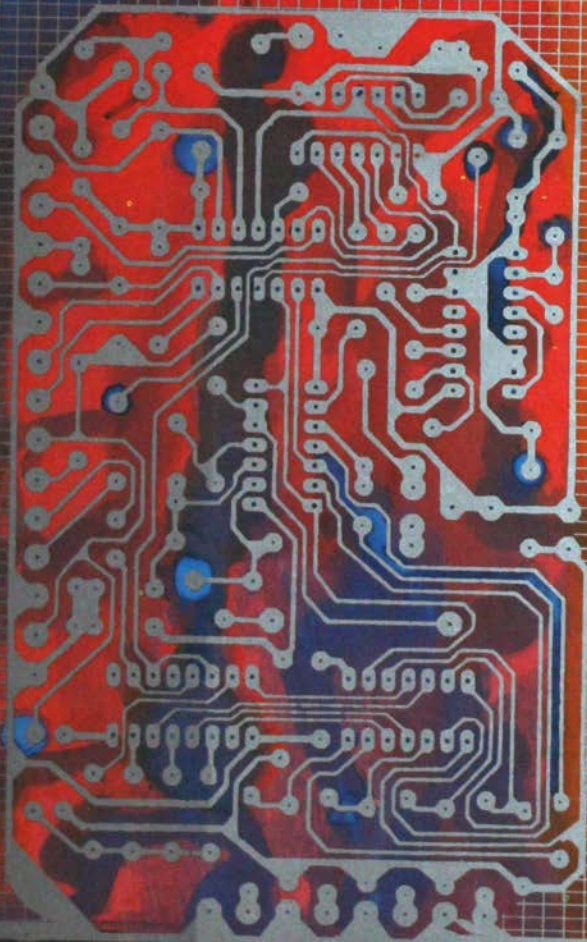
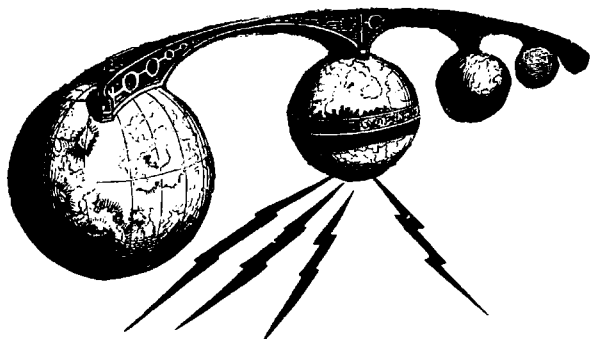


27

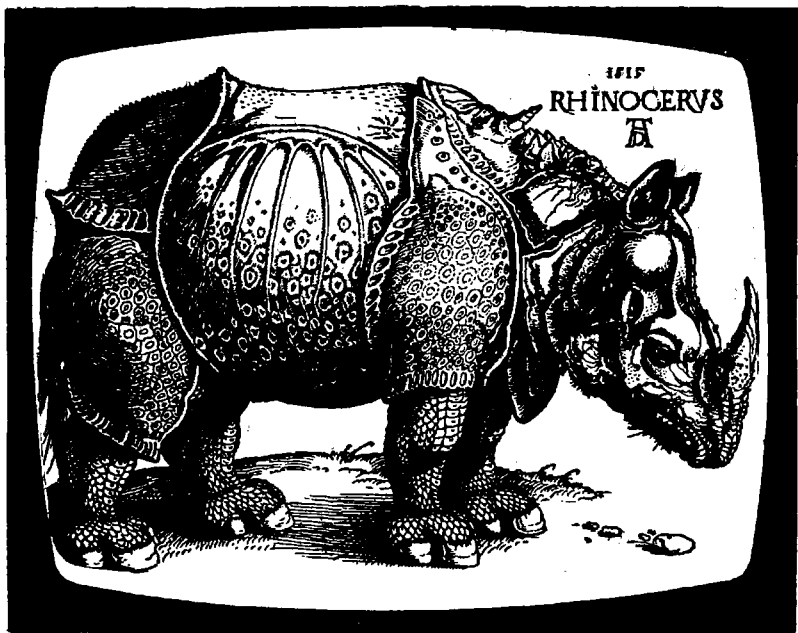


● NEA TEKNOLOGIA —
SPECIAL EFFECTS — VIDEO ROCK





● — ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ — ●



ΝΟΚ ΑΟΥΤ ΟΙ ΠΑΛΙΕΣ ΙΔΕΕΣ

ΝΕΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ Α.Ε.

Η ΝΕΑ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

• Μερικές από τις ταινίες που διαλέξαμε για φέτος •

1. ΠΑΘΟΣ του ΖΑΝ-ΛΥΚ ΓΚΟΝΤΑΡ
2. Ο ΚΑΥΓΑΤΖΗΣ του Ρ.Β. ΦΑΣΜΠΙΝΤΕΡ
(QUERELLE)
3. Ο ΤΕΛΕΙΟΣ ΓΑΜΟΣ του ΕΡΙΚ ΡΟΜΕΡ
4. ΠΙΤΣΟΤΕ, ΤΟ ΧΑΜΙΝΙ ΤΟΥ ΣΑΟ ΠΑΟΛΟ του ΕΚΤΟΡ ΜΠΑΜΠΕΝΚΟ
(ΡΙΧΟΤΕ)
5. Η ΜΕΡΑ ΤΩΝ ΗΛΙΘΙΩΝ του ΒΕΡΝΕΡ ΣΡΑΙΤΕΡ
(TAG DER IDIOTEN)
6. ΑΝΤΩΝΙΕΤΑ του ΚΑΡΛΟΣ ΣΑΟΥΡΑ
(ΑΝΤΟΝΙΕΤΑ)
7. ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΤΗΝ ΚΥΡΙΑΚΗ του ΦΡΑΝΣΟΥΑ ΤΡΥΦΦΩ
(VIVEMENT DIMANCHE)
8. ΤΟ ΦΕΓΓΑΡΙ ΣΤΟΝ ΥΠΟΝΟΜΟ του ΖΑΝ-ΖΑΚ ΜΠΕΝΕΞ
(LA LUNE DANS LE CANIVEAU)
9. ΕΚΑΤΗ, Η ΜΑΙΤΡΕΣΣΑ ΤΗΣ ΝΥΧΤΑΣ του ΝΤΑΝΙΕΛ ΣΜΙΝΤ
(HECATE, MAITRESSE DE LA NUIT)
10. ΘΑΝΑΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ του ΚΑΡΟΛΥ ΜΑΚΚ
(DEADLY GAME)
11. ΚΡΟΥΛ του ΠΗΤΕΡ ΓΕΗΤΣ
(KRULL)
12. Ο ΑΝΤΡΑΣ ΠΟΥ ΑΓΑΠΟΥΣΕ ΤΙΣ ΓΥΝΑΙΚΕΣ του ΜΠΛΕΗΚ ΕΝΤΟΥ-
ΑΡΝΤΣ (THE MAN WHO LOVED WOMEN)
13. ΚΡΙΣΤΙΝ του ΤΖΩΝ ΚΑΡΠΕΝΤΕΡ
(CHRISTINE)

Ο ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΧΡΟΝΟΣ ΣΑΣ ΜΑΣ ΑΦΟΡΑ
ΟΙ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΑΣ ΣΑΣ ΑΦΟΡΟΥΝ

Η ΝΕΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ Α.Ε.
ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ
ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟ ΧΕΙΜΩΝΑ

1. **ΥΠΟΓΕΙΑ ΔΙΑΔΡΟΜΗ** του ΑΠΟΣΤΟΛΟΥ ΔΟΞΙΑΔΗ
2. **ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ** του ΓΙΑΝΝΗ ΣΜΑΡΑΓΔΗ
3. **ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΙΝΔΥΝΟΣ** του ΓΙΩΡΓΟΥ ΣΤΑΜΠΟΥΛΟΠΟΥΛΟΥ
4. **ΠΑΡΕΞΗΓΗΣΗ** του ΔΗΜΗΤΡΗ ΣΤΑΥΡΑΚΑ
5. **ΓΛΥΚΙΑ ΣΥΜΜΟΡΙΑ** του ΝΙΚΟΥ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗ
6. **ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΑ ΚΥΘΗΡΑ** του ΘΟΔΩΡΟΥ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ



ΝΕΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ Α.Ε.

Η ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Κωλέτη 40-42
τηλ. 36044 540-5
ΑΘΗΝΑ

Η ΝΕΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ Α.Ε. ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΣΤΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΩΝ
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΩΝ ΛΕΣΧΩΝ ΜΕ ΤΟΝ ΠΙΟ ΠΛΟΥΣΙΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ ΣΕ
ΤΑΙΝΙΕΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ

ΦΙΛΜ

περιοδική έκδοση ανάλυσης & θεωρήσης του κινηματογράφου



Διευθυντής: Θανάσης Ρεντζής

Σ' αυτό το τεύχος συνεργάστηκαν: Τασούλα Καραϊσκάκη,
Βύρων Κισατζεκιάν, Φοίβος Ευαγγελάτος



ΤΕΥΧΟΣ 27 • ΓΕΝΑΡΗΣ 1984

Τιμή Τεύχους Δρχ. 250



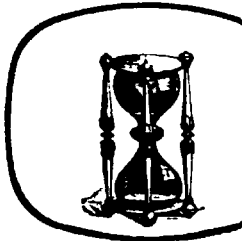
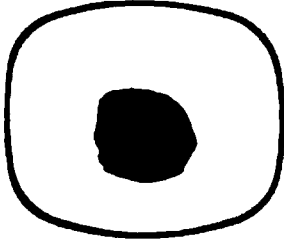
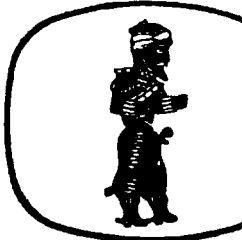
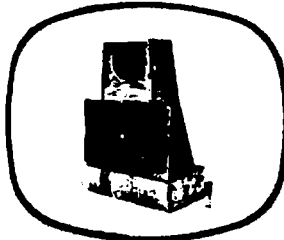
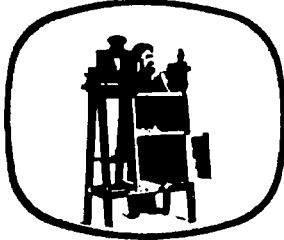
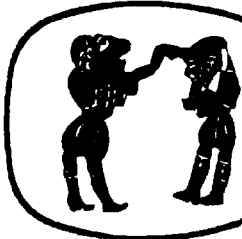
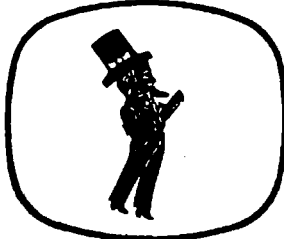
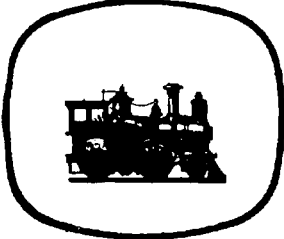
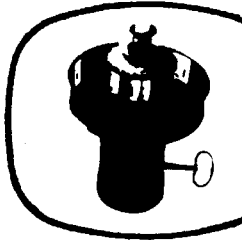
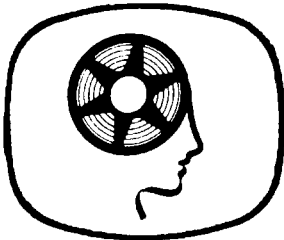
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ

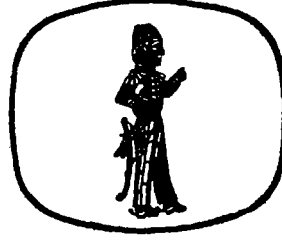
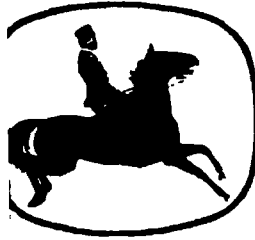
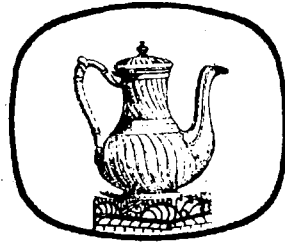
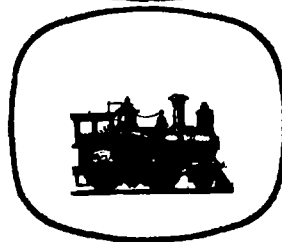
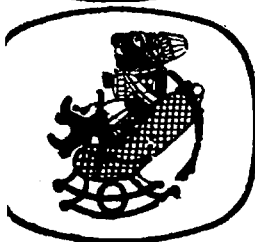
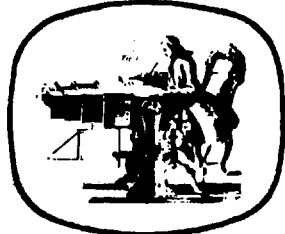
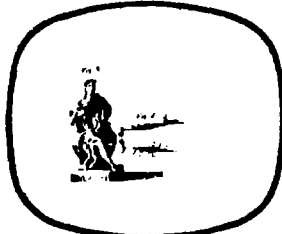
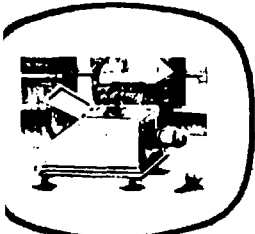
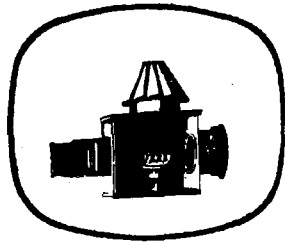
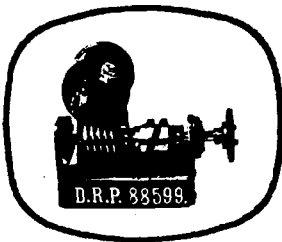
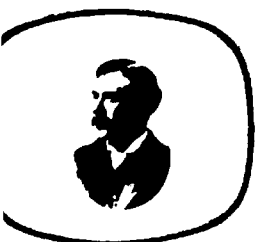
Ζωοδόχου Πηγής 3, Αθήνα 142 • Τηλ. 360.1331, 360.3234

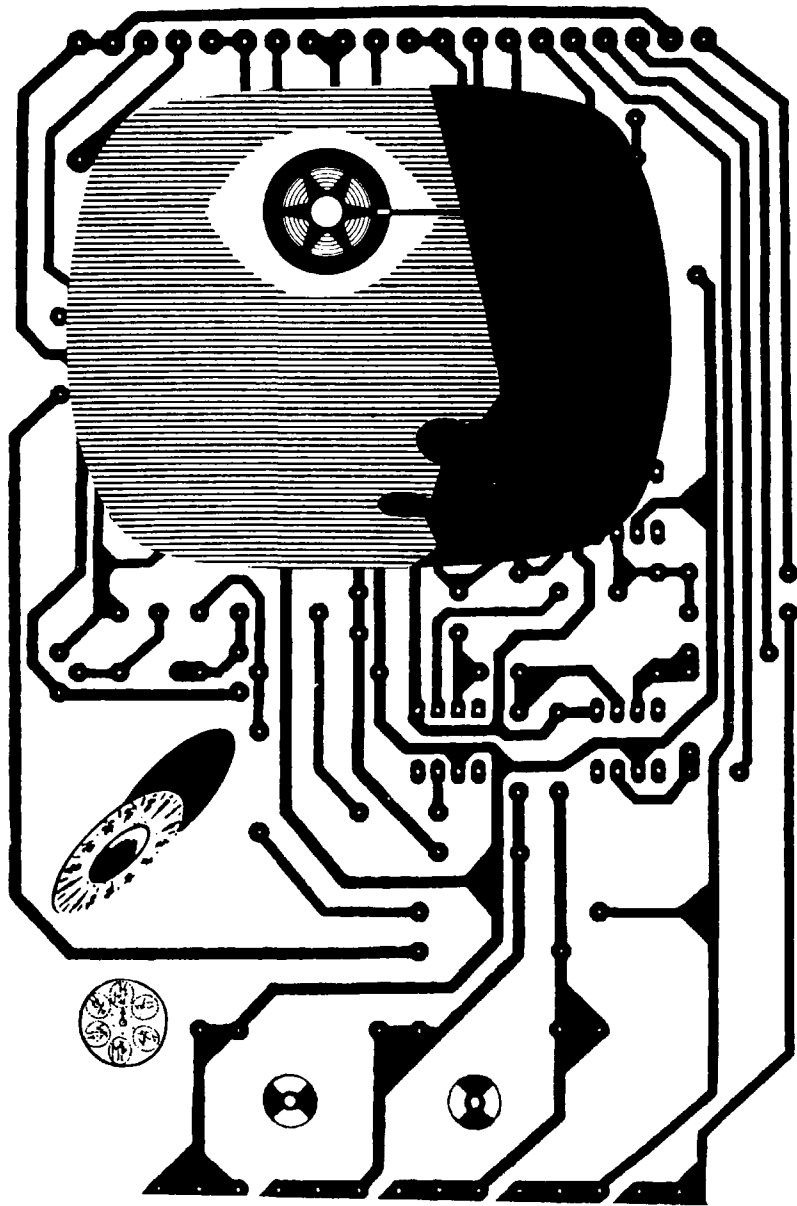
ΦΙΛΜ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

GUIDO ARISTARCO – Ο Νέος Κόσμος της Ηλεκτρονικής Εικόνας	11
MARIO CALCINI – Η Ηλεκτρονική για τον Κινηματογράφο...	27
PIETRO BONFIGLIOLI – Για την Τεχνική και το Αντικείμενο	36
ΚΑΖΟΥΛΙΚΟ ΓΚΟΤΟ – Το μέλλον των νέων τεχνολογιών επικοινωνίας.....	45
ALFREDO DI LAURA – Ένας Διαφορετικός Εξουγχρονισμός.....	55
ROBERTO DUIZ – Γεννήθηκε η Ειδοματική.....	65
ARMANT MATTELANT – Στην αναζήτηση μιας Εθνικής Οπτικοακουστικής Ταυτότητας	71
HAROLD SCHECHTER & DAVID EVERIT – Η Μαγεία της Κάμερας.....	77
JOHN BROSNAN – Τι είναι τα Σπέσιαλ Εφφέ.....	101
GIORGIO CREMONINI – Εφφέ, όχι και τόσο Σπέσιαλ	107
ANTONIO COSTA – Σημειώσεις από τις χρήσεις, λειτουργίες και σημασίες των Οπ. Σπέσιαλ Εφφέ.....	115
FRANCO LA POLA – Για ένα μέλλον της εικόνας, για ένα μέλλον της κριτικής.....	126
TERESA DE SANTIS & MARCO SACCHETTI – Βιντεομουσική και ήχος ροκ.....	133







GUIDO ARISTARCO

Ο ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

ΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ:

έρευνα, θέαμα και επαγγελματισμός.

Ο κινηματογράφος: από τη χημεία στην ηλεκτρονική

Πέθανε το σινεμά, πεθαίνει; Η απάντηση που δίνεται από διάφορες μεριές, τουλάχιστον της Δύσης, είναι θετική. Οι θεατές, σε μεγάλο μέρος της Ευρώπης και στις Ηνωμένες Πολιτείες, συνεχώς ελαττώνονται· πολλές αίθουσες έκλεισαν ή κλείνουν: στους χώρους όπου πήγαινε πριν ο κόσμος να δει μια ταινία, τώρα βρίσκουμε συχνά ντισκοτέκ και σουπερμάρκετ.

«Δυο μεγάλοι κίνδυνοι απειλούν τις κινηματογραφικές αίθουσες», είπε πρόσφατα ο Mario Calzini, πρόεδρος της ιταλικής ένωσης τεχνικών για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση: «η σταδιακή μείωση της προσέλευσης λόγω του μικρότερου ενδιαφέροντος του κοινού για τις προβολές ταινιών· ο τεχνικός εξοπλισμός που έπεσε σε αχρηστία με τη βαθιά αλλαγή των τεχνολογιών». Είναι σαφές, πρόσθετε, ότι για να μεγαλώσει το ενδιαφέρον του θεατή πρέπει να του δοθούν ταινίες καλύτερες σαν περιεχόμενο και σαν ποιότητα· αλλά η καλύτερη δυνατή ποιότητα της ταινίας καταργείται όταν οι συνθήκες προβολής είναι κακές και άβολες για το θεατή. «Ένα δείγμα της απειλούσας αλλαγής των τεχνολογιών είναι η ηλεκτρονική προβολή που θα αντικαταστήσει στο άμεσο ή μακρυνότερο μέλλον την κλασική κινηματογραφική προβολή». Και κατέληγε ο Καλτσίνι: «Είναι νωρίς για βαθιές αλλαγές στην τεχνολογία της προβολής, αλλά υπάρχει από τώρα η ανάγκη για μια δυναμική επέμβαση η οποία, διαφοροποιώντας τον «κινημα-

τογράφο θέαμα» από τον «κινηματογράφο στο σπίτι». Θα ωθήσει το θεατή να βγάλει τις παντόφλες και να ξαναβρεί τη χαρά του συλλογικού θεάσθαι».

Αλλά μόνο αυτοί είναι – η καλύτερη δυνατή ποιότητα της ταινίας που καταργείται από την τεχνική ανεπάρκεια των κινηματογραφικών αιθουσών· οι ελάχιστα διαδομένες και ακόμα ατελείς ηλεκτρονικές προβολές – οι λόγοι της σημερινής κρίσης; Κρίση διαφορετικής φύσης σε σχέση με τις προηγούμενες γιατί αφορά ακριβώς τη μείωση των θεατών στις κινηματογραφικές αίθουσες. Δεν είναι λίγοι αυτοί που βλέπουν την αιτία, ή μια από τις αιτίες αυτού του φαινομένου, στην τηλεόραση. Μα πέθανε πραγματικά ο κινηματογράφος, σε μια ηλικία μόλις ογδόντα ετών; ή πρόκειται για μια φαινομενική έκλειψη; Ποιο ρόλο, τέλος πάντων, άρχισε να παίζει η τηλεόραση στο σημερινό κόσμο σε σχέση με τον κινηματογράφο, ποιας φύσης και ποιων διαστάσεων;

Αν υπήρχε κινηματογράφος το 1599, ο Σαίξπηρ θα 'ταν ο πιο μεγάλος παραγωγός ταινιών της εποχής του: μπορούμε να πούμε ότι έγραφε σενάρια όταν κομματιαζε τη δράση σε μια σειρά μικρών κάδρων με τη μετέπειτα τεχνική της οθόνης, ανυπόμονος όπως ήταν και όπως φαίνεται σε πολλά έργα του, με τις περιοριστικές τεχνικές του παλκοσένικου. Αυτά τα λόγια τα είπε ο Λώρενς Ολιβιέ την εποχή που μετέφερε στην οθόνη τον *Ερίκο τον Ε΄*. «Αν ζούσε σήμερα ο Σαίξπηρ θα 'κανε τηλεόραση ή δε θα 'ταν ο Σαίξπηρ», γράφει ο Jean Gimpel στο βιβλίο *Ενάντια στην τέχνη και τους καλλιτέχνες*. Η ζωγραφική και η γλυπτική, το μπαλέτο, η λυρική όπερα και το θέατρο – προσθέτει ο γάλλος συλλέκτης ζωγραφικών έργων και ιστορικός τέχνης – πρέπει να παραχωρήσουν τη θέση τους στα νεαρότερα και δημοκρατικότερα εκφραστικά μέσα: στη φωτογραφία, τον κινηματογράφο, την τηλεόραση.

Όχι οι πίνακες ή τα μυθιστορήματα αλλά οι ταινίες είναι για τον Gimpel τα μεγάλα έργα της εποχής μας που θα επιδιώξουν στην επόμενη χιλιετία. Από τις νέες τεχνικές εκφράσεις, οι δυο πρώτες – η φωτογραφία και ο κινηματογράφος – βρίσκονται παρόλ' αυτά στη δύση τους, μετά από μια περίοδο δόξας· η φωτογραφία του δέκατου ένατου αιώνα είναι συχνά πιο αξιόλογη από τη σημερινή – μας λείπει – και οι μεγάλες ται-

νίες «πρέπει να έχουν ήδη γυριστεί». Από καιρό ο Rossellini μιλούσε για το «θάνατο» του κινηματογράφου: «ο κινηματογράφος πέθανε σαν θέαμα. Οι θεατές δεν βλέπουν πια τον εαυτό τους μέσα στις ταινίες· γι' αυτό και πάνε όλο και λιγότερο: ζούμε στην εποχή της εικόνας, παρόλ' αυτά το κοινό το σκάει από τις αίθουσες. Ο κόσμος είναι γηραιότερος από τον κινηματογράφο». Και η κριτική, πρόσθετε, είναι ίδια με τα προϊόντα που καταναλώνει, υπεύθυνη δηλαδή για τη μυθοποίηση της ταινίας. Πολύ πριν τον Rossellini, ένας μεγάλος μελετητής και θεωρητικός της τέχνης, ο Rudolf Arnheim, μιλάει για έναν τέτοιο θάνατο και τον τοποθετεί χρονικά στην εμφάνιση της ομιλούσας ταινίας. «Το τέλος του δωδού κινηματογράφου δεν είναι παρά το τέλος του κινηματογράφου. Είναι τραγικό, σαν τη βόμβα στον αρχαίο ελληνικό ναό. Καταστράφηκε».

Ποια θα 'μενε λοιπόν από τις οπτικές τέχνες που έχουν μια λειτουργία και παίζουν κάποιο ρόλο στη σύγχρονη κοινωνία, μόνο η τηλεόραση; Δεν μπορεί αυτή να συγκριθεί με τις παλιές τέχνες που «δημιουργούνταν για μια κοινωνία όπου μόνο λίγοι προνομιούχοι είχαν το δικαίωμα στην κουλτούρα», επιμένει ο Gimpel στη «βίαιη άρνηση της λατρείας του καλλιτέχνη και της εμπορευματοποιημένης τέχνης»· όπως δεν μπορεί να συγκριθεί κι ο κινηματογράφος.

«Στην αρχή, ακριβώς, μιας νέας τεχνικής έκφρασης, το επίπεδο είναι πιο υψηλό. Τις νέες τεχνικές τις βαραινούν λιγότερες προκαταλήψεις και προσκολήσεις στην παράδοση. Τις νέες τέχνες συνήθως τις συλλαμβάνουν άνθρωποι καινούργιοι που δεν τους έχει συνθλίψει το παρελθόν». Η τηλεόραση, καθώς έφτασε μετά τη φωτογραφία και τον κινηματογράφο, είναι ακόμα πιο δημοκρατική τέχνη γιατί απευθύνεται σε έναν αριθμό ατόμων που αγνοούν τις προηγούμενες γλώσσες. Δε χρειάζεται να μας λένε με συγκατάβαση οι διανοούμενοι ότι η τηλεόραση έχει οπωσδήποτε μεγάλες πολιτιστικές δυνατότητες, αλλά πρόκειται ακόμα για μια τέχνη που περνάει την παιδική ηλικία της, μας προειδοποιεί ο Gimpel που επιμένει κυρίως στον «ιστορικό νόμο» βάση του οποίου η παιδική ηλικία μιας τέχνης δεν αντιστοιχεί παρά και στην περίοδο μεγαλύτερης ωριμότητας αυτής της τέχνης.

Ο Jean Renoir, ένας από τους πρώτους σκηνοθέτες που πλησίασε την τηλεόραση, λέει ότι όλες οι τέχνες, που στην αρχή είναι μεγάλες, μετά ξεπέφτουν με την τελειοποίηση της τεχνικής: και ότι η τηλεόραση, με το να βρίσκεται σε μια λίγο πρωτόγονη τεχνική φάση, μπορεί να ξαναδώσει στους δημιουργούς το αρχικό πνεύμα του κινηματογράφου. Από την άλλη πλευρά δεν πρέπει να ξεχνάμε την προειδοποίηση λογουχάρη του Marshall McLuhan: «Σήμερα αρχίσαμε να σκεφτόμαστε ότι οι νέες μορφές επικοινωνίας δεν είναι μόνο μηχανικές επινοήσεις για τη δημιουργία ενός απατηλού κόσμου, αλλά και νέες γλώσσες με νέες και μοναδικές εκφραστικές δυνάμεις». Και πάνω απ' όλα πρέπει να θυμόμαστε όσα έγραφε ο Αϊζενστάϊν το 1942: «Οι εκφραστικές δυνατότητες του κινηματογράφου είναι ατέλειωτες. Και γω είμαι σίγουρος ότι μόλις και τις διεισδύσαμε. Στο πρώτο μισό του αιώνα δε χρησιμοποιήθηκε παρά ένα ελάχιστο μέρος των ανεξάντλητων πηγών του. Οριστικά δεν έχει λυθεί ακόμα το πρόβλημα της σύνθεσης των τεχνών, που τείνουν προς την πλήρη και οργανική συγχώνευσή τους με τον κινηματογράφο».

Και από τότε ακόμα ο Αϊζενστάϊν προειδοποιούσε!: «Και στο μεταξύ όλο και καινούργια προβλήματα προκύπτουν. Μέσα από το θαύμα της τηλεόρασης ξεπετάγεται μπρος μας σαν μία πραγματικότητα η τρέχουσα ζωή που απειλεί να καταστρέψει τα όχι ακόμα αφομοιωμένα ή στην πράξη ξεκαθαρισμένα αποτελέσματα του βωβού και ομιλούντα κινηματογράφου. Στον οποίο, λογουχάρη, το μοντάζ δεν ήταν παρά το λίγο πολύ πιστό αντίγραφο της πραγματικής πορείας της αντίληψης των γεγονότων που αναπλάθονταν κάτω από το πρίσμα της συνείδησης και της ευαισθησίας του καλλιτέχνη. Στην τηλεόραση, αντίθετα, το μοντάζ θα γίνει το ίδιο άμεση πορεία την ίδια τη στιγμή που θα ξετυλίγεται η πλοκή».

Ο Αϊζενστάϊν αναφέρεται φυσικά εδώ στην «απευθείας λήψη», που δίνει ένα αυθεντικό και εντελώς ιδιόμορφο «διαμορφούμενο έργο». Και συνεχίζει: «Θα γίνουμε μάρτυρες της εκπληκτικής σύνδεσης δύο άκρων. Ο πρώτος κρίκος της αλυσίδας των δυναμικών μορφών του θεατρικού θεάματος, ο ηθοποιός, που μεταδίδει στο θεατή το περιεχόμενο των σκέψεών του και των συναισθημάτων του την ίδια τη στιγμή που τα

νώθει, θα δώσει το χέρι σ' αυτόν που θα επεξεργαστεί τις ανώτερες μορφές του μέλλοντος θεάματος, στον σινεμάγο της τηλεόρασης ο οποίος, γρήγορος σαν βλεφάρισμα ματιού ή αστραπιαία σκέψη, θα μπορέσει, παίζοντας με τα εστιακά μήκη των φακών και τα βάθη πεδίου, να μεταδώσει με απευθείας και άμεσο τρόπο σε εκατομμύρια ακροατές και θεατές την καλλιτεχνική του ερμηνεία του συμβάντος την ίδια ανεπανάληπτη στιγμή που αυτό συμβαίνει, τη στιγμή της πρώτης και συνταρακτικής επαφής μαζί του».

Από αυτήν την «προφητεία» του Αϊζενσταϊν ξεκίνησε, θα μπορούσαμε κατά μια έννοια να πούμε, ο Michelangelo Antopioniό το *Μυστήριο του Όμπερβαλντ*, γυρίζοντάς το όχι με κινηματογραφική μηχανή λήψης αλλά με τηλεκάμερα. «Ύστερα από χρόνια σκέψης, αποφάσισα τελικά να κάνω μια ταινία με τηλεκάμερες», λέει. Έχοντας την πρόθεση να «δώσει μεγαλύτερη προσοχή στα προβλήματα που βάζει το τεχνικό μέσο», βρίσκει το ηλεκτρονικό σύστημα «πολύ ερεθιστικό». «Στην αρχή μοιάζει με παιχνίδι. Σε βάζουν μπροστά σε μια *κοινσόλα* γεμάτη κουμπιά που παίζοντάς τα μπορείς να προσθέσεις ή να αφαιρέσεις χρώμα, να επέμβεις στην ποιότητα και στις σχέσεις ανάμεσα στους διάφορους τόνους. Μπορείς να πετύχεις και εφφέ που απαγορεύονται στο κανονικό σινεμά. Με λίγα λόγια, γρήγορα καταλαβαίνεις ότι δεν πρόκειται για παιχνίδι αλλά για έναν καινούργιο τρόπο να κάνεις κινηματογράφο. Όχι της τηλεόρασης, του κινηματογράφου. Έναν καινούργιο τρόπο να χρησιμοποιείς επιτέλους το χρώμα σαν αφηγηματικό, ποιητικό μέσο».

Όπως είναι γνωστό, ο Antopioniό έδινε πάντα μεγάλη προσοχή στη λειτουργική χρήση των χρωμάτων: στην *Κόκκινη Έρημο*, για να δώσει τους τόνους του άγχους, την αστάθεια, την «παραμόρφωση ή την αποσύνθεση» των συναισθημάτων, είχε δάψει με αντινατουραλιστικό τρόπο πρόσωπα, αντικείμενα, χώρους. Το χρώμα συχνά χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο νατουραλιστικά για να αναπαράγει την πραγματικότητα όπως είναι. «Αντίθετα η πραγματικότητα πρέπει να διάζεται», μας λέει, «όπως τη διάζει το άσπρο και το μαύρο, έστω κι αν εμείς δεν το αντιλαμβανόμαστε. Θυμάμαι ότι όταν γύριζα σε ασπρόμαυρο και πήγαινα να δω το εμφανισμένο υλικό,

Ξαφνιαζόμενοι πάντα αφάνταστα, γιατί οι σχέσεις ανάμεσα στους ανοιχτούς και τους σκούρους τόνους ήταν πάντα απρόβλεπτες. Αντίθετα στο χρώμα αυτό δε συμβαίνει σχεδόν ποτέ· συνήθως η σελλούιντ αναπαράγει αρκετά πιστά αυτό που υπάρχει μπροστά στη μηχανή λήψης. Η πραγματικότητα πρέπει να διάζεται, να χρησιμοποιείται ανάλογα με τις ανάγκες της αφήγησης», της περιγραφής των καταστάσεων και των ψυχικών διαθέσεων. Χάρη στην ηλεκτρονική ο Antonioni δεν κατέφυγε, στο *Μυστήριο του Όμπερβαλντ*, στο πινέλο για να δάψει πρόσωπα, αντικείμενα και χώρους: διάλεξε και έδωσε τους επιθυμητούς τόνους με τα όργανα που είχε στη διάθεσή του στη σκηνοθετική καμπία.

Αντικατέστησε λοιπόν τη μογιά με την ηλεκτρονική· και με τα λόγια «Μόνο έτσι μπορείς να γράψεις μια ταινία γυρίζοντας την» ορίζει τη σημαντικότερη εμπειρία του, γιατί μόνο με τις τηλεκάμερες ο δημιουργός έχει πλήρη έλεγχο των τόνων (που αλλιώς δεν ξέρεις πώς θα βγουν στην εκτύπωση) και μπορεί να τους δει στο μόνιτορ ενώ γυρίζει. Το χρώμα, όπως υποστηρίζει ο Antonioni, «είναι θαρρείς ο πραγματικός θεματοφύλακας μιας νέας κινηματογραφικής γλώσσας»· και η Shirley Clarke τονίζει ότι στο εργαστήριό της εξερευνεί το «επικοινωνιακό δυναμικό της τέχνης μέσω του κινηματογράφου». Η «μέθοδος που δουλεύω βασίζεται στη χρήση του “συνθεζάιζερ”, που μου επιτρέπει να χειριστώ το χρώμα και να ποικίλω ταυτόχρονα τις αποχρώσεις. Με το “black ground computer” – στη μνήμη του οποίου υπάρχουν οι πληροφορίες για τα χρώματα που έχω διαλέξει – μπορώ στη διάρκεια της σεκάνς να συγκεντρώσω πάνω σε μερικά αντικείμενα μια περισσότερο ή λιγότερο ισχυρή χρωματική ένταση. Μέσω κάποιων άλλων διαδικασιών, μπορώ να φωτογραφίσω ένα αντικείμενο με κάποιο ορισμένο φόντο κι έπειτα ν’ αλλάξω κατά βούληση το χρώμα».

Εμφέ, όλ’ αυτά, απαγορευμένα στο κοινό σινεμά που βασίζεται στη χημεία. Ήδη από το 1969 ο Stanley Kubrick είχε χρησιμοποιήσει το σύστημα βίντεο για το *2001: Οδύσσεια διαστήματος*. «Έπρεπε να γυρίσουμε τις σκηνές με τον φυγόκεντρο τροχό» θυμίζει ο διευθυντής της φωτογραφίας John Alcott· «κι επειδή κανείς, έξω από τον οπερατέρ και το βοηθό

του, δεν μπορούσε να μπει στον τροχό για να σκηνοθετήσει, ο Kubrick κοίταζε σε ένα μόνιτορ την εικόνα της τηλεκάμερας που του έδινε την ίδια γωνία με τη μηχανή λήψης, επιτρέποντάς του να συντονίζει καλύτερα τα πράγματα από την τεχνική άποψη, πέρα από τις κινήσεις της μηχανής, των ηθοποιών και τη σκηνογραφία» (ο ίδιος σκηνοθέτης θα ξαναχρησιμοποιήσει το σύστημα βίντεο για τις λήψεις του *Μπάρρον Λύντον* το 1976 και της *Λάμψης* το 1980).

Το 1974 ο Jacques Tati γυρίζει σε βίντεο για τη σουηδική τηλεόραση το *Parade*: μοντάρησε ηλεκτρονικά το τραβηγμένο υλικό κι ύστερα το μετέγραψε σε σελulόιντ, προσφέροντας ένα «πολύ ενδιαφέρον γλωσσικό» πείραμα. Το 1979 ο Wim Wenders πρόσθεσε κομμάτια βίντεο στο *Lightning over the water*, που γύρισε στις ΗΠΑ σε συνεργασία με τον Nicholas Ray. Τον ίδιο χρόνο και ο Francis Ford Coppola κάνει το μοντάζ της *Αποκάλυψης Τώρα* σε βιντεοταινία. Αλλά αυτά είναι απομονωμένα και καθυστερημένα πειράματα, αν και τα πλεονεκτήματα της ηλεκτρονικής είναι αμέτρητα, μεγάλης σημασίας και από άποψη γλώσσας και από οικονομική άποψη, αρχίζοντας πρώτα-πρώτα από τη δυνατότητα του σκηνοθέτη να ελέγχει τις «ζωντανές» εικόνες.

Η «ταυτόχρονη δουλειά πάνω σε μαγνητοταινία και πάνω σε σελulόιντ, δίνει τη δυνατότητα να ελέγχεις τις σεκάνς σε βίντεο πριν τις γυρίσεις με κινηματογραφικό φιλμ», λέει ο Coppola: «έπειτα, πάλι πριν τυπώσεις, μπορείς να κάνεις ηλεκτρονική επεξεργασία». Ο Jancsó εξομολογούνταν στον Jean-Pierre Beauviala ότι το βίντεο του επιτρέπει να ελέγχει και να διορθώνει άμεσα τις εικόνες. «Νιώθω την ανάγκη να μάθω να τοποθετώ τα φώτα, να ελέγχω τις εικόνες και να μην αναθέτω πια αυτά τα πράγματα στο διευθυντή φωτογραφίας», λέει ο Godard: «νιώθω την ανάγκη να ξέρω πώς φωτίζεται ένα χέρι όταν, λογουχάρη, σπάει ένα αυγό». Ο Godard, μας λέει ο Beauviala, «ήταν ένας από τους πρώτους που έκφρασε την ανάγκη του να έχει μια χειροπιαστή αίσθηση για τις εικόνες. Είναι μια βασική πλευρά του βίντεο η ώθηση που δίνει στο σκηνοθέτη να ασχοληθεί με τα φώτα, να επινοήσει πράγματα, να ρισκάρει περισσότερο στη σύνθεση των κάδρων».

Χάρη στο βίντεο, η εικόνα γίνεται λιγότερο τυρρανική, λέει

ο Godard: «όταν γυρίζω σε βίντεο, μπορώ να δω αμέσως τη σύνθεση των εικόνων στο μόνιτορ, βλέπω και χωρίς φώτα, μπορώ να δω όταν προσθέτω μια λάμπα, βεβαιώνομαι για τα αποτελέσματα που φέρνει. Έπειτα το πιο ενδιαφέρον με το βίντεο είναι ότι μπορείς να εισαγάγεις στο τραβηγμένο υλικό ό,τι εικόνα θέλεις». Το *Numero Deux* (1976) βασίζεται πάνω σε νέες διαδικασίες που σκοπό έχουν «Να δείξουν αν μπορούν να φτιαχτούν ταινίες μεγάλου μήκους προσιτού κόστους και με όλα τα χαρακτηριστικά μιας επαγγελματικής ταινίας». Ο κινηματογράφος των νέων τεχνολογιών, επιμένει ο Coppola, παίζει πάνω σε μια αντιστρόφως ανάλογη σχέση: η αύξηση των εκφραστικών δυνατοτήτων (ο ηλεκτρονικός προγραμματισμός των χρωμάτων επιτρέπει, λογουχάρη, όπως είδαμε, τον ψηφιακό χειρισμό της εικόνας με αποτέλεσμα τις άμεσες χρωματικές αλλαγές) συνεπάγεται μια μείωση του κόστους παραγωγής: «το να δουλεύεις με βιντεοταινία είναι αφάνταστα πιο οικονομικό από το να δουλεύεις με κινηματογραφικό φιλμ· η ευχρηστεία του μέσου και η μείωση του κόστους είναι τόσο μεγάλη που επαναστατικοποιεί την ίδια την έννοια του κινηματογράφου που ως τώρα γνωρίζαμε». Και χωρίς να υπολογίζουμε το γεγονός ότι ο ηλεκτρονικός κινηματογράφος επιτρέπει την ανακύκλωση των ήδη γυρισμένων εικόνων και τη χρήση των άλλων αμέτρητων εικόνων που έχουν παρθεί μέσω δορυφόρου.

Νομίζω έχει δίκιο ο Antonioni όταν λέει: «αυτό που ενδεχομένως θα φέρει την πιο βίαια και βαθιά αλλαγή του τρόπου μας να αντιλαμβανόμαστε και να αναπαριστούμε τον κόσμο είναι η είσοδος του λήξερ στην καθημερινή ζωή. Το λήξερ θα αλλάξει τις κοινωνικές μας σχέσεις, θα γεράσει αυτόματα όχι μόνο το παραδοσιακό σινεμά αλλά και τις άλλες τέχνες». Και τις μη εικαστικές τέχνες, και το βιβλίο, προσθέτει ο Antonioni, «γιατί θ' αλλάξουν οι όροι κρίσης της κριτικής πέρα από το γούστο του κοινού». Και είναι καταπληκτική η γκάμα των εφαρμογών των λήξερ στην καθημερινή ζωή, στην επιστήμη και στην τέχνη, σε όλα τα επίπεδα, τονίζει. «Εύκολα μπορεί να σκεφτεί κανείς ότι και η γλώσσα – κάθε τύπος επικοινωνίας, μαζικής ή μη – θα γίνει άνω κάτω». Όσον αφορά αυτόν, ο Antonioni πιστεύει ότι άρχισε «μόλις να ψάχνει την

πλουσιότατη γκάμα των δυνατοτήτων που προσφέρει η ηλεκτρονική». Και έτσι συνεχίζει: «Άλλοι θα μπορέσουν να κάνουν περισσότερα. Ένα μόνο πράγμα μπορώ να πω, ότι η μαγνητοταινία έχει όλα τα φόντα για να αντικαταστήσει το παραδοσιακό κινηματογραφικό φιλμ. Πριν περάσει μια δεκαετία, το πράγμα θα 'χει γίνει. Με μεγάλο όφελος όλων, οικονομικό και καλλιτεχνικό. Σε κανένα άλλο πεδίο παρά μονάχα στο πεδίο της ηλεκτρονικής ποίηση και τεχνική βαδίζουν χέρι χέρι».

«Η σύγκλιση ηλεκτρονικού κινηματογράφου και επικοινωνιών μέσω δορυφόρου θα επαναστατικοποιήσει κοινωνία και πολιτική» προσθέτει ο Corppola. Και όχι λιγότερο σίγουρος από τον Αντονιονι προφητεύει ότι σε μερικά χρόνια η νέα τεχνολογία θα βγει από την πειραματική φάση, επιφέροντας μια αναπόφευκτη αλλαγή που θα αναστατώσει όλο τον κινηματογράφο, σε όλους τους τομείς του, από την παραγωγή ως την κατανάλωση. «Όταν ο ηλεκτρονικός κινηματογράφος βγει από την πειραματική φάση του, θα 'χουμε ένα φαινόμενο ανάλογο του περάσματος, το 1927, από το βουδό στον ομιλούντα. Ο κινηματογράφος τώρα, μπρος στο κατώφλι του καινούργιου αιώνα, δεν έχει άλλη επιλογή: ή θα ανανεωθεί ή θα πεθάνει. Το μέλλον του είναι στην ηλεκτρονική· η χημική εικόνα είναι πια κάτι το απηρχαιωμένο· και απηρχαιωμένη είναι η μηχανική καταγραφή της κίνησης». Το *One From the Heart*, όπου η δομή της αναλογικής εικόνας αντικαθιστάται από τη δομή της ψηφιακής εικόνας, είναι σ' αυτό το πεδίο το πρώτο αληθινό πείραμα του Corppola: «Ο κινηματογράφος είναι συγκίνηση, και γω διηγούμαι την ιστορία μου παίζοντας με ένα κομπιούτερ όπως με ένα όργανο».

Δε θέλω να προχωρήσω στην πολεμική που γίνεται ανάμεσα σε Corppola και Αντονιονι, ο οποίος κατηγορείται από τον πρώτο ότι έκανε με το *Όμπερβαλντ* ένα πείραμα με ένα μέσο που «γνώριζε πολύ λίγο». Δε συμφωνώ μ' αυτούς που υποστηρίζουν ότι η τεχνική απόδοση απέχει πολύ από το τέλειο λόγω του «κόκκου» που δγήκε στην κινηματογραφική βερσιόν της ταινίας· αντίθετα σ' αυτή την περίπτωση έχει δίκιο ο δημιουργός όταν τονίζει ότι ο κόκκος ταιριάζει στην αφηγούμενη ιστορία, η όχι τέλεια ευκρίνεια της εικόνας είναι δω μια «φτώ-

χεια» που μεταφράζεται σε μεγαλύτερη εκφραστική απόδοση. Ούτε πιστεύω ότι οι διαφορές τους σταματούν στην προτεραιότητα στον πειραματισμό: «Το *Όμπερβαλντ* δεν είναι παρά το πρώτο, αδέβαιο δήμα προς τον κινηματογράφο του αύριο», λέει ο Αντονιονι. «Ο Corppola, παρ' ότι κι αν κάνει, πάλι δεύτερος θα φτάσει». Η ουσία του προβλήματος είναι άλλου: οι «αποχρώσεις» τις οποίες υπαινίσσονται και οι δύο σκηνοθέτες, τουλάχιστον αν κρίνει κανείς από τα προηγούμενα έργα τους, την ποίηση, το γούστο, το στυλ τους, είναι διαφορετικής φύσης του ενός από του άλλου.

Ο Αντονιονι και ο Corppola δείχνουν από τώρα να 'ναι οι αντιπρόσωποι δύο τάσεων του καινούργιου «τρόπου να κάνει κανείς κινηματογράφο», που θα 'ναι και ο κινηματογράφος του αύριο: οι «συγκινήσεις», η επινόηση συγκινήσεων – που το ηλεκτρονικό μέσο αποκαλύπτει στο θεατή και νωρίτερα ακόμα στο δημιουργό – είναι ποιοτικά διαφορετικές, μάλιστα αντίθετες, και το ίδιο κατά συνέπεια και τα εφέ για τα οποία μιλούν και οι δύο. Για τον Corppola τείνουν κυρίως προς αποτελέσματα του τύπου των σπέσιαλ εφέ της *Αποκάλυψης Τώρα* (ή του *Πολέμου των Άστρων* ή του *Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται*): για τον Αντονιονι αντίθετα θέλουν να πλουτίσουν την εσωτερική μάλλον παρά την εξωτερική «εμφανισιακή» δομή του.

Μέσα στον ενθουσιασμό του ο Corppola (πάντα σε σχέση με τα σπέσιαλ εφέ που αναφέραμε πιο πάνω) για τις νέες σχέσεις που προσφέρει η ηλεκτρονική ανάμεσα στη μουσική και τον ήχο, ανάμεσα στον ήχο τον χώρο και την εικόνα, ξεχνάει, αντίθετα από τον Αντονιονι, μια πολύ σημαντική παρατήρηση του Bresson: ότι ο «ομιλών κινηματογράφος εφεύρε τη σιωπή», τις σιωπές, την «απόλυτη σιωπή» και τη «σιωπή που δημιουργείται με τους ελαφρότατους θορύβους». Με τον ίδιο τρόπο, αν και αγγίζοντας λιγάκι το πρόβλημα της σύνθεσης των τεχνών του Αϊζενστάιν, ξεφεύγει απ' αυτούς, κι όχι μόνο στο τελεολογικό επίπεδο, όταν γράφει: «Ο κινηματογράφος κινείται προς τη διάσταση μιας ολοκληρωμένης τέχνης που θα χρησιμοποιεί ταυτόχρονα περισσότερα από ένα μέσα. Αν πάρετε το θέατρο, την τηλεόραση, το multi-tracking και το φιλμ, θα 'χετε τον ηλεκτρονικό κινηματογράφο».

