

ΦΙΛΗ

31

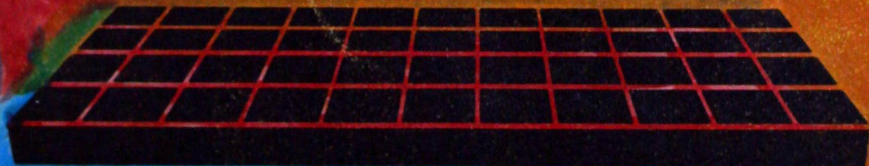
ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

ΤΕΧΝΟΤΡΟΝΙΚΗ

ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

• Νέα Ευαισθησία

ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ



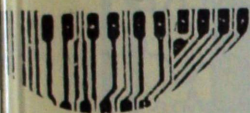


II-000000007669

ΦΙΛΜ



ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

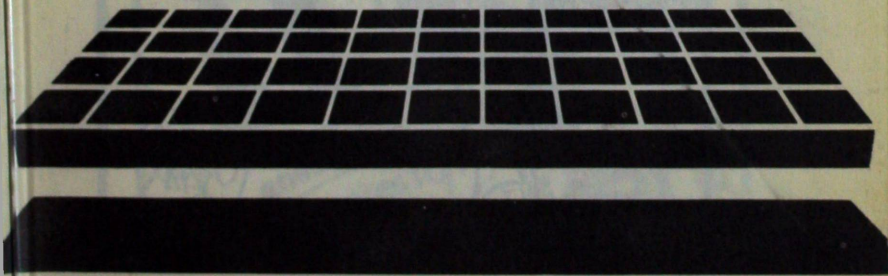


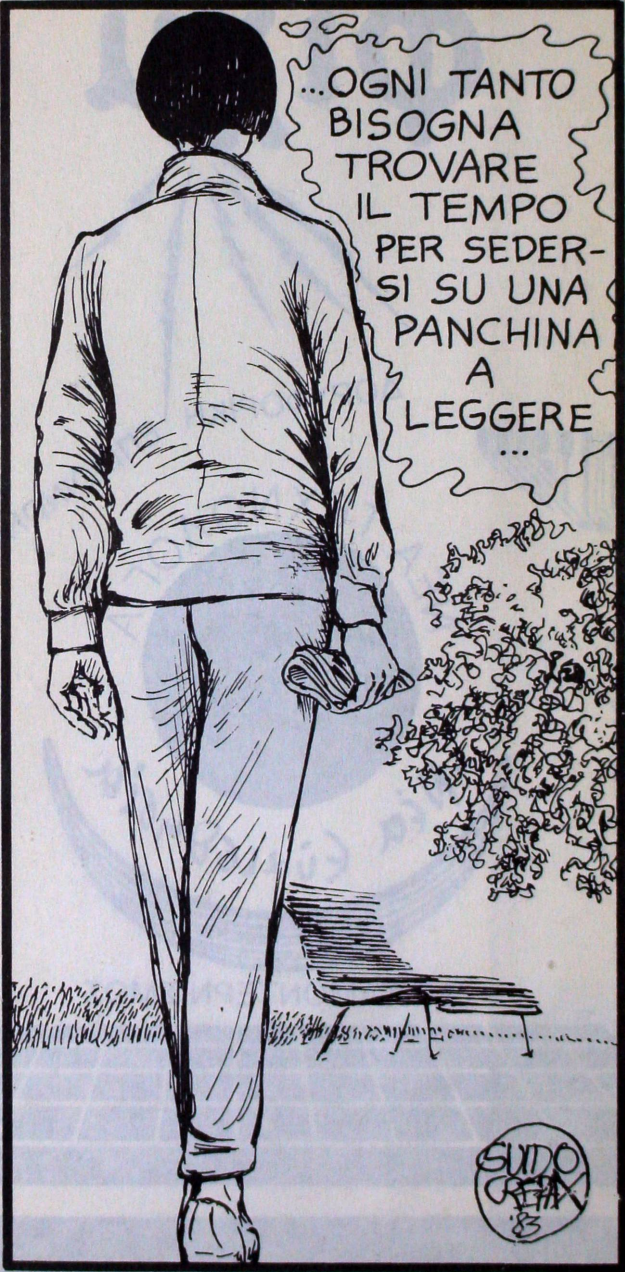
ΤΕΧΝΟΤΡΟΝΙΚΗ

ΝΕΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ

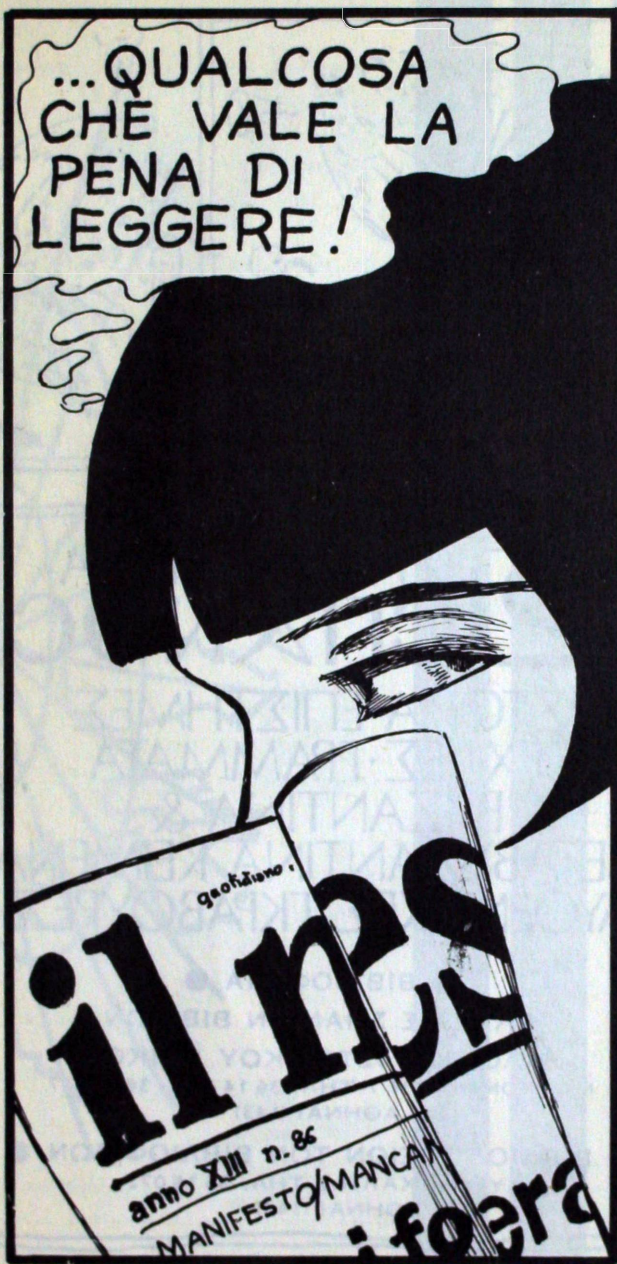


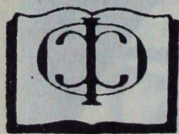
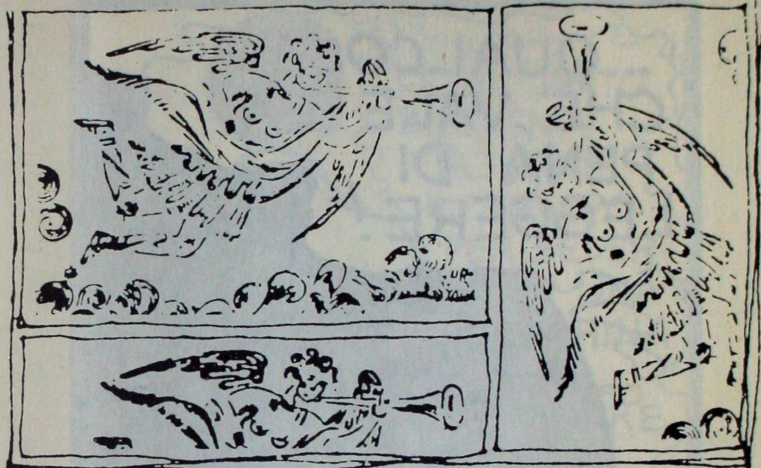


...OGNI TANTO
BISOGNA
TROVARE
IL TEMPO
PER SEDER-
SI SU UNA
PANCHINA
A
LEGGERE
...

SUDO
CREAM
'83

...QUALCOSA
CHE VALE LA
PENA DI
LEGGERE!





ΣΠΑΝΙΑ ΒΙΒΛΙΑ ΣΤΑΝΟΣ

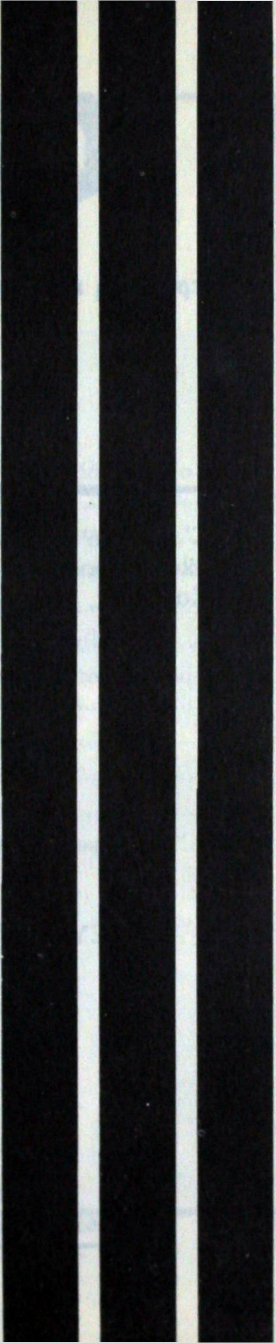
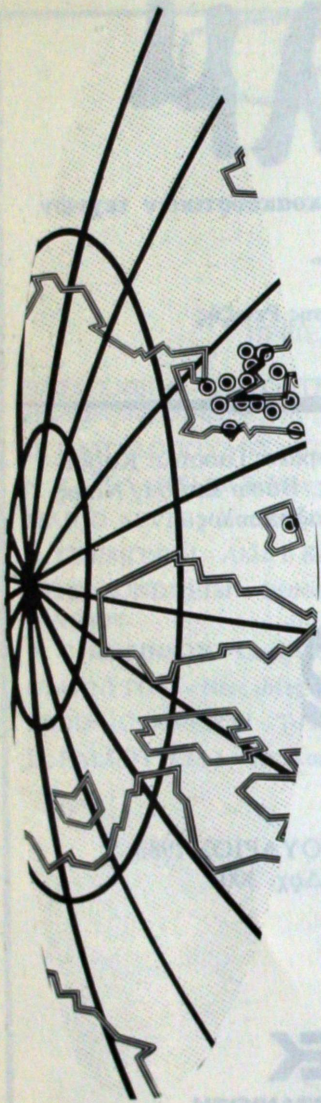
ΙΣΤΟΡΙΑ · ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ
ΤΕΧΝΕΣ · ΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΒΥΖΑΝΤΙΝΑ &
ΜΕΤΑΒΥΖΑΝΤΙΝΑ ΚΕΙΜΕΝΑ
ΑΥΘΕΝΤΙΚΕΣ ΓΚΡΑΒΟΥΡΕΣ

● ΒΙΒΛΙΟΦΙΛΙΑ ●

ΕΚΘΕΣΙΣ ΣΠΑΝΙΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ
& ΛΟΙΠΟΥ ΙΣΤΟΡΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ
ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 7-ΤΗΛ. 36 14 332 - 36 23 917
ΑΘΗΝΑΙ (143)

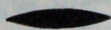
● ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟΝ ΤΩΝ ΒΙΒΛΙΟΦΙΛΩΝ ●

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 7-ΤΗΛ. 36 16 072
ΑΘΗΝΑΙ (143)



ΦΙΛΜ

περιοδική έκδοση των οπτικοακουστικών τεχνών

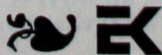


Διευθυντής: Θανάσης Ρεντζής

Σ' αυτό το τεύχος συνεργάστηκαν: Τασούλα Καραϊσκάκη, Φοίβος Ευαγγελάτος, Βάσω Σάββα, Νίκος Καρέλλης, Πολυδεύκης Παπαδόπουλος.



ΤΕΥΧΟΣ 31 – ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1986
Τιμή Τεύχους Δρχ. 300



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ

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

ΦΙΛΜ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΒΑΣΩ ΣΑΒΒΑ - ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ 1985 «Ένα Φεστιβάλ των Πολιτισμών του Κόσμου»	11
Π. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ - XIV Μόστρα της Porretta Terme....	19
Ν. ΚΑΡΕΛΛΗΣ - τό Στάτους της τηλεόρασης σήμερα	25
MARIO ALVISI - Στα φτερά του δορυφόρου	33
G. CREMONINI - Αλλά ο Κινηματογράφος συνεχίζεται	40
ALAN SONDHEIM - Θέσεις για την Ανατροπή του Κινηματογράφου	58
A. C. ROBINSON - Computer Graphics.....	68
GIANNI TOTI - Νέες ιδέες γύρω απ' την Τέχνη	77
FREDRIC JAMESON - Το Μεταμοντέρνο	85
D. PALLOTTELLI - Το Άσπρο-Μαύρο σε Έγχρωμο	109





μένοι στην Λατινική Αμερική-, με μια υπερπροσφορά θεάματος και ακροάματος προσέλκυσαν 170.000 επισκέπτες.

Την φετινή χρονιά -την χρονιά του δουβάλου, σύμφωνα με το κινέζικο ωροσκόπιο- το κύριο θάρρος του φεστιβάλ πέφτει στην Νοτιο-Ανατολική Ασία. Έτσι γίνεται η προσπάθεια ενός διαλόγου μεταξύ Βορρά-Νότου ή καλύτερα Νότου-Βορρά, πέρα από το συνηθισμένο σχήμα Ανατολής-Δύσης. Οι «ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ» 1985», τουλάχιστο κατά τους διοργανωτές, συνεχίζουν τον διάλογο μεταξύ Ευρώπης και Ασίας και παρέχουν μια κοινή πλατφόρμα συζήτησης με συγγραφείς, δημοσιογράφους, μουσικούς, ηθοποιούς, χορευτές και σκηνοθέτες του θεάτρου και του κινηματογράφου.

ΤΑ ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΦΕΣΤΙΒΑΛ

Μια σύντομη ματιά στο πρόγραμμα του φεστιβάλ:

1) *ΘΕΑΤΡΟ* παραδοσιακό και σύγχρονο από την πρωτοποριακή Ιαπωνία.

Την παράσταση έκλεψε ένα γκρουπ του παραδοσιακού θεάτρου Kabuki με το δημοφιλές έργο «Οι χίλιες κερασιές του Yoshitsune» Εμπυχωτής του 40-μελούς συγκροτήματος ο 35-χρονος Ennosuke Ichikawa III, γόνος παλιάς οικογένειας ηθοποιών Kabuki, ο οποίος αφού έπαιξε καμμιά δεκαριά διαφορετικούς ρόλους, στην τελική σκηνή παίζει συγχρόνως τους ρόλους του Σαμουράι Tadanobou και του αντίπαλου του «Πνεύματος της Αλεπούς». Η δραματική και ακροβατική τέχνη στο αποκορύφωμα της, δρήκε μιμητές στην Δυτική Ευρώπη το «Theatre du soleil» της Arienne Mnouchkine με τον Σαϊξπηρικό κύκλο που είχαμε την τύχη ν απολαύσουμε επί ένα μήνα πέρυσι το καλοκαίρι στο Βερολίνο.

Και η δεύτερη ευχάριστη θεατρική έκπληξη πάλι από την Ιαπωνία:

Το συγκρότημα Butoh (σημαίνει σκοτεινή ψυχή) με το όνομα Byakko-Sha (σημαίνει Άσπρη Τίγρη) από το Kyoto με διευθυντή τον 37-χρονο Isamu Ohsuga, από τους καλύτερους χορευτές του Butoh. Ο χορός Butoh είναι μια μοντέρνα ιαπωνική θεατροχορευτική φόρμα, που εναντιώνεται στις ευρωπαϊ-

κές επιδράσεις και στρέφεται αποκλειστικά στην Ιαπωνική Παράδοση.

II. ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Στον γνωστό κινηματογράφο τέχνης Arsenal, στέγη της γερμανικής ταινιοθήκης παίχτηκαν τον Ιούνιο και εν μέρει τον Ιούλιο πάνω από 80 ταινίες φιξιόν ή ντοκυμαντέρ από την Κίνα, Ιαπωνία, Κορέα, Ταϊλάνδη, Ινδονησία, Φιλιππίνες, Χονγκ-Κόγκ. Ήταν ένα συνονθύλευμα ταινιών από τις παραπάνω χώρες που μας επέτρεψε όμως να πάρουμε μια μικρή γεύση τόσο για την σύγχρονη ζωή στις χώρες αυτές, όσο και την πολιτιστική παράδοση απ' όπου αντλεί πολλά θέματά της η κινηματογραφία.

Οι πληροφορίες μας για τον κινέζικο κινηματογράφο είναι μάλλον φτωχές. Η Κίνα ήδη παρήγαγε ταινίες στην εποχή του δωδού κινηματογράφου στη δεκαετία δε του 30-40 έχοντας αναπτύξει την κινηματογραφική της βιομηχανία, ανέδειξε πολλά ταλέντα, όπως τους σκηνοθέτες Fli Mu και Pingqian Li που ξαναανακαλύψανε οι Ευρωπαίοι στο τελευταίο φεστιβάλ του Χονγκ-Κονγκ. Δυστυχώς από το ογκώδες έργο αυτών των σκηνοθετών, ελάχιστες ταινίες έχουν διασωθεί. Είχαμε την ευκαιρία να δούμε τις παλιές κινέζικες ταινίες:

«Οι άγγελοι του δρόμου (Malu Tianshi) του Yuan Muzhi (1937),» Το σταυροδρόμι (Shizi Jietok) του Shen Xiling (1937).

Ειδικό αφιέρωμα στον σκηνοθέτη Xie Jing ο οποίος γύρισε ταινίες πριν και μετά την επανάσταση. Η ταινία του «Αδελφές της σκηνής» (Wuta Jiemai) από το 1964 ήταν επί χρόνια απαγορευμένη στην Κίνα. Αφηγείται την τύχη ενός περιοδεύοντος θιάσου και καλύπτει μερικές δεκαετίες της κινέζικης Ιστορίας μέχρι την επανάσταση του 1949, ταινία με επικό χαρακτήρα, αντίστοιχη με τον «Θιάσο» του Αγγελόπουλου, έχει περάσει στο πάνθεο των πιο ωραίων κινηματογραφικών ταινιών.

Για μια ακόμη φορά διαπιστώσαμε την πιστότητα στην παράδοση του κινέζικου κινηματογράφου, την συντηρητική στάση απέναντι στην αισθητική.

Οι νεώτερες ταινίες με ποιητικότητα και ευαισθησία κριτικάρουν με οξυδέρκεια, το παρελθόν.

Εξ άλλου η Κίνα κατέχει το μεγαλύτερο κινηματογραφικό

κοινό του κόσμου, έτσι ώστε, σίγουρα αυτή η χώρα επιρραζει όλο και περισσότερο την παγκόσμια κινηματογραφία.

ΧΟΝΓΚ-ΚΟΝΓΚ. Από τις πιο ενδιαφέρουσες και κινηματογραφικά ζωντανές χώρες της Ν.Α. Ασίας είναι η Βρετανική αποικία Hong-Kong. Δυστυχώς η επαφή μας μέχρι τώρα ήταν με τις χειρόστου ποιότητας ανούσιες ταινίες Kung-Fu.

Προς μεγάλη μας και ευχάριστη έκπληξη ανακαλύψαμε τους προικισμένους σκηνοθέτες King Hu και Allen Fong που προσπαθούν να παντρέψουν λογότεχνία με κινηματογραφικά στοιχεία.

Σαν κινηματογραφική χώρα το Hong Kong είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον, μια και εκεί συναντιώνται η ασιατική κινέζικη παράδοση με την δυτικοευρωπαϊκή, η δε σχέση του με την Κίνα μπαίνει πια σε καινούργιο οπτικό πεδίο.

ΤΑΥΛΑΝΔΗ

Η Ταϊλάνδη χώρα με μεγάλη κινηματογραφική παραγωγή (πάνω από 100 ταινίες το χρόνο), είναι κατά κύριο λόγο συνδεδεμένη με τις παραδόσεις της και απευθύνεται στο εγχώριο κοινό. Παίχτηκαν δύο ταινίες του γνωστού σκηνοθέτη Vichit Kounavoudhi «Οι άνθρωποι από τα βουνά» και «Γυιος της Νοτίου Ανατολής».

Ένα ακόμη τολμηρό εγχείρημα είναι η ξεχασμένη αμερικανική βωδή ταινία των Cooper και Schoedsack (οι σκηνοθέτες που γύρισαν αργότερα King-Kong) του 1927, που γυρίστηκε στην Ταϊλάνδη. Η ταινία αυτή δρήμε πρόσφατα μεγάλη απήχηση στην Ταϊλάνδη και μάλιστα επενδύνθηκε με μουσική από την παραδοσιακή ταϊλανδέζικη ορχήστρα (Siamese music ensemble υπό την διεύθυνση του Bruce Gaston.)

Την ιδιόρρυθμη αυτή κόπια είχαμε την ευκαιρία να απολαύσουμε στο Βερολίνο.

ΚΟΡΕΑ

Τα τελευταία 2-3 χρόνια ο κόσμος άρχισε να μιλάει διαρκώς για τον κορεάτικο κινηματογράφο σ' αντίθεση με την δεκαετία του '70, που όπως λένε οι ειδικοί η Κορέα δεν είχε να μας προσφέρει τίποτε το αξιόλογο.

Οι κοινωνικοπολιτικές αλλαγές είχαν απήχηση και στην κι-

νηματογραφία. Έτσι οι νεαροί σκηνοθέτες έχουν τώρα περισσότερο μέσα στην διάθεσή τους για να εκπληρώσουν τα όνειρα και τις επιθυμίες τους.

Μια σημαντική και ξεχωριστή από τις άλλες ταινίες είναι βασισμένη στο ομώνυμο μυθιστόρημα των Yun Heung Gil «Η εποχή των βροχών», που γυρίστηκε πρόσφατα στην Κορέα και μας αφηγείται το μοίρασμα της χώρας σε βόρεια και νότια. Η ταινία συγκίνησε το κοινό με τις πικρές της αλήθειες και την ευαισθησία της, χειροκρότησε δε επανειλημμένα τον σκηνοθέτη, ο οποίος ήταν παρών στην προβολή της ταινίας.

