

# ΦΙΛΜ

28

1974 - 1984



ΦΙΛΜ ΦΙΛΜ ΦΙΛΜ  
δεκα χρόνια ΦΙΛΜ



1974  1984

ΦΙΛΙΑ

10 ΧΡΟΝΙΑ

ΦΙΛΙΑ



CARPINTERI

SOSTIENI  
IL MANIFESTO  
!!!!!!

# THE OLYMPIAD OF ANIMATION

**June 29 to July 2, 1984**

Academy of Motion Picture  
Arts and Sciences

Beverly Hills, California  
USA



**Academy Foundation**



**ASIFA Hollywood**

# ΦΙΛΜ

περιοδικη εκδοση αναλυσης & θεωρησης του κινηματογραφου



Διευθυντής: Θανάσης Ρεντζής

---

Σ' αυτό το τεύχος συνεργάστηκαν: Τέντυ Παράδειξης, Τασούλα Καραϊσκάκη, Νίκος Ε. Παναγιωτόπουλος, Ελένη Βουρλούμη, Μαρία Τσάτσου



ΤΕΥΧΟΣ 28 ● ΙΟΥΝΗΣ 1984

Τιμή Τεύχους ΔΡχ. 250



**ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ**

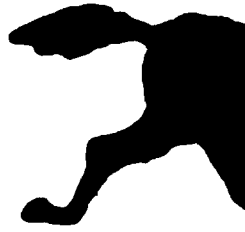
Ζωοδόχου Πηγής 3, Αθήνα 142•Τηλ. 360.1331, 360.3234

---

# ΦΙΛΜ

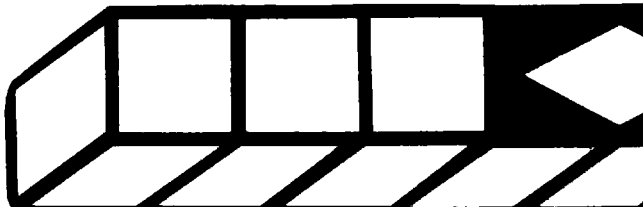
## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

M. LE GRICE - Προβληματίζοντας τη θέση του θεατή στην ταινία.....	11
Σ. ΘΕΟΔΩΡΑΚΗ - DADA, ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΤΕΧΝΗ & ΚΥΒΙΣΜΟΣ στην AVANT GARDE του '30.....	31
P. COOK - Το σημείο έκφρασης στο πρωτοποριακό φιλμ.....	75
M. ΚΛΩΝΑΡΗ - Κ. ΘΩΜΑΔΑΚΗ - Κινηματογράφος του σώματος.....	91
M. DURAS - ΧΑΡΑ: ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ; ΔΕΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΠΙΑ ΤΙΠΟΤΑ .....	97
B. HEIN - Το Δομικό Φιλμ .....	101
W. LUBTCHANSKY - Ο Κινηματογράφος είναι Κινηματογράφος .....	133
F. F. COPPOLA - Zeotrope Studios .....	137
S. COGGIOLA - Συγκυρίες του παρόντος .....	144
W. WENDERS - Τα ένθετα μαγνητοσκοπημένα κομμάτια .....	150
S. CLARKE - Φιξιόν και κομπιούτερ.....	153
T. BROWN - Φιλμ και τεχνολογίες δίντεο.....	157
H. SCHECHTER & D. EVERIT - ΘΑΥΜΑΤΟΠΟΙΟΙ: Οι πρωτοπόροι των Ειδικών Εφφέ.....	168



1974 -

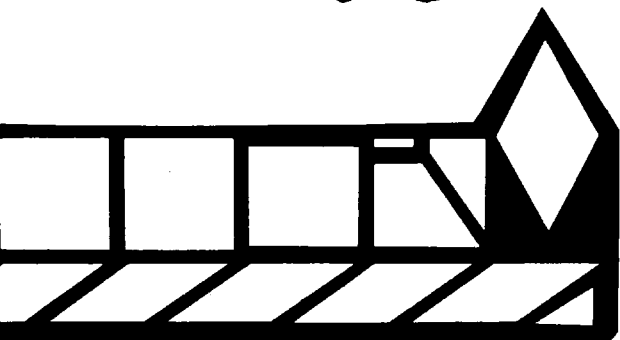
10 χρόνια



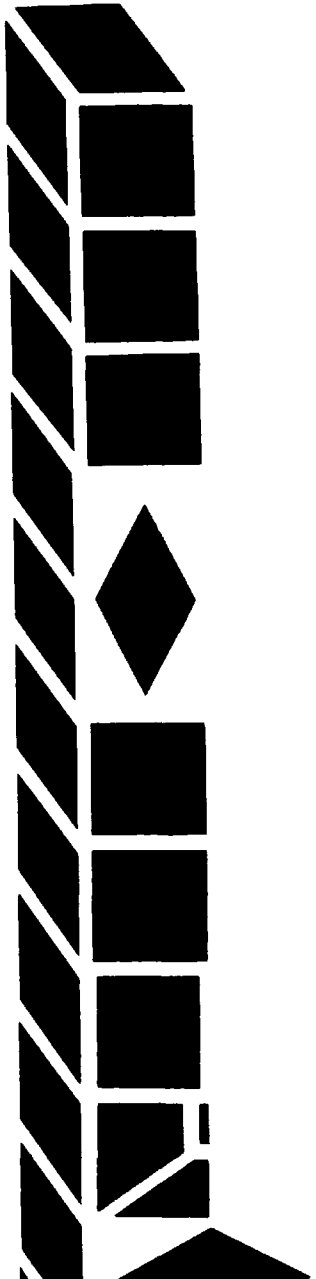
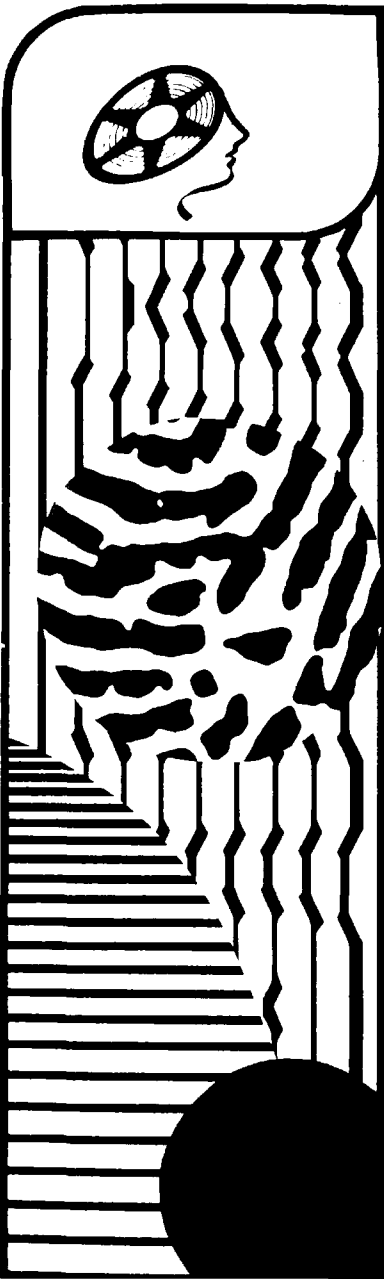


1984

ΦΙΛΜ







## MALCOLM LE GRICE

### ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΘΕΑΤΗ ΣΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Από το 1965 που φτιάχνω ταινίες έχω ασχοληθεί θεωρητικά με το ρόλο και την κατάσταση του θεατή. Μια παρόμοια τάση προβληματισμού στα γραφτά του Κριστιάν Μετς, τάση που παρουσιάζεται στο «Φανταστικό Σημείον»<sup>1</sup>, βοηθάει (και απαιτεί) μια σχέση ανάμεσα στη δουλειά του και στη δικιά μου. Σ' αυτό το δοκίμιο εξετάζω μερικές από τις ιδέες που εκθέτει ο Μετς στο κείμενό του, από τη θέση ενός κινηματογραφιστή που προσπαθεί να μετασχηματίσει μάλλον παρά να εκμεταλλευτεί ή απλά ν' αναλύσει την κατάσταση του θεατή.

Ένας από τους στόχους του άρθρου του Μετς είναι να καθορίσει τι το ιδιαίτερο υπάρχει στο κινηματογραφικό σημείον. Πιο ειδικά το ονομάζει «σημαινουσα εντύπωση» (εισάγοντας κιόλας έμμεσα την ιδέα του θεατή) και το ορίζει σαν μια «ειδική συνισταμένη σημασίας (κι όχι σαν σημαινόμενο) συνδεδεμένη με τις ουσιαστικές διεργασίες του κινηματογράφου...»

Συζητώντας περί σημασίας γενικά νωρίτερα, ο Μετς δέχεται καθαρά ότι η σημασία δεν είναι «απλά ένα αποτέλεσμα της κοινωνικής εξέλιξης» αλλά γίνεται «μέρος του θεσμού της ίδιας της κοινωνικότητας». Παρ' όλο που αναφέρεται στη φράση του Λακάν, σε υποσημείωση, «Η τάξη του συμβόλου δεν μπορεί πια να θεωρείται ότι θεσπίστηκε από τον άνθρω-

πο, αλλά μάλλον ότι τον ορίζει», εντούτοις το λέει καθαρά ότι βλέπει, απ' αυτό που ωραία ονομάζει «μερική αποδέσμευση του νόμου της σημασίας στις βραχυπρόθεσμες ιστορικές εξελίξεις», τη δυνατότητα της σημειωτικής να λειτουργεί σαν μια ριζοσπαστική, καθοριστική, κοινωνικότητα. Μ' άλλα λόγια, πιστεύει καθαρά πως οι όροι της σημασίας δεν είναι αμετάβλητοι, όσο κι αν είναι βαθειά καθορισμένοι.

Προσπαθώντας να δώσει έναν ορισμό στην ουσιαστική κατάσταση του κινηματογραφικού σημαίνοντος, ο Μετς αναγκάζεται ν' ακολουθήσει το δρόμο της μόνης κινηματογραφικής φόρμας που αναγνωρίζει, δηλαδή της κυρίαρχης διομηχανικής ταινίας με υπόθεση. Ονομάζει την ταινία με υπόθεση «μια ταινία στην οποία το κινηματογραφικό σημαίνον δεν δουλεύει από μόνο του αλλά χρησιμοποιείται ολοκληρωτικά για να σβύσει τα ίχνη των ιδίων του των δημάτων, να παραχωρεί αμέσως τη θέση του στη διαφάνεια ενός σημαίνοντος... «Κι όμως, αυτός ο όρος της «διαφάνειας» ταιριάζει σε επίπεδο στρουκτούρας με όλες τις ταινίες που θα μπορούσε ν' αναφέρει ο Μετς, ακόμα και με τις ταινίες χωρίς υπόθεση όπως τα ντοκυμανταίρ, καθώς προέρχονται από ένα κύκλο που έχει συμφέρον να διατηρεί τη διαφάνεια του σημαίνοντος. Αυτό εν μέρει οδηγεί τον Μετς στο συμπέρασμα ότι «όλες οι ταινίες είναι ταινίες με υπόθεση».

Χωρίς να τοποθετώ ολόκληρο το πρώτοποριακό κινηματογράφο, ή ακόμα και στις Στρουκτουραλιστικές / Ματεριαλιστικές ταινίες σαν μια απόλυτη εναλλακτική λύση για τις κινηματογραφικές φόρμες που δίνουν στο Μετς τα ιστορικά του επιχειρήματα, αποτελεί παρ' όλα αυτά μια αντίθεση, όπου υπάρχουν στιγμές που ενσαρκώνουν το άκρο αντίθετο του ορισμού του Μετς, δηλαδή «ταινίες όπου το σημαίνον πραγματικά δουλεύει μόνο του».

Όταν ο Μετς λέει «οι απόπειρες της «απομυθιστορηματοποίησης» του θεάματος, ειδικά από την εποχή του Μπρέχτ, έχουν προχωρήσει περισσότερο στο θέατρο απ' ότι στον κινηματογράφο...» ρίχνει στο σκοτάδι τις σημαντικές κινηματογραφικές εξελίξεις που είχαν σα στόχο τους ακριβώς αυτό το πρόβλημα. Βλέπω την επικράτηση της μυθιστορηματικότητας στο σινεμά σαν ένα ιστορικό πρόβλημα που έχει σχέση με το

κοινωνικο-οικονομικό λειτούργημα του κινηματογράφου και με τα βαθεία ίχνη που άφησε αυτό το λειτούργημα στην εξέλιξη των κινηματογραφικών συμβάσεων. Ο Μετς από την άλλη μεριά, αγνοώντας τις ταινίες που προσπάθησαν να «δουλέψουν» πάνω στο σημαίνον και να «απομυθιστορηματοποιήσουν το θέαμα», τη βλέπει σαν ένα αποτέλεσμα της ουσιαστικής κατάστασης του κινηματογραφικού σημαίνοντος που είναι κατ' αρχήν μυθιστορηματικό και «απόν». Παρ' όλη την προηγούμενη παραδοχή του του νόμου της «αποδέσμευσης» της σημασίας, που θεωρεί ότι υπάρχει στο Μπρεχτικό θέατρο, το επιχείρημά του φτάνει σχεδόν στο να βλέπει το κινηματογραφικό σημαίνον σαν μια αμετάβλητη ουσία της κινηματογραφίας.

Για να υποστηρίξει το επιχείρημά του μιας ουσιαστικής μυθιστορηματικότητας του σινεμά, του χρειάζεται κατ' αρχήν η ιδέα μιας ειδικής κατάστασης ή ενός βαθμού «απουσίας» του κινηματογραφικού σημαίνοντος. Υποστηρίζει αυτή τη θέση της απουσίας με διάφορους τρόπους, από την απόδειξη ότι μια μπομπίνα φιλμ δεν «περιέχει» αυτά τα «απέραντα τοπία» που απεικονίζει, μέχρι μια λεπτομερειακή παραβολή με το θέατρο όπου οι ηθοποιοί (εδώ συνώνυμοι με τους σημαίνοντες) βρίσκονται πραγματικά εκεί, στον πραγματικό χρόνο και χώρο του θεάτρου. Τονίζει με έμφαση ότι τα πάντα σε μια ταινία είναι καταγραμμένα, και πως ότι είναι καταγραμμένο είναι απόν. Και στη σύγκριση με το θέατρο και στην ιδέα της καταγραφής, τα επιχειρήματα του Μετς για μια ειδική «απουσία» του κινηματογραφικού, είναι λανθασμένα. Αν μπορούμε να πούμε ότι στο θέατρο οι ηθοποιοί (ή κομπάρσοι) σαν σημαίνοντες οι ίδιοι ή σαν «πραγματικές» παρουσίες, αντιστέκονται κατά κάποιον τρόπο στη διαφάνεια του θεατρικού σημαίνοντος, αυτό δεν είναι παρά ένα επιχείρημα μιας αντίληψης της υλικής πραγματικότητας των σημασιακών ουσιών. Είναι παρόμοιο μ' αυτά τα κινήματα στη ζωγραφική που τραβούσαν την προσοχή στο υλικό της εικόνας αντί να χρησιμοποιούν απλά αυτό το υλικό για να δημιουργήσουν μια εικαστική ψευδαίσθηση. Υπάρχουν πάρα πολλές ταινίες του πρωτοποριακού κινηματογράφου που τραβούν την προσοχή ή, δουλεύουν με, τα κινηματογραφικά υλικά όμως το χρώμα, το

φως, η οθόνη, το οξικό άλας, η σκιά, η αίθουσα προβολής κλπ., ώστε να μπορούμε να ξεκαθαρίσουμε, μια και καλή, ότι η αντίληψη της σημαίνουσας ουσίας είναι εξ ίσου δυνατή στο σινεμά όσο και σ' οποιοδήποτε άλλο μέσο. Αλλά ακόμα κι αν προχωρήσουμε πέρα απ' αυτή την έννοια της ολικής ουσίας της κινηματογραφικής εικόνας και την θεωρήσουμε σαν μια καταγραφή, ακόμα κι αν αυτό που υπήρξε το θέμα της καταγραφής απουσιάζει, το καταγραμμένο του ίχνος, σαν ένα ίχνος ποδιού στο τσιμέντο, είναι παρόν. Σύμφωνα μ' αυτή την ορολογία, μπορούμε να πούμε ότι η κινηματογραφική εικόνα είναι μια πραγματική εικόνα, στα πλαίσια των ειδικών παραμέτρων που μπορεί να εγγράψει ο κινηματογραφικός μηχανισμός. Το μπέρδεμα αρχίζει όταν διαβάζουμε την εικόνα πέρα απ' τα όρια της καταγραφής της, όχι σαν πραγματική εικόνα, αλλά σαν εικόνα του «πραγματικού».

Στην ουσία, μερικές από τις ειδικές καταστάσεις του κινηματογραφικού σημαίνοντος (τα ουσιώδη του χαρακτηριστικά), μπορούν να κατανοηθούν καλύτερα μέσα από την προβληματική της σχέσης ανάμεσα στην ύλη της καταγραφής, στις υλικές διαδικασίες της καταγραφής και σ' αυτό το συνεχές του οποίου γίνεται η καταγραφή – γιατί η εικόνα είναι ένα παράγωγο που εγγράφεται (παρ' όλο που αυτή η εγγραφή μπορεί να σθηστεί ή να αποσπαστεί η προσοχή).

Από πολλές αποψεις το κινηματογραφικό σημαίνει για τον Μετς είναι το θεατρικό σημαίνει τραβηγμένο στα άκρα του θεατρικού νατουραλισμού (όπου ο ηθοποιός γίνεται επίσης διαφανής σε σχέση με το ρόλο – πράγμα που ισχύει και για τους κομπάρσους, τα μεγάλα τοπία κι ότι άλλο θέλετε), και απουσιάζει από το σινεμά γιατί οι παράμετροι της παρουσίας του είναι φανταστικές, πέρα από την ειδική κινηματογραφική εικόνα. Αυτός ο όρος ισχύει μόνο όταν η ειδική εικόνα γίνεται διαφανής για να διατηρήσει το νατουραλιστικό θεατρικό σημαίνον. Όσο κι αν ο Μετς φέρνει σαν επιχείρημα την προέκταση των αντιληπτικών καταγραφών στο σινεμά, έναν παράγοντα που βοηθάει καθαρά τη διαφάνεια, αυτές οι καταγραφές (που μπορούμε καλύτερα να τις περιγράψουμε σαν παραμέτρους πεδίου και οριστικότητας της καταγραφής) παραμένουν καθορίσιμες.

Αυτή η ανασκευή σκοπεύει απλά στο ν' αποδείξει ότι αν η μυθιστορηματικότητα και η φανταστικότητα του σημαίνοντος αναιρείται στο θέατρο από την παρουσία του σημαίνοντος (ή της σημαίνουσας ουσίας), μια τέτοια προϋπόθεση είναι εξ ίσου επιβλαβής στο σινεμά. Εντούτοις, αυτή η δελεαστική ανύψωση του κινηματογραφικού σημαίνοντος στο επίπεδο της ίδιας του της πραγματικότητας, της παρουσίας, είναι επίσης προβληματική προσκρούοντας στη θεωρία ότι το σημαίνον είναι «παρόν» στο θέατρο. Σε μια ταινία π.χ. που τραβάει την προσοχή στην επιφάνεια της οθόνης, στη δέσμη του προβολέα στον μηχανισμό που αναβοσβήνει ή σ' οποιαδήποτε άλλη «υλική» άποψη θέλετε, είναι σωστό να συμπεράνουμε πως το σημαίνον είναι παρόν; Από τη στιγμή που το σημαίνον λειτουργεί σαν σημαίνον, όποιο κι αν είναι το μέσον, γίνεται διαφανές. Η προσοχή που δίνουμε στο σημαίνον με την υλική του έννοια, (σαν σημαίνουσα ουσία), δεν ξεφεύγει από το γεγονός ότι αντικαθιστά κάτι που δεν είναι. Αντικαθιστώντας τον εαυτό του, δεν μπορεί να είναι τίποτα πάρα πάνω από μια αναπαράσταση κάποιας ιδιότητάς του. Οι ταινίες που μπορούμε να πούμε ότι δουλεύουν πάνω στο σημαίνον, αντικρούουν τη διαφάνεια πιο πολύ παρουσιάζοντας απόψεις της σημασιακής διαδικασίας (χαράζοντας το μονοπάτι των μεταλλαγών και μεταμορφώσεων ανάμεσα στη σημαίνουσα ουσία και στη σημασία) παρά βεβαιώνοντας την απροβληματίστη παρουσία του σημαίνοντος. Δεν βλέπω καμιά διαφορά σ' αυτό το επίπεδο ανάμεσα στην ταινία και σ' οποιαδήποτε άλλη σημασιακή εφαρμογή. Το σημαίνον δεν είναι ούτε καθαρά παρόν σαν ύλη, ούτε απόν σαν σημασία. Η απουσία του, αναπόφευκτη σε ορισμένες στιγμές της σημασιακής διαδικασίας, δεν πρέπει ν' αποδίδεται σε κάποια ειδική ουσιαστική κατάσταση του κινηματογραφικού μέσου.

Μέχρι εδώ, ο Μετς ερεύνησε τους ειδικούς όρους της κινηματογραφικής σημασίας κυρίως μέσα στα πλαίσια του μέσου και των συσκευών. Πιο θεμελιακά ενδιαφέρονσα είναι μια αλλαγή άποψης που αφορά τους όρους της αντίδρασης του θεατή / υποκειμένου. Για να προσεγγίσει αυτό το πρόβλημα ο Μετς αναφέρεται σ' αυτή τη γενική επιστήμη πάνω στο θέμα, την ψυχανάλυση και ειδικότερα στη δουλειά του Λακάν πάνω

στο κατοπτρικό σύστημα.

Ίσως εξ αιτίας της δικιάς μου ανεπαρκούς θεωρητικής έκφρασης ή του πολεμικού ύφους των γραφτών μου, να υπάρχουν ορισμένες παρεξηγήσεις για τη θέση μου απέναντι στην ψυχολογική έρευνα, που θα πρέπει να ξεκαθαρίσω.

Η αντίδρασή μου στον κατεστημένο κινηματογράφο εκφράστηκε ως επί το πλείστον με όρους απαίτησης ή ενθάρρυνσης ενός πιο «συνειδητού» ή αυτο-αντιλαμβανόμενου θεατή. Έχω ταχθεί ενάντια στην τηλεκατευθυνόμενη παθητικότητα του κοινού στον κινηματογράφο και στην τηλεόραση, κι έψαξα να βρω τεχνάσματα στην κινηματογραφική μου δουλειά για να δημιουργήσω αυτό που ονόμασα μια κατάσταση αναμονής / αντανakλαστικότητας στο θεατή. Η ρητορική και η πολεμική αυτής της προσπάθειας ερμηνεύτηκαν σαν μια άρνηση της ψυχολογίας και του ασυνείδητου. Η κινηματογραφική και θεωρητική δουλειά μου έχουν απορρίψει από μια άποψη το συμβολιστικό εξπρεσιονισμό, όχι σαν μια απόρριψη του ασυνείδητου αλλά σαν μια απόρριψη του ασυνείδητου χειρισμού ή εκμετάλλευσης του ασυνείδητου, έτσι ώστε να παραμένει ασυνείδητο. Από την άλλη μεριά, η ιδέα του συνειδητοποιημένου θεατή ήταν μια απόπειρα να σπάσω την υποδούλωση του εγώ του θεατή στην ταινία και στον κινηματογραφιστή, (πιο σωστά την υποδούλωση στα πολυεθνικά κινηματογραφικά συγκροτήματα μέσω της ταινίας και του κινηματογραφιστή). Καμιά απ' τις απόψεις μου δεν αρνείται την ψυχολογία ή την ύπαρξη του ασυνείδητου. Κι όμως, μέχρι πρόσφατα, η εφαρμογή της ψυχανάλυσης στους κινηματογράφους γινόταν ολοκληρωτικά στο επίπεδο της ερμηνείας και του συμβολισμού, είτε σαν ψυχανάλυση του κινηματογραφιστή μέσα απ' το κείμενο του έργου, είτε, στην καλύτερη περίπτωση, σαν μια μορφή κοινωνιο-ψυχανάλυσης, μέσα στα πλαίσια της κριτικής ταινιών από κοινωνιολογική άποψη. Πολύ λίγη έρευνα έχει γίνει πάνω στους πιο ουσιαστικούς ψυχολογικούς μηχανισμούς της κινηματογραφικής εμπειρίας.

Σαν καλλιτέχνης που βγήκε απ' την παράδοση του αφηρημένου εξπρεσιονισμού, έχω ακόμα σαν υπόστρωμα αναφοράς τον Φρόϋντ, που τον διάβασα απ' τα νεανικά μου χρόνια. Αλλά αν εξαιρέσουμε μια ανάγνωση της εργασίας του Φρόϋντ

για τον Λεονάρντο στην προβολή της ταινίας μου «Μετά τον Λεονάρντο», έχω αντλήσει περισσότερα στην κινηματογραφική μου δουλειά από τον Φιλίπ Πιαζέ παρά από τον Φρόϋντ. Οι ιδέες του Πιαζέ πάνω στην εξέλιξη των δομών της πραγματικότητας είχαν μεγάλη επίδραση στις θεωρίες μου. Δεν βλέπω τον Πιαζέ σαν οπαδό της συμπεριφοράς, και παρ' όλο που δεν ασχολείται με τους βασικούς ψυχολογικούς σχηματισμούς στη γλώσσα του θέματος, αλλά με όρους επιστημονικής παρατήρησης, δεν βλέπω τίποτα το ασυμβίβαστο ανάμεσα στη δουλειά του και στη φροϋδική ψυχανάλυση. Η δουλειά του είναι ίσως δύσκολο να ολοκληρωθεί με την ψυχανάλυση καθώς δεν θγαίνει καθόλου μέσα απ' τη λεκτική δραστηριότητα των υποκειμένων της, αλλά είναι πió πολύ η θάση της παρατήρησής που με τράθηξε σ' αυτήν σαν κινηματογραφιστή και καλλιτέχνη της αντιφιλολογικής παράδοσης του εικοστού αιώνα. Από το λίγο που διάβασα τον Λακάν, κρατώ μερικές επιφυλάξεις ως προς τη χρησιμοποίηση της ψυχαναλυτικής γλώσσας έξω απ' την εξάσκησή της. Η γλώσσα της ψυχανάλυσης έχει κιόλας μεταφορικοποιηθεί σε σχέση με τις γλώσσες του θέματος και η επικύρωση των θεωριών της (με την πραγματική έννοια της προσωπικής εμπειρίας) είναι δύσκολη έξω απ' τις εφαρμογές της. Καθώς δεν ψυχαναλύομαι, πρέπει να τις συσχετίζω με τις κινηματογραφικές μου εμπειρίες, για να μου είναι οι έννοιες της ψυχανάλυσης παραγωγικές σαν κινηματογραφιστή.

Βασικά, αυτό που ο Μετς παίρνει απ' τον Λακάν αφορά τη σχέση ανάμεσα στο σχηματισμό του εγώ και της εικόνας – τον τρόπο που οι βασικοί ασυνείδητοι σχηματισμοί ενσαρκώνονται στην λειτουργία της φαντασίας – κι αναφέρεται στην περιγραφή της «κατοπτρικής φάσης» του Λακάν. Είτε η ερμηνεία του Λακάν από το Μετς είναι σωστή είτε όχι, (θέμα που ερευνά η Τζάκι Ρόουζ στο άρθρο της «Το Φανταστικό – το ανεπαρκές σημαίνουν»)<sup>2</sup>, μας οδηγεί σ' ένα δρόμο που παρουσιάζει πολλά ενδιαφέροντα σημεία συζήτησης. Ο Μετς βλέπει στην κατοπτρική φάση μια αρχική ταύτιση, τον σχηματισμό του εγώ μέσα απ' την αντίληψη της σωματικής εικόνας, καθώς αυτή η σωματική εικόνα δίνει μια εικόνα ολοκλήρωσης μέσα απ' την οποία το εγώ μπορεί ν' αποκτήσει μια λογική αλληλουχία της φαντασίας. Επί πλέον, η κατοπτρική εικόνα μπρο-



στά σε τρίτους, (κατ' αρχήν υποτίθεται μπροστά στη μητέρα), δίνει στο παιδί την αίσθηση ότι είναι ένας άλλος ανάμεσα σε άλλους σαν κι αυτό. Αυτή η ομοιότητα εξηγεί σε μεγάλη κλίμακα την ικανότητα του να ταυτιζόμαστε με τους άλλους μέσα απ' την εικόνα τους, που είναι κι ένας βασικός μηχανισμός της κοινωνικοποίησης.

Αμέσως, στα επιχειρήματά του, ο Μετς συναντά μια δυσκολία στο να συσχετίσει την κινηματογραφική με την κατοπτρική φάση: Το γεγονός ότι το σώμα του θεατή δεν αντανακλάται στην εικόνα του φιλμ. Ξεπερνάει αυτή τη δυσκολία υποθέτοντας ότι η κινηματογραφική αντίληψη είναι δυνατή μόνο υπό τον όρο του σχηματισμού του εγώ του θεατή στην κατοπτρική φάση, υποστηρίζοντας την αναλογία του σινεμά με τον καθρέφτη από μια ειδική «τοποθέτηση» όπου «ο καθρέφτης έγινε ξαφνικά καθαρό γυαλί».

Στην προσπάθειά του να αποδείξει την κατοπτρική αναλογία, ο Μετς χάνει ένα δρόμο που θα μπορούσε να είναι παραγωγικός, την άποψη δηλαδή της «καταγραφής», την ικανότητα της ταινίας ν' «αντανακλά» το χρόνο όπως ο καθρέφτης αντανακλά το χώρο. Παρ' όλο που δεν είναι σημαντικό, θάπρεπε να τονιστεί ότι σ' έναν μεγάλο τομέα του σινεμά, στην οικογενειακή ταινία, η εικόνα του υποκείμενου «αντανακλάται» στη σκηνή.

Λαβαίνοντας υπ' όψη τη σωματική απουσία του θεατή απ' την οθόνη, ο Μετς στρέφεται στην ταύτιση με τους αναπαριστώμενους χαρακτήρες. Αλλά επειδή τον τραβάει περισσότερο η προκλητική ιδέα της «τοποθέτησης» (εξ ορισμού) του θεατή στη σκηνή, αφήνει πολύ γρήγορα την ταύτιση με τους χαρακτήρες, θεωρώντας την δευτερεύουσα, ενώ θεωρεί πρωταρχική την «αυτο-ταύτιση» της κατοπτρικής φάσης. Αυτή η ιδέα είναι ατυχής για πολλούς λόγους.

Μου φαίνεται συζητήσιμο το αν ο μηχανισμός της ταύτισης με τους άλλους είναι δευτερεύων και λιγότερο σημαντικός από την ταύτιση του εγώ με τη σωματική εικόνα του εαυτού. Από πολλές απόψεις οι μηχανισμοί της ταύτισης είτε με άλλους είτε με αντικείμενα, στα στάδια της απόλυτης εξάρτησης του παιδιού, έχουν μια πολύ σημαντική ψυχολογική μορφή. Εξ άλλου, στο είδος του κινηματογράφου που ο Μετς χρησιμοποιεί

σα βάση αναφοράς, εξ αιτίας της διαφάνειας του σημαίνοντος, η ταύτιση με τους χαρακτήρες έχει πρωταρχική σημασία. Το επιχείρημά του ότι η ταύτιση δεν χάνεται στις μεγάλες περιόδους που δεν εμφανίζεται κάποιος χαρακτήρας στην οθόνη, δεν λαβαίνει υπ' όψη του το γεγονός ότι η ταύτιση με τους άλλους στην οθόνη, όπως και στο κοινωνικό πλαίσιο, δεν είναι απλά μια ταύτιση με τα σώματα των άλλων που μοιάζουν με το δικό μας, αλλά κι ένα ουσιαστικό ενδιαφέρον για τις συνέπειες των πράξεών τους.

Τα μεγάλα χρονικά διαστήματα (που στην πραγματικότητα είναι πάντα μικρά, μόνο που στην περίπτωση του σινεμά θα τα 'λεγα «εναλλακτικά»), αυτά που ο Μετς ονομάζει «απάνθρωπες» σεκάνς, περιέχονται πάντα μέσα στις δομές της αφηγηματικής συνέχειας, καθώς η αντίδραση ταύτισης προς αυτά είναι προκαθορισμένη απ' τη συνάφειά τους. Αν θέλουμε να καταλάβουμε τους ψυχολογικούς μηχανισμούς που λειτουργούν στο θεατή μιας ταινίας, πρέπει να εξετάσουμε πως δουλεύουν οι μηχανισμοί ταύτισης (που αποτελούν τη βάση των κοινωνικών σχέσεων, αντίδραση - ταύτιση προς τις εικόνες των άλλων, τα αντικείμενα, την παρακολούθηση της πλοκής κλπ. μέσα στο κινηματογραφικό πλαίσιο. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό αν θέλουμε να κρίνουμε τον κινηματογράφο όπου το σημαίνον είναι διαφανές κι ανοίγεται απ' ευθείας, σα να λέμε, στη σκηνή της φανταστικής δράσης. Αν οι μηχανισμοί ταύτισης βρίσκονται σε σημαντική εξέλιξη πριν και μετά την κατοπτρική φάση, εξομοιώνονται βαθειά μ' αυτό που ο Μετς προσπαθεί να διαφοροποιήσει σαν ταύτιση του θεατή με τον εαυτό του. Απ' την άλλη μεριά, ακόμα και σ' αυτές τις πρωτοποριακές ταινίες που καταργούν τον προσωπογραφούμενο χαρακτήρα, ή και κάθε φωτογραφική καταγραφή, το αποτέλεσμα της ταύτισης μέσα στις συνέπειες της μεταμόρφωσης της ταινίας, προέρχεται από την προσπάθεια συγκέντρωσης που καταβάλλει ο θεατής.

Όποιες κι αν είναι οι διαφορές που μπορεί τελικά να υπάρχουν ανάμεσα στην αυτο-ταύτιση του θεατή και στην ταύτιση με τους χαρακτήρες, τη δράση και τα αντικείμενα της εικόνας πάνω στην οθόνη, είναι φανερό ότι οι «Στρουκτουραλιστικές - Ματεραλιστικές» ταινίες μας δίνουν πραγματικά το μόνο

πλαίσιο αναφοράς όπου αυτά τα συμπεράσματα θγαίνουν από τα ίδια τα κείμενα της ταινίας (ενώ αντίθετα υπερκαλύπτονται από μια προχωρημένη θεωρητική θέση στις ταινίες που δεν δίνουν προσοχή σ' αυτό το πρόβλημα).

Στην απόπειρά του να αποδείξει την αυτο-ταύτιση του θεατή σαν πιο σημαντική από την ταύτιση με τους χαρακτήρες της ταινίας, ο Μετς επωφελείται από την απουσία της εικόνας του θεατή στην οθόνη, συμπεραίνοντας ότι το εγώ του θεατή θα πρέπει τότε ν' αναγνωρίσει τον εαυτό του αλλού.

Σε μια παράγραφο μιλάει για τη «γνώση του θέματος». Σ' αυτήν αναφέρει έναν αριθμό από παράγοντες που πρέπει να γνωρίζει ο θεατής για να μπορεί να υπάρξει η ταινία. Μετά από μια (μεταφορική;) περιγραφή σε πρώτο πρόσωπο της γνώσης ότι δρίσκεται σ' έναν κινηματογραφικό χώρο και αντιλαμβάνεται εν γνώσει του, άρα γνωρίζει «ότι είμαι ο χώρος όπου αυτό το φανταστικό που αντιλαμβάνομαι πραγματικά, προσχωρεί στο συμβολισμό...» συνεχίζει με μια ιδέα που είναι γι' αυτόν κλειδί: «Μ' άλλα λόγια, ο θεατής ταυτίζεται με τον εαυτό του, με τον εαυτό του σαν μια καθαρή πράξη αντίληψης... σαν ένα είδος υπερβατικού υποκειμένου...». Βλέπει αυτή την αυτο-ταύτιση του θεατή σαν μια αναγκαία προϋπόθεση που χωρίς αυτήν δεν μπορεί να υπάρξει κινηματογραφική αντίληψη. Για το Μετς, ο θεατής είναι βασικά ένας «αναγκαίος παράγοντας του κινηματογραφικού σημαίνοντος (εγώ κάνω την ταινία)». Βέβαια, η κινηματογραφική εμπειρία δημιουργείται μέσα στον θεατή, αλλά, κι αυτό είναι πολύ σημαντικό, μέχρι ποιο σημείο τη δημιουργεί ο θεατής και μέχρι ποιο σημείο του επιβάλλεται σαν τελικός στόχος της οργανωμένης παραγωγής; Η ασυνείδητη συμμετοχή σ' αυτή την καθοριστική διαδικασία διαφέρει απ' τη γνώση αυτής της διαδικασίας και πρέπει να διαφοροποιείται από τον αναγκαστικό όρο της εκλογής του θεατή πριν το φανταστικό μπορέσει να πλησιάσει το συμβολικό.

Παρ' όλο που αναγνωρίζει ότι αυτό το «υπερβατικό υποκείμενο» δίνει στο θεατή την ψευδαίσθηση της θεϊκότητας, παρ' όλο που παραδέχεται ότι η κατάσταση της «παντογνωσίας... παντοδυναμίας» είναι μια ακραία αντίδραση του εγώ στην απωθημένη του αίσθηση δύναμης, παρ' όλη την προσοχή που

δίνει στην ηδονοβλεπτική «διαστροφή» του κινηματογράφου, ο Μετς εξακολουθεί ν' αποδίδει αυτή την κατάσταση του θεατή στην ουσιαστική ιδιότητα του σινεμά. Πριν αρχίσουμε να εξετάζουμε τους ειδικούς ψυχολογικούς σχηματισμούς του θεατή σε σχέση με την ταινία, πρέπει να δώσουμε στο θεατή, σαν αναγκαίο παράγοντα, μια ιστορική και οικονομική περιγραφή. Ο κινηματογραφικός θεατής είναι ο ασυνείδητος φορέας μιας οργανωμένης παραγωγής. Επειδή αυτή η κατάσταση είναι βαθειά ριζωμένη στη μορφή του κινηματογραφικού θεσμού, (τρόπος παραγωγής και παρουσίασης), στον εξοπλισμό του (μηχανήματα και τεχνική), στις συμβατικές του δομές (τρόπος μοντάζ, χρήση κάμερας κλπ.) και στην ψυχολογία του κοινού, θα 'πρεπε ίσως ν' αποφύγουμε τα πολύ γενικά συμπεράσματα και να συγκεντρώσουμε την προσοχή μας στις λεπτομέρειες της λειτουργίας του.

Ο Μετς μετά τη γενική του ιδέα της αυτο-ταύτισης του θεατή, συνεχίζει εξετάζοντας την ταύτιση με την κάμερα. Υπάρχει μια παράλληλη γραμμή και στη δική μου δουλειά. Μια εποχή που επιχειρήσα ν' ασχοληθώ απ' ευθείας με το πρόβλημα της φυσικής (στο χρόνο και στο χώρο) θέσης του θεατή μέσα στην αίθουσα προβολής, ελαττώνοντας στο ελάχιστο ή καταργώντας το φωτο-κινηματικό απ' την οθόνη, εξελίχθηκε, απ' το 1974, σε μια έρευνα της σχέσης του θεατή με την κάμερα και την κινηματογραφική καταγραφή. Το πέρασμα του Μετς απ' την υπερβατική αυτο-ταύτιση στην ταύτιση με την κάμερα ακολουθεί γενικά το επιχείρημα που αφορά την τοποθέτηση του θεατή σε προοπτική του 14ου αιώνα, και τη συνέχιση αυτής της τοποθέτησης στην εξέλιξη των οπτικών συσκευών. Υποστηρίζει ότι ο θεατής, παίρνοντας την «άδεια θέση» που διαγράφεται από την οπτική γωνία της μηχανής λήψης, κάνει ένα συσχετισμό με τη θέση που είχε η κάμερα στις προηγούμενες σκηνές κατά την πράξη της καταγραφής της εικόνας. Με ψυχολογικά επιχειρήματα που εκφράζουν μια εξίσωση μεταξύ του να βλέπεις και του να προκαλείς, σαν μια αντίδραση του εγώ στην αδυναμία του να αποκτήσει ή να ελέγξει το αντικείμενο του βλέμματός του, ο Μετς ερμηνεύει αυτή την άδεια θέση σαν τη θέση ενός παντογνώστη παντο-δύναμου «θεού». Παρ' όλο που δέχομαι με την πλατειά έννοια τους όρους του

ψυχολογικού επιχειρήματος που αφορά τους σχηματισμούς της κατοπτρικής φάσης, υπάρχει μια σημασιακή έννοια σύμφωνα με την οποία, η κάμερα σαν καθορισμένος μηχανισμός μπορεί να ξεκαθαρίσει τὰ όρια που επιβάλλει η συσκευή στην εικόνα.

Η εικόνα μπορεί να γίνει καθορισμένη μέσα στη σχέση της, σαν ένα προϊόν της «λήψης» της κάμερας και της ιδιότητάς της σα μηχανής, αντικρούοντας έτσι την παντογνωσία του σημείου οράσεως με το να βάζει όρια στη μέθοδο προσέγγισης της σκηνής. Μ' αυτό τον τρόπο, το σημείο οράσεως μπορεί να θεωρηθεί σαν ένας αιτιακός φορέας με την υλιστική μάλλον έννοια, παρά σαν μια γενικότερη ιδανική προσέγγιση (που δεν διαβάζεται πραγματικά μέσα απ' τη διαφάνεια της εγγραφής της). Αυτό το σημείο προσέγγισης δεν χρειάζεται πια να ερμηνεύεται σαν μια αμετάβλητη «φυσική» κατάσταση στην οποία το υποκείμενο δεν μπορεί να αντισταθεί και οδηγείται με τη σειρά του στην ψευδαίσθηση της απόλυτης δύναμης σαν αντίδραση υποστήριξης του εγώ. Μπορεί να πει κανείς ότι η κάμερα σα συσκευή, όπως και η προοπτική του κουαττροσέντο, τείνει πιο πολύ ουσιαστικά προς τη ματεριαλιστική πλευρά του πλησιάζματος και της δομής της εικόνας, παρά προς την υπερφυσική παντογνωσία που ο Μετς βλέπει σαν ουσιαστική. Όπως και να το ερμηνεύσει κανείς αυτό, η κάμερα και η λειτουργία της σε μια ταινία, οικοδομεί την εικόνα μέσα στο πλαίσιο ενός συστήματος παραγωγής (αποσκοπούσα αιτιότητα), κι αυτό καταγράφεται στο αποτέλεσμα της εικόνας. Το αν αυτή η καταγραφή καταστέλλεται και το αν η εξάσκηση της κινηματογραφίας υποθάλλει μια λανθασμένη ερμηνεία της ιστορικής αιτιότητας σαν «φυσικής» ή θειστικής, όσο κι αν αυτό δοηθιέται από την ψυχολογική συμβιδαστικότητα του θεατή, είναι ένα ιστορικό πρόβλημα. Εκεί που ο Μετς μιλάει για μια ταύτιση με τη κάμερα, νομίζω πως μια καλύτερη έκφραση θα ήταν ταύτιση «μέσω» της κάμερας.

Πριν μπορέσουμε να πλησιάσουμε το συμπέρασμα της ταύτισης με την κάμερα σαν θεωρητικό ή κρίσιμο πρόβλημα, είναι απαραίτητο να εξετάσουμε τα κείμενα των ταινιών, που μπορούν να ξεκαθαρίσουν τη διαφορά μεταξύ ταύτισης με την κάμερα και ταύτισης με το αφηγηματικό νήμα της δομής της ται-

νίας. Εκτός από μια μικρή γραμμή εξέλιξης στις πρώτες ταινίες του Γουόρχολ, που περιλαμβάνουν δουλειά του Michael Snow, του Peter Gidal, του υποφαινόμενου και μερικών άλλων κινηματογραφιστών, υπάρχουν πολύ λίγα στα οποία μπορεί κανείς ν' αναφερθεί, όπου η ταύτιση με την κάμερα να γίνεται προβληματική μέσα στην ίδια την ταινία. Σ' αυτές τις περιπτώσεις, ορισμένοι περιορισμοί στην κίνηση της κάμερας και στη δομή του μοντάζ, απαιτούν κάποια εξέταση της θέσης της κάμερας (μέσα στο χρόνο και στο χώρο). Σ' αυτή τη δουλειά, παρ' όλο που υπάρχει ταύτιση μέσω της κάμερας με τους παρόντες σκηνης ή δράσης, υπάρχει επίσης και μια αναπόφευκτη στροφή προς μια ταύτιση με την κάμερα σαν μια χωρο-χρονική θέση.

Για να χρησιμοποιήσουμε μια ιδέα όπως η «ταύτιση με την κάμερα», πρέπει να προσπαθήσουμε να ξεχωρίσουμε ως ένα βαθμό την ταύτιση με την κάμερα σαν κάμερα, σαν μηχανή, από τα στοιχεία της σκηνης από τη μια μεριά, κι απ' το ρόλο της σαν φορέα της αφήγησης από την άλλη. Η κάμερα είναι μια μηχανή και η ταύτιση με την κάμερα συνεπάγεται μια ταύτιση μ' αυτή τη μηχανή κι όχι μια ταύτιση μέσω της κάμερας με το φορέα που την ελέγχει. Πρωταρχική είναι εδώ η διαφορά ανάμεσα στην ταύτιση «του», «με», και «μέσω». Αν η ταύτιση «με» συνεπάγεται μια μεταφορά του εγώ του υποκείμενου στην κατάσταση ενός άλλου αντικείμενου, μ' όλη την ιδιότητά του σαν υποκατάστατο αλλά κοινωνικά απαραίτητο, την ίδια στιγμή η ταύτιση «του» συνεπάγεται μια διαφοροποίηση του εγώ του υποκείμενου απ' αυτό το αντικείμενο. Η αμφιταλάντευση του υποκείμενου στην κατοπτρική φάση μπορεί να μας δείξει ότι η ταύτιση «με» και «του» είναι ανεξάρτητες στη διαδικασία της σχέσης του εγώ με τ' άλλα αντικείμενα. Στη διαδικασία της ταύτισης – με ένα χαρακτήρα, είναι αναγκαίο να κάνουμε κάποια ταύτιση (αναγνώριση) αυτού του χαρακτήρα. Κατά τον ίδιο τρόπο, αν η ταύτιση – με την κάμερα έχει κάποιο νόημα, πρέπει να υπάρχει κάποιο στοιχείο ταύτισης (αναγνώρισης) – της κάμερας. Η ταύτιση – με την κάμερα μακράν του να είναι μια συνηθισμένη κατάσταση μέσα στα πλαίσια της κινηματογραφικής εμπειρίας, είναι μια δύσκολη κατάσταση για να εισαγάγει κανείς και να υποστηρίξει, κα-

θώς συνεπάγεται τη σύλληψη μιας τοποθέτησης που δεν αναπαριστάται απ' ευθείας στη σκηνή αλλά διαγράφεται μέσα απ' τα αποτελέσματά της. Γενικά, αυτή η ταύτιση επιτυγχάνεται πιο συχνά με την προσωποποίηση της κάμερας στο ρόλο της οπτικής γωνίας του γυρίσματος, ή σε ακραία περίπτωση, στο ρόλο της οπτικής γωνίας του κινηματογραφιστή σε πρώτο πρόσωπο. Και στις δυο αυτές περιπτώσεις, η ταύτιση με την κάμερα αυτή καθεαυτή χάνεται καθώς η ταύτιση μεταφέρεται στην προσωποποίηση και γίνεται ξανά η ταύτιση μ' ένα χαρακτήρα. Κατά μία έννοια, όσο περισσότερο η διαδικασία της ταύτισης παρακάμπτει την αντίφαση που υπάρχει ανάμεσα στην ταύτιση «με» και «του» και μεταφέρεται σ' ένα άλλο αντικείμενο, τόσο περισσότερο θα 'πρεπε να τη θεωρούμε σαν μια ταύτιση «μέσω».

Τις περισσότερες φορές που μιλάμε για ταύτιση «με», επειδή το «του» εξυπνοείται, έχουμε ταύτιση «μέσω». Παρ' όλο που η πιο φανερή ταύτιση μέσω της κάμερας είναι με τους παράγοντες της σκηνής εν δράσει, στον κυρίαρχο κινηματογράφο, εξ αιτίας της συνεχούς εξάρθρωσης της οπτικής γωνίας (σημείου οράσεως) ο θεατής δεν έχει άλλη εκλογή από το να ταυτιστεί μέσω της κάμερας με την πηγή της αφηγηματικής συνέχειας. Μια συνέχεια στην τοποθέτηση της κάμερας, αρχίζει να διαφοροποιεί το σημείο οράσεως απ' τη σκηνή και να ξεχωρίζει τη μηχανή απ' την ελέγχουσα αρχή. Χωρίς αυτή τη συνέχεια της οπτικής γωνίας το εγώ αναγκάζεται να υιοθετήσει μια «ιδεαλιστική» θέση, εξ αιτίας της αδυναμίας του θεατή να εντοπίσει τη θέση της ελέγχουσας αρχής. Η ψευδαισθηση της ταύτισης του θεατή μ' αυτή την ακαθόριστη ιδανική θέση, κρύβει το γεγονός ότι είναι μια ταύτιση με τη δύναμη της ιδρυτικής αρχής που βρίσκεται πίσω απ' την αφηγηματική τάξη.

Ο Μετς μπορεί να μας δάξει στη σωστή κατεύθυνση της ψυχαναλυτικής θεωρίας που ασχολείται με το μηχανισμό αυτής της ταύτισης, αλλά προκειμένου ν' αρχίσω απ' τη γενική ψυχαναλυτική θεωρία για να βρω την αντιστοιχία της στον κινηματογράφο, θα προτιμούσα να εξετάσω με περισσότερη λεπτομέρεια την κατάσταση του θεατή στον κινηματογράφο, και μετά να προτείνω κάποια σχέση με την ψυχαναλυτική θεωρία.

Ο Μετς μας παραπέμπει στην παρατήρηση του Μπωντρώ στο άρθρο «Τα ιδεολογικά αποτελέσματα των Βασικών Κινηματογραφικών Συσκευών» που λέει ότι ο θεατής βρίσκεται σε μια «υπο-κινητική και υπερ-αντιληπτική κατάσταση». Πιστεύω πως μια διερεύνηση της σχέσης ανάμεσα στην κινητική και αισθητήρια κατάσταση της κινηματογραφικής εμπειρίας έχει πρωταρχική σημασία. Χρησιμοποιώ εδώ τον όρο αισθητήρια αντί οπτική για να συμπεριλάβω και την ακουστική άποψη, επειδή, ας πούμε, η ιδέα της ταύτισης με την κάμερα θα μπορούσε να επεκταθεί έτσι ώστε να συμπεριλάβει διάσπαση ανάμεσα στην κινητική και αισθητήρια κατάσταση. Ο θεατής κάθεται ακίνητος σε μια καρέκλα και όχι μόνο καταργείται η πιο στοιχειώδης κινητική δράση, αυτή του να περπατάς, (που μπορούμε να πούμε ότι συμβαίνει μόνο όταν πηγαίνεις κι όταν έρχεσαι απ' το σινεμά), αλλά και στην κινηματογραφική εμπειρία, με τον πιο ολοφάνερο τρόπο, ο θεατής είναι ανίκανος να λάβει μέρος στη δράση κι ούτε μπορεί να επηρεάσει το αποτέλεσμά της επεμβαίνοντας. Η υπολανθάνουσα επιθυμία αυτής της επέμβασης συντηρείται μέσα απ' την ταύτιση με τους προσωπογραφούμενους χαρακτήρες που μπορούν να επέμβουν. Ταυτιζόμενος με τους χαρακτήρες, ο θεατής νομίζει πως συντελεί στον καθορισμό του αποτελέσματος. Αυτή η υποκατάστατη ταύτιση εμποδίζει κάθε πραγματική ανάμιξη του θεατή στην έκβαση της ταινίας.

Στην αρχική διαμόρφωση της σχέσης του υποκειμένου με τον κόσμο, το υποκείμενο αρχίζει να αισθάνεται σαν αποτέλεσμα της κινητικής του δράσης στον κόσμο. Έτσι, όποια κι αν είναι η θεμελιώδης ψυχολογική βάση της κίνησης (κίνητρου), η μετατροπή της σε μια σχετική βούληση πλάθεται από τις εξελικτικές ικανότητες του κινησιακού καθεστώτος – η κινητικότητα και το κίνητρο αποκτούν μια βαθειά συσχέτιση.

Το αποτέλεσμα αυτής της «συμμετοχής» στον κόσμο, εγγράφεται στην αισθητήρια δομή του υποκειμένου, της οποίας η κατοπτρική φάση είναι ένα στάδιο. Στον κινηματογράφο, το ζήτημα της συμμετοχής ή της μη συμμετοχής του θεατή γίνεται ουσιαστικό. Είναι φανερό ότι η αίσθηση που έχει ο θεατής ότι συμμετέχει στην αφηγηματική δράση είναι ένα υποκατάστατο, μια ψευδαίσθηση. Τι γίνεται όμως με τα πιο ειδικά αποτελέ-



σματα της οπτικής κι ακουστικής αντίδρασης;

Όχι μόνο δεν μπορεί ο θεατής να λάβει μέρος στην κινητική δράση της ταινίας, αλλά και οι λιγότερο φανερές κινήσεις που φυσιολογικά έχουν σχέση με την όραση και την ακοή, είναι σημαντικά ελαττωμένες. Στην οπτική, οι μυς του λαιμού δεν αναγκάζονται να στρίβουν το κεφάλι, καθώς η οθόνη περιλαμβάνεται μέσα στο οπτικό πεδίο ενός ακίνητου κεφαλιού, τα μάτια έχουν να κάνουν πολύ λίγες οβιζόντιες και κάθετες κινήσεις καθώς το ενδιαφέρον της εικόνας συγκεντρώνεται στο κέντρο της οθόνης. Δεν υπάρχει καν η ανάγκη να εστιάσει κανείς το βλέμμα του στις διάφορες αποστάσεις, αφού η εικόνα είναι επίπεδη. Παρόμοια, δεν χρειάζονται κινήσεις για να εντοπίσει το αυτί την ακουστική πηγή.

Για την ώρα θ' αφήσουμε κατά μέρος το ακουστικό αποτέλεσμα με την έννοια της διαφοροποίησης της φωνής του θεατή, και θα συγκεντρωθούμε στο εν δράσει παράγοντα του οπτικού, του «βλέμματος», (που το ακουστικό του αντίστοιχο είναι το «άκουσμα»). Το βλέμα είναι οι κινητινές λειτουργίες που χρειάζονται για να βλέπουμε. Με τον ίδιο τρόπο που το κινητικό και το κινητήριο συγγέονται γενικά, στην οπτική περιπλέκονται εξ αιτίας της ενέργειας που καταναλώνεται στον καθορισμό της αντίληψης. Είναι φανερό πως όσο μεγαλύτερη είναι η μετακίνηση που θέλει το υποκείμενο, τόσο περισσότερη κινητική ενέργεια χρειάζεται για να την επιτύχει. Οι οπτικές αλλαγές στον κόσμο συνεπάγονται μια μεγάλη οικονομία κινήσεων. Στην κατάσταση που έχει αναπτυχθεί στον κινηματογράφο, η μη συμμετοχή του θεατή μέσα απ' την ψευδαίσθηση της συμμετοχής, επεκτείνεται και στο βλέμμα με το διαχωρισμό της οπτικής και της κινητικής λειτουργίας.

Το αποτέλεσμα που έχει αυτό, φαίνεται κυρίως στις συμβατικές κινήσεις της κάμερας και στο συμβατικό μοντάζ της δράσης. Όποια κι αν είναι η βάση της οπτικής επιθυμίας, η βασική συμμετοχή του θεατή στον κινηματογράφο στηρίζεται σε κάποια αντιστοιχία αυτής της επιθυμίας και του φορέα που δημιουργεί την κινηματογραφική εικόνα. Αυτή η συμμετοχή διατηρείται μέσα στην ταινία από μια συνεχή αντιστοιχία με την επιθυμητή εξέλιξη και αλλαγή. Πιο ειδικά, οι συμβατικές κινήσεις της μηχανής και το συμβατικό μοντάζ, υπακούουν

στην επιθυμία της διατήρησης της επαφής με την εξέλιξη της δράσης. Παρ' όλο που τα τεχνάσματα μπορεί να περιέχουν εξεζητημένες καταστάσεις εκκρεμότητας (suspence), τις χρησιμοποιούν μόνο μέσα στο πλαίσιο της τελικής συνάρτησης. Το ενδιαφέρον εδώ είναι το ειδικό ψυχολογικό αποτέλεσμα που έχει η συνεχής προσφορά του επιθυμητού αντικείμενου στη σκηνή. Στην επιθυμία του να παρακολουθήσει τη δομή της συνέχειας της ταινίας, όταν του προσφέρεται το αντικείμενο αυτής της επιθυμίας, ο θεατής νομίζει πως επιφέρει ο ίδιος αυτή την αλλαγή σαν πράξη βούλησης. Όταν η κάμερα παρακολουθεί τη δράση, υπάρχει αρκετή αντιστοιχία με την επιθυμία του θεατή ώστε η εμπειρία να φαίνεται (ασυνείδητα) μια εμπειρία της εκλογής του που εξασκείται μέσα από το βλέμμα. Αλλά ο θεατής δεν προκαλεί στην πραγματικότητα καμιά αλλαγή στην κινηματογραφική σκηνή, με τον ίδιο τρόπο που δεν μπορεί να μπει στη δράση ή να επέμβει στην εξέλιξή της. Η φαινομενική συμμετοχή του θεατή, μέσα απ' τη φαινομενική ανταπόκριση στη βούλησή του που έχουν οι κινήσεις της κάμερας και οι αλλαγές των σκηνών, του δημιουργεί μια στοιχειώδη ψευδαίσθηση εκλογής και ελέγχου εκεί που δεν υπάρχει. Αν στο σινεμά η διάσπαση αντίληψης / κίνησης είναι βασική, είναι και η διάσπαση της αντίληψης / κίνησης από την υποτιθέμενη βούληση αναπόφευκτη, και με ποια έννοια μπορεί ο θεατής να οικειοποιηθεί την κινηματογραφική εμπειρία;

Πολλά απ' τα τεχνάσματα που έχει υιοθετήσει η «Στρουκτουραλιστική - Ματεριαλιστική» δουλειά μπορεί να λεχθεί ότι κάνουν τους στοιχειώδεις διαχωρισμούς εμφανείς ή προβληματικούς, με την έννοια ότι ξεκαθαρίζουν τη σχέση που υπάρχει ανάμεσα στην ταινία, στον κινηματογραφιστή και στο θεατή. Μέχρι τώρα, τα τεχνάσματα και οι στρατηγικές έχουν βοηθήσει στην αποβολή του θεατή απ' το κείμενο, (προσπαθώντας από μερικές απόψεις ν' αποβάλλουν και τον κινηματογραφιστή), αντί να δημιουργήσουν μια άνευ όρων συμμετοχή. Υπάρχει μια αντίσταση στην αντιστοιχία της δομής της ταινίας με την προσδοκία του θεατή. Παρ' όλα αυτά, τα διάφορα τεχνάσματα που αντιστέκονται σ' αυτή την αντιστοιχία εξελίχθηκαν παράλληλα με μια απόπειρα να επιτρέψουν, να ενθαρρύνουν ή να δημιουργήσουν την ίδια τη συμβολική δράση του

θεατή, σαν βάση οικειοποίησης της κινηματογραφικής εμπειρίας.

Και οι δυο απόψεις, που είναι δύσκολο να τις ξεχωρίσει κανείς τη μια από την άλλη, αποτελούν τη βάση της προβληματικής της σημερινής μου κινηματογραφικής δουλειάς. Η πείρα μου απ' αυτή τη δουλειά μου λέει ότι το σημείο όπου συναντώνται αυτά τα δυο ζητήματα μπορεί να πλησιαστεί μέσα από τη σχέση της συμβολικής δράσης με την κίνηση, στην κινητική άποψη της σχέσης αίσθησης/κίνησης. Στο ακουστικό πεδίο, η συμβολική δράση του υποκείμενου θγαίνει από την παραγωγή ομιλίας, την κινητική ενάργεια της φωνής. Μπορούμε να σημειώσουμε ότι όχι μόνο δεν παράγεται η φωνή του θεατή στον κινηματογράφο, αλλά και πάντα υποτάσσεται στο κείμενο της ταινίας με τον ίδιο τρόπο που υποτάσσεται και η δράση και η αντίληψη του θεατή. Στο οπτικό πεδίο η καθοδήγηση του βλέμματος μπορεί να θεωρηθεί σαν ένα ανάλογο κατά κάποιον τρόπο της φωνής στο ακουστικό πεδίο. Μπορούμε έτσι να πούμε ότι η ανάπτυξη του συμβολικού στο οπτικό πεδίο, είναι απ' ευθείας συνυφασμένη με τη συμμετοχή του υποκείμενου στην πράξη εκλογής κι επιλογής του βλέμματος. Αν δούμε αυτή την ιδέα της συμβολικής δράσης σαν ένα σημείο απ' το οποίο μπορεί ν' αναπτυχθεί η συμμετοχή του θεατή στην ταινία μέσω της οικειοποίησης, πρέπει να λάβουμε υπ' όψη μας την εσωτερικότητά του.

