίες με τους υπερήρωες των κόμικς της Marvel, που αποτελούν τον κανόνα, αλλά και ταινίες που αποκλίνουν, με λιγότερο ηρωικές συνηγήσεις, όπως το *Chronicle* (2012) ή το *Lucy* (2014). Εδώ έχουμε τις εξής ταινίες: *X-Men Origins: Wolverine* (2009), *Watchmen* (2009), *Iron Man 2* (2010), *Captain America: The First Avenger* (2011), *X-men: First Class* (2011), *Marvel's Avengers* (2012), *The Amazing Spider-Man* (2012), *Chronicle* (2012), *Iron Man 3* (2013), *Man of Steel* (2013), *The*

Wolverine (2013), *Captain America: The Winter Soldier* (2014), *X-Men: Days of Future Past* (2014), *Lucy* (2014), *Robocop* (2014).

5. Μηχανές/Ρομπότ

Σε αυτόν το κύκλο, επικρατεί η φιγούρα του ρομπότ, του μηχανικού υπερσώματος, είτε ανθρώπινης κατασκευής ή εξωγήινης προέλευσης. Οι τεράστιες διαστάσεις του τεχνολογικού υπερσώματος και πως αυτό αντιμετωπίζεται από τους ανθρώπους συνιστά κεντρικό σημείο αυτού του κύκλου. Εδώ έχουμε τις εξής ταινίες: *Transformers: Revenge of the Fallen* (2009), *Transformers: Dark of the Moon* (2011), *Real Steel* (2011), *Pacific Rim* (2013), *Transformers: Age of Extinction* (2014)

6. Φανταστικοί κόσμοι

Εδώ, έχουμε την εικονογράφηση ενός τελείως διαφορετικού σύμπαντος, που γειτνιάζει με το βασίλειο της καθαρής φαντασίας. Σε αυτό το σύμπαν, υπάρχουν διάφορες μορφές ζωής και εξωγήινοι πολιτισμοί, που σχετίζονται μεταξύ τους σε ένα είδος διαγαλαξιακής ομοσπονδίας. Συνήθως, υπάρχει κάποια εχθρική φυλή που θέλει να κυριαρχήσει στο σύμπαν, καταστρέφοντας όποιον πλανήτη αντισταθεί και κάποιου είδους στρατιωτικού/αστυνομικού σώματος που προστατεύει τον γαλαξία από αυτές τις εχθρικές δυνάμεις. Εδώ ανήκουν οι ταινίες: *Star Trek* (2009), *MIB 3* (2012), *Star Trek Into Darkness* (2013), *Riddick* (2013), *Guardians of the Galaxy* (2014).

7. Καταστροφή/το τέλος του κόσμου

Κεντρικό σημείο σε αυτόν τον κύκλο ταινιών είναι οι εικόνες μαζικής καταστροφής του πολιτισμού, ως αποτέλεσμα φυσικών ή εξωγήινων τεχνολογικών δυνάμεων. Οι ταινίες που εντάσσονται εδώ είναι: *2012* (2009), *Knowing* (2009), *Battle: Los Angeles* (2011), *Battleship* (2012), *Godzilla* (2014) και κωμικές εκδοχές του θέματος όπως *The World's End* (2013).

8. Διάστημα

Κεντρικό σημείο εδώ είναι η ύπαρξη του ανθρώπου στο διάστημα και η επαφή του με τα διάφορα άγνωστα στοιχεία και δυνάμεις που το περιβάλλουν, καθώς και η προσπάθειά του να επιβιώσει σε αυτό. Εδώ έχουμε τις ταινίες: *Gravity* (2013), *Interstellar* (2014)

Η παρούσα μελέτη δεν θα εξετάσει όλους τους παραπάνω κύκλους, αλλά θα γίνει μια επιλογή, μέσω κάποιων αντιπροσωπευτικών ταινιών. Οι ταινίες που θα αναλυθούν είναι οι εξής: *Avatar* (2009) (από το κύκλο ουτοπία/δυστοπία), *Inception* (2010) (από τον κύκλο εναλλακτικές πραγματικότητες), *Hunger Games* (2012) (από τον κύκλο ουτοπία/δυστοπία) και *Gravity* (2013) (από το κύκλο του Διαστήματος). Οι ταινίες αυτές θεωρούνται αντιπροσωπευτικές, καθώς διακρίθηκαν καλλιτεχνικά και εμπορικά, προκάλεσαν μεγάλη αίσθηση και πυροδότησαν μεγάλο κύκλο συζητήσεων, με αποτέλεσμα να συνιστούν ένα κομβικό σημείο του είδους.

7. Ανάλυση των ταινιών

7.1 Ανάλυση της ταινίας *Avatar* (2009)

Η πρώτη ταινία που θα εξεταστεί είναι το *Avatar* (2009), σε σενάριο και σκηνοθεσία του James Cameron. Πρόκειται για την πιο εμπορική ταινία όλων των εποχών, με παγκόσμια κέρδη 2.787.965.087\$.² Η ταινία είναι μια υπερπαραγωγή επικών διαστάσεων με αρχικό προϋπολογισμό περίπου στα 237.000.000\$ και 150.000.000\$ για το marketing της ταινίας μόνο,³ στην οποία χρησιμοποιήθηκαν πρωτοποριακές κινηματογραφικές τεχνολογίες (motion και performance capture, 3D κινηματογράφηση)

² Τα οικονομικά δεδομένα προέρχονται από την ιστοσελίδα www.boxofficemojo.com

³ http://www.imdb.com/title/tt0499549/business?ref_=tt_dt_bus

και ειδικά ψηφιακά εφέ, συνδυάζοντας τη ζωντανή δράση με το animation. Πέρα όμως από την τεχνική της αρτιότητα και την εισπρακτική επιτυχία, η ταινία έλαβε και καλλιτεχνική αναγνώριση, η οποία αποτυπώνεται στις 107 υποψηφιότητες και συνολικά 87 βραβεία που έλαβε, ανάμεσα τους και τρία βραβεία Oscar (Καλλιτεχνική Διεύθυνση, Οπτικά Εφέ, Διεύθυνση Φωτογραφίας)⁴. Η ταινία απέκτησε διαστάσεις παγκόσμιου πολιτιστικού φαινομένου με τις συζητήσεις και αντιπαραθέσεις που προκάλεσε. Επιπλέον, έχουν ανακοινωθεί οι τρεις κινηματογραφικές συνέχειες και η μεταφορά της σε κόμικς⁵.

Η ταινία έλαβε πολλές αντίθετες κριτικές και αναλύσεις. Πολλοί κριτικοί τη διάβασαν ως μια ειλικρινή αντί-ιμπεριαλιστική, αντιπολεμική ιστορία με οικολογικά μηνύματα που λειτουργεί ως αλληγορία της σύγχρονης αμερικάνικης ιστορίας για τον πόλεμο στο Ιράκ, Αφγανιστάν, αλλά και το Βιετνάμ (βλ. Richard Corliss, 2009, James Der Derian, 2010, Kirk Honeycutt, 2009, Lou Lumerick, 2009 και Peter Travers, 2009). Ωστόσο, άλλοι/ες κριτικοί και ακαδημαϊκοί υπογράμμισαν τη βαθιά αντίφαση του κειμένου τόσο στο κινηματογραφικό, όσο και στο αφηγηματικό του επίπεδο. Για παράδειγμα, η Manohla Dargis (2009) αναφέρει για ένα «φυσικό φτιαγμένο από λογισμικό» και για ένα «αντί-εταιρικό μήνυμα φτιαγμένο από μια εταιρικά χρηματοδοτούμενη βιομηχανία». Ο Todd McCarthy (2009) υπογραμμίζει την ειρωνεία του μηνύματος «της επιστροφής στη φύση από μια ταινία υψηλής τεχνολογίας» και τη στερεοτυπική απεικόνιση του «λευκού, κακού αποικιοκράτη και αγνού, σε αρμονία με τη φύση ιθαγενή». Παρόμοια, η Ann Hornaday (2009) αναφέρει ότι η ταινία αποτελεί «το πιο θορυβώδες, λαμπερό εξαγωγικό προϊόν της Αμερικής» και επιτυγχάνει σε γεωπολιτισμική κλίμακα ακριβώς την ίδια ιμπεριαλιστική τακτική στην οποία ασκεί κριτική». Ο Lorenzo Veracini (2011) αναφέρει ότι η ιστορία είναι τελικά μια αποικιοκρατική, βαθιά αμερικάνικη και πατριωτική αφήγηση ενώ ο Bruce Baum (2010) μιλάει για την ψευδαίσθηση μια μετά-φυλετικής εποχής του Obama και ένα ξέπλυμα της λευκής φυλής και των μετά-αποικιοκρατικών αδικιών. Οι John James και Tom Ue (2011) αναφέρουν την αυτό-συνείδηση της ταινίας για την αποικιοκρατία, που τελικά όμως

⁴ Τα στοιχεία για τα βραβεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα [imdb.com](http://www.imdb.com).

⁵ <http://www.avatarmovie.com/index.html>

επιβεβαιώνει τις αποικιοκρατικές προκαταλήψεις τις οποίες εκθέτει. Ο David Brooks (2010) κάνει λόγο για το «σύμπλεγμα του Λευκού Μεσσία», όπου ο ιθαγενής λαός χρειάζεται ένα λευκό για να επαναστατήσει και να οργανωθεί και ο Slavoj Zizek (2010) αναφέρει τις βαθιά ρατσιστικές συνηχήσεις της ταινίας, όπου οι ιθαγενείς μπορούν είτε να καταστραφούν από τους λευκούς αποικιοκράτες, είτε να λυτρωθούν από αυτούς, παίζοντας ρόλο σε μια λευκή φαντασίωση. Τέλος, ο Thomas Elsaesser (2011) αναγνωρίζει αυτές τις αντιφάσεις της ταινίας ως δομικό συστατικό της, που εξαρχής δημιουργήθηκε, ώστε η ταινία να αποκτήσει πολλαπλές εγγραφές και σημεία εισόδου για όλους/ες τους/ις θεατές, ανεξαρτήτως ηλικίας, μόρφωσης, εθνικότητας, φύλου και ιδεολογικής ταυτότητας.

Η ταινία εκτυλλίσεται σε ένα υποθετικό μέλλον, όπου οι άνθρωποι έχουν αποικίσει τον πλανήτη Πανδώρα, για να εκμεταλλευτούν ένα πολύτιμο ορυκτό που βρίσκεται στο υπέδαφος του. Το κεντρικό πρόβλημα είναι ότι η μεγαλύτερη ποσότητά του βρίσκεται κάτω από ένα τεράστιο Δέντρο, το οποίο αποτελεί τον τόπο διαμονής της ιθαγενούς φυλής των Na'vi. Συνεπώς, η φυλή θα πρέπει να απομακρυνθεί. Για αυτό τον λόγο δημιουργείται το πρόγραμμα Avatar, δηλαδή η γενετική κατασκευή σωμάτων από μια μείξη του γονιδιώματος των ιθαγενών με το ανθρώπινο. Κάθε τέτοιο σώμα είναι ειδικά σχεδιασμένο για έναν χρήστη και «φορτώνεται» με την ανθρώπινη συνείδηση, ώστε να μπορούν οι χρήστες τους να κινηθούν μέσα στο μη-βιώσιμο για τον άνθρωπο περιβάλλον της Πανδώρας. Ο κεντρικός ήρωας είναι ο Jake Sully (Sam Worthington), ένας παραπληγικός πρώην πεζοναύτης, που λαμβάνει εντολές από τον πολεμοχαρή διοικητή του μισθοφορικού σώματος να μαζεύει πληροφορίες για τους ιθαγενείς για λογαριασμό του. Καθώς όμως ο Jake γνωρίζει σε βάθος τη φυλή των Na'vi και τη φιλοσοφία τους, αρχίζει να ερωτεύεται τον πλανήτη, τη φυλή, αλλά και την κόρη του αρχηγού της φυλής που τον εκπαιδεύει, την Neytiri (Zoe Saldana) και αισθάνεται πλέον την Πανδώρα σαν το σπίτι του.

7.1.1. Συντακτικά/σημασιολογικά στοιχεία

7.1.1.1 Σύνταξη/Αφήγηση

Παρατηρούμε ότι η συντακτική δομή της ταινίας αποτελεί μια απλή ιστορία για έναν άνθρωπο που γνωρίζει έναν άλλο πολιτισμό, ο οποίος έχει μια μεταμορφωτική επίδραση στην ύπαρξή του, μεταβάλλοντας την κοσμοθεωρία του και δίνοντας του ένα νόημα ύπαρξης. Αυτή η σύνταξη βέβαια, παρά την ύπαρξη και ανακάλυψη ενός νέου, θαυμαστού κόσμου πέρα από τη Γη, δεν είναι αποκλειστική στις ταινίες ΕΦ. Μια τέτοια δομή θα μπορούσε να εκτυλίσσεται στην ίδια τη Γη μεταξύ διαφόρων ιθαγενών φυλών και της αποικιοκρατικής, ιμπεριαλιστικής Δύσης. Διάφοροι κριτικοί και ακαδημαϊκοί (βλ. Honeycutt, 2009, Lumerick, 2009, Corliss, 2009, Travers, 2009 και Baum 2010) έχουν επισημάνει την ομοιότητα του *Avatar* με τις ταινίες *Dances with Wolves* (1990), *Pocahontas* (1995), *A Man Called Horse* (1970) και *Apocalypse Now* (1979).

Έτσι, είναι κυρίως τα σημασιολογικά στοιχεία της ταινίας, σύμφωνα με τον Altman (1999), που της προσδίδουν το χαρακτηρισμό της ΕΦ. Η ιθαγενής φυλή ανήκει κυριολεκτικά σε άλλο κόσμο και η μεταμόρφωση που υφίσταται ο ήρωας είναι, πέρα από πνευματική/εσωτερική, υλική και σωματική. Παρακάτω εξετάζονται τα σημασιολογικά στοιχεία αναλυτικά: χαρακτήρες, σκηνογραφία, οπτικά εφέ, χρώμα, 3D κινηματογράφηση, σκηνοθεσία/μοντάζ.

7.1.1.2 Χαρακτήρες

Αρχικά, υπάρχουν δύο κατηγορίες χαρακτήρων: οι άνθρωποι και οι ιθαγενείς εξωγήινοι Na'vi. Οι ανθρώπινοι χαρακτήρες παρουσιάζονται μικροί, εύθραυστοι, αδύναμοι μέσα στον επικίνδυνα σαγηνευτικό κόσμο της Πανδώρας. Ο κεντρικός χαρακτήρας, Jake, επισφραγίζει αυτή την ανθρώπινη ευθραυστότητα με την παραλυσία του και περικλείει και ένα εσωτερικό δίπολο. Από τη μια, ως πρώην πεζοναύτης, συμβολίζει τη δύναμη, την αντοχή, την ικανότητα επιβίωσης, αλλά από την άλλη, οι δυνάμεις αυτές εξουδετερώνονται από την αναπηρία του. Με το *Avatar* όμως, όχι μόνο εξουδετερώνεται η αναπηρία του Jake, αλλά η δύναμή του επεκτείνεται και ξεπερνάει τα στενά σωματικά όρια της ανθρώπινης ύπαρξης. Το *Avatar* είναι μια «πύλη της

αντίληψης»⁶: κάθε φορά που τη διασχίζει, ο Jake βιώνει μια άλλη πραγματικότητα που σταδιακά τον μεταμορφώνει. Όμως η μεταμόρφωση αυτή δεν είναι μόνο εσωτερική, αλλά αποτυπώνεται και σωματικά. Όπως αναφέρει η Farah Mendlesohn (2003), συχνά στην επιστημονική φαντασία η μεταφορά γίνεται κυριολεξία.

7.1.1.3 Σκηνογραφία

Καθώς η ταινία αποτελεί κυρίως μια ψηφιακή κατασκευή, η σκηνογραφία της λειτουργεί κυρίως συμπληρωματικά και υποβοηθητικά. Ενώ το οικοσύστημα της Πανδώρας είναι ψηφιακό, το μεγαλύτερο μέρος που περιβάλλει την ανθρώπινη δραστηριότητα στην ταινία είναι μέρος της σκηνογραφίας, όπως η στρατιωτική-εργαστηριακή βάση, τα όπλα, τα μηχανήματα, οι εξοπλισμοί και τα διάφορα props που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι. Τα διάφορα σκηνικά και αντικείμενα στην ΕΦ λειτουργούν ώστε να προσδώσουν την αίσθηση ενός φουτουριστικού τοπίου, μιας μελλοντικής υποθετικής κατάστασης, αλλά παράλληλα λειτουργούν ώστε να προσδώσουν μια ρεαλιστικότητα, μια γνώριμη αίσθηση (Johnston 2011). Έτσι οι υπερσύγχρονες εργαστηριακές εγκαταστάσεις, τα διάφορα όπλα ρομποτικού τύπου ή τα ιπτάμενα οχήματα που συναντούμε στη ταινία μπορεί να έχουν μια εικονογραφική λειτουργία που σημασιοδοτεί το είδος της ΕΦ, αλλά παράλληλα έχουν αξιώσεις ρεαλισμού, συνδέονται με τον οικείο κόσμο, με την έννοια της κοινωνικής αληθοφάνειας όπως την περιέγραψε ο Neale (1995).

7.1.1.4 Οπτικά Εφέ

Σε αντίθεση με τη σκηνογραφική δυστοπία που σημασιοδοτεί την ανθρώπινη δραστηριότητα, η Πανδώρα είναι μια ψηφιακά κατασκευασμένη ουτοπία. Το οικοσύστημα της Πανδώρας είναι λοιπόν προϊόν της τεχνολογίας του CGI (Computer Generated Imagery) και είναι κυρίως αυτές οι εικόνες στην ταινία που προκαλούν τον θαυμασμό, την έκπληξη και το μεγαλείο, που συχνά συνδέονται με την ΕΦ. Όπως

⁶ Αναφορά στο τίτλο του βιβλίου του Aldus Huxley *Οι Πύλες της Αντίληψης*, που πρωτοεκδόθηκε το 1954.

αναφέρει η Sobekack (1998: 87-89), οι ταινίες ΕΦ είναι μια σύνθεση ξένων, ανοίκειων, άγνωστων εικόνων με γνωστές, καθημερινές και οικίες εικόνες. Επιπλέον, ένα από τα ζητούμενα στον σχεδιασμό των οπτικών εφέ στην ΕΦ είναι, πέρα από την εντυπωσιακή τους υφή και το θέαμα που προσφέρουν, η αληθοφάνεια τους, ο ρεαλισμός τους, το να πιστέψουν οι θεατές σε αυτά (Johnston 2011: 15-16). Έτσι, παρόλο που οι εικόνες μας καταπλήσσουν με την άγνωστη ομορφιά τους, έχουν παράλληλα και μια αίσθηση οικειότητας.

7.1.1.5 Χρώμα

Το χρώμα που κυριαρχεί στις ψηφιακά επεξεργασμένες εικόνες, τόσο στο οικοσύστημα της Πανδώρας, όσο και στους τους χαρακτήρες των Na'vi, είναι το μπλε, αλλά και τα φωσφορούχα πράσινα και μωβ. Αυτή η χρωματική παλέτα προκαλεί συνειρμούς με το απόκοσμο μπλε του βυθού της θάλασσας, αλλά συνδέεται, επίσης, με ένα μη-γήινο και μη-γνώριμο περιβάλλον, σε αντίθεση ίσως με τα πιο οικεία γήινα και θερμά χρώματα. Οι χρωματικές συνθέσεις στην ταινία είναι ένας από τους βασικούς παράγοντες που συμβάλλουν στην αλλόκομη γοητεία της.

7.1.1.6 3D Κινηματογράφηση

Η επιλογή του 3D format για την ταινία ήταν και ένα από τα κύρια ζητούμενα κατά τον αρχικό σχεδιασμό της, αλλά και μια από τις βασικές «ατραξιόν» για το πολυδάπανο και καλά σχεδιασμένο marketing της ταινίας (Elsaesser, 2011). Καθώς συχνά οι ταινίες ΕΦ συνδέονται με τη χρήση, εισαγωγή ή επαναδιαπραγμάτευση πρωτοποριακών κινηματογραφικών τεχνολογιών (Johnston 2011), έτσι και η ταινία *Avatar* αποτέλεσε το οριακό σημείο της επαναδιαπραγμάτευσης της τεχνολογίας του 3D. Η επιλογή της συγκεκριμένης τεχνολογίας έγινε, σύμφωνα με τον σκηνοθέτη, γιατί συμβάλλει στην καταβύθιση του/της θεατή στο έργο, ο οποίος δεν το παρακολουθεί απλά, αλλά γίνεται μέρος του⁷, Ωστόσο, ο William Brown (2010) υπογραμμίζει ότι η

⁷ <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1576622,00.html>

τεχνολογία του 3D στην ταινία *Avatar*, περιέχει τόσο στοιχεία καταβύθισης, όσο και στοιχεία τα οποία προκαλούν τη προσοχή στην ίδια τη κατασκευασμένη φύση. Έτσι η 3D τεχνολογία, από τη μια συμβάλλει στον σχηματισμό ενός άγνωστου υποθετικού κόσμου με το οποίο συνδέεται η ΕΦ και από την άλλη, γίνεται προσπάθεια να δημιουργηθεί ένα ρεαλιστικό πλαίσιο, ώστε να γίνουν πιστευτά τα διάφορα στοιχεία.

7.1.1.7 Σκηνοθεσία/Μοντάζ

Η σκηνοθεσία της ταινίας σε συνδυασμό με το μοντάζ συνθέτουν αυτό που οι David Bordwell και Kristin Thompson (2004) χαρακτήρισαν ως το κλασικό αφηγηματικό μοντέλο. Έτσι η επιλογή των πλάνων και η συσχέτιση του με ένα μοντάζ συνέχειας, έχει ως κύριο στόχο να αναδείξει την δράση που υποκινείται από τους βασικούς χαρακτήρες και να περιγράψει τον φανταστικό κόσμο της ταινίας, με όσο πιο αόρατο και ρεαλιστικό τρόπο. Η συνεχόμενη κίνηση της κάμερας και ο θαυμαστός κόσμος που απεικονίζει, παρά τη θεαματική υπόσταση, έχει ως πρωτεύοντα στόχο την ανάδειξη των δράσεων των χαρακτήρων, με ένα σαφές και κατανοητό τρόπο, σε μια διαδοχική χρονική αλληλουχία αιτίου-αποτελέσματος.