ΦΙΛΙΠΠΙΝΕΣ

Η ευρεία φιλιππινέζικη κινηματογραφική παραγωγή είναι κατά ένα σημαντικό μέρος της γνωστή στη Δυτ. Ευρώπη από την δεκαετία του 1970. Ταινίες των Kidlat Tahimik, Lino Brocka ή του Mike de Leon είχαμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε συχνά στις κινηματογραφικές λέσχες ή ακόμη και στην τηλεόραση. Οι περισσότερες από τις ταινίες αυτές είναι μελοδραματικές αλλά και πολύ βίαιες. Από την άλλη μεριά αναγνωρίζει κανείς μια κοινωνική και πολιτική ανάλυση για τις εν μέρει ανεπίτρεπτες καταστάσεις στη χώρα αυτή. Παίχτηκαν τρεις χαρακτηριστικές ταινίες του Lino Brocka «Μανίλα» (1975), «Insiang» (1976) και «Jaguar» (1979), ταινίες που συγκεντρώνουν όλα τα παραπάνω στοιχεία. Σε μια συζήτηση με τον σκηνοθέτη που παραβρέθηκα στο British film institute του Λονδίνου τον Σεπτέμβρη του 1982 μετά ένα αφιέρωμα στον φιλιπινέζικο κινηματογράφο, ο Lino Brocka με πικρία τόνισε πόσο δύσκολο είναι να γυρίζει κάποιος κριτικές ταινίες στη χώρα του και πόσα «κόλπα» πρέπει να εφεύρει κανείς για να ξεγελάσει την λογοκρισία· εικόνες γνωστές στους συμπατριώτες μας σκηνοθέτες από την φρικτή επταετία. Και μια γυναίκα παρουσία: Η σκηνοθέτρια Marilou Diaz-Abaya με την ταινία της Moral (Ηθική): τρυφερή, με λίγη ελαφράδα και αφέλεια.

Ένας ακόμη νεαρός φιλιππινέζος σκηνοθέτης ο Nick Deocampo προσπάθησε σε μια ταινία μικρού μήκους φτιαγμένη με πολλά κινηματογραφικά παραδείγματα να μας φέρει κοντά

«τον κοινωνικό ρεαλισμό στην φιλιπινέζικη ταινία μικρού μήκους.

Δυο ακόμη λόγια για την εξαιρετη ταινία του 43χρονου σκηνοθέτη, σεναριογράφου και πρωταγωνιστή Kidlat Tahimik «Ο αρωματισμένος εφιάλτης» γυρισμένη στα 1976/77.

Η πρεμιέρα δόθηκε στο Βερολίνο στις 29.7.1977 στο Forum του κινημ. φεστιβαλ. Η απήχηση της μεγάλη. Η ταινία αναφέρεται σ' ένα αφελέστατο ονειροπαρμένο νέο σ' ένα χωριουδάκι στις Φιλιππίνες που επιρρεασμένος από το αμερικανικό ραδιόφωνο, έχει ιδρύσει λέσχη οπαδών του «Φον Μπράουν» και ονειρεύεται να γίνει ο πρώτος φιλιπινέζος αστροναύτης.

Αφήνοντας πίσω τις παραδόσεις του χωριού του, ο δρόμος για την Αμερική είναι μακρύς μέσω Παρισιού και Γερμανίας, όπου καταλαβαίνει κάποτε ότι η σύγχρονη τεχνολογία μόνο απάνθρωπη μπορεί να είναι και εγκαταλείπει τα σχέδιά του. Την στιγμή αυτή αποχτά μια φοβερή δύναμη, την δύναμη του τυφώνα και αρχίζει να πετά έχοντας γίνει ο ίδιος αστροναύτης στον ιδιωτικό του πύραυλο.

Καυστική σάτιρα, πηγαίο χιούμορ, σύγκρουση παράδοσης και τεχνολογίας, έξοχη μουσική, είναι τα στοιχεία που κάνουν την ταινία του Tahimik ένα μικρό αριστούργημα.

ΙΑΠΩΝΙΑ

Η προσφορά ταινιών από την Ιαπωνία υπήρξε περιορισμένη, ίσως γιατί οι διοργανωτές του φεστιβάλ θεώρησαν ότι ο σύγχρονος γιαπωνέζικος κινηματογράφος είναι αρκετά γνωστός πια στην Δυτ. Ευρώπη. Έτσι περιορίστηκαν σε αναδρομικά αφιερώματα στους νεότερους σκηνοθέτες Nagisha Oshima και Shomei Imamura.

Ο Imamura και ο Oshima θεωρούνται οι σημαντικότεροι εκπρόσωποι του «μοντέρνου» γιαπωνέζικου κινηματογράφου, που άρχισε να διαφαίνεται στον ορίζοντα στην δεκαετία του '60 και είχε κίνητρα πολιτικά (από το φοιτητικό κίνημα) και πειραματικά φορμαλιστικά (από όλες τις καλές τέχνες).

Ο Imamura κέρδισε τον «Χρυσό Φοίνικα» στις Κάννες το 1983 με την ταινία του «Narayama Bushi-Ko».

Ο Oshima, γνωστός στο ελληνικό κοινό από τις ταινίες του;

«Τελετή» (1971), «Η αυτοκρατορία των αισθήσεων» (1976) και «Καλά Χριστούγεννα κύριε Λώρενς» (1983), παραδρέθηκε στην προβολή της τελευταίας ταινίας του, όπου και ακολούθησε ενδιαφέρουσα συζήτηση με το φιλοθέαμον βερολινέζικο κοινό.

Tokyo-Ga: Ένα φιλμ του Wim Wenders

Κλείνοντας το σημείωμα μας για τους «οριζοντες 1985» θ' αναφερθούμε σε μια ιδιότυπη ταινία. Είναι η ταινία ενός μεγάλου Ευρωπαίου του Wim Wenders, για ένα μεγάλο Ασιάτη, τον Yashuhiro Ozu. Τίτλος της «Tokyo-Ga» (Ένα ταξίδι στο Τόκιο). Η ταινία είναι ένα κινηματογραφικό ημερολόγιο, στο οποίο ο Wenders μας εξιστορεί τις εντυπώσεις του από την γιαπωνέζικη πρωτεύουσα, όπου έζησε και πέθανε ο Ozu (1903-1963). Η ταινία αρχίζει και τελειώνει με τις αντιστοιχες σκηνές από την ομώνυμη ταινία του Ozu «Ταξίδι στο Τόκιο».

Ο Wenders μας παρασέρνει στα «Panckinko» (γιαπωνέζικο είδος μπαρ με φλιμπεράκια), στα νεκροταφεία όπου παιδιά παίζουν μπαϊτζ-μπωλ, στους δρόμους όπου οι νέοι χορεύουν ροκ-εν-ρολ. Συγχρόνως μας περιγράφει τις εντυπώσεις του από τον Ozu, ο οποίος πάντα σχεδόν μας έδειχνε –με παραλλαγές–, τους ίδιους ανθρώπους και την ίδια πόλη, το Τόκιο. Στην ταινία εμφανίζονται ο πρωταγωνιστής του Ozu Chishu Ryu, ο οπερατέρ του Yahara Atsuta και ο Werner Herzog, ο οποίος βρισκόταν στο Τόκιο την ίδια εποχή.

Η πολύ αξιόλογη αυτή ταινία «θάφτηκε» κυριολεκτικά από πολλούς γερμανούς κριτικούς, οι οποίοι συνηθίζουν να είναι ιδιαίτερα αυστηροί με τον «μεγάλο» τους WENDERS.

XIV

MOSTRA INTERNAZIONALE DEL CINEMA LIBERO DI PORRETТА TERME



Thomas Koerfer - DER GEHUELFE (1976)

ΠΟΛΥΔΕΥΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

XIV MOSTRA INTERNAZIONALE DEL CINEMA LIBERO DI PORRETTA TERME

Στα τέλη Νοέμβρη (18-23) δρέθηκα στην Porretta Terme μια μικρή πόλη μια ώρα περίπου έξω απ' την Μπολόνια. Εκπροσωπώντας το περιοδικό ΦΙΛΜ στην εκεί Διεθνή Έκθεση Ελεύθερου Κινηματογράφου. Πρόκειται για ένα ιδιότυπο διεθνές Φεστιβάλ ταινιών, που διοργανώνει στο χώρο αυτό περισσότερο από δυο δεκαετίες η Δημοτική Ταινιοθήκη της Μπολόνιας.

Επί έξη μέρες, ανήκα σε μια μικρή, ζωντανή και ζεστή κοινότητα δημιουργών, κριτικών και ολιγάριθμων απλών θεατών, που μέσα στην ηρεμία της μικρής και χιονοσκεπασμένης Porretta (βρίσκεται σε μια πλαγιά των Βόρειων Απεννίνων) μετακινούνταν όλοι σχεδόν μαζί και σχεδόν αποκλειστικά απ' το ξενοδοχείο και το εστιατόριο στην κινηματογραφική αίθουσα, για να δουν ή καλύτερα να μελετήσουν και να συζητήσουν ταινίες. Η απλότητα, η φιλικότητα, η περισυλλογή και η διάθεση πολιτιστικής διερεύνησης ήταν τα χαρακτηριστικά της ατμόσφαιρας αυτού του Φεστιβάλ.

ΤΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ: ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΟΥ

Η Ιταλία είναι γνωστή σαν χώρα του αποκεντρωμένου πολιτικού και πολιτιστικού πολιτισμού. Αυτό ισχύει και για την Διεθνή Έκθεση Ελεύθερου Κινηματογράφου που αποτελεί

ένα απ' τα πιο αξιόλογα και σημαντικά Φεστιβάλ Κινηματογράφου από τα εβδομήντα περίπου που διαθέτει η Ιταλία. Το βάρος του στον Ευρωπαϊκό χώρο είναι ανάλογο. Ίσως όχι τόσο για το πλατύ κοινό, αλλά για τους δημιουργούς και τους μελετητές, ορισμένων τουλάχιστον ειδών του.

Απαιτείται όμως να διευκρινιστεί ό ορος φεστιβάλ σε σχέση με την εκδήλωση της *Porretta Terme*. Γιατί η Διεθνής Έκθεση Ελευθέρου Κινηματογράφου δεν έχει κανένα από τα «θεαματικά» και ανταγωνιστικά χαρακτηριστικά των Καννών, της Βενετίας, του Βερολίνου, κι άλλων λιγώτερο σημαντικών φεστιβάλ. Είναι ουσιαστικά μια συνάντηση ενδιαφερομένων, που μελετούν και συζητούν κάθε φορά ορισμένες ταινίες και ορισμένες τάσεις ή προβλήματα του διεθνούς σινεμά. Φυσικά σε κανέναν δεν δίνονται βραβεία και διακρίσεις.

Ένα Αντι-Φεστιβάλ λοιπόν που όπως μου αναλύει ο αεικίνητος, συμπαθέστατος και ευφυής διευθυντής του Βιτόριο Μποαρίνι ξεκίνησε στις αρχές του '60. Δηλαδή μια κακή εποχή. Κι αμέσως μου συμπληρώνει: «κακή εποχή από την άποψη ότι τα περισσότερα στο σινεμά επισκιάζονταν από τὰ μεγάλα φεστιβάλ, συγκεκριμένα στην Ιταλία της Βενετίας. Κακή απ' την άποψη ότι οι εκδηλώσεις αυτές γίναν κατεστημένα που αποκλείουν τη δουλειά νέων δημιουργών ή κάποιες πιο πειραματικές και καινοτόμες τάσεις στο σινεμά. Ας μην ξεχνάμε άλλωστε ότι το άκρον-άωτον της ποιότητας και του διαφορετικού εκείνη την εποχή από το εμπορικό σινεμά, ήταν ο ρεαλισμός, σοσιαλιστικός και μη.»

Το Φεστιβάλ της Μπολώνιας λοιπόν που για λόγους επιχορηγήσεων αλλά και αποκέντρωσης βρήκε στέγη στην μικρή τουριστική πόλη της *Porretta Terme*, λειτούργησε όλα εκείνα τα χρόνια σαν διέξοδος στους αποκλεισμένους πειραματιστές και ανακαινιστές. Ήταν για παράδειγμα ο πρώτος χώρος που προβλήθηκαν στην Ιταλία, ίσως και όλη την Ευρώπη οι πρώτες ταινίες του αμερικανικού αντεργκράουντ. Το μέρος όπου μπορούσε να παρουσιάζεται μία νέα πολιτική συνείδηση των κινηματογραφιστών. Πολιτική και για τα κοινωνικά προβλήματα και για την ίδια τη δομή του σινεμά.

«Πιστεύουμε και τότε και τώρα συνεχίζει ο Μποαρίνι, ότι άλλωστε όλος ο καλός κινηματογράφος είναι πολιτικός, όπως

είναι αναπόφευκτα και ερωτικός, μόνο και μόνο από την φύση του. Στο τελείωμα της δεκαετίας του '60, το φεστιβάλ εδώ συνδέθηκε πλήρως με τον πολιτιστικό αναδρασμό της εποχής. Όπως συνέβη εκείνα τα χρόνια και στις Κάννες, ένας ολόκληρος κόσμος δημιουργών και θεατών πήγε στη Βενετία για να χλευάσει με διάφορους τρόπους το στυλ και την ιδεολογία της διοργάνωσης. Και μετά ερχόταν εδώ.»

Στο βαθμό όμως που πίσω από το φεστιβάλ είναι η Δημοτική Ταινιοθήκη της Μπολώνιας, που αποτελεί μέρος των δραστηριοτήτων του δήμου, και ο οποίος δήμος συνίσταται από συγκεκριμένες κομματικές παρατάξεις και κυρίως βέβαια από το Ι.Κ.Κ. (είναι πασίγνωστος ο «κόκκινος» δήμος της Μπολώνιας) δεν υπάρχει πολιτική εξάρτηση; Τέτοια που να παρδιάζει την πολιτική και καλλιτεχνική ελευθερία που επιχειρεί να αναπτύξει το Φεστιβάλ:

«Όχι καθόλου» απαντά ο Μποαρίνι: «Είμαστε αποκέντρωση της αποκέντρωσης. Στην Ιταλία ήδη από μόνοι τους οι δήμοι έχουν μια μεγάλη αυτονομία στη χάραξη της πολιτικής τους έναντι και της κεντρικής κυβέρνησης και των κομμάτων. Εμείς σαν δημοτική ταινιοθήκη έχουμε με την σειρά μας αυτονομία απέναντι στο δήμο και τις κομματικές δυνάμεις που αντιπροσωπεύονται σ' αυτόν. Η πολιτιστική επιτροπή του δήμου, όπως και η οργανωτική επιτροπή του Φεστιβάλ, απαρτίζονται από διανοούμενους και προσωπικότητες που δεν δεσμεύονται στις πράξεις τους από κομματικά συμφέροντα».

Τα χρόνια που πέρασαν, κυριολεκτικά δεν υπήρξε είδος του «καλού» σινεμά που να μην προβλήθηκε και συζητήθηκε στην Porretta Terme. Με έμφαση πάντα στον πειραματισμό, σ' αξιολογούς δημιουργούς που βρίσκονται στην αφάνεια καθώς και αφιερώματα σε ταινίες που αφορούν την ιστορία και την εξέλιξη του κινηματογράφου.

Η ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΟΥ ΦΕΤΙΝΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Στα πλαίσια αυτής της «ιδεολογίας» συγκροτήθηκε και το πρόγραμμα του φετινού φεστιβάλ.

Μια αναδρομή (πραγματικά εξαντλητική) στο έργο του

αξιολογώτατου αλλά παραμελειμένου στην Ευρώπη Ελβετού σκηνοθέτη Thomas Köfer, ο οποίος αν και νέος κουβαλάει πίσω του ήδη έξι ταινίες. Στη χώρα μας είναι σχεδόν άγνωστος και μόνο μια φορά προβλήθηκαν ταινίες του στην Αθήνα σε μια βδομάδα ελβετικής τέχνης που διοργάνωσε το μορφωτικό τμήμα της πρεσβείας αυτής της χώρας.

Δύσκολο να περιγράψει κανείς τον Κέρφερ, πέρα του να πει ότι σου δίνει την ακριβή αίσθηση ότι είναι ελβετός. Αναδείχνοντας δηλαδή την ιδιαίτερη πρόσμιξη κοινωνικών και πολιτιστικών στοιχείων που συναρτούν την κουλτούρα αυτής της χώρας, που δεν μας είναι ιδιαίτερα γνωστή. Κατά τα άλλα ο Κέρφερ είναι βαθύτατα πολιτικός, αναμειγνύοντας την πολιτική και την ιστορία σ' όλες τις ταινίες του με ένα μοντέρνο τρόπο, ενώ συνάμα έχει πολλά στοιχεία ψυχολογικού, ατμοσφαιρικού και ερωτικού σινεμά, όπως τα συναντάμε στον αντίστοιχο γαλλικό, και γερμανικό κινηματογράφο, αλλά ακόμη και τις καλές εκδοχές του ανατολικού σινεμά. Όλα αυτά όμως μ' ένα τρόπο όπως ξαναγράφω, που τα καθιστά ελβετικά. Το δεύτερο σκέλος του φεστιβάλ ήταν επίσης ένα εξαντλητικό αφιέρωμα στο Γάλλο σκηνοθέτη του '20 Marcel l' Herbieg. Ένα σινεμά με μεγάλη ιστορική σημασία στο σύνολο του ευρωπαϊκού κινηματογράφου και καινοτόμο για την εποχή του.

Ένας τρίτος ολόκληρος άξονας ήταν παλιότερες και νεότερες ταινίες του πειραματικού κινηματογράφου. Από το παλιό, καλό και ευαίσθητο αντεργκράουντ του Μεξικανού Τέο Harmandez που ζει από χρόνια και δημιουργεί στο Παρίσι, μέχρι τους σύγχρονους πειραματισμούς του Πολωνού Partick Bokapowski, που κι αυτός ζει στο Παρίσι, κι όπου γίνεται αξιοποίηση και των νέων τεχνολογικών μέσων του σινεμά.

Από κει και πέρα υπήρχε η προβολή μιας σειράς ταινιών, όπως η τελευταία ταινία-ντοκυμαντέρ του Wim Wenders «Tokio-Ga» για την Ιαπωνία, η πρόσφατη ταινία του Peter Handke «Η αρρώστια του θανάτου» βασισμένη στο ομώνυμο μυθιστόρημα της Marguerite Duras και ταινίες λιγώτερο γνωστών σκηνοθετών όπως του Ούγγρου Istvan Szabo, του Αυστριακού Monsur Madavi, και του Γάλλου Frédéric Mitterand.

Πέρα από τις επιμέρους συζητήσεις για τις συγκεκριμένες ταινίες και τα ρεύματα στα οποία ανήκουν, σαν υπόκρουση

θάλεγε κανείς στις προβολές, τις περισσότερες μέρες συνεχιζόταν μια κεντρική συζήτηση πάνω στο ρόλο που παίζουν τα φεστιβάλ σήμερα στο σινεμά.

Ζητώ από τον Μποαρίνι, να συμπληρώσει λίγα λόγια για την Φιλοσοφία του φετεινού προγράμματος καθώς και τα συμπεράσματα της συζήτησης για τα φεστιβάλ.

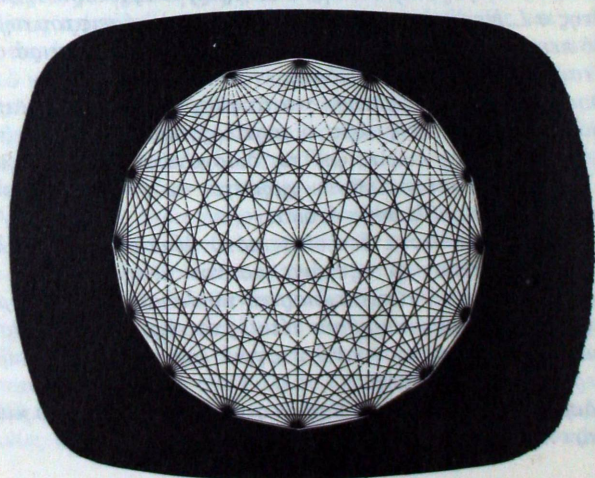
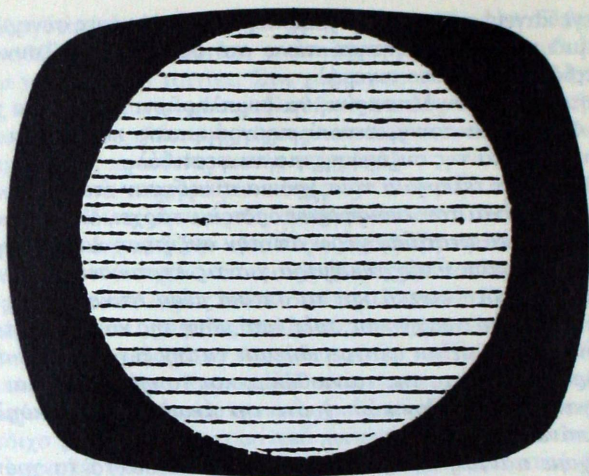
«Ξέρετε τα τελευταία τρία χρόνια συνέβησαν έτσι τα πράγματα, λόγω και του ενδιαφέροντος που υπάρχει, ώστε να οργανώσουμε το φεστιβάλ γύρω απ' την συζήτηση και τον προβληματισμό που υπάρχει σήμερα για τις επιπτώσεις της νέας τεχνολογίας στο σινεμά και τα οπτικά μέσα επικοινωνίας. Η συζήτηση αυτή προχώρησε πολύ από μόνη της και ουσιαστικά αυτονομήθηκε. Έτσι υποχρεωθήκαμε να την ξεχωρίσουμε από τις δραστηριότητες της ταινιοθήκης και το φεστιβάλ, και να διοργανώνουμε πλέον κάθε χρόνο την άνοιξη ειδικές εκδηλώσεις πάνω στο θέμα.

Είχαμε πάντως όπως καταλαβαίνεται όλα αυτά τα χρόνια ννειδητά δέβαια ξεκοπεί από το κύριο σώμα του κινηματογράφου έτσι φέτος διαθέταμε πολύ όρεξη για αυτό καθ' εαυτό το σινεμά. Για να δούμε ταινίες. Φτιάξαμε έτσι το πρόγραμμα, ώστε να μελετηθεί και να γνωστοποιηθεί ένας αγνοημένος κατά πολύ αξιόλογος σκηνοθέτης, ο Κέρφερ, ένας ιστορικός σκηνοθέτης ο L. Herbiere, να προβληθούν κάποιες τάσεις του σημερινού πειραματικού κινηματογράφου καθώς και μια σειρά άλλων ταινιών ανεξαρτήτως είδους.

Όσον αφορά την συζήτηση για τα φεστιβάλ, εκεί που καταλήγουμε είναι ότι ασφαλώς ο μεγάλος αριθμός τους είναι υπερβολικός. Πως πολλές απ' τις διοργανώσεις είναι απλώς ένας τρόπος να σπαταληθούν χρήματα, να γίνουν δημόσιες σχέσεις και να προβληθούν άτομα.

Όσα όμως απ' αυτά δεν είναι μόνο θέαμα και σπατάλη, αποτελούν πραγματικά οξυγόνο για τον κινηματογράφο κι όσους ειδικά δεν είναι στα εμπορικά κυκλώματα. Είναι ο μόνος τρόπος να γνωστοποιηθούν τέτοιες ταινίες, αν συζητηθούν και μέσω του τύπου που αναγκαστικά έρχεται στα φεστιβάλ να περάσουν και παραέξω.

Ειδικά μάλιστα σε εποχή που το σινεμά, και κυρίως το καλό περνάει κρίση. Εγώ πάντως είμαι αρκετά αισιόδοξος».



ΝΙΚΟΣ ΚΑΡΕΛΛΗΣ

ΤΟ ΣΤΑΤΟΥΣ ΤΗΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ ΣΗΜΕΡΑ

Ορισμένοι αριθμοί θα βοηθήσουν να γίνει κατανοητή η ισχύς της τηλεόρασης: 500.000.000 δέκτες διανεμημένοι σε σχεδόν 500.000.000 οικίες, μας δίνει ένα μίνιμουμ 1,5 δισεκατομμύρια τηλεθεατών, το τρίτο του πληθυσμού της γης. Στις ανεπτυγμένες χώρες, ο μέσος θεατής περνάει άνω του τρίτου του χρόνου που αφιερώνει στην διασκέδασή του μπροστά στη μικρή οθόνη, ενώ οι τριτοκοσμικές χώρες που διαθέτουν προς το παρόν μόνο 12% των δεκτών, εφοδιάζονται με ολόένα ταχύτερο ρυθμό. Διεθνές καταναλωτικό αγαθό, διανομεύς πληροφορίας και διασκέδασης, η τηλεόραση έχει πρώτιστη πολιτική, οικονομική και ιδεολογική σημασία.

