

Strange Days: problematizarea scoptofiliei

Sia Piperea

scoptofilie gr. „skopós” (privitor) + gr. „philía” (iubire)

patologie: dependența de a observa acte sexuale **deschis** și fără jenă (spre deosebire de voyeurism).

Cyberpunk a început ca o mișcare de renaștere science fiction, în mare parte datorită romanului *Neuromancer* (William Gibson).¹ Spre deosebire de utopianismul caracteristic SF-urilor precedente, cyberpunk pune accentul pe conflictul dintre om și mașinărie, o criză a identității și o stare de anxietate care doar s-a complicat odată cu trecerea deceniilor.

Date fiind popularitatea genului cyberpunk și cariera înfloritoare de care Kathryn Bigelow se bucura la începutul anilor '90, *Strange Days* ar fi trebuit să fie un succes comercial. În realitate, nu a reușit să strângă nici măcar un sfert din bugetul alocat. Recenziile contemporane menționează proasta strategie de marketing drept justificare pentru eșecul filmului [3]. Mulți alții critică abordarea regizoarei, considerând că discursul său politic este peticit și forțat asupra poveștii. Obiecțiile nu sunt neapărat surprinzătoare, dat fiind că achitarea lui O.J. Simpson bântuie cronicile toamnei 1995 la fel de mult cât o bântuia și pe regizoare în timpul producției [4].²

¹Există zvonuri cum că ori Bigelow [1], ori scenaristul și producătorul filmului, James Cameron [2], ar fi trebuit să adapteze povestirea *Burning Chrome* a lui Gibson, însă proiectul nu s-a putut materializa (în mare parte deoarece nu era pe placul lui Gibson). Ce a rămas din acea adaptare s-a transformat în cele din urmă în *Strange Days*.

²Ce-i drept, premiera filmului în aceste condiții nu este o simplă coincidență. Faptul că a urmărit revoltele Rodney King din 1992 a motivat-o pe Bigelow și mai tare să demareze producția

Contrar „tradiției” cyberpunk de a se refugia în speculație, camuflându-și astfel comentariul socio-politic, Bigelow este directă. Ea evită fantezismul tipic SF-ului și te subjugă unghiului subiectiv într-un efort de a crea înțelegere și empatie [5]. Însă audiența tipică filmelor de gen nu este atât de tolerantă la coerciție. Prin contrast, deși *The Matrix* (1999, r. Lana și Lilly Wachowski) este interpretat ca o alegorie pentru experiența transgender, le oferă spectatorilor posibilitatea de a ocoli problemele filosofice pe care le ridică. Surorile Wachowski sunt subversive cu convențiile pe care le folosesc, însă acestea sunt tot convenții; până la urmă, Neo pare a fi doar un alt *chosen one* [6], menit să salveze umanitatea de mașinăriile care au ajuns să se hrănească din corpurile și sufletele oamenilor. Dacă intenția ta este să vezi un film intrigant science fiction sau să simți teroare existențială în așteptarea următoarei iterații asupra ChatGPT, *The Matrix* este satisfăcător.

Tehnologia care a făcut posibilă apocalipsa din *Matrix* este, desigur, rezultatul acțiunilor speciei umane, însă narațiuni de acest tip creează o barieră în drumul către recunoașterea agentivității. *Cel Ales* are menirea de a reinstrumentaliza o tehnologie scăpată de sub control. Bigelow nu este pesimistă, însă stilul ei de optimism nu este același cu al surorilor Wachowski. Într-o manieră care pare a fi programatică, regizoarea evită narațiunile în care orice ar putea fi predestinat. Ceea ce este îndepărtat, nebulos, este doar necunoscut. Nu există cineva care ar putea să controleze viitorul dincolo de 31 decembrie 1999. Visceralitatea imaginilor din *Strange Days* a fost considerată gratuită, lipsită de un ochi moralizator, fiind un simplu experiment și o joacă de-a film *snuff* [9, 10].³ Unii critici au menționat că dacă *Strange Days* ar fi fost regizat de un bărbat, acesta ar fi fost etichetat ca misogin [8]. Critici similare au continuat de-a lungul carierei ei, fiind acuzată aproape 20 de ani mai târziu de propagandă CIA în *Zero Dark Thirty* [11]. Cumva, cu *Strange Days* a reușit să alieneze toate grupările ce făceau parte din audiența sa țintă. Deoarece Bigelow este devotată reprezentării

pentru *Strange Days*. În scenariul inițial al lui Cameron nu figurau acest soi de comentariu social sau teme revoluționare.