7.1.2 Ισοτοπίες

7.1.2.1 Πραγματικότητα Vs φαντασία

Ένας έντονος διπολισμός διακρίνει το οικείο, το πραγματικό από το άγνωστο, το νέο, το φανταστικό. Το πραγματικό είναι ένας κατεστραμμένος, διεφθαρμένος κόσμος που αργοπεθαίνει, ενώ το καινούριο παρουσιάζεται ως ανώτερο, ως ένας τέλειος κόσμος, μια ουτοπία. Η μετάβαση στο νέο κόσμο είναι σαν ένα όνειρο, στο οποίο σύμφωνα με τον Sigmund Freud (1995) συμπυκνώνονται και μετατίθενται όλες οι καταπιεσμένες επιθυμίες και ένστικτα. Ο ήρωας στο τέλος της ταινίας περνάει οριστικά στην νέα ανώτερη ονειρική κατάσταση. Η ταινία μπορεί να αναγνωσθεί ως μια ουτοπική αφήγηση, μια ονειροπόλα ιστορία απόδρασης και αντανάκλα μια αισιόδοξη οπτική για

τις άπειρες δυνατότητες του ανθρώπου. Ωστόσο η νέα ονειρική πραγματικότητα μπορεί να παρομοιαστεί και με εικονική πραγματικότητα ή το περιβάλλον ενός βιντεοπαιχνιδιού όπου ο χρήστης συνδέεται μέσω μιας τεχνολογίας και αποκτά άπειρες δυνατότητες, ενώ το πραγματικό του σώμα είναι καθηλωμένο.

7.1.2.2 Αποικιοκράτες Vs ιθαγενείς

Η ουτοπία που αντιπροσωπεύει η Πανδώρα κατοικείται από του ιθαγενείς Na'vi. Η απεικόνισή τους, όπως αναφέρει και ο Baum (2010), είναι στερεοτυπική, καθώς η φυλή τους παρουσιάζεται ως πνευματική, αθλητική, ως «ευγενείς άγριοι-ες», σε αντίθεση με την ορθολογική και «τεχνολογική» γήινη φυλή. Η απεικόνισή τους βασίζεται σε αυτό που όρισε ο Edward Said (1977) ως οριενταλισμό, δηλαδή την απεικόνιση του «Άλλου» ως ένα εξωτικό, σαγηνευτικό πλάσμα σε απόλυτη αντιδιαστολή με τον ορθολογικό άνθρωπο της Δύσης. Βέβαια, αυτή η εξωτική ανωτερότητα δεν είναι ικανή να σώσει τους ιθαγενείς, οι οποίοι χρειάζονται τον «λευκό Μεσσία», όπως αναφέρει ο Brooks (2010), για να σωθούν. Επιπλέον, η απεικόνιση των ιθαγενών στη ταινία δεν έχει καμία σχέση με τους πραγματικούς ιθαγενείς στη Γη, οι οποίοι κατά βάση ζουν μια εξαθλιωμένη ζωή μέσα στη φτώχεια και τον κοινωνικό αποκλεισμό (Zizek 2010, Elsaesser 2011). Οι ιθαγενείς, λοιπόν, εξωγήινοι είναι χαρακτήρες που δεν προκαλούν τόσο συνειρμούς με τους αντίστοιχους ιθαγενείς της σύγχρονης πραγματικότητας, αλλά περισσότερο προκαλούν μια ταύτιση με μια ανώτερη, ονειρική εκδοχή του εαυτού μας. Σαν το Avatar του Jake εισερχόμαστε και εμείς, μέσω της ταύτισης μας με τους Na'vi, σε έναν χώρο ονειρικό και ελεύθερο.

7.1.2.3 Αρσενικό Vs Θηλυκό

Στην ταινία εγγράφονται διάφορες αρρενωπότητες και θηλυκότητες, οι οποίες βρίσκονται σε έναν διαρκή διάλογο. Από τον macho χαρακτήρα του αρχηγού ασφαλείας Quaritch (Stephen Lange), έως τον αδίστακτο κεφαλαιοκράτη Selfridge (Giovanni Ribisi), οι ανθρώπινοι χαρακτήρες ταυτίζονται με μια επιθετική, κυριαρχική

αρρενωπότητα που αποτυπώνεται με έναν κριτικό τόνο και συχνά γελοιοποιείται. Αν ο ανθρώπινος κόσμος ταυτίζεται με την αρσενική επέκταση του κεφαλαιοκράτη κατακτητή, τότε ο κόσμος της Πανδώρας, όπως φανερώνει το όνομά της, απεικονίζεται ως η θηλυκή φύση που μπορεί να κατακτηθεί, ωστόσο δεν είναι καθόλου παθητική. Οι κύριοι χαρακτήρες που γνωρίζουν σε βάθος την Πανδώρα -η κάθε μια με τον τρόπο της, επιστημονικό ή βιωματικό- και πρωτοστατούν στην υπεράσπισή της, είναι η Dr. Grace (Sigourney Weaver) και η ιθαγενής Neitiry, οι οποίες απεικονίζονται ως εξαιρετικά δυναμικές, αποφασιστικές και ανεξάρτητες και η κάθε μια άριστη στο τομέα της, είτε είναι οι επιστημονικές γνώσεις, είτε οι μαχητικές-κυνηγητικές ικανότητες. Ωστόσο, παρόλο που οι γυναικείοι χαρακτήρες απεικονίζονται με πολυδιάστατο και ολοκληρωμένο τρόπο, είναι ο ανδρικός κεντρικός χαρακτήρας, Jake που τελικά σώζει την Πανδώρα- και γίνεται ο ηγέτης της- αποκαθιστώντας την ατελή αρρενωπότητα του, μέσω του αναβαθμισμένου υπερσώματος που αποκτά με το avatar, επιβεβαιώνοντας την αρσενική ταυτότητα του ικανού πολεμιστή και σωτήρα.

7.1.2.4 Επιστήμη Vs Θρησκεία

Ένα ακόμη δίπολο που οι εντάσεις του αντηχούν σε όλη τη διάρκεια του έργου είναι η σχέση της επιστήμης με τη θρησκεία – μαγεία. Η κοσμοθεωρία των Na'vi αντιστοιχεί σε ένα είδος πανθεϊσμού ή ανιμισμού, δηλαδή θεωρούν ότι το παραμικρό στοιχείο της φύσης έχει ψυχή, η οποία προέρχεται από τη θεότητα τους, την Eywa. Ωστόσο, η πίστη τους στην Eywa, όπως υπογραμμίζεται στην ταινία, δεν αντιστοιχεί σε κάποια παγανιστική ανορθολογική λατρεία. Αντίθετα, είναι κάτι υπαρκτό και αποτυπώνεται υλικά στο νευρικό σύστημα που διατρέχει κάθε στοιχείο του περιβάλλοντος. Έτσι, παρόλο που το φιλικό κείμενο μοιάζει να αποπνέει μια μεταφυσική μαγεία, προσγειώνεται τελικά εντός του θετικισμού και ορθολογικής σκέψης. Η ταινία προσπαθεί έτσι να γεφυρώσει τα ορθολογικά και τα ανορθολογικά της στοιχεία. Όπως αναφέρει και η Sobchack (1987), κάθε ταινία ΕΦ διαπραγματεύεται σε διαφορετικό βαθμό και ένταση όχι μόνο στοιχεία που αφορούν την επιστήμη και την

τεχνολογία, αλλά και τη μαγεία και τη θρησκεία, καθώς αυτά τα στοιχεία, με διαφορετικό τρόπο, προσπαθούν να συμφιλιώσουν τον άνθρωπο με το άγνωστο.

7.1.2.5 Τεχνολογία Vs Φύση

Η φύση της Πανδώρας αποτελεί μια μεταφορά που γίνεται κυριολεξία. Η έννοια της ολότητας της φύσης, η αδιάσπαστη ενότητα του οικοσυστήματος με τους ανθρώπους, που συχνά συναντάται σε διάφορες οικολογικές και φιλοσοφικές θεωρίες (πριμιτιβισμός, βαθιά οικολογία), οπτικοποιείται με ένα μοναδικό τρόπο στη ταινία. Ένα κοινό νευρικό σύστημα διέπει όλο το οικοσύστημα και τους/τις ιθαγενείς της Πανδώρας, οι οποίοι συνδέονται κυριολεκτικά μαζί της.

Η σχέση της φύσης με την τεχνολογία και τον άνθρωπο είναι μια από τις βασικές θεματικές της ΕΦ. Αν η τεχνολογία αντιπροσωπεύει τον ετοιμοθάνατο, διεφθαρμένο κόσμο των ανθρώπων και η φύση την αγνή ύπαρξη των Na'vi, τότε το Avatar είναι η συμπτυκνωμένη αντίφαση αυτού του δίπολου καθώς αποτελεί μια τεχνολογία, που εισέρχεται στον φυσικό κόσμο και όπως παρατηρεί ο Elsaesser (2011) είναι αυτή ακριβώς η τεχνολογία που σώζει τη φύση. Στο τέλος της ταινίας, το τεχνολογικά κατασκευασμένο σώμα του Jake σε μια τελετή επίκλησης στη θεότητα των ιθαγενών, μετατρέπεται σε οργανικό, σε «αληθινό» και επιτυγχάνεται η κάθαρση της τεχνολογίας και η οριστική μετατροπή της σε φύση. Η αδιάσπαστη ενότητα και εξάρτηση του σύγχρονου ανθρώπου από τις διάφορες τεχνολογίες, αλλά και η αγωνία και προσπάθεια να απεξαρτηθεί από αυτές και να ξανασυνδεθεί με τον φυσικό εαυτό του, ως μια ανώτερη και ιδεατή ύπαρξη, εγγράφεται καθαρά στην ταινία.



Avatar (2009). Το τεχνολογικά κατασκευασμένο σώμα μετατρέπεται σε οργανικό, φυσικό «αληθινό».



Avatar (2009). Τεχνολογία Vs Φύση

7.2. Ανάλυση της ταινίας *Inception* (2010)

Η ταινία *Inception* (2010), σκηνοθετημένη από τον Christopher Nolan, αποτελεί μια υπερπαραγωγή με προϋπολογισμό 160.000.000\$ και άλλα 100.000.000\$ για τη διαφημιστική εκστρατεία (Ben Fritz και Claudia Eller, 2010). Η ταινία αποτέλεσε μεγάλη

εισπρακτική επιτυχία, με συνολικά παγκόσμια έσοδα 825.532.764\$, καταλαμβάνοντας την 51η θέση στις πιο εμπορικές ταινίες όλων των εποχών.⁸ Η ταινία έλαβε επίσης κριτική και καλλιτεχνική αναγνώριση, η οποία αποτυπώνεται στα συνολικά 138 βραβεία που απονεμήθηκαν στην ταινία, μεταξύ των οποίων τέσσερα βραβεία Όσκαρ: Διεύθυνση Φωτογραφίας, Οπτικών Εφέ, Μοντάζ Ήχου, Μιξάζ Ήχου.⁹

Η ταινία αφηγείται την ιστορία του Dom Cobb (Leonardo DiCaprio), ο οποίος ειδικεύεται στην απόσπαση πληροφοριών για λογαριασμό διαφόρων εταιριών, μέσω της διείσδυσης στο ασυνείδητο των αντίπαλων στόχων, με τη χρήση μιας τεχνολογίας που επιτρέπει την είσοδο σε όνειρα άλλων και την κοινή ονειροπόληση. Ο μεγιστάνας μιας ενεργειακής εταιρίας, Saito (Ken Watanabe), του αναθέσει το ακατόρθωτο έργο της απαρχής (inception), δηλαδή της εμφύτευσης μιας ιδέας, στο ασυνείδητο του Robert Fisher (Cillian Murphy), κληρονόμου του αντίπαλου ενεργειακού κολοσσού, ώστε ο Fisher να διαλύσει την εταιρεία του πατέρα του. Σε αντάλλαγμα, ο Saito, θα χρησιμοποιήσει την επιρροή του για να επιτραπεί η είσοδος του Cobb στις Η.Π.Α., όπου εκκρεμεί ένταλμα σύλληψής του, με συνέπεια να έχει αποχωριστεί αρκετά χρόνια τα παιδιά του. Ο Cobb συμφωνεί και μαζεύει μια ομάδα έξι ανθρώπων που κατέχουν εξειδικευμένο ρόλο σε αυτήν πολύπλοκη ονειρική καταβύθιση. Ανάμεσά τους βρίσκεται και η αρχιτέκτονας Ariadne (Ellen Page), η οποία αναλαμβάνει το σχεδιασμό των ονειρικών χώρων. Τα σχέδια όμως εμποδίζονται από την Mal (Marion Cotillard), η οποία είναι μια προβολή του ασυνειδήτου του Cobb της νεκρής γυναίκας του, για τον θάνατο της οποίας αισθάνεται ενοχή. Με τη βοήθεια της Ariadne, καταφέρνει να αντιμετωπίσει τη Mal και να εμφυτεύσει την ιδέα στον Fisher. Στο τέλος της ταινίας, βλέπουμε την επανένωση του Cobb με τα παιδιά του, ωστόσο ο/η θεατής δεν είναι σίγουρος/η εάν αυτό που βλέπει είναι η πραγματικότητα ή ένα ακόμη όνειρο.

Η ταινία έλαβε γενικά θετικές κριτικές για την τεχνική της αρτιότητα, την κινηματογραφική της καινοτομία και τις εντυπωσιακές εικόνες της (βλ. Justin Chang, 2010. Corliss 2010. Honeycutt, 2010. A.O. Scott, 2010. David Denby, 2010). Τα κυρίαρχα θέματα που διακρίνονται είναι κυρίως το δυσδιάκριτο όριο μεταξύ

⁸ Τα οικονομικά στοιχεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα www.boxofficemojo.com

⁹ τα στοιχεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα http://www.imdb.com/title/tt1375666/?ref_=nv_sr_1

πραγματικότητας και ονείρου, αλλά και η υποκειμενική φύση της αντίληψης της πραγματικότητας. Πολλοί/ές κριτικοί και ακαδημαϊκοί είδαν την ταινία ως μια μεταφορά της κινηματογραφικής παραγωγής, ως ένα κοινό όνειρο που διαμοιράζονται οι θεατές και υπογράμμισαν την ομοιότητα της ονειροπόλησης με την κινηματογραφική θέαση (βλ. Mark Fisher, 2011. Jonah Lehrer, 2010. Alan Paul, 2010. Chang, 2010. Corliss, 2010. Scott, 2010. Devin Faraci, 2010). Επίσης, μια ακόμη προσέγγιση είναι η ψυχαναλυτική ανάγνωση της ταινίας, όπου τίγονται ζητήματα της ταυτότητας και της υποκειμενικότητας, των απωθημένων τραυμάτων, καθώς και της ανοίκειας φύσης των ονείρων, ως τόπο εγγραφής των δισεπίλυτων ζητημάτων της προσωπικότητας. (βλ. Graham Clarke. Alan Paul, 2010. Tomas Nagypal, 2015. Kresimir Vukovic & Rajko Petkovic, 2013). Άλλοι/ες κριτικοί υπογράμμισαν την επιφανειακότητα στη χρήση των οπτικών εφέ και τη συμβατική χρήση μιας πολύπλοκης δομής, που χρησιμεύουν μόνο ως ένα εντυπωσιακό παρασκήνιο για μια σειρά από σκηνές δράσης και ότι τα όνειρα που απεικονίζονται στην ταινία δεν έχουν τίποτα κοινό με τη σουρεαλιστική και ανοίκεια φύση των ονείρων (βλ. Fisher, 2011. Miklos Kiss, 2010. Scott, 2010. Denby, 2010. Jim Emerson, 2010. David Edelstein, 2010. Steven Boone, 2010). Άλλη μια κριτική προσέγγιση είναι η εξέταση της ιδεολογικής θέσης της ταινίας και το νεοφιλελεύθερο συγκείμενο της, που νομιμοποιεί τη βία που χρησιμοποιείται για να διατηρηθούν οι εταιρικές αυτοκρατορίες (Winchur Drew, 2012) και αποτυπώνει το ασυνείδητο ως μια στρατιωτικοποιημένη ζώνη του παγκοσμιοποιημένου κεφαλαίου (Mark Fisher, 2011). Η Thompson και Bordwell (2010) αναδεικνύουν τη σημαντικότητα κάποιων φορμαλιστικών στοιχείων όσο αφορά τη δομή της ταινίας, όπως ότι η πολύπλοκη δράση απαιτεί μια συνεχή εξήγηση και έκθεση των υποθέσεων της ταινίας, που καθίσταται και ο κύριος τρόπος επικοινωνίας ανάμεσα στους χαρακτήρες. Παράλληλα, αναφέρουν ότι «ο σκοπός της ταινίας δεν είναι να εξερευνήσει τον κόσμο των ονείρων, αλλά να χρησιμοποιήσει την ιδέα της εξερεύνησης των ονείρων για να δικαιολογήσει τη δημιουργία μιας πολύπλοκης αφηγηματικής εμπειρίας». Έτσι, έχουμε «ένα ανανεωμένο πείραμα της παλιάς παράδοσης της εγκιβωτισμένης αφήγησης, το οποίο κινητοποιείται από τον κόσμο των ονείρων και εκμοντερνίζεται με ένα μείγμα επιστημονικής φαντασίας, δράσης και αρσενικού μαζοχισμού» (Bordwell & Thompson, 2010).

7.2.1. Συντακτικά/σημασιολογικά στοιχεία

7.2.1.1 Σύνταξη/Αφήγηση

Η ταινία είναι δομημένη ως μια εγκιβωτισμένη αφήγηση, η οποία εκτυλίσσεται σε πέντε διαφορετικά επίπεδα. Χρησιμοποιώντας τις συμβάσεις του είδους της επιστημονικής φαντασίας, δημιουργείται η υπόθεση ότι υπάρχει μια φουτουριστική τεχνολογία που επιτρέπει τη σύνδεση με τα όνειρα άλλων και τη δημιουργία πολλών επιπέδων ονείρου. Έτσι, το πρώτο επίπεδο αφήγησης είναι η πραγματικότητα, το δεύτερο επίπεδο είναι το πρώτο όνειρο, το τρίτο επίπεδο είναι το όνειρο μέσα στο όνειρο, το τέταρτο επίπεδο είναι το τριπλά εγκιβωτισμένο όνειρο, ενώ το πέμπτο επίπεδο περιγράφεται ως η Λήθη, ο «αδόμητος ονειρικός χώρος»¹⁰, όπου ο χρόνος διαστέλλεται δραματικά και κάθε επαφή με τη πραγματικότητα είναι εύκολο να χαθεί. Πέρα από τις φουτουριστικές υποθέσεις, το κάθε επίπεδο δομείται ως μια ταινία δράσης, όπου οι χαρακτήρες εμπλέκονται κατά βάση σε μια σειρά από κυνηγητά και πυροβολισμούς και προσπαθούν να επιτύχουν τον συγκεκριμένο στόχο κάθε επιπέδου σε δεδομένο χρονικό διάστημα. Όπως αναφέρουν οι Bordwell και Thompson (2010), η ταινία αντλεί τις συμβάσεις τις όχι μόνο από το είδος της επιστημονικής φαντασίας, αλλά και από ταινίες με θέμα τις ληστείες (heist movies) και ταινίες δράσης τύπου James Bond (spy films). Η πολύπλοκη δομή της αφήγησης την εντάσσει, επίσης, σε αυτό που ο Warren Buckland (2009) αποκαλεί «puzzle films», ο Thomas Elsaesser (2009) «mind-game films». Τέλος το *Inception* μπορεί να ενταχθεί σε αυτό που ο Bordwell (2006) χαρακτηρίζει ως την ανανέωση του κλασσικού αφηγηματικού μοντέλου, όπου η αφηγηματική και στιλιστική καινοτομία συνδυάζεται με τις συμβάσεις και αξίες του κλασσικού Hollywood. Σε αυτή την ομάδα ταινιών, λοιπόν, που ο Miklos Kiss (2010) χαρακτηρίζει ως «mainstream πολυπλοκότητα», οι απαιτήσεις από τους/τις θεατές αυξάνονται και η εμπλοκή γίνεται μεγαλύτερη, γεγονός που συχνά οδηγεί και στην πολλαπλή θέαση της ταινίας (Elsaesser, 2009 και Kiss, 2010).

¹⁰ όπως αναφέρεται στην ταινία

Παρόλο που η τεχνική της εγκιβωτισμένης αφήγησης, πόσο μάλλον σε πέντε διαφορετικά επίπεδα, δεν είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται συχνά, η ταινία δεν απομακρύνεται από τις συμβάσεις του κλασσικού Hollywood. Οι συμβάσεις της επιστημονικής φαντασίας δικαιολογούν την ύπαρξη μιας τεχνολογίας που επιτρέπει την ύπαρξη τεσσάρων ονειρικών επιπέδων που μπορούν να μοιραστούν πολλοί άνθρωποι και έτσι η τεχνική της εγκιβωτισμένης αφήγησης ανανεώνεται και εξερευνείται υπό διαφορετικό πρίσμα. Ωστόσο, αυτό που ωθεί κυρίως την αφήγηση είναι το ζητούμενο της αποφυγής των εμποδίων, που απεικονίζεται σε μια σειρά από σκηνές μάχης και της επίτευξης ενός συγκεκριμένου στόχου, δομές που συναντούμε κυρίως σε ταινίες δράσης.

7.2.1.2 Χαρακτήρες

Το είδος της ΕΦ συχνά κατηγορείται ότι πάσχει από έλλειψη καλά ανεπτυγμένων χαρακτήρων, οι οποίοι παρουσιάζονται ως μονοδιάστατες καρικατούρες και ερμηνεύονται με ένα επίπεδο, αδιάφορο και αποστασιοποιημένο τρόπο (Sobchack, 1987 και Cornea, 2007). Στο *Inception*, όπως αναφέρουν και οι Bordwell και Thompson (2010), υπάρχει επίσης πρόβλημα στην ανάπτυξη χαρακτήρων, καθώς πέρα από τον πρωταγωνιστή Cobb, οι υπόλοιποι χαρακτήρες μοιάζει να μην έχουν κίνητρα και αποτελούν φορείς συγκεκριμένων λειτουργιών που βοηθούν τον πρωταγωνιστή να επιτύχει τον στόχο του.