Όπως και να 'χει, ο Antonioni εισήγαγε ένα νέο τρόπο να κάνει κανείς κινηματογράφο: όχι τηλεόραση αλλά κινηματογράφο. Και σ' αυτό το σημείο μπορούμε να δώσουμε μια αρνητική απάντηση στην ερώτηση που βάλουμε στην αρχή. Πράγματι εγώ πιστεύω ότι ο κινηματογράφος ούτε έχει πεθάνει ούτε τείνει να εκλείψει· αλλά ότι αλλάζει ο μηχανικός εξοπλισμός του, η τεχνική του – τηλεκάμερα στη θέση της μηχανής λήψης, μαγνητοταινία αντί για το παραδοσιακό φιλμ, ηλεκτρονική και όχι πια χημεία – και ταυτόχρονα τα μέσα διανομής του. «Το πέρασμα στη βιντεοταινία θα ξαναθέσει υπό συζήτηση τα πάντα: την έννοια της διανομής, τη μυθική μορφή του μηχανικού προβολής, τα εργαστήρια εμφάνισης και εκτύπωσης, κλπ.». Η τηλεόραση δε θα γίνει η εναλλακτική λύση του κινηματογράφου, αλλά ένα κανάλι που θα πάρει τη θέση των κυκλωμάτων των μεγάλων και μικρών αιθουσών (οι μικρές, σε μια χώρα όπως η Ιταλία, στην πραγματικότητα σχεδόν δεν υπάρχουν πια): οι ταινίες θα συνεχίσουν να είναι τα προϊόντα και αυτή θα γίνει το μέσο διανομής τους, διαθέσιμους τους. Μπορούν και θα μπορούν να πραγματοποιηθούν εφέ που δε γίνονται σήμερα στον κινηματογράφο που ξέρουμε· αλλά θα πρόκειται πάντα για κινηματογράφο. «Η πιο μεγάλη δύναμη της κινηματογραφικής γλώσσας είναι – μας θυμίζουν αυτοί που είχαν κιόλας μια άμεση εμπειρία με την ηλεκτρονική – ότι κινείται επιδέξια ανάμεσα σε εικόνες, σύγχρονους και μη σύγχρονους ήχους. Μια εικόνα, πολλοί ήχοι· ένας ήχος, πολλές εικόνες. Είναι μια ιδιαιτερότητα του κινηματογραφικού μοντάζ και μιξάζ, από την οποία μπορεί να επωφεληθεί και το βίντεο».

Σήμερα όλοι μπορούν να σταματήσουν σ' ένα μαγαζί στον αυτοκινητόδρομο λογουχάρη, να αγοράσουν μια κασέτα, να τη βάλουν στο κασετόφωνο του αυτοκινήτου και να ακούσουν τη μουσική που θέλουν. Χωρίς να κάνω τον μελλοντολόγο, πιστεύω ότι σε λίγο καιρό θα πηγαίνουμε να αγοράσουμε από το περίπτερο, πάντα σε μαγνητοταινία, την ταινία που θα δούμε έπειτα άνετα στο σπίτι, και όχι μόνο στη μικρή οθόνη της τηλεόρασής μας· ήδη από τώρα είναι δυνατό να προβάλεις τις εικόνες των βιντεοκασετών σε μεγάλη οθόνη. Από την άλλη πλευρά, όπως λέει ο Coppola, «από τότε που η SONY κατα-

σκεύασε τις πρώτες τηλεκάμαρες υψηλής ευκρίνειας, ο κόσμος της λήψης εικόνων άλλαξε κατά πολύ μέσα σε λίγους μήνες. Μ' αυτές τις νέες τηλεκάμαρες έχεις μια ποιότητα εικόνας ταυτόσημη με του κινηματογράφου· ούτε πια στίγματα στο μόνιτορ, ούτε αλλοίωση των χρωμάτων, αλλά ένα καθαρότατο σήμα, τέλειο όσο και της καλύτερης μηχανής λήψης».

Είναι δοσμένο ότι διαβάζουμε μια ταινία όπως διαβάζουμε ένα μυθιστόρημα, με την προσοχή που η ταινία ή το μυθιστόρημα απαιτεί: μόνοι ή μαζί με τους δικούς μας ή τους φίλους μας (και σκεφτείτε τι πλούτο υλικού θα μπορούσε να έχει επί-τέλους ο μελετητής του κινηματογράφου: το να έχει μια διντεοταινιοθήκη είναι απείρως πιθανότερο από το να έχει μια προσωπική ή μη ταινιοθήκη). Μ' αυτή την έννοια συμφωνώ με τον Truffaut όταν βάζει έναν από τους ήρωές του στο *Tirez sur le Pianiste* να πει: «Η τηλεόραση είναι ένα σινεμά που μπορείς να μείνεις σπίτι». Άλλωστε η διντεοταινία έχει γίνει πια επί-σημα ένα θέαμα για ένα πιο πολυάριθμο κοινό.

Η τύχη λοιπόν των αιθουσών θα 'ναι ανάλογη με την τύχη πολλών θεάτρων μετά την εμφάνιση του κινηματογράφου: χώροι συνάντησης που θα προορίζονται για ορισμένα στρώματα ή καλύτερα ομάδες θεατών, συμπεριλαμβανομένου και εκείνου του σύνθετου κοινού που δγαίνει σε αναζήτηση του χονδοειδούς «συλλογικού φανταστικού» και για το οποίο οι πολυεθνικές παράγουν και θα παράγουν υπερκολοσσούς του τύπου του *Πολέμου των Άστρων* ή της *Αυτοκρατορίας αντεπιτίθεται*, οι οποίοι βασίζονται, καθόλου τυχαία, στα όλο και πιο ειδικά, γιγάντια οπτικο-ηχητικά εφφέ. Και σ' αυτές τις αίθουσες οι προβολές θα γίνονται, όπως άλλωστε συμβαίνει κιόλας, ηλεκτρονικά· και δω θα 'ρθει το τέλος της παραδοσιακής σε-λυλόιντ· δεν έχει σημασία αν η ευκρίνεια της εικόνας είναι σήμερα ακόμα χαμηλή και η φωτεινότητα ελλειπής για μεγάλες οθόνες: οι μελέτες που γίνονται για τη βελτίωση και των δύο ελαττωμάτων – κατά Καλτσινί – αφήνουν μεγάλα περιθώρια ελπίδων.

Οι σημερινές και κυρίως οι μέλλουσες δυνατότητες του νέου τρόπου να κάνει και να διανέμει κανείς κινηματογράφο είναι απεριόριστες. Το ηλεκτρονικό σύστημα δημιουργεί πράγματι φοβερά ερεθίσματα. Η μαγνητοταινία έχει όλα τα φόντα για

να αντικαταστήσει την παραδοσιακή σελλυλόιντ. Φυσικά τόσο η σελλυλόιντ όσο και η κινηματογραφική μηχανή λήψης θα εξακολουθούν να είναι απαραίτητες εκεί όπου η τεχνολογία δεν έχει ακόμα προχωρήσει. Θυμάμαι την παραμονή της ανεξαρτησίας της Νικαράγουα, οι σαντινίστας αντάρτες φίλοι μου γύριζαν την πρώτη τους ταινία με μια μόνο πολύ παλιά μηχανή και λίγο παρθένο φιλμ.

Από τη χημεία στην ηλεκτρονική λοιπόν. Η εικόνα από την αναλογική δομή στη ψηφιακή δομή. Το μέλλον, ακόμα και για τον κινηματογράφο, άρχισε να γίνεται παρόν παρά τις πολλές αντιδράσεις αμηχανίες σκεπτικισμούς που υπάρχουν, όπως κάποτε με την εμφάνιση του βωβού, μετά του ομιλούντα και έπειτα του έγχρωμου, ακόμα και από την πλευρά των τεχνικών. «Δεν πιστεύω ότι το βίντεο είναι τεχνολογία για τον κινηματογράφο», λέει ο William Lubtchansky, παρόλο που έχει δουλέψει με τον Godard: «βίντεο και κινηματογράφος είναι δύο πράγματα διαφορετικά. Με το βίντεο είσαι τόσο «μέσα», που στο τέλος δεν μπορείς να δεις τίποτα». Οι λέξηερ και η κυβερνητική θα εισέλθουν στην οθόνη, μάλιστα το σήμα του βίντεο αποτελεί ως τώρα ένα απαραίτητο μέρος της κυβερνητικής επικοινωνίας. «Ένα σύστημα με τηλεκάμερες μπορεί σήμερα να κατευθυνθεί εύκολα από έναν κομπιούτερ επαρκώς προγραμματισμένο, πράγμα που δεν μπορεί να γίνει με την κινηματογραφική μηχανή λήψης». Μετά την εισαγωγή των πληροφοριών – μας θυμίζει ο Corroia – το κομπιούτερ γίνεται ο βοηθός μας. «Δουλεύεις λοιπόν με ένα βοηθό-μηχανή, που μπορείς να τον ρωτήσεις πράγματα, να ζητήσεις συμβουλές».

Και στον κινηματογράφο, όπως στην οικονομία, τείνει να εκλείψει ο διαχωρισμός ανάμεσα σε χώρες βιομηχανοποιημένες και μη βιομηχανοποιημένες. Το «νέο όριο» θα είναι ανάμεσα σε κινηματογράφο που κάνει χρήση της πληροφορικής και σε κινηματογράφο που δεν κάνει. «Ο ηλεκτρονικός κινηματογράφος θα ανανεώσει τον κινηματογράφο». Η αισθητική θα αλλάξει άλλη μια φορά. Και δω χρειάζεται να αναθεωρήσουμε τον τίτλο ενός πολύ γνωστού δοκίμιου του Benzsamin: το έργο τέχνης όχι πια στην εποχή της τεχνικής αναπαραγωγικότητάς του, αλλά στην εποχή της ηλεκτρονικής αναπαραγωγικότητάς του. Έχουμε «δυστυχώς» δίκιο να προβλέπουμε.

καλύτερα να είμαστε σίγουροι για κάτι τέτοιο;

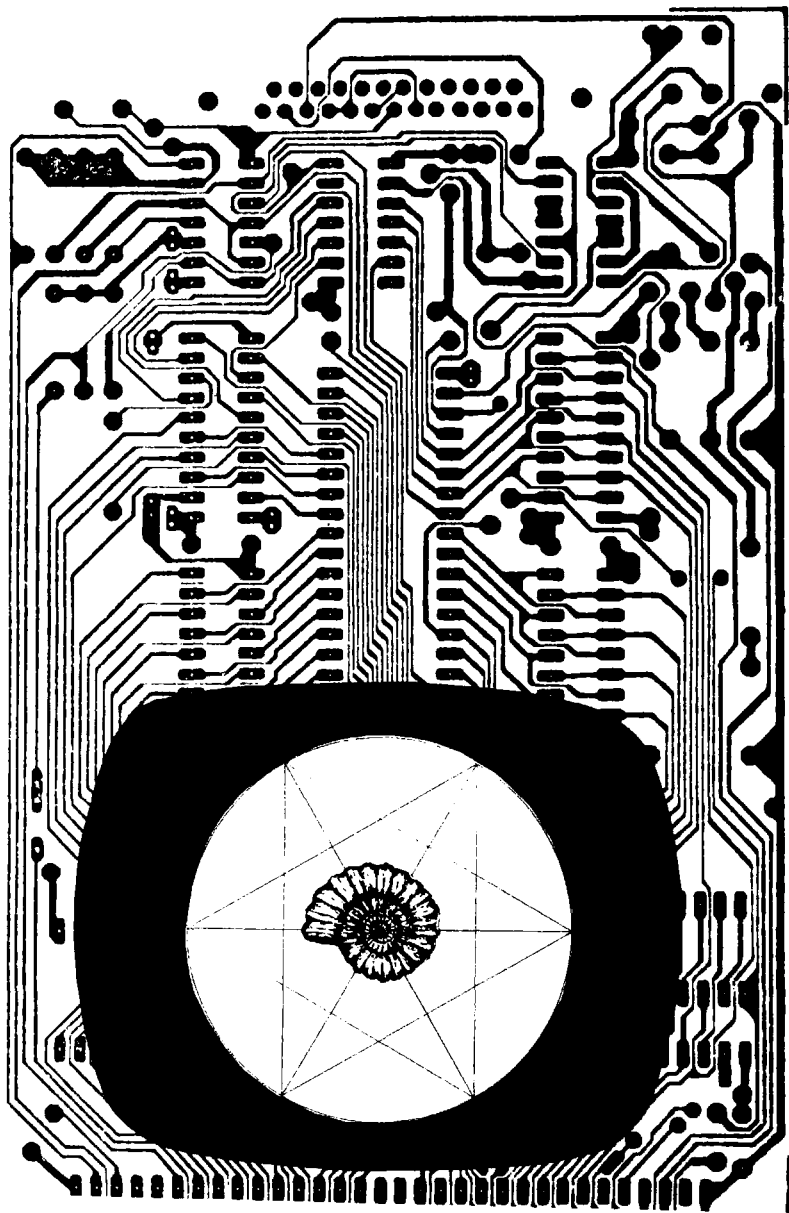
Αν είναι αλήθεια ότι ο κινηματογράφος και η τηλεόραση είναι δύο νέες γλώσσες με νέες και μοναδικές εκφραστικές δυνατότητες, δύο μέσα επικοινωνίας πιο «δημοκρατικά» από τα άλλα, με την έννοια ότι φτάνουν – ειδικά το δεύτερο – σχεδόν σε όλα τα άτομα· και είναι το ίδιο αλήθεια ότι μ' αυτά μπορεί να πετύχει κανείς μια μετατροπή και ένα χειρισμό της πραγματικότητας μεγαλύτερο από πριν. Ακόμα και η τεχνολογία δεν είναι ουδέτερη· πρέπει να δει κανείς ποιος είναι από πίσω και για ποιους σκοπούς τη χρησιμοποιεί. Ας θυμηθούμε τι έγραψαν αναφορικά μ' αυτό ο Brecht, ο Benjamin και πιο πρόσφατα ο Epzensberger. «Το να αγνοεί κανείς ή να κάνει πως αγνοεί τις μεγάλες προόδους που έκανε το σύστημα πληροφόρησης-επικοινωνίας με την εμφάνιση της τηλεόρασης, σημαίνει ότι έχει μια οπισθοδρομική αντίληψη για την πρόοδο και μια αρνητική αντίληψη για την ιστορία. Η λύση ίσως βρίσκεται σε μια συνεχή και προσεκτική ανάλυση των σχέσεων των δυνάμεων, πράγματι το σύστημα ηλεκτρονικής επικοινωνίας είναι πια οριστικά μαζικό, και δε φτάνει, για να προσανατολιστεί και να εξηγήσει κανείς κάτι, η φιλελευθερο-αστική συλλογιστική που ως τώρα χρησιμοποιούνταν. Ο πολλαπλασιασμός και η τελειοποίηση των συστημάτων επικοινωνίας δε συνεπάγονται και μεγαλύτερη δημοκρατικοποίηση· η εξάπλωση των ιδιωτικών τηλεοράσεων, κακέκτυπα της εθνικής τηλεόρασης, που στην Ιταλία έχουν ξεπεράσει τις πεντακόσιες, είναι μια προσπάθεια της οικονομικής και πολιτικής εξουσίας να διασφαλίσει, με τον έλεγχο όλων των μηνυμάτων, τη συνέχιση και τη διατήρηση του συστήματος» (πρβ. Sirio Luginbuhl και Paolo Cardazzo στο *Videotapes*).

Ο Brecht έλεγε: «όλοι οι μηχανισμοί που έχουν “δυνατότητες”, υπερεκτιμούνται ευρέως. Κανένας δε νοιάζεται για τα αποτελέσματα. Τους απασχολούν μονάχα οι δυνατότητες». Στο *Numero Deux* ο Godard στη «συνομιλία του με το θεατή» επικρίνει, θέτει υπό συζήτηση μια τηλεόραση που «έχει την υπνωτική δύναμη να ανακόπτει την επικοινωνία» και παράλληλα τονίζει ότι το ίδιο αυτό μέσο μπορεί να χρησιμοποιηθεί διαφορετικά, περνώντας από την τυραννική λειτουργία στην ελευθερία. Ακόμα και σε ότι αφορά το νέο τρόπο να κά-

νει και να διανέμει κανείς κινηματογράφο μέσω της τηλεόρασης, πρέπει να θυμόμαστε τόσο τις δυνατότητες όσο και τα αποτελέσματα, ώστε να μην καταλήξουμε στο άμεσο μέλλον να πούμε πικρά τα λόγια που έγραψε ο Brecht το 1927 για το ραδιόφωνο: «Όσο αφορά το ραδιόφωνο, τα αποτελέσματα είναι ντροπιαστικά, οι δυνατότητες όμως “απεριόριστες”. Άρα το ραδιόφωνο είναι “καλό πράγμα”. Ε όχι, είναι κάκιστο».

Το *Μυστήριο του Όμπερβαλντ* αποτελεί θετικό ξεκίνημα: δείχνει επανειλημμένα τις «απεριόριστες δυνατότητες» ενός νέου τρόπου να κάνει κανείς κινηματογράφο και προσφέρει ταυτόχρονα σημαντικά αποτελέσματα τόσο σε επίπεδο γλώσσας όσο και σε επίπεδο εννοιών. Ακόμα μια φορά ο Αντονιοππί φτάνει σε τολμηρές και προχωρημένες τεχνικές και εκφραστικές λύσεις· και η «επιφανειακή» δομή της ταινίας του αποκαλύπτει μια «δεύτερη πραγματικότητα», κρυφή, παρ' ότι αρχίζει με το δραματουργικό *Δικέφαλο Αετό* του Cocteau.





MARIO CALCINI

Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ο δόκτωρ Ρέντινα μίλησε σαν άνθρωπος της τηλεόρασης. Εγώ που είμαι άνθρωπος του κινηματογράφου βλέπω τα πράγματα από την άλλη όχθη του ποταμού: με ποιό τρόπο το τηλεοπτικό μέσο μπορεί να 'ναι χρήσιμο στον κινηματογράφο; Για να δω τί μπορεί να δώσει η ηλεκτρονική στον κινηματογράφο έκανα πρόσφατα ένα ταξίδι στις Ηνωμένες Πολιτείες, συμμετέχοντας σε συνέδρια, κάνοντας επισκέψεις σε λίγο πολύ κρυφά εργαστήρια, με λίγα λόγια προσπαθώντας να εκτιμήσω την κατάσταση που τώρα θα σας εκθέσω.

Οι ηλεκτρονικές τεχνολογίες που μπορούν να συμβάλλουν στην εξέλιξη του κινηματογράφου, να μειώσουν το κόστος ή να βελτιώσουν την ποιότητά του είναι τριών ειδών: ή *βιντεο-ηλεκτρονική*, δηλαδή η εγγραφή της εικόνας και η πιθανή μετά επεξεργασία της πάνω στη βιντεοταινία, η *computer graphics*, δηλαδή η δημιουργία εικόνων με χρήση ηλεκτρονικών εργαστηρίων και η *λογική των εντολών* που επιτρέπει τον αυτοματισμό πολλών ενεργειών οι οποίες γίνονται κανονικά από το χέρι του ανθρώπου.

Ας δούμε με ποιό τρόπο η *βιντεο-ηλεκτρονική* μπορεί να βοηθήσει τον κινηματογράφο. Μπορεί με δυο τρόπους: με τη γραμμή ή χωρίς τη γραμμή. Με τη γραμμή, όταν όλο το πρώτο μέρος των εργασιών έχει σαν βάση τη βιντεοταινία και περνάμε σε φιλμ μόνο όταν πρόκειται να τυπωθούν οι κόπιες διανομής, και χωρίς τη γραμμή όταν, αφού γυρίσουμε όλες τις σκηνές με τον παραδοσιακό τρόπο (κινηματογραφική μηχανή λήψης και φιλμ), αντικαθιστούμε μερικές παραδοσιακές εργασίες με άλλες που γίνονται πάνω στη βιντεοταινία: μεταγράφουμε τις ράσες σε βιντεοταινία κι όταν τελειώσουμε την επεξεργασία επιστρέφουμε στην κινηματογραφική ταινία.

Μπορεί λογουχάρη να χρησιμοποιηθεί η μεταγραφή σε δίντεο για τις εργασίες του ντουμπλάζ και του μιξάζ. Είναι κάτι που συνηθίζεται πολύ στις τηλεταινίες αλλά χρησιμοποιείται ακόμα ελάχιστα στις κανονικές μεγάλου μήκους. Το λεγόμενο ηλεκτρονικό ντουμπλάζ έχει πολυάριθμα πλεονεκτήματα: δε χρειάζεται λογουχάρη να κοπεί η κόπια εργασίας σε ένα σωρό μικρά κομματάκια για να φτιαχτούν οι λούπες του ντουμπλάζ. Η διντεοταινία πάει πίσω μπρος με δάση κάποιο πρόγραμμα ρυθμισμένο από την αρχή έτσι ώστε να έχει το περιθώριο ο ηθοποιός που ντουμπλάρει να κάνει διάφορες πρόδες και να γράψει πολλές φορές τη φράση μέχρι να βρει το σωστό τόνο και τον τέλειο συγχρονισμό. Η εργασία γίνεται πολύ γρήγορα, αν και χρειάζεται να συνηθίσει στην τηλεοπτική εικόνα αυτός που ντουμπλάρει.

Μια άλλη εργασία που μπορεί να γίνει χωρίς τη γραμμή είναι το μοντάζ της κινηματογραφικής ταινίας: και σ' αυτή την περίπτωση οι σκηνές που γυρίστηκαν μεταγράφονται σε δίντεο κατευθείαν από το εμφανισμένο αρνητικό, χωρίς να χρειάζεται να τυπωθούν στο θετικό. Το μοντάζ γίνεται μεταφέρονταν στη συνέχεια σε μια άλλη ταινία το ωφέλιμο κομμάτι της κάθε σκηνής για να διευκολυνθεί η εργασία. Κάθε φωτόγραμμα έχει ένα νούμερο που φαίνεται στο δίντεο και αντιστοιχεί στο ίδιο ακριβώς φωτόγραμμα του αρνητικού. Αφού μονταριστεί λοιπόν η μαγνητική κόπια εργασίας μπορεί, με δάση τις αριθμητικές αναφορές, να γίνει η κοπή του αρνητικού. Σε μια πιο προχωρημένη τεχνικά φάση μπορεί να γραφεί σε μια από τις δυο πίστες της διντεοταινίας που κανονικά είναι για τον ήχο, ένας κώδικας που να διακρίνει το κάθε φωτόγραμμα: αφού τελειώσει το μοντάζ μπορούν, με τη βοήθεια ενός ειδικού αναγνώστη, να παρθούν από τη μαγνητική κόπια εργασίας το πρώτο και το τελευταίο φωτόγραμμα της κάθε σκηνής, να γραφτούν ηλεκτρονικά στο λεγόμενο «δελτίο του μοντάζ», με δάση το οποίο θα γίνει η κοπή του αρνητικού.

Άλλες εργασίες χωρίς τη γραμμή θα μπορούσαν να είναι όσες έχουν σχέση με ειδικά εφέ, που είναι πολύ πιο εύκολο, άμεσο και φτηνό να γίνουν στην ηλεκτρονική εικόνα παρά στο φιλμ. Αλλά γι' αυτό θα ξαναμιλήσουμε όταν θα αναφερθούμε στα computer graphics.

Αντίθετα σημαντική είναι μια άλλη χρήση της βιντεο-ηλεκτρονικής χωρίς τη γραμμή, που χρησιμοποιήθηκε πρόσφατα από το σκηνοθέτη Φράνσις Κόπολα. Στην ταινία του «Μέσ' απ' την καρδιά» χρησιμοποιήθηκαν πάρα πολύ τα ηλεκτρονικά μέσα για να διευκολύνουν τις κινηματογραφικές λήψεις. Ο Κόπολα έκανε ένα σχέδιο ταινίας γράφοντας, πριν τις κινηματογραφικές λήψεις, το story board, πρόδες ηθοποιών, διαλόγους και μουσικές σε βιντεοταινία και καταφέροντας μ' αυτό τον τρόπο να τελειοποιήσει σιγά σιγά το σενάριο. Έπειτα έκανε διπλές λήψεις με μια κλασική μηχανή και μια τηλεκάμερα, ώστε να μπορεί να ελέγχει αμέσως τ' αποτελέσματα και να προχωράει στο ηλεκτρονικό μοντάζ. Το σύστημα θα μπορούσε να οδηγήσει, αν οργανωθεί και τελειοποιηθεί, σε μια ποιοτική βελτίωση του κινηματογράφου και σε μια μείωση του κόστους παραγωγής.

Αν οι εργασίες χωρίς τη γραμμή είναι κιόλας το παρόν, εκείνες με τη γραμμή είναι ακόμα ένα λίγο πολύ μακρινό μέλλον. Για ποιό λόγο δεν μπορούμε σήμερα να γράψουμε τη λήψη κατευθείαν πάνω στη βιντεοταινία; Δεν είναι η δυσκολία, όπως πιστεύεται συνήθως, να γραφτεί μετά από την ταινία στο φιλμ. Αν η σημερινή ηλεκτρονική εικόνα πέφτει σε ποιότητα όταν μεταφέρεται σε φιλμ, αυτό δεν εξαρτάται τόσο από το σύστημα μεταφοράς όσο από τα αρχικά χαρακτηριστικά της εγγραφής. Πράγματι η ευκρίνεια και η δυναμική μιας τηλεοπτικής εικόνας είναι πολύ κατώτερες από εκείνες της κινηματογραφικής εικόνας. Η ηλεκτρονική εικόνα αποτελείται από μια σειρά γραμμών (600 περίπου, για τα ευρωπαϊκά στάνταρ), και κάθε κομματάκι της κάθε γραμμής είναι ένα σημείο της εικόνας. Όσο πιο πυκνά είναι αυτά τα σημεία, τόσο περισσότερες είναι και οι λεπτομέρειες που γράφονται και τόσο περισσότερες οι πληροφορίες που φτάνουν στο μάτι μας. Λογικά, αυξάνοντας τον αριθμό των γραμμών και κονταίνοντας τα διαστήματα μεγαλώνει η ευκρίνεια και άρα η ποιότητα της αναπαραγωγής. Η τηλεόραση που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε οικιακή, για τον περιορισμένο αριθμό γραμμών της, έχει μια ευκρίνεια σε σχέση με τον κινηματογράφο της τάξης περίπου του καλού σούπερ 8 και κατώτερη του 16mm, και επομένως ανεπαρκή για την προβολή σε μεγάλη οθόνη. Είναι

ευνόητο λοιπόν ότι ακόμα και η καλύτερη μεταγραφή από βιντεοταινία σε φιλμ δεν μπορεί να δώσει εκείνο που δεν έχει, τις λεπτομέρειες που η εικόνα της οικιακής τηλεόρασης παραλείπει δεδομένων των περιορισμένων διαστάσεων της οθόνης.

Για να έχουμε μια καλύτερη κινηματογραφική εικόνα σε μεταφορά από την τηλεοπτική, πρέπει να βελτιώσουμε την τελευταία μεγαλώνοντας την ικανότητά της να καταγράφει τις λεπτομέρειες, αυξάνοντας δηλαδή των αριθμό των γραμμών, βγαίνοντας από τα συνηθισμένα στάνταρ και κονταίνοντας όσο το δυνατόν περισσότερα τα ψηφία της εικόνας κατά μήκος της κάθε γραμμής. Πρόκειται δηλαδή για τη λεγόμενη HDTV (HIGH Definition Television) που χρησιμοποιεί έναν αριθμό γραμμών σχεδόν τον διπλάσιο από της οικιακής τηλεόρασης.

Κατασκευασμένη για άλλους σκοπούς (τηλε-εικόνα μέσω δορυφόρων, καλωδίων, κλπ.) η τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας θα μπορεί στο μέλλον να δώσει ένα μέσο εγγραφής της εικόνας σε θέση να αντικαταστήσει εκείνο πάνω σε φιλμ. Στο μέλλον, γιατί οι 1200 γραμμές του στάνταρ που δοκίμασαν μια γιαπωνέζικη βιομηχανία μαζί με τη CBS της Αμερικής και την κρατική ιταλική τηλεόραση, δεν φαίνονται ακόμη αρκετές για τη μεταφορά σε μεγάλη οθόνη. Περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε μόλις μπορέσουμε να δούμε το πείραμα που έγινε πρόσφατα στη Βενετία από τον Μοντάντο με φωτογραφία του Στοράρο. Η εικόνα μιας ενδεικτικής λήψης που είδαμε στην Κολωνία στην Photokina 1982 ήταν όπως ενός άριστου 16mm.

Όταν η τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας θγει στο εμπόριο θα είναι δυνατόν να γυρίσει κανείς σε βιντεοταινία, να κάνει όλη την τεχνική επεξεργασία ηλεκτρονικά και να περάσει σε φιλμ μεταφέροντας την εικόνα κατευθείαν από τη μονταρισμένη βιντεοταινία. Ας προσέξουμε ότι όλα τα ενδιάμεσα στάδια (μοντάζ, ντουμπλάζ, μιξάζ) θα μπορούν να πραγματοποιούνται με βάση τα κανονικά στάνταρ, εφόσον πρόκειται για υλικά εργασίας.

Γιατί λέμε ότι στο τέλος θα χρειαστεί να μεταγράψουμε την ταινία σε φιλμ; Οι λόγοι είναι διάφοροι: η ποιότητα της ηλεκτρονικής προβολής είναι ακόμα ακατάλληλη για τη χρήση σε

μεγάλη οθόνη: ανεπαρκής ροή φωτός, δυσκολίες συντήρησης, αλλά πάνω απ' όλα υψηλό κόστος μηχανημάτων, που μαζί με το υψηλό κόστος της συντήρησής τους κάνουν την προβολή τον τελευταίο κρίκο όλης της ηλεκτρονικής αλυσίδας.

Δε θα πρέπει όμως να νομίσουμε ότι η τηλεκάμερα για το ηλεκτρονικό σινεμά μπορεί να είναι η ίδια με κείνη που χρησιμοποιείται στην τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας. Θα πρέπει να 'ναι ένα μηχάνημα φτιαγμένο για να μετατρέπει την ηλεκτρονική εικόνα σε κινηματογραφικά φωτογράμματα, μια εικόνα όχι με εναλλαγή γραμμών αλλά συνεχή: στην τηλεόραση οι γραμμές που φτιάχνουν το κάδρο μεταδίδονται η μια μετά την άλλη αλλά όχι στη σειρά: πρώτα μεταδίδονται όλες οι ζυγές γραμμές και ύστερα όλες οι μονές. Αυτό κυρίως για να αποφεύγεται το πεταλούδισμα της εικόνας. Στο πρώτο πεντηκοστό του δευτερολέπτου ο θεατής βλέπει ένα πρώτο υφάδι που έπειτα συμπληρώνεται στο δεύτερο πεντηκοστό. Αλλά στην κινηματογραφία, σε ένα πεντηκοστό περίπου του δευτερολέπτου προβάλλεται ένα ολόκληρο φωτόγραμμα. Αν πέσει το ένα υφάδι πάνω στ' άλλο σε ένα μόνο φωτόγραμμα παρατηρείται ένα φαινόμενο που λέγεται χρονική παράλλαξη: ένα αντικείμενο σε γρήγορη κίνηση θα φαινόταν διπλό, καθώς θα συνέπιπταν δυο χρόνοι στην πραγματικότητα διαδοχικοί.

Χρειάζεται λοιπόν μια τηλεκάμερα που να γράφει τις γραμμές με τη σειρά, ώστε να περιορίζει στο ελάχιστο το φαινόμενο της χρονικής παράλλαξης.

Όσο έπειτα για τις μεθόδους μεταγραφής από τη βιντεοταινία σε φιλμ, τρεις είναι αυτές που χρησιμοποιούνται: το τριπλοσκόπιο, σύστημα που πραγματοποιεί την εγγραφή στο φιλμ παίρνοντας σε πραγματικό χρόνο την εικόνα από τρία κινητοσκόπια, το ένα φέρει το κόκκινο, το άλλο το πράσινο και το άλλο το μπλε. Μια δεύτερη μέθοδος χρησιμοποιεί τρεις συσκευές λήξεο που με τρεις λεπτότατες φωτεινές δέσμες, μια κόκκινη, μια πράσινη και μια μπλε, «γράφουν» φωτογραφικά πάνω σε κάθε φωτόγραμμα, γραμμή γραμμή, την αναπαραγωγή της ηλεκτρονικής εικόνας. Ένα τρίτο σύστημα που επινοήθηκε από την «3Μ» και τώρα εφαρμόζεται από την «image trasform», χρησιμοποιεί μια δέσμη ηλεκτρονίων που εκθέτει τρία φωτογράμματα στη σειρά, ένα του κόκκινου, το άλλο του

πράσινου και το τελευταίο του μπλε. Τα τρία φωτογράμματα ανασυντίθενται μετά με τις συνηθισμένες μεθόδους της κινηματογραφίας για να σχηματίσουν τη μία έγχρωμη εικόνα. Ενωποιώντας αυτή την τεχνική με ένα σύστημα συνεχούς ηλεκτρονικής λήψης, η «image trasform» πέτυχε σημαντικά αποτελέσματα, και με έναν αριθμό γραμμών λιγάκι μεγαλύτερο του τηλεοπτικού στάνταρ.

Το *computer graphics* είναι μια δεύτερη οικογένεια ηλεκτρονικών συστημάτων που μπορεί να βοηθήσει πολύ τον κινηματογράφο. Όποιος παρακολουθήσει για πρώτη φορά μια επίδειξη αυτού που τούτη η τεχνολογία, θυγατέρα των μικροεπεξεργαστών, μπορεί να δώσει μένει πραγματικά κατάπληκτος. Τα *truc* που χρειάζονται τόσο κόπο για να γίνουν με τις τρυκέζες στα κινηματογραφικά εργαστήρια, μπορούν αντίθετα να εισαχθούν στο ηλεκτρονικό μοντάζ πατώντας απλώς ένα κουμπί. Κάτω από κείνο το κουμπί όμως υπάρχει ένας ολόκληρος μηχανικός εξοπλισμός και προγράμματα υψηλότατης τεχνολογικής αξίας και φυσικά κόστους.

Το να πούμε ότι τα *computers graphics* είναι το σχέδιασμα μέσω ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι πολύ απλοποιημένο. Πιο σωστό είναι να πούμε ότι δουλεύει κανείς δίνοντας στον υπολογιστή πολυάριθμα στοιχεία ενός ορισμένου αντικειμένου (πραγματικού ή φανταστικού), στοιχεία που χρησιμοποιούν στη μηχανή για να το σχεδιάσει με έναν ολοκληρωμένο λίγο πολύ τρόπο. Μπορεί να δώσει κανείς τα γεωμετρικά δεδομένα ενός ορισμένου περιβάλλοντος και να ζητήσει από τον υπολογιστή να σχεδιάσει τον ίδιο το χώρο σε προοπτική, ορίζοντας πρώτα κάποια συγκεκριμένη οπτική γωνιά. Σ' αυτή την περίπτωση, ο υπολογιστής ακολουθώντας τους κανόνες της προβολικής γεωμετρίας κάνει ένα σχηματικό σχέδιο που μπορεί να χρησιμεύσει σαν βάση για τον καλλιτέχνη στην ολοκλήρωση ενός έργου, με την προσθήκη προσώπων, χρωμάτων και άλλων λεπτομεριών. Ο καλλιτέχνης διευκολύνεται εκπληκτικά όταν, λογουχάρη, πρέπει να φτιάξει ένα κινούμενο σχέδιο όπου αλλάζει συνεχώς η οπτική γωνιά, όπως σε ένα πλάνο σεκάνς όπου η προοπτική των φόντων αλλάζει κάθε στιγμή με πολύ πολύπλοκο τρόπο.

Δεν χρειάζεται καν να σχεδιάσει όλα τα προ-φωτο-

γράμματα, αλλά μόνο τα αρχικά: τα ενδιάμεσα μπορούν να γίνουν από τον υπολογιστή που του έχει δοθεί ο χρόνος στον οποίο πρέπει να συντελεστεί η κίνηση-διαφορά και άρα σε πόσα φωτογράμματα θα αναλυθεί η δράση.

Ένα παράδειγμα αυτού του συστήματος εργασίας είναι η σεκάνς που βλέπουμε αυτή τη στιγμή στα μόνιτορς: είναι ένα κομμάτι ταινίας «Star Trek», κομμάτι που έγινε από την αρχή ως το τέλος με κομπιούτερ. Η σκηνή είναι ιδωμένη από ένα διαστημόπλοιο που πλησιάζει με μεγάλη ταχύτητα έναν κόσμο. Από το διαστημόπλοιο φεύγει ένα δλήμα που προκαλεί μια έκρηξη και μια πυρκαγιά. Ενώ συμβαίνει αυτό, το διαστημόπλοιο έχει πλησιάσει τόσο πολύ στον κόσμο που περνάει ανάμεσα από τις φλόγες της πυρκαγιάς, την αφήνει πίσω, πετάει πάνω από μια λίμνη και μια πράσινη κοιλάδα κι ύστερα παίρνει μια γρήγορη στροφή κι απομακρύνεται από τον κόσμο που σιγά σιγά μικραίνει πάνω στην οθόνη. Προφανώς μια σκηνή αυτού του τύπου, που δείχνει ολότελα ρεαλιστική, δε θα μπορούσε να γυριστεί παρά μόνο χρησιμοποιώντας μακέτα με μικρά ομοιώματα και χωρίς βέβαια την αληθοφάνεια που έχει το άλλο.

Το αποτέλεσμα επιτεύχθηκε με τη σύνθεση πολλών σχεδίων που φτιάχτηκαν από τον υπολογιστή και συγχωνεύτηκαν όταν προγραμματίστηκαν οι κινήσεις του κάθε μεμονομένου αντικειμένου.

Σ' αυτό το σημείο θα ρωτήσει κανείς: μα η εικόνα που παίρνουμε από τον υπολογιστή έχει την ευκρίνεια που χρειάζεται για να μεταφερθεί στη μεγάλη οθόνη; Η απάντηση είναι ότι μπορεί να την έχει και ότι όπως και να 'χει είναι πιο εύκολο να την πετύχει με μια ηλεκτρονική εικόνα γυρισμένη καρέ καρέ, απ' ό,τι με μια εικόνα γυρισμένη κανονικά. Πράγματι σ' αυτή την περίπτωση δεν υπάρχουν τα προβλήματα που οι ηλεκτρονικοί ονομάζουν προβλήματα «εύρους της ζώνης συχνοτήτων». Ο αριθμός των γραμμών για κάθε φωτόγραμμα μπορεί να καθοριστεί από τους ίδιους τους οπερατέρ που δεν περιορίζονται σε κανένα στάνταρ και η μεταγραφή σε φιλμ γίνεται με μια συσκευή λήξερ που αναπαράγει με τον αριθμό γραμμών του σχεδίου χωρίς να χάνει την παραμικρή λεπτομέρεια. Σ' αυτή την περίπτωση η μεταγραφή δε γίνεται σε πραγ-

ματικό χρόνο, αλλά καρέ καρέ για να δώσει χρόνο στη συσκευή λήξερα να διερευνήσει την κάθε εικόνα γραμμή γραμμή, όσες κι αν είναι.

Και κάποια άλλη απορία μπορεί να μας δημιουργηθεί: τα σχέδια που φτιάχνει ο υπολογιστής δεν έχουν κάτι το μηχανικό αφύσικο σε σχέση με κείνα που γίνονται ολοκληρωτικά με το χέρι, όπως στα παλιά κινούμενα σχέδια; Η απορία είναι σωστή αλλά η απάντηση είναι αρκετά φανερή: ο υπολογιστής είναι ένα μέσο όπως το μολύβι, το πινέλο, τα χρώματα, το χαρτί. Ένα μέσο. Το πρόγραμμα ενός υπολογιστή είναι όπως ένα βιβλίο όπου μπορούν να γραφτούν και καλά και κακά πράγματα, με κείμενο γραμμένο στο χέρι ή στη μηχανή, ένα μέσο που δε δημιουργεί τίποτα αλλά περιμένει από τον άνθρωπο να του δώσει το δημιουργικό ερέθισμα. Σίγουρα ένα μέσο που, αν το μάθει κανείς καλά, μπορεί να τον διευκολύνει στη δουλειά του και να τον βοηθήσει να δημιουργήσει. Ο υπολογιστής είναι μόνο ένας εκτελεστής.

Είδαμε πως μπορεί να ενταχθεί η *βιντεο-ηλεκτρονική* στην παραγωγική διαδικασία μιας κινηματογραφικής ταινίας και πως τα *computer graphics* μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία νέων κινηματογραφικών εφέ. Θα κλείσω δίνοντας μια ιδέα για τη συμβολή της *λογικής των εντολών* στον κινηματογράφο.

Οι ενέργειες που πρέπει να γίνονται στη διάρκεια μιας οποιασδήποτε εργασίας, άρα και μιας κινηματογραφικής εργασίας, απαιτούν μια σειρά εντολών που πρέπει να δίνονται στις μηχανές με μια λογική σειρά. Η τεχνική των μικροεπεξεργαστών έδωσε στον άνθρωπο τη δυνατότητα να αυτοματοποιήσει πολύ τις παραγωγικές διαδικασίες με τη σχεδόν διαβολική βοήθεια αυτών των μικρών ηλεκτρονικών οργάνων, να συσσωρεύει πληροφορίες και να τις παρέχει με τη σειρά κάτω από προκαθορισμένες περιστάσεις.

Σε μια στιγμή που ο κινηματογράφος περνάει περίοδο κρίσης η αυτοματοποίηση μπορεί να μειώσει το κόστος και να επιταχύνει την παραγωγή συμβάλλοντας έτσι σημαντικά: σκεφτείτε λογουχάρη το φωτισμό και το χρόνο που χρειάζεται για να μπουν, να ρυθμιστούν, να αναφτούν και να σθηστούν τα φώτα, ανάμεσα στη λήψη του ενός πλάνου και του επόμενου.

Με ένα σύστημα, που χρησιμοποιείται κιόλας στην τηλεόραση και το θέατρο, μπορούν να τοποθετηθούν, πριν τις λήψεις, όλοι οι προβολείς που χρειάζονται για μια σειρά σκηνών, να γραφτούν στη μνήμη μιας ειδικής κονσόλας τα δεδομένα της κάθε σκηνής για να μπορεί να ελεγχθεί μετά αυτόματα το άναμμα των φώτων που έχουν προβλεφτεί για την κάθε σκηνή που πρόκειται να γυριστεί. Μια άλλη εφαρμογή ανάμεσα στις άπειρες δυνατές: η συγκεντρωμένη εγγραφή σε μια μνήμη όλων των δεδομένων εκτύπωσης των φιλμ που ένα εργαστήριο θα πρέπει να τυπώσει και η αυτόματη τοποθέτησή τους στον εγκέφαλο τη στιγμή που φτάνει η εντολή για την εκτέλεση. Αναμφίβολα αυτές οι εφαρμογές απαιτούν σημαντικές επενδύσεις αλλά είναι μαθηματικά σίγουρο ότι μπορούν να αποσβεστούν με την ταχύτητα και την ακρίβεια της δουλειάς, με τη μείωση του κόστους του συνεργείου και ακόμη με την εξάλειψη ρουτινιέριων και ενοχλητικών εργασιών.

Άρα η ηλεκτρονική δεν είναι εχθρός του κινηματογράφου και του φιλμ στο άμεσο μέλλον. Αντίθετα μπορεί να βοηθήσει πολύ και να δώσει στο κινηματογραφικό θέαμα λύσεις και εφφέ αδιανόητα μέχρι πριν λίγα χρόνια. Οι άνθρωποι του κινηματογράφου δεν πρέπει να βλέπουν τη βιντεοταινία σαν κάτι ξένο με τη δουλειά τους. Η εξέλιξη απαιτεί αλλαγές και αλλαγές θα υπάρξουν και για τη βιντεοταινία. Οι εξελίξεις της τεχνικής των μικροκυκλωμάτων επιτρέπουν, κάθε μέρα και περισσότερο, τη συμπύκνωση πληροφοριών σε λίγα κυβικά μιλιμέτρ ύλης. Όλο και πιο ισχυροί μικροεπεξεργαστές θα καταφέρνουν να αποσπών όλο και πιο γρήγορα τις πληροφορίες από τις μνήμες. Θα φτάσουμε λοιπόν στο σημείο να μπορούμε να συμπυκνώσουμε όλες τις πληροφορίες που συνθέτουν τις εικόνες ενός ολόκληρου φιλμ σε ένα κυβάκι ύλης λίγων κυβικών μιλιμέτρ, το οποίο ένα ειδικό player θα μετατρέπει σε θέαμα.

Και θα 'ναι καλύτερο ή χειρότερο, αυτό το θέαμα σε παστίλλες; Θα εξαρτηθεί από την κουλτούρα και τη φαντασία του ανθρώπου και σίγουρα όχι από το είδος του μέσου.

PIETRO BONFIGLIOLI

ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Μιλήσαμε πολύ για τις νέες τεχνικές και ίσως λίγο λιγότερο για τις νέες γλώσσες. Η θεωρητική συζήτηση κρατήθηκε σε μια απόσταση, σε περιοριστική ζώνη· και στο μεταξύ διακινδυνεύαμε να μπερδέψουμε την επιστημονική φαντασία ή την επιστημονική κοινωνιολογία με τη θεωρία. Πιστεύω ότι στην τωρινή φάση κοινωνικού πειραματισμού των νέων τεχνολογιών δεν είναι σωστό να μιλάμε εκ των προτέρων για τις εξελίξεις τους επινοώντας μελλοντικές καταστάσεις. Κάτω από τέτοιες συνθήκες η σκέψη γίνεται αναγκαστικά προφητεία, δεν έχει σημασία αν πλησιάζει περισσότερο στην ουτοπία ή περισσότερο σε μια Αποκάλυψη.

Σαν ερασιτέχνης της φιλοσοφίας που είμαι, πιστεύω στην αναγκαιότητα της θεωρητικής συζήτησης, στην ανάγκη να σκεφτούμε την ουσία πέρα από τα φαινόμενα. Και γι' αυτόν επιπλέον το λόγο νομίζω ότι πρέπει να διαστούμε να διακρίνουμε τη θεωρία από τους μελλοντισμούς. Άλλωστε η ανάπτυξη, σήμερα μόλις στην αρχή της, μιας κοινωνικοποιημένης ηλεκτρονικής εικόνας και μιας πληροφοριοποιημένης κοινωνικοποίησης δεν προσφέρει ακόμα μια αρκετή πειραματική βάση στις προβλέψεις. Ο πειραματισμός των κοινωνικών αποτελεσμάτων των νέων τεχνικών κάνει μόλις τώρα τα πρώτα βήματα, ενώ οι τεχνικές από μόνες τους είναι κιόλας διαθέσιμες, όσο κι αν εξελίσσονται ταχύτατα.

Ξέρω καλά ότι η φαντασία προσπαθεί να καλύψει τα κενά που άφησε η εμπειρία και ότι σ' αυτή την περίπτωση κάθε ανάκληση στη νοητική σύνθεση πολύ ορθά εφαρμόζεται: το αυταπόδεικτο της αξίας κερδίζει από τις κρίσεις καθαρής λογικής έστω και με το τίμημα να χαθεί κανείς στην τελεολογικο-

καταστροφική ή κοινωνιολογικό - οραματιστική φλυαρία. Αλλά διατρέχουν τον ίδιο κίνδυνο και οι φωνές, πολυάριθμες, που επέμειναν σ' αυτή την συζήτηση, με καινούρια σίγουρα επιχειρήματα, πάνω σ' ένα παλιό θέμα, την απόσταση που φαίνεται να δημιουργήσε η εποχή μας ανάμεσα στη θεωρητική σκέψη και την τεχνολογική επιμονή: μια απόσταση που δεν προέρχεται από την τάση της σκέψης να ξεπεράσει τα πειραματικά δεδομένα και να τείνει να πάρει τη μορφή προφητείας, αλλά από τη δυσκολία της σκέψης να ακολουθήσει τις εκρήξεις της τεχνικής.

Τα δυο άκρα, το θεωρητικό προτρέξιμο τύπου επιστημονικής φαντασίας ή – όπως λέγεται – «μετα-τεχνολογικού» τύπου, που θέλει να πάει πέρα από την τεχνική, και η τεχνική επινόηση που ξεπερνάει τη θεωρητική φαντασία με αποτέλεσμα όλοι, αντίθετα από τον André Chénier, νά κάνουν σκέψεις παλιές πάνω σε ρυθμούς καινούριους, τα δυο άκρα – επαναλαμβάνω – ταυτίζονται σε ό,τι αφορά την εγκωμιαστική ή παρακλητική, ηθικολογική ή χαρούμενα θεαματική απομάκρυνσή τους. Η απόσταση ανάμεσα στο θεωρητικό και το πρακτικό, η άβυσσος που χωρίζει τον άνθρωπο σαν ηθικό υποκείμενο από την τεχνική σα σύνολο αυτοματισμών, σε ακραίες περιπτώσεις ανεξέλεγκτων, είναι στυλ αφηγήσεων Urania ή καθηγητριών που αγαπούν την παιδαγωγική τρομοκρατία. Δε θέλω μ' αυτό να αμφισβητήσω το βασικό και συγκλονιστικό δεδομένο της εποχής μας, ένα δεδομένο που κανένας ηθικός εκσυγχρονισμός δε θα μπορούσε, ντροπιάζοντας και τις καθηγήτριες και όλους, να το προσαρμόσει, δηλαδή την ικανότητα που έχει αποκτήσει σήμερα ο άνθρωπος μέσω της τεχνικής να κατασκευάσει το τίποτα, να εξαντλήσει τη βιοσφαίρα και να εξαφανίσει το είδος. Μόνο θέλω να πω ότι είναι παράλογο να αντιτάσσουμε τον ηθικό ανθρωπισμό στο απάνθρωπο της τεχνικής, να ζητάμε να ξεγεραθεί το ένα για να ελέγξει το άλλο: από πάντα στη δυτική σκέψη, τουλάχιστον – όπως ειπώθηκε – από την ουμανιστική αντίληψη του *homo faber*, ο ανθρωπισμός και η τεχνικότητα συμπύκνουν απολύτως. Η εποχή της τεχνικής ταυτίζεται με την εποχή του ανθρώπου σαν ενεργό υποκείμενο, κέντρο και πρωταγωνιστή του σύμπαντος.