³David Denby a numit scena violului „the sickest sequence in modern movies.”

fidele, îmbrățișând grotescul ca o consecință naturală a observației libere, filmul ar putea fi recunoscut mai curând pentru sensibilitățile sale de film de artă, însă finalul tipic cumva scoate în evidență limitele genului în care Bigelow încearcă să se joace. Ea atrage privirile prin transgresivitatea sa, însă pică în(sau poate acceptă cu brațele deschise) limitele unui film neo-noir-de-acțiune-SF.

Regizorarea a fost lăudată pentru măiestria tehnică de care a dat dovadă prin utilizarea subiectivului, încercând să întreacă limitele mediului filmic în scopul simulării tehnologiei „SQUID”. Realitatea virtuală este portretizată ca un asalt asupra simțurilor; fără visceralitate, fără violență, tema principală nu ar fi putut fi transmisă. Limbajul ei filmic îi permite evitarea CGI-ului; în schimb, voyeurismul devine conceptul de punte care ne apropie temporal de Los Angeles-ul creat de Bigelow [12]. Suntem puși față în față cu propriile tendințe de a ieși din moralitate prin faptul că Lenny, un dealer și fost polițist, este protagonistul nostru, urmărind prin ochii lui și imaginându-ne involuntar plăcerea pe care el o simte reurmărind momente cu Faith, plăcere care ne creează repulsie, asemeni experiențelor prin care trec și personajele din film. Bigelow înțelege că forța cinema-ului stă în crearea imersiunii, creând o senzație de *aproape* de care cuvântul scris nu ar fi niciodată capabil, însă această magie este spulberată odată ce devii conștient de spațiul dintre tine și imaginea proiectată. Venind dinspre artele plastice abstracte, Bigelow s-a reorientat în anii '80 către film, simțind nevoia de a comunica idei într-o paradigmă artistică mai puțin abstractă însă poate mai puternică la nivel emoțional. *Strange Days* este un film ce *tânjește*, încercând să imagineze imposibilul: venirea următorului mileniu.

Filmul mi se prezenta ca această unealtă socială incredibilă care nu-ți cerea nimic mai mult decât să-i acorzi atenție timp de douăzeci de minute sau două ore. [12]

În viziunea regizoarei, această versiune a Los Angelesului este rezultatul unei dezvoltări naturale de pe urma revoltelor anului 1992. Orașul este puternic militarizat, într-o încercare a poliției de a relua control asupra populației.

Această decizie se reflectă mai ales asupra celor marginali, în special comunității Afro-Americane. Acest LA nu este departe în viitorul său; punând accent pe ultimele zile ale mileniului, este o exprimare a anxietăților asupra a ceea ce urmează să fie continuat și în anul 2000.

În ultimii 30 de ani, realitatea virtuală și-a pierdut din caracterul fascinant. Căștile de VR sunt greoaie, caraghioase, iar experiențele create sunt simulări imperfecte și încorsetate. SQUID este și el limitat, însă doar de amintirile pe care le prezintă.

Dispozitivul este conceput ca o simplă bucată de gel echipată cu conectori neuronali ce facilitează accesul nemărginit la adâncimile cortexului prefrontal, dar se bucură de mistificarea pe care celuloidul a pierdut-o pe parcursul secolului XX. Oamenii nu se mai sperie de filmarea fraților Lumiere a trenului filmat din față [4], deoarece peretele dintre spectator și celuloid este acum opac. Legislativul prezent în LA nu este capabil să-l controleze; SQUID se formează asemeni unui Leviathan, mai presus de suma părților sale componente.

Amintirile și informația transmisă devine un scop în sine: cu cât sunt produse mai multe, cu atât mai bine. Oamenii devin date [11]; simple fragmente de amintire comodate, puse în loop și incapacitate de facultățile decizionale. Moartea inocenților este doar un prilej de plăcere pentru amatorii de senzații tari. Bigelow ni-l arată pe Lenny (Ralph Fiennes) plătind actori pentru înregistrări pentru a-și maximiza profitul. Utilizatorul SQUID devine un simplu corp gol, așteptând, *cerând* să fie ocupat de către persoana dispusă să plătească prețul cerut. Persoana înregistrată este și ea un simplu instrument pentru crearea amintirilor care *merită* să fie (re)trăite în detrimentul vieții reale.