Ο Cobb έχει ως κύριο στόχο να επιστρέψει στο σπίτι του και να δει τα παιδιά του. Για να το κατορθώσει αυτό πρέπει να περάσει την προσωπική του οδύσσεια, να αντιμετωπίσει την ενοχή που αισθάνεται για τον θάνατο της γυναίκας του και να συμφιλιωθεί με το παρελθόν του, αντιμετωπίζοντας παράλληλα πολύ καλά εξοπλισμένους αντιπάλους που τον εμποδίζουν. Ο Cobb είναι ένας μεταμοντέρνος κατάσκοπος που δουλεύει για λογαριασμό μεγάλων πολυεθνικών, χωρίς να βασανίζεται από κάποιο ηθικό δίλημμα και για αυτό και μάλιστα, όπως δηλώνει και ο ίδιος, είναι ο καλύτερος στον τομέα του. Παρόλο που έμαθε την τέχνη της δημιουργίας ονειρικών

χώρων από τον πατέρα του, καθηγητή πανεπιστημίου Miles Cobb (Michael Kaine), ένα γύρισμα της μοίρας τον ώθησε ώστε να μην χρησιμοποιήσει την τέχνη αυτή με δημιουργικό τρόπο, αλλά για σκοπούς που εξυπηρετούν τον αδίστακτο και ανταγωνιστικό κόσμο των κολοσσιαίων πολυεθνικών εταιριών. Ωστόσο, δεν φαίνεται να βασανίζεται από αυτή την επιλογή, αλλά σίγουρα τον κατατρέχει ένα απωθημένο τραύμα, η ενοχή για τον θάνατο της γυναίκας του.

Ο χαρακτήρας της γυναίκας του Cobb, της Mal (Marion Cotillard) δεν παρουσιάζεται με ολοκληρωμένο τρόπο στην ταινία, καθώς αποτελεί μια προβολή του ασυνειδήτου του Cobb. Συνεπώς, παρουσιάζεται μόνο ως θραύσμα, ως μια απωθημένη ανάμνηση του. Ο Nolan δήλωσε πως η Mal είναι η πεμπτουσία της femme fatale, βασικού στοιχείου του film noir (“Production Notes”, 2010), ενώ κάποιοι/ες κριτικοί υπογράμμισαν ότι αποτελεί το συναισθηματικό πυρήνα της ταινίας, το κύριο σημαίνον του συναισθήματος (Corliss, 2010 και Scott, 2010). Με τη χρήση των συμβάσεων της Ε.Φ., αυτό που έμοιαζε ως μια ερμηνεία για τη φιγούρα της femme fatale στο film noir, ότι δηλαδή αποτελεί μια αποτύπωση των ανδρικών φόβων, εδώ γίνεται κυριολεξία. Η Mal αποτελεί κυριολεκτικά μια προβολή της ανδρικής σκέψης και σαν όλες τις προκατόχους της, γοητευτική αλλά και τρομερή, αποτελεί μια απειλή που πρέπει να εξουδετερωθεί.

7.2.1.3 Σκηνογραφία

Η σκηνογραφία της ταινίας λειτουργεί με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε επίπεδο αφήγησης να είναι διακριτό από τα υπόλοιπα και να δημιουργεί, παράλληλα με τον φωτισμό, μια διαφορετική και αναγνωρίσιμη από τους/τις θεατές οπτική σύνθεση. Στο πρώτο επίπεδο, την πραγματικότητα, έχουμε κυρίως εξωτερικούς χώρους, όπου το κεντρικό σκηνογραφικό ρόλο κατέχουν διάφορα μέσα μεταφοράς, όπως υπερσύγχρονα τρένα και ακριβά αμάξια, αλλά και προσόψεις κτιρίων και διάφορα props (φροντιστηριακά είδη). Όσον αφορά τους εσωτερικούς χώρους, (οι χώροι των ξενοδοχείων, το εργαστήριο, το φρούριο του Saito ή το σπίτι του Cobb), οι περισσότεροι είναι σκηνογραφικές κατασκευές, που χαρακτηρίζονται από μοντέρνα αρχιτεκτονική

διάταξη, καθώς κυριαρχούν λιτές κομψές συνθέσεις και γυαλιστερές, λείες επιφάνειες. Παρόλο που δεν απεικονίζονται παράξενα αντικείμενα ή πρωτόγνωροι χώροι, υπάρχει μια προσήλωση στην απεικόνιση του σύγχρονου υπερμοντέρνου μεγαλούπολης και των σημαινόντων της τεχνολογικής ανάπτυξης. Η σκηνογραφία αποκτά όμως μια ανοίκεια διάσταση καθώς συνδυάζεται στο ίδιο κάδρο με τα ειδικά οπτικά εφέ, αλλά και τη κινηματογράφιση.

7.2.1.4 Οπτικά Εφέ

Τα ειδικά εφέ συμβάλλουν στην δημιουργία της παράξενης εικονογραφίας που συνδέεται με την ΕΦ. Ενώ, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, η σκηνογραφία απεικονίζει έναν γνωστό κόσμο, η προσθήκη των ειδικών εφέ παραμορφώνει τους νόμους της πραγματικότητας και του φυσικού κόσμου και μας εισάγει στον άγνωστο κόσμο των ονείρων. Έτσι, σε μια σκηνή η Agiadne, για να δοκιμάσει τις ικανότητες της ως σχεδιάστρια ονειρικών χώρων, αναποδογυρίζει ένα κομμάτι της πόλης ώστε να βρίσκεται στη θέση του ουρανού. Σε ένα άλλο σημείο στο οποίο γίνεται χρήση των οπτικών εφέ, είναι στο τελευταίο αφηγηματικό επίπεδο, στον χώρο της Λήθης (Terrence Russel, 2010). Η Λήθη που μοιάζει σαν μια ερημωμένη μητρόπολη χτισμένη πάνω στη θάλασσα, όπου μοντέρνα κτίρια στέκονται δίπλα σε σαθρά κτίσματα που καταρρέουν, αποτελεί και την πιο γλαφυρή εικόνα της ταινίας. Αυτή η απόκοσμη εικόνα συνάδει με τους φανταστικούς χώρους της ΕΦ, όπου φανταστικά στοιχεία μαζί με στοιχεία από τον πραγματικό κόσμο ενώνονται σε μια ασυνήθιστη διάταξη.

7.2.1.5. Χρώμα

Το χρώμα της ταινίας είναι ένα ακόμα από τα στοιχεία που βοηθάει στην κατανόηση της πολύπλοκης αφηγηματικής δομής, με κάθε ένα από τα επίπεδα να διακρίνεται από το δικό του χρώμα (Kiss, 2010). Έτσι, στο πρώτο επίπεδο, η πραγματικότητα χαρακτηρίζεται από έναν ουδέτερο φωτισμό, με μια ισορροπημένη χρωματική παλέτα, ενώ στο δεύτερο επίπεδο, δηλαδή το πρώτο όνειρο, κυριαρχείται από

μπλε και ψυχρές αποχρώσεις. Στο τρίτο επίπεδο, επικρατούν τα θερμά κίτρινα χρώματα και στο τέταρτο επίπεδο κυριαρχεί το λευκό χρώμα, καθώς η δράση εκτυλίσσεται σε ένα χιονισμένο τοπίο. Τέλος, το πέμπτο επίπεδο επικαλύπτεται από μια σχεδόν σέπια απόχρωση, που προσδίδει μια αίσθηση παλαιότητας και εγκατάλειψης. Παρατηρούμε ότι η πραγματικότητα σημασιοδοτείται με την πιο ισορροπημένη χρωματική σύνθεση, ενώ οι φανταστικοί χώροι με την κυριαρχία ενός συγκεκριμένου χρώματος.

7.2.1.6. Κινηματογράφηση

Ο ακρογωνιαίος λίθος για το οπτικό στυλ της ταινίας, σύμφωνα με τον σκηνοθέτη, είναι ο φωτογραφικός ρεαλισμός, καθώς, όπως αναφέρει, κατά τη διάρκεια του ονείρου ο κόσμος που αποτυπώνεται μοιάζει αληθινός (David Heuring, 2010). Αυτή η επιλογή αποτυπώνεται στη δημιουργία των ασυνήθιστων εικόνων με τη χρήση των δυνατοτήτων της κάμερας, σε συνδυασμό με τα πρακτικά εφέ και με τη περιορισμένη χρήση CGI (Russel, 2010). Η χρήση του παραδοσιακού φιλμ των 35 mm, σε συνδυασμό με το format των 70mm, που χρησιμοποιήθηκε σε ορισμένες σκηνές, παραπέμπουν σε μια πιο ρεαλιστική απεικόνιση, σε αντίθεση με τη χρήση ψηφιακής κάμερας και την εκτεταμένη χρήση CGI. Την ίδια λειτουργία έχει και η κινηματογράφηση σε βάθους πεδίου (Carson Ratliff, 2012), ενώ η διαρκώς κινούμενη κάμερα, που εκτελεί μια χορογραφημένη κινησιολογία, παραπέμπει στο στυλιζάρισμα των ανανεωμένων τεχνικών του κλασσικού Hollywood.

7.2.1.7. Ήχος/ Μοντάζ

Τα πέντε αφηγηματικά επίπεδα της ταινίας συνενώνονται με τη χρήση του παράλληλου μοντάζ, μιας κλασσικής τεχνικής που ενοποιεί τις δράσεις που εκτυλίσσονται σε διαφορετικό χωροχρονικό πλαίσιο και δημιουργεί την αίσθηση της ταυτόχρονης δράσης. Οι λεπτές μεταβάσεις μεταξύ των διαφορετικών αφηγηματικών επιπέδων με ένα απλό cut αποτυπώνουν και το δυσδιάκριτο όριο μεταξύ πραγματικότητας και ονείρου που παρουσιάζεται στην ταινία. Ο ηχητικός σχεδιασμός,

πέρα του ότι λειτουργεί ενοποιητικά ως προς τα διαφορετικά αφηγηματικά επίπεδα, ανταποκρίνεται και ως προς τις ειδολογικές προσδοκίες της ΕΦ. Έτσι, ένας συνδυασμός φυσικών και τεχνητών ήχων παραμορφώνεται, επεξεργάζεται και ενισχύεται, δημιουργώντας ένα ανοίκειο ηχητικό τοπίο που συνάδει στις συμβάσεις του υπό μελέτη είδους.

7.2.2.Ισοτοπίες

7.2.2.1 Πραγματικότητα Vs. Όνειρο

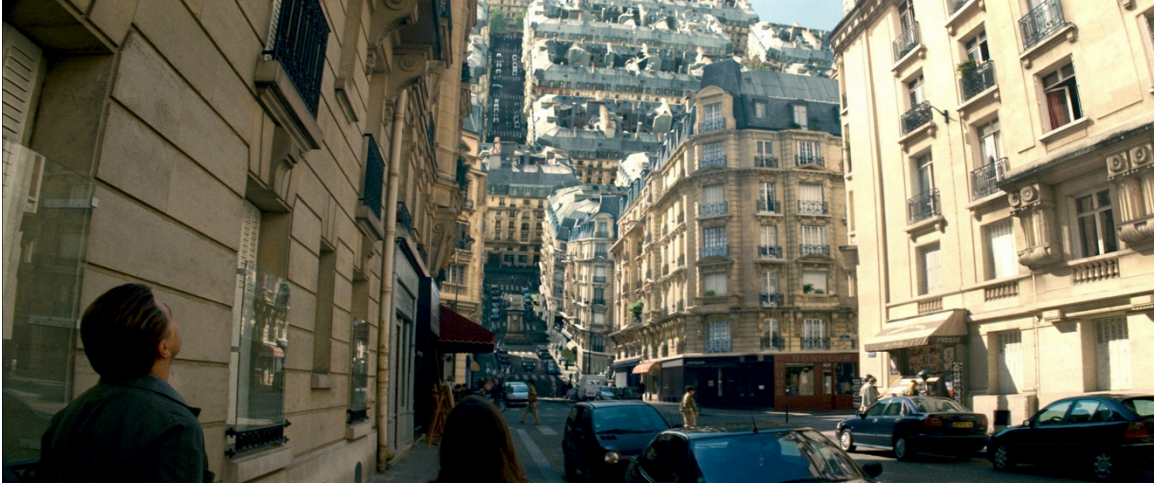
Τον κεντρικό πυρήνα της ταινίας αποτελεί το δίπολο της πραγματικότητας-ονείρου, καθώς και τα δυσδιάκριτα όριά τους. Ωστόσο, αυτό που απεικονίζεται ως ονειρική κατάσταση, όπως αναφέρει και ο Fisher (2010), δεν φέρει τίποτα από τη σουρεαλιστική φύση των ονείρων, αντίθετα μοιάζει κυρίως σαν μια προσομοίωση, μια εικονική πραγματικότητα, ενώ τα διαφορετικά επίπεδα θυμίζουν, όπως έχουν παρατηρήσει και ορισμένοι/ες κριτικοί (βλ. Kirk Hamilton, 2010, Corliss, 2010, Michael Phillips, 2010 και Emerson, 2010) τα επίπεδα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Η ταινία μπορεί να διαβαστεί, σύμφωνα με τον Paul (2010) ως μια καταγραφή του μεταμοντέρνου κόσμου, που διαρκώς μετακινείται και μεταλλάσσεται, καθώς είναι αποτέλεσμα μιας υποκειμενικής παραγωγής και διαπραγμάτευσης του χώρου, αντανακλώντας έτσι και τις θεωρίες των Gilles Deleuze και Felix Guattari. Ωστόσο, καθώς η ταινία απεικονίζει το κάθε επίπεδο ως μια καταγιστική σκηνή δράσης, όπου οι χαρακτήρες πρέπει να ξεπεράσουν τα διάφορα εμπόδια για να επιτύχουν τον στόχο, αποτυπώνεται κυρίως ο κόσμος της εικονικής πραγματικότητας, των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και «των εξαιρετικά εκλεπτυσμένων συμβολικών κόσμων όπου ο σύγχρονος, τεχνολογικά υπεραναπτυγμένος άνθρωπος μπορεί να καταβυθιστεί» (Marcelo Rinesi, 2010).

Η κεντρική αγωνία του Cobb να επιστρέψει στην πραγματικότητα και να μην εγκλωβιστεί σε κάποιο όνειρο, καθώς και το αμφίσημο τέλος, δεν παραπέμπουν τόσο στο φροϋδικό όνειρο ή στο φανταστικό του Lacan, όσο στον μεταμοντέρνο κόσμο της προσομοίωσης και των ομοιωμάτων του Jean Baudrillard (1994), όπου κάθε στοιχείο της

κοινωνικής πραγματικότητας απουσιάζει. Η ταινία εγγράφει τα άγχη της πολυπλοκότητας ενός υπερσύγχρονου κόσμου και των διάφορων προσομοιωμένων σφαιρών ή «επιπέδων» στα οποία κινδυνεύει να χαθεί ο άνθρωπος και όπου το «αληθινό»- εδώ η οικογενειακή αρμονία- μοιάζει σαν ένας ευσεβής πόθος, μια ανάμνηση ενός κόσμου που έχει εδώ και καιρό παρέλθει. Όπως αναφέρει ο Baudrillard (1994: 122) «Παραδόξως το πραγματικό έχει γίνει η αληθινή Ουτοπία μας, μια Ουτοπία που δεν ανήκει στο βασίλειο του εφικτού, αλλά που μόνο μπορεί να ονειρευτεί κάποιος, όπως θα ονειρευόταν ένα χαμένο αντικείμενο».

7.2.2.2 Τεχνητό Vs. Οργανικό

Η ταινία παρουσιάζει μια εμμονή σχετικά με κάθε τι που κατασκευάζεται, χτίζεται, φτιάχνεται, κάθε τι τεχνητό, είτε είναι ένα προσωπικό αντικείμενο, είτε μια ολόκληρη πόλη. Απεικονίζονται διαρκώς η υπερσύγχρονη μητρόπολη με τα κτίρια μοντέρνας αρχιτεκτονικής, τους δρόμους, τα αυτοκίνητα. Αυτή η εμμονή με τη κατασκευή παρουσιάζεται και ως το πάθος των χαρακτήρων της ταινίας, ο λόγος για τον οποίο εμπλέκονται αρχικά με τον κόσμο του ονείρου, οι άπειρες δημιουργικές και κατασκευαστικές δυνατότητες που προσφέρει. Αυτή όμως η απατηλή γοητεία του τεχνητού κρύβει τον κίνδυνο να χαθεί κάθε ίχνος φυσικού, οργανικού, αληθινού, σαν η απουσία της φύσης να συνεπάγεται και απώλεια κάθε έννοιας του τι είναι πραγματικό. Τα μόνα οργανικά στοιχεία είναι τα ίδια τα ανθρώπινα σώματα, που κατά βάσει είναι καθηλωμένα, σε κατάσταση ύπνωσης και το νερό, είτε ως βροχή, είτε ως το νερό με το οποίο ξυπνάει ο Cobb από το όνειρο, είτε ως η θάλασσα στην οποία προσγειώνεται το αμάξι, είτε ως το νερό που περικυκλώνει απειλητικά την πόλη της Λήθης. Η έντονη παρουσία του νερού, με τη ρευστή και ακαθόριστη μορφή του, εκτός του ό,τι αποτελεί μια αναφορά στο film noir με τη φρουδική του προσκόλληση σε αυτό (Paul Schrader, 1995 : 220), έρχεται σε αντίθεση με τη ευθείες γραμμές και ορθές γωνίες του κατασκευασμένου γεωμετρικού χώρου.



Inception (2010). Η πολυπλοκότητα του σύγχρονου κόσμου, στον οποίο ο άνθρωπος κινδυνεύει να «χαθεί»



Inception (2010). Το υγρό στοιχείο ως το μοναδικό φυσικό στοιχείο στις «κατασκευασμένες» πόλεις

7.3 Ανάλυση της ταινίας *The Hunger Games* (2012)

Η ταινία *The Hunger Games* (2012) διαφοροποιείται κάπως από τις άλλες ταινίες της παρούσας εργασίας. Σκηνοθετημένη από τον Gary Ross, είναι βασισμένη στο πρώτο βιβλίο από την τριλογία νεανικής λογοτεχνίας της Suzanne Collins, που αποτελείται από τα *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009) και *Mockingjay* (2010). Η τριλογία σημείωσε ρεκόρ πωλήσεων, ξεπερνώντας ακόμη και την επιτυχία της λογοτεχνικής σειράς *Harry Potter* (Julie Bosman, 2012). Η ταινία, που αποτελεί το πρώτο μέρος της κινηματογραφικής μεταφοράς των βιβλίων (*The Hunger Games*, 2012, *The*

Hunger Games: Catching Fire, 2013, *The Hunger Games: Mockingjay - Part 1*, 2014 και *Part 2*, 2015), θα αναλυθεί ως αυτοτελές έργο, καθώς η μελέτη της τριλογίας ξεπερνάει τους περιορισμούς έκτασης της παρούσας εργασίας. Αυτά τα δύο στοιχεία, δηλαδή το γεγονός ότι η ταινία στηρίζεται σε ένα εξαιρετικά δημοφιλές στο νεανικό κοινό λογοτεχνικό υλικό και το ό,τι αποτελεί μέρος μιας κινηματογραφικής σειράς, αποτελούν και τα βασικά σημεία διαφοροποίησης από τις υπόλοιπες ταινίες που συζητήθηκαν. Η ταινία με κόστος παραγωγής 78.000.000\$ σημείωσε αρκετά μεγάλη επιτυχία στο boxoffice, με συνολικά παγκόσμια κέρδη που ανέρχονται στο ποσό 694.394.724 \$.¹¹ Απέσπασε συνολικά 42 υποψηφιότητες και 34 βραβεία, ανάμεσα στα οποία και ένα βραβείο BAFTA καλύτερης ταινίας στην κατηγορία των παιδικών βραβείων (Bafta Children's Award).¹²

Το *Hunger Games* εξελίσσεται σε ένα δυστοπικό μέλλον, όπου το ολοκληρωτικό έθνος της Panem έχει υπό την υποτέλεια του 12 οικονομικά εξαθλιωμένες περιοχές, που τροφοδοτούν με διάφορες πρώτες ύλες την αφθονία της υπερσύγχρονης πρωτεύουσας, Capitol. Κάθε χρόνο, ως υπενθύμιση-τιμωρία για μια παρελθοντική εξέγερση των 12 περιοχών, διοργανώνεται ένα τηλεοπτικά μεταδιδόμενο παιχνίδι θανάτου, όπου 24 παιδιά- ένα αγόρι και ένα κορίτσι από κάθε περιοχή- ηλικίας από 12 έως 18 χρονών, επιλέγονται τυχαία για να διαγωνισθούν μέχρι θανάτου και να επιζήσει μόνο ένας/μία. Η ταινία αφηγείται την ιστορία της 16χρονης Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), από την περιοχή 12. Όταν επιλέγεται η μικρή αδερφή της για να συμμετάσχει στους αγώνες, η Katniss προσφέρεται εθελοντικά για να πάει στην θέση της. Εκτός από την Katniss, επιλέγεται και ο Peeta Melark (Josh Hutcherson), ο οποίος είναι κρυφά ερωτευμένος μαζί της. Η ιστορία παρακολουθεί τους δυο χαρακτήρες κατά την προετοιμασία και συμμετοχή τους στους 74ους Αγώνες Πείνας.

Αρκετοί/ές κριτικοί αναφέρουν την μεγάλη επιτυχία του βιβλίου, ως ένα πολιτισμικό και λογοτεχνικό φαινόμενο, καθώς η πρώτη έκδοση του το 2008, συμπίπτει με την παγκόσμια οικονομική κρίση. Ίσως αυτό αποτελεί έναν από τους λόγους της μεγάλης απήχησης στο νεανικό κοινό, καθώς εκφράζει τα αισθήματα απογοήτευσης και

¹¹ τα οικονομικά στοιχεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα www.boxofficemojo.com

¹² τα στοιχεία για τα βραβεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα www.imdb.com

προδοσίας της νέας γενιάς για τον κόσμο όπου καλούνται να ζήσουν. Η τριλογία της Collins, που ακολουθεί την τάση της νεανικής/εφηβικής λογοτεχνίας, η οποία έχει καθοριστεί από την επιτυχία των βιβλίων *Harry Potter* (1997-2007) της J.K Rowling και τη σειρά *Twilight* (2005-2008) της Stephenie Meyer, επανακαθορίζει το είδος προσφέροντας μια περισσότερο πολιτική χροιά (βλ. Fisher, 2012, Tom Henthorne, 2012 και Mary P. Pharr & Leisa A. Clark, 2012).