Η υγιεινή πρακτική να σταματήσουμε προς στιγμή τη θεωρητική συζήτηση και να αφήσουμε χώρο στις νέες τεχνολογίες (ή στις οικονομικές δυνάμεις που τις ελέγχουν) να παράγουν τα κοινωνικά τους αποτελέσματα, δε συνεπάγεται και εγκατάλειψη στην αδράνεια και παραίτηση από τη σκέψη, δηλαδή αποσκίρτυση της σκέψης από το ειδικό χρέος της να σκέφτεται την τεχνική. Αντίθετα συνεπάγεται την παραδοχή ότι ο ανθρωπισμός πέθανε και στις σύγχρονες μορφές του, αυτές που μπορούμε να ονομάσουμε φουτουριστικές και καταστροφικές και βλέπουμε να υπάρχουν στα μελλοντικά προτρεξίματα των τεχνικών προόδων από τη μια μεριά και στα παράπονα για τους τεχνικούς αυτοματισμούς που πολιορκούν τον άνθρωπο από την άλλη, στην παιδική χαρά για τα θαύματα της τεχνικής που αντιμετωπίζονται σαν *σπέσιαλ εφέ* και απαραίτητη χηρεία που θρηνεί το καταπατημένο ανθρωπισμό.

Πρέπει να αναγνωρίσω με στεναχώρια ότι αυτές οι όψιμες εκδοχές του ουμανισμού ηγούνται εν μέρει ενός Χαϊντεγκερισμού κάποιου στυλ. Βασισμένες πάνω στη χαϊντεγκερική αντίληψη του σύγχρονου σαν *εποχή της τεχνικής* με την εποχική έννοια, ανασκευάζουν τον χαϊντεγκερικό αντι-ιστορισισμό σε ένα μικρό πολλαπλασιασμό των εποχών, που περιορίζουν όλο και περισσότερο τον ορίζοντά τους γλιστρώντας στη ρευστότητα των δεκαετιών και των πεντετιών. Μόλις χθες ο Baudpillard και, μετά απ' αυτόν, ο Perniola δεβαίωσαν ότι η εποχή της τεχνικής ήταν η εποχή των *simulacri*, δηλαδή των εικόνων που υποκαθιστούν την πραγματικότητα· σήμερα παρεμβαίνουν κι άλλες εποχές: η εποχή της τεχνολογικής, που ο Lyotard περιγράφει σαν εποχή των πληροφοριοποιημένων κοινωνιών, της τηλεματικής, και μερικοί, δεδομένης της διάδοσης των προσωπικών υπολογιστών, θέλουν να ορίσουν – διάβαζα πρόσφατα σε μια γαλλική εφημερίδα – και μια εποχή του «ιδιωτικού». Ήδη οι Touraine, Daniel Bell κλπ. μας είχαν πείσει ότι αυτή είναι η εποχή του μεταβιομηχανισμού και του μετατεχνολογικού, όπου το *hardware* νικήθηκε από το *software* και η κοινωνία της παραγωγής ανατρέπεται από την κοινωνία των υπηρεσιών. Εν συντομία, πρέπει να ξέρουμε ότι ανοίγεται μπροστά μας η εποχή του *μετασύγχρονου*, αλλά κι ότι όλα γυρίζουν γύρω μας με ιλιγγιώδη ταχύτητα.

Στις φαινομενολογικές περιπέτειες που πρόκειται να περάσει – θα λέγαμε – η κοινωνιολογία του άμεσου μέλλοντος, μια εποχή θα καταργήσει τις άλλες με τη φόρα του καινούριου που χαρακτηρίζει τα καλλιτεχνικά κινήματα της πρωτοπορείας που μόλις έδυσαν. Έχουμε μπει σε μια πολιτιστική φάση που, όχι από νοσταλγία για τα «μεγάλα αφηγήματα» και ακόμα λιγότερο για να συμπληρώσω τη σειρά των φαινομενολογικών ερμηνειών αλλά για να πλησιάσω σε μια ουσία, θα όριζα σαν εποχή του επικοινωνείν σε υποκατάσταση του γνωρίζειν. Μέσα από τις θεωρίες και τις τεχνικές της επικοινωνίας ξαναπροβάλλει ο γενικός ανθρωπισμός. Από τη μια πλευρά, λένε, αυτή είναι η εποχή της όρασης, η εποχή – ξαναθυμίζω τον Baudrillard – των *simulacri* της *αναπαράστασης* που λαμβάνεται σαν μοντέλο γνώσης αλλά με την έννοια του θεάματος: από την άλλη πλευρά, λένε, αυτή είναι η εποχή όπου η όραση είναι τυφλή, γιατί θριαμβεύει πάνω της η αφαίρεση του *bit*, του μηδέν-ένα, με μια κουβέντα του αριθμητικού υπολογισμού. Η αντίθεση ανάμεσα σε αισθησιασμό και νοητικότητα, σε οραματισμό και δακτυλισμό, μας κάνει να αναρωτηθούμε σαστισμένοι αν είμαστε *voyeurs* ή *robot*. Μη φοβόσαστε, διατηρείστε την ηρεμία σας, μας είπαν λογικά εδώ. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι την ηρεμία μας πρέπει να τη διατηρήσουμε. Το ανθρώπινο, που επικαλούμαστε, ιδωμένο σαν ένα *prius* που προηγείται των τεχνικών εμπειριών, μπορεί να επιβάλλει πάνω τους την αιώνια ανθρωπιά του, ή μπορεί να τις μεταμορφώσει σε όργανα που θα κάνουν τον άνθρωπο πιο ελεύθερο, πιο δημιουργικό, με μια κουβέντα πιο άνθρωπο.

Η ανθρωπιστική διεκδίκηση – επαναλαμβάνω – είναι αυτή που προκύπτει κατά κύριο λόγο από τη συζήτηση, χωρισμένη ισόποσα ανάμεσα στην τεχνοφιλία και την τεχνοφοβία. Αυτή η διεκδίκηση εμφανίζεται σε δυο επαναλαμβανόμενα θέματα: τη σχέση ανάμεσα σε τεχνική και δημιουργικότητα, τη σχέση ανάμεσα σε τεχνική και δημοκρατία. Αν προσέξουμε καλά, θα δούμε ότι τα δυο θέματα συμπίπτουν: αντιπροσωπεύουν και τα δυο στο ίδιο μέτρο την αντίληψη για έναν άνθρωπο ελεύθερο, επινοητικό, που μπορεί να επικοινωνεί, να συμμετέχει. Χαρακτηριστικά που δείχνουν τόσο ότι οι νέες τεχνικές παράγουν σχέσεις πιο δημιουργικές και πιο δημοκρατικές, όσο και

ότι η δημιουργικότητα και η δημοκρατία είναι αγαθά που πρέπει να προστατέψουμε από τον τεχνολογικό ντετερμινισμό.

Πρέπει να πω ότι η σχέση με την τεχνική, έτσι όπως παρουσιάστηκε στις συναντήσεις μας, μου φαίνεται παρά την ανάκληση στην ηρεμία, πολύ λίγο καθησυχαστική και λαϊκή.

Όταν μιλάμε για τεχνική, πολλοί νομίζουν ίσως ότι πρέπει να διαλέξουν ανάμεσα στο καλό και το κακό, ανάμεσα στον άγγελο και το διάβολο· ότι η τεχνική απαιτεί μια φαινομενική συμφωνία ή μια αγγελική μεταμόρφωση.

Μια σχέση μυθολογική λοιπόν, που κρύβει μια αγωνία θρησκευτικού τύπου,

Είναι σαφές ότι δεν είναι αυτός ο σωστός τρόπος για να αντιμετωπίζουμε το πρόβλημα. Την τεχνική δεν μπορούμε να τη δεχτούμε ή να την αρνηθούμε, δεν είναι κάτι που υπόκειται στον εθελοντισμό της αποδοχής ή της απόρριψης. Αποτελεί μέρος των φυσικών συνθηκών της ζωής μας: είναι το *Dasein*, η άμεση συνείδηση της ύπαρξης. Η συζήτηση για το αν είναι καλή ή κακή δεν είναι άλλο από μια μάταιη προσπάθεια να λύσουμε ένα ψευτοπρόβλημα: είναι σα να βάζεις υπο συζήτηση το ίδιο το γεγονός της ύπαρξης. Αν θέταμε έτσι το ζήτημα, θα πέφταμε μοιραία στην κενολογία, καθώς θα αρνιόμασταν ότι η τεχνική είναι ο απαραίτητος όρος για να αρχίσουμε, χωρίς ενθουσιασμούς και καταδίκες, να ερμηνεύουμε το σύγχρονο.

Οι μορφές του σημερινού τεχνολογικού ανθρωπισμού, ενός ανθρωπισμού στο κέντρο του οποίου βρίσκεται πάλι ο *homo faber* που ενεργεί, δημιουργεί, επιλέγει, αρνείται και απολαμβάνει τις αναπαραστάσεις του, είναι αποτυπωμένες στον υποκειμενισμό που κυβερνάει από καιρό υπαρξιακές συμπεριφορές και θεωρητικές στάσεις. Το ίδιο το θέμα της δημιουργικότητας και της δημοκρατίας, ιδωμένες η μια σαν μια αναπαράσταση όπου το υποκείμενο καθρεφτίζει τις αισθήσεις του και η άλλη σαν την επικοινωνιακή ουσία του ανθρώπινου ξαναοδηγεί στον υποκειμενισμό όπου αναλύσεται πλήρως η αποσύνθεση του αντικειμένου.

Μου άρεσε η «φρανκφουρτική» περηφάνεια εκείνου του κυρίου που τέλειωσε την ομιλία του λέγοντας: «Η ομιλία μου δεν είναι επικοινωνιακή: είμαι υπέρ της διακοπής της επικοινων-

νίας». Αλλά παρόλο που διαφωνώ με τους περισσότερους που θεωρούν τον Adorno και τον Marcuse ψόφια σκυλιά, δεν μπορώ να μη συμφωνήσω πάνω στο γεγονός ότι η πρωτοποριακή πρακτική, που έχει στόχο τη διακοπή της επικοινωνίας, είναι σήμερα η ίδια επικοινωνία, από τη στιγμή που έχει καταστήσει μια τεχνική των κυκλωμάτων γενικευμένης επικοινωνίας και άρα δεν είναι δυνατόν να εμπιστευθεί κανείς σ' αυτήν την αμφισβήτηση των τεχνικών αυτοματισμών. Ο σύγχρονος υποκειμενισμός καταδροχθίζει τις πρωτοπορείες, αποσυνθέτει σχιζοειδώς τις ροές επιθυμίας που διαπερνούν τα υποκείμενα και όπου τα υποκείμενα θα σθήσουν τη δίψα τους. Θεωρία, αυτή του υποκειμένου - επιθυμιών, για να πω την αλήθεια λίγο παλιά, αλλά που αντικαταστάθηκε αμέσως από έναν κοινωνικοποιητικό υποκειμενισμό, όπου όλοι μπορούν να νιώσουν συλλογικό υποκείμενο, να είναι μαζί στην πλατεία, να επιδεικνύονται στις μεταβαλλόμενες *performances* του εφήμερου, να πάλλονται στην ταυτοφωνία του ίδιου θεάματος, να κάνουν τη ζωή διασκέδαση, να είναι παρόντες, να είναι δημοκρατικοί χωρίς ιδεολογικούς κομπασμούς, να είναι καινούργιοι, νέοι.

Εδώ ξανασυναντάμε, πια σα συνήθεια και ηθελημένα χαρούμενη συμπεριφορά, τη θεωρία της δημιουργικότητας και της δημοκρατίας σαν επικοινωνία. Θυμάμαι ένα κείμενο του Enzensberger, αν δεν κάνω λάθος των αρχών της δεκαετίας του '60, όπου καταδίκαζε τα μαζικά μέσα ενημέρωσης σαν αντιδημοκρατικά γιατί έχουν μόνο μια κατεύθυνση και γι' αυτό δεν επιτρέπουν την αντι-επέμβαση του δέκτη, το επικοινωνιακό *feed-back* το μοναδικό μέσο που επιτρέπει κάτι τέτοιο είναι για τον Enzensberger το τηλέφωνο· όλα τα μέσα θα 'πρεπε να πάρουν, κατά τη γνώμη του, σαν μοντέλο αυτό που εγώ λιγάκι για καλαμπούρι θα ονόμαζα «τηλεφωνική δημοκρατία». Σήμερα η επιθυμία του Enzensberger έγινε πραγματικότητα: μπήκαμε σε μια επικοινωνιακή κοινωνία που κυριαρχείται από τον *Disk jockey*, ο οποίος ικανοποιεί τις τηλεφωνικές απαιτήσεις των *fans* φλυαρώντας στον αέρα για όλα έξω από τις τελευταίες δισκογραφικές επιτυχίες.

Η δημοκρατία λοιπόν συμπίπτει μ' αυτήν την κυκλική αμοιβαιότητα, με το καθρέφτισμα του συλλογικού υποκειμένου

στους καθημερινούς του μύθους; Πίσω από το τηλέφωνο βρίσκει, όπως έλεγα, η αναγωγή της γνώσης σε επικοινωνία. Γι' αυτή την αναγωγική διαδικασία είναι σε μεγάλο μέρος υπεύθυνη – πρέπει να το παραδεχτούμε – εκείνη η πολιτιστική στάση που εγώ θα ονόμαζα σημειωτικό νομιναλισμό, εξαιτίας του οποίου βρισκόμαστε όλοι λίγο πολύ μέσα στη διαρκή κυκλικότητα της σημείωσης, όπου η σημασία ενός σημείου είναι ένα άλλο σημείο και η συνεχής αλυσίδα των σημαινόντων καταργεί το πρόβλημα της εξωγλωσσικής πραγματικότητας, του πράγματος. Όπως συμβαίνει με ένα σωστά αίσιο μυθιστόρημα, κρατάμε από το τριαντάφυλλο μόνο το όνομά του: το πράγμα που είναι το τριαντάφυλλο δεν μπορεί να ματαδοθεί.

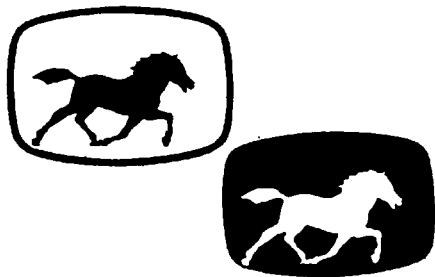
Τί να πούμε σ' αυτό το σημείο; Θά 'θελα να κάνω και γω μια προφητεία, μάλιστα με μια επισημότητα αν μου επιτρέπεται, ενάντια στην αναγωγή της γνώσης σε επικοινωνιακές τεχνικές και ενάντια στον διαδομένο υποκειμενισμό που αυτές οι τεχνικές τροφοδοτούν. Όταν τελειώσουν οι «μεγάλες αφηγήσεις», όταν καταργηθούν οι ολοκληρωτικές ιδεολογίες και φιλοσοφίες, θα ρθει η στιγμή να ξαναδώσουμε πλήρη σοβαρότητα στο αντικείμενο. Πολλοί πιστεύουν, από τον Nietzsche – για να αναφέρουμε μεγάλα ονόματα – ως τον Freud, ότι η σύγχρονη κουλτούρα αντιπροσωπεύει το τέλος του υποκειμένου· στην πραγματικότητα πιστεύουν ότι το υποκείμενο τέλειωσε μόνο και μόνο γιατί ρευστοποιήθηκε. Αυτό που προβάλλεται στα καρναβάλια και τις άλλες γιορτές που γίνονται με δημόσιο χρήμα, στη fête qui κάνει την πολιτιστική δραστηριότητα καθαρή κατανάλωση, δεν είναι το τέλος του υποκειμένου, αλλά μάλλον το τέλος του αντικειμένου, το οποίο επιδεδαιώνουν άμεσα οι νέες επικοινωνιακές τέχνες ιδωμένες – ο Mc Luhan το είχε προβλέψει – σαν πλανητικές προσθέσεις του εκτεταμένου υποκειμένου.

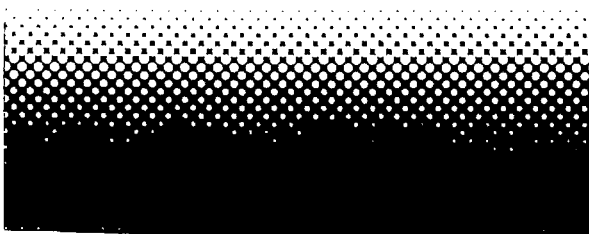
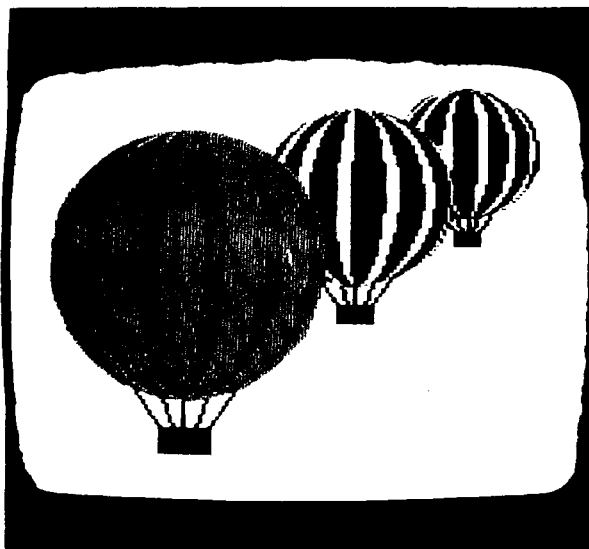
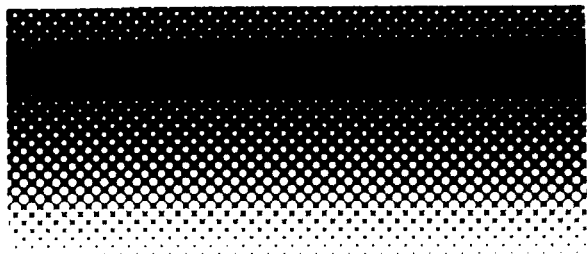
Να ξαναοριστεί η θεμελιώδης αρχή του αντικειμένου. αυτή είναι η προϋπόθεση για την ανάκτηση της σοβαρότητας της σκέψης, που δεν μπορεί να 'ναι κατ' αρχήν παρά μόνο σκέψη της τεχνικής. Σκέψη της τεχνικής – μας λέει ο Heidegger – σημαίνει σκέψη για κάτι που δεν είναι τεχνικό, δηλαδή ό,τι δε λέει η τεχνική για τον εαυτό της· σημαίνει σκέψη της αντικειμενικής κατάστασης που ορίζει το υποκείμενο σαν υποκείμενο

της γνώσης. Το πρόβλημα δεν είναι ούτε κοινωνιολογικό ούτε φαινομενολογικό: δεν πρόκειται για την ανακάλυψη κοινωνικών δομών ή την «κάθοδο στα ίδια τα πράγματα», αλλά για την επανεύρεση του υποκειμένου σαν όρου μιας γνωστικής σχέσης με σημείο εκκίνησης το αντικείμενο.

Το ίδιο το πρόβλημα της δημοκρατίας, που δεν μπορεί να εγκαταλειφθεί στην κυκλική ρευστότητα της επικοινωνίας, λύνεται μόνο όπου υπάρχει ο σεβασμός προς το αντικείμενο σαν κέντρο σύγκλισης το οποίο, σαν τέτοιο, μαθαίνει στα υποκείμενα τη συναίνεση. Κάτι ανάλογο ισχύει και για τη δημιουργικότητα, όρος που – για να χρησιμοποιήσω και γω την τεχνική ορολογία των συζητήσεών μας – έχει ένα εξαιρετικά χαμηλό επίπεδο ευκρίνειας.

Όσο αφορά τη δημιουργικότητα, γιατί να μην επιχειρήσουμε να προσπεράσουμε τις τεχνικές της «μετασύγχρονης» επικοινωνίας και να προτείνουμε, σε νέες μορφές, ενάντια στον αλαζονικό μαινόμενο νεορομαντισμό που μας πνίγει, μια επιστροφή στο κλασικό;





ΚΑΖΟΥΛΙΚΟ ΓΚΟΤΟ

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΑ

Για να περιγράψω συνολικά τη σημερινή κατάσταση της τεχνολογικής ανάπτυξης στον τομέα των επικοινωνιών στην Ιαπωνία, θα στραφώ, σαν μελετητής των κοινωνικών επιστημών, περισσότερο γύρω από τη βιομηχανική, κοινωνιολογική πλευρά της και την πλευρά των διακανονισμών, παρά γύρω από τις τεχνικές πλευρές της. Για λόγους χώρου, θα περιοριστώ στους δορυφόρους, τις μεταδόσεις μέσω καλωδίου, τα τηλεκείμενα, τα βιντεοκείμενα και τους βιντεόδισκους.

Δορυφόροι

Τον περασμένο μήνα, τον Οκτώβρη, η Nikkatsu, μια μεγάλη εταιρεία κινηματογραφικών παραγωγών ζήτησε μια άδεια δορυφορικής τηλεόρασης από το Υπουργείο των Ταχυδρομείων και Τηλεπικοινωνιών, που ξαφνιάστηκε και τα 'χασε. Φυσικά το 'μαθαν όλοι οι ραδιοφωνικοί σταθμοί. Στην αρχή το υπουργείο έδειξε να θέλει να αρνηθεί, αλλά στη συνέχεια αποφάσισε να δεχτεί την αίτηση για περαιτέρω εξέταση. Είπε και τους λόγους αυτής της στάσης: υπάρχει μια ανεπάρκεια συχνοτήτων UHF στην περιοχή της μητρόπολης και οι τεχνικοί κανόνες για την τηλεόραση μέσω δορυφόρου δεν έχουν, στην Ιαπωνία, ακόμη ακριβώς καθοριστεί. Σε τελευταία ανάλυση, δεν υπάρχει κανένας λόγος να αρνηθεί να εξετάσει την αίτηση. Η Nikkatsu θέλει να λανσάρει στην ιαπωνική αγορά την πρώτη επί πληρωμή ερτζιανή τηλεόραση πολλαπλών σημάτων. Το σχέδιο προβλέπει τη συνδρομή 100.000 οικογενειών για το τέλος του τρίτου χρόνου λειτουργίας. Καθώς πρόκειται για

μια κινηματογραφική βιομηχανία, οι νέες ταινίες θα μεταδίδονταν μέσω δορυφόρων με την ταρίφα των 3.500 γιεν (16 \$ ΗΠΑ). Η περιοχή μετάδοσης θα ενδιαφέρει περίπου 5 εκατομμύρια οικογένειες.

Πολλοί είναι αυτοί, ανάμεσά τους ίσως και το υπουργείο, που δεν πολυπιστεύουν στη γρήγορη υλοποίηση του σχεδίου για τον γιαπωνέζικο δορυφόρο, αλλά η υποβολή αυτής της αίτησης έκανε το κοινό να συνειδητοποιήσει τον ερχομό μιας νέας εποχής για τις τηλεπικοινωνίες στην Ιαπωνία. Όλοι οι επαγγελματίες, ο καθένας στον τομέα του, πιστεύουν ότι η επόμενη αίτηση θα πρέπει να αφορά την υλοποίηση ενός σχεδίου για την επί πληρωμή τηλεόραση μέσω δορυφόρου.

Οι περισσότεροι από τους παρόντες (στο συμπόσιο) γνωρίζουν για το προηγούμενο πείραμα με δορυφόρο για τις απευθείας μεταδόσεις στην Ιαπωνία. Τον Απρίλη του 1978 εκτοξεύτηκε ένας δορυφόρος για τις απευθείας μεταδόσεις και έδειξε τις ικανότητές του στη μετάδοση τηλεοπτικών σημάτων. Από τεχνική άποψη, αυτό το πείραμα είχε επιτυχία. Για τις αρχές του 1984 έχει προβλεφτεί η εκτόξευση ενός από τους δύο δορυφόρους για απευθείας μεταδόσεις, της δεύτερης φουρνιάς. Έχει ονομαστεί BS-2a, έχει δύο τηλεοπτικά κανάλια και θα εκτοξευτεί μέσω ενός πυραύλου ιαπωνικής κατασκευής. Μετά τον BS-2a, το 1985 ή 1986 θα εκτοξευτεί ο BS-2b, του ίδιου τύπου. Ένας BS-3, με οχτώ τηλεοπτικά κανάλια, θα είναι σε θέση να καλύψει όλη την Ιαπωνία. Αλλά η ημερομηνία εκτόξευσης του δορυφόρου δεν έχει ακόμα ακριβώς καθοριστεί.

Το πραγματικό πρόβλημα του ιαπωνικού δορυφόρου δεν αφορά, κατά τη γνώμη μου, τον τεχνικό τομέα, αλλά τον τομέα του προγραμματισμού: δηλαδή ποιες θα 'ναι οι χρήσεις του δορυφόρου και ποιος θα τον χρησιμοποιήσει; Όσο περισσότερο κι αν φανεί αυτό, οι σκοποί και οι χρήστες του ιαπωνικού δορυφόρου δεν έχουν ακόμα καθοριστεί. Γίνονται διάφορες υποθέσεις. Η πιο γνωστή είναι η παρακάτω: μια και θα υπάρχουν οχτώ τηλεοπτικά κανάλια θα χρησιμοποιηθούν, τουλάχιστον για τα πρώτα χρόνια, από τη NHK (2 κανάλια, για τις γενικές τηλεοπτικές της ανάγκες και τις εκπαιδευτικές ανάγκες), από πέντε εμπορικούς σταθμούς που βρίσκονται

στο Τόκιο και εφοδιάζουν με προγράμματά τους τοπικούς σταθμούς και από ένα εκπαιδευτικό κανάλι (σχέδιο του Υπουργείου Παιδείας). Αλλά όλα αυτά δεν είναι παρά μια απλή υπόθεση. Ως τώρα η ΝΗΚ δήλωσε την πρόθεσή της να χρησιμοποιήσει το δορυφόρο για να ξεπεράσει τις δυσκολίες που συναντάει στην εκπομπή των τηλεοπτικών σημάτων της σε ορισμένες μακρινές περιοχές, σε ορισμένα νησιά και σε ορισμένες μεγάλες πόλεις με πολλούς ουρανοξύστες. Αλλά οι εμπορικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί υποθέτουν ότι η ΝΗΚ θέλει να επεκτείνει τις δραστηριότητές της σε τομείς όπως η χρήση της τηλεόρασης για σταθερές εικόνες, η χρήση της τηλεόρασης υψηλής ευκρίνειας και η ηχητική κάλυψη PCM. Οι εμπορικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί είναι πολύ ευαίσθητοι σε κάθε μικρή πρόοδο της ΝΗΚ, γιατί ο δορυφόρος δημιουργεί σ' αυτούς σοβαρό πρόβλημα. Υπάρχουν πολλοί μεγάλοι σταθμοί, οι περισσότεροι από τους οποίους έχουν την έδρα τους στο Τόκιο και λειτουργούν σαν ισάριθμα δίκτυα, περιφερειακοί σταθμοί μέσω διαστάσεων και κάποιοι μικροί τοπικοί σταθμοί. Ανάμεσα στους διάφορους σταθμούς υπάρχουν διαφορές συμφερόντων σε σχέση με το δορυφόρο και, βλέποντας αυτές τις διαφορές, οι εμπορικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί της Ιαπωνίας έμειναν, σαν ομάδα συμφερόντων, παθητικοί μπροστά στα επίσημα ζητήματα που αφορούσαν τη στάση τους σε σχέση με το δορυφόρο. Μόνο τελευταία αυτή η στάση τους άλλαξε και έγινε θετική. Για παράδειγμα, ο πρόεδρος της Εθνικής Ένωσης εμπορικών ραδιοφωνικών σταθμών είπε στο λόγο που έβγαλε στην ετήσια συνέλευση του οργανισμού: «πιστεύουμε, βλέποντας τις χρήσεις που θα έχει ο δορυφόρος στις τηλεπικοινωνίες, ότι δεν πρέπει να μείνουμε σε μια παλιά αντίληψη για τη ραδιοφωνία, αλλά πρέπει να αναζητήσουμε νέες μορφές ραδιοεκπομπής που θα μας επιτρέπουν να έχουμε μια μεγαλύτερη ποικιλία κάλυψης». Ήταν η μαρτυρία μιας σαφούς στροφής σε σχέση με το δορυφόρο. Μου φαίνεται ότι το Υπουργείο των Ταχυδρομείων και των Τηλεπικοινωνιών στηρίζει τις ελπίδες του σε μια ενεργή συζήτηση ανάμεσα στους ραδιοφωνικούς σταθμούς, συμπεριλαμβανομένης και της ΝΗΚ, ώστε να μπορέσει αυτό το ίδιο να καταλήξει σε μια συμφωνία. Το υπουργείο έχει αποκτήσει επιπλέον διάφορες

επιτροπές με την ευθύνη να κάνουν μια ρύθμιση των τηλεπικοινωνιών που συνεπάγονται οι νέες τεχνολογίες.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι και ο τύπος έχει συμφέρον από τους δορυφόρους. Η Asahi, ένα από τα εθνικά καθημερινά φύλλα μεγάλου τιράζ, πρότεινε, μέσω της Ιαπωνικής Ένωσης Συντακτών, ένα σχέδιο για τη μετάδοση ενός δελτίου ειδήσεων που θα χρησιμοποιούσε τον πρώτο πειραματικό δορυφόρο με μια διπλή τεχνική, με σκοπό να εισαγάγει τα κατάλληλα σήμερα στο κανονικό τηλεοπτικό σήμα. Ο λόγος αυτής της πρότασης είναι το ότι υπάρχουν στη χώρα πολλές περιοχές των οποίων οι κάτοικοι δεν μπορούν να προμηθευτούν αρκετά γρήγορα τις εφημερίδες: αυτό το πρόβλημα θα μπορούσε να λυθεί με τη μετάδοση μέρους του τύπου μέσω ηλεκτρονικών σημάτων προς κατάλληλους δέκτες, έως ότου φτάσουν εκεί οι εφημερίδες και διανεμηθούν στην περιοχή. Αυτό το σχέδιο δεν υλοποιήθηκε εξαιτίας της κακής λειτουργίας του πρώτου δορυφόρου μετά από δύο χρόνια πειραμάτων. Τώρα το Yomiuri, το πιο σημαντικό φύλλο της Ιαπωνίας, ετοιμάζεται να στείλει τα σήματά του προς ένα δορυφόρο με πειραματικό τίτλο: αυτό θα γίνει τον επόμενο μήνα. Οι γιαπωνέζικες εφημερίδες δε θα χάσουν την ευκαιρία να μιλήσουν για την εξέλιξη των νέων τεχνολογιών μετάδοσης των πληροφοριών.

Οι δικές μου προβλέψεις είναι οι εξής: τα επόμενα πέντε χρόνια ο ιαπωνικός δορυφόρος θα χρησιμοποιηθεί από τη NHK για να λύσει τα προβλήματα λήψης της στις ορεινές περιοχές και στα νησιά. Μέσα σ' αυτά τα πέντε χρόνια οι εμπορικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί θα συμφωνήσουν για μια χρήση του δορυφόρου από τη μεριά τους. Ενδεχομένως το 1985 ή 1986 θα έχει ρυθμιστεί σαφώς και ακριβώς η χρήση των οχτώ καναλιών του BS-3. Τα κανάλια θα μπορούν να χρησιμοποιούνται εν μέρει για τη μετάδοση των ηχητικών σημάτων, λογουχάρη για τις ανάγκες PCM. Οι εφημερίδες θα αναζητήσουν άλλες πηγές για τις μεταδόσεις τους μέσω δορυφόρου: θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν γι' αυτό το σκοπό νέους δορυφόρους επικοινωνίας, όχι τους δορυφόρους για την απευθείας μετάδοση. Τίποτα δε θα μπορεί να υλοποιηθεί πριν το 1986: τότε, ο δορυφόρος της απευθείας μετάδοσης θα χρησιμοποιηθεί σαν ολοκλήρωση των σημερινών χειρσαίων υπηρεσιών.

Οι μεταδόσεις μέσω καλωδίου

Οι μεταδόσεις μέσω καλωδίου είναι σήμερα μια μικρή επιχείρηση. Στο τέλος του ταμειακού χρόνου 1978 υπήρχαν 225 συστήματα που απευθύνονταν σε περισσότερες από 500 οικογένειες. Έπειτα υπάρχουν πολυάριθμα άλλα πιο μικρά συστήματα. Αυτά τα συστήματα μπορούν να χωριστούν σε δύο τύπους: τα πρώτα λύνουν τα προβλήματα λήψης στις πιο δύσκολες για λήψη περιοχές, τα άλλα λύνουν τα ίδια προβλήματα στις μεγάλες πόλεις. Δεδομένου ότι η ΝΗΚ ανέλαβε την υποχρέωση να προσφέρει τις υπηρεσίες της σ' όλη τη χώρα, ακόμη και στις λιγότερο κατοικημένες περιοχές, εκεί όπου δεν μπορεί να ριζώσει η εμπορική αγορά, δε λείπει η προσφορά ψυχαγωγίας. Με άλλα λόγια, οι μεταδόσεις μέσω καλωδίου δεν έχουν στην Ιαπωνία πλατιά βάση ανάπτυξης. Μολονότι ο αριθμός των δικτύων αυξάνεται, κυρίως στις πόλεις, και παρόλο που είναι πολλοί αυτοί που προβλέπουν ένα λαμπρό μέλλον για τις μεταδόσεις μέσω καλωδίου, ίσως σε συνδυασμό με το δορυφόρο, εγώ προσωπικά δεν είμαι τόσο αισιόδοξος.

Οι αναγνώστες θα ξέρουν σίγουρα για τα πειράματα CCIS και Hi-Onis, που βρίσκονται κιόλας στο κέντρο του ενδιαφέροντος από την πλευρά των ειδικών όλου του κόσμου σ' αυτόν τον τομέα. Το πείραμα Hi-Onis είναι πολύ σημαντικό, τόσο για τη χρήση των οπτικών ινών όσο και για τα προγράμματά του: η δι-κατευθυντήρια επικοινωνία βρίσκει εδώ την πραγματική της υλοποίηση. Αλλά παρόλο που αυτά τα πειράματα κρίθηκαν καρποφόρα για αρκετά χρόνια, πρέπει να πω ότι παραμένουν πειράματα και πρέπει να 'ναι κανείς πολύ προσεκτικός στην εκτίμηση αυτών των συστημάτων σε επίπεδο πρακτικής. Κανείς δεν μπορεί να πει με σιγουριά ότι θα βρουν μια συγκεκριμένη χρήση στις επιχειρήσεις. Έχοντας αυτές τις επιφυλάξεις, μπορώ να πω ότι τα πειράματα αυτού του τύπου αντιπροσωπεύουν για μένα κινητήριες δυνάμεις στην ανάπτυξη των εφαρμογών των νέων τεχνολογιών επικοινωνίας.

Τηλεκείμενο και Βιντεοκείμενο

Το Τηλεκείμενο δεν έχει ακόμα πάρει πραγματικές διαστάσεις στην Ιαπωνία. Ίσως στις αρχές του επόμενου χρόνου να καθοριστούν οριστικά οι τεχνικοί κανόνες και να μπορέσουν να ολοκληρωθούν μερικά πειράματα στην πορεία του ίδιου χρόνου. Το Τηλεκείμενο θέτει στην Ιαπωνία μία σειρά από ιδιαίτερα προβλήματα, το πιο σημαντικό από τα οποία είναι η ιαπωνική γλώσσα. Η καθομιλουμένη μας δεν είναι απλή όπως η αλφα-αριθμητική γλώσσα. Εμείς χρησιμοποιούμε τουλάχιστον δύο διαφορετικούς τύπους γραμμάτων και μερικοί από μας σίγουρα ξέρουν ότι το Kanji (το αλφάβητο που προέρχεται από τα κινέζικα) είναι πολύ δύσκολο να χρησιμοποιηθεί στις ηλεκτρονικές επικοινωνίες. Αλλά ελπίζουμε ο γιαπωνέζικος επεξεργαστής να μπορέσει να λύσει αυτό το πρόβλημα στο άμεσο μέλλον. Αν μπορέσουμε να διαθέσουμε γεννήτριες λογικού κόστους και αρκετά μικρές, ικανές να παράγουν τους δύο τύπους των γραμμάτων της ιαπωνικής γλώσσας με το ψηφιακό σύστημα, το γιαπωνέζικο τηλεκείμενο θα 'χει μια γρήγορη ανάπτυξη.

Ας πούμε λίγα λόγια για το πόσο μπορεί το τηλεκείμενο να ενδιαφέρει τον ιαπωνικό τύπο. Οι διεκδικήσεις του είναι ανάλογες με κείνες του τύπου της Ομοσπονδιακής Γερμανίας. Οι εφημερίδες ισχυρίζονται ότι έχουν ειδικά χαρακτηριστικά, από τη στιγμή που επικοινωνούν μέσω γραμμάτων, και ότι αυτά τα χαρακτηριστικά θα μπορούσαν να επεκταθούν στο τηλεκείμενο. Κατά τη γνώμη τους, ο τύπος θα 'πρεπε να συμμετέχει στο τηλεκείμενο, ακόμα και στην πειραματική φάση.

Ο τύπος των προγραμμάτων που θα μπορούν να εισαχθούν στο τηλεκείμενο είναι ακόμα υπό συζήτηση. Ο μοναδικός τομέας προγραμματισμού όπου υπάρχει ομοφωνία είναι η κάλυψη των εξω-ηχητικών αναγκών. Μεγαλύτερες επιφυλάξεις εκφράζονται σε ότι αφορά τις σχέσεις ανάμεσα στον προγραμματισμό του τηλεκειμένου και σε κείνον του βιντεοκειμένου.

Σε ότι αφορά το βιντεοκείμενο, η Ιαπωνία χρησιμοποιεί το σύστημα Captain (Character and Pattern Telephone Access Information Network). Ένα πείραμα άρχισε στο Τόκιο στα τέλη του Δεκέμβρη του περασμένου χρόνου. Τον Αύγουστο αυτού

του χρόνου, ο αριθμός των πληροφοριοτροφοδοτών ήταν 184 και οι σελίδες ξεπερνούσαν συνολικά τις 150.000. Η ίδια η NHK πήρε μέρος στη διαδικασία σαν παροχός πληροφοριών. Το σύστημα δεν απευθύνεται σήμερα μόνο στις επιχειρήσεις αλλά και στις οικογένειες. Ο επόμενος σταθμός για τη βελτίωση του συστήματος θα συνίσταται στο να δώσει στους παροχούς πληροφοριών τη δυνατότητα να εισάγουν κατευθείαν τα δεδομένα στο δέκτη τους, και να μην είναι υποχρεωμένοι να τα πηγαίνουν στο κέντρο. Αυτή τη στιγμή, χρησιμοποιούνται λιγότεροι από χίλιοι δέκτες.

Οι ραδιοφωνίες κάνουν τον εξής διαχωρισμό ανάμεσα στον προγραμματισμό του τηλεκείμενου και σε κείνον του βιντεοκείμενου: το τηλεκείμενο θα δίνει πληροφορίες του τύπου «επικαιρότητα», ενώ το βιντεοκείμενο θα προσανατολιστεί προς πληροφορίες του τύπου «βιβλιοθήκη». Ανάμεσα στα δύο όμως υπάρχουν μεγάλες οριακές ζώνες. Κατά τη γνώμη μου, δε θα είναι δυνατή μια ανάπτυξη του βιντεοκείμενου αν αυτό δεν προσανατολιστεί στην αρχή προς μια χρήση του από τις επιχειρήσεις. Στην αρχή θα 'χουμε χρήσεις κλειστές και, στη συνέχεια, γενικές χρήσεις για βιομηχανικούς σκοπούς. Μόνο σε μία δεύτερη φάση θα μπορέσει να χρησιμοποιηθεί από τους καταναλωτές. Στο μεταξύ το τηλεκείμενο θα έχει τον καιρό να επεξεργαστεί τον προγραμματισμό του.

Θα προσθέσω μερικές πληροφορίες για τις ηχητικές ραδιοφωνικές μεταδόσεις multi-plex της γιαπωνέζικης τηλεόρασης. Τον Οκτώβριο του 1978 η NHK και κάποιοι εμπορικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί εισήγαγαν σε μερικές ζώνες της μητρόπολης εκπομπές αυτού του τύπου στην τηλεόραση. Που χρησιμοποιούν την τεχνική FM-FM multi-plex και τα προγράμματα στην πραγματικότητα περιορίζονται σε δύο μόνο τύπους: δίγλωσσα προγράμματα και στερεοφωνικά προγράμματα. Με άλλα λόγια, δεν μπορούν να μεταδώσουν ήχους που δεν έχουν σχέση με το κύριο τηλεοπτικό πρόγραμμα. Μερικές ξένες ταινίες και τηλεταινίες μεταδίδονται στην πρωτότυπη γλώσσα και στα γιαπωνέζικα. Μερικά αθλητικά γεγονότα μεταδίδονται στερεοφωνικά. Στην αγορά διατίθενται ήδη διάφοροι τύποι δεκτών τηλε-ήχων multi-plex και αντάπτορες για τους συνηθισμένους δέκτες, ενώ το μεγαλύτερο μέρος των συνηθισμένων

δεκτών που παράγονται σήμερα μπορούν να δεχτούν αντάπτορα ή φέρουν ενσωματωμένο αντάπτορα.

Οι παραγωγοί ηλεκτρονικών καταναλωτικών προϊόντων προσπάθησαν να βρουν κάτι καινούργιο όταν επήλθε κορεσμός με την έγχρωμη τηλεόραση. Ήλπιζαν ότι αυτό το καινούργιο θα 'ταν η διπλή ραδιοφωνική μετάδοση. Αλλά το φάσμα των προγραμμάτων δε διευρύνθηκε κι έτσι οι διομήχανοι και το Υπουργείο των Ταχυδρομείων και Τηλεπικοινωνιών απογοητεύτηκαν. Δεν είναι λίγοι οι ειδικοί που αποδίδουν τους λόγους αυτής της αποτυχίας στον τύπο των προγραμμάτων, αλλά το υπουργείο είναι πολύ προσεκτικό. Αν πολλαπλασιαστούν τα προγράμματα, η διπλή ραδιοφωνία θα γίνει ένας νέος τύπος ραδιοφωνικής κάλυψης που θα μπορεί να ενδιαφέρει τους ήδη υπάρχοντες σταθμούς. Υπάρχουν στην Ιαπωνία 17 καθαρά ραδιοφωνικοί σταθμοί και 56 καθαρά τηλεοπτικοί. Οι τηλεοπτικές εταιρείες θα ήθελαν να επεκτείνουν τις διπλές ηχητικές εκπομπές τους και να τις κάνουν συμπληρωματικές ραδιοφωνίες. Αλλά αυτό θα 'φερε αναστάτωση στην αγορά των ραδιοφωνικών σταθμών.

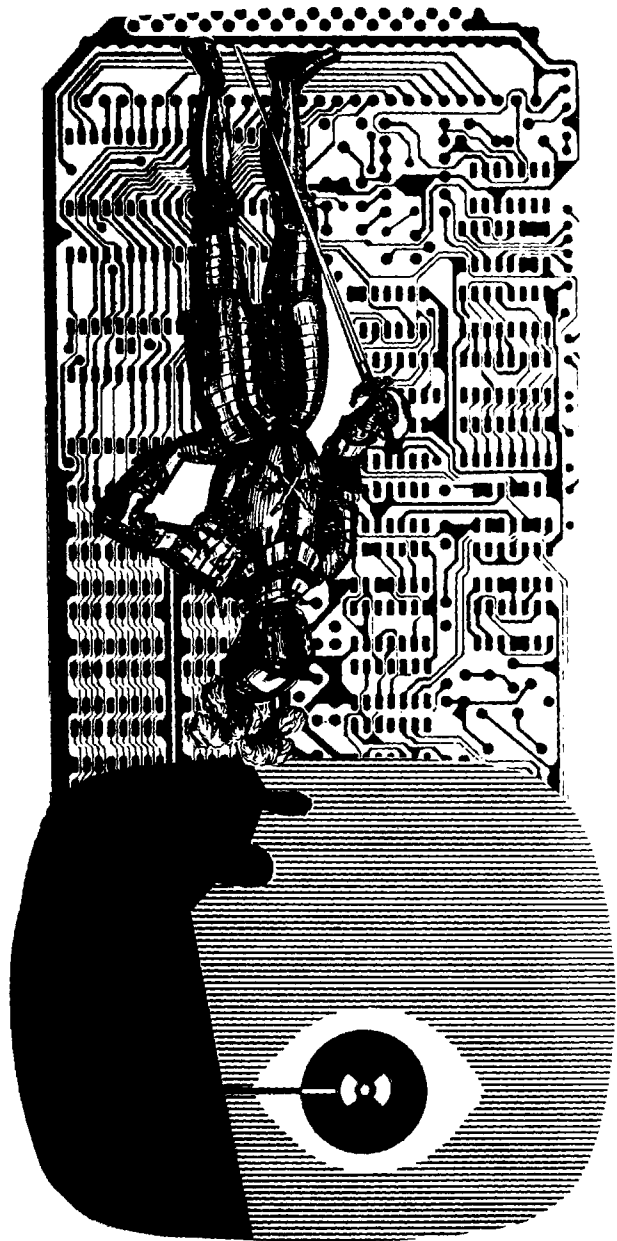
Το υπουργείο δεν έχει μελετήσει ακόμα το σύνολο των προβλημάτων που δημιουργούν οι νέες τεχνολογίες. Αυτό θα συμβεί μέσα στα επόμενα πέντε χρόνια. Όταν επιτραπεί η διέυρυνση του πεδίου προγραμματισμού για τον διπλό ήχο, οι συχνότητες για τις ραδιοφωνικές μεταδόσεις θα επαναπροσδιοριστούν: αυτό θα επιφέρει αναπόφευκτα μια αναθεώρηση όλης της σημερινής νομοθεσίας.

Βιντεόδισκοι

Κανείς σίγουρα δεν μπορεί να αμφισβητήσει την επιτυχία των βιντεοδίσκων, από τη στιγμή που βλέπουμε ότι είναι πια μία πραγματικότητα. Η Ιαπωνία θα είναι ενδεχομένως η δεύτερη χώρα αμέσως μετά τις Ηνωμένες Πολιτείες που θα διοχετεύσει τους βιντεοδίσκους πλατιά στην αγορά. Αυτό θα μπορούσε να συμβεί ανάμεσα στο 1982 και το 1983 και θα εξαρτηθεί από το σύστημα, σε τελευταία ανάλυση, που θα επικρατήσει στην αγορά. Κάναμε το ίδιο πείραμα με τους βιντεοεγγρα-

φείς ή VCR. Υπάρχουν ακόμα δύο διαφορετικά συστήματα στην αγορά κι αυτό περιορίζει την εξάπλωση των εγγραφών. Δεν τους έχουν προμηθευτεί αυτή τη στιγμή παρά μονάχα 2-3 εκατομμύρια οικογένειες: πρέπει να δούμε προφανώς την τάση των τιμών προς πτώση και το γεγονός ότι όλοι περιμένουν να κατέβουν κι άλλο. Οι βιντεόδισκοι θα ακολουθήσουν την ίδια πορεία. Αν γίνονται κάποιες προβλέψεις όσο αφορά τη διοχέτευση των VCR και των βιντεόδισκων στις Ηνωμένες Πολιτείες, τότε αυτοί οι τελευταίοι διοχετεύονται καλύτερα. Οι περισσότεροι γιαπωνέζοι ειδικοί πιστεύουν ότι το VCR θα γίνει πιο λαϊκό χάρη στη δυνατότητα που προσφέρει για εγγραφές στο σπίτι. Μερικοί προβλέπουν ότι οι βιντεόδισκοι θα χρησιμοποιηθούν αρχικά από τις τοπικές κυβερνητικές υπηρεσίες για την αρχειοθέτηση των πληροφοριών, και αυτό μου φαίνεται πολύ λογικό.

Είναι ίσως αλήθεια ότι κανείς δεν μπορεί να προβλέψει το μέλλον. Αλλά αν με ανάγκαζαν να το κάνω, θα 'λεγα τα παρακάτω: Η οριστική εικόνα των τηλεπικοινωνιών που βασίζονται στη ραδιοφωνία είναι αυτή: οι εθνικές πληροφορίες που παρέχουν τα οπτικοακουστικά μέσα θα μεταδίδονται μέσω δορυφόρου και οι τοπικές πληροφορίες μέσω καλωδίου χρησιμοποιώντας τις οπτικές ίνες. Τα δύο συστήματα μετάδοσης θα ενώνονται όπου και όταν χρειάζεται. Τα χερσαία VHF και UHF θα χρησιμοποιούνται για κινητούς στόχους. Κάθε σπίτι θα 'χει μερικούς δέκτες TV για να λαμβάνει τις ραδιοφωνικές εκπομπές και να βλέπει τα VCR και τους βιντεόδισκους. Πέρα απ' αυτούς τους τηλεοπτικούς δέκτες, ο κόσμος θα 'χει στη διάθεσή του και κάποιους δέκτες πληροφοριών βιντεοκειμένων και τηλεκειμένων, που θα μπορούν ταυτόχρονα και να δεχτούν και να στείλουν σήματα.



ALFREDO DI LAURA

ΕΝΑΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟΣ ΕΚΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ

Τούτη εδώ η έκθεση αφορά ένα πείραμα προγραμματισμού. Είμαι ένας ερευνητής που προσπαθεί κάτω από δύσκολες κι από εύκολες συνθήκες. Όπως και να 'χει θα βρείτε, μια και είναι πολύ αδύνατη η τηλεοπτική ιστορία, μαζί με το κείμενο και ένα βιογραφικό μου.

Σας γλυτώνω όμως από το *cahier de doléances* που συνοδεύει συνήθως αυτά τα πειράματα. Είναι δύσκολο να μην ακολουθείς την πεπατημένη. Ο πρώην διευθυντής του πρώτου τηλεοπτικού δικτύου, ο Mimmo Scarpato, στο τέλος της παρουσίασης ενός πειράματός μου στο πεδίο των εικαστικών τεχνών, μου είπε: «Αλφρέντο, είσαι σε κακό δρόμο»· δεν το καταλάβαινε ότι μου 'κανε κοπλιμέντο!

Ο κακός δρόμος που έχω πάρει αυτή τη στιγμή είναι η πρόβλεψη όσων θα χρειαστεί ν' αλλάξουν ή να επινοηθούν για να γίνουν ταινίες σε RVM (με ή χωρίς τη φιλική συμβολή) στο στάδιο της μετα-παραγωγής: η σχηματοποίηση δηλαδή ενός συστήματος επεξεργασίας, σπασμένο σε πολλά κομμάτια, με τη χρησιμοποίηση του μικρότερου δυνατού συνεργείου και σουντιών, και διαθέτοντας τις περισσότερες ώρες στο μοντάζ και τη συναρμολόγηση.