Lenny își dorește să se retragă din lume deoarece suita de amintiri favorite cu Faith (Juliette Lewis) este singurul lucru care-l mai poate face fericit. Însă omul ajunge să fie jefuit de amintiri, într-un act de refuz vehement de conștientizare a trecutului ca trecut. *Jacking-in*-ul este un mecanism de apărare pentru personajele concepute de Bigelow, nu doar pentru Lenny [13]. Protagonistul este clișeul dealer-ului care se folosește de propria sa marfă. O portretizare similară se regăsește în *Videodrome* (1983, r. David Cronenberg), însă „dependența de

imagini”este mult mai atașată de limbajul fantezist, horror, al filmului. Protagonistul lui Cronenberg practic și-o caută cu lumânarea; Lenny este mai degrabă într-o stare constantă de derivă, încercând pe cât posibil să-și mențină echilibrul moral. *Videodrome* se simte ca o halucinație, ca o experiență mai degrabă apropiată de una divină, pe când *Strange Days* te pune în fața faptului împlinit.

Deoarece SQUID permite accesarea amintirilor prin conexiune directă la cortexul prefrontal, acesta presupune o lipsă a interpretării. Simțurile utilizatorului sunt asaltate nemilos, iar omul ce poartă dispozitivul este vulnerabil, incapabil să influențeze întâmplările ce-i sunt prezentate. Cât timp utilizatorul este jacked-in, este în agonie și oricând este posibil să moară din cauza suprastimulării. De aceea a fost și ilegalizat, însă asta nu oprește pe nimeni din a încerca dispozitivul oricum. Intenția moralizatoare a lui Bigelow este clară aici: când Lenny devine „martor” la cele mai inumane momente capturate, încearcă să iasă pe cât posibil. Atât el, cât și noi, din public, simțim aceeași durere, același sentiment visceral pe care nu am fi vrut să-l lăsăm să ne acapareze. În cuvintele ei:

It is meant to be awful. The shower scene in Psycho —that dramatic fulcrum —it had to be extremely intense within the thriller construct.

[4]

Lenny nu-și dă seama că oricât ar iubi-o pe Faith în continuare, o transformă într-un obiect prin faptul că se folosește de înregistrări pentru propriul său folos. Trăind în propriul trecut, crede că poate acesta încă se regăsește și-n prezentul exterior SQUID.

Amintirile nu-și pot regăsi aceeași ființare ca realitate. Citându-l pe Marcel Proust, Roland Barthes descrie această experiență mai bine decât aș putea eu:

Într-o seară de noiembrie, la puțină vreme după moartea mamei mele, puneam în ordine niște fotografii. Nu speram să o „regăsesc”, nu așteptam nimic de la «aceste fotografii ale unei ființe, în fața cărora ți-o amintești mai puțin decât mulțumindu-te să te gîndești la

*ea» (Proust, 111, 886) [...] Istoria este isterică: ea nu se constituie decât dacă este privită - iar **pentru a o privi, trebuie să fi exclus din ea.** ([14, pp. 61–62])*

Prin contrast cu SQUID, fotografia ți se prezintă ca o reprezentare voluntară a realului, iar obiectul real nu-ți va revela niciodată esența lui [14]. Fotografia îți permite să te distanțezi la nevoie de obiectul reprezentat [15], să lași amintirile să se piardă înapoi în negura istoriei. Mace (Angela Bassett), unul dintre singurele personaje care refuză experiența SQUID, încearcă să-l facă și pe Lenny să înțeleagă aceeași idee:

This is your life. Right here, right now! It's real time, you hear me? [...] Time to get real, not playback. [...] These are used emotions; time to trade them in. Memories were meant to fade, Lenny. They're designed that way for a reason.

Scoptofilia presupune că Lenny vede încă înregistrări cu Faith și chestia asta este bine cunoscută de practic toată lumea din viața lui. Nu există o indicație mai clară că acesta nu ar consuma filmări cu conținut pornografic. Societatea portretizată este deja una care este obișnuită cu a fi privit, începând chiar cu protagoniștii: Faith știe că a fi privită este singurul mod prin care-și poate asigura supraviețuirea, Max este plătit să urmărească oameni pentru a le asigura „siguranța”, Lenny trăiește de pe urma urmării.

Mace este specială deoarece este singura care nu cade pradă acestei utilizări nesănătoase a privirii obsesive.

Strange Days este un portret al depravării la care pot ajunge oamenii fără prea mult efort, fără să se afle prea departe în viitor.

Nota optimistă din *The Matrix* deoarece omul (chiar dacă este un om enhanced, mai presus decât ceilalți) poate să iasă învingător: ceea ce este înfricoșător și îndepărtat de realitatea noastră poate să fie dat afară complet pentru a putea primi binele cu totul. Este o narativă care chiar se poate apropia în tipicitate de o narativă creștină. Răul (inteligența artificială care face posibilă conectarea la

o altă realitate prin tehnologie și mai ezoterică și dubioasă decât altele de până atunci).

Referințe

- [1] Giuseppe Salza, „Interview with William Gibson”, 1994, URL: <https://web.archive.org/web/20210430022703/http://www.gutenberg.org/cache/epub/235/pg235.html>.
- [2] DisRegarding Henry, *James Cameron's Burning Chrome - Unmade Masterpieces*, 4 Iun. 2023, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jVJJ0Q5xmpY>.
- [3] Todd McCarthy, *Strange Days*, Variety, 4 Sept. 1995, URL: <https://variety.com/1995/film/reviews/strange-days-2-1200443047/>.
- [4] Paul Willistein, 'Strange Days' Reflects Director's Unique Point Of View, The Morning Call, 4 Oct. 1995, URL: https://web.archive.org/web/20160517210809/http://articles.mcall.com/1995-10-14/entertainment/3068852_1_strange-days-director-kathryn-bigelow-movie-theaters (accesat în 17.5.2016).
- [5] Roger Ebert, *Strange Days*, 13 Oct. 1995, URL: <https://www.rogerebert.com/reviews/strange-days-1995> (accesat în 23.4.2024).
- [6] Lisa Laman, *To Truly Understand the Wachowskis, You Have to Start With 'Bound'*, collider.com, Apr. 2023.
- [7] Sarah El-Mahmoud, *The Matrix And Gender Identity: The Trans Narrative Behind The Wachowskis' Sci-Fi Classic*, cinemablend.com, Ian. 2022.
- [8] Michael Mirasol, *Kathryn Bigelow's uncanny 'Strange Days', by Michael Mirasol of the Philippines*, (accesat în 21.1.2010).
- [9] Edward Guthmann, *Virtual Reality Run Amok In 'Strange' Thriller*, SFGate, 13 Oct. 1995, URL: <https://www.sfgate.com/movies/article/MOVIEW-REVIEW-Virtual-Reality-Run-Amok-In-3021354.php>.

- [10] David Denby, *People Are Strange*, (accesat în 16.10.1995).
- [11] Ignatiy Vishnevetsky, *The Monitor Mentality, or A Means to an End Becomes an End in Itself: Kathryn Bigelow's „Zero Dark Thirty“*, MUBI, 19 Dec. 2012, URL: <https://mubi.com/en/notebook/posts/the-monitor-mentality-or-a-means-to-an-end-becomes-an-end-in-itself-kathryn-bigelows-zero-dark-thirty> (accesat în 21.4.2024).
- [12] Andrew Hultkrans, *Reality Bytes*, 13 Mar. 2010, URL: <https://www.artforum.com/columns/andrew-hultkrans-in-a-1995-conversation-with-kathryn-bigelow-193859/>.
- [13] Mark Palermo, *Jacking-in to Kathryn Bigelow's Lost Classic „Strange Days“*, Pop Matters, 5 Nov. 2020, URL: <https://www.popmatters.com/kathryn-bigelow-strange-days-2648593224.html> (accesat în 21.4.2024).
- [14] Roland Barthes, *Camera luminoasă. Însemnări despre fotografie*, Idea Design și Print, 2009.
- [15] Susan Sontag, „In Plato's Cave”, în *On Photography*, Penguin Books, cap. 1, pp. 3–26, ISBN: 978-0-140-05397-5.