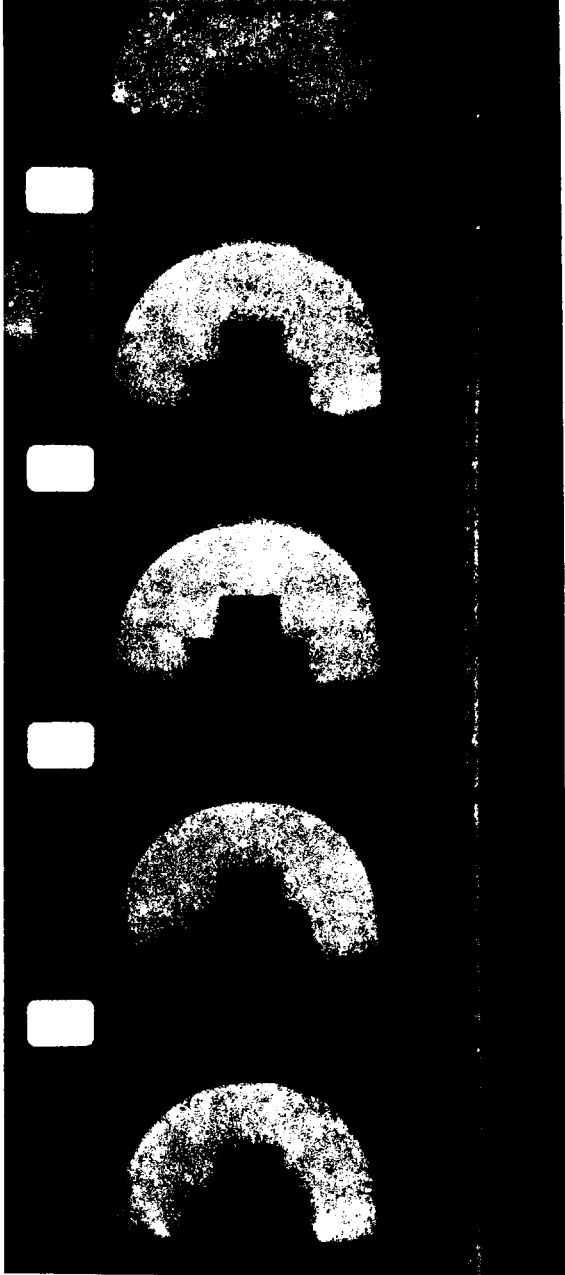
Ενώ η ιδέα της εσωτερικής φωνής του θεατή είναι εύκολα κατανοητή, η ιδέα της λειτουργίας του βλέμματος με μια εσωτερική έννοια είναι πιο προβληματική. Και στις δυο όμως περιπτώσεις είναι απαραίτητο να υποθέσουμε ότι ο θεατής πρέπει να δημιουργήσει μια ακουστική και οπτική δομή της ταινίας που δεν είναι απ' ευθείας αυτή της ταινίας που προβάλλεται - ο θεατής πρέπει ν' αποβληθεί απ' το κείμενο της ταινίας για να δημιουργήσει την ιδεατή δομή σαν πράξη συμβολισμού. Μ' άλλα λόγια ο θεατής πρέπει να γίνει η συνιστώσα προϋπόθεση της ταινίας, με την περιορισμένη έννοια του καθορισμού των ορίων του κειμένου της ταινίας. Αυτό που σκέφτομαι σε σχέση μ' αυτό το συλλογισμό είναι ότι μια τέτοια ιδεατή δομή δεν είναι απόλυτα συνώνυμη με το εγώ του θεατή. Μάλιστα, υποψιάζομαι ότι η αποβολή του θεατή απ' το

κείμενο αντιτίθεται στην τάση του εγώ να ταυτίζεται ικανοποιητικά με τη μορφή της εικόνας του σώματος, δια μέσου οποιαδήποτε ταύτισης μέσα στο πλαίσιο της εικόνας της οθόνης. Ένα κινηματογραφικό σημαίνον κλεισμένο μέσα στη φόρμα μιας δομής του εγώ της κατοπτρικής φάσης, σαν ένα στάδιο του εγώ που βραχυκυκλώνει την εικόνα του εγώ σε μια σωματική εικόνα, μπορεί να θεωρηθεί ότι βοηθάει τη διατήρηση μιας εμμονής (fixation) σ' αυτό το στάδιο. Σα συνέπεια μιας τέτοιας σκέψης, μπορούμε ν' αναρωτηθούμε αν η ευχαρίστηση που υπάρχει στον κινηματογράφο δεν είναι μια οπισθοδρομική ευχαρίστηση που χρησιμοποιείται απ' τον κινηματογραφικό θεσμό για να συντηρεί την μη-συμμετοχή του θεατή.

Αυτές οι ιδέες παρουσιάζονται πιο πολύ με το πνεύμα μιας έρευνας παραγωγικού προβληματισμού παρά σαν μια ρητορική κατάληξη.

1. Κριστιάν Μετς, «Το Φανταστικό Σημαίνον» ΦΙΛΜ (Ειδική Έκδοση) 1984.

2. Jaqueline Rose, «Το Φανταστικό, το Ανεπαρκές Σημαίνον», BFI educational advisory service, seminar paper.



## ΣΤΕΛΛΑ ΘΕΟΔΩΡΑΚΗ

### **DADA, ΑΦΗΡΗΜΕΝΗ ΤΕΧΝΗ & ΚΥΒΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ AVANT GARDE ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΤΟΥ '20**

Πριν ακόμη από τη δεκαετία του είκοσι γίνονται σποραδικές προσπάθειες προσέγγισης του κινηματογράφου και των άλλων τεχνών και υιοθέτησης από πλευράς του στοιχείων της μουσικής ή των πλαστικών τεχνών, ξεπερνώντας συγχρόνως το επίπεδο της συγκεκριμένης ιστορίας που πολλές φορές φορτίζεται με υπερβολική δραματικότητα και μιμείται στη γραφή της το θέατρο ή τη λογοτεχνία. Βλέποντας αυτές τις προσπάθειες θα μπορούσαμε να πούμε πως αποτελούν την αντίστοιχη αντίδραση των κινημάτων της ζωγραφικής των αρχών του αιώνα απέναντι στις καθιερωμένες πλαστικές φόρμες του παρελθόντος. Στον κινηματογράφο όμως υπάρχει μια αργοπορεία στην εμφάνιση αυτού του φαινομένου.

Οι πρώτες νύξεις για έναν κινηματογράφο διαφορετικό από αυτόν που παρουσιάζονταν στις αρχές του αιώνα γίνονται από καλλιτέχνες που έχουν ήδη πάρει μια ξεχωριστή θέση στο θέμα τέχνη. Ο KANDINSKY στο «DER BLAUE REITER» μιλάει πρώτη φορά για «χρωματικές κινήσεις» επηρεασμένος από τη σχέση: Μουσική-ζωγραφική-κίνηση.

Μελέτη στο ρυθμό και στο χρώμα κάνει και ο κυβιστής ζωγράφος L. Survage το 1912 με τους «Χρωματικούς ρυθμούς» του εκφράζοντας μέσα απ' αυτούς μια κινηματογραφική αντίληψη. Ο Survage θεωρώντας πως η κίνηση μπλοκάρεται μέσα στο ταμπλό του προχωράει έξω από αυτό σε μια σειρά πλάνων-ταμπλό που όλα μαζί συνθέτουν ένα δικό τους ρυθμό. Η μέθοδος που χρησιμοποιεί είναι ανάλογη του κινούμενου σχεδίου. Αυτή η σειρά των έγχρωμων αφηρημένων μορφών που από τον ίδιο αποκαλούνται «οπτικές αφηρημένες φόρμες» εί-

ναι το καταστάλαγμα της μελέτης του ανθρώπινου σώματος και του αντικειμένου, η γεωμετρικοποίησή τους και η γενικεύσή τους μετά από την αφαίρεση των λεπτομεριών και δεν είναι αφαίρεση βασισμένη σε ψυχολογικές καταστάσεις. Μέσα από αυτή τη φόρμουλα καταλήγει σε μια «δυναμική έκφραση» πλησιάζοντας έτσι εκτός από τον κινηματογράφο και τη φουτουριστική αντίληψη. Από το 1914 ήδη ο Survage αναλύοντας τις απόψεις του στο περιοδικό του *Agollinaire* «*Soirées de Paris*» προσεγγίζει την αντίληψη που θα συναντήσουμε αργότερα στις ολοκληρωμένες ταινίες της *Avant-garde*. Διακρίνει το ρόλο της μουσικής από τον «Χρωματικό Ρυθμό» ο οποίος είναι αυτόνομη τέχνη, αν και βασισμένος στα ίδια ψυχολογικά δεδομένα με τη μουσική, με την οποία βρῖσκει κάποια αναλογία. Όπως δηλαδή ο ήχος στη μουσική είναι ένας τρόπος διαδοχής διάφορων «*ηχητικών κυμάτων*» μέσα στο χρόνο έτσι και η «οπτική χρωματική φόρμα» στον κινηματογράφο είναι η διαδοχή μέσα στο χρόνο «*Οπτικών κυμάτων*». Ο Survage φτιάχνει ολόκληρες κινηματογραφικές σεκάνς που όμως δεν ολοκληρώνονται ποτέ σαν ταινίες.

Προχωρώντας σε απόψεις μουσικών για ένα είδος κινηματογράφου «μουσικής αντίληψης» θα μπορούσαμε να αναφέρουμε τον Schömborg. Κατά τη γνώμη του οι προσπάθειες του σκηνοθέτη πρέπει να τείνουν σ' ένα μουσικό φιλικό αποτέλεσμα και δεν θα πρέπει να υπονοούν σύμβολα ή μια συγκεκριμένη έννοια ή ακριβείς σκέψεις, αλλά να είναι πολύ απλά το παίξιμο χρώματος-φόρμας. Όσον αφορά το θεατή του φιλμ θα είναι, όπως και στη μουσική, ελεύθερος να αισθανθεί και να σκεφτεί ό,τι θέλει. Προτείνει και αυτός την ίδια τεχνική μέθοδο, ανάλογη του κινούμενου σχεδίου, όπου θα δίνονται από το δημιουργό οι εικόνες-κλειδιά κατά ένα ορισμένο μουσικό τέμπο.

Οι φουτουριστές στο μανιφέστο τους για τον κινηματογράφο τονίζουν την αναγκαιότητα να γίνει ο κινηματογράφος αυτόνομη τέχνη, να ελευθερωθεί από την πραγματικότητα και από το ωραίο και να μην αντιγράφει το θέατρο. Γι' αυτούς το ιδεώδες του φουτουριστικού κινηματογράφου θα ήταν ένα συνούλευμα: ζωγραφικής, γλυπτικής, δυναμισμού, στην πλαστική έκφραση, λέξεων (συμβόλων) ελεύθερων στο χωρόχρο-

νο, συντετιθεμένων θεορύθων, επί αρχιτεκτονική, επί συνθετικό θέατρο.

Από την πλευρά των φουτουριστών ο Corra σε δοκίμιό του 1912 «Αφηρημένη ζωγραφική – Χρωματική μουσική» υποστηρίζει διαφοροποιώντας τη θέση του από τον Schönberg, πως το μάτι αντίθετα από το αυτί στερείται τη δύναμη της ανάλυσης, επειδή η χρωματική κλίμακα αποτελείται από μια μόνο οκτάδα και προτείνει την κατασκευή ενός οργάνου χρωμάτων. Για τα δύο φιλμ τους «L' ARCOBALENO» και «LA DANZA» έχουμε μόνο γραπτές μαρτυρίες γιατί από τα ίδια δεν έχει μείνει τίποτα. Τα φιλμ αυτά βασίζονται σε χρωματικές κλίμακες και πιθανή τους πρόθεση ήταν να ερευνηθεί το χρώμα σαν δυναμικό στοιχείο, επίτευξη δηλ. χρωματικής αφαίρεσης μέσα από τις φουτουριστικές αντιλήψεις. Το «ACROBALENO» περιγράφονταν σαν κλιμακωτή εξέλιξη χρώματος, χωρίς ιδιαίτερη φόρμα μέχρι το σημείο κάποιας χρωματικής έκρηξης.

Πριν από το 1920 και άλλα κινήματα της ζωγραφικής επηρεάζουν τον κινηματογράφο, χωρίς όμως να αρνούνται την αφήγηση, αλλά επιβάλλοντας μια θεματολογία διαφορετική, σε ντεκόρ καθαρά εξπρεσιονιστικό και με απόδοση ρόλων κατά την εξπρεσιονιστική αντίληψη. Δεν αρνούνται δηλαδή οι εξπρεσιονιστές ούτε την συγκεκριμένη αφήγηση, ούτε τους ηθοποιούς, δυο από τα βασικά στοιχεία που θα «καταργήσουν» αργότερα οι σκηνοθέτες της AVANT GARDE.

Η ριζικότερη ρήξη με το κινηματογραφικό παρελθόν γίνεται στη δεκαετία του '20 με ταινίες που βρίσκονται μέσα στο ντανταϊστικό κλίμα ή επηρεάζονται από την αφηρημένη τέχνη, τον κυβισμό και αργότερα το σουρρεαλισμό, χωρίς να παραβλέψουμε από την άλλη και τη ρωσική AVANT GARDE.

Ο G. BRUNIUS σ' ένα από τα πρώτα βιβλία που γράφτηκαν για τη γαλλική πρωτοπορεία διακρίνει μέσα σ' αυτή τρεις περιόδους και τοποθετεί στην τρίτη τις ταινίες που προκάλεσαν την ισχυρότερη ρήξη ή που όπως λέει «χαρακτηρίζουν αυτό το νέο είδος». Συγκεκριμένα βάζει τις ταινίες:

Le Retour à la Raison, M. Ray (1923)

Entr' Acte, R. Clair-F. Picabia (1924)

Photogénie, J. Epstein (1925)



Le Ballet Mécanique, F. Léger-D. Murphy (1924-25)  
Jeux des Reflets et de la Vitesse (1925) H. Chomette  
Cinq minutes de Cinéma Pur (1926) H. Chomette  
Anemic Cinéma, M. Duchamp, (1926)  
Emak Bakia (1926) M. Ray  
L' Etoile de Mer (1928) M. Ray  
Charleston, J. Renoir (1926)  
Fait-Divers, C. Autant-Lara (1927)  
La Coquille et le Clergyman, G. Dulac, (1927)  
Elle est Bicimidine, J. B. Brunius – E. T. Gréville (1927)  
La P'tite Lili, A. Cavalcanti (1928).

Οι ταινίες της γερμανικής AVANT GARDE βρίσκονται κοντύτερα στην αφηρημένη τέχνη, αν και μέσα στο ίδιο κλίμα αρνήσεων και αναιρέσεων ουσιαστικά ανοίγουν το δρόμο για ένα άλλο είδος κινηματογράφου. Σ' αυτήν κατατάσσονται τα έργα κυρίως τεσσάρων σκηνοθετών του Η. RICHTER, του W. RUTTMAN, του O. FISHINGER και του σοηδού ζωγράφου V. EGGELING.

Στις σελίδες που θα ακολουθήσουν θα εξετάσουμε ένα δείγμα της γαλλικής και της γερμανικής πρωτοπορείας και μέσα από αυτές θα συγκεκριμενοποιήσουμε τα βασικά χαρακτηριστικά της AVANT-GARDE της δεκαετίας του '20.

Από τους γερμανούς σκηνοθέτες θα δούμε τις δουλειές του Η. RICHTER και του V. EGGELING. Ο RUTTMAN είχε φτιάξει μια σειρά πολύ σημαντικών ταινιών αφηρημένης τέχνης, OPUS I, LICHTSPIEL, OPUS II, III, IV και αργότερα μια από τις σπουδαιότερες ταινίες ντοκυμανταίρ που έγιναν στην ιστορία του κινηματογράφου: «Βερολίνο η συμφωνία μιας μεγαλούπολης». Ο FISCHINGER στις πρώτες του ταινίες δούλεψε με κερί για να φτάσει από εκεί στην αφαίρεση.

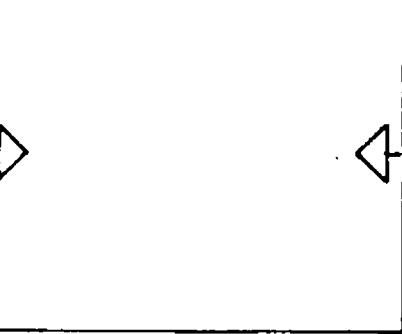
Από την πλευρά της γαλλικής πρωτοπορείας θα εξετάσουμε τις ταινίες των ντανταϊστών: M. RAY, το («Διάλειμμα») Antr' Acte των R. CLAIR – F. PICABIA, την ιδιαίτερη περίπτωση του M. DUCHAMP μέσα στο κίνημα νταντά με το φιλμ «ANEMIC CINEMA», και την κυβιστική ταινία του F. LE-  
GEBRE «Ballet Mecanique».

## Το αφηρημένο φιλμ στη Γερμανία

### HANS RICHTER

Επηρεασμένος από την αφηρημένη τέχνη και τις απόψεις περί «καθαρής» φόρμας ο Richter θεωρούσε κατ' αρχήν τον κινηματογράφο σαν συνέχεια της ζωγραφικής μέσα στα πλαίσια της ίδιας «καθαρής» αφηρημένης φόρμας. Αργότερα συνειδητοποίησε την ουσιαστική διαφορά που επιβάλλει ο χρόνος στον κινηματογράφο, ενώ στη ζωγραφική τη σπουδαιότερη θέση κατέχουν η φόρμα και ο χώρος. Κατ' αυτό τον τρόπο η εφαρμογή της αφηρημένης τέχνης στο σινεμά θα δέχονταν μετατροπές κατά τις απαιτήσεις του καινούργιου κινηματογραφικού κώδικα, δηλαδή θα περνούσε από το επίπεδο της «φόρμας-μέσα-στο-κάδρο» ή της «φόρμας-μέσα-στο-χώρο» στη «φόρμα-μέσα-στο-χρόνο». Έτσι ο κινηματογράφος παρ' όλες τις σχέσεις του με τις πλαστικές τέχνες ή τη μουσική ανεξαρτοποιείται.

Στη συνέχεια μέσα από το φιλμ RYTHMUS 21 θα παρακολουθήσουμε την αντίληψή του για το αφηρημένο φιλμ ίδια περίπου όπως είναι στα RYTHMUS 23, 25. Το φιλμ αυτό ξεκίνησε ταυτόχρονα και σε συνεργασία με τη «Διαγώνια Συμφωνία» του V. Eggeling όμως οι απόψεις τους διαφοροποιούνται στον τρόπο που συλλάμβανε ο καθένας την έννοια του «αφηρημένου» φιλμ. Ο Eggeling θεωρούσε πως μόνο με την κατευθείαν μεταφορά της ζωγραφικής του στον κινηματογράφο θα έφτανε στην αφαίρεση, ο Richter ασαζόμενος, μόνο στην αρχή αυτή την άποψη, προσπάθησε να χρησιμοποιήσει τα μέσα που του πρόσφερε ο κινηματογράφος και όχι τη ζωγραφική για να φτιάξει τους «Ρυθμούς» του.



g 1

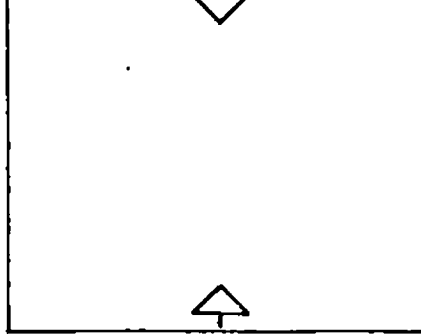
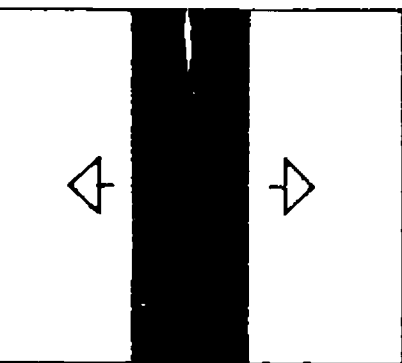


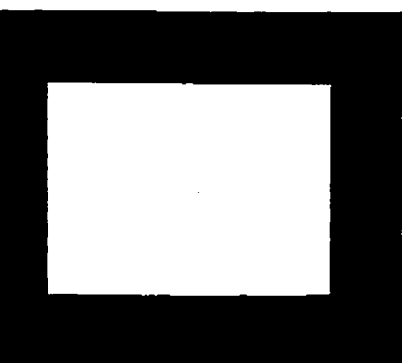
fig 4



g 2



fig 5



g 3

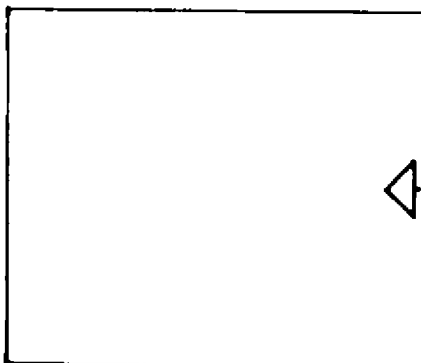


fig 6 Σχέδια απ' το RYTHMUS 21

Σχέδιο του Hans Richter απ' το RYTHMUS 21.

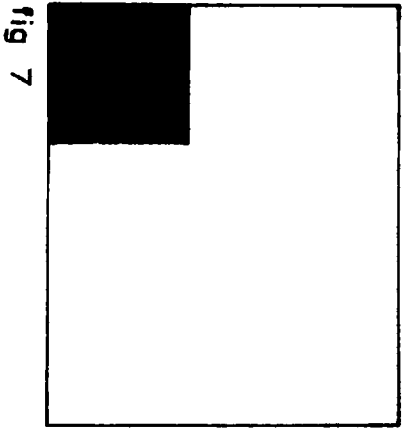


fig 7

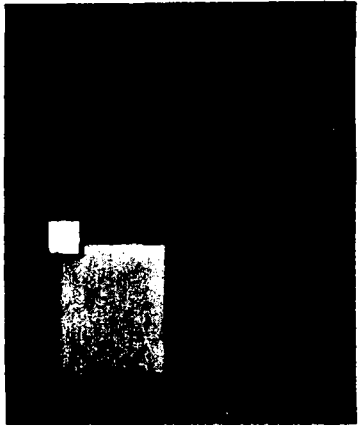


fig 8

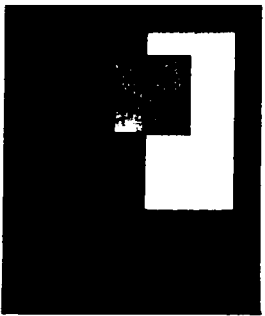


fig 9

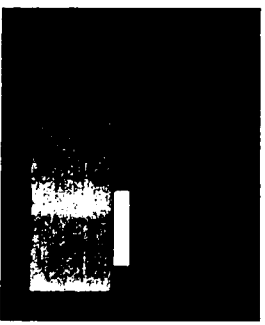


fig 10

## RYTHMUS 21

Στο «RYTHMUS 21» ο Richter μιλάει για ενορχήστρωση του χρόνου. Δηλαδή προσπαθεί να μεταφράσει την ιδέα της «πολικότητας» (ενέργεια που συγκεντρώνει σε ένα σημείο αντίθετες δυνάμεις ή επιρoές) σε κίνηση ενορχηστρώνοντας αντιφατικές επιφάνειες. Η μουσική είναι πάλι ένας από τους κυρίαρχους παράγοντες της δουλειάς του.

Βασική μονάδα του φιλμ είναι ένα πολύ απλό δεδομένο: η κινηματογραφική οθόνη. Αυτό, σαν παραλληλόγραμμο επιβάλλει ένα σχήμα ή μια φόρμα. Δηλαδή ο Richter δεν μεταφέρει, όπως κάνει ο Eggeling, τα ήδη σχεδιασμένα σε ρολά χαρτιού κομάτια του στον κινηματογράφο, αλλά ξεκινάει από την οθόνη αυτή καθαυτή για να προχωρήσει στην ενορχήστρωσή του. Γι' αυτό κιόλας δεν θεωρεί αληθινές φόρμες τις φόρμες που δείχνονται στο φιλμ, επειδή η φόρμα σ' αυτό το είδος κινηματογράφου αντικαθίσταται από την άρθρωση. Για να το πετύχει αντιπαραθέτει τις φόρμες-κλειδιά σε αντίθετη κίνηση να «παλεύουν» μεταξύ τους ώστε να προβάλεται η κίνηση σαν κυρίαρχο στοιχείο και όχι η φόρμα. Μέσα από την κίνηση δημιουργεί το ρυθμό που θέλει, η ταινία δηλαδή δεν είναι τίποτα άλλο από ρυθμός ή άσκηση ρυθμού απ' όπου αντλεί και το όνομά της. Ο Richter μιλάει για «αίσθηση ρυθμού»: «Είμαι ακόμη και σήμερα πεπεισμένος πως ο ρυθμός, δηλαδή η άρθρωση χρονικών ενοτήτων, συγκροτεί την κατ' εξοχήν αίσθηση που μπορεί να προκαλέσει κάθε έκφραση της κίνησης στην κινηματογραφική τέχνη».

Στο RYTHMUS 21 το παραλληλόγραμμο χωρίζεται σε δύο μέρη. Αρθρώνονται οι «μη-φόρμες» μέσα από την επανάληψη σε διαφορετικές θέσεις και τόνους. Σύμφωνα με τα σχέδια παρατηρούμε τις εξής φάσεις στο φιλμ:

Αρχή με μαύρο κάδρο. Από τις δύο πλευρές του δυο άσπρες επιφάνειες προχωρούν προς το κέντρο της οθόνης μέχρι να το μετατρέψουν σε άσπρο. (σχήμα 1)

Ξεκινώντας από το μέσο του κάδρου αρχίζει μια δεύτερη κίνηση που ξαναεπαναφέρει το μαύρο κάδρο (σχήμα 2).

Μετά από αυτή την εισαγωγή ο Richter ολοκληρώνει τη συνεχή κίνηση μορφών προς διάφορες κατευθύνσεις μέσα στο

κάδρο για να πετύχει την ενορχήστρωση του ρυθμού του.

Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε ένα άσπρο καρρέ που μικραίνει στο βάθος του κάδρου- (σχήμα 3), επανάληψη των κινήσεων I, II αλλά από διαφορετικό σημείο εκκίνησης (σχήμα 4), πρόσθεση επιμηκνυομένων παραλληλογράμμων με αποτέλεσμα πολλαπλασιασμό των σχέσεων τους- (σχήμα 5). Άσπρο κάδρο και επανάληψη της I κίνησης, αλλά μόνο από τη μια πλευρά- (σχήμα 6). Άνοδος του ρυθμού, πολλαπλασιασμός των κινήσεων πολύ πιο ξεκάθαρος. Συνδυασμός της κίνησης I και των παραλληλόγραμμων. Δεύτερη κίνηση των παραλληλόγραμμων που εξαφανίζονται μέχρι το κάδρο να ξαναγίνει λευκό.- (σχήμα 7).

Επακολουθεί ένα άλλο είδος κίνησης-αντίθεσης. Ενώ το μεγάλο τετράγωνο εξαφανίζεται σταδιακά προς το βάθος του πλάνου ένα άλλο τετράγωνο εμφανίζεται επαυξανόμενο προς τα μπρος.- (σχήματα 9 & 10).

Σε περιοδικό της εποχής ο Richter έκανε τη σχηματική ανάλυση του φιλμ.

Στους άλλους δυο ρυθμούς του RYTHMUS 23, RYTHMUS 25 συνεχίζονται οι ίδιοι περίπου πειραματισμοί με μεγαλύτερη όμως ποικιλία μορφών-αρθρώσεων.

Μετά από τις τρεις αυτές αφηρημένες ταινίες αρχίζουν να μπαίνουν άλλα στοιχεία στα φιλμ του που τα απομακρύνουν από το στοιχείο του καθαρώς αφηρημένου.

Στο FILMSTUDY πειραματίζεται πάνω στο ανθρώπινο μάτι. Συνδυάζει στοιχεία αφαίρεσης με το ανθρώπινο πρόσωπο. Το μάτι καθορίζει το ρυθμό του φιλμ. Φτιαγμένο το 1926 το FILMSTUDY πλησιάζει αρκετά τις σουρρεαλιστικές αντιλήψεις. Ο συνδυασμός του αφηρημένου στοιχείου με το εικονικό αναπτύσσει μια ονειρική διάσταση.

Στο VORMITTAGSSPUK (Φαντάσματα του πρωινού) το 1927, ο Richter εγκαταλείπει τις αφηρημένες φόρμες και φτιάχνει μια ντανταϊστική ταινία. Θέμα του είναι η επανάσταση των αντικειμένων ενάντια τους «αφέντες» τους και η επαναφορά στην τάξη. Τα αντικείμενα παίρνουν τους ρόλους των ηθοποιών, προσωποποιούνται, οι ρόλοι αντιστρέφονται: «Τα ανθρώπινα όντα είναι αντικείμενα, ιστορικών, πολιτικών, θε-

Δ

∇

∇

Δ



σπέσιων χάπενινγκ ή απλά αντικείμενα της ίδιας τους της βλακείας», λέει ο Richter.

Σ' αυτά τα φιλμ συνεχίζει να πειραματίζεται, αν και με διαφορετικό τρόπο με την κίνηση, δουλεύει το μοντάζ, κάνει συχνή χρήση του γκρο πλάνου και πολλών τρυκ για να δώσει την κίνηση των αντικειμένων χωρίς την ανθρώπινη παρέμβαση.

Στόν «Πληθωρισμό» μέσα από το ανακάτεμα αφηρημένων και ρεαλιστικών στοιχείων δίνεται ένα περίεργο θέμα για το ρεπερτόριο της AVANT GARDE. Ο πληθωρισμός θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ιδιαίτερο είδος πολιτικού φιλμ επηρεασμένο από την οικονομική κατάσταση της Ευρώπης και περισσότερο της Γερμανίας τη δεκαετία του '20. Ο ρυθμός του φιλμ ανεβαίνει ανάλογα με μια καμπύλη πληθωρισμού. Χρησιμοποιούνται αριθμοί, προσιτοί από το σχήμα τους για μια πιο αφαιρετική γραφή, οι οποίοι ανακτεύονται με πλάνα χρηματιστηρίου, την οικονομική καταστροφή ενός ατόμου κλπ, χωρίς από όλα αυτά να λείπει μια διάθεση χιούμορ.

Ο Richter αν και αποδέχεται πολλά στοιχεία της ιδεολογίας των ντανταϊστών ξεχωρίζει το κοινωνικό από την άρνηση στην τέχνη. Γελιοποίηση ή άρνηση κάποιας συμβατικής γραφής στην τέχνη δεν σημαίνει γι' αυτόν οπωσδήποτε αναρχική στάση στα κοινωνικά. Από την άλλη η συμμετοχή στα κοινά δεν έχει σαν μοναδικό αποτέλεσμα την έκφραση μέσα από κινήματα σαν το σοσιαλιστικό ρεαλισμό πράγμα που θα θίξει σε μεταγενέστερα γραπτά του. Σ' αυτό το σημείο γίνεται πιο κατανοητή η ταινία «Πληθωρισμός» που σαν θέμα δε θα διαλέγονταν ποτέ από το νταντά, αλλά ούτε σαν φόρμα από τους φίλους του σοσιαλιστικού ρεαλισμού.

Σε ένα άλλο θέμα που ο Richter έρχεται κοντά στο νταντά είναι το παιχνίδι. Φτιάχνει μια ταινία για το παίξιμο στον ιππόδρομο χρησιμοποιώντας τις ίδιες περίπου μορφικές απόψεις με τον «Πληθωρισμό».

Αυτό που ξεχωρίζει στον Richter είναι πως θεωρεί τον κινηματογράφο της AVANT GARDE ιδιαίτερο είδος σινεμά, με τις ιδιομορφίες του και με τις τυχόν σχέσεις του με τις πλαστικές τέχνες. Δεν το υποτιμά δηλαδή σαν ένα μέσο άμεσα συνδεδεμένο με τη ζωγραφική, αλλά λαμβάνει υπ' όψη του τα δικά του μέσα έκφρασης και ξεκινώντας από αυτά δημιουργεί



ένα ξεχωριστό κώδικα αυτού του συγκεκριμένου είδους κινηματογράφου.

### «Διαγώνια συμφωνία»: V. EGGELING

Το 1921 μετά από τη συνεργασία με τον H. Richter, ο σουηδός ζωγράφος V. Eggeling φτιάχνει τη μία από τις δύο πρώτες αφηρημένες ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου. Η δουλειά του αυτή συνίσταται σε μια πολύ λεπτομερειακή εργασία πάνω σε ρολό χαρτιού όπου ζωγράφισε όλη την εξέλιξη των αφηρημένων σχημάτων του φιλμ και κατόπιν τα κινηματογράφησε χωρίς αλλαγές.

Πριν προχωρήσουμε στην ταινία θα 'πρεπε να σταθούμε σε δυο σημεία της γενικότερης καλλιτεχνικής δουλειάς του Eggeling.

1. Στον καλλιτεχνικό κώδικα που προσπάθησε να δημιουργήσει και
2. Στο πώς επέδρασε στο έργο του η φιλοσοφία του Bergson.

Αναπτύσσοντας την πορεία προς τη δημιουργία ενός κώδικα είναι απαραίτητο να λάβουμε υπ' όψη μας τι σημαίνει τέχνη για τον Eggeling. Γι' αυτήν προτείνει δύο ορισμούς: α. έναν υπερβατικό ή υπερφυσικό και β. έναν πρακτικό.

Στον πρώτο εξισώνει τη τέχνη με την ανθρώπινη θέληση για δημιουργία και καταλήγει στην άποψη μιας «κουλτούρας» που θα συγκεντρώνει όλες τις δημιουργικές εκδηλώσεις του ανθρώπου. Στον πρακτικό προσπαθεί να αποσαφηνίσει τα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας τέχνης ικανής για επικοινωνία. Ως εκ τούτου χρειάζεται ένας κώδικας γενικά αντιληπτός, όσο το δυνατό περισσότερο απλός για να επιτευχθεί η επικοινωνία μέσω της τέχνης. Η αφηρημένη τέχνη προσφέρει περισσότερο από κάθε τι άλλο αυτή τη λιτότητα. Κάθε σχήμα κάθε γραμμή κλπ θα μπορούσε να πάρει κάποια σημασία ανάλογα την τοποθέτησή του στο κάδρο, αλλά και την τοποθέτησή του απέναντι στα άλλα σχήματα.

Όταν ο Eggeling φτάνει στο κεφάλαιο της κίνησης φεύγει έξω από το ταμπλό σε μια σειρά ζωγραφισμένων σχημάτων σε ρολό πάντοτε μέσα στην ίδια αντίληψη περί τέχνης.

Η «Διαγώνια Συμφωνία» είναι κάτι περισσότερο από ένα

έργο επηρεασμένο από την μπερξονική φιλοσοφία. Γίνεται εκεί προσπάθεια μεταφοράς της «Δημιουργού Εξέλιξης» του Bergson στον κινηματογράφο. Ο Eggeling προσπαθεί να λύσει το πρόβλημα της κίνησης στις πλαστικές τέχνες μέσα από μια «ιστορία» δημιουργίας αφηρημένων μορφών.

Στο φιλμ φόρμα και κίνηση, δύναμη και ύλη είναι αδιαχώριστες. Οι νεογεννηθείσες φόρμες που φαίνονται στην οθόνη – και που θα μπορούσαν αν αντιστοιχούν γενικότερα στη γέννηση – προέρχονται από παλιότερες φόρμες που μετά από μια περίοδο ζωτικότητας (ακμής-παρακμής) καταστρέφονται δίνοντας ένα κομμάτι από τον οργανισμό τους στις καινούριες, που συνεχίζουν υιοθετώντας τη ζωτικότητα των προηγούμενων.

Η τοποθέτηση των σχημάτων στο κάδρο είναι διαγώνια. Υπάρχει σταδιακό ανέβασμα από το απλό στο σύνθετο, από γραμμές σε τετράγωνα παραλληλόγραμμα ανοιχτά, πάντα διαγώνια μέχρι τη δημιουργία πολυσύνθετης φόρμας.

Αν παρατηρήσουμε ένα στατικό καρρέ, θα δούμε μια σύνθεση σχημάτων-γραμμών όπου εκτός των άλλων έχει σημασία και το πάχος του σχήματος ή της γραμμής. Η στατική εικόνα δηλαδή έχει κι αυτή κάποιο ρυθμό, με το κινητικό στοιχείο όμως δίνεται μια διαγώνια εξέλιξη.

## **I. Επίδειξη του υλικού**

α. □

β. ---

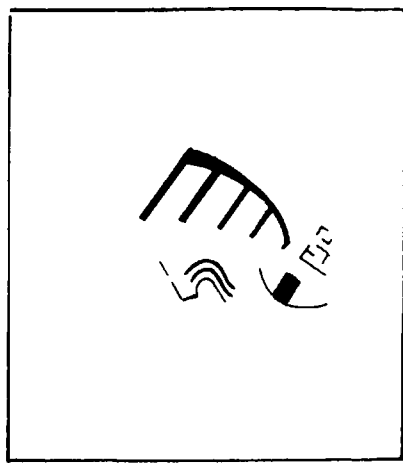
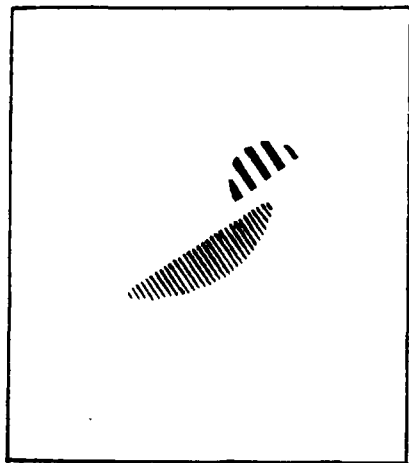
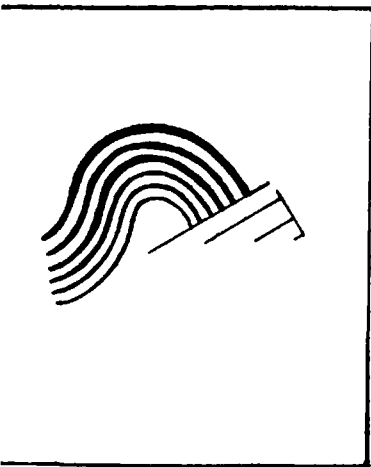
- α. Δημιουργία ενός χώρου σε δύο διαφορετικά τέμπο-συνεχή.  
β. Δημιουργία επιφανειών από την αντιφατική οριοθέτηση των επιφανειών – πλευρές –.

## **II. Άρθρωση του υλικού.**

α. Σαν μια συνεχής αδιάκοπη αύξηση

β. Από τα διαλείμματα των οριοθετήσεων των επιφανειών – οριζόντια & κάθετα –

- α. Μειώνοντας σε αναλογία και ένταση – «FONDU».



*Έδια με βάση τα φωτογράμματα της ταινίας Διαγώνια Συμφωνία.*

## STOP

Αλλάζοντας θέση και ένταση-αντίστιξη. Εδώ αρχίζει το καινούργιο θέμα: κίνηση σε δύο ποιότητες φωτός-ένταση-η μια εναντίον της άλλης: κίνηση μιας «επιφάνειας» □ μπρος και πίσω από μία άλλη – σταθερή επιφάνεια –, –αντίστιξη.

Αύξηση της «επιφάνειας» □ προς τα μπρος.

Εξαφάνιση της «επιφάνειας» στο βάθος.

## STOP!!!

Κλείσιμο όλων των διαφορετικών κινήσεων και πράξεων σε μια ενότητα.

Τέλος: Αναλογία και ένταση φωτός όσο το δυνατόν μεγαλύτερες.

Υπάρχει μια διαγώνια κίνηση της φόρμας προς τα μπρός που διογκούμενη γεμίζει το κάδρο και μια δεύτερη κίνηση προς το κέντρο – βάθος – του κάδρου όπου η φόρμα σμινκρύνεται μέχρι να εξαφανιστεί. Τα διάφορα σχήματα διαγράφουν ένα νοητό Χ στο κάδρο και οι φόρμες δεν αλλάζουν μόνο σε σχέση με τη σκηνηκη τους τοποθέτηση, αλλά και σε σχέση με τους εαυτούς τους, έτσι ώστε το κάδρο-πλάνο να είναι το πεδίο οποιασδήποτε διαγώνιας κίνησης.

Καταλήγουμε λοιπόν σε ολοκληρωμένη σύνθεση με συνεχή εμφάνιση-εξαφάνιση σχημάτων. Πάνω στις μετακινήσεις της, η φόρμα χάνει διαδοχικά ορισμένα από τα στοιχεία της για να καταλήξει σε ένα μαύρο άδειο πλάνο. Από το μαύρο αρχίζει μια καινούργια μορφική κατασκευή που προέρχεται από «πάλη» σχημάτων. Δίνεται η εντύπωση μιας συνεχούς ροής που περνάει μέσα από καλώδια. Όλη η δύναμη του φιλμ η κίνηση σχημάτων κλπ συνθέτουν ένα ρυθμό ανάλογο της μουσικής. Ο Eggeling πλησιάζει τις απόψεις του Schönberg περί μουσικής, με τη διαφορά πως αυτός δεν χρησιμοποιεί χρώμα.

Μεταξύ άλλων στη «Διαγώνια Συμφωνία» θίγεται το θέμα του χρόνου και της διάρκειας κατά τις απόψεις του Bergson: «Όσο εμβαθύνουμε στη φύση του χρόνου θα καταλάβουμε πως διάρκεια σημαίνει εφεύρεση, δημιουργία μορφών συνεχή

επεξεργασία του απόλυτα καινούργιου». Ο Eggeling υιοθετώντας αυτήν την άποψη δημιουργεί ή «εφευρίσκει» φόρμες συνθέτοντας συγχρόνως τη φιλική διάρκεια. Αυτή η διάρκεια είναι ίση με το χρόνο που κάνει η φόρμα για να ολοκληρωθεί μέσα στο φιλμ, σύμφωνα όμως με μια πολύ γενική παρουσίαση όπου κυριαρχεί η αφαίρεση:

«Σε τι συνίσταται ο μεγάλος μετασχηματισμός της σύγχρονης γεωμετρίας; Στο να εισάγει το χρόνο κάτω από μια καλυμμένη φόρμα φτάνοντας μέχρι τη θεώρηση των εικόνων».

Στο φιλμ υπάρχει μια αλυσιδωτή κίνηση δημιουργίας-καταστροφής-δημιουργίας κ.ο.κ. Μια πρώτη κίνηση ανόδου από το απλό στο σύνθετο –ολοκληρωμένο απ' όπου ξεκινάει μια δεύτερη καθόδου. Η «ανόδου» αντιστοιχεί σε μια εσωτερική διεργασία ωρίμανσης, έχει μεγαλύτερη διάρκεια και επιβάλλει το ρυθμό της στην άλλη. Η δημιουργία είναι συνεχώς ανανεούμενη. Λέει πάλι ο Bergson: «– Η δημιουργία – δεν έχει παρά να ψυχαγωγηθεί για να αφεθεί, να αφεθεί για να σδύσει, να σδύσει ώστε, η μαθηματική τάξη που διευθύνει τη διάταξη των κατ' αυτόν τον τρόπο διακεκριμένων στοιχείων και ο άκαμπτος ντεντερισμός που τα ενώνει, να εκδηλώσουν τη διακοπή της δημιουργού πράξης».

Στο φιλμ υπάρχει μια συνεχής εξέλιξη της φόρμας που όμως, όπως είδαμε, αποτελείται από τα βασικά στοιχεία καρρέ-στιγμιότυπα. Στον Bergson υπάρχει η διάκριση ανάμεσα στην κινητικότητα-ακίνησια, όπου η πρώτη αναφέρεται στη διάνοια, που είναι ικανή να κατανοήσει τα ακίνητα μέρη, αλλά όχι την κινητικότητα που γίνεται κατανοητή μόνο από την ενόραση. Εδώ τα καρρέ-στιγμιότυπα ζωγραφισμένα από τον Eggeling αναπαρίστανται από τα κινηματογραφικά φωτογράμματα, ενώ η κίνησή τους εκφράζει τη συνεχή αλλαγή της φόρμας. Συνεπώς η ανάλυση του φιλμ θα μπορεί κατά τη γνώμη του να γίνεται με τη νόηση μόνο μέσα από τα στατικά καρρέ, ενώ η κατανόηση όλου του φιλμ στην προβολή – κινητικότητα – μέσω της ενόρασης. Αυτό πλησιάζει την άποψη που ο θεατής απολαμβάνει το φιλμ σαν ένα μουσικό κομμάτι ανάλογα τη δική του συναισθηματική ή ψυχολογική κατάσταση.

Η σχέση ανάμεσα σε καρρέ-ακίνησια, φιλμ-κινητικότητα διευκολύνει τη χρησιμοποίηση μιας κινηματογραφικής μεθό-

δου: «... ο κινηματογραφικός χαρακτήρας της γνώσης των πραγμάτων προέρχεται από τον καλειδοσκοπικό χαρακτήρα της προσαρμογής μας σ' αυτά».

Ο Bergson θεωρεί την κινηματογραφική μέθοδο σαν τη μόνη πρακτική επειδή ρυθμίζει τη γενική πορεία της γνώσης πάνω στην πράξη, περιμένοντας και η λεπτομέρεια κάθε πράξης να ρυθμιστεί πάνω στη γνώση.

Το ότι η «μεταφορά» της «Δημιουργού Εξέλιξης» στο σινεμά δόθηκε μέσα από μια αφηρημένη αντίληψη περί τέχνης, διευκολύνει από μια άποψη τη συγκέντρωση κάθε είδους εξέλιξης σε μια αφηρημένη φόρμα, όμως παράλληλα γενικεύει πολύ το θέμα «εξέλιξη» ακόμη κι αν πρόκειται για την εξέλιξη μιας καλλιτεχνικής φόρμας.

## **Η Γαλλική AVANT GARDE**

### **«ANEMIC CINEMA» MARCEL DUCHAMP**

Το «ANEMIC CINEMA» είναι ουσιαστικά το μοναδικό φιλμ του M. Duchamp αφού η πρώτη του προσπάθεια για ένα ανάγλυφο φιλμ μαζί με τον M. Ray απέτυχε πάνω στην εμφάνιση που μόνοι τους έκαναν σε αυτοσχέδιο εμφανιστήριο. Το φιλμ μπερδεύτηκε και πετάχτηκε.

Το «ANEMIC CINEMA» αποτελείται από δεκαεννιά πλάνα. Τα δέκα από αυτά είναι οπτικοί δίσκοι ζωγραφισμένοι με κύκλους που δίνουν στο μάτι την εντύπωση του βάθους, ανάμεσα στους οποίους παρεμβάλλονται εννέα άλλοι δίσκοι. Οι τελευταίοι έχουν γραμμένες με σπειροειδή τρόπο φράσεις χωρίς συγκεκριμένο περιεχόμενο, κάτι σαν ένα ντανταϊστικό ποίημα.

Οι δίσκοι με τους κύκλους είναι ζωγραφισμένοι σε διαδιάστατο κάδρο και πρόκειται για ένα σύνολο περιφερειών που δεν έχουν σχεδόν ποτέ κοινά κέντρο, ακόμη και αν οπτικά φαίνεται ότι έχουν. Σε ορισμένα σημεία νομίζουμε πως εφάπτονται, ανά δύο ή ανά τρεις, χωρίς όμως ποτέ τα «κοινά» σημεία επαφής τους να βρίσκονται πάνω στην ίδια διάμετρο. Στις άκρες είναι ελαφρά πεπιεσμένοι και δημιουργούν την

απάτη σπειροειδούς σχήματος. Δεν υπάρχει χρώμα αλλά εναλλαγή άσπρου-μαύρου. Όταν οι δίσκοι γυρίζουν με 30/33 στροφές ανά λεπτό γίνεται τροποποίηση των διαστάσεων τους, δηλαδή ο δισδιάστατος δίσκος μετατρέπεται για το θεατή σε τρισδιάστατο, ή πιο συγκεκριμένα έχουμε την εντύπωση-απάτη του βάθους μέσω της κίνησης. Η εντύπωση ανάγλυφης εικόνας δίνεται λοιπόν από την ιδιαίτερη τοποθέτηση των κύκλων πάνω στο δίσκο και το κοντράστ άσπρο-μαύρο, φωσκιά, πάντα σε σχέση με την κίνηση.

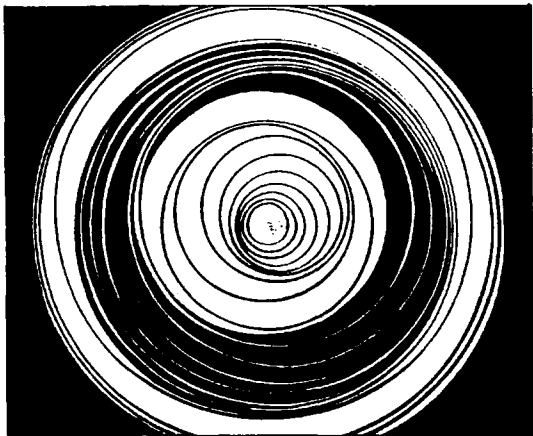
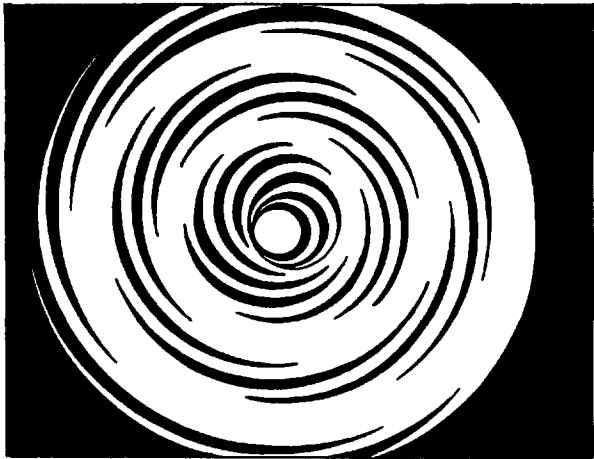
Η τεχνική αυτή που χρησιμοποιεί ο Duchamp στο «ANEMIC CINEMA» είναι το αποτέλεσμα μιας ολόκληρης σειράς διεργασιών και ερευνών πάνω στον πλαστικό χώρο. Τον απασχολεί το πρόβλημα της αλλαγής διαστάσεων.

Επηρεασμένος από τη μη-ευκλείδειο γεωμετρία σκέφτεται να χρησιμοποιήσει δύο όμοια αντικείμενα, αλλά διαφορετικών διαστάσεων, για να πετύχει το τετραδιάστατο στην τέχνη. Με την κίνηση προσθέτει το χρόνο στις κατασκευές του. Αυτός είναι ένας από τους τρόπους να ξεφύγει από τη «συμβατική έκφραση στη ζωγραφική» και γενικότερα στο χώρο των τεχνών. Η μηχανική τεχνική είναι ένας τρόπος να δραπετεύσει από τον «παλιό αισθητισμό», να απαρνηθεί τον κόσμο της τέχνης και να παει προς το Underground.

Πριν από το φιλμ πλησιάζει αυτή την αντίληψη με τα *readymades*. Το «Rotative Plaques Verres», 1920 αποτελείται από τόξα κύκλων πάνω σε πέντε πλάκες γυαλιού που γυρίζοντας δίνουν τη ψευδαίσθηση ολόκληρων κύκλων. Όμως δεν μπορούν να δώσουν την εντύπωση του τρισδιάστατου που δίνεται στο «Disques en Spirales» το 1923 ή στο «Rotative demi-Sphere» με ένα μόνο δίσκο ζωγραφισμένο με κύκλους που ο άξονας περιστροφής τους δεν περιλαμβάνει το κέντρο τους. Αυτοί οι κύκλοι καταλήγουν περίπου στο ίδιο αποτέλεσμα των δύο ελαφρώς διαφοροποιημένων εικόνων σε μία μόνη εικόνα που θα έδινε εντύπωση ανάγλυφου.

Το φιλμ προσθέτοντας το χρόνο σαν τέταρτη διάσταση έρχεται κοντίτερα στην αντίληψη του Duchamp. Όμως αυτός δεν το εκμεταλλεύεται ιδιαίτερα. Βλέπει το φιλμ περισσότερο σαν ένα παιχνίδι, μια διασκέδαση.

Ο τίτλος του έργου προέρχεται από τη ρίζα της ελληνικής



*ANEMIC CINEMA*



λέξης «άνεμος», ανεμικός, και το Rotorelief που γυρίζει και κινηματογραφείται σε γκρο θα μας θύμιαε κάλλιστα ανεμόμυλο. Σε άρθρο του για το φιλμ ο T. Mussman υποστηρίζει πως το ANEMIC είναι αναγραμματισμός της λέξης CINEMA. Ο ίδιος ο Duchamp έχει την άποψη πως γενικά οι τίτλοι σ' ένα έργο τέχνης προσθέτουν μια καινούργια διάσταση, λειτουργούν σαν καινούργια ή προστιθέμενα χρώματα ή ακόμα καλύτερα μπορούμε να τους συγκρίνουμε μ' ένα «θερνίκι μέσα από το οποίο η εικόνα φαίνεται μεγεθυμένη».

Όμως δεν θα 'ταν λάθος αν θεωρούσαμε ολόκληρο το κείμενο σαν ένα καλαμπούρι ή σαν ένα άλλο είδος καλαμποριού που επιδίδονται από πολύ παλιά οι γάλλοι και ονομάζεται contrepeterie πάντοτε με σεξουαλικές αναφορές... Αν δούμε τις φράσεις αναλυμένες κάτω από αυτό το πρίσμα θα παρατηρήσουμε και εκεί μια σπειροειδή κίνηση συλλαβών, εκτός από τον τρόπο εγγραφής των φράσεων σε σχήμα σπείρας πάνω στο δίσκο. Πιο συγκεκριμένα τα καλαμπούρια που χρησιμοποιεί και που η μεταφρασή τους στα ελληνικά δεν μπορεί να δώσει το ίδιο αποτέλεσμα με το γαλλικό κείμενο, είναι τα εξής:

1. Bains de gros thé pour grains de beauté sans trop de Bengué.

Λουτρό χοντρού τσαγιού για κρεατοελιές χωρίς πολύ Bengué. (Αντιρευματική αλοιφή). (Ηχητικά το «χοντρό τσάι» στα γαλλικά πλησιάζει το «λερώνων με καβαλίνες».)

2. L' enfant qui tête est un souffleur de chair chaude qui n' aime pas le chou-fleur de serre chaude.

Το παιδί που θηλάζει είναι ένας φυσητήρας ζεστής σάρκας που δεν του αρέσει το κουνουπίδι θερμοκήπιου.

3. On demande des moustiques domestiques demi-stock pour la cure d' azore sur la Côte d' Azur.

Ζητούνται οικιακά κουνούπια ημι-στοκ για τη φροντίδα του αζορ στην Κυανή ακτή. («Το αζορ» όνομα σκύλου πλησιάζει το αζύρ, κυανούν χρώμα.)

4. Inceste ou passion de famille à coups trop tirés.

Αιμομυξία ή οικογενειακό πάθος με πολύ τραδηγμένα κτυπήματα. Η δεύτερη σειρά της φράσης πλησιάζει ηχητικά το «είμαι έτοιμος για καυγά ή έχω τραδηξει το ζωνάρι μου - μαχαίρι».)

5. Esquivons les ecchymoses des Esquimaux aux mots exquis.

Να αποφεύγουμε τις εκχυμώσεις των Εσκιμών με γλαφυρές λέξεις.

6. Avez-vous déjà mis la moelle de l' épée dans le poêle de l' aimée.

Βάλατε ήδη το μυαλό του ξίφους στη θερμάστρα της αγαπημένης;

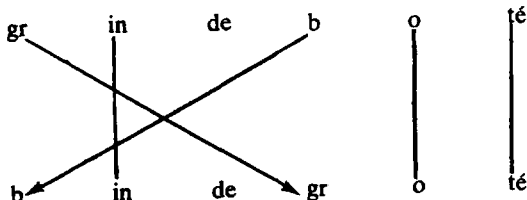
7. Parmi nos articles de quincaillerie paresseuse, nous recommandons le robinet qui s' arrête de couleur quand on ne l' écoute pas.

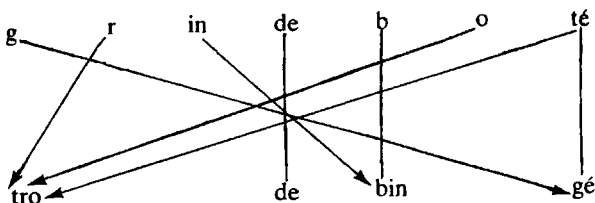
Ανάμεσα στα κομάτια της τεμπέλικης λεπτοσιδηρικής, συνιστούμε τη βρύση που σταματάει να τρέχει όταν δεν την ακούμε.

8. L' aspirant habite Javel et moi j' avais l' habite en spirale.

Ο δόκιμος αξιωματικός δρίσκει στη χλωρίνη και εγώ είχα το πέος σε σπιδάλ. Ο «δόκιμος» πλησιάζει το ρήμα αναροφώ, επιθυμώ.)

αναλύοντας την contrepéterie της πρώτης φράσης έχουμε το:





Παρ' όλη την ασάφεια του κειμένου υπάρχει ένας κανόνας που στηρίζονται όλες αυτές οι φράσεις που ο Duchamp έχει κληρονομήσει από τους ντανταϊστές: «Το ρήμα συμφωνεί με το υποκείμενο λόγω ομοιότητας ήχου». Έτσι λοιπόν και στο κείμενο υπάρχει μια οπτική ή ηχητική ομοιότητα παρά μια νοηματική, που έχει χιουμοριστικό αποτέλεσμα.

Μια άλλη άποψη για το κείμενο έχει αποδοθεί από την K. Martin. Σύμφωνα μ' αυτή ο καλλιτέχνης είναι επηρεασμένος από το φροϋδικό πνεύμα της εποχής. Στην ανάλυση του κειμένου βρίσκει μια στενή σεξουαλική σχέση σ' όλες τις φράσεις. Όμως μια τέτοια συστηματική αναφορά σε φροϋδικά σύμβολα θα παραποιούσε τελικά το πνεύμα του Duchamp και το πως βλέπει τον παράγοντα «τύχη». Αυτό ξεκινάει από τον τρόπο επιλογής των READY-MADES που, όπως και ο ίδιος υποστηρίζει, δεν του έχει επιβληθεί από κάποια αισθητική απόλαυση, αλλά βασίζεται στην οπτική αδιαφορία για το ένα ή για το άλλο αντικείμενο. Βέβαια πέρα από αυτά που υποστηρίζει δεν μπορούμε να αμφισβητήσουμε μια μίνιμουμ επιλογή έστω με την έννοια πως επιλέγει κατά κάποιο τρόπο το «πρώτο» αντικείμενο που πέφτει στην αντιληψή του ανάμεσα από άλλα βιομηχανοποιημένα αντικείμενα.

Η σχέση ζωγραφικής-φιλμ του Duchamp δεν είναι τόσο άμεση όσο η σχέση READY-MADE-φιλμ. Όταν το 1913 ζωγράφισε επηρεασμένος από τον Marey και τα πρώτα δήματα του κινηματογράφου το «Γυμνό που καταβαίνει τις σκάλες» είχε κάνει, θα μπορούσαμε να πούμε ένα κινηματογραφικό πίνακα. Όμως το ANEMIC CINEMA δεν συνεχίζει την ίδια λογική του «Γυμνού» στο σινεμά.

Αν στις πλαστικές τέχνες προσπαθεί να μειώσει το ρόλο τους μέσα από τα «μη-καλλιτεχνικά» αντικείμενα και να «καταργήσει» τον αισθητισμό με ένα ακατέργαστο μηχανισμό, στον κινηματογράφο βρίσκεται ήδη, όπως λέει, στο πεδίο μιας τέχνης που ακολουθεί τη μηχανική έκφραση, γεγονός που διευκολύνει τη δημιουργία μη-καλλιτεχνικού έργου όπως θα το ήθελε.

Με το ANEMIC CINEMA προσπαθεί να ξεπεράσει το σινεμά κατά αντίστοιχο τρόπο που ξεπερνάει τη ζωγραφική με τα READY MADEs. Θεωρεί το έργο του κάτι περισσότερο από αντί-σινεμά. Λέει: «Είμαι εναντίον της λέξης αντί γιατί είναι λίγο όπως ο άθεος με τον πιστό. Ο άθεος είναι το ίδιο θρησκός όπως ο πιστός και ο αντί καλλιτέχνης είναι το ίδιο καλλιτέχνης όπως ο άλλος καλλιτέχνης α-καλλιτέχνης-apartiste – θα ταίριαζε καλύτερα, αναρτίστας, δηλαδή καθόλου καλλιτέχνης. Αυτή είναι η σύλληψή μου».

Παρ' όλα' αυτά η διαφορά ανάμεσα στο αντί-ανά δεν στάθηκε ικανή για να αφαιρέσει τον τίτλο του καλλιτέχνη από τον Duchamp ακόμη και όταν εξέθεσε μια λεκάνη αποχωρητηρίου στο μουσείο. Αντίθετα δημιούργησε μια καινούργια αντίληψη για την τέχνη και για το ωραίο, που όμως έγινε τελικά αποδεκτή και από το μουσείο.

Πρέπει να παραδεχτούμε πως στον Duchamp η άρνηση και η κοροϊδία του έργου τέχνης παρουσιάζεται πολύ πιο ριζική απ' ότι στο έργο των άλλων ντανταϊστών. Γίνεται τρόπος ζωής, μια ολόκληρη οπτική που όχι μόνο αντικαθιστά τη συμβατική τέχνη με ένα άλλο είδος τέχνης, αλλά επιβάλλει μια ριζική αλλαγή σαν τη λεκάνη μέσα στο μουσείο.

## **Το νταντά στη γαλλική AVANT GARDE**

### **ENTR' ACTE (Διάλειμμα) - F. PICABIA, R. CLAIR**

Περνώντας στα φιλμ που είχαν στενότερη σχέση με το νταντά δεν μπορούμε να παραβλέψουμε το θέαμα μέσα στο οποίο τοποθετούνται. Δηλαδή υπάρχει η καυστική και κοροϊδευτική διάθεση του ίδιου του φιλμ το οποίο όμως λειτουργεί και μέσα σε ένα γενικότερο θέμα. Όλη αυτή η ατμόσφαιρα είναι διαφορετική από εκείνη της προβολής των φιλμ αφηρημένης τέχνης.

Τό «Διάλειμμα» βασισμένο σε σενάριο του Picabia έχει κατ' αρχήν τη σφραγίδα του δικού του πνεύματος. Σαν βασικός εκπρόσωπος του νταντά δεν μπορεί παρά να γελοιοποιεί και να προδοκάρει με το έργο του. Συγχρόνως όμως κατέχεται από διάθεση για διαρκή αναζήτηση του «καινούργιου» μέσα από την άρνηση όχι μόνο των συγκαταβατικών μορφών της έκφρασης του παρελθόντος αλλά και του ίδιου του προηγούμενου έργου του.

Οι συνεχείς αναζητήσεις του τον οδηγούν σε μεταπηδήσεις από τη ζωγραφική στη λογοτεχνία ή το σινεμά και μέσα σ' αυτά τα πλαίσια έχει την ιδέα για το θέαμα «RELACHE» - (ανάπαυση).

Το σενάριο που γράφει πάνω σε μια χαρτοπετσέτα στο Μαξίμ είναι το εξής:

Ανέβασμα της αυλαίας.

Γέμισμα ενός κανονιού σε αργή κίνηση από τον Satie και τον Picabia, η κανονιά πρέπει να κάνει τον δυνατότερο θόρυβο.

Συνολική διάρκεια: 1'

Κατά τη διάρκεια του διαλείμματος

1. Έφοδος του μποξ από άσπρα γάντια σε μαύρο εκράν: διάρκεια 15''.

Γραπτή προβολή για την εξήγηση: 10''

2. Παρτίδα σκάκι από Duchamp και M.Ray. Πίδακας πού τόν χειρίζεται ο Picabia και σαρώνει το παιχνίδι: διάρκεια 30''

3. Ταχυδακτυλουργός και Λακολικός πατέρας - παιχνίδι που το υλικό του όταν καίγεται μοιάζει με κόπρανα -: διάρκεια 30''

4. Κυνηγός πού πυροβολεί πάνω σ' ένα αυγό στρουθοκάμηλου που τοποθετείται στο κεφάλι του κυνηγού· ένας δεύτερος κυνηγός τόν πυροβολεί, σκοτώνει τον πρώτο· αυτός πέφτει το πουλί πετάει: διάρκεια 1' Γραπτή προβολή 20''

5. 21 άτομα ξαπλωμένα ανάσκελα δείχνουν τις πατούσες τους: διάρκεια 10'. Προβολή χειρόγραφο 15''

6. Χορεύτρια πάνω σέ διαφανές γυαλί, κινηματογραφημένη από κάτω διάρκεια 1'. Γραπτή προβολή πέντε δευτερόλεπτα.

7. Φούσκωμα μπαλονιών και παραβάν από καουτσούκ, πάνω στα οποία θα ζωγραφιστούν φιγούρες συνοδευόμενες από έπιγραφές: διάρκεια 35''

8. Μια κηδεία: Φέρετρο που σέρνεται από γκαμήλα κλπ: διάρκεια 6'.