Ενώ θα περιγράψω το πείραμα, που δεν έχει τελειώσει, ακόμα, θα εξηγήσω τη σημασία των νέων όρων.

Αλλά πρέπει να κάνω μια εισαγωγή: η δυσκολία της έρευνας δε βρίσκεται τόσο στο να κάνω να δεχτεί ο κόσμος ένα νέο θέαμα. Είχα μερικά καλά παραδείγματα αντίληψης και φαντασίας σ' αυτόν τον τομέα!

Η πραγματική δυσκολία γεννιέται όταν πίσω από μια έρευ-

να κρύβεται ένας αληθινός εκσυγχρονισμός. Εμφανίζονται τότε οι πολιτιστικές, κοινωνιολογικές και πολιτικές όψεις του καταστροφικού φόβου. Εξήγησα σ' έναν μοντέρ και σ' έναν μιξέρ, που έβλεπαν στο πρόγραμμά μου τον κίνδυνο της κατάρτησης της λειτουργίας τους, ότι η τηλεόραση θα μείνει, τολάχιστον στο 80%, δεμένη στο ύφος και τις ανάγκες της πραγματικότητας κι άρα θα 'ναι πάντα απαραίτητη η επέμβαση του μοντέρ και του μιξέρ.

Πιο δύσκολο είναι να δώσεις να καταλάβει ένας σεναριογράφος ή ένας σκηνοθέτης ότι πρέπει ν' αλλάξει μέθοδο δουλειάς. Κι ακόμα πιο δύσκολο να κάνεις να χωνέψουν ότι, μπρος στα software του μέλλοντος που πρέπει να παραχθούν πάνω σε ανταγωνιστικές βάσεις, οι δικοί μας σεχταριστικοί και γραφειοκρατικοί οργανισμοί θυμίζουν μονάχα Φραντσέσκο Τζουζέπε.

Στον τίτλο αναφέρω ότι ο εκσυγχρονισμός πρέπει να είναι διαφορετικός. Ένας εκσυγχρονισμός σε διορθωτική βάση μπορεί να εξυπηρετήσει μόνο στην καριέρα όσων θέλουν να κάνουν καριέρα· όχι αυτούς που φτιάχνουν και θέλουν ακόμα να φτιάχνουν πράγματα για το μέλλον.

Το μέλλον για το οποίο μιλώ κρύβεται πίσω από ένα ολοκληρωμένο κύκλωμα. Εξωτερικά αυτό το κύκλωμα μοιάζει με μεταλλικό κουμπί χλαίνης ουσάρου. Αν βγάλετε το καπάκι θα βρείτε ένα κυκλικό επίπεδο, διαμέτρου ενός εκατοστού περίπου· στη μέση διαφαίνεται ένα τετραγωνάκι στο χρώμα του χαλκού. Κοιτάς μέσα με ένα μεγεθυντικό φακό κι ανακαλύπτεις μια πόλη, με χαμηλά και ψηλά κτίρια και ένα πλουσιότατο οδικό δίκτυο. Από κάτω κρύβονται κι άλλες παρόμοιες πόλεις. Και ξέρεις τέλος ότι με ένα απ' αυτά τα κουμπιά μπορείς να ελέγχεις έναν κεντρικό υδροηλεκτρικό σταθμό ή ένα αυτόματο χυτήριο. Μια χούφτα ολοκληρωμένα κυκλώματα μπορούν να σε φέρουν σε μια μέθη εξουσίας· ένα σύνταγμα ουσάρων μπορεί να φέρει μια δικτατορία που να κάνει ακόμα και το «1984» του Όργουελ να μοιάζει γελοίο. Εγώ δε θέλω να δουλεύω για να δώσω την εξουσία σε μια χούφτα ουσάρους. Γι' αυτό βάζω από τώρα την τεχνική σε μια σχέση με τη λογική, την ιστορία και την τέχνη· χοντρικά, θα 'θελα να την εξαρτήσω από την ελευθερία. Γι' αυτό κάναμε ένα πείραμα με

αποτελέσματα φαινομενικά ελάχιστα θεαματικά, χρησιμοποιώντας – με την πρόβλεψη του ψηφιακού – το αναλογικό σύστημα. Με ένα λογοπαίγνιο θα λέγαμε: κάναμε την αναλογία του ψηφιακού με το αναλογικό.

Το αποτέλεσμα – ενάντια σε προφητείες για καταστροφές – κρίθηκε από άποψη τεχνική θετικό και τονίζει την αξία της έννοιας του προγραμματισμού, ενός από τα κεντρικά σημεία της έρευνας.

Αλλά διαζόμαστε· γιατί πρέπει πρώτα ν' αλλάξουν πολλά πράγματα. Η εποχή της Τηλεματικής είναι τόσο κοντά που δεν έχουμε ούτε τους ουσάρους για να την υποδεχτούμε. Στην Ομοσπονδιακή Γερμανία, ένας υψηλότατος κρατικός λειτουργός απολύθηκε με πλήρη αναξιοπρέπεια γιατί έκανε λάθος σε μια πρόβλεψη. Θεωρώντας όχι και τόσο κοντινή τη νέα Εποχή, είχε περιορίσει τον κλειστό αριθμό των Πανεπιστημίων. Σε τρία χρόνια η Ομοσπονδιακή Γερμανία θα έχει χιλιάδες λιγότερους τεχνικούς της πληροφορικής. Ένα τεχνολογικό χάσμα ίσως αξεπέραστο, αν οι άλλοι συνεχίσουν να προχωράνε με ταχύτητα φωτός.

Από φιλοπατρία αποφεύγω να μιλήσω για τις ιταλικές μη-προβλέψεις. Είμαστε ανεπιστρεπτί έξω από το παιχνίδι στον τομέα των hardware· είναι πιθανό να χάσουμε και κείνο του software.

Οι αποστάτες του ντόπιου λισγαριού μιλάνε ήδη για ιταλικές μεγαλοφυίες, δείτε πόσες ταινίες στέλνουμε στις Κάννες, εμείς φτιάχνουμε το μέλλον, κλπ. Όταν καταλάβουν ότι η σημερινή φασαρία και ο σαματάς θα μας έχουν ρίξει στην αποθήκη της τεταρτοκοσμικής κουλτούρας, θα επικαλούνται, για να επιδιώσουν, το Μεγάλο Αδερφό Όργουελ. Και ο Μεγάλος Αδερφός θα τους παραχωρήσει δέκα λεφτά μίσους, κατά το πρότυπο της διαφήμισης, ή, αν θέλετε, της πλύσης εκγεφάλου. Μα ακριβώς αυτό δε θέλουμε.

Γιατί δίνουμε τόση σημασία στην έννοια του προγραμματισμού;

Η τηλεματική μπαίνει κιόλας στα κινηματογραφικά και τηλεοπτικά στούντιο· η μακετοποίηση βάζει στα σκαριά το ψηφιακό σύστημα κάνοντας να μοιάζουν σχεδόν παλιά τα όργανα που μέχρι πριν λίγο μας κατέπλησσαν. Για να καταλάβουμε

τη διαφορά που υπάρχει θα χρησιμοποιήσουμε έναν ορισμό του GUY NOYRI που δουλεύει στο New York Institute of Technology: «Η διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στο αναλογικό και το ψηφιακό είναι ίδια με τη διαφορά ανάμεσα σ' ένα πλαστικό φύλλο που κυματίζει στον άνεμο και τους δυνατούς συνδυασμούς που προσφέρει μια χαρτοσακκούλα άμμου: κάθε κόκκος άμμου είναι ανεξάρτητος από τον διπλανό· η ποικιλία της εικόνας είναι στην πραγματικότητα απεριόριστη».

Πώς αντιδρούν οι σχετικοί; Οι *μανιώδεις* το δέχονται ακριτικά, σαν ένα πιο επιτηδευμένο παιχνίδι· πρώτα έπαιζαν με τα φλίπερ, τώρα με τους διαστημικούς πολέμους. Οι *ενδιαφερόμενοι* θα προσπαθήσουν να κλέψουν όλες τις δυνατές πληροφορίες έτσι ώστε να μην αλλάξει τίποτα· σε περίπτωση αποτυχίας, θα βρουν σίγουρα τον τρόπο να βάλουν τον λάθος άνθρωπο σε λάθος θέση. Οι *μετροημένοι*: πιστεύουν σταθερά σ' όσα καλά έχουν ως τώρα, γίνει. Θέλοντας να' ναι σίγουροι 100%, καταλήγουν να γίνουν αντι-οικονομικοί. Θα δεχτούν το τεχνολογικό χάσμα σαν το σταυρό του μαρτυρίου. Οι *αντίθετοι*: είναι λιγάκι σνομπ διανοούμενοι που μιλάνε για καθαρότητα, ακρίβεια, αυθεντικότητα της φιλικής εικόνας, κλπ. Προτιμούν με μια κουβέντα τα ψηλά καπέλα· αφήνουν γένια γιατί τους δίνουν αριστερό αέρα. Οι *τεχνικοί*: είναι ανοιχτοί σε κάθε νεωτερισμό, αλλά αγνοούν το ζήτημα της ηθικής· είναι ήρωες για όλες τις σημαίες. Υπάρχουν τέλος εκείνοι που βλέπουν αυτόν τον καινούργιο κόσμο με την πεποίθηση ότι η επιστημονική επανάσταση μπήκε μόλις στην κουλτούρα μας και ότι αξίζει τον κόπο να ασχοληθούμε μ' αυτήν για να μη ζωστεί το δωμάτιο με τα κουμπιά (των ουσάρων) από μια ακατανίκητη αυλίτσα... για φαραωνικές χιλιετίες.

Γι' αυτό πρέπει να έχει κανείς αμέσως τη δυνατότητα και την ικανότητα να προγραμματίσει τη χρήση του κομπιούτερ στην καλλιτεχνική παραγωγή· πρέπει να έχει την απαραίτητη προσαρμοστικότητα για να ξεπεράσει τη μαγεία του 35mm· δεν πρέπει να μιλάει πια με όρους αιωνιότητας, αλλά ωμά για κατάκτηση ενός χώρου επικοινωνίας και πληροφόρησης για τώρα και το μέλλον.

Η απώλεια της αιωνιότητας σκοτώνει, ανάμεσα στ' άλλα, και τον παραδοσιακό κριτικό κινηματογράφο, τον μοναχικό

τύπο της μεγάλης οθόνης, την πέννα του ατόμου που γράφει πάνω στην ψυχή των μαζών. Όταν οι δορυφόροι αρχίσουν να μας βομβαρδίζουν με προγράμματα 50, 100 ταινιών κάθε μέρα, ή η καλωδιακή τηλεόραση μας προσφέρει σε ευτελείς τιμές ταινίες από τον Μέλιès ως σήμερα... οι ένας της κριτικής θ' αναγκαστούν να γίνουν ομάδα. Και σ' αυτό το σημείο το θέμα είναι να μάθουμε να βλέπουμε και να αντιδρούμε με διαφορετικό τρόπο.

Όταν με φώναξε ο Magio Iacona (για λογαριασμό του πρώτου δικτύου της τηλεόρασης) τον Ιούνιο του '81, στόχος ήταν να βρούμε μια πολύ επιτηδευμένη φόρμουλα ντεκουπάζ, παίρνοντας σα βάση ένα ενδιαφέρον θέμα της Mariella Filippone, με τον τίτλο: «Η άορατη πόλη». Επίσης ένας καθόλου δευτερεύον στόχος ήταν η μελέτη για μια οικονομία στο σύστημα παραγωγής.

Η έννοια του προγραμματισμού σαν έργο τέχνης από μόνη της, είναι τόσο οικεία στους αρχιτέκτονες και τους πολεοδόμους που συχνά αυτοί χάνουν μετά το ενδιαφέρον τους για την πραγματική υλοποίηση. Προγραμματική ήταν και η λεγόμενη εννοιολογική τέχνη, που σε ακραίες περιπτώσεις εξάλειψε εντελώς το αντικείμενο, το προϊόν. Γι' αυτό είναι ν' απορεί κανείς με τη φτώχεια κάποιων ουρών της πρωτοπορείας που συγχέουν την ελευθερία χρήσης με τη χρήση του υπερβάρους. Το αληθινό βάρος βρίσκεται στη διαλεκτική· γιατί εξαναγκάζει σε επιλογές που συχνά απωθούν.

Το να φτιάξεις ένα story-board όπου «όλα» είναι δυνατά, σημαίνει να κατασκευάσεις καταπληκτικές, θαυμάσιες, γοητευτικές, νέες, περίεργες, μεγάλες ταινίες· σημαίνει να κατασκευάσεις ένα εργαστήριο, ένα προϊόν που φυσιολογικά δε θα κατασκευαζόταν ποτέ: λόγω της αθλιότητας των ερμηνευτών, του άγχους για τα χρήματα, της ξιπασιάς των τεχνικών. Αλλά η τεχνολογία θα μας επιτρέψει να υπερπηδήσουμε το χάσμα της υλοποίησης, κάνοντας το κόστος προσιτό.

Γι' αυτό άρχισα να σκέφτομαι μια ταινία που δε θα περιορίζεται στη συνηθισμένη δραματικότητα μιας σύγκρουσης συναισθημάτων η δράσεων, αλλά θα προχωράει σε μια ελευθερία κι έναν πλούτο κατασκευής των εικόνων.

Το διαφορετικό λοιπόν θα 'πρεπε να βρίσκεται:

- α) στον προγραμματισμό της κατασκευής·
- β) στην πρόβλεψη-εκτέλεση της τεχνικής υλοποίησης·
- γ) στην εξάλειψη της γλωσσικής ασάφειας.

Αυτά τα τρία είναι τα κύρια σημεία του σχεδίου που προωθούμε.

Το κομμάτι σε RVM, που έγινε γι' αυτό το σεμινάριο, είναι σαν ένα τεχνικό σκίτσο μιας ταινίας του μέλλοντος. Μας χρησιμοποίησε στο να δούμε τις δυνατότητες του ψηφιακού συστήματος. Δεν μπορείς να δουλεύεις πάνω σε μια φαντασίωση που δεν είναι δυνατόν να υλοποιηθεί, τουλάχιστον αν ζεις στον κόσμο της παραγωγής. Μπορεί να φέρει κανείς την αντίρρηση ότι ένα σιδερένιο, πολύ προσεγμένο σενάριο, δε δίνει απαραίτητα μια καλή ταινία· αλλά σίγουρα πιο εύκολα φτιάχνεις μια καλή ταινία με ένα καλό σενάριο. Το ξέρουν καλά οι επαγγελματίες του θεάτρου που μεταφέρουν σε δίντεο τις συνηθισμένες δραματικές όπερες και έργα· τον μισό κόπο της δημιουργίας τον έχει κιόλας κάνει ο σχεδόν πάντα πεθαμένος δημιουργός.

Τα τρία κύρια σημεία της διαφοράς παίρνουν συγκεκριμένη μορφή με το σύστημα «Panel tape»: μαγνητοταινία σε μπάντες (οπτικές ή ηχητικές), που μπορεί να λειτουργήσει προφανώς μόνο με ένα σύστημα ψηφιακών ηλεκτρονικών εγκεφάλων.

Ας πάρουμε μια σεκάνς μιας ταινίας σε φάση ντεκουπάζ. Είναι σαν μια ενορχήστρωση που προβλέπει έναν τάδε αριθμό διαφορετικών οργάνων. Τα προβλεπόμενα όργανα δε θα παίξουν ποτέ ταυτόχρονα τις ίδιες νότες, στην ίδια ένταση, κλπ.

Το σύστημα Panel tape προβλέπει προς στιγμή την ύπαρξη τεσσάρων μπαντών σε επίπεδο προβολής:

1) Μια μπάντα μουσικής. Το-τα όργανα είναι μια ορατή ηχητική πηγή. (για τα συστήματα ψηφιακής κατασκευής του ηλεκτρονικού ήχου θα είναι άλλα).

2) Μια μπάντα πρόζας. Η παρέμβαση του ηθοποιού ή των ηθοποιών διαχωρίζεται σαφώς (για λόγους που πηγάζουν από το αρχαίο ελληνικό θέατρο) από...

3) Τη μπάντα της δράσης, που περιλαμβάνει τη φάση: μιμική, παντομίμα, μεταφορική, σημασιοδότηση ή μη, κλπ.

4) Μπάντα φόντου, που συγκεντρώνει τις εικόνες του λεγό-

μενου φόντου, στις διάφορες εκδοχές τους: ρεαλιστικο-περιβαλλοντικές, νατουραλιστικο-γεωγραφικές, αναλογικές, διαλεκτικές, συμβολικές, σαν μπάσο κοντίνουο ή σαν βασικός ασυγχρονισμός, κλπ.

Όλα αυτά θα μπορούσαν να υλοποιηθούν και σε ρεαλιστικούς χρόνους, με την ταυτόχρονη λειτουργία των τεσσάρων μπαντών ενώ θα κατασκευάζεται η τελική μιξαρισμένη εικόνα στο στούντιο. Αυτή η μέθοδος επεξεργασίας λέγεται, «εν-παραγωγή». Δουλεύεται αρχικά ένας ορισμένος τύπος φόντου (πράγματα, φώτα, πρόσωπα, μάζες) και ενώνεται αυτό το υλικό με την κύρια σκηνή που κυριαρχείται συνήθως από τη δράση-φωνή του ηθοποιού-χορευτή-τραγουδιστή. Το ρεαλιστικό δεδομένο δουλεύεται (με την έννοια της παραμόρφωσης) πάντα γραμμικά.

Τα αποτελέσματα αυτής της μεθόδου εν-παραγωγή είναι εξαιρετικά. Υπάρχουν μάγοι των εφφέ και ζουν κυρίως στο χώρο του περιοδικού τύπου και της ελαφράς μουσικής. Είναι για το θέαμα ότι ήταν για το παλιο βαριετέ οι παγιέτες, οι πούλιες, τα εκτυφλωτικά φώτα που κινούνταν πάνω σε φανταχτερά χρώματα.

Φανταστείτε, τώρα μια παρόμοια σκηνή να φτιάχνεται με τη μέθοδο της Μετα-παραγωγής (τεχνικής επεξεργασίας). Ένα χορευτικό γκρουπ με ορδές χορευτών κατακλύζει ένα θέατρο για τον εντελώς απαραίτητο χρόνο που θα χρειαστεί το γύρισμα της χορογραφικής δράσης. Ένα συνεργείο φτιάχνει ένα φόντο με μια πραγματική πραγματικότητα, π.χ. με ελάφια, χιόνι, σκιέρ.

Ένα άλλο συνεργείο δουλεύει με μια ορχήστρα που δίνει ένα μουσικό αποτέλεσμα που θα χρησιμοποιηθεί σαν play-back. Ένα ζευγάρι ηθοποιών ετοιμάζει, πάνω στο μουσικό play-back, μια ειρωνική αιχμή για το χορό και τους χορευτές. Όλες αυτές οι εργασίες – στο σύστημα μετα-παραγωγής – χρησιμοποιούν τα βαριά τεχνικά μέσα και τα πολυέξοδα στούντιο για τον εντελώς απαραίτητο χρόνο. Γίνονται οι καλοφτιαγμένες ψηφίδες ενός μωσαϊκού που θα συναρμολογηθεί σε μια δεύτερη φάση. Αλλά σ' αυτή τη δεύτερη φάση δε θα 'χουμε παρά μερικές συνθετότατες μηχανές και έναν δυο τεχνικούς. Αυτή η οικονομία παντρεύεται με τον πλούτο της πα-

ραγωγής. Και ας θυμηθούμε ότι μιλήσαμε για ανταγωνισμό των software, αν θέλουμε να φτάσει η φωνή μας στο μέλλον πέρα από τη φτωχή γραφομηχανή μας.

Έδωσα το παράδειγμα του τηλεοπτικού μουσικού βαριετέ ίσως για να κάνω να φανεί καλύτερα το θεαματικό εφέ. Αλλά η έρευνα πάνω στο σενάριο που δουλεύουμε, καταργεί τη συνήθεια των ειδών για να πλησιάσει σε μια νέα γλωσσική ελευθερία. Η δυνατότητα υλοποίησης διαφορετικών ιστορικοτήτων, διαφορετικών οπτικών επιπέδων, διαφορετικών γλωσσικών δράσεων, κεντρίζει τη φαντασία. Βλέπουμε να ξαναεμφανίζονται η χορική πολυφωνία του Bertolt Brecht, οι φλαμανδικές ζωγραφιές του 15ου αιώνα, τα μωσαϊκά της Ραβένα, οι μπαρόκ αλληγορίες, τα μέσα-έξω του Velasquez, το γερμανικό εξπρεσιονιστικό και σουρεαλιστικό κολάζ. Θα μπορούσε ν' αρχίσει να προτείνεται στο θεατή όχι πια μια παθητικότητα στην αποδοχή του επικοινωνιακού χαπιού, αλλά μια συμμετοχή σαν επιλογή. Η δυναμική του οπτικού άξονα του ορθογώνιου του δίντεο, δε θα 'ταν πια ετεροδιευθυνόμενη, αλλά θα κινούνταν σαν μια επιθυμία γι' αντίδραση, και επιπλέον με όλα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Ο μηχ. Salvadorini του Κέντρου Ερευνών του Corso Giambone, μου έλεγε ότι αν νετάριζα κανονικά και τις τέσσερις μπάντες θα 'χα μια επιθετική παραμόρφωση των επιπέδων. Καλή παρατήρηση. Αλλά σ' αυτή την περίπτωση, ακόμα και το νετάρισμα έχει μια γλωσσική αξία: ο νατουραλισμός του θολού φόντου όταν η κάμερα καδράρει ένα πρόσωπο σε γκρο μπορεί να εγκαταλειφθεί από τον σκηνοθέτη που θα θέλει, λογουχάρη, να φτιάξει ένα κάδρο όπως οι φλαμανδικοί πίνακες, όπως το δάσκαλο του Flémalle: πρόσωπα έπιπλα, εσωτερικό φόντο και εξωτερικό φόντο είναι όλα νεταρισμένα με απαράμιλλο τρόπο.

Αυτές δεν είναι παρά μερικές νύξεις των εκφραστικών δυνατοτήτων του συστήματος Panel Tape. Το πείραμα είχε ανάγκη από μερικές δοκιμές και δεν μπορούσε να γίνει παρά στο Τορίνο, με τη συνεργασία του Κέντρου Ερευνών της RAI και την ευγενή φιλοξενία του Κέντρου Παραγωγής.

Την πρώτη φορά που ήρθα να μιλήσω με τους ηλεκτρονικούς μηχανικούς του Corso Giambone είχα μόνο έναν κατάλογο με ερωτήσεις που άρχιζαν όλες με ένα «Είναι δυνατόν;».

Μου απάντησαν: Ναι, Όχι! Είναι πιθανόν! Και μεις ψάχνουμε! Δεν το 'χουμε καταφέρει ακόμα! Είμαστε στο κατώφλι του μέλλοντος!

Αλλά η κύρια αντίδραση που είδα ήταν αυτή: επιτέλους κάποιος από την παραγωγή ήρθε να συμβουλευτεί τους τεχνικούς για τις δυνατότητες του άμεσου μέλλοντος.

Τα ερωτηματικά πλήθαιναν όσο γίνονταν λάθη, κυρίως προγραμματικά. Λάθη κυρίως σε σχέση με χρονικές προβλέψεις. Πολύ πιο μεγάλοι οι χρόνοι απ' ότι είχαν προβλεφτεί. Συνηθισμένος να μοντάρω μια μισάωρη εκπομπή, ακόμα και σε δυο ίντσες, μέσα σε 7-8 ώρες, είδα με έκπληξη ότι ήθελα τρεις μέρες για το προμοντάζ με κώδικα, ενός δεκάλεπτου κομματιού. Είναι αλήθεια ότι κι αυτή η δουλειά αποκάλυψε πράγματα. Είναι δυνατόν δηλαδή να μοντάρεις και μόνο με την μνήμη. Σημείωνα, ώρα, λεπτά, δευτερόλεπτα και φωτογράμματα για το κάθε πλάνο· ο ίδιος υπολογισμός για το τέλος του πλάνου. Έλειπε δυστυχώς το σταθερό καρέ για να ελέγχω τη σύνδεση πάνω στην κίνηση, ο κώδικας δεν είχε εισαχθεί στο ίδιο το βίντεο, κλπ. Αλλά παρά τις σημερινές δυσκολίες πιστεύεται ότι σύντομα η μηχανή θα απομνημονεύει όλα τα ζητούμενα και θα μοντάρει μόνη της, χωρίς την επέμβαση του ανθρώπου.

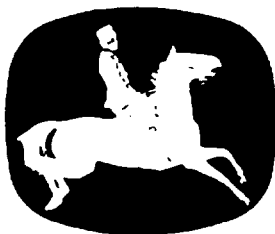
Άλλη εμπειρία: βλέπουμε την αναγκαιότητα να ανατεθούν σε κομπιούτερ οι χρονικές σχέσεις ανάμεσα στις διάφορες μπάντες. Το παραμικρό λάθος μπορεί να αποσυγχρονίσει τα πάντα.

Όπως και να 'ναι, στο τέλος αυτού του κουραστικότερου μοντάζ και σε χρόνους εξαιρετικά πιεσμένους, καταφέραμε με τον Argdito και τον Barbieri, που είχαν κατασκευάσει μια απερίγραπτη παράγκα με όργανα μέσα και την είχαν κουβαλήσει από το Corso Giambone, στη Via Verdi, να συναρμολογήσουμε καμιά δωδεκαριά λεπτά στη μετα-παραγωγή. Μέσα στο αναλογικό - με μύθο ψηφιακό - αναμίχθηκαν στο μοντάζ τέσσερις μπάντες: μουσική, πρόζα ήχος, δράση, φόντο.

Η τεχνολογική τελειοποίηση του ψηφιακού συστήματος είναι σε φάση ολοκλήρωσης. Μέσα σε ένα, δυο χρόνια το πολύ, θα 'χουμε τη δυνατότητα να δουλέψουμε μιξάροντας δέκα, είκοσι, χίλιες μπάντες. Θα δουλεύουμε ένα πλάνο σαν έναν τε-

χνίτη ψηφιδωτών που βάζει τις ψηφίδες του με εκπληκτική ταχύτητα.

Άρα πρέπει να αρχίσουμε ν' αλλάζουμε τον τρόπο της δουλειά μας για να μπορέσουμε να ανταπεξέλθουμε σε μια τεχνική της γλώσσας, εκπληκτικά πιο πλατιά και πολύπλοκη από τη σημερινή. Πρέπει να κάνουμε τους σεναριογράφους να συνηθίζουν τη βασική έννοια του τεχνικού προγραμματισμού. Πρέπει να κάνουμε τους σκηνογράφους, τους ενδυματολόγους, τους μοντέρ, τους φωτογράφους, τους ηθοποιούς, τους σκηνοθέτες να συνηθίζουν να κινούνται με βάση τον προγραμματισμό, αναλύοντας λεπτομερώς το παραγωγικό σύστημα που μόνο στο τέλος θα γίνεται ένα και μόνο εκφραστικό πράγμα: αλλά αυτό θα γίνει τη στιγμή που η μηχανή, φορτωμένη μνήμες, θα συναρμολογεί τις διάφορες μπάντες (10-100-1000). Μια μόνο εκτελεστική μηχανή, σε ταχύτητα φωτός. Ο σκηνοθέτης και οι άλλοι θα 'ναι διακοπές ή θα φτιάχνουν άλλες μπάντες για άλλες ταινίες.



ROBERTO DUIZ

ΓΕΝΝΗΘΗΚΕ Η ΕΙΔΟΜΑΤΙΚΗ

Εικόνα και πληροφορική για τον κινηματογράφο,
τη διαφήμιση, τις εκδοτικές δραστηριότητες.

Από την οπτική γοητεία του Κόπολα (*One from the Heart*) στο φανταστικό κόσμο των ασαφών μορφών, του νέου Ουώλτ Ντίσνεϋ (*Τρον*). Ο κινηματογράφος συναντάει στο δρόμο των σπέσιαλ εφφέ την ηλεκτρονική και μετατρέπεται σε ένα εξαιρετικά προχωρημένο πεδίο έρευνας και μελέτης με νέες γλώσσες.

Οι νέες τεχνολογίες που άρχισαν να εφαρμόζονται στον κινηματογράφο κάνουν δυναμικά την είσοδό τους στις μαζικές επικοινωνίες, υπόσχονται ανακατατάξεις, των οποίων τις μελλοντικές εξελίξεις δεν είναι ακόμα σε θέση να ορίσουν. Αγκαλιάζουν όχι μόνο όλη τη διαδικασία σύλληψης και παραγωγής των εικόνων αλλά και όλο το σύστημα εκμετάλλευσης.

Οι ειδικοί κριτικοί έχουν χαθεί σ' ένα πέλαγος νέων ορολογιών, νέων αναφορών, Πως θα 'ναι το φανταστικό στη δεκαετία του '80; Μηχανικιστοκοιαισθητικό, κοπιούτερ-περιεχομενικό, πληροφορικο-φανταστικό.

Γεννιούνται νέες ειδικεύσεις («Μηχανική των μαζικών επικοινωνιών»;

Τώρα, μετά το *Τρον*, το νέο σύνθημα είναι *computer graphic*. Το *Τρον* αποτελεί το πιο υψηλό ως τώρα επίπεδο αυτής της «ειδίκευσης», είναι ένα σημείο άφιξης, ένα *state of the art*, που γίνεται αμέσως ένα νέο σημείο εκκίνησης. Τα έξοδα που απαιτήθηκαν από τα τέσσερα αμερικάνικα κέντρα τα οποία συνέλαβαν στην εξερεύνηση και τη μορφοποίηση του εσωτερικού κόσμου ενός *videogame* ήταν πολύ υψηλά, αλλά σήμερα μπορούν σίγουρα να γίνουν τα ίδια πράγματα με χαμηλότερο κόστος.

Εκεί όπου δουλεύουν πυρετωδώς πάνω στο ίδιο πεδίο είναι

στη Lucas-Film. Η έρευνα σ' αυτούς ξεπερνάει κατά πολύ την παραγωγή αυτή την περίοδο, κατασκευάζουν και hardware (υπολογιστές) και όχι μόνο software (προγράμματα). Και τίποτα δε βγαίνει, προς στιγμή, από τα εργαστήρια.

Στην Ιταλία είμαστε ακόμα στα πρώτα βήματα, αλλά κάτι άρχισε να κινείται και εδώ. Στο Μιλάνο φτιάχτηκε ένας συνεταιρισμός που θα ιδρύσει ένα κέντρο υπηρεσιών για την παραγωγή εικόνων με κομπιούτερ, που θα καλύπτουν τις ανάγκες της διαφήμισης, του κινηματογράφου, της εμψύχωσης, του επιστημονικού κινηματογράφου και τομέων όπως οι εκδόσεις.

Η Eidos (έτσι ονομάστηκε ο συνεταιρισμός) επινόησε έναν νέο όρο: ειδοματική, που συντίθεται από τον όρο είδος (από το ελληνικό: εικόνα) και την κατάληξη της πληροφορικής.

Ανοίγουμε συζήτηση με τον Giovanni della Rossa, πρόεδρο του συνεταιρισμού, και τον Daniele Marini, ηλεκτρονικό, συνεργάτη της Eidos.

Λέει ο Marini: «Κέντρο πληροφοριών σημαίνει ότι θα παρέχουμε σε ένα δημιουργό, ένα σκηνοθέτη, έναν art director, έναν σχεδιαστή τα απαραίτητα εφόδια για να χειριστεί τα πληροφορικά όργανα και να φτιάξει εικόνες. Όχι λοιπόν μόνο μια δουλειά χειριστή, αλλά κυρίως μια δουλειά μεταφραστή, από τη γλώσσα της παραδοσιακής γραφικής τέχνης στη γλώσσα του κομπιούτερ που είναι νέα και διαφορετική απ' αυτήν που ως τώρα χρησιμοποιείται. Θα βοηθάμε λοιπόν τον γραφίστα να αντιληφθεί τις εκφραστικές δυνατότητες του κομπιούτερ και να τις εκμεταλλευτεί για να φτιάξει κάποια εικόνα, κάποιο προϊόν».

Το computer-graphic δεν είναι βέβαια εντελώς καινούριο γεγονός για την Ιταλία. Από πολύ καιρό χρησιμοποιήθηκε σε διάφορους τομείς της βιομηχανίας, στην Alitalia, στις βιομηχανίες αεροναυτικών κατασκευών, στη FIAT, στην Olivetti, στην IBM. Το καινούργιο στην υπόθεση είναι ότι τώρα βγαίνει από τα βιομηχανικά εργαστήρια έρευνας για πολύ πιο πλατιές εφαρμογές.

• *Μα υπάρχει καμιά προετοιμασία στην Ιταλία σ' αυτό το πεδίο; Πέστε μου εσείς, Marini, ποιες είναι οι πηγές πληροφόρησής σας και η εμπειρία σας στο computer-graphic;*

■ Είμαι πανεπιστημιακός ερευνητής των επιστημών πληροφορικής, δηλαδή της πληροφορικής, στην έδρα της κυβερνητικής του Μιλάνου. Έκανα για πολύ καιρό έρευνες ακριβώς σ' αυτό το πεδίο του computer-graphic, διαβάζοντας ταυτόχρονα όλες τις τεχνικο-επιστημονικές δημοσιεύσεις και συμμετέχοντας σε συνέδρια και συμπόσια. Οι τεχνικές γνώσεις που χρειάζονται για τη χρήση αυτών των οργάνων σήμερα (λέω σήμερα, γιατί στο μέλλον η κατάσταση θ' αλλάξει ριζικά) είναι γνώσεις ακόμα πληροφορικού τύπου. Πρέπει δηλαδή να ξέρεις να χρησιμοποιείς τους υπολογιστές, να ξέρεις να τους προγραμματίζεις κλπ.

Το πιο μεγάλο πρόβλημα για την απλή εφαρμογή αυτών των τεχνολογιών είναι το πρόβλημα ποιότητας των προγραμμάτων προς επεξεργασία. Γιατί πρόκειται για άτομα που δεν έχουν την τεχνική γνώση, να χρησιμοποιήσουν αυτά τα όργανα όπως χρησιμοποιούν το μολύδι, το στυλό, το πινέλο.

Τα πολύπλοκα προγράμματα απαιτούν ακόμα σήμερα μεγάλα και πολυέξοδα εργαστήρια, αλλά η τεχνολογία πραγματοποιεί γιγάντια άλματα και δεν είναι δύσκολο να προβλέψουμε τη δυνατότητα να πραγματοποιεί σύντομα και ο οικιακός υπολογιστής σχέδια, ίσως απλά, αλλά σίγουρα διασκεδαστικά.

● *Μα υπάρχει πρόβλημα κόστους; Στοιχίζει λιγότερο ν' αγοράσεις ένα πρόγραμμα και μετά να το δουλέψεις από το να το παράγεις και να το δουλέψεις;*

■ Ναι, μέχρις ενός ορισμένου σημείου. Με την έννοια ότι οι μέθοδοι παραγωγής των προγραμμάτων, η μηχανολογία των software, έκανε σημαντικά βήματα μπροστά και σήμερα μερικές φορές συμφέρει περισσότερο να φτιάξεις από την αρχή ένα πρόγραμμα που πήρε τεράστιες διαστάσεις και είναι δύσκολο να το χειριστεί κανείς, από το να προσπαθήσεις να το αλλάξεις και να το πλουτίσεις. Ξεκινάς λοιπόν από «βιβλιοθήκες», θα λέγαμε, προγραμμάτων που συντίθεται για να φτιάξουν νέες εφαρμογές, νέες λειτουργίες, κλπ.: έτσι ίσως συμφέρει οικονομικά περισσότερο από το να αγοράσεις ένα αμερικάνικο πρόγραμμα και απλώς να το προσαρμόσεις σε μια συγκεκριμένη αγορά, σε μια συγκεκριμένη εφαρμογή.

● *Όμως η παραγωγή των hardware παραμένει πάντα το*

αναμφισβήτητο πεδίο της αμερικάνικης βιομηχανίας...

■ Είναι αλήθεια, απαντάει ο Della Rossa, αλλά στο πεδίο της πληροφορικής το hardware χάνει όσο πάει τη σημασία του. Αυτό που έχει σημασία είναι το software. Το hardware είναι πια προσιτό σε όλους. Ακόμα και στην Ιταλία κατασκευάζονται υπολογιστές.

● Δηλαδή αρχίζει να μικραίνει το τεχνολογικό χάσμα;

■ Όχι, ακριβώς, συνεχίζει ο Marini, θα λέγαμε ότι όσο αφορά τον υπολογιστή σαν μηχανή στο σύνολό της, η μεγαλύτερη απόσταση έχει καλυφθεί. Όσο αφορά τον ηλεκτρονικό παράγοντα, το περιβόητο *chip*, το τεχνολογικό χάσμα είναι πολύ μεγάλο. Αλλά δε θα 'χε νόημα να εξαπολύσουμε τεχνολογικό ανταγωνισμό: τα *chip* ήδη υπάρχουν, οι αμερικάνοι τα παράγουν όλο και πιο γρήγορα και πολύπλοκα. Μπορούμε να τα αγοράσουμε σε γελοίες τιμές και να μοντάρουμε μηχανές που έχουν απόδοση μερικές φορές υψηλότερη απ αυτή που μας προτείνει η αμερικάνικη αγορά. Είναι σαφές ότι η πείρα όμως είναι πολύ μεγαλύτερη στις Ηνωμένες Πολιτείες για τους εμφανείς λόγους της διαθεσιμότητας των τεχνολογιών, της γνώσης, του γενικού *know-out*.

Το πρόβλημα ενδεχομένως είναι να φτιάξουμε στην Ιταλία ένα *know-how* απαραίτητο για να αναπτύξουμε αυτές τις εφαρμογές.

● Ακόμη γιατί δεν υπάρχει το μονοπώλιο της γνώσης των μέσων...

■ Γιατί μας ενδιαφέρει να δράσουμε σ' αυτό το πεδίο; Όσο αφορά τη διαφήμιση, τον κινηματογράφο, για έναν πολύ απλό αλλά σημαντικό λόγο. Γιατί με την επιμελημένη και έξυπνη χρήση του ηλεκτρονικού εγκεφάλου, γενικά της πληροφορικής, ο υπολογιστής γίνεται μέσο επικοινωνίας. Το ίδιο ισχυρό όσο η μετάδοση δεδομένων, η τηλεματική.

● Μα πώς κατασκευάζονται εικόνες με το κομπιούτερ;

■ Υπάρχουν δυο τουλάχιστον τρόποι. Ο ένας είναι να κατασκευάσεις μια εικόνα που δεν υπάρχει, υπάρχει μόνο μέσα στο μυαλό αυτού που τη σκέφτηκε και την εισάγει μέσα στον κομπιούτερ κάνοντας χρήση των τεχνικών της γεωμετρίας, του γεωμετρικού σχεδίου, ώσπου να βγάλει αυτό που θέλει, το κοιτάζει από όλες τις οπτικές γωνιές, φτιάχνει τις προοπτικές,

το χρωματίζει, κλπ. Ένας άλλος τρόπος είναι να πάρεις με την τηλεκάμερα μια φωτογραφία, το πρόσωπο κάποιου, ένα τοπίο, να τη ρίξεις στη μνήμη του κομπιούτερ και ύστερα να την επεξεργαστείς. Λογουχάρη αλλάζοντας τα χρώματα, ή φιλμάροντας μέσα στη σκηνή για να ανακαλύψεις λεπτομέρειες που η τηλεκάμερα δεν είδε γιατί πήρε το σύνολο, κλπ. Έπειτα υπάρχει ένας τρίτος τρόπος που συνίσταται στην ανάμιξη αυτών των δυο τεχνικών για την κατασκευή πολύ επιτηδευμένων και πολύπλοκων εικόνων.

- *Μπορείς να μου δώσεις ένα παράδειγμα χρήσης του computer-graphic;*

- Όταν λογουχάρη θέλεις να δείξεις την πτήση του δορυφόρου Pioneer γύρω από τον Κρόνο, για να δούν οι επιστήμονες ποια θα είναι η τροχιά, πώς θα επισκευτεί τους άλλους δορυφόρους, κλπ. Λοιπόν μπορείς να προγραμματίσεις, χρησιμοποιώντας τις εξισώσεις της ουράνιας φυσικής, την κίνηση αυτού του δορυφόρου, έπειτα να υπολογίσεις όλες τις θέσεις και να βάλεις τον κομπιούτερ να βρει τις εικόνες που ο δορυφόρος θα δει σε κάθε σημείο του διαστήματος. Φτιάχνεις δηλαδή ένα φιλμ σα να 'σουνα πάνω στο δορυφόρο και βλέπεις το γύρω-γύρω από τον Κρόνο. Έπειτα μπορείς αν θέλεις να σταματήσεις σ' ένα φωτόγραμμα και να φτιάξεις τοπία πάνω στον Κρόνο που ίσως δεν υπάρχουν. Έχεις μεγάλη ελευθερία αναπαράστασης.

Όταν πέρνεις με την τηλεκάμερα, ας πούμε, ένα πρόσωπο, η μοναδική πληροφορία που έχεις είναι αυτό που πήρες. Το computer-graphic αντίθετα σου επιτρέπει να φτιάξεις ένα πλήρες τρισδιάστατο μοντέλο του αντικειμένου που θέλεις να αναπαραστήσεις κι έτσι όταν περιστρέφεις το αντικείμενο βλέπεις τις κρυμμένες όψεις που πριν δε φαίνονταν.

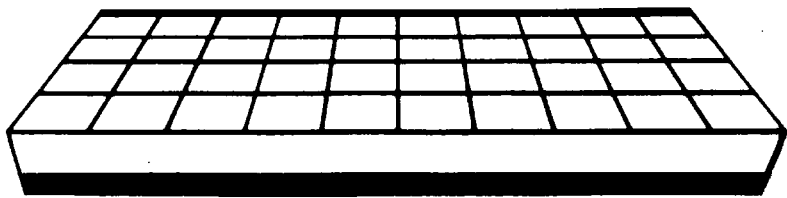
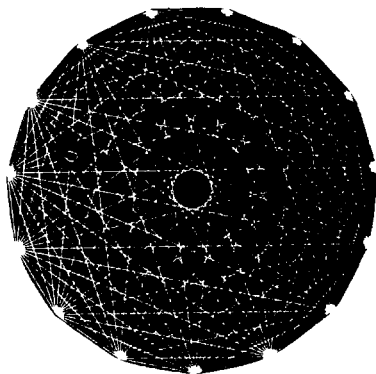
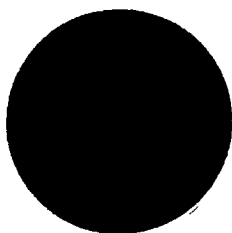
- *Ποιες είναι οι άμεσες προοπτικές της Eidos;*

- Φτιάχνουμε διαφήμιση και έχουμε κατά νου εφαρμογές σε άλλους τομείς που βρίσκονται ακόμα στο στάδιο της έρευνας.

- *Μετά είναι και η σχολή...*

- Ναι, θ' αρχίσει το άλλο φθινόπωρο και χρηματοδοτείται από τα Ευρωπαϊκά κοινωνικά κεφάλαια, από την περιφέρεια της Λομβαρδίας και από τη Συνεταιριστική Ένωση. Η οργάνω-

νωση θα είναι της Eidos. Θα χρειαστούν δυο χρόνια για την προετοιμασία 20 τεχνικών της ειδοματικής.



ARMANT MATTELART

ΣΤΗΝ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΙΑΣ ΕΘΝΙΚΗΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

Η έρευνα γύρω από την επικοινωνία αποκτά πραγματική έννοια μόνο με τον εντελώς σχετικό χαρακτήρα των ερωτήσεων που έχει το χρέος να υποβάλλει. Πράγματι η έρευνα γύρω από την επικοινωνία μπορεί να οριστεί σαν ο προνομιούχος χωρόχρονος όπου είναι δυνατόν να φανεί ως ποιο βαθμό μια κοινωνία δέχεται ή αρνείται να σκεφτεί τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται ο τρόπος ή το σύστημα επικοινωνίας, δηλαδή όχι μονάχα τις μεθόδους με τις οποίες οι τεχνικές βάσεις της (ράδιο, τηλεόραση, κλπ.) εισχωρούν στο σύνολο του κοινωνικού σώματος, αλλά κυρίως τους τρόπους με τους οποίους αυτές οι τελευταίες μπαίνουν (ή όχι) μέσα στο σύνολο των άλλων μορφών επικοινωνίας, των άλλων μορφών κοινωνικών σχέσεων που ομάδες και πρόσωπα φτιάχνουν μεταξύ τους.

Το Υπουργείο ερευνών και Βιομηχανίας είχε δει τι επρόκειτο να συμβεί, όταν στις αποφάσεις για την τεχνολογία, την κουλτούρα και την επικοινωνία, μας θύμιζε ότι η σημασία του κινδύνου στο χώρο της επικοινωνίας είναι «βέβαια οικονομικο-βιομηχανική, αλλά κυρίως κοινωνική και πολιτιστική».

Τώρα, μετά την υλοποίηση αυτών των αποφάσεων και την έκδοση ενός απολογισμού των ερευνών, υπάρχει η εκτίμηση: συνολικά η γαλλική κοινωνία είναι μια κοινωνία που αρνιόταν ως σήμερα να σκεφτεί το σύστημα της επικοινωνίας της.

Το βλέπει κανείς καθαρά όταν βλέπει αυτό το σύστημα μπρος στις προβληματικές της έρευνας, τα θέματα που αναλύθηκαν συστηματικά σε χώρες γειτονικές όπως η Ιταλία, ή η Μεγάλη Βρετανία, η Ομοσπονδιακή Γερμανία και κυρίως οι Ηνωμένες Πολιτείες. Μια τέτοια παραβολή συνήθως βγάζει στο φως την υπανάπτυξη της γαλλικής έρευνας γύρω από την

επικοινωνία και ταυτόχρονα τον εθνικισμό της. Ένα μικρό παράδειγμα: το πρώτο κείμενο που μιλούσε για την αναγκαιότητα μιας διαφορετικής χρήσης του ραδιοφώνου είχε συνταχτεί στη Γερμανία και χρονολογείται από 1939. Το είχε προτείνει ο Μπέρτολντ Μπρέχτ. Αν εξαιρέσουμε τις πολύ ενδιαφέρουσες αναλύσεις των Κοκτώ και Μπασελάρ της δεκαετίας του '50, βρίσκουμε μια παρόμοια προβληματική στη γαλλική έρευνα μόνο στα τέλη της δεκαετίας του '70, με την εμφάνιση των τοπικών ραδιοφωνικών σταθμών, αλλά πρόκειται πάντα για ένα περιθωριακό συμβάν. Που σημαίνει ότι ολόκληρα στρώματα της επικοινωνιακής μας πραγματικότητας – και συγκεκριμένα το οπτικο-ακουστικό σύστημα – αγνοήθηκαν σχεδόν ολοκληρωτικά από την έρευνα. Με αποτέλεσμα σήμερα, σε μια εποχή που το ζήτημα της επικοινωνίας και των νέων τεχνολογιών είναι παρών στην καθημερινή ζωή και την πολιτική συζήτηση και πάει να πάρει μια από τις πρώτες θέσεις στις βιομηχανικές ανάγκες, η θεωρία για την επικοινωνία ψάχνει ακόμα να βρει την ταυτότητά της. Το πεδίο της έρευνας είναι ανοργάνωτο και χωρίς καμιά ενότητα ιδεών. Οι λίγες περιπτώσεις που εξετάστηκαν δείχνουν το μέγεθος των κενών: όλα ή σχεδόν όλα πρέπει να διερευνηθούν. 1) Υπάρχουν ελάχιστες σοβαρές ιστορικές πηγές. Όταν θέλει να ψάξει κανείς τη γενεαλογία, να βρει το πώς και το γιατί του γαλλικού οπτικοακουστικού συστήματος, ανατρέχει πολύ συχνά σε αναλυτικά σχήματα που χαρακτηρίζονται από μια χρονικογραφική αντίληψη της ιστορίας. Αντίληψη, δε χρειάζεται να το πω, που η σοβαρή ιστορική έρευνα σε άλλα πεδία έχει εγκαταλείψει από καιρό. 2) Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει καμιά μελέτη που να αναλύει τον τρόπο με τον οποίο οι τηλεθεατές καταναλώνουν τα προγράμματα, πώς προσαρμόζονται σ' αυτά, πώς, σε κάποιες περιπτώσεις, τα αρνούνται, το τι κάνουν. Ακριβώς όπως δεν μπαίνουν πολλά ερωτηματικά σε σχέση με τις έννοιες της «συμμετοχής» από την πλευρά του κοινού και της «αλληλεπίδρασης», τη στιγμή που εμφανίζονται οι λεγόμενες αλληλεπιδρώσες τεχνολογίες. 3) Υπάρχουν πολύ λίγες σχέσεις ανάμεσα στις σημειολογικές έρευνες και το λανθάνον αίτημα για αγάλυση των κειμένων των δημοσιογράφων ώστε να ερευνηθεί καλύτερα ή να επανακαθοριστεί η πρακτική

τους. Κενά που έρχονται σε αντίθεση με τη ρευστότητα των ανταλλαγών ανάμεσα στις σημειολογικές έρευνες και τη διαφημιστική βιομηχανία. 4) Υπάρχουν λίγες μελέτες πάνω στην οικονομία και την διαχείριση των μαζικών μέσων ενημέρωσης. Επιπλέον, η έρευνα έχει γίνει πολύ δύσκολη λόγω της ασάφειας των στατιστικών γύρω από τους μηχανισμούς πληροφόρησης. 5) Δεν υπάρχει θα λέγαμε μια ανάλυση που να βάζει το γαλλικό σύστημα επικοινωνίας μέσα στο παιχνίδι των διεθνών σχέσεων ισχύος στην Ευρώπη και στον κόσμο: πεδίο έρευνας ιδιαίτερα σημαντικό από άποψη στρατηγική αυτή τη στιγμή που, χάρη στην υπάρχουσα σύγχυση, ορισμένες χώρες έχουν καταλάβει πρωτοποριακές θέσεις στη διαμόρφωση των μεγάλων δικτύων επικοινωνίας και πληροφόρησης του μέλλοντος. 6) Και τι να πούμε για τις έρευνες γύρω από τις τοπικές ομάδες και την επικοινωνία, το σχολείο και την οπτικοακουστική επικοινωνία, την επιχείρηση και το σύστημα επικοινωνίας της, το ρόλο της οικονομικο-κοινωνικής πληροφόρησης στις συγκρούσεις και τα κοινωνικά κινήματα, και ένα σωρό άλλα πράγματα. Και όλα αυτά ακόμη και αν σε ορισμένες περιπτώσεις κοκορευόμαστε και επιδεικνύουμε τη θέση που έχουν καταλάβει στη διεθνή σκηνή οι γαλλικές μελέτες για την επικοινωνία σ' αυτόν ή τον άλλο τομέα, όπως λογουχάρη η έρευνα για τον κινηματογράφο. Ένα πράγμα είναι όμως σίγουρο: όσο πιο μικρή είναι η γνώση της λειτουργίας όλου του κοινωνιακού συστήματος, τόσο μεγαλύτερος είναι ο κίνδυνος να ανθίσουν ουτοπικές και ανιστορικές συζητήσεις για τις τεχνολογίες της επικοινωνίας.

