Matrix (Δημήτρης Αγγελής)

Categories : ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Date : 28 Ιουλίου, 2009

Δεν νομίζω ότι υπάρχει καλύτερος τρόπος για ν’ αποδείξουμε την θριαμβευτική επιβολή της τεχνολογίας πάνω στην καθημερινότητά μας από το γεγονός ότι η ίδια η πραγματικότητα μας παρουσιάζεται, σε μεγάλο βαθμό, διαμεσολαβημένη. Δεν κοιτάμε εμείς μόνο τις οθόνες· κι οι οθόνες κοιτάζουν μέσα μας, διαμορφώνουν συνειδήσεις, αλλοτριώνουν τη σκέψη και δημιουργούν έναν νέο ανθρωπολογικό τύπο με κοινές, γι’ αυτό προβλέψιμες (και σαφώς εκμεταλλεύσιμες) ψυχολογικές και συναισθηματικές αντιδράσεις: τα δελτία ειδήσεων, οι τηλεοπτικές σειρές, οι εμπορικές κινηματογραφικές ταινίες μάς τοποθετούν σ’ έναν παγκοσμιοποιημένο, ουδέτερο χώρο, όπου οι πραγματικές εμπειρίες και τα αισθήματα που προκύπτουν από αυτές αντικαθίστανται από την προσομοίωσή τους. Κι οι διαφημίσεις που παρεμβάλλονται δεν προωθούν, τελικά, προϊόντα, αλλά έναν ολόκληρο τρόπο ζωής. Είναι οι μαχητικοί απολογητές ενός πολιτισμού που ζει στο επίπεδο της φαινομενικότητας και της επανάληψης, που τρέφεται παρασιτικά με εικόνες απ’ την οθόνη της τηλεόρασης, του υπολογιστή ή του κινητού τηλεφώνου –το τελευταίο, άλλωστε, φαίνεται ότι σταδιακά θα υποκαταστήσει και κάθε επαφή μας με τον έξω κόσμο. Η οθόνη είναι η *μήτρα* ενός νέου πολιτισμού στον οποίο όλα εξελίσσονται μπροστά στα μάτια μας, ανεξαρτήτως εάν γίνονται με την παθητική ανοχή ή την εκούσια συμμετοχή μας.

Πριν από λίγα χρόνια προβλήθηκε στους κινηματογράφους η μελλοντολογική ταινία «Matrix» (1999), για ν’ ακολουθήσουν, λόγω της μεγάλης επιτυχίας που είχε, δύο συνέχειές της. Όπως κατά κανόνα συμβαίνει και με τη λογοτεχνία, οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας αναφέρονται σταθερά στον χώρο του αληθοφανούς, όχι τόσο επειδή οι δημιουργοί τους στερούνται φαντασίας ή επειδή ενδιαφέρονται για την αξιοπιστία τους, όσο από πολιτική επιλογή: περισσότερο από οτιδήποτε άλλο επιθυμούν να ασκήσουν κριτική στην σύγχρονη κοινωνία. Και το «Matrix», σχολιάζοντας με τρόπο ιδιαίτερα διεισδυτικό πτυχές της ψηφιακής μας καθημερινότητας, προφητεύει μια μελλοντική αυτονόμηση της διαδικτυακής από την ανθρώπινη πραγματικότητα κι έναν πόλεμο μεταξύ των ανθρώπων και των μηχανών.

Μελετώντας την ηλεκτρονικού τύπου αλληλόδραση που αναπτύσσει το διαδίκτυο, ο Manuel Castells έχει παρατηρήσει ότι λόγω της ανοιχτής του δομής δεν οδηγείται σε συστημική ανισορροπία ή δυσλειτουργία από τις κάθε είδους μεταβολές, αλλά ενσωματώνοντάς τες εκφράζει κατά τον πληρέστερο τρόπο την αναστοχαστική αρχή της νεωτερικότητας. Υπάρχουν όμως κι άλλα χαρακτηριστικά της νεωτερικότητας