Το 137 συστήματα τηλεοπτικού προγραμματισμού που υπάρχουν σήμερα ανά τον κόσμο μπορούν να χωριστούν σε τέσσερις κατηγορίες: κρατικές τηλεοράσεις, μονοπώλια εν είδει δημόσιας υπηρεσίας, τηλεοράσεις με πρωτεύοντα εμπορικό χαρακτήρα και μικτά συστήματα.

Πριν όμως παρουσιάσουμε τις τέσσερις αυτές κατηγορίες, ας επιχειρήσουμε μια σύντομη επιθεώρηση των συνήθων τρόπων χρηματοδότησης ενός τηλεοπτικού συστήματος:

α) Κρατική χρηματοδότηση - εδώ διατίθεται ένα μέρος του κρατικού προϋπολογισμού για την τηλεόραση. Πλεονέκτημα

του τρόπου αυτού είναι η ανεξαρτησία του προγραμματισμού από τους εμπορικούς καταναγκασμούς, η μη προσκόληση σε προσπάθειες αυξήσεως του δείκτη ακροαματικότητας, κτλ. Μειονέκτημα φυσικά είναι η πλήρης εξάρτηση της τηλεόρασης από την πολιτική εξουσία, που δεν αφήνει κανένα περιθώριο επιλογής στον τηλεθεατή.

β) Οι συνδρομές εκ μέρους των κατόχων δεκτών. Εδώ συνήθως υπάρχει μια διαφοροποίηση μεταξύ των κατόχων εγχρώμων και ασπρόμαυρων δεκτών. Επίσης εφαρμόζεται και ένας πρόσθετος φόρος στους κατόχους μαγνητοσκοπίων. Έχουμε δηλαδή ένα κλασσικό παράδειγμα άμεσης φορολογίας όπου όποιος δεν μένει ικανοποιημένος από τις προσφερόμενες υπηρεσίες μπορεί να σταματήσει να τις δέχεται, παύοντας ταυτόχρονα και να πληρώνει. Αυτά φυσικά όχι στη χώρα μας, όπου η συνδρομή αυτή πληρώνεται από όλους μαζί με τον λογαριασμό της ΔΕΗ. Δεν θα ήταν άσκοπο να θυμηθούμε τις αντιδράσεις - πλήρως δικαιολογημένες - της νυν Υπουργού Πολιτισμού, αν και το θέμα φαίνεται να έχει ξεχαστεί τόσο από το κοινό όσο και από την ίδια.

γ) Τα έσοδα από τις διαφημίσεις αποτελούν τον κυριώτερο πόρο των τηλεοράσεων ανά τον κόσμο. Στα ιδιωτικά κανάλια αποτελούν την μόνη πηγή χρηματοδότησης, ενώ στα κρατικά συνήθως συνδυάζονται με τους δυο προηγούμενους τρόπους. Για παράδειγμα στη χώρα μας η διαφήμιση κινεί κατά 56% την τηλεόραση, στη Μεγάλη Βρετανία κατά 41% στη Γαλλία κατά 26%, στη Πορτογαλία 57% κτλ. Οι τηλεοπτικές διαφημίσεις συνήθως ρυθμίζονται από κάποιους κρατικούς διακανονισμούς που θέτουν περιορισμούς ως προς το περιεχόμενο (συχνά απαγορεύονται οι διαφημίσεις καπνού, οινοπνεύματος, κτλ., ή ακόμα οι διαφημίσεις που μειώνουν το γυναικείο φύλο, κάποια εθνική μειονότητα, κτλ.) και ως προς την διάρκεια και τις ώρες μετάδοσης. Έτσι η ΕΡΤ-2 έχει μέχρι 75 λεπτά ημερησίως, στη Γαλλία επιτρέπονται μέχρι 18 λεπτά ανά κανάλι, στην Αγγλία η ΙΤΒ έχει 90 λεπτά, το 4ο κανάλι 50 λεπτά και το BBC καθόλου, στην Ομοσπονδιακή Γερμανία 20 λεπτά, όχι όμως μετά τις 8.00 μ.μ. κτλ.

Συνεπακόλουθο της υπαρξης διαφημίσεων είναι ότι όλος ο

προγραμματισμός ενός καναλιού δομείται με βάση τους δείκτες ακροαματικότητας, που αν είναι υψηλοί (ουδέτερα προγράμματα = ευρύ κοινό) θα προσελκύσουν τους πελάτες. Χαρακτηριστικό είναι ότι οι διαφημίσεις επηρεάζουν, αμέσως ή εμμέσως, και την ίδια την γραφή των εκπομπών: τα σήριαλ MADE IN USA λόγω χάρη, όπου επιτρέπεται η παρεμβολή διαφημίσεων για δύο λεπτά κάθε τέταρτο, έχουν τέσσερα σημεία κορυφώσεως του ενδιαφέροντος ανά ώρα που θα κρατήσουν τον τηλεθεατή μπροστά στον δέκτη του.

Ας επανέλθουμε όμως στον διαχωρισμό των ανά τον κόσμο τηλεοπτικών συστημάτων σε τέσσερις κατηγορίες: η πρώτη περιλαμβάνει τα συστήματα των κομμουνιστικών χωρών και ενός μεγάλου αριθμού Αφρο-Ασιατικών κρατών και είναι η σημαντικότερη από άποψη ποσότητας κρατών. Δεν θα επεκταθούμε όμως ως προς το πως έχειν της λειτουργίας της καθ' ότι την θεωρούμε απηρχαιωμένη και ελάχιστα προσαρμοσμένη προς την σύγχρονη πραγματικότητα. Εδώ η τηλεόραση είναι υπό τον πλήρη έλεγχο του κράτους.

Στη δεύτερη κατηγορία υπάγονται χώρες όπως η Δυτική Γερμανία, το Βέλγιο, η Σουηδία, η Αυστρία και η Ελλάδα. Εδώ η τηλεόραση διατηρεί μίαν αυτονομία ως προς την πολιτική εξουσία περισσότερο ή λιγότερο σχετική χωρίς αυτό να την εντάσσει όμως στα πλαίσια της ελεύθερης αγοράς. Οι τηλεοράσεις αυτές χρηματοδοτούνται με κρατική συνδρομή, συνδρομές και διαφημίσεις σε διάφορα ποσοστά.

Στην τρίτη κατηγορία εμπíπτουν οι Ηνωμένες Πολιτείες και οι περισσότερες χώρες της Λατινικής Αμερικής, όπου τα δίκτυα διανομής που λειτουργούν με καθαρά εμπορικό τρόπο παρακολουθούνται από μια συντριπτική πλειοψηφία θεατών, ενώ τα διαχειριζόμενα από το Δημόσιο κανάλια έχουν κυρίως επιμορφωτικό ή πολιτιστικό χαρακτήρα και πολύ μικρή ακροαματικότητα.

Η τελευταία, τέλος, κατηγορία, περιλαμβάνει χώρες όπως η Μεγάλη Βρετανία, η Ιταλία, η Ιαπωνία και η Γαλλία όπου παράλληλα με κανάλια υπό Δημόσια διεύθυνση με υψηλής ποιότητας προγράμματα και ισχυρή ακροαματικότητα, υπάρχουν τηλεοράσεις ιδιωτικού χαρακτήρα, καθ' ολοκληρίαν δηλ. χρηματοδοτούμενες από τις διαφημίσεις.

Αν εξαιρέσουμε τα κράτη της Νοτίου Αμερικής η οργάνωση των τηλεοράσεων τους είναι απομίμηση εκείνης των Ηνωμένων Πολιτειών, οι τρεις τελευταίες κατηγορίες περιλαμβάνουν ανεπτυγμένες ή υπό ανάπτυξη χώρες με ελεύθερη οικονομία. Δεδομένου του υψηλού τους εξοπλισμού σε δέκτες εδώ αντιπροσωπεύεται η παγκόσμια πλειοψηφία των τηλεθεατών.

Υπενθυμίζουμε πάντως πως στον καθορισμό των παραπάνω κατηγοριών περιοριζόμαστε στον χώρο της μετάδοσης δι' ερτζιανών κυμάτων. Λειτουργία που απευθύνεται σε ένα όσο το δυνατόν ευρύτερο κοινό («broadcasting»), με συνεπακόλουθο την ομοιομορφία του υποθετικού, στατιστικά μέσου τηλεθεατή.

Εν αρχή λοιπόν οι τηλεοπτικές εκπομπές μεταδίδονταν μόνο δι' ερτζιανών κυμάτων, είτε κατευθείαν από τον πομπό στον δέκτη είτε με την βοήθεια σταθμών αναμετάδοσης που επιτρέπουν την κάλυψη ευρύτερων περιοχών. Ας σημειωθεί ότι ακόμη και σήμερα σε ορισμένες χώρες η λήψη των εκπομπών περιορίζεται στους κύριους αστικούς τομείς.

Συχνά όμως περιοχές με ιδιαίζουσες γεωγραφικές συνθήκες στερούντο τηλεοράσεως, γεγονός που δεν ικανοποιούσε φυσικά τους κατοίκους τους. Έτσι το 1948 σε μια χαμέλη πόλη της Πενσυλβάνια με το χαρακτηριστικό όνομα Mahanoy City κάποιος τοπικός εγκέφαλος σκέφτηκε να εγκαταστήσει μια κεραία στο ψηλότερο σημείο της περιοχής για να διανείμει κατόπιν τα σήματα που κατάφερε να πιάσει στους κατόχους δεκτών μέσω καλωδίων. Έτσι γεννήθηκε η ενσύρματη τηλεόραση. Θα περάσουν όμως 20 χρόνια και θα πρέπει να αναπτυχθεί η αναμετάδοση μέσω δορυφόρου για να απελευθερωθεί από την ερτζιανή TV και να καθιερωθεί σαν ένα αυτόνομο medium, φορέα άφθονων πρωτότυπων προγραμμάτων. Η ενσύρματη τηλεόραση φτάνει σε πλέον του 25 τοις εκατό των κατόχων δεκτών των ΗΠΑ, οι οποίοι έχουν επιλέξει μεταξύ πλέον των 30 καναλιών στις μεγάλες πόλεις.

Το σημαντικό είναι ότι η ενσύρματη τηλεόραση επιτρέπει λειτουργίες που είναι out of question στην ερτζιανή. Χαρακτηριστικά το δίκτυο C. Span στις ΗΠΑ προσφέρει στα 11 εκατομμύρια συνδρομητές του την δυνατότητα να παρακολουθούν την δράση του γεροϋσιαστή τους ή του αντιπροσώπου

τους στην Εθνοσυνέλευση, γεγονός που θα έπρεπε να μας προβληματίζει καθώς τα έδρανα της Βουλής δίδουν συχνά μια εντύπωση ερημώσεως.

Οι εθνικές ή γλωσσικές μειονότητες διαθέτουν επίσης τα δικά τους κανάλια, όπως και οι διάφορες θρησκευτικές ομάδες. Άλλα κανάλια μεταδίδουν αθλητικά γεγονότα, βίντεο-κλιπς ή μετεωρολογικά προγνωστικά καθ' όλο το 24ωρο, ενώ δεν λείπουν εκείνα που ειδικεύονται σε εκπομπές για παιδιά ή για γυναίκες. Τέλος η νομοθεσία προβλέπει να στέλνει μαγνητοσκοπημένες προσωπικές εκπομπές οι οποίες περνούν κατά σειράν προτεραιότητας.

Άλλη σημαντική τεχνική είναι το περισσότερο γνωστό στα καθ' ημάς μαγνητοσκόπιο (video). Χάρης σ' αυτό ο τηλεθεατής μπορεί να απελευθερωθεί από τα σύνδρομα της μοναδικής μετάδοσης και να προσαρμόσει τα προσφερόμενα ερεθίσματα στις δικές του ανάγκες ως προς τον χρόνο και το είδος. Η μαζική παραγωγή και διάθεση του video προκάλεσε μια βαθιά μετάλλαξη στις συνήθειες παρακολούθησης της τηλεόρασης· έτσι πολλοί ιδιωτικοί σταθμοί εκπέμπουν προγράμματα ποιότητας έξω από τις ώρες υψηλής ακροαματικότητας, απευθυνόμενα στους κατόχους video που μπορούν να τα αφήσουν να μαγνητοσκοπούν καθ' ην ώραν αυτοί κοιμούνται ή πράττουν ότι άλλο θεωρούν αναγκαίο. Ας σημειώσουμε εδώ en passant το νομικό πρόβλημα που προκύπτει από την παραβίαση του copyright με τις ιδιωτικές μαγνητοσκοπήσεις.

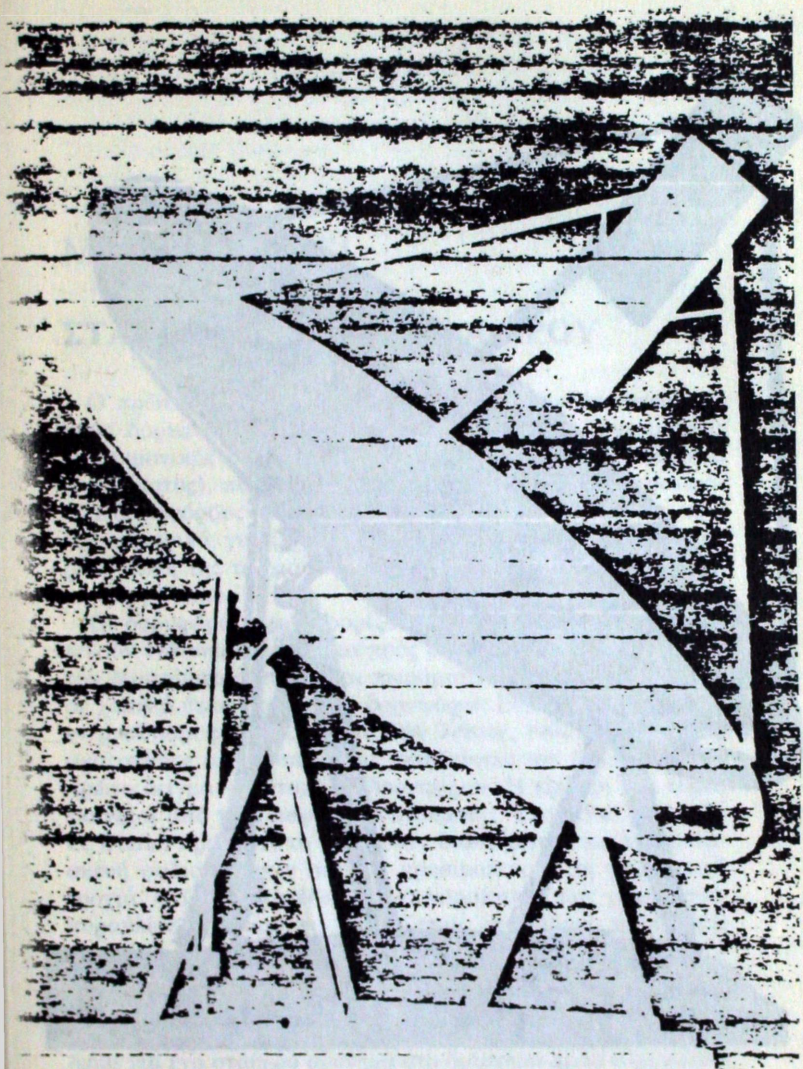
Όπως βλέπουμε η τάση για χαλάρωση του ελέγχου στον οπτικοακουστικό τομέα που παρατηρείται μετά το 1981 αναζωπυρώνει τον ανταγωνισμό μεταξύ παλαιών και νέων τεχνολογιών. Μέσα σ' αυτά τα πλαίσια η ερτζιανή τηλεόραση δεν έχει καταθέσει όμως το τελευταίο της χαρτί.

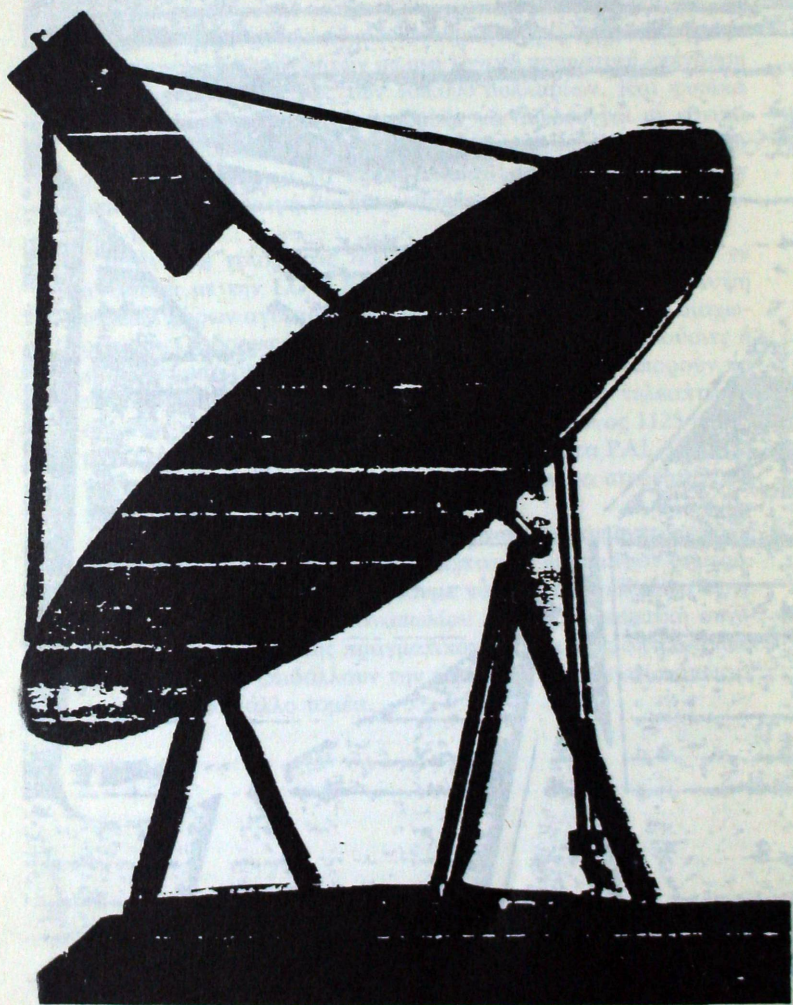
Η «Subscription TV» (STV) είναι ένα τηλεοπτικό σύστημα που επιτρέπει μόνο στους συνδρομητές ενός καναλιού διανομής να το δέχονται. Το μήνυμα κωδικοποιείται κατά την εκπομπή και για την αποκωδικοποίησή του χρειάζεται ένας ειδικός εξοπλισμός του οποίου η ενοικίαση συνεπάγεται την συνδρομή. Τα κανάλια STV προσφέρουν κατά κύριο λόγο Κινηματογραφικές ταινίες και σπορ, εν γένει όμως ο προγραμματισμός τους είναι πιο διαφοροποιημένος εκείνων της ενσυρμάτου.

Η τηλεόραση χαμηλής δυναμικότητας - LOW POWER TV - που καλύπτει συνήθως μια ζώνη ακτίνας 15-20 χιλιομέτρων επιτρέπει την ίδρυση τοπικών σταθμών στην υπηρεσία της αυτοδιοίκησης ή μειονοτήτων με μια λογική χρηματική επένδυση με μίνιμουμ της τάξεως των 100.000 δολλαρίων. Και φυσικά τέτοια τοπικά κανάλια θα μπορούν να συνδέονται με εθνικά δίκτυα διανομής (NETWORKS) ή να αναμεταδίδουν δορυφορικές εκπομπές για να εξασφαλίσουν τα προγράμματα των οποίων η παραγωγή θα ήταν ασύμφορη για τον προϋπολογισμό τους.

Φτάνουμε τέλος στις δορυφορικές αναμεταδόσεις που εν αντιθέσει με την LOW POWER TV επιτρέπουν την κάλυψη ευρέων χώρων ανεξαρτήτως γεωγραφικών ή πολιτικών διαχωρισμών. Οι δορυφόροι πέρα από τις διακρατικές (ακούσιες ή εκούσιες υπό μορφήν προπαγάνδας) ανταλλαγές, μπορούν να προσφέρουν νέες υπηρεσίες όπως την εκπομπή τηλεοπτικού σήματος υψηλής πιστότητας με καθορισμό εικόνας 1125 γραμμών (και όχι 625 όπως στα ισχύοντα συστήματα PAL-SECAM και τις 525 του Αμερικάνικου NTSC) και με στερεοφωνικό ήχο.

Επιχειρήσαμε μιαν απλή παρουσίαση των σημαντικότερων τρόπων αναμεταδόσεως των τηλεοπτικών μηνυμάτων σήμερα. Αυτό που θελήσαμε να αφήσουμε να διαφανεί είναι το εξής: το τέλος του κρατικού μονοπωλίου είναι η νομοθετική συνέπεια μιας τεχνολογικής πραγματικότητας· οι νέες οπτικοακουστικές τεχνικές επιβάλλουν την ελεύθερη επικοινωνία όπως σ' οποιοδήποτε άλλο τομέα.





MARIO ALVISI

ΣΤΑ ΦΤΕΡΑ ΤΟΥ ΔΟΡΥΦΟΡΟΥ

Ο πρώτος που είχε την ιδέα να χρησιμοποιήσει γεωστατικούς δορυφόρους ήταν ένας μαθηματικός και συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας: ο Arthur C. Clarke (2001 Οδύσσεια διαστήματος), που ήδη από τον Οκτώβριο του 1945 προεικόνιζε δορυφόρους που, τοποθετημένοι αρκετά ψηλά πάνω από τον ισημερινό, γυρίζουν σταθερά μαζί με τη γη· γι' αυτό σήμερα η ζώνη της τροχιάς των γεωστατικών δορυφόρων λέγεται περιοχή Clarke.

Οι δορυφόροι που προορίζονται για τηλεπικοινωνίες αποτελούν ένα σημαντικό δήμα προς μια ειρηνική χρησιμοποίηση του διαστήματος· τα πρώτα πειράματα δορυφόρων με τροχιά σε χαμηλό ύψος (παθητικοί δορυφόροι: Echo, έτος 1960-1964· ενεργοί δορυφόροι: Courier, 1960 Telstar, 1962· Relay, 1963), ακολούθησε ο Syncom με τις εκτοξεύσεις του 1963 και 1964, πρώτο δείγμα γεωστατικού δορυφόρου. Η εξέλιξη του τομέα φαίνεται από τους παρακάτω σταθμούς: Έτος 1945: ο Arthur C. Clarke προτείνει τη χρήση του διαστήματος για την κατασκευή ραδιογεφυρών που θα χρησιμοποιούν τη γεωστατική τροχιά. Ο Clarke κατέδειξε τη δυναμικότητα των γερμανικών πυραύλων V2 και τη δυνατότητα για λήψη ηλεκτρικής ενέργειας από τις ηλιακές ακτίνες.