Όλες οι συζητήσεις, όλες οι μυθολογίες για την ηλεκτρονική δημοκρατία μας κάνουν να πιστεύουμε ότι οι τεχνικές ανατρέπουν μονομερώς τις κοινωνικές σχέσεις και καταργούν σχεδόν ως δια μαγείας τις ανισότητες προσέγγισης στα πολιτιστικά αγαθά. Συζητήσεις που μας εμποδίζουν ακόμα και να φοβόμαστε για την πολιτιστική και κοινωνική σπουδαιότητα της επικοινωνίας.

Οι παράγοντες που θα μας επέτρεπαν να εξηγήσουμε την ύπαρξη αυτών των κενών στην έρευνα γύρω από την επικοινωνία στη Γαλλία είναι πολυσύνθετοι και αποτελούν από μόνοι τους έναν άξονα έρευνας αρκετά ελκυστικό. Δε χρειάζεται

να θυμίσουμε τον πολύ αργό ρυθμό απορρόφησης των οπτικοακουστικών τεχνολογιών που χαρακτήρισε τη γαλλική κοινωνία σε σχέση με τις άλλες μεγάλες βιομηχανοποιημένες χώρες. Είναι απαραίτητο να πάμε πιο μπροστά. Λογου χάρη: γιατί αυτή η άρνηση της γαλλικής κοινωνίας να παντρέψει την κουλτούρα με την τεχνική, την πολιτιστική δημιουργία με τη συνεχή αναπαραγωγή;

Γιατί αυτή η μακριά σιωπή της τάξης των διανοουμένων γύρω από το ποιά είναι η σχέση τους με τα μαζικά μέσα ενημέρωσης;

Τέλος, με ποιο τρόπο, παρά αυτές τις ελλείψεις, έγινε η βιομηχανοποίηση της κουλτούρας τα τελευταία δεκαπέντε χρόνια; Πως νίκησε τις σιωπές, τους φόβους, τα ταμπού; Ξεγελώντας τα, εξυψώνοντάς τα, φτιάχνοντας μια ειδική σχέση για τη Γαλλία ανάμεσα σε κουλτούρα – μέσων μαζικής ενημέρωσης – δημιουργία;

Δύο βασικές λοιπόν λογικές φτιάχνουν τους άξονες και τις δομές που όρισαν την εθελοντική έρευνα γύρω από την επικοινωνία, την κουλτούρα, την τεχνολογία. 1) Να μην «προσαρμολογούν» αλλά να «ορίσουν» τη γρήγορη εξέλιξη των νέων τεχνολογιών ώστε να μην την υποστούν. Χωρίς την κατασκευή μιας «μνήμης» του συστήματος επικοινωνίας υπάρχει ο κίνδυνος να πέσει κανείς από το τηγάνι στη φωτιά. Ο κίνδυνος που υπάρχει είναι να περάσει κανείς από μια κοινωνία που παραμελούσε για πολύ καιρό την ανάλυση γύρω από την τεχνική διάταξη της επικοινωνίας σε μια κοινωνία όπου η τεχνολογική μαγεία θα άφηνε στη σκιά κάθε ερώτημα για το κοινωνικό μοντέλο που ενθαρρύνει αυτές τις τεχνικές. Η έρευνα και η θεωρητική συζήτηση είναι βασικές για να μπορέσουμε να δούμε τι θα κάνουμε τούτη τη μεταβατική περίοδο από μια τεχνική εποχή σε μια άλλη εποχή, χωρίς να χάσουμε την πολιτιστική κληρονομιά μας. 2) Να εντάξουν την έννοια «καθυστερήσεως» σ' ένα κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο ώστε να την αναλύσουν. Το να προσπαθήσεις να καλύψεις την καθυστέρηση με βιομηχανική παραγωγή και, πιο γενικά, με συστήματα επικοινωνίας σημαίνει ν' ανέβεις στο ύψος των μεγαλύτερων πολυεθνικών της βιομηχανίας της ψυχαγωγίας, πατώντας πάνω στο ίδιο έδαφος, αντιγράφοντας τις παραγωγικές μεθόδους.

δους τους, τα σχήματα που γενίκευσαν; Ή σημαίνει να παράγεις με *άλλο τρόπο*, ξεκινώντας από την πολιτιστική, αν και αντιφατική, κληρονομιά που μιλούσαμε προηγουμένως; Πρόκειται, λίγο πολύ, για την αναζήτηση μιας πολιτιστικής οπτικοακουστικής, δηλαδή τηλεματικής, ταυτότητας, ενός σταθερού ιδιαίτερου χαρακτήρα.

Το να επιλέξεις να παράγεις με *άλλο τρόπο*, σημαίνει και να δεχτείς να θέσεις ένα άλλο ερώτημα: μαζί με ποιούς κοινωνικούς, πολιτιστικούς και βιομηχανικούς συντρόφους θα παραχθεί αυτό το «αλλιώς»; Πως θα συνδυαστεί η βιομηχανία της επικοινωνίας και της κουλτούρας με όλες τις πηγές δημιουργικότητας και προσωπικής και συλλογικής ανανέωσης σε μια χώρα που είναι πλούσια σ' αυτές αλλά πολύ συχνά αρνείται να τις εκμεταλλευτεί; Από την απάντηση σ' αυτήν την ερώτηση εξαρτάται και η απάντηση σε μια άλλη ερώτηση: Ποιοί θα 'ναι οι συνοδοιπόροι αυτής της *άλλης* έρευνας; Γιατί σ' αυτό το πεδίο, όπως και στο πεδίο της δημιουργίας, παίζεται ολόκληρος ο πολιτισμός.





Γκραβούρες από φωτογραφίες με τρυκ του 19ου αιώνα [απ' το βιβλίο του Albert Hopkins – *MAGIC: Stage Illusions and Scientific Diversions, Including trick Photography* (1898)]

HAROLD SCHCHTER - DAVID EVERITT

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ:

Ο ΜΕΛΙΕΣ ΚΑΙ Η ΑΡΧΗ ΤΩΝ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΦΦΕ

Οι μάγοι πάντα έχουν ανοιχτά τα μάτια τους για καινούργιες εφευρέσεις και ανακαλύψεις που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στις παραστάσεις τους, γιατί παρ' όλο που είναι ωραίο κάποτε να προσποιούμαστε ότι ωρισμένοι άνθρωποι έχουν πράγματι υπερφυσικές δυνάμεις κάτω από την κυριαρχία τους, το απογοητευτικό γεγονός είναι ότι η μαγεία επί σκηνής, όπως σχεδόν οτιδήποτε άλλο στη ζωή μας, στηρίζεται στις μηχανές. Δείτε τώρα τον μεγάλο μάγο επικλητή να έχει μια γυναίκα αιωρούμενη στο κενό! Ρίξτε μια ματιά κρυφά όμως πίσω από τη σκηνή και, εκεί όπως τον απατεώνα που ανακαλύπτουν η Ντόροθυ και οι φίλοι της να κρύβεται πίσω από μια κουρτίνα στην αίθουσα του θρόνου του μεγάλου Μάγου Οζ, στέκεται ένα τελείως κοινό ανθρώπινο πλάσμα που χειρίζεται ένα βαρούλκο. Σαν αποτέλεσμα, οι εξελίξεις στην τεχνολογία μπορούν να είναι εξ' ίσου σημαντικές για ένα μάγο όσο είναι για ένα μηχανικό, με λίγη εξυπνάδα μια νέα και πολύπλοκη μηχανή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το φτιάξιμο ενός χτυπητά πρωτότυπου εφφέ.

Δεν είναι λοιπόν παράξενο που όταν ένας νεαρός θαυματοποιός που άκουγε στο όνομα Ζωρζ Μελιές είδε για πρώτη φορά μια καταπληκτική εφεύρεση ικανή να προβάλλει εικόνες που κινούνται, συνέλαβε αμέσως εκεί ένα συναρπαστικό καινούργιο τρόπο να φτιάχνει μαγείες.

Γεννημένος στο Παρίσι το 1861, ο Μελιές μεγαλώνοντας έγινε ένας προικισμένος ζωγράφος και γελοιογράφος, που νωρίς στη ζωή του, είχε ελπίδες να γίνει καλλιτέχνης. Ο πατέρας του όμως αντέδρασε τόσο πολύ σ' αυτό το σχέδιο που ο Μελιές αναγκάστηκε να το αφήσει και να πιάσει δουλειά στο εργο-

στάσιο παλουτσιών της οικογενείας. Παρ' όλο που το είδος της δουλειάς που αναγκάστηκε να κάνει απείχε λυπηρά πολύ από την δημιουργική ζωή που πρώτα ονειρευόταν, η εμπειρία δεν ήταν όλως δι' όλου άχρηστη για τον φαντασιώδη Μελιές. Αντίθετα, έφυγε από εκεί με μηχανικές δεξιότητες που στην κατοπινή καριέρα του θα αποδεικνύονταν ανεκτίμητες.

Κατά τη διάρκεια μιας ετήσιας παραμονής του στο Λονδίνο το 1884, ο Μελιές γοητεύτηκε από τις παραστάσεις ταχυδακτυλουργικής τέχνης που παρακολούθησε σε ένα θέατρο με όνομα «Η Αιγυπτιακή Αίθουσα» και αποφάσισε να ασχοληθεί με την μαγεία σαν χόμπυ. Επιστρέφοντας στο Παρίσι, άρχισε να παίρνει μαθήματα από τον ιδιοκτήτη ενός καταστήματος μαγικών. Το ενδιαφέρον του συνέχισε να μεγαλώνει. Δεν πέ-ρασε πολύς καιρός που άρχισε να δίνει ο ίδιος παραστάσεις, πρώτα για τους φίλους του, ύστερα για σχολεία και λέσχες, και τελικά σε διάφορα θέατρα σε όλο το Παρίσι. Όταν ο πα-τέρας του Μελιές παραιτήθηκε από τη δουλειά αφήνοντας το εργοστάσιο στα παιδιά του, ο Ζωρζ πούλησε αμέσως το μερί-διό του στα δύο αδέρφια του και χρησιμοποίησε τα χρήματα για να αγοράσει το θέατρο Ρομπέρ-Χουντέν, που ονομάστηκε από τον θρυλικό Γάλλο μάγο του οποίου οι παραστάσεις υπήρξαν το μεγάλο γεγονός στα μέσα του 19ου αιώνα στο Πα-ρίσι. Στην ηλικία των είκοσι επτά η καριέρα του Μελιές σαν επαγγελματία ταχυδακτυλουργού είχε πάρει πια την πορεία της.

Για να εκτιμήσουμε τη φύση της επιτυχίας του Μελιές σαν πρωτοπόρου στον κινηματογράφο, είναι σημαντικό να κατα-λάβουμε την παράδοση στην οποία στηριζόταν. Στα τέλη του 19ου αιώνα οι σκηνικές οπτικές απάτες ήταν εξαιρετικά πολύ-πλοκες. Το 1898 ο Άλμπερτ Α. Χόπκινς, εκδότης του «SCIENTIFIC AMERICAN» εξέδωσε ένα βιβλίο με τίτλο «*Μαγεία: Οπτικές Απάτες στη Σκηνή και Επιστημονική Ψυχα-γωγία, Συμπεριλαμβανομένων και Τρυκ Φωτογραφίας που πε-ριέγραφε τους μηχανισμούς μερικών από τα πιο εντυπωσιακά θεατρικά εφέ του καιρού του. Ανάμεσα σ' αυτά ήταν και πλοία σε όλο τους το μέγεθος που έπλεαν κατά μήκος της σκη-νής, «φορτωμένα με αρμονικά συνταιριασμένα πνεύματα και... νεράιδες και χαριτωμένα στοιχεία»*», που κολυμπούσαν

κάτω στον ωκεανό· συνταρακτικές κούρσες με πραγματικά άλογα που κάλπαζαν «πάνω στη σκηνή χωρίς να ξεφεύγουν από τα βλέμμα των θεατών» ενώ λειβάδια και λόφοι διαγράφονταν στο φόντο· η καταστροφή του ναού του Ντάγκον από τον Σαμψών· η «πυρκαγιά της Μόσχας» όπου το Κρεμλίνο καταβροχθιζόταν από μια θεόρατη φλόγα και μετατρέπονταν σε ένα σωρό «καμένα ερείπια»· και η σφαγή ενός γιγαντιαίου δράκου με πύρινη ανάσα από τον νεαρό ήρωα Ζίγκφριντ. Όλα αυτά τα θέματα είχαν κατορθωθεί δια μέσου εξαιρετικά πολύπλοκων μηχανισμών που λειτουργούσαν από κάτω, από πάνω ή από πίσω από τα σκηηνικά.

Οι παραστάσεις που έδινε ο Ζωρζ Μελιές στο θέατρο Ρομπέρ-Χουντέν συμπεριλάμβαναν εξ ίσου θεαματικές οπτικές απάτες. Ο ίδιος ο Χουντέν είχε παρουσιάσει περίπλοκες μαγικές παραστάσεις που επιδείκνυαν μηχανισμούς, φωτιστικά εφέ και μουσική. Όταν ο Μελιές έγινε ιδιοκτήτης του θεάτρου, ακολούθησε τα βήματα του δασκάλου του, παρουσιάζοντας όχι μια σειρά από ασύνδετα τρυκ, αλλά πολύ προσεκτικά φτιαγμένα σκετς με υπόθεση και θέματα υπερφυσικά. Αυτά τα μικρά παράξενα δράματα συνδύαζαν την συμβατική μαγεία με εξαιρετικά έξυπνη μηχανική, που το μεγαλύτερο είχε επινοήσει και σχεδιάσει ο ίδιος ο Μελιές.

Στο «*LE DECAPITE RECALCITRANT*» (Ο Ανυπόταχτος Αποκεφαλισμένος) για παράδειγμα, ένας μάγος που έχει κατανοηθεί από τους ατέλειωτους λόγους ενός ιδιαίτερα ανιαρού καθηγητή, κόβει το κεφάλι του τελευταίου και το χώνει μέσα σε ένα κουτί, όπου αυτό συνεχίζει την διάλεξη σαν να μη συνέβη τίποτε. Το ακέφαλο κορμί εν τω μεταξύ εκμεταλλεύεται την ευκαιρία για να το σκάσει και ορμάει έξω από τη σκηνή κυνηγημένο από τον μάγο και τον βοηθό του. Καθώς αυτοί έχουν φύγοι, ένας ζωντανός σκελετός (στην πραγματικότητα μια μαριονέττα σε φυσικό μέγεθος που βασιζόταν σε έναν ευφυή μηχανισμό τεσσάρων τροχών που κυλούσαν σε ράγες από πάνω), μπαίνει ύπουλα και αρπάζει το κουτί που περιέχει το κεφάλι του καθηγητή, δίνοντας το έναυσμα για μια σειρά από τρελλές περιπλοκές που πάντως στο τέλος ξεκαθαρίζονται όλες.

Αν το ένα σημαντικό γεγονός στην καριέρα του Μελιές συ-

νέβη την ημέρα που παριπλανήθηκε στην «Αιγυπτιακή Αίθουσα» του Λονδίνου και είδε έναν άνθρωπο να κάνει θαύματα επί σκηνής, το δεύτερο γεγονός συνέβη το βράδυ της 28ης Δεκεμβρίου του 1895, όταν, μαζί με άλλους τριάντα τέσσερις ανθρώπους κάθισε στο υπόγειο ενός Παρισινού καφενείου και παρακολούθησε την πρώτη παράσταση κινηματογραφικής ταινίας στον κόσμο – μια επίδειξη του «CINEMATOGRAPHE» των αδελφών Λυμιέρ, ένα επαναστατικό μηχάνημα ικανό να φωτογραφίζει, να εκτυπώνει, και να προβάλλει κινούμενες εικόνες. Το πρόγραμμα που παρακολούθησαν οι πρώτοι κινηματογραφόφιλοι του κόσμου συντίθονταν από κάτι παραπάνω από μια συλλογή ερασιτεχνικών ταινιών του σπιτιού: εργάτες που φεύγουν από ένα εργοστάσιο, ένα μωρό που τρώει το φαγητό του, ένα τρένο που φτάνει σε ένα σταθμό. Παρ' όλα αυτά το κοινό δεν θα μπορούσε να είχε αντιδράσει πιο συναισθηματικά, ακόμη κι αν έβλεπε τον *Εξορκιστή*. Καθώς η ατμομηχανή ερχόταν κατά πάνω τους ορμητική, γυναίκες στρίγγλιζαν, άντρες βουτούσαν κάτω από τα καθίσματα, και μερικά άτομα μέχρι που λιποθυμούσαν. Όμως όλα αυτά ήταν μια οπτική απάτη και ο Μελιές, που είχε ξοδέψει χρόνια εξοπλίζοντας το θέατρο Ρομπέρ-Χουντέν με τις πιο ιδιοφυείς μηχανές που μπορούσε να επινοήσει, βλέποντας την πρώτη εικόνα να ζωντανεύει συνειδητοποίησε πως εδώ βρισκόταν μια εφεύρεση με περισσότερες δυνατότητες παραγωγής μαγικών από όλα τα άλλα μηχανικά θαύματα μαζί.

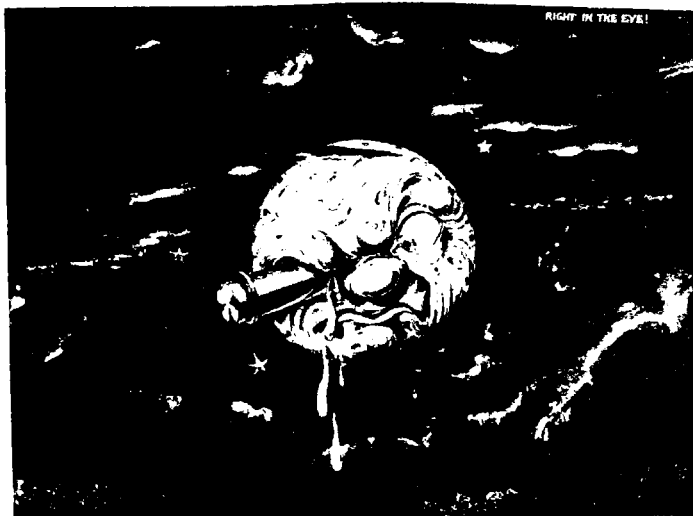
Μόλις τελείωσε η παράσταση, έτρεξε στον Αντουάν Λυμιέρ, πατέρα των δυο αδελφών εφευρετών, και προσφέρθηκε να αγοράσει τη μηχανή όσο-όσο. Ο γέρος τον συμβούλεψε να κρατήσει τα λεφτά του λέγοντάς του, με ένα σχόλιο που θα πρέπει να χαρακτηριστεί σαν μια από τις πιο κοντόφθαλμες προβλέψεις του κόσμου, πως η κινούμενη εικόνα «μπορεί να περάσει σαν κάποιο επιστημονικό αξιοπεριεργό, αλλά πέρα απ' αυτό δεν έχει κανένα εμπορικό μέλλον».

Απτόητος ο Μελιές ταξίδεψε στο Λονδίνο όπου προμηθεύτηκε ένα προβολέα κινούμενης εικόνας από έναν άλλο εφευρέτη και πρωτοπόρο του κινηματογράφου τον Robert W. Paul.

Με την βοήθεια των μηχανικών του από το Ρομπέρ-Χουντέν ο Μελιές κατάφερε να μετατρέψει την συσκευή του Πωλ σε



L'Hydrothérapie Fantastique του Georges Méliés



Ταξίδι στο Φεγγάρι (1902) η διασημότερη και αντιπροσωπευτικότερη εικόνα του G. Méliés (σχέδιο του ίδιου)

μια κάμερα και άρχισε την καριέρα του σαν κινηματογραφιστής. Τα πρώτα φιλμ ήταν παρόμοια με των Λυμέρ. Καταγραφές απ' ευθείας από καθημερινά θέματα όπως μια ομάδα αντρών που παίζει χαρτιά, ένα πλοίο που αφήνει το λιμάνι και ένας κηπουρός που καίει χαρτιά, . Μετά αποφάσισε να κινηματογραφήσει μια από τις αγαπημένες του παρουσιάσεις στο θέατρο Ρομπέρ-Χουντέν, ένα τρυκ που το ονόμαζε η «εξαφανιζόμενη κυρία» όπου μεταμόρφωνε μια καθιστή γυναίκα σε ένα σκελετό.

Ο Μελιές πάντως ανακάλυψε σύντομα κάτι που πολλοί επόμενοι μάγοι βρήκαν: ότι οφθαλμαπάτες που φαίνονται πραγματικά εκθαμβωτικές όταν παρουσιάζονταν ζωντανές συχνά δεν επιδιώνουν στην μεταφορά τους στην οθόνη. Η πρεμιέρα της πρώτης μαγικής ταινίας *Escamotage d' une Dame Chez Robert Houdin* («Ταχυδακτυλουργία μιας Κυρίας στον Ρομπέρ-Χουντέν») (1896) ήταν μια αποτυχία. «Το όλο πράγμα φάνηκε παιδαριώδες στην οθόνη» έγραψε αργότερα ο Μελιές. «Οι θεατές μπορούσαν μόνον να δουν πολύ καπνό και φλόγες. Δεν έπιασαν την ιδέα». Παρ' όλο που ο Μελιές αμέσως αναγνώρισε το μαγικό δυναμικό της κινούμενης εικόνας θα πρέπει να μην ήξερε ακόμη πώς να εκμεταλλευτεί πλήρως την μοναδική ικανότητά της για δημιουργία ψευδαισθήσεων. Είχε ακόμη να μάθει ότι για να δημιουργηθούν επιτυχημένα οπτικά εφέ το μυστικό δεν είναι να παρουσιαστεί μαγεία μπροστά στην κάμερα αλλά να φτιαχτεί μαγεία με την κάμερα.

Η ιστορία για το πώς έφτασε σε αυτή την ανακάλυψη, έχει ειπωθεί πολλές φορές· είναι ένα από τα χαριτωμένα αυτά ανέκδοτα, πιθανόν όχι αληθινά, τα οποία αποδίδουν σημαντικές ανακαλύψεις στα τυχερά συμβάντα.

Όπως ο ίδιος ο Μελιές είπε βρισκόταν στην Place De L' Opera μια μέρα το 1896 κινηματογραφώντας την σκηνή ενός πολυάσχολου δρόμου με την καινούργια του κάμερα. Ξαφνικά η κάμερα μπλόκαρε. Μέχρι να την κάνει να ξαναδουλέψει πέρασε περίπου ένα λεπτό, και αργότερα, όταν εμφάνισε το κομμάτι του φιλμ εξεπλάγη από αυτό που είδε: Ένα λεωφορείο μεταμορφωνόταν σε νεκροφόρα και ένας άνδρας γινόταν γυναίκα καθώς περνούσε τον δρόμο. Σύμφωνα με αυτή την ιστορία ο Μελιές είχε πέσει τυχαία πάνω στην αρχή της φωτογρά-

φισης καρρέ-καρρέ, που απλούστατα είναι να αρχίσει να κινηματογραφείται μια σκηνή, να σταματήσει η κάμερα, να γίνει μια αλλαγή στη σκηνή και τότε να αρχίσει το γύρισμα του φιλμ ξανά. Για παράδειγμα σ' αυτή την περίπτωση, όταν η κάμερα του Μελιές αργότερα άρχισε ξανά να γυρίζει, το λεωφορείο είχε φύγει και στη θέση του ήταν παρκαρισμένη μια νεκροφόρα.

Πάντως αυτό που έδειξε ο προβολέας ήταν ότι σαν από θαύμα ένα όχημα μετατράπηκε σ' ένα άλλο. Μια απλή ματιά σ' αυτή την εκπληκτική μεταμόρφωση ήταν ό,τι χρειαζόταν για να οδηγήσει τον Μελιές προς την ανακάλυψη των ειδικών εφφέ, όπως λέει ο μύθος.

Αυτή είναι μια ευχάριστη ιστορία παρ' όλο που έχει την υπεραπλουστευμένη ποιότητα ενός εικονογραφημένου περιοδικού. Η αλήθεια είναι αναμφίβολα κάπως πιο πολύπλοκη. Αφ' ενός παρόλο που είναι απόλυτα πιθανόν ότι κάποιο κινηματογραφικό ατύχημα σαν αυτό έπαιξε ένα ρόλο στην ανακάλυψη της φωτογραφίας καρρέ-καρρέ από τον Μελιές, δεν είναι ακριβώς αληθινό ότι ανακάλυψε την τεχνική, εφ' όσον η εταιρία του Έντισον την είχε χρησιμοποιήσει μόλις το 1893 στο φιλμ τους *Η Εκτέλεση Της Μαρίας, Βασίλισσας Των Σκωτσέζων*. Επιπλέον πολλές από τις τεχνικές ειδικών εφφέ στις οποίες ήταν πρωτοπόρος ο Μελιές ήταν διασκευές των τρυκ της κάμερας που οι φωτογράφοι χρησιμοποιούσαν για χρόνια, όπως οι πολλαπλές εκτυπώσεις (μάσκες), και τα μαύρα φόντα. Φαίνεται απίθανο να μη γνώριζε ο Μελιές κάτι γι' αυτές τις μεθόδους. Βεβαίως αυτή η γνώση ήταν άμεσα διαθέσιμη γι' αυτόν: Το εγχειρίδιο περί μαγείας του Χόπκινς περιέχει ένα μεγάλο εικονογραφημένο τμήμα που εξηγεί με λεπτομέρειες τις αρχές των φωτογραφικών τρυκ, και μια που ο Μελιές μιλούσε και διάβαζε τέλεια Αγγλικά είναι πολύ πιθανό να είχε υπ' όψη του αυτό το βιβλίο. Όπως και να είναι αυτό που ξέρουμε σίγουρα είναι ότι ο Μελιές το 1897 είχε έτοιμο ένα στούντιο κινηματογράφου στο κτήμα του στο Montreuil-sous-Bois, και είχε αρχίσει να φτιάχνει ταινίες με ζήλο. Το στούντιο θύμιζε μια διασταύρωση μεταξύ θερμοκηπίου και μαγικού θεάτρου: Για να έχει την δυνατότητα χρήσης φυσικού φωτός στην κινηματογράφιση οι τοίχοι και η σκεπή ήταν κατα-

σκευασμένα από γυαλί, ενώ το εσωτερικό ήταν εφοδιασμένο με όλους τους μηχανισμούς και εγκαταστάσεις που είχε βρει στο Ρομπέρ-Χουντέν. Εκεί υπήρχαν μυστικές πόρτες, βαρούλκα, γερανοί και τροχαλίες, πλαίσια ολισθηρού δαπέδου, ειδικές κούκλες, επιπλέον ένα καλά εξοπλισμένο ξυλουργείο και, φυσικά, όλος ο απαραίτητος κινηματογραφικός εξοπλισμός. Αρχικά οι ταινίες με τρυκ του Μελιές βασίζονταν σχεδόν ολοκληρωτικά σε νούμερα που είχε ανεβάσει στη σκηνή: Οι καλύτερες οπτικές απάτες από το Ρομπέρ-Χουντέν είχαν αναπαραχθεί σε φίλμ. Πάντως τώρα χάρις στο θαύμα της κινηματογραφικής φωτογραφίας αυτές οι οπτικές απάτες μπορούσαν να παρουσιάζονται πιο εκπληκτικές από κάθε άλλη φορά. Για παράδειγμα αντί να εξαφανίζεται μια κυρία κάνοντας να εκραγεί μια καπνογόνα βόμβα επί σκηνής και στέλνοντας την να κατέβει από μια κρυφή πόρτα καθώς το πελώριο σύννεφο έκρυβε την έξοδό της, ο Μελιές μπορούσε τώρα να χρησιμοποιήσει την πολύ πιο αποτελεσματική συσκευή της λειτουργίας καρρέ-καρρέ. «Ο επικαλεστής μάγος» (1899) είναι ένα καλό παράδειγμα των αρχικών του ταινιών τρυκ. Ένας μάγος (που τον έπαιζε ο ίδιος ο Μελιές), τοποθετεί ένα κομμάτι ύφασμα πάνω σε μια βοηθό που κάθεται αριστερά του και αμέσως το τραβάει μακριά. Αυτή έχει χαθεί. Γυρίζει προς το μέρος ενός τραπεζιού εκεί δίπλα με ένα βαρέλι πάνω του, σηκώνει το βαρέλι και αποκαλύπτει την βοηθό του από κάτω. Την σηκώνει από το τραπέζι και αυτή διαλύεται μέσα σ' ένα σύννεφο από κομφετί. Σκαρφαλώνει πάνω στο τραπέζι, πηδάει, και μεταμορφώνεται στη γυναίκα καθώς είναι στον αέρα. Αυτή σκαρφαλώνει πάνω στο τραπέζι, πηδάει, και μεταμορφώνεται ξανά στον μάγο. Αυτός εξαφανίζεται σε μια τούφα καπνό και η ταινία τελειώνει. Όλες αυτές οι εξαφανίσεις και μεταμορφώσεις επιτεύχθηκαν με την απλούστατη μέθοδο φωτογράφισης καρρέ-καρρέ. Για παράδειγμα για να κάνει ο Μελιές την βοηθό του να εξαφανιστεί από την καρτέκλα και να υλοποιηθεί κάτω από το βαρέλι δεν είχε παρά να σταματήσει την κάμερα αφού την είχε καλύψει με ύφασμα. Τότε η γυναίκα σηκωνόταν από την καρτέκλα και έμπαινε κάτω από το βαρέλι, οπότε ο Μελιές έδινε το σήμα για ν' αρχίσει ξανά το γύρισμα.

Ακόμα και σήμερα αυτή η οργιώδης επίδειξη μαγείας καρ-



G. Méliés – Δυο φωτογράμματα απ' τον Άνθρωπο με το λαστιχένιο κεφάλι

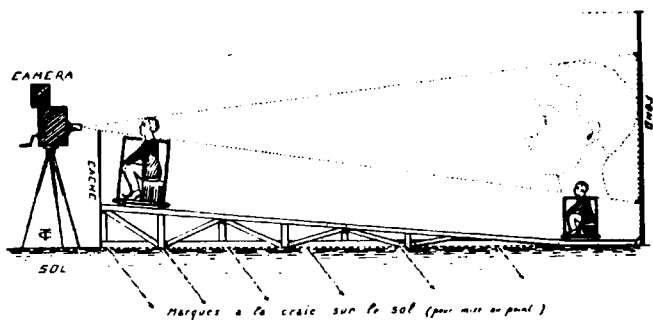
ρέ-καρρέ είναι μια απόλαυση να την βλέπεις.

Μιλώντας με ακριβεία, ο Μελιές δεν ήταν ένας πρωτοπόρος του κινηματογράφου με την ίδια έννοια, όπως, ας πούμε, ο μεγάλος αμερικάνος σκηνοθέτης Ντ. Γ. Γκρίφιθ. Δεν υπήρχε καμμία συνειδητή προσπάθεια από το μέρος του Μελιές να εξερευνήσει τις εκφραστικές δυνατότητες του νέου μέσου. Το πρωταρχικό του ενδιαφέρον ήταν η κινηματογραφημένη ταχυδακτυλουργία και όχι το φιλμ σαν μια μορφή τέχνης. Κατά τη διάρκεια της καριέρας του παρέμεινε ένας επαγγελματίας ταχυδακτυλουργός, ένας σύγχρονος Μέρλιν, ο «Μάγος της Οθόνης» ο οποίος είδε την κινηματογραφική κάμερα σαν την πιο συναρπαστική συσκευή μαγείας που επινοήθηκε ποτέ από άνθρωπο, όπως και ένα μέσο για να φτάσει ένα πολύ πιο πλατύ κοινό απ' αυτό που θα μπορούσε από την σκηνή του Ρομπέρ-Χουντέν. Αλλά βασικά οι ταινίες του ήταν θεατρικές παραστάσεις καταγραμμένες σε φιλμ. Πάντως το μεγάλο του επίτευγμα, όποιες και να ήταν οι προθέσεις του, ήταν ότι κατάφερε να αναπτύξει ή να διασκευάσει με επιτυχία από άλλες μορφές τέχνης (πρωταρχικά το θέατρο και την φωτογραφία) τεχνικές που αποτελούν την βάση σχεδόν οποιουδήποτε είδους κινηματογραφικού εφέ, συμπεριλαμβανομένων και των σημερινών καλομελετημένων θαυμάτων. Η ιστορία των ειδικών εφέ αποτελείται κατά ένα μεγάλο μέρος από το συνεχές ραφινάρισμα μεθόδων, καθώς η τεχνολογία της κινούμενης εικόνας έχει αλματωδώς αυξηθεί, που εισήγαγε στο τέλος του αιώνα ο Ζωρζ Μελιές.

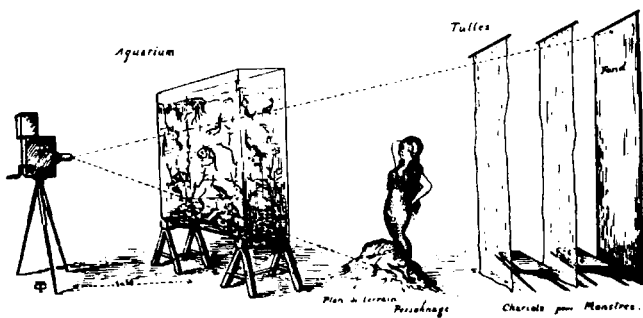
Στις ταινίες του Μελιές, για παράδειγμα, βρίσκουμε για πρώτη φορά στην ιστορία του κινηματογράφου την εκτεταμένη εφαρμογή δυο ξεχωριστών κατηγοριών από εφέ: Τα μηχανικά και τα οπτικά. Αυτή η διάκριση εξακολουθεί να υπάρχει και σήμερα στην ουσία, αν ακριβολογήσουμε, ο όρος «ειδικά εφέ», όταν εμφανίζεται στους τίτλους στο τέλος μιας ταινίας, αναφέρεται μόνο στο μηχανικό είδος: οι οπτικές απάτες που παράγονται κατά την διάρκεια του καθ' εαυτού γυρίσματος, μιας σκηνής δια μέσου κάποιου μηχανισμού, εξειδικευμένου υλικού, η υποστυλώματος. Αυτό το είδος των εφέ, παρόμοιο απ' ευθείας από το θέατρο περιλαμβάνει πράγματα όπως ομίχλη, βροχή, άνεμο, εκρήξεις, μυστικές αποδράσεις, μυστι-

κές πόρτες, καλώδια (με σκοπό να κάνουν ανθρώπους ή αντικείμενα να πετάξουν), και διάφορες μηχανικές δημιουργίες (ρομπότ, δράκους, γιγαντιαία έντομα, κλπ.). Μια και τόσο πολλά από τα εφέ της οθόνης του Μελιές ξεκινούσαν απ' ευθείας από τη σκηνή του Ρομπέρ-Χουντέν, τα φιλμ του είναι γεμάτα από τέτοιες οπτικές απάτες. Ένα από τα πιο φαντασμογορικά μηχανικά εφέ του παρουσιάζεται στην ταινία *Τα Χαρούμενα Παιχνίδια του Σατανά* (1906). Σε ένα σημείο της ταινίας, σε μια προσπάθεια να απομακρυνθούν όσο μπορούν περισσότερο από ένα στοιχειωμένο σπίτι, ο ήρωας και ο υπηρέτης του πηδούν σ' ένα αμάξι που το τραβούν άλογα και ξεκινούν να φύγουν. Πριν όμως μπορέσουν να καταφέρουν τίποτε, εμφανίζεται ο Διάβολος και μεταμορφώνει το άλογο σε ένα κυριολεκτικό εφιάλτη: ένα στοιχειωμένο, σκελετωμένο πλάσμα που πετάει στον αέρα και παίρνει τους τρομοκρατημένους ταξιδιώτες σε μια τρελλή κούρσα γύρω από τον κόσμο. Αυτό το υπερφυσικό άτι, που ακόμη και σήμερα παραμένει σαν ένα από τα πιο φαντασιωδώς μακάβρια δημιουργήματα, ήταν ουσιαστικά μια μαριονέττα σε φυσικό μέγεθος προσαρμοσμένη πάνω σε μια γέφυρα. Άλλο ένα από τα μηχανικά θαύματα του Μελιές είναι ο Παγωμένος Γίγαντας από το φιλμ *Η Κατάκτηση του Πόλου* (1912), ένα ανθρωποφάγο πλάσμα που υψώνεται μέσα από τον πάγο και αρχίζει να καταβροχθίζει μια ομάδα εξερευνητών. Σαν το στοιχειωμένο άλογο, αυτό το τέρας ήταν στην πραγματικότητα μια μαριονέττα, μια πελώρια κούκλα από πλαστελίνη, χαρτόνι και ξύλα που τη χειρίζονταν μ' ένα πολύπλοκο σύστημα από ανυψωτήρες και καλώδια.

Η βασική συνεισφορά του Μελιές στην τεχνολογία των ειδικών εφέ πάντως ήταν στο τομέα των οπτικών (σε αντιπαράθεση με τις φυσικές) απατών: με άλλα λόγια, τρυκ που δεν εκτελούνται με μηχανικά κόλπα, αλλά με καθ' εαυτού φωτογράφιση. Παρ' όλο που οι περισσότεροι κινηματογραφόφιλοι χρησιμοποιούν τον όρο «ειδικά εφέ» πολύ χαλαρά για να αναφερθούν σε όλη την γκάμα των κινηματογραφικών θαυμάτων, αυτό το δεύτερο είδος δουλειάς στα εφέ τεχνικά γνωστό στην κινηματογραφική βιομηχανία σαν ειδικά οπτικά (ή φωτογραφικά) εφέ. Οι καταβολές του βρίσκονται στην φωτο-



Σχέδιο που δίνει το μυστικό της κατασκευής του Ανθρώπου με το Λαστιχένιο Κεφάλι



Ο τρόπος που εισήγαγε ο Meliès για να κάνει σκηνές-τρυκ υποβρύχιων λήψεων

γραφία του δέκατου ένατου αιώνα. Οι φωτογραφίες με τρυκ μιας γυναίκας που κρατάει στα χέρια της ένα ομοίωμα σε μέγεθος κούκλας του εαυτού της, ενός καλεσμένου σε δείπνο που του σερβίρουν μέσα στην πιατέλλα το κεφάλι του, ενός ματς πυγμαχίας μεταξύ δυο αγωνιστών που αν τους παρατηρήσει κανείς από κοντά ανακαλύπτει ότι πρόκειται για το ίδιο πρόσωπο – αποτελούν δημοφιλή γεγονότα της τελευταίας λέξης στις καινοτομίες στα τέλη του 1800. Αυτές οι «ποικιλίες φωτογραφιών» κατορθώθηκαν με την σχετικά απλή τεχνική της πολλαπλής εκτύπωσης και της διαχωρισμένης οθόνης (ή ο,τι ήταν γνωστό εκείνο τον καιρό σαν φωτογραφία «ντούμπλεξ»). Ο HOPKINS για παράδειγμα εκτυπώνει μια φωτογραφία τρυκ ενός καλλιτέχνη με το μπλουζάκι του, να κάθεται σε ένα τρίποδο σκαμνί στο στούντιο του και να εργάζεται πάνω στο πορτραίτο ενός κυρίου με ψηλό καπέλο που κάθεται στα δεξιά του. Το τρυκ σχετικά με αυτήν την φωτογραφία είναι ότι και ο ζωγράφος και το μοντέλο είναι το ίδιο πρόσωπο. Για να πετύχουμε αυτό το εκπληκτικό εφέ, μια αδιαφανής κάρτα τεχνικά γνωστή σαν *Matte* (η γαλλική λέξη για την «μάσκα»), τοποθετείται μπροστά στον φακό της σκηνής, που περιέχει τον ζωγράφο και το τρίποδο σκαμνί (ή, αντί για φιλμ εκείνη την εποχή θα λέγαμε πλάκα). Το δεξιό μέρος της πλάκας δεν εκτίθονταν. Σ' αυτό το σημείο ο καλλιτέχνης σηκώνεται, βάζει ένα καπελάκι κι ένα παλτό και ποζάρει ο ίδιος σαν το μοντέλο του ζωγράφου, σε μια καρέκλα δίπλα στο τρίποδο. Η αδιαφανής κάρτα τώρα αλλάζει θέση και αποκρύπτει το αριστερό μέρος της σκηνής. Το δεξί μέρος έχει φωτογραφηθεί, και το αποτέλεσμα είναι μια εντυπωσιακή σύνθετη εικόνα ενός ζωγράφου που χρησιμοποιεί ένα κλώνο του εαυτού του σαν μοντέλο.

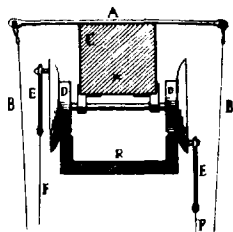
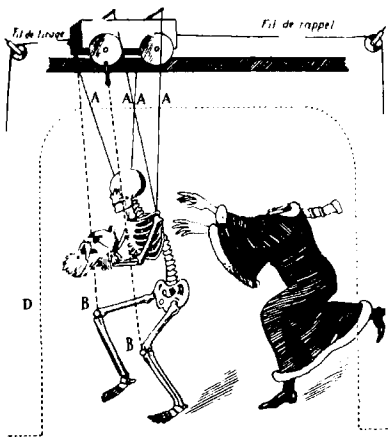
Η μεγάλη καινοτομία του Μελιές ήταν να εφαρμόσει αυτήν και άλλες μεθόδους παρμένες από την φωτογραφία, για την δημιουργία ταινιών με τεράστια φαντασία. Σε μερικά από τα αρχικά του τρυκ ταινιών για παράδειγμα, χρησιμοποίησε την βασική τεχνική της μάσκας που περιγράφεται παραπάνω, (η οποία όπως θα δούμε επρόκειτο σύντομα να εξελιχθεί στο μοναδικά ευελικτότερο εργαλείο στο κουτί του ανθρώπου των εφεψών) που του επέτρεπε να παίζει δυο ρόλους στην ίδια σκηνή. Κινηματογραφούσε απλώς τον εαυτό του στην μια πλευρά

του καρρέ ενώ η άλλη αποκρύβονταν (ή μασκάρωνταν) με ένα κομμάτι μαύρο χαρτόνι τοποθετημένο μπροστά στο φακό. Αφού ξανατύλιγε τό φίλμ και απέκλειε το τμήμα της σκηνης που είχε ήδη τραβηχτεί, φωτογραφιζόταν ξανά στο κομμάτι που είχε μείνει ανέκθετο.

Η πολλαπλή εκτύπωση ήταν ακόμη ένα κόλπο που ο Μελιές δανείστηκε από τήν φωτογραφία και πρόσθεσε στο ρεπερτόριό του των κινηματογραφικών τρυκ. Μια από τις πιο φημισμένες ταινίες του, *Ο Άνθρωπος με το Λαστιχένιο Κεφάλι* (1897), λέει την ιστορία ενός αλλόκοτου χημικού (παιγμένου από τον Μελιές, όπως και οι περισσότεροι από αυτούς τους ρόλους), που παίρνει ένα ζωντανό χαμογελαστό αντίγραφο του δικού του κεφαλιού, το τοποθετεί πάνω σ' ένα τραπέζι στη μέση του εργαστηρίου του, και χρησιμοποιώντας ένα φυσερό προσαρμοσμένο σ' ένα σωλήνα, αρχίζει να το φουσκώνει μέχρι να γίνει πελώριο. Όταν το κολοσσιαίο κεφάλι πλησιάζει επικίνδυνα στο να εκραγεί, το ξαναμικραίνει πάλι στο φυσιολογικό του μέγεθος ανοίγοντας μια βαλβίδα στον συνδετικό σωλήνα και αφήνοντας τον αέρα να βγει. Ο φλύαρος βοηθός του που ανυπομονεί να δοκιμάσει αυτή την συναραπαστική καινούργια ανακάλυψη, παρασύρεται και χρησιμοποιεί τόσο υπερβολικά το φυσερό ώστε το κεφάλι σκάει σαν ένα παραφουσκωμένο μπαλόνι. Δυο έξυπνα εφφέ συνδιάστηκαν για να δημιουργήσουν αυτό το διασκεδαστικό φίλμ μικρού μήκους. Πρώτα απ' όλα το φανταχτερό σκηνικό του εργαστηρίου (που, όπως και όλα τα ιδιότροπα σκηνικά του Μελιές, ήταν σχεδιασμένο και χρωματισμένο από τον ίδιο) είχε ένα τελείως σκοτεινιασμένο πέρασμα που θρισκόταν ακριβώς πίσω από το τραπέζι. Όταν οι εκ του φυσικού κωμικές σκηνές του χημικού και του βοηθού του τραβήχτηκαν, το απίστευτο μεγενθυμένο κεφάλι προστέθηκε σε αυτό το σημείο με απλή διπλοτυπία – που έγινε ξανατυλίγοντας το φίλμ και φωτογραφίζοντας το κεφάλι στο μαύρο ανέκθετο διάστημα που περιέβαλλε το τραπέζι. Ο τρόπος που ο κινηματογραφιστής κατάφερε να κάνει το κεφάλι να μεγαλώνει και να μικραίνει ήταν ο εξής: Ο Μελιές καθόταν μέσα σε μια κατασκευή σε σχήμα κουτιού, που θύμιζε σάουνα παληάς μόδας, και άφηνε εκτεθειμένο μόνο το κεφάλι του. Το κουτί είχε τροχούς στο κάτω μέρος του και

ήταν προσαρμοσμένο σε μια επίκλινη πλατφόρμα με ράγιες με μια κινηματογραφική κάμερα στο πάνω άκρο. το κουτί και το κινητό φόντο είχαν καλυφθεί με μαύρο ύφασμα. Όταν το κουτί μετακινιόταν πάνω στην πλατφόρμα ανεβαίνοντας προς την κάμερα, το κεφάλι εμφανιζόταν στο φακό της κάμερας να μεγαλώνει όλο και περισσότερο – όταν το κουτί κυλούσε πίσω προς τα κάτω, το κεφάλι φαινόταν να μικραίνει.

Η πολλαπλή εκτύπωση έπαιξε ένα σημαντικό ρόλο σε αρκετές από τις μαγικές ταινίες του Μελιές. Στο *Ο άνθρωπος ορχήστρα* (1900) για παράδειγμα, εμφανίζεται στην οθόνη σαν κάθε μέλος ενός επταμελούς συγκροτήματος. Επτά ξεχωριστές λήψεις (μια του ίδιου που παίζει ένα κλαρινέτο, μια του ίδιου να παίζει ένα βιολί, και ούτω καθ' εξής, συνδυάστηκαν για να δημιουργήσουν αυτή την έξυπνη ψευδαίσθηση). Είκοσι ένα χρόνια αργότερα, ένας άλλος μαίτρ των χιουμοριστικών εφφέ, ο Μπάστερ Κήτον θα χρησιμοποιήσει την ίδια οπτική κωμική ιδέα στην ταινία του *The Playhouse*. Στο *Μανιακός της Μελωδίας* (1903), την πιο φημισμένη μουσική φαντασία του Μελιές, έξι διαφορετικές εικόνες του ίδιου του κεφαλιού του έχουν περαστεί σε πέντε παράλληλα τηλεγραφικά καλώδια για την δημιουργία ενός ολοζώντανου κομματιού μουσικής γραμμένης στο χαρτί με χορωδία από νότες που τραγουδούσαν. Παρ' όλο που μερικές από τις πολλαπλές λήψεις του Μελιές έχουν σε ένα βαθμό παραμορφωθεί από το αποκαλούμενο «εφφέ φαντάσματος» (στον *Μανιακό της Μελωδίας*, για παράδειγμα τα καλώδια του φόντου είναι ορατά δια μέσου των διπολοτυπωμένων εικόνων του κεφαλιού), τα οπτικά αστεία του είναι τόσο παιχνιδιάρικα και ευρηματικά που είναι πιο ευχάριστα να τα βλέπει κανείς από πολλά μεταγενέστερα και πιο εξελιγμένα τεχνικά κινηματογραφικά τρυκ. Το εφφέ του αποκεφαλισμού που ο Μελιές χρησιμοποιεί στον *Μανιακό της Μελωδίας* (όπου μετατρέπει το κεφάλι του σε μουσικές νότες υψώνοντας το από τους ώμους του και ρίχνοντάς το πάνω στις τηλεγραφικές γραμμές, ένα τρυκ που επαναλαμβάνει έξι φορές, επειδή το κεφάλι του – εκτός του ότι μπορεί και αποχωρίζεται – έχει και την εκπληκτική δύναμη του να αναπαράγει τον εαυτό του), εμφανίζεται σε αρκετά φιλμ του. Οι ψεύτικες καρτομήσεις ήταν μια αγαπημένη οπτική απάτη των φωτογράφων και



LA TÊTE COUPLÉ

A. Barre de fer.

B. Rails.

BB. Fils d'acier fixés à cette barre et suspendant le squelette par les épaules.