Το Διάλειμμα έγινε το 1924 για τα μπαλλέτα του ROLF DE MARE. Το προκλητικό κάλεσμα της παράστασης ήταν:

## RELACHE

Μπαλλέτο «στιγμιотυπικό» σε δυο πράξεις και ένα κινηματογραφικό διάλειμμα και η ουρά του σκύλου του F. Picabia. Μουσική του E. Satie ντεκόρ του F. Picabia. Κινηματογραφικό διάλειμμα του R. Clair Χορογραφία του M.J. Borlin.

«Η «RELACHE», το ελπίζω πρόκειται να φύγει μέσα στη ζωή σα μια ωραία γυναίκα που τολμά να δείξει τις πιο όμορφες γάμπες της μέσα στις πιο όμορφες μεταξωτές κάλτσες περπατώντας στην αγκαλιά του πιο ευχαριστημένου αθλητή».

Ο Picabia καθορίζει, το «στιγμιотυπικό»: «Δέν θέλει το χθες, το αύριο, κάνει φτερουγίσματα περιστεροφτερών, δεν θέλει μεγάλους άντρες, δεν πιστεύει στη ζωή, παρά σε μια αέναη κίνηση».

Η μεταφορά του σεναρίου στο φιλμ έγινε από τον R. Clair με τέτοιο τρόπο που όχι μόνο δεν του αφαίρεσε τίποτα από το σκανδαλώδες περιεχόμενό του, αλλά το τόνισε ακόμη περισσότερο. Τα στοιχεία που μπορεί να προκύψουν κοιτάζοντας το και που ορισμένα από αυτά υπάρχουν γενικότερα στα φιλμ της AVANT GARDE θα μπορούσαν να συγκεντρωθούν στις παρακάτω ενότητες:

#### 1. Έλλειψη αφήγησης - Αυθόρμητο.

Η έλλειψη αφήγησης αναφέρεται στο συγκεκριμένο της αφήγησης και στη λογική συνέχεια από τη στιγμή που αφήγησε με μια πιο ευρύτερη έννοια υπάρχει σε κάθε φιλμ. Με άλλα λόγια θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για αφήγηση της αντι-αφήγησης.

Ο χρόνος της αφήγησης είναι επίσης ακαθόριστος και η μόνη συγκεκριμένη είναι η διάρκεια του φιλμ. Ο χώρος έχει ορισμένες αναφορές σε συγκεκριμένους χώρους - Παρίσι - ή σε δρόμους με διαφημιστικές επιγραφές, όμως ούτε αυτό έχει τέτοια συνέχεια που να δημιουργεί συγκεκριμένη ιστορία και να παίζει πρωτεύοντα ρόλο.

Η «κατάργηση» της συγκεκριμένης αφήγησης είναι μια από τις μεγαλύτερες ρήξεις που προκάλεσε η AVANT GARDE στον κινηματογράφο. Για να δημιουργήσουν ένα καινούργιο είδος σινεμά οι ντανταϊστές αρχίζουν από την κατάργηση των παραδοσιακών μεθόδων κατασκευής του. Το περιεχόμενο των πλάνων είναι παράλογο και τα ρακόρ δεν απευθύνονται σε ένα σενάριο με λογική συνέχεια. Υπάρχουν μόνο μερικές ιδέες ρηγμένες αυθόρμητα και η ανάλογη μεταφορά τους στην οθόνη. Το «ντεκουπάζ» δηλ. ακολουθεί τη «λογική» του σεναρίου. Υπάρχει κάποιος αυθορμητισμός διαφορετικός από εκείνον του σουρρεαλισμού. Δηλαδή είναι αυτόματη γραφή σχετικά με τις φόρμες και τις κινήσεις και όχι ονειρική με κάποια λυρική ή ψυχολογικές προεκτάσεις.

Ο ίδιος ο Clair αναρωτιέται κατά πόσο είναι δυνατόν να υποταχθεί η σουρρεαλιστική σύλληψη στην κινηματογραφική τεχνική. Κινδυνεύει να χαθεί ένα μέρος από το «καθαρό του καθαρού ψυχικού αυτοματισμού». Τις ίδιες δυσκολίες θα μπορούσε να προβάλλει κανείς και για τον αυτοματισμό στο

ντανταϊσμό και κατά πόσο η προετοιμασία του γυρίσματος τον επιτρέπει.

## 2. Ρυθμός - Κίνηση

Θα μπορούσαμε να επισημάνουμε τα εξής είδη κινήσεων μέσα στο φιλμ:

α. Στατικά πλάνα που η κίνηση έρχεται από τη δράση μέσα στο πλάνο. Χρησιμοποίηση ραλαντί έπειτα αξελερέ. Στο δεύτερο μέρος του φιλμ όπου είναι η σεκάνς της κηδείας υπάρχει μια συνεχής ακολουθία και κατόπιν κυνηγητό του φέρετρου. Θα μπορούσε να διαπιστωθεί επηρεασμός από τις κούρσες του Μάκ Σένετ. Στα πρώτα πλάνα της κηδείας η κίνηση είναι από ραλαντί ως νορμάλ έπειτα όμως άρχίζει βαθμιαία άνοδος του ρυθμού που πετυχαίνεται:

I. από την κίνηση της μηχανής που κι αυτή επιταχύνεται μέχρι σημείου που το κινηματογραφούμενο αντικείμενο να χάνει την ταυτότητά του

II. από το μοντάζ με το οποίο μειώνει σταδιακά τη διάρκεια του πλάνου,

III, με το κατ.

Αυτή η άνοδος του ρυθμού στο δεύτερο μέρος της ταινίας που από πολλούς κριτικούς παραβλήθηκε με ταινίες του Μάκ Σένετ αποτελεί και ένα από τα σπουδαιότερα σημεία του φιλμ. Η ταχύτητα σα νέο στοιχείο του εικοστού αιώνα, άλλοτε συνδιασμένη με τη μηχανή κι άλλοτε πιο αφηρημένη έχει κατ'εξοχήν απασχολήσει σκηνοθέτες της AVANT GARDE.

## 3. Χώρος γυρίσματος.

Σπανιότερα παρουσιάζεται στην AVANT GARDE το φαινόμενο των εξωτερικών γυρισμάτων. Ιδιαίτερα οι γερμανοί καλλιτέχνες θεωρούν τον κινηματογράφο «εσωτερικό σινεμά» και προτιμούν τη δουλειά εργαστηρίου. Το καινούργιο σινεμά απαιτεί την απομόνωση του σκηνοθέτη για να κατασκευάσει τις φόρμες που προέρχονται είτε από τον εξωτερικό κόσμο, είτε από εσωτερικές διεργασίες.

Ο R. Clair επειδή είχε μεγαλύτερη επαφή με τον κινηματογράφο από ότι οι ζωγράφοι συνάδελφοί του προτιμάει τα εξωτερικά γυρίσματα ή το γύρισμα σε στούντιο.



#### 4. Ηθοποιοί.

Ο πειραματικός κινηματογράφος εναντιώνεται στο ρόλο της βεντέτας. Στη δεκαετία του είκοσι έπαιζαν συνήθως οι ίδιοι που είχαν συγκροτήσει το γκρουπ. Στο *Διάλειμμα* Ο Picabia και ο Satie στην αρχή του φιλμ γεμίζουν ένα κανόνι ο Borlin παριστάνει τον κυνηγό, ο M. Ray και ο Duchamp παίζουν σκάκι και διάφοροι φίλοι του νταντά τους υπόλοιπους ρόλους.

Όλα αυτά έρχονται να συμπληρώσουν την απέχθεια των ντανταϊστών για τις καλοφτιαγμένες ερμηνείες, τα καλά φιλμ και τους σταρ. Πολλές φορές παίζουν μέσα σ' ένα φιλμ ένα κομάτι από τη ζωή τους πράγμα που συνηθίζεται πολύ περισσότερο αργότερα στο αμερικάνικο UNDERGROUND της δεκαετίας του '60.

Η ασυναρτησία, η κοροϊδία και η αυθόρμητη έκφραση είναι τα βασικότερα στοιχεία του Διαλείμματος. Η επανάσταση ενάντια στο φιλμ-τέχνη ήταν ο κυριότερος σκοπός. Όσο αφορά την πολιτική οι ιδέες των ντανταϊστών ήταν επίσης αρνητικές παρά τις διαφορετικές εξελίξεις που είχαν αργότερα ορισμένοι. Ο Picabia λέει για την «RELACHE» πως είναι «ένα κίνημα χωρίς σκοπό, ούτε προς τα μπρός ούτε προς τα πίσω, ούτε δεξιά ούτε αριστερά που προχωράει στη ζωή σκάζοντας στα γέλοια.

«Το βλέπετε αυτό το μικρό φιλμ δεν θέλει να πει τίποτα γιατί δεν υπάρχει τίποτα να καταλάβουμε στη ζωή, δεν μπορούμε παρά να δεβαιώσουμε και να αποδεχτούμε τις συμβάσεις».

Παρ' όλες τις πομπώδεις όμως αρνήσεις του, το *Διάλειμμα* κρατάει αρκετά στοιχεία από την «προηγούμενη τέχνη», διάφορους συμβατικούς τρόπους καδραρίσματος και χρυσής τομής. Αντιπαραθέτει σε μια εποχή που ο κινηματογράφος δεν έχει ξεφύγει από την αυστηρή έννοια της φιξιόν, την ελεύθερη εικόνα στην ωραία εικόνα και δημιουργεί με τις άλλες ταινίες της AVANT GARTE μια καινούργια αισθητική.

**M. RAY: Επιστροφή στη Λογική**  
**Τα μυστήρια του πύργου των ζαριών**  
**ΕΜΑΚ ΒΑΚΙΑ**  
**Ο Αστερίας**

Στο κίνημα νταντά τοποθετούνται και τα τρία από τα τέσσερα φιλμ του M. Ray ο οποίος είναι περισσότερο γνωστός από το φωτογραφικό του έργο. Δεν βασίζεται τόσο σε μια φιλοσοφική αναζήτηση, όπως οι σκηνοθέτες που ασχολήθηκαν με το αφηρημένο φιλμ, όσο σε μια διάθεση για διαρκές παιχνίδι μέσα στο έργο του και την παρουσίασή του.

Καταγίνεται με διάφορες «εφευρέσεις» που περισσότερο είναι έξυπνη χρησιμοποίηση ήδη εφευρέσεων παρά κάτι καθαυτό καινούργιο και τις οποίες χρησιμοποιεί πρώτα στη φωτογραφία και έπειτα στον κινηματογράφο. Από τις πιο γνωστές που χρησιμοποιεί είναι:

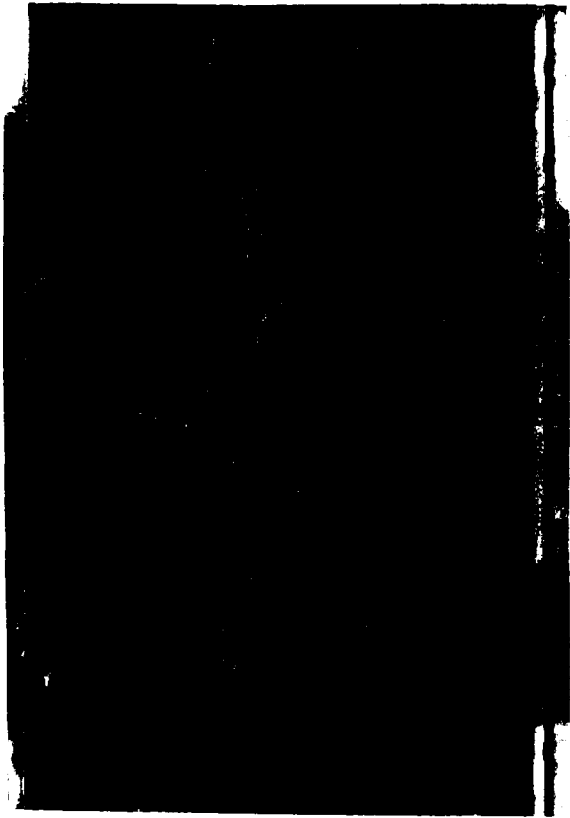
Η Solarisation με την οποία απομονώνει το θέμα σε ουδέτερο φόντο ξεθωριάζοντας το και απομακρύνοντάς το από την πραγματικότητα χωρίς όμως να φτάνει σε πλήρη αφαίρεση.

Οι Rayographes -είναι φωτογραφική μέθοδος σύμφωνα με την οποία τα αντικείμενα τοποθετούνται κατ' ευθείαν πάνω στο φωτογραφικό χαρτί. Στις Rayographes τα πολύ απλά αντικείμενα καθημερινής χρήσης χάνουν την ταυτότητά τους εκτιθέμενα στο φως και με τη βοήθεια του ανάλογου κοντράστ σχηματίζουν συνθέσεις που πλησιάζουν την αφηρημένη τέχνη.

Στο πρώτο φιλμ το 1923 RETOUR A LA RAISON -«Επιστροφή στη λογική»- χρησιμοποιεί αλάτι, πιπέρι, καρφίτσες, πινέξες και άλλα παρόμοια τα οποία ρίχνει πάνω στο αρνητικό και μετά από έκθεση 1-2' στο φως το εμφανίζει. Οι καρφίτσες, το αλάτι και τα άλλα αποτυπώνονται άσπρα σε μαύρο φόντο καταργώντας το χωρισμό των καρρέ του φιλμ.

Η μέθοδος αυτή θα μπορούσε να θεωρηθεί ανάλογη της Rayographie.

Στην προβολή όλα μαζί πέφτουν σαν χιονοθύελλα που με κατάλληλο μοντάζ μετατρέπεται σε κάμπο με μαργαρίτες. Έπειτα εμφανίζεται ένα γυμνό γυναικείο σώμα με λουριδωτές σκιές άσπρες-μαύρες. Συνεχίζει με ένα κουτί χαρτονένιο από αυγά που γυρίζει γύρω γύρω.



Man Ray L' ETOILE DE MER (1928)

Όλα αυτά θέβαια δεν μπορούσαν να μην έχουν και ανάλογη υποδοχή από το κοινό. Βοηθούσαν στην δημιουργία ενός 100% ντανταϊστικής αντίληψης θεάματος. Η συγκεκριμένη ταινία που προβλήθηκε το 1923 σε βραδιά οργανωμένη από τον Τζαρά, προκάλεσε ιδιαίτερο θόρυβο, οι θεατές έπαξαν ξύλο και οι σουρρεαλιστές απεχώρησαν.

Στη δεύτερη ταινία του ΕΜΑΚ ΒΑΚΙΑ ο Μ. Ray πειραματίζεται με την ταχύτητα. Κινηματογραφεί διαδρομή από αυτοκίνητο και χρησιμοποιεί τη μηχανή κατά τέτοιο τρόπο που δεν τόλμησαν να την χρησιμοποιήσουν πολλοί προκάτοχοί της. Την πετάει στον αέρα ενώ κινηματογραφεί ή την κουνάει ανάλογα με τους κραδασμούς του αυτοκινήτου που δεν τον ενοχλούν καθόλου αλλά αντίθετα τους επιδιώκει. Γενικά δεν υπάρχει καμιά φροντίδα για σταθερό κάδρο.

Στην αρχή ο ρυθμός είναι σχετικά αργός, επακολουθεί επιτάχυνση μέχρι να παραμορφωθεί το σχήμα των γύρω αντικειμένων πλησιάζοντας την αφαίρεση.

Αξιοπρόσκετη είναι η σκηνή του άντρα με τα κολλάρα. Αυτός προσπαθεί να φορέσει ένα αλλά του αντιστέκεται και χορεύει στο κάδρο. Με διπλοτυπίες προστίθενται και άλλα κολλάρα που καταλήγουν επίσης στην αφαίρεση. Δηλαδή ο Μ. Ray όπως και ο Clair χρησιμοποιεί κατά κόρον την ταχύτητα, μόνο που αυτός επιμένει στην ταχύτητα - με τρυκ - των απλών αντικειμένων.

Η αφαίρεση που παρατηρείται στις ντανταϊστικές ταινίες είναι πολύ διαφορετική από εκείνη των αφηρημένων ταινιών των Richter, Eggeling, Ruttman κλπ. Προκαλείται από τα παραμορφωμένα από την ταχύτητα αντικείμενα τα οποία χάνουν εντελώς την ταυτότητά τους και καταλήγουν σε μια αφηρημένη σύνθεση.

Στην τρίτη ταινία του «Τα μυστήρια του πύργου των ζαριών» το 1927 γίνεται χρήση όλων των μέσων, διπλοτυπιών, κοντράστ, σολαριζασιόν, ρεϋογραφίας κλπ, που έχει μέχρι τότε χρησιμοποιήσει. Στην ιστορία υπάρχει μια μεγαλύτερη συννεκτικότητα από τις προηγούμενες που ήταν εντελώς παράλογες. Εδώ διακρίνεται το ξεκίνημα για μια εκδρομή σε ένα πύργο, περιγράφεται το εσωτερικό και το εξωτερικό του πύργου και ορισμένες άλλες σκηνές όπου διακρίνεται μια ελαφρά

σουρρεαλιστική επίρρεια. Παρεμβάλεται η σεκάνς δύο ταξιδιωτών που σε ένα χωράφι κλωτσάνε δύο τεράστια ζάρια και μετά από λίγο γδύνονται για να καταλήξουν σε μια ανάμικτη κίνηση χορού και πάλης που μετατρέπεται σε κινούμενο σκίτσο με έντονο κοντράστ.

Το παιχνίδι και ιδιώς με τα ζάρια είναι το κυρίαρχο στοιχείο του έργου.

Το ETOILE DE MER (Αστερίας) το 1928 είναι βασισμένο σε ένα ποίημα του σουρρεαλιστή ποιητή R. Desnos. Η ιστορία είναι εδώ πιο συγκεκριμένη και ο τρόπος γραφής της ταινίας διαφοροποιείται από τις τρεις προηγούμενες. Το «Αστερίας» είναι περισσότερο ένα σουρρεαλιστικό φιλμ παρά ντανταϊστικό.

Μια γυναίκα πουλάει εφημερίδες στο δρόμο. Δίπλα της έχει μια γυάλα με έναν αστερία. Έρχεται ένας άντρας πέρνει τη γυάλα, αυτή μαζεύει τις εφημερίδες της, φεύγουν και ανεβαίνουν στον πρώτο όροφο ενός σπιτιού. Αυτή ρίχνει κάτω τις εφημερίδες γδύνεται μπροστά του και ξαπλώνει. Αυτός την κοιτάζει της φιλάει το χέρι και φεύγει πέρνοντας και τον αστερία. Στο σπίτι του τον εξετάζει. Οι επόμενες εικόνες δείχνουν ένα τρένο που φεύγει, καράβια, τον τοίχο μιας φυλακής, ένα ποταμό τη γυναίκα γυμνή ενώ συγχρόνως επαναλαμβάνονται σε λεζάντες οι φράσεις: «Είναι όμορφη, είναι όμορφη ..» και άλλες προτάσεις άσχετες με το ποίημα το ντανταϊστικό σύνθημα «Πρέπει να χτυπάς τους νεκρούς όταν είναι κρύοι»

Η ταινία καταλήγει στον αρχικό δρόμο όπου ο άντρας πλησιάζει τη γυναίκα και τη χαιρετάει. Ένας άλλος άντρας έρχεται την πέρνει από το μπράτσο και φεύγουν. Ο πρώτος μένει ακίνητος σα χαμένος. Το πρόσωπο της γυναίκας εμφανίζεται πάλι σ' έναν καθρέφτη με την επιγραφή «BELLE». Ο καθρέφτης ξαφνικά ραγίζει η επιγραφή παραμένει.

Στο φιλμ παίζει ο ίδιος ο ποιητής και η φίλη του M. Ray Κική. Η προσωπικότητα του Desnos και η δυνατότητα του να αποτυπώνει το όνειρο έχουν στιγματίσει το φιλμ.

Το πλάνα που δείχνουν τις συναντήσεις του άντρα και της γυναίκας δίνονται μέσα από θολωμένο γυαλί που αλλοιώνει τις μορφές αποτέλεσμα χρησιμοποίησης βρεγμένης ζελατίνας.

## **BALLET MECANIQUE του FERNAND LEGER**

«Το Μηχανικό μπαλέτο χρονολογείται την εποχή που οι αρχιτέκτονες μιλούσαν για μηχανικό πολιτισμό»

Η ταινία του Leger αρχίζει με μια γυναίκα που κάνει κούνια. Είναι σχεδόν η μόνη φορά που εμφανίζεται άνθρωπος σε φυσικό περιβάλλον μέσα στο έργο. Στην υπόλοιπη ταινία βλέπουμε:

1. Μια σειρά καθημερινών αντικειμένων. Καπέλλα, μποτίλιες, πιάτα, κατσαρόλες, καπάκια κλπ, που τοποθετούνται είτε οριζόντια, είτε διαγώνια στο κάδρο.

2. Ανθρώπινα μέλη του σώματος ή τμήματα του προσώπου, χείλια καλοβαμένα σε γκρο πλάνο, μάτια ή μάτι τοποθετημένα στο πάνω τέταρτο του κάδρου που το υπόλοιπο είναι μασκαρισμένο μαύρο.

3. Σημεία στίξης. Δηλώνουν συνήθως το τέλος κάθε σεκάνς και είναι άσπρα τρίγωνα ή κύκλοι σε μαύρο φόντο. Ανάμεσά τους παρεμβάλλονται μαύρα καρδέ, έτσι ώστε στην προβολή να δίνεται κάποια «στιγματική» εντύπωση.

4. Μηχανές. Από τα αντικείμενα-βιομηχανοποιημένα προϊόντα των μηχανών – περνάμε στις ίδιες τις μηχανές. Ο Leger απομονώνει τμήματα της μηχανής σε μεσαία ή γκρο πλάνο. Κατόπιν αφήνει τη βιομηχανία για να ασχοληθεί με τη μηχανή στην καθημερινότητα, το αυτοκίνητο, την ταχύτητα, αποτελέσματα του νέου τρόπου ζωής.

5. Η ταχύτητα και η μηχανική επανάληψη της κίνησης μεταφέρονται από τη μηχανή στην επαναληπτική κίνηση μιας γυναίκας-πλύστρας που ανεβαίνει μια σκάλα. Η άνοδός της

επαναλαμβάνεται επτά φορές στην αρχή, έπειτα έντεκα, έπειτα πέντε: «... στη γυναίκα που ανεβαίνει τη σκάλα ήθελα κατ' αρχήν να ξαφνιάσω το κοινό, έπειτα σιγά σιγά να το ανησυχώσω και μετά να το σπρώξω στην περιπέτεια μέχρι την εξουθένωση.»

6. Μάτι. Το μάτι παρακολουθεί την εξέλιξη και παρακολουθείται. Μπαίνει και αυτό στο ρυθμό της ζωής με μηχανή. Γίνεται υπερκινητικό. Στο φιλμ είναι σχεδόν πάντα σε γκρο πλανο και ανοιγοκλείνει με σταθερό ρυθμό αναπαριστώνοντας τη μηχανή.

7. Ψηφία και αριθμοί. Παίξιμο με το μηδέν σε διάφορες θέσεις μέσα στο κάδρο. Εμφανίζεται η φράση: Κλέψανε ένα κολλιέ με πέργλες πέντε εκατομμυρίων. Το κολλιέ εμφανίζεται σε γκρο πλάνο. Είναι ένα από αυτά που δάζουν στα άλογα.

8. Μια σεκάνς αφιερώνεται σε μια κούκλα διτρίνας που στριφογυρίζει ή διαμελίζεται. Αργότερα παρουσιάζονται σε διάφορες θέσεις οι γάμπες της.

9. Το γύρισμα του φιλμ μέσα στο φιλμ. Το γύρισμα καθρεφτίζεται στα κάτοπτρα και τις σφαίρες που χρησιμοποιεί στο γύρισμα. Το φιλμ προϊόν και αυτό μιας μηχανής αποκαλύπτει τη λειτουργία του και την κατασκευή του.

10. Τεμαχισμός της εικόνας από ένα οπτικό πρίσμα. Διαίρεση του κάδρου σε ίσα ή διαφορετικά τμήματα και ταυτόχρονη προβολή της εικόνας με διαφορετικούς ρυθμούς, πράγμα που ο Leger κάνει και στη ζωγραφική του. Οι επιφάνειες χωρίζονται, διασπώνται, αποσυνθέτονται. Τη μέθοδο του τεμαχισμού τη χρησιμοποιεί ο Leger σχεδόν σε όλα τα αντικείμενα και πρόσωπα του φιλμ. Επειδή αυτή πλησιάζει περισσότερο την κυβιστική αντίληψη, η ταινία κατατάσσεται στον κυβιστικό χώρο.

11. Το φιλμ τελειώνει με ένα ξύλινο ομοίωμα του Σαρλώ που στριφογυρίζει και διαλύεται αφήνοντας στη σκηνή μόνο

το κεφάλι του που κάνει διάφορες κινήσεις και εξαφανίζεται.

### **Ρυθμός.**

Ο ρυθμός του φιλμ καθορίζεται σαφώς από το ρυθμό της μηχανής. Η μηχανή επιρεάζει και τις ανθρώπινες φιγούρες που ο ρυθμός τους επίσης καθορίζεται από τη μηχανή. Τα αντικείμενα απομονωμένα από τους χώρους της λειτουργικότητάς τους και τοποθετημένα στο πλάνο χάνουν την ταυτότητά τους και πλησιάζουν πολύ τις αφηρημένες φόρμες. Εδώ παρατηρούμε έναν άλλο τρόπο αφαίρεσης που δεν προέρχεται ούτε από την ταχύτητα, ούτε από τις γνωστές μεθόδους των αφηρημένων δημιουργών αλλά από το καθρέφισμα της λεπτομέρειας έτσι ώστε να μη γίνεται κατανοητό το αντικείμενο προέλευσης.

«Χρησιμοποιώ τη μηχανή, λέει ο Leger, όπως σε άλλους συμβαίνει να χρησιμοποιούν το γυμνό σώμα ή τη νεκρή φύση.»  
«Το ωραίο είναι παντού, δε θρίσκεται μονάχα μέσα στα μουσεία. Η γεωμετρική φόρμα κυριαρχεί σ' όλους τους τομείς».

Σχηματικά ο ρυθμός του φιλμ καθορίζεται από τους εξής παράγοντες:

1. Τάση προς την ταχύτητα. Η διάρκεια του πλάνου είναι συνήθως μικρή. Τα πλάνα κόβονται με κατ. Το μοντάζ είναι γρήγορο.
2. «Επιβραδυνόμενες» ομάδες πλάνων. Παράθεση πλάνων με επιβραδυνόμενη κίνηση, έτσι που να αναλύεται κατά κάποιο τρόπο η κίνηση της μηχανής στο εσωτερικό του πλάνου.
3. «Γρήγορες» ομάδες πλάνων. Επιτάχυνση της κίνησης στα πλάνα της διομηχανίας, αλλά και σε ορισμένα των αντικειμένων κλπ.
4. Μοντάζ γρήγορο ή αργό. Η επιβράδυνση ή επιτάχυνση δεν προέρχονται μόνο από την εσωτερική δράση του πλάνου, αλλά και από το μοντάζ. Υπάρχουν επιταχυνόμενες γρήγορες εναλλαγές πλάνων π.χ. τα σημεία «στίξης» του φιλμ, που υπερτερούν από τις αντίστοιχες επιβραδυνόμενες.



Δεν υπάρχει αξιόλογη κίνηση της μηχανής (κάμερα).

Για τον Leger το μηχανικό στοιχείο είναι ένα μέσο και όχι ένας σκοπός.

Το θέμα του κοντράστ περνάει στην αντίθεση ανάμεσα σε μηχανή-άτομο. Αντί για τραγικά και κωμικά πρόσωπα και έντονες σκηνικές καταστάσεις, ο Leger αντιπαραθέτει την αντίθεση γραμμών και καμπυλών. Σε πολλά σημεία πλησιάζει τους αφηρημένους σκηνοθέτες. Ο μοντέρνος τρόπος ζωής και τα πολυποίκιλα κοντράστ του αντικατοπτρίζονται στο φιλμ όπως τα εργοστάσια και η μοντέρνα αρχιτεκτονική στον γύρω μας χώρο· προκαλούνε δηλαδή σοκ μεταβολών.

Η θέση του Leger διαχωρίζεται από τους φουτουριστές. Η ταινία, παρ' όλη την αποδοχή των καινούργιων μέσων έκφρασης που προέρχονται από την εξέλιξη του εικοστού αιώνα, δεν είναι ύμνος στη μηχανή. Απλά χρήση του καινούργιου και έρευνα στο πώς αυτό εισχωρεί στην τέχνη χωρίς προκαταλήψεις και λυρικές στροφές στο παρελθόν.

Ταυτόχρονα ο Leger δεν παρασύρεται από την «ομορφιά της μηχανής» στις κοινωνικές κρίσεις του:

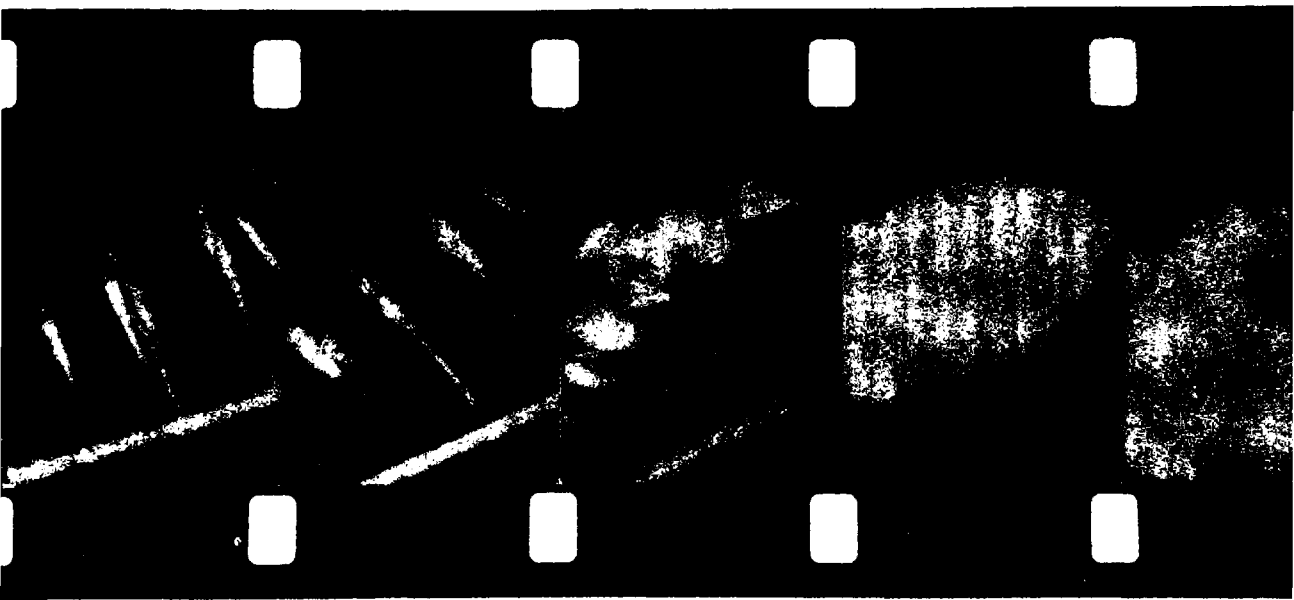
«Όσο η οικονομική εξέλιξη δε θα έχει δώσει στον άνθρωπο την καινούργια ισορροπία που ελπίζει, όσο θα είναι θύμα της μηχανής αντί να έχει όφελος, θα παρατηρούμε αυτό το καθημερινό φαινόμενο των ανθρώπων που συνωστίζονται για να πάνε στη δουλειά τους, για να φάνε και που το βράδυ εφορμούν στο θέαμα για να διασκεδάσουν το καθημερινό τους ξεθέωμα».

Παρ' όλες τις σαφείς διαφορές των έργων της πρωτοπορείας του '20 και τις τάσεις που επικρατούν σ' αυτό το χώρο, μπορούμε να επισημάνουμε ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά.

Η εποχή που παρουσιάζεται η AVANT GARDE έρχεται μετά από τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο και την κρίση αξιών που τον ακολουθεί. Οι οικονομικές κρίσεις του εικοστού αιώνα είναι διαφορετικής υφής από τις προηγούμενες όπως επίσης και το είδος του πολέμου διαφορετικό.

Η εισαγωγή της μηχανής στην καθημερινότητα αλλάζει τον τρόπο ζωής σε πολλά επίπεδα. Το βιομηχανοποιημένο προϊόν αντικαθιστά το χειροποίητο και θέτει σε αμφιβολία τη μοναδι-

*Fernand Léger: BALLET MÉCANIQUE (1924).*



κότητα του έργου. Η διαφήμιση έρχεται σαν αποτέλεσμα του καινούργιου τρόπου ζωής και το εμπόριο των έργων τέχνης επιβάλλεται.

Ο κινηματογράφος περισσότερο από κάθε άλλο είδος τέχνης, σαν ουσιαστικό απόκτημα του εικοστού αιώνα εντάσσεται στη διομηχανία. Ως εκ τούτου τα έργα που παρουσιάζει μετά το πρώτο ξάφνιασμα της εφεύρεσής του απευθύνονται σε ευρύ κοινό με σκοπό την επίτευξη κέρδους. Τα έργα αυτά θα πρέπει για να γίνουν κατανοητά να πλησιάζουν άλλους παλαιότερους τρόπους έκφρασης π.χ. λογοτεχνία. αρεστούς στο κοινό οι οποίοι θα το παρασύρουν με την πλοκή τους. Έργα που ξεφεύγουν έστω λίγο από αυτή τη συνταγή, ακόμη και αν είναι υπερπαραγωγές όπως η *Μισαλλοδοξία* του Griffith, αποτυγχάνουν.

Κάτω από αυτές τις συνθήκες παρουσιάζεται η AVANT GARDE της δεκαετίας του είκοσι. Στις πλαστικές τέχνες η κρίση έχει έρθει από νωρίτερα, σχεδόν από τη στιγμή της δημιουργίας του κινηματογράφου. Στον κινηματογράφο όμως δεν ήταν δυνατή η έκρηξη ταυτόχρονα με την εφεύρεση του και τα πρώτα του βήματα. Χρειάστηκαν δύο δεκαετίες περίπου για να ευθυγραμμίσει την «εξέγερσή» του με την υπόλοιπη τέχνη.

Γι' αυτό δεν είναι τυχαίο που κατευθυντήρια γραμμή δίνεται στην κινηματογραφική πρωτοπορεία από καλλιτέχνες που ανήκουν συνήθως σε άλλους χώρους, τουλάχιστον όσον αφορά τη Γερμανία και τη Γαλλία, γιατί στη Σοβιετική Ένωση η πρωτοπορεία είναι πιο ξεκάθαρα κινηματογραφική.

Ένα σημείο αναφοράς όλων των καλλιτεχνών-σκηνοθετών της εποχής είναι η ρήξη με το κινηματογραφικό παρελθόν. Κοροϊδεύουν ή εναντιώνονται στους τρόπους γραφής του παρελθόντος, αν και ο καθένας με διαφορετικό τρόπο. Καταργούν το βασικό στοιχείο των μέχρι τότε έργων: τη συγκεκριμένη αφήγηση.

Η κατάργηση αυτή γίνεται ή με μια αντι-ιστορία με γελοίο περιεχόμενο που έχει σκοπό να προδοκάρει όσο το δυνατό περισσότερο ή με μια συνεκτική «εξιστόρηση» πολύ προσεκτικά δομημένη, που βρίσκεται όμως στο χώρο της αφηρημένης τέχνης, με αποτέλεσμα να μην αφήνει κανένα παρειθώριο ταύτι-

σης του θεατή με τα προβαλλόμενα· τον εξοργίζει δηλαδή με διαφορετικό τρόπο.

Ένα δεύτερο κοινό σημείο είναι η παραγωγή αυτών των ταινιών. Την εποχή που η βιομηχανία Πατέ έχει ίσως ξεπεράσει και τις παραγωγές του Χόλλυγουντ και στην Αμερική δίνονται τεράστια ποσά για ταινίες όπως η «Γέννηση ενός Έθνους» και η «Μισαλλοδοξία», οι πρωτοποριακοί σκηνοθέτες όχι μόνο δεν ξοδεύουν παρά ελάχιστα για τις ταινίες τους, αλλά κατακρίνουν αντίθετους τρόπους παραγωγής· αρνούνται τις υπερπαραγωγές. Οι περισσότερες ταινίες έχουν χρηματοδοτηθεί από τους ίδιους τους παραγωγούς και τους φίλους τους. Εξαιρέση αποτελεί η U.F.A μεγάλη γερμανική βιομηχανία ταινιών που ελέγχεται από το κράτος – η οποία έχει τμήμα χρηματοδότησης πρωτοποριακών ταινιών, έχει δε στο παρελθόν της το προηγούμενο της χρηματοδότησης των εξπρεσιονιστικών φιλμ και δίνει κάποια χρηματική βοήθεια στον H. Richter για ταινίες αφηρημένης τέχνης.

Ο τρόπος αυτός παραγωγής είναι βέβαια συνδεδεμένος και με την αισθητική της εικόνας των ταινιών. Η ατομική δουλειά εργαστηρίου δεν απαιτεί σίγουρα πολλά έξοδα και από την άλλη με αυτά τα λίγα μέσα αυξάνει την ποιότητα.

Η AVANT GARDE κάνει χρήση όσο το δυνατόν περισσότερων τρυκ, εφευρέσεων και ιδιόμορφων γωνιών λήψης με σκοπό να ξεπεράσει τους καθιερωμένους τρόπους γραφής. Συγχρόνως όμως διατηρεί διάφορα στοιχεία της «τέχνης του παρελθόντος» τα οποία δεν μπορεί να αποβάλλει ούτε όταν πρόκειται για αντι-ιστορία. Έτσι μεταξύ όλων βλέπουμε πολλές φορές ιδιαίτερα προσεγμένη ισορροπία στη σύνθεση ακόμη και σε ταινίες που θέλουν να προβοκάρουν.

Άλλο στοιχείο που επίσης συνδέεται με τη χαμηλή παραγωγή είναι η κατάργηση των ηθοποιών. Ο ένας παίζει στην ταινία του άλλου και κάνει εκεί μέσα την «πλάκα» του. Το θέμα του ηθοποιού έχει θιχτεί πολύ και από τη σοβιετική πρωτοπορεία. Άρχισε με περιορισμό των κινήσεών του – Κουλέσωφ –, συνέχισε με αντικατάσταση του ηθοποιού από απλούς ανθρώπους, – Αϊζενστάϊν – εργάτες που παίζουν όμως και στην ακραία του περίπτωση συνεχίστηκε από τον Βερτώφ με πλήρη αφαίρεση του ηθοποιού από το φιλμ που κινηματογραφεί τη

ζωή χωρίς καμιά φιξίόν. Οι ντανταϊστές κοροϊδεύουν τις βεντέτες και τις αντικαθιστούν με τους εαυτούς τους.

Ένα άλλο θέμα που απασχολεί τους καλλιτέχνες αυτής της περιόδου είναι ο «ωραίο». Αρνούνται την ύπαρξη συγκεκριμένων κανόνων περί ομορφιάς και προσπαθούν να την αντικαταστήσουν με το άσχημο ή τουλάχιστο με κάτι που θα έρχονταν σε ρήξη με τα περί ωραίου δεδομένα.

Εδώ υπάρχει μια διαφοροποίηση νταντά-αφηρημένων, γιατί το πρόβλημα των δεύτερων βρίσκεται περισσότερο στο να μπορέσουν να κάνουν αποδεκτό έναν τρόπο γραφής που δε συμπίπτει με τις εικόνες που βλέπουμε γύρω μας και μέσα από αυτό το δρόμο απέχουν από τη συνηθισμένη έννοια του ωραίου και όχι από την κοροϊδία του.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό της περιόδου είναι ο τρόπος που οι άλλες τέχνες εισδύουν στον κινηματογράφο.

Σε αντίθεση με τη σχέση λογοτεχνίας-κινηματογράφου, έρχεται η σχέση ζωγραφικής ή μουσικής-κινηματογράφου η οποία παρουσιάζεται διαφορετικά στον κάθε καλλιτέχνη. Βρίσκουμε μια στενή εξάρτηση του κινηματογράφου περισσότερο με τη ζωγραφική και λιγότερο με τη μουσική (Eggeling) με αντίστοιχη υποτονικότητα των κινηματογραφικών μεθόδων και μια δεύτερη τάση που ξεκινώντας από τη ζωγραφική (Richter-Leger) κατανοεί την πρωτεύουσα σημασία του ίδιου του φιλμ. Έχουμε λοιπόν με τη δεύτερη τάση ένα είδος κινηματογράφου που χρησιμοποιεί τις γνώσεις των πλαστικών τεχνών και το ρυθμό της μουσικής επεξεργασμένα πάντοτε κινηματογραφικά. Χρησιμοποιείται δηλαδή κατ' αρχήν μία κινηματογραφική μέθοδος και με βάση αυτήν δημιουργείται ένα νέο μέσο έκφρασης. Άλλοτε παρατηρούμε επιδράσεις της ντανταϊστικής ποίησης στην «αντι-αφήγηση» του έργου.

Η πρωτοπορεία των πρώτων χρόνων της δεκαετίας του '20 διαφοροποιείται αλλά και προετοιμάζει τη σουρρεαλιστική εκδήλωση που έρχεται με τον «Ανδαλουσιανό σκύλο» και τη «Χρυσή Εποχή» του Buñuel και Dalí. Ο σουρρεαλισμός βρίσκεται σε μια στενή σχέση με το όνειρο και δεν ενδιαφέρεται πάντα για την άμεση κοροϊδία του έργου τέχνης. Αυτή έχει ήδη επίτευχθεί με τους ντανταϊστές και η ελευθερία που κατάκτησαν στην έκφρασή του γίνεται σημείο έναρξης άλλου εί-

δους αναζητήσεων. Ούτε ιδιαίτερες αναφορές σε φροϋδικές αναλύσεις υπάρχουν στα έργα της ντανταϊστικής και της αφηρημένης περιόδου. Το έργο δεν ενδιαφέρεται για ονειρικές καταστάσεις αλλά για μια «άτακτη αντίδραση» απέναντι στην τέχνη, στη ζωή και στον εαυτό του.

Το φιλμ της AVANT GARDE λειτουργεί όπως είδαμε, συνήθως μέσα σε ένα γενικότερο θέαμα που αποτρέπει τις γνωστές «ταυτίσεις» με το έργο σαν κι εκείνες που βρίσκουμε στα φιλμ με έντονη δραματικότητα. Ο θεατής όμως εδώ συμμετέχει με διαφορετικό τρόπο. Μέσα από την αντίδραση του στο θέαμα που βλέπει και το οποίο τον κοροϊδεύει ανοιχτά ή μέσα από την ευχαρίστησή του (αν είναι οπαδός των ντανταϊστών) συμμετέχοντας σε όλη αυτή τη φασαρία του θεάματος.

Οι αφηρημένοι συνεχίζουν να απέχουν από αυτήν την αντίληψη (του) θεάματος με (τις) πολλές προστριβές, προτείνοντας συνήθως μια συνεκτικότερη φιλοσοφική υποδομή, αλλά και ανάλυση των έργων τους.

Καταλήγουμε λοιπόν στο τέλος της δεκαετίας του είκοσι σε μια καινούργια κινηματογραφική αντίληψη, σε έναν κινηματογράφο πάντοτε – γιατί υπήρχαν αντιρρήσεις για το κατά πόσο πρόκειται ή όχι για κινηματογράφο – που προτείνει μια εντελώς διαφορετική παρουσίαση από εκείνη που μέχρι τότε υπήρχε. Όπως σε κάθε είδος τέχνης δεν καταξιώνεται ένα μοναδικό ρεύμα που εκεί κυριαρχεί, το ίδιο και στον κινηματογράφο ήταν φυσικό να δημιουργηθούν διαφορετικές τάσεις.

Μετά από την πρώτη αντίδραση απέναντι στην πρωτοπορεία της εποχής και τη ρήξη που αυτή προκάλεσε στις καθιερωμένες καλλιτεχνικές εκφράσεις, το ξεχωριστό αυτό είδος κινηματογράφου που δημιουργήθηκε συνεχίστηκε συνήθως κάτω από το όνομα «πειραματικός κινηματογράφος» μέσα στο χώρο του οποίου υπάρχει δευτερογενής δημιουργία άλλων τάσεων.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

RICHTER (Hans): *Hans Richter by Hans Richter* (Cleveland, Gray Halt, RINEHART AND WINSON, N.Y.)

RICHTER (Hans): *Hans Richter* (αυτοβιογραφικά κείμενα, εισαγωγή H. Read, Neuchâterl: ed. Griffon, 1965)

O' KONOR (Louise): *Viking Eggeling 1880-1925, artiste and film-maker, life and work* (Almqvist & Wiksell, Stockholm)

BERGSON (H.) *L' évolution créatrice* (3ème ed., Paris, 1907)

SCHWARZ (Arturo): *La mariée mise à nu chez M. Duchamp même* (ed. G. Faull, 1974)

MUSSMANN (Toby): *Anémic cinéma* «Art and Artistes» (London, no 4, July 1966)

MARTIN (Katrina): *Anémic Cinéma* «Studio International» (London, no 973 Jan-Feb 1975)

BRUNIUS (Georges): *En marge du cinéma français* (Paris, Arcanes, 1954)

LEGER (Fernand): *Fonctions de la peinture* (Gonthier, 1965)

LAWDER (S.) *The Cubiste cinema* (N.Y. University Press, New York 1975)

MITRY (J.) *Le Cinéma Experimental* (Seghers, Paris 1974)

### **Catalogue Beaubourg:**

1) *Une Histoire du Cinéma* (Musée National d' Art Moderne υπό τη διεύθυνση του Peter Kubelka-Paris 1976)

2) *Cinéma Dadaïste et Surrealiste* (Musée National d' Art Moderne, Paris 1976)

PICABIA (Francis): *Ecrits* (συλλογή υπό τη διεύθυνση του O. Renault d' Allonnes)

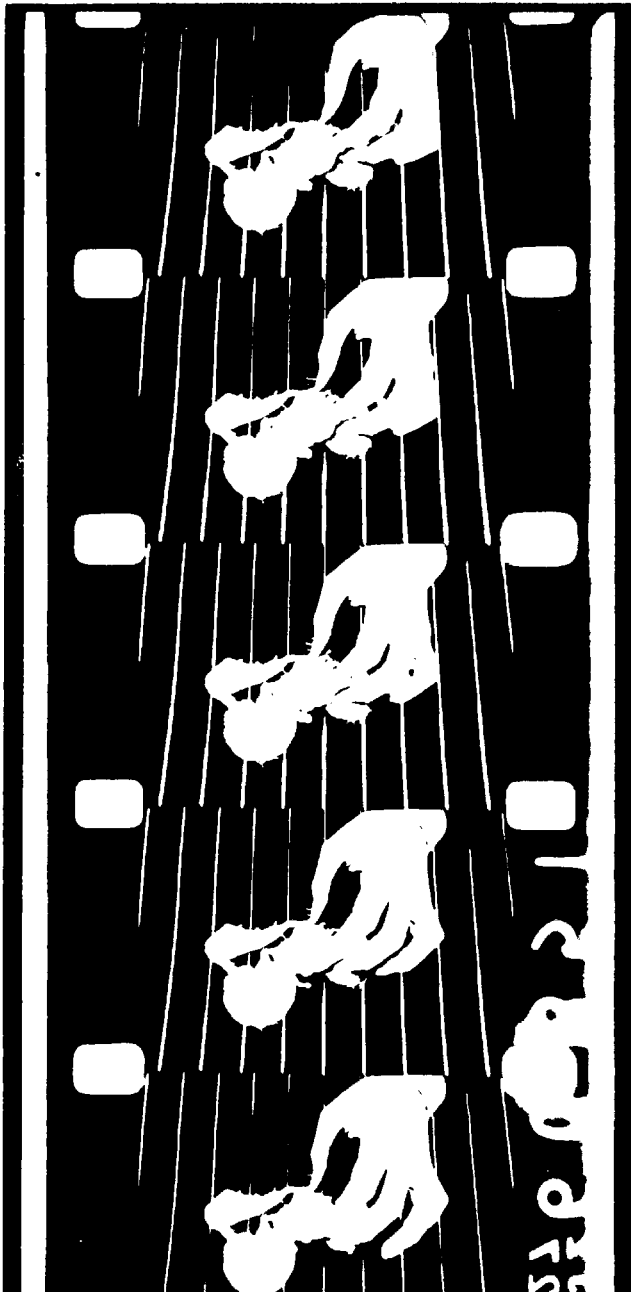
CINE Action: αφιέρωμα στον R. Clair αφιέρωμα στις  
Avant-garde No 10-11.

LE GRICE (Malcolm) Έκδοση ΦΙΛΜ-Αθήνα 1983 Abstract  
film and Beyond.



Léopold Survage RYTHMES COLORÉS (1912-'14)





## PAM COOK

### Το Σημείο Έκφρασης στο Πρωτοποριακό Φιλμ.

Η κινηματογραφική ταινία θεωρείται συχνά σαν ένα συλλογικό, ουσιαστικά, μέσο κι αν βέβαια πάρουμε σαν μοντέλο τον εμπορικό κινηματογράφο, η περιπλοκότητα των διαδικασιών που συνεπάγεται, η ποσότητά του «θορύβου» στο σύστημα, φαίνεται να αποκλείει κάθε δυνατότητα προσδιορισμού μιάς μοναδικής φωνής σαν δομούσα πηγή μιάς ταινίας ή ομάδας ταινιών, παρά την ύπαρξη της θεωρίας του δημιουργού. Ωστόσο, στη μικρής κλίμακας παραγωγή, ιδιαίτερα στον πρωτοποριακό κινηματογράφο, η έννοια του «καλλιτέχνη» και το έργο σαν αυτοέκφραση του καλλιτέχνη, υπήρξε πάντα σημαντική και οι τεχνολογικές εξελίξεις στα 16 mm, 8mm και το βίντεο, παρέχοντας τη δυνατότητα για μια ακόμη πιο προσωπική μορφή παραγωγής, φαίνεται να ενισχύει αυτή την ιδέα. Θα ήθελα λοιπόν να εξετάσω τη σημασία που έχει η έννοια της «αυτοέκφρασης» για την πρωτοποριακή κιν/φική δημιουργία: ιστορικά, από την άποψη της παράδοσης της προσωπικής κιν/φικής δημιουργίας, ιδιαίτερα, του τρόπου με τον οποίο αναπτύχθηκε στο Νέο Αμερικανικό Κιν/φο μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, αφού σ' αυτό ακριβώς το πλαίσιο αναδύθηκε η διαμάχη για τον κιν/φο του «προσωπικού οράματος» και η παρέμβαση της δομικής/μινιμαλιστικής ταινίας· και από την άποψη των συνεπειών μιάς τέτοιας έννοιας για οποιαδήποτε κιν/φική πρακτική που αντιπαρατίθεται στον κυρίαρχο κιν/φο, όχι μόνο τις μορφές της (αναπαράσταση), αλλά το σύστημα παραγωγής, διανομής και προβολής.

Η ιδέα της «αυτοέκφρασης», που υποδηλώνει τη δημιουργία μιάς προσωπικής γλώσσας με σκοπό την έκφραση των προσωπικών φαντασιώσεων και έμμονων ιδεών ενός ατόμου, δέχεται επιθέσεις από τους «δομικούς» κιν/φιστές της Αμερικής και της Ευρώπης με τα φορμαλιστικά τους ενδιαφέροντα κι από τους Μαρξιστές, για τους οποίους αποτελεί μια έννοια που βασίζεται στον αστικό ατομικισμό ο οποίος διεκδικεί μια ανεξαρτησία από το κυρίαρχο σύστημα που δεν μπορεί να είναι παρά απατηλή, με αποτέλεσμα να υποβιβάζεται σε μια πολιτικά περιθωριακή θέση από την οποία ποτέ δεν μπορεί να αμφισβητήσει την κυρίαρχη ιδεολογία. Παρόλα αυτά, αποτελεί μια έννοια η οποία, τονίζοντας το προσωπικό, το οικείο και το οικειακό, είχε ανέκαθεν σημασία για το Γυναικείο Κίνημα και η προσωπική μορφή ημερολογίου, λ.χ. ήταν ανέκαθεν ένας τρόπος αυτοέκφρασης για τις γυναίκες που δεν είχαν άλλη διέξοδο. Η καταστολή του «προσωπικού», αν και πολιτικά ορθή, φέρνει στην επιφάνεια ειδικά προβλήματα και αντιφάσεις για τις γυναίκες και τους φεμινιστές κινηματογραφιστές.

Η Μαρξιστική-Φεμινιστική τάση στα πλαίσια του Κινήματος προσπάθησε να λύσει την αντίφαση υποστηρίζοντας την κοινωνικοποίηση/πολιτικοποίηση του παραδοσιακά προσωπικού και οικειακού και την κατάργηση της συμβατικής κατανομής σύμφωνα με την οποία οι γυναίκες παραμένουν κλειστές μέσα στην οικογένεια και οι άνδρες ελέγχουν τη δημόσια σφαίρα. Αν κι αυτή η κοινωνικοποίηση είναι καθοριστική για την εγκαθίδρυση της κοινωνικής ισότητας των γυναικών, συνεπάγεται κάποια απώλεια αυτονομίας και την καταστολή ορισμένων μορφών λόγου που ανέπτυξαν οι γυναίκες μέσα από την ιστορία της καταπίεσής τους: Μερικά παραδείγματα θα ήταν το κέντημα, το ημερολόγιο και οι επιστολές. Έχει σημασία να αναγνωρίσουμε την αξία αυτού του υποφώσκοντος οικειακού λόγου για την συγκρότηση μιάς φεμινιστικής ιστορίας. Απορρέει από την αυξανόμενη περιθωριοποίηση της προσωπικής σφαίρας στην προηγμένη καπιταλιστική κοινωνία και η ανάπτυξή του είναι παρόμοια με εκείνη της προσωπικής πρωτοποριακής κιν/φικής δημιουργίας.

Παραδοσιακά, η σχέση του πρωτοποριακού κιν/φιστή με το

έργο του ή της ήταν σχέση βιοτεχνική, δηλαδή ο κιν/φιστής, σαν τον τεχνίτη, ελέγχει όλες τις πλευρές της διαδικασίας παραγωγής και διανομής/προβολής, διατηρώντας δικαιώματα ιδιοκτησίας πάνω στο έργο του ή της. Ο βιοτεχνικός τρόπος παραγωγής έχει αρκετά επίπεδα: συνεπάγεται ένα ιδιαίτερο τρόπο παραγωγής που είναι μικρής κλίμακας κι επομένως, στην καπιταλιστική οικονομία, βρίσκεται έξω από το κυρίαρχο σύστημα. Το «προϊόν» δεν διαθέτει άμεσα μια αγορά ή κοινό και δεν στοχεύει στο κέρδος, επομένως τα μέσα παραγωγής πρέπει να είναι όσο το δυνατό φθηνότερα και το κόστος εργασίας να διατηρηθεί χαμηλά. Στην περίπτωση της κιν/φικής ταινίας, αυτό σημαίνει ότι η πρόσβαση σε φθινό φιλμ και φωτοστικά, φθηνά μηχανήματα, είναι ουσιαστική για να δημιουργηθούν ταινίες από άτομα ή μικρές ομάδες. Ιστορικά, επομένως, η βιοτεχνική παραγωγή βρίσκεται σε αντίθεση τόσο προς την καπιταλιστική οικονομική οργάνωση της κιν/φικής βιομηχανίας, όσο και προς τη δομή της εργασίας στα πλαίσια της βιομηχανίας (από την άποψη της οργάνωσης και της ιεραρχίας): Οι αγώνες της Ομάδας Νέου Αμερικάνικου Κιν/φου στις Η.Π.Α., στις αρχές της δεκαετίας του '60, ενάντια στους κανονισμούς των εργατικών ενώσεων που αφορούν το προσωπικό των κιν/φικών κλιμακίων, αποτελούν παράδειγμα αυτής της αντίθετης τοποθέτησης.

Ο μικρής κλίμακας βιοτεχνικός τρόπος παραγωγής επιτρέπει στους κιν/φιστές να ελέγχουν το προϊόν σε όλες του τις φάσεις, συμπεριλαμβανομένης της διανομής και της προβολής, και τους επιτρέπει να διατηρούν ορισμένα δικαιώματα ιδιοκτησίας πάνω στο έργο τους, σημαντικός παράγοντας στην προβολή, όπου η επιλογή σχετικά με το πως πρέπει να εκληφθεί η ταινία είναι ουσιαστική. Ωστόσο, το επίπεδο προσωπικής και οικονομικής επένδυσης εκ μέρους των κιν/φιστών είναι υψηλό, περιορίζοντας, γενικά, την παραγωγή σε μια προνομιά μείωση.

Γενικά, εξαιτίας της περιθωριακής θέσης της έναντι της βιομηχανίας, η βιοτεχνική κιν/φική παραγωγή έχει υποστηριχθεί από πλούσια άτομα, έχει χρηματοδοτηθεί από κρατικά ιδρύματα κι από συνεταιριστικά εργαστήρια που είναι αυτοσυντήρητα και παρέχουν μια σχετικά αυτόνομη δομή για την παρα-

γωγή, διανομή και προβολή ταινιών, τα έσοδα των οποίων κατανέμονται ανάμεσα στους κιν/φιστές και το συνεταιρισμό. Ο υψηλός βαθμός καλλιτεχνικής αυτονομίας που παρέχει στους κιν/φιστές αυτός ο τρόπος παραγωγής, οδηγεί σε μια έμφαση της «αυτοέκφρασης» η οποία θεωρείται διαμετρικά αντίθετη προς την αναπαράσταση της κοσμοθεωρίας μιάς κυρίαρχης τάξης στον εμπορικό κιν/φο. Στην πραγματικότητα, ο κυρίαρχος, παραδοσιακός κιν/φος είναι σε θέση να προσαρμόσει την ιδέα της «αυτοέκφρασης», όπως φαίνεται από τις πρώτες διατυπώσεις της θεωρίας του δημιουργού, όπου οι ταινίες ορισμένων «μεγάλων» σκηνοθετών, όπως του Τζων Φορντ ή του Χάουραντ Χωκς, θεωρούνται σαν παραδείγματα «προσωπικού οράματος». Μ' αυτή την έννοια, «αυτοέκφραση» σήμαινε ότι οι ταινίες αποτελούσαν τις εκφάνσεις μιάς μοναδικής προσωπικής ιδιοφυΐας, την πρωταρχική δημιουργική πηγή του έργου, που αντικαθιστούσε την κοσμοθεωρία της κυρίαρχης τάξης με μια εξίσου ομοιογενή προσωπική κοσμοθεώρηση. Η εργασία του γαλλικού περιοδικού Cahiers du Cinema πάνω στην ταινία του Τζ. Φορντ «Ο νεαρός κος Λίνκολν», μετέβαλε ριζικά την απλοϊκή αντίληψη του δημιουργού (auteur), αντικαθιστώντας την με την φωνή του δημιουργού σαν ένα «υπολανθάνον κείμενο» που διαπερνά την αφηγηματική δομή της ταινίας.

Ιστορικά, επομένως, στη βιοτεχνική παραγωγή, η «προσωπική» κατάθεση του καλλιτέχνη/κινηματογραφιστή μπορεί να θεωρηθεί αντίθετη προς τις μορφές του κυρίαρχου κιν/φου: η ιδιωτική γλώσσα ή ιδιόλεκτος, αντιτίθεται στα παγκόσμια στερεότυπα του εμπορικού κιν/φου και το έργο γίνεται έντονα αυτοβιογραφικό, ποιητικό και/ή επιστολογραφικό.

Η δημοκρατοποίηση/εξανθρώπιση της παραγωγικής διαδικασίας, όπου η πρόσβαση στα μέσα παραγωγής θεωρείται σαν αυτοσκοπός, μπορεί να οδηγήσει στην υπόθεση ότι ο έλεγχος των μέσων παραγωγής είναι αυτός καθαυτός πολιτικός (Βλ. την ελιχειρηματολογία της Annette Michelson στο άρθρο «Film and the Radical Aspiration»). Η σχέση του κινηματογραφιστή/παραγωγού με το έργο του ή της, δεν είναι πλέον αλλοτριωμένη, αλλά στενή και οικεία πράγμα που οδηγεί στην εγγραφή της υλικής παρουσίας στο φιλμ (κόκοι, οι τρύπες της

διάτρυσης, κ.ο.κ.) και της παρουσίας του κιν/φιστή στην ίδια την ταινία.

Η βιοτεχνική σχέση με το έργο απορρέει από μια αμφιθυμική στάση απέναντι στη κιν/φική βιομηχανία. Οι πρωτοποριακοί κιν/φιστές ήταν αναγμασκένοι να δημιουργήσουν το δικό τους κοινό, δίχως όμως τα μέσα της βιομηχανίας η ικανότητά τους για κάτι τέτοιο ήταν περιορισμένη. Οι Γάλλοι καλλιτέχνες της δεκαετίας του '20 και του '30 ταλαντευόντουσαν ανάμεσα στη βιομηχανία και την ιδιωτική προστασία, οργανώνοντας προβολές με συζητήσεις επιχειρώντας έτσι, δίχως όμως επιτυχία, να δημιουργήσουν ένα κοινό για το έργο τους. Μέχρι την εποχή που η εξέλιξη των 16 mm στις Η.Π.Α., μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, επέτρεψε στους κιν/φιστές ν' αποκτήσουν την αυτονομία τους με την οργάνωση συνεταιρισμών, η παραγωγή και διανομή/προβολή περιοριζόταν σε χώρους τέχνης, πανεπιστήμια, γκαλερί και μουσεία. Η επιτυχία των συνεταιρισμών να παράσχουν μια σχετικά αυτόνομη δομή, επέτρεψε στους πρωτοποριακούς κιν/φιστές να δημιουργήσουν ένα εναλλακτικό χώρο για τους ίδιους, αν και υποχρεωτικά περιθωριακό, και ένα νέο κοινό για τις ταινίες τους.

Η «επανάσταση των 16 mm» στις Η.Π.Α., είχε σαν αποτέλεσμα μια ευρεία πρόσβαση στα μέσα παραγωγής, σχετικά φθηνότερη παραγωγή και ελαφρότερα μηχανήματα που μπορούσαν να τα χειριστούν ένα ή δύο άτομα, παρέχοντας έτσι τη δυνατότητα για εναλλακτικές συνθήκες παραγωγής, έξω από το κυρίαρχο σύστημα. Μια από τις εξελίξεις αυτών των εναλλακτικών συνθηκών ήταν η εμφάνιση της ομάδας καλλιτεχνών/κινηματογραφιστών, γνωστή σήμερα σαν την πρώτη φάση του Νέου Αμερικάνικου Κιν/φου, μια ομάδα που χαρακτηρίστηκε από τις «προσωπικές» της ταινίες. Επηρεασμένες από τα πρωτοποριακά έργα της Γαλλίας, Γερμανίας και ΕΣΣΔ, οι πρώτες ταινίες του Νέου Αμερικάνικου Κιν/φου στη δεκαετία του '40 εξερευνούσαν μια νέα περιοχή στο χώρο της ποιητικής κινηματογραφίας. Τα ψυχοδράματα των Brakhage, Anger και Μαρκόπουλου και οι «λυρικές» ταινίες της Maya Deren αποτελούν τυπικά παραδείγματα των απαρχών της αισθητικής του «προσωπικού οράματος» που έμελλε να επηρεάσει τόσο την πρωτοποριακή κιν/φική δημιουργία. Η σημασία της φιλμι-

κής εικόνας γι' αυτή την αισθητική ήταν καθοριστική: η ικανότητά της ν' αντιδίνει στη γραμμική ροή της αφήγησης και να επιτρέπει την εξερεύνηση του νοήματος σε βάθος, παρά να συγκεντρώνεται στη λύση του αφηγηματικού αινίγματος. Η υπεράσπιση της «λυρικής» ταινίας από την Maya Deren με όρους του κάθετου και του οριζόντιου ήταν μια απόπειρα θεωρητικοποίησης αυτής της έμφασης στην εικόνα. Για οικονομικούς και τεχνικούς, κυρίως, λόγους ο ήχος αποκλείστηκε σ' αυτή τη συγκεκριμένη συγκυρία και συνάδελφοι καλλιτέχνες και φίλοι εμφανιζόντουσαν σαν ηθοποιοί στις ταινίες, με αποτέλεσμα το παίξιμό τους να φαίνεται κατάφορα ποιητικό και προσωπικό, ένα αυτοδύναμο έργο της φαντασίας, σαν ένα όνειρο ή φαντασίωση. Το *Meshes of the afternoon* (της Deren) αποτελεί ένα καλό παράδειγμα προσωπικής κιν/φικής δημιουργίας. Έγινε ανεξάρτητα, με τη βοήθεια του άνδρα της και η ίδια η M. Deren πρωταγωνιστεί. Η μορφή είναι πειραματική και παίζει με την κιν/φική γλώσσα για να δημιουργήσει την εντύπωση ενός ονείρου που πρέπει να αποκωδικοποιηθεί για ν' αποκαλυφθούν οι έμμονες ιδέες της δημιουργού και μέσα από το όνειρο προσπαθεί να διερευνήσει το θέμα ταμπού της διαφορούμενης σεξουαλικότητας από τη σκοπιά της γυναίκας πρωταγωνίστριας, τις σκέψεις της σαν ονειρευόμενης. Η M. Deren υποστήριζε ενεργά την ανεξάρτητη διανομή και προβολή των ταινιών των πρωτοποριακών δημιουργών και σ' αυτή τη συγκυρία η έννοια της βιοτεχνικής παραγωγής είχε μια ζωτική πολεμική λειτουργία στην τοποθέτηση του θέματος ενός εναλλακτικού χώρου για τους ανεξάρτητους κινηματογραφιστές.

Ο Brakhage, δέβαια, ανέπτυξε την αισθητική του «προσωπικού οράματος» ακόμη παραπέρα (βλ. το άρθρο του «*Metaphors of Vision*»), προσπαθώντας με εμμονή να συνδεθεί με την έννοια του οραματισμού, και ωθώντας την ιδέα του βιοτέχνη στην πιο ακραία της μορφή, χαράσσοντας ο ίδιος τα δικά του σημάδια πάνω στο φιλμ. Τα ελαφρότερα μηχανήματα και η μεγαλύτερη διαθεσιμότητα φιλμ, μαζί με την ανάπτυξη της τηλεόρασης, συνέβαλαν στην ανάπτυξη μιάς νέας οικειότητας θεμάτων και για τον Brakhage το ακατέργαστο υλικό των ταινιών-οραμάτων του ήταν το προσωπικό και το οικιακό· από

το οικείο και το γήινο δημιούργησε νέα κατασκευάσματα, αναπληρώνοντας την αλλοτρίωσή του από τον «πραγματικό» κόσμο μέσα από τη στενή σχέση του με το υλικό της ίδιας της ταινίας. Η εξέλιξη του Super - 8mm και του βίντεο οδήγησε τον Brakhage να παράγει ακόμα πιο προσωπικές ταινίες-ποιήματα, όπως τα μυστηριώδη Songs, που διατίθεται στο εμπόριο.

Η πολεμική δύναμη αυτής της ημερολογιακής μορφής δεν έχει ακόμη διερευνηθεί σε βάθος και δεν θα πρέπει να υποτιμηθεί.

Μολονότι οι επικρίσεις για τον τρόπο με τον οποίο η πρωτοποριακή κιν/φική παραγωγή έχει ενσωματωθεί στην παράδοση της υψηλής τέχνης ευσταθούν, το ενδιαφέρον των «προσωπικών» κιν/φιστών για τα θέματα των απόψεων, της μνήμης, της φαντασίας, για την υλική βάση της ταινίας και για τη δυνατότητα δημιουργίας μιάς εναλλακτικής φιλικής γλώσσας, παραμένει σημαντικό.

Γι' αυτούς τους κιν/φιστές, η οικογένεια, το σπιτικό, οι προσωπικές και σεξουαλικές σχέσεις αποτελούσαν ένα χώρο δράματος κι αγώνα και η σχέση του κιν/φιστή με την ταινία του ήταν εξίσου δραματική. Η έμφαση στην ίδια την υλική βάση της ταινίας (που δημιουργήθηκε αρχικά από την εξαιρετικά περιορισμένη σε πόρους κατάσταση στην οποία εργαζόντουσαν αυτοί οι κιν/φιστές) δεν είναι ολότελα «αυτοαναφερόμενη» (self-referential): μετέφερε ένα σύστημα συνεμφάσεων (connotation) με τη δική του ιστορία έξω από την ταινία. Για τον Brakhage, λ.χ., το φιλικό υλικό αντιπροσωπεύει μια παθητική μάζα ή σώμα που αναπλάθεται σε ένα σύστημα με νόημα κάτω από την ενεργό επίδραση του καλλιτέχνη, μια αντίληψη που εμφανίζει το «φυσικό» σαν παθητικό και τον καλλιτέχνη σαν κεντρική μορφή στον κόσμο, αντίληψη που ανάγεται στην Αναγέννηση. Είναι δυνατόν, ωστόσο, να δούμε την υλική βάση σαν ενεργητική μάλλον παρά παθητική, σαν να βρίσκεται ήδη σε σημαίνουσα διαδικασία, σαν ένα «σώμα» εν κινήσει, το σημείο τομής πολλαπλών σημαιόντων στοιχείων.

Η «ρήξη» με τον κιν/φο του «προσωπικού οράματος» συντελέστηκε τη δεκαετία του '60 με το δομικό/μινιμαλιστικό κιν/φο των Warhol, Snow, Frampton κ.α., κάτω από την επίδραση



της αφηρημένης ζωγραφικής και γλυπτικής και την ανάπτυξη οικονομικών επενδύσεων μεγάλης κλίμακας στον τομέα της πρωτοποριακής τέχνης, πράγμα που οδήγησε σε μια ολότελα αυξανόμενη επαγγελματοποίηση του καλλιτέχνη. Ο George Landow σημειώνει τη ρήξη στο Remedial Reading Comprehension... «Αυτή η ταινία αναφέρεται σε σας, όχι στο δημιουργό της» αναγγέλει η ταινία στο κοινό. Η προσοχή στρέφεται στην ίδια την ταινία σαν αντικείμενο, στη βασική της δομή μάλλον παρά στη φυσική της παρουσία και το προσωπικό καταστέλλεται χάρη ενός ενδιαφέροντος για την αντίληψη που σχηματίζει το κοινό για τη φιλική δομή, την ανάγκη να εκπαιδεύσει, να είναι διδακτική και σε μερικές περιπτώσεις πειστική (βλ. το T.O.U.C.H.I.N.G. του Sharits). Οι κιν/φιστές βλέπουν τον εαυτό τους σαν αντικειμενικούς επιστήμονες και τις ταινίες σαν αντικειμενικά φαινόμενα (βλ. το άρθρο του Sharits «Words per Page»).

Το Nostalgia του Frampton τινάζει στον αέρα την αντίληψη της προσωπικής έκφρασης περιπαίζοντας τη μνήμη και προσδοκία του θεατή, τοποθετώντας τον ήχο που περιγράφει μια εικόνα που πρόκειται να εμφανιστεί πάνω στη φωτογραφία μιάς στιγμής από το παρελθόν του κιν/φιστή, αποδιοργανώνοντας την ιδέα του ημερολογίου ή του ντοκουμέντου, αφού κάθε εικόνα ξεφεύγει από την περιγραφή που της ανήκει και η μνήμη εμφανίζεται αυθαίρετη. Το υπολογισμένο σύστημα της ταινίας, η υλική δομή της κυριαρχεί, διασπώντας το λόγο του κιν/φιστή. Η δομική/μινιμαλιστική ταινία αντανakλά μιά αλλαγή στάσης απέναντι στο κυρίαρχο σύστημα και τις μορφές του, αναγνωρίζοντας την δική του σχετική αυτονομία λαμβάνοντας υπόψη του την αφήγηση αντιμετωπίζοντάς την, μεταθέτοντας ή αποδιοργανώνοντάς την.

Η ταινία Wavelength του Snow πραγματοποιεί μιά παρόμοια διάλυση του προσωπικού: καθώς ο θεατής περιμένει το «ζουμ» να τελειώσει στη φωτογραφία της «Γυναίκας που περπατάει» (ένα έμμοιο μοτίβο στο έργο του Snow γενικά), συνεχίζει το «ζουμ» ακάθεκτα προς τη φωτογραφία του νερού, βεβαιώνοντας την αυτονομία του «ζουμ» σαν δομικό στοιχείο υπεράνω του προσωπικού λόγου.

Το έργο της Joyce Weiland είναι ενδιαφέρον απ' αυτή την

άποψη διότι, ενώ είναι σαφώς επηρεασμένο από τη δομική/μινιμαλιστική σχολή, διατηρεί περισσότερα βιοτεχνικά στοιχεία από τους άλλους και τα επενδύει με μια πολιτική διάσταση. Στην ταινία Pierre Vallieres, λ.χ., η εικόνα του στόματος του επαναστάτη άνδρα διακόπτεται από μια επεξεργασία πάνω στην εικόνα (ρυθμίσεις στην εστίαση και το καθράρισμα, χειρόγραφοι Αγγυκλοί υπότιτλοι) και από την μπάντα του ήχου ακούγονται οι φωνές των γυναικών κιν/φιστών, ακαθόριστα λόγια, off. Ο κυρίαρχος λόγος του επαναστάτη άνδρα αμφισβητείται με τη διακοπή της ταινίας, καθώς η μοπομπίνα του φιλμ τελειώνει, τις ερωτήσεις των κιν/φιστών και το χειρίσμά του βλέμματος της κάμερα απ' αυτές. Οπότε το μετατιθέμενο «εγώ» διαταράσσει την ηγεμονία της επαναστατικής γλώσσας.

Στην ταινία *Rat Life and Diet in North America*, το οικειακό πλαίσιο της πολιτικής αλληγορίας τονίζεται με σημάδια πάνω στην εικόνα της ταινίας που θυμίζουν κέντημα και συνδυάζονταν με πραγματικά κεντημένους τίτλους στην ίδια ταινία, πράγμα που θυμίζει το ενδιαφέρον της Weiland για το κέντημα σαν τέχνη και εγκαθιστά μια διαλεκτική διαδικασία κριτικής ανάμεσα στην οικειακή κατάσταση (το προφιλμικό γεγονός συντελείται στην κουζίνα της Weiland) και την επαναστατική πολιτική (Καναδικός αντιμπεριαλισμός, ο θάνατος του Τσε κ.α.), ενώ τα προσωπικά ενδιαφέροντα της κινηματογραφίστριας δημιουργού ξεπηδούν αυθαίρετα μέσα στη δομή της ταινίας για να αμφισβητήσουν την πολιτική «κοσμοθεώρηση».

Σ' αυτές τις «δομικές» ταινίες τα σημάδια των κιν/φιστών περνούν με τη χρήση του φυσικού ήχου «φωνή off», το καθηλωμένο βλέμμα της κάμερα, που γενικά ταυτίζεται με τη «ματιά» του κιν/φιστή και με την επεξεργασία της ίδιας της εικόνας και της δομής. Αυτό αντιπροσωπεύει μια ριζική μετατόπιση από τη θέση του Brakhage και την κεντρική θέση του οραματιστή καλλιτέχνη/κινηματογραφιστή ως προς το έργο του. Μολονότι μπορεί να υποστηριχτεί ότι η περιθωριοποίηση του λόγου του καλλιτέχνη στη δομική/μινιμαλιστική ταινία αντανάκλωσε τη ρομαντική ιδεολογία του καλλιτέχνη-παρείσακτου, ωστόσο άλλαξε την έμφαση της προβληματικής. Το πρόβλημα της ιδιοκτησίας, λ.χ., που σημαδευόταν από τον Brakhage πάνω στην επιφάνεια του φιλμ ιδιόχειρα και σήμαινε τον έλεγχο

του κιν/φιστή πάνω στη διαδικασία της παραγωγής, διανομής και προβολής, στη δομική/μινιμαλιστική ταινία παρεισφύει στα θέματα μορφής και δομής, μαζί με τα άλλα κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα.

Η σπουδαιότητα της δομικής/μινιμαλιστικής ρήξης με το ρομαντικό ατομικισμό του Brakhage βρίσκεται στην πράξη του διχασμού ή της διάχυσης. Για τον Brakhage η κάμερα είναι προέκταση του ανθρώπινου ματιού και σε μια ιεραρχία λόγων ο λόγος του καλλιτέχνη δεσπόζει, παρέχοντας την όλη συνοχή του έργου. Στη δομική ταινία, ωστόσο, ο λόγος του καλλιτέχνη διαχέεται μεσ' την ταινία στη διαδικασία απομόνωσης βασικών φιλικών στοιχείων που έχουν καθαυτά μια κάποια αυτονομία. Οι προθέσεις/διαφέροντα του κιν/φιστή υπόκεινται σε εξωτερικούς παράγοντες, φιλικούς και μη, που βρίσκονται έξω από τον έλεγχο του ή της: μεταξύ των άλλων, τυχαία στοιχεία ή το ασυνείδητο του θεατή. Ο λόγος του κιν/φιστή αποτελεί ένα κώδικα μεταξύ των πολλών κι αυτή η πρωτοκαθεδρία της κωδικοποίησης του προσωπικού αλλάζει την προβληματική από την αμυντική βασικά θέση του Brakhage για τον ανεξάρτητο οραματισμό, στην αναγνώριση της ευαλωσίας του καλλιτέχνη σε μια καπιταλιστική οικονομία, όπου η αυτονομία του/της είναι φαινομενική.

Στην πιο προοδευτική της έκφανση η θέση αυτή οδηγεί σε μια αντίληψη της ταινίας σαν ένα σύστημα με πολλαπλά στρώματα, ένα παλίμψηστο ή «κείμενο». Σε άλλες περιπτώσεις η διδακτική μορφή μερικών ταινιών οδηγεί σε μια παρενόχληση του θεατή, θεωρώντας έτσι το κοινό σαν παθητικό και ομοιογενές.

Όπως παρατήρησε ο Peter Wollen (στο άρθρο του «The Two Avant-Gardes») η νεωτερικιστική ρήξη με την αναπαράσταση του 15ου αι. είχε σαν συνέπεια το διχασμό του σημείου σε σημαίνον και σημαινόμενο, δίχως καμιά ουσιαστική σχέση ανάμεσα στα δύο, πράγμα που άνοιξε το δρόμο στη δυνατότητα της αλλαγής, αφού δεν υπήρχαν πλέον μόνιμες Αλήθειες που τις αναπαριστούσαν σταθερά σημεία: η σχέση σημείου προς σημείο, σημαινόμενου προς σημαινόμενο συνεχώς μετατοπιζόταν.

Στη ζωγραφική και γλυπτική αυτή η μετατόπιση μπορούσε

κάνεις να τη δει στην προσπάθεια ανατοποθέτησης των αντικειμένων σε νέα συμπεριέχοντα (context) για να τους δοθούν νέα νοήματα. Ο Marcel Duchamp, λ.χ., πήρε ένα αντίτυπο ενός γνωστού επαρχιώτικου τοπίου και προσθέτοντας δυο πινελιές κόκκινο και πράσινο και ένα νέο τίτλο, «Φαρμακείο», δημιούργησε ένα νέο σύνολο σχέσεων ανάμεσα σε σημείο κι αναφερόμενο, σημαίνον και σημαινόμενο και μια «προσωπική κατάθεση» για την τέχνη. Ο μοντερνισμός μετατόπισε την προβληματική προς την ίδια τη γλώσσα σαν ένα πεδίο πάλης κι αλλαγής, μια αναγνώριση της σημασίας της στην οικοδόμηση της κοσμοθεώρησής μας και της θέσης μας στον κόσμο.

Κατα τον ίδιο τρόπο, η Φρουϊδική ψυχαναλυτική θεωρία επέτρεψε να αποσπαστούμε από την ψυχολογία του «εγώ», ειςάγοντας τη διαίρεση της ψυχής σε «προεγώ», «εγώ» και «υπερεγώ». Το άτομο δεν μπορούσε πλέον να θεωρηθεί σαν ένα ολότελα συνειδητό ον που έχει συνοχή και ελέγχει το περιβάλλον και το πεπρωμένο του, αλλά συγκροτήθηκε σαν ένα υποκείμενο μέσα στην ιδεολογία, παγιδευμένο στην ένταση ανάμεσα στη συμβολική τάξη και το απωθημένο, το ασυνείδητο, επομένως βαθιά διχασμένο. Με βάση την περιγραφή του μοντερνισμού σαν διαδικασία διχασμού της φαντασματικής συνοχής της γλώσσας και του υποκειμένου, μπορούμε να κατανοήσουμε την έννοια της «αυτοέκφρασης», όχι σαν την πλήρη έκφραση της φωνής του καλλιτέχνη, αλλά μάλλον σαν εκδήλωση ενός κατακερματισμένου λόγου, πολυσημικού και πολύφωνικού, πράγμα που υπονοεί τη μερική αυτονομία του κιν/φιστή, η οποία αφήνει χώρο για τις ασυνείδητες και συνειδητές ανησυχίες του, δίχως να καταστέλλει το προσωπικό, αλλά και χωρίς να παρέχει προνομακή θέση στο λόγο του καλλιτέχνη.

Μολονότι τόνισα την πολεμική αξία της έννοιας της «αυτοέκφρασης» στην πρωτοποριακή τέχνη, η έννοια περιλαμβάνει αντιφάσεις μέσα της και στη σχέση της με ορισμένες θεσμικές πρακτικές, αντιφάσεις που αναδύονται μέσα από την ίδια της την πρακτική. Η επιθυμία να δημιουργηθεί ένας κοινωνικός και πολιτιστικός χώρος με σκοπό να δοθεί η δυνατότητα στους καλλιτέχνες να πειραματιστούν πάνω στη φιλική γλώσσα, αποτελεί τη βάση του αιτήματος για μια ανεξάρτητη παραγωγή. Ταυτόχρονα όμως πρέπει να αναγνωριστεί ο ρόλος που

παίζουν τα ιδρύματα στην υποστήριξη του αιτήματος γι' αυτό το χώρο. Η έννοια της αυτονομίας για τους κιν/φιστές είναι καθοριστική: ωστόσο, η αυτονομία δεν είναι αυτονόητη ή «δεδομένη», αλλά, παραδόξως, εξαρτάται από ειδικές θεσμικές πρακτικές, με τις οποίες συχνά θρίσκεται σε διάσταση. Ένας χτηματοδοτικός φορέας σαν την Επιτροπή Παραγωγής BFI, που παρέχει στους πρωτοποριακούς κιν/φιστές αισθητική ελευθερία, εξαιτίας της θέσης του μέσα στην «κιν/φική βιομηχανία», έχει επιπτώσεις σ' αυτή την αυτονομία. Η σχέση της πρωτοποριακής κιν/φικής πρακτικής προς αυτού του είδους την θεσμική πρακτική είναι αντιφατική και μπορεί να νοηθεί μονάχα από την άποψη της ιδιομορφίας και των δυο, όχι από την άποψη μιάς ιδανικής αυτονομίας για την πρώτη ή μιάς μονολιθικής κατασταλτικής λειτουργίας για τη δεύτερη.

Ο προσωπικός/βιοτεχνικός τρόπος παραγωγής συνεπάγεται ένα υψηλό βαθμό προσωπικής επένδυσης στις ταινίες, που συχνά καταστέλλεται όταν ολοκληρώνεται η παραγωγή και οι ταινίες εισάγονται σε κυκλώματα διανομής και προβολής πάνω στα οποία ο κιν/φικός δημιουργός έχει πολύ περιορισμένο ή καθόλου έλεγχο. Από την άποψη της βιομηχανικής κιν/φικής παραγωγής, η διαδικασία αυτή της αλλοτρίωσης από το έργο δεν εκπλήσσει, αλλά ο βιοτεχνικός τρόπος αγωνίζεται να ξεπεράσει αυτή την αλλοτρίωση, διεκδικώντας την ιδιοκτησία και τον έλεγχο πάνω στο ολοκληρωμένο προϊόν. Η αλλοτρίωση αποτελεί πραγματικά πρόβλημα για τους πρωτοποριακούς κιν/φιστές και η προβληματική της καλλιτεχνικής αυτονομίας σε σχέση με τη θεσμική συγκρότηση της σημασίας μέσα από τη διανομή και την προβολή, παρέχει ένα επίπεδο άρθρωσης στις ταινίες, σαν μια πλευρά της σχέσης του κιν/φιστή με το ίδιο το υλικό της ταινίας. Στην ταινία *Mirror Phase*, για παράδειγμα, ένα «ερασιτεχνικό» υλικό σε Super 8mm που στοιχειοθετεί την ανάπτυξη της κόρης του κιν/φιστή από την προγλωσσική ηλικία μέχρι την χρήση προτάσεων με δύο λέξεις στους 24 μήνες, δέχεται μια δεύτερη επεξεργασία σε 16mm για εμπορική διανομή. Η δυνατότητα να υπάρχει για τους κιν/φιστές χώρος και χρόνος να επεξεργάζονται εκ νέου το υλικό κατ' αυτό τον τρόπο είναι βασικό στοιχείο για το βιοτεχνικό/πρωτοποριακό τρόπο παραγωγής και το *Mirror Phase* υποστηρίζει σθεναρά την

αξία του πειραματισμού, αναγνωρίζοντας ταυτόχρονα με τη χρήση της «φωνής-ονεγ» το πρόβλημα της λογοδότησης σε εξω-τερικές δυνάμεις.

Στην ταινία *Riddles of Sphinx* η διαδικασία της εκ νέου επεξεργασίας παίρνει μια πολιτική διάσταση. Η ταινία χρησιμοποιεί την αντίληψη της υλικής βάσης του φιλμ, όχι σαν ουσίας, με καθορισμένη και τελεσιδική σημασία, αλλά σαν μέρος της διαδικασίας της σημειοδότησης. Το έργο των κιν/φιστών και το κοινό παίρνει ίση αξία πάνω στο «σώμα της ταινίας», κάτι που φαίνεται πολύ ωραία στη σεκάνς με τους ακροβάτες που γυρίστηκε μαυρόασπρη και μετά δέχτηκε μια επεξεργασία, όπου η φιλική εικόνα μεταθέτει την κλασική ιδέα των γυναικείων σωμάτων σαν θέαμα, σαν αντικείμενα του βλέμματος του θεατή, σε μια ιδέα του σώματος εν κινήσει (το «σώμα» της ταινίας, το «σώμα» των γυναικείων κινήσεων, το γυναικείο σώμα). Η επανεπεξεργασία είναι μια διαδικασία αμφισβήτησης, μιάς αμφισβήτησης που έρχεται από τα κάτω, σαν από μιά «φωνή-off» μάλλον παρά από την αυθεντία μιάς «φωνής-ονεγ».

Η σημασία των προβλημάτων που εγείρει η πρωτοποριακή κιν/φική πρακτική για τις φεμινίστριες είναι καθοριστική σε μια κοινωνία όπου ο λόγος των γυναικών καταπιέζεται και μπορεί να επιστρέψει μονάχα με τη μορφή συμπτωμάτων στα κενά και τις ρωγμές της κυρίαρχης ιδεολογίας. Η υποτελής θέση των γυναικών στην κοινωνία σημαίνει ότι γενικά οι γυναίκες αποκλείονται από κάθε πρόσβαση στα μέσα παραγωγής, αλλά και εκεί που η πρόσβαση είναι δυνατή παραμένει το πρόβλημα της αυτονομίας του φεμινιστικού λόγου έξω από την κυρίαρχη ιδεολογία. Η οργάνωση μιάς μικρής κλίμακας ανεξάρτητης παραγωγής και οι διευκολύνσεις της διανομής/προβολής, είτε ατομικές είτε συλλογικές, είναι ζωτικής σημασίας, αν οι γυναίκες πρόκειται να κάνουν οποιαδήποτε σημαντική παρέμβαση στην «πατριαρχική» κουλτούρα, αλλά το ζήτημα ποιά μπορεί να είναι αυτή η παρέμβαση παραμένει προβληματικό. Οι πρόσφατες φεμινιστικές κριτικές της ομάδας *Camera Obscura*, για παράδειγμα, θεωρούν το έργο πρωτοποριακών γυναικών κιν/φιστών, όπως, της Yvonne Rainer και της Chantal Ackerman, σαν υποδειγματικό ενός φεμινιστικού κιν/φου, υποστηρίζοντας ότι η άρθρωση των προβλημάτων τους σαν γυναι-

κες και κιν/φικοί δημιουργοί με τη μορφή ενός διχασμένου και κατατερματισμένου λόγου, συνιστά μια ελεγχόμενη άποψη των γυναικών (βλ. *Camera Obscura* αρ.2). Το έργο της Rainer και της Ackerman, αρθρώνοντας σημαντικά προβλήματα τυπικής αλλοτρίωσης κι αποστασιοποίησης, παρουσιάζει ενδιαφέρον για τον τρόπο που αποκαλύπτει την ιδεολογία της γυναίκας-καλλιτέχνιδας, μια φωνή καταπιεσμένη και περιθωριοποιημένη από το κυρίαρχο σύστημα αναπαράστασης, επιστρέφοντας στα διάκενα ενός κατακερματισμένου ή υστερικού κειμένου. Η ταινία *Riddles of the Sphinx* θέτει το ζήτημα διαφορετικά, από την πλευρά της σεξουαλικής πολιτικής και του γυναικείου κινήματος, υποστηρίζοντας ότι η απάντηση βρίσκεται πιο μακριά από τα τυπικά προβλήματα, στο πρόβλημα της συγκρότησης της σεξουαλικής διαφοράς και στη οργάνωση της αναπαραγωγής στην κοινωνία.

Τα ερωτήματα που θέτει η ταινία για τη σχέση των κιν/φιστών και των θεατών προς το υλικό της ταινίας, για ένα χώρο αυτο-ορισμού και διερεύνησης, για τη διαδικασία της σημειοδότησης και το ρόλο του ασυνείδητου στη δημιουργία σημασίας και για την ίδια τη φιλική γλώσσα, τη δυνατότητα δημιουργίας μιάς εναλλακτικής συμβολικής τάξης, όλα αυτά είναι κεντρικά ερωτήματα για τη φεμινιστική κιν/γραφία και μπορούν να διερευνηθούν, θα έλεγα, μονάχα στα πλαίσια μιάς μικρής κλίμακας βιοτεχνικής παραγωγής. Ενδεικτικά, η ταινία *Riddles of the Sphinx* ενσωματώνει την ιδέα του κιν/φικού δημιουργού σαν διotέχνη, σαν τμήμα της πολεμικής της.

### **Βιβλιογραφικές Αναφορές**

- Stan Bakhage, «Metaphors on Vision» στο *Film Culture* αρ. 30, 1963
- *Camera Obscura*, αρ.2
- Maya Deren, «An Anagram of Art, Form and Film» στο *Film Culture*, αρ. 39, 1965
- John Ellis, «The BFI Production Board» στο *Screen* τομ. 17, αρ. 4, 1967/7

- Annette Michelson, «Film and the Radical Aspiration» στο *New Forms in Film* (Montreux Catalogue, 1974)
- Laura Malvey και Peter Wollen, «Riddles of the Sphinx – σκρίπτ» στο *Screen*, τομ. 18, αρ. 2, 1977
- Paul Sharits, «Words per page» στο *Afterimage*, αρ. 4, 1972
- Peter Wollen, «The Two Avant-Gards» στο *Studio International*, ειδικό τεύχος για τον Κιν/φο, Νοεμ./Δεκ. 1975.







# ΜΑΡΙΑ ΚΛΩΝΑΡΗ ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΘΩΜΑΔΑΚΗ

## ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

**Η Γυναίκα εαυτός, αυτοπαρουσίαση  
και διασωματικότητα.**

Υπάρχουν δύο πολύ ξεχωριστές περιόδους στην εξέλιξη της δουλειάς μας: Η περίοδος της «Σωματικής Τριλογίας» (Διπλός Λαβύρινθος, 1976, Το παιδί που κατούρησε τις παγιέτες, 1977, Σώμα, 1978) και στην οποία ανήκουν η «Ουβερτούρα, 1977, και η ARTERIA MAGNA IN DOLORE LATERALI, 1979. Κι η περίοδος του «Κύκλου του Ουνχάϊμλιχ» (Ουνχάϊμλιχ I: μυστικός διάλογος, 1977-1979, Ουνχάϊμλιχ II: Αστάρτη, 1979).

Στην πρώτη περίοδο ασχοληθήκαμε με την ταυτότητα και τις μεταξύ ατόμων σχέσεις: Η γυναίκα/εαυτός εξετάζεται, αναλύεται, μεταφράζεται σε εικόνες. Ο «Διπλός λαβύρινθος» είναι η μήτρα για όλα τα θέματα που επεξεργαστήκαμε μαζί από τότε. Η πρώτη μας ματιά στους εαυτούς μας, το πρώτο άνοιγμα προς την αυτοπαρουσίαση σαν ψάξιμο της ταυτότητας, σαν κατάκτηση της ίδιας μας της εικόνας.

Η αυτοπαρουσίαση είναι διπλή: Βλέπει κανείς τον εαυτό του και την ίδια στιγμή βλέπει κάποιον άλλο, και το ένα μετά το άλλο, το «εγώ» και το άλλο πρόσωπο αρπάζουν το χώρο μέσα στον οποίο εκφραζόμαστε. μέσα στον οποίο αντιλαμβανόμαστε.

νόμαστε. Το να περνάς μπροστά ή πίσω απ' το φακό – αυτό το μάτι, ανοιχτό προς τον κόσμο – είναι το να καταστρέφεις τις κλασικές διχοτομίες του υποκειμένου/αντικειμένου, ηθοποιίας/καταγραφής, βλέπεις/σε βλέπουν.

Απ' αυτή τη ροή, απ' αυτό το διπλό ερέθισμα του βλέμματος, αυτό το αγκάλιασμα δύο σωμάτων και δύο φαντασιών, βγήκε η γλώσσα του διασωματικού, μια γλώσσα στην οποία δεν σταματήσαμε να εισδύουμε από τότε.

Ο «Διπλός λαβύρινθος» είναι επίσης η στιγμή όπου το ασυνείδητο πρωτογίνεται από. Είναι μια εντελώς βουθή ταινία, όπως και η «Ουβερούρα», η ARTERIA MAGNA και το «Ουνχάϊμιχ» αργότερα, ταινίες σιωπηλές σαν τα όνειρα.

Η «Ουβερούρα» είναι μια ταινία χωρίς ταινία, μια δράση IN VIVO, που παρουσιάζει τη δουλειά των κινηματογραφικών μας συσκευών. Με «Το παιδί που κατούρησε τις παγιέτες» πιάνουμε τα θέματα της παιδικής ηλικίας, τον πόθο και την γυναικεία σεξουαλικότητα. Το «JE(U): Μια πέθνημη παιδική ηλικία» είναι το πρώτο μέρος, η αρχή μιας εξέλιξης που οδηγεί προς τη γέννηση μέσα από μια αναπαράσταση του θανάτου, ανάμεσα στα αμφίβολα (διαφορούμενα) ζευγαρώματα μητέρας/κόρης, κοριτσιού/κούκλας, και φτάνει στην έκρηξη της αναγέννησης, με τη συνάντηση της άλλης/γυναίκας.

Η απήχηση της εικόνας του γυναικείου σώματος στο μυαλό και στις αισθήσεις, η διάχυτη ερωγεννητικότητά του, αποτελεί το κεντρικό θέμα του «Σώμα».

Μετά τη εξερεύνηση του σώματος-λίμπιντο, αγγίζουμε, στην ARTERIA MAGNA IN DOLORE LATERALI το θέμα του πόνου, ή, για να είμαστε πιο ακριβείς, το θέμα ενός ακέραιου σώματος που αντιμετωπίζει ένα καθοριστικό τραύμα.

### **Από τη γυναίκα/εαυτό στη θηλυκότητα**

*Ο «Κύκλος του Ουνχάϊμιχ» μας οδηγεί από τη γυναίκα/εαυτό προς την έννοια της θηλυκότητας.*

*«Ονομάζει κανείς Ουνχάϊμιχ όλα όσα πρέπει να μείνουν μυστικά, κρυμένα, και που φανερώνονται.» (Σέλλινγκ)*

Η θηλυκότητα που έχει σχέση με το Ουνχάϊμιχ βγάζει στην

επιφάνεια το απωθημένο, την «παράξενη» ταραχή, εκείνο «που νομίζαμε πως ήταν φαντασίωση και που παρουσιάζεται τώρα σαν πραγματικό».

Στο Ουνχάϊμιλιχ προσπαθήσαμε να ξαναανακαλύψουμε, να εφεύρουμε, τα ίχνη μιας βαθεία ριζωμένης θηλυκότητας, ακαταπίεστης, αυτόνομης, και όχι την ψευδαίσθηση που παράγουν οι φαντασιώσεις του αρσενικού, που προσπαθεί να την μυθοποιήσει κρατώντας την συγχρόνως υποτελή. Η θηλυκότητα αρχίζει να μιλάει καθώς βάζει τον εαυτό της σε εικόνες. Γιατί, σε τελική ανάλυση, όλοι ονειρευόμαστε σε εικόνες. Στο βάθος κάθε εικόνας γεννιόμαστε εμείς οι ίδιοι.

Στο «Μυστικό διάλογο» η θηλυκότητα είναι είτε ήρεμη είτε μανιακή, διπλασιασμένη και πολλαπλασιασμένη μέσα αλό καθρέφτες, μέσα από συνεχείς μεταμφιέσεις.

Η «Αστάρτη» αρχίζει μ' ένα ξαναδιάβασμα της θηλυκότητας του μύθου. Η Αστάρτη η νυχτερινή, το αρχέτυπο της Θεάς-σελήνης, που αναδύεται από ένα σκοτεινό υπόκοσμο. Η Αστάρτη σαν ιδέα της ίδιας της θηλυκότητας, σαν μνήμη, τρόμος και θάνατος.

Με τον «Κύκλο του Ουνχάϊμιλιχ» άλλες γυναίκες παίρνουν μέρος χωρίς εμάς. Η Έλλια Ακριβού στο «Μυστικό διάλογο» η Παβανέ Ναβάϊ στην «Αστάρτη», κι άλλες στα τμήματα που ακολουθούν. Το σημαντικό για μας είναι ότι μέσα στις επεξεργασίες μας παραμένουν υποκείμενα, δεν αντικειμενικοποιούνται ποτέ σαν ηθοποιοί. Τους ζητάμε να φέρουν μαζί τους τον δικό τους διανοητικό κόσμο, τις δικές τους δομές σκέψης, και κάθε φορά, η συνάντηση είναι μαγευτική μέσα στην ποικιλία της. Η συνάντηση, ο μυστικός διάλογος, συμβαίνει πάντα μέσα σ' ένα σιωπηλό όραμα. Στο βάθος της σιωπής τους, αποκαλύπτονται οι ίδιες τους οι υπάρξεις.

### **Η Δημιουργική διαδικασία.**

Τον κινηματογράφο μας τον αποκάλεσαν συχνά κινηματογράφο σπασμωδικό. Αυτή η σπασμωδικότητα υπάρχει σε διάφορα επίπεδα, τόσο στο επίπεδο της θέσης όσο και στο επίπεδο της δημιουργικής διαδικασίας. Για μας, η μέθοδος του να παράγουμε εικόνες είναι τόσο σημαντική όσο κι οι ίδιες οι

εικόνες. Σημαδεύεται από την απόφασή μας να δημιουργούμε ανεξάρτητα, πέρα από τους περιορισμούς και τις νόρμες που επιβάλλει το βιομηχανικό σινεμά. Δουλεύουμε μαζί, καταργώντας κάθε είδους ιεραρχία, καταργώντας τους ρόλους και την κατανομή των ειδικότητων, κρατούμε για τον εαυτό μας όλες τις δημιουργικές λειτουργίες, θεωρητικές, τεχνικές, πλαστικές. Στο επίπεδο των προσωπικών μας σχέσεων είναι μια πολιτική διαδικασία βασισμένη στο διάλογο και στην αυτονομία του καθένα μέσα στο πλαίσιο μιας κοινής δουλειάς.

Για να κάνουμε έναν παραλληλισμό με το γράψιμο, οι ταινίες μας κι οι ταινίες/γεγονότα, δουλεύουν πιο πολύ σαν ποιήματα και δοκίμια παρά σαν μυθιστορήματα. Κανένα άλλοθι υπόθεσης δεν μασκαρεύει την διανοητική εμπειρία. Η διαδικασία είναι δράση, δηλαδή απόφαση, και η κίνηση των υποκειμένων προς τη δράση. Η τάξη της φαντασίας και της σύλληψης αντικαθιστά την αφηγηματική τάξη. Η ταινία γίνεται ένα συνεχές από εικόνες γεμάτες νόημα δομημένες σύμφωνα με μη αφηγηματικά σχήματα σύλληψης. Η αλληλουχία των σεκάνς δεν ορίζεται από μια χρονολογική γραμμικότητα, αλλά από νοηματικά γκρουπαρίσματα. Η προσωπικότητα του πρωταγωνιστή καταργείται και τη θέση της παίρνουν τα υποκείμενα που κινούνται και δρουν μέσα στην ταινία. Η ταυτότητα δεν προσφέρεται μέσα από ένα τρίτο πρόσωπο, αλλά παίζεται από μας τους ίδιους. (Δεν ταυτιζόμαστε μ' ένα τρίτο πρόσωπο αλλά παίζουμε εμείς οι ίδιοι.) Ενσαρκώνουμε τις νοερές μας εικόνες προσπαθώντας να κατακυρώσουμε την σημασία τους με το σώμα μας. Η σχέση με τη γλώσσα καταγράφεται έτσι μέσα στο πεδίο της σχέσης με το σώμα.

### **Ένας κινηματογράφος του σώματος, και αλχημεία.**

Για να μεταθέσουμε στον κινηματογράφο αυτό που είπε ο Αρτώ για το θέατρο: «Υπάρχει μια μυστηριώδης ταυτότητα ουσίας ανάμεσα στην αρχή του κινηματογράφου κι αυτή της αλχημείας. Ακόμα κι ο πραγματικός αλχημιστής ξέρει ότι το αλχημιστικό σύμβολο είναι μια ψευδαίσθηση, ακριβώς όπως και ο κινηματογράφος είναι μια ψευδαίσθηση.»

Στο συνεχές φάσμα που είναι η εικόνα που προβάλλεται,

εγκαθιστούμε τα σώματά μας, τα ίδια μας τα σώματα, με την υλικότητά τους. Το σώμα είναι η πρώτη ύλη του κινηματογράφου μας. Το σώμα, μεταμφιεσμένο, παραλλαγμένο και μεταμορφωμένο, μετατρέπει το νοητό σε υλικό και το υλικό σε νοητό. Μέσα στο χώρο του σώματος που γίνεται η συγχώνευση του αφηρημένου με το συγκεκριμένο, η νοητή εικόνα γίνεται σκέψη με διαστάσεις. Είναι μια «φιλοσοφική κατάσταση της ύλης», όπου το ασυνείδητο ντύνεται με την εμφάνιση του σώματος, το εγώ/μέσα φανερώνεται σαν εγώ/έξω, και η γλώσσα του σώματος υλοποιεί τη γλώσσα του ασυνείδητου.

Η επεξεργασία δέβαια της κίνησης και της στάσης μας οδηγεί στο φανταστικό. Το σώμα, φορτωμένο με σήματα, παράγει πως ίδια στιγμή ένα φανερό νόημα, ένα υπόλανθάνον νόημα και ένα κρυμένο νόημα. Τα πράγματα (αντικείμενα, δάψιμο, κοσμήματα, ρούχα, χειρονομίες, στάσεις), δεν αφήνουν τη μάσκα να βγει εντελώς. Κρύβουν αποκαλύπτοντας και αποκαλύπτουν κρύβοντας. Το τέχνασμα (τεχνητό) είναι αυτό μέσω του οποίου το σώμα γίνεται απλησίαστο, αυτό δηλαδή, μέσω του οποίου προσχωρεί στο ασυνείδητο.

Το ασυνείδητο εκδηλώνεται μέσα στον κλειστό θάλαμο του μυαλού, μέσα στη σιωπηλή μήτρα του ονείρου, δοχείο της αλχημικής διεργασίας. Οι ταινίες μας είναι ταινίες «κλειστού θαλάμου», εκδηλώσεις της νύχτας: Πάντα γυρίζουμε στο ίδιο δωμάτιο πάντα στο σπίτι, και πάντα τη νύχτα. Το μόνο μας εξωτερικό γύρισμα: Τα νερά μιας λίμνης στην αρχή του «Παιδιού που κατούρησε τις παγιέτες». Το μαύρο φόντο που εξαφανίζει το περιβάλλον και που χρησιμοποιούμε όταν έχουμε ηθοποιούς, αντιπροσωπεύει την εσωτερική οθόνη: Αυτή που βρίσκεται από την άλλη μεριά του καθρέφτη, μέσα στο μυαλό, πίσω απ' τα κλειστά βλέφαρα, και που προωθεί την ενδοσκοπήση. Ο στόχος της αλχημείας, στο κάτω κάτω, είναι ένα ταξίδι στο βάθος των πραγμάτων:

### **Για την προβολή.**

Το δωμάτιο όπου γίνονται τα γυρίσματα είναι και το πρώτο μέρος όπου κάνουμε την προβολή, με την αναλυτική έννοια του όρου. Το σώμα είναι η πρώτη υλική οθόνη όπου προβάλ-

λουμε τις ιεροτελεστίες του πόθου μας. Είναι ο εκείνον τον άλλο «σκοτεινό θάλαμο», στην αίθουσα του σινεμά, που η οθόνη γίνεται ένα συγκεκριμένο αντικείμενο και η προβολή μια φυσική πράξη.

Με το να χειριζόμαστε μόνες μας τους προβολείς, δημιουργούμε μια εντύπωση αντανάκλασης ανάμεσα στα προβάλλοντα και στα προβαλλόμενα σώματα. Με την παρουσία μας μέσα στο δωμάτιο δίνουμε μια φυσική υπόσταση στα κινηματογραφικά μηχανήματα απομυθοποιώντας την τεχνολογική διαδικασία που προϋποθέτει την απουσία, την φυσική εξαφάνιση των κινηματογραφιστών.

Επί πλέον, το κλείσιμο του φιλμ μέσα σ' ένα κουτί, η μετατροπή του σε αντικείμενο σύμφωνα με τις νόρμες της παραδοσιακής προβολής, έχει καταργηθεί ριζικά από την σημαντική ολοκλήρωση με άλλα μέσα: βίντεο, σλαϊντς, ζωντανός ήχος μέσα από ένα μικρόφωνο. Πάνω απ' όλα το σλαϊντ, η ακίνητη εικόνα που παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στις ταινίες/παραστάσεις μας: Είναι η στιγμή, πιασμένη ξαφνικά στην παγίδα της διάρκειας.

Η εκτεταμένη οθόνη στο «Παιδί που κατούρησε τις παγιέτες», η πολλαπλή οθόνη στην ARTERIA MAGNA, η λευκή οθόνη, άδεια από εικόνες και ξαναφιλμαρισμένη στο «Ουνχάϊμλιχ I: μυστικός διάλογος», η μαύρη οθόνη της «Αστάρτης», η σπασμένη, σκισμένη οθόνη της «Ουβερτούρας» είναι μερικά από τα ευρήματα για την έκρηξη της προβολής, διανοητικά και κινηματογραφικά.

## MARGUERITE DURAS

### **ΧΑΡΑ: ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ; ΔΕΝ ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΠΙΑ ΤΙΠΟΤΑ**

Δεν αξίζει πια τον κόπο να κάνουμε τον κινηματογράφο της σοσιαλιστικής ελπίδας. Της καπιταλιστικής ελπίδας. Δεν αξίζει πια τον κόπο να κάνουμε τον κινηματογράφο μιας μελλοντικής δικαιοσύνης, κοινωνικής, φορολογικής ή άλλης. Τον κινηματογράφο της εργασίας. Των αξιών. Τον κινηματογράφο των γυναικών. Των νέων. Των πορτογάλων. Των μαλαισιανών. Των διανοούμενων. Των σενεγαλέζων. Δεν αξίζει πια τον κόπο να κάνουμε τον κινηματογράφο του φόβου. Της επανάστασης. Της δικτατορίας του προλεταριάτου. Της ελευθερίας. Των εφιαλτών μας. Του έρωτα. Δεν αξίζει πια τον κόπο.

Δεν αξίζει πια τον κόπο να κάνουμε τον κινηματογράφο του κινηματογράφου. Δεν πιστεύεις πια τίποτα. Πιστεύεις. Χαρά: πιστεύεις: πια τίποτα. Δεν πιστεύεις πια τίποτα.

Δεν αξίζει πια τον κόπο να κάνουμε τον κινηματογράφο σας. Πρέπει να κάνουμε τον κινηματογράφο της γνώσης αυτού του πράματος: δεν αξίζει πια τον κόπο.

Να πάει να χαθεί ο κινηματογράφος, αυτός είναι ο μόνος κινηματογράφος. Να πάει να χαθεί ο κόσμος, να πάει να χαθεί, αυτή είναι η μόνη πολιτική.

Ο κινηματογράφος σταματά το κείμενο, νεκρώνει το γόνο του: το φανταστικό.



Εδώ έγκειται η αρετή του η ίδια: να κλείνει. Να σταματά το φανταστικό.

Αυτό το σταμάτημα, αυτό το κλείσιμο λέγεται: φιλμ. Καλό ή κακό, εξαίσιο ή άθλιο, το φιλμ αντιπροσωπεύει αυτό το οριστικό σταμάτημα. Το φιξάρισμα της αναπαράστασης μια και καλή και για πάντα.

Ο κινηματογράφος τό ξέρει: δεν μπόρεσε ποτέ να αντικαταστήσει το κείμενο.

Ωστόσο προσπαθεί να το αντικαταστήσει.

Πως μονάχα το κείμενο είναι ο ατέρμονος φορέας των εικόνων, αυτό ο κινηματογράφος πια το ξέρει. Μα δε μπορεί πια να επιστρέψει στο κείμενο. Δεν ξέρει να επιστρέψει. Δεν ξέρει πια το μονοπάτι του δάσους, δεν ξέρει να επιστρέψει στο απεριόριστο δυναμικό του κειμένου, στην απεριόριστη παραγωγή των εικόνων του.

Ο κινηματογράφος είναι τρομοκρατημένος, χτυπιέται, αγωνίζεται, αγχομαχάει για να θρει άλλους δρόμους εκτός απ' το λόγο για ν' ανταποκριθεί στην αυξανόμενη ευφυία του θεατή του, για να τον αρπάξει και να τον ρίξει πάλι μέσα στις αίθουσες προβολής, για να καταναλώσει ακόμα το προϊόν του.

Αυτό φαίνεται. Ο κινηματογράφος βλέπει ήδη την έρημο του κινηματογράφου μπρος του. Ζάμπλουτος, δισεκατομμυριούχος, ο κινηματογράφος προσπαθεί, χρησιμοποιώντας οικονομικά μέσα που συναγωνίζονται εκείνα των διαπραγματεύσεων του πετρελαίου και των προεκλογικών εκστρατειών, να ξαναβρεί τον θεατή του.

Τα φιλμς κολυμπούν στην ομορφιά ή στο έγκλημα, στο αίμα, στους σκοτωμούς, στην αγγελικότητα, στον προλεταριακό εξωτισμό, στον Προυστ, στο Μπαλζάκ, στα οικονομικά σκάνδαλα, στην υλομονή των λαών, στην ανθοφορία της πείνας.

Μάταια.

Ο κινηματογράφος δεν καταφέρνει πια ν' ανταποκριθεί στην αυξανόμενη δίψα για γνώση του θεατή του.

Εκείνο που ο κινηματογράφος δεν ξέρει, είναι πως ό,τι γίνεται έξω από τον κινηματογράφο συναντά ό,τι γίνεται μέσα στον κινηματογράφο.

Πως, όσο δισεκατομμυριούχος κι αν είναι, ο κινηματογράφος δε μπορεί να προφτάσει τη γνώση που έχει ο θεατής για

την κατασκευή αυτού του κινηματογράφου.

Πως η φοβερή δυσαναλογία ανάμεσα στα μέσα του κινηματογράφου και στο σχέδιό του νεκρώνει από δω και μπρος το προϊόν του.

Πως αυτό είναι όμοιο.

Πως η κατασκευή του φιλμ, είναι ήδη το φιλμ.

Η άρνηση γίνεται ενιαία και ολοκληρωτική. Ο θεατής, όλο και πιο πολύ, δε μπαίνει πια μες την αίθουσα. Ξέρει εκ των προτέρων πως το προϊόν που του προτείνουν είναι πνιγμένο στο δισεκατομμύριο, μασταρδο, μολυσμένο από τις ίδιες τις συνθήκες της κατασκευής του.

Η άρνηση έχει γνώση του εαυτού της σαν τέτοιου, έχει βγει από την ασφυξία των στρατευμένων προσταγμάτων από κάθε πλευρά. Έχει απελευθερωθεί.

Ο θεατής δε σπάει πια τις βιτρίνες. Τις προσπερνά. Μένει στο δρόμο αντί να μπει.

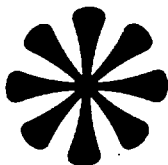
Αυτό είν' όλο.

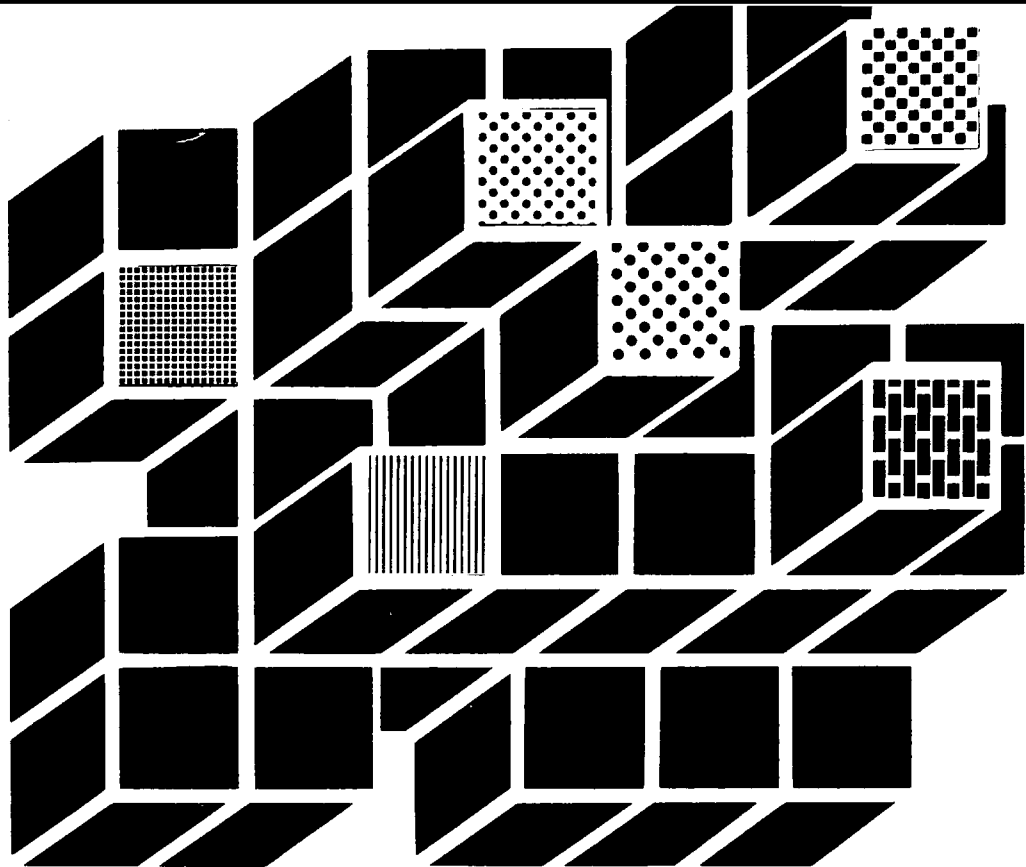
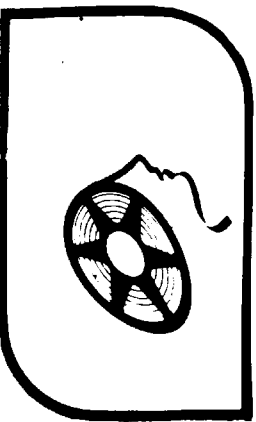
Η άρρωστη μάζα, προσβλημένη από μακαριότητα, από συνεχή χώνεψη, θα μπαίνει μέσα στην αίθουσα, αλλ' από δω και πέρα μονάχη της.

Θα υφίσταται το φιλμ, δίχως επαύριο, δίχως ηχώ. Μια πέτρα ριγμένη στην άβυσσο.

Πάει καιρός τώρα που πολλοί εγκατέλειψαν τον κινηματογράφο.

Είναι γι' αυτό που τον κάνουμε.





## Birgit Hein

### Το Δομικό Φιλμ

Ο Αμερικανός κριτικός του πρωτοποριακού φιλμ P.A. Sitney, ήταν ο πρώτος που ξεχώρισε το δομικό φιλμ ως ιδιαίτερη τάση μέσα στο χώρο της πρωτοπορίας σ' ένα άρθρο του στο Αμερικάνικο περιοδικό Film Culture, τεύχος 47 (1969). Η ταμπέλα αυτή, αν και ίσως ακατάλληλη, έμεινε από τότε και η έντονη διαμάχη που είχε προκαλέσει σταμάτησε, μια και τώρα είναι πολύ πιο σαφές από ό,τι το 1969 ότι ο Sitney μιλούσε για κάποια πραγματική τάση. Μέχρι τότε, υπήρχε μόνον η έννοια του φιλμ «underground», που την χρησιμοποιούσαν σαν μια γενική κατηγορία για όλες τις παραγωγές έξω από την επίσημη βιομηχανία του φιλμ, δηλαδή ερωτικά, ποιητικά, φορμαλιστικά, πειραματικά και φιλμ μικρού μήκους. Ο Sitney χάραζε μια νέα πορεία, πολύ διαφορετική από την φύση του κύριου ρεύματος του Αμερικανικού underground η φύση του οποίου είναι μυθοποιητική: «Υπάρχει ο κινηματογράφος της δομής, όπου το όλο σχήμα του φιλμ προκαθορίζεται και απλουστεύεται και ακριβώς το σχήμα είναι η πρωταρχική εντύπωση του φιλμ... το δομικό φιλμ επιμένει στο σχήμα του και το περιεχόμενο που μπορεί να έχει ελάχιστη και δευτερεύουσα σημασία σε σχέση με το περίγραμμα... Τα τέσσερα χαρακτηριστικά του δομικού φιλμ είναι η σταθερή θέση της κάμερας (ορισμένο πλαίσιο από την οπτική γωνιά του θεατή), το εφφέ του τρεμουλιάσματος, η πολλαπλή εκτύπωση (η άμεση επανάληψη των λήψεων με ακρίβεια και χωρίς παραλλαγές) και η επαναφωτογράφιση από μια οθόνη». Ο όρος δημιουργήσε σύγχυση, πρώτα-πρώτα επειδή ο Sitney δεν ξεκαθάρισε ότι

«δομικό» δεν έχει καμιά σχέση με «στρουκτουραλιστικό» που είναι φιλοσοφικός όρος και δεύτερο επειδή οι κατηγορίες του ήτανε επιδερμικές: «το επαναφιλμάρισμα» για παράδειγμα, είναι ένα αισθητικό τέχνασμα που χρησιμοποιείται συχνά και στο ποιητικό φιλμ.

Ο χώρος του «δομικού» φιλμ έχει μεγαλώσει φοβερά από το 1969. Σε γενικές γραμμές τα φιλμ αυτά δεν έχουν αφηγηματικό ή ποιητικό περιεχόμενο. Το περιεχόμενο των δομικών φιλμ αναφέρεται στο μέσον καθαυτό. Τα τεχνάσματα φόρμας δεν χρησιμοποιούνται συμβολικά όπως στο ποιητικό φιλμ αλλά για δικό τους λογαριασμό. Τα έργα αυτά εξερευνούν βασικά την όλη διαδικασία της επαναπαραγωγής που υποστηρίζει το μέσον, περιλαμβανομένου του υλικού του φιλμ, καθώς και τις οπτικές χημικές και αισθητηριακές διαδικασίες. Η φιλική εργασία δεν περιορίζεται πια στην φωτογραφική παρουσίαση πάνω σε μια μοναδική οθόνη, αλλά περιλαμβάνει προβολές φωτός, παιχνίδια φωτοσκιάσεων, πράξεις μπροστά στην οθόνη, την προέκταση της προβολής σε ολόκληρο τον χώρο, και ακόμη και τις εγκαταστάσεις μέσα στον χώρο αυτό όπου δεν υπάρχει καθόλου φιλμ. Με άλλα λόγια το μέσον χρησιμοποιείται ως οπτικό σύστημα. Το δομικό φιλμ άρχισε να αναλύει την διαδικασία αναπαραγωγής πριν από τις καλές τέχνες. «Η αίσθηση ως ένα ζήτημα τέχνης» εμφανίστηκε στο δομικό φιλμ στη δεκαετία του 1960 και στις καλές τέχνες στην δεκαετία του 1970.

Η επίσημη θεωρία του φιλμ συγκεντρώνεται στην απόδοση της πραγματικότητας: το δομικό φιλμ θεωρεί αυτό το πράγμα ως απλώς μία δυνατότητα ανάμεσα σε πολλές, και αυτό επιτρέπει έναν πολύ ευρύτερο ορισμό του μέσου. Ο ορισμός αυτός μπορεί να διαιρεθεί σε τρεις περιοχές: 1) την ταινία του φιλμ 2) την προβολή, χρησιμοποιώντας το φως που μεσολαβεί 3) την προβαλλόμενη εικόνα.

## **Η πελλικύλ**

Είναι μία σύνθεση διαφόρων στοιχείων, που αναφέρονται στην δομή του κόκκου, την ευαισθησία στο φως και στην ίδια την ποιότητα της πελλικύλ. Μπορεί να το χειριστεί κανείς με διάφορους τρόπους:

1) Με την οπτική διαδικασία, η οποία περιλαμβάνει την καθαυτό φωτογράφιση που γίνεται με την κάμερα και την οπτική εκτύπωση. Η φωτογραφική απόδοση της πραγματικότητας μεσ' από την κάμερα, περιοριζόταν κάποτε σε τεχνικές όπως η εστίαση, το καδράρισμα, την γωνία λήψης και τις κινήσεις της κάμερας. Άλλες τεχνικές μη ρεαλιστικές όπως οι διπλοτυπίες και το φοντού ανσενέ για να αποδοθεί μια αίσθηση ονείρου, η παράλληλη αντίληψη γεγονότων, κ.λ.π.) ανακαλύφθηκαν στα σουρρεαλιστικά φιλμ της δεκαετίας του '20 και από τότε χρησιμοποιήθηκαν πολύ, ιδιαίτερα από τον Γκρέγκορ Μαρκόπουλο στα ποιητικά αφηγηματικά του φιλμ. Ο μηχανισμός του πλάνου γίνεται φιλμική τεχνική. Στην περίπτωση πλάνων μέσα από την κάμερα, η μια εικόνα ακολουθεί την άλλη, κάτι που μπορεί να γίνει και με το χέρι. Στην περίπτωση αυτή το χρονικό διάστημα μεταξύ των πλάνων μπορεί να κανονιστεί κατά βούληση ή μηχανικά, κάτι το οποίο μπορεί να παράγει πολλές χιλιάδες εικόνες κατά δευτερόλεπτο. Τα φιλμ με κινούμενα σχέδια καθώς και άλλα γυρισμένα καρρέ-καρρέ βασίζονται στη μέθοδο με το χέρι. Τα φιλμ που γίνονται με την τεχνική καρρέ-καρρέ εισάγουν ένα καινούργιο στοιχείο στο μοντάζ. Ενώ στο αφηγηματικό φιλμ το μοντάζ καθορίζει την αφηγηματική συνέχεια στο δομικό φιλμ η λειτουργία του είναι να δημιουργεί έναν οπτικό ρυθμό. Η διαδικασία της οπτικής εκτύπωσης επιτρέπει το «πάγωμα» των καρρέ, καθώς και την σμίκρυνση και την μεγέθυνση. Μερικοί κινηματογραφιστές δουλεύουν επίσης με κόπιες επαφής για την μεγαλύτερη δυνατό γκάμα φωτός και χρώματος.

2) Στην διαδικασία της χημικής εμφάνισης του αρνητικού και του θετικού υλικού, όπου παίζουν ρόλο ο χρωματισμός, και πάνω απ' όλα η αντίθεση και η υφή των κόκκων.

3) Στην εργασία που γίνεται κατ' ευθείαν στην επιφάνεια της πελλικύλ. Υπάρχει η παράδοση να ζωγραφίζει κανείς πάνω στο καθαρό φιλμ (οι Φουτουριστές Cogga, Ginna, ο Len Lye, ο Harry Smith). Επίσης έχουν χρησιμοποιηθεί τεχνικές χαλάματος της εμυλιόν με γρατζουνιές, τρύπες και σχισίματα. Το καθαρό αχρησιμοποίητο φιλμ που απλώς προβάλλει φως στην οθόνη θεωρείται επίσης «φιλμ».

## **Προβολή**

Στην προβολή η μια εικόνα ακολουθεί την άλλη και έτσι δίνεται μια αίσθηση κίνησης, σύμφωνα με τους νόμους της φαινομενικής κίνησης. Τα φιλμ όμως αποδίδουν μόνον την πραγματική κίνηση: υπάρχουν διάφορα είδη καθαρά φιλικής κίνησης όπως το τρεμούλιασμα της δέσμης του φωτός στα «φιλμ αναβοσβυσίματος» και τα φιλμ με αντικείμενα στην τεχνική του κολλάζ. Η κίνηση στο φιλμ είναι μια δυνατότητα, αλλά όχι και μια αναγκαιότητα, γιατί οι μεμονωμένες εικόνες στην πελλικύλ μπορούν να είναι όμοιες. Για τον λόγο αυτό αναπόσπαστο μέρος ενός φιλμ είναι η διάρκειά του, η οποία πρέπει να αποτελείται από δύο τουλάχιστον μεμονωμένες εικόνες που θα διαδέχονται η μια την άλλη.

## **Η αντιληπτή εικόνα**

Φυσικά, η εντύπωση της κίνησης δημιουργείται μόνο κατά την προβολή, εξαιτίας του μετεϊκάσματος και του στροβοσκοπικού εφέ, τα οποία κάνουν τις μεμονωμένες εικόνες να συγχέονται σε μια συνεχή. Η εικόνα που βλέπει κανείς στην οθόνη είναι πάντα προϊόν της αντιληπτικότητάς μας και κατά συνέπεια διαφορετική από τις μονές εικόνες της πελλικύλ. Στα φιλμ μεγάλου μήκους η μόνη διαφορά είναι η κίνηση, αλλά στα φιλμ (καρρέ-καρρέ) η εικόνα που αντιλαμβανόμαστε είναι εντελώς διαφορετική από την εικόνα πάνω στην πελλικύλ.

## **Οι προκάτοχοι**

Εξετάζοντας τις αρχές του δομικού φιλμ πρέπει να δούμε τον χώρο της προβληματικής του, όχι μόνο τις μορφικές ιδέες που αναπτύχθηκαν στην δεκαετία του '20 αλλά και τις ιδέες του αφηγηματικού φιλμ. Το φως, η κίνηση, ο χώρος και χρόνος, ήταν σημαντικά θέματα στην ανάπτυξη των καλών τεχνών από την αρχή του αιώνα μας π.χ. στην ζωγραφική των Σουπρεματιστών, των Φουτουριστών και των Κονστρουκτιβιστών, αλλά και στην χρωματική μουσική, τα μηχανικά σχήματα, τα παιχνίδια με το χρώμα και το φως και τα κινητικά αντικείμενα. Οι Ruttmann, Richter και Eggeling νιώσανε έλξη για την κινηματογράφηση από καλλιτεχνική ανάγκη: οι Richter

και Eggeling θέλανε να δώσουνε ζωή στους αφηρημένους κουντρουκτιβιστικούς πίνακές τους και ο Ruttman που ζωγράφιζε σ' ένα κυβιστικό-φουτουριστικό στυλ, είχε μια βαθιά ανησυχία για το πέρασμα του χρόνου. Στο μανιφέστο του για μια πραγματικά μοντέρνα τέχνη, προσέβλεπε, ότι «ουσία της τέχνης αυτής θα είναι η μέσα σε χρόνο εξέλιξη των συμβατικών στοιχείων» και ότι ο νέος καλλιτέχνης θα δούλευε «κάπου ανάμεσα στην ζωγραφική και στην μουσική». Πέρασε αρκετός καιρός πριν οι θεωρητικές αυτές τάσεις βρουνε πραγματικά φιλικές λύσεις όπως το Opus IV του Ruttman, και το Filmstudie (Μελέτη Φιλμ) του Richter. Τα φιλμ αυτά δεν μιμούνται την πραγματική κίνηση με την βοήθεια της εμψύχωσης (animation) αλλά με την εναλλαγή θετικών και αρνητικών εικόνων και το ταχύτατο μοντάζ δημιουργούν μια πραγματικά φιλική αντίληψη. Το Ballet Mécanique του Léger έχει μεγάλη σημασία εδώ, επειδή συνενώνει πραγματικό εικονικό υλικό όχι για να δημιουργήσει μια αφηγηματική πράξη, αλλά διαφορετική αλληλουχία κινήσεων και ακόμη και η πραγματική κίνηση γίνεται θεδριασμένη και μηχανική επειδή επαναλαμβάνεται συνεχώς.

Η πρώτη φορά που η πελλικύλ δουλεύτηκε απ' ευθείας, και μεταβλήθηκε χρησιμοποιώντας υλικό ντοκουμενταριστικό για να σχηματίσει μια συνέχεια εικόνων, ήτανε στο *Retour à la raison* (επιστροφή στη λογική) του Man Ray. Προκάλεσε σάλο στη διάρκεια μιας βραδιάς Dada δίνοντας στους θεατές μια αφηρημένη αλληλουχία αντί για το συνηθισμένο φιλμ που περιμένανε. Εδώ πρέπει να αναφερθεί και ο Duchamp γιατί ήτανε ο πρώτος που δούλεψε με την τρισδιάσταση αντίληψη στο φιλμ του (*Απέμπερ Σινέμα*, 1926). Είναι φανερό ότι, παρά τις πολλές μορφικές του ιδέες δεν έχει θέση στη συζήτηση αυτή εξαιτίας της βασικά αφηγηματικής του δομής και το ίδιο ισχύει για τα σουρρεαλιστικά φιλμ του Richer και τα ντοκουμανταίρ του Ruttman. Ο «Άνθρωπος με την κάμερα» του Βερτώφ είναι εξαίρεση, και παρά το ότι είναι ντοκουμανταίρ, περιέχει μερικές αλληλουχίες όπου η διαδικασία αναπαραγωγής γίνεται θέμα συνειδητά και ως θέμα αναλύεται. Μας δείχνει την πελλικύλ ως υλικό, φέρνει στη μουδιόλα αρνητικές και θετικές εικόνες και κάνει τις στατικές εικόνες να κινούν-



ται. Επαναλαμβάνει την ίδια σκηνή και την δεύτερη φορά προβάλλεται μέσα στο σινεμά και δημιουργεί απόσταση από το γεγονός χρησιμοποιώντας τους φακούς της κάμερας που γίνονται το «μάτι» του.

Θα πρέπει να 'χει γίνει φανερό πια ότι η εξέλιξη του δομικού φιλμ δεν μπορεί να κατανοηθεί μόνο σε συνάρτηση με την ιστορία του ανεξάρτητου φιλμ, αλλά ότι τα σύγχρονα προβλήματα στις άλλες τέχνες επέδρασαν επίσης. Κοιτάζοντας πίσω μπορούμε να βρούμε δεσμούς με φιλμ που έγιναν από καλλιτέχνες στην δεκαετία του '20 - και δώ το «Retour à la Raison» του Man Ray αποκτάει ιδιαίτερη σημασία, καθώς και τα σχόλια του Doesburg πάνω στο καθαρό φιλμ -, δεν μπορούμε όμως να χαράξουμε μια ευθεία γραμμή από δω ως τα '60, επειδή οι εξελίξεις αυτού του είδους δεν συνέβησαν πριν τα μέσα της δεκαετίας του '20.

Τα αφηρημένα έγχρωμα φιλμ του Oscar Fischinger, στα οποία χρησιμοποιεί ήδη το εφέ του τρεμουλιάσματος, αποτελούν μεμονωμένα παραδείγματα για την δεκαετία του '30 μαζί με την αφηρημένη δουλιά του Len Lye και του Norman McLaren. Χάρης στον Fischinger τα αφηρημένα φιλμ εξελίχτηκαν περισσότερο στην δυτική ακτή της Αμερικής στη δεκαετία του '30. Έχουν όμως μια ουσιαστικά μυθολογική βάση. Παράδειγμα τα έργα του James Whitney που είναι αντικείμενα στοχασμού, φιλικά σύμβολα (mandalas) ή του Jordan Belson, που τα φιλμ του φέρνουν στο μυαλό εικόνες του διαστήματος. Τα καθαρά αφηρημένα φιλμ του John Whitney δεν ξεετάζονται εδώ εξαιτίας του καθαρά διακοσμητικού χαρακτήρα τους. Το δομικό φιλμ δεν αναπτύσσεται μεσ' από μια αφηρημένη κατεύθυνση, αλλά από το Αντεργκράουντ που άρχισε με τα ποιητικά σουρρεαλιστικά φιλμ της Maya Deren του Kenneth Anger και του Gregory Markopoulos, κλπ, τα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του 40. Το κίνημα αυτό επηρεάστηκε από τα σουρρεαλιστικά φιλμ του δεύτερου μισού της δεκαετίας του '20 (Bunuel, Cocteau) και όχι από τα συμβατικά φιλμ της δεκαετίας αυτής. Αν και η αφήγηση αποτελεί ένα χαρακτηριστικό στοιχείο των πρώτων Underground φιλμς, όμως μερικές από τις στάσεις που υπάρχουν μέσα στα φιλμ αυτά είναι σημαντικές για το δομικό φιλμ: παραδείγματος χάρη, η θεληματικά

ριζοσπαστική κι ανοιχτή απόρριψη των συνηθισμένων φιλμ και της κατεστημένης κινηματογραφικής βιομηχανίας και ακόμη πιο σημαντικό είναι ο τρόπος που αντιλαμβάνονταν την ιδέα της κατασκευής του φιλμ, δηλαδή σαν κάτι αυτόνομο. Τα θεωρητικά δοκίμια και οι διαλέξεις της Maya Deren συνεισφέρανε πάρα πολύ στην νέα αυτή συνείδηση. Στη δεκαετία του '50 οι δυνατότητες έκφρασης μέσ' από την εικόνα μεγαλώσανε πολύ, όπως φαίνεται από την δουλιά του Stan Brakhage. Κατάγεται από την σουρρεαλιστική ψυχολογική παράδοση και όμως τα φιλμς του δίνουν μια εντελώς καινούργια αντίληψη του υλικού. «Ο Brakhage έκανε ένα φιλμικό αρνητικό, χωρίς την χρήση της κάμερας, κολλώντας πάνω στο φιλμ φτερά λεπιδοπτερών και φυτά και σε μια άλλη περίπτωση κομμάτια από φιλμ (Moth Lights, Dog Star Man, Part II). Κάνει τις συναρμογές επίτηδες φανερές, ζωγραφίζει πάνω στα φιλμ του, τα γρατζουνάει και τα τρυπάει, επαναλαμβάνει τα πλάνα και τα αναποδογυρίζει. Η εικόνα φαίνεται καμιά φορά αρνητική ή μπορεί να έχει εκτεθεί λιγότερο ή περισσότερο απ' ό,τι πρέπει ή να έχει χαλάσει από τα κουνήματα της κάμερας, ή μπορεί να είναι ασαφής από δύο φωτογραφήσεις τη μια επάνω στην άλλη η ακόμη να είναι αόρατη καμιά φορά, επειδή υπάρχουν τόσα λίγα καρρέ». Όμως οι συμβατικές αυτές τεχνικές έχουν μια συμβολική λειτουργία στη δουλιά του Brakhage, μα και η κύρια απασχόλησή του ήτανε να εκφράσει εσωτερικά οράματα και αισθήματα: το ζωγραφισμένο γρατσουνισμένο μείγμα, για παράδειγμα, έχει το νόημα του «βλέπω με τα μάτια κλειστά».

Και ο Bruce Conner αναφέρεται συχνά ως ένας άλλος πρόδρομος του δομικού φιλμ εξαιτίας του πρώτου του φιλμ A Movie 1958, στο οποίο χρησιμοποιούσε αποκλειστικά δευτερεύον υλικό (απομεινάρια από κανονικές ταινίες και μικρά κομμάτια από επίκαιρα). Τα φιλμ του έχουν συμβολικό και λογοτεχνικό στόχο και θέλουν να εκφράσουν την καταστροφή του κόσμου: παραδείγματος χάρη χρησιμοποιεί τους αριθμούς της αμόρσας της πελλικύλ σαν αναφορά στο φιλμικό υλικό αλλά σαν μια «αντίστροφη μέτρηση». Ο Robert Breer διαφέρει κάπως. Τα κολλάζ του καρρέ-καρρέ (από το 1954 και εξής) δεν ανήκουν στην ποιητική - αφηγηματική κατηγορία και η

φόρμα που χρησιμοποιεί αποκλείει κάθε λογοτεχνικό περιεχόμενο. Κατέληξε στο φιλμ από την αφηρημένη ζωγραφική. Από την συνάντηση του Breeg με το φιλμ προκύψανε δύο σημαντικά αποτελέσματα. Πρώτα επέκτεινε τα υλικά των συνθέσεών του ώστε να συμπεριλάβει στοιχεία από το κολλάζ, αντικείμενα με τρεις διαστάσεις και σχέδια μορφών. Δεύτερο, και πιο σημαντικό είναι ότι ο Breeg άρχισε την διευρέυνση ενός προβλήματος που χαρακτηρίζει την καλύτερη δουλειά του για μια δεκαετία περίπου: ν' απομονώσει το «κατώφλι» ανάμεσα στην κινηματογραφική και την «φυσιολογική» αντιληπτικότητα. Επειδή ο Breeg θεωρεί τα φιλμ του ως αντικείμενα, τα δείχνει επίσης ως «εγκαταστάσεις». Επί πλέον συνθέτει αλληλουχίες εικόνων για το mutoscope.

### **Το ξεκίνημα**

Οι σύγχρονες εξελίξεις στην τέχνη, ιδιαίτερα η κίνηση Fluxus, έδωσε μεγάλη ώθηση στο δομικό φιλμ. Ο ρόλος που έπαιξε η κίνηση του Fluxus έχει τονιστεί από τον George Maciunas, αλλά οι περισσότεροι άνθρωποι δεν το έχουν συνηθειοποιήσει ακόμα. Η θεωρία που βρίσκεται κάτω από την δουλιά των καλλιτεχνών που κινούνται μέσα στο κίνημα Fluxus στους διάφορους χώρους έκφρασης είναι πολύ σημαντική. Μερικές από τις θεωρίες αυτές υπάρχουν στο δοκίμιο του Maciunas «Neo Dada in the USA (1962)...» Οι κατηγορίες αυτές και οι καλλιτέχνες που είναι δραστήριοι στους διάφορους χώρους, έχουν δεχτεί σχεδόν χωρίς εξαίρεση την έννοια του Κονκρετισμού ή Μηδενισμού στην Τέχνη. Αντίθετα από τους Ιλλουζιονιστές είναι οπαδοί της ενότητας μορφής και περιεχομένου. Προτιμάνε τον κόσμο της συγκεκριμένης πραγματικότητας από την καλλιτεχνική αφαίρεση του Ιλλουζιονισμού. Ένας πλαστικός καλλιτέχνης Κονκρετιστής βλέπει μια σάπια ντομάτα σα σάπια ντομάτα, χωρίς μεταμορφώσεις. Η έκφραση της μορφής της δεν ξεχωρίζεται από το περιεχόμενό της και από το πως την αντιλαμβάνεται ο καλλιτέχνης, δηλαδή: είναι μια σάπια ντομάτα και όχι μια συμβολική αναπαράσταση κατασκευασμένη και ιλλουζιονιστική». Εδώ υπάρχει κάποιος φανερός δεσμός με την εξερεύνηση της ψευδαίσθησης και της λειτουργ-

γίας του μέσου που επιχειρεί το δομικό φιλμ. Η μουσική του κινήματος Fluxus απελευθερώθηκε από τον Ιλλουζιονισμό χρησιμοποιώντας συγκεκριμένους τόνους (οι οποίοι σαφές είναι ότι αναφέρονται στις πηγές του) και αυτό αντιστοιχεί στην μεγάλη προσοχή που δίνει το δομικό φιλμ στα πρωταρχικά φιλμικά στοιχεία όπως η προβολή του φωτός, το υλικό του φιλμ, κ.λ.π. Η ενότητα μορφής και περιεχομένου εκφράζεται καθαρά στις συνθέσεις του La Monte Young του 1960.

Αν και το φιλμ έχει μόνο περιθωριακή θέση στο κίνημα Fluxus, έχει σημασία ιστορική γιατί δίνει ένα απ' τα πρώτα παραδείγματα της εκλογής του ίδιου του μέσου ως θέματος. Το «Zen for Film» της Nam Jun Paik (1962-69) που αποτελείται αποκλειστικά από καθαρό φιλμ, δίνει προσοχή στην προβολή του φωτός ως βασικού φιλμικού στοιχείου, καθώς και στην μεταβολή της πελλικύλ κατά την προβολή (εμφανίζονται σκόνες και γρατζουνιές), τονίζοντας έτσι πρωταρχικές αισθητικές ιδιότητες. Όσον αφορά το περιεχόμενο, το φιλμ αυτό έχει περισσότερο κοινά με το *Retour à la Raison*, από όσα το *Mot-hlight* του Brakhage. Κι αυτό επειδή και ο Paik και ο Man Ray χρησιμοποιούν την πρόκληση για να επιτεθούν σε κατεστημένα καλλιτεχνικές φόρμες. Το «Film Scenario» του Paik (1963) περιέχει τα σπέρματα μιας πολύ μεγαλύτερης εξέλιξης: διερεύνηση της φιλμικής ψευδαίσθησης της πραγματικότητας, φέρνοντας αντιμέτωπο ένα αντικείμενο με την εικόνα του (π.χ. το 2 και το 10), και περιλαμβάνοντας την διαδικασία προβολής και την συρραφή του φιλμ μέσα στην αληθινή πράξη (π.χ. τα νούμερα 3, 4, 6). Το Νούμερο 7 έχει συγγένεια με τα φιλμ του Γουώρχολ (μακριά, χωρίς διακοπές πλάνα). Δεν προοιωνίζει όμως τον Γουώρχολ: πολλοί καλλιτέχνες δουλεύανε με παρόμοιες ιδέες την ίδια εποχή. Ο Γουώρχολ δεν ανήκει στο κίνημα του Fluxus μερικές όμως από τις ιδέες που είχε συλλάβει πραγματοποιηθήκανε με θεαματικό τρόπο στα πρώτα του στατικά φιλμ, όπως το *Sleep*, το *Empire* και το *Kiss* (1963 και 64). Εδώ η τεχνική του φιλμ περιορίζεται στην επιλογή του κάδρου. Η εντελώς μηχανική διαδικασία αναπαραγωγής αντικαθιστά την καλλιτεχνική εργασία που γίνεται με το χέρι. Δεν υπάρχει δραματική κίνηση, επομένως ούτε αρχή ούτε τέλος. Στα φιλμ περιέχεται η έννοια της αδιάκοπης συνέχειας του

χρόνου, κάτι που είναι επίσης σημαντικό στα έργα του Fluxus. Τα έργα αυτά σημειώνουν τον πλήρη αποχωρισμό από το κίνημα του ανεξάρτητου φιλμ που άγγιξε για πρώτη φορά το απόγειό του το 1963 με το *Scorpio Rising* (Kenneth Anger) και το *Twice a Man* (Gregory Markopoulos), *Flaming Creatures* (Jack Smith), *Chumlum* (Ron Rice) και *Dog Star Man* (Stan Brakhage). Σε αντιπαράθεση με τις πάμπολλες τεχνικές τους, την αφήγηση σε πολλά επίπεδα και την φρενίτιδα του χρώματος, τοποθετεί την απλή διαδικασία αναπαραγωγής, το ίδιο το αντικείμενο, σε μαύρο και άσπρο.

Η ίδια αυτή ενασχόληση με το υλικό του φιλμ γίνεται το θέμα του «*Film in Which There Appear Sprocket Holes*» (Φιλμ μέσα στο οποίο φανερώνονται οι τρύπες της διάτρησης) του «*Edge Lettening*», «*Dirt Particles*» (Βρώμικα Μόρια), κ.λ.π. (1965), όπου το υλικό που υπάρχει χρησιμοποιείται και όπου οι τρύπες οι συναρμογές και η βρωμιά θεωρούνται φιλικά στοιχεία και αναφέρονται στην πελλικύλ. Η δομή της «λούπας» ((Loop) είναι εξ ίσου σημαντική. Μέσα από μια συνεχιζόμενη σύντομη αλληλουχία το ίδιο το φιλμ γίνεται αντικείμενο και αναφέρεται μόνον στον εαυτό του\*. Το φιλμ αυτό είναι το αποτέλεσμα μιας συστηματικής έρευνας του στροβοσκοπικού εφέ σε σχέση με την αντιληπτικότητα. Το καθαρό παλλόμενο φως ενεργεί άμεσα πάνω στην ικανότητα της αντίληψης και το φιλμ εκφράζεται ως μια αισθητηριακή-υλική εμπειρία. Το «*Ray Gun Virus*» (Paul Sharits, 1966) έχει γίνει με την τεχνική πλαίσιο με πλαίσιο, όπως το «*Flicker*»). Με λαμπερά, μικρής συχνότητας τρεμουλιάσματα, ξεσπάσματα χρωμάτων και μαυρό-γκριζους παλμούς, ο Sharits κάνει πειράματα στο σμίξιμο των πεδίων του καθαρού χρώματος πάνω στον αμφίβλητροειδή. Στο «*Piece Mandala*» (1966) συγκεράζει χρωματικά καρρέ και μεμονωμένα αναπαραστατικά κάδρα σε μια συνθετική, ρυθμική, αλληλουχία κινήσεων.

Το Φεστιβάλ Νέου Κινηματογράφου που οργανώθηκε από την κινηματοθήκη των σκηνοθετών Κιν/φου στη Νέα Υόρκη το 1965, έδειξε πόσο είχε απλωθεί η νέα αυτή συνείδηση για το

\* Το «*Flicker*» (1966) του Tony Conrad έχει τον ίδιο χαρακτήρα αλλά φτάνει εκεί με άλλους τρόπους

φιλμ. Οι φιλικές και χορευτικές προβολές συνδυάζονται σαν μια αντιμετώπιση της εικόνας με την πραγματικότητα: στο «Bodyworks» του Ed Emshwiller για παράδειγμα, οι χορευτές, ντυμένοι στα άσπρα, αποτελούσαν την οθόνη πάνω στην οποία προβάλλονταν (με χειροκίνητο προβολέα), ένα φιλμ που ήταν το πορτραίτο των χορευτών αυτών. Μερικές φορές το φιλμ και το πρόσωπο του χορευτή ήταν τα ίδια, άλλοτε μόνο ένα μέρος του σώματος προβαλλόταν, σε μεγάλη μεγέθυνση, πάνω στα σώματα των χορευτών. Το σημαντικό τεύχος του «Film Culture, «Τέχνες σ' επέκταση» (1966) αναφερόταν στο Φεστιβάλ και σε σχετικές δραστηριότητες. Τα έργα του Fluxus παρουσιάζοντουσαν επίσης, καθώς και το ιδιαίτερα ενδιαφέρον «Φιλμ Νο 4» του Kosugi: πάνω σε μια χάρτινη οθόνη προβαλλόταν φως από ένα άδειο προβολέα και η οθόνη φαγονόταν από το κέντρο προς τα έξω μέχρι να μην μένει τίποτα. Μέσα στο πλαίσιο αυτό πρέπει επίσης ν' αναφέρουμε τις εγκαταστάσεις του Robert Whitman, όπως το Shower, όπου συνδυάζει το πραγματικό περιβάλλον με το φιλμ, και το «Burning Loops» του Louis Brigante, όπου φιλμ θαμένο με το χέρι, περνάει μεσ' από τον προβολέα σε διαφορετικές ταχύτητες και σταματάει κάθε τόσο, πράγμα που κάνει τα καρρέ να εξαφανίζονται. Ο Ken Jacobs στο «Apparition Theatre» της Νέας Υόρκης δουλεύει με το παιχνίδι της σκιάς εξερευνώντας προβλήματα αντίληψης και εικόνας, συχνά χωρίς να χρησιμοποιεί φιλμ.

Οι εξελίξεις στην Ευρώπη μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '60 ήταν ανεξάρτητες από τις εξελίξεις στην Αμερική. Ο Peter Kubelka είχε ήδη γυρίσει το 1957 στη Βιέννη το «Adebar» και το 1958 το «Schwechater». Και τα δύο αυτά φιλμ είχαν πολύ λίγα εικονικά στοιχεία και η κατασκευή τους στηρίζεται στην αρχή της ρυθμικής επανάληψης του μεμονωμένου καρρέ. Η αισθητική πληροφόρηση που θέλει να εκφράσει προέρχεται από το τεχνικό σύστημα υποστήριξης με το οποίο δουλεύει, δηλαδή το φιλμ. Ενδιαφέρεται κυρίως για τις αισθητικές συνθήκες μέσα στο φιλμ όχι για τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί όπως είναι στον κόσμο, έξω απ' το φιλμ... και όπως στην μοντέρνα μουσική, ο ρυθμός ορίζεται σειριακά, όχι στατιστικά. Το φιλμ περιορίζεται στο ακατέργαστο υλικό του». Στην πρώ-

τη προβολή του «Adebar», ο Kubelka είχε κρεμάσει τις μπομπίνες του φιλμ για να τις δουν όλοι. Στα 1958-60 συνάρμοσε μεταξύ τους μαύρα και άσπρα πλαίσια σύμφωνα με ένα πλάνο καρρέ-καρρέ και δημιούργησε το πρώτο πραγματικό φιλμ φωτός το «Arnulf Rainer». Η θεωρητική αυτή έννοια εκφράζεται σε μια συνέντευξη στο «Film Culture». Ο κινηματογράφος δεν είναι κίνηση. Αυτό είναι το πρώτο πράγμα. Κινηματογράφος είναι η προβολή στατικών εικόνων – δηλαδή εικόνων που δεν κινούνται – σε έναν πολύ γρήγορο ρυθμό. Και φυσικά μπορείτε να δώσετε την ψευδαίσθηση της κίνησης, αυτή όμως είναι μια ειδική περίπτωση και το φιλμ εφευρέθηκε αρχικά για την ειδική αυτή περίπτωση... Ο κινηματογράφος είναι μια πολύ γρήγορη προβολή φωτεινών ερεθισμάτων. Αυτοί οι φωτεινοί ερεθισμοί μπορούν να πάρουν ένα σχήμα όταν βλέπετε το φιλμ μπροστά στη λάμπα – στην οθόνη μπορείτε να του δώσετε σχήμα... έχετε την δυνατότητα να δώσετε διαστάσεις στο φως μες το χρόνο...

Τον ίδιο καιρό άρχιζε στη Βιέννη την φιλική του δουλιά ο Kurt Kren. Μετά το «Versuch mit Synthtischem Ton» (΄Αναζήτηση με συνθετικό τόνο) (1951), γύρισε το «48 Kofeans dem Szondi Test» (48 κεφάλι μεσ' από το Τεστ Σόνπ) (1960), ακολουθώντας ένα σειριακό πλάνο γυρίσματος για την χρήση του μηχανισμού του μεμονωμένου καρρέ. Αντίθετα αυτό τον Kubelka που οργανώνει τα φιλμ του σύμφωνα με μουσικές αρχές, ο Kren αναπτύσσει τον ρυθμό της εικόνας ως ένα νέο δημιουργικό τέχνασμα. Μια και δουλεύει με πραγματικές εικόνες, μπορεί κανείς ν' αναγνωρίσει το σύστημα του γυρίσματος ως μια διαδικασία – μεταβολής. Αναφορικά με το επόμενο φιλμ του Kren, ο Malcolm le Grice γράφει: «Το πρώτο δομικό φιλμ του Kren λοιπόν, είναι το «Baüme üm Herbit» (Δέντρα το Φθινόπωρο) (κατά σύμπτωση είναι και το πρώτο φιλμ γενικά που θα ονόμαζα δομικό). Ο δομικός του χαρακτήρας είναι αποτέλεσμα της εφαρμογής ενός συστήματος όχι στο μοντάζ που θα επακολουθήσει πάνω στο υλικό που έχει ήδη γυριστεί με μια ασυγκράτητη υποκειμενικότητα, αλλά πάνω στην ίδια την πράξη και το γεγονός του γυρίσματος. Ο περιορισμός αυτός, περιορίζοντας το χωροχρονικό πεδίο του υλικού της λήψης δίνει αφορμή για μια μεγαλύτερη αυθεντικότητα στο

φιλμ, ως ομολόγός του. Στο «Baüme ün Herbit». η νέα ένωση χώρου χρόνου με τα δέντρα που έχουν προβληθεί με φόντο τον ουρανό, είναι η πλαστικότητα του συστήματος γυρίσματος, επειδή οι σχέσεις των αντικειμένων – οι λήψεις και χωροχρονικές σχέσεις τους που ανοίγονται στην παρατήρηση είναι αχώριστες. Η δομική διαδικασία γίνεται αντικείμενο».

Μεταξύ του 1956 και του 1962, ο Γερμανός καλλιτέχνης Dietar Rot, έκανε μια σειρά μικρών φιλμ, που είναι σχεδόν άγνωστα. Το «Doti» όπου κατά ακανόνιστα διαστήματα έκανε μεγάλες τρύπες πάνω στο μαύρο φιλμ, δίνοντας ένα πρώιμο παράδειγμα άμεσης εργασίας πάνω στο υλικό του φιλμ. Αυτό δημιούργησε το εφφέ ενός μετεϊκάσματος, παρόμοιους με τα εφφέ των φιλμς αναβοσβυσίματος.

Η εξέλιξη του επίσημου φιλμ στην Ευρώπη (Kubelka, Kren και Rot) έγινε νωρίτερα και πριν γίνει γνωστό τι συνέβαινε στην Αμερική. «Οι αρχές της αλληλουχίας στην κατασκευή, η δωδεκατονική τεχνική του Schönberg, η δωδεκατονική δουλειά του Hauer, η ακραία αυτοσυγκέντρωση της μουσικής του Anton Webern, τα αποτελέσματα στα οποία έφτασε ο Mondrian, και τα μυθιστορήματα του James Joyce, επηρέασαν όλα πάνω στην μετά το 1945 Βιενέζικη τέχνη με πολλούς τρόπους και προσέφεραν τις προϋποθέσεις για τα φιλμ του Kubelka. Ο Cage είναι ένα παράδειγμα για το πως η Ευρωπαϊκή μουσική επέδρασε εμμέσως πάνω στις εξελίξεις στην Αμερική, και είναι ένας από τους σημαντικούς προδρόμους του κινήματος Fluxus στην Αμερική. Υπάρχουν όμως διαφορές που δεν μπορούσε να τις αγνοήσουμε. Μέχρι τα μισά της δεκαετίας του '60, στην Ευρώπη δεν είχε εξελιχτεί το ποιητικό φιλμ όπως στην Αμερική. Από την αρχή υπήρχε μια πιο φορμαλιστική αντίληψη στην Ευρώπη, κάτι που καθρεφτίστηκε επίσης στην μεγάλη εξέλιξη που είχε στην Ευρώπη το δομικό φιλμ, της δεύτερης γενεάς μετά το 1966. Απαντώντας στην κατηγορία ότι το Ευρωπαϊκό δομικό φιλμ επηρεάστηκε από ή αντιγράφει το Αμερικανικό, πρέπει να ειπωθεί ότι μέχρι το 1968 η μόνη πληροφόρηση για τον Νέο Αμερικάνικο Κινηματογράφο αναφερόταν στο ποιητικό φιλμ και τον κύριο αντιπρόσωπό του, τον Stan Brakhage. Ακόμη και η μεγάλη τουρνέ που έγινε στην Ευρώπη στο τέλος του 1967 (στη Γερμανία και στην Αγ-



γλία έφτασε στα 1968) δεν περιείχε δομικά φιλμ εκτός από το «Bardo Follies» (του George Landow) και ένα πρόγραμμα Fluxus. Η τουρνέ αυτή σημείωνε τον θρίαμβο του φιλμ Αντεργκράουντ και επηρέασε σίγουρα το Ευρωπαϊκό ποιητικό φιλμ, όχι όμως και το συμβατικό φιλμ (που υπήρχε ήδη). Η όποια επίδραση που έφτασε σ' αυτό ήρθε μάλλον μέσα από τα γραπτά του Brakhage τα οποία ήταν γνωστά πριν από τα φιλμ του μέσα από το περιοδικό Film Culture. Πιο σημαντικό ζήτημα όμως είναι αυτό που αφορά στην ποιότητα των ατομικών έργων.

### **Εξελίξεις 1967-76**

Τα τρία κύρια θέματα στην εξέλιξη του δομικού φιλμ από το 1960 και εξής, είναι η δουλειά πάνω στο υλικό, η δουλειά πάνω στα συστήματα λήψεως και η δουλειά πάνω στους διάφορους ισχυρισμούς της πραγματικότητας και της εικόνας που την αποδίδει. Το «υλικό που υπάρχει», είτε αναπαραγόμενο, όπως δίνεται μέσα στο φιλμ, ή άμεσα επεξεργασμένο, γίνεται συχνά η βάση του υλικού του φιλμ. Στα φιλμ που αναπαράγουν το «υλικό που βρίσκεται», το φιλμ ως πελλικύλ παίζει κεντρικό ρόλο. Στο «Bardo Follies» (1967), ο George Landow χρησιμοποιεί ένα σύντομο γύρισμα με χαρακτήρα ντοκυμαντέρ (μια δάρκα περνάει μπροστά από ένα κορίτσι που χαιρετάει), το τυπώνει σε λούπα, διπλασιάζει και τριπλασιάζει την εικόνα και τέλος η εικόνα διαλύεται σε καφετιές φουσαλλίδες. Ύστερα χρησιμοποιεί την ίδια αυτή διαδικασία με συμβολικό τρόπο, χρησιμοποιώντας εικόνες με πολύχρωμες φουσαλλίδες, μέχρι που όλα ξαναγυρίζουν στο λευκό. Στο «Little Dog For Roger» (Μικρό Σκυλί για τον Roger) (1967) ο Malcolm Le Grice εκτυπώνει μια μικρή ταινία 9,5 χιλ. για τη μητέρα του και το σκύλο τους πάνω σε μια εκτυπωτική μηχανή που έφτιαξε ο ίδιος και ο θεατής βλέπει την κόπια σε μια συνεχή μπομπίνα μέσα σ' ένα πλατύτερο πλαίσιο, με διάφορα πλαίσια που είναι ταυτόχρονα ορατά. Επαναλαμβάνει τις ίδιες αλληλουχίες, με διαφορετικές ταχύτητες, παγώνει τα καρρέ και τα μετακινεί μέσα στο πεδίο της εικόνας. Δεν είναι μόνο η πελλικύλ και οι τρύπες της διάτρησης που μας υπενθυμίζουν το πραγματικό υλικό του φιλμ, αλλά και οι θεληματικές ατέλειες στην διαδι-

κασία (σημάδια νερού πάνω στο εμουλσιόν, παραλλαγές του φωτός) και όλ' αυτά κάνουν το φιλμ να διαλύεται σχεδόν. Στο «Rohfilm» (1968, W & B. Heip) σκόνη και τρύπες διάτρησης εμφανίζονται ανεξάρτητα από μια συνεχόμενη μπομπίνα, ως αισθητικά στοιχεία καθεαυτά. Μαλλιά, στάχτη, κομμάτια από καπνό, σκισμένα κομμάτια από τραβηγμένο φιλμ, κομμάτια χαρτί, τρύπες της διάτρησης, τρυπημένη συγκόλλητική ταινία κ.λ.π. κολλάνε πάνω σ' ένα αχρησιμοποίητο φιλμ κι ύστερα φιλιμάρονται. Ύστερα η μπομπίνα υποβάλλεται σε διάφορες διαδικασίες αναπαραγωγής (ξαναφιλιμάρεται από το τραπέζι του μοντάζ, την μουδιόλα και το μόνιτορ του Βίντεο) και το αποτέλεσμα είναι μια εντύπωση καταστροφής μεγάλης κλίμακας. Και στο Rohfilm και στο Little Dog for Roger το τέλος έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με αισθητικές αντιλήψεις. Στο «Tom, Tom, The Pipers Son (1969, Ken Jacobs), το υλικό ερευνάται συστηματικά. Αρχίζει με ένα μπουρλέσκο 10λεπτο φιλμ του 1904, το οποίο αφού προβληθεί μια φορά, αναλύεται εικόνα με εικόνα όπως έχει τραβηχτεί πάνω στην οθόνη. Μερικά μέρη του επαναλαμβάνονται σε διαφορετικές ταχύτητες, περιλαμβανομένης της αργής κίνησης. Απομονωμένα μέρη εμφανίζονται μπρος και πίσω και οι λεπτομέρειες μεγαλώνουν όλο και πιο πολύ μέχρι που η εικόνα διαλύεται σε ανοιχτά και σκούρα σημάδια και αρχίζουν να φαίνονται οι κόκοι του φιλμ. Έτσι ο Jacobs προχωρεί από την πραγματικότητα της παράστασης στην πραγματικότητα της πελλικύλ και της υλικής της κατασκευής.

Το φιλμ τελειώνει με μια ακόμη προβολή του αρχικού φιλμ. Ο Deke Dusinberre σχολιάζει: «Τα φιλμ αυτά είναι ανοιχτά για αναλύσεις που προϋποθέτουν μια ανάλογη αρχή, μια αρχή που λέει ότι η δομή του φιλμ θα χρησιμεύει μόνον στην εξεργασία του κινηματογραφικού συστήματος αναπαραγωγής, αλλά χρησιμεύει επίσης σαν κάτι ανάλογο για άλλα συστήματα νοημάτων. Έτσι τα σημαντικά δομικά φιλμ θεωρούνται ως κάτι ανάλογο για την ανανέωση της οπτικής (Tom, Tom, the Pipers Son) ή σαν κάτι αντίστοιχο μιας γνωστικής επιστημολογίας (Zorns Lemma) ή σαν μια μεταφορά για την ύπαρξη στόχων στη συνείδηση. (Wavelength). Φαίνεται ότι τα περισσότερα φιλμ avant-garde χρησιμοποίησαν ανάλογες τεχνικές - κυ-

ρίως τη μεταφορά, όπου τα συμβατικά προβλήματα της τεχνικής του φιλμ συγκεράζονται μαζί με κάποιο άλλο αντιληπτικό, επιστημολογικό ή φιλοσοφικό πρόβλημα; Αλλά αυτό που έκανε τα δομικά φιλμ δεκτικά σ' αυτήν την παράδοση, είναι το ότι η κατ' εξοχήν δομή τους υποβάλλει τρόπους οργάνωσης και σημασίας που δεν είναι μόνον καθαρά φιλικοί. Αντίθετα, το Ευρωπαϊκό φιλμ τείνει να αποκλείει το δεύτερο αυτό σημασιολογικό επίπεδο.

Ο Malcolm Le Grice, στην προβολή με έξη οθόνες «After-Leonardo», αναλύει τη διαδικασία παραγωγής: το αρχικό υλικό του είναι κολλημένο στη μια οθόνη – ένα αντίγραφο της Μόνα-Λίζα σε ασπρόμαυρο – 5' στις άλλες πέντε οθόνες βλέπουμε ταυτόχρονα το ξαναδούλεμα που γίνεται με φιλικό τρόπο π.χ., μεγέθυνση, διάφορα είδη φωτισμών, αρνητικό ή με παραμορφωμένη προοπτική από το ξαναφιλιμάρισμα. Στη μεγέθυνση των λεπτομερειών, ο κόκκος του φιλμ, το νετάρισμα της εκτύπωσης και οι χαρακιές στο χρώμα του πίνακα φαίνονται καθαρά. Η πολλαπλή προβολή που χρησιμοποιεί ο Le Grice από το 1967 έχει γίνει σημαντική τακτική για το δομικό φιλμ επειδή μπορεί να προβάλλει διαφορετικές φιλικές διαδικασίες ταυτόχρονα και επειδή σπάει την ψευδαίσθηση που δημιουργεί η φιλική εικόνα. Αλλά παρ' όλ' αυτά, η πολλαπλή προβολή δεν αποτελεί ξεχωριστή κατηγορία.

Αντίθετα με αυτά ο Paul Sharits στο «Axiomatic Granularity» (Αξιοματική θεωρία για τους κόκκους) (1973) και στο «Apparent Motion» (Φαινομενική κίνηση) (1975) δεν αρχίζουν με μια φωτογραφική εικόνα, αλλά μόνο με την εκτεθειμένη πελλικύλ., την οποία μεγεθύνει οπτικά μέχρι που ο κόκκος του φιλμ να γίνει το αντικείμενο της εικόνας. Στο «Stream, Section, Sections, Sectioned» (1970) δείχνει ότι το φιλμ είναι και προβαλλόμενη εικόνα και αντικείμενο (πελλικύλ), καλύπτοντας μια πραγματική εικόνα (νερό που κινείται) με γρατζουνιές. Η εγκατάστασή του «Sound Strip, Film strip» (1972) μία προβολή σε δύο οθόνες ασχολείται με το ίδιο θέμα: κενό φιλμ που γρατζουνίστηκε κατά την προβολή ξαναφιλιμάρεται. Οι γρατζουνιές που ξαναφιλιμάρονται καθώς και οι πραγματικές γρατζουνιές που έχουν γίνει από τότε υπογραμμίζουν το χρόνο που έχει περάσει ανάμεσα στην παραγωγή και την προβολή.

Στα 1968 ο Taka Imura άρχισε να κάνει τα Κομάτια Προβολής που δείχνουν ταυτόχρονα το φιλμ ως πελλικύλ και ως προβαλόμενη εικόνα. Χρησιμοποιεί λούπες μαύρου ή κενού φιλμ που τις ξανατυλίγει πάνω σε άδεια καρούλια στο σκοτεινό θάλαμο και ταυτόχρονα τις προβάλλει κανονικά. Αυτές ήταν οι πρώτες φιλμικές εγκαταστάσεις που μεταχειριστήκανε την προβολή ως αντικείμενο. Οι εγκαταστάσεις-λούπες του David Dye όπως το «Film onto Film» το 1972, στηρίζονται σε παρόμοιες ιδέες: η εικόνα πάνω στην οθόνη παρουσιάζει την πελλικύλ του φιλμ και στην πραγματική πελλικύλ γυρίζεται η εικόνα που προβάλλεται. Ο Dye ασχολείται εδώ όχι μόνο με το υλικό αλλά και με τη σχέση ανάμεσα στη διαδικασία λήψης και προβολής όπως φαίνεται και από ό,τι έχει γίνει σε άλλα του φιλμ. Η φιλμική πράξη του Peter Weibel «Glans und Schicht des Zelluloids» (1968) ερευνά τη σχέση αυτή με διαφορετικό τρόπο: μοντάρει υλικό με μονή διάτρηση τότε σωστά και τότε λάθος, έτσι ώστε να σπάει διαρκώς κατά την προβολή και να πρέπει να μονταριστεί πάλι. Το «ZZZ Hamburg Special» (1968) του Hans Scheufl είναι ένα «υλικό» φιλμ όπως του Weibel: αντί για φιλμ ξετυλίγει μέσα από τον προβολέα μία κλωστή του ραψίματος και βλέπουμε την κλωστή να κινείται στην οθόνη. Μερικά από τα φιλμ του Tony Conrad δείχνουν παρόμοια νεοντανταϊστικά χαρακτηριστικά: π.χ. μαγείρεψε πρώτα ένα φιλμ κι ύστερα το πρόβαλε. Στο «1360 Suki-yaki» (1973) έπλυνε ανεμφάνιστο κόκκινο φιλμ τύπου Kal-nag, τόκοψε και το μαγείρεψε με τα υλικά που χρησιμοποιούνται στο Γιαπωνέζικο φαγητό Suki-yaki. Ύστερα δούτηξε τα κομμάτια του φιλμ σε αυγό και τα πέταξε πάνω στην οθόνη. Στο «Bowed Film» (1974) μια μπούκλα φιλμ έγινε μουσικό όργανο. Το τύλιξε γύρω απ' το κεφάλι του και το στερέωσε στο πάτωμα κολλώντας του και μικρόφωνα. Ύστερα έβαλε το φιλμ στην πρίζα και προκάλεσε έναν μουσικό ήχο. Στην προσπάθειά τους «Material filme» (από το 1975 και εξής) οι W. και B. Hein υπογραμμίσανε τις αισθητικές ιδιότητες που είναι ανεξάρτητες από την καλλιτεχνική τεχνική. Έτοιμο φιλμικό υλικό (ανεμφάνιστο θετικό και αρνητικό φιλμ, καθαρό και κενό σε όλες τις αποχρώσεις του λευκού, του γκριζου και του κίτρινου, έγχρωμα τελειώματα και τίτλοι που είτε είναι πολύ

καινούργια, είτε έχουν παλιώσει) όλ' αυτά ανακατεύονται μαζί για να φτιάξουν διάφορα φιλμ που έχουν νόημα μόνον ως πρωτότυπα.

Πολλά από τα φιλμ αυτά εξερευνούν το θέμα του φωτός, το «Zen for Film» του Παικ. Το «Schnitte für ABABA» (Werner Nekes, 1967) είναι άλλο ένα τυπικό παράδειγμα. Ο Nekes μοντάρει μαζί κόκκινες και πράσινες αμόρσες αφήνοντας μαύρα διαστήματα και δημιουργεί ένα φιλμ αναβοσβυσίματος (flickerfilm) που ο ρυθμός του υπογραμμίζεται από τις φανερές ενώσεις. Το εφφέ στα πιο πολλά «φιλμ φωτός» προέρχεται από το τρεμούλιασμα του φωτός που προκαλεί η ταχύτατη διαδοχή μεμονωμένων καρρέ και πρέπει να συζητηθούν σε συνάρτηση με τα φιλμ που γυρίζονται καρρέ-καρρέ. Ο Tony Conrad στο «Straight and Narrow» (1970) χρησιμοποιεί και πάλι τα αποτελέσματα των στροβοσκοπικών του μελετών. Μαύρα και άσπρα καρρέ ενώνονται με μεμονωμένα καρρέ που έχουν οριζόνιες ή κάθετες γραμμές (ή ένα συνδυασμό των δυο). Οι κανόνες που δημιουργούνται φτιάχνουν εικόνες και ρυθμούς που πάνε πολύ πιο πέρα από τους περιορισμούς του αρχικού υλικού. Μερικές φορές και στα ασπρόμαυρα φιλμ δημιουργούνται χρώματα. Στο «Four Square» προβάλλει τέσσερα πανομοιότυπα φιλμ (κόκκινα που βαθμιαία μεταβάλλονται σε κάθετες λωρίδες φωτός) στους τέσσερις τοίχους ενός δωματίου. Κάθε προβολέας τοποθετείται στο πλάι μιας προβαλλόμενης εικόνας και οι ακτίνες φωτός που εκπέμπουν διασταυρώνονται στο χώρο. Κάθε φιλική εικόνα και η ακτίδα της προβολής της βλέπονται ταυτόχρονα. Είναι σημαντικό να σημειώσει κανείς ότι στα φιλμ αυτά ο στοχασμός πάνω στο μέσο είναι μόνον η αφετηρία και όχι το πραγματικό αντικείμενο. Το ουσιαστικό στοιχείο είναι το αισθητικό αντικείμενο που έχει δημιουργηθεί. Έτσι η πολλαπλή προβολή έχει εξελιχθεί σ' ένα μορφοποιητικό τέχνασμα που σκοπό έχει να μεταδίνει οπτικές εμπειρίες που μπορούν να συμβούν μόνον όταν πολλές εικόνες παρουσιάζονται ταυτόχρονα. Αυτό γίνεται στο «Doppelprojektion» των W. & B. Hein (1971) όπου η κίνηση προκύπτει από τη μεμονωμένη εικόνα. Οι διάφορες αλλαγές φωτός (μηχανικού ή με το χέρι Fade-ins και Fade outs) και στις δυο εικόνες δίνουν την εντύπωση ότι οι εικόνες κινούνται

μπρος-πίσω στο χώρο ή ότι μια μοναδική εικόνα πηδάει εδώ και εκεί πάνω στην επιφάνεια προβολής. Ο William Raban χρησιμοποιεί παρόμοια μέσα για να παράγει μια εικόνα με εντελώς διαφορετική εντύπωση. Τρεις μηχανές προβολής προβάλλουν την ίδια εικόνα: ένα τρεμουλιαστό τετράγωνο φωτός σε διπλοτυπία το οποίο γλυστράει μέσα κι έξω από την επιφάνεια προβολής. Εφ' όσον οι τρεις εικόνες από τους προβολείς είναι τοποθετημένοι διαγώνια πάνω στην οθόνη, ο θεατής έχει την εντύπωση ότι μια μοναδική φιλική εικόνα διατρέχει την επιφάνεια προβολής με καταπληκτική ταχύτητα. Το «Matix» του Le Grice (1973, σε προβολή με 6 οθόνες) δουλεύει, επίσης με την κίνηση της φιλικής εικόνας πάνω στην επιφάνεια προβολής, χρησιμοποιώντας λούπες χρώματος. Και η διάρκεια και το φιλμ είναι πράγματα μεταβλητά, μα που το «φιλμ» δημιουργείται τη στιγμή ακριβώς της παρουσίας του, εφ' όσον Le Grice κολλάει μαζί τις μεμονωμένες εικόνες. Στο «Colour Sound Frames» (1974), ο Paul Sharits κατορθώνει να κάνει μίξη στον αμφιβληστροειδή φωτογραφίζοντας χρωματικά πεδία που περνάνε μπροστά από την κάμερα με διαφορετικές ταχύτητες. Τα χρώματα γίνονται αντιληπτά με διάφορους τρόπους, ανάλογα με την ταχύτητα: π.χ., οι χωριστές εικόνες και τα μεμονωμένα χρωματικά πεδία είναι αγνώριστα με την υψηλότερη δυνατή ταχύτητα, επειδή έχουν ανακατευθεί τόσο που να μοιάζουν με μια γκριζα κορδέλλα. Όσο πιο αργή είναι η κίνηση, τόσο πιο καθαρά και λαμπερά τα χρώματα.

Τα «Κωνικά» φιλμ του Anthony Mc Call πρέπει να αναφερθούν εδώ παρά το ότι δε βασίζονται στο εφέ του αναβοσβσίματος. Κάνει γλυπτά φωτός χρησιμοποιώντας την ακτίνα που περνάει ανάμεσα στον προβολέα και την οθόνη (η εικόνα που παράγεται έχει μόνο δευτερεύουσα σημασία) και οι θεατές που πρέπει να κινούνται, εδώ και κει και να κατασκευάζουν τη δική τους φιλική εμπειρία, έχουν την καλύτερη οπτική στο θέαμα αυτό με τη ράχη γυρισμένη στην οθόνη. Στα πρώιμα έργα όπως το «Lène Describing Cone» (1973) ο περιορισμένος χρόνος διάρκειας καθορίζει βασικά το έργο, αλλά στο «Long Film for Four Projectors» (1974) η διάρκεια είναι τόσο μεγάλη ώστε το φιλμ βιώνεται σαν ένα στατικό αντικείμενο και στην πραγματικότητα αφήνεται ο θεατής να αποφα-

σίσει για τη διάρκεια του. Στην εγκατάσταση «Long Film for Ambient Light» (1975) δε χρησιμοποιεί πια το φιλμ, αλλά απλώς το τεχνικό και το φυσικό φως, ερευνώντας τις αλλαγές του σε μια (θεωρητικά) ατέρμονη χρονική περίοδο. Ο Mc Call έσπρωξε τα πειράματά του στα άκρα, αυτό όμως δε σημαίνει ότι εδώ τελειώνει η εξερεύνηση του φωτός στο φιλμ γενικά.

Ο πλαστικός ρυθμός της εικόνας είναι ουσιαστικό στοιχείο στα φιλμ του φωτός για τα οποία μιλήσαμε ως εδώ. Το ίδιο ισχύει και για φιλμ τα οποία γίνονται πάνω στην ίδια αρχή, αλλά με εικονικό υλικό πραγματικό, όπως τα πρώτα φιλμ του Kren, όπου υπάρχει μια πολύπλοκη σχέση ανάμεσα σε πραγματική και φιλμική κίνηση. Το «Jum-Jum» του Werner Nekes (1967) αρχίζει με πραγματικές αιωρήσεις που σταδιακά διακόπτονται, επαναλαμβάνονται και αναποδογυρίζονται με κοφτό μοντάζ και εντείνονται μέχρι να γίνει η κίνηση τελείως φιλμική κυριαρχημένη από το ρυθμό της εικόνας. Σε αντίθεση με τη δραματική καμπύλη του «Jum-Jum» το φιλμ-μοντάζ «TV» του Kurt Kren (1967) είναι τελείως στατικό. Διατηρεί τη σειρική αρχή των πρώτων του φιλμ, όμως αρχίζει, όχι από μεμονωμένη εικόνα αλλά από πέντε μικρές σχεδόν πανομοιότυπες, σεκάνς (εικόνες από ένα καφενείο σε κάποιο κανάλι της Βενετίας) τις οποίες συγκεντρώνει είκοσι μια φορές με διαφορετική τάξη, με μαύρα καρρέ μεταξύ τους. Τα πραγματικά σημεία κινήσεως στις μεμονωμένες σεκάνς γίνονται οι αφηρημένες αντιστίξεις του ταχύτατου μοντάζ. Το «TV» είναι επίσης ένα πολύ ποιητικό φιλμ, το οποίο μεταδίνει μια αίσθηση του χρόνου σε στάση, κι αυτό είναι επίσης σημαντικό στοιχείο στη δουλιά του. Δεν υπάρχει δομικό δόγμα. Στο «Touching» (1968) καθώς και στο «Piece Mandala», ο Paul Sharits τοποθετεί διαδοχικά «ρεαλιστικά» μεμονωμένα καρρέ και έγχρωμα καρρέ για να δημιουργήσει κίνηση με τεχνητό τρόπο. Οι εικόνες (ένας άντρας βγάζει έξω τη γλώσσα του κρατώντας την μ' ένα ψαλίδι κι ένα χέρι με γυαλιστερά νύχια, γρατζουνάει το πρόσωπό του) και ο υποθετικός ήχος δημιουργούν μια ατμόσφαιρα απειλής. Είναι φανερό ότι ο Sharits θέλει να εκφράσει τη δική του ψυχολογική κατάσταση (παρόμοιες λογοτεχνικές αναφορές επανεμφανίζονται στη δουλιά του «Epileptic Seizure Comparison» (1976).

Η φιλική σεκάνς «Work in Progress Teil A» των W & B Hein (1969), ασχολείται με την ψευδαίσθηση της κίνησης και τη δομή του φιλμ με μία και μόνη εικόνα. Στο φιλμ 3α (3 κάδρα) η φωτογραφία αντικαθίσταται πάντα από τρία μαύρα κάδρα κάθε λίγο. Στη δουλιά αυτοί οι Heins αποκαλύψανε ένα περίεργο φαινόμενο: η συνεχιζόμενη στροβοσκόπηση μπορεί όχι μόνο να παράγει το χρώμα σαν μετείκασμα, αλλά και μια ψευδαίσθηση κίνησης εκεί όπου καμιά κίνηση δεν υπάρχει. Η στατική εικόνα στο κοριτσιών που κάθονται μαζί, αν και επαναλαμβάνεται συνεχώς φαίνεται βαθμιαία να κινείται, τα πρόσωπα να χαμογελούν και το ένα πρόσωπο να γέρνει προς το άλλο. Η αιτία του φαινομένου αυτού μπορεί να μοιάζει με την αναπόφευκτη πνευματική ανασύνταξη των επαναλαμβανόμενων προφορικών φράσεων. Η ανιληπτική διαδικασία φαίνεται να ζητάει αλλαγή, ακόμη κι όταν αυτή δεν υπάρχει. Οι Heins γυρίσανε το 1970 το «Fotofilm» με τον σχεδόν επιστημονικό τρόπο τους, για να εξετάσουν το φαινόμενο αυτό περισσότερο. Στο Film 6, τρεις πραγματικές σεκάνς ενός ανθρώπου που τρέχει μεγεθύνεται εικόνα προς εικόνα σε φωτογραφίες που ύστερα ξαναζωντανεύουν. Οι φάσεις αυτές συνδέονται με διαφορετικούς τρόπους και διακόπτονται από ασπρόμαυρα καρρέ που έχουν διαφορετικά μήκη. Ο αδρός και ελαττωματικός χαρακτήρας των εικόνων (π.χ. σύγχρονη δουλιά από τους Le Grice και Kren) προέρχεται από μια ηθελημένη αισθητική της ατέλειας η οποία βρίσκεται σε έντονη αντίθεση με την αισθητική των λαμπερών χρωμάτων των Αμερικανών όπως του Paul Sharits.

Μια πιο πλατιά ανάλυση της αντίληψης της κίνησης γίνεται στο «Structural Studies» (W&B Hein, 1974). Μικρά μεμονωμένα φιλμ προσθέτουν το καθένα μια άποψη στο θέμα. Οι νόμοι της οπτικής πάνω στους οποίους βασίζεται η ψευδαίσθηση της φυσικής κίνησης είναι βασικοί επίσης στη δημιουργία της πραγματικής φιλικής κίνησης. Τα διάφορα είδη κίνησης στο φιλμ συζητιούνται σε τρία μέρη. Το φιλμ λειτουργεί με την αντιπαράθεση υλικού αφηρημένης προβολής και πραγματικού εικονικού υλικού, που το κάθε ένα γυρίζεται με την ίδια τεχνική. Εδώ φαίνονται οι δυνατότητες και τα όρια της τεχνικής ή του συστήματος και γίνεται φανερή η σημασία του εικονικού υλικού.



Τα κινητικά φιλμ που βασίζονται πάνω σε μια μοναδική εικόνα ασχολούνται επίσης με προβλήματα διαφορετικά από την κίνηση και το ρυθμό: για παράδειγμα η μετάθεση της χρονικής και κινητικής διάρκειας σε αλλαγή φωτός και κίνηση φωτός. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα χρονικής-έκθεσης είναι το «Borgen» του Werner Nekes, (1967). Οι αλλαγές φωτός που συμβαίνουν στην εικόνα μιας πόλης μέσα σε 24 ώρες συγκεντρώνονται φωτογραφίζοντας ένα καρτέ το λεπτό, που αντιπροσωπεύει την κίνηση μέσα σε μια στατική εικόνα διάρκειας ενός λεπτού. Στο «Spacecut» (1971) φτιάχνει πανοραμικές λήψεις ενός τοπίου της Νεβάδας από λήψεις καρτέ-καρτέ. Κατά την προβολή, η κίνηση μέσα στο χώρο μεταφράζεται σε μια λαμπρή κίνηση φωτός που κυμαίνεται από το πολύ σκούρο (η γη) ως το πολύ φωτεινό (ο ουρανός) και ξανά στο μαύρο. Το εφέ είναι παρόμοιο μ' αυτό που γίνεται στα καθαρά φιλμ φωτός, ταυτόχρονα όμως το φως εννοείται ως το φως ενός ορισμένου τοπίου μια ορισμένη στιγμή. Στο Makimono (1974) παρουσιάζει «το ξετύλιγμα της συνεχούς μεταβαλλόμενης εντύπωσης της παρουσίασης ενός τοπίου». Εδώ δουλεύει επίσης με πολλαπλές εμφανίσεις και πανοραμικές κινήσεις. Ο χώρος της εικόνας διευρύνεται με μία διαρκώς αυξανόμενη κίνηση, η οποία τελικά διαλύει την εικόνα του τοπίου σε πραγματική κίνηση φωτός. Η εμπειρία χώρου και φωτός θυμίζει τον Michael Snow. Αλλά ο Nekes δε δουλεύει με αδιάλειπτη κίνηση της κάμερας, όπως ο Snow. Συνθέτει το φιλμ από μεμονωμένες εικόνες, οι οποίες μόνο στην αντίληψη του θεατή δίνουν την εντύπωση της κίνησης. Επίσης στο Heinz Emigholz άρχισε να δουλεύει από το 1972 συστήματα γυρίσματος τα οποία καταλήγουν σε εξαιρετικά πολύπλοκες μαθηματικές κατασκευές. Στο Agroundplane (1974) μιμείται πανοραμικά με σκάνς μεμονωμένων καρτέ που παίρνει από ορισμένα σημεία σε μια ακτίνα 180°. Τα σημεία αυτά παραμένουν τα ίδια σε κάθε κίνηση, αλλά συνταυτίζονται διαφορετικά κάθε φορά. Έτσι η πραγματική εικόνα ενός τοπίου μεταμορφώνεται σ' ένα αφηρημένο κινητικό αντικείμενο.

Η πρωταρχική στρατηγική για την εξερεύνηση των ιδιοτήτων της κινητικής παρουσίασης είναι ο χειρισμός των τεχνικών αποτύπωσης (π.χ. ο φωτοφράχτης της κάμερας, - λήψη

καρρέ-καρρέ ή κατά διαστήματα – ή το διάφραγμα ή το καρδάρισμα της συνθέσεως ή η χρήση του τρίποδος ή του μαγνητοφώνου) και η στρατηγική για την ενσωμάτωση του «περιεχομένου» του τοπίου με το «σχήμα» του φιλμ έγκειται στην ύπαρξη ενός ή πολλών συστημάτων που συνδυάζουν τα δύο αυτά. Δυο από τους σημαντικότερους σκηνοθέτες κινηματογράφου που δουλεύουν σ' αυτό το στυλ στην Αγγλία, είναι ο William Raban ό Chris Welby που συνεργαστήκανε σε μερικά, απ' τα πρώτα φιλμ στο στυλ αυτό, π.χ. το «River Yar» (1972). Στο φιλμ του «Angels of Incidence» (1973) ο Raban δουλεύει με μια περιστροφική κίνηση που μεταφέρεται σε σεκάνς καρρέ-καρρέ. Το φορμά του καρρέ του φιλμ αλλάζει μ' ένα φιλμάρισμα μέσα από το σχήμα ενός παραθύρου. Η κάμερα κάνει τράβελλινγκ σε σημεία λήψης πάνω σε μια αφίδα μέσα στο δωμάτιο. Το κέντρο της αφίδας συμπίπτει με το κέντρο του πλαισίου του παράθυρου το οποίο κατέχει σταθερή θέση στην οθόνη. Η προοπτική του πλαισίου του παραθύρου αλλάζει καθώς η κάμερα κινείται σε νέες θέσεις πάνω στην αφίδα και ανακαλύπτονται άλλες πλευρές της θέας προς τα έξω... γωνίες πρόσπτωσης, γωνίες αντανάκλασης. Για να γυριστεί το φιλμ χρειαστήκανε τριάντα ώρες και το φιλμάρισμα καθοδηγήθηκε από ένα κείμενο που γραφόταν κατά τη διάρκεια του ίδιου του γυρίσματος. Με την ενσωμάτωση της σύνθεσης στην περίοδο του γυρίσματος επιτυγχάνεται μεγαλύτερη ελαστικότητα: τα τυχαία συμβάντα μπορούν να ενσωματωθούν γρηγορότερα κι αυτό είναι λιγότερο μηχανιστικό από το να αντιγράψεις από κάποιο καθορισμένο κείμενο ή μοντέλο». Ο Chris Welby έχει σκεφτεί πολύ καλά τον τρόπο με τον οποίο δούλεψε στο «Seven Days» (1974). Η τοποθεσία του φιλμ αυτού είναι κοντά σ' ένα ποταμάκι στις βορινές πλαγιές του βουνού Carningly της Ντιοδυτικής Ουαλλίας. Οι επτά μέρες γυριστήκανε η μία μετά την άλλη και εμφανίζονται με την ίδια σειρά. Κάθε μέρα αρχίζει με την ανατολή και τελειώνει με τη δύση του ήλιου. Κάθε δέκα δευτερόλεπτα παιρνόταν και ένα καρρέ όσο διαρκούσε το φιλμ. Η κάμερα ήτανε στημένη σ' ένα αστρολάβο, όργανο που χρησιμοποιείται από τους αστρονόμους για να εντοπίσουν τ' αστέρια. Για να παραμένει το εργαλείο αυτό σε σχέση με το πεδίο των άστρων ευθυγραμμίζε-

ται με τον άξονα της γης και γυρίζει γύρο από τον ίδιο τον άξονά του περίπου μια φορά κάθε 24 ώρες. Η κάμερα, που περιστρέφεται με την ίδια ταχύτητα με την γη στοχεύει πάντα ή στην ίδια τη σκιά της ή στον ήλιο. Η εκλογή της εικόνας (ουρανόσ ή γη, ήλιος ή σκιά), ρυθμιζόταν από το πόση συννεφιά υπήρχε, δηλαδή αν ο ήλιος έλαμπε ή ήταν κρυμμένος. Αν ο ήλιος ήταν έξω η κάμερα ήταν γυρισμένη προς την σκιά της, αν ο ήλιος ήταν κρυμμένος η κάμερα ήταν γυρισμένη προς τον ήλιο. Ένα μικρόφωνο δειγματοληπτούσε τον ήχο κάθε δυο ώρες. Τα δείγματα αυτά του ήχου κοδόντουσαν αργότερα ώστε να έχουν σχέση και σε χρόνο και σε χώρο με την εικόνα στην οθόνη. Η περιγραφή αυτή δεν μας μεταδίδει τη ζωντάνια του φιλμ που οφειλόταν στην γρήγορη εναλλαγή του καιρού (η ταχύτητα οφειλόταν στην χρονική στιγμή).

Ο Kurt Kren δουλεύει σε διάφορα φιλμ με λήψεις κατά διαστήματα (time exposures), όπως στο «Film Coop Amsterdam's και το Zeitaufnahmen». Το πιο πολύπλοκο φιλμ του είναι το «Asyl» (1975) το οποίο έχει ένα πολύπλοκο σύστημα λήψης: η ίδια θέα από ένα παράθυρο φωτογραφίζεται επί 21 συνεχείς ημέρες, κάθε μέρα μέσα από μια διαφορετική μάσκα η οποία έχει πέντε μικρά διαφράγματα. Το αποτέλεσμα μετά από 21 εμφανίσεις είναι μια πλήρης εικόνα. Με τον χειρισμό των διαφραγμάτων ο Kren δημιουργεί κίνηση μέσα στην στατική εικόνα με το τρεμοσβύσιμο μέσα στα διαφράγματα. Ο καιρός κατά το γύρισμα είχε πολλές εναλλαγές. για αυτό τότε βλέπουμε στην εικόνα ήλιο και τότε χιόνι. Η κίνηση δημιουργείται από την αλλαγή μασκών αλλά η κίνηση του χρόνου δεν μπορεί να θεωρηθεί τελεολογική.

Το πρόβλημα της πραγματικότητας της κάμερα αναπτύσσεται ως μια πολύπλοκη διαδικασία στο έργο του Michael Snow. Στα «Wavelength» (1967) «Back and Forth» (1969) «Central Region» (1971), ο Snow αρχίζει δείχνοντας ότι οι φυσικές και φωτογραφικές διαδικασίες αναπαραγωγής είναι φαινομενικά όμοιες και ύστερα σταδιακά αποκαλύπτει τις διαφορές τους. Αυτό γίνεται στο «Wavelength» χρησιμοποιώντας το ζουμ (που αναγκάζει το πεδίο της εικόνας ν' αλλάξει), αλλά επίσης με διπλοτυπίες και αλλαγές φωτός και χρώματος χρησιμοποιώντας φίλτρο. Η φαινομενική διάρκεια του ζουμ – καθώς

κινείται οφείλεται σε μια ψευδαισθητική χρήση του φιλικού χρόνου. Αντίθετα τη συνεχή «πράξη» με κομμάτια μιας ιστορίας που λειτουργούν σαν ειρωνικές αναφορές. Αλλά πάνω απ' όλα το «Wavelength» είχε μεγάλη επίδραση επειδή υπήρξε το πρώτο φιλμ στο οποίο πήρε σχήμα η αρχή του σταδιακού μετασχηματισμού. Στο «Back and Forth» μια αντίστοιχη διαδικασία εκφράζεται με τελείως διαφορετικό τρόπο. Η εντύπωση που δίνει η εικόνα, φυσική στην αρχή, μεταβάλλεται σταδιακά χάρις στη συνεχώς εντεινόμενη οριζόντια πανοραμική στο πρώτο μέρος του φιλμ: ο τοίχος μοιάζει να καμπυλώνει, η προοπτική αλλάζει, εμφανίζονται διπλές εικόνες. Το τελικό αποτέλεσμα είναι μια σχεδόν αφηρημένη εικόνα που αναγνωρίζεται μόνο αν σχετισθεί με την αρχική. Το δεύτερο μισό του φιλμ αρχίζει με μια ταχύτατη (κάθετη) πανοραμική κίνηση και κινούμαστε σταδιακά από την αφηρημένη στην πραγματική εικόνα. Η συνέχιση της κίνησης της κάμερα αντιτίθεται στα διάφορα γεγονότα του χώρου που αναφέρονται στον ψευδαισθητικό χρόνο του φιλμ. Στο «Central Region» οι περιστροφές της κάμερα στο χώρο δίνουν στο θεατή μια οπτική εντύπωση που δεν θα μπορούσε διαφορετικά να φανταστεί. Η κάμερα μια μηχανή, καθοδηγείται από μια άλλη μηχανή: «Μόνο μια φορά κοίταξα μέσα στην κάμερα. Το φιλμ γίνηκε από την ίδια τη μηχανή σύμφωνα με το σχέδιο. Μπορείτε να φανταστείτε τον ενθουσιασμό μου όταν το φιλμ (8 ώρες περίπου) στάλθηκε για εκτύπωση στο Μοντρεάλ». Δεν ξεχωρίζει μόνο η ασυνήθιστη οπτική εμπειρία, αλλά και ο τρόπος με τον οποίο εκφράζεται. Μετά από λίγο ο θεατής καταλαβαίνει τη στρατηγική του φιλμ, αλλά δεν μπορεί να μαντέψει το αποτέλεσμα: γι' αυτό το ξετύλιγμα του φιλμ γίνεται μια εμπειρία ιδιαίτερη συγκινητική και ενδιαφέρουσα.

Φυσικά ο Warhol ήταν ο πρώτος που χρησιμοποίησε την αλήθεια της κάμερα ως θέμα: η μηχανική διαδικασία αναπαραγωγής παίζει πραγματικά σημαντικό ρόλο στο έργο του. Όπως ο Snow, ο Peter Gidal επηρεάστηκε από αυτό. Και έφτασε και ο ίδιος σε ανεξάρτητες λύσεις που ξεπερνάνε το θέμα της κάμερα. Ο Gidal, αντίθετα από τον Warhol που διαλέγει τη γωνία της κάμερα υποκειμενικά και τον Snow που ασχολείται με την διαφορά ανάμεσα στην πραγματική και τη

μετασχηματισμένη (αφηρημένη) εικόνα, παρουσιάζει την διαδικασία λήψεως ως μια ανεξάρτητη διαδικασία αναπαραγωγής που έχει λίγη σχέση με τη φυσική αντιληπτικότητα. Στο «Room Film 1973» (1973) η υποκειμενικότητα επιτυγχάνεται όχι μόνο χάρη στα πολύ κοντινά κλόουζ-απς αλλά και χάρη στην υποέκθεση και το είδος των κόκκων του φιλικού υλικού. «Παρά τις άλλες τακτικές στο φιλμ που ενισχύουν την οπτική εντύπωση – του χαρακτήρα των κόκκων, το χρωματισμό, τον υποφωτισμό, την απώλεια της άκρης του κάδρου, κλπ. – η δουλειά της κάμερας παραμένει το κεντρικό στοιχείο στον καθορισμό της εντύπωσης αυτής (Παρόμοια δουλειά κάμερας γίνεται ακόμη πιο σημαντικά στο Film Print καθώς οι άλλες τακτικές που χρησιμοποιούνται στο Room Film 1973 χάνουν την σημασία τους). Η κάμερα στο Room Film 1973 όχι μόνο συντελεί στην έλλειψη συνοχής της εικόνας αλλά και στην έλλειψη συνοχής του χώρου. Δεν κατασκευάζει ποτέ έναν σαφώς διακρινόμενο χώρο. Το ότι γυρίστηκε σ' ένα δωμάτιο αποτελεί μια υπόθεση του θεατή. Αυτό συμβαίνει σε αντίθεση με το προηγούμενο Bedroom όπου οι πιο πλατιές λήψεις και η σταθερότερη κάμερα έκαναν φαφές ότι επρόκειτο για ένα μόνο δωμάτιο. Το Room Film 1973 υποσκάπτει την ιδέα μιας ενότητας χώρου, ακριβώς όπως υποσκάπτει (στο μοντάζ) την ενότητα του χρόνου. Όμως αγωνίζεται να κρατήσει την πραγματικότητα της εκτέλεσης και της οπτικής εμπειρίας». Το Room Film 1973 δεν έχει γίνει πάνω στην αρχή του μετασχηματισμού – είναι εντελώς στατικό. Απρτελείται από ενότητες ίσου μήκους που επαναλαμβάνονται μια φορά κατά διαστήματα. Ο θεατής ανακαλύπτει ότι ο τρόπος του να βλέπει αλλάζει κατά την μεγάλη διάρκεια του φιλμ.

Η προσέγγιση του Malcolm Le Grice στην κάμερα είναι επίσης πολύ διαφορετική. Στο After Lumiere – L' Arroseur Arrosé (1974), After Manet, After Giorgione – Le Dejeuner sur l' Herbe au Fête Chaupêtre (1975) εξερευνά διάφορους τρόπους απεικόνισης της ίδιας πραγματικότητας. «Στο After Manet η πράξη λαμβάνει χώρα μπροστά στην κάμερα και ταυτόχρονα μέσα από την αλληλόδραση που κάνουν πολλές κάμερες: διαφορετικές εικόνες του ίδιου θέματος προβάλλονται ταυτόχρονα. «Η αφήγηση γίνεται ένα γεγονός της αναπαραγωγής». Με

τους Snow, Gidal και Le Grice. η κάμερα ελευθερώνεται σε μεγάλο βαθμό από την προσωπική οπτική, αλλά η άποψη της αναπαραγωγής στο «Urban Peasants (1975)» του Ken Jacobs υπογραμμίζεται από τις συνεχείς αναφορές στο πρόσωπο που είναι πίσω από την κάμερα. Οικογενειακά φιλμ που γυριστήκανε στις αρχές της δεκαετίας του '50 από κάποιον γνωστό της γυναίκας του δίνουνε την πρώτη ύλη για την ταινία. Το κόψιμο δεν υπογραμμίζει την δράση αλλά σχετίζεται με φειδωλό τρόπο με την κατάσταση κατά την ώρα του γυρίσματος, το μήκος του φιλμικού υλικού και τον χρόνο που θεωρείται απαραίτητος για ν' αποδειχθεί η κάθε κατάσταση. Τα μέλη της οικογένειας που φιλμάρονται είναι στραμμένα προς την κάμερα έτοιμα για το γύρισμα. Λείπουνε πόδια, άνθρωποι δγαίνουνε έξω από το πεδίο της εικόνας και έρχονται πολύ κοντά στο φακό, και όλ' αυτά υπογραμμίζουν το κάδρο. Φυσικά η πλευρά του φιλμ που αναφέρεται στη θεωρία των μέσων ενημέρωσης είναι μόνο μια από τις πλευρές του η συγκινητική έκφραση των συναισθημάτων είναι επίσης σημαντική. Η Marilyn Halford σε μερικά φιλμ της συγκεντρώνει την προσοχή της στο τι συμβαίνει πίσω από την κάμερα σε μερικά φιλμ της. Στο «Foot-steps» (1974) η κάμερα συμμετέχει στην δράση, που σημαίνει ότι και οι θεατές παίρνουν την υποκειμενική οπτική της κάμερα. Στο τέλος, η κάμερα που είναι γυρισμένη πάνω στην Marilyn Halford η οποία παίζει περιστρέφεται μέσα στο χώρο του «θεατή» και περιμένει κακώς (εντελώς παράλογα) να δει τι είναι πίσω από την κάμερα, φυσικά όμως βλέπει μόνο αυτό που είναι μπροστά, δηλαδή την άλλη πλευρά του κήπου όπου γυρίστηκε το «Footsteps». Και έτσι αποδεικνύεται και πάλι ότι ο χώρος της εικόνας και ο χώρος του θεατή είναι εντελώς διαφορετικοί χώροι. Σε ένα φιλμ του Guy Sherwin από την σειρά «Short Film Series» (1976 και εξής), ο σκηνοθέτης και τα πρόσωπα που φιλμάρονται εμφανίζονται ταυτόχρονα στην εικόνα: οι γονείς του στέκονται στις δύο πλευρές ενός καθρέφτη όπου καθρεφτίζονται ο σκηνοθέτης και η κάμερά του. Ο πατέρας του, που τραβάει φωτογραφίες, και η μητέρα του, τον κοιτάζουν με προσμονή και κατά διαστήματα του μιλάνε, ενώ εκείνος του χαμογελά με καλοσύνη. Πριν τελειώσει η μπομπίνα η μητέρα του γυρίζει και κοιτάζει μέσα

στον καθρέφτη. Οι Πολωνοί σκηνοθέτες κινηματογράφου της ομάδας «Lodz Workshop», Josef Rabakowski, Richard Waszkos, Wojciech Bruszewski εξετάζουν τη δική τους αντιληπτικότητα χρησιμοποιώντας τεχνικά μέσα. Ο Bruszewski περιορίζει τα προβλήματα στην πιο απλή μορφή τους. Στο «Matchbox» (1975) δείχνει εναλλάξ πάντα τις ίδιες λήψεις: ένα χέρι που χτυπάει ένα σπιρτόκουτο πάνω στο περδάζι ενός παραθύρου και μια λήψη του παραθύρου. Στην αρχή ο θόρυβος του χτυπήματος είναι συγχρονισμένος και αργότερα παύει να είναι (επειδή η μπούκλα του ήχου είναι κάπως μικρότερη από τις δύο λήψεις). Το φιλμ τελειώνει όταν ο ήχος είναι πάλι συγχρονισμένος. Η απλή αυτή τεχνική αποπροσανατολίζει το θεατή και η αντίληψη που έχει για το φιλμ αλλάζει κάθε φορά που αλλάζει ο ήχος.

Ο Richard Serra επεξεργάζεται μία άλλη πλευρά της προβληματικής αυτής: Ενώ οι περισσότεροι αξιολογοί καλλιτέχνες του τέλους της δεκαετίας του '60 βλέπανε το φιλμ σαν ένα μέσο καθαρής τεκμηρίωσης και δεν αμφισβητούσαν την αναπαράσταση της πραγματικότητας, ο Serra άρχισε από την υπόθεση ότι: «Τα μέσα αυτά είναι ριζικά αντίθετα με την αντίληψη του πράγματος στο οποίο αναφέρονται». Στο «France» (1960) μετράει το πλαίσιο ενός παραθύρου με έναν χάρακα του οποίου η δεξιά πλευρά συμπίπτει με την δεξιά άκρη της φιλικής εικόνας. «Η αντικειμενική φυσική μέτρηση πραγματικού και φυσικού βάθους που συνδυάζεται με το φαινομενικό μέτρομα του βάθους του φιλμ παραπέμπει στην αντίθεση που υπάρχει στην αντίληψη μιας φωτογραφίας ή ενός φιλμ». Στο «Colour Aid» δουλεύει με έγχρωμες επιφάνειες που γεμίζουν τελείως τα κάδρα που γυρίζει. Σε διαλείμματα των 5-30 δευτερολέπτων σπρώχνει την υψηλότερη επιφάνεια με το χέρι του, και εμφανίζεται ένα τελείως διαφορετικό χρώμα. Όταν εμφανίζεται το καθαρό χρώμα το αντικείμενο και η εικόνα του φαινομενικά ταυτίζονται, επειδή η φιλική εικόνα και η χρωματική επιφάνεια συμπίπτουν. Όταν εμφανίζονται τα δάχτυλά του σε υπερβολική μεγέθυνση, ο φιλικός χώρος γίνεται και πάλι ψευδαισθηση και τα χρωματικά επίπεδα αναγνωρίζονται ως φιλαρισμένα αντικείμενα.

Οι διεννέζοι κινηματογραφιστές Peter Weibel, Valie Export,

Hans Scheugl και Ernst Schmidt, εξερευνούν από το 1967 την ψευδαισθησιακή πραγματικότητα του μέσου κι η δουλιά τους έχει κάποια σχέση με κομάρια του κινήματος Fluxus. Όμως η πιο στενή του σχέση είναι με την καλλιτεχνική σκηνή της Βιέννης την οποία είχε σφραγίσει την εποχή εκείνη ο «Ακτσιονισμός». Λίγα παραδείγματα θα θ' άρκέσουν. Στην δράση «Nivea» (1967) ο Peter Weibel κρατάει μια διαφημιστική μπάλα της Νιβέας μπροστά σε μια φωτισμένη οθόνη. Γιατί αν ο τόπος του φιλμ δεν είναι η οθόνη μπορούν να προβληθούν σπίτια πάνω σε σπίτια ή σώματα πάνω σε σώματα, το αντικείμενο και η εικόνα του είναι σύμφωνα και η εικόνα και το σελλυλόντ περισσεύουν. Στο «Abstract Film No 1» (1968) η Valie Export φτιάχνει ένα έγχρωμο φιλμ με την αντανάκλαση. Πάνω σ' έναν φωτισμένο καθρέφτη χύνεται χρώμα και η εικόνα που αντανακλάται προβάλλεται στην οθόνη. Στο «Exit» (1968) ο Peter Weibel εκτοξεύει πραγματικά πυροτεχνήματα τα οποία εκρηγγνυται μέσα από την οθόνη και πέφτουν μέσα στο κονό επειδή θέλει να αντικαταστήσει την ψευδαίσθηση με αληθινή δράση. Στο «Tapp und Tastfilm» (Valie Export 1968) ο «θεατής» αισθάνεται τα γυμνά στήθη της Valie Export πάνω σ' ένα δίσκο συνδεμένο με το σώμα της και έτσι χαιρείται μια στιγμή «πραγματικής απόλαυσης». Η φιλική δράση «Ja/Nein» (1968) του Ernst Schmidt είναι μια άλλη πρόκληση που συνδέεται με την κατάσταση του σινεμά: «προβάλλεται μια κινηματογραφική κουρτίνα η οποία ανοίγει και κλείνει κι αυτό συνεχίζεται μέχρι να τελειώσει το φιλμ». Στην εγκατάσταση «Das Magische Ange» (1969) ο Peter Weibel κάνει τους θεατές να δημιουργήσουν εικόνα και ήχο: μια οθόνη πάνω στην οποία μοντάρονται φωτοκύτταρα φωτίζεται από έναν προβολέα ο οποίος προκαλεί έναν ήχο ανάλογο προς την ένταση του φωτός. Όταν ο θεατής περάσει την ακτίνα του φωτός, η σιλουέτα του αλλάζει την ένταση των φωτοκυττάρων.

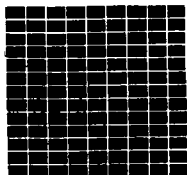
Στην δράση του «Horror Film» (1971) ο Malcolm Le Grice βάζει μέσα στη φιλική εικόνα τη δική του σκιά. Δουλεύει με τρεις λούπες φιλμ από τις οποίες η μία ρίχνει πάνω στις άλλες δυο μια ακόμη μεγαλύτερη εικόνα, δημιουργώντας έτσι μια λαμπρή εικόνα που στέκεται πάνω στις ακτίνες του φωτός. Ο Le Grice κινείται αργά προς το πίσω μέρος της οθόνης και η

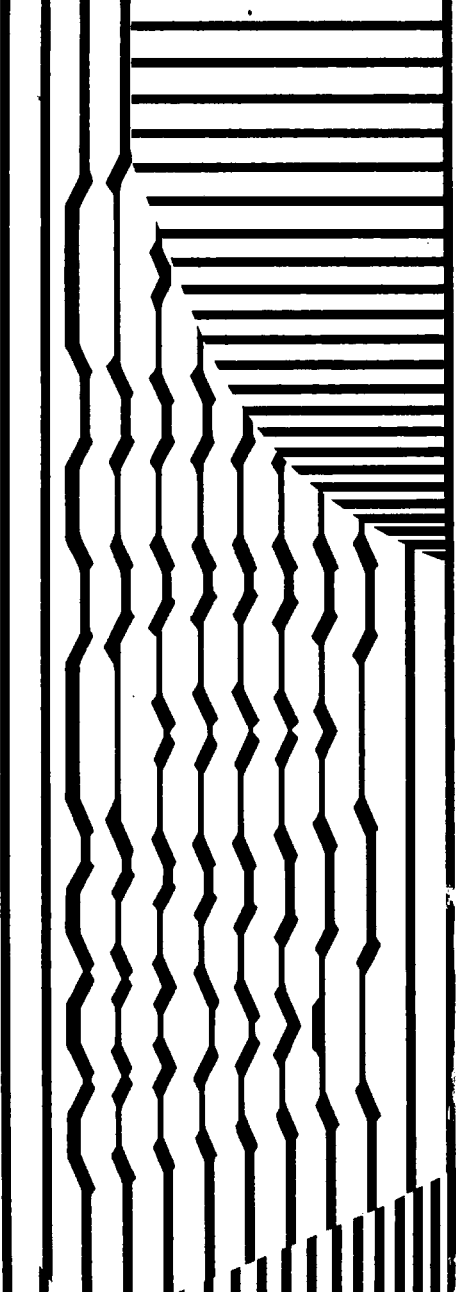
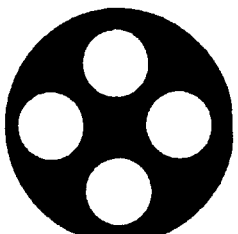


σιλουέτα του ολοένα μεγαλώνει μέχρι που βάζει τα χέρια του μπροστά στους φακούς τα οποία έτσι διαγράφονται πάνω στην οθόνη. Ο θεατής διώνει την πραγματική δράση και την μεταβολή της φιλικής εικόνας ταυτόχρονα. Η έννοια της οθόνης ως μιας επιφάνειας, πλαίσιο υπογραμμίζεται επίσης. Η προβολή της σκιάς ως νήξη της φιλικής εικόνας χρησιμοποιείται σε διάφορες φιλικές δράσεις όπως αυτές του Tony Conrad (που αναφερθήκαμε ήδη) και της Annabel Nicolson. Η πιο φιλόδοξη δουλιά του είδους αυτού είναι τα κομμάτια σκιάς του Ken Jacobs «Apparition Theatre of New York». Ο Jonas Mekas περιγράφει την παράσταση «Evoking the Mystery, Chapter Four of the Big Black Out '65» που πραγματοποιήθηκε σε μια εκκλησία της Νέας Υόρκης το 1968: «Ο Jacobs χειριζόταν φώτα τοποθετημένα με προσοχή τα οποία αναδύονταν ή περιέφεραν εδώ κι εκεί, αποκαλύπτοντας τότε ένα γείσο, τότε μέρος της οροφής, τότε μέρος της Αγίας Τράπεζας, μια καρέκλα ή τους σωλήνες του εκκλησιαστικού οργάνου – ενώ το σύστημα ήχων του μετέδιδε μέσα στην εκκλησία τους ήχους τους δρόμου, θορύβους, αυτοκίνητα, φώτα, και αργότερα την μελωδία του εκκλησιαστικού οργάνου (που έπαιζε ο Michael Snow). Αυτή η έρευνα των φαινομένων της αντιληπτικότητας οδήγησε τον Jacobs στο να δουλέψει με την προβολή τρισδιάστατων φιλμ και διαφανειών και με έργα σκιών δύο διαστάσεων τα οποία πραγματοποίησε στο κομμάτι του «Slow is beauty – Rodin» (1974, New York). Οι εικόνες και δράσεις που δημιουργεί, αν και έχουν ένα τρισδιάστατο εφέ, υπάρχουν μόνο με την αντίληψη του θεατή. Ένα απ' τα πράγματα που κάνει είναι το να ζωγραφίσει ένα «φιλμ» αμέσως πάνω στον αμφιβληστροειδή του Θεατή χρησιμοποιώντας ένα πολύ έντονο φωτισμένο δωμάτιο και βλέπουν ακόμη τα κινούμενα μονοπάτια του φωτός αρκετή ώρα απ' ότου η λάμπα έχει σβύσει. Η δουλιά του Jacobs με την σκιά είναι ένα παράδειγμα το πόσο κοντά είναι οι δράσεις του «εκτεταμένου σινεμά» στην πρώιμη ιστορία του κινηματογράφου, και τεχνικά και αισθητικά.

Το μέσο της δεκαετίας του '70 είδε την κλιμάκωση της δομικής εξέλιξης: είχε σμιλέψει το δικό της πεδίο προβληματικής και τα οπτικά της μέσα είχαν φτάσει στην ανεξαρτησία τους. Είναι λοιπόν σωστό να σταματήσουμε την αναφορά μας στο

σημείο αυτό, με μερικές τελευταίες παρατηρήσεις πάνω σε μερικές καινούργιες τάσεις. Το «Rameau's Nephew by Diderot (thanks to Dennis Young) by Wilma Schorn» (Michael Snow, 1974) εξερευνά το γενικό πρόβλημα της απόδοσης της αλήθειας με την γλώσσα και την εικόνα, χρησιμοποιώντας το φιλμ ως μέσον. Αρχίζει με μία τέλεια ψευδαίσθηση της πραγματικότητας του είδους που βλέπει κανείς σ' ένα ηχητικό φιλμ (όπου οι σκηνές παίζονται) και κατόπιν διαχωρίζει τελείως την εικόνα από τον ήχο, ώστε συνειδητοποιούμε πως πρόκειται για δυο εντελώς διαφορετικές περιοχές. Σε μερικές σκηνές είναι τόσο ριζικά χωρισμένα ώστε να γίνονται δυσδιάκριτα. Τέλος δημιουργείται μία άλλη πραγματικότητα η οποία είναι εντελώς φιλική. Στηρίζεται στην μνήμη και στην φαντασία του θεατή για τη διόρθωση και την συμπλήρωση των γεγονότων του φιλμ. Εδώ έχει εγκαταλείψει την κλειστή φόρμα. Διακοπές και αντιθέσεις κάνουν εδώ στην δουλιά πιο πλύπλοκη. Στο φιλμ αυτό η προβληματική των μέσων ξεπερνιέται και ανοίγεται ο δρόμος για πιο πέρα εξέλιξη στο δομικό φιλμ. Στο κατώφλι της δεκαετίας του '80 εμφανίζονται δύο εντελώς διαφορετικές τάσεις: μία τάση προς μία κινηματογραφική εξερεύνηση της σημειωτικής (Le Grice, Nekes) και μία τάση προς την καθαρή τέχνη μακριά από το κινηματογράφο (Sharits, Mic Call, Hein). Ο Michael Snow αφιερώθηκε στην Τζαζ' και ο Peter Weibel τραγουδάει σ' ένα γκρουπ ροκ!





## William Lubtchansky

### Ο κινηματογράφος είναι κινηματογράφος

Δεν πιστεύω ότι το βίντεο είναι μια νέα τεχνολογία για τον κινηματογράφο. Είναι δύο διαφορετικά πράγματα κινηματογράφος και βίντεο. Και μ' αυτή την έννοια δούλεψα με τον Godard. Όταν γυρίζαμε σε βίντεο, δουλεύαμε για την τηλεόραση αλλά είχαμε μεθόδους δουλειάς που ήταν πιο κοντά σε κείνες του κινηματογράφου. Η σχέση μας με το βίντεο ήταν εντελώς διαφορετική από τη σχέση των ανθρώπων της τηλεόρασης που δουλεύουν με διάφορες τηλεκάμερες κλπ. Εμείς δουλεύαμε με μια μόνο κάμερα, όπως δουλεύει κανείς στον κινηματογράφο, αλλά αυτή τη φορά δεν ήταν κινηματογραφική μηχανή λήψης αλλά τηλεκάμερα. Γυρίζαμε όπως για μια ταινία, δηλαδή δεν κρίναμε την εικόνα τη στιγμή που την κάναμε. Περιμέναμε να δούμε τις ράσες μετά το γύρισμα. Ο Godard θύμωνε που δεν είμασταν και με το δίκιο μας, ικανοί να βλέπουμε την ίδια τη στιγμή του γυρίσματος. Θυμάμαι μια φορά ύστερα από πέντε έξι ώρες δουλειάς μέσα σ' ένα δωμάτιο ο Ζαν Λυκ βγήκε για μια δουλειά έξω και με το που ξαναμπήκε έβαλε τις φωνές γιατί η εικόνα που γυρίζαμε ήταν πράσινη, είχε μια απόκλιση στο πράσινο και κανείς μας δεν το 'χε πάρει χαμπάρι: «Τι σόι οπερατέρ είσαι, δε βλέπεις;»

Πράγματι σε παίρνει τόσο «μέσα» το βίντεο που στο τέλος δε βλέπεις πια τίποτα. Το βίντεο έχει μεγάλη ένταση γιατί το εμπιστεύεσαι πολύ λιγότερο από το φιλμ: πρέπει πάντα να

ελέγχεις αν όλα λειτουργούν καλά αν το σήμα είναι σωστό, και τα λοιπά. Τόσο πολύ πρέπει να φροντίζεις για ολ' αυτά που στο τέλος παύεις να βλέπεις και τα πιο απλά πράγματα, όπως το υπεριοχύον χρώμα της εικόνας.

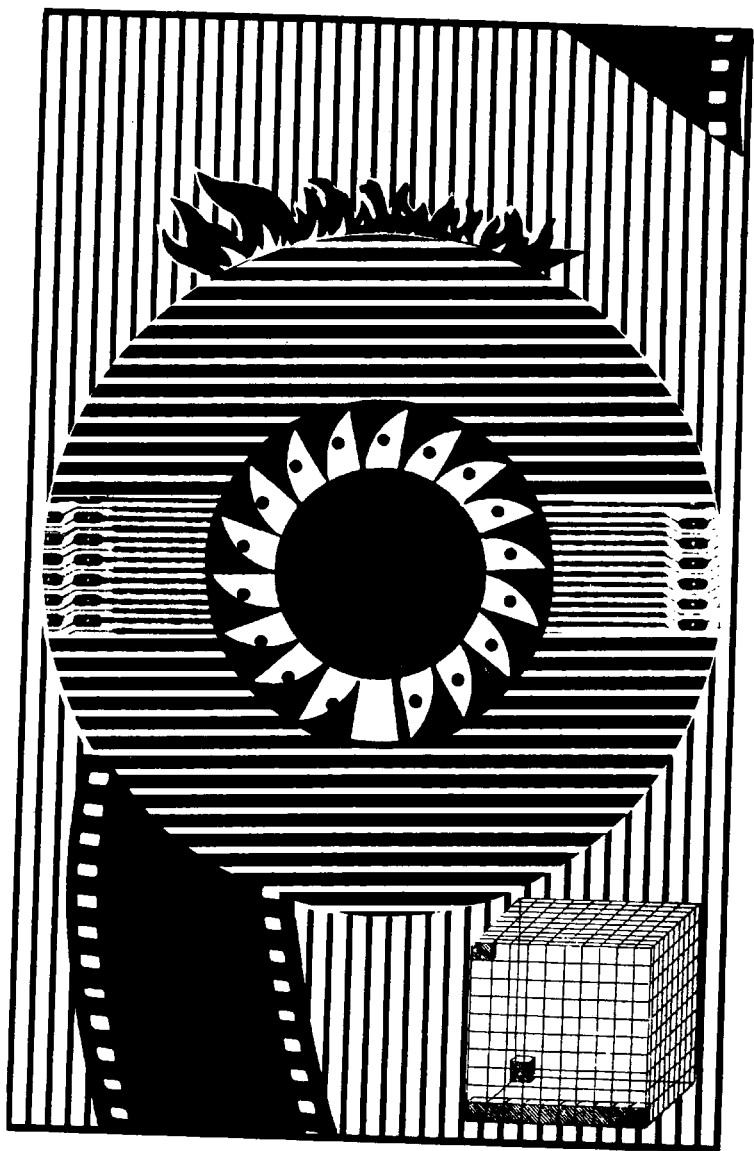
Βέβαια μιλάω για το βίντεο όπως το χρησιμοποίησα με τον Godard στο *France Tour Détour*. Στην τηλεόραση η δουλειά του διευθυντή φωτογραφίας δεν είναι στην ουσία διαφορετική από τη δουλειά που κάνει για τον κινηματογράφο. Παρόλα αυτά υπάρχουν μερικά τεχνικά όρια: είναι λιγάκι σαν να δουλεύεις με μια διαφορετική σελυλόιντ, που δεν είναι άλλη από την βιντεοταινία. Όπως και να' χει για μένα δεν είναι πρόβλημα υλικού, είναι πρόβλημα σκοπού: αυτό που κάνεις προορίζεται για την τηλεοπτική οθόνη.

Στο *Numero Deux* υπήρχε εικόνα βίντεο που προοριζόταν για την κινηματογραφική οθόνη, αλλά αρχικά δεν την είχαμε σκεφτεί όπως εμφανίζεται σήμερα στη μεγάλη οθόνη. Ο Godard γύρισε σε βίντεο έκανε το μοντάζ όλου του υλικού ηλεκτρονικά κι έπειτα έπρεπε να μεταφέρει το βίντεο σε φιλμ, όπως είχε κάνει στον καιρό του ο Jacques Tati με το *Parade*. Κάποια στιγμή ήρθε και με ρώτησε ο Godard τι να κάνουμε, δεν μπορούσαμε να το μεταφέρουμε σε τριανταπεντάρι φιλμ γιατί όλη η εργασία έπρεπε να γίνει από την Τεχνολογία του Λονδίνου και ήθελε πολλά λεφτά και χρόνο. «Θα προσπαθήσουμε να το κάνουμε μόνοι μας», είπε. Αρχίσαμε τις δοκιμές, ξανατραβήξαμε τις εικόνες από το μόνιτορ και τελικά αναγκαστήκαμε να παραδεχτούμε ότι παρά τα εξεζητημένα μέσα που χρησιμοποίησαμε το αποτέλεσμα ήταν πολύ κακό. Τότε μου είπε ο Godard: «Έτσι όπως είναι τα πράγματα δεν μας μένει παρά να δείξουμε ότι πρόκειται για τηλεοπτική εικόνα που θα ξανατραβήξουμε χωρίς να πλησιάσουμε πάρα πολύ το φακό στην τηλεοπτική οθόνη». Κι από τη στιγμή που έστησε μια τηλεόραση του ήταν εύκολο να σκεφτεί: «Γιατί να μην δάλω δυό τρείς;» Με λίγα λόγια η ταινία έγινε ξανά από την αρχή.

Στο *Sauve qui peut* κάναμε πρώτα μια δοκιμή να μεταφέρουμε το βίντεο σε φιλμ, στέλνοντας τις ταινίες σε τρία τέσσερα ειδικά εργαστήρια. Το αποτέλεσμα δεν μας ενθουσίασε. Αλλά ο Godard δεν έλεγε να παραιτηθεί. Όταν έφτασα στην Ελβε-

τία, οχτώ μόλις μέρες πριν αρχίσουμε τα γυρίσματα, δεν ήξε-  
ρα ακόμα αν θα τραβούσαμε σε βίντεο ή σε 35 mm. Μεταξύ  
μας στο συνεργείο ψηφίσαμε υπέρ του ενός από τα δύο, βάλα-  
με στοιχήματα, και γω κέρδισα πολλά λεφτά. Γιατί ψήφισα το  
ένα και έβαλα στοίχημα το άλλο. Τους περισσότερους ψήφους  
τους πήρε το βίντεο. Κι όταν ήρθε η ώρα ν' αρχίσουμε ο Ζαν  
Λυκ είπε: «Θα το τραβήξουμε σε φιλμ».





## Francis Ford Coppola Zeotrope Studios

Την πρώτη εμπειρία μου με το βίντεο την είχα με αφορμή μια προεδρική εκστρατεία. Ήταν πραγματική συμφορά. Ο Jerry Brown, κυβερνήτης της Καλιφόρνια, φίλος μου και υποψήφιος πρόεδρος του δημοκρατικού κόμματος μου είχε ζητήσει να σκηνοθετήσω με τρόπο θεαματικό την εκλογική εκστρατεία του. Έτσι πήγα στο Ουισκόνσιν, την πολιτεία όπου θα γινόταν η συγκέντρωση για τον πρώτο γύρο με μεγάλες πιθανότητες νίκης, και σε πέντε μέρες έστησα ένα πελώριο τηλεοπτικό στούντιο ξεκινώντας από το μηδέν. Από τη μια μεριά ήταν το πάλκο απ' όπου θα μιλούσε, με φόντο ένα γαλανό ουρανό φτιαγμένο από stopmakey, όπου θα προβάλαμε τις εικόνες του πλήθους που χειροκροτεί. Και γύρω γύρω ήταν αυτό το πελώριο τηλεοπτικό στούντιο με δεκάδες τηλεκάμερες στραμμένες επάνω του, πάνω στο κοινό, κλπ. Έπειτα υπήρχε ένα κινητό στούντιο σκηνοθεσίας, ένα τέρας της τεχνολογίας με μηχανήματα που είχαν φτάσει σε κείνο τον τόπο με ένα κόστος δεκάδων χιλιάδων δολαρίων. Η συγκέντρωση έπρεπε να μεταδοθεί απ' ευθείας από πολλούς αμερικάνικους τηλεοπτικούς σταθμούς με δεκάδες εκατομμύρια τηλεθεατές. Τη στιγμή που θα δγαίναμε στον αέρα, μόνο τότε, αντιληφθήκαμε ότι δεν είχαμε δάλει σ' αυτό το τέρας της τεχνολογίας εσωτερικά τηλέφωνα κι άλλα κανάλια σύνδεσης με αποτέλεσμα να μην μπορώ να επικοινωνήσω με τους κάμεραμεν κι ακόμα λιγότερο να σκηνοθετήσω τη λήψη. Πραγματική καταστροφή. Η πρώτη εικόνα που δγήκε στον αέρα και η μοναδική που έμεινε



για αρκετή ώρα ήταν ένα κοντινό των ποδιών του Brown. Εκατομμύρια τηλεθεατές είδαν δυο πόδια σε απευθείας μετάδοση. Δε λειτούργησε ούτε το σύστημα προβολής των εικόνων του πλήθους πίσω από την πλάτη του υποψήφιου. Έτσι έμεινε σαν φόντο το χλωμό γαλανό του *chromakey* που εξέπεμπε ένα σεληνιακό φως, δίνοντας την αίσθηση ότι από στιγμή σε στιγμή θά'γυιαναν φαντάσματα. Ήταν μεγάλη καταστροφή για όλους: για τον Brown που ίσως γινόταν πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών και δεν έγινε (μπορεί εξαιτίας αυτού του συμβάντος), για την τηλεόραση που έχασε την πρώτη μου σκηνοθεσία σε βίντεο. Αλλά δεν ήταν καταστροφή για μένα. Εκείνη η νύχτα άλλαξε τη ζωή μου σα σκηνοθέτη.

Η πρώτη εμπειρία μου με το βίντεο δεν κλόνησε στο ελάχιστο την εμπιστοσύνη μου στην τεχνολογία βίντεο ούτε άλλαξε την άποψη που πολλές φορές εξέφρασα δημόσια για την τηλεόραση. Πρέπει να πω ότι δε βλέπω αρνητικά την τηλεόραση *σα μέσο*. Λογouxάρη η γιαπωνέζικη τηλεόραση – με τις απλές ιστορίες, τις μάλλον μέτριες ιδέες αλλά τις τεχνικές καινοτομίες, τις απίθανες λήψεις, τα θεαματικά *truck*, κλπ. – είναι ένα από τα αγαπημένα μου θεάματα. Αντίθετα βλέπω αρνητικά έναν ορισμένο τρόπο κατασκευής εικόνων. Και το ίδιο αρνητικά βλέπω για τον ίδιο λόγο το σημερινό κινηματογράφο. Σε τελευταία ανάλυση οι μεγάλες αμερικάνικες και παγκόσμιες κινηματογραφικές παραγωγές είναι μονάχα οι πρόδρομοι ή μια περίληψη των τηλεοπτικών σήριαλ. Τί είναι πράγματι ο *Πόλεμος των Άστρων* σε περισσότερες από μια συνέχειες – η καθεμιά από τις οποίες αποτελείται από μεμονομένα επεισόδια με μια συγκεκριμένη αρχή και τέλος – αν όχι ένα μίνι τηλεοπτικό σήριαλ με ολίγη επιστημονική φαντασία, έπος, ούεστερν, προγράμματα για παιδιά, *purpet show* και τα παρόμοια; Ένα *helzaroppin* ίδιο κι απαράλακτο με τα σημερινά αμερικάνικα τηλεοπτικά προγράμματα. Το ίδιο μπορούμε να πούμε για οποιαδήποτε άλλη «μεγάλη» ταινία των τελευταίων κινηματογραφικών χρόνων. Πρόκειται για προϊόντα προς τηλεοπτική κατανάλωση που προβάλλονται *πρώτα* στις κινηματογραφικές αίθουσες. Και γω αν ήθελα να συνεχίσω να κάνω κινηματογράφο και δεν είχα από πίσω μου την παραγωγική μονάδα των Zeotrope Studios, θά'μουν αναγκασμένος να προ-

σαρμωστώ σ' αυτά τα παραγωγικά στάνταρ. Επειδή όμως θέλω να συνεχίσω να κάνω κινηματογράφο, έστω και σε διαφορετική μορφή, είμαι υποχρεωμένος να ρισκάρω κάθε φορά ό,τι έχω και δεν έχω. Έτσι είναι εδώ και πολύ καιρό. Έτσι ήταν στο *Apocalypse Now* κι έτσι είναι πάλι στην καινούργια μου ταινία *One from the Heart*. Για το *Apocalypse Now* οι *Mayors* προέβλεπαν αποτυχία, έλεγαν ότι η ταινία ήταν υπερβολικά πολυέξοδη και δύσκολη, δε θα 'βγαζε ποτέ τα λεφτά της, κλπ. Αντίθετα το *Apocalypse Now* υπήρξε μια από τις πιο σημαντικές ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου και επιπλέον μια ταινία που έδγαλε με το παραπάνω τα λεφτά της. Μου άφησε μεγάλο κέρδος, για να πω την αλήθεια, με το οποίο υλοποίησα ορισμένα σχέδια που είχα από καιρό στο μυαλό μου για τα *Zeotrope Studios* και έμεναν πάντα απραγματοποίητα για οικονομικούς λόγους.

Το πρώτο απ' αυτά τα σχέδια ήταν ένα κέντρο μελετών των ηλεκτρονικών μέσων. Σε μερικά χρόνια αυτή η τεχνολογία θα έχει περάσει την πειραματική φάση και θα έχει φέρει μια αναπόφευκτη αλλαγή σε όλα τα πεδία του κινηματογράφου, από την παραγωγή ως την κατανάλωση. Ο κινηματογράφος θα χωριστεί σε δυο κατηγορίες: στις τηλεοπτικές ταινίες που, ύστερα από μια σύντομη εμφάνιση στις κινηματογραφικές αίθουσες, θα προορίζονται για την καλωδιακή τηλεόραση μέσω βιντεοκασετών, και στις ταινίες συμβάν τύπου *Napoleon*, που θα είναι αδύνατο να αναπαραχθούν για την τηλεόραση γιατί θά'ναι ταινίες που θα χρειάζονται χιλιάδες θεατές, μια μεγάλη ορχήστρα και τον κατάλληλο χώρο για να παιχθούν. Για κάποιο καιρό η δύναμη αυτών των κινηματογραφικών έργων θα εξακολουθήσει να γίνεται με το συνηθισμένο τρόπο. Η μεταφορά από βιντεοταινία σε σελυλόιντ θα επιτρέψει την κυκλοφορία στις σημερινές κινηματογραφικές αίθουσες. Όταν ο ηλεκτρονικός κινηματογράφος περάσει την πειραματική φάση, θα παρατηρηθεί ένα φαινόμενο ανάλογο με του '27 με το πέρασμα από το βουδό κινηματογράφο στον ομιλούντα. Το πέρασμα στην βιντεοταινία θα ξαναθέσει τα πάντα υπό συζήτηση: την έννοια της διανομής, τη μυθική μορφή του μηχανικού προβολής, τα εργαστήρια εμφάνισης και εκτύπωσης, κλπ. Η κυβερνητική θα μπει στον κινηματογράφο. Το τηλεοπτικό

σήμα αποτελεί πράγματι απαραίτητο μέρος της κυβερνητικής επικοινωνίας. Ένα σύστημα από τηλεκάμερες μπορεί σήμερα εύκολα να καθοδηγηθεί από έναν ηλεκτρονικό εγκέφαλο αν αυτός έχει ανάλογα προγραμματιστεί, πράγμα αδύνατο για την κινηματογραφική μηχανή λήψης. Ο κινηματογράφος θα γίνει μια ολοκληρωμένη τέχνη που θα χρησιμοποιεί συγχρόνως περισσότερα από ένα μέσα. Θέατρο, τηλεόραση, πολλαπλές μπάντες και κινηματογραφικό φιλμ θα συνιστούν τον ηλεκτρονικό κινηματογράφο. Η σύνθεση αυτών των γλωσσών και των αντίστοιχων τεχνολογιών διακρίνουν τα τελευταία έργα μου. Όλα τα μελλοντικά σχέδιά μου θα υπόκεινται σ' αυτό το νόμο σύνθεσης.

Ο κινηματογράφος, κοντά στο κατώφλι του νέου αιώνα, δεν έχει άλλη επιλογή: ή θα ανανεωθεί ή θα πεθάνει. Εγώ, επειδή αγαπάω τον κινηματογράφο, προτιμώ να τον ανανεώσω. Το μέλλον του κινηματογράφου είναι στην ηλεκτρονική, η χημική εικόνα είναι πια μουσειακή. Η ηλεκτρονική εικόνα είναι ενέργεια σε καθαρή κατάσταση. Το μέσο-κινηματογράφος, από τη γέννησή του ως σήμερα, δεν έχει στην πραγματικότητα ανανεώσει καθόλου τις τεχνικές του. Συνεχίζει να κάνει ταινίες με τις ίδιες μηχανές λήψης των Λυμιέρ, λίγο πιο εκσυγχρονισμένες φυσικά, χρησιμοποιεί την ίδια σελυλόιντ που κάποτε ήταν εύφλεκτη και σήμερα δεν είναι πια, και τα λοιπά. Δεν υπάρχει άλλο εκφραστικό μέσο που να κράτησε τόσο πολύ χωρίς να αλλάξει ριζικά. Τώρα ήρθε η στιγμή για τον κινηματογράφο να αλλάξει ριζικά. Από τότε που η Sony κατασκεύασε τις πρώτες τηλεκάμερες υψηλής ευκρίνειας, σήματος, ο κόσμος της λήψης εικόνων άλλαξε πολύ μέσα σε λίγους μήνες. Αλλά κανείς δεν το κατάλαβε. Μ' αυτές τις νέες τηλεκάμερες έχουμε μια ποιότητα εικόνας ίδια με κείνη του κινηματογράφου: ούτε κουκιδίτσες στο μόνιτορ ούτε σφουματούρες στο χρώμα, αλλά ένα σήμα καθαρό, τέλειο, όπως της καλύτερης κινηματογραφικής λήψης. Κι όλα αυτά με μεγάλη ευχρηστεία και τόσο τρομακτική μείωση του κόστους που να επαναστατικοποιεί την ίδια την έννοια του κινηματογράφου όπως ως τώρα γινόταν.

Η μηχανική καταγραφή της κίνησης είναι πια κάτι το ξεπερασμένο σε σχέση με τις δυνατότητες της ηλεκτρονικής. Φτά-

νει να σκεφτούμε τα πρόσφατα πειράματα πάνω στην πολλαπλή μπάντα (Dolby) και το πόσο ριζικά άλλαξαν την έννοια της μουσικής και του ήχου στον κινηματογράφο. Με τις νέες τεχνολογίες πάμε προς ένα κινηματογράφο όπου ο ήχος παίρνει ίδια θέση με την εικόνα. Το μοντάζ της *Αποκάλυψης* έγινε σε βιντεοταινία. Η ταυτόχρονη εργασία σε μαγνητοταινία και σε λυόιντ δίνει τη δυνατότητα στο σκηνοθέτη να ελέγξει τις σεκάνς σε βίντεο πριν τις περάσει σε σε λυόιντ. Επιπλέον, μπορεί να κάνει πριν την εκτύπωση κάποιες ρυθμίσεις ηλεκτρονικά.

Αλλά ο κινηματογράφος δεν είναι συνώνυμο του κινηματογράφου σε βίντεο. Το βίντεο είναι ακόμα κάτι το πρωτόγονο σε σχέση με τον πολύπλοκο ηλεκτρονικό κινηματογράφο. Όταν δουλεύεις με τον ηλεκτρονικό κινηματογράφο, δίνεις τις απαραίτητες πληροφορίες στον ηλεκτρονικό εγκέφαλο κι αυτός γίνεται ο βοηθός σου. Δουλεύεις λοιπόν με ένα μηχανήμα-βοηθό που τον ρωτάς διάφορα πράγματα, του ζητάς συμβουλές.

Μια άλλη δυνατότητα του ηλεκτρονικού κινηματογράφου είναι η ανακύκλωση των εικόνων που έχουν ήδη γυριστεί ή κατασκευαστεί στο στούντιο. Αυτό γλυτώνει το συνεργείο από μετακινήσεις στα εξωτερικά, δίνοντας έτσι λύση σ' ένα από τα πιο δαπανηρά προβλήματα του κινηματογράφου: τον χρόνο.

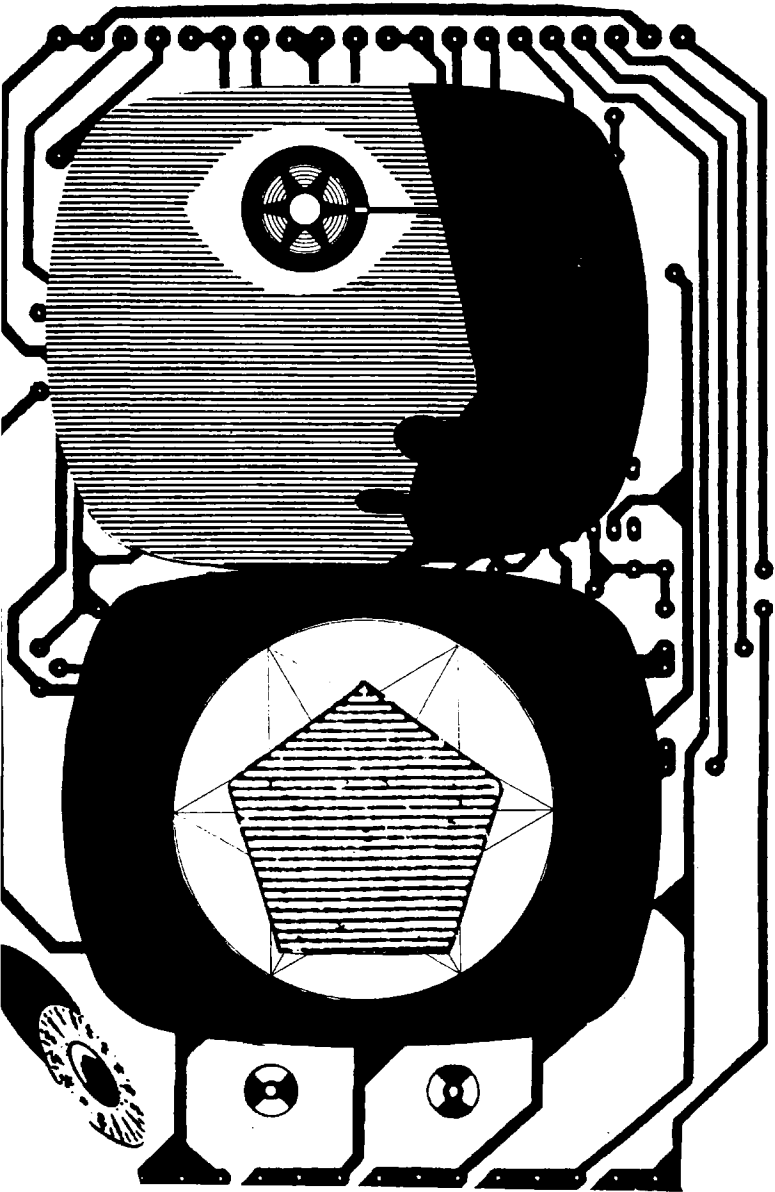
Σε μερικά χρόνια όλα θα «παίρνονται» μέσω δορυφόρου. Όλοι θα βλέπουν τη διαδικασία μορφοποιημένη χωρίς να καταλαβαίνουν τη διαδικασία μορφοποίησης της εικόνας. Τα τηλεοπτικά μηνύματα θα είναι ακόμα πιο μυστηριώδη, πιο επικίνδυνα. Πρέπει να πάρουμε στα χέρια μας και να γνωρίσουμε το μέσο πριν το πάρει στα χέρια της η εξουσία. Να πάρουμε στα χέρια μας και να γνωρίσουμε τους δορυφόρους για να τους χρησιμοποιήσουμε για μια επαναστατικοποίηση της διαδικασίας φιλικής παραγωγής. Με τη βοήθεια των δορυφόρων θα συγκεντρώνουμε εικόνες από όλο τον κόσμο. Θα τις παίρνουμε σχεδόν αμέσως στο στούντιο κι έπειτα θα τις επεξεργαζόμαστε ανάλογα με τις ανάγκες του κινηματογράφου.

Ένας κινηματογράφος που θα χρησιμοποιεί νέες τεχνολογίες θά'χει μια αντίστροφη αναλογία: μια αύξηση των εκφραστικών δυνατοτήτων του μέσου (ο ηλεκτρονικός παραγραμματι-

σμός του χρώματος επιτρέπει τον ψηφιακό χειρισμό της εικόνας, δίνοντας άμεσες χρωματικές μεταλλαγές, τεχνικά *color key*, κλπ.) θα σημαίνει μια μείωση του κόστους παραγωγής (η εργασία πάνω σε μαγνητοταινία είναι απείρως πιο οικονομική από την εργασία πάνω σε σελλυλόιντ).

Η καινούργια μου ταινία *One from the Heart* έγινε μ' αυτό το νέο τύπο τεχνολογιών. Όταν θα την δουν οι θεατές, θα βρεθούν μπροστά στο αποτέλεσμα του τελευταίου άλματος της εξέλιξης του κινηματογράφου.

Όταν ίδρυσα το *American Zeotrope* ήταν απλώς μια ομάδα δημιουργών (*George Lucas, John Milius, κλπ.*) που ήθελαν να δουλέψουν πιο αυτόνομα και λιγότερο παραδοσιακά. Σήμερα με τα *Zeotrope Studios* το πράγμα είναι διαφορετικό. Όχι μόνο θέλουμε να δουλέψουμε πιο αυτόνομα και λιγότερο παραδοσιακά, αλλά θέλουμε να κάνουμε τα στούντιό μας ένα μοναδικό εργαστήριο ιδεών και έρευνας. Έναν ολότελα διαφορετικό τρόπο αντίληψης του κινηματογράφου. Γι' αυτό χρειαζόμαστε ικανούς τεχνικούς και συνεργάτες: ανθρώπους που να θέλουν να ασχοληθούν με τον πειραματισμό και την έρευνα. Είναι απαραίτητο να φτιάξουμε ένα «*Factory των δημιουργών*», ένα χώρο όπου να μπορεί κανείς να σκεφτεί, να συντονίσει και να οργανώσει τη δουλειά. Πρέπει να κάνουμε τα στούντιό μας ένα αρχείο ιδεών και εικόνων όπου θα μπορεί κανείς να υλοποιήσει αμέσως μια ιδέα του χωρίς τους μεγάλους χρόνους που απαιτεί το παραδοσιακό σινεμά για να γίνει. Αν τα κομμάτια που θα γυρίζονται δε θα φτάνουν για να φτιάξουν μια ταινία, θα μπαίνουν στο αρχείο ή θα ανακυκλώνονται σε μια άλλη ταινία. Το πιστεύω μας είναι: πειραματισμός, έρευνα και ενθάρρυνση των νέων ταλέντων.



## SERGIO COGGIOLA

### Συγκυρίες του παρόντος

*Το μέσο είναι το μήνυμα* έλεγε ο Mc Luhan, ενώ από την άλλη υποστήριζε ότι όταν μιλάς για αισθητική της τηλεόρασης είναι σα να μιλάς για αισθητική ενός εκδοτικού οίκου. Μονάχα η «απευθείας λήψη» μπορούσε να καυχηθεί, σε πολύ περιωρισμένα θεωρητικά πεδία, για αισθητικούς κανόνες γιατί αυτή δεν περνούσε από το μοντάζ των εικόνων. Όμως ο Mc Luhan ένιωσε τη βαθιά αλλαγή που έφερε η τηλεόραση στις μαζικές επικοινωνίες. Η ανάλυσή του, περισσότερο μια πρόκληση παρά μια θεωρία, σταμάτησε μπρος στην κλειστή πόρτα μιας θεωρητικής λύσης, γιατί όταν υποστηρίζει κανείς ότι το μήνυμα διαμορφώνεται από το μέσο με το οποίο αυτό μεταδίδεται σημαίνει ότι αντιστρέφει ολοφάνερα τη σχέση ανάμεσα σε περιεχόμενο και φόρμα της επικοινωνίας, και άρα σημαίνει ότι διαμορφώνει μια αισθητική θεωρία της τηλεόρασης. Και προσθέτει ότι η τηλεόραση είναι η σύγχρονη οικογενειακή εστία γύρω από την οποία λαμβάνει χώρα κάθε βράδυ η ιεροτελεστία μιας σκηνοθεσίας και δίκαια, γιατί η εικόνα αποτελεί πια μέρος των νοητικών διεργασιών μας, καθώς είναι αναμφίβολα πιο εύκολο, λιγότερο κουραστικό να «διαβάσει» κανείς μια εικόνα απ' ότι το γραπτό λόγο. Πιο άμεση και γι' αυτό πιο διφορούμενη, πλούσια σε αντιφατικά μεταξύ τους περιεχόμενα η εικόνα αποκαλύπτει, εξηγεί, αναλύει, αλλά κυρίως μεταδίδει το μήνυμά της δίνοντας στο θεατή την έτοιμη κιάλας απάντηση.

Ποιός είναι περισσότερο πληροφορημένος; Ένας μελετητής του δέκατου έκτου αιώνα ή ένας δημόσιος υπάλληλος; Αυτή η ερώτηση ίσως φανεί παράδοξη, αλλά μπορεί να αποσαφηνίσει τη λογική αυτής της θέσης. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ο δημόσιος υπάλληλος, που κάθεται με τις παντόφλες μπροστά στην τηλεόραση το βράδυ, μέσα σε λίγες ώρες συσσωρεύει ένα μεγάλο αριθμό πληροφοριών που όμως δεν ξέρει να οργανώσει, ενώ ο μελετητής δούλεψε πάνω σε λίγα πράγματα αλλά ήξερε να τα οργανώνει σε μια μορφή σκέψης και σε μια ειδική «αντίληψη του κόσμου». Ανάμεσα σ' αυτούς τους δυο υπάρχει η διαφορά ακριδώς που υπάρχει ανάμεσα σε πληροφορία και κουλτούρα. Η κουλτούρα λοιπόν θα μπορούσε να οριστεί σαν *η εξωτερική κυριαρχία του ανθρώπου πάνω στο περιβάλλον.*

Αναμφίβολα ο κινηματογράφος τροποποίησε την έννοια της επικοινωνίας αλλά δε μετέβαλε την έννοια της κουλτούρας με την οποία εισχωρεί στις κοινωνικές δομές. Δηλαδή μπορεί να χαρακτηριστεί ακόμα ο κινηματογράφος ένα «προϊόν ποιότητας».

Αλλά μπορεί ο κινηματογράφος να αναπαραγάγει την πραγματικότητα; Ή αλλιώς, η φωτογραφία της πραγματικότητας είναι πάλι μια πραγματικότητα; Οι ίδιες ερωτήσεις μπορούν να γίνουν και για την τηλεόραση. Προφανώς η τηλεόραση, λόγω της ίδιας της τεχνικής δομής της (ελαφρά μηχανήματα, αμεσότητα εικόνας, χρόνος ελάχιστος ανάμεσα στην εκπομπή και τη λήψη από το θεατή), μπορεί να είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα, αλλά αλλάζει ριζικά η σχέση ανάμεσα στην εικόνα και την πληροφορία της, ανάμεσα στην εικόνα και την κουλτούρα της, ανάμεσα στην εικόνα και την πραγματικότητά της, ανάμεσα στην εικόνα και το ίδιο το είδωλό της. Το βίντεο μετατρέπεται στο αντίθετό του. Από εργαλείο άγνοησης της φαινομενικής πραγματικότητας γίνεται για το θεατή ένα εργαλείο, μια φάμπρικα ονείρων μ' ανοιχτά τα μάτια. Ο Αντόρνο παραλλήλιζε τον κινηματογράφο με τον λύκο της κοκκινσοκουφίτσας ντυμένο γιαγιά γιατί είχε την αστική κουλτούρα του τέλους του περασμένου αιώνα, αλλά ταυτόχρονα βομβαρδιζόταν από τις κωδικοποιημένες εικόνες του αμερικάνικου κινηματογράφου της δεκαετίας του σαράντα. Όμως ο Αντόρνο δούλεψε, στην κριτική του, περισσότερο



πάνω στην εικόνα παρά πάνω στο περιεχόμενο αυτών των εικόνων. Η κατάργηση του αριστοτελικού κανόνα του σκηνικού «χρόνου» και «χώρου» ορίζει για τον Αντόρνο τη ρήξη ανάμεσα στο ασυνείδητο και το συνειδητό, ανάμεσα στο λογικό και το παράλογο.

Οι εικόνες φτάνουν κατευθείαν στο ασυνείδητο σαρώνοντας στο πέρασμά τους κάθε μορφή κριτικής και διαλεκτικής ικανότητας. Γεννιέται το «φετίχ της εικόνας», το περιεχόμενό της εξαντλείται όπως και η ικανότητά της για επικοινωνία την ίδια τη στιγμή που εξαφανίζεται από την οθόνη της τηλεόρασης. Και η μουσική από δω και μπρος θα πρέπει, αν θέλει να καταναλώνεται, να είναι ορατή. Γεννήθηκε το «video-rock», που μαζί με το βίντεο ανανέωσε την ηλεκτρονική βιομηχανία. Σε λίγα χρόνια θα μπορούμε, με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή, να δούμε βολεμένοι άνετα στις πολυθρόνες μας μια «καινούργια» εικόνα μιας «αναπλασμένης» Μέριλυν Μονρόε. Ο πραγματικός χώρος και χρόνος δε θα 'χουν πια καμιά πολιτιστική αξία. Το χτες όπως το σήμερα, το σήμερα όπως το αύριο, το αύριο όπως μια νέα «αλεξανδρινή» περίοδο.

Ο Αντονιόνι χρησιμοποίησε τα ίδια εργαλεία ενάντια στην εξάπλωση αυτής της πολιτιστικής μη επικοινωνίας για να δείξει για άλλη μια φορά πως μπορεί να κάνει κανείς ένα «νέο» κινηματογράφο. Το μυστήριο του *Όμπερβαλντ* έχει τις ρίζες του σε μια άλλη ταινία του Αντονιόνι: το *Blow-up*. Σ' αυτό το τελευταίο ο σκηνοθέτης είχε δείξει, κάνοντας διάλογο με τις εικόνες, τη χρήση του φετίχ από τον κινηματογράφο. Ο φωτογράφος δε βρίσκει πάνω στο φωτογραφικό φιλμ τα πράγματα που είδε ο ίδιος, και στο τέλος παρακολουθεί με προσοχή, σα να συμμετέχει κι αυτός, το «παιχνίδι» του τένις χωρίς μπάλλα. Και η μηχανή λήψης στα χέρια του σκηνοθέτη ακολουθεί την πορεία του παιχνιδιού· ακολουθεί το μπαλάκι όταν αυτό βγαίνει από το τερέν και σταματάει όπου σταματάει κι αυτό. Η φωτογραφία της πραγματικότητας δεν είναι η πραγματικότητα.

Η μηχανή λήψης στρέφεται με προσοχή πάνω στους δύο μίμους, τα δύο πρόσωπα. Είναι η γλώσσα της κρίσης αυτή που χρησιμοποιεί ο Αντονιόνι στο *Blow-up*, όπου τα πρόσωπα είναι ακόμα εμφανή, έχουν μια νατουραλιστική παρουσία που

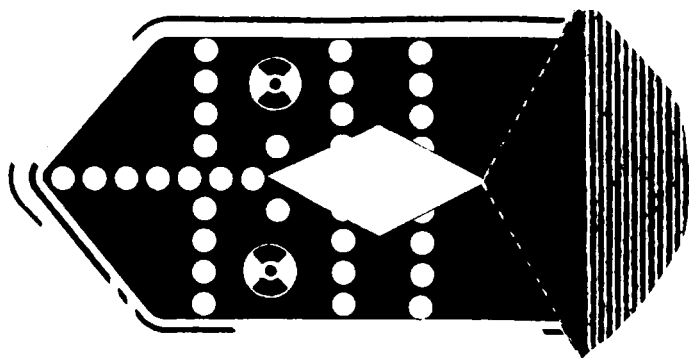
συχνά μερδεύει τη γλώσσα της μηχανής λήψης. Αυτή φωτογραφίζει την πραγματικότητα μολονότι θέλει να δείξει το αντίθετό της. Αυτή η ακόμα συγκεχυμένη (μονάχα στο *Επάγγελμα Ρεπόρτερ* θα εμφανιστεί καθαρά) κρίση έκφρασης όσο αφορά το «κινηματογραφικό πρόσωπο-άνθρωπο» ανατρέπεται στο *Μυστήριο του Όμπερβαλντ*. Εδώ τα πρόσωπα είναι το φόντο των συναισθημάτων τους. Οι αληθινοί πρωταγωνιστές αυτής της ταινίας είναι τα συναισθήματα. Νάτη η απόδειξη, λοιπόν, του ότι η φωτογραφία της πραγματικότητας δεν είναι η πραγματικότητα. Και πρωταγωνιστές γιατί είναι *χρωματισμένα*. Τα χρώματα, όπως και τα συναισθήματα, αποκτούν λοιπόν μια εκφραστική αξία· ο θεατής τα δέχεται σαν την αληθινή ασύνειδη αξία που πρέπει να έχει η εικόνα.

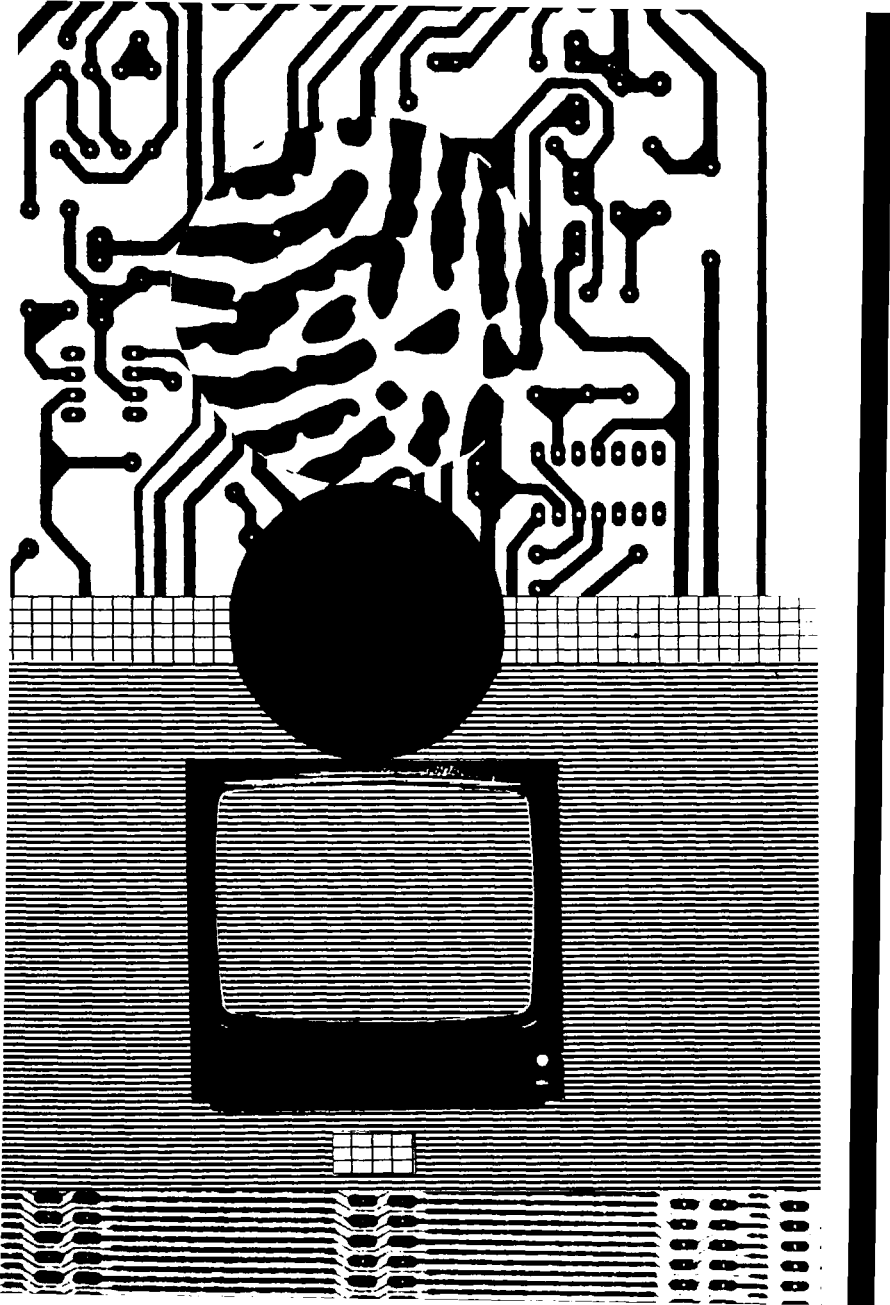
Πρέπει να πούμε ότι ο Αντονιόνι δεν έκανε τίποτα καινούργιο. Τη χρήση του χρώματος σε εκφραστικό επίπεδο υποστήριξαν πριν απ' αυτόν πρώτα ο Αϊζενστάιν (βλέπε δεύτερο μέρος του *Ιβάν του Τρομερού*) και έπειτα οι αδελφοί Ταβιάνι με το *Αλοζανφάν*, αλλά σ' αυτόν χρωστάει ο κινηματογράφος το ότι άνοιξε ένα «τηλεοπτικό δρόμο», γιατί η τηλεόραση, το δίντεο στο μέλλον θα υπερσχύσουν του κινηματογράφου. Ο Αντονιόνι χρησιμοποίησε όλα όσα η ηλεκτρονική διαθέτει στον αγώνα ενάντια στην κουλτούρα για να δείξει ότι υπάρχουν ακόμα περιθώρια ελευθερίας στη δημιουργία.

Η βασίλισσα, ο αναρχικός, ο πρίγκηπας είναι μονάχα ηλεκτρονικές σκιές της πλοκής του έργου. Σαν πρωταγωνιστές εμφανίζονται τα χρώματα. Άρα μπορούν να χρωματιστούν τα συναισθήματα, όπως και οι στιγμές των διαλόγων. Πρέπει να πούμε ότι η ταινία έχει έναν πολύ αργό, συχνά μαπαρόκ ρυθμό, ότι μολονότι η ποίηση της έλλειψης επικοινωνίας που χαρακτηρίζει τον Αντονιόνι εμφανίζεται για άλλη μια φορά σε μορφή δραματική και συχνά γελοία, η σημασία της ταινίας έγκειται στο ποιητικό πείραμα που επειχείρησε ο σκηνοθέτης.

Την ίδια πορεία έκανε και ο Φράνσις Φ. Κόπολα και στο βάθος οι προθέσεις του δε διαφέρουν πολύ από κείνες του Ιταλού. Η ηλεκτρονική θα φέρει φοβερές αλλαγές τόσο στο παραγωγικό όσο και στο καλλιτεχνικό σύστημα, δηλαδή θα μιλάμε κάνοντας αναφορές όχι πια στον Λυμιέρ και στον Μελιές αλλά στον Αντονιόνι και τον Κόπολα. Αν ο Κόπολα μας

μεταφέρει στο χώρο του συλλογικού φανταστικού, ο Αντονιό-  
νι μας κάνει να καταλάβουμε καθισμένοι στην πολυθρόνα μας  
τη διαφορά ανάμεσα σε μια τηλεοπτική και σε μια ποιητική  
εικόνα.





## Wim Wenders

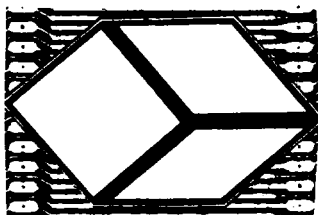
### Τα ένθετα μαγνητοσκοπημένα κομμάτια

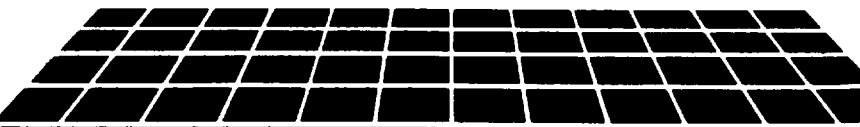
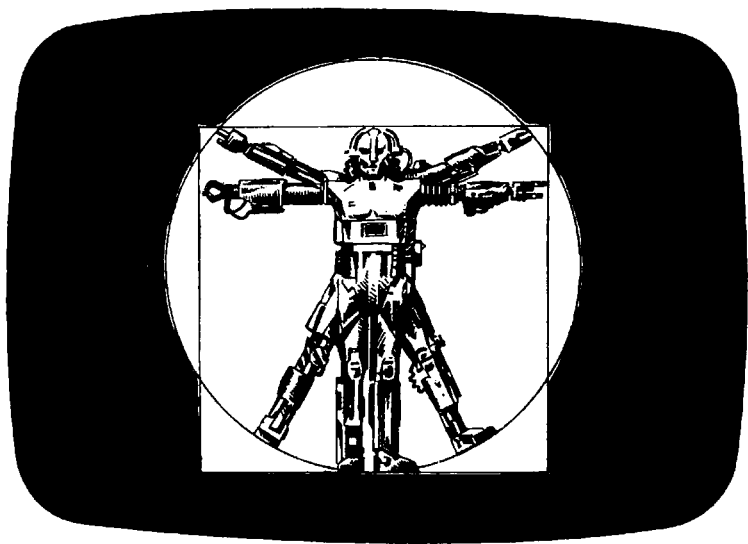
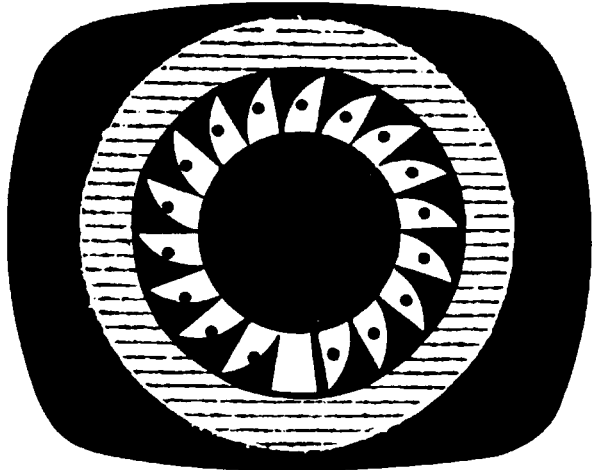
Στο *Lightning Over Water* το βίντεο ήταν μόνο ένα σκηνικό αντικείμενο. Συγκεκριμένα, η τηλεκάμερα αποτελούσε μέρος του ρόλου του Tom Fattel στην ταινία. Στην αρχή δεν είχα την πρόθεση να χρησιμοποιήσω το υλικό που είχε γυρίσει ο Tom στη διάρκεια των γυρισμάτων. Πολύ αργότερα, στη φάση του μοντάζ ο Peter Przygodda και γω είδαμε τις βιντεοταινίες του Tom. Κι αμέσως δημιουργήθηκε αντίθεση, γιατί οι βιντεοταινίες του, ή καλύτερα οι εικόνες βίντεο ήταν πολύ διαφορετικές από εκείνες του κινηματογραφικού 35. Τις βλέπαμε και τις ξαναβλέπαμε για πολλές μέρες και στο τέλος σταματήσαμε το μοντάζ των κινηματογραφημένων κομματιών. Έπειτα ο Peter πρότεινε να τις παρεμβάλλουμε στην ταινία. Δεν ήταν εύκολο γιατί δεν ήταν επαγγελματικές βιντεοταινίες αλλά ταινίες της 1/2 ίντσας. Κι έπειτα εμφάνιζαν μια πραγματικότητα πολύ διαφορετική από κείνη που ήθελα να αφηγηθώ εγώ. Ήταν εικόνες που παρουσίαζαν μια άλλη μορφή πραγματικότητας, γιατί αυτό καθαυτό το μεσο-βίντεο καταγράφει μια διαφορετική πραγματικότητα. Δεν υπάρχει σταμάτημα του χρόνου. Ανάμεσα στην ιδέα σ' αυτό που προτίθεσαι να γυρίσεις και σ' αυτό που πραγματικά κανείς μεσολαβεί μόνο ένα δευτερόλεπτο. Δεν υπάρχει κάποια λογοκρισία, όπως όταν κανείς κάτι για τον κινηματογράφο. Τα ένθετα μαγνητοσκοπημένα κομμάτια στο *Lightning Over Water* είχαν μια αμεσότητα που δεν μπορούσε να λογοκριθεί, ήταν ένα ανεπεξέργαστο βλέμμα πάνω στα πράγματα ενώ η ταινία είχε υποστεί πολλές κατεργασίες. Στη δεύτερη βερσιόν της ταινίας, που φέρει τον τίτλο

*Nick's Movie* υπάρχουν λιγότερα κομμάτια βίντεο απ' την πρώτη βερσιόν, που ήταν άλλωστε πολύ πιο μεγάλη. Το βίντεο σ' αυτή την ταινία υπάρχει στο μοντάζ σαν καταστροφικό στοιχείο. Ένας γάλλος κριτικός είπε πολύ σωστά ότι το βίντεο στην ταινία είναι ο καρκίνος.

Αλλά πέρα απ' αυτήν την εμπειρία νομίζω ότι έχει δυστυχώς δίκιο ο Corolla όταν λέει ότι το μέλλον του κινηματογράφου βρίσκεται στις ηλεκτρονικές τεχνικές. Με το πέρασμα του χρόνου η κινηματογραφική τεχνική θα πέσει σε αχρηστία. Τι θα χάσει ο κινηματογράφος; Την ψυχή του. Αλλά θα δημιουργηθούν νέες γλώσσες και νέοι μύθοι. Οι ηλεκτρονικές τεχνικές θα καταργήσουν τις ιστορίες που αφηγούνταν ο κινηματογράφος τη δεκαετία του '70. Το μεγαλύτερο μέρος των σημερινών ταινιών ΗΠΑ είναι τηλεοπτικές ταινίες. Αλλά είναι ακόμη αλήθεια ότι το *Apocalypse Now* είναι ένα από τα τελευταία παραδείγματα αληθινού κινηματογράφου.

Αυτή η αναπόφευκτη μεταμόρφωση επιβεβαιώνει την υπόθεση που έκανα για το μέλλον του κινηματογράφου στην ταινία μου *Στο πέρασμα του χρόνου*.





## Shirley Clarke

### Φιξιόν και κομπιούτερ

Αυτά τα τελευταία χρόνια οι έρευνές μου προσανατολίστηκαν στους πειραματισμούς με *βιντεοταινία*. Το 1975 προώθησα και οργάνωσα το *Videospace troupe*, υπό την αιγίδα του *New York State Council of the Arts* και του *Museum of Modern Art*. Πέρα από το πρώτο πείραμα *βιντεοθεάτρου*, έστησα ένα εργαστήριο για τη διερεύνηση του επικοινωνιακού δυναμικού της τέχνης μέσω του βίντεο. Σε πέντε χρόνια γύρισα περίπου πεντακόσιες ώρες υλικού σε μαγνητοταινίες. Σήμερα διδάσκω στο *American Film Institute* του Λος Άντζελες, όπου γίνονται τηλεοπτικά πειράματα, και στο *U.C.L.A.* Από το 1977, οι δουλειές που κάνουν σε βίντεο οι μαθητές μου μεταδίδονται κάθε εβδομάδα από το τηλεοπτικό κανάλι *Θήτα*.

*Four journeys into mystic time* είναι ο τίτλος της ταινίας-συλλογής που έγινε σε συνεργασία με τη χορογράφο Marion Scott και προβλήθηκε στο φεστιβάλ της Βενετίας. Αποτελείται από τέσσερα μέρη: *Mysterium, Trans, One two three, Inhibition*. Σ' αυτές τις ταινίες δούλεψα με την «*trial and error method*» και πιστεύω ότι αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να πλησιάσει κανείς το μέσο και να το γνωρίσει.

Ο Corrolla δήλωσε κάποτε στις Κάννες σε μια συνέντευξη τύπου: «Σήμερα άλλοι κάνουν λήψη με κινηματογραφική μηχανή άλλοι με τηλεκάμερες. Σε μερικά χρόνια όλα θα «παίρνονταν» μέσω δορυφόρου. Τότε τα τηλεοπτικά μηνύματα θα 'ναι



πιο επικίνδυνα, πιο κρυφά, κλπ». Όσο μυστικισμό κι αν αποπνέουν αυτές οι δηλώσεις, εμφανίζουν ένα από τα αίτια της τάσης που προβάλλει πρώτα την τηλεόραση κι έπειτα τον κινηματογράφο.

Η μέθοδος που δουλεύω βασίζεται στη χρήση του *συνθεξάιζερ*. Το *συνθεξάιζερ* σου δίνει τη δυνατότητα να επεξεργαστείς το χρώμα και ταυτόχρονα να ποικίλεις τις αποχρώσεις. Αυτή η διαδικασία γίνεται με τη χρήση του *back ground computer*, στον ηλεκτρονικό εγκέφαλο του οποίου έχω δώσει τις πληροφορίες για τα χρώματα που έχω διαλέξει. Η διαδικασία συνίσταται στη δημιουργία χρωματισμένων ήδη πλάνων, πάνω στην τηλεοθόνη. Κατά τη διάρκεια της σεκάνς μπορώ να συγκεντρώσω πάνω σε μερικά αντικείμενα μια περισσότερη ή λιγότερη ισχυρή χρωματική ένταση. Στην ταινία μου υπάρχουν σεκάνς όπου μερικές χρωματικές κηλίδες του φόντου συγκεντρώνονται πάνω σε συγκεκριμένες ζώνες του σώματος των χορευτών. Μια άλλη διαδικασία συνίσταται στη φωτογράφιση ενός αντικειμένου με ένα ορισμένο φόντο, μετά από την οποία μπορεί να αλλάξει το χρώμα κατά προτίμηση. Το χρώμα, όπως υποστηρίζει ο Αντονιονί, δείχνει να είναι ο αληθινός θεματοφύλακας μιας νέας κινηματογραφικής γλώσσας. Το ενδιαφέρον σημείο είναι ότι παρόλο που αυτές τις διαδικασίες τις γνωρίζουν εδώ και πάνω από δέκα χρόνια, μόνο πρόσφατα μερικοί σκηνοθέτες άρχισαν να κάνουν πειράματα με τις ηλεκτρονικές τεχνικές, να εξερευνούν τις δυνατότητες χρήσης τους. Δηλαδή ακριβώς ό,τι έκανε ο Godard στη Γαλλία και ο Αντονιονί στην Ιταλία. Θα 'πρεπε να αναλύσουμε γιατί μόνο τώρα κάποιοι σκηνοθέτες από διάφορα μέρη του κόσμου απέκτησαν ταυτόχρονα την ίδια την περιέργεια να εξερευνήσουν τις βιντεοηλεκτρονικές τεχνολογίες. Κατά τη γνώμη μου αυτό είναι ένα φαινόμενο που πρέπει να εξεταστεί με προσοχή.

Κάτι άλλο που πρέπει να δούμε είναι το κόστος της χρήσης αυτών των τεχνικών. Η χρησιμοποίηση του υλικού βίντεο στοιχίζει και χρειάζεται ακόμα πολλά πράγματα για να τελειοποιηθεί.

Οι τεχνικές που δοκίμασα εγώ δεν μπορούν να γίνουν απευθείας πάνω σε σελυλόιντ, πρέπει να γραφτούν οπωσδήποτε σε βιντεοταινία. Αν γίνει *live* (δηλαδή ταυτόχρονα, όπως στην

ηλεκτρονική) η διαδικασία είναι σίγουρα πιο οικονομική επιπλέον γιατί δουλεύεις απευθείας με τις μηχανές. Αν δουλέψεις μετά, δηλαδή στη διάρκεια του μοντάζ, το πράγμα στοιχίζει πολύ γιατί χρειάζονται μια σειρά από διαδικασίες στο εργοστάσιο. Φτάνει να σκεφτούμε ότι στην Αμερική η μεταφορά μιας ταινίας από μαγνητοταινία σε σεβυλόιντ κοστίζει πολλές χιλιάδες δολάρια.

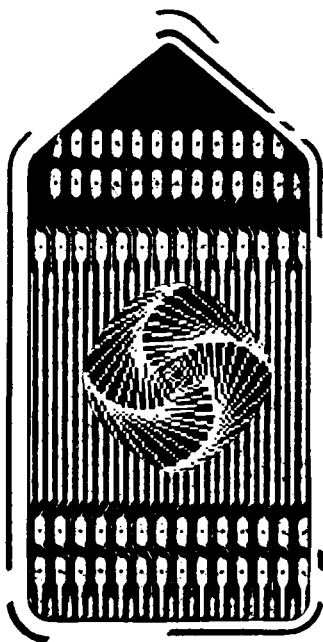
Αυτοί οι πειραματισμοί συμβάλλουν σημαντικότερα στην ανάπτυξη της φιλικής γλώσσας. Δεν πιστεύω, όπως λένε, ότι είναι μια έρευνα για την έρευνα, όπως συμβαίνει με το σινεμά τριών διαστάσεων, το σινέγραμμα, κλπ. Οι έρευνές μας δεν είναι αυθόρμητες και προσωρινές. Νιώθω ότι αυτό που κάνουμε οι συνάδελφοί μου και γω είναι μόνο η κορυφή ενός αναδυόμενου παγόβουνου. Με την πάροδο του χρόνου θα βρούμε λύσεις στο «πρόβλημα κινηματογράφος» που σήμερα μόλις διαφαίνονται. Νομίζω ότι η ταινία μου *Four journeys into mystic time* κάνει μερικές νύξεις για έναν καινούργιο τρόπο αντίληψης του κινηματογράφου και εργασίας με το ηλεκτρονικό μέσο.

Οι νέοι σκηνοθέτες αναπτύσσουν μια ευαισθησία σε σχέση με τις βεντεσηλεκτρονικές τεχνολογίες, μολονότι προς στιγμή δεν καταφέρνουν να την εκφράσουν πλήρως μ' αυτά τα νέα μέσα, που άλλωστε αρχίζουν να αποτελούν όλο και περισσότερο μέρος αυτών των ίδιων, να γίνονται θα λέγαμε μια προέκταση του μυαλού τους. Κάποιοι από τους σπουδαστές που δουλεύουν τώρα πάνω στα θεωρητικά προβλήματα του κινηματογραφικού φιλμ θα αποτελέσουν τη νέα γενιά των κινηματογραφιστών. Το μέσο θα 'ναι όλο και περισσότερο αντικείμενο σκέψης και συνεχών πειραματισμών.

Η ιστορία του κινηματογράφου είναι γεμάτη ταινίες, αλλά για πρώτη φορά από τη γέννησή του κατευθυνόμαστε προς μια νέα τεχνική της οποίας το αντικείμενο είναι το ίδιο το μέσο. Στη δεκαετία του '80 θα γίνει ίσως το μοναδικό αντικείμενο σκέψης και συνεχών πειραματισμών. Πολλοί σκηνοθέτες πασχίζουν ιδιαίτερα να βρουν νέες μορφές γλώσσας και ελπίζουν να βρουν σ' αυτές τις νέες τεχνολογίες ένα εργαλείο που θα επαναστατικοποιήσει την επικοινωνία.

Η ταινία που έφτιαξα τη δεκαετία του '60 για τα *Candid*

*eyes* ήταν ένα είδος *fiction in fiction*, με την έννοια ότι είχαν σαν πρόθεση να εισαγάγουν την τεχνική εμπειρία του μέσου στη *fiction*. Με τη δουλειά που κάνω σήμερα ελπίζω να αποκαλύψω περισσότερο τη φιξιόν αλλά μέσα από άλλες διαδικασίες χρήσης του ηλεκτρονικού μέσου.



Thomas Brown

## Φιλμ και τεχνολογίες βίντεο

Για μας που δουλεύουμε στη βιομηχανία του κινηματογράφου μας προσφέρεται σήμερα μια σπάνια ευκαιρία. Σε λίγα χρόνια, πιστεύω εγώ, οι τηλεκάμερες υψηλής ευκρίνειας και οι βιντεοεγγραφείς που θα αναπαράγουν μια εικόνα ανώτερης ποιότητας από το κινηματογραφικό τριανταπεντάρι, θα καταργήσουν εντελώς το φιλμ. Η ψηφιακή εκτύπωση θα επιτρέψει μια επεξεργασία της εικόνας και μια χρήση των σπέσιαλ εφέ που θα ξεπερνούν κάθε φαντασία.

Και τώρα αυτά τα όργανα, μαζί με τα άλλα που θα παράγουν τον κινηματογράφο του μέλλοντος, βρίσκονται μπρος στα μάτια μας. Μένει σε μας να καθορίσουμε ποια όργανα θα μας εξυπηρετήσουν και πως θα τα χρησιμοποιήσουμε. Η τεχνολογική δομή του One from the Heart είναι το πείραμα που πλησιάζει περισσότερο στην κατασκευή μιας εντελώς ηλεκτρονικής ταινίας. Σύστημα που θα επιτρέψει κινηματογραφικές λύσεις που θεωρούνταν μέχρι σήμερα αδύνατες.

Η πρόθεση του Francis Coppola να κάνει μια ηλεκτρονική ταινία έχει βαθιές ρίζες στην αρχή της καριέρας του. Σα συγγραφέας για τον κινηματογράφο ο Coppola είχε ανακαλύψει, αισθανόμενος ότι έπρεπε να διαλέγει ένα καινούργιο σενάριο σχεδόν κάθε εβδομάδα, δυο αποτελεσματικά δημιουργικά εργαλεία – το ψαλίδι και τη συρραπτική μηχανή. Σα σκηνοθέτης είχε καταλάβει ότι μια παρόμοια διαδικασία κοπής

και συρραφής μπορεί να εφαρμοστεί στην κατασκευή μιας ολόκληρης ταινίας.

Τα εργαλεία που ετοιμάζουμε τώρα είναι αντίστοιχα του φαλιδιού και της συρραπτικής μηχανής.

Το Νοέμβριο του 1979 ο Coppola αγόρασε τα παλιά *General Studios* του Χόλυγουντ και τους έδωσε το καινούριο όνομα *Zoetrope Studios*. Η συμπαγής κατασκευή τους και η εκτός χρόνου ατμόσφαιρά τους τα έκαναν τον ιδανικό χώρο για την εγκατάσταση του σύγχρονου *Στούντιου* που είχε στο μυαλό του.

Ένα χώρο δηλαδή όπου καλλιτέχνες και ειδικοί θα δούλευαν με τα πιο πολύπλοκα όργανα για την εκτέλεση ολοκληρωμένων κινηματογραφικών σχεδίων. Όταν επισκέφτηκα το κέντρο Zoetrope, την πρώτη εργάσιμη μέρα μου (Ιούνιος 1980), ο Francis μου εξέφρασε την επιθυμία του να συνδέσει ηλεκτρονικά το κάθε τμήμα με τα εννιά πλατώ, που θα μετέδιδαν εικόνες, ήχους, δεδομένα. Τα σχέδια του Coppola ήταν φιλόδοξα, οι χρηματοδοτήσεις αβέβαιες, η ημερομηνία έναρξης αμφίβολο ότι θα τηρούνταν. Τα γυρίσματα του *One from the Heart* ήταν ν' αρχίσουν σε έξι μήνες.

Μπροστά σ' αυτές τις δυσκολίες που έμοιαζαν αξεπέραστες, ένα ήταν βέβαιο για μένα: θα 'ταν διασκεδαστικό να μπει σ' εφαρμογή αυτό το σχέδιο.

### **Οι πρώτες προετοιμασίες**

Τέσσερα χρόνια πριν, στην τελική φάση του *Αποκάλυψη Τώρα* ο Coppola είχε χρησιμοποιήσει ένα σύστημα video-editing και οι εικόνες που είχαν γραφτεί στη μαγνητοταινία είχαν μεταφερθεί στη συνέχεια σε σελυλόιντ. Το πείραμα είχε επιτυχία και ο Coppola αποφάσισε να συγχωνεύσει στην επόμενη παραγωγή του όλη την κινηματογραφική διαδικασία με την ηλεκτρονική και το βίντεο. Πριν ξεκινήσει τα Zoetrope ο Francis, έκανε μια σειρά από επαφές στο Σαν Φρανσίσκο με τους Tony St. John και Steve Calou (και οι δυο υπεύθυνοι του συστήματος video-editing στο *Αποκάλυψη Τώρα*) και στον Clark Higgins (σήμερα βοηθός στον προγραμματισμό του συστήματος George Lucas).

Όλοι μαζί καθόρισαν τους τεχνικούς που χρειαζόταν το *One from the Heart*. Αρκετά μέρη-κλειδιά των οργάνων είχαν μόλις κατασκευαστεί και διατίθενταν μόνο τα πρωτότυπα.

Όταν τον Οκτώβριο του 1980 το κέντρο μας μεταφέρθηκε από το Σαν Φρανσίσκο στο Χόλυγουντ, ο Clark και ο Steve αποφάσισαν να μείνουν στο βορρά και στην ομάδα μας ήρθε ένας αρχιμηχανικός των τεχνικών συστημάτων (Murdo Laird), ένας μηχανικός για τον έλεγχο της εικόνας (Dan Lutz) κι ένας τεχνικός διευθυντής (Michael Lehemann).

### **Το ηλεκτρονικό ντεκουπάζ**

Το ηλεκτρονικό σύστημα του *One from the Heart* είχε σαν πρώτο στάδιο την εισαγωγή του σεναρίου σ' έναν «επεξεργαστή λόγου». Οι διορθώσεις γίνονταν εύκολα και πήραμε το οριστικό σενάριο πατώντας απλά το κουμπί «εκτύπωση».

Γρήγορα το σενάριο μετατράπηκε σ' ένα οπτικοακουστικό ντεκουπάζ ή καλύτερα σ' ένα «ηλεκτρονικό ντεκουπάζ». Αυτό αποτελούσε το σκελετό όπου πάνω θα δομούνταν η ταινία. Το ηλεκτρονικό ντεκουπάζ έγινε το συνδετικό νήμα μέσα από το οποίο περνούσε η πληροφορία, κοβόταν και στελνόταν στο εργαστήριο για πέταμα ή διόρθωση. Έτσι έβγαине η τελική εικόνα που προχωρούσε στα άλλα τμήματα των Studios. Στην πραγματικότητα αυτή η διαδικασία κράτησε ώσπου να φτάσουμε στο τελικό αποτέλεσμα, δηλαδή να ολοκληρωθεί η ταινία. Η «προεικονοποίηση» – η αρχική φάση του ηλεκτρονικού σεναρίου – άρχισε αφού πρώτα ο ηχολήπτης Richard Beggs ηχογράφησε όλο το σενάριο με τις φωνές των ηθοποιών και πρόσθεσε μια προσωρινή μουσική και άλλα ηχητικά εφέ φτιάχνοντας ένα είδος «ραδιοδράματος». Τα γυρίσματα έγιναν σε μια μεγάλη αίθουσα που χαϊδευτικά αποκαλούσαν «αίθουσα πολέμου». Εδώ ο Coppola συναντιόταν με το διευθυντή παραγωγής Ντην Ταβουλάρη και το διευθυντή φωτογραφίας Vittorio Storaro για να καταστρώσουν το σχέδιο όλης της παραγωγής. Οι σελίδες του ντεκουπάζ κάλυπταν τους τοίχους και τα μικρά ομοιώματα των πλατών ήταν ταχτοποιημένα πάνω σε μακριές τάβλες ντυμένες με χοντρό μάλλινο ύφασμα. Το σύστημα βίντεο που χρησιμοποιήθηκε για το *Αποκάλυψη Τώρα*

ήταν εγκαταστημένο στο βάθος της αίθουσας. Είχαν γίνει ορισμένες τροποποιήσεις, με την προσθήκη δυο σταθερών ηλεκτρονικών μηχανών προβολής σλάιντς. Μ' αυτά τα μηχανήματα ο Randy Roberts συνέδεε και μετέφερε σε μαγνητοταινία το ραδιόγραμμα και τις εικονογραφήσεις του ντεκουπάζ. Έτσι έφτιαξε τον πρώτο «πραγματικό χρόνο» της μεταφοράς σε εικόνα του *One from the Heart*.

Η διαδικασία κατασκευής ενός «ηλεκτρονικού προσχέδιου» περιλάμβανε τον ψηφιακό προσδιορισμό της κάθε εικονογράφησης. Τα σχέδια μεταφέρονταν σε διαφάνειες και εμψυχώνονταν σε βιντεοταινία. Ο Francis άκουγε το ραδιοφωνικό κείμενο και έδινε τον αριθμό της εικονογράφησης που έπρεπε να το συνοδεύει. Κωδικοποιώντας αριθμητικά τις διαφάνειες ο Roberts, ήταν σε θέση να «μοντάρει» τις εικόνες σε βιντεοταινία. Μια μηχανή προβολής βίντεο πρόβαλε τις εικόνες των ταινιών πάνω σε μια οθόνη 10 ποδών.

Στο μεταξύ οι ηθοποιοί έκαναν πρόβα τις σκηνές, που παίρονταν συστηματικά με πολαρόνιτ, και οι φωτογραφίες αντικαθιστούσαν τις εικονογραφήσεις στο ηλεκτρονικό ντεκουπάζ, που ανανεώνονταν μ' αυτόν τον τρόπο διακρώς δίνοντας την τελευταία βερσιόν του *One from the Heart*. Ένα άλλο πλεονέκτημα του μοντάζ σε βιντεοταινία ήταν η δυνατότητα να ξαναδεί κανείς ταυτόχρονα όλες τις προηγούμενες βερσιόν.

Μ' αυτό το σύστημα μπορούσε να ξαναδεί κανείς όλη την ταινία οποιαδήποτε στιγμή. Οι σκηνές που είχαν αποδοθεί από τα πριν με εικόνες και έπρεπε να τροποποιηθούν ή να ξαναμπούν όπως ήταν, μείωναν την ποσότητα των κινηματογραφικών λήψεων, ενώ, με τις παραδοσιακές μεθόδους, οι λήψεις ξεσκαρτάρωνται μετά στο μοντάζ. Τα διαχωριστικά όρια ανάμεσα σε προ-παραγωγή, παραγωγή και μετα-παραγωγή άρχιζαν να σπάζουν, καθώς το ηλεκτρονικό ντεκουπάζ γινόταν το συνδυαστικό νήμα ανάμεσα σ' αυτές τις τρεις φάσεις, που έμεναν πάντα χωριστές με τις παραδοσιακές μεθόδους.

Ο Francis πήγε τους ηθοποιούς στο Λας Βέγκας και σε δυο μέρες γύρισε σε βίντεο όλη την ταινία, σκηνή σκηνή, χρησιμοποιώντας πραγματικούς χώρους, για να κάνει τους ηθοποιούς να διώσουν το Λας Βέγκας, το χώρο δηλαδή όπου διαδραματιζόταν η ιστορία. Καθώς αυτή η τελευταία λήψη σε βιντεο-

ταινία ήταν μια απλή προσθήκη στις εγγραφές των δοκιμών, δε δινόταν μεγάλη προσοχή στις λεπτομέρειες. Το κομμάτι από το Λας Βέγκας μονταρίστηκε έπειτα στο ηλεκτρονικό ντεκουπάζ.

Στο μεταξύ ο συνθέτης Tom Waits και ο ηχολήπτης του Bop-nes Howe έβλεπαν τις βιντεοταινίες γράφοντας και ηχογραφώντας μουσικές ιδέες. Διαδικασία που γίνεται κανονικά στο στάδιο της μετα-παραγωγής.

## Οι τεχνικές πρόβες

Το μετά τις πρόβες στάδιο περιλάμβανε τον έλεγχο από ένα πολύπλοκο οπτικοακουστικό δίκτυο. Και γι' αυτό το σκοπό χρησιμοποιήθηκαν δυο νέα όργανα: 1) το ηλεκτρονικό πρόγραμμα σκηνης· 2) το μέσο ελέγχου της εικόνας και του ήχου.

Το ηλεκτρονικό πρόγραμμα σκηνης – εγγραφείς *Sony Betamax monitors*, μεγάφωνα, επικοινωνιακά κυκλώματα και ένα σύστημα ενδοσυνεννοήσεως RTS – αποτελούσε την ηλεκτρονική «καρδιά» του νέου σχεδίου παραγωγής του *One from the Heart*. Καθώς χρησιμοποιήθηκαν για την ταινία εννιά σταθερά παλκοσένικα, τοποθετημένα στα αντίστοιχα πλατώ, αποφασίσαμε να εγκαταστήσουμε τα όργανα πάνω σε καρότσια με ρόδες για να πηγαίνουμε εύκολα από το ένα παλκοσένικο στο άλλο.

Οι τηλεκάμερες Technovision, με τα βίντεο, μεταφέρθηκαν έξω για πρώτη φορά στη διάρκεια των τεχνικών δοκιμών και συνδέθηκαν με το ηλεκτρονικό πρόγραμμα σκηνης. Μ' αυτό τον τρόπο οι τεχνικοί των μόνιτορ έβλεπαν αυτό ακριδώς που τραβούσε ο οπερατέρ με την τηλεκάμερα. Οι τηλεκάμερες δεν είχαν τραδήξει τίποτα μέχρι εκείνη τη στιγμή, δηλαδή τις τεχνικές πρόβες, αλλά οι έξοδοί τους βίντεο είχαν συνδεθεί με το Betamax στη διάρκεια των άλλων λήψεων και άρα είχαν κιόλας καταγράψει όλες τις πληροφορίες. Αυτές οι ταινίες μπορούσαν να μονταριστούν αμέσως και να ξαναεισαχθούν στο ηλεκτρονικό ντεκουπάζ.

Στις τεχνικές πρόβες ο Vittorio Storaro χρησιμοποίησε μια μικρή ασπρόμαυρη τηλεκάμερα Sony σαν ηλεκτρονικό διζέορ. Κινούνταν στα πλατώ τραβώντας από δω κι από κει και μεις



γράφουμε αυτά που τραβούσε. Έπειτα, μπορούσε να δείξει, αν το θεωρούσε απαραίτητο, τις βιντεοταινίες του σε *play-back* στους οπερατέρ των κινηματογραφικών μηχανών λήψης.

Όλες οι βιντεο-ηχητικές πληροφορίες που γράφονταν από την ηλεκτρονική «καρδιά» στα πλατώ, έτρεφαν τον «εγκέφαλο» της διαδικασίας – ένα όχημα με μοτέρ των 28 ποδών, κατασκευασμένο επί τούτου από την Airstream και εξοπλισμένο από το Κέντρο με ένα πλήρες σύστημα μοντάζ cine-video off-line, εφοδιασμένο με έναν *Editor 103C* τροποποιημένης σύγκλισης και συνδεδεμένο με τέσσερις εγγραφείς Sony Betamax SLO 383. Οι «νοήμονες ελεγκτές» της Control Video Corporation αντίθετα ακολουθούσαν τους χρονικούς κώδικες.

Το όχημα ήταν επιπλέον εξοπλισμένο με ένα μεταλλάκτη Grass Valley (για την πρόβλεψη των οπτικών εφφέ), μια κονσόλα Neve για τις ηχητικές μπάντες και διορθωτές Edutron για τους χρόνους-θάση.

Για να ολοκληρώσει το τεχνολογικό μεγαλείο του οχήματος ο John Nunderloch και οι συντάιροί του του Κέντρου του πρόσθεσαν μια κουζίνα με όλα τα απαραίτητα, μια καφετιέρα για εσπρέσσο, κρεβάτια και ένα μπάνιο. Ο Francis έπρεπε να περνάει μέσα στο όχημα ένα μεγάλο μέρος του χρόνου του, οπότε έπρεπε αυτό να του παρέχει όλα τα απαραίτητα κομφόρ. Όταν το όχημα, το βράδυ της 1ης του Δεκέμβρη, πέρασε τελικά την πόρτα των Studios, από το στούντιο του ήχου (εφοδιασμένο με ένα σύστημα P.A.) ξεχύθηκε στη διαπασών η μουσική της «Ιππασίας των Βαλκυριών».

Σε μια συζήτηση πάνω στην κινητή μονάδα σκηνοθεσίας είχα ρωτήσει τον Francis αν δεν ένιωθε νοητικά απομονωμένος από τους ηθοποιούς σκηνοθετώντας από μακριά. Μου απάντησε ότι θα περνούσε με τις πρόβες πολύ καιρό κοντά τους, όπως ο σκηνοθέτης του θεάτρου που τη μέρα της πρεμιέρας βρίσκεται στην αίθουσα. Προτιμούσε να θεωρεί τον εαυτό του αντιπρόσωπο του κοινού και άρα να ζει το θέαμα από αυτή την άποψη. Πράγματι στο μόνιτόρ του οι σκηνές παίζονταν με τη μουσική και τα ηχητικά εφφέ τους, όπως θα τις έβλεπε δηλαδή κανείς μετά την ολοκλήρωση της ταινίας. Και δέβαια αν χρειαζόταν, μπορούσε οποιαδήποτε στιγμή να μπει στο πλατώ.

## Τα γυρίσματα

Στα γυρίσματα εξαντλήθηκαν μέχρι εσχάτων όλες οι δυνατότητες του ηλεκτρονικού συστήματος. Πριν αρχίσουν, ο Francis έδινε τις οδηγίες στους ηθοποιούς στο παλκοσένικο με το σύστημα P.A. ή με ένα εσωτερικό τηλέφωνο. Κατά το γύρισμα, ο Vittorio Storaro έμενε στο μόνιτορ για να δει αυτό που γύριζε ο οπερατέρ. Οι ομαδάρχες έλεγχαν τα μόνιτορ, σημειώνοντας τις ατέλειες των εικόνων. Ο Francis παρακολουθούσε το γύρισμα μέσα από την κινητή μονάδα και μόλις τέλειωνε ζητούσε αμέσως ένα *replay* για να σιγουρευτεί αν ήταν καλό. Ο Vittorio είχε το δικαίωμα να το ξαναδεί άλλη μια φορά στο μόνιτορ σκηνής για να ελέγξει τα επιμέρους στοιχεία της λήψης. Η απόφαση για το αν η λήψη θα τυπωνόταν στηριζόταν πολλές φορές στις εκτιμήσεις που έκαναν εκείνη τη στιγμή με το Βίντεο. Πράγμα που αποδείχτηκε πολύ οικονομικό. Όχι μόνο ανακάλυπταν αμέσως τα λάθη, αλλά και διόρθωναν στη στιγμή.

Τα συνεργεία των τεχνικών δούλεψε καλά με τη βοήθεια του βίντεοεξοπλισμού, που σίγουρα διευκόλυνε το έργο τους και δημιούργησε μια πολύ πιο αποδοτική σχέση με τις εικόνες που τραβούσαν.

Οι τυπωμένες λήψεις μεταφέρθηκαν από τον Chris Weir σέ φορμά Beta και Umatic που ήταν η έγχρωμη βερσιόν των λήψεων σε απρόμαυρο βίντεο. Η μεταφορά από συλλυόνιτ σε μαγνητοταινία έγινε από το κατάλληλο προσωπικό κάνοντας χρήση μιας μουδιόλας Video Magnasync, μιας τηλεκάμερας CEI 310, ενός ελεγκτή βίντεο, ενός Sony Beta I και ενός Umatic VTR.

Κατά τη μεταφορά εισήγαγαν ένα χρονικό κώδικα SMPTE, με την εκφώνηση των αριθμών των φωτογραμμάτων βίντεο και των αντίστοιχων αριθμών των φωτογραμμάτων σε σελλυλόιντ. Τη μέθοδο είχε επινοήσει ο Clark Higgins για να δώσει τη δυνατότητα στον Francis να δουλέψει ελεύθερα πάνω στο βίντεο με 30 φωτογράμματα το δευτερόλεπτο και να μεταφράζει τις εικόνες σε κινηματογραφικούς αριθμούς. Μεταδίδονταν ταυτόχρονα σε βιντεοταινία, πάνω στους χρονικούς κώδικες SMPTE, οι σκηνές, οι αριθμοί των λήψεων και οι αριθμοί

των μπομπίνων. Και άρχισε μια συνεργασία ανάμεσα στα Zoetrope, Lucas Film, Disney και άλλα Στούντιο, για να βρουν μια στάνταρ μέθοδο ανάγνωσης και γραφής των χρονικών κωδίκων.

Μια άλλη ενδιαφέρουσα πλευρά του ηλεκτρονικού κινηματογράφου ήταν το γεγονός ότι αυτό το σύστημα μπορούσε να παρέχει ταυτόχρονα τυπωμένο υλικό στους ηχολήπτες και τους τεχνικούς του ήχου που δούλευαν στα βοηθητικά κέντρα ελέγχου. Αυτό όχι μόνο διπλασίαζε τις δυνατότητες του οχήματος του Francis αλλά και δημιούργησε μια σημαντική αλυσίδα πληροφοριών: γραμμένες ηχητικές μπάντες και ήδη μιξαρισμένο οπτικό υλικό μοντάρωνταν αμέσως μέσα στο ίδιο το όχημα. Όπως και τα όργανα που ήταν εγκατεστημένα στο πλατώ, έτσι και το κέντρο ελέγχου του Francis λειτουργούσε ανεξάρτητα από τα άλλα δίκτυα παραγωγής, από τη στιγμή που γραφόταν το πρωτότυπο υλικό.

Οι ανεξάρτητες και εξαρτώμενες λειτουργίες των τριών κέντρων ελέγχου έδιναν τη δυνατότητα στον Francis να δει, πριν αρχίσει τα γυρίσματα της μέρας, τις λήψεις της προηγούμενης μέρας (μονταρισμένες και με όλους τους ήχους τους, όπως είπαμε).

Η πρώτη προβολή του *One from the Heart* έγινε στο Σητλ, ένα μήνα πριν τελειοποιηθεί φωτογραφικά. Αντί να δει το κοινό του Σητλ μαγνητοσκοπήσεις με «λειψές σκηνές», είδε τις σκηνές των τεχνικών δοκιμών. Αυτές δεν μεταφέρθηκαν ποτέ από Betamax σε 35 mm ούτε «ράφτηκαν» στην πρώτη βερσιόν της ταινίας.

## **Το Μοντάζ**

Για τη διαδικασία του μοντάζ, που γινόταν στη διάρκεια όλων των σταδίων του γυρίσματος της ταινίας, οργανώθηκε μια αληθινή βιβλιοθήκη, όπου είχε ταξινομηθεί η τεράστια ποσότητα του υλικού – από τα ντεκουπάζ και τις βιντεοταινίες των δοκιμών ως τις τελευταίες μαγνητοσκοπημένες λήψεις –, έτοιμο να διατεθεί σε όποιον μπορούσε να του χρησιμεύσει.

Με τη βοήθεια ενός κομπιούτερ ο Anahid Nazarian επινόησε ένα σύστημα που έκανε δυνατή την άμεση προσέγγιση όλων

των υλικών του *One From the Heart*, εξαλείφοντας έτσι την ανάγκη να γυρίσεις λογουχάρη μια ολόκληρη ταινία για να βρεις το κομματάκι μιας πρόδας.

Στο τέλος των γυρισμάτων, η διαδικασία του μοντάζ είχε μια καινούργια πιστότητα, λόγω της δυνατότητας ακριβώς να βγάζεις εύκολα αντίγραφο του υλικού. Ενώ οι τεχνικοί δούλευαν πάνω σε μια σειρά ταινιών, ο Francis μπορούσε να δουλεύει αυτόνομα πάνω σε μια άλλη. Ο Francis χρησιμοποιούσε έναν ειδικό φορητό πάγκο μοντάζ και μέσα σε δυο βαλίτσες είχε τις κασέτες όλης της ταινίας. Ένα Σαββατοκύριακο πήγε στο Λας Βέγκας για τη συνέλευση της NAB και μόνταρε την ταινία μέσα στο δωμάτιο του ξενοδοχείου, χρησιμοποιώντας το πιστό του Sony 383 Betamax και την τηλεόραση του ξενοδοχείου σαν μόνιτορ.

Για το τελικό κόψιμο της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν τόσο το ηλεκτρονικό όσο και το παραδοσιακό μοντάζ. Ο Rudi Fehr, που επέβλεπε τη μεταπαραγωγή, έκανε το μοντάζ σε μια κάθετη μουδιόλα. Η μοντέξα Ann Goursaud χρησιμοποίησε μια KEM για το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς της, ενώ ο Francis και ο γιος του Giancarlo δούλεψαν με το Betamax στο όχημα ελέγχου. Συνελάμβαναν κατ' αρχήν τη δομή μιας σκηνής κι έπειτα την έδειχναν στην Ann και τον Rudi. Η ανταλλαγή ιδεών μπορούσε να γίνει και με την αντίστροφη έννοια, με τον Rudi και την Ann που σημείωναν εκεί που ήθελαν να κόψουν, έδειχναν τη σκηνή στον Francis που την ενέκρινε και τη μετέφερε σε βίντεο. Αλλά όποιον συνδυασμό και να 'θελε ο Francis να δοκιμάσει μπορούσε να το κάνει, για το λόγο ακριβώς ότι το μοντάζ σε βίντεο είναι πολύ γρήγορο.

## Το Μέλλον

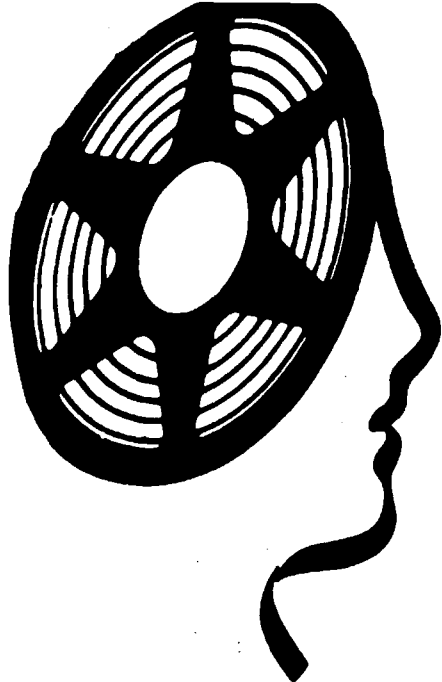
Είμαστε σίγουροι ότι οι ιδέες μας θα αλλάξουν προς το καλύτερο τη διαδικασία της κινηματογραφικής παραγωγής. Ο Francis θεωρεί τόσο επιτυχημένο το πείραμα του *One from the Heart* που ετοιμάζει τώρα ένα ακόμα πιο ολοκληρωμένο σύστημα, ένα σύστημα που θα 'χει επιπλέον μια κονσόλα ή ένα τραπέζι του μοντάζ όπου ο σκηνοθέτης θα μοντάρει ταυτόχρονα το λόγο και την εικόνα.

Όσο για το μοντάζ σε βιντεοταινία, ανακαλύψαμε ότι τα συστήματα είναι εντελώς ακατάλληλα για το κινηματογραφικό μοντάζ. Το σύστημα που θα προτείνουμε τώρα θα έχει τη δυνατότητα να προσεγγίζει και να ελέγχει άμεσα μια μεγάλη ποσότητα υλικού – μια γιγάντια βάση δεδομένων σε λόγο, εικόνα, ήχους, μουσικές και ιδέες.

Το πείραμα που κάναμε με το *One from the Heart* έδειξε ότι οι τεχνικοί του παραδοσιακού κινηματογράφου αντιμετωπίζουν θετικά τα πιο τελειοποιημένα όργανα δουλειάς. Ας ελπίσουμε ότι ο ηλεκτρονικός κινηματογράφος θα γίνει αποδεκτός και θα υποστηριχτεί από ερευνητές που θα μας βοηθήσουν να τον προχωρήσουμε και να ενθαρρύνουμε τους καλλιτέχνες να χρησιμοποιήσουν την επιστήμη και την τεχνολογία.

Το συνεργείο του *One from the Heart* είδε με έκπληξη το πόσο πολύ προσαρμόστηκε και λειτούργησε μέσα στην ογκώδη τεχνολογική κατασκευή των εγκαταστάσεων βίντεο. Χωρίς άλλη προηγούμενη εμπειρία, χρησιμοποίησαν τα ηλεκτρονικά όργανα που τους διατίθενταν με μαεστρία. Το στούντιο των εγκαταστάσεων βίντεο υψηλής ευκρίνειας θα έχει αναμφίβολα σαν έρευνα τους υποστηριχτές του ανάμεσα σ' αυτούς που πιστεύουν στον ηλεκτρονικό κινηματογράφο, ο οποίος θα πάψει πιθανόν να είναι ένα απλό βοηθητικό όργανο της κινηματογραφικής παραγωγής και θα γίνει η μόνη εκτελεστική επεξεργασία, με όλα τα πλεονεκτήματα που διαθέτει και που είναι στην πραγματικότητα απεριόριστα.





HAROLD SCHECHTER & DAVID EVERIT

**ΘΑΥΜΑΤΟΠΟΙΟΙ:  
ΟΙ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΙ ΤΩΝ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΦΦΕ**

Για κάμποσα χρόνια, πριν ο συνδυασμός πολέμου, ανταγωνισμού, και του μεταβλητού γούστου του κοινού τον οδηγήσει στην ανεργία και τελικά στο πτωχοκομείο, οι μαγικές ταινίες του Μελιές ήταν διάσημες και από τις δύο πλευρές του Ατλαντικού – τόσο γνωστές που τις έκλεψαν, ανατυπώθηκαν και πουλήθηκαν από αμερικάνους βιομηχάνους που τις παρουσίασαν σαν δικές τους. Δεν ήταν παράξενο που η επίδραση του Μελιές στους συναδέλφους κινηματογραφιστές κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων του εικοστού αιώνα ήταν τεράστια.

Στη Γαλλία, ο Φερντινάν Ζεκκά, ο Εμίλ Κολ και ο Ζαν Ντυράν ακολούθησαν τα βήματά του παράγοντας μία σειρά από ταινίες τρυκ που συχνά ήταν άμεσες απομιμήσεις των «φανταστικών φαντασιώσεων» του δασκάλου. Αν δεν ήταν σχετικά χοντροκομμένα τα εφφέ της ταινίας του Ζεκκά, *Τα Εφτά Κάστρα του Διαβόλου*, (1902) για παράδειγμα, θα μπορούσαν κάλλιστα να είχαν κατασκευαστεί από τον Μελιές. Η ιστορία είναι μια θρησκευτική αλληγορία για έναν άφραγκο νεαρό που πουλάει τη ψυχή του στο διάβολο. Γι αντάλλαγμα, ο Σατανάς τον περιλούζει με πλούτη, μεταμορφώνοντας την καλύβα του σε ένα αστραφτερό αρχοντικό, που το ονομάζει το

«Κάστρο της Ζήλειας», και τα κουρέλια του σε ένα φανταστικό κουστούμι. Για να επιτευχθεί αυτή μεταμόρφωση και οι άλλες θαυμάσιες αλλαγές και εξαφανίσεις, ο Ζεκκά βασίστηκε στο πιο παλιό κινηματογραφικό τρुक του Μελιές, τη φωτογράφιση καρρέ-καρρέ.

Η ταινία παίρνει τον κατά βάση καλό (αν όχι παραπλανημένο) ήρωα μας σε ένα γύρω μέσα από μία σειρά μεταφυσικά ταμπλώ, που το καθένα παριστάνει ένα από τα Εφτά Θανάσιμα Αμαρτήματα: υπάρχει το «Κάστρο της Φιλαργυρίας» (ένα υπόγειο γεμάτο από σωρούς χρυσάφι), «Το Κάστρο του Θυμού» (μία έπαλξη τείχους κατεστραμμένη από τις βολές), «Το Κάστρο της Πολυτέλειας και της Τεμπελιάς» και ούτω καθ' εξής. Αυτές οι σκηνές σχηματίστηκαν με τα ίδια υλικά που είχε χρησιμοποιήσει κι ο Μελιές, συμπεριλαμβανομένων και πολυπλόκων θαμμένων φόντων και γιγαντιαίων μηχανικών υποστηλωμάτων.

Το πνεύμα του «Κάστρου της Λαιμαργίας» για παράδειγμα, είναι ένα γκροτέσκο, χοντροκομμένο, φουσκωμένο τέρας με στόμα βατραχού στραβωμένο με δόντια. Όπως ο Παγωμένος Γίγαντας του Μελιές, παρ' όλο που δεν ήταν τόσο εντυπωσιακός, αυτό το πλάσμα είναι ουσιαστικά μία υπερμεγέθης μαριονέττα, που καταβροχθίζει ένα κολοσσιαίο γεύμα από πελώρια ψητά γουρουνία από πεπιεσμένο χαρτί, γαλλικά ψωμιά μεγέθους κορμών δέντρου και, για επιδόρπιο, μερικά ανόητα παιδιά. Στο τέλος της ταινίας βλέπουμε τον ήρωά μας να διασχίζει ένα υπόγειο ποτάμι για τον Άδη· την τελευταία στιγμή σώζεται από το πηγάδι χάρις στην αγάπη της γυναίκας του, και μεταφέρεται στην κρίσιμη σκηνή σε μία φωτογραφικής απόδοσης καρτ-ποστάλ του Παραδείσου. Οι ταινίες τρुक του Μελιές επέδρασαν επίσης και στη δουλειά του Εμίλ Κολ, που έχει ονομαστεί ο πατέρας του κινούμενου σχεδίου. Ο Κολ χρησιμοποίησε την τεχνική της καρρέ-καρρέ φωτογράφισης για να δώσει ζωή σε έξυπνα μικρά, γραμμικά σκίτσα που κατόπιν τοποθετούσε σε ένα πλαίσιο ζωντανού γυρίσματος.

Στα *Χαρούμενα Μικρόδια* (1909), για παράδειγμα, ένας επιστήμονας υπερήφανα επιδεικνύει το καινούργιο του μικροσκόπιο σε ένα σκεπτικιστή φίλο του.

Μέσα από το φακό βλέπουμε μία σειρά από απλά μα πάρα



πολύ ευφυή σκίτσα, όπου σμήνη από πολύ μικρες κηλίδες ανακατατάσσονται σε γελοιογραφίες των διαταραχών της προσωπικότητας που υποτίθεται ότι προκαλούν. Τα μικρόδια-μπεκρήδες, για παράδειγμα, συνδυάζονται σε μία φιγούρα ενός μέθυσου· τα μικρόδια πεθερές μετατρέπονται σε μία χοντρή στρίγγλα· και τα μικρόδια πολιτικοί γίνονται μία μαινόμενη δημαγωγία.

Η πιο θαυμάσια ταινία του Κολ πάντως δεν είναι καθόλου μία ταινία κινουμένων σχεδίων, αλλά μία μαγική ταινία κυνηγητού που ονόμασε *Η Κούρσα των Κολοκύθων* (1908). Εν αντιθέσει με τα τρυκ-φιλμ του Μελιές, με τα υπερβολικά εξωπραγματικά σκηνικά, *Η Κούρσα των Κολοκύθων* πετυχαίνει ένα μεγάλο μέρος του εφέ της, έχοντας το απίθανο να εισβάλλει ξαφνικά μέσα στον καθημερινό κόσμο. Το μεγαλύτερο μέρος του φιλμ διαδραματίζεται στα στενά του Παρισιού στο τέλος του αιώνα. Η δράση αρχίζει όταν ένας χωρικός αφήνει για λίγο το κάρρο του, φορτωμένο με τεράστιες κολοκύθες, παρκαρισμένο σε ένα απότομο λόφο, και μία συμμορία από σκανδαλιάρικα παιδιά αναποδογυρίζει το όχημα. Οι κολοκύθες κατεβαίνουν χοροπηδώντας το λιθόστρωτο δρόμο, αλλά αντί να σταματήσουν, σαφώς επιταχύνουν, οδηγώντας τον αγρότη και μία ομάδα από μανιακούς διώκτες σε ένα εύθυμο «κυνηγητό άγριας νεροκολοκύθας» γύρω στην πόλη: μέσα στα σοκάκια, πάνω σε τοίχους, μέσα απ' το παράθυρο ενός διαμερίσματος ενός πλούσιου ζευγαριού, πάνω από το τραπέζι της τραπεζαρίας, μέσα στην καμινάδα, πάνω στις στέγες, μέσα σ' ένα στόμιο δεξαμενής, διαμέσου υπονόμων, και τελικά πίσω, πάνω στο λόφο και μέσα στο κάρρο, όπου με τάξη τακτοποιούνται στην αρχική τους θέση.

Εκεί όπου ο Ζεκκά και ο Κολ βασιζόνταν πολύ στη φωτογράφιση καρρέ-καρρέ, ένας άλλος σύγχρονος του Μελιές, ο Ζαν Ντυράν, εκμεταλλεύτηκε τις δυνατότητες σε τρυκ της γρήγορης κίνησης, στην κωμική ταινία του μικρού μήκους *Ονεζίμ ο Ωρολογοποιός* (1910). Μόλις ακούει ότι πρόκειται να κληρονομήσει την περιουσία ενός πεθαμένου θείου σε είκοσι χρόνια, ο χαζός ήρωας επιταχύνει τους δείκτες ενός μαγικού ρολογιού για να κάνει το χρόνο να κυλήσει πιο γρήγορα. Το φιλμ αποτελείται από μία σειρά από ξέφρενα επιταχυνόμε-

νες σκηνές: άμαξες και πεζοί τριγυρίζουν γύρω στους δρόμους, χορευτές μέσα σε αίθουσες χορού στριφογυρίζουν στο πάτωμα σ' ένα τρελό ρυθμό. Το πιο αστειό κομμάτι συμπυκνώνει την ιστορία του γάμου ενός νεαρού ζευγαριού σ' ένα διάστημα μερικών δευτερολέπτων. Βλέπουμε τον άντρα και τη γυναίκα να φλερτάρουν· μετά παντρεύονται· μετά η νεαρή γυναίκα, φορώντας ακόμα το νυφικό της, δείχνει ένα μωρό στον υπερήφανο μπαμπά, ο οποίος αρχίζει να το μπηστάει πάνω-κάτω πάρα πολύ γρήγορα. Καθώς το κάνει αυτό το παιδί μεγαλώνει όλο και περισσότερο με κάθε γκελ, μέχρι που ο μπαμπάς κρατάει ένα μεγάλο, άσχημο γοριλάνθρωπο, που φοράει ακόμα πάνες και ένα παιδικό καπελάκι.

Οι Γάλλοι δεν ήταν οι μόνοι που έφτιαχναν ταινίες τρυκ. Από την άλλη μεριά του Καναλιού, υπήρχαν σημαντικές συνεισφορές στην ανάπτυξη των τεχνικών ειδικών εφέ που φτιάχνονταν από μια μικρή ομάδα ανθρώπων: τους Ρ.Γ. Πωλ, Γ.Χ. Σμιθ, Έντγκαρ Ρότζερς, Τζέιμς Γουίλιαμσον, και έναν Αμερικάνο εκπαιρισμένο με το όνομα Τσαρλς Έρμπαν. Παρ' όλο που ο Μελιές ήταν αναμφισβήτητα η μοναδική μεγαλύτερη επίδραση στους πρωτοπόρους των ειδικών εφέ, μερικοί συγγραφείς (γενικά Άγγλοι οι ίδιοι), έθεσαν τον ισχυρισμό ότι πολλά από τα τρυκ της κάμερας που του έχουν αποδοθεί πως πρωτοεφεύρε έχουν στην πραγματικότητα την καταγωγή τους σ' αυτούς τους Βρετανούς κινηματογραφιστές. Είναι αληθινό ότι το 1897, ο Σμιθ πήρε μία πατέντα για τη διπλοτυπία, μία τεχνική που χρησιμοποίησε στο φιλμ με τίτλο *Οι Κορσικανοί Αδελφοί*, και επίσης ότι έφτιαξε μία ταινία της ιστορίας της Σταχτοπούτας πλήρη με φωτογραφικά τρυκ, το 1898, ένα χρόνο πριν την εκδοχή του Μελιές. Είναι επίσης αληθινό, ότι το 1898 ο Ρ.Γ. Πωλ έφτιαξε ένα φιλμ όπου ένας άνθρωπος διέσχιζε ένα ταβάκι, και ότι αρκετά χρόνια αργότερα, η ίδια οπτική απάτη εμφανίστηκε σε μία ταινία του Μελιές το 1902, που ονομαζόταν *Η Ανθρώπινη Μύγα*. Παρ' όλα αυτά, είναι αδύνατον να εξακριβώσει κανείς με οποιαδήποτε ακρίβεια, ποιος εφεύρε τι και πότε. Αυτό που μπορεί τελικά να ειπωθεί, είναι ότι η φωτογράφιση κινηματογραφικών τρυκ ήταν φανερά μια ιδέα που είχε έρθει η ώρα της, και ότι οι ταλαντούχοι κινηματογραφιστές σε διάφορα μέρη του κόσμου δούλευαν σε

παράλληλες γραμμές, και έκαναν καμιά φορά τις ίδιες ανακαλύψεις, ανεξάρτητα ο ένας από τον άλλον, άλλοτε παίρνοντας και από τις καινοτομίες των αντιπάλων τους.

Ένας άλλος αρχικός καινοτόμος, ο Ρόμπερτ Γουίλιαμ Πωλ, ένας πετυχημένος βιομήχανος επιστημονικών εργαλείων, δεν ήξερε τίποτα για τις κινούμενες εικόνες, έως ότου τον προσέλαβαν κάτι Έλληνες επιχειρηματίες του θεάματος το 1894, για να τους παραδώσει μισή ντουζίνα αντίτυπα του «Κινητοσκόπιου», ενός Peephole Viewer που εφεύραν ο Έντισον, και ο συνεργάτης του Γ.Κ.Λ. Ντίξον. Όπως ο Αντουάν Λυμιέρ, ο Έντισον είχε πέσει κατά πολύ έξω στην εκτίμηση των εμπορικών δυνατοτήτων του κινηματογράφου.

Θεωρώντας τον σαν κάτι ελάχιστα παραπάνω από μία διασκεδαστική καινοτομία, είχε αποφασίσει να φυλάξει τα 150 δολάρια που τα δικαιώματα Εγγλέζικης και Ευρωπαϊκής πατέντας θα του κόστιζαν, και δεν κατοχύρωσε την εφεύρεσή του. Σαν αποτέλεσμα, η κλοπή απ' τον Πωλ της εφεύρεσης του Έντισον, ήταν τελείως νόμιμη, και απ' ότου αποτελείωσε τα κινητοσκόπια που του είχαν παραγγείλει, παρήγαγε εξήντα ακόμα για τον εαυτό του. Όταν αγανακτισμένος ο Έντισον αρνήθηκε να εφοδιάσει τον Πωλ με ταινίες για να τις προβάλει με τις «κλεμένες» μηχανές, ο Άγγλος απλούστατα κατασκεύασε μία κινηματογραφική κάμερα και άρχισε να γυρίζει τις δικές του. Συγχρόνως με τους αδελφούς Λυμιέρ και αρκετούς άλλους εφευρέτες στην Ευρώπη και στην Αμερική, ο Πωλ επίσης έστρεψε τα ταλέντα τους προς το πρόβλημα της προβολής των κινουμένων εικόνων πάνω σε μια οθόνη, και σ' αυτό τον αγώνα της εφεύρεσης του πρώτου πρακτικού προβολέα του κόσμου, ήρθε πολύ κοντά στο να νικήσει τους Λυμιέρ. Μόλις λίγους μήνες απ' ότου οι Γάλλοι έδωσαν την πρώτη ιστορική επίδειξη στο υπόγειο του Γκραν Καφέ, ο Πωλ ήταν στο Λονδίνο επιδεικνύοντας τη δική του μηχανή, μία συσκευή που την ονόμασε Theatrograph. Όπως κι ο Μελιές, που είχε έρθει στο Λονδίνο να αγοράσει μια μηχανή προβολής του Πωλ, όταν οι Λυμιέρ αρνήθηκαν να του πουλήσουν το δικό τους, ο Πωλ κατασκεύασε το δικό του κινηματογραφικό στούντιο – το πρώτο στην Αγγλία – και άρχισε να παράγει ταινίες. Οι περισσότερες από αυτές ήταν φιλμ με τρυκ πάνω

στις γραμμές του Μελιές. Παρουσίαζαν γιγαντιαίους διαβόλους, ζωντανούς σκελετούς, περιπέτειες κάτω από τη θάλασσα και θεαματικές καταστροφές. Η πιο φημισμένη ταινία του, που μερικοί ιστορικοί του κινηματογράφου νομίζουν ότι είναι καλύτερη από ο,τιδήποτε ο Γάλλος ανταγωνιστής του είχε κάνει ποτέ, είναι μία κωμωδία του 1906 με τον περιεργό τίτλο *The ? Motorist* όπου ένα ζευγάρι μέσα σ' ένα γρήγορο αυτοκίνητο, αφού αποφεύγουν έναν αστυνόμο που τους κυνηγάει, εκσφενδονίζονται σαν βολίδα πάνω από την πλευρά ενός οικίσματος προς το διάστημα, όπου καταλήγουν να οδηγούν γύρω στα δακτυλίδια του Κρόνου.

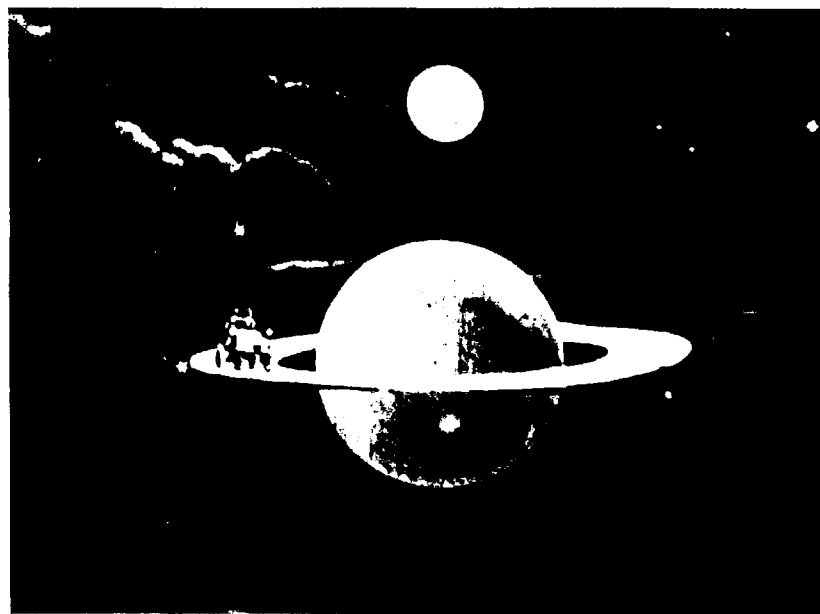
Παρ' όλες τις σημαντικές συνεισφορές του στην ανάπτυξη της βρετανικής βιομηχανίας του φιλμ, ο Πωλ φαινόταν να μη βλέπει τον εαυτό του σαν ένα κινηματογραφιστή, όσο σαν ένα μηχανικό.

Στη διάρκεια όλης της καριέρας του, το κύριο ενδιαφέρον του έμοιαζε να είναι η τεχνολογία, όχι η τέχνη, της ψυχαγωγίας. Ένα από τα σχέδιά του, που επινοήθηκε σε συνεργασία με τον Χ.Γ. Ουέλς αλλά που ποτέ δεν μπόρεσε να πραγματοποιηθεί, ή αν η πρώτη παράσταση με πολλαπλά μέσα (MULTI MEDIA) στον κόσμο όπου πολύπλοκα συστήματα κινουμένων πατωμάτων, κινητών τοίχων, προβαλλομένων σλαίτς, φώτων που αναδόσθηναν, και μηχανημάτων που περιστρέφονταν με βοή, επρόκειτο να συνταιριαστούν για να δώσουν στους θεατρόφιλους την αίσθηση του ταξιδιού μέσα στο χρόνο.

Το 1910, αφού αποφάσισε ότι η παραγωγή των φιλμ ήταν πολύ ριψοκίνδυνη οικονομικά, ο Πωλ πούλησε το स्टούντιό του, έκαψε το στοκ του από αρνητικά, και ξανάρχισε το παλιό του επάγγελμα της κατασκευής εργαλείων. Πέθανε σε σχετική αφάνεια το 1943 και, παρ' όλο που οι νεκρολόγοι του τον κατέταξαν μαζί με τον Έντισον σαν ένα σκαπανέα του κινηματογράφου, το όνομά του παραμένει γνωστό βασικά μόνο στους ειδικούς. Μια άλλη σημαντική προσωπικότητα στα αρχικά θέματα των ειδικών εφεύ, ήταν ο Τσαρλς Έρμπαν, είναι αμερικάνος επιχειρηματίας που η καριέρα του συνδέθηκε στενά με τις εφευρέσεις του Έντισον. Ακολουθώντας το επάγγελμα του πλασιέ φωτογράφου είχε μία αίθουσα KINETOSCOPE στο Ντητροίτ και αργότερα μετακόμισε στο Λονδίνο για να



*Ferninand Zessa: Τα Επτά Κάστρα του Διαβόλου*



αναλάβει τη διαχείριση της Maguire & Baucus, που έκανε διανομή στην Αγγλία των ταινιών του Έντισον. Αφού τετραπλασίασε τις πωλήσεις της εταιρίας, που μετονόμασε σε «Εμπορική Εταιρεία Γουάργουϊκ», ξέκοψε από εκεί για να σχηματίσει δική του επιχείρηση και ξεκίνησε την παραγωγή και τη διανομή πολλών ειδών ταινιών, που συμπεριλάμβαναν κινηματογραφημένες ξεναγήσεις, διαφημίσεις (για ούισκυ, σαπούνι και τσιγάρα) και ταινίες για τη φύση και την επιστήμη. Οι τελευταίες αποτελούνταν κυρίως από μία σειρά μικρά φιλμ με το γενικό τίτλο «Ο Αόρατος Κόσμος» για τις οποίες είχε χρησιμοποιηθεί μικροκινηματογραφία στο γύρισμα διάφορων βιολογικών θεμάτων. Ο κατάλογος του 1903 της Εμπορικής Εταιρείας Τσαρλς Έρμπαν, για παράδειγμα, διαφημίζει μια ταινία με τον συναρπαστικό τίτλο «Αμερικανικό Σαράκι και Μελίγγρα», που προσφέρει μεγεθυμένες απόψεις δύο εντόμων του κήπου που «έρπουν εδώ και κει ψάχνοντας για τροφή». «Το Αμερικάνικο Σαράκι ή Εριοφόρος Φυτόπειρα», συνεχίζει δελεαστικά η διαφήμιση, «Παρουσιάζει μία αξιοπερίεργη ακατάσταση εμφάνιση, με κομμάτια χνουδωτής ύλης που έχει σχηματίσει το ίδιο, κολημένα γύρω στα πόδια και το σώμα του».

Ο Έρμπαν επίσης παρήγαγε έναν αριθμό εντυπωσιακών ταινιών τρυκ, από τις οποίες η πιο φημισμένη είναι ο *Καταστροφές των Αεροστάτων* (1909), γνωστή επίσης σαν *Εναέριος Πόλεμος*, *Εναέρια Τορπίλλη*, *Μάχη στα Σύννεφα* και οι *Πιθανότητες του Πολέμου στον Αέρα*. Ένα φουτουριστικό μελόδραμα για μία εναέρια επίθεση στην Αγγλία ενός καταχθόνιου πηδαλιοχούμενου αερόστατου, αυτή η μικρή ταινία μοιάζει με τα σημερινά δεδομένα αλλόκοτη (ή ωμή, ανάλογα με την άποψη του καθενός). Λαμβάνοντας όμως υπ' όψιν τότε έγινε, τα μηχανικά της εφφέ είναι πράγματι πολύ μελετημένα. Αυτά συμπεριλαμβάνουν ένα αποσπασμένο τεθωρακισμένο άρμα που καταστρέφεται από βόμβες του εχθρού, μία πόλη σε μικρογραφία στις φλόγες, μοντέλα του πολεμικού πλοίου που επιτίθεται, και των αεροπλάνων που αμύνονται, και ρεαλιστικές εκκρήξεις. Μία από τις πιο εντυπωσιακές στιγμές στην ταινία δείχνει ένα πολεμικό αεροπλάνο στην άμυνα, να πετάει κατά μήκος της οθόνης σε πρώτο πλάνο, και κατόπιν να κάνει

κύκλο μακριά για να έρθει σε επίθεση κατά του εισβολέα. Αυτό το πλάνο επιτεύχθηκε με έναν αδέξιο συνδυασμό ζωντανού γυρίσματος και δουλειάς μακέτας: ένα γκρο-πλαν ενός αεροπλάνου σε όλο του το μέγεθος, σε κίνηση μπροστά στην κάμερα, είχε προστεθεί σε μία κινηματογράφιση με ειδικά εφφέ ενός κατάλληλου μοντέλου αεροπλάνου σε κλίμακα, που επιτίθεται με πολυβολισμό εναντίον ενός αερόστατου με πηδάλιο, σε μικρογραφία. Το φιλμ τελειώνει ευτυχισμένα όταν ο νεαρός ήρωας σώζει την κατάσταση, καταρίπτοντας τον εισβολέα με μία ελικοφόρα αντιαεροπορική τορπίλλη, η οποία βουίζει γύρω από το αερόστατο σαν σφήκα, χτυπάει, και στέλνει τον εχθρό να συντριβεί κάτω σε μία λίμνη, σε μία μικρογραφία σκηνικού από την Αγγλική εξοχή.

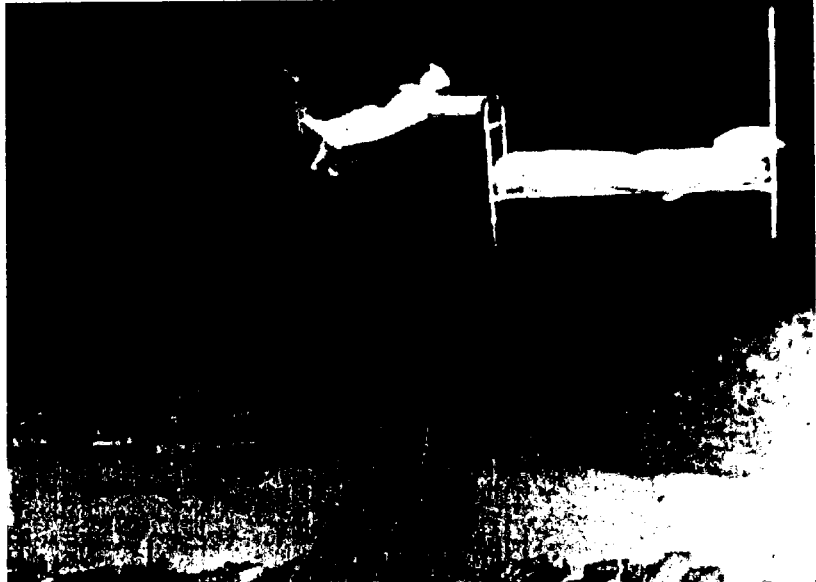
Όπως ο Ρ.Γ. Πωλ, ο Έρμπαν δεν ήταν κατά πρώτον καλλιτέχνης του κινηματογράφου· ήταν κυρίως ένας πρώτης τάξεως επιχειρηματίας-παραγωγός που οι ταινίες του ώφειλαν την υπεροχή τους στο ταλέντο των ανθρώπων που προσλάμβανε. Ένας από αυτούς ήταν ο Τζωρτζ Άλμπερτ Σμιθ, που σύμφωνα με μερικούς ιστορικούς του κινηματογράφου, έφτιαχνε ταινίες τρυκ πριν ακόμα και από τον Μελιές. Τα φανταστικά φιλμ του Σμιθ συμπεριλαμβάνουν τα *Ο Αλαντίν και το θαυμαστό Λυχνάρι*, *ο Άγιος Βασίλης*, *Φάουστ και Μεφιστοφελής*, και *Φωτογραφίζοντας ένα Φάντασμα*, για τα δύο τελευταία έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνική της διπλοτυπίας, που είχε κάνει πατέντα το 1897. Ο Σμιθ, σε συνεργασία με τον Έρμπαν, ανέπτυξε επίσης την πρώτη τεχνική χρώματος για φιλμ που διεκπεραιωνόταν με μηχανικά μέσα, το Kinetascolor. Πιο πριν, οι έγχρωμες ταινίες έπρεπε με κόπο να φτιαχτούν με το χέρι. (Ο Μελιές επί παραδείγματι είχε προσλάβει ένα προσωπικό από πενήντα γυναίκες, για να χρωματίζουν καρρέ-καρρέ τα φιλμ του, με το χέρι). Στον Έντγκαρ Ρότζερς, ακόμα έναν από τους υπάλληλους του Έρμπαν έχουν αποδωθεί αρκετές καινοτομίες ειδικών εφφέ, συμπεριλαμβανομένων και μερικών αρχικών κινηματογραφίσεων σε γυαλί (ζωγραφιές σκηνικού φόντου βασικά, που γίνονται σε γυαλί και συνδυάζονται με το κύριο φιλμ κατά το γύρισμα) και ενός από τα πρώτα «εναέρια» εφφέ που έκανε, κατασκευάζοντας ένα ψεύτικο τμήμα αεροπλάνου πάνω σε μια κινητή πλατφόρμα, και κινηματο-

γραφώντας το κόντρα στον ουρανό. Για μερικά χρόνια ακόμα, ο Έρμπαν διένεμε και τη δουλειά του Τζέημς Γουίλιαμσον, ενός ακόμη πρωτοπόρου του βρεταννικού κινηματογράφου, που ειδικευόταν σε ταινίες κινηγητού και κωμικά φιλμ με τρυκ σε στυλ Μελιές, όπως ο *Παλιάτσος Κουρέας* (1899), όπου ο άμναλος πρωταγωνιστής του έργου αποκεφαλίζει κατά λάθος έναν από τους πελάτες του καθώς τον ξυρίζει. Αυτό το μικρό ατύχημα, παρ' όλα αυτά, δεν ενοχλεί καθόλου τον κουρέα· απλά συνεχίζει και αποτελείώνει το ξύρισμα, κατόπιν επανασυνδέει το κεφάλι στον πελάτη που σηκώνεται, πληρώνει το λογαριασμό και φεύγει.

Όσοι διασκεδαστικές και αν είναι οι ταινίες με τρυκ του Μελιές και των μιμητών του, είναι εύκολο να δει κανείς πως ύστερα από λίγο καιρό οι κινηματογραφόφιλοι των αρχών του εικοστού αιώνα κουράζονταν από αυτές, όπως ακριβώς είχαν αρχίσει σταδιακά να βαριούνται λίγα χρόνια πριν, τις απλές σκηνές με κινούμενα αντικείμενα, όπως τρένα, θαλάσσια κύματα και χορευτές. Ακόμα και η πιο εκθαμβωτική οφθαλμαπάτη αρχίζει να μοιάζει κοινότυπη όταν επαναλαμβάνεται αρκετά συχνά, και οι αστείοι τρόποι για να κόβει κανείς το κεφάλι κάποιου, πριν αρχίσει να ξεφτάει η μαγεία, είναι μετρημένοι. Οπότε το επόμενο σημαντικό βήμα στην εξέλιξη του κινηματογράφου, ήταν η παρουσίαση ταινιών με μπόλικη ρεαλιστική δράση και ταχύρηθη πλοκή. Παρ' όλο που στον Γουίλιαμσον και έναν άλλο Βρεταννό, τον Σέσιλ Χεπγουώρθ, συχνά αποδίδεται η δημιουργία των πρώτων αφηγηματικών ταινιών με δραματική υπόθεση, (*Πυρκαγιά*, 1901, του Γουίλιαμσον και *Η Διάσωση του Ροβερ*, 1905, του Χεπγουώρθ), ο τίτλος του «Πατέρα της ταινίας με μύθο» απονέμεται από κοινού σε έναν Αμερικάνο, τον Έντουιν Σ. Πόρτερ, που ξεκίνησε την καριέρα του σαν οπερατέρ για την εταιρεία του Έντισον.

Η πιο σημαντική συνεισφορά του Πόρτερ στην ιστορία του φιλμ, ήταν η πρωτότυπη χρήση του μοντάζ. Παρ' όλα τα τρυκ της κάμερας και τα ακροβατικά νούμερα που περιείχαν, τα φανταστικά αφηγήματα του Μελιές, στην ουσία παρέμεναν στατικά, γιατί είχε συλλάβει την κάθε ταινία σαν μία ακολουθία από «κινούμενα ταμπλώ», ή «τεχνητά διασκευασμένες σκηνές». Όπως ο ίδιος το εξέφρασε, η πρόθεση του ήταν να





*Edwin S. Porter: Dreams of a Rarebit Fiend*



*Edwin S. Porter: Η Μουσική Ανταρσία του Τσαίkov*

«βάλει τον κινηματογράφο στο δρόμο προς το θεατρικό θέαμα».

Είναι φανερό ότι αυτή είναι μία λανθασμένη αντίληψη του τι θα έπρεπε να είναι μια ταινία, και ήταν ο Πόρτερ που τοποθέτησε τον κινηματογράφο προς τη σωστή κατεύθυνση, συνδυάζοντας σκηνές με ένα μοναδικά κινηματογραφικό τρόπο, για να πει μία συναρπαστική ιστορία. Το πρωτόεκανε στο *Η Ζωή Ενός Αμερικάνου Πυροσβέστη* (1903), όπου μία παράταξη πολεμιστών της φωτιάς ορμάει στη διάσωση μιας μητέρας και ενός παιδιού που είναι παγιδευμένοι σε ένα φλεγόμενο σπίτι. Αργότερα στην ίδια χρονιά, ήρθε το αριστούργημά του, *Η Μεγάλη Αηστεία του Τρένου*, το πρώιμο κλασικό Γουέστερν που ώθησε τον Πόρτερ στη θέση που κατείχε πριν ο Μελιές - του σκηνοθέτη με την πιο μεγάλη επιρροή στον κόσμο.

*Η Μεγάλη Αηστεία του Τρένου* είναι σημαντική και για έναν άλλο λόγο: ήταν η πρώτη ταινία όπου χρησιμοποιήθηκε επιδέξια το «εμφάνεση πραγματικότητας». Όπως σχεδόν όλοι οι κινηματογραφιστές της εποχής του, ο Πόρτερ είχε εντυπωσιαστεί βαθιά από τις ταινίες με τρυκ του Μελιές και μιμήθηκε το στυλ του Μελιές σε μία σειρά από φαντασιώσεις, ιδιαίτερα στο *Dreams of a Rarebit Fiend* (1906). Βασισμένο σε ένα δημοφιλές εικονογραφημένο του Αμερικάνου γελοιογράφου Winsor McKay, το φιλμ κάνει χρήση μερικών από τα αγαπημένα κόλπα του Μελιές, συμπεριλαμβανομένων του καρρέ-καρρέ και τη διπλοτυπίας, για να απεικονίσει τον παράλογο επιπόνη ενός ανθρώπου που έχει περιδρομάσει στο κρεβάτι πρόχειρο φαγητό από φρυγανιές με ψημένο τυρί και μπύρα. Όπως ισχύει για τόσα φανταστικά φιλμ, ο αληθινός σταρ αυτής της ταινίας είναι η φωτογράφιση με τρυκ: η ιστορία είναι κάτι παραπάνω από μία δικαιολογία, για το ξεφούρνισμα ενός μάτσου επιδεικτικώς εμφάνεση. Στη *Μεγάλη Αηστεία του Τρένου* απ' ετέρου, τον πρώτο λόγο έχει η υπόθεση, και τα ειδικά εμφάνεση χρησιμοποιούνται με λεπτότητα και λιτότητα, με σκοπό να φανερί η δράση πιο ρεαλιστική και πιστευτή. Η πρώτη σκηνή διαδραματίζεται μέσα σε ένα τηλεγραφείο. Μέσα από ένα παράθυρο βλέπουμε έξω, ένα τρένο να καταφθάνει. Παρ' ότι μερικοί ιστορικοί του κινηματογράφου υποστήριξαν ότι η σκηνή

είχε γυριστεί στο φυσικό της χώρο, η αλήθεια είναι ότι φτιάχτηκε με τη βοήθεια μιας έξυπνης, αλλά σχετικά απλής, τεχνικής μάσκας. Το τηλεγραφείο είχε κατασκευαστεί και η σκηνή κινηματογραφήθηκε σε στούντιο. Ένα κομμάτι μαύρο ύφασμα τοποθετήθηκε πίσω από το παράθυρο, αποκόβοντας – ή «Μασκάροντας» – αυτό το τμήμα του σκηνικού, ούτως ώστε να μείνει ανέκθετο ένα κομμάτι του φιλμ. Κατόπιν το φιλμ ξανατυλιγόταν και φτιαχνόταν μία «αντί-μάσκα». Αυτή ήταν μία τελείως αδιαφανής κάρτα, απ' όπου είχε κοπεί μία μικρή ορθογώνια τρύπα που αντιστοιχούσε στη θέση που ήταν το παράθυρο. Κατόπιν αυτού, η κάμερα με το ξανατυλιγμένο φιλμ μέσα, στηνόταν δίπλα σε κάτι σιδηροδρομικές γραμμές κοντά στο Ντόβερ, στο Νιου Τζέρσευ, και με την κάρτα τοποθετημένη μπρος από το φακό, γυρίζονταν το τρένο που περνούσε, και η εικόνα καταγραφόταν στον άδειο χώρο που είχε κρατηθεί για αυτό το σκοπό, στο εξωτερικό του πλαισίου του παραθύρου. Μία παρόμοια κινηματογράφιση με μάσκα, χρησιμοποιήθηκε αργότερα στην ταινία, για να φανεί το τοπίο που έτρεχε έξω από την είσοδο μιας κινούμενης ταχείας. Αυτό που κάνει λοιπόν αυτή την απόλυτα στοιχειώδη φωτογράφιση με τρυκ στο *Η Μεγάλη Αηστεία του Τρένου* τόσο αξιοπαρατήρητη, είναι το γεγονός ακριβώς ότι δεν είχε φτιαχτεί με σκοπό να γίνει αντιληπτή. Για πρώτη φορά στον κινηματογράφο, τα οπτικά εφέ χρησιμοποιούνταν, όχι σαν μία μορφή θεάματος, αλλά σαν ένας τρόπος να γίνονται πιο φυσικές και ζωντανές οι σκηνές ενός φιλμ.

Δεν ήταν πάντως ο Πόρτερ, αλλά ένας άλλος Αμερικάνος πρωτοπόρος του κινηματογράφου, που έγινε ο μεγάλος καινοτόμος των τρυκ της κάμερας, που χρησίμευαν στην απομίμηση της πραγματικότητας. Το όνομα αυτού του ανθρώπου ήταν Norman O. Dawn. Πολύ λίγοι άνθρωποι έχουν ακούσει για τον Ντόουν, εν μέρει γιατί έκανε τόσες πολλές αμνημόνευτες ταινίες: *Μία Σειρήνα από το Τόκυο* (1920), *Ο Αξιαγάπητος Άγιος* (1920), *Το Δόλωμα του Γιούκον* (1923-24), *Έρωτας στον Τυφώνα* (1924), *Ορφανά του Βορρά* (1938) και άλλες. Αλλά, σύμφωνα με τις παράδοξες έξεις στο επάγγελμα των ειδικών εφέ, το ότι παρέμεινε στην αφάνεια, είναι επίσης εν μέρει, το αποτέλεσμα της ιδιοφυΐας του στην τεχνική: Οι οπτι-

κές απάτες που δημιούργησε για την οθόνη, ήταν τόσο επιτήδειες, που διάφορα ακροατήρια τις περνούσαν για ρεαλιστικές. Εν ολίγοις ο Ντόουν, ήταν ο πρώτος από μιά μακριά σειρά ανώνυμων ειδικών των εφφέ, που το ταλέντο τους εγγυόταν ότι η εργασία τους θα έμενε απαρατήρητη. Το ότι έχει αναγνωριστεί σαν μία από τις εξέχουσες μορφές στην ιστορία των ειδικών εφφέ οφείλεται κυρίως στις προσπάθειες του Καθηγητή Raymond Fielding του Πανεπιστημίου της Αϊόδα, που κατέγραφε λεπτομερώς τα επιτεύγματα του Ντόουν σε ένα εκτεταμένο άρθρο το 1963, που εκδόθηκε στο *JOURNAL OF MOTION PICTURE AND TELEVISION ENGINEERS*.

Όπως πολλές άλλες τεχνικές ειδικών εφφέ, πολλές από τις επινοήσεις του Ντόουν είχαν την προέλευσή τους στη φωτογραφία, ένα τομέα στον οποίο είχε μπει επαγγελματικά στην ηλικία των δεκαεννέα, όταν πήγε να εργαστεί για έναν εμπορικό οίκο χαρακτηριστικής στο Λος Άντζελες. Εκτός του ότι ήταν ένας πρώτης τάξεως φωτογράφος, ήταν επίσης ένας ταλαντούχος ζωγράφος, και το 1906 ταξίδεψε στο Παρίσι για να παρακολουθήσει μαθήματα τέχνης. Ήταν στη διάρκεια της εκεί παραμονής του που συνάντησε τον Μελιές και τους αδελφούς Λυμιέρ, και μπήκε στην καινούργια μαγευτική τέχνη της κινηματογραφίας. Όταν επέστρεψε στις Ηνωμένες Πολιτείες την Άνοιξη του επόμενου χρόνου έφερε μαζί του μία κινηματογραφική κάμερα. Λίγο μετά την επιστροφή του, ο Ντόουν ανέλαβε να κάνει ένα μικρό ντοκιμαντέρ με τίτλο *Αποστολές της Καλιφόρνιας* (1907), που, όπως υπονοεί ο τίτλος, ήταν μία κινηματογραφική περιοδεία στις Ισπανικές προεσβείες του Σαν Γκάμπριελ, Σαν Χουαν Καπιστράνο, Σαν Ντιέγκο, Σαν Φερνάντο, Βεντούρα και Σάντα Μάρμπαρα. Αυτό που κάνει αυτό το κατά τα άλλα ασήμαντο φιλμ, άξιο παρατήρησης, είναι ότι ο Ντόουν χρησιμοποιεί εκεί, για πρώτη φορά στην κινηματογραφική του καριέρα, ένα τρυκ της κάμερας που πήρε από τη φωτογραφία, μία τεχνική με όνομα *κινηματογράφηση σε γυαλί*.

Ο Ντόουν είχε χρησιμοποιήσει αυτή τη διαδικασία μερικά χρόνια νωρίτερα, όταν εργαζόταν για την Εταιρεία χαρακτηριστικής, και του είχε δοθεί η παραγγελία να τραβήξει φωτογραφίες μερικών σκηνών αρχιτεκτονικής γύρω από το Λος Άν-

τζελες. Εκείνη την εποχή, ο Ντόουν είχε ανακαλύψει ότι μερικά κτίσματα που του είχε ανατεθεί να φωτογραφήσει, δε βρίσκονταν σε ιδιαίτερα φωτογενείς καταστάσεις: μερικά για παράδειγμα, είχαν τηλεφωνικούς στύλους κατ' ευθείαν μπροστά τους: Η λύση που έδωσε στο πρόβλημα ήταν ιδιοφυής: κάνοντας χρήση της δεξιότητάς του σαν καλλιτέχνη, βελτίωσε την πραγματικότητα. Πρώτα, τοποθέτησε ένα μεγάλο φύλλο από χοντρό γυαλί μπροστά στην κάμερα. Πάνω στο γυαλί, ζωγράφισε μερικές γραφικές λεπτομέρειες – θάμνους, δέντρα και ούτω καθ' εξής – που συνδυάζονταν φυσικά με την πραγματική σκηνή, ενώ απόκοβαν συγχρόνως τα ανεπιθύμητα χαρακτηριστικά της. Το τελικό στάδιο, ήταν η φωτογράφιση της σκηνής μέσα από το τμηματικά ζωγραφισμένο φύλλο γυαλιού, και έτσι δημιουργόταν η εικόνα ενός κτίσματος περιτριγυρισμένου από κυπαρίσσια, αντί ενός κτίσματος μισοκρυμμένου από κλώδια και στύλους.

Όταν μερικά χρόνια αργότερα, αποφάσισε να γυρίσει το ντοκιμαντέρ του για τις πρεσβείες της Καλιφόρνιας, αντιμετώπισε ένα παρόμοιο πρόβλημα. Είδε ότι μερικά από τα κτίσματα που ήθελε να γυρίσει, είχαν φτάσει σε μια τέτοια ακραία κατάσταση ερείπωσης που μόνο τμήματα τους παρέμεναν όρθια. Ζωγραφίζοντας τα κομμάτια που υπολείπονταν σε ένα φύλλο γυαλιού, και προσέχοντας πολύ το συνταίριασμα της ζωγραφισμένης εικόνας με την αληθινή σκηνή, ο Ντόουν μπόρεσε να κάνει μία ταινία, όπου οι ερειπωμένες πρεσβείες έμοιαζαν σαν καινούργιες.

Για πολλά χρόνια αυτή η τεχνική χρησιμοποιήθηκε εκτενώς από τον Ντόουν και άλλους κινηματογραφιστές, μια και, όπως αποδείκνυε το *Οι Αποστολές της Καλιφόρνιας*, ήταν ένας ευχερής τρόπος να πετύχει κανείς έναν από τους πρωταρχικούς στόχους του κινηματογράφου: να κάνει τη ζωή να μοιάζει καλύτερη απ' ότι είναι.

Η κινηματογράφιση με γυαλί είχε και άλλες χρήσεις. Όπως οι μεταγενέστερες τεχνικές που δημιουργήθηκαν από την εξέλιξή της, ήταν ένας αξιόλογος τρόπος εξοικονόμησης χρήματος στο κόστος κατασκευής σκηνικών. Για παράδειγμα, αντί να υψώσει ένα ατέλειωτο πολυόροφο ναό για κάποιο σκηνικό ταινίας στην Ανατολή, ο κινηματογραφιστής δεν είχε παρά να

κατασκευάσει το ισόγειο, όπου διαδραματίζονταν οι ζωντανές σκηνές, και να συνδυάσει αυτές με μία ζωγραφιά των υπολοίπων ορόφων για να καταλήξει σε μία τελείως πιστευτή οπτική απάτη της ολικής δομής. Ήταν ακόμη ένας αποτελεσματικός τρόπος να επικαλείται κανείς τη χρήση δραματικών τοπίων. Τα Γουέστερν που απαιτούσαν, λόγου χάρη, μία άποψη των Βραχωδών Ορέων στο φόντο, μπορούσαν να γυριστούν σε ένα πάγκο του Λος Άντζελες, κινηματογραφώντας τους ηθοποιούς μέσα από ένα φύλλο γυαλιού, όπου πάνω είχαν ζωγραφίσει μία μακρινή οροσειρά.

Υπάρχουν όμως κάποιοι περιορισμοί στην τεχνική της κινηματογράφησης με γυαλί. Πρώτον, χρειάζεται ένας εξαιρετικά ταλαντούχος καλλιτέχνης για να φτιάξει τη ζωγραφιά στο γυαλί απ' ενός, επειδή οι λεπτομέρειες της, οι γραμμές προοπτικής και οι αποχρώσεις, πρέπει να αντιστοιχούν τόσο επαρκώς στην αληθινή στιγμή, που η κάμερα να μην μπορεί να δει τη διαφορά μεταξύ τους. Για την εγκατάσταση και τη σχεδίαση μιας τέτοιας εικόνας χρειάζεται και χρόνος, ακόμη και για έναν έμπειρο καλλιτέχνη μάσκας, και αυτό είναι ένα ακόμη μειονέκτημα, μια και το παλιό ρητό του Βενιαμίν Φραγκλίνου, ότι *ο χρόνος είναι χρήμα*, ισχύει ιδιαίτερα όταν πρόκειται για γύρισμα ταινιών. Το γύρισμα σε φυσικούς χώρους πρέπει να σταματήσει τελείως, όταν ο καλλιτέχνης εργάζεται. Σαν αποτέλεσμα η εξοικονόμηση στο κόστος κατασκευής σκηνικών κινδυνεύει να αντισταθμιστεί εν μέρει, ή και κατά το περισσότερο, από τα χρήματα που χάνονται στις αργοπορίες της παραγωγής. Ακόμα και όταν έχει φτιαχτεί η ζωγραφιά αυτή η μέθοδος συνεχίζει να θέτει προβλήματα, από τα οποία το πιο σοβαρό είναι ότι οι μετακινήσεις και της κάμερας και των ηθοποιών περιορίζονται αυστηρά. Εάν δεν παραμείνει η κάμερα λίγο πολύ σταθερή, η σχέση της ζωγραφισμένης εικόνας με τα στοιχεία ζωντανής δράσης μεταβάλλεται. Καταστρέφοντας έτσι την οπτική απάτη. Και αν ένας ηθοποιός κάνει ατυχώς μία λανθασμένη κίνηση, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι η εξαφάνιση του πίσω από ένα τμήμα της ζωγραφισμένης εικόνας.

Παρ' όλα αυτά, ο Ντόουν σίγουρα ήταν πολυμήχανος. Μπορεί ο Μελιές να ήταν ο πατέρας των ειδικών εφφέ, αλλά

πρώτα απ' όλα ήταν ένας μάγος. Ο Νόρμαν Ο. Ντόουν ήταν το πρότυπο ενός σύγχρονου τεχνικού των εφφέ, ένας τεχνίτης του κινηματογράφου που συνδύαζε καλλιτεχνικότητα, μηχανολογική επιδεξιότητα και απεριόριστη εφυία στο έργο της πραγματοποίησης του αδύνατου. Το 1911, αφού πέρασε κάμποσα χρόνια σαν ένας οπερατέρ που γυρίζει τον κόσμο κινηματογραφώντας ταξιδιωτικά μικρού μήκους και επίκαιρα, ο Ντόουν επινόησε ένα νέο, ανώτερο τρόπο παραγωγής σύνθετων εικόνων που ονόμασε *Κινηματογράφιση – με μάσκα – μέσα – στην – κάμερα*.

Ο Μελιές, ο Πόρτερ και άλλοι πρώιμοι κινηματογραφιστές, είχαν χρησιμοποιήσει μάσκα για το συνδυασμό χωριστά κινηματογραφημένων εικόνων, σε ένα κομμάτι φιλμ. Αυτές οι πρώτες κινηματογραφήσεις μάσκας είχαν πάντως μία δυσκαμψία, επειδή βασίζονταν στην απόκρυψη μέρους του φιλμ με αδιαφανείς κάρτες, αφήνοντας ανέκθετο αυτό το κομμάτι, έτσι ώστε να μπορεί να προστεθεί μετά ένα άλλο οπτικό στοιχείο. Για το διαχωρισμό της οθόνης στη μέση, ή την τοποθέτηση μιας δεύτερης εικόνας σε μία ακριβώς καθορισμένη περιοχή της πρώτης, (όπως έκανε δύο φορές ο Πόρτερ στο *Η Μεγάλη Αηστεία του Τραίνου*, μία φορά όταν έβαλε με μάσκα, το τραίνο που κατέφθανε μέσα στο παράθυρο του τηλεγραφείου, και ξανά, όταν έβαλε με μάσκα, το κινούμενο τοπίο στο πλαίσιο της ανοικτής εισόδου της ταχείας), αυτή η τεχνική μπορούσε να είναι πολύ αποτελεσματική. Αλλά ήταν δύσκολο να επιτευχθούν πολυπλοκότερα σύνολα. Η διαδικασία ήταν επίσης πολύ μακρόχρονη. Για να κάνει τη σκηνή του τραίνου μέσα από το παράθυρο επί παραδείγματι, ο Πόρτερ έπρεπε πρώτα να γυρίσει το κομμάτι μέσα στο εσωτερικό του σκηνηκού του τηλεγραφείου, κατόπιν, να πάρει την ίδια κάμερα με το ίδιο φιλμ μέσα, να την τοποθετήσει κοντά σε σιδηροδρομικές γραμμές, και να περιμένει να πλησιάσει ένα τραίνο. Και αν κάτι πήγαινε στραβά – αν η κάρτα της μάσκας είχε ευθυγραμμιστεί λανθασμένα ή αν η έκθεση δεν είχε επιτευχθεί η όλη σκηνή καταστρεφόταν και έπρεπε να πάει πίσω και να τα ξανακάνει όλα απ' την αρχή ξεκινώντας από τη σκηνή του τηλεγραφείου. Η βελτιωμένη τεχνική μάσκας που χρησιμοποίησε ο Ντόουν για πρώτη φορά το 1911, σ' ένα φιλμ δύο μπομπινών

με τίτλο η *Ιστορία των Άνδρων*, ξεπέρασε πολλά από τα μειονεκτήματα της αρχικής μεθόδου, όπως και της δικής του τεχνικής κινηματογράφησης σε γυαλί. Η καινούργια μέθοδος μάσκας του Ντόουν, ξεκινούσε πάλι με ένα φύλλο γυαλιού στημένο μπροστά στην κάμερα. Όμως, αντί της δημιουργίας μιας εικόνας απ' ευθείας στο γυαλί, σκέπαζε τώρα την επιφάνεια του με αδιαφανές μαύρο χρώμα, αποκρύβοντας τα πάντα, εκτός από το μέρος διαμέσου του οποίου θα γινόταν το ζωντανό γύρισμα. Παραδείγματος χάρη, εάν ο Ντόουν χρειαζόταν να κινηματογραφήσει μία σκηνή τοποθετημένη στο Θιβέτ, μπορούσε να στήσει την κάμερα σ' ένα πάρκο του Λος Άντζελες και να τοποθετήσει ένα φύλλο γυαλιού ανάμεσα στο φακό και τους ντυμένους ηθοποιούς που στέκονταν σ' ένα κοντινό λόφο. Μετά, έπαιρνε μαύρο χρώμα και το άπλωνε πάνω στο γυαλί γρήγορα, αφήνοντας μόνο την πλαγιά του λόφου ορατή· ό,τι θρυσκόταν γύρω από εκεί, αποκρυβόταν από αυτό που έβλεπε η κάμερα. Εν αντιθέσει με την αρχική του μέθοδο, που απαιτούσε το φτιάξιμο μίας λεπτομερούς, και πολύ αληθοφανούς εικόνας στο χώρο γυρίσματος, αυτή η μέθοδος απαιτούσε μόνο το άπλωμα ενός στρώματος μαύρου χρώματος. Σαν αποτέλεσμα, το κομμάτι με τη ζωντανή δράση μπορούσε να γυριστεί με ελάχιστη αργοπορία. Ο Ντόουν είχε τώρα στα χέρια του ένα κομμάτι φιλμ όπου μόνο το τμήμα σε πρώτο πλάνο είχε καταγραφεί· το υπόλοιπο παρέμεινε ανέκθετο, εφ' όσον είχε μασκαριστεί από το χρωματισμένο μαύρο γυαλί.

Το υπόλοιπο της διαδικασίας διεκπεραιωνόταν μέσα σ' ένα εργαστήριο του στούντιο, όπου είχε εγκατασταθεί μία ειδική κάμερα. Αυτή η κάμερα ήταν στηριγμένη σε μια ογκώδη συμπαγή βάση, για να αποφεύγονται οι κραδασμοί. Απέναντι στο φακό, ήταν ένα λαμπερά φωτισμένο καβαλέτο, γνωστό τεχνικά *μάσκα-πλαίσιο* (MATTE-BOARD). Ήταν πάνω σ' αυτό το πλαίσιο που ο Ντόουν ζωγράφιζε το σκηνικό του φόντου που ήθελε να συνδυάσει με το ζωντανό γύρισμα. Στο παράδειγμα που χρησιμοποιούσαμε ως τώρα, η ζωγραφιά αποτελούνταν από ένα εξωτικό ασιατικό τοπίο. Ο Ντόουν κατ' αρχήν εμφάνιζε ένα κομμάτι του τμήματος που είχε γίνει με ζωντανό γύρισμα, και εισήγαγε το αρνητικό στην κάμερα. Χρησι-



μποιώντας ένα ειδικά σχεδιασμένο στόχαστρο, μπορούσε να κοιτάξει μέσα στην κάμερα, και να δει τη μάσκα-πλαίσιο μέσα από το άδειο, ανέκθετο τμήμα του αρνητικού, δηλαδή το κομμάτι που περιέβαλε την εικόνα του λόφου.

Με ένα ελαφρό μολύβι σχεδίαζε προσεκτικά το περίγραμμα του λόφου πάνω στο καβαλέτο. (Μία μεταγενέστερη, διαφορετική μέθοδος, με τη χρήση μιας συσκευής που λεγόταν «περιστροφσκοπικός λαμπτήρας» (ROTOSCOPE LAMP), διευκολύνει πολύ αυτή τη φάση της διαδικασίας, επιτρέποντας στον καλλιτέχνη των εφέ να προβάλλει ένα καρτέ του αρνητικού, απ' ευθείας πάνω στο καβαλέτο, και απλά να ιχνογραφίσει τη διαχωριστική γραμμή μεταξύ του μέρους του ζωντανού γυρίσματος και του ανέκθετου τμήματος του φιλμ). Ο Ντόουν έπαιρνε μετά μαύρο χρώμα και γέμιζε τήν έκταση που καταλάμβανε ο λόφος, δημιουργώντας έτσι μία αντί-μάσκα, που έκρυβε το τμήμα της εικόνας που είχε γυριστεί στη διάρκεια της κινηματογράφησης της ζωντανής δράσης. Παρ' όλο που αυτή η διαδικασία σαφώς απαιτούσε υπομονή και ακρίβεια, δεν καθυστερούσε, όπως η προηγούμενη μέθοδος του, την παραγωγή της ταινίας, εφ' όσον το γύρισμα μπορούσε να συνεχίζεται στο στούντιο ή στους φυσικούς χώρους, ενώ ο Ντόουν είχε όσο καιρό χρειαζόταν στο εργαστήριο για να δημιουργήσει μία καλή ζωγραφιά. Με το κάτω τμήμα του πλαισίου μασκαρισμένο, ο Ντόουν τότε συνέχιζε με το να γεμίσει το άδειο χώρο γύρω από εκεί με όποιες Θιβητιανές λεπτομέρειες επιθυμούσε: βουνά, βουδιστικούς ναούς, παράξενα φυλλώματα.

Καθώς γινόταν αυτό, έκανε έναν τακτικό έλεγχο με το στόχαστρο, για να είναι βέβαιος ότι η ζωγραφισμένη εικόνα, που έπαιρνε μορφή στο καβαλέτο, συνταιριαζόταν τέλεια με τη σκηνή που είχε ήδη καταγραφεί στο φιλμ. Τελικά, όταν είχε πια ικανοποιηθεί με τη δουλειά του, περνούσε το αρχικό τμήμα μέσα από την κάμερα, προσαρτίζοντας το (καλλι)τέχνημα στη ζωντανή δράση, και τελείωνε με μία κινηματογραφημένη απομίμηση των Ιμαλαΐων, που όσον αφορούσε το κοινό, έμοιαζε ακριδώς με το πραγματικό.

Στα επόμενα χρόνια, ο Ντόουν τελειοποίησε αυτή την τεχνική, μέχρι που είχε τη δυνατότητα να εκτελέσει μία ποικιλία

από περίπλοκα οπτικά τρυκ. Εκτός από το ότι συνδύαζε μία αληθινή σκηνή με μία ζωγραφισμένη, μπορούσε και να συνδυάσει πολλές εικόνες ζωντανής δράσης, όπως έκανε για παράδειγμα στο *Το Δικαίωμα της Εντυχίας* (1919) όπου η ηθοποιός Ντόροθυ Φίλιπς παίζοντας διπλό ρόλο, σκύβει σε κάποιο σημείο και φιλάει το δίδυμο εαυτό της στο μάγουλο. Σε μία ταινία που βγήκε την επομένη χρονιά, *Η Πύρινη γάτα*, χρησιμοποίησε τη μέθοδο του της μάσκας για να τοποθετήσει μία αναριχώμενη ταραντούλα στο πρόσωπο ενός πολύ λογικού ηθοποιού, που διστάζει να παίξει τη σκηνή εκ του φυσικού. (Περισσότερο από σαράντα χρόνια μετά, μία πολύ απλούστερη μέθοδος χρησιμοποιήθηκε, για να γυριστεί μια παρόμοια σκηνή στην πρώτη ταινία Τζέιμς Μποντ, *Ο Δόκτωρ Νο*. Καθώς ο Μποντ είναι ξαπλωμένος στο κρεβάτι, μία μεγάλη τριχωτή αράχνη βαλμένη εκεί από ένα από τα πρωτοπαλίκαρα του Δόκτωρα Νο, προχωράει με αγωνιώδη βραδύτητα κατά μήκος του σώματος του 007. Σε αυτή την περίπτωση, ένα μεγάλο φύλλο γυαλιού είχε τοποθετηθεί πάνω από το Σην Κόννερυ και η αράχνη απλώς σερνόταν πάνω στην επιφάνειά του, ενώ η κάμερα κινηματογραφούσε τη σκηνή από πάνω). Ο Ντόουν μπορούσε ακόμα να δημιουργήσει συνθέσεις, μασκάροντας μαζί μικρογραφίες και σκηνές ζωντανής δράσης. Για μία ταινία του 1919 με τίτλο *Δύο Άνθρωποι του Πολύχρωμου Απτόμου Λόφου* για παράδειγμα, συνδύασε ένα πλάνο ενός φαραγγιού σε μικρογραφία που έχει πλημυρίσει, με μία σκηνή ανθρώπων που τρέχουν για να σωθούν.

Οι παραγωγοί του Χόλυγουντ είχαν εντυπωσιαστεί βαθιά με τα εφέ του Ντόουν που ήταν διαφορετικά από οτιδήποτε άλλο είχαν δει ποτέ και από το 1911 και πέρα, οι υπηρεσίες του ήταν σε μεγάλη ζήτηση. Παρ' όλα αυτά, άρχισε σύντομα να αντιμετωπίζει την αντίδραση των σκηνοθετών, που δεν τους άρεσε η ιδέα να βλέπουν κάποιον άλλον να έχει σημαντικό έλεγχο στο γύρισμα κλίριων σκηνών στις ταινίες τους. Ο Ντόουν έλυσε αυτό το πρόβλημα με το να γίνει ο ίδιος παραγωγός και σκηνοθέτης, και στην πρώτη του παραγωγή, *Ο Περιπλανώμενος* (1913), πειραματίστηκε με μια ακόμα καινούργια τεχνική των εφέ: την Rear Projection. Βασικά, η οπίσθια προβολή είναι ένας τρόπος γυρίσματος μιας εξωτερικής σκη-

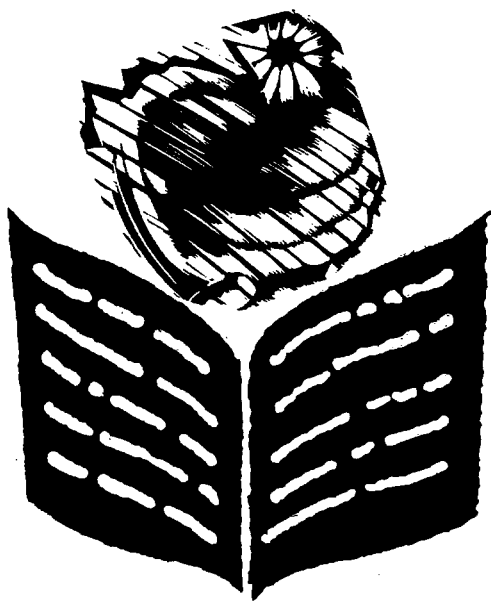
νής μέσα στο στούντιο. Οι ηθοποιοί παίζουν μπρος από μία ημιδιαφανή οθόνη. Όπως υπονοεί η ονομασία της διαδικασίας, το σκηνικό του φόντου προβάλλεται πάνω στην οθόνη από πίσω της, μία μέθοδος που εξασφαλίζει το ότι οι ηθοποιοί δε θα προβάλλουν ανεπιθύμητες σκιές πάνω στην οθόνη. Στο *Ο Περιπλανώμενος*, ο Ντόουν χρησιμοποίησε ένα στερεοσκοπικό προβολέα για να προβάλλει φωτογραφίες τοπίων πάνω σε μία οθόνη από λείο γυαλί, που ήταν τοποθετημένη πίσω από τους ηθοποιούς. Η ποιότητα της εικόνας όμως δεν ήταν πολύ καλή. Ανικανοποίητος με τα αποτελέσματα, εγκατέλειψε τη μέθοδο, όμως αυτή έγινε τρομερά δημοφιλής στις δεκαετίες του τριάντα και του σαράντα, όταν η τεχνολογική πρόοδος έδωσε τη δυνατότητα παραγωγής φωτεινότερων και σαφέστερων εικόνων, και της μετακίνησης του ίδιου του φόντου, με τη χρήση ενός κινηματογραφικού προβολέα πίσω από την οθόνη, συγχρονισμένου με την κάμερα μπροστά.

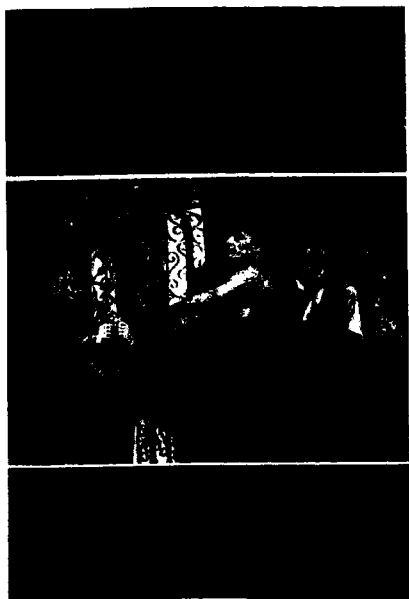
Όσο σημαντικές και αν ήταν οι μέθοδοι του Ντόουν, απείχαν πολύ από το να είναι η τελευταία λέξη στα ειδικά εφφέ· αντίθετα, ήταν μόνο η αρχή μιας διαδικασίας που συνεχίζει ακόμα και σήμερα: Συγκεκριμένα, τη συνεχή αναζήτηση για καινούργιους και καλύτερους τρόπους συνδυασμού ποικίλων οπτικών στοιχείων σε μία μοναδική, άρρηκτη, αληθοφανή εικόνα.

Η ανάγκη για καλή συνθετική εργασία έγινε ιδιαίτερα σημαντική, όταν εισάχθηκαν οι ομιλούσες ταινίες, και η κινηματογράφηση των ηθοποιών προωθήθηκε σε εσωτερικούς χώρους, όπου ο διάλογος μπορούσε να καταγραφεί κάτω από τις αυστηρά ελεγχόμενες συνθήκες που απαιτούσε ο αρχικός εξοπλισμός ήχου.

Το βάρος έπεσε στους ανθρώπους των ειδικών εφφέ, (που στις αρχές της δεκαετίας του τριάντα είχαν συναθροιστεί σε ξεχωριστά τμήματα μέσα σε όλα σχεδόν τα σημαντικά στούντιο), για να αναπτύξουν όλο και πιο αποτελεσματικούς τρόπους επίκλησης στην αληθοφάνεια, διαμέσου των κινηματογραφικών τρυκ. Βρίσκονταν ακόμα κάτω από τη συνεχή πίεση του να αντεπεξέρχονται στις απαιτητικές φαντασιώσεις που οραματιζόνταν συνεχώς για αυτούς σεναριογράφοι, και σκηνοθέτες με το να επινοούν όλο και πιο πολλές αντάξιες τεχνι-

κές. Τα ειδικά εφφέ είχαν ξεκινήσει σαν ένας τρόπος να μιμείται κανείς τα θαύματα των επαγγελματιών μάγων. Όμως ήδη από τη δεκαετία του είκοσι, είχε απαιτηθεί από τους ανθρώπους των εφφέ να αναπαράγουν θαύματα, που προηγουμένως είχαν εκτελεστεί μόνο από το Θεό.





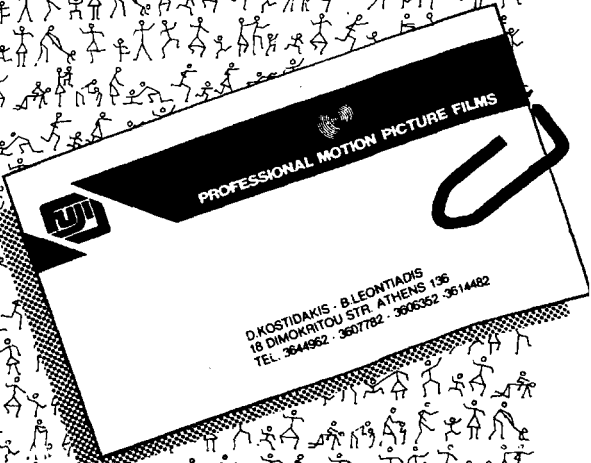
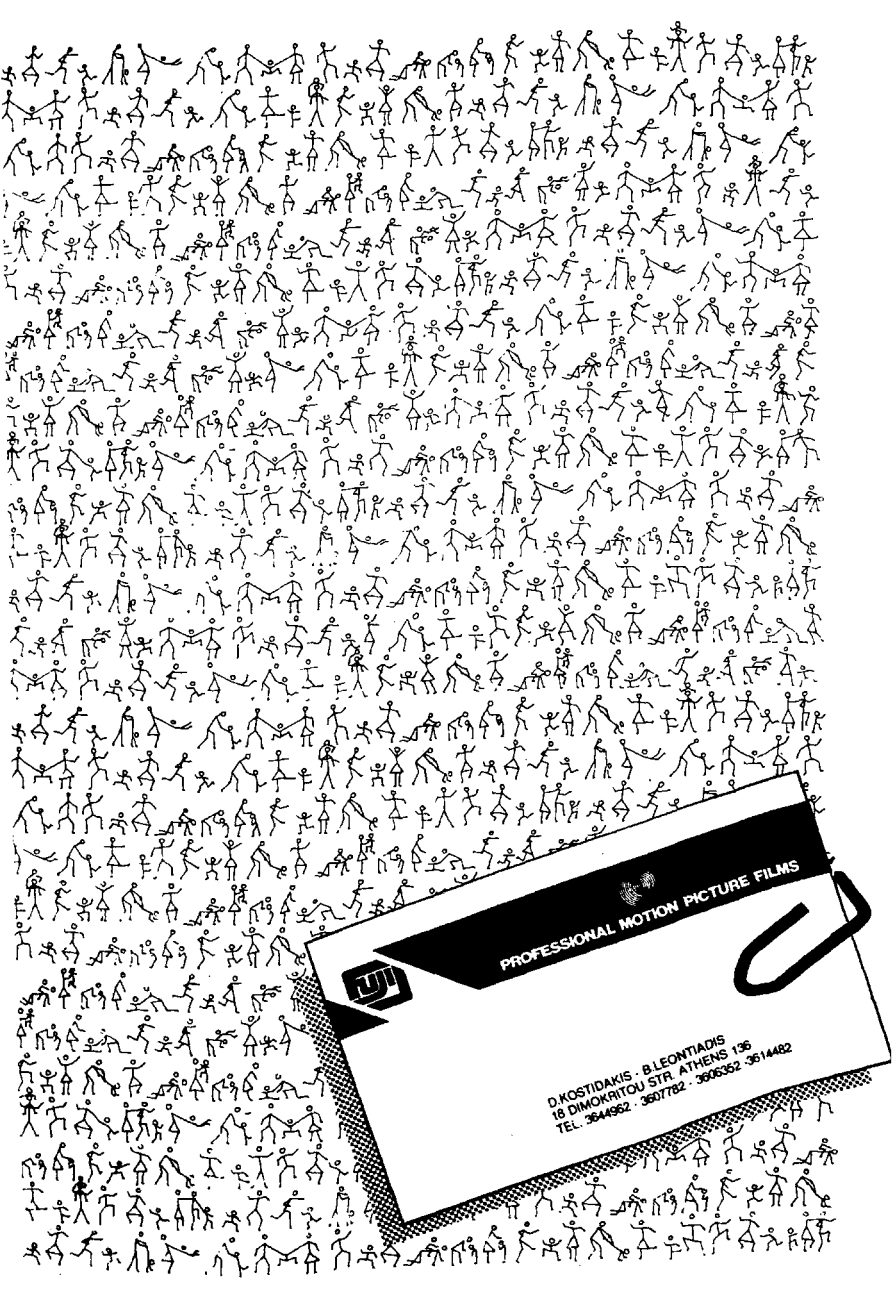
6. SVJETSKI FESTIVAL ANIMIRANIH FILMOVA  
6TH WORLD FESTIVAL OF ANIMATED FILMS  
11 - 15.06.1984.

NOVA VES 18, 41000 ZAGREB YUGOSLAVIA

Telefon: 276-636, 271-355

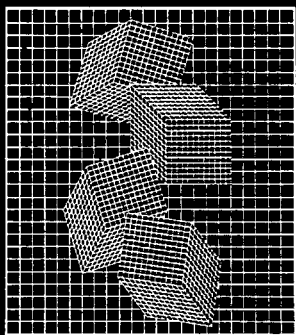
Telex: 21790 - Cable: FESTANIMA ZAGREB

# ZAGREB '84



PROFESSIONAL MOTION PICTURE FILMS

D.KOSTIDAKIS · B.LEONTIADIS  
18 DIMOKRITOU STR ATHENS 136  
TEL. 3644962 · 3607782 · 3606352 · 3614482



**BNT**

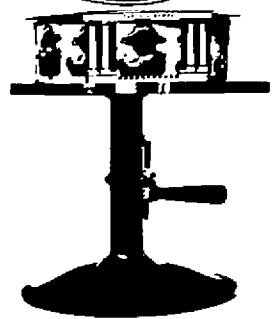
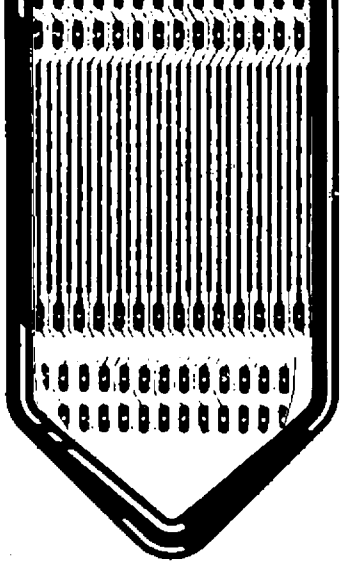
**COMPUTERSHOP**

**HOME/PERSONAL & BUSINESS COMPUTERS  
ATARI . BBC . COMMODORE . SINCLAIR . CROMEMCO**

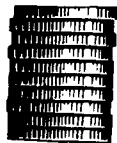
**ΕΤΟΙΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΠΑΙΓΧΝΙΔΙΑ  
ΒΙΒΛΙΑ · ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ · CASSETES · DISCS**

**ΤΣΑΚΑΛΩΦ & ΠΙΝΔΑΡΟΥ 25 ΑΘΗΝΑ**

**1ος όροφος**







πΥιθ