Έτος 1963: Ο Syncom II μπαίνει με επιτυχία σε γεωστατική τροχιά, έχει μάζα 38 kg και ισχύ πλεύσεως 40 W. Αυτό κάνει πραγματικότητα την ιδέα των Harold Rosen και Donald Williams για ένα σταθερό σύστημα στο διάστημα μέσω ενός κυλιν-

δρικού σώματος που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του και με τον άξονά του παράλληλο προς τον άξονα της γης. Το σύστημα διαστημικών τηλεπικοινωνιών μπαίνει σε λειτουργία με τον Early Bird, το 1965.

Έτος 1975: από χρόνια ήδη λειτουργεί ένα δίκτυο τηλεπικοινωνιών με δορυφόρους σε δι-ηπειρωτικό επίπεδο (δίκτυο Intelsat) που χρησιμοποιεί γεωστατικούς δορυφόρους. Υπάρχουν δίκτυα που λειτουργούν στον Καναδά (δορυφόροι Anik), στην Ινδονησία (δορυφόροι Palapa), στη Ρωσία (δορυφόροι Molniya). Το 1975 μπαίνει σε τροχιά ο δορυφόρος Intelsat IV-A όγκου 790 kg, με 20 ομάδες τηλεπικοινωνιών, μια ικανότητα τροχιάς των 7.500 τηλεφωνικών καναλιών και ισχύ 500 W. Εκτός από τον ρωσικό Molniya και το πεδίο δράσης του, οι άλλες διηπειρωτικές και τοπικές τηλεπικοινωνίες εκτελούνται με γεωστατικούς δορυφόρους σε τροχιά γύρω από τον ισημερινό· ο λόγος που οι ρωσικοί δορυφόροι έχουν μια κεκλιμένη τροχιά είναι ότι, κοιτάζοντας από την τροχιά του ισημερινού οι πολύ βόρειες ζώνες φαίνονται να 'χουν μια κλίση που αγγίζει σχεδόν τη γη. Από το 1980 λειτουργεί η σειρά Intelsat V με όγκο 1000 περίπου kg, η οποία αποτελεί την πρώτη γενιά δορυφόρων Intelsat με σταθεροποίηση σε τρεις άξονες σε γεωστατική τροχιά· αυτό το σύστημα είναι απόρροια του συστήματος που σχεδιάστηκε και δοκιμάστηκε με επιτυχία πάνω στους γαλλο-γερμανικούς δορυφόρους Symphonie, και το οποίο βασίζεται στη χρήση ενός σταθερού γυροσκοπικού τροχού σταθεροποίησης για τον ενεργό έλεγχο του φυσικού άξονα στο επίπεδο της τροχιάς. Στο σχεδιασμό και την κατασκευή του Intelsat V πήραν μέρος πολλές ευρωπαϊκές βιομηχανίες, ανάμεσα στις οποίες και η ιταλική Selenia, στην οποία ανατέθηκαν η μελέτη και ο προσχεδιασμός των κεραιών των Π/14 GHz, των κεραιών τηλεμετρίας και τηλεκατεύθυνσης και των δεκτών και πομπών σημάτων τηλεμετρίας, ελέγχου και «ganging». Σήμερα, με τις πτήσεις Shuttle, είναι δυνατές οι πολλαπλές εκτοξεύσεις δορυφόρων· πράγματι, με μια ικανότητα 300 κυβικών μέτρων και 20 τόννων το σύστημα μεταφοράς NASA μπορεί να εκτελέσει διάφορες εργασίες. Οι τεχνητοί δορυφόροι είναι απαραίτητοι για τη σύνδεση συστημάτων τηλεπικοινωνίας που απέχουν πολύ μεταξύ τους, κυρίως σε υψηλές συ-

χνότητες, κάθε εμπόδιο, φυσικό ή τεχνητό, εξασθενεί αν όχι παρακωλύει τη λειτουργία της ραδιογέφυρας που, από την ίδια τη φύση των ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων που μεταφέρουν τις πληροφορίες, πρέπει να μπορεί να είναι ορατή, ή, καλύτερα θα λέγαμε, σε «ορατότητα ραδίου». Στο παρελθόν γινόταν χρήση των στρωμάτων της ιονόσφαιρας και της τροπόσφαιρας που τυλίγουν τον πλανήτη μας για την ανάκλαση και την επιστροφή των ηλεκτρομαγνητικών κυμάτων στη γη σε ένα συγκεκριμένο σημείο, ώστε να μπορεί να γίνει η σύνδεση μακρινών σημείων.

Οι νόμοι του ουρανού

Η ανάγκη για μεταφορά όλο και μεγαλύτερου αριθμού πληροφοριών από απόσταση επέβαλε τη χρήση όλο και πιο υψηλών συχνοτήτων που να ικανοποιούν την ανάγκη για όλο και πιο υψηλή κάλυψη της βασικής μπάντας· όμως αυτές οι συχνότητες δεν είναι κατάλληλες για τη χρήση ιονοσφαιρικών και τροποσφαιρικών σημείων και άρα απαιτούν έναν μεγάλο βαθμό αναμεταδιβαστών.

Η δουλειά του δορυφόρου σαν σταθμού μετάδοσης είναι να μεταδίδει στη γη, κατάλληλα ενισχυμένα, τα σήματα που λαμβάνει ώστε να επιτρέπει μια ραδιοσύνδεση ανάμεσα σε σημεία που απέχουν μεταξύ τους ακόμα και αρκετές χιλιάδες χιλιόμετρα.

Στο δορυφόρο, δεν υπάρχει λόγος για ανασυντονισμό των λαμβανόμενων φορέων, γι' αυτό τα όργανα τηλεπικοινωνίας πάνω στο δορυφόρο θα περιλαμβάνουν, πέρα από τις κεραιές μετάδοσης και λήψης που ίσως συμφέρει να μην έχουν άνοιγμα γωνίας μεγαλύτερο από τη γωνία που βλέπουν τη σφαίρα της γης, έναν ή περισσότερους πομπο-μεταδότες, τους λεγόμενους μεταγραφείς, ο καθένας από τους οποίους θα ενισχύει και θα μεταθέτει σε συχνότητα έναν ή περισσότερους συντονισμένους φορείς. Καθώς θα είναι δοσμένες οι αξίες των φερόμενων συχνοτήτων, η μετάδοση δε θα μπορεί να γίνεται παρά με κοσμικά κύματα· η σύνδεση ανάμεσα σε δυο σταθμούς στη γη θα είναι δυνατή μόνο αν ο δορυφόρος που εκτελεί χρέη αναμεταδιβαστή είναι ορατός και από τους δυο σταθμούς: κα-

τά συνέπεια, μόνο αν χρησιμοποιούνται γεωστατικοί δορυφόροι μπορεί να είναι σίγουρη η σύνδεση οποιαδήποτε στιγμή με ένα μόνο δορυφόρο, αλλιώς χρειάζονται περισσότεροι δορυφόροι, σε επαρκή αριθμό και διάταξη για να είναι σίγουρο ότι τουλάχιστον ο ένας από αυτούς θα είναι ταυτόχρονα ορατός και από τους δυο σταθμούς που θα πρέπει να συνδέσει.

Η τροχιά που διαγράφει ο δορυφόρος γύρω από τη γη μπορεί να είναι κυκλική ή ελλειπτική: στην πρώτη περίπτωση το κέντρο της γης αποτελεί το κέντρο της κυκλικής τροχιάς, ενώ στη δεύτερη περίπτωση συμπίπτει με μια από τις δυο εστίες της ελλειπτικής τροχιάς. Όταν περάσει η φάση εκτόξευσης, που δίνει στο δορυφόρο την κατάλληλη ταχύτητα σε διαμόρφωμα και κατεύθυνση, ο δορυφόρος κινείται με τους νόμους της ουράνιας φυσικής. Μπορεί εύκολα να αποδειχθεί ότι όταν ο δορυφόρος βρίσκεται σε μια τροχιά με ακτίνα λίγο μεγαλύτερη από 42.000 χιλιόμετρα (δηλαδή 36.000 χιλιόμετρα από την επιφάνεια της γης), με διαδρομή γύρω από τον ισημερινό και περιστροφή που να συμπίπτει με κείνη του πλανήτη μας, παρουσιάζει τη σημαντική ιδιαιτερότητα να φαίνεται σε έναν παρατηρητή της γης ότι δεν κινείται: τότε ο δορυφόρος αυτός χαρακτηρίζεται γεωστατικός.

Ένας μόνο γεωστατικός δορυφόρος είναι αρκετός για να καλύπτει σίγουρα ένα μεγάλο μέρος της γήινης σφαιράς: τρεις δορυφόροι διαταγμένοι στην ίδια τροχιά γύρω από τον ισημερινό με γωνιακή απόσταση 120° ο ένας από τον άλλο φτάνουν για να καλύψουν όλη την επιφάνεια της γης εκτός από ορισμένα υψηλά σημεία στους πόλους δευτερευούσης σημασίας. Ο γεωστατικός δορυφόρος επιτρέπει την απλοποίηση των σταθμών στη γη, γιατί για να έχει μια σύνδεση με έναν ορισμένο τόπο είναι αρκετή μόνο μια σταθερή κεραία. Ένα άλλο πλεονέκτημα των γεωστατικών δορυφόρων σε σχέση με τους δορυφόρους χαμηλού ύψους είναι η έκθεση σε ακτινοβολίες μικρότερης έντασης. Όμως οι γεωστατικοί δορυφόροι παρουσιάζουν μια μεγαλύτερη δυσκολία να μπουν σε τροχιά: επιπλέον, πρέπει να ελέγχεται συνεχώς η θέση του δορυφόρου για παράδειγμα με ειδικά αεριοθούμενα λόγω συνεχών και ποικίλων δυνατών διαταραχών.

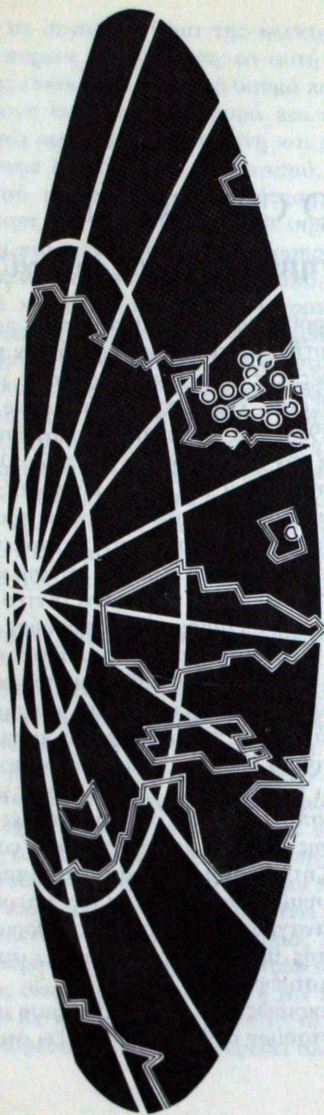
Δυο λεπτά προβλήματα

Σε ένα αναμεταδοτικό σύστημα που χρησιμοποιεί έναν δορυφόρο σαν σταθμό αναμετάδοσης, το πιο λεπτό όργανο είναι ο ίδιος ο δορυφόρος, μια και έχει να αντιμετωπίσει προβλήματα που δεν παρουσιάζονται κανονικά σε όργανα της γης.

Το πρώτο πρόβλημα είναι εκείνο του όγκου: ο συνολικός όγκος του δορυφόρου πρέπει να είναι πράγματι όσο πιο περιοριστικός γίνεται γιατί έχει να κάνει με το κόστος της εκτόξευσης. Οι περιορισμοί στον όγκο έχουν τον σχετικό αντίκτυπο στο σύστημα τροφοδότησης που είναι μπαταρίες ή ηλιακά κύτταρα, τα οποία στο τέλος επιτρέπουν ένα όριο μεγαλύτερο από την τελική ισχύ σε ραδιοσυχνότητα. Το δεύτερο μεγάλο πρόβλημα είναι εκείνο της αντοχής, που πρέπει να είναι εξαιρετικά υψηλή γιατί είναι αδύνατη οποιαδήποτε επισκευή ή επιδιόρθωση. Γι' αυτό το λόγο ακολουθούνται δυο κατευθυντήριες: η απλοποίηση της λογικής του οργάνου ώστε να μην έχει λεπτεπίλεπτα κυκλώματα από άποψη σταθερότητας και ασφάλειας της λειτουργίας του· και η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη περίσσεια λειτουργικών μερών σε παρόμοια παράλληλα κυκλώματα με διακόπτες που να επιτρέπουν τουλάχιστον μια φορά τα μέρη που παθαίνουν βλάβη. Τέλος, τα όργανα πάνω στο δορυφόρο δεν είναι πολύπλοκα από άποψη απόδοσης, αλλά προσεγμένα όσο περισσότερο γίνεται από άποψη τεχνολογικής ακρίβειας των συνιστωσών και των κυκλωμάτων, τόσο ως προς το μικρό όγκο όσο και ως προς την υψηλή αντοχή. Οι διαστημικές τηλεπικοινωνίες με δορυφόρο έχουν σήμερα γενικά μεγάλη σημασία: πέρα από τα παραδείγματα που αναφέραμε παραπάνω, που αφορούν κυρίως τηλεφωνικές επικοινωνίες, πρέπει να θυμήσουμε ότι το επόμενο μεγάλο δήμα μπροστά στις ραδιοηλεκτρικές επικοινωνίες του διαστήματος είναι η απ' ευθείας ραδιομετάδοση μέσω δορυφόρου, δηλαδή η λήψη τηλεοπτικού προγράμματος απ' ευθείας από τη μεριά του χρήστη ή μικρών κοινοτήτων, σε επίπεδο λόγου χάρη συγκυριότητας, με την προσθήκη των κατάλληλων κεφαλών λήψης στους κανονικούς δέκτες τηλεοράσεως.

Μια επωφελής σύζευξη

Αυτό το σύστημα, που λειτουργεί ήδη σε χώρες όπως οι ΗΠΑ ή ΕΣΣΔ, θα υιοθετηθεί και από τις ευρωπαϊκές χώρες με την εκτόξευση από την πλευρά της ESA (European Space Agency) δορυφόρων με τον ευρωπαϊκό πύραυλο Ariane. Η τηλεματική, που αποτελεί τη σύζευξη τηλεπικοινωνιών και πληροφορικής, θα μπορεί να επωφεληθεί από τους δορυφόρους σαν αναμεταδότες· αυτοί θα είναι σε θέση να χειριστούν τεράστιες ροές δεδομένων σε πραγματικό χρόνο, επιτρέποντας την διασύνδεση μεγάλων κέντρων επεξεργασίας δεδομένων από απόσταση χιλιάδων χιλιομέτρων. Σκεφθείτε κάτι αντίστοιχο, λόγου χάρη μια παγκόσμια βιβλιοθήκη όπου θα συγκεντρώνονταν όλοι οι επιστήμονες και μελετητές και το πόσο θα διευκολυνόταν κάτω από αυτές τις συνθήκες η έρευνα κειμένων και βιβλιογραφιών με μείωση κατά συνέπεια των νεκρών χρόνων και βελτίωση της δουλειάς τους. Όπως εύκολα μπορούμε να προβλέψουμε, η γρήγορη ανταλλαγή πληροφοριών θα έχει πολυάριθμα ωφέλη συμπεριλαμβανομένων των οικονομικών και της γενικής βελτίωσης των κοινωνικών συνθηκών. Κλείνοντας, μπορούμε να πούμε ότι οι τηλεπικοινωνίες έχουν μια πολύ μεγάλη σημασία για την οικονομική, πολιτική και κοινωνική στρατηγική και ότι οι δορυφόροι είναι μια από τις συνιστώσες κλειδιά με μια όλο και μεγαλύτερη μελλοντική χρήση.



GIORGIO CREMONINI

Αλλά ο κινηματογράφος συνεχίζεται

Το πρώτο πρόβλημα που τίθεται στην κινηματογραφική, και όχι μόνο αυτήν, κριτική όσο αφορά την ηλεκτρονική στις διάφορες μορφές της είναι ένα πρόβλημα μεθόδου, κυρίως όταν παρουσιάζεται, όπως στην «Immagine Elettronica» της Μπολόνια το 1984, μια πολύ πλατιά κατάσταση πραγμάτων που απαιτεί για την επικαιρότητα και πολυπλοκότητά της μια ιστορική, θεωρητική και μαζί κριτική προσέγγιση. Αν πράγματι υποθέσουμε σχηματικά ότι υπάρχουν τρεις κύριοι άξονες της εισόδου της ηλεκτρονικής στην κατασκευή της οπτικοακουστικής εικόνας, δηλαδή πρώτος σχέση κινηματογράφου/ηλεκτρονικής, δεύτερος η νέα γλώσσα βίντεο και τρίτος η εισαγωγή του *computer graphic*, δεν μπορούμε να μην παρατηρήσουμε ότι οι τρεις διαδικασίες εμφανίζονται σε τρία διαφορετικά στάδια εξέλιξης, όπου κάθε κριτική εκτίμηση και θεωρητική επεξεργασία υπαγορεύεται από μια προ-σκέψη ιστορικού τύπου: από τη μια πλευρά είναι ο κινηματογράφος που έχει κατά ένα τρόπο δώσει ό,τι είχε να δώσει (ή τουλάχιστον έχει προχωρήσει τόσο ώστε να είναι λογικός και φυσικός ένας απολογισμός), από την άλλη οι τόσο νεαρές και εν εξελίξει μορφές έκφρασης όπως η *video art* και η *computer graphic*. Αυτή η ίδια συζήτηση που έγινε και στη Μπολόνια από τις 27 ως τις 29 Φεβρουαρίου φρόντισε να μην μπερδέψει τα θέματα και τόνισε την αναγκαιότητα για έναν καθορισμό της τεχνικής διαφοράς και της θεωρητικής διαφοράς, στην οποία αξίζει τον κόπο να επιστρέψουμε.

Ξεκινώντας ακριβώς από την αναγνώριση αυτών των τριών διαφορετικών σταδίων ανάπτυξης, νομίζω ότι θα μπορούσαμε

να εξετάσουμε το συνολικό θέμα της ηλεκτρονικής εικόνας, επαληθεύοντας κυρίως μια υπόθεση: αν αυτή η διαφορά ιστορικής ανάπτυξης επέβαλε και ως πλιό βαθμό και με ποιές συνέπειες μια ανάλογη θεωρητική διαφορά και άρα την κριτική αναγκαιότητα για μια διαφοροποιημένη και ειδική προσέγγιση. Δε θα κάνουμε λοιπόν έναν απολογισμό, αλλά, μέσα στα όρια του δυνατού, μια εισαγωγική συζήτηση, όχι μια αντιλογία αλλά μια σειρά από σκέψεις. Αυτό δε σημαίνει βέβαια ότι δε θα εκδηλωθεί και κάποια βασική αντίρρηση. Πολλοί έχουν καταλάβει ότι μετά από ένα μόνο χρόνο από το προηγούμενο συμπόσιο (αλλά και μετά από σύντομα χρονικά διαστήματα από άλλες τέτοιες πρωτοβουλίες), δε θα μπορούσε αυτό να προσφέρει πραγματικά νέα στοιχεία πάνω στα θέματα που είχαν συζητηθεί (παραγωγή, διανομή και επεξεργασία των εικόνων μέσω κομπιούτερ): έτσι ακούστηκαν πράγματα που είχαν ξαναειπωθεί, επιβεβαιώνοντας για άλλη μια φορά ότι στις περιόδους πειραματισμού ακόμα και τα συμπόσια και τα φεστιβάλ θα πρέπει να πειραματίζονται σε άλλες φόρμες: λόγου χάριν βάζοντας σε προνομιά θέση περισσότερο τη θέαση της εικόνας παρά το άκουσμα του ήχου όπως από την άλλη πλευρά δοκίμασαν μέχρις ένα βαθμό να κάνουν στη Μπολόνια.

Πρόκειται πράγματι για έναν «νέο» κινηματογράφο;

Αρχίζοντας, όπως είναι φανερό, από τον κινηματογράφο, πρέπει να σημειώσουμε ότι η είσοδος της ηλεκτρονικής στις διαδικασίες του έκανε φανερό, αν όχι τίποτε άλλο, το χαρακτηριστικό περάτωσης των «ιστορικών» φάσεων πειραματισμών του που του επιτρέπουν σήμερα να κάνει μια αυτοεκτίμηση πάνω σε καλλιτεχνική βάση, όταν δεν έχει εξαντληθεί μέσα στην προοπτική των μεμονωμένων προϊόντων ή δεν διέπεται θεωρητικά από ένα σημειο-γλωσσικό σύστημα που εύκολα μπορεί να θεωρηθεί «κλασικό». Αυτό δε σημαίνει ότι ο κινηματογράφος έχει πεθάνει, θεωρητικός ισχυρισμός που υιοθετείται κατά μάλλον ασαφή τρόπο χάρη σε μια από τις συνηθισμένες μεταπηδήσεις της θεωρίας στην ιστορία ή την κριτική: αντίθετα σημαίνει ότι ο κινηματογράφος, σ' αυτό το σημείο της εξέλιξής του, δεν μπορεί σίγουρα να εφευρεθεί αλλά μόνο να επι-

χειρήσει να μεταμορφωθεί. Το πρόβλημα ενδεχομένως είναι να δούμε αν και μέχρι σε ποιο σημείο οι μετατροπές που εισάγει η ηλεκτρονική είναι τέτοιες που να αλλάξουν ουσιαστικά τους αισθητικούς νόμους του κινηματογράφου ή αν μάλλον περιορίζονται στο να διευρύνουν το ήδη υπάρχον πεδίο του.

Το *steadicam*, το *sky-carri*, το ζευγάριωμα τηλεκάμερα-κινηματογραφική μηχανή λήψης (που όλοι συνεχίζουν να πιστεύουν ότι έχει επινοήσει ο Coppola ενώ έχουν χρησιμοποιήσει πιο πριν απ' αυτόν άλλοι διάσημοι σκηνοθέτες όπως ο Co-dard ή ο Lewis)¹, το γραψίμο σε μνήμη υπολογιστή της διάταξης των φώτων (στο οποίο έχουν προχωρήσει πολύ οι Giovanni Janiro και Vittorio Storaro), η τελειοποίηση των τράβελινγκ, των *dolly* και όλων των εξαρτημάτων για όλες τις κάμερες, οι νέες επινοήσεις με ηλεκτρονικούς εγκεφάλους για την προετοιμασία μιας ταινίας και για τις φάσεις εργασίας μετά το γύρισμα, όλ' αυτά δεν σημαίνουν απαραίτητα μια νέα μεταβατική ιστορική φάση αλλά επιτρέπουν απλώς στον κινηματογράφο να τελειοποιηθεί από άποψη καθαρά κατασκευαστική.