C. Chariot roulant chargé de sable.

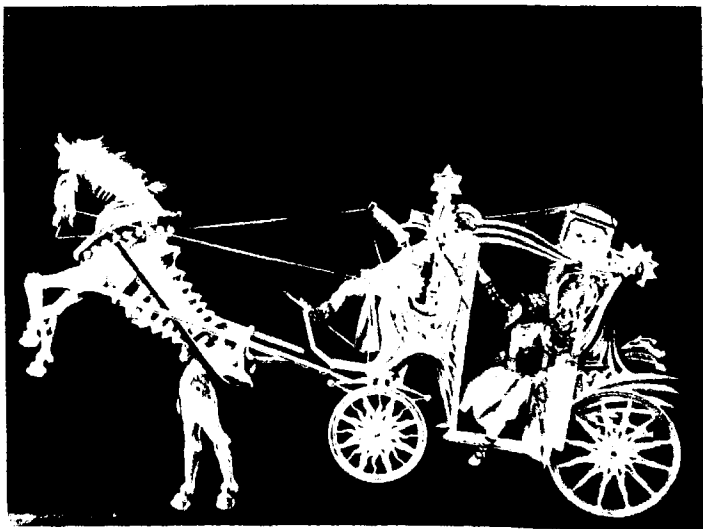
DD. Roues à jousés en bois de 30 centi mètres de diamètre.

EE. Bielles montées sur les jousés des deux roues D, en sens inverse.

FF. Fils d'acier qui, par le mouvement des bielles, produit le mouvement des jambes.

Ces deux fils sont attachés un peu au-dessus de la rotule.

Ο μηχανικός σκελετός σκηνικής ψευδαίσθησης απ' το *La Decapité Recaleitrant*



G. Méliès - Χαρούσιμα παιχνίδια του Σατανά (1906)

των επαγγελματιών μάγων στην εποχή του Μελιές. Το διβλίο περί μαγείας του Hopkins περιέχει περισσότερα φωτογραφικά τρυκ αποκομμένων κεφαλιών από τη *Σφαγή του Αλυσσοπρίονου του Τέξας*, ένας αριθμός από τις οπτικές απάτες που ανέβασε ο Μελιές στο θέατρο Ρομπέρ-Χουντίν παρουσιάζαν θαυματοουργούς αποκεφαλισμούς.

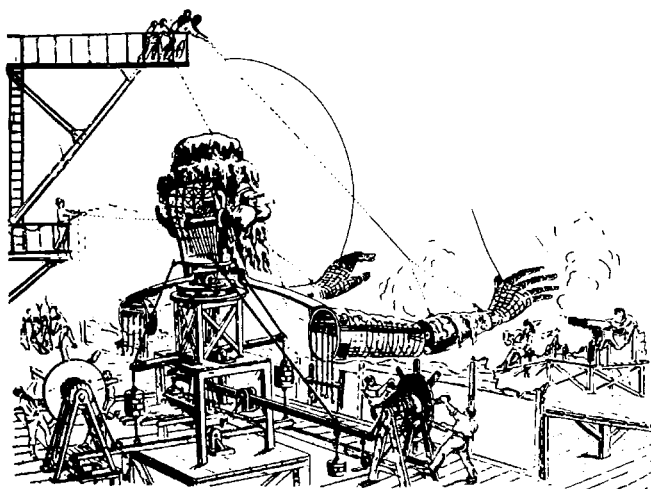
Η ωμή αναπαράσταση της εκτέλεσης της Μαρίας Στιούαρτ από την εταιρία του Έντισον, περιείχε τον πρώτο κινηματογραφικό αποκεφαλισμό στο κόσμο, που κατορθώθηκε με μια πρωτόγονη τεχνική στοπ-καρρέ που επέτρεπε την αντικατάσταση της ηθοποιού από μια κούκλα. Ο Μελιές ξεπέρασε τους ανθρώπους του Έντισον παρουσιάζοντας τρυκ με αποκεφαλισμούς με το ακέφαλο σώμα να παραμένει ζωντανό και να κλωτσάει στον αέρα. Αυτό το κατόρθωσε συνδυάζοντας το στοπ-καρρέ μ' ένα κόλπο που δανείστηκε από την φωτογραφία: το μαύρο φόντο, που μερικές φορές αναφερόταν εκείνα τα χρόνια, σαν «μαύρη μαγεία». Ο τρόπος που ο Μελιές κατάφερε να μετακινήσει το κεφάλι του από το σώμα του στο *Ο Μανιακός της Μελωδίας* για παράδειγμα, ήταν στ' αλήθεια πολύ απλός. Όρθιος με το πρόσωπο μπροστά από ένα μαύρο βελούδινο πλαίσιο, σήκωνε με τα χέρια το κεφάλι του. Εκείνη την στιγμή η κάμερα σταματούσε. Χωρίς να αλλάξει θέση ο Μελιές κάλυπτε το κεφάλι του με μια μαύρη βελούδινη κουκούλα και τότε έπαιρνε ένα κεφάλι από κούκλα βαμμένο, με τα χαρακτηριστικά του και το κρατούσε μπροστά στο καμουφλαρισμένο πρόσωπο του. Όταν η κάμερα άρχιζε πάλι να τραβάει, μετακινούσε το ψεύτικο κεφάλι μπροστά και κάτω, σαν να του είχε αποκοπεί από τους ώμους, και το πέταγε στον αέρα. Εφ' όσον η μαύρη κουκούλα από βελούδο που φορούσε δεν μπορούσε να γίνει αντιληπτή μέσα στο μαύρο βελούδινο φόντο, το πραγματικό κεφάλι ήταν απόλυτα αόρατο στην κάμερα, δημιουργώντας μια πειστική οπτική απάτη ενός πραγματικού ακέφαλου ηθοποιού. Ο Μελιές χρησιμοποίησε αυτήν την απλή μέθοδο για να δημιουργήσει και άλλα χτυπητά εφφέ φαντασίας, συμπεριλαμβανομένης και μιας χρωδιακής σειράς σκελετών που χόρευαν (από το φιλμ του 1905 *Το Παλάτι των Αραβικών Νυχτών*) πέτυχε με το να ντύσει ορισμένους άντρες από την κορυφή μέχρι τα νύχια με εφαρμοστά μαύρα δε-

λούδινα κουστούμια με σκελετούς ζωγραφισμένους στο μπροστινό μέρος και να τους έχει να παίζουν μπροστά σ' ένα μαύρο φόντο, έτσι ώστε μόνο τα γυαλιστερά λευκά κόκαλα να φαίνονται στο φιλμ. Μ' αυτόν τον τρόπο δημιούργησε τον πρώτο μακάβριο χορό της οθόνης, προμηνύοντας τα κινούμενα σχέδια του 1929 του Ντίσνεϋ, στο *Skeleton Dance*, (η πρώτη από τις διάσημες «Ανόητες Συμφωνίες» του) και τις σεκάνς των ζωντανών σκελετών στο φιλμ φαντασίας, σπαθιών και μαγείας του σχεδιαστή κινουμένων σχεδίων Ray Harryhausen.

Έχει αποδοθεί στον Μελιές και η εφεύρεση πολλών άλλων ειδικών εφφέ. Για παράδειγμα ήταν ο πρώτος που χρησιμοποίησε τα φοντού. Για ένα FADE OUT, (σβύσιμο εικόνας σε μαύρο), το διάφραγμα του φακού της κάμερας κλείνεται διαδοχικά μέχρι που δεν φτάνει καθόλου φως στο φιλμ. Στήν οθόνη η εικόνα που προκύπτει σβύνει σταδιακά σε μαύρο. Για ένα FADE IN χρησιμοποιείται η αντίθετη διαδικασία, για να παράγει το αποτέλεσμα μιας εικόνας που σταδιακά εμφανίζεται από το μαύρο μέχρι την πλήρη σαφήνεια. Τα *Dissolves* παράγονται με διπλοτυπία δύο ειδών FADE, δηλαδή με FADE OUT της πρώτης σκηνής, ξανατύλιγμα πίσω μερικά πόδια το φιλμ, και FADE IN στην επόμενη. Γυρίζοντας τον μοχλό της κάμερας πιο αργά από το κανονικό ενώ τραβούσε μια σκηνή και δίχνοντας κατόπιν το αποτέλεσμα με ένα προβολέα, σε κανονική ταχύτητα, ο Μελιές δημιούργησε την οφθαλμαπάτη της γρήγορης κίνησης. Για *αργή κίνηση* γίνονταν η αντίθετη διαδικασία – γυρίζοντας με ταχύτερο ρυθμό βάζοντας το τυπωμένο φιλμ στην κανονική ταχύτητα. Ο Μελιές ήταν ακόμη ο πρωτοπόρος στην χρήση των μικρογραφιών – που είναι μοντέλα μικρής κλίμακας φτιαγμένα για να αναπαραστήσουν την πραγματικότητα του φυσικού μεγέθους. Στο *Η Κατάκτηση του Πόλου*, για παράδειγμα, το θαυμάσιο αερολεωφορείο με φτερά αεροπλάνου, πτερύγια ελικοπτέρου και το κεφάλι ενός μυθικού πουλιού – είναι μια λεπτομερής μικρογραφία που ταξιδεύει πάνω από τις αρκτικές ερημιές με αόρατα καλώδια. Στο *20000 Λεύγες Κάτω από την Θάλασσα*, το 1907, ο Μελιές εφεύρε την πρώτη υποδρύχια οπτική απάτη, γυρίζοντας μέσα από μια δεξαμενή νερού που περιείχε φύκια και ψάρια. Ακόμη εφεύρε μερικά από τα πρώτα εφφέ καταστροφής, το είδος



Ο Παγωμένος Γίγαντας απ' την ταινία *Η Κατάκτηση του Πόλου* (1912)



Σχέδιο που δείχνει τον τρόπο κατασκευής του Παγωμένου Γίγαντα

των κινηματογραφικών θεομηνιών που επρόκειτο να γίνουν τόσο δημοφιλή θεάματα εβδομήντα χρόνια αργότερα σε ταινίες όπως η *Περιπέτεια του Ποσειδώνας και ο Σεισμός*. Αυτά εμφανίζονταν σ' ένα είδος θεάματος που ο ίδιος ονόμασε «ανασκευασμένα επίκαιρα». Εκτός από τις ταινίες τρυκ, η εταιρία του Μελιές, η Star Film, παρήγαγε και μια σειρά απομμήσεις ντοκυμανταίρ που αναπαρίσταναν μερικά από τα πιο εντυπωσιακά τρέχοντα γεγονότα της εποχής. Μεταξύ αυτών ήταν η *Έκρηξη του Πολεμικού Πλοίου Μαίην*, το 1897, όπου ο Μελιές ανατίναξε ένα αυθεντικό μοντέλο κλίμακος του πολεμικού πλοίου σε ένα λεπτομερέστατο σκηνικό του λιμανιού της Αβάνα, και το *Μια Έκρηξη Ηφαιστίου στη Μαρτινίκα*, το 1902, όπου είχε ένα ηφαίστιο από πλαστελίνη να ξερνάει αλεύρι πάνω σε μια μικρογραφία ενός ψαράδικου χωριού.

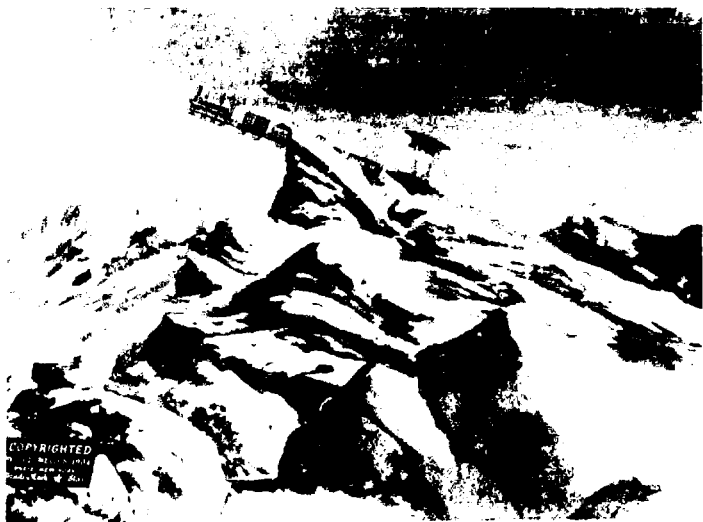
Τα έργα για τα οποία θυμούνται περισσότερα τον Μελιές παρ' όλα αυτά δεν είναι ούτε τα φιλμ μικρού μήκους του με τρυκ ούτε τα αναδιασκευασμένα επίκαιρα που είχε κάνει, αλλά τα περίπλοκα κατασκευασμένα έργα του «μαγικής γοητείας» – έργα όπως η *Σταχτοπούτα*, *Το Παλάτι των Αραβικών Νυχτών*, *Το Απίθανο Ταξίδι*, *Η Κατάκτηση του Πόλου*, *Είκοσι Χιλιάδες λεύγες κάτω από την θάλασσα*, και το πιο φημισμένο απ' όλα, *Ταξίδι στη Σελήνη*. Παρόλο που αυτές οι ταινίες με την ακίνητη τους κάμερα, τα καλώδια και άλλα θεατρικά κόλπα – είναι από πολλές απόψεις τόσο θεατρικές όσο τα μικρότερα φιλμ του, θεωρούνται σαν μια σημαντική προσφορά στην ανάπτυξη του κινηματογράφου, μια και ήταν τα πρώτα γεμάτα φαντασία αφηγήματα που είχαν ποτέ φτιαχτεί για την οθόνη.

Συντεθιμένα από αυτό που ο Μελιές ονόμαζε «τεχνητά-διασκευασμένες σκηνές», ήταν κάποιες εξωτικές παραδοξολογίες. Ο Μελιές τα έδωσε όλα για αυτές, τις παραγωγές γεμίζοντας την οθόνη με φανταστικά εφφέ και τρυκ, με φαντασιώδη σκηνικά, και (όπως ήταν ένας έξυπνος θεατρίνος) όσες πιο πολλές πενιχρά ντυμένες λουόμενες καλλονές κατάφερε να βάλει μέσα. *Το Ταξίδι στη Σελήνη (1902)*, χαλαρά βασισμένο στο *Από τη Γη στη Σελήνη* του Ιουλίου Βέρν καθώς και στο *Οι Πρώτοι Άνθρωποι στη Σελήνη* του Χ. Γ. Ουέλς, έχει γενικά αναγνωριστεί σαν το αριστούργημα του Μελιές. Παρ' όλο που

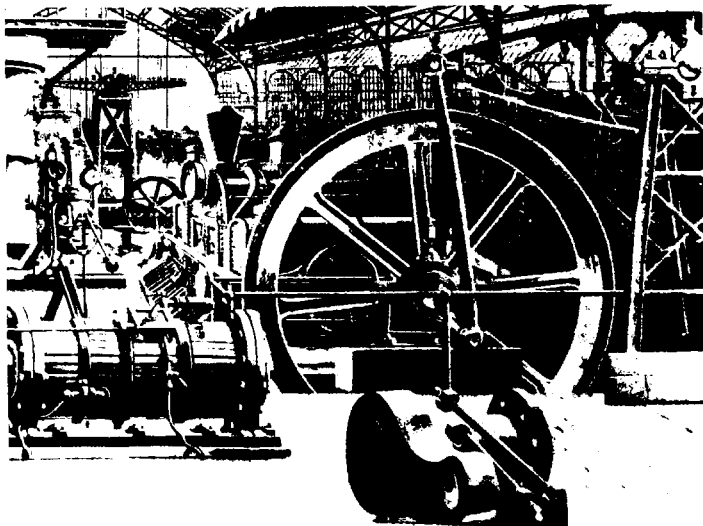
είναι η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας που φτιάχτηκε ποτέ, δεν είναι καθόλου μια σοβαρή πρόβλεψη για το μέλλον. Απεναντίας θα είναι δύσκολο να συλλάβει κανείς μια πιο παιχιδιάρικη αποστολή στη σελήνη από αυτήν που ο Μελιές φαντάζεται εδώ. Ντυμένοι σαν να ήταν έτοιμοι για μια βόλτα στα Champs Elysée οι τέσσερις εξερευνητές-μέλη της παρισινής λέσχης αστρονόμων σκαρφαλώνουν σε μια υπερμεγέθη σφαίρα, που έχει μέσα μια παρέα από στρουμπουλές χαμογελαστές γλύκες μέσα σε ένα κολοσσιαίο κανόνι στηριγμένο στις στέγες της πολιτείας. Το πυροβόλο σκοπεύει στον ουρανό και πυροδοτείται. Βλέπουμε τον Άνθρωπο στη Σελήνη να πλησιάζει όλο και πιο κοντά· οπότε με ένα αθόρυβο σπλατς το βλέμμα τον χτυπάει κατ' ευθείαν στο μάτι (η πιο φημισμένη μεμονομένη εικόνα απ' όλα τα φιλμ του Μελιές). Όταν φτάνουν στη σελήνη οι εξερευνητές πέφτουν σε μια ενέδρα και συλλαμβάνονται από μια συμμορία τεράτων με γουρλωτά μάτια που ονομάζονται Σεληνίτες (στην πραγματικότητα μια ομάδα ακροβατών από τα Folies Bérgéte ντυμένων με παράξενα κουστούμια εντόμων).

Για καλή τύχη των γήινων οι οποίοι παρόλο που δεν φαίνονται να έχουν φέρει μαζί τους φαγητό, φαρμακευτικές προμήθειες, ή επιστημονικό υλικό, είναι προετοιμασμένοι για βροχή – αυτοί οι διαβολικοί εξωγήινοι έχουν μια αχίλλειο πτέρνα: εκρύννεται όταν τους χτυπάνε με ομπρέλες. Ξεφεύγοντας από τους υπάνθρωπους που τους έχουν συλλάβει, οι Γάλλοι ξεκινάνε για πίσω στη διαστημική κάψουλα, που κατά κάποιον τρόπο έχει καταλήξει σκαρφαλωμένη επικίνδυνα στην άκρη ενός λόφου. Με μερικούς Σεληνίτες να κρέμονται στα πλευρά της, η κάψουλα αναποδογυρίζει και επιστρέφει πίσω στη γη, όπου κάνει μια θορυβώδη πτώση μέσα στα νερά του ωκεανού.

Η άγρια ονειρική ατμόσφαιρα των έργων του Μελιές έχει συχνά περιγραφεί σαν σουρεαλιστική· αλλά ο σουρεαλισμός της είναι αυτός της *Αλλίης στη χώρα των Θαυμάτων* και όχι του *Ανδαλουσιανού Σκύλου*. Οι ταινίες του θυμίζουν ελάχιστα τις παράξενες φαντασιώσεις ενός Νταλί ή ενός Μαγκρίτ. Όταν τις βλέπει κανείς ξαναθυμάται αντ' αυτού το φημισμένο σχόλιο του Όρσον Ουέλς ότι το στούντιο της κινούμενης εικόνας στον κινηματογράφο είναι το καλύτερο παιγνίδι που



Το Απίθανο Ταξίδι



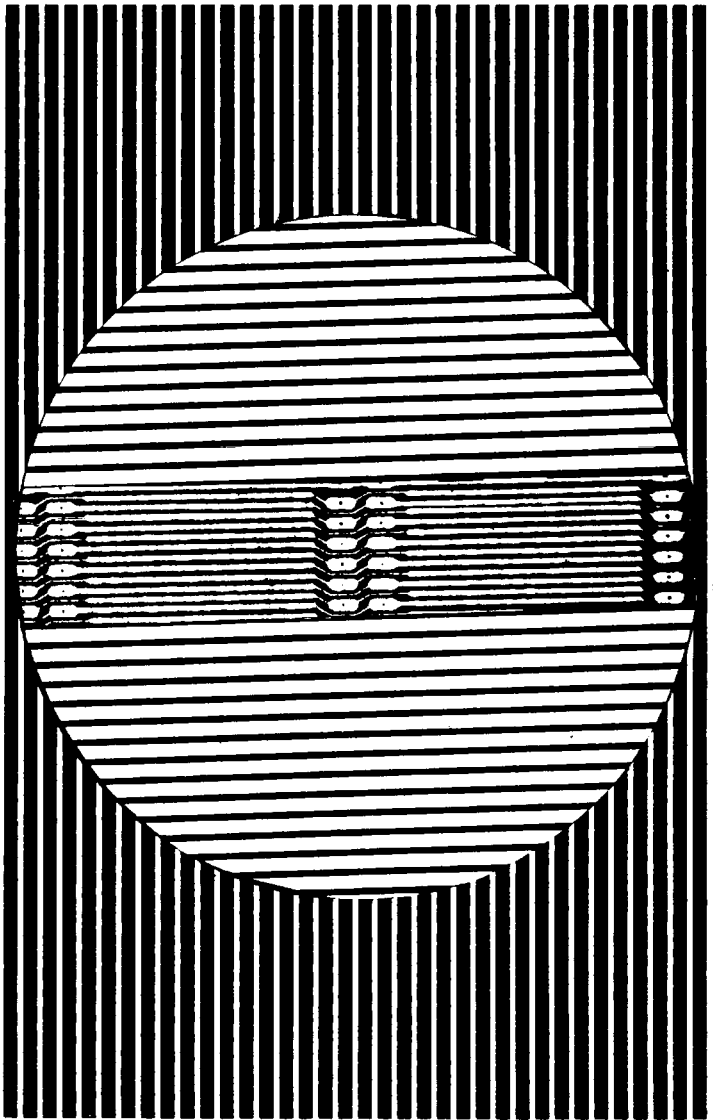
Φοντο για την ταινία Ταξίδι στο Φεγγάρι

θα μπορούσε να έχει ένα παιδί. Παλιές καθώς ήταν οι ταινίες του Μελιές παραμένουν αιώνια παιδικές και αν τελικά είναι πατέρας κάποιου πράγματος, δεν είναι της επιστημονικής φαντασίας αλλά του φανταστικού φιλμ: φιλμ μαγείας και γοητείας, που έχει φτιαχτεί για να αρέσει, όπως λένε, στο παιδί που υπάρχει μέσα σε όλους μας.

Δυστυχώς η ίδια η καριέρα του Μελιές δεν είχε τη μορφή ενός παραμυθιού. Η ζωή του τελείωσε λυπηρά. Ο ανταγωνισμός από άλλους παραγωγούς κι η πτώση τη προτίμησης του κοινού για τη δική του σφραγίδα φανταστικού φιλμ τον οδήγησαν σε χρεωκοπία. Όταν ξέσπασε ο πρώτο παγκόσμιος πόλεμος το στούντιο του επιτάχτηκε από το στρατό.

Ανίκανος να ανταπεξέλθει οικονομικά σε μια μετακόμιση σε νέες εγκαταστάσεις, ο Μελιές πούλησε τον όγκο των κινηματογραφικών του φιλμ σε ένα παλαιοπώλη. Τα έλιωσαν και τα μετέτρεψαν σε μια χημική ουσία που χρησιμοποιήθηκε στην κατασκευή τακουνιών για παπούτσια. Ο Μελιές πέρασε στην αφάνεια.

Χρόνια μετά το 1928, ένας δημοσιογράφος τον αναγνώρισε σαν τον κάτοχο ενός μικρού περιπτέρου δίπλα σ' έναν υπόγειο σταθμό του Παρισιού, όπου συμπλήρωνε το διός του πουλώντας εφημερίδες, καπνό και γλυκίσματα. Τιμήθηκε από την Γαλλική κοινότητα κινηματογραφιστών με μετάλλια και αναδρομικές εμφανίσεις των φιλμ του που είχαν επιδιώσει, αλλά διάφορα σχέδια που τον ήθελαν να ασκήσει την επίβλεψη της επαναπαραγωγής μιας από τις ταινίες του, για κάποιο λόγο δεν υλοποιήθηκαν. Πέθανε από καρκίνο το 1938 σε έναν οίκο για άπορους ηθοποιούς.



JOHN BROSNAN

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΣΠΕΣΙΑΛ ΕΦΦΕ;

Κατά τον Danny Lee, βετεράνο υπεύθυνο των σπέσιαλ εφφέ πολλών ταινιών, συμπεριλαμβανομένου και του *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* (1963) του Stanley Kramer, τα σπέσιαλ εφφέ μπορούν να εξηγηθούν ως εξής:

Η φαντασία των σεναριογράφων δεν έχει όρια. Η δικιά μας δουλειά είναι να κάνουμε φωτογραφίσιμο ό,τι τους έρθει στο μυαλό. Αυτό που χρειάζεται είναι μηχανικές γνώσεις, να ξέρεις δηλαδή από υδραυλικά, από αντλίες, από ηλεκτρονική, από μηχανολογία, από κατασκευές, από βαλλιστική, από εκρηκτικά και να μη γνωρίζεις τι πάει να πει *δε γίνεται!*

Πράγμα που είναι αρκετά αποδεχτό αν θυμηθούμε ότι ο Lee μιλάει μόνο για τα *μηχανικά* εφφέ, που καλύπτουν το ήμισυ των εφφέ, και δεν κάνει καμιά αναφορά στα οπτικά εφφέ. Όμως από άποψη τεχνική, ο όρος «σπέσιαλ εφφέ» σημαίνει τα φυσικά, ή μηχανικά εφφέ. Τα οπτικά εφφέ αναφέρονται συνήθως στους τίτλους των ταινιών σαν «ειδικά φωτογραφικά εφφέ», αλλά οι περισσότεροι τείνουν να εντάξουν και τις δυο κατηγορίες κάτω από την κοινή ετικέτα «σπέσιαλ εφφέ».

Στη βάση τους τα σπέσιαλ εφφέ, τόσο τα οπτικά όσο και τα φυσικά, αφορούν τη δημιουργία ψευδαισθήσεων πάνω στην οθόνη – όπως όταν δυο ηθοποιοί ταξιδεύουν σ' ένα αυτοκίνητο ενώ η λήψη γίνεται στην πραγματικότητα μέσα στο στούντιο, η όταν ένας τεράστιος πίθηκος σκαρφαλώνει στο Empire State Building. Φυσικά υπάρχουν περιπτώσεις που η δουλειά ενός ειδικού των σπέσιαλ εφφέ, κάθε άλλο παρά δευδαίθηση είναι, όπως όταν τινάζει πραγματικά στον αέρα ένα κτίριο η ρίχνει πραγματικά ένα τρένο από μια γέφυρα.

Τα οπτικά εφφέ, τα φωτογραφικά τρυκ και τα λοιπά, είναι παλιά όσο και η ίδια η κινηματογραφική βιομηχανία. Μάλιστα ακόμη πιο παλιά, γιατί πολλές τεχνικές, όπως τα *mattes*,

δουλεύτηκαν αρχικά από φωτογράφους του 19ου αιώνα. Τα οπτικά εφφέ περιλαμβάνουν οπτικά τεχνάσματα όπως τα φοντύ σε άσπρο ή σε μαύρο, φοντύ ανσενέ, διπλοτυπίες, όλους τους τύπους των matte, back-projection, front-projection, κλπ. Σήμερα αυτά τα εφφέ γίνονται με κάθε τύπο σύνθετης εργαστηριακής διαδικασίας, αλλά στις αρχές του κινηματογράφου το μεγαλύτερο μέρος τους φτιάχνονταν από τον ίδιο τον κάμεραμαν.

Ο όρος «σπέσιαλ εφφέ» πρωτοχρησιμοποιήθηκε, κατά τον Lee Zavitz (σήμερα συνταξιούχο), από τον Louis Witte στην παλιά Fox Film Company για τα μηχανικά εφφέ. Γράφτηκε για πρώτη φορά στους τίτλους της ταινίας *What Price Glory* του Raoul Walsh, που παίχτηκε το 1926 (ο Zavitz δούλεψε για τον Witte στη Fox ως το 1935). Τα μηχανικά εφφέ είναι στην πραγματικότητα μια συνέχεια των θεατρικών εφφέ – οι καταπακτές, οι σκόνες για τις αναλαμπές και τα νοήματα για τα πετάγματα που χρησιμοποιούνταν στο θέατρο επι γενιές – αλλά φυσικά σε πολύ πιο ευρεία κλίμακα. Χρειάζονται το συνδυασμό των ικανοτήτων ενός σκηνογράφου, ενός φροντιστή, και όπως είπε ο Dappy Lee, πολλών άλλων. Πολλοί φροντιστές γίνονται σπεσιαλίστες των εφφέ και μερικοί σπεσιαλίστες των εφφέ γίνονται σκηνογράφοι. Όλοι αυτοί οι χώροι κατά κάποιο τρόπο αναμιγνύονται και επιπλέον πολλοί σπεσιαλίστες των εφφέ αποκτούν στην πορεία και πολλές φωτογραφικές γνώσεις.

Μα από που μας έρχονται αυτοί οι μάγοι με τις πολύπλευρες ικανότητες; Πως γίνεται κανείς ειδικός στα σπέσιαλ εφφέ; Ο Lee Zavitz υποστηρίζει ότι τα κατάφερε να γίνει ειδικός γιατί είχε γνώσεις εκρηκτικών υλών, πλοίων, στρατοπεδεύσεων, κοπής ξύλων και επιπλέον γιατί ήξερε τον Lou Witte πριν πάει στο Χόλλυγουντ, πράγμα που τον βοήθησε πολύ. Ο Alex Weldon, δημιουργός πολλών εφφέ σε ταινίες όπως *El Cid* (1961) του Anthony Mann, *55 Days in Peking* (1962) του Nicholas Ray, *Battle of the Bulge* (1965) του Ken Annakin και *Lost Horizon* (1972) του Charles Jarrot, είπε:

«Μπήκα στον κόσμο του κινηματογράφου μέσω του πατέρα μου που ήταν υπεύθυνος για την αποθήκη και τα σπέσιαλ εφφέ του Douglas Fairbanks.

Στην αρχή ήθελα να γίνω προπονητής του μπέηζμπωλ η του μπάσκετ, μετά αποφάσισα να σχοληθώ με την υποτροπική φυτοκομία... αλλά κατέληξα στον κινηματογράφο.»

Ο Α. Arnold Gillespie, που ήταν ο υπεύθυνος για τα σπείσιαλ εφφέ στη MGM – που συμπεριλάμβαναν μακέτες, back-projection και μηχανικά εφφέ – από τις αρχές της δεκαετίας του '30 ως τα τέλη της δεκαετίας του '60, έχει τις προσωπικές του αντιλήψεις για το θέμα: «Οι νέοι που έμπαιναν σ' αυτή τη βιομηχανία, συχνά με ρωτούσαν: Τι πρέπει να κάνω; Που μπορώ να μάθω; Και γω δεν κατάφερα ποτέ να τους δώσω μια πραγματική συμβουλή. Νομίζω ότι αυτοί που κάνουν τη δουλειά μας πρέπει να 'ναι λίγο μηχανικοί, λίγο εφευρέτες και λίγο ονειροπόλοι... αλλά δεν υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος δρόμος ν' ακολουθησει κανείς. Έλεγε πάντα ότι το να μπορεί κανείς να σχεδιάζει, να κάνει σχέδια-οδηγούς και το να μπορεί να διαβάσει τα σχέδια είναι κάτι πολύ σημαντικό. Αυτό ισχύει και για τους ειδικούς στα οπτικά εφφέ, γιατί πήγαινα καμιά φορά στο τμήμα για τα οπτικά εφφέ και δεν υπήρχε κανείς που να μπορούσε να διαβάσει έστω και κουτσά στραβά ένα σχέδιο. Όταν φτιάχναμε πολύπλοκες κατασκευές, έτρωγα πολύ ώρα για να τους εξηγήσω τα σχέδια. Έτσι αυτό το συμβούλευα πάντα στους νέους, όπως και την πείρα στη μηχανολογία, την αρχιτεκτονική, ακόμα και τα πλοία. Με τα χρόνια έπειτα είδα ότι προτιμούσα να μη με ενδιαφέρει να φτιάξουμε τη μακέτα ενός πλοίου ας πούμε μάκρους 40-50 πόδια που έπρεπε να πλέει κανονικά στο νερό – δε με απασχολούσε αυτό, έπαιρνα απλώς ένα ναυπηγό να μου τη φτιάξει. Αυτό ίσχυε και για τα εκρηκτικά, γιατί ούτε μ' αυτά ήθελα να πολυανακατεύομαι. Στο τμήμα μου είχα ένα σχεδιαστή, έναν κατασκευαστή, έναν υδραυλικό, έναν γενικό βοηθό και έναν άλλο βοηθό για τις μακέτες... και μπερδευόμουν λίγο πολύ με όλα τα μέσα του στουντίου, όπως το θεστιάριο, κλπ.»

Αλλά τα πολυσύνθετα πλατώ, όπως τα περιέγραψε ο Gillespie, έχουν λίγο πολύ εκλείψει σήμερα. Το στούντιο άρχισε να εγκαταλείπεται με αποτέλεσμα πολλά τμήματα να κλείσουν και πολλοί ειδικοί στα εφφέ να γίνουν ελεύθεροι επαγγελματίες τόσο στην Αμερική όσο και στη Μεγάλη Βρετανία. Στο Χόλλυγουντ υπάρχουν πάνω από 190 και στη Μεγάλη Βρετα-

νία σχεδόν 100. Και από τη στιγμή που δεν υπάρχει πολύ δουλειά σ' αυτά τα κράτη, είναι πολύ δύσκολο να μπει κανείς και να δουλέψει σ' αυτό το πεδίο.

Σήμερα στο Χόλλυγουντ ένας νέος ειδικός στα εφφέ πρέπει πρώτα να κάνει τον φροντιστή δυό χρόνια, έπειτα να περάσει άλλους έξι μήνες μαθαίνοντας τις βασικές τεχνικές για τη δημιουργία π.χ. βροχής, χιονιού για να είναι σίγουρος ότι θα τα ρίχνει στο σωστό μέρος (κατά προτίμηση όχι πάνω στους ηθοποιούς). Καθώς εκρήξεις υπάρχουν σε πολλές ταινίες, είναι σχεδόν υποχρεωτικό ο μαθητευόμενος να εκπαιδευτεί και στη χρήση των εκρηκτικών υλών. Για να πάρει κανείς άδεια πυροτεχνουργού τρίτης κατηγορίας πρέπει να πάει στην ανάλογη αναγνωρισμένη από το κράτος σχολή και να δώσει εξετάσεις πάνω σε ύλη συνολικά 80 σελίδων. Στη συνέχεια και μετά από συγκεκριμένη πρακτική μπορεί να συνεχίσει για να γίνει πρώτης κατηγορίας και τέλος μπορεί να προσπαθήσει να δγάλει και το ψωμί του (το κράτος θα έχει επενδύσει επάνω του εφόσον βεβαιωθεί ότι είναι πολιτικά σίγουρος και δεν πρόκειται να τους δάλει σε μπελάδες με τα εκρηκτικά του).

Στη Μεγάλη Βρετανία γίνεται αυστηρός έλεγχος πάνω στη χρήση εκρηκτικών, αλλά η εκπαίδευση των μαθητευόμενων είναι πολύ πιο τυχαία. Μεγάλος αριθμός νέων μπήκε στα γρήγορα στη βιομηχανία κατά τη δεκαετία του '60, όταν είχε πολύ δουλειά, αλλά σήμερα είναι ελάχιστα προετοιμασμένοι για να προχωρήσουν κάτω από πιο ανταγωνιστικές συνθήκες.

«Αυτό που κάνουμε είναι τέχνη, δεν μπορείς να το περιορίσεις σε επιστήμη»², λέει ο αρχι-ειδικός στα εφφέ της Universal, Roland Chiniqui. Μολονότι μπορεί να φανεί λιγάκι καυχησιάρικο αυτό, κρύβει μεγάλη αλήθεια μέσα του. Η δημιουργικότητα παίζει σημαντικό ρόλο στη δουλειά ενός ειδικού των εφφέ, καθώς αυτός έχει να αντιμετωπίσει μόνιμα μια σειρά από καινούργια προβλήματα, καθένα από τα οποία απαιτεί μια καινούργια λύση. Οι σεναριογράφοι γράφουν με ελαφριά καρδιά ένα σωρό απίθανες καταστάσεις και συμβάντα, μη παίρνοντας υπόψη τους τον οποιοδήποτε τεχνικό περιορισμό και αφήνοντας στον ειδικό των εφφέ το χρέος να φτιάξει αυτό που συχνά πλησιάζει το αδύνατο. Και με τα λίγα λεφτά που διατίθενται σήμερα στον κινηματογράφο, ο ειδικός των εφφέ

δεν πρέπει μόνο να καταφέρει το ακατόρθωτο αλλά πρέπει να το κάνει και με τα λιγότερα δυνατά έξοδα. Όπως είπε μια φορά ένας σκηνοθέτης του Χόλυγουντ, αν η NASA είχε χρησιμοποιήσει μια ομάδα ειδικών στα σπέσιαλ εφφέ θα 'χε φτάσει στο φεγγάρι δέκα χρόνια νωρίτερα και με τα μισά λεφτά.

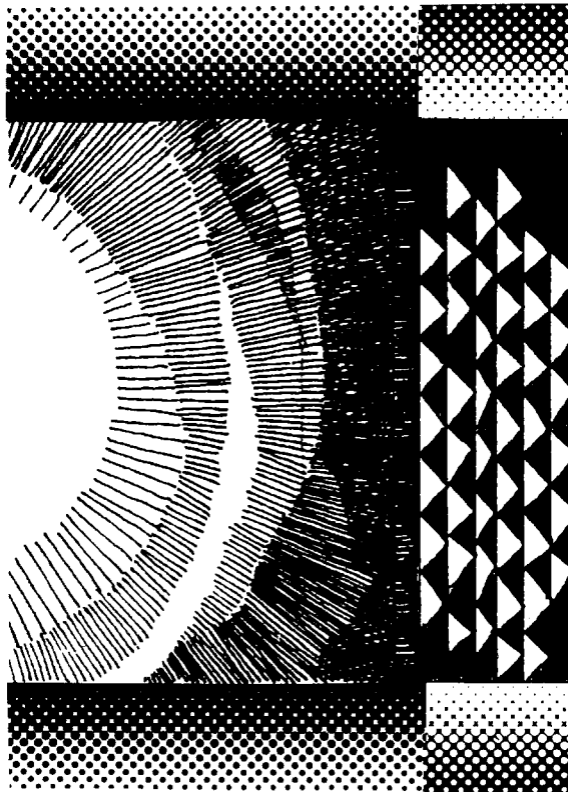
Μολονότι το μεγαλύτερο μέρος των ειδικών των εφφέ παραπονιέται για τον τρόπο που λειτουργεί το μυαλό του μέσου σεναριογράφου, είναι αμφίβολο αν θα προτιμούσαν να 'ταν τα πράγματα αλλιώς. Αν έχουν κάτι το κοινό μεταξύ τους, είναι το πάθος για την πρόκληση. Επιπλέον, αν μπορούσαν να διαλέξουν ποιά εφφέ θα 'πρεπε να 'χει η να μην έχει μια ταινία, το αποτέλεσμα θα 'ταν μάλλον ασήμαντο... όπως συνέβη όταν έτυχε να γίνει κάτι τέτοιο. Οι ειδικοί στα εφφέ, όπως και οι κασκαντέρ θέλουν μια πρόκληση, ένα πρόβλημα, για να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους. Ένα πιο δίκαιο παράπονό τους αφορά τη θέση τους μέσα στην κινηματογραφική βιομηχανία. Μπορεί να νομίζει κανείς ότι αυτός ο απαραίτητος κρίκος της κινηματογραφικής αλυσίδας χαιρεί μεγάλης υπόληψης, αλλά δεν είναι έτσι. Έξω από λίγους εκλεκτούς όπως ο Ray Harryhausen και ο Douglas Trumbull, ο μέσος ειδικός δεν τυχαίνει της προσοχής που του αξίζει. Και η κατάσταση είναι ακόμα χειρότερη στη Μεγάλη Βρετανία, όπως μας λέει ο Les Bowie, που έφτιαχνε σπέσιαλ εφφέ για τριάντα χρόνια σε βρετανικές ταινίες.

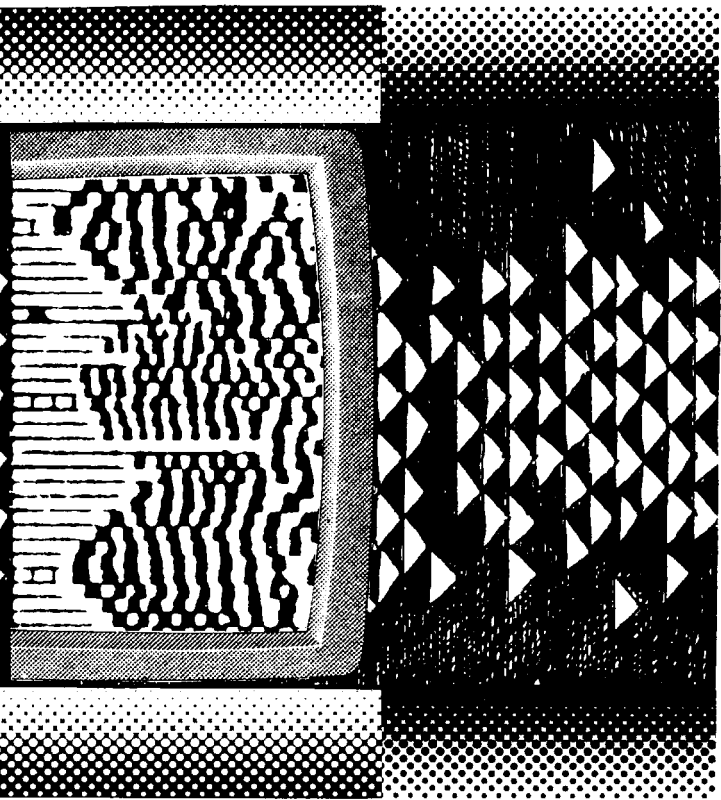
«Τα σπέσιαλ εφφέ υποτιμούνται πάντα σ' αυτόν τον τόπο. Εγώ λέω πάντα ότι όταν θέλεις να δεις ποιός έκανε τα σπέσιαλ εφφέ σε μια ταινία πρέπει να κοιτάξεις μετά το όνομα του κομμωτή. Μας βάζουν πάντα μετά τους κομμωτές. Ο ειδικός στα σπέσιαλ εφφέ είναι σαν το μάγειρα στο στρατό... Σε χρειάζονται αλλά δεν τους αρέσεις. Όταν γίνονται εξωτερικά ο ειδικός των εφφέ είναι αυτός που δουλεύει πάντα ακόμα κι όταν οι άλλοι κάνουν διακοπή για φαγητό... και το βράδυ όταν γυρνούν στα σπίτια τους. Πάντα εγώ βρίσκομαι να σέρνω τα μηχανήματα στην πλαγιά του βουνού. Και δες τη δόξα του κάμεραμαν σε σχέση με κείνη του ειδικού στα σπέσιαλ εφφέ!»

Υποσημειώσεις

1) *American Cinematographer*, Μαρτius 1965.

2) *Los Angeles Herald Examiner*, 27 Φλεβάρη 1972





GIORGIO CREMONINI

ΕΦΦΕ, ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΣΠΕΣΙΑΛ

1. Μπρος στην πρόσφατη έκρηξη των σπέσιαλ εφφέ (που όπως θα δούμε είναι για μερικούς οι κληρονόμοι και τα πιο άμεσα υποκατάστατα του σταρ σύστημ) η κριτική βρίσκει, εκτός από σπάνιες εξαιρέσεις, την ευκαιρία για μια μετωπική μεταξύ της σύγκρουση, πράγμα που είναι γι' αυτήν πολύ συνηθισμένο αλλά που προσπαθεί μόνιμα να το αλλάξει και να εμφανίσει διαφορετικά τα πιο εξωτερικά χαρακτηριστικά του: η μια πλευρά καταφεύγει σε εξορκισμούς (αλλά όχι πάντα πειστικούς) που έχουν τις θεωρητικές τους βάσεις στο λεγόμενο «θάνατο του κινηματογράφου» και σε εύκολες «εποχιακές» ταξινομήσεις (πάντα είμαστε «στην εποχή ενός κινηματογράφου του...»), και η άλλη θεοποιεί σαν να βρέθηκε μπρος σε μια νέα ανακάλυψη, σαν ο «νέος κινηματογράφος» να μην μπορούσε να σημαίνει άλλο από «επιτέλους, κινηματογράφος!». Αν προσέξουμε καλά θα δούμε ότι είναι δυο οπτικές γωνίες μόνο φαινομενικά, αντίθετες, ότι και οι δυο συγκαταλέγονται σε μια πιο γενική οπτική, ομοιογενή, ανίκανη να δει τον κινηματογράφο ιστορικά σαν μια πολυσήμαντη γλώσσα και η οποία καταφεύγει επομένως σε ένα κομμάτιασμα που μπορεί μόνο να φλερτάρει με τη «μόδα». Και στις δυο περιπτώσεις γίνεται η προσπάθεια να χαρακτηί μια ιστορία του κινηματογράφου μέσω «των τεχνολογικών θαυμάτων», σύμφωνα με μια κακοεφαρμοσμένη θεωρία των καταστροφών, στην οποία τα σπέσιαλ εφφέ αποτελούν την τελευταία συνειδητοποίηση, μετά τον ομιλούντα κινηματογράφο, μετά τον κινηματογράφο γενικά, μετά τον ντιβισμό, μετά τη μεγάλη οθόνη, μετά το χρώμα, κλπ. Μπερδεύονται δηλαδή οι διακυμάνσεις του γούστου, της αγοράς, οι μόδες, με την ουσία.

2. Σπέσιαλ εφφέ: ο όρος πρωτοεμφανίστηκε, αν δεν κάνουμε λάθος, στο τέλος της δεκαετίας του είκοσι και αναγνωρίστηκε οριστικά το 1939 με την χορήγηση του Όσκαρ. Αλλά για να μην κάνουμε έναν απλό νομιναλισμό, πρέπει να πούμε ότι τα σπέσιαλ εφφέ υπήρχαν κι από νωρίτερα και πολλά είναι, όπως θα δούμε, τα παραδείγματα. Μόνο που πριν λέγονταν αλλιώς, ίσως «τρικ», η δεν είχε κάποιο όνομα, μια κι ήθελαν να τα κρύβουν στις ταινίες φιξιόν του κλασικού σινεμά.

Όπως και να 'χει, η γέννηση του όρου δεν έλυσε και πολλά προβλήματα. Ο ίδιος ο Metz, ο πρώτος θεωρητικός που ασχολήθηκε πλατιά μ' αυτά, αναγνώρισε το 1972 μια σημαντική ασάφεια στον όρο σπέσιαλ εφφέ, με αποτέλεσμα να ξεχωρίσει μια κολοσσιαία αλλά μοναδική παραγωγή σπέσιαλ εφφέ στο σινεμά, σημασιολογικά ομοιογενή σ' όλα τα μέρη της, που θα 'ταν το μοντάζ, το φοντύ, η φωτογραφία, κλπ. με μια κουδέντα όλα όσα αποτελούν την τεχνική του κινηματογράφου (χωρίς βέβαια να μιλάμε για τα εφφέ αφηγηματικού τύπου, που θά 'πρεπε ίσως να συζητηθούν ξεχωριστά). Σπέσιαλ εφφέ είναι δηλαδή το κάθε τι που προσπαθεί να κάνει αληθοφανές το ψεύτικο, τη φιξιόν, είτε αυτή θέλει να αναπαράγει κάτι το αδύνατο είτε αναπαράγει το ρεαλιστικό (ας πούμε: το δυνατό). Μ' αυτή την έννοια αν μπορεί να υπάρξει ένας διαχωρισμός, αυτός είναι ο πιο γενικός συζητήσιμος αλλά βολικός διαχωρισμός ανάμεσα στον «φανταστικό» και τον «ρεαλιστικό κινηματογράφο».

3. Αλλά μια εξίσωση σπέσιαλ εφφέ = *Fantasy* θα 'ταν κι αυτή τραθηγμένη. Τα σπέσιαλ εφφέ παίζουν πράγματι στο χώρο της *Fantasy* ένα ρόλο κατασκευαστών του εκπληκτικού (σ' αυτό το ρόλο παραπέμπουν άμεσα ταινίες όπως *Ένας λυκάνθρωπος στο Λονδίνο*, *Το Πράγμα*, κλπ.), αλλά αυτό δεν μπορεί να μας κάνει να ξεχάσουμε ότι σε μια τέτοια ανάγκη υπάκουε όλος ο κινηματογράφος από τη γέννησή του, τόσο η δηλωμένη θαυματοποιία του Μελιές όσο και η εντύπωση της πραγματικότητας και η «αναπαραγωγή της ζωής» του *Lumière*. Στην γέννηση του κινηματογράφου υπήρχε η ομοιότητα στις εικόνες και στα πράγματα που προξενούσαν κατάπληξη,

αν όχι φόβο, όπως στο γνωστό παράδειγμα του *Arrivée d' un train en gare* του 1896: το σπέσιαλ εφφέ (η καλύτερα το εκπληκτικό εφφέ) δινόταν απλώς από την προοπτική όπου εισήγαγε η μηχανή λήψης.

Ταυτόχρονα, για να μείνουμε στις απαρχές, ο Méliès αντικαθιστούσε το ρεαλιστικό συμβάν (που γινόταν εκπληκτικό μόνο με την αναπαραγωγή του) με το κατασκευασμένο συμβάν· πραγματοποιούσε με το *Le Couronnement d' Edouard VII* το 1902 μια σκηνικο-κινητική πλαστογράφηση που έβαζε σε συζήτηση, για να μην πω σε κρίση, την αμφίθυμη έννοια του «φανταστικού» και του «πραγματικού».

Αν ξαναγυρίσουμε στην υποτιθέμενη εξίσωση, βλέπουμε ότι καταρρίπτεται οριστικά αν σκεφτούμε ότι ο ίδιος ο «φανταστικός κινηματογράφος» μπόρεσε να αναπτυχθεί χρησιμοποιώντας σε πολύ ήπιο τόνο αυτά τα εφφέ και το εκπληκτικό δυναμικό τους: σκεφτείτε ταινίες όπως το *Vampyr*, όπως το παλιό *Cat People* ή όπως *Η Εισβολή των υπερσωμάτων* – όλες ταινίες που μπορεί να αρέσουν πολύ ή λίγο αλλά που ανήκουν δικαιωματικά στο είδος «φανταστικό» χωρίς να επιδεικνύουν τα σπέσιαλ εφφέ τους περισσότερο απ' όσο το κάνουν όσες ανήκουν στο «ρεαλιστικό» είδος.