Ο Travers (2012) σχολιάζει ότι η ταινία αποτυπώνει το «πνεύμα της εποχής» και ο Xan Brooks (2012) σημειώνει ότι η ταινία είναι ένα «έξυπνο και περίπλοκο blockbuster... μια σατιρική ιστορία». Υπογραμμίζονται τα πολιτικά και ταξικά ζητήματα που θέτει η ταινία (Fisher, 2012), το ζήτημα του εκφασισμού της κοινωνίας (McCarthy, 2012), αλλά και η σκοτεινή πλευρά της βιομηχανίας της διασκέδασης (Brian McDonald, 2012), η θεαματική διάσταση της βίας και του θανάτου (Chang, 2012), η σύγχρονη εκδοχή του ρητού «άρτος και θεάματα» (Roger Ebert, 2012). Παρά την «πιστή» απόδοση του βιβλίου, η ταινία όπως αναφέρει ο Chang (2012) μοιάζει να υστερεί, καθώς απουσιάζει το αίσθημα απώλειας και τρόμου (Edelstein, 2012), αποφεύγοντας έτσι μια βαθύτερη κοινωνική κριτική και καθιστώντας την απλά μια «αποτελεσματική διασκέδαση» (Ebert, 2012), «ένα ευσυνείδητο θέαμα» (Corliss, 2012).

Διάφορες απόψεις υπάρχουν, επίσης, σχετικά με την απεικόνιση του κεντρικού γυναικείου χαρακτήρα. Οι Scott και Dargis (2012) αναφέρουν ότι η Katniss είναι ένας από τους πιο ριζοσπαστικούς γυναικείους χαρακτήρες που έχουν εμφανιστεί στον αμερικάνικο κινηματογράφο και ότι ενσωματώνει εξίσου στοιχεία αρρενωπότητας και θηλυκότητας. Η Hornaday (2012) περιγράφει την Katniss ως ένα νέο είδος γυναικείας δύναμης και η Dargis (2012) ως έναν νέο τύπο ηρωίδας που εξελίσσει τον κλασικό αμερικάνικο μύθο για τον άνθρωπο των συνόρων, που ζει μεταξύ πολιτισμού και άγριας φύσης. Ωστόσο, όπως αναφέρουν οι Nera Woloshyn, Nancy Taber και Laura Lane (2013), η Katniss, στο νεανικό κοινό παρά την ενσωμάτωση αρρενωπών και θηλυκών χαρακτηριστικών, εγγράφεται ως ένα ετεροκανονικό αντικείμενο του πόθου και όπως υπογραμμίζεται από τις Rachel E. Dubrofsky & Emily D. Ryalls, (2014), αποτυπώνει τελικά μια φυσικοποιημένη ιδέα θηλυκότητας, καθώς παρουσιάζεται ως μια «αυθεντική»

και «φυσική» εικόνα γυναικείας ομορφιάς, που όμως συμβαδίζει απόλυτα με τα πρότυπα του σύγχρονου πατριαρχικού και ετεροκανονικού δυτικού πολιτισμού.

7.3.1 Σημαιολογικά / Συντακτικά στοιχεία

7.3.1.1 Σύνταξη/ Αφήγηση

Η ταινία μπορεί να χαρακτηριστεί ως μια ιστορία επιβίωσης, σε ένα πλαίσιο επιστημονικής φαντασίας. Η μελλοντική δυστοπία, που είναι μια απο τις βασικές θεματικές της Ε.Φ., αποτελεί το πλαίσιο, όπου εξελίσσεται η προσπάθεια της ηρωίδας να επιβιώσει στην τηλεοπτικά μεταδιδόμενη αρένα του θανάτου, που έχει την όψη ενός φυσικού τοπίου, ενός δάσους. Η προσπάθεια της ηρωίδας να επιβιώσει, με τους δικούς της όρους, μέσα στο θανάσιμα τεχνητό δάσος αποτελεί και το βασικότερο μέρος της ταινίας. Όμως, η παράλληλη απεικόνιση της αίθουσας ελέγχου της αρένας, αλλά και των διάφορων περιοχών της Panem, όπου οι άνθρωποι παρακολουθούν τους Αγώνες, υπενθυμίζει την κατασκευασμένη και θεαματική διάσταση αυτού του αγώνα επιβίωσης, και τις ευρύτερες πολιτικές συνηχήσεις.

Πολλοί/ές κριτικοί υπογραμμίζουν την ομοιότητα με το *Battle Royale* (2000), (βλ. Chang 2012, Edelstein 2016, Dargis, 2012 και Travers, 2012), το *The Running Man* (1987), (βλ. Travers, 2012, Brooks 2012 και Corliss, 2012) αλλά και τις αναφορές σε reality shows, όπως το *American Idol* (FOX, 2000-σήμερα) και το *Survivor* (CBS 2000-σήμερα) (βλ. Chang, 2012, Corliss, 2012 και Denby, 2012). Μάλιστα η Collins, συγγραφέας και συν-σεναριογράφος της ταινίας, αναφέρει ως πηγή έμπνευσης, τα reality shows και την ζωντανή τηλεοπτική μετάδοση πραγματικών πολεμικών επιχειρήσεων (Fisher, 2012). Άλλες αναφορές της ταινίας είναι οι συχνές παραπομπές στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, όπως το ίδιο το όνομα του έθνους Panem, που προκύπτει από το λατινικό Panem et Circences (Άρτος και Θεάματα) (Ebert, 2012, Fisher, 2012, Hornaday, 2012 και McCarthy, 2012) αλλά και στον μύθο του Μινώταυρου (βλ. Corliss, 2012, Dargis, 2012 και Denby, 2012).

7.3.1.2 Χαρακτήρες

Είναι σημαντικό να υπογραμμιστεί η σημασία της ύπαρξης ενός δυναμικού και ολοκληρωμένου γυναικείου χαρακτήρα σε μια ταινία ΕΦ, που κατά βάση θεωρείται ανδροκρατούμενο είδος και συχνά απεικονίζει τις γυναίκες με στερεοτυπικό τρόπο (King & Krzywinska, 2000). Παρόλο που υπάρχουν εξαιρέσεις, όπως η Ripley στις ταινίες *Alien* (1979,1986,1992,1997) ή η Sarah Connor στο *Terminator 2: The Judgment Day* (1991), ο ρόλος τους ως μητρική φιγούρα παραμένει βασικός και η δυναμικότητά τους φαίνεται να κινητοποιείται από το μητρικό ένστικτο τους, από την επιθυμία τους να προστατεύσουν τα παιδιά τους ή τα υποκατάστατα τους (King & Krzywinska, 2000).

Η Katniss συνεχίζει και εξελίσσει αυτή τη παράδοση. Είναι όντως μια δυναμική και πολύπλοκη φιγούρα, που κινείται στα όρια του συστήματος και των δυαδικών αντιθέσεων που το χαρακτηρίζουν και τις υπερβαίνει, είτε συνειδητά, είτε ασυνείδητα. Παρόλο που μια ρομαντική σχέση δεν φαίνεται να είναι το πρωταρχικό της ενδιαφέρον, - όπως δηλώνει η ίδια δεν ενδιαφέρεται να κάνει παιδιά -, ωστόσο είναι το μητρικό ένστικτο, ιδίως στην απουσία μιας ικανής μητέρας, που καθοδηγεί τις πράξεις της. Η προσφορά της να πάρει εθελοντικά τη θέση της αδερφής της και η φροντίδα που δείχνει για τη Rue (Amandla Sternberg), μια μικρότερη συμπαίκτριά της, και τον Peeta, στην διάρκεια των Αγώνων, είναι εκφράσεις μητρικής φροντίδας. Ανήκει στο πιο χαμηλό κοινωνικό στρώμα και στη πιο φτωχική περιοχή των ανθρακωρύχων, ωστόσο υπερβαίνει τους περιορισμούς της τάξης της, καθώς είναι κυνηγός που εξασφαλίζει με άλλους τρόπους την τροφή της. Παρόλο που απεχθάνεται την Capitol και τις αξίες της, καταφέρνει να επιτελέσει άριστα το ρόλο της, να γίνει η πιο δημοφιλής παίκτρια και να γίνει φίλη με την Effie (Elizabeth Banks) και τον Cinna (Lenny Kravitz), που παρά την καλοπροαίρετη φύση τους, είναι μέρος των Αγώνων και της Capitol.

7.3.1.3 Οπτικά εφέ

Η ταινία περιλαμβάνει ένα μεγάλο αριθμό οπτικών εφέ, παρόλο που εκ πρώτης όψεως μοιάζει να μην είναι τόσο κεντρική η χρήση τους (Bill Desowitz, 2012), καθώς το

μεγαλύτερο μέρος της ταινίας είναι γυρισμένο σε ένα δάσος της Βόρειας Καρολίνας. Η χρήση των οπτικών εφέ χρησιμοποιείται κυρίως για την απεικόνιση της φουτουριστικής πόλης της Capitol, για την Αίθουσα Ελέγχου των Αγώνων, αλλά και για τα διάφορα μεταλλαγμένα ζώα που υπάρχουν στην αρένα. Η ψηφιακά κατασκευασμένη Capitol, είναι μια υπερσύγχρονη μητρόπολη, όπου η βασική αισθητική αντιστοιχεί σε αυτό που οι King & Krzywinska (2000), ονομάζουν ρετροφουτουρισμό, τον συνδυασμό του μελλοντικού στοιχείου με το παρελθοντικό. Έτσι, η υπερσύγχρονη όψη της Capitol είναι διάστικτη με μεγάλα μνημειώδη, ζοφερά κτίρια που μαζί με την τεράστια κεντρική πλατεία, που είναι διακοσμημένη με λάβαρα και λειτουργεί ως ο χώρος της παρέλασης των Φόρων, παραπέμπουν στην αισθητική των πόλεων του πρώην ανατολικού μπλοκ ή της Ναζιστικής Γερμανίας. Η αίθουσα ελέγχου των Αγώνων, που περιλαμβάνει το ολόγραμμα της αρένας και διαδραστικές επιφάνειες εργασίας, αποτελεί και τη βασική επίδειξη των φουτουριστικών τεχνολογιών, την τοποθέτηση του φιλικού κόσμου σε ένα υποθετικό μέλλον. Έτσι η χρήση των οπτικών εφέ, εκτός ότι συνδέεται με την πιο θεαματική διάσταση της ταινίας, επιπλέον της προσδίδει τον φουτουριστικό τόνο που εντάσσει την ταινία στο είδος της μελλοντολογικής δυστοπίας.

7.3.1.4 Σκηνογραφία/ Ενδυματολογία

Τα σκηνογραφικά στοιχεία της ταινίας εντοπίζονται κυρίως στους εσωτερικούς χώρους της Capitol, αλλά και στην περιοχή 12 και λειτουργούν συμπληρωματικά με τα οπτικά εφέ, για να προσδώσουν το οπτικό στυλ της ταινίας. Οι εσωτερικοί χώροι στην Capitol χαρακτηρίζονται από λείες, γκριζες επιφάνειες που έχουν μια μοντέρνα, μινιμαλιστική, ψυχρή όψη. Αυτή η γκρι φουτουριστική ψυχρότητα διακόπτεται από πινελιές χρώματος διάσπαρτες σε έπιπλα ή αντικείμενα. Η μουντή, γκρι αισθητική μοιάζει να επαναλαμβάνεται και στην Περιοχή 12, μόνο που τη θέση των γυαλιστερών μοντέρνων επιφανειών, καταλαμβάνουν οι τραχιές, βρώμικες, παλαικές επιφάνειες, δημιουργώντας την εντύπωση ότι ολόκληρη η Περιοχή έχει παραμείνει σε κάποιο ξεχασμένο παρελθόν. Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο διαφοροποίησης ανάμεσα στις περιοχές είναι και η ένδυση των κατοίκων. Ενώ η φτωχική περιοχή 12 σημασιοδοτείται

από τις γκρι ή γαλάζιες φόρμες εργασίας και λιτά φορέματα, η αφθονία και η υπερβολή της Capitol, αποτυπώνεται στην πολύχρωμη, σχεδόν θεατρική ένδυση των κατοίκων και στον ακραίο στολισμό και μακιγιάζ, που παραπέμπει στην παρακμή της αυλής του Λουδοβίκου XVI ή της Ρώμης του Νέρωνα (McCarthy, 2012).

7.3.1.5 Κινηματογράφηση/Μοντάζ

Η ταινία έλαβε γενικά αρνητικές κριτικές για το στυλ κινηματογράφησης, το οποίο περιλαμβάνει αρκετά ασταθή, νευρικά πλάνα, που είναι αποτέλεσμα των λήψεων με κάμερα στο χέρι και για το γρήγορο, αποπροσανατολιστικό μοντάζ (βλ. Chang, 2012, Edelstein, 2012 και Denby, 2012). Παρόλο που αυτή η επιλογή μπορεί να σχετίζεται και με θέματα σχεδιασμού παραγωγής, ωστόσο διαμορφώνει ένα συγκεκριμένο στυλ που παραπέμπει σε ορισμένες έννοιες. Αυτό το στυλ κινηματογράφησης, που περιλαμβάνει λήψεις με κάμερα στο χέρι και ασταθή πλάνα, αποτελεί έναν από τους βασικούς κανόνες του Δόγματος 95¹³ και γενικά συνδέεται με μια πιο άμεση ντοκιμενταριστική αισθητική, την ύπαρξη ερασιτεχνικού οπτικού υλικού, που παράγεται συνήθως από την κάλυψη «πραγματικών» γεγονότων και έρχεται σε αντίθεση με τη στυλιζαρισμένη κινηματογράφηση των μεγάλων παραγωγών του Hollywood. Έτσι, η ταινία ενσωματώνει την αντίθεση μεταξύ σκηνών που ακολουθούν μια τραχιά, ερασιτεχνική αισθητική και στιλιζαρισμένων σκηνών που ακολουθούν χολιγουντιανούς κανόνες

7.3.2 Ισοτοπίες

7.3.2.1 Τεχνολογία Vs Φύση

Αν και η ταινία, εκ πρώτης όψεως, μοιάζει να μην προβάλλει τόσο πολύ ζητήματα τεχνολογίας, το δίπολο τεχνολογίας-φύσης είναι καθοριστικό. Η τεχνολογία

¹³ κινηματογραφική σχολή που ιδρύθηκε το 1995 από τους Δανούς Lars Von Trier και Thomas Vinterberg και περιλάμβανε μια σειρά από κανόνες κινηματογράφησης, που επικεντρώνονταν στις πιο παραδοσιακές αξίες όπως οι χαρακτήρες, σε αντίθεση με την χρήση των ειδικών εφέ και της τεχνολογίας, ως μια προσπάθεια να επανέλθει η καλλιτεχνική δύναμη του σκηνοθέτη, σε αντίθεση με τη κυριαρχία των παραγωγών (Στάθης Βαλούκος, 2003)

συνδέεται με τη διεφθαρμένη Capitol, που τη χρησιμοποιεί για να ελέγχει, χειραγωγεί και να καταστέλλει τους υπηκόους της Panem, με αποκορύφωμα την τεχνολογικά ελεγχόμενη αρένα των Αγώνων. Μάλιστα, η αρένα απεικονίζεται ως μια βεβήλωση της φύσης, καθώς έχει τη μορφή ενός τεχνητού δάσους, γεμάτο κάμερες παρακολούθησης και τεχνολογικά κατασκευασμένους κινδύνους, δηλαδή μια φυσική ομορφιά που έχει μετατραπεί σε έναν αφύσικο τόπο θανάτου.

Αντιθέτως, η φύση συνδέεται με τις υποτελείς περιοχές, τους/τις καταπιεσμένους πολίτες, αλλά και με την αντίσταση, που ενσαρκώνεται στο πρόσωπο της Katniss. Η Katniss, είναι μια άριστη κυνηγός και τοξοβόλος, που γνωρίζει τα μυστικά της φύσης και ξέρει να επιβιώνει σε αυτήν. Το όπλο που χρησιμοποιεί, το τόξο, παραπέμπει σε πιο παραδοσιακούς, οργανικούς τρόπους τιθάσευσης ή μάλλον συνύπαρξης με τη φύση και λειτουργεί σε απόλυτη αρμονία με αυτήν. Ακόμα και το σύμβολό της, η κοτσυφόκισσα, είναι ένα μέρος της φύσης. Έτσι, έρχεται σε πλήρη αντίθεση με τους εξελιγμένους τεχνολογικά τρόπους ελέγχου και καταστολής που χρησιμοποιεί η Capitol και η αντίστασή της στηρίζεται στις ικανότητές της να επιβιώνει στη φύση, αλλά και στα προσωπικά της χαρίσματα, όπως η ευφυΐα και η συμπόνια. Παρατηρούμε, λοιπόν, ότι η τεχνολογία εγγράφεται με αρνητικό τρόπο, καθώς η χρήση γίνεται αποκλειστικά από την τυραννική εξουσία της Capitol, ενώ η φύση ταυτίζεται με την αντίσταση στην εξουσία, αλλά και με την ανθρωπιά.

7.3.2.2 Καπιταλιστές Vs Εργάτες

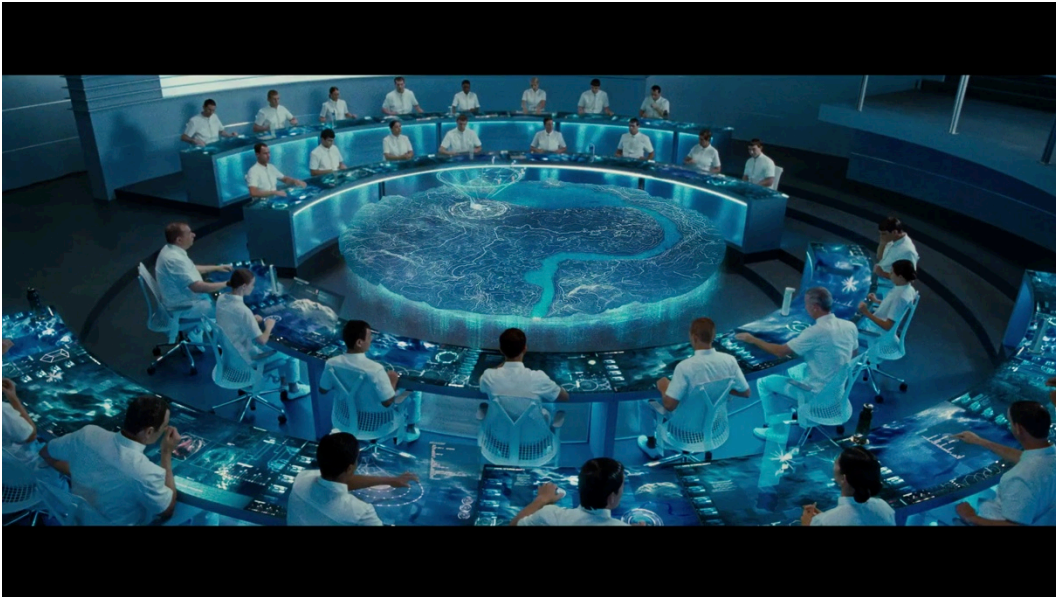
Το δίπολο που κυριαρχεί στην ταινία είναι αυτό μεταξύ των καπιταλιστών-εργατών, των εχόντων και μη-εχόντων, μεταξύ της αφθονίας της Capitol και της φτώχειας των υπόλοιπων περιοχών, που εγγράφεται ως ένας ταξικός λόγος. Βέβαια αυτή η ταξική διχοτομία, μπορεί να αναγνωστεί, σύμφωνα με τον Fisher (2012), ως η αντίθεση κέντρου-περιφέρειας ή αλλιώς αποικιοκρατών και αποικιοκρατούμενων, καθώς οι δύο αντιτιθέμενες τάξεις είναι απομακρυσμένες γεωγραφικά. Έτσι, επαναδιαπραγματεύεται η κλασική απεικόνιση της δυστοπικής μητρόπολης του μέλλοντος με το γεωγραφικό διαχωρισμό των κοινωνικών τάξεων, όπως έχει αποτυπωθεί σε πολλές ταινίες του είδους

από τις κλασικές ταινίες *Metropolis* (1927) και *Blade Runner* (1982) έως πιο πρόσφατα παραδείγματα όπως το *Elysium* (2013).

Μάλιστα, μαζί με τους κατοίκους, έχουν διαχωριστεί και οι λειτουργίες του καπιταλισμού, με το καταναλωτικό του μέρος να εντοπίζεται στην Capitol, με την αδιάκοπη κατανάλωση αγαθών και θεαμάτων από τους κατοίκους της, ενώ το κομμάτι της εργασίας έχει εξοστρακιστεί από την πόλη, ίσως για να διαγραφεί κάθε υπενθύμιση της προέλευσης αυτής της καταναλωτικής ευμάρειας. Όπως παρατηρεί ο Fisher (2012), το σύστημα διακυβέρνησης της Panem θα μπορούσε να περιγραφεί ως κυβερνόφουδαρχία, αντί για καπιταλισμός, καθώς στις εργατικές περιοχές δεν υπάρχει καμιά καταναλωτική δραστηριότητα και ο τρόπος απόκτησης βασικών ειδών γίνεται μέσω ανταλλαγής. Εκτός από την έλλειψη κάθε είδους καταναλωτικής δραστηριότητας, οι εργατικές περιοχές χαρακτηρίζονται και από την έλλειψη κάθε είδους τεχνολογικής ανάπτυξης και υποδομών και μοιάζουν περισσότερο με προ-βιομηχανικές μικρές πόλεις του παρελθόντος, σε αντίθεση με τη φουτουριστική Capitol. Αυτή η απεικόνιση μπορεί να ενταχθεί σε αυτό που ονομάζει ο Desser (1999) ως πολιτικοποιημένος σχεδιασμός παραγωγής, όπου το σύγχρονο ή φουτουριστικό αστικό τοπίο οπτικοποιεί τις σύγχρονες συγκρούσεις και εντάσεις γύρω από ζητήματα τάξης, φυλής ή φύλου και έτσι λειτουργεί ως κοινωνικοπολιτικός σχολιασμός.



Hunger Games (2012). Το τεχνητό δάσος ως η πηγή των αγωνιών του σύγχρονου ανθρώπου



Hunger Games (2012). Η τεχνολογία ως μέσο ελέγχου του φυσικού κόσμου

7.4 Ανάλυση της ταινίας *Gravity* (2013)

Η ταινία *Gravity* (2013), σκηνοθετημένη από τον Alfonso Cuarón, αποτελεί την επόμενη ταινία προς ανάλυση. Με κόστος παραγωγής περίπου στα 100.000.000\$, η

ταινία αποτέλεσε μεγάλη εισπρακτική επιτυχία, με συνολικά παγκόσμια κέρδη 723.192.705\$ και κατέλαβε την 76^η θέση στις πιο εμπορικές ταινίες όλων των εποχών¹⁴. Η ταινία έλαβε επίσης μεγάλη καλλιτεχνική και κριτική αναγνώριση, συγκεντρώνοντας συνολικά 205 βραβεία, εκ των οποίων 7 βραβεία Όσκαρ στις κατηγορίες: Διεύθυνση Φωτογραφίας, Σκηνοθεσίας, Μοντάζ, Μουσικής, Μοντάζ Ήχου, Μιξάζ Ήχου, Οπτικά Εφέ. Επιπλέον, έλαβε τα βραβεία που αφορούν αποκλειστικά ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπως τα βραβεία Bradbury (Science Fiction and Fantasy Writers of America), Hugo (Word Science Fiction Society) και Saturn (Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Films, USA).