Να, ως πάρουμε τη νύξη που έγινε για τη σχέση αυτοσχεδιασμός/προγραμματισμός: αυτή εμπεριέχει και το καυτό θέμα της *δημιουργίας*, όπως ακριβώς κάθε φορά που επιδιώκαμε ένα συγκεκριμένο γλωσσικό αποτέλεσμα στην ιστορία του κινηματογράφου, αναγκαζόμασταν πρώτα να λύσουμε ένα συγκεκριμένο τεχνικό πρόβλημα· ή όταν, πιο συχνά, βρήκαμε μια τεχνική καλύτερου ελέγχου κατά το γύρισμα μπορούσαμε μετά να διερευνήσουμε και να επιδιώξουμε νέα γλωσσικά αποτελέσματα. Το κίνητρο στην ιστορία της κινηματογραφικής τεχνικής υπήρξε περισσότερο το θέαμα παρά η θεωρία, περισσότερο η υλοποίηση παρά η ουτοπία: ούτε η εμφάνιση του ομιλούντος κινηματογράφου ή του χρώματος ήταν η απάντηση σε συγκεκριμένες καλλιτεχνικές ανάγκες, αλλά τις επέτρεψε στη συνέχεια. Ακόμα και η εμφάνιση, όχι παράλληλα αλλά μέσα στον κινηματογράφο, άλλων τρόπων παραγωγής των εικόνων ξαναέθεσε, τουλάχιστον μέχρι σήμερα, το πρόβλημα της σχέσης γλώσσα/τεχνική σε όχι διαφορετική μορφή από κείνη που είχαμε συναντήσει στο παρελθόν. Δεν είναι τυχαίο ότι ορισμένες συζητήσεις για το πρόβλημα του φωτισμού όταν γίνεται χρήση της *sky-cam* μοιάζουν να έχουν επαναληφθεί σαράντα

χρόνια πριν από τους Welles και Toland για την εκτεταμένη χρήση του πλάνου σεκάνας· με τον ίδιο τρόπο και η κατασκευή ενός *story-board* με δίντεο ή κομπιούτερ αντιπροσωπεύει μια τελειοποίηση της τεχνικής της *προ-σχεδίασης* που χρησιμοποιούνταν ευρέως στον κινηματογράφο (λόγου χάρη από τον Αϊζενστάϊν και τον Losey)· και τέλος η χρήση του *chroma-key* δεν κάνει άλλο από το να επαναλαμβάνει (διαφοροποιώντας ελαφρά τα προβλήματα της τεχνικής υλοποίησης) τη χρήση των διαφανειών (και ο Hitchcock μας έδειξε πως μπορεί να χρησιμοποιηθεί με χάρη ακόμα και η ανακρίβεια αυτών των τελευταίων).

Έλεγχος του πλατώ, επιτάχυνση της παραγωγής, τεχνική τελειοποίηση της δημιουργίας: κάτω από αυτούς τους όρους ας ριξουμε μια ματιά σε όλη την ιστορία του Χόλυγουντ. Η κύρια ώθηση δόθηκε σήμερα από τον ανταγωνισμό με την τηλεόραση (που δεν πρέπει να τοποθετηθεί τόσο στην ιδιαιτερότητά της της απευθείας μετάδοσης, αν εξαιρεθεί ίσως η προσωρινή περίπτωση των *talk-show*, όσο στη μορφή της αφήγησης της που διαμορφώνεται με βάση μια απλούστευση-εκχυδαίση της κινηματογραφικής αφήγησης). Τώρα όσο αφορά το ζήτημα της θεαματικότητας (πεδίο που ευνοεί τον κινηματογράφο για λόγους χώρου), αυτός παίρνει την ηλεκτρονική τεχνολογία, την αφομοιώνει και φτιάχνει πιο θεαματικές φόρμες· αλλά το περίφημο εφφέ γένεση του STAR TREK II, που δουλεύτηκε σε κομπιούτερ, είναι απλώς ένας διαφορετικός τρόπος κατασκευής σπέσιαλ εφφέ· δεν αλλάζει την ουσία αλλά μόνο τη μορφή.

Και στην Μπολόνια ήταν πολλοί αυτοί που ισχυρίζονταν ότι πίσω από τη μηχανή υπάρχει πάντα ο άνθρωπος, σαν η συζήτηση να γινόταν πράγματι γι' αυτό. Στην πραγματικότητα, η τάση για τεχνική τελειοποίηση μοιάζει να κατηγορείται όχι γιατί υπονομεύει την παρουσία του Δημιουργού, αλλά γιατί προβάλλει τη λανθάνουσα παρουσία του, σα να έφτανε να αναπαράγουμε ένα σύστημα κατασκευής συντεχνιακού τύπου για να 'χουμε αυτόματα καλό κινηματογράφο, ή με άλλα λόγια σα να μπορούσαμε να υποστηρίξουμε την ανθρώπινη ηλιθιότητα ενάντια στο προφανές ενός κομπιούτερ. Κι αυτό φυσικά είναι ένα ψευδοπρόβλημα.

Τα αιτήματα που διατύπωσε ο Storaro μέσω της προβολής μερικών διαφανειών από μια ταινία που λεγόταν *Lady Hawk*, είναι τελείως θεμιτά σε επίπεδο παραγωγής: επικαλούνται ένα βιομηχανικό σύστημα παραγωγής που έχει μπει ήδη σε λειτουργία, που μπορεί και πρέπει να διαδοθεί και να τελειοποιηθεί, που είναι γενικά στη ρίζα του ίδιου του κινηματογράφου. Ο έλεγχος του πλατώ με ηλεκτρονικό τρόπο ή με κομπιούτερ δεν είναι μια επανάσταση, αλλά μόνο μια διείρυνση της συγκεκριμένης έννοιας κινηματογράφος.

Οι σχέσεις ανάμεσα σε κινηματογράφο και τηλεόραση δεν εξαντλούνται όμως εδώ. Μια άλλη πλευρά του ζητήματος τίγεται από το HDTV, δηλαδή το λεγόμενο σχέδιο *Υψηλής Ευκρίνειας*. Σ' αυτό το πεδίο, υποστηρίζουν μερικοί, γίνεται η πραγματική σύγκρουση των *δύο μέσων*. Το HDTV δεν είναι στην πραγματικότητα άλλο από μια τελειοποίηση τεχνικού επιπέδου της σημερινής τηλεόρασης, το οποίο θα μπορεί να ανταγωνιστεί τον κινηματογράφο με την προϋπόθεση φυσικά ότι ο κινηματογράφος δε θα σημειώσει άλλη τεχνική εξέλιξη με άλλα λόγια, αν η τελειοποίηση της ηλεκτρονικής συνοδευτεί, όπως είναι λογικό να προβλέψουμε, από μια τεχνική τελειοποίηση της κινηματογραφικής εικόνας (με νέες εμουλσιόν, κ.λ.π.), το χάσμα θα συνεχίσει να υπάρχει σε άλλα επίπεδα, αλλά πάντως θα συνεχίσει να υπάρχει. Ακόμη μια φορά το πρόβλημα είναι μόνο οικονομικό, είναι πρόβλημα αγοράς: ο κινηματογράφος μπορεί να εξαφανιστεί και να αντικατασταθεί από το ηλεκτρονικό του υποκατάστατο, μονάχα όταν κριθεί όχι μόνο ότι είναι εφικτή αυτή η τεχνική αντικατάσταση αλλά και ότι είναι οικονομικά καρποφόρα. Όπως και να 'ναι όμως δε θα 'ναι αυτό μια επανάσταση, αλλά απλώς μια μορφοποίηση του κινηματογράφου, μια συνέχισή του με άλλη μορφή (ακριδώς όπως ο ομιλών κινηματογράφος συνέχισε την ιστορία του βουδού ή όπως το χρώμα συνέχισε την ιστορία του ασπρόμαυρου).

Το βορειοαμερικάνικο βίντεο σήμερα

Μ' αυτή τώρα τη διάκριση ανάμεσα σε τεχνική και γλώσσα, εμφανίζεται διαφορετική η κατάσταση όσο αφορά ειδικά την

ηλεκτρονική, όπως συμπεράναμε και από το αφιέρωμα που έγινε στη βορειοαμερικάνικη *video-art* των τελευταίων χρόνων, από την οποία εξάλλου αφαιρέθηκε ο όρος *art* και έπεσε το βάρος στον λιγότερο δεσμευτικό όρο *video: From tv to video και από το βίντεο στην τηλεόραση* (η παραγωγή *video tapes* στις ΗΠΑ από το 1981 ως το 1984).

Τα υλικά που προβλήθηκαν χαρακτηρίζονταν όλα από ένα πολύ υψηλό τεχνικό επίπεδο, από μια εξαιρετικά τελειοποιημένη χρήση του μέσου· δεν είναι σε καμιά περίπτωση του ίδιου επιπέδου αυτό που εμείς ονομάζουμε γλωσσικό πειραματισμό. Δε λείπει τόσο μια πολιτιστική ομοιογένεια που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί *κίνημα*, όσο υπάρχει η δυσκολία να εντοπιστεί μια γλωσσική αυτονομία που να συνδέεται με έναν τέτοιο πειραματισμό. Είναι σα να έχουμε να κάνουμε με μια ισχυρή κυριαρχία του μέσου, αλλά σε μορφή επαναληπτική ή εξαρτώμενη· με λίγα λόγια, σα να μην ξέρουμε καλά τι πρέπει να κάνουμε. Δεν επικαλούμαστε εδώ απλώς μια *ειδική τηλεοπτική* φόρμα που να αντικαταστήσει την ιστορική πια απ' *ευθείας μετάδοση* (που όπως και νά 'χει ανήκει στην τηλεόραση και όχι στο βίντεο, βασικός διαχωρισμός αυτός που στηρίζεται όχι τόσο στην τεχνική ιδιαιτερότητα όσο στη γλωσσική)· δεν μπορούμε όμως ταυτόχρονα να μην παρατηρήσουμε την ύπαρξη ενός θεωρητικού κενού που βρίσκει την έκφρασή του στην επίδειξη μιας εναλλακτικής αναμόρφωσης παλαιότερων γλωσσικών υποθέσεων.

Ας πάρουμε για παράδειγμα το *Amida* (Dan Reeves, 1983), μια εμφανή προσπάθεια να δοθεί μια ποιητική μορφή στην εικόνα και στο μοντάζ· πέρα από την εμφανέστατη επιρροή ενός ανατολίτικου μυστικισμού (καθόλου καινούριο χαρακτηριστικό της βορειοαμερικάνικης κουλτούρας των τελευταίων δεκαετιών), έχουμε την εντύπωση ενός *déjà vu* που συνίσταται στην απόρριψη των συνδέσεων του μοντάζ· τα ρακόρ δεν είναι πια συμπερασματικά, δεν είναι καν ρακόρ, είναι μόνο προσεγγίσεις· η διάταξη των εικόνων δεν υπαγορεύεται από τη λογική, αλλά από τη φαντασία. Ωστόσο αυτή η άστοχη αφηγηματικά σειρά εικόνων επαναλαμβάνει τη μεταφορική ικανότητα του παράλληλου μοντάζ (που, θυμίζουμε, γεννιέται ακριβώς σαν μια εξω-αφηγηματική παραλλαγή του εναλλασό-

μενου μοντάζ, παίρνοντας σαν «δημαγωγικό» μοντέλο όχι την πορεία προς τη σύγκλιση αλλά την αυθαιρέτη, ποιητική παραβολή), περνώντας τη δημαγωγική δομή μέσα στη σουρεαλιστική προσέγγιση.

Πρόκειται λοιπόν για μια νεο-νεο-πρωτοπορεία; Στην πραγματικότητα το βορειο-αμερικάνικο βίντεο, που γεννήθηκε από τη «νοσταλγία», από το «ρεύμα προς τα πίσω», από το «ναρκισσισμό», επιδεικνύει ένα είδος μεταγλωσσικής εξάρτησης, όχι περιθωριακής αλλά ουσιαστικής (αυτή πράγματι το καθορίζει, όπως θα δούμε, σαν εναλλακτική λύση της τηλεόρασης). Το *Perfect Deader* (Max Almy, 1983) είναι ένα διασκεδαστικό μπέρδεμα πολιτικής προπαγάνδας και *video-music*, μια προκλητική και αναιδής προσέγγιση ενός «είδους» σε ένα άσχετο από παράδοση «περιεχόμενο». Το *R.M. Fisher, an Industrial* (Carol Ann Clonarides και Michel Owen, 1983) εφαρμόζει τις τεχνικές του διαφημιστικού σποτ (ηχητικά και φωτιστικά εφφέ) για να δείξει το έργο ενός γλύπτη-σχεδιαστή, με μια προσέγγιση που θα 'πρεπε να 'ναι ειρωνική και στην πραγματικότητα δεν έχει πιο ισχυρό αποτέλεσμα από ένα ανέκδοτο (η τέχνη είναι εμπόρευμα, ας δούμε την τέχνη σαν εμπόρευμα και πάει λέγοντας). Το *Social studies Part I*. (Lyn Blumenthal, 1983) έχει σαν οπτικό αντικείμενο μια γνωστή κουβανέζικη τηλενουβέλα, το *Horizontes*, στην οποία προσθέτει μια ηχητική μπάντα η οποία βασίζεται στα πιο γνωστά διαφημιστικά κλισέ (μήπως ο Buñuel δεν είχε δάλει ένα ψυχρό τουριστικό κείμενο στις τρομαχτικές εικόνες του *Las Hurdes*;). Μια μελέτη των τεχνικών της γυναικείας πειθούς είναι το *Face, Fear and Fascination* (Tony Cokes και Bob Salad, 1983), όπως τα *Teletapes* (Peter D' Agostino, 1981) είναι μια μελέτη του παλίμψηστου της καθημερινής MADE IN USA τηλεόρασης και όπως τα *Media Games* (Bernd Cracke, 1982) είναι μια ειρωνική ματιά πάνω στις προσεγγίσεις που γίνονται ανάμεσα στα διαφορετικά «είδη» στην τηλεόραση λόγω της τηλεοπτικής συνέχειας ή όπως το *Watch it/Think it* (Mitchel Syrop, 1980) αναπαράγει στο κενό τις τεχνικές της διαφήμισης, δηλαδή χωρίς να αποκαλύψει το ίδιο το αντικείμενο της διαφήμισης· για να φτάσουμε τελικά στο *Invaded* (Bruce Tovsky, 1983) όπου μπερδεύονται και εναλλάσσονται κομμάτια από ταινίες επιστη-

μονικής φαντασίας της δεκαετίας του '50. Θα μπορούσαμε να φέρουμε πολλά άλλα παραδείγματα (κι ανάμεσα σ' αυτά θα μπορούσε να 'ναι το διασκεδαστικό *Stations* του Robert Wilson, 1983, σίγουρα ένα από τα έργα-κλειδιά του αφιερώματος όσο αφορά το σημείο που κουβεντιάζουμε), αλλά αυτά φτάνουν για να διαπιστώσουμε την ύπαρξη μιας μόνιμης μεταγλωσσολογίας και της πρόσληψης μιας μόνο έννοιας του *media landscape*², όπως εύστοχα το χαρακτηρίζει ο Muntadas.

Δεν απέχει πολύ απ' αυτά, παρά μόνο φαινομενικά και επιφανειακά, η προοπτική που υιοθετείται στο *L.A. Nickel* (Brenda Miller, 1983) και στο *Split* (Ardele Lister, 1981): στο πρώτο βλέπουμε μεγάλα πλάνα βίντεο σε ένα δρόμο του Λος Άντζελες, από μια τηλεκάμερα που παίρνει από ένα παράθυρο· στο δεύτερο μεγάλα πλάνα σεκάνς όπου μια δεκαπεντάχρονη που το 'χει σκάσει από το σπίτι διηγείται την ιστορία της. Δεν πρέπει να μας παραπλανήσει το φαινομενικά ντοκυμαντερίστικο ύφος τους: αντικείμενο των δυο *tapes* δεν είναι η αναπαραγόμενη πραγματικότητα σαν αντικειμενικό δεδομένο, αλλά ο τρόπος της αναπαραγωγής, ένα θέμα-μέσο που ταυτίζεται με την ίδια τη σύμβαση, μίμηση της πραγματικότητας και της συζήτησης πάνω στην πραγματικότητα.

Και γενικά αυτό που συζητιέται δεν είναι μια δοσμένη σχέση με την πραγματικότητα, αλλά ένας κώδικας αντιγραφής: ξαναεμφανίζονται όροι όπως *εναλλακτική λύση* ή *παρέμβαση*, όχι στην πολιτική τους διάσταση, αλλά σαν ένα φούσκωμα του ανικανοποίητου «ρεύματος προς τα πίσω». Δε μιλάει τυχαία ο Muntadas (συγγραφέας, ανάμεσα στ' άλλα, και του *Media Ecology Ads*, 1982, που παρουσιάσαμε στο αφιέρωμα) για «προσωπική οπτική κατασκευή» ψάχνοντας να βρει το ενδιαμέσο της αντικειμενικότητας της καλλιτεχνικής αναδιάταξης, δηλαδή μια «κριτική διάσταση που μπορεί να αρχίζει από την ατομική/προσωπική διάσταση»³. Σ' αυτό το σημείο είναι που εγείρονται συνήθως οι διαφωνίες σουρεαλιστικής προέλευσης τις οποίες ήδη αναφέραμε, σαν αυτό το «Προσωπικό» να μπορούσε να διογκώσει μια νέα «δεύτερη πραγματικότητα»: το όριο του εγχειρήματος βρίσκεται πιθανότατα στο γεγονός ότι αυτό το τελευταίο, αντί να δείξει ένα νέο αφηγηματικό υποσυνείδητο, δεν είναι άλλο από την «αληθινή» τηλεόραση που αν-

τιπαρατίθεται στην «ψεύτικη» κυρίαρχη τηλεόραση. Σα να λέγαμε ότι το Υποκείμενο δεν αναγνωρίζεται παρά στο Αντικείμενο: όχι αποκαλυπτική λοιπόν γραφή, αλλά επεξηγηματική, επαναληπτική, γραφή της εισβολής που η ίδια η εξάρτηση της παρωδιακής παρέμβασης καταλήγει να υπογραμμίσει (δεν πρέπει να ξεχνάμε άλλωστε ότι η ίδια η επίσημη τηλεόραση φτιάχνει η ίδια αυτοπαρωδίες, όπως βλέπουμε σε ένα σήριαλ που παίχτηκε το 1976-77 με μεγάλη επιτυχία, το *Mary Hartman, Mary Hartman*, που διηγείται τις «περιπέτειες» μιας νοικοκυράς που δεν μπορεί να ξεχωρίσει αυτά που της συμβαίνουν πραγματικά από αυτά που βλέπει καθημερινά στις σαπουνόπερες).

Ιταλική παρένθεση

Μένει λοιπόν να μιλήσουμε, μια και φτάσαμε ως εδώ, για την κατάσταση του βίντεο στην Ιταλία. Δεν είναι πολλά αυτά που προβλήθηκαν στη Μπολόνια, συγκεκριμένα θυμόμαστε την *Καρδιά του τηλεμά* του Gianni Toti και το *Liquid Gravity Center* του A. Plessi. Αυτή η τελευταία περίπτωση είναι μια κατασκευή όπου δεν είναι τόσο παρόντες η τηλεόραση ή το βίντεο όσο ο δέκτης της τηλεόρασης, είδος αντικειμένου που μιμείται-αντιγράφει-αντικαθιστά άλλες παρουσίες, που κομματιάζει ένα τοπίο από πράγματα κι ανθρώπους μπροστά σε μια ερημική περιστρεφόμενη πλατεία (ένα μεγάλο μαύρο πιάτο διάσπαρτο με πέτρες): αυτό το πείραμα μας ενδιαφέρει εδώ κατά ένα μέρος, σε ό,τι αφορά το μετα-ενδιάμεσο παιχνίδι που δεν τίθεται σε συζήτηση και που κυρίως αποδέχεται τη διαδικασία μετατόπισης του ίδιου του Υποκειμένου της ενδιάμεσης μίμησης χωρίς να καταφέρνει να του δώσει τη διάσταση του «τέλους του κόσμου» στην οποία πιθανώς αποβλέπει. Αρκετά μακριά από αυτό είναι η έρευνα που επιχείρησε-επιδίωξε ο Gianni Toti, εμπνευσμένη από τον Μαγιακόφσκη αλλά βασισμένη και χαρακτηρισμένη από ένα αμιγές προσωπικό στυλ: μέσα στο έργο έρχονται σε αντιπαράθεση, συχνά ανοιχτή, εκλάμπεις μεγάλης φανταστικής ελευθερίας με στάσιμα σημεία δεδασμένου διδασκαλισμού (αντίφαση τελείως χαρακτηριστική του «στυλ» του Toti). Πρέπει να αναγνωρίσουμε

αναμφίβολα στον Toti το γεγονός ότι χειραφέτησε τον ιταλικό πειραματισμό πάνω στο βίντεο από τα τετριμένα παιχνιδάκια με *chroma-key* που προβλήθηκαν περίπου εδώ, στη Μπολόνια και αλλού (όπως στην Αλεξάνδρεια, όπου οι απεσταλμένοι της ιταλικής τηλεόρασης εμφάνισαν γραφειοκρατικά όλη τη φτώχεια της)· αλλά δεν μπορούμε να μην του αναγνωρίσουμε και μια παιδεία ριζικά κινηματογραφική, που εδραιώθηκε με τη χρήση του βίντεο σαν εργαλείο που αντιγράφει τον κινηματογράφο. Το πρόβλημα για τον Toti όπως και για τους βορειοαμερικάνους δεν είναι πρόβλημα ψυχολογικής υπηκοότητας σε σχέση με τον κινηματογράφο, αλλά μάλλον μιας αντικειμενικής θεωρητικής υπηκοότητας του βίντεο προς τον κινηματογράφο. Η εντύπωση που μας δημιουργείται είναι ότι το βίντεο θα αναδειχτεί και πάλι, όταν του αφαιρεθεί η ιδιαιτερότητα της απ' ευθείας μετάδοσης που ήδη αναφέραμε, σαν προέκταση του κινηματογράφου· επίσης ότι δε θα αποκτήσει μια δικιά του γλώσσα - αισθητική αλλά θα περιοριστεί στο να εκσυγχρονίζει τεχνικά την αισθητική που καθιέρωσε, ανέπτυξε και εξάντλησε ο «χημικός» κινηματογράφος.

Το ηλεκτρονικό καλειδοσκόπιο

Ακόμα πιο διαφορετική είναι η κατάσταση με τα *computer-graphics*, τρόπος επεξεργασίας των εικόνων ακόμα πιο νέος και άρα πιο καθυστερημένος. Θα 'ταν ανώριμο έστω και να επικαλεστούμε έναν αισθητικό πειραματισμό, όταν όλα μοιάζουν να κινούνται αποκλειστικά στο επίπεδο του τεχνικού πειραματισμού: αυτή τη στιγμή γίνονται προσπάθειες να μαθευτεί ακόμα η γραφή, οπότε θα 'ταν παράλογο να απαιτήσουμε μεγάλα πράγματα. Τα έργα που είδαμε στη Μπολόνια έρχονταν από τη Siggraph του Ντηρόιτ, ήταν παραγωγής 1983 και είχαν μια δικιά τους συγκεκριμένη επικαιρότητα, κάνοντας μια πλήρη και εκσυγχρονισμένη τομή αυτού του είδους παραγωγής. Αυτό που μπορέσαμε να διακρίνουμε ήταν ένα μοναδικό πάντρεμα του φανταστικού δυναμικού (της επινόησης ανύπαρκτων μορφών) με τη ρεαλιστική προοπτική αναπαράστασης (λογουχάρη τη μανία της στερεομετρίας, ή την επεξεργασία προοπτικών που μμούνταν μια τρισδιάστατη άπο-

ψη): στην πραγματικότητα κάτι περισσότερο από ένα «τηλεοπτικό σήμα» *commercial* ή κινούμενο σχέδιο. Τέλος πάντων ένα είδος αισθητικού καλειδοσκοπίου, όπου δε φαίνεται να μπορούμε να ξεχωρίσουμε κάποιες πραγματικές τάσεις.