4. Μιλούσαμε για την εμφάνιση των αντιπολιτευόμενων καταστροφομανών-ενσωματωμένων, τώρα στη νέα τους μορφή των δαιμονόπληκτων-θεοποιούντων. Αν αυτοί οι τελευταίοι στηρίζουν κάθε αισθητική αξία στην επίδειξη των σπέσιαλ εφφέ, σε έναν κινηματογράφο που αποκαλύπτεται (επιτέλους! αλλά στην πραγματικότητα η διαδικασία άρχισε πολύ πριν, με την ανακάλυψη της τεχνικής παρουσίας της μηχανής λήψης, χαρακτηριστική της δεκαετίας του εξήντα) ανοιχτά και αδιάντροπα στα μάτια μας, οι πρώτοι καταφεύγουν στην αντίληψη για ένα κινηματογράφο όπου όλα τα σπέσιαλ εφφέ είναι αδιόρατα, διακριτικά, δηλαδή γραμματικοποιημένα, σαν φανταστικά υποκατάστατα ενός χώρου-συμβάντος εικονικά δηλωμένου σαν πιθανού. Αντιπαραθέτουν δηλαδή στο ψεύτικο «φανταστικό» ισότιμο των σπέσιαλ εφφέ ένα ρεαλιστικό σαν κινηματογράφο χωρίς σπέσιαλ εφφέ. Κι αυτή είναι μια ψεύτικη προοπτική που εξετάζει μόνο μια επιφανειακή όψη της κινη-

ματογραφικής σκηνοθεσίας, που πιστεύει δηλαδή στην παγίδα της ψευδαίσθησης της πραγματικότητας, μια παγίδα που προσφέρεται αλλόχερα από τον κινηματογράφο σαν τέτοια.

Εκείνο που λείπει απ' αυτό το αφιέρωμα και γι' αυτό ακριβώς το λόγο πρέπει να συζητηθεί, είναι η παρουσία των σπέσιαλ εφφέ και στο λεγόμενο «ρεαλιστικό» κινηματογράφο, για να καταλήξουμε ίσως να καταργήσουμε τη διάκριση. Προφανώς δεν πρόκειται μόνο για γραμματικοποιημένα σπέσιαλ εφφέ όπως το μοντάζ, η φωτογραφία, κλπ. για τα οποία μιλάει ο Metz, αλλά για την παραποιητική και ταυτόχρονα κρυφή χρήση τεχνικών διαδικασιών με σκοπό την αναπαραγωγή, τόσο σε προφιλμική όσο και σε φιλμική μορφή, κομματιών ενός πιθανού στην ομιλητικότητα του κινηματογράφου, που είναι καμωμένη από αφαιρέσεις, συμπιεσμένους χώρους και χρόνους, πρόσθετες ηχητικές διαστάσεις, κλπ.: αλλά όλα αυτά διατηρούν στο τέλος τις δικές τους αναφορές, έστω και αφηγηματικές. Αυτό που δεν έχουμε συνηθίσει είναι να αναγνωρίζουμε την επίφαση της πραγματικότητας, την πραγματικότητα της επίφασης, δηλαδή τον μη φυσικό, ομιλητικό χαρακτήρα της κινηματογραφικής γλώσσας. Τον δεχόμαστε, τον θεωρούμε δεδομένο, και σαφή, αλλά δεν αναπτύσσουμε τη γνώση που έχουμε γι' αυτόν. Έτσι το «ρεαλιστικό» μας φαίνεται ακόμη διαφορετικό από το «φανταστικό».

Μια βόλτα με το αυτοκίνητο, μια εκδρομή στην εξοχή, ένα γεύμα στο σπίτι: πλήρης φυσιολογικότητα αναφορών κι ενώ βλέπουμε όλ' αυτά αναπαραγόμενα πάνω στην οθόνη μπορεί να σκεφτούμε ότι είναι φτιαχτά, αλλά δε σκεφτόμαστε απαραίτητα και στην παρουσία των σπέσιαλ εφφέ. Μόνο γιατί είναι κρυμμένα; μόνο γιατί όλα μοιάζουν πιθανά; μα δεν είναι το ίδιο και σε μια ταινία όπως *Το Πράγμα* ή *Ένας λυκάνθρωπος στο Λονδίνο*, όπου πάλι δεν βλέπουμε το «τρικ»; Παρόλ' αυτά ακόμα και η επινόηση μιας «ρεαλιστικής» ιστορίας απαιτεί την επινόηση ενός εξωπραγματικού χώρου, από τη στιγμή που η επινόηση της εικόνας συνδέεται με τις ίδιες τεχνικογλωσσικές διαδικασίες, συμπεριλαμβανομένων και των σπέσιαλ εφφέ που δεν είναι άλλο από φανταστικο-εικονικά υποκατάστατα ενός άλλου φανταστικού ιδωμένου αφηγηματικά ανήκουν, με λίγα λόγια, μαζί και με πολλά άλλα στοιχεία της

κινηματογραφικής γλώσσας, στη σκηνοθεσία μιας *φιξιών*, δηλαδή ενός *φτιαχτού* πράγματος.

5. Ο διαχωρισμός λοιπόν δε γίνεται σε ότι αφορά τα σπέσιαλ εφφέ, γιατί όλος ο κινηματογράφος (αν και ίσως όχι όλες οι ταινίες) συμπεριλαμβάνει τα σπέσιαλ εφφέ. Αυτά αποτελούν σημαντικό στοιχείο της κατασκευής της κινηματογραφικής εικόνας, ούτε λιγότερο ούτε περισσότερο από το φωτισμό, από τις κινήσεις της μηχανής, κλπ. Ανήκουν στο όλο «σύστημα κινηματογράφος» και δεν εισάγουν αυτά από μόνα τους διακρίσεις.

Κάποιο ανάμεσα από τα άπειρα παραδείγματα θα ξεκαθαρίσει ίσως καλύτερα το ζήτημα.

Τα κινητά σκηνικά για τα οποία μιλάει ο Αϊζενσταϊν στα *Μαθήματα Σκηνοθεσίας* του είναι ίσως η πιο διαδεδομένη και συχνά παραποιητική επέμβαση πάνω στο προφιλμικό υλικό και χρησιμοποιήθηκαν άπειρες φορές: πρόκειται για πολύ στοιχειώδη σπέσιαλ εφφέ, όπως λίγο πολύ ο σταυρός μπρος στα απελπισμένα μάτια της Ιωάννας του Dreyer η τα back-projection του Hitchcock: όχι μόνο το ψεύτικο σκηνικό του Μάουντ Ράσμορ στο φινάλε της *Διεθνούς Πλεκτάνης*, αλλά και μια απλή ιπασία μέσα στο πάρκο η ένας δρόμος κοντά στο λιμάνι όπως στο *Μάρνυ*. Ο Hitchcock (που είναι άλλωστε ο επινοητής εκείνου του «ρεαλιστικού» σπέσιαλ εφφέ του ποτηριού με το γάλα που φωτίζεται από μέσα στις *Υποψίες*) δεν ενδιαφερόταν υπερβολικά για την αληθοφάνεια των διαφανειών του και αφήνει το εφφέ να γίνεται μπροστά στα μάτια μας ολοφάνερα: αυτή είναι μια συνηθισμένη στάση, που ζητάει τη συνενοχή του θεατή-ηδονοβλεψία, ο οποίος βλέπει αυτές τις εικόνες σαν μη πραγματικές αλλά δέχεται να τις θεωρήσει υποκατάστατα ενός πραγματικού η τουλάχιστον πιθανού χώρου. Η μόνη εξαίρεση είναι *Τα πουλιά*, που είναι μια αληθινή πηγή σπέσιαλ εφφέ αλλά ανήκουν ήδη, αν και με τον τρόπο τους, στο χώρο του «φανταστικού».

Τυπικά προφιλμικά σπέσιαλ εφφέ είναι τα μικρά ομοιώματα και οι μακέτες που χρησιμοποιούνταν για δεκαετίες τόσο στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας όσο και στις μάχες των *War Film*, και μερικές φορές αντικαθιστούνταν από το άλλο

fictional στοιχείο, τα ντοκυμαντερίστικα κινηματογραφημένα κομμάτια από άλλες ταινίες. Το όλο θέμα αποκτάει μια ιδιαίτερη σημασία όταν η μάχη είναι εποχής, δηλαδή όταν πρόκειται για ιστορικούς πολέμους που πρέπει να έχουν μια κάποια αληθοφάνεια, όπως η περίφημη ναυμαχία στην *Cabiria* του Pastrone η δι' διάφοροι *Captain Blood* και τα λοιπά. Και οι ιστορικές ταινίες απαιτούν μεγάλη διαδικασία εικονικής υποκατάστασης, καθώς παραπέμπουν σε ένα αναφερόμενο που δεν υπάρχει πια.

Αλλά ας δούμε τώρα σαν σπέσιαλ εφφέ το χρώμα στην *Κόκκινη Έρημο*. Ή εκείνο που είναι ίσως το πιο φημισμένο σπέσιαλ εφφέ όλης της ιστορίας του κινηματογράφου και που είναι (αυτό θα δυσανεκτήσει και τους θεοποιούντες και τους δαιμονόπληκτους) το σπέσιαλ εφφέ του Δημιουργού: το κομμένο μάτι του *Ανδαλουσιανού Σκύλου* του Μπουνιουέλ. Και πως να μη θυμηθούμε τέλος τις σιλουέτες χωρίς σκιά του *Πέρι-σου στο Μάριενμπαντ*, το πέρασμα του κορμιού και η αντικατάσταση των φόντων στο *Sherlock Jr.* την έκρηξη σε ρελαντί του φινάλε του *Ζαμπρίσκι Πόιντ*, το περίεργο φως που βγάζει το σπίτι σε μια κάθε άλλο παρά φανταστική σεκάνς της *Λάμπης*; Και οι ταινίες του Kubrick παίζουν άλλωστε πολύ με τα σπέσιαλ εφφέ, που μόνο ένα μέρος τους δρα προς μια ειδικά φανταστική κατεύθυνση: όπως και να 'χει αυτά απέχουν όσο τίποτ' άλλο από την κενή αυτο-επίδειξη, αλλά αποτελούν μέρος, όπως στους Antonioni, Buñuel, Keaton, Resnais, κλπ., της επινοητικής ικανότητας που χαρακτηρίζει το πέρασμα από την τεχνική στη γλώσσα.

Σίγουρα, τα σπέσιαλ εφφέ από μόνα τους δεν μπορούν να φτιάξουν ένα αριστούργημα, αλλά κανείς δε ζήτησε ποτέ κάτι τέτοιο ούτε (εκτός από μερικούς νεοφώτιστους της τελευταίας μόδας) από μια καλή φωτογραφία, από μια καλή ερμηνεία, από έναν ωραίο ηθοποιό, από ένα άψογο μοντάζ κλπ. Δεν αποτελούν μια αισθητική αξία, αλλά ένα τεχνικο-γλωσσικό στοιχείο και η χρήση τους προς αυτή την κατεύθυνση τα μορφοποιεί σαν σημαίνοντα. Και δω το πράγμα αφορά και την πρόσφατη μαζική είσοδο των σπέσιαλ εφφέ στον ηλεκτρονικό κινηματογράφο.

6. Όμως είναι φανερό ότι κάτι τέτοιο έχει αλλάξει σήμερα και μας το θυμίζει με ακρίβεια ο Alberto Farassino: «ο ντιβισμός των σπέσιαλ εφφέ έγκειται στο γεγονός ότι αυτά γίνονται κυριολεκτικά οι πρωταγωνιστές της ταινίας, αντικείμενα της αφήγησης και φορείς της φιξιών. Το τρυκ δεν είναι πια ένα μέσο, ένα τέχνασμα που χρησιμεύει στην πιο οικονομική η πιο αληθοφανή υλοποίηση μιας ιδέας του σεναρίου αλλά είναι ήδη κάτι προς το οποίο συμμορφώνεται δουλικά το σενάριο. (...) Το σπέσιαλ εφφέ κατέβηκε ανάμεσά μας, η θεαματικότητα του δε βρίσκεται πια στο αόρατό του αλλά στο πλήρες ορατό του. Το εφφέ δεν είναι πια «σπέσιαλ» (...) γιατί προσαρμόστηκε στον καπιταλιστικό τρόπο παραγωγής θγάζοντας στη σύνταξη τους μάγους και τους τεχνίτες μιας εποχής»¹. Αντίληψη που τη συνεχίζουν κατά ένα μέρος οι Ascitti, Carlini, Fumagalli σε ένα διδλίο για την επιστημονική φαντασία².

Πρόκειται λοιπόν για το ζήτημα της βαθμιαίας τεχνικής εξειδίκευσης του κινηματογράφου, που δεν γνωρίζει date-schock παρά μονάχα εξελίξεις, βαθμιαίες μετατοπίσεις. Η σημασία που απέκτησαν τα σπέσιαλ εφφέ για τον κινηματογράφο σήμερα είναι μόνο η σημασία που αποφάσισαν να τους δώσου, από διαφορετικές φαινομενικά πλευρές (αλλά ποτέ τόσο ίδιες και ομοιογενείς), η αγορά και η κριτική. Η πρώτη, όπως πάντα, βρίσκεται στην αναζήτηση θεαματικών τεχνασμάτων, μιας ανανέωσης του φανταστικού που θα 'κανε πιο εύληπτο το προϊόν. Η δεύτερη, αφού ξόρκισε για καιρό την τεχνική σαν εχθρή του *auteur*, προσπαθεί σήμερα να πρωτοτυπήσει επινοώντας μια *εποχή της τεχνικής* που έχει πολύ βαθιές ρίζες.

Και τώρα που η αγορά έκρινε ότι η επόμενη τεχνολογική επανάσταση θα είναι συνδεδεμένη από τη μια πλευρά με την τελειοποίηση του ήχου και από την άλλη με την ηλεκτρονική, ρίχτηκε και η κριτική να ερευνήσει αυτές τις αισθητικές επαναστάσεις, χωρίς να καταλαβαίνει ότι δεν πρόκειται για επαναστάσεις αλλά για εξελίξεις.

Τα σπέσιαλ εφφέ, όπως κι όλα τα υπόλοιπα, ανήκουν από πάντα στον κινηματογράφο· η ίδια η ιστορία του κινηματογράφου δεν είναι άλλο από την ιστορία των διάφορων τεχνικών τελειοποιήσεων και της διαφορετικής, πραγματικά τέ-

τοιας, γλωσσικο-αισθητικής χρήσης τους: Μετά τον ήχο, μετά το χρώμα, μετά τη μεγάλη οθόνη, να και τα σπέσιαλ εφέ, η τελευταία μόδα, η τελευταία αυταπάτη μιας ανανέωσης. Η αφθονία τους δεν είναι τίποτ' άλλο από τη συνηθισμένη υπερβολή όπου ενδίδει, κυκλικά, η αγορά. Και οι πρώτες ομιλούσες ταινίες ήταν υπερβολικά ομιλούσες. Έπειτα ξαναανακαλύφθηκε η αξία της σιωπής. Η μετατροπή αυτών των σταθμών και εξελίξεων σε εποχιακά σλόγκαν δε σημαίνει άλλο από την αποδοχή της κριτικής (θετικής η αρνητικής, δεν έχει διαφορά) να κάνει τον κράχτη της αγοράς. Αλλά ο κινηματογράφος όταν ανανεώνεται, διατηρεί πάντα αναλλοίωτη τη βασική του φύση, την τεχνική ουσία του και καμιά διακύμανση και αλλαγή του γούστου και της αγοράς δεν φτάνουν να τον αλλάξουν. Με λίγα λόγια οι νεωτερισμοί δεν κρύβουν το είναι του, που μένει στο βάθος πάντοτε ίδιο.

Υποσημειώσεις

- (1) Alberto Farassino, *Il trucco e lo spettacolo*, στο Hollywood 1969-1979
- (2) C. Asciutti, F. Carlini, G. Fumagalli, *Effetto macchina*, Il Formichiere, Μιλάνο, 1978.

ANTONIO COSTA

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΧΡΗΣΕΙΣ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΑΣΙΕΣ ΤΩΝ ΟΠΤΙΚΩΝ ΣΠΕΣΙΑΛ ΕΦΦΕ*

1. Από το 2001: *Οδύσσεια του διαστήματος* και μετά, και με μεγαλύτερη συχνότητα από τις υπερπαραγωγές των Lucas και Spielberg και έπειτα, τα σπέσιαλ εφφέ, φορτωμένα με τεχνολογικές έννοιες, άρχισαν να κάνουν πέρα στις κινηματογραφικές διαφημίσεις τον ξεπερασμένο όρο «τρυκ». Τα λεξικά, ακόμα και τα τσέπης, λένε ότι δεν υπάρχει σαφής διαχωρισμός ανάμεσα στους δυο όρους¹. Αυτό μας το επιβεβαιώνει και η πλατιά μελέτη του θέματος που έκανε χρόνια πριν ο Metz, σε ένα κεφάλαιο με τον τίτλο *Τα τρυκ και ο Κινηματογράφος* στον δεύτερο τόμο των *Essais sur la signification au cinéma*² ή η σειρά των άρθρων με τον τίτλο *SPFX NEWS*, του Olivier Assayas στα «Cahiers du Cinéma»³.

Η ιστορία των λέξεων είναι ένα έξοχο πεδίο έρευνας των βαθιών αλλαγών, ίσως σε επίπεδο λεπτών αποχρώσεων ή, όπως θα 'λεγε ο Barthes, δευτερευουσών σημασιών, των αλλαγών που σημαδεύουν την εξέλιξη της τεχνικής, της ιδεολογίας, της μυθολογίας· ή με άλλα λόγια των διαδικασιών παραγωγής και εκμετάλλευσης.

Αν δεν είναι δυνατόν να κάνουμε ένα σαφή διαχωρισμό ανάμεσα στα τρυκ και στα σπέσιαλ εφφέ, μπορούμε αντίθετα να εξετάσουμε τους λόγους της εξαφάνισης του πρώτου όρου προς όφελος του δεύτερου.

Τρυκ εναντίον σπέσιαλ εφφέ είναι μια αντιπαράθεση που μπορεί να γίνει μάλλον σε ένα διαχρονικό επίπεδο (σύγκριση ανάμεσα σε διαφορετικές ιστορικές κατατάξεις του κινηματογραφικού θεσμού) παρά σ' ένα σύγχρονο (τη σημερινή του κατατάξη)⁴.

Η δεύτερη σημασία του «τρυκ» παραπέμπει έντονα σε μια αρχαϊκή περίοδο του κινηματογράφου, όταν οι χώροι του θεάματος ήταν οι πρόχειρες πανηγυρωτικές εγκαταστάσεις και το θέατρο της μαγείας· όταν το πιο προηγμένο τεχνολογικό «επίπεδο» ήταν η ρομαντική βιοτεχνία του Μελιές και όταν ο αμερικάνικος κινηματογράφος έκανε τα πρώτα του βήματα με τον E.S.Porter, που μιμούνταν, αν όχι παραποιούσε, τις μικρές ταινίες του «μάγου του Montreuil».

Επιπλέον η λέξη «τρυκ» είναι συνδεδεμένη με κάποιες αναγκαιότητες, τιποτένιες και κακόβουλες μια εποχή, της «βιομηχανίας των ψευδαισθήσεων», όταν, για ευνόητους λόγους της *company image*, έπρεπε να επινοεί κανείς τεχνάσματα (σε προφιλιμικό επίπεδο, όπως θα 'λεγε ο Metz: αλλά τελικά δεν ήταν παρά μόνο ένα σκαμνί) για να σηκώσει έναν ντίβο λίγο «υπερβολικά» στο ύψος της ψιλόλιχνης παρτνέρ του· για ένα παραδεχτό (ή «τεχνικά» δυνατό;) παθιασμένο φιλί ανάμεσα στους δυο (οι ενδιαφερόμενοι, αν θυμάμαι καλά από τα κοτσουμπολιά, ήταν ο Άλαν Λαντ και η Σοφία Λόρεν).

Ενδεχομένως έχει περισσότερο ενδιαφέρον να τονίσουμε σήμερα μια κάποια έλλειψη διαχωρισμού ανάμεσα στο ρόλο του τεχνικού των σπέσιαλ εφέ και του διευθυντή φωτογραφίας (ασάφεια φυσικά που αφορά περισσότερο τους κινηματογραφόφιλους παρά το παραγωγικό σύστημα).

Είναι αλήθεια ότι αυτές οι δυο μορφές έχουν επιτυχία στο κοινό, μια επιτυχία που θυμίζει τα ντιβιστικά φαινόμενα άλλων εποχών σε σχέση με τους ηθοποιούς και τους δημιουργούς. Κι αυτό δεν είναι άλλο από μια συνέπεια του κεντρικού ρόλου που παίρνουν σιγά σιγά σε μια ταινία οι τεχνικές λήψης και χειρισμού της εικόνας (σε ένα πεδίο όπου οι παραδοσιακές τεχνικές συμπληρώνονται ή, όλο και πιο συχνά, δίνουν το προβάδισμα στις ηλεκτρονικές). Αλλά πέρα από τις κοινωνιολογικές και μυθολογικές πλευρές του φαινομένου, υπάρχει το γεγονός ότι βρισκόμαστε μπροστά σε εντυπωσιακές αλλαγές του συστήματος παραγωγής (υλικής και συμβολικής) της ταινίας: πράγμα που απαιτεί μια προσοχή εντελώς καινούργια τόσο ως προς το «υλικό» όσο και ως προς τη «φόρμα» της κινηματογραφικής έκφρασης (που είναι άλλο πράγμα από τις

περιοδικές ενοχλητικές παραινέσεις για την «τεχνική χωρίς σκέψη» ή τα ανόητα παντεχνολογικά ολισθήματα). Τέλος, αξίζει τον κόπο να σταθούμε σε μια άλλη αντιπαράθεση που η επιτυχία (και οι αποδεδειγμένες χρήσεις) του όρου σπέσιαλ εφφέ εξυπακούει. *Σπέσιαλ* εφφέ σε αντιπαράθεση με τι; Μάλλον με *συνηθισμένα* εφφέ. Αν πάρω ένα τρέχον λεξικό βλέπω ότι η σύγκριση είναι πολύ μεγάλη. Το *σπέσιαλ* που αποδίδεται στο εφφέ μπαίνει σε αντιπαράθεση, χωρίς περαιτέρω εξηγήσεις, τόσο με την «αντικειμενική πραγματικότητα» όσο και με το «αποτέλεσμα των λήψεων»⁵.

Καλύτερα αιτιολογημένη ιστορικά και θεωρητικά θα ήταν η αντιπαράθεση *σπέσιαλ* εφφέ/*συνηθισμένα* εφφέ, που υπάρχει μέσα στον κινηματογραφικό κώδικα, ο οποίος πρέπει να λαμβάνεται σαν μια δυναμική πραγματικότητα σε εξέλιξη, που οι επόμενες θέσεις της είναι το αποτέλεσμα μιας πολύπλοκης διαλεκτικής ανάμεσα στην «ανανέωση» (τεχνολογική) και την «καθίερωση» (σημειωτική και αφηγηματική), ανάμεσα στο «υλικό» της διήγησης και τη μορφή της διατύπωσης.

2. Η ταξινόμηση των τρυκ, που προτάθηκε στο παρελθόν από τον Metz⁶, αποτελεί ακόμα και σήμερα μια έξοχη αφηγηρία για τη μελέτη των οπτικών σπέσιαλ εφφέ.

Στο επίπεδο της παραγωγής ο Metz κάνει μια διάκριση ανάμεσα στα «προφιλμικά τρυκ» και τα «κινηματογραφικά τρυκ». Τα πρώτα είναι αυτά που πραγματοποιούνται πριν τη λήψη και μολονότι χρησιμοποιούνται συχνά δεν καταφεύγουν παρά ελάχιστα στους ειδικούς κώδικες του κινηματογράφου. Τα δεύτερα αντίθετα έχουν να κάνουν με το κινηματογραφείν, όχι το κινηματογραφημένο. Παράγονται είτε κατά τη διάρκεια των λήψεων (τρυκ της μηχανής λήψης) είτε στο εργαστήριο (τρυκ εκτύπωσης) και μπορούν να εξειδικευτούν ακόμα περισσότερο (τρυκ περισσότερο ή λιγότερο κινηματογραφικά)⁷. Αναμφισβήτητη η χρησιμότητα (αλλά και η σχηματικότητα) αυτής της ταξινόμησης. Ξεκινώντας απ' αυτήν, που έχει την ιδιαιτερότητα να είναι στατική και να μην δάζει το πρόβλημα της λειτουργίας, μπορούμε να πούμε ότι οι ίδιοι οι κανόνες της αντίληψης του τρυκ και η λειτουργία τους εξαρτώνται από μια σχέση αμοιβαίας λειτουργικότητας ανάμεσα σ' αυτό που

μπορεί να πετύχει κανείς από πριν στο προφιλμικό επίπεδο και σ' αυτό που πετυχαίνει με την καθαρά φιλμική επέμβαση. Με άλλα λόγια, το *αόρατο* των προφιλμικών τρυκ εξαρτάται και από τα ενγκεκριμένα τεχνάσματα που γίνονται κατά τη διάρκεια της λήψης και της εκτύπωσης.

Και ακόμα: η καθαρά φιλμική δουλειά μπορεί να έχει σα στόχο να κρύβει ή να επιδεικνύει την προφιλμική δουλειά, ανάλογα με τα αποτελέσματα που θέλουμε να πετύχουμε μέσω των σπέσιαλ εφφέ (ο διαστημικός κόσμος σε μια *space opera* πρέπει να είναι απόλυτα παραδεκτός και πιστευτός· οι υδάτινες εκτάσεις του Fellini στο *Αμαρκόρντ* και τον *Καζανόδα* πρέπει να δείχνουν ταυτόχρονα «μαγευτικές» και «τεχνητές». Αν η μαγεία που προκαλούν παραπέμπει στο χώρο του μύθου, το τεχνητό του σελοφάν που κουνιέται με μηχανικό τρόπο για να δίνει την αίσθηση του νερού πρέπει να παραπέμπει στο πλατώ, στις «μαγειές» της Ταινιοσιτά, στο χώρο της παραγωγής).

Ο ίδιος ο Metz μας παρέχει, περνώντας από το επίπεδο της παραγωγής σε κείνο της ανάγνωσης, μια φαινομενολογία των αντιληπτικών κανόνων των τρυκ, χωρίζοντάς τα σε: *αδιόρατα*, *αόρατα* αλλά *αντιληπτά* και *ορατά*⁸.

Αδιόρατα πρέπει να είναι τα τρυκ (όπως οι σωσίες και τα *day for night*) που «λειτουργούν» μόνο με τον όρο ότι ο θεατής δε θα καταλάβει τίποτα. Αυτό το είδος του τρυκ «ακολουθεί πάντα τη σύμβαση που χαρακτηρίζει την πλειονότητα των σημερινών ταινιών, ενός ελάχιστου βαθμού μέσου ρεαλισμού, δηλαδή αυτού που ονομάζεται *ρεαλιστική ταινία*»⁹. Αυτή η κατηγορία των παραδοσιακών τρυκ¹⁰, που μπήκαν από καιρό στην «εγκυκλοπαίδεια» του «θεατή προτύπου» έχει γίνει λίγο πολύ αποδεκτή σαν «συνηθισμένα εφφέ» (όπως το μοντάζ που, όπως μας θυμίζει ο Metz, ακόμα το '19 χρησιμοποιούνταν από τον Ducornp σαν το πιο στοιχειώδες τρυκ¹¹ ή ακόμα καλύτερα το «εφφέ *phi*» που, καθώς παράγει την κίνηση της εικόνας, ευθύνεται για την εντύπωση της πραγματικότητας που εποτελεί τη βάση όλων των άλλων δυνατών εφφέ).

Κατά το διαχωρισμό του Metz, *αόρατα* αλλά *αντιληπτά* είναι τα τρυκ που ο θεατής δεν ξέρει ακριβώς ποιά είναι και πως γίνονται, αλλά έχει συνείδηση της ύπαρξής τους, η οποία

«είναι αναμφισβήτητη και αποτελεί ένα από τα σημεία ενδιαφέροντος της ταινίας»¹².

Η μεταβλητότητα των αντιληπτικών κανόνων αυτής της κατηγορίας των τρυκ (που ο Metz δείχνει λιγάκι να υποτιμά, καθώς ενδιαφέρεται περισσότερο για το σύγχρονο παρά για το διαχρονικό επίπεδο) απαιτεί μια πιό επαρκή ερμηνεία (λογουχάρη, η εντροπία, θα λέγαμε, των σπέσιαλ εφφέ μέσα στη «μηχανή» της όρασης). Το πρόβλημα προκύπτει όχι τόσο από το ότι η ποιότητα του *άόρατου* πέφτει ανάλογα με τις οπτικές ικανότητες του «θεατή προτύπου», όσο από το ότι μπορεί να πέσει η *αντιληπτικότητα*, τουλάχιστον με την έννοια που δίνει ο Metz στον όρο: ο θεατής, με τη συχνή χρήση της μεθόδου, παύει να το *αντιλαμβάνεται* σαν *σπέσιαλ εφφέ*, στο βαθμό που αυτό έχει χάσει την ικανότητά του να «έλκει» ή, θα λέγαμε αλλιώς, έχει μειωθεί η ποσότητα των πληροφοριών που μπορεί να μεταδώσει.

Ορατά τέλος είναι τα τρυκ – όπως το φλου, τα φοντού, η διπλοτυπία, το ρελαντί και το αξελερέ – που εμφανίζονται σαν αναμφισβήτητα τεχνάσματα: περισσότερο έχουν τη λειτουργία των ρητορικών τεχνασμάτων, των σημείων διατύπωσης¹³.

Η ανάλυση των διαφόρων λειτουργιών που έχουν παίξει τα τρυκ αυτού του τελευταίου είδους μας φέρνει στην καρδιά του προβλήματος, κύριο για κάθε θεωρητικό και ιστορικό της κινηματογραφικής γλώσσας, των τρόπων με τους οποίους το τρυκ μπορεί να μεταμορφωθεί από ένα «μηδαμινό εκπληκτικό θαυματάκι» σε αληθινό γλωσσικό σχήμα.

Τέτοια είναι η περίπτωση του φοντού ανσενέ, το οποίο, αφού χρησιμοποιήθηκε από τον Méliès σαν τρυκ μεταμόρφωσης για τις εκπληκτικές μεταμορφώσεις των προσώπων του, στη συνέχεια έγινε ένα πολύπλοκο μέρος του κινηματογραφικού λόγου (που οι χρήσεις του κωδικοποιήθηκαν γρήγορα και ποικίλουν από την χρονικο-χωρική αλλαγή με υπογράμμιση της μεταφορικής ή μετωνυμικής λειτουργίας ανάλογα με τους εκφραστικούς σκοπούς, ως το πέρασμα από τη σφαίρα της πραγματικότητας στη σφαίρα του ονείρου ή ενός «εσωτερικού οράματος», κ.λ.π.).

Στις επόμενες φάσεις «γλωσσικής» ταξινόμησης του κινηματογράφου, το ίδιο το σπέσιαλ εφφέ μπορεί να ενταχθεί από το θεατή στο επίπεδο της διήγησης (δηλαδή των συμβάντων, που σ' αυτή την περίπτωση πρέπει να προκαλούν την έκπληξη) ή σε κείνο της διατύπωσης (δηλαδή των εκφραστικών μεθόδων, που μπορούν να αναφέρονται σε απόλυτα συνηθισμένα συμβάντα). Όμως η πιο νεωτεριστική άποψη της πραγματείας του Metz, στην οποία ως τώρα αναφερθήκαμε και που εισαγάγει στις μετέπειτα έρευνες πάνω στον κινηματογράφο και την ψυχανάλυση, έχει να κάνει με τη στενή σύνδεση που γίνεται ανάμεσα στα «τρυκ» και τη γλώσσα. Έτσι μπορούμε ν' ασχοληθούμε με το *οπτικό* και μαζί *οραματικό* του πράγματος, που η μηχανική εφαρμογή των γλωσσικών μοντέλων μας έκανε συχνά να αγνοούμε. Ακριβώς σε σχέση με «χαρακτήρες» όπως το φοντύ ανσενέ και η διπλοτυπία μπορεί ο Metz να φτάσει σε συμπεράσματα του τύπου: α) το σπέσιαλ εφφέ δεν επιτρέπει *μονάχα* το εφφέ ταύτισης ή *μονάχα* τα εφφέ αποστασιοποίησης, ακόμα κι όταν οι κινηματογραφικοί κανόνες δείχνουν να έχουν χωρίσει και κωδικοποιήσει με ακρίβεια τη διηγητική λειτουργία¹³ και τη ρητορική λειτουργία (αυτό σημαίνει ότι ο θεατής δεν το εντάσσει μόνο στο επίπεδο της διήγησης ή της διατύπωσης αλλά, αν και σε διαφορετικές αναλογίες, και στο ένα και στο άλλο): β) η στάση του θεατή μπροστά στα τρυκ μπορεί να συγκριθεί με την ψυχική διαδικασία που ο Freud ονομάζει *Verneinung* και που επιφέρει μια διάσπαση της εμπιστοσύνης [*croynance*] και άρνηση της αντίληψης, ανάλογα με τη συστατική διάσπαση του θέματος (ο θεατής πιστεύει *έστω* κι αν *γνωρίζει* την ύπαρξη του τρυκ: το συνειδητό «γραμματικοποιεί» αυτό που «διηγητικοποιεί» το ασυνείδητο)¹⁴.

Αξίζει ακόμα να παρατηρήσουμε ότι σε μια μετέπειτα μελέτη του φοντύ ανσενέ ο Metz δείχνει ότι αυτό¹⁵, ακόμα κι όταν λειτουργεί σαν απλό σημείο στίξης, διατηρεί πάντα «κάποια αρμονία ουσίας, κάποια μαγική μεταμόρφωση, κάποια μυστικιστική δύναμη» και εμφανίζει, τουλάχιστον σε ορισμένες φάσεις της διαδικασίας ανάγνωσης, χαρακτηριστικά πολύ κοντινά στη «μικτή διαμόρφωση» για την οποία μιλάει ο Freud με αφορμή τη συμπύκνωση των ονειρικών σχηματισμών¹⁶.

3. Η ταξινόμηση και οι αναλύσεις που κάνει ο Metz εμφανίζουν αναμφίβολα την πολυπλοκότητα των λειτουργιών (τόσο στο σύγχρονο όσο και στο διαχρονικό επίπεδο) των σπέσιαλ εφφέ και τους ασαφείς κανόνες της οπτικής κινηματογραφικής διάταξης (και της φιλικής γλώσσας).

Θα είναι όμως χρήσιμο να προχωρήσουμε και σε παραπέρα ταξινομήσεις που θα λαμβάνουν, λογουχάρη, υπόψη τους τις διάφορες ποιότητες των συμβάντων που τα σπέσιαλ εφφέ κατασκευάζουν (σε σχέση με τις διάφορες αφηγηματικές πλοκές, κινηματογραφικά είδη, κ.λ.π.).

Στην πρώτη ομάδα μπορούμε να εντάξουμε τα σπέσιαλ εφφέ που έχουν στόχο την εικονική παρουσίαση τρόπων θέασης *ασυνήθιστων* γεγονότων (δηλαδή αυτών που θεωρούνται λογικά απίθανα ή όχι ακόμα δυνατά με τις σημερινές επιστημονικές, τεχνολογικές γνώσεις, κ.λ.π.).

Στη δεύτερη ομάδα τα σπέσιαλ εφφέ που έχουν στόχο την εικονική παρουσίαση τρόπων θέασης *συνηθισμένων* γεγονότων (δηλαδή αυτών που λογικά θεωρούνται δυνατά ή συνηθισμένα και άρα πιστευτά από μόνα τους).

Λέμε «εικονική παρουσίαση τρόπων θέασης των γεγονότων» κι όχι απλώς *εικονική παρουσίαση των γεγονότων* για να δείξουμε την ασάφεια των κανόνων φιλικής θέασης που υπάρχει – όπως μας έδειξε στην εποχή του ο Morin – τόσο στο ρεαλιστικό όσο και στο φανταστικό κινηματογράφο. Με άλλα λόγια, μπορούμε να πούμε για το σπέσιαλ εφφέ και ανεξάρτητα από την πλοκή αυτό που λέει ο Morin γενικά για τον κινηματογράφο: μας κάνει να *αντιλαμβανόμαστε*, με την πρακτική έννοια του όρου, και ταυτόχρονα *προσφέρει προς θέαση*, με την έννοια την οραματική¹⁷.

Και εδώ εισάγεται η διάσταση του *φανταστικού* από την αρχή ακόμα της τεχνικής διαδικασίας.

Αλλά αυτή η διάκριση απαιτεί μια περαιτέρω ταξινόμηση, που προτείνουμε εδώ.

Τα σπέσιαλ εφφέ μπορούν να έχουν στόχο την εικονική παρουσίαση τρόπων θέασης:

- 1) *συνηθισμένων* γεγονότων με *συνηθισμένο* τρόπο
- 2) *συνηθισμένων* γεγονότων με *ασυνήθιστο* τρόπο
- 3) *ασυνήθιστων* γεγονότων με *συνηθισμένο* τρόπο

4) *ασυνήθιστων* γεγονότων με *ασυνήθιστο* τρόπο.

Τα όρια ανάμεσα στους δυο τύπους «τρόπων θέασης» που εμφανίζονται στο σχήμα πρέπει να εκληφθούν ρευστά, δεκτικά σε αλλαγές και μετατοπίσεις. Αυτό που έχει σημασία δεν είναι ο πιθανός καθορισμός τους σε σχέση με την κοινή εμπειρία αλλά σε σχέση με τον κινηματογραφικό κώδικα με τη στενή έννοια. Λογουχάρη οι *συνηθισμένοι* τρόποι θέασης ορίζονται σε σχέση με το πόσο συμβιβάζονται με τους κώδικες ρεαλιστικής διατύπωσης. Το ίδιο πράγμα ισχύει και για τους *ασυνήθιστους* τρόπους θέασης που καθορίζονται με βάση τη διαφορά που εμφανίζουν σε σχέση μ' αυτόν τον κώδικα (θα μπορούσαν να αντιστοιχούν χοντρικά σ' αυτά που ο Metz ονομάζει «αόρατα αλλά αντιληπτά τρυκ», μ' όλες τις διασαφηνίσεις που ένας τέτοιος ορισμός χρειάζεται).

Το πλεονέκτημα αυτής της ταξινόμησης νομίζω ότι είναι το ότι τοποθετεί όλη τη φαινομενολογία της χρήσης, λειτουργίας και έννοιας των σπέσιαλ εφφέ στο σημείο επαφής ανάμεσα στις *φόρμες* και τα *αντικείμενα* της φιλικής όρασης, ανάμεσα στη «διατύπωση» και τη «διήγηση». Ένα άλλο πλεονέκτημα είναι το ότι επιτρέπει την προέκταση αυτής της φαινομενολογίας σε όλο τον κινηματογράφο, από τον ρεαλιστικό ή της «διαφάνειας» ως τον φανταστικό. Πράγμα που δεν είναι αμελητέο, από τη στιγμή που τα σπέσιαλ εφφέ αποτελούν πάντα το «τυφλό σημείο» όλων των ιδεαλιστικών θεωριών του κινηματογράφου (και όχι λίγων αυτοαποκαλούμενων υλιστικών).

Αν μείνουμε λοιπόν για μια στιγμή στο πεδίο του φανταστικού κινηματογράφου, μια τέτοια ταξινόμηση μπορεί να ήταν χρήσιμη σε μια επανεξέταση των τυπολογιών που βασίζονται σχεδόν αποκλειστικά στα θεματικά στοιχεία.

Αν εξετάσουμε λογουχάρη εκείνη του Prédal¹⁸, πρέπει να δούμε το πως η διατύπωση (εικονική παρουσίαση τρόπων θέασης) παίρνει μέρος σε λιγότερο ή περισσότερο καθοριστική μορφή και με πολύ διαφοροποιημένο εφφέ στον ορισμό των διάφορων ειδών του φανταστικού (περιορίζομαι μόνο να τα αναφέρω: εξπρεσιονιστικό, ψυχαναλυτικό, μυθικό, θρυλικό, φουτουριστικό, υποθετικό, παραψυχολογικό¹⁹). Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψη την τριχοτόμηση που προτείνει ο Prédal σε σχέση με την αντιπαράθεση *συνηθισμένου-ασυνήθιστου*

(παρεϊσδυση ενός ασυνήθιστου στοιχείου σ' ένα συνηθισμένο κόσμο· προβολή ενός συνηθισμένου στοιχείου σε έναν ασυνήθιστο κόσμο· ανάλυση ασυνήθιστων στοιχείων σε έναν ασυνήθιστο κόσμο²⁰), μπορούμε να προχωρήσουμε σε μια πιο ακριβή και ευκρινή ταξινόμηση, μια ταξινόμηση που κυρίως θα δίνει περισσότερη προσοχή στη σχέση ανάμεσα στις (τεχνικομορφικές) «μεθόδους» και το θέμα. Μ' αυτό τον τρόπο θα μπορούμε να περάσουμε από το καθαρά περιγραφικό επίπεδο στο εκτιμητικό: και να κάνουμε διάκριση ανάμεσα σε ένα είδος του φανταστικού που θέλει να σταματήσει την προσοχή του θεατή στην «υπόθεση» και σε ένα είδος που θεματοποιεί τις μεθόδους κι ύστερα τις κρατάει σε μια «διστακτική» θέση, σε μια «ερωτική απόσταση» κ.λ.π.

Επιστρέφοντας τώρα στη δικιά μας ταξινόμηση, πρέπει να πούμε ότι δεν πρέπει να λαμβάνεται σαν κάτι το στατικό, αλλά το εξαιρετικά δυναμικό. Μπορεί εύκολα να φανεί, με ένα παράδειγμα, η προοδευτική τάση να μεταθέτει τα σπέσιαλ εφφέ από το πεδίο των ασυνήθιστων τρόπων θέασης των συνηθισμένων· όπως δείχνει η εξέλιξη του φοντύ ανσενέ – ακόμα κι αν δεν πρέπει να ξεχνάμε, όπως τόνισε ο Metz, τις διπλές αναγνώσεις που επιτρέπει. Με μια κουδέντα, ακόμα κι αν ο φανταστικός κινηματογράφος και ο κινηματογράφος επιστημονικής φαντασίας έχει παράσχει (και συνεχίζει να παρέχει) τη μεγαλύτερη ώθηση για την ανάπτυξη των σπέσιαλ εφφέ, το πρόβλημα που αυτά θέτουν δεν αφορά μόνο αυτά τα είδη, αλλά όλον τον κινηματογράφο, τη γλώσσα και την ιστορία του.

Η μελέτη της χρήσης, της λειτουργίας και της σημασίας των σπέσιαλ εφφέ (και όχι μόνο για την κεντρική θέση που πήρανε στον λεγόμενο «τεχνολογικό» και σύντρομα «ηλεκτρονικό» κινηματογράφο) είναι το σημείο κλειδί για την κατανόηση των σχέσεων ανάμεσα στην τεχνική και τη γλώσσα, την εικόνα και την αφήγηση, τις ανθρωπολογικές δομές του φανταστικού και τις τεχνικές μορφές της (ανα)παραγωγής του.

4. Ομολογώ ότι αγαπώ πολύ τα αρχικά SPFX που χρησιμοποιούνται για τα σπέσιαλ εφφέ, ίσως γιατί φέρνουν στο νου μου αυτό που περισσότερο με ελκύει στα σπέσιαλ εφφέ (και στον κινηματογράφο). Αν η μελλοντιστική σημασία τους φέρ-

νει στο νου μου τα θαύματα (και τους εφιάλτες) ενός μέλλοντος που έχει αρχίσει να γίνεται παρόν, η συνήχηση με τη λέξη *Sphinx* με παραπέμπει στο αίνιγμα (και στο δράμα) της «όρασης». Μήπως γι' αυτό δε μιλάνε τόσο ταινίες όπως το *One From The Heart* του Coppola, όσο και οι «μικρές» ταινίες του μεγάλου Méliès;

* Προτίμησα, και για λόγους αρμοδιότητας, να μιλήσω μόνο για τα οπτικά σπέσιαλ εφφέ. Αυτό δεν προϋποθέτει καθόλου την άγνοια της σημασίας των ηχητικών. Η πολυπλοκότητα της διαδικασίας παραγωγής της ηχητικής μπάνας δείχνει τον ταυτόσημο ρόλο που παίζουν με τα οπτικά σπέσιαλ εφφέ. Επιπλέον το πρόβλημα των λειτουργικών σχέσεων ανάμεσα στους δυο τομείς κάνει απαραίτητη μια χωριστή μελέτη τους.

Σημειώσεις

(1) Πρβ. G. Grazzini, *Le mille parole del cinema. Dizionario portabile dello spettatore*, Laterza, Bari, 1980, s. 218.

(2) Πρβ. Ch. Metz, *La significazione nel cinema*, Bompiani, Milano 1975.

(3) Πρβ. O. Assayas, *SPFX NEWS ou Situation du cinéma de science fiction envisagée en tant que secteur de pointe*, «Cahiers du Cinéma», αρ. 315-16-17-18, 1980.

(4) Θα 'πρεπε να γίνει μια χωριστή συζήτηση για τη διαφορά ανάμεσα στα *τρυκ* και στο *τρυκ* (ο ενικός εννοεί το *maquillage* του ηθοποιού, τη μεταμφίεση, κ.λ.π.). Και οι δυο χρήσεις αφορούν άμεσα μια θεωρία του εικονικού στον κινηματογράφο και του κινηματογράφου σαν εικονικό. Αν και οι θεωρητικοί δεν το λαμβάνουν αυτό πάντα υπόψη τους, υπάρχει η παρηγοριά ότι μερικοί σκηνοθέτες θεματοποίησαν με θαυμάσιο τρόπο όλα αυτά σε ταινίες που άμεσα ή αλληγορικά υπαινίσσονται τον κόσμο του κινηματογράφου: σκεφτείτε - για να περιοριστούμε σε πρόσφατα παραδείγματα - τη *Φαιδώρα* του μεγάλου Billy Wilder και το καταπληκτικό *Βίκτωρ Βικτόρια* του Blake Edwards.

(5) Πρβ. A.A. V.V., *Lo Spettacolo*, Garzanti, Milano 1976, σσ. 217.

(6) Πρβ. Ch. Metz, *La significazione* κ.λ.π. σ. 217, σ. 269-93.

(7) στο ίδιο, σ. 273-77.

(8) στο ίδιο, σ. 277-78.

(9) στο ίδιο, σ. 278.

(10) Τέτοια είναι στο μεγαλύτερο μέρος τους τα αναφερόμενα στο βιβλιόρακι του B. Wilkie, *Effetti Speciali per il cinema e la televisione*, Gremese Editore, Roma 1982.

(11) Ch. Metz, *La significazione* κ.λ.π. πρβ. σ. 290.

(12) στο ίδιο, σ. 278.

(13) στο ίδιο.

(14) στο ίδιο, σ. 286-87.

(15) Ch. Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980, σ. 252-57.

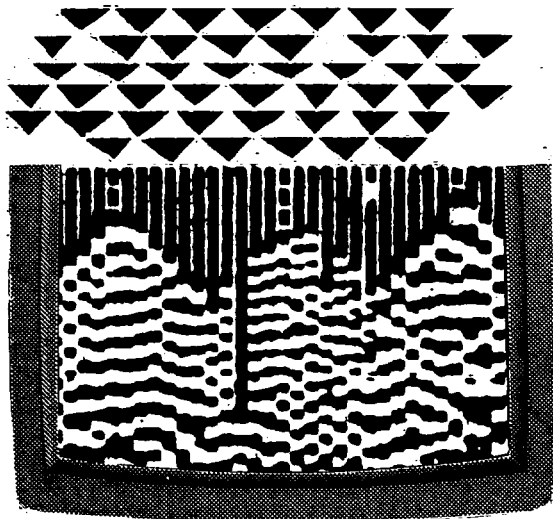
(16) στο ίδιο, σ. 255.

(17) E. Morin, *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano 1982, σ. 154.

(18) R. Prédal, *Le cinéma Fantastique*, Seghers, Paris, 1970.

(19) στο ίδιο, σ. 9.

(20) στο ίδιο.



FRANCO LA POLLA

ΓΙΑ ΕΝΑ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ, ΓΙΑ ΕΝΑ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΚΡΙΤΙΚΗΣ

Εμφέ μια πραγματικότητας, εμφέ θαυμάτων: η φύση του κινηματογράφου είναι η φύση του «ειδικού» και η ιστορία του είναι και – αν όχι κυρίως – μια ιστορία έρευνας. Μια έρευνα που μπδρεί να στηρίζεται στην επιστήμη η στην τόλμη ενός σκηνοθέτη, ενός σκηνογράφου, ενός φωτογράφου, ενός οποιουδήποτε ανάμεσα στα τόσα ονόματα και ειδικότητες που αναφέρονται στο ζενερίκ μιας ταινίας. Μερικές φορές δεν πρόκειται για τεχνολογία, πάντα όμως πρόκειται για τεχνική με το στόχο να δώσει μορφή σε μια φαντασία που μπορεί να συμπίπτει με την ίδια την πραγματικότητα, έτσι όπως προγραμματικά μπορεί να απομακρυνθεί απ' αυτήν.

Η ηλεκτρονική εικόνα είναι μονάχα το (προσωρινό) σημείο άφιξης αυτής της ιστορίας, ένα από τα πιο εντυπωσιακά στάδια της. Αλλά και μια τομή που σημαίνει το τέλος μιας εποχής και την αρχή μιας άλλης. Προς στιγμή δείχνει να αρνείται την έννοια του «πραγματικού» για χάρη του αντίθετού του, αλλά είναι σίγουρο ότι έχει δυνάμει την ικανότητα να αναπαράγει με πολύ πιο τέλειο τρόπο απ' ότι στο παρελθόν. Αυτή η «αναδιατύπωση» ήταν στο βάθος πάντα η πρώτη φιλοδοξία του κινηματογράφου, ένα μέσο που απ' αυτή την άποψη έχει κάτι το καταραμένο, το φρανκεσταϊνικό: η κλασική ύβρις γι' αυτόν που θέλει να υποκαταστήσει το Δημιουργό. Η εμφανισιακή ατέλεια του τέρατος Φρανκεστάιν είναι στην πραγματικότητα μια ακριβής μεταφορά του πρωτόγονου κινηματογραφικού προϊόντος, με τη διαφορά ότι αυτή τη φορά ο επιστήμονας μπόρεσε να κάνει κι άλλες καλύτερες δοκιμές και πειράματα καταφέροντας τελικά (και ιδεατά) να αναπαράγει όχι μόνο τη φαντασία αλλά και την πραγματικότητα. Δυο παράλληλοι κόσμοι (ένα αγαπημένο θέμα της επιστημονικής φαντασίας) έρχονται λοιπόν αντιμέτωποι φτιάχνοντας μια νέα

επιστημολογία, εκείνη που σ' έναν κόσμο του θαύματος βλέπει να θριαμβεύει η εικόνα σα μοναδική πραγματικότητα.

Στην αισθητική, επομένως, η τέχνη πήρε τη θέση του πραγματικού και ταυτίστηκε με το εμπόρευμα: όλα είναι εμπορευματοποιημένα, όλα είναι καλλιτεχνικά.

Απ' αυτή την άποψη η «τεχνική ιστορία» που αναφέραμε πιο πάνω καταγράφει δήγμα προς δήγμα την πορεία προς το στόχο αυτό, δείχνοντας με την τελειοποίηση την αφανή τεχνολογία που έχει σα σκοπό την *πραγματοποίηση* του κόσμου στην τέχνη.

Καλό είναι λοιπόν που η κριτική κατάλαβε επιτέλους τη σημασία αυτού του πράγματος στον κινηματογράφο, αλλά παρόλαυθα θα 'ναι καλό και να προσέξουμε μην πέσουμε στη συνηθισμένη μυθολογία που συνοδεύει πάντα τέτοιες ανακρίψεις. Στο υπό συζήτηση θέμα, σε μια θεοποίηση της τεχνικής σε βάρος της ίδιας της κριτικής.

Φυσικά δεν είναι τυχαίο το ότι συμβαίνει αυτό σήμερα: ότι δηλαδή η τεχνική εγείρει ένα προνομιούχο θέμα της κριτικής ακριδώς τη στιγμή που οι μέθοδοι αυτής της τελευταίας βρίσκονται σε *αδιέξοδο*. Αλλά προσοχή: δεν πρόκειται μονάχα για τεχνάσματα που μπορούν κατά κάποιο τρόπο να επιτρέψουν στην κριτική να συνέλθει από το *shock of recognition* που έβγαλε πρόσφατα στην επιφάνεια το ανώφελο των προσπαθειών προς «επιστημονική» κατεύθυνση (οι αστείες και βολικές στρουκτουραλιστικές ασκήσεις της δεκαετίας του εβδομήντα, λογουχάρη). Όχι, το φαινόμενο είναι πολύ πιο σοβαρό γιατί βάζει στο παιχνίδι και την ίδια την έννοια του κινηματογράφου και της τέχνης, της πραγματικότητας και του εμπορεύματος. Υπάρχουν μάλιστα κι αυτοί που υποστηρίζουν ότι μετά τη δημιουργία ενός κόσμου στην τέχνη μέσω της τελειότητας της αναπαραγωγής, το μοναδικό πια θέμα για συζήτηση είναι ακριδώς αυτό που επέτρεψε αυτή την υλοποίηση: δηλαδή η τεχνική. Που σημαίνει ότι για άλλη μια φορά – αν και για διαφορετικούς λόγους από πριν – οι αξίες μένουν ξένες με όσα λείει η κριτική, η οποία καταθέτει τα όπλα μπροστά στο μέσο, παραιτούμενη αναγκαστικά από το αντικείμενο.

Όπως και να 'ναι έχει πραγματικά τόση σημασία να ξέρουμε τεχνικά – ας πούμε – το τι επέφερε η εφεύρεση του σινεμα-

σκόπη τη μάλλον το τι αυτή η τεχνική με τη σειρά της επέφερε μέσα στο χρόνο από άποψη αισθητική; «Μέσα στο χρόνο», προσέξετε. Γιατί είναι κανόνας πια ότι οι τεχνολογικές καινοτομίες εφαρμόζονται αρχικά πάνω σε ασημαντα προϊόντα από άποψη αισθητική. Πρόκειται για ένα γεγονός καθόλου τυχαίο και εξαιρετικά αποκαλυπτικό, γιατί μας λέει ότι στον κινηματογράφο η ιστορία της τεχνικής ξετυλίγεται με βάση μια ημιτονοειδή πορεία στη γραφική παράσταση της οποίας οι «χαμηλοί» δείκτες αντιστοιχούν στη στιγμή της επινόησης και οι «υψηλοί» στη στιγμή της αισθητικής υλοποίησης. Και γιατί προφανώς μας λέει ότι σ' αυτό το πεδίο η τεχνική κινείται από καθαρά εμπορικά κίνητρα που μόνο αργότερα υπόκεινται σε λειτουργίες που στοχεύουν στην αισθητική υλοποίηση.

Απ' αυτό βγάζουμε για άλλη μια φορά το συμπέρασμα ότι ο κινηματογράφος είναι ένα φαινόμενο κατ' αρχήν βιομηχανικό και ότι η αισθητική είναι μόνο μια ποιοτική τροποποίηση αυτού που γεννιέται με χαρακτήρα στενά ποσοτικό.

Αλλά δεν είναι μόνο αυτό: μια τέτοια γραφική παράσταση έρχεται σε αντίθεση με την ιδεατή γραφική παράσταση που ρύθμιζε στο παρελθόν την παραγωγή άλλων εικαστικών τεχνών. Σ' αυτές η επινόηση νέων τεχνολογιών συνέπιπτε συνήθως με αισθητικές κατακτήσεις εξαιρετικής σπουδαιότητας (σκεφτείτε, λογουχάρη, τη σημασία της προοπτικής για την αναγεννησιακή ζωγραφική). Είναι προφανές λοιπόν ότι ο κινηματογράφος χάραξε μια «καινούργια» βιομηχανική «πορεία» σε ένα πεδίο που στο παρελθόν έμοιαζε «αμόλυντο» από τέτοιου είδους παρεμβάσεις και που σήμερα θεωρεί αντίθετα τη βιομηχανία ένα *conditio sine qua non* της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Ο κινηματογράφος, με μια κουβέντα, είναι ο ηγετικός χώρος της εικαστικής δημιουργίας της τέχνης στην εποχή μας. Τώρα που πέρασε η εποχή της ιδεαλιστικής κριτικής, η οποία του το αρνιόταν για τους γνωστούς λόγους, σήμερα εμφανίζεται σαν το πιο προχωρημένο σημείο μιας νέας και διαφορετικής αντίληψης της τέχνης.

Μέσα στο πεδίο του, πράγματι, γίνεται η αναμέτρηση όλων των σύγχρονων εξωκαλλιτεχνικών συνιστωσών που ορίζουν αυτό που ονόμαζαν κάποτε «ποίηση». Ο κινηματογράφος

όπως λέγαμε, ζει με βάση μια πρακτική που διακρίνει περισσότερο από κάθε άλλη, κατά τον Μπέντζαμιν και άλλους, τη σύγχρονη τέχνη: την τεχνική *αναπαραγωγικότητα*. Απ' αυτό το βασικό, αναπαλλοτριώτο χαρακτηριστικό που κάθε σκέψη πάνω στον κινηματογράφο πρέπει να έχει σαν πλότο, πρέπει λοιπόν να ξεκινήσουμε.

Κάτω απ' αυτή την οπτική όμως η τεχνολογία μπορεί να ευνοήσει μια παρεξήγηση, να δημιουργήσει έναν κίνδυνο.

Η αναπαραγωγικότητα δεν υπάρχει από μόνη της, υπάρχει σαν αναπαραγωγικότητα μέσω μιας γλώσσας. Η τεχνολογία παρέχει τόσο μια διεύρυνση της παλιάς γλώσσας, όσο και τη δυνατότητα δημιουργίας μιας νέας. Από άποψη ιστορικο-θεωρητική, μια τεχνολογία που παρέχει τέτοιες δυνατότητες μπορεί να θρει διέξοδο σε τρεις κατευθύνσεις: α) εκείνου που χρησιμοποιεί τις τεχνολογικές πηγές για να διαιωνίσει το στάτους κβο· β) εκείνου που θεωρεί α προίורי την τεχνολογία και τα προϊόντα της μια γλώσσα· γ) εκείνου που προσπαθεί να χρησιμοποιήσει το τεχνολογικό προϊόν μόνο όταν αυτό έχει θεμελιωθεί σαν γλώσσα.

Στην πρώτη περίπτωση, λογουχάρη, ανήκει η καθημερινή τηλεοπτική παραγωγή που χρησιμοποιεί το προϊόν για να δώσει συνέχεια σε πράγματα που δε διαφέρουν σε τίποτα από τα προηγούμενα· στη δεύτερη περίπτωση εκείνοι που θεωρούν το τεχνολογικό προϊόν εξαιρετικό εργαλείο για αισθητικό πειραματισμό· στην τρίτη εκείνοι που δέχονται την τεχνολογία σαν κάτι σημαντικό αλλά για τους οποίους το τεχνολογικό προϊόν δεν εγγυάται απαραίτητα μια γλώσσα.

Όμως κάνουν λάθος εκείνοι που βλέπουν στη σύγχρονη βίντεο-ηλεκτρονική τεχνολογία τη δυνατότητα για μια πρωτοποριακή έρευνα. Η βάση της ηλεκτρονικής πρέπει πρώτα να υποστεί μια επεξεργασία, να εξελιχθεί σε μια γλώσσα και μόνο τότε το βίντεο θα παράσχει τα απαραίτητα στοιχεία πάνω στα οποία θα μπορεί να επέμβει μια πρωτοποριακή πρακτική και να δουλέψει οδηγώντας τις συνιστώσες αυτής της γλώσσας στις ακραίες τους συνέπειες. Αλλά για να μπορέσει να ονομαστεί γλώσσα, πρέπει πρώτα η βιομηχανία και το κέρδος να ορίσουν ένα κώδικα πάνω στον οποίο θα επέμβει η αισθητική δημιουργία. Αλλιώς το βίντεο γίνεται πραγματικά *game*, ένα

παιχνίδι πάνω σε αφηρημένα σημαίνοντα, η στην καλύτερη περίπτωση πάνω σε σημαίνονται που τους αποδίδονται ξένα προς αυτά σημαίνόμενα, δανεισμένα από τον αμέσως προηγούμενο γλωσσικό κώδικα (αυτόν δηλαδή που η τεχνολογική εφεύρεση προσπαθεί να ξεπεράσει). Με μια κουβέντα θα 'ταν σαν, μετά την επινόηση μιας φωνητικής, να μην υπήρχε τρόπος να αρθρωθεί αυτή με βάση μια στοιχειώδη γραμματική και να χρησιμοποιούνταν αμέσως στη φιλοσοφία, την αισθητική, την επιστήμη. Είναι σίγουρο ότι η τέχνη γεννιέται με το ξεπέρασμα και τις αντιθέσεις. Αλλά αντιθέσεις και ξεπέρασμα ποιού πράγματος; Η πρωτοπορεία άκαμπτη θα απαντήσει ότι η παλιά γλώσσα (και η παλιά ιδεολογία) μπορεί να αποσυντεθεί πλήρως μέσα από το τεχνολογικό προϊόν, ξεχνώντας ότι η αληθινή πρωτοπορεία δρα πάντα πάνω σε μοντέλα που προσφέρει η χρήση, η πρακτική, η ιδεολογία. Αλλά ποιά χρήση, πρακτική και ιδεολογία μπορούν να προσφέρουν τα προϊόντα της τεχνολογίας όταν προηγείται η χρήση τους στον πειραματικό τομέα (αισθητικά πειραματικό, φυσικά); Πράγματι το θέμα σήμερα δεν είναι να ξεκαθαρίζουμε με τα παλιά μοντέλα – που έχουν ξηρικοστεί άλλωστε αρκετά – αλλά ν' ασχοληθούμε με κείνα που θα μας προσφέρει η βιομηχανία της τεχνολογίας.

Να λοιπόν γιατί δεν ωφελεί σε τίποτα να κάνουμε επίθεση σε μια ταινία όπως το *One From the Heart* (1982) του Φράνσις Φ. Κόπολα, η οποία αν και αξιοθαύμαστη για τη χρήση της τεχνολογίας δεν είναι παρά ένα προϊόν του παρελθόντος που απλώς επαναλαμβάνει τα ήδη γνωστά με τα πιο εκσυγχρονισμένα όργανα. Μάλιστα η συζήτηση γι' αυτήν την ταινία πάει ακόμα ένα σκαλί πιο κάτω, από τη στιγμή που η τεχνολογία σ' αυτήν εμφανίζεται σαν πρωταγωνιστής περισσότερο στο παραγωγικό παρά στο εικονογραφικό επίπεδο.

Και η εικόνα σαν τεχνολογικό προϊόν έχει λοιπόν μια ιστορία, και το να επέμβεις σ' αυτήν χωρίς συγκεκριμένο ακόμα λόγο είναι κάτι που δεν αφορά την κριτική: ίσως αφορά λογουχάρη την ψυχανάλυση που δε χρειάζεται το κωδικοποιημένο σημαίνόμενο για να μην υπακούουν οι παρεμβατικοί κανόνες της στις τοποθετήσεις της κριτικής.

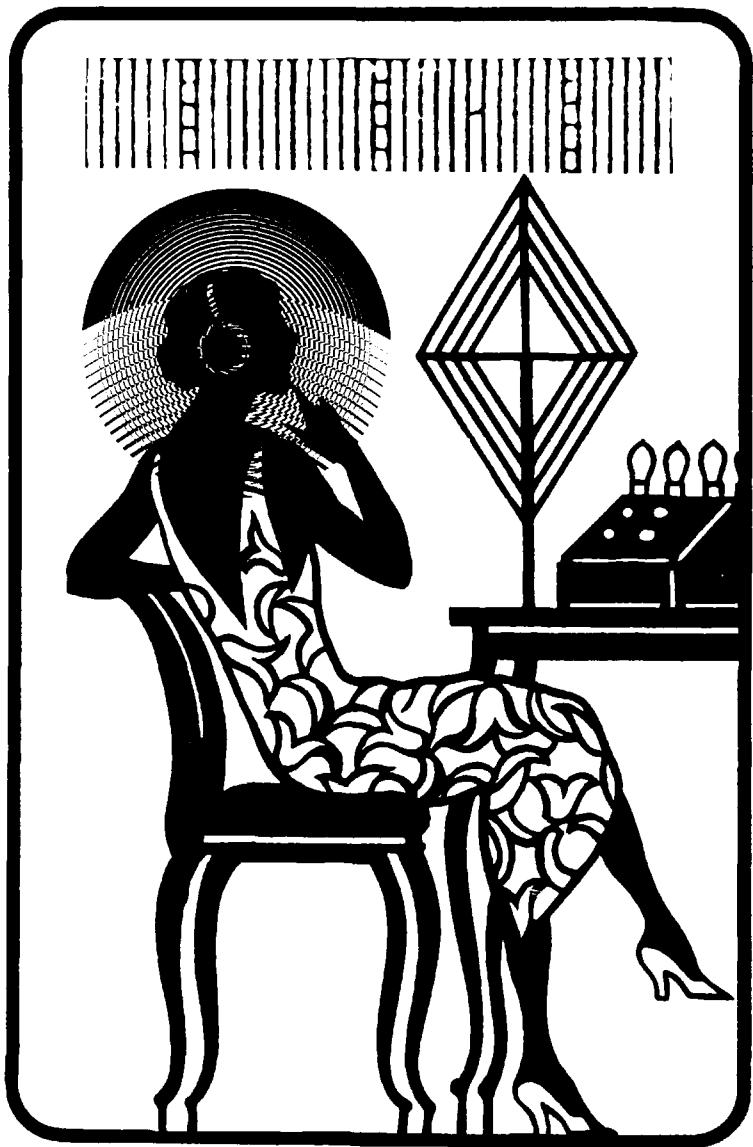
Το ζήτημα προφανώς δεν είναι να δοξάσουμε τη βιομηχανία και το κέρδος, αλλά να μην επισπεύσουμε τους ίδιους τους

ρυθμούς της πολιτιστικής ανάπτυξης. Το προτρέξιμο μπορεί να δγάλει κατά τύχη και μεγαλοφυή πράγματα, αλλά αξίζει να θυσιάσουμε τη διαλεκτική της κουλτούρας για ένα έκτακτο ευκαιριακό προϊόν; Ας αφήσουμε λοιπόν το περθιώριο στην τεχνολογία να αναπτύξει εκείνο το πολιτιστικό *Koino* που παρέχουν τώρα τα μαζικά μέσα σε πολύ πιο σύντομα χρονικά διαστήματα απ' ότι στο παρελθόν. Και τότε ας προσπαθήσουμε να απαλλαγούμε από τα μοντέλα που θα έχουν αρχίσει πια να αρτηριοσκληρώνονται.

Αυτό για τον επιπλέον ακόμη λόγο ότι οι νέες γλώσσες – από τη στιγμή που δημιουργηθούν – επιζητούν νέα κριτικά μοντέλα, και η κριτική δεν ασκείται πάνω στην εικόνα αλλά πάνω στην ιστορία της εικόνας και τα κατά καιρούς απ' αυτήν προκύπτοντα.

Να λοιπόν που καλείται κάθε φορά η κριτική να διατρέξει μια αντίθετη πορεία, γιατί αντίθετα απ' ότι συνήθως νομίζεται, η κριτική είναι το *παρόν που εξηγεί το παρελθόν* ώσπου το παρόν να μπει στην τροχιά μιας δυναμικής, μιας ιστορίας. Δεν περιορίζουμε τον κινηματογράφο και την εικόνα σε μια νεκρή γλώσσα! Τους παραχωρούμε ένα παρόν: μόνο έτσι μπορούμε να τους έχουμε δώσει ένα παρελθόν και μόνο έτσι μπορούμε να τους δώσουμε ένα μέλλον.





TERESA DE SANTIS MARCO SACCHETTI

Βιντεομουσική και ήχος ροκ

Οι *εικονοθήκες* της δεκαετίας του Ογδόντα είναι το δίχως άλλο το βιντεοκλάμπ, συχνά ανακύκλωση μικρών ή μεγάλων ντισκοτέκ, που μεταμορφώνονται σε νέους ναούς της οπτικο-κουστικής ψυχαγωγίας. Μια ζωντανία διαφορετική ή ίσως πιο πλούσια σε ερεθίσματα για συμμετοχή στο χορό κάνει αυτά τα κέντρα έναν πόλο έλξης των νέων, ένα χώρο όπου αναλώνονται μόδες και δοκιμάζονται τα προϊόντα της βιντεομουσικής αγοράς.

Μεγάλο μέρος αυτών που είναι δυνατόν να δει κανείς στα διάφορα ευρωπαϊκά και αμερικάνικα κυκλώματα αποτελούν καμιά φορά την εισαγωγή στο πρόγραμμα ή - αναμιγνύονται με αυτόνομες βιντεοπαραγωγές γεγονότων (συναυλίες αλλά και βιντεοπαραστάσεις καλλιτεχνικών πρωτοποριών) και συνδυάζονται όλα μαζί μέσα σε ένα μόνο βράδυ ή παίζονται κατά το πρόγραμμα των βιντεοπάρτυ που δίνονται στη διάρκεια της εβδομάδας.

Οι δισκογραφικές και κινηματογραφικές εταιρίες επενδύουν σήμερα μεγάλα κεφάλαια για την παραγωγή βιντεοταινιών μουσικού τύπου και για την έρευνα γύρω από τον βιντεό-δισκο, στηριζόμενοι σε σκηνοθέτες της διαφήμισης ειδικούς στο ηλεκτρονικό μήνυμα είτε σε καλλιτέχνες που ξέρουν από ποίηση της εικόνας και με την ποιότητα των προϊόντων τους συμβάλλουν στο άνοιγμα νέων καναλιών αγοράς. Έτσι γίνονται οι κύριοι συντελεστές της αύξησης του όγκου του κύκλου εργασιών, εξασφαλίζοντας τη σταθερή εξάπλωση των τεχνολογιών που πουλιούνται σαν εξοπλισμοί βίντεο λιγότερο ή περισσότερο επαγγελματικοί, software, υψηλής πιστότητας.

Ενώ στον κινηματογράφο που χρησιμοποιεί την ηλεκτρονι-

κή γίνεται μια προσπάθεια διεύρυνσης των εκφραστικών δυνατοτήτων, της αφήγησης μέσα από υποβλητικά σπέσιαλ εφφέ (βλέπε την περίπτωση της «λυσεργικής» ηλεκτρονικής επεξεργασίας του *Tron*), στη βιντεομουσική γίνεται, με την ηλεκτρονική, μια προσπάθεια ανόδου στον πιο υψηλό συντελεστή έντασης στο μικρότερο δυνατό χρόνο (συνήθως τα τρία-τέσσερα λεπτά μιας μουσικής επιτυχίας που πρέπει να εικονογραφηθεί).

Η εικονοποίηση ενός προϊόντος, ακόμα κι όταν ο στόχος είναι η εμπορική προώθηση, είναι αναμφίβολα ο πιο διεγερτικός τρόπος συμπύκνωσης ομιλούσας εικόνας/ψυχικής εξάρτησης που προσφέρεται σήμερα σε βιομηχανική κλίμακα.

Η βιντεοκασέτα, η νιοστή προσπάθεια συνδυασμού τέχνης και εμπορικότητας, χρησιμοποιεί, κυρίως σε ό,τι αφορά τη μεθοδολογία του μοντάζ και το λιτό «ηλεκτρονικό» σενάριο, γρήγορες και εύκολα αναγνώσιμες εικόνες, ένα είδος εξαγνιστικής συμβολογίας του ήδη ιδωμένου, της αναφοράς κλειδί (που συναντάμε συχνά σε ορισμένα μεγάλα *cult-movies* της τελευταίας περιόδου όπως *Απόδραση από τη Νέα Υόρκη*, *Μλέντ Ράνερς*, *Οι Κυνηγοί της Χαμένης Κιβωτού*) γιατί δεν είναι πια τόσο απαραίτητο να αναπλάσσει κανείς κάτι με ιστορικό-χροική ακρίβεια όσο να τονίσει έναν «ψυχικο-αντιληπτικό» τύπο μνήμης που σκοπό έχει να κάνει αυτόν που την απολαμβάνει να αναγνωρίσει τον εαυτό του στο χώρο, να συμβεί δηλαδή ένα είδος «γεωγραφικού» συγχρονισμού.

Είναι η περίπτωση του *Billie Jean* και του *Beatit*, δυο βίντεο για εμπορική προώθηση που έφτιαξε η νέα αγγλική εταιρεία *Limelight*, «εικονογραφώντας» δυο μουσικά κομμάτια από το *Thriller*, το τελευταίο άλμπουμ του *Michael Jackson*, της πιο ωραίας φωνής των μιμητικών εκτελέσεων του soul funk και μαζί του πιο νεαρού και γοητευτικού status symbol της έγχρωμης μεσαίας αμερικάνικης τάξης.

Το πρώτο, το *Billie Jean*, αφηγείται την ιστορία ενός κοριτσιού «όμορφου σαν βασίλισσα σε ταινία» που έρχεται και χτυπάει μια μέρα την πόρτα εκείνου (του Μάικλ φυσικά) παρουσιάζοντάς του ένα παιδί που λέει ότι είναι δικό του: ο ωραίος αθώς Άδωνις αρνείται ότι είπε ποτέ, με μια όχι τόσο λεπτή μεταφορά, πως ήταν ο μόνος που «χόρεψε» στο πάτωμα

μαζί της. Όμως στην ταινία, το μοναδικό ίχνος του Billie Jean είναι ένα τραγουδισμένο όνομα, ενώ όλους τους «χορούς» τους έχει αναλάβει ο Μάικλ Τζάκσον (που έπειτα είναι ο μόνος τον οποίο θέλει να δει το κοινό), τόσο υπέροχος που στο πέρασμά του η σκηνή φωτίζεται κάτω από τα πόδια του και ένας άχρωμος και μελαγχολικός χώρος ανάδει διαρκώς για να δείξει την αντίθεση ανάμεσα στο θέμα και τη σκηνογραφία.

Το *Beat It* (στην κυριολεξία *χτύπα, δόστος*) είναι αντίθετα ένα παθιασμένο ρεπορτάζ πάνω στην ιστορία ενός άπειρου νέου που μπλέκει στα αντίποινα μιας συμμορίας νεαρών της μητρόπολης απέναντι σε μια άλλη. Εδώ η αντιστοιχία ανάμεσα σε θέμα και εικονογραφική αφήγηση είναι άμεση, ίσως γιατί υπάρχουν κιόλας τέτοια δείγματα καταστάσεων σε ταινία, στους *Μπλέηντ Ράνερς*. Και ακριβώς όπως θέλει το αγοραστικό κοινό των δίσκων, για άλλη μια φορά είναι ο Μάικλ Τζάκσον ο απόλυτος πρωταγωνιστής, θριαμβευτής ακόμα κι όταν χάνει και ίσως τις τρώει άσχημα, γιατί όπως και να 'χει οι αριθμοί πωλήσεων των Long Playing είναι με τη μεριά του.

Το *Let Me Go*, τίτλος μιας από τις τελευταίες επιτυχίες στις 45 στροφές των Heaven 17, που έφτιαξε πάλι η Limelight, είναι αντίθετα μια μεταφορά σε εικόνα που αφορά ένα συγκρότημα νεαρών λευκών άγγλων, ένα ηλεκτρικό τρίο ερωτευμένο με το ρυθμό του μαύρου funk, το οποίο αναπαράγουν κυρίως με συνθεσάιζερς. Η ιστορία εκτυλίσσεται μέσα από μια συνεχή φυγή (*Let Me Go*) που εικονογραφείται σε μια αστυνομικογκαγκστερική ατμόσφαιρα της δεκαετίας του σαράντα, με λήψεις σε ασπρόμαυρο και μια άνετη αντικατάσταση του αμερικάνικου ντεκόρ με έναν λονδρέζικο και δικτωριανό αρχιτεκτονικό χώρο. Σ' όλη την ταινία (αλλά και στο τραγούδι) υπάρχει μια αίσθηση αστάθειας, σχεδόν αδιανόητη για τον Μάικλ Τζάκσον, εκφραστή της μαύρης φιλόδοξης κουλτούρας: προφανώς για τους λευκούς η εξουσία είναι μια υπόθεση που πατάει στά πόδια της από χιλιετίες, ενώ για τους μαύρους της δύσης ένα όνειρο σε συνεχή κωδικοποίηση που περνάει μόνο μέσα από την επιβεβαίωση στη μουσική ποπ και τον αθλητισμό.

Στο *One Man Show*, ένα βίντεο μεγάλης διάρκειας που πωλείται και δι' αλληλογραφίας από τη δισκογραφική εταιρεία

και περιλαμβάνει το ρεπερτόριο της Grace Jones, το ξερίζωμα, όσο αφορά τις πολιτιστικές ρίζες και τη θέση μιας νεαρής και ωραιότατης έγχρωμης, είναι σχεδόν ολοκληρωτικό. Η «πάνθηρα» Grace είναι μάλλον ένα σύμβολο του σεξ, που πέρασε στον κόσμο του τραγουδιού από το χώρο του διεθνούς jet set του οποίου ήταν για καιρό το *top model*. Το κύριο θέμα είναι η μοναδικότητα του προσώπου, η «παραξενιά» του ρομποτειδούς παρουσιαστικού της, που ευνοείται από μουσικές διασκευές όπου αναμιγνύονται το λευκό ροκ, η επίδραση και ορισμένοι ρυθμοί του τζαμαϊκανού ρέγκε, η ατμοσφαιρικότητα που δίνεται με το συνδυασμό του gay των νεοϋορκέζικων ντισκοτέκ (όπου είναι από καιρό η βασίλισσα της ντίσκο μουσικής) και της παρακμιακής ηλεκτρονικής γεύσης του τελευταίου νέου αγγλικού κύματος.

Αυτό το βίντεο, που μοιάζει με μοντάζ φωτογραφικού σετ, μια πραγματική *picture in motion*, περιλαμβάνει όλες τις τελευταίες μόδες. Και δεν είναι τυχαίο το ότι η κατασκευή της εικόνας, του προσώπου της Grace Jones, οφείλεται σε ένα γάλλο καλλιτέχνη της φωτογραφίας, τον Jean Paul Goude, που έφτιαξε πάνω σ' αυτήν κι ένα ωραιότατο και πανάκριβο βιβλίο φωτογραφικών φαντασιώσεων, το *Jungle Fever*, προϊόν της μαγείας που άσκησε πάνω του ένα κορμί σφιχτό σα σκούρο μάρμαρο και ελαστικό και χαύνο σαν τροπικός και εξωτερικός καρπός. Καθώς στο μουσικό βίντεο (όπως είχε συμβεί και σε μεγάλο μέρος της κινηματογραφικής διομηχανίας του ροκ) το κύριο πρόβλημα είναι η ενίσχυση ενός ζώντος προσώπου, έστω και πρωτοεμφανιζόμενου, στην περίπτωση της Grace Jones η δουλειά ήταν κιόλας έτοιμη: έμενε μόνο να μεταφερθεί με καλλιγραφικό τρόπο στο βίντεο ό,τι υπήρχε σε φωτογραφίες, τηλεοπτικές εμφανίσεις και προωθητικές βραδιές: άλλωστε η Grace Jones δεν ήταν σε θέση, καθώς δε διαθέτει τα απαραίτητα φωνητικά χαρίσματα, να δώσει την πλούσια παράσταση που θέλει ένα ζωντανό βίντεο, όπως μπορεί να κάνει ένα συγκρότημα σαν το Kid Creole & The Coconuts.

Στο *Live at the Ritz* το συγκρότημα κάνει μια εμφάνιση σαράνατα ολόκληρων λεφτών, όπου η χορογραφική αίσθηση του ροκ σόου αγγίζει σχεδόν την τελειότητα. Πρώτα πρώτα υπάρχει ο Kid, ο επονομαζόμενος August Darnell, ντυμένος επαγ-

γελματίας παίχτης πάνω σε πλωτή γέφυρα του Μισισιπή, ειρωνική διακωμώδηση του ζινγκολό με περιποιημένο μουστάκι· δίπλα του ο αμφεταμινομανής και ευγενικά χυδαίος Coati Mundi, ο επονομαζόμενος *Andy Hernandez*, που περνάει με άνεση από τη μαρίμπα στο τραγούδι, από την περιποιημένη εμφάνιση ενός Ταρτάρου της Ταρασκόν σε κείνη ενός Φαραώ με ρόμπα· έπειτα οι τρεις Coconuts, οι τρεις *καρύδες*, τρεις μορφούλες που τραγουδούν, χορεύουν κι αλλάζουν ρούχα με ταχύτητα Fregoli· τέλος ένα ανσάμπλ μουσικών υψηλότατου επιπέδου. Η πιο τέλεια σκηνοθεσία είναι της έγχρωμης συμμορίας των Τροπικών Γκάνγκστερς, ικανή ν' αναστατώσει ακόμα και μια δύσπιστη πόλη σαν τη Νέα Υόρκη, με τη γόνιμη φαντασία ενός συγκροτήματος κρεολών που ψαρεύει στους καραιβικούς και λατινοαμερικάνικους ρυθμούς, στο Kitsch των ντισκοτέκ και στη μουσική δεκαετία του σαράντα όπως θα μπορούσε να ενθουσιάσει στο Μπρόνγουαϊη.

Όλη η δουλειά είναι ντοκυμαντερίστικη, το σενάριο δοσμένο, η μόνη προσπάθεια από την πλευρά ενός καλού επαγγελματία σκηνοθέτη. Άρα η δουλειά του βίντεο είναι να διευκολύνει την κυκλοφορία της εικόνας μέσα στο κύκλωμα αγοράς και ιδιωτικής απόλαυσης.

Πολύ σωστά έγραψε ο Franco Bolelli ότι ο David Bowie είναι μια μορφή πολύ περισσότερο ανησυχητική τώρα που πέταξε από πάνω του όλες τις kitsch μεταμφιέσεις παρά στο παρελθόν. Αλλά δεν μπορεί να αρνηθεί κανείς το γεγονός ότι μια από τις στιγμές κλειδί της καριέρας του ήταν το πλάνο όπου έκανε τον *Riegot* σε έναν πλανήτη με απίθανα χρώματα, όπως εκείνες τις ασπρόμαυρες κάρτες που έχουν ξεμείνει ακόμα σε κάτι ψιλικατζίδικα της επαρχίας και κάποιος τις έχει βάψει για πλάκα με μαρκαδόρο.

Πράγματι το *Ashes to Ashes*, το κορυφαίο κομμάτι του προτελευταίου του άλμπουμ *Scary Monsters*, ήταν μια από τις καλύτερες μορφές ρητορικής ποπ, με την αναπαράσταση μιας μερδεμένης αίσθησης απουσίας του χώρου και του χρόνου. Ένα βίντεο που έγινε για να πλήξει τη φαντασία μετατοπίζοντας ριζικά τις συντεταγμένες της αντίληψης: ένας αστροναύτης ποιος ξέρει από που, καθισμένος στην κουζίνα βασανίζεται από ένα λυσεργικό μεσαιωνικό όνειρο, μια χωρική

φαντασίωση με το μελλοντιστικό θέμα του *Space Oddity* και της παλιάς ταινίας του *Ο άνθρωπος που έπεσε στη Γη*. Η διατήρησή του για καιρό στην πρώτη θέση του αριθμού πωλήσεων δείχνει το πόσο το βίντεο ευνοεί τον David Bowie.

Και το ίδιο ευνοεί τον *υπουλο στρατηγό* Brian Eno, που κάνει το βίντεο όχι ένα πεδίο άσκησης της δισκογραφικής προώθησης αλλά ένα πεδίο ξεχωριστής έρευνας.

Το *Memories of Medioeval New York* είναι σήμερα μια δουλειά τρομαχτικής ομορφιάς που έγινε απλώς καρφώνοντας (η μηχανή σταθερή) το μάτι ενός έξυπνου εγγλέζου πάνω στο νέο του τόπο διαμονής, τη Νέα Υόρκη, ψηλά από το loft του στην Canal Street. Με αργές χρωματικές αλλαγές (την απλή αλλαγή του φωτός με το πέρασμα από τη μέρα στη νύχτα) η πόλη χάνει τα σημερινά χαρακτηριστικά της και μεταμορφώνεται σε έναν ορίζοντα από οροφές και στέγες, στην αναγκαιότητα να δοθούν χαρακτηριστικά (ιστορική μνήμη) σε έναν νέο τόπο που για τον Eno δεν έχει. Το βίντεο σε δάζει στο πεδίο της κρυστάλλινης τελειότητας μιας μοναδικής ομιλούσας εικόνας, που είναι ρευστή όσο και η περιγραφή του ήχου χώρου της.

Λιγότερο καλοκαμωμένο, αν και πιο αποτελεσματικό σε επίπεδο προώθησης, ήταν το βίντεο *Vienna*, κορυφαίο κομμάτι του ομώνυμου άλμπουμ των εγγλέζων Ultravox, όπου οι κεντροευρωπαϊκές επιρροές εξοβελίζονται από την ταχύτητα μιας ταινίας με δράση. Εδώ μετράει το γρήγορο μοντάζ, η σχεδόν μεγαλειώδης αίσθηση του μηνύματος, με τον ίδιο τρόπο που ένα άλλο βίντεο του συγκροτήματος *The Thin Wall* (προωθητικό για το *Lp Rage in Eden*) διαφεύγει ταχύτατα την παρανοϊκή πίεση του υπαινιχθέντος θέματος, ενός λεπτού τοίχου απ' όπου απλώνονται διαρκώς σαν αμοιβάδες απειλητικά πεινασμένα χέρια.

Ανάμεσα στην πληθωρικότητα και τον ασκητισμό βρίσκεται αντίθετα το *O Superman*, η πρώτη ευκαιρία που δόθηκε σε μια πολύπλευρη καλλιτέχνη σαν τη Laurie Anderson να βγει από τα νεοϋορκέζικα κυκλώματα της loft art και να φτάσει δυναμικά στην κορυφή των δισκογραφικών επιτυχιών. ακριβώς όπως το τραγούδι φτιάχνεται πάνω σε μια γρήγορη ισχνή γραμμή που πυκνώνει με την επέμβαση ενός vocoder, το αντίστοιχο βίντεο πραγματοποιείται με το στρέψιμο της μηχανής πάνω στο

θέμα, τη μυώδη και εκφραστική Laurie, που μοιάζει ελάχιστα με την ενδιαφέρουσα Laurie στη σκηνή, σε ένα τελικό κοντρο λυμιέρ που θυμίζει κινέζικο θέατρο σκιών. Και πράγματι, αντίθετα με τόσους άλλους, το βίντεο ούτε ευνοεί ούτε αρέσει στη Laurie Anderson. Το αποφεύγει προτιμώντας την πιο δυσκολοχώνευτη ζωντανή παράσταση ακόμα και των επτά ωρών (τόσο κρατάει το τελευταίο της United States I-II-III-IV), όπου ο κώδικας (ο τρόπος) ανάγνωσης του μηνύματος είναι κυρίως η φυσική παρουσία της. Όπως όλοι οι ερμηνευτές που γεννήθηκαν έξω από την ατμόσφαιρα ποπ, δυσκολεύεται να συγκεντρώσει σε τρία λεπτά την πολυεδρικότητα των όσων λέει μέσα από ήχους και εικόνες.

Μια αμφιλεγόμενη λοιπόν προσωπικότητα σαν τη Laurie Anderson δάζει σε αμφισβήτηση αυτή τη θεωρία της λίστας κατά περιπτώσεις (μόνο ένας εκπληκτικά μικρός αριθμός σε σχέση με την πληθώρα και το δυναμικό που υπάρχει) που εφορμά στην πολιτιστική αγορά όπως οι ακρίδες της Παλαιάς Διαθήκης. Η αλήθεια είναι η εξής: το κοινό είναι έτοιμο, περιμένει να το κατακτήσουν. Στην Αμερική, λογουχάρη, για να αναπληρώνεται η όχι ακόμα τέλεια διάρθρωση της ιδιωτικής αγοράς της βιντεοκασέτας λειτουργεί, σε πλήρη ρυθμό, η MTV, μια καλωδιακή τηλεόραση επί πληρωμή που μεταδίδει μόνο βίντεο ροκ με μια όχι ασήματη επιτυχία.

Με τον ίδιο τρόπο το αμερικάνικο αντεργκράουντ (που δεν είναι μια λιγότερο ανθηρή αγορά από την επίσημη) κινείται στο χώρο της αναζήτησης και της παραγωγής με εκφάνσεις εφύιας υλοποιούμενες από δυο μεγαλοφυείς και τεχνικά καταρτισμένους videomakers, τους John Sanborn και Keith Fitzgerald, που δούλεψαν πολλές φορές με τον Peter Gordon και την Love of Life Orchestra του.

Αξιόλογο επίσης είναι το Target Video του Σαν Φρανσίσκο, το πρόγραμμα του καλλιτέχνη της performance Joe Rees, αναγνωρισμένου videomaker του πιο αυθεντικού και επιθετικού νέου κύματος της Καλιφόρνια. Οι Ηνωμένες Πολιτείες και η Ευρώπη οργάνωνται ήδη από στρατιές videomakers, ανεξάρτητων και μη, που οπλισμένοι με ελαφριά μηχανήματα ψάχνουν σε βάθος και σε πλάτος εδάφη πλούσια όσο κάποτε και η Δύση για τους χρυσοθήρες.

ΓΙΑΝΝΗΣ Π. ΜΗΤΡΟΠΟΥΛΟΣ

Ακαδημίας 81 - τηλ. 36.19.545 - 10678 ΑΘΗΝΑ

ΝΕΟΣ ΓΕΡΜΑΝΙΚΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Βιμ Βέντερς

Ο φόβος του τερματοφύλακα πριν
από τα πέναλτυ

Λάθος κίνηση

Η Αλίκη στις πόλεις

Το πορφυρό γράμμα

Το πέραςμα του χρόνου

Βέρνερ Χέρτζοκ

Βούτσεκ

Καρδιά από γυαλί

Αλεξάντερ Κλούγκε

Ευκαιρία δουλειάς για μια σκλάβα

Αποχαιρετισμός του χθες

Οι άνθρωποι του τσίρκου

Η δύναμη των αισθημάτων

Βέρνερ Σρέτερ

Ρένιο ντι Νάπολι

Παλέρμο ή Βολφσμπούργκ

Ρόμπερτ βαν Άκερεν

Η γυναίκα καίγεται

Ακραία ερωτική περίπτωση

Πέτερ Χάγκεν

Αυτό που θέλουν οι γυναίκες και
αγνοούν οι άντρες

Γκ. Β. Πάμπστ

20 Ιούλη 1944 η απόπειρα ενάντια
στον Χίτλερ

Ράινερ Βέρνερ Φασμπίντερ

Η χρονιά με τα 13 Φεγγάρια

Το παιχνίδι της τύχης

Τα πικρά δάκρυα της Πέτρα φον

Ο έμπορος των 4 εποχών **Καντ**

Ο έλληνας γείτονας

Η γυναίκα του σταθμάρχη

Η τρίτη γενιά

Κινέζικη ρουλέτα

Ο φόβος τρώει τα σωθικά

Οι απόγονοι του Σατανά

Αγάπη πιο κρύα από το θάνατο

Γιατί τρέχεις κ. Αμόκ;

Άγρια συναλλαγή

Πρόσχεχε την αγία πόρνη

Έφι Μπριστ

Η Μητέρα του καντηλανάφτη πάει
στους ουρανούς

Οι Θεοί της χολέρας

Βερόνικα Φοσσ

Χανς Γκάιζεντόφρερ

Το ημερολόγιο της Έντιθ

Χέλμα Σάντερς

Γερμανία χλωμή μητέρα

Πέτερ Πάταακ

Ο θάνατος του Γκασταρμπάιτερ

Κρίστοφ Ζανούσσι

Προστακτική (IMPERATIV)

Βέρνερ Χέρτζοκ

Εκεί που ονειρεύονται τα μυρμήγκια
(η ταινία προορίζεται για το Φε-
στιβάλ Καννών 1984)



Σκανδιναυϊκός κινηματογράφος

Καρλ Τέοντορ Ντράγιερ
Μέρες οργής
Ο λόγος
Γερτρούδη
Σελίδες από το ημερολόγιο του σατα-
νά
Ο αφέντης του σπιτιού

Μπιέρν Χένιγκ-Γιένσεν
Ο Παν-Σύντομο είναι το καλοκαίρι

Χένιγκ Κάρλσεν
Η πείνα (του Κνουτ Χάμσουν)

Γιόχαν Μπεργκενστρούλε
Με λένε Στέλιο

Μάι Ζέττερλιγκ
Αγαπημένα ζευγάρια
Παιγνίδια της Νύχτας

Γιαρλ Κιούλε
Ο υπουργός
Ο διβλιοπώλης που σταμάτησε τα
μπάνια

Ντάνιελσον Τάγκε
Ο γέρος και οι αναμνήσεις του

Μίκελ Μίτσκε
Το καθαρήριο του Δάντε

Ίνγκμαρ Μπέρκμαν
Η νύχτα των σαλιμπάγκων
Η φυλακή
Μουσική στο σκοτάδι
Αλφ Σγιόμπεργκ
Δεσποινίς Τζούλια (του Στρίμπεργκ)

Βίλγκοτ Σγιόμαν
Είμαι περίεργη κίτρινη
Είμαι περίεργη Μπλε
Αδελφή μου-αγάπη μου
Τρολ-Το σεξ το ευλόγησε ο Θεός

Μπο Βίντερμπεργκ
Συνοικία κοράκι
Έρωτας 65
Φίμπλεν-ο μπόμπιρας των γηπέδων

Τσελ Γκρέττε
Χάρυ Μούντε

Φραντς Ερστ
Το κορίτσι Λόνε

Πάλλε Τσέροουλφ-Σμιτ
Ήταν μια φορά πόλεμος

Κνουτ Λάιφ-Θόμσεν
Σεσίλια

Ράουνι Μόλμπεργκ
Η γη είναι το αμαρτωλό μας τραγούδι

Λαργ Θάλεσταμ
Ο γκάνγκστερ που ήρθε από την Αμε-
ρική

ΟΠΕΡΕΣ

Άννε-Λίξε Μάινεχ
Νυχτερίδα (του Γιόχαν Στράους)

Μίκλος Τσιντσιτάρ
Η περιγικήπισσα της Τζάρντας (του
Κάλμας)

Χοροδρόμα από τη Λαϊκή Κίνα

Το κορίτσι με τ' άσπρα μαλλιά

Το κόκκινο γυναικείο απόσπασμα

ΕΣΣΔ και Λαϊκές Δημοκρατίες

Μαρκ Ντοσκοί

Τα παιδικά χρόνια (του Γκόρκυ)

Στα ξένα χέρια (του Γκόρκυ)

Τα πανεπιστήμιά μου (του Γκόρκυ)

Η Μάνα (του Γκόρκυ)

Θωμάς Γκορντέγιεφ (του Γκόρκυ)

Το ζευγάρι Ορλώφ (του Γκόρκυ)

Έτσι δέθηκε τ' ατσάλι (Νικ. Οστρόφ-

σκι) Η δασκάλα του χωριού

Η καρδιά της Μάνας

Η πίστη της Μάνας

Ναντιέζια Κρούπτοκαγια

Το άλογο που κλαίει

Το ουράνιο τόξο

Γεια σας παιδιά

Οι ρομαντικοί

Σεργκέι Βασίλιεφ

Μέρες επανάστασης

Γιούλη Καρασίκ

Στις 6 του Ιούλη

Γίωσιφ Κέιφιτς

Η κυρία με το σκυλάκι (Τσέχωφ)

Σεργκέι Σολόδιεφ

Γιέγκορ Μπόλιτσοφ (Γκόρκυ)

Λεβθ Αρνοστχάμ

Ζόγια

Εμίλ Λοτιάνου

Οι τσιγγάνοι πεθαίνουν απ' αγάπη

Νουβέλα σε πρώτο πρόσωπο

Στις ρεματιές με τα διατόμουρα

Θα συναντηθούμε την αυγή

Λεονίντ Γκαϊντάι

Ο Ιβάν Βασσίλιεβιτς αλλάζει επά-

γγελμα

Όταν η ζωή έχει κέφια

Σεργκέι Αϊζενστάιν

Η απεργία

Αλεξάντερ Ντοβζένκο

Το οπλοστάσιο (ΑΡΣΕΝΑΛ)

Βξέβολόντ Πουντόβκιν

Το τέλος της άγιας Πετρούπολης

Σεργκέι Γιούτκεβιτς

Ο Λένιν στην Πολωνία

Ιστορίες για τον Λένιν

Μαγιακόφσκι χαμογελάει

Γιούλι Ράιτμαν

Ο κομμουνιστής

Μιχαήλ Ρομ

Ο Λένιν στα 1918

Αντί Μιχάλοφ-Κοντσαλόφσκι

Ο Θεός Βάνια (του Τσέχωφ)

Αντρέι Ταρκόφκι

Σολάρις

Γκριγκόρι Κοζίντσεφ

Βασιλιάς Ληρ (Σαίξπηρ)

Σεργκέι Αλεξέγιεφ

Ευγενία Γκραντέ (Ονόρε ντε Μπαλ-
ζάκ)

Σεργκέι Παρατζάνωφ

Στις σκιές των ξεχασμένων προγόνων

Το χρώμα του ροδιού (SAJAT NO-
VA)

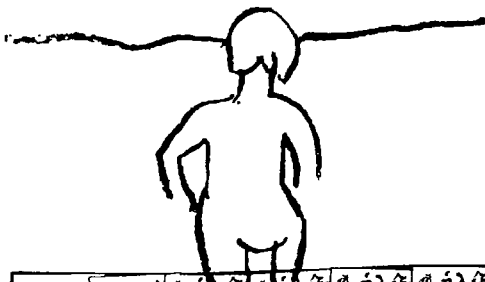
Ιβάν Πύριεφ

Ο ηλίθιος (του Ντοστογιέφσκι)

Γκριγκόρι Τσουχράι

41ος





1	2	3	4	5	6	
7	8	9			10	11
12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	

© ήλιε © ήλιε © ήλιε © ήλιε © ήλιε © ήλιεη

© ήλιε © ήλιεη

© ήλιεη

Μηνιαία περιοδική
έλληνογλώσσας και έθνικς λαογραφίας

Ταχυδρομική
Αριθμός Φωτομικρο & Ημερομηνία 8 Νοεμβρίου

© ήλιεη © ήλιεη © ήλιεη © ήλιεη © ήλιεη

© ήλιε © ήλιε © ήλιε © ήλιε © ήλιε © ήλιεη

© ήλιε © ήλιε © ήλιεη © ήλιε © ήλιε © ήλιεη



Μια μεγάλη, σύγχρονη,
συνεπής ασφαλιστική εταιρία
αγροτικών και γενικών
ασφαλειών.
Με δίκτυο εξυπηρέτησης
απ' άκρη σ' άκρη στην Ελλάδα.
Που προσφέρει τα κέρδη της σε
αναπτυξιακούς, κοινωνικούς και
πολιτιστικούς σκοπούς.



Η ΑΓΡΟΤΙΚΗ ΑΣΦΑΛΙΣΤΙΚΗ

ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ Ο,ΤΙ ΚΙ ΑΝ ΤΥΧΕΙ

ΑΣΦΑΛΕΙΕΣ: Ζωής, Προσωπικών ατυχημάτων, Φωτιάς, Μεταφορών, Διαφόρων ατυχημάτων, Χαλαζιού, Κτηνοσφάλλειες, Αλιευτικών σκαφών, Αυτοκινήτων.

ΚΕΝΤΡΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ Λεωφόρος Συγγρού 163, Τ.Θ. 140, Νέα Σμύρνη Αθήνα
Τηλ. 952 4801 (20 γραμμές) Τελεξ. 22 3004 AGRO GR.

ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑΤΙΚΕΣ ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ Αθήνα, Καβάλα, Θεσσαλονίκη, Λάρισα, Γιάννενα, Πάτρα, Ηράκλειο
ΔΙΚΤΥΟ Υποκαταστήματα και Πρακτορεία σε όλη την Ελλάδα.



video