Η ταινία αφηγείται την ιστορία της Dr. Ryan Stone (Sandra Bullock), και του πρώτου της διαστημικού ταξιδιού, με σκοπό την επιδιόρθωση του τηλεσκοπίου Hubble. Τα πράγματα δεν εκτυλίσσονται όπως ήταν προσχεδιασμένα. Κατά τη διάρκεια της επιδιόρθωσης, μαζί με τον βετεράνο αστροναύτη Matt Cowalski (George Clooney), λαμβάνουν ενημέρωση ότι η καταστροφή ενός ρωσικού δορυφόρου έχει προκαλέσει ένα σύννεφο θραυσμάτων, τα οποία αρχικά δεν βρίσκονται σε τροχιά που να συμπίπτει με τη δική τους. Σύντομα όμως ενημερώνονται να εγκαταλείψουν την αποστολή, καθώς η τροχιά έχει αλλάξει και τα συντρίμια κατευθύνονται προς το μέρος τους. Πριν καν ολοκληρωθεί η ενημέρωση, η ροή των συντριμμίων είναι ήδη στο οπτικό τους πεδίο και κατά τη σύγκρουση το διαστημικό σκάφος της αποστολής καταστρέφεται, όπως και κάθε επικοινωνία με τη Γη. Οι μόνοι επιζήσαντες είναι η Ryan και ο Matt. Σύντομα μετά το συμβάν και καθώς η επιβίωση και των δύο θα ήταν αδύνατη, ο Matt αυτοθυσιάζεται και η Ryan πλέον πρέπει εντελώς μόνη της να επιβιώσει στις ακραίες συνθήκες και να βρει τρόπο να επιστρέψει στη Γη.

Η ταινία έλαβε γενικά διθυραμβικές κριτικές, που επαινούσαν το τεχνικό μεγαλείο της εικόνας και την εξαιρετική χρήση της 3D τεχνολογίας, με συχνές συγκρίσεις με την θεμελιώδη, για το είδος της επιστημονικής φαντασίας, ταινία του Stanley Kubrick: *2001: A Space Odyssey* (1968) (βλ. Chang, 2013, Hornaday, 2013, Lumenick, 2013, Ian Nethen, 2013, Scott, 2013 και Travers, 2013). Παράλληλα με την εξύμνηση των μεγαλειωδών και συναρπαστικών εικόνων που προσφέρει η ταινία,

¹⁴ τα οικονομικά στοιχεία αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=gravity.htm>

υπογραμμίζεται η αληθοφάνεια και η επιστημονική ακρίβειά της, η αίσθηση του/της θεατή ότι βρίσκεται όντως στο διάστημα και η καταβύθιση που προσφέρει ο αφηγηματικός κόσμος της ταινίας, που ενισχύεται όχι μόνο από τη 3D κινηματογράφηση, αλλά και από τη χρήση του μονοπλάνου μεγάλης διάρκειας (βλ. Sarah Atkinson, 2013, Eric Cohn, 2013, Hornaday, 2013 και Jesko Jockenhovel, 2013) και Ένα ακόμη στοιχείο που υπογραμμίζεται από την βιβλιογραφία, είναι η σχετικά απλή αφηγηματική δομή της ταινίας, που έρχεται σε αντίθεση με την τεχνική πολυπλοκότητα (Chang, 2013), καθώς και ο εμπορικός της χαρακτήρας, καθώς η ταινία συνδυάζει στοιχεία «υψηλής» τέχνης με pop στοιχεία (Hornaday, 2013) και ο χαρακτηρισμός της ως ένα μινιμαλιστικό blockbuster (Chang, 2013, Kohn, 2013). Σε αυτόν τον διάλογο σχετικά με τον εμπορικό χαρακτήρα της ταινίας, η Aylish Wood (2014) αναφέρει ότι: « ενώ η ταινία *2001: A Space Odyssey* προσφέρει μια στοχαστική πολυπλοκότητα, η ταινία *Gravity* (2013) παρέχει τη σαφήνεια μιας ταινίας δράσης.» Ο Freedman (2014) αναφέρει ότι στην ταινία μπορεί να ανιχνευθεί «η επιμονή του καπιταλιστικού ρεαλισμού ως η ασυλλόγιστη αποθέωση του καθαρού θεάματος» και ο B. Ruby Rich (2014) αναρωτιέται «από τη προσπαθούν να ξεφύγουν οι άνθρωποι σε αυτό το βαθύ 3D διάστημα;».

Τα δηλωτικά θέματα είναι «η χαρά και το φόβος της διαστημικής εξερεύνησης» (Salman Hameed, 2013) αλλά και οι συνέπειες της αποικιοποίησης του διαστήματος από τον άνθρωπο (βλ. Nicholas Brinded, 2014 και Xan Brooks, 2013). Σε ένα δεύτερο επίπεδο, υπάρχουν τα θέματα της γέννησης, της ζωής, της εξέλιξης της ανθρωπότητας, του θανάτου και του υπαρξιακού τρόμου που περιβάλλει αυτές τις έννοιες (βλ. Corliss, 2013, Scott Foundas, 2013, Hornaday, 2013, Nathan, 2013 και Sal Renshaw, 2014). Επίσης, αναφέρονται ζητήματα μητρότητας (John Weedle, 2014), θρησκευτικά θέματα (Sal Renshaw, 2014), καθώς και ψυχαναλυτικές αναγνώσεις της ταινίας για ζητήματα δεσμού-αποχωρισμού (Dirk Blothner, 2015). Η Patricia Pisters (2015) χαρακτηρίζει την ταινία ως νεύρο-εικόνα (neuro-image), αντηχώντας την ταξινόμηση των ταινιών από τον Gilles Deleuze σε κίνηση-εικόνα (movement-image) και χρόνο-εικόνα (time-image), όπου ο μικρόκοσμος του εγκεφάλου και ο μακρόκοσμος του σύμπαντος είναι θεμελιωδώς συνδεδεμένα.

7.4.1 Συντακτικά-Σημασιολογικά στοιχεία

7.4.1.1 Σύνταξη/Αφήγηση

Η ταινία είναι δομημένη ως μια ιστορία επιβίωσης που εκτυλίσσεται στο διάστημα, απεικονίζοντας τις υπεράνθρωπες προσπάθειες της Ryan να υπερβεί τα εμπόδια και τις αντιξοότητες του περιβάλλοντος και να καταφέρει να επιστρέψει στη Γη. Εξάλλου, αρκετοί/ές κριτικοί υπογράμμισαν ότι πρόκειται για μια ιστορία επιβίωσης και τη συνέκριναν με άλλες ταινίες της ίδιας χρονικής περιόδου, όπως τις *All is Lost* (2013) και *Life of Pi* (2012) (βλ. Chang, 2013, Corliss, 2013, Lumenick, 2013 και McCarthy, 2013). Επίσης ο McCarthy (2013) αναφέρει ότι «η ταινία δεν ανήκει στο είδος της ΕΦ, με τη συμβατική έννοια, καθώς απουσιάζουν χαρακτηριστικά στοιχεία, όπως εξωγήινοι, διαστημόπλοια, μάχες και δυστοπικές κοινωνίες» και ο Scott (2013) αναφέρει ότι η ταινία δεν είναι ένα θέαμα της ΕΦ, καθώς απουσιάζουν όλες οι αναφορές του είδους και την συσχέτισε με μια ιστορία του Jack London στο διάστημα. Ο Mike Bartlett (2014) αναφέρει ότι η ταινία «είναι ΕΦ αλλά στο περίπου, είναι μια ταινία δράσης αλλά όχι ακριβώς και είναι ένα blockbuster, που όμως δεν μοιάζει με τα άλλα». Ακόμα και ο ίδιος ο σκηνοθέτης, Alfonso Cuarón αναφέρει σε μια συνέντευξή του στο BBC, ότι δεν είναι μια ταινία ΕΦ, αλλά «ένα δράμα για μια γυναίκα στο διάστημα» (Tim Masters, 2014). Ωστόσο, υποστηρίζω ότι το *Gravity* εντάσσεται στην ΕΦ, καθώς ανήκει σε αυτό που χαρακτήρισε η Sobchack (1987) ως αυτό που βασίζεται σε εξαγωγές συμπερασμάτων (extrapolative), σε αντίθεση με το υποθετικό (speculative), στην επιστημονική φαντασία. Ενώ στο υποθετικό, έχουμε επινοημένες εικόνες, το συμπερασματικό αποτελείται από εικόνες που στηρίζονται σε μια αποδεκτή επιστήμη, που έχουν μια αντιστοιχία με την αποδεκτή πραγματικότητα, παρόλο που είναι οπτικά μη-προσβάσιμες, λόγω των ανθρώπινων φυσικών περιορισμών. Αυτό που ωστόσο συνιστά το άγνωστο και το θαυμαστό στη περίπτωση του συμπερασματικού, δεν είναι οι κόσμοι και οι τεχνολογίες που απεικονίζονται, αλλά η οπτική γωνία που χρησιμοποιείται (Sobchack, 1987). Ο τρόπος που αποτυπώνεται η Γη και το διάστημα και η οπτική γωνία που προσφέρει το *Gravity*, ξεπερνά τα φυσικά και σωματικά όρια μας, μετασχηματίζοντας την αντίληψη

μας και δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο το ξένο, το άγνωστο και ανοίκειο που χαρακτηρίζει το είδος της ΕΦ.

7.4.1.2. Χαρακτήρες

Η ταινία έχει ως κεντρικό χαρακτήρα και ύστερα από ένα σημείο ως μοναδικό χαρακτήρα την Dr. Ryan Stone, στο πρώτο της διαστημικό ταξίδι. Η σημασία της κεντρικής γυναικείας παρουσίας είναι ιδιαίτερη και ανατρέπει τις κλασσικές συμβάσεις στο κατά βάση ανδροκρατούμενο είδος της επιστημονικής φαντασίας (Sobchack, 1990), αλλά και στις ιστορίες επιβίωσης, οι οποίες επίσης συνδέονται κυρίως με το ανδρικό φύλο. Η Ryan από την αρχή της ταινίας παρουσιάζεται ως μια εξαιρετική επιστήμονας (όπως της λέει ο Matt «εσύ είσαι η ιδιοφυΐα, εγώ απλά οδηγώ το λεωφορείο»), αλλά παράλληλα ως μια συνηθισμένη γυναίκα, που αγχωμένη καθώς είναι στο πρωτόγνωρο για αυτήν περιβάλλον, θα πρέπει να αντιμετωπίσει τις πιο ασυνήθιστες και ακραίες συνθήκες. Καθώς εξελίσσεται η αφήγηση, αποκαλύπτεται επίσης ότι η Ryan είχε και μια μικρή κόρη η οποία σκοτώθηκε σε ένα ατύχημα, γεγονός που της προσδίδει μια τραγικότητα, την καθιστά μια φιγούρα που εξ αρχής ταλαντεύεται μεταξύ ζωής και θανάτου. Ο έμπειρος Matt παρουσιάζεται ως μια προσωπικότητα γεμάτη χιούμορ και εξυπνάδα και ο κύριος ρόλος του αφηγηματικά είναι να βοηθήσει τη Ryan να επιβιώσει. Το διακριτικό του φλερτ λειτουργεί ως ένα κωμικό σχεδόν στοιχείο δεδομένων των ακραίων συνθηκών, που, όμως, ανακουφίζει από την ένταση τόσο την Ryan, όσο και τους/τις θεατές. Η τελική του κίνηση αυτοθυσίας τον καθιστά σχεδόν μια στοργική πατρική φιγούρα, που καθοδηγεί το παιδί πώς να ζήσει και έπειτα το αφήνει για να πάρει το δικό του δρόμο.

7.4.1.3 Οπτικά Εφέ

Δεδομένου ότι το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας όπως οι εξωτερικές σκηνές, το διάστημα, η Γη, οι διαστημικές στολές, ο διαστημικός σταθμός, τα οχήματα διαφυγής, αποτελούνται από CGI και το μόνο αληθινό στοιχείο είναι τα πρόσωπα των ηθοποιών

(Benjamin B, 2013), γίνεται αντιληπτή η καθοριστική σημασία των οπτικών εφέ στην ταινία. Η τεχνική τελειότητα των οπτικών εφέ στο *Gravity*, στοχεύει στην αληθοφάνεια τους και στην πιστότητα τους στον πραγματικό κόσμο. Η χρήση τους δεν προορίζεται για την δημιουργία φανταστικών και ξένων κόσμων, όπως συνήθως γίνεται στην ΕΦ, αλλά για τη δημιουργία εικόνων που βασίζονται στην τρέχουσα και αποδεκτή επιστημονική γνώση. Στην περίπτωση του *Gravity* το μεγαλειώδες θέαμα, το θαυμαστό στοιχείο της ΕΦ, αποτελεί η αποτύπωση του αληθινού, η πλέον γνωστή εικόνα της Γης από το διάστημα, που όμως λόγω της όλης σύνθεσης της *mis-en-scène*, αποτελεί μια εξαιρετικά ασυνήθιστη και θαυμαστή εικόνα.

7.4.1.4 Χρώμα

Η χρωματική παλέτα της ταινίας ταλαντεύεται ανάμεσα σε δύο όρια: το αδυσώπητο και ανοίκειο μαύρο του αχανούς διαστήματος και το καθησυχαστικό γαλαζοπράσινο της Γης. Ενδιάμεσες αποχρώσεις προκύπτουν από τον φωτισμό που υποθετικά προκαλεί ο Ήλιος, παράγοντας είτε ένα σκληρό λευκό φωτισμό ή πιο απαλές χρυσαφί ή πορτοκαλί αποχρώσεις, όπως για παράδειγμα κατά την ανατολή του ηλίου, δημιουργώντας μια σύνθεση εικόνων που αποτυπώνουν από τη μια τον τρόπο της αβύσσου και από την άλλη τη συγκλονιστική ομορφιά του σύμπαντος.

7.4.1.5 Κινηματογράφηση

Βασικό χαρακτηριστικό στην ταινία είναι η χρήση του μονοπλάνου μεγάλης διάρκειας ή πλάνο-σεκάνς, όπου η δράση κινηματογραφείται συνεχόμενα με μια ενιαία χορογραφημένη κίνηση, χωρίς να γίνεται κάποιο cut, δηλαδή χωρίς να διακόπτεται η δράση. Αυτή η τεχνική είναι αρκετά ασυνήθιστη στα σύγχρονα blockbuster του Hollywood, τα οποία συνήθως διακρίνονται από έναν καταϊγιστικό ρυθμό από πλάνα μικρής διάρκειας που ενώνονται με ένα στακάτο μοντάζ. Αντιθέτως, το μονοπλάνο δημιουργεί ένα υπνωτικό, εσωτερικό ρυθμό που καταβυθίζει σταδιακά τον θεατή στην αφήγηση και συμβάλλει σε μια αυξημένη αίσθηση αληθοφάνειας. Εξάλλου, το πλάνο-

σεκάνς έχει συνδεθεί ιστορικά με το καλλιτεχνικό ρεύμα του ρεαλισμού στον κινηματογράφο (André Bazin, 1988). Παρατηρείται, δηλαδή, πως μια πρακτική που έχει συνδεθεί με τον ρεαλισμό ως τρόπος αναπαράστασης, χρησιμοποιείται σε ένα είδος που στέκεται εξ' ορισμού στον αντίποδα αυτού του ρεύματος.

7.4.1.6 Ήχος

Καθοριστική για τον ηχητικό σχεδιασμό της ταινίας είναι η επιστημονική γνώση της απουσίας ήχου στο διάστημα, η οποία διατυπώνεται και στην αρχή της ταινίας με τη μορφή τίτλων, που ενημερώνουν τους/τις θεατές, ότι στο διάστημα «η μεταφορά του ήχου είναι αδύνατη». Έτσι, οι ήχοι που ακούμε είναι αυτοί που μεταφέρονται μέσω των συστημάτων τηλεπικοινωνίας που βρίσκονται στις στολές των αστροναυτών ή είναι εξωδιηγητικοί ήχοι, όπως η μουσική της ταινίας. Κάθε ήχος από τις εκρήξεις και τις καταστροφές που συμβαίνουν στο διάστημα απουσιάζει. Συνεπώς, η ταινία, μένοντας πιστή στην επιστημονική πραγματικότητα, ανατρέπει μια κλασική σύμβαση του είδους της ΕΦ, την ύπαρξη ήχου σε σκηνές του διαστήματος (Stuart Bender, 2014). Σύμφωνα με τον Bender (2014), αυτό συμβάλλει στην ανοικείωση του φιλικού κειμένου, καθώς ανατρέπονται και ανανεώνονται οι κλασικές συμβάσεις και μετασχηματίζονται οι προσδοκίες των θεατών.

7.4.2 Ισοτοπίες

7.4.2.1 Ζωή Vs Θάνατος

Στην ταινία εντυπώνονται διαρκώς εικόνες που αφορούν τη δημιουργία της ζωής αλλά και την απειλή της εξαφάνισής της. Αυτό, αρχικά εικονοποιείται ως η αντίθεση μεταξύ της «Μητέρας-Γής¹⁵» που ταυτίζεται με τη ζωή και του αχανούς διαστήματος που συνδέεται με τον θάνατο. Επιπλέον, εγγράφεται και στον κεντρικό γυναικείο χαρακτήρα, ως μητέρα που έχει χάσει το παιδί της, αλλά και ως παιδί που ξαναγεννιέται,

¹⁵ Έτσι αποκαλεί τη Γη σε κάποιο σημείο της ταινίας ο χαρακτήρας Matt Cowalski

σε μια μορφή τρομερής αγωνιώδους κοσμικής γέννας. Τα θέματα αυτά μπορούν να συνδεθούν με την ψυχαναλυτική έννοια της πρωταρχικής σκηνής, τη στιγμή δηλαδή που το παιδί βλέπει την σεξουαλική πράξη των γονιών του ή φαντασιώνεται ότι την παρακολουθεί, που συχνά εντυπώνεται ως μια τερατώδης πράξη, αλλά επίσης δίνει τη λύση για το αίνιγμα της καταγωγής, σαν να παρακολουθεί το παιδί τη στιγμή της σύλληψής του (Daniel Dervin, 1990). Εξάλλου, πολλοί/ές κριτικοί διατύπωσαν ότι το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο συχνά εικονοποιεί την πρωταρχική σκηνή, αλλά και πραγματεύεται άλλες ψυχαναλυτικές έννοιες, όπως η σεξουαλική διαφορά και το Οιδιπόδειο σύμπλεγμα (βλ. Barbara Creed, 1990, Dervin, 1990, Kuhn, 1990b, Constance Penley, 1990 και Sobchack, 1990). Έτσι στη ταινία υπάρχουν πολλές εικόνες που παραπέμπουν στην έννοια της πρωταρχικής σκηνής, όπως όταν η Ryan μπαίνει στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό, βγάζει τη στολή της και κουλουριάζει σε εμβρυακή στάση, με τα καλώδια γύρω της να θυμίζουν ομφάλιο λώρο και η όλη σκηνή να παραπέμπει σε μια εικόνα εμβρύου μέσα στην μήτρα. Επίσης, η πληθώρα εικόνων όπου η Ryan είναι προσδεμένη σε κάποιου είδους κορδόνι ή σκοινί που θυμίζει ομφάλιο λώρο και παλεύει για να επιβιώσει, καθώς και η συχνή επανάληψη σκηνών, όπου τμήματα αποσπώνται από ένα μεγαλύτερο μέρος ή συγκρούονται και παράγουν μικρότερα κομμάτια, παραπέμπει σε κάποιου είδους κοσμικής γονιμοποίησης, μιας τρομακτικής γέννας που περικλείει τον θάνατο. Η τελευταία σκηνή, όπου τα φλεγόμενα τμήματα του κινέζικου σταθμού διαπερνούν την ατμόσφαιρα και καταλήγουν στη θάλασσα και η Ryan βγαίνει μέσα από το κυκλικό σχήμα της κάψουλας διαφυγής, που έχει βυθιστεί στο νερό, μοιάζει με το αποτέλεσμα της επώδυνης κύησης που έχει προηγηθεί, είναι η κοσμική γέννα, ο θρίαμβος της ζωής πάνω στον θάνατο. Η τελευταία εικόνα όπου η Ryan έρπεται από το νερό και με δυσκολία στηρίζεται στα πόδια της, πέρα από το ό,τι παραπέμπει στα πρώτα βήματα ενός παιδιού, αντηχεί τις θεωρίες της εξέλιξης της ανθρωπότητας και την πορεία της ζωής του ανθρώπινου είδους (βλ. Corliss, 2013, Hornaday, 2013 και McCarthy, 2013).



Gravity (2013). Η Ryan ως έμβρυο. Μια εικονοποίηση της ψυχαναλυτικής έννοιας της πρωταρχικής σκηνής.

7.4.2.2 Επιστήμη Vs Θρησκεία

Το ζήτημα της ζωής και του θανάτου που αναφέρθηκε παραπάνω είναι αναπόσπαστα δεμένο με το δίπολο της επιστήμης-θρησκείας που εντυπώνεται στην ταινία και την σχέση του με τα αγωνιώδη υπαρξιακά ερωτήματα. Η ίδια η εξερεύνηση του διαστήματος, είναι το αποτέλεσμα της επιστήμης, της ορθολογικής αναζήτησης του ανθρώπου για τα μυστήρια του σύμπαντος και της ύπαρξης. Ωστόσο, καθώς ο τεχνολογικός θρίαμβος, δηλαδή τα διαστημικά σκάφη, ο διαστημικός σταθμός και τα συστήματα τηλεπικοινωνιών, καταστρέφονται ως συνέπεια της ίδιας ακριβώς ανθρώπινης ορθολογικότητας και δραστηριότητας (το σύννεφο των θραυσμάτων προκαλείται όταν οι Ρώσοι καταστρέφουν έναν δικό τους δορυφόρο, καθώς πλέον δεν έχει χρησιμότητα), χαράζεται ένα όριο για τον έλεγχο και τη δύναμη της επιστήμης πάνω στα ανυπέρβλητα μυστήρια του σύμπαντος. Σε αυτό το οριακό σημείο, η επιστήμη διασταυρώνεται έμμεσα με τη θρησκεία και τις απαντήσεις που αυτή προσφέρει. Αυτή η σχέση αποτυπώνεται στο *Gravity* σε διάφορα σημεία, όπως στα εικονίσματα του αγίου Χριστόφορου στο ρωσικό σκάφος, στο αγαλματίδιο του Βούδα στο κινέζικο σκάφος,

στην αγωνιώδη επιθυμία της Ryan στο σημείο που θεωρεί ότι πρόκειται να πεθάνει, να προσευχηθεί κάποιος για τη ψυχή της, καθώς η ίδια ποτέ της δεν προσευχήθηκε και δεν ξέρει πως να το κάνει, αλλά και στο όνειρο-ψευδαίσθησή της ότι ο ήδη νεκρός Matt επιστρέφει στο σκάφος για να την βοηθήσει, σαν ένα είδος οράματος, μια αποκάλυψη της μεταθανάτιας ζωής, που της δίνει τη δύναμη να ζήσει.

7.4.2.3 Θηλυκό Vs Αρσενικό

Αναφέρθηκε πριν η σημασία της κεντρικής γυναικείας παρουσίας στην ταινία, σε σχέση με τον ανδροκρατούμενο χώρο της ΕΦ. Συγκεκριμένα, η ταινία ανατρέπει δύο κλασσικές συμβάσεις του είδους, δηλαδή την ύπαρξη του άνδρα στον κεντρικό ρόλο της αφήγησης και στην συγκάλυψη της σεξουαλικής διαφοράς (Sobchack, 1990). Στο *Gravity*, όχι μόνο είναι η γυναίκα η κεντρική πρωταγωνίστρια, αλλά επιδεικνύεται και η σεξουαλική διαφορά, όταν η Ryan βγάζει τη στολή της μέσα στον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό και μένει μόνο με τα εσώρουχά της. Η ανατροπή αυτής της σύμβασης, γίνεται ακόμα πιο ρητή, σαν ένα ειρωνικό σχόλιο, όταν ο Matt ρωτάει την Ryan «Ryan; Τι όνομα είναι αυτό για κορίτσι;» και αυτή απαντάει « Ο μπαμπάς ήθελε αγόρι».

Η απουσία ανδρικής παρουσίας τόσο στη ζωή της Ryan, όσο και στο φιλικό κείμενο, παραπέμπει στην ισχυρή γυναικεία παρουσία, σε αυτό που προσδιόρισε η Creed (1990) στην ανάλυσή για την ταινία *Alien* (1979) ως την αρχαϊκή παρθενογεννητική Μητέρα, τη Μητέρα πριν από την γνώση του φαλλού, τη Μητέρα ως μοναδικό γονέα, τη Μητέρα ως την αρχή κάθε μορφή ζωής, τη Μητέρα πριν από την πατριαρχική οικογένεια, όπου είναι το υποκείμενο και όχι το αντικείμενο της αφήγησης. Ενώ στο *Alien* (1979), όπως αναφέρει η Creed, η αρχαϊκή Μητέρα παρουσιάζεται ως κάτι τερατώδες που πρέπει να καταστραφεί, στο *Gravity*, ταυτίζεται με το ίδιο το σύμπαν και τις κοσμικές δυνάμεις που δημιουργούν και καταστρέφουν τη ζωή και η τρομακτική υπόστασή της δεν μπορεί να καταστραφεί καθώς είναι η πηγή της ίδιας της ζωής. Η αρχαϊκή Μητέρα ενσαρκώνεται στη Ryan, ως γυναίκα που δεν εμπλέκεται ρομαντικά με κάποιον άνδρα, ως μοναδικό γονέα, ως μητέρα που χάρισε τη ζωή, αλλά και με έναν τρόπο δεν μπόρεσε να τη διατηρήσει, δηλαδή ως Μητέρα που χειρίζεται της δυνάμεις της

ζωής και του θανάτου και ως ισχυρή γυναικεία παρουσία που σημασιοδοτεί την απαρχή της ζωής του ανθρώπινου είδους. Ωστόσο, καθώς όπως παρατηρεί η Creed (1990) είναι δύσκολο να διακριθεί η φιγούρα της αρχαϊκής Μητέρας από τις υπόλοιπες όψεις της μητρικής φιγούρας, η ταινία παρόλο που ανατρέπει κάποιες συμβάσεις τους είδους, όσον αφορά τις αναπαραστάσεις του φύλου, η σύνδεση της Ryan με τους λόγους περί μητρότητας ή την απουσία μητρότητας, την επανεντάσσουν σε ένα πατριαρχικό πλαίσιο, όπου για να δικαιολογηθεί η κεντρική ύπαρξη γυναικείου χαρακτήρα, θα πρέπει να συνδεθεί αναπόφευκτα με την μητρότητα.



Gravity (2013). Το τεχνολογικό χάος σε κοσμική κλίμακα. Ο άνθρωπος αδύναμος να ελέγξει τα τεχνολογικά προϊόντα του αλλά και την ανυπέρβλητη δύναμη της φύσης

8. Διαπιστώσεις

8.1. Αφήγηση/ Σύνταξη

Για να συνοψίσουμε την αφηγηματική δομή των παραπάνω ταινιών, θα χρησιμοποιηθεί η αφηγηματική γραμματική του Greimas. Ο Πίνακας 1 συνοψίζει τους αφηγηματικούς ρόλους στις ταινίες που αναλύθηκαν

Πίνακας 1. Αφηγηματικοί ρόλοι

Τίτλος	Υποκείμενο	Αντικείμενο	Αποστολέας	Παραλήπτης	Βοηθός	Εχθρός
<i>AVATAR</i>	Jake	Ιθαγενείς (Na'vi) Πλανήτης Πανδώρα	Στρατός (Miles Quaritch)	Ιθαγενείς (Na'vi) Πλανήτης	Ιθαγενείς (Na'vi) Πλανήτης (Πανδώρα) Avatar Dr. Grace	Στρατός (Miles Quaritch) Εταιρία (Parker Selfridge)
<i>INCEPTION</i>	Cobb	Αντίπαλη Εταιρία (Robert Fischer)	Εταιρία (Saito)	Αντίπαλη Εταιρία (Robert Fischer)	ομάδα	ασυνείδητό του , μυαλό (ενοχή)
<i>THE HUNGER GAMES</i>	Katniss	Katniss, Peeta υπόλοιποι συμπαίκτες	Capitol (διοργάνωση Αγώνων Πείνας)	Katniss	Οι ικανότητές της, ο Peeta, η Rue, Haymitch	Η Αρένα (Capitol), Κάποιοι συμπαίκτες
<i>GRAVITY</i>	Ryan	Ryan	Συντρίμια (τεχνολογία)	Ryan, Matt, υπόλοιπο πλήρωμα	ικανότητες, Matt	τεχνολογική καταστροφή στο διάστημα, φόβος, απελπισία

Παρατηρούμε ότι ο αποστολέας της δράσης και στις τέσσερις ταινίες είναι μια όψη του σύγχρονου καπιταλιστικού, τεχνολογικού κόσμου: ο στρατός (*Avatar*), μια πολυεθνική εταιρία (*Inception*), το ίδιο το κράτος και οι θεσμοί του (*The Hunger Games*) ή η τεχνολογία (*Gravity*) (τα θραύσματα είναι απομεινάρια ενός δορυφόρου που καταστρέφεται γιατί είναι πλέον περιττός). Αυτοί οι αποστολείς αναθέτουν στα υποκείμενα, δηλαδή τους ανθρώπους/πρωταγωνιστές-τριες, ένα έργο στο οποίο το

αντικείμενο και ο παραλήπτης της δράσης είναι είτε ο ίδιος ο άνθρωπος (*Gravity*, *Hunger Games*), είτε ένας άλλος πλανήτης και οι κάτοικοί του (*Avatar*) ή στην περίπτωση του *Inception* ένας άλλος παράγοντας του συστήματος (αντίπαλη εταιρία).

Η κύρια λειτουργία που επιτελούν τα υποκείμενα της δράσης, είναι σύμφωνα με την αφηγηματική γραμματική του Greimas, μια μάχη (αντιμετώπιση και επιτυχία). Στο *Avatar*, μια μάχη για να σωθεί ο πλανήτης Πανδώρα και οι κάτοικοί του, στο *Hunger Games* και το *Gravity* για να σωθούν τα ίδια τα υποκείμενα και στο *Inception* για να μπορέσει να επιτευχθεί η αποστολή, με σκοπό να επιστρέψει το υποκείμενο στον πραγματικό κόσμο και τα παιδιά του. Στην προσπάθεια των υποκειμένων να επιβιώσουν στις δύσκολες αποστολές του σύγχρονου τεχνολογικού και κοινωνικοπολιτικού τοπίου, έχουν ως βοηθό τις ίδιες της ικανότητές τους (*The Hunger Games*, *Gravity*), δηλαδή τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά τους και τους συνανθρώπους τους (*The Hunger Games*) ή ακόμα και την ίδια τη φύση και τους αυτόχθονες κατοίκους της (*Avatar*), αλλά και την τεχνολογία ή τις τεχνολογικές γνώσεις (*Avatar*, *Gravity*, *Inception*). Στο *Avatar*, το τεχνολογικά κατασκευασμένο σώμα του Jake τον βοηθάει στη μάχη του, στο *Gravity* οι επιστημονικές-τεχνολογικές γνώσεις της Ryan την βοηθούν να επιβιώσει και στο *Inception* η καταρτισμένη τεχνικά-τεχνολογικά ομάδα του Cobb, θα βοηθήσει στην ολοκλήρωση της αποστολής. Στο ρόλο του εχθρού μπορεί να έχουμε τις στρατιωτικές – εταιρικές δυνάμεις (*Avatar*), το κράτος-κυβέρνηση (*Hunger Games*), το ασυνείδητο ή το ίδιο το ανθρώπινο μυαλό (*Inception*, *Gravity*) ή μια τεχνολογική καταστροφή σε κοσμική κλίμακα (*Gravity*).

Παρατηρούμε ότι στον ρόλο του βοηθού συγκεντρώνονται τα πιο ανθρώπινα-φυσικά χαρακτηριστικά, η φύση, αλλά και η τεχνολογική γνώση, ενώ στον ρόλο του εχθρού έχουμε το στρατιωτικό-βιομηχανικό σύμπλεγμα¹⁶, ως κύρια έκφραση του σύγχρονου καπιταλιστικού κράτους, τις επιπτώσεις της τεχνολογίας ή τεχνολογικής καταστροφής, αλλά και ανθρώπινα χαρακτηριστικά που συνδέονται με αρνητικές έννοιες όπως φόβος, αδυναμία, ενοχή, αδυναμία ελέγχου του μυαλού. Παρατηρούμε ότι η τεχνολογία επιτελεί διπλό-αντιφατικό ρόλο, συμφιλιώνοντας τους αντικρουόμενους λόγους που υπάρχουν γύρω από την τεχνολογία στο κοινωνικό γίγνεσθαι. Τα ανθρώπινα

¹⁶ military-industrial complex: ο όρος πρωτοχρησιμοποιήθηκε το 1961 από τον πρόεδρο των Η.Π.Α., Dwight D. Eisenhower

χαρακτηριστικά απεικονίζονται επίσης με διττό τρόπο: ως θετικά στοιχεία-βοηθοί, όπως η δύναμη, η ευφυΐα, η αντοχή και η ανθρωπιά αλλά και ως αρνητικά στοιχεία-εχθροί όπως ο φόβος, η απελπισία και η ενοχή. Τέλος η θετική έκφραση των ανθρώπινων χαρακτηριστικών, η έννοια του ανθρώπου -όπως ορίστηκε από το Διαφωτισμό-, συνδέεται με την ίδια τη φύση, δηλαδή το ανθρώπινο συνδέεται με το φυσικό.

8.2 Χαρακτήρες

Στον πίνακα 2 συνοψίζονται οι χαρακτήρες, ως ιδιότητες, που υπάρχουν στις ταινίες που αναλύθηκαν

Πίνακας 2. Χαρακτήρες

AVATAR	Στρατιώτες
	Επιστήμονες
	Επιχειρηματίες
	Ιθαγενείς (κυνηγοί, τροφοσυλέκτες)
INCEPTION	Επιχειρηματίες
	Κατάσκοποι
	Επιστήμονες ή τεχνογνώστες
	Στρατιώτες
THE HUNGER GAMES	Κυνηγοί
	Εργάτες (ανθρακωρύχοι)
	Στρατιώτες
	Πολιτικοί
	Τεχνοκράτες
GRAVITY	Επιστήμονας
	Αστροναύτης

Παρατηρούμε ότι ο χαρακτήρας του/της επιστήμονα εμφανίζεται σε όλες τις ταινίες, αν και διαφοροποιείται η λειτουργία του. Στο *Avatar* και στο *Gravity*, έχουμε την

πιο δημιουργική φιγούρα του επιστήμονα (Dr. Grace και Dr. Stone) που απεικονίζεται ως ιδιοφυία, ως ένας ανθρώπινος χαρακτήρας πάνω από τον μέσο όρο, που κατανοεί και μπορεί να διαχειριστεί τα μυστικά του σύμπαντος και έτσι σημασιοδοτείται με θετικό τρόπο. Στο *Inception*, η φιγούρα του επιστήμονα έχει περισσότερο την έννοια του τεχνογνώστη. Με εξαίρεση την αρχιτέκτονα της ομάδας (Ariadne), που αναλαμβάνει ένα πιο δημιουργικό ρόλο, οι υπόλοιποι είναι εξειδικευμένοι τεχνογνώστες που μπορούν να επιτελέσουν το πρακτικό κομμάτι της εργασίας τους με ακρίβεια. Στο *Hunger Games*, η φιγούρα του επιστήμονα έχει εκμηδενιστεί στο επίπεδο του τεχνοκράτη, η επιστήμη έχει αποσπαστεί από κάθε δημιουργικό κομμάτι και έχει ταχθεί στην υπηρεσία του κράτους. Έτσι, ο επιστήμονας είναι ένας απλός χειριστής της τεχνολογίας, ένας υπάλληλος του κράτους και η φιγούρα του σημασιοδοτείται με αρνητικό τρόπο. Εκτός από τον επιστήμονα, επικρατεί η φιγούρα του στρατιώτη (*Avatar, Inception, The Hunger Games*) και του επιχειρηματία (*Avatar, Inception*) ως εκπρόσωποι του στρατιωτικού-βιομηχανικού συμπλέγματος. Τέλος, η φιγούρα του/της κυνηγού (*Avatar, the Hunger Games*) εκπροσωπεί την καταπιεσμένη τάξη ή φυλή και την αντίσταση της στην εξουσία και συνδέεται με τη φύση και τα πιο ανθρώπινα χαρακτηριστικά.

8.3 Αλλά σημασιολογικά στοιχεία

Από τα σημασιολογικά στοιχεία που αναφέρθηκαν στις αναλύσεις των ταινιών, παρατηρούμε ότι είναι καθοριστική η σημασία των οπτικών εφέ. Τα οπτικά εφέ συμβάλλουν στη δημιουργία του άγνωστου, φανταστικού, υποθετικού κόσμου της ΕΦ, ωστόσο, ένα βασικό ζητούμενο είναι η ρεαλιστικότητα τους, να φαίνονται πραγματικά, μέσα στο υποθετικό πλαίσιο ύπαρξής τους. Αυτό, πέρα του ότι σημαίνει ένα τεχνικά άρτιο επίπεδο παραγωγής, συνεπάγεται και μια σύνδεση με το πραγματικό κόσμο, την κοινωνική αληθοφάνεια (Neale, 1995). Για να γίνει αποδεκτός ο φανταστικός κόσμος και οι υποθέσεις της ΕΦ, είναι απαραίτητη μια ισχυρή σύνδεση με την πραγματικότητα, αλλιώς οι θεατές δεν μπορούν να ταυτιστούν με το κείμενο. Γι' αυτό και διάφορες ταινίες με «ψεύτικα» εφέ, συχνά περιφρονούνται από τις/τους θεατές, γιατί απουσιάζει κάθε

στοιχείο ρεαλιστικότητας. Έτσι, η σύνδεση του είδους με την εκτεταμένη χρήση των οπτικών εφέ είναι αναπόσπαστη.

Παρόμοια χρήση έχουν και τα σκηνογραφικά στοιχεία, τα οποία λειτουργούν συμπληρωματικά με τα οπτικά εφέ για τη δημιουργία του φανταστικού κόσμου της ΕΦ. Τα σκηνογραφικά στοιχεία χρησιμοποιούνται, είτε ως συμπληρωματικό στοιχείο των οπτικών εφέ, είτε για να σημασιοδοτήσουν τη διαφορά του πραγματικού με το φανταστικό, είτε για να διακριθούν τα διάφορα επίπεδα πραγματικότητας ή φαντασίας, δηλαδή οι διαφορετικοί κόσμοι μιας ταινίας. Μαζί με τα οπτικά εφέ αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο για την *mis-en-scène* της ΕΦ.

Ο ήχος σε αυτές τις ταινίες λειτουργεί όπως και σε ταινίες που δεν ανήκουν στο είδος, δηλαδή, είτε για να συμπληρωθεί ο ρεαλιστικός κόσμος μιας ταινίας (ενδοδιηγητικοί ήχοι, ατμόσφαιρες, διάλογος), είτε για να αναδειχθούν συναισθηματικά κάποιες σκηνές ή για να δημιουργηθεί μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα (μουσική, ήχοι), και για να δημιουργηθούν ορισμένα μοτίβα που έχουν αφηγηματική λειτουργία. Μόνο στο *Gravity* παρατηρούμε μια χρήση του ήχου, που μπορεί να συνδεθεί με το είδος της ΕΦ. Αυτή η χρήση συνδέεται με τη δημιουργία μια ανοίκειας αίσθησης, με την αντιπαράθεση γνωστών και άγνωστων ηχητικών στοιχείων, αλλά και την καθοριστική σημασία της απουσίας ήχου. Αυτό επιτυγχάνει στο επίπεδο του ήχου αυτό που οπτικά γίνεται με την αντιπαράθεση γνωστών, οικείων εικόνων με άγνωστες και ανοίκειες εικόνες και συνδέεται με τον ιδιαίτερο χαρακτήρα της ΕΦ.

Η κινηματογράφηση διαφοροποιείται σε κάθε ταινία. Στο *Avatar* όπως και στο *Inception* έχουμε μια συνεχώς κινούμενη κάμερα που εκτελεί μια πολύπλοκη χορογραφία. Στο *Hunger Games*, η κινηματογράφηση διαφοροποιείται, καθώς έχουμε κάποια ασταθή, νευρικά πλάνα, που προσδίδουν μια τραχιά υφή στην ταινία, σε σχέση με τη «λεία» και «αέρινη» κινηματογράφηση των άλλων ταινιών. Στο *Gravity* επίσης έχουμε μια χορογραφική, αέρινη κίνηση της κάμερας. Το μοντάζ είναι επίσης διαφορετικό: στο *Avatar* όπως και στο *Inception* το μοντάζ προσδίδει ένα γρήγορο ρυθμό, στο *Hunger Games* το μοντάζ είναι επίσης γρήγορο, αλλά με έναν πιο κοφτό και νευρικό τρόπο και τέλος στο *Gravity* διαφοροποιείται ο ρυθμός καθώς έχουμε έναν πιο εσωτερικό, αργό ρυθμό εξαιτίας των μεγάλων μονοπλάνων.

Παρά τις όποιες διαφοροποιήσεις στην κινηματογράφηση και το μοντάζ των ταινιών, όλες εμπίπτουν στο κλασικό χολιγουντιανό μοντέλο, δηλαδή η επιλογή των πλάνων και η συσχέτισή τους έχει ως κύριο στόχο την απεικόνιση των δράσεων των χαρακτήρων, με έναν ρεαλιστικό και διαφανή τρόπο, σε μια κατανοητή χρονική αλληλουχία αιτίου –αποτελέσματος. Ακόμα και το *Inception*, που κάπως διαφοροποιεί αυτή τη χρονική αλληλουχία και δημιουργεί μια τελική αμφισημία στο κείμενο, διέπεται συνολικά από τις βασικές αξίες του χολιγουντιανού μοντέλου παραγωγής, ανανεώνοντας κάποια από τα στοιχεία του.

8.4 Ισοτοπίες

Στον πίνακα 3 συνοψίζονται οι ισοτοπίες που εντοπίστηκαν στις ταινίες που εξετάστηκαν

Πίνακας 3. Ισοτοπίες

	ΙΣΟΤΟΠΙΕΣ
A VATAR	πραγματικότητα vs φαντασία (όνειρο)
	αποικιοκράτες vs ιθαγενείς
	αρσενικό vs θηλυκό
	επιστήμη vs θρησκεία
	τεχνολογία vs φύση
INCEPTION	πραγματικότητα vs φαντασία (όνειρο)
	τεχνολογία vs φύση (τεχνητό vs οργανικό)
THE HUNGER GAMES	αποικιοκράτες vs ιθαγενείς (καπιταλιστές vs εργάτες)
	τεχνολογία vs φύση
GRAVITY	ζωή vs θάνατος
	επιστήμη vs θρησκεία
	αρσενικό vs θηλυκό

Παρατηρούμε ότι ο βασικός σημασιολογικός πυρήνας που καθορίζει και τις τέσσερις ταινίες, είναι το δίπολο τεχνολογίας-φύσης, που προσδιορίζεται με αρσενικά-θηλυκά χαρακτηριστικά. Βέβαια ο τρόπος που εκφράζονται και συσχετίζονται αυτές οι ισοτοπίες σε κάθε ταινία είναι διαφορετικός. Στο *Avatar* και στο *The Hunger Games*, η τεχνολογία συνδέεται με την αρσενική καπιταλιστική κυριαρχία, ενώ η αντίσταση σε αυτήν ταυτίζεται με τη φύση και τις θηλυκές δυνάμεις. Στο *Inception*, η τεχνολογία αποτελεί, επίσης, μια έκφραση ενός αρσενικού κόσμου πολυεθνικών εταιριών που κληρονομούνται από πατέρα σε γιο, αλλά εδώ η απουσία οποιασδήποτε αντίστασης και η αποδοχή του status quo, οδηγεί σε μια καφκική, κλειστοφοβική καταβύθιση στο φανταστικό/εφιαλτικό και οδηγεί στην απώλεια αίσθησης του πραγματικού/φυσικού. Εδώ, η έκδηλη απουσία της φύσης μπορεί να συσχετιστεί με την απουσία της γυναίκας, τον εγκλωβισμό της στο επίπεδο του φανταστικού και την απαγόρευση της εισόδου της στο συμβολικό. Τέλος, στο *Gravity*, η καταστροφή που προκαλείται είναι αποτέλεσμα μιας τεχνολογικής διαχείρισης ενός κυριαρχικού κράτους (Ρωσία) και αποτελεί μια έκφραση της τεχνολογικής αποικιοποίησης του ίδιου του σύμπαντος, τη θεώρησή του ως μιας απέραντης χωματερής για το ανθρώπινο είδος, που μπορεί να «ξεφορτώνεται» τα τεχνολογικά σκουπίδια του. Η αρσενική επέκταση και διείσδυση στο σύμπαν έχει ολέθριες συνέπειες όταν εκτίθεται στις κοσμικές θηλυκές δυνάμεις, καθώς οι φυσικοί νόμοι του σύμπαντος προκαλούν έναν χάος, μια μορφή κοσμικής νέμεσις για την ανθρώπινη επεκτατική αλαζονεία. Η επιστροφή στη Γη, σε μια γυμνή, φυσική πρωταρχική κατάσταση, σημασιοδοτεί την ανάγκη απαλλαγής από τις τεχνολογικές περιπλοκές του σύγχρονου κόσμου. Ωστόσο, η τεχνολογία δεν σημασιοδοτείται μόνο με αρνητικό τρόπο. Η κατάλληλη χρήση της μπορεί τελικά να σώσει τους ανθρώπους (*Gravity*) ή και την ίδια τη φύση (*Avatar*). Έτσι, τελικά, δημιουργείται μια αμφίσημη σχέση μεταξύ τεχνολογίας-φύσης-ανθρώπου και η σύγκλιση και αλληλεξάρτησή τους μοιάζει αναπόσπαστη.

Η ισοτοπία της πραγματικότητας-φαντασίας/ονείρου (*Avatar*, *Inception*) πάλι αρθρώνεται με διαφορετικό τρόπο. Στο *Avatar*, η φαντασία/όνειρο σημασιοδοτείται με θετικό τρόπο, καθώς αποτελεί την ουτοπία που έρχεται σε αντίθεση με την ανθρώπινη δυστοπία. Είναι μια Εδέμ απόλυτης ομορφιάς στην οποία ο άνθρωπος επιθυμεί να μείνει.

Στο *Inception*, το όνειρο/φαντασία είναι ένας επικίνδυνα γοητευτικός κόσμος, στον οποίο ο άνθρωπος μπορεί να χαθεί και να αποκοπεί από το «πραγματικό». Έτσι, σημασιοδοτείται με αρνητικό τρόπο. Βέβαια και στις δύο περιπτώσεις, αυτή η καταβύθιση στο φανταστικό/ονειρικό μοιάζει να έχει κάτι εθιστικό και οι «χρήστες» του λαχταρούν να επιστρέψουν σε αυτό. Ο τρόπος που εισέρχονται σε αυτόν τον κόσμο είναι μέσω μηχανικής/τεχνολογικής υποστήριξης, όπου το πραγματικό σώμα είναι καλωδιωμένο, καθηλωμένο και σε κατάσταση ύπνου ενώ το μυαλό, η σκέψη, η συνείδηση μεταβαίνει στον κόσμο του φανταστικού. Έτσι, αυτό το σκηνικό παραπέμπει περισσότερο στην εικονική πραγματικότητα, ως το νέο τεχνολογικό τρόπο του σύγχρονου ανθρώπου να ονειρεύεται. Αυτή η καταβύθιση στο φανταστικό/ονειρικό αποτυπώνει τη λαχτάρα του ανθρώπου να ξεφύγει από τη σκληρή τεχνολογική πραγματικότητα, ωστόσο η μηχανοποίηση του σύγχρονου κόσμου είναι τόσο απόλυτη, που ακόμα και ο κόσμος των ονείρων έχει αποικιστεί από αυτήν.

Η ισοτοπία αποικιοκράτες-ιθαγενείς εντοπίζεται στις ταινίες *Avatar* και *The Hunger Games*. Αν και στο *Avatar* η σχέση αποτελεί μια ξεκάθαρη έκφραση της αποικιοκρατίας, στο *Hunger Games* είναι περισσότερο μια σχέση κυρίαρχου-κυριαρχούμενων ή υποτελών, αλλά μπορεί να ενταχθεί σε αυτό το δίπολο. Τα κείμενα παίρνουν μια θέση υπέρ των ιθαγενών/κυριαρχούμενων, ωστόσο χρησιμοποιούν το μοτίβο του λευκού Μεσσία (Jake, Katniss) ως κομβικό σημείο γύρω από το οποίο οργανώνεται η αντίσταση. Ο Jake προδίδει τη φυλή του, αλλάζει στρατόπεδο και από τους αποικιοκράτες τάσσεται με τους ιθαγενείς, ενώ η Katniss γίνεται, μέσω μιας υποχρεωτικής ιεροτελεστίας, πρώτα μέρος του συστήματος των Αγώνων και της Capitol, προτού σπάσει τους κανόνες εκ των έσω. Έτσι, και οι δυο χαρακτήρες έχουν μια αμφίδρομη σχέση με τις αντίπαλες τάξεις και παρόλο που τάσσονται υπέρ των κυριαρχούμενων, μπορούν και κινούνται με ευκολία και στον κόσμο των κυρίαρχων/εξουσιαστών και γνωρίζουν καλά τον κόσμο τους και «τους κανόνες του παιχνιδιού», ώστε να μπορέσουν να εναντιωθούν σε αυτόν.

Το δίπολο επιστήμης-θρησκείας, όπως εκφράζεται στις ταινίες *Avatar* και *Gravity*, δεν αποτελεί μια αντίθεση, αλλά περισσότερο εκφράζει δύο συστήματα σκέψης και πίστης, που μπορεί να λειτουργήσουν συμπληρωματικά και το ένα να καλύψει τα

κενά του άλλου. Είναι δύο συστήματα σκέψης, που παρόλο που θεωρούνται αντιδιαμετρικά αντίθετα, ο τρόπος που χρησιμοποιούνται στις παραπάνω ταινίες είναι περισσότερο συμφιλιωτικός και συμβιβαστικός, ώστε να μπορέσει ο άνθρωπος, με διαφορετικούς τρόπους να κατανοήσει, να εξηγήσει και να αποδεκτεί τον κόσμο γύρω του, συμβιβάζοντας ορθολογικά και ανορθολογικά στοιχεία.

9. Συνολικές Διαπιστώσεις και πρόταση για έναν ορισμό του είδους.

Εξετάζοντας τα φιλμικά κείμενα, υπό μια συνολικότερη θεώρηση, εντοπίζεται ένα κοινό στοιχείο που διέπει και τις τέσσερις ταινίες, το οποίο είναι η αμφισημία, η διπλή, αντιφατική χρήση των σημαινόντων, η άρθρωση των δίπολων όχι με έναν μανιχαϊστικό τρόπο, αλλά με έναν τρόπο που συμπλέκει και θολώνει τα όρια των δύο άκρων. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να δημιουργούνται εξαιρετικά αντιφατικά και αμφίσημα κείμενα, επιτρέποντας πολλαπλές και αντιθετικές αναγνώσεις. Κάθε ανατρεπτική απεικόνιση που διαρρηγνύει τα κυρίαρχα πρότυπα, έχει και ένα αντίβαρο που την επανεντάσσει σε μια κυρίαρχη θεώρηση. Οι δυναμικές απεικονίσεις φύλου θα συνδεθούν με τη μητρότητα (*Gravity*, *The Hunger Games*) ή θα επισκιαστούν από τον αρχηγικό ρόλο του άνδρα (*Avatar*), οι ριζοσπαστικές απεικονίσεις της φυλής/τάξης θα συνδεθούν με το μοτίβο του λευκού μεσσία (*Avatar*) ή ενός λευκού αρχηγικού προσώπου γύρω από το οποίο θα συσπειρωθεί η αντίσταση (*Hunger Games*). Έτσι, είναι η αμφισημία που χαρακτηρίζει την εξέγερση των ιθαγενών στο *Avatar* ή την ταξική αφύπνιση στο *Hunger Games* και οι επαναστατικές τους ιστορίες συγκρατούνται από συντηρητικά βαρίδια. Στο *Inception*, η αμφισημία έχει αντικατασταθεί από μια μεταμοντέρνα αποδοχή της κατάστασης των πραγμάτων και η μόνη χαρά μοιάζει να είναι η καταβύθιση στο φανταστικό. Ωστόσο, ακόμα και αυτή δεν μπορεί να προσφέρει αρκετή απόλαυση, καθώς συνοδεύεται από μια διαρκή ενοχή που επιβάλλει την επιστροφή στο πραγματικό.

Αυτό που χαρακτηρίζει και τις τέσσερις ταινίες ως έργα επιστημονικής φαντασίας, είναι ο εντοπισμός στον θεματικό πυρήνα τους, της σχέσης του ανθρώπου με τον τεχνολογικό και φυσικό κόσμο που τον περιβάλλει. Ωστόσο, δεν έχουμε απλά το κλασσική δυαδική αντίθεση ανθρώπου/μηχανής ή φύσης/τεχνολογίας, αλλά η σύγκλιση

αυτών των λόγων δημιουργούν ένα νέο είδος σχέσης όπου τεχνολογικό, φυσικό και ανθρώπινο συγκλίνουν και δημιουργούν μια αδιαχώριστη σχέση. Αυτό μπορεί να αποδοθεί ως η σχέση του ανθρώπου σε ένα νέο, υβριδικό, τεχνοφυσικό χώρο που τον περιβάλλει και που αποτυπώνει την αδιαχώριστη πλέον σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία, την πλήρη ενσωμάτωσή της στην ίδια τη φυσική ζωή. Αυτή η σχέση, όπως εκφράζεται στις ταινίες, χαρακτηρίζεται από μια αμφισημία. Ο σύγχρονος τεχνολογικός κόσμος με τις περιπλοκές του αποτελεί πηγή άγχους για τον άνθρωπο, που προσπαθεί με διάφορους τρόπους να αποδράσει από αυτόν, αλλά αναπόφευκτα χρειάζεται τα εργαλεία που του/της προσφέρει και χωρίς αυτά όχι μόνο δεν μπορεί να επιβιώσει, αλλά και να απελευθερωθεί. Στο *Avatar*, η ουτοπία της επιστροφής στη φύση σημαδεύεται από τη χρήση του τεχνολογικού σώματος για την είσοδο σε αυτήν. Στο *Inception*, επίσης, η απόδραση από τον πραγματικό κόσμο μπορεί να επιτευχθεί με τεχνολογικά μέσα, αλλά εδώ η απουσία της φύσης δεν επιτρέπει την ευδαιμονία της φυγής και μια διαρκής ενοχή υπενθυμίζει ότι η φύση έχει εδώ και καιρό παρέλθει και το φανταστικό δεν είναι παρά ένα ανεστραμμένο είδωλο του πραγματικού, μια πόλη ερημωμένη, όπου η φύση παραμένει εντελώς απύουσα. Στο *Hunger Games*, το τεχνητό δάσος, το βέβηλο υβρίδιο τεχνολογίας και φύσης, είναι η πηγή των αγωνιών του σύγχρονου ανθρώπου. Το τεχνητό δάσος αποτελεί ίσως ένα σύμβολο του σύγχρονου κόσμου, όπου το φυσικό περιβάλλον έχει τροποποιηθεί και μετασηματιστεί από διάφορες τεχνολογίες και για να επιβιώσει ο άνθρωπος σε αυτό πρέπει να είναι τόσο γνώστης των μυστικών της φύσης, αλλά και των τεχνολογιών με τις οποίες έχει εμφυτευτεί. Τέλος, στο *Gravity*, το τεχνολογικό χάος μεγεθυμένο σε κοσμική κλίμακα, αποτυπώνει τους φόβους ότι η τεχνολογία δεν μπορεί να κυριαρχήσει και να τιθασει την απεραντοσύνη της φύσης και του σύμπαντος και ότι ο άνθρωπος όχι μόνο δεν μπορεί να ελέγξει τη φύση, αλλά και την ίδια την τεχνολογία και τις ολέθριες επιπτώσεις της. Ωστόσο, η γνώση αυτών των τεχνολογιών είναι απαραίτητη για την επιστροφή στη Γη, στο φυσικό και πρωταρχικό σκηνικό του ανθρώπου. Εδώ, οι ανθρώπινες διαστάσεις αποκαθίστανται και η ανθρώπινη φιγούρα κυριαρχεί στο φυσικό τοπίο, σε αντίθεση με την ασήμαντοτητα των διαστάσεών της μέσα στα τεράστια τεχνολογικά συντρίμια. Το γυμνό, φυσικό σώμα, απαλλαγμένο από τεχνολογικές εξαρτήσεις, αποτελεί την αποτύπωση μιας επιθυμίας για την επικράτηση

του ανθρώπινου και φυσικού στοιχείου και την υπέρβαση και απελευθέρωση από τον τεχνολογικό κόσμο.

Αυτοί οι αντιφατικοί λόγοι γύρω από την τεχνολογία, τον άνθρωπο και τη φύση εντοπίζονται όχι μόνο στο αφηγηματικό-θεματικό επίπεδο, αλλά και στο υλικό μέρος της ταινίας, στη χρήση του ίδιου του μέσου. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, οι ταινίες ΕΦ αποτελούν συνήθως μια επίδειξη των τελευταίων τεχνολογικών δυνατοτήτων του ίδιου του κινηματογραφικού μέσου και η χρήση των πιο καινοτόμων οπτικών εφέ αποτελεί ένα από τα πιο βασικά δομικά συστατικά του είδους. Αυτή η κεντρική θέση της τεχνολογίας στην υλική κατασκευή των ταινιών, παράλληλα με την κεντρικότητα της στον θεματικό πυρήνα, αναδεικνύει ακόμα πιο έντονα τους αντιφατικούς λόγους περί τεχνολογίας, που διατρέχουν την ΕΦ, σε ένα δεύτερο επίπεδο που εντυπώνεται στην ίδια την κατασκευή των ταινιών.

Ωστόσο, αυτή η αμφισημία δεν εξαρτάται αποκλειστικά από τα δομικά στοιχεία των φιλικών κειμένων, αλλά επηρεάζεται και από την εμπορική τους διάσταση, από το γεγονός ότι αποτελούν εμπορικά προϊόντα. Δεδομένου ότι και οι τέσσερις ταινίες αποτελούν blockbuster, δηλαδή κινηματογραφικά προϊόντα στα οποία έχει γίνει μια τεράστια χρηματική επένδυση και στοχεύουν σε ένα παγκόσμιο αγοραστικό κοινό, είναι αναπόφευκτο ότι για να επιτευχθεί διεθνής απήχηση, τα φιλικά κείμενα συχνά ενσωματώνουν πολλά αντιφατικά στοιχεία, στην προσπάθεια να συμφιλιωθούν αυτές οι πολιτισμικές διαφορές και αντιθέσεις των κοινών σε διαφορετικές χώρες. Έτσι παρόλο που συχνά γίνεται μια υπέρβαση των κυρίαρχων πολιτισμικών προτύπων, ένας υπόρρητος συντηρητισμός διατρέχει τα κείμενα, στην προσπάθεια να μην αποκλίνουν πολύ από τα κυρίαρχες πολιτισμικές αξίες και να μην προσβληθούν πιθανοί/ές θεατές. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός αντιφατικού κειμένου, που ενσωματώνει πολλά διαφορετικά στοιχεία, με σκοπό να διευκολυνθούν οι διαφορετικές αναγνώσεις, αντιθετικές ή κυρίαρχες, που θα ικανοποιήσουν όλους τους πιθανούς θεατές (King & Krzywinska, 2000).

Κλείνοντας το κεφάλαιο θα αποτυπώσω τον ορισμό μου για το είδος: Η ΕΦ είναι ένα είδος που έχει στο επίκεντρο την αμφίσημη σχέση του ανθρώπου με το φυσικό, το τεχνολογικό και οποιοδήποτε άλλο χώρο που τον περιβάλλει καθώς και την κοινωνική

αποτύπωση αυτής της σχέσης, η οποία τοποθετείται απαραίτητα σε ένα φανταστικό πλαίσιο, που διαφοροποιείται αλλά και συσχετίζεται με τον εμπειρικά γνωστό κόσμο της εκάστοτε εποχής. Αυτή η σχέση εγγράφεται αφηγηματικά στην μορφή μιας μάχης του ανθρώπου εντός αυτού του χώρου και αποτυπώνεται σε έναν φανταστικό, υποθετικό κόσμο, που υλοποιείται συνήθως με τη χρήση των ειδικών εφέ και προκαλεί μια αίσθηση θαύματος, μεγαλείου και ενδιαφέροντος στον/η θεατή.

Το σημείο διαφοροποίησης του ορισμού μου σε σχέση με άλλους ορισμούς του είδους, είναι η έμφαση στο σημείο της αμφισημίας ως βασική στάση της ΕΦ στην σύγχρονη εποχή για την προσέγγιση της σχέσης του ανθρώπου με το φυσικό, τεχνολογικό και οποιοδήποτε άλλο περιβάλλοντα χώρο και ότι αυτή η σχέση παίρνει την αφηγηματική μορφή μιας μάχης του ανθρώπου για επιβίωση σε αυτόν το χώρο που τον περιβάλλει.

10. Παρατηρήσεις/ Συζήτηση

Η παρούσα εργασία επιχείρησε να σκιαγραφήσει και να αποτυπώσει κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του είδους, να καταγράψει τις κυρίαρχες εκφράσεις και τάσεις του και να εντοπίσει στοιχεία που προσδιορίζουν μια ταινία ως ΕΦ. Σε σχέση με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα που τέθηκε, δηλαδή ποιά είναι τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν μια ταινία ως ΕΦ, αυτό που αναδείχτηκε ως βασικός θεματικός πυρήνας είναι η σχέση του ανθρώπου με το τεχνολογικό, φυσικό ή οποιοδήποτε άλλο περιβάλλον του, έτσι όπως αποτυπώνεται στην ιστοπία φυσικό/τεχνολογικό. Η κύρια αφηγηματική λειτουργία που εντοπίστηκε στα φιμικά κείμενα είναι η μάχη του ανθρώπου για επιβίωση σε αυτό το μεταβαλλόμενο τεχνολογικό/φυσικό περιβάλλον. Η κεντρικότητα αυτής της θεματικής έχει υπογραμμιστεί και από τις προηγούμενες έρευνες που έχουν γίνει για το είδος της ΕΦ, ωστόσο η παρούσα έρευνα εντοπίζει τη θεματική αυτή ως το δομικό πυρήνα που καθορίζει τη σημασιολογική συνοχή του είδους. Επιπλέον, σε σχέση με προηγούμενες έρευνες που θέτουν ως κεντρική τη δυαδική αντίθεση άνθρωπος/ μηχανή ή φύση/ τεχνολογία, η παρούσα έρευνα προτείνει μια σύγκλιση των κατηγοριών, που μπορεί να περιγράψει ως η αμφίσημη σχέση του ανθρώπου με ένα νέο, υβριδικό, τεχνοφυσικό περιβάλλον χώρο. Ακόμη, αυτό που

αναδεικνύει η έρευνα και στο οποίο δίνει έμφαση ως χαρακτηριστικό στοιχείο του είδους είναι η αμφισημία, δηλαδή ότι αυτή η κεντρική σχέση φυσικού/ανθρώπινου και τεχνολογικού αποτυπώνεται με έναν αμφίσημο τρόπο. Η αμφισημία αυτή είναι αποτέλεσμα της σύγκλισης τριών επιπέδων: Πρώτον, το κοινωνικοιστορικό πλαίσιο, που αποτυπώνει την αμφιταλαντευόμενη σχέση του σύγχρονου ανθρώπου με τον τεχνολογικό κόσμο. Δεύτερον, την κινηματογραφική βιομηχανία, όπου η αντιφατικότητα προκαλείται από την ίδια τη φύση των ταινιών ως εμπορικά προϊόντα που πρέπει να παρουσιάζουν μια ανοικτότητα στην ερμηνεία για να γίνουν ευρέως αποδεκτά. Τέλος, από το πλαίσιο της σχέσης του είδους με τη φύση του μέσου, δηλαδή από τον αμφίσημο τρόπο χρήσης της τεχνολογίας ως θεματικό πυρήνα και ως κομβικό σημείο της υλικής παραγωγής της. Σε σχέση με τη δεύτερη ερευνητική υπόθεση, δηλαδή τη θεώρηση των φιλικών κειμένων ως κατασκευές που πραγματεύονται λόγους που διατρέχουν το κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο της εποχής, αυτό που προκύπτει ως συμπέρασμα είναι ότι οι ταινίες διέπονται από μια σειρά πολλαπλών και αντιφατικών λόγων τόσο σε σχέση με το φύλο, τη τάξη, την εθνικότητα και τη φυλή και διατρέχονται τόσο από ριζοσπαστικούς όσο και συντηρητικούς λόγους.

Η παρούσα έρευνα παρουσιάζει κάποιους περιορισμούς που τέθηκαν εξαρχής για λόγους περιορισμούς της έκτασης της εργασίας, αλλά και γιατί ο σκοπός της έρευνας ήταν να μελετηθεί η κυρίαρχη έκφραση του είδους. Έτσι, δεν συμπεριλήφθηκαν στην έρευνα κάποιες ταινίες που έλαβαν κριτική προσοχή, αλλά δεν εντάχθηκαν στις 100 πρώτες του boxoffice όπως το *Moon* (2009), *Under the skin* (2013) και το *Another Earth* (2012). Επίσης, καθώς η έρευνα επικεντρώθηκε στον αμερικάνικο κινηματογράφο ως το κυρίαρχο παράδειγμα, δεν μελετήθηκε καθόλου η έκφραση τους είδους σε άλλες εθνικές κινηματογραφίες και στο πώς αρθρώνεται το είδος εκτός του Hollywood. Επιπλέον, δεν εξετάστηκαν καθόλου τα animation επιστημονικής φαντασίας, μια κατηγορία που παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον, με εξαιρετικά δείγματα του είδους όπως το *Wall-e* (2008). Μια μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να εξετάσει συγκριτικά κάποια κυρίαρχα παραδείγματα σε σχέση με κάποια πιο «περιθωριακά» ή εναλλακτικά ή να εξετάσει το είδος συγκριτικά με το πώς αρθρώνεται στον αμερικάνικο, τον ευρωπαϊκό ή τον ασιατικό κινηματογράφο και να μελετήσει τον διάλογο των διαφόρων

κινηματογραφιών. Επιπλέον, ένα άλλο πεδίο έρευνας θα μπορούσε να επικεντρωθεί στο πώς διατυπώνεται το είδος σε σχέση με τη συνεχώς μεταβαλλόμενη τεχνολογία του κινηματογραφικού μέσου, η οποία εξελίσσεται προς μια πλήρη ψηφιακή μορφή και τη συγκλιση της με άλλες ψηφιακές οπτικοακουστικές τεχνολογίες.

Το είδος της ΕΦ με τις μεγαλειώδεις εικόνες που προσφέρει μας επιτρέπει να ρίξουμε μια ματιά σε ένα συναρπαστικό, εκθαμβωτικό ή συχνά τρομακτικό κόσμο και ανοίγει την προοπτική σε κόσμους και ιδέες που δεν έχουν ακόμα συλληφθεί, σε δυνατότητες που δεν έχουν υπάρξει, διευρύνοντας την αντίληψη και τη φαντασία μας. Αυτό το νοητικό και οπτικό ταξίδι που μας προσφέρει η ΕΦ μας προσφέρει ένα πρίσμα, μια απομακρυσμένη οπτική για να αναλογιστούμε την σχέση μας με τον κόσμο του παρόντος και ίσως να αναθεωρήσουμε τη στάση μας σε αυτόν. Το είδος της ΕΦ στον κινηματογράφο σίγουρα έχει ακόμα αρκετές αχαρτογράφητες περιοχές σαν τους φαντασιακούς κόσμους που αποτυπώνει και η έρευνά του παραμένει ένα ζήτημα ανοιχτό και συναρπαστικό όπως και οι εικόνες που μας προσφέρει.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Altman, R. (1999). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: B. K. Grant (ed.), *Film Genre Reader II*. Texas: University of Texas
- Atkinson, S. (2016). Gravity-Toward a stereoscopic poetics of deep space. In M. Spohrer (ed), *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven der Stereoskopie* (71-85). Konstanz: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- B, B. (2013). Facing the void. *The American Society of Cinematographers*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από http://www.theasc.com/ac_magazine/November2013/Gravity/page1.php
- Βαλούκος, Σ. (2003). *Ιστορία του Κινηματογράφου Α' τόμος* (β έκδοση). Αθήνα: Αιγόκερως.
- Bartlett, M. (2014). *Gravity: Genre- bending gender*. *Screen Education*, (73), 8-15.

- Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από
<http://search.informit.com.au/documentSummary;dn=249430769868131;res=IELHSS>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (trans. S. F. Glaser). Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baum, B. (2010). Hollywood on Race in the age of Obama: *Invictus, Precious* and *Avatar*, *New Political Science* 32: 4, 627-636. doi: 10.1080/07393148.2010.520448
- Bazin, A (1988). *Τι είναι ο κινηματογράφος* (Τόμος 1). Αθήνα: Αιγόκερως
- Bender, S. (2014). There is nothing to carry sound. Defamiliarisation and reported realism in *Gravity*. *Senses of cinema*, (71). Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου 2016 από
<http://sensesofcinema.com/2014/feature-articles/there-is-nothing-to-carry-sound-defamiliarization-and-reported-realism-in-gravity/>
- Blother, D. (2015). The “poor-ego’s” adventures in outer space - *Gravity* by Alfonso Cuaron. *The International Journal of Psychoanalysis*, (96), 211- 223.
 doi: 10.1111/1745-8315.12294
- Boone, S. (2010, July 16). *Inception*: As eye-catching, and as profound, as an Usher concert. *Politico*. Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016, από
<http://www.capitalnewyork.com/article/culture/2010/07/219074/inception-eye-catching-and-profound-usher-concert>
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2004), *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφ. Κ. Κοκκινίδη). Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood tells it*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2010, August 6). Inception or dream a little dream within a dream with me. *David Bordwell’s website on cinema*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/08/06/inception-or-dream-a-little-dream-within-a-dream-with-me/>
- Bosman, J. (2012, August 17). Amazon crowns “*Hunger Games*” as its top seller surpassing Harry Potter series. *New York Times*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016,

- από <http://mediadecoder.blogs.nytimes.com>
- Bould, M. (2003). Film and Television. In: E. James & F. Mendlesohn (eds), *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brinded, N. (2014). Exceptionalist discourse and the colonization of sublime spaces: Alfonso Cuarón's *Gravity*, Ridley Scott's *Prometheus* and Thomas Cole's *the Oxbow*. *European journal of American culture*, 33 (3), 223-236.
doi: http://dx.doi.org/10.1386/ejac.33.3.223_1
- Brooks, D. (2010, July 1). The Messiah Complex. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από <http://www.nytimes.com>
- Brooks, X. (2012, March, 16). The Hunger Games- review. *The Guardian*.
Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.theguardian.com/film/2012/mar/16/hunger-games-review>
- Brooks, X. (2013, August 28). *Gravity*-first look review. *The Guardian*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.theguardian.com/film/2013/aug/28/gravity-review-venice-film-festival>
- Buckland, W. (2009). Introduction: Puzzle Plots. In W. Buckland (ed.), *Puzzle films Complex Storytelling in American Cinema* (pp 1-12). Oxford: Willey-Blackwell.
- Chang, J. (2010, July 5). Review: *Inception*. *Variety*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://variety.com/2010/film/markets-festivals/inception-1117943114/>
- Chang, J. (2012, October 16). Review: “*The Hunger Games*”. *Variety*.
Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://variety.com/2012/film/reviews/the-hunger-games-1117947254/>
- Chang, J. (2013, August 28). Venice film review: “*Gravity*”. *Variety*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://variety.com/2013/film/reviews/gravity-review-venice-film-festival-1200589689/>
- Clarke, G. (2012). Failures of the moral defence in the film *Shutter Island*, *Inception* and *Memento*: Narcissism or schizoid personality disorder? *The International Journal of*

- Psychoanalysis* 93: 203-218. doi: 10.1111/j.1745-8315.2011.00521.x
- Corliss, R. (2009, December 14). Corliss appraises *Avatar*: a world of wonder. *Time*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1947438,00.html>
- Corliss, R. (2012, March 21). *The Hunger Games*: The odds are not in your favor. *Time*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://entertainment.time.com/2012/03/21/the-hunger-games-the-odds-are-not-in-your-favor/?iid=ent-main-lede>
- Corliss, R. (2010, July 14). *Inception*: Who's mind is it, anyway? *Time*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2015 από <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2004109,00.html>
- Corliss, R. (2013, August 28). *Gravity* at the Venice film festival: Dread and awe in space. *Time*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://entertainment.time.com/2013/08/28/gravity-at-the-venice-film-festival-dread-and-awe-in-space/>
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema. Between fantasy and reality*. Edinburgh: Edinburgh university press
- Creed, B. (1990). Alien and the monstrous-feminine. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (128-141). London and New York: Verso.
- Dargis M. (2009, December 17). A new Eden, both cosmic and cinematic. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από <http://www.nytimes.com>
- Dargis, M. (2012, March 22). Tested by a picturesque dystopia-The “*Hunger Games*” based on the Suzanne Collins novel. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.nytimes.com/2012/03/23/movies/the-hunger-games-movie-adapts-the-suzanne-collins-novel.html?ref=movies>
- Denby, D. (2010, July 26). Dream Factory. *The New Yorker*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.newyorker.com/magazine/2010/07/26/dream-factory>
- Denby, D. (2012, April 2). Kids at risk- The “*Hunger Games*” and “*Bully*”. *The New Yorker*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από

- <http://www.newyorker.com/magazine/2012/04/02/kids-at-risk>
- Der Derian, J. (2010). Now we are all Avatars, *Millenium: Journal of International Studies* 39:1, 181-186. doi: 10.1177/0305829810374793
- Dervin, D. (1990). Primal conditions and conventions. The genre of science fiction cinema. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction*. (96-102). London and New York: Verso.
- Desowitz, B. (2012, March 30). *The Hunger Games*: A VFX blood sport. *Animation World Network*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.awn.com/vfxworld/hunger-games-vfx-blood-sport>
- Desser, D. (1999). Race, Space and Class: The politics of cityscapes in science-fiction Films. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone II: the spaces of science fiction cinema* (80-96). London And New York: Verso.
- Drew, W. (2012). Ideology in Christopher Nolan's *Inception*. *Cineaction* 88. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <https://www.questia.com/library/journal/1G1-305562551/ideology-in-christopher-nolan-s-inception>
- Dubrofsky, E. R. & Ryalls D. E. (2014). *The Hunger Games*: Performing not performing to authenticate femininity and whiteness. *Critical Studies in Media Communication*, 31(5), 395-409. doi:10.1080/15295036.2013.874038
- Ebert, R. (2010, July, 14). *Inception*. *RogertEbert.com*. Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.rogerebert.com/reviews/inception-2010>
- Ebert, R. (2012, March 20). *The Hunger Games* Movie Review. *Chigaco Sun-Times*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.rogerebert.com/reviews/the-hunger-games-2012>
- Edelstein, D. (2010, July, 12). Dream a little dream. *New York Magazine*. Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016, από <http://nymag.com/movies/reviews/67155/>
- Edelstein, D. (2012, March 22). Movie review: The slick *Hunger Games* purges all the horror. *New York Magazine: Vulture*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.vulture.com/2012/03/movie-review-the-hunger-games.html>

- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. In W. Buckland (ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in American Cinema* (pp. 13-41). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2011), “James Cameron’s *Avatar*: Access for all”, *New Review of Film and Television Studies* 9:3, 247-264. doi: 10.1080/17400309.2011.585854
- Emerson, J. (2010, July 17). *Inception*: Has Christopher Nolan forgotten how to dream? *Scanners*. Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.rogerebert.com/scanners/inception-has-christopher-nolan-forgotten-how-to-dream>
- Faraci, D. (2010, July 19). Never wake up: the meaning and secret of *Inception*. *Chud.com*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.chud.com/24477/never-wake-up-the-meaning-and-secret-of-inception/>
- Fisher, M. (2011). The lost unconscious: delusions and dreams in *Inception*. *Film Quarterly* 64: 2, 37-45. doi: 10.1525/fq.2011.64.3.37
- Fisher, M. (2012). Precarious Dystopias: *The Hunger Games*, *In Time* and *Never let me go*. *Film Quarterly*, 65(4), 27-33. doi: 10.1525/fq.2012.65.4.27
- Foundas, S. (2013). *Gravity*-Lost in space. *Film Comment*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.filmcomment.com/article/review-gravity-alfonso-cuaron/>
- Freedman, C. (2000). *Critical theory and science fiction*. Middleton, Connecticut: Wesleyan University Press.
- Freedman, C. (2014). Capitalist Realism and three recent science-fiction films. *Paradoxa*, 26, 67-81.
- Freud, S. (1995), *Η ερμηνεία των Ονείρων* (μτφ. Λ. Αναγνώστου), Αθήνα: Επίκουρος.
- Fritz, B. & Eller, C. (2010, July, 13). Warner gambles on an unproven commodity. *Los Angeles Times*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://articles.latimes.com/2010/jul/13/business/la-fi-ct-inception-20100713>
- Grant, B.K. (1999). ‘Sensuous Elaboration’: Reason and the visible in the science fiction

- Film. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone II. The spaces of science fiction cinema* (16-30). London and New York: Verso.
- Gunning, T. (1986). The cinema of attractions: Early film, its spectators and the avand-garde. *Wide Angle*, 8 (3-4): 63-70
- Hameed, S. (2013). The joy and fear in space exploration. *Science*, 342 (6159), 659. doi: 10.1126/science.1245655
- Hamilton, K. (2010, July 27). *Inception's* usability problems. *Kotaku*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://kotaku.com/5597761/inceptions-usability-problem>
- Henthorne, T. (2012). *Approaching the Hunger Games Trilogy- A literary and cultural Analysis*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc.
- Hearing, D. (2010, July). Dream Thieves. *The American Society of Cinematographers*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από http://www.theasc.com/ac_magazine/July2010/Inception/page1.php
- Honeycutt, K. (2009, December 10). *Avatar*: Film Review. *The Hollywood reporter*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από <http://www.hollywoodreporter.com/review/avatar-film-review-93803>
- Honeycutt, K. (2010, October 14). *Inception*-Film Review. *The Hollywood Reporter*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.hollywoodreporter.com/review/inception-film-review-29792>
- Hornaday, A. (2009, December 18). *Avatar*, *Young Victoria* offer vivid glimpses of other times, cultures. *The Washington Post*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015 από <http://www.washingtonpost.com>
- Hornaday, A. (2012, March 21). *The Hunger Games* brought faithfully, if unspectacularly, to life. *The Washington Post*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.washingtonpost.com/gog/movies/the-hunger-games,1179108.html>
- Hornaday, A. (2013, October 3). *Gravity* works as both thrilling sci-fi spectacle and brilliant high art. *The Washington Post*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από <https://www.washingtonpost.com/goingoutguide/movies/gravity-works-as-both-thrilling-sci-fi-spectacle-and-brilliant-high-art/2013/10/02/cffa11bc-2a03-11e3-97a3->

ff2758228523_story.html

- Jackson, R. (1981). *Fantasy: The literature of subversion*. London and New York: Methuen.
- James, J. & Ue, T. (2011). I see you: Colonial narratives and the act of seeing in *Avatar*, In: M. W. Kapell & S. McVeigh (eds), *The Films of James Cameron. Critical Essays*, Jefferson, London: McFarland and Company Inc.
- Jockenhovel, J. (2016). A Three-Dimensional checkerboard: The long take in 3D films. In M. Spohrer (ed), *Die ästhetisch-narrativen Dimensionen des 3D-Films: Neue Perspektiven der Stereoskopie* (71-85). Konstanz: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Johnston, K.M. (2011), *Science Fiction Film: A Critical Introduction*, Oxford, New York: Berg.
- Κακλαμανίδου, Δ. (2006). Όταν το μυθιστόρημα συνάντησε τον κινηματογράφο. Αθήνα: Αιγόκερως
- King, G. & Krzywinska, T. (2000). *Science fiction cinema: from outerspace to cyberspace*. London: Wallflower Publishing Limited.
- Kiss, M. (2012). "Narrative metalepsis as diegetic concept in Christopher Nolan's *Inception* (2010)." *Acta Universita Sapientiae, Film and Media Studies* 5: 35-54.
- Kohn, E. (2013, September 1). Telluride film festival review : Is Alfonso Cuarón's "*Gravity*" a new kind of cinema? *Indiewire*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.indiewire.com/article/telluride-film-festival-review-is-alfonso-cuarons-gravity-a-new-kind-of-cinema>
- Kuhn, A. (1990a). Introduction: Cultural theory and science fiction cinema. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (1-12). London and New York: Verso.
- Kuhn, A. (1990b). Repressions. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (91-95). London and New York: Verso.
- Lehrer, J. (2010, July 26). The neuroscience of *Inception*. *Wired*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.wired.com/2010/07/the-neuroscience-of-inception/>

- Lumenick, L. (2013, October 1). “Gravity” shows off Hollywood’s artful side. *New York Post*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://nypost.com/2013/10/01/gravity-shows-off-hollywoods-artful-side/>
- Nagypal, T. (2015). The *Inception* of Cynicism from the Ruins of Sexual Difference: Christopher Nolan’s Dialectic of Masculine Enlightenment. *Écranosphère 2* (1). Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.ecranosphere.ca/article.php?id=46>
- Masters, T. (2014, February 28). Oscars: *Gravity* “not sci-fi”, says Alfonso Cuarón. *BBC*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-26381335>
- Metz, C. (1991). *Film Language. A semiotics of the cinema* (trans. M. Taylor). The University of Chicago Press: Chicago
- McCarthy, T. (2009, December 10). Review: *Avatar*. *Variety*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από <http://variety.com/2009/film/markets-festivals/avatar-2-1200477897/>
- McCarthy, T. (2012, March 15). *The Hunger Games*: Film review. *The Hollywood Reporter*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.hollywoodreporter.com/review/hunger-games-film-review-300825>
- McCarthy, T. (2013, August 28). *Gravity*: Venice Review. *The Hollywood Reporter*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.hollywoodreporter.com/review/gravity-venice-review-615139>
- McDonald, B. (2012). The final word in entertainment. In G.A. Dunn & N. Michaud (eds), *The Hunger Games and Philosophy- A critique of pure treason*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Nathan, I. (2013, October, 13). Gravity Review. *Empire*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.empireonline.com/movies/gravity/review/>
- Mendlesohn, F. (2003), “Introduction: reading science fiction”. In E. James & F. Mendlesohn (eds), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Neale, S. (1995). “Questions of Genre.” In: B. K. Grant (ed.), *Film Genre Reader II*.

Texas:University of Texas.

- Paul, A. (2010). Desiring-Machines in American Cinema: What *Inception* tells us about our experience of reality and film. *Senses of Cinema*, 56. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://sensesofcinema.com/2010/feature-articles/desiring-machines-in-american-cinema-what-inception-tells-us-about-our-experience-of-reality-and-film>
- Penley, C. (1990). Time travel, primal scene and the critical dystopia. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (116-127). London and New York: Verso.
- Petkovic, R. & Vucovic, K. (2013). Legendary Ceasar and the Architect Ariadne: Narrative, Myth and Psychology in Christopher Nolan's *Batman Begins*, *The Dark Knight* and *Inception*. *PSYART: A Hyperlink Journal for the Psychological Study of The Arts*. Ανακτήθηκε 13 Ιανουαρίου, 2016, από http://www.psyartjournal.com/article/show/vukovic-legendary_caesar_and_the_architect_ariad
- Phillips, M. (2010, July 15). In '*Inception*' Nolan conjures up a fever dream. *Chicago Tribune*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από http://articles.chicagotribune.com/2010-07-15/entertainment/sc-mov-0713-inception-20100715_1_dream-christopher-nolan-idea
- Pharr, P. M. & Clark, A.L (2012). Introduction. In M.P. Pharr & L.A. Clark (eds), *Of Bread, blood and the Hunger Games - Critical essays on the Suzanne Collins Trilogy* (5-19). Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc.
- Pisters, P. (2015). Temporal explorations in cosmic consciousness. Inta-agential entanglements and the neuro-image. *Cultural studies Review*, 21 (2), 120-144. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/cstrj/index>
- Production Notes. (2010). Ανακτήθηκε από <http://www.warnerbros.co.uk>
- Ratliff, C. (2012). An asymptote of reality. An analysis of Nolan's *Inception*. *Cinesthesia* 1 (1). Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://scholarworks.gvsu.edu/cine/vol1/iss1/4/>

- Renslaw, S. (2014). *Gravity*. *Journal of Religion and Film*, 18 (1). Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol18/iss1/52>
- Rich, B. R. (2014). Film, Digitality and Cultural Divides. *Film Quarterly*, 68 (1), 5-8. doi:10.1525/fq.2014.68.1.5
- Rinesi, M. (2010). Film Review: Inception. *Journal of Evolution and Technology* 21 (1): 60-61. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://jetpress.org/v21/rinesi.htm>
- Russel, T. (2010, July 20). How *Inception's* astonishing visuals came to life. *Wired*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.wired.com/2010/07/inception-visual-effects>
- Said, E. (1977), *Orientalism*, London: Penguin.
- Schrader, P. (1995). "Notes on Film Noir." In: B. K. Grant (ed.), *Film Genre Reader II*. Texas: University of Texas.
- Scott, A.O. (2010, July, 15). This time the dream's on me. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου, 2016, από <http://www.nytimes.com>
- Scott, A.O. & Dargis, M. (2012, April 4). A radical female hero from dystopia. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.nytimes.com>
- Scott, A.O. (2013, October, 3). Between Earth and Heaven. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από http://www.nytimes.com/2013/10/04/movies/gravity-stars-sandra-bullock-and-george-clooney.html?_r=0
- Sobchack, V. (1987), *Screening Space: The American Science Fiction Film*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Sobchack, V. (1990). The virginity of astronauts: sex and science fiction film. In A. Kuhn (ed), *Alien Zone. Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (103-115). London and New York: Verso.
- Sontag, S. (1965). The Imagination of Disaster. *Commentary* (65), 42-48
- Stam, R. (1991). "Bakhtin, polyphony and ethnic/racial representation" In: L.D. Friedman (ed.), *Unspeakable images. Ethnicity and the American cinema*.

- Urbana and Chicago: University of Illinois press.
- Stam, R., & Burgoyne R., & Flitterman-Lewis S. (2009). *Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου* (μτφ. Ε. Σταματοπούλου). Αθήνα : Μεταίχμιο (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1992)
- Supia, A. (2012). "SF as film genre (1895-1960)." In: L. Schmeink (ed), *A virtual introduction to science fiction*. Web 2012. <http://virtual-sf.com/?page_id=336>. 1-17.
- Suvin, D. (1972). On the poetics of the science fiction genre. *College English* 34 (3), 372-382. Ανακτήθηκε 11/4/2016 από <http://www.jstor.org/stable/375141> .
- Tellote, J.P. (2001). *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press
- Todorov, T. (1991). *Εισαγωγή στη φανταστική λογοτεχνία* (μτφ Α. Παρίση). Αθήνα: Οδυσσέας. (έτος έκδοσης πρωτοτύπου 1973)
- Travers, P. (2009, December 14). *Avatar*. *Rolling Stone*. Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/avatar-20091214>
- Travers, P. (2012, March 21). *The Hunger Games*. *Rolling Stone*. Ανακτήθηκε 18 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/the-hunger-games-20120321>
- Travers, P. (2013, October 3). *Gravity*. *Rolling Stone*. Ανακτήθηκε 4 Φεβρουαρίου, 2016, από <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/gravity-20131003>
- Veracini, L. (2011), « *District 9 and Avatar: Science Fiction and Settler Colonialism*», *Journal of Intercultural Studies* 32:4, 355-367. doi:10.1080/07256868.2011.584614
- Weedle, J. (2014). Orbiting Mother: Archetypal motifs and symbols of modern story in *Gravity*. *Jung Journal: Culture & Psyche*, 8 (2), 48-55. doi: 10.1080/19342039.2014.899424
- Woloshyn, V., Taber. N. & Lane, L. (2013). Discourses of masculinity and femininity in *The Hunger Games*: «Scarred», «Bloody» and «Stunning». *International Journal of*

Social Science Studies, 1 (1). doi:10.11114/ijsss.v1i1.21

Wood, A. (2014). *Gravity* by Alfonso Cuarón (Review). *Science fiction film and television*, 7 (3), 441-445.

Χριστοδούλου, Α. (2003). *Σημειωτική και πολιτισμός στη ξένη γλώσσα*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Zizek, S. (2010, March 4). *Avatar*: Return of the Natives. *New Statesman*.

Ανακτήθηκε 2 Νοεμβρίου, 2015, από

<http://www.newstatesman.com/film/2010/03/avatar-reality-love-couple-sex>