Ωστόσο ας μην αφήσουμε να μας παραπλανήσει, τουλάχιστον όχι ολοκληρωτικά, η ισοπεδωτική λογική ότι ο αισθητικός πειραματισμός είναι υποταγμένος στον τεχνικό πειραματισμό· μπορούμε λογουχάρη να αναγνωρίσουμε με την πρώτη ένα γιαπωνέζικο από ένα αμερικάνικο ή ένα ευρωπαϊκό έργο: το χαρακτηρίζουν ένα είδος χρωματικής χυδαιότητας, η έλλειψη ενός πολιτιστικού *background*, ενός «γούστου» φαντασίας, τόσο όταν πρόκειται για καθαρά διαφημιστικά προϊόντα (όπως τα *demo-reels* της Tokyo Links για τη Nikon, Maxell, κλπ.), όσο κι όταν πρόκειται για τολμηρές προσπάθειες μεταγλωσσικής ανάγνωσης (όπως το *Growth: Mysterious Galaxy* του Y. Kawaguchi, Pixel Play, όπου ένας ουρανός γεμάτος φανταστικά όντα και χρυσά μπαλλόνια δίνει τη θέση του σε ένα είδος Κιουμπρικικού «αστρικού εμβρύου» που συντίθεται με προοδευτική ένωση σφαιρικών όγκων), ή τέλος ταυτίζεται με κείνο το είδος μεταμορφωτικής γεωμετρίας που μοιάζει να αποτελεί το πιο ενδιαφέρον σημείο των *computer graphics*. Ακόμα και μια απλή διαπίστωση αυτού του τύπου φτάνει για να διακρίνουμε ένα δυναμικό έκφρασης που είναι έτοιμο να αναπτυχθεί, μια πιθανή ποιοτική διαφοροποίηση των έργων περισσότερο σε επίπεδο αισθητικής φύσης του μέσου. Είμαστε πιθανώς ακόμα σε κείνη τη φάση κατά την οποία ασχολούνται με τα *computer graphics* μόνο οι τεχνικοί, ενώ ακόμα αναμένεται η καλλιτεχνική κυριαρχία του μέσου. Προσπαθώντας να δάλουμε μια τάξη σε μια ηθελημένα ανακατεμένη έκθεση, σε μια μαρτυρία που δεν είχε αξιώσεις οργανικότητας, μπορούμε να διακρίνουμε μερικές σταθερές στα προϊόντα της siggraph 1983: την υπερίσχυση μιας αφηρημενο-ρυθμικής αναζήτησης, με πρώτα-πρώτα τα προϊόντα του Larry Cuba, που τα έφτιαξε κατευθείαν πάνω στο κομπιούτερ ακολουθώντας τους ρυθμούς και τις αρμονίες ανατολίτικης μουσικής ή τζαζ· την επανεμφάνιση των προτύπων τύπου ποπ, με μεγάλες επιφάνειες χρωμάτων και μίμηση των καθημερινών αντικειμένων (τα *demo-reels* της Bo Gehring Ass που διαφήμιζε βερνίκια αυτοκι-

νήτων· εκείνο το είδος *war-game* ανάμεσα σε καταναλωτικά προϊόντα όπως η Coca ενάντια στην Pepsi, η Rca ενάντια στη Sony, κλπ., που παρουσίασε η Interactive Systems Inc. της Νέας Υόρκης· τα παιχνίδια φωτός σε ένα απίστευτα κακόγουστο εσωτερικό, που επινόησε και σχεδίασε ο E. Nakamae από τη Χιροσίμα, σε ένα *demo-reel* με τον τίτλο *Light and Shadow* και τα λοιπά· τις αναζητήσεις με τη μεταμορφωτική στερεομετρία όπου, με μια τέλεια τεχνικά συνέχεια, κώνοι μεταμορφώνονται σε κυλίνδρους, σφαίρες σε κύβους, κλπ., που μερικές φορές καταλήγουν σε πολύπλοκα αντικείμενα που όμως πάντα υπόκεινται σε γεωμετρικούς νόμους (τα προϊόντα της Omnibus Video του Καναδά· της Pan Optica του David Gordon των ΗΠΑ· της NHK της Ιαπωνίας, όπου εντούτοις η μικρότερη ταχύτητα της κίνησης μας αφήνει να δούμε εκείνη τη γραφική ανακρίβεια που λείπει από αλλού· το *Act III* του Dean Winkler που αναμιγνύει την τεχνική του κομπιούτερ για λήψεις δίντεο με μια συνεχή αντικατάσταση εικαστικών εικόνων, πράγμα που βρίσκουμε και στα *Antiks* της Tokyo Links, εκεί όπου η φωτογραφία ενός γυναικείου προσώπου μεταμορφώνεται σε φωτογραφία γάτας). Βλέπουμε ότι μιμούνται ένα καναδικό έργο μερικών χρόνων πριν, το *Faim* του Robert Fol-des, όπου το παιχνίδι των μεταμορφώσεων γινόταν ακόμα με γραμμικά, επίπεδα και στυλιζαρισμένα μοτίβα, αλλά που είχε μια αφήγηση και ένα νόημα που δεν είχε συντριβεί ακόμα από τη μανία για τεχνική τελειότητα. Δηλαδή έχουμε πάλι να κάνουμε με κινούμενα σχέδια που πραγματοποιούνται όμως με μια άλλη τεχνική.

Το μεγαλύτερο μέρος των προϊόντων Siggraph 1983 επιδεικνύει έρευνες πάνω στην ογκομετρική προοπτική και το τρισδιάστατο, όχι μόνο με την εφαρμογή των κανόνων της στατικής προοπτικής αλλά και με μια δυναμική ένταση, όπως λίγο πολύ συνέβαινε στο παλιό 3D ή στις πιο μοντέρνες φωτογραφίες που βασίζονται στην αμφοτερόφθαλμη οπτική: σφαίρες που κυλάνε προς την πλατεία, στύλοι που «ξελετάγονται» από την οθόνη· μόλις σταματάνε χάνουν το τρισδιάστατο χαρακτηριστικό τους και γίνονται επίπεδες επιφάνειες, που ακόμα και τα πιο προσεγμένα παιχνίδια φωτός-σκιάς δεν καταφέρνουν να ξαναδώσουν «ζωή». Αλλά είναι φανερό ότι μόλις τελειο-

ποιηθεί η κυριαρχία του κάδρου δια μέσου του ελέγχου των εκατομμυρίων απαραίτητων *pixel*, όλα αυτά θα είναι πιο πειστικά (ας ελπίσουμε τουλάχιστον να είναι αρκετά πειστικά για τους θαλάμους εκπαίδευσης των πιλότων), θα μπορούν να αναπλάσουν καλύτερα μια «εντύπωση της πραγματικότητας» προς στιγμήν, αυτό το εικονικό ευλογοφανές είναι ακόμα σε επίπεδο όπως ένα σχέδιο σε σχέση με τη φωτογραφία. Αλλά ακριβώς αυτό είναι που δημιουργεί αμηχανία, η επιθυμία να αντικατασταθεί το σχέδιο με τη φωτογραφία, δηλαδή να χάσει τη φανταστική βάση του. «Φανταστείτε το αληθινό που απορρόφησε όλη την ενέργεια του ψεύτικου: και θα έχετε τη μίμηση...»⁴, λέει ο Dice Baudrillard. Στην πραγματικότητα η θεωρία των *computer graphics* αυτή τη στιγμή μοιάζει να είναι εκείνη του ψεύτικου που απορροφά όλη την ενέργεια του αληθινού. Αλλά ποιός εκτίμησε ποτέ τον Μίκυ Μάους για τον εμφανή ρεαλισμό των κινήσεών του;

Παρελθόν, παρόν, μέλλον: ποιά είναι η διαφορά;

«Αυτό που βλέπετε δεν υπάρχει»⁵: έτσι μπορεί να αποδοθεί η ουτοπία των *computer graphics*, μια μεγάλη και πειστική διαδικασία μίμησης που έχει σαν αντικείμενό της το πραγματικό και τη συζήτηση, εκτεταμένη υποκειμενικότητα της μηχανής που παρέχει μόνη της το αντικείμενό της. Άρα επινόηση του πραγματικού, μεταμόρφωση του ανύπαρκτου σε υπαρκτό.

Αυτή λοιπόν θα 'ταν η μεγάλη καινοτομία του καινούριου μέσου. Είναι αμέσως φανερό ότι πρόκειται, αν δεν πάρουμε υπόψη μας την τεχνική διαδικασία υλοποίησης, για μια καινοτομία της οπισθοφυλακής. Το κατώφλι που χωρίζει το ανύπαρκτο δεν είναι η δημιουργία αλλά η φαντασία· μολονότι η δεύτερη μπορεί να προδοθεί και να εμποδιστεί από την πρώτη, είναι μόνη της σε θέση να τροφοδοτήσει τον τελειωμένο, ιστορικό χώρο του υπαρκτού. Το να μεταδίδει αυτό που δεν μπορεί να μεταδοθεί⁶, να μεταμορφώνει το ανύπαρκτο και να το αναγκάζει να υπάρχει⁷, αυτό είναι το περιεχόμενο κάθε μορφής τέχνης, κάθε διαδικασίας πλασματικής επικοινωνίας, κάθε γλώσσας. Δεν υπάρχει κάτι το ιδιαίτερο, κάτι περισσότερο ιδιαίτερο δηλαδή από ότι σε μια νέα προσέγγιση λέξεων

ή χρωμάτων πάνω σ' ένα τελάρο.

Από καιρό τώρα η τέχνη έχει σπάσει τα σύνορα μιας αποκλειστικής και ειδικής υλικότητας για να πλησιάσει το άκαιρο, το ευκαιριακό, άλλες τεχνικές, για να δώσει με μια κουδέντα συμβολική ουσία και στην ύλη: κολάζ, φλοιοί, αποκόμματα, κομμάτια, ένα σύμπλεγμα από εξαιρετικές αναφορές, όπου το κάθε υλικό αποσπάται από το περιβάλλον του και μπαίνει σε ένα διαφορετικό κύκλωμα από έννοιες. Μ' αυτόν τον τρόπο το καλλιτεχνικό υπάρχον πλουτίζεται, εμφανίζεται πολυσθενές, χωρίς σαφώς καθορισμένα όρια, ανεξάρτητο από την ιδιαιτερότητα του υλικού του. Με τον ίδιο τρόπο κι αυτό που βλέπουμε στα *computer graphics* υπάρχει και δεν ενδιαφέρει αν είναι αντικείμενο, δεν ενδιαφέρει αν υπάρχει περίπτωση να το συναντήσει κανείς σε κάποιο μέρος του κόσμου ή όχι· φτάνει να το βλέπει κανείς, όλη η ύπαρξή του βρίσκεται στην όψη του, είναι ένα σημείο, ένα σχέδιο, ένα σήμα που έχει αποσπαστεί από μια όψη της πραγματικότητας (το γεγονός ότι είναι δυνατόν να το φανταστεί κανείς και να το αναγκάσει να σεβαστεί τους νόμους της φυσικής) για να εισαχθεί σε ένα άλλο φανταστικό κύκλωμα. Η ικανότητά του να βλέπει και του να ακούει κανείς έχουν γίνει οι αποδείξεις της ύπαρξής, ένα κινητό κατώφλι που δεν απαιτεί (πια) συγκεκριμένη βάση. Ποιός τρομάζει πια με το τρένο που έρχεται κατά πάνω μας στην οθόνη;

Αφηρημένο και συγκεκριμένο, ψεύτικο κι αληθινό, πραγματικό και φανταστικό λυώνουν σε μια μοναδική, μη διαλεκτική εικόνα, σε ένα σημείο που παραλέμπει μόνο στον εαυτό του, που έχει γίνει αυτό το ίδιο ύλη. Όχι πια ο «θρίαμβος της πρόθεσης» για τον οποίο μιλούσε ακόμα ο Noguez⁸, όχι πια ένας κινηματογράφος που κατασκευάζει ψεύτικα αντικείμενα για να μπορεί να τα πάρει και να τους εμφυσήσει μια όψη ζωής: η *computer graphic* δεν κατασκευάζει το ψεύτικο αλλά τη διαδικασία της πλαστογράφησης, πηδώντας έτσι απευθείας και χωρίς ενδιάμεσα στάδια στην αντικειμενικότητα της φαντασίας. Η πρόθεση, φετιχ της φαντασίας, έχει πια ξεπεραστεί, είναι πεπαλαιωμένη. Δεν υπάρχουν πια πραγματικά αντικείμενα, δεν υπάρχει πια ανάγκη. Μένει μόνο η διαδικασία, μια αλυσίδα από όπου έχουν κοπεί τα δυο άκρα, το αναφερόμενο και η

έννοια: μια γλώσσα ακρωτηριασμένη, μετέωρη, εξωπραγματική, φτιαγμένη από εικόνες που έχουν φτάσει αν όχι να γίνουν λεξιλόγιο, τουλάχιστον στην αφαίρεση των λέξεων.

Αυτό που πραγματικά χαρακτηρίζει την έλευση των *computer graphics*, περισσότερο από το έρασμα από την τηλεόραση στο βίντεο, είναι η πτώση της πραγματικότητας σαν αναφερόμενο, πέρα απ' ότι σαν μέσο της αναπαραγωγής της. Οι εικόνες δεν αναπαράγουν πια κομμάτια της πραγματικότητας, αλλά παράγουν μια εικόνα επινοημένη ψηφιακά, μπροστά στην οποία η πραγματικότητα δεν έχει πια δύναμη, είναι επιδερμική, ξένη, όπως άλλωστε είχε συμβεί πριν με την τηλεόραση: αυτή, τουλάχιστον εγκαταλείποντας σε μεγάλο μέρος τους νόμους της αφήγησης της απευθείας μετάδοσης, είχε υποχωρήσει σε μια υποδαθμισμένη, ξεκομμένη, αυθαίρετη αφηγηματικότητα, δηλαδή σε μια αφηγηματικότητα που βασιζόταν σε έναν «χαμηλό» μιμητισμό και μαζί σε μια απώλεια «ρεαλισμού» (που δε σημαίνει, προσέξτε, μια απλή προσέγγιση στο φανταστικό σαν «είδος», αλλά στο φανταστικό σαν ουσία του ίδιου του μέσου, με τη Μπροχική σχεδόν έννοια). Τα λόγια και τα πράγματα, οι εικόνες και τα πράγματα: υπήρχε μια σύνδεση. Τώρα η φαντασία βουλιάζει στο κενό, οι εικόνες τείνουν να έχουν νόμους συμβολικούς, χωρίς καμιά σχέση με το αναφερόμενο και άρα βρίσκονται στη δυνητική κυριαρχία της ποιητικής λειτουργίας (δεν είναι τυχαίο το ότι πολλά προϊόντα του κομπούτερ ή του βίντεο έχουν μια δόμηση αποκλειστικά ρυθμικού τύπου).

Μένει να δούμε αν αυτή η «νέα» προσέγγιση είναι πραγματικά επαναστατική ή αν, αντίθετα, δεν υπήρχε κατά κάποιο τρόπο από πριν στον κινηματογράφο. Μια επαρκώς αιτιολογημένη απάντηση θα απαιτούσε πιθανόν πολύ χώρο, όλη την ιστορία του κινηματογράφου. Φτάνει να θυμίσουμε εδώ ότι ο κινηματογράφος ήδη κατασκεύαζε εικόνες σε συγκεκριμένες μορφές, εισήγαγε μια εξωτερική όψη της πραγματικότητας που ήταν εντελώς άλλο πράγμα από την πραγματικότητα (μια αντικαταστάσιμη «πρόθεση», ανύπαρκτη σαν πρόθεση, σαν φαντασία, αλλά και ένα αντικείμενο που έπρεπε να καταστραφεί μόλις γινόταν εικόνα: ένα ανίσχυρο και επιδερμικό αντικείμενο-πραγματικότητα): πλάι σ' αυτήν εισήγαγε μια ρήξη

της επίφασης με το μοντάζ ή με μια οργάνωση του λόγου που ερχόταν σε αντίθεση με τη φυσικότητα της πραγματικής συνέχειας· χρησιμοποιούσε λοιπόν μια γλώσσα των πραγμάτων για να δώσει ζωή σε μια γλώσσα της σκέψης, του αισθήματος, δηλαδή της φαντασίας. Η *Computer graphic* και το βίντεο χρησιμοποιούν μια γλώσσα των πραγμάτων που έχουν περάσει από τη σκέψη ή τη φαντασία κάποιου, σε ένα μεταγλωσσικό κύκλωμα που δεν εγκαταλείπει ποτέ το παρελθόν του, αντίθετα το επανασυνιστά συνεχώς. Το όνειρό τους είναι να είναι κινηματογράφος.

Καμιά επανάσταση λοιπόν, παρά μόνο σε ότι αφορά τη κριτική αντίληψή μας για τον κινηματογράφο, πολύ συνδεδεμένη στο παρελθόν με μια οντολογική δέσμευση των εικόνων στην πραγματικότητα, σε μια ιδεολογική πλάνη που μας κάνει σήμερα να βλέπουμε αφηρημένες εικόνες αντί για τις αφηρημένες εικόνες του παρελθόντος. Η *Computer graphic* με την ακρότητά της επιδειβαιώνει αν όχι τίποτ' άλλο το εξής: ότι, όσο αφορά την εικόνα, όπως και το λόγο ή τον ήχο, το αφηρημένο και το συγκεκριμένο είναι όροι που δεν έχουν καμιά σχέση με την ουσία του θέματος, που δε μας λένε τίποτα.

Μέχρι να παράγουν οι τεχνικές διαφορές (μαγνητική ταινία αντί για χημική, οθόνη που προβάλλει το φως αντί να το επαναλαμβάνει, κλπ.) μια ουσιαστική αισθητική διαφορά, δε θα μπορούμε να κάνουμε άλλο από το να μιλάμε ακόμα για κινηματογράφο, ακόμα και σε μια αδιαφοροποίητη επιστημονολογική μεταβατική φάση, χωρίς εμφανείς στόχους άλλους από κείνους της επανάληψης (πιο γρήγορης, πιο αποδοτικής, κλπ.). Έτσι τα τρία στάδια ιστορικο-τεχνικής διαφοροποίησης που αναφέραμε στην αρχή αντιστοιχούν με τρόπο ουσιαστικά ομοιογενή σε κείνον τον κώδικα ανομοιογένειας που χαρακτηρίζει κάθε καλλιτεχνική εξέλιξη. Αυτό που γίνεται απαραίτητο στο παραπάνω μίγμα καινούργιου και πάντοτε – ίδιου, είναι ένας εκσυγχρονισμός της έννοιας κινηματογράφος, πέρα από μετατροπές που εμφανίζονται τραυματικές αλλά είναι, από άποψη αισθητική, επαναληπτικές.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Βλέπε σχετικά τον διαφωτιστικό Jean-Pierre Beaubiala, «Paluche», στο «Ηλεκτρονικός κινηματογράφος», σε επιμέλεια Toni Verità Liberoscambio, Firenze 1982· αλλά το άθρο είναι στην πραγματικότητα παλαιότερο.

2. Muntadas, «Pro/Anti tv: μια αλληλεξάρτηση», «From tv to video και Από το δίντεο στην τηλεόραση», κατάλογος του αφιερώματος, σε επιμέλεια της Caterina Borelli, Bologna 1984, σ. 16-20.

3. Muntadas, «Μια κριτική υποκειμενικότητα», στο ίδιο, σ. 15.

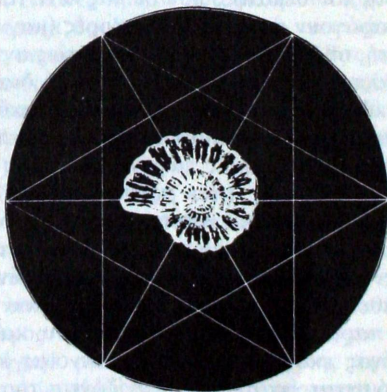
4. Jean Baudrillard, «Οι μοιραίες στρατηγικές», Φελτρινελλι, Μιλανο, 1984, σ. 9.

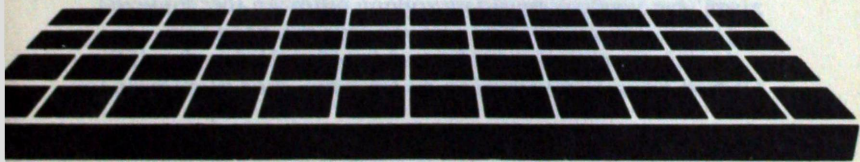
5. Guido Vanzetti, «Η ψηφιακή εικόνα», στο «Η νέα εικόνα του κόσμου», σε επιμέλεια Lorenzo Vitalone, Bologna 1983, σ. 125.

6. «Ο ρόλος της τέχνης είναι να μεταδίδει το μη-μεταδόσιμο» (δηλαδή αυτό που δεν είναι ακόμα κοινό, που δεν έχει ακόμα μεταδοθεί). Dominique Noguez, «Επικοινωνία ενάντια στην επικοινωνία», στο ίδιο, σ. 85.

7. Παράθεση του Adrono («Η φανταστική τέχνη αναπαριστά ένα μη-υπάρχον σαν υπάρχον») που πήρα και ανέπτυξα στο «φανταστικό και Φαντασία», στο ίδιο, σ. 77-82.

8. Πρόβ. σ. 84.





ALAN SONDHEIM

Θέσεις για την Ανατροπή του Κινηματογράφου

[Μέσω ορισμένων αναγωγών μπορεί να θεωρηθεί ότι ένας κόσμος εξωτερικός ως προς τον κινηματογράφο υπάρχει πράγματι. Αυτές οι αναγωγές, αν και υποθετικές, σχηματίζουν τη βάση της θεωρίας του υποκειμένου σαν εξωτερικού ως προς τα καθημερινά φαινόμενα της οθόνης. Αυτή η θεωρία είναι η θεωρία του κόσμου της ζωής, ο οποίος χαρακτηρίζεται από τη συνέχεια του χαρακτήρα, πράμα που ο κινηματογράφος μονάχα υπαινίσσεται.]

1

Τα γεγονότα στον κινηματογράφο – το επαγωγικό ξεδίπλωμα της εσωτερικής ή ψυχολογικής χρονικότητας – λαβαίνουν χώρα μονάχα μέσω της επανάρθρωσης της γεωμετρίας της μπομπίνας του φιλμ. Αυτό το ξεδίπλωμα, βέβαια, είναι εξ' ολοκλήρου μη γραμμικό εφόσον κάθε γεγονός μπορεί να προκαλέσει την αντίδρασή του, να επαναληφτεί, ή να λάβει χώρα μες στην αναδρομική [FLASHBACK] ή πρωθύστερη [FLASH-FORWARD] διήγηση. Αυτό το ξεδίπλωμα είναι άρα μια συμπίεση, ένα κομβικό σημείο σε καθαρή διαστολή (δες παρακάτω) μέσα σε μιαν άρθρωση μιας γλώσσας που εδραιώνει.

Αντίθετα, σκεπτείτε τη διαστολή κάθε αλληλουχίας [SEQUENCE] ως που να γεμίσει τη διήγηση – μιας αλληλουχίας

στην οποία καμιά άρθρωση της χρονικότητας δεν είναι δυνατή, στην οποία μονάχα η μνήμη εξυπηρετεί το υποκείμενο, στην οποία δε μπορούμε πια να μιλάμε για «ξεδίπλωμα του κόσμου», αλλά αντίθετα, για τον κόσμο σαν δέσμευση ή σαν φετίχ που παίζει τον εαυτό του ενάντια στον εαυτό του. Σκεφτόμαστε αυτή την αλλόκοτη έννοια της εσωτερικής χρονικότητας, και μπορούμε να νοήσουμε την εμφάνισή της σαν διαστολή ή συστολή μέσα στο υποκείμενο. Έτσι οι πρωταρχικές διαδικασίες της μετάθεσης και της συμπύκνωσης μέσα στον κινηματογραφικό κόσμο αντικαθίστανται από ένα συνεχές ξετύλιγμα στο οποίο ακόμα και διαδικασίες τόσο βασικές όσο η διπλή έκθεση είναι αδύνατες.