που περιγράφονται στην ταινία, όπως: η αυτονόμηση της τεχνολογίας, η αυξητική αυτοτροφοδότησή της και η πολεμική εναντίωσή της στον άνθρωπο (το πρόγραμμα-εχθρός φέρει ανθρώπινη μορφή επιχειρηματικού στελέχους και το κοινότατο όνομα «Σμιθ», και τα δύο ουδέτερα αυτά χαρακτηριστικά δηλώνουν έλλειψη προσωπικότητας και συναισθημάτων)· η επινόηση ενός παντοδύναμου ψηφιακού εαυτού που περιπλανιέται ελεύθερα σε μιαν άλλη χωροταξική πραγματικότητα, σ' έναν «χώρο ροής» συμβόλων, εικόνων, πληροφοριών και μάχεται, ντυμένος συμβολικά με ιερατική στολή, ως εκπρόσωπος ολόκληρης της ανθρωπότητας (ο «Νίο», ο οποίος έχει τις δυνάμεις ενός ήρωα video-game μόνο όταν συνδέεται με το «Matrix»)· η ύπαρξη ενός διαδικτυακού κόσμου, παράλληλου προς τον πραγματικό, όπου οι αποστάσεις έχουν εκμηδενιστεί και ο χρόνος δεν έχει επικράτεια, είναι μια ανώνυμη ροή δίχως χωρικότητα. Παρ' όλο που ο άνθρωπος (Νίο) είναι ο ιερέας του εαυτού του, σύμφωνα με τις επιταγές της νεωτερικότητας, στην χωρίς όρια δομή του Matrix εντοπίζεται και μια αινιγματική μεταφυσική παρουσία, η οποία ωστόσο προέρχεται απ' την ανεξέλεγκτη δράση του ίδιου του συστήματος και λειτουργεί μέσα σ' αυτό διορθωτικά («η Προφήτις»). Η δυνατότητα της μηχανής (Σμιθ) να ελέγχει κάθε άνθρωπο που συναντά στο διάβα της κυριεύοντας την μορφή του (διεισδύοντας στο σώμα του) και η εξάρτηση όλων από ένα ψευδαισθητικό εικονικό κατασκεύασμα πραγματικότητας που κρατάει την κοινωνία υπάκουη, δεν θα πρέπει να μας εντυπωσιάζει: οι ιδιοκτήτες των ίντερνετ καφέ της πόλης θα σας πουν ότι πολλοί θαμώνες τους παραμένουν ως και 48 ώρες καθηλωμένοι μπροστά στην οθόνη, φορώντας πάνες για να μην χρειαστεί να σηκωθούν από την καρέκλα, κι ότι αναγκάζονται συχνά να τους διώξουν γιατί, όπως είναι φυσικό, η συμπεριφορά τους, μετά από τόσες ώρες αϋπνίας και έκθεσης στην οθόνη, αγγίζει τα όρια της παραφροσύνης.

Στον 19^{ο} αιώνα η τεχνολογική ανωτερότητα λειτουργούσε ως παράγοντας νομιμοποίησης της ιμπεριαλιστικής κυριαρχίας: εφόσον οι Βρετανοί αποικιοκράτες, για παράδειγμα, ήταν βιομηχανικά ανώτεροι από τους Ινδούς, είχαν κάθε δικαίωμα να κυριαρχούν πάνω τους. Στην ταινία αυτό είναι και το επιχείρημα των ανθρωποπρογραμμάτων Σμιθ: το ανώτερο είδος τους είναι μαθηματικά βέβαιο ότι θα επικρατήσει. Ακόμα κι οι μαθηματικές βεβαιότητες, όμως, υπάρχουν για να καταρρίπτονται –κι αυτό μας το δίδαξε η νεωτερικότητα με το περίφημο θεώρημα του Γκέντελ. Ο άνθρωπος καταφέρνει πάντοτε ν' ανατρέπει τα προγνωστικά όταν θέτει όρια στις πράξεις του κι αναλαμβάνει την ευθύνη τους –δεν χρειάζεται να δαιμονοποιούμε τις μηχανές για την δική μας αλλοτρίωση. Κι ο άνθρωπος στο «Matrix» αναδεικνύεται στο τέλος νικητής, έστω κι αν τη νίκη του την οφείλει σε μια μικρή δράκα αντιστασιακών, σ' ένα λείμμα...

(Δημοσιεύθηκε στο περιοδικό "Ευθύνη" τ. 449/2009)

(Πηγή ηλ. κειμένου: "Μανιφέστο" 20/5/2009)