

# Το ντοκιμαντέρ NAZA των Yuval Abraham και Rachel Szor σε λίγες μέρες στις Ελληνικές Αίθουσες.



Πόσοι άνθρωποι πρέπει να δουλέψουν για να χτιστεί ένα σπίτι και πόσοι για να γκρεμιστεί; Πόσο κόπο χρειάζεται για να γεννηθεί και να μεγαλώσει ένα παιδί και πόσο για να σκοτωθεί από το Nintendo ενός Ισραηλινού «φλιπεράκια» που πατάει κουμπιά σε ένα παιχνίδι προσομοίωσης;

«Ποτέ δεν ένιωσα άσχημα, αντιθέτως ένιωθα μια ευφορία όταν επιβεβαιωνόταν η καταστροφή ενός στόχου», λέει κάποιος από τους συνεντευξιαζόμενους στρατιωτικούς του IDF που έχει σκοτώσει πάνω από δύο χιλιάδες αμάχους στον Abraham (έναν εκ των δύο θαρραλέων Ισραηλινών δημιουργών αυτού του ντοκιμαντέρ).

Αράζοντας εξήντα χιλιόμετρα μακριά από τη Γάζα στον καπιταλιστικό «παράδεισο» του Τελ Αβίβ και κρατώντας ένα joystick στο χέρι είσαι έτοιμος για το παιχνίδι. Έχεις κάνει πολύ κόπο για να ξεπεράσεις πολλούς μέσα στο στρατό και νιώθεις προνομιούχος. Είσαι προνομιούχος, δεν ανήκεις στους χαμηλόβαθμους ρατσιστές επαρχιώτες. Εσύ παίζεις «ηλεκτρονικό», δεν αιματοκυλίσαι στα χαρακώματα και όπως λες και ο ίδιος δεν είσαι ρατσιστής. Δεν νιώθεις καμία αντιπάθεια για τους Άραβες. Κάνεις απλά τη δουλειά σου, την οποία δεν φαίνεται να αντιλαμβάνεσαι καν ως πραγματική. Επιλέγεις στόχους και ρίχνεις βόμβες γιατί ήσουν καλός στα games από παιδί και τώρα, περισσότερο από τότε, πιστεύεις ότι τα παιχνίδια δεν συμβαίνουν στ' αλήθεια.

Όσους περισσότερους NAZA χτυπάς τόσο το καλύτερο. Μέσα σε έναν άψογο τρισδιάστατο χάρτη προσομοίωσης της Γάζας βλέπεις τα αριθμημένα κτίρια και με τα υπέροχα high tech ακουστικά σου ακούς τις συνομιλίες και τις ομιλίες των απλών αμάχων που ονόμασες NAZA. Δεν φοβάσαι μήπως κάτι πάει στραβά, το ίδιο το Ισραήλ έφτιαξε τις τηλεπικοινωνίες τον προηγούμενο αιώνα ως δώρο στην Παλαιστίνη ώστε να γνωρίζει καλά το λειτουργικό τους σύστημα και να μπορεί ανενόχλητα να το παρακολουθεί. Να εντοπίζει το που βρίσκεται ο κάθε Παλαιστίνιος από το σήμα του κινητού του, να βλέπει όλες τις επαφές του και το όνομα αποθήκευσής τους και να ακούει τις καθημερινές του συνομιλίες εντός και εκτός τηλεφώνου, αφού το τηλέφωνο λειτουργεί σαν ανοιχτό μικρόφωνο, μέσα στο σπίτι.

Και όμως κανείς δεν συγκινήθηκε από το κλάμα ενός μωρού ή τις παρηγορητικές κουβέντες ενός ζευγαριού ώστε να μην πατήσει το πλήκτρο της ανατίναξης ενός συγκεκριμένου σπιτιού. Όλα αυτά,

αντιθέτως, έχουν πλάκα, δίνουν «βάθος» στο περιβάλλον του παιχνιδιού και το κάνουν πιο ενδιαφέρον. Με τη βοήθεια ακόμα ενός A.I., που επιλέγει τους καλύτερους στόχους συνδυάζοντας τα στοιχεία του χάρτη με αυτά των τηλεπικοινωνιών και των κοινωνικών συνθηκών (μετακίνηση κατοίκων, προσέγγιση σίτισης κ.ά.), θα παίζεις ακόμα καλύτερα την πίστα που σχεδίασες ώστε να μην νιώθεις καν πως εσύ τη σχεδίασες και πως εσύ έχεις κάποιου είδους ευθύνη - πέραν αυτής της νίκης, που θα σημάνει ένα πολύχρωμο «λούσιμο» από καραμέλες, δίπλα σε ένα χαρούμενο Well Done...