2

Συνάμα, θέτουμε σαν αξίωμα την παρουσία ενός χώρου που (ξε)χύνεται, που είναι δίχως δέσμευση – ενός χώρου εξωτερικού ως προς κάθε αρθρωτικό πλαίσιο, ενός χώρου όπου το υποκείμενο χάνεται, και, για να αναπληρώσει αυτή την έλλειψη, πρέπει να κινηθεί σε μια ροή ταυτίσεων (με το στήθος της μητέρας) οι οποίες κάνουν το υποκείμενο να επιστρέψει, μέσα από έναν ελλατωματικό καθρέφτη, στη στάση και στην αλλοτρίωση. Σ' αυτό τον υποθετικό κόσμο, το υποκείμενο στερείται την επανάληψη, του επιτρέπεται μόνο να επαναλαμβάνει.

3

Το υποκείμενο στον κόσμο-της-ζωής στερείται την πανοπτικότητα και την εμφάνιση της δικής του ανταπόκρισης προς τον άλλο. Και πάλι αυτό αντικαθίσταται από την ανάγκη για συνεχή κίνηση.

4

Επιπλέον, και αυτό έχει παρατηρηθεί στις έρευνες των ξεχασμένων περιοχών της φιλμικής εικόνας, ο κόσμος-της-ζωής χαρακτηρίζεται απ' το χύσιμο, τη σώρευση, τα υπολείμματα άλλων υποκειμένων που τείνουν να αποδιαρθρώνουν κάθε

διηγηματική πορεία. Αυτό το χύσιμο είναι το υποκείμενο μιας στιγμιαίας φετιχοποίησης που αποκαλύπτει το εξής παράδοξο – ότι η συμπιεσμένη, σταθεροποιημένη, και μη-γραμμική κινηματογραφική χρονικότητά μας ανατρέπεται από ένα κόσμου-της-ζωής αποσυμπιεσμένο από τη γραμμική χρονικότητα. Η ίδια η οικονομία του κόσμου-της-ζωής είναι μια εσωτερική-ση, η οικονομία της κινηματογραφικής πραγματικότητας έγκειται στο δομημένο χειρισμό παρορμήσεων και προβολών.

5

Θέτουμε σαν αξίωμα ότι οι μηχανισμοί της εγγραφής του χαρακτήρα στον κινηματογράφο (που είναι μορφικοί, σημασιοδοτικοί και *τρεμοπαίζουν*) διαλύονται μες στον κόσμο του υποκειμένου, για να αντικατασταθούν από εγγραφές μιας εσωτερικής ορμής (εγώ, λίμπιντο) που αναβοσβύνουν, πηξουν – που σχηματίζουν ό,τι θα μπορούσαμε να ονομάσουμε προσωρινούς θεσμούς ή συσχετισμούς. Αυτοί αντανakλούν τις μεταμορφώσεις του χαρακτήρα που δεν μπορούν ν' αποσυρθούν. Σπέρμα, κόλλα [*SEMEN, CEMENT*] – μη-μεταφράσιμη παρήχηση. – Σ.τ.Μ.]

6

Ο κινηματογράφος δε μπορεί να υπάρξει δίχως τον κόσμο του υποκειμένου· ο κόσμος του υποκειμένου δε μπορεί να υπάρξει δίχως τον κινηματογράφο. Ο ιστορικός κινηματογράφος, (Edison, κ.ά.) είναι μονάχα μια υλοποίηση, πραγματωμένη μέσω της τεχνολογικής ανάπτυξης, φωτο-ευαίσθητες επιφάνειες πάνω σε μιαν πλαστή βάση. Έτσι η θεωρία της κινηματογραφικής πραγματικότητας και η θεωρία του υποκειμένου παρέχουν μια διπλή άρθρωση, διπλή τεχνολογία. Και τα δυο είναι περιγεγραμμένα – ο κινηματογράφος, μέσω της συνολοποίησης του τεχνικού του συστήματος (με την ευρεία έννοια) και το σκριπ (με τη στενή), και το υποκείμενο μέσω του μιλήματος και του διπλασιασμού του «εγώ» και της εσωτερικής των ιδεολογικών θεσμών. Για το δεύτερο, ωστόσο, θέτουμε σαν αξίωμα ότι τα σημαίνοντα *φλυαρούν* διαμέσου της

παρουσίας του χυσίματος και της σώρευσης του ύστερου καπιταλισμού, ενώ στον συνηθισμένο κόσμο του κινηματογράφου (και της δύναμής του), ο κατασκευαστικισμός [CONSTRUCTIVISM] εγγυάται έναν συνολοποιητικό χειρισμό.

7

Αυτός ο συνολοποιητικός χειρισμός έχει σαν αποτέλεσμα ένα πάγωμα των εγγραφών· οι ιδιαίτερες κινηματογραφικές πραγματικότητες συνυπάρχουν και συνεχίζονται, αν και υπό αργή μεταμόρφωση μέσω της παρουσίας της σήψης στον κόσμο του υποκείμενου. Για το υποκείμενο, οι εγγραφές αυτοεξαντλούνται. Η σκοποφιλική φετιχοποίηση μιας γυναίκας σ' ένα φιλμ αρθρώνεται και επαναρθρώνεται δίχως απώλεια· για το θεατή, ωστόσο, η χρονική παγίδευση αλλοιώνει το φανταστικό (με ταχύτερο ρυθμό απ' τη διαδικασία της σήψης, υποθέτουμε) μέχρι να εγκαταλειφτεί η εικόνα.

8

Η κινηματογραφική μας πραγματικότητα, όπως η ίδια τούτη πράξη λόγου δείχνει, είναι άρα μια συνολοποίηση κωδίκων· η πραγματικότητα του υποκείμενου, προωρισμένη καθώς είναι να χυθεί, είναι μια ιδιοποίηση α-σημασιοδοτήσεων, μια ιδιοποίηση που παράγει αποχώρηση σε διαλεκτική με μια διαδικασία χρησιμοποίησης που θέτει σε κίνηση προσωρινές οριοθετήσεις. Έτσι ο κόσμος του υποκείμενου είναι ο κόσμος των *καταλήψεων*· τις επιχειρεί, αλλά αποτυχαίνει, στον κινηματογράφο.

9

Από τη θέση του διακριτικού μες στον κινηματογραφικό κόσμο, αξιώνουμε το αναλογικό· από τη θέση των διαδικασιών της συμπύκνωσης/μετάθεσης/αντικατάστασης, αξιώνουμε την ανταλλαγή/μνήμη/ανάκληση· από την αρθρωτική λειτουργία της οθόνης (χωρικό όριο, χρονική συμπίεση) αξιώνουμε μια εσωτερίκευση («εγώ») (χωρική διαστολή, χρονική γραμμικό-

τητα)· από την οθονική ένθεση του κόσμου του υποκείμενου, αξιώνουμε την ένθεση του «εγώ» του κινηματογράφου και τη θεσμοποίηση. Επιθυμούμε το άλλο. Ο κόσμος του υποκείμενου ξεδιπλώνεται προς το κινηματογραφικό· το κινηματογραφικό γίνεται ένας δεσμός απ' όπου το υποκείμενο χύνεται.

10

Οι χαρακτήρες μες στον κινηματογραφικό κόσμο είναι υποκωδικοποιημένοι (ακαθόριστοι ως προς την ιστορία, τη συμπεριφορά, την ψυχολογία, εκτός από την εκπόρνευσή τους) και υπερ-κωδικοποιημένοι (υπερ-καθορισμένοι μέσα στον κόσμο του υποκείμενου). Η υπο-κωδικοποίηση βασίζεται στην υπερ-κωδικοποίηση που υπάρχει στο επίπεδο του μορφικού παιχνιδιού και των μεθοδολογιών. Τώρα εντέλει ο κινηματογράφος έχει θριαμβεύσει σ' αυτό τον κόσμο του υποκείμενου, στον οποίο οι αξιωματικές εσωτερικεύσεις (δες <9>) αντικαθίστανται από την ένθεση ενός συστήματος για τον χειρισμό των χαρακτηρολογικών χαρακτηριστικών. Αυτό το σύστημα θέτει την εσωτερικότητα στο επίπεδο της ανταλλαγής· το «εγώ» γίνεται μόνο μια στιγμή παρόρμησης, μια ώθηση μιας κοινωνικοποιημένης λόγχης.

11

Μέσα στον κόσμο του κινηματογράφου, ακόμα κι εμείς πρέπει να επισημάνουμε μια ανωμαλία – την εμφάνιση των αγκυλών ([]) μες στη γεωμετρία του φιλμ, αγκύλες με τη μορφή τίτλων, ζενερίκ του τέλους, αμόρσας, «ουράς», που εγγυώνται την στάση της κινηματογραφικής αλληλεπίδρασης. Έτσι η αύρα της συνολοποίησης είναι εγγυημένη απ' αυτά τα σημειόμενα ενός κόσμου άλλου από κείνον του θεατή· τα πράγματα είναι αυτό, και όχι εκείνο. Η συμπίεση γίνεται πλήρης, τελειωτική. (Αυτά τα ζενερίκ είναι στιγμές εκσπερμάτωσης που υποβάλλεται στο θεατή μες στο σκοτάδι). Δίχως τέτοια τεχνάσματα, ο θεατής γίνεται ανήσυχος· ο κινηματογράφος χύνεται· μπορεί να συνεχιστεί κι αφού ανάψουν τα φώτα.

Ο κινηματογραφικός κόσμος είναι η διακεκομμένη επανασύνθεση του κενού, η επανάρθρωσή του, η καταπίεσή του. Σκοτάδι δίχως εξωτερικό ίχνος, ένα τετραγωνισμένο κενό (διαστελλόμενο επιστημολογικά στην κοκκώδη υφή της μεμωμένης εικόνας, στη διάλυσή της). Αυτό είναι παράλληλο με τη μικρο-αποδιάρθρωση του κόσμου του υποκειμένου (και άρα με την υλικότητα του κόσμου του κινηματογράφου), στον οποίο ο χωρο-χρόνος εμφανίζεται σαν μια πολλαπλά συνδεδεμένη τοπολογία στο υπο-ατομικό επίπεδο («η αφρώδης φύση του σύμπαντος»): το ίδιο το φυσικό κενό διαθέτει «δυνάμει» μοριακές διακυμάνσεις, και τα μόρια μπορεί να μη διαθέτουν συνεχή μη-οργανική ύπαρξη. Ο κινηματογραφικός κόσμος εμφανίζει και εξαντλεί σε μια επαναληπτική (βιομηχανική) διάση, μια απεικόνιση σ' έναν ιδιαίτερο χώρο (οθονικό χώρο) του πραγματικού. Έτσι το κενό αρθρώνει τον κόσμο του κινηματογράφου, παρέχοντας έναν οπλισμό· ο φυσικός κόσμος του υποκειμένου, ωστόσο, διαλύεται μέσα στο χάος της μη-ταυτότητας. Το κενό σαν κινηματογραφική δέσμευση ανατρέπεται από τις αυτόνομες κινήσεις του υποκειμένου στον κόσμο-της-ζωής – συνέχεια στη μέση του χυσίματος που δε χρειάζεται άλλο την προσοχή μας.

Όπως το πραγματικό είναι εκείνο το αντικείμενο για τον κινηματογράφο, ο κινηματογράφος είναι εκείνο το αντικείμενο για τον πραγματικό κινηματογράφο, και κανένα άλλο. Ο κινηματογράφος υπάρχει σαν μια αγκύλη, μια απομάκρυνση-αλλού, ο κόσμος ασφυκτιά. Ο κινηματογράφος επιτρέπει την σκοποφιλική συμμετοχή, την αποκάλυψη μυστικών, κινήτρων – ένα κλειστό σύμπαν λόγου (π.χ. δεν υπάρχουν μυστικά στο διηγητικό, περιεχόμενα μες στο κενό, που να μην προσφέρονται λιμπιντικά στο υποκείμενο). Ο κινηματογράφος εκμηδενίζει τη σώρευση όπως η νεύρωση την αρθρώνει μέσω της επανάληψης του χυσίματος – δάγκωμα των νυχίων, ξύσιμο του κεφαλιού. Ο κινηματογράφος και η κλασική ιδεοληπτική

νεύρωση είναι διαδικασίες επέξεργασίας όπου το περισσευόμενο έργο ανατρέπεται και αποβάλλεται για χάρη του υποκειμένου. (Και τα δυο είναι χαρίσματα). Σα να λέμε: μια ολοκλήρωση μέσα στη δομή του ύστερου καπιταλισμού (κόσμος του υποκειμένου) που ανατρέπει τη διάλυση της κατανάλωσης, αλλά ταυτόχρονα και ένας δεσμός που αυτο-εξαντλείται (όπως η πορνογραφία) και υποχωρεί (καθώς το ξεδίπλωμα αποκαλύπτει τα εμπόδιά του, γέροντας).

14

Έτσι ο κινηματογράφος είναι εκείνη η διαδικασία που μεταφράζει τη θέση του σώματος του υποκειμένου στο πραγματικό: ο ένας κινείται, ή ο άλλος (φιλμ ή θεατής): ο ένας σταματά (φιλμ ή θεατής) για τον άλλον: ο ένας επαναλαμβάνει. Ανάμεσα σε κάθε κινηματογραφική εικόνα και την επόμενη της, το πραγματικό εμφανίζεται μες στο κενό: το πραγματικό σημαίνεται από την παρουσία του μες στην απουσία του φιλμ (που αποκαλύπτεται στο ανοιγοκλείσιμο των ματιών του θεατή, ψυχοφυσική εξάντληση – καταστάσεις στις οποίες το φιλμ απαιτεί επανασύνθεση, όπως στο πανοραμίκ ενός ερασιτέχνη κινηματογραφιστή). Ο κινηματογραφικός κόσμος μερδεύεται με το σκοτάδι του πραγματικού: το πραγματικό επιστρέφει για τον θεατή σαν παρουσία του σώματος μέσα στην αίθουσα, σαν σώμα της αίθουσας.

15

«...να καναλιζάρει, να ξεδιπλώνει, ενάντιά μας – υπερεγωγικός σχηματισμός εντοπισμένος στην παρουσία του κατ, «Τώρα θα σου δείξω κάτι άλλο, τώρα πρέπει να πας πιο πέρα»... «Είχες αρκετό χρόνο, σου στρίβω το κεφάλι, το πέος, το αιδοίο, σε μian άλλη κατεύθυνση.»... METZ: «Κάθε στιγμή είμαι στο φιλμ απ' το χάδι του βλέμματός μου.» Η θέση της αίθουσας ανοίγει τον κόσμο του υποκειμένου στο φιλμ: το φιλμ χαϊδεύει. Το φιλμ επιτρέπει το βλέμμα: το πραγματικό το αρνείται. (Σ' ένα λεωφορείο, σε μια τάξη, σ' ένα δρόμο: το βλέμμα μεταμορφώνεται σε *κοίταγμα* που χαρακτηρίζεται από την εμφάνι-

σή του κάπου αλλού.) Το να βλέπεις το φιλμ μεταμορφώνεται στο να κοιτάξεις μέσα στον κόσμο του υποκείμενου, τον ζωμένο φαλλό, το αποσυρμένο εγώ. Η σεξουαλικότητα είναι η αγκύλη, ο περιορισμός, και η ελευθεριότητα του κόσμου του κινηματογράφου μεταφρασμένα σε καθημερινή ζωή.

16

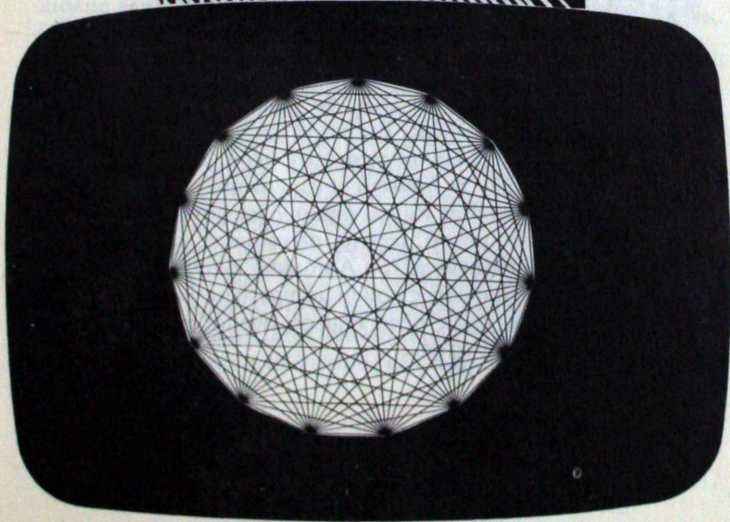
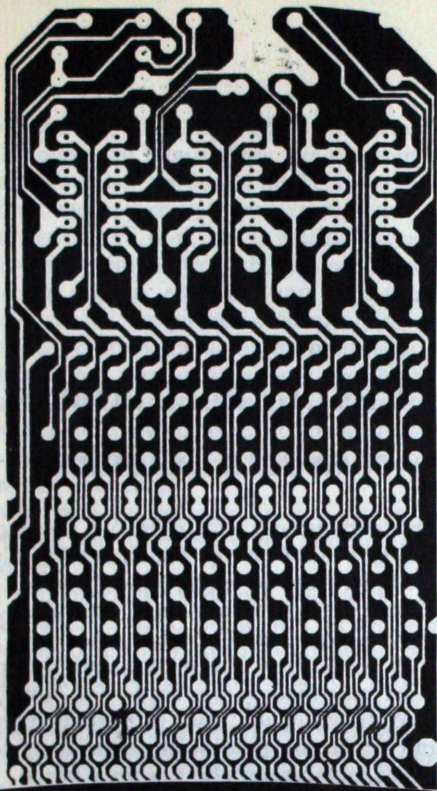
Η ροή του κεφαλαίου στον κινηματογράφο μεταφράζεται σε ροή της επιθυμίας στο υποκείμενο. Η επιθυμία επανασυνθέτει τον κινηματογραφικό χαρακτήρα, μια επένδυση. Η κινηματογραφική οικονομία είναι κλειστή εσωτερικά, και ανοιχτή μέσα στο σύστημα διανομής. Ο κόσμος του κινηματογράφου είναι χωμένος μες στους κοινωνικούς θεσμούς· ο κόσμος του υποκείμενου είναι χωμένος μέσα στη θεσμοποίηση του κινηματογράφου.

17

Σαν τον αδένα του Καρτέσιου, που υπάρχει σαν ραφή ανάμεσα στο μυαλό και στο σώμα, η κάμερα υπάρχει ανάμεσα στο κινηματογραφικό και το πραγματικό, και προλογίζει το δεύτερο. Μια κάμερα κινείται συνεχώς από τον ένα στον άλλο χώρο (και όλοι οι χώροι είναι ένας χώρος εκτός από μέσα στον κόσμο του υποκείμενου): ιδιοποιείται με ένα κατ' μες σ' αυτό το χώρο και την εξάλειψή του. Έτσι μια κάμερα, σαν την ταχύτητα λήψης (16, 18, 24, 25 φωτογράμματα το δευτερόλεπτο) γίνεται μια αυθαίρετη τεχνολογία βασισμένη πάνω στην ανθρώπινη ψυχοφυσιολογία και κινητική αλλά έχει το προνόμιο ενός υπερβατικού ρόλου μέσα στο σύστημα του κινηματογράφου / ύστερου καπιταλισμού. Ο κινηματογραφικός κόσμος δεν αξιώνει μια κάμερα, που εξοστρακίζεται απ' το πραγματικό σαν νευρωτικός αυτο-στοχασμός που περιορίζει το θεατή στη σιωπή μέσα σ' ένα αυτοκρατικό σύστημα. Η κάμερα (εκτός από καταστάσεις ευρείας CAMERA OBSCURA) είναι πάντα αλλού – όχι στον κινηματογράφο, όχι στο πραγματικό. (Ο κινηματογράφος αφομοιώνει το σύστημα· το πραγματικό το εξοστρακίζει).

Η παρουσία του (απότομου) κατ είναι η διάλυση του κόσμου. Ο κινηματογραφικός κόσμος διαλύει το χαρακτήρα του για χάρη μιας ανασύνθεσης (παράλληλης εικονοποίησης) αλλού μες στη μπομπίνα· ο έμμονος κόσμος του υποκείμενου συνεχίζει τα πάντα πέρα απ' το κινηματογραφικό κατ, προωθεί τη διήγηση προς τη μνημονική ασφυξία, την εξάντληση. Για το υποκείμενο, όλα ξεδιπλώνονται και όλα είναι παρόντα.

Από τον κόσμο του κινηματογράφου στον κόσμο του υποκείμενου και πίσω, μπορούμε μόνο να εγείρουμε την αξίωση ενός φιλμ, αόριστης διάρκειας, στο οποίο μια κάμερα κρατημένη στο χέρι κινείται μέσα σ' ένα συνεχή χώρο, δίχως σκέψη, επιμένοντας πάνω στη χρονικότητα της προβολής, ή μια άλλη άσκηση που εξαντλείται και πάλι πάνω σ' ένα δεσμό, ένα απόγειο, ένα αρχέτυπο σημείο, μια σειρά εικόνων σε γραμμική και σπειροειδή τάξη, σε μια σειρά, ή σε σειρές εικόνων που φθείρονται γρήγορα, ή διατηρούνται, ευκαιριακά ξετυλίγονται, τυλίγονται, κινούμενες από φώτιση σε φώτιση, το μεγαλύτερο μέρος της ζωής τους μες στο σκοτάδι του πραγματικού. [Όπως αυτό το δοκίμιο είναι, στην πραγματικότητα, το σκριπτ ενός φιλμ, που διατυπώνει τον εαυτό του, παραπέμπεται, ερευνά και πάει μπρος-πίσω αλλά ξωπίσω από ένα καινούριο πράγμα και ένα διαφορετικό πράγμα, και μια διαφορετική επιστροφή και μια νέα επιστροφή ως που η εξάντληση και η κατανόηση, επιτέλους η εμφάνιση και το σκοτάδι το διαπεράσουν.]



ARGUES CHARLES ROBINSON

COMPUTER GRAPHICS

Θ' αντιληφθήκατε κάποια στιγμή ότι όλο και περισσότεροι τίτλοι και διαφημιστικά στην τηλεόραση μεταχειρίζονται ηλεκτρονικά γραφικά. Αυτά τα γραφικά καθιέρωσαν πολύ γρήγορα το δικό τους λεξιλόγιο και – όπως θα δούμε – έχουν μεγάλες δημιουργικές και φανταστικές δυνατότητες. Τίθεται το ερώτημα – είναι αυτό τέχνη; Επειδή δεν είμαι απ' αυτούς που αποφεύγουν να συζητήσουν ένα θέμα, δεν διστάζω να πω εκατό τα εκατό τη γνώμη μου. Ναι, αυτό είναι τέχνη, και μάλιστα μια από τις πιο συναρπαστικές επεκτάσεις των αισθήσεων μας που παρουσιάστηκε εδώ και πολύ καιρό.

Αρχικά συνειδητοποίησα ότι συνέβαινε κάτι εντελώς καινούργιο το 1982, όταν ένα περιοδικό βίντεο μ' έστειλε στο Monte Carlo για να καλύψω το πρώτο Forum Νέων Εικόνων που το χρηματοδοτούσε το INA, το γνωστό Institut National de l' Autovisuel της Γαλλίας. Εκείνη τη χρονιά μπορούσες σχεδόν να μυρίσεις κάτι καινούργιο στον αέρα. Δυο μάγοι των ειδικών εφφέ έδειξαν τη δουλειά τους, και ήταν υπέροχη δουλειά: Ο Ούγγρος Andras Rajnai δημιουργεί φανταστικές ψευδαισθήσεις – τοπία, βουνά, τέρατα, ολόκληρους φανταστικούς κόσμους. Ένας συνεργάτης του Antonioni έκανε μια επίδειξη παραποίησης του χρώματος που δημιουργείται για να επηρεάζει τη διάθεση. Κι όμως αυτά σήμερα ονομάζονται με περιφρόνηση «συμβατικά εφφέ».

Όταν ο Βρετανός John Halas έδειξε το καταπληκτικό του καρτούν Dilemma στο οποίο είχαν χρησιμοποιηθεί κομπιού-
τερς για να κάνουν την συνδυετική δουλειά μεταξύ των κύριων
σκέιτων, έγινε αμέσως φανερό ότι είχε γεννηθεί μια καινούργια
γλώσσα, ούτε λίγο ούτε πολύ. Και με την καταπληκτική
δουλειά του James Blinn για τη NASA που έδειχνε ένα δια-
στημόπλοιο να περνάει ανάμεσα από τους δακτυλίους του
Κρόνου και μετά να φεύγει στο διάστημα, ήταν αδύνατο να
μην αισθανθείς ότι είχαν αποκαλυφθεί ολόκληροι νέοι ορίζον-
τες για πρώτη φορά... τα πιο απόμακρα σημεία του σύμπαντος
μπορούν να απεικονιστούν πειστικά, η περιπέτεια ενός δια-
πλανητικού ταξιδιού γίνεται σήμερα πραγματικότητα - οι ει-
κόνες που σου προκαλούν δέος είναι μια τέλεια απομίμηση,
αλλά και τέλεια πειστικές.

Αυτό είναι τέχνη και μάλιστα μια από τις πιο συναρπαστι-
κές προεκτάσεις των αισθήσεών μας που παρουσιάστηκε δω
και πολύ καιρό.

Ο Blinn παραμένει μια κυρίαρχη μορφή στις ηλεκτρονικές
εικόνες. Μας έδειξε επίσης πως μπορεί να σχεδιαστεί με κομ-
πιούτερ ένα μη ρομαντικό αντικείμενο όπως μια τσαγιέρα, και
μετά να του προστεθούν φωτοσκιάσεις έτσι ώστε να συναγω-
νίζεται την πιο ρεαλιστική ζωγραφική με λάδι. Αυτή η κατα-
πληκτική αληθοφάνεια έχει φτάσει πολύ μακριά, το γρήγορο
διαστημόπλοιο και τα όπλα Laser του Tron του Disney έχουν
κιάλας ξεπεραστεί από ακόμα πιο προχωρημένες, εφευρετικές
και φαινομενικά πραγματικές εικόνες. Φανταστικά τοπία, πό-
λεις, κινούμενες φιγούρες που ποτέ δεν έχουν υπάρξει, πα-
ρουσιάζονται στα μάτια του θεατή τρισδιάστατα, κι όμως σχε-
διάστηκαν με μεγάλη ταχύτητα και ακρίβεια ηλεκτρονικά.

Μια κυρίαρχη μορφή στο Μόντε Κάρλο κάθε χρόνο ήταν ο
Δρ. Alexander Schure, καγγελάριος του New York Institute of
Technology (NYIT). Εδώ γίνεται ένα μέρος από την πιο εντυ-
πωσιακή δουλειά εικόνων με κομπιούτερ. Εξίζει πραγματικά
να δεις πολλές φορές την επίδειξη της δουλειάς του NYIT,
είναι θαύμα. Ο ίδιος ο Schure δεν αμφισβάλλει ότι κάποτε θ'
αποκτήσουμε τρισδιάστατη τηλεόραση με ειδική οπτική οθό-
νη, που δεν θα χρειάζεται γυαλιά. Προσθέτει επίσης με σιγου-
ριά ότι το ολογραφικό θέατρο, μια παράσταση μέσα σ' έναν

κύβο στη μέση του σαλονιού σου, είναι μια πολύ προσιτή πιθανότητα, αναφέροντας το γεγονός ότι το ινστιτούτο ΝΙΚΙ της Μόσχας ήδη παράγει ταινίες με κινούμενα ολογράμματα.

Μια τέτοια μελλοντολογία είναι πολύ πειστική όταν προέρχεται από έναν άνθρωπο με την εντυπωσιακή προϋστορία του Schure. Η δουλειά του NYIT σήμερα είναι εκπληκτικά προχωρημένη – χρωματίζει μαυρόασπρες ταινίες με κομπιούτερ, αναμιγνύει ζωντανούς ηθοποιούς με ζωγραφιστούς χαρακτήρες καρτούν δημιουργημένους από κομπιούτερ. Ένα πετυχημένο πείραμα ήταν να κινηματογραφήσουν ένα χορευτή σε τρισδιάστατη κίνηση, και μετά να τον αναπαραγάγουν σαν ζωγραφιστή φιγούρα να κάνει τα ίδια δήματα – πολύ πιο ρεαλιστικά βέβαια, απ' ότι θα μπορούσαν να το πετύχουν με συμβατική Animation.

Είναι βέβαια οι μεγάλοι πελάτες σαν τη NASA που κάνουν πολλά για να κρατούν τα ηλεκτρονικά γκράφικς σε συνεχή δημιουργική δραστηριότητα. Η καθαρά εμπορική χρήση των γκράφικς με κομπιούτερ – ένα φαινόμενο που γίνεται γρήγορα μαζικό – ήταν το θέμα ενός άλλου μεγάλου συνεδρίου που έγινε στο Βερολίνο. Με τον κάπως παραπλανητικό τίτλο CAMP (Computer Graphics Applications for Management and Productivity), αυτό το συνέδριο έφερε σε επαφή ένα μεγάλο αριθμό ομιλητών και εμπορικών καταναλωτών. Η τελική του αναφορά είναι ένας τόμος πάνω από δυο ίντσες χοντρός και στοιχίζει περίπου 125 δολάρια! Τα θέματα που καλύπτει συμπεριλαμβάνουν τη Διαχείριση και την Παρουσίαση με Γκράφικς (η καθαρή, ζωντανή, ρευστή παρουσίαση γεγονότων είναι ένα πεδίο στο οποίο ο κομπιούτερ μπορεί να είναι εξαιρετικά δυνατός, όσο και γρήγορος και οικονομικός).

Και οι στατιστικές έρευνες επίσης, παρουσιασμένες από κομπιούτερ, κερδίζουν σε καθαρότητα και εντυπωσιασμό. Υπάρχουν πολλοί περισσότεροι τρόποι παρουσίασης των γεγονότων από το κοινότυπο χιλιοχρησιμοποιημένο διάγραμμα. Η δημιουργία γεωμετρικών μοντέλων, το Circuit Layout, η χαρτογράφηση, η αρχιτεκτονική, είναι μερικές μόνο από τις εμπορικές εφαρμογές των γκράφικς με κομπιούτερ. Ένα χρήσιμο στοιχείο αυτού του σημαντικού φεστιβάλ είναι ότι όχι μόνο οι γραπτές αναφορές καλύπτουν μια απίστευτα πλατειά

γκάμμα χρήσεων, αλλά υπάρχει και μια καλά οργανωμένη έκθεση συγχρόνως με το συνέδριο, έτσι ώστε να μπορείς να δεις μερικά από τα μηχανήματα και να γνωρίσεις τους ανθρώπους που τα χειρίζονται.

Παρ' όλο που οι καθαρά εμπορικές χρήσεις των εικόνων με κομπιούτερ δεν αφορούν άμεσα αυτό το άρθρο, είναι ζωτικής για την εξέλιξη του κλάδου, όχι μόνο επειδή προωθούν την σχεδόν γενική χρήση, αλλά κι επειδή κατεβάζουν το κόστος των μηχανημάτων. Ο ομιλητής Peter Preuss, Πρόεδρος της Isco Graphics Software, εξήγησε πολύ ωραία αυτήν την πρόοδο. «Υπάρχουν ήδη θαυμάσιοι Plotters με 1.500 δολάρια, που πριν από 10 χρόνια στοίχιζαν γύρω στα 20.000 δολ. Συσκευές για Slides με υψηλής ποιότητας αποτελέσματα κοστίζουν λιγώτερο από 40.000 δολάρια, το ένα δέκατο απ' ότι κοστίζαν πριν από δέκα χρόνια... Οι κομπιούτερς της IBM μπορούν να συνδεθούν με μια κύρια μνήμη μέχρι 96 Megabytes. Οι προσωπικοί κομπιούτερς - ακόμα και τα τερματικά - έρχονται εξοπλισμένοι με κύρια μνήμη μέχρι 1 Megabyte... Η μνήμη ενός Megabyte του προσωπικού κομπιούτερ της IBM με Digital Equipments στοιχίζει μόνο 2.300 δολάρια. Σύντομα θα φτάσουμε στο στάδιο που θα μπορούμε ξανά ν' αντικαταστήσουμε τα εξωτερικά συστήματα αποθήκευσης δίσκων με εσωτερική μνήμη. Με την απλή πρόσθεση περισσότερων τσιπ οι κομπιούτερς θα μετατρέπονται σε συστήματα πολλαπλής επεξεργασίας.

Μια μεγάλη εταιρία η Pepsi Cola, κάνει εκτενή χρήση γκράφικς, με τέσσερα μηχανήματα: ένα έγχρωμο τερματικό (το Chromatics CG1599), έναν 8χρωμο ενδιάμεσο υπολογιστή γκράφικς με οθόνη CRT των 19 ιντσών. Ένα Bit Pad Digitiser, ένα έγχρωμο αντιγραφικό μηχάνημα Xerox με μια κάμερα Matrix 4007 των 35 MM συνδεδεμένη με το CG1599. Περισσότερες λεπτομέρειες γι' αυτό το πολυσύνθετο και πετυχημένο συγκρότημα υπάρχουν στην ομιλία της Susan Ulicny στο Βερολίνο.

Τα εμπορικά γκράφικς μπορούν να είναι ωραίες, τρισδιάστατες ή εξαιρετικά καλομελετημένες αναπαραστάσεις γεγονότων. Δεν μπορούμε (και δεν θα 'πρεπε) να τα αγνοήσουμε σ' αυτή τη σύντομη ανασκόπηση που ασχολείται περισσότερο

με τις δημιουργικές ηλεκτρονικές εικόνες. Οι επιχειρήσεις πληρώνουν για την εξέλιξη της τεχνολογίας. Η απομίμηση της πτήσης, υπήρξε, μαζί με τη NASA, ένα γενναιόδωρος χρηματοδότης του σχεδιασμού με κομπιούτερ.

Μερικοί αναγνώστες αυτού του άρθρου μπορεί να έχουν τεχνική κατάρτιση και άλλοι όχι. Αυτό που προσπαθώ να μεταδώσω σχετικά μ' αυτό το πλατύ, εκκρηκτικό θέμα είναι την οπτική συγκίνηση που μπορεί να δώσει, και που τόσο συχνά δίνει η οπτική του χρήση. Παρ' όλο που πολλή από τη δουλειά που μεταδίδεται διεθνώς παραμένει κάπως πεζή (βαριέται κανείς κάποια στιγμή τις σφαίρες που ενώνονται, χωρίζονται και κυλάνε στο διάστημα με εξωγήινο ηλεκτρονικό θόρυβο) υπάρχουν όλο και περισσότερα πράγματα που κινούν το θαυμασμό μας. Οι καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν το διάστημα σαν σκηνή δεν είναι όλοι εξ ίσου ταλαντούχοι – ή καλά χρηματοδοτημένοι – όσο ο James Blinn, ή ο Joseph DeKen που οι Ηλεκτρονικές του Εικόνες (Thames & Hudson), περιλαμβάνουν πολλά αξιοπρόσεχτα παραδείγματα του είδους και μια παράγραφο για τη μεγάλη πολυπλοκότητα της οπτικής πληροφόρησης που προέρχεται από ηλεκτρονικούς υπολογιστές. «Στη γλώσσα της σύγχρονης πληροφορικής θεωρίας αν ένα Pixel στο μωσαϊκό μιας ηλεκτρονικής εικόνας έχει 256 χρώματα, περιέχει 8 Bits πληροφόρησης. Ένα μωσαϊκό με 2.500 οριζόντιες και κάθετες σειρές έχει πάνω από 6 εκατομμύρια Pixels και έτσι περιέχει 50 εκατομμύρια πληροφοριακά Bits. Με το ίδιο μέτρο, μια Αγγλική λέξη έχει περίπου 50 Bits, κι έτσι επαληθεύεται το παλιό ρητό που λέει «Μια εικόνα αξίζει ένα εκατομμύριο λέξεις».

«Έχουμε μια τεχνολογία που σχεδιάζει σήμερα τον εαυτό της», ήταν το σχόλιο ενός άλλου γκουρού που συναντήσαμε στο Μόντε Κάρλο, του καθηγητή Tom Defanti του Πανεπιστημίου του Illinois. Είναι πρόεδρος της Siggraph, κι ένας μεγάλος διανοούμενος και πρωτοπόρος. Το συνέδριο Siggraph έγινε στο Νητηρόιτ το 1983, και το '84 στη Μιννεάπολη.

Παράλληλα με τη δουλειά της Lucasfilm για την οποία ο William Reeves έκανε τα ηλεκτρονικά εφέ του Star Trek II και της «Οργής του Καν», και τη δουλειά της Cranston/Csuri – που έφτιαξε μερικά ωραία γραφικά για το Human Body του

Goldcrest, ήταν και πάλι το NYIT που κυριάρχησε στο Siggaph του Μόντε Κάρλο με την επίδειξη της δουλειάς του από τον De-Fanti. (Τα αρχικά Siggaph σημαίνουν Special Interest Group on Computer Graphics of the Association for Computer Machinery).

Η μεγάλη δόξα του NYIT μέχρι σήμερα ήταν ίσως το The Works. Αυτό το έργο μπαίνει μέσα στη μνήμη του κομπιούτερ σε 3 διαστάσεις αλλά προβάλλεται σε 2 διαστάσεις. Παρ' όλα αυτά, οι υπερ-ακριβείς δυνατότητες του κομπιούτερ στις αναλογίες και στην προοπτική παράγουν αποτελέσματα που ξεπερνούν κατά πολύ το σχεδιασμένο ζωντανέμα σκηνών. Ο Stefan Sargent περιγράφει τη σχετική τεχνολογία. «Για τον κάθε ζωντανέμο χαρακτήρα υπάρχει μια πλήρης σειρά μηχανικών σχεδίων που γίνονται με την ίδια ακρίβεια που θα χρειαζόταν για να κατασκευαστούν αληθινά τρισδιάστατα στερεά αντικείμενα σε ένα πρωτότυπο μηχανικό εργαστήριο... ακόμα και τα σκηνικά από τον πραγματικό κόσμο μέσα στα οποία τοποθετούνται αυτά τα αντικείμενα είναι μηχανικά σχεδιασμένα. Οι λόφοι, το έδαφος, οι δρόμοι, όλα αποτελούν μέρος ενός τεράστιου μηχανικού έργου (η έμφαση είναι δική μου). Ο Sargent συνεχίζει, «...τα στοιχεία γεννήθηκαν στην αρχή σαν σχέδια με συρμάτινο σκελετό, μετά σαν τρισδιάστατες έγχρωμες ηλεκτρονικές εικόνες, και τελικά... συνδυάστηκαν με άλλα μοντέλα μέσα στο φιλμ... έτσι ώστε ένα αντικείμενο να μπορεί να έρχεται σε επαφή και να «σηκώνει» ένα άλλο.

«Η τελειωμένη σεκάνς του φιλμ δείχνει ένα μυρμήγκι που οδηγεί ένα είδος γερανού να σηκώνει ένα κομμάτι δορυφόρου. Μέσα στο γερανό όλα τα κοντρόλ που χειριζόταν το μυρμήγκι ήταν πραγματικά μοντέλα που λειτουργούσαν κανονικά. Άλλα μηχανικά στοιχεία βοήθησαν στο να μεταφερθεί το κομμάτι του δορυφόρου στη θέση του».

Τα πάντα στο The Works είναι ηλεκτρονικά, αλλά η πολυσυνθετότητα του συστήματος και ο οπτικός του αντίκτυπος σου προκαλούν δέος. Ο Sargent πιστεύει ότι από τον Οκτώβριο του 1983 «τα μηχανήματα για γκράφικς με κομπιούτερ, παρ' όλο που φαίνονται τρομακτικά, σήμερα τυποποιούνται σε κάτι σαν τον Evans & Sutherland PS 300, τον VAX-112750 και τον Ikonas RDS 3000 Frame Buffer. Στο τέλος της σειράς

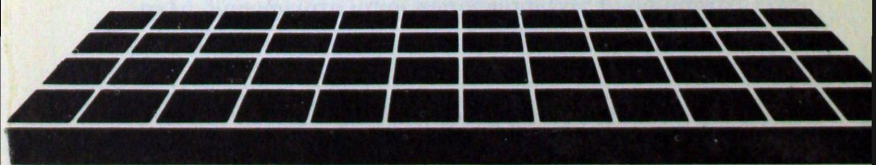
πρέπει να υπάρχει είτε ένα μηχάνημα της 1 ίντσας είτε, κατά προτίμηση, ένα μηχάνημα εγγραφής Dicomed των 30.000 δολλαρίων. Αν τα θάλεις όλα μαζί, στοιχίζουν πάνω από 2.000.000 δολ. Στην Αμερική και στην Ιαπωνία τουλάχιστον τρεις εταιρίες έφτασαν στο σημείο ν' αγοράσουν υπολογιστές CRAY XMP που κοστίζουν περίπου 7.620.000 δολ., παρ' όλο που μια ταλαντούχα εταιρία παραγωγής χρησιμοποιεί έναν ATARI που κάνει διακόσια δολάρια».

Στο Μόντε Κάρλο, ένας κομπιούτερ που εντυπωσίασε τους θεατές με τη γκάμμα των εφφέ που παράγει ήταν ο Mirage της Quantel. Η επίδειξη των εφφέ έγινε από τον πρόεδρο της εταιρίας Richard Taylor. Ευτυχώς δεν κοστίζουν όλα τα συστήματα γραφικς τα μαλλιά της κεφαλής σου, για να μην πούμε αστρονομικά ποσά. Πιο φτηνός από τον Flair, και η μεγάλη επιτυχία της έκθεσης μηχανημάτων βίντεο τον περασμένο Νοέμβριο στο Alexandra Palace του Λονδίνου, ήταν ο Pluto της 10 Research Computer Graphics. Αυτό είναι ένα μοναδικαίο σύστημα. Ο πυρήνας του είναι η Pluto Processor Card που δίνει μεγάλη ευστροφία και ταχύτητα, χρησιμοποιώντας έναν μικρο-επεξεργαστή που ελέγχει μια μεγάλη μνήμη των 192 K Bytes, και διαθέτει οχτώ σταθερά χρώματα και πυκνότητα 640×576. Ο Pluto μπορεί να σχεδιάσει με ταχύτητα πάνω από 160.000 Pixels το δευτερόλεπτο, και μπορεί να συνδεθεί με τους περισσότερους κομπιούτερς και μικρο-κομπιούτερς. «Δεν χρειάζεται ειδικό μηχάνημα για να τον φιλοξενεί» λένε οι κατασκευαστές. Από τη μίνι-παλέττα με 8 χρώματα μεταξύ 4096 (299 λίρες) μπορείτε ν' ανεβείτε στην παλέτα του Plutro με 256 χρώματα μεταξύ 16,7 εκατομμυρίων (1.400 λίρες) στο σύστημα 3-BOARD 24 BIT όπου το κάθε Pixel μπορεί ν' αποκτήσει οποιοδήποτε από τα 16,7 εκατομμύρια χρώματα (3.800 λίρες). Ένα σύστημα με μνήμη σε 5 επίπεδα, κοστίζει 650 λίρες, σε οχτώ επίπεδα 1000 λίρες. Αυτό δεν είναι διαφημιστικό φυλλάδιο, αλλά μην αμφιβάλλετε ότι ο Plurto έχει πολλά πλεονεκτήματα από άποψη τιμής, ποικιλίας γκάμματος και ευστροφίας – και επί πλέον τα αποτελέσματά του είναι εξαιρετικά, ενώ η πυκνότητά του των 640 576 V είναι η καλύτερη για τηλεοπτική δουλειά. Με τον Pluto μπορείς να φτιάξεις από απλά διαγράμματα μέχρι φωτοσκιασμένες τρισδιάστατες εικό-

νες χωρίς να είσαι εκατομμυριούχος.

Σ' αυτόν τον ταχύτατα αναπτυσσόμενο τομέα, τόσο καινούργιο και τόσο άγνωστο, όπου η εξέλιξη *Δέκα ετών* γίνεται μέσα σ' ένα χρόνο, με το λεξιλόγιό του των αλγορίθμων, ράστερ και Splines, η πιο εύγλωττη μαρτυρία για τις δυνατότητες που δεν έχουν ακόμα εξελιχθεί πλήρως βρίσκεται στις εικόνες που βλέπουν τα μάτια μας. Με τη δημιουργική δουλειά καλλιτεχνών σαν τον David Em, με μια ολόκληρη ομάδα ταλέντων στο NYIT με ονόματα όπως του Ned Green και του Dick Ludin ανάμεσα σε τόσα άλλα, και με τη θαυμάσια δουλειά που άρχισε να έρχεται από την Ιαπωνία, τα όρια των αισθήσεών μας μεγαλώνουν και εξαπλώνονται όλο και πιο γρήγορα. Το μόνο που μπορεί να δώσει ένα μικρό άρθρο σαν κι αυτό είναι μια γεύση από τη συναρπαστικότητα.

Οι ηλεκτρονικές εικόνες *είναι* τέχνη, χωρίς αμφιβολία. Και με τον καιρό πλησιάζουν όλο και περισσότερο τη μεγάλη τέχνη, και δεν υπάρχει έλλειψη ταλέντων ή μηχανημάτων για να φτάσουν ακόμα πιο μακριά.



GIANNI TOTI

ΝΕΕΣ ΙΔΕΕΣ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

Η *Εικονομηχανική* είναι η *μηχανή των εικόνων*, λέει ο Gay Fihman και οι Vasulka, οι μεγάλοι *μηχανο-εικονοποιοί* και μαζί ο «*διπλός καρπός*» ή το «*διπλό προϊόν*», κατά τη ρίζα ΕΙΚ- από όπου το *εικονίζω* που είναι προϋπόθεση του *απεικονίζω* και που έπειτα μας δίνει το πιο δυνατό *εικ(ονί)-α-ζω* και ίσως το *εικ(ασί)-ον-α....*

Αλλά ποιοί είναι οι Vasulka?

– Steina Fteinnunn Bjarnadottir είναι το πραγματικό μου όνομα, εξηγεί αμέσως η Stina, όπως τη φωνάζουν οι αμερικάνοι, και στριφογυρνάει μέσα στα βιολιστικά της χέρια το μουσικό αγαματάκι από φαγιάντσα που της δόθηκε σαν «προσωπικό βραβείο», μετά το Χρυσό Laser που απονεμήθηκε σ' αυτήν και τον άντρα της Woody από την κριτική επιτροπή της *Διεθνούς Ένωσης για το Βίντεο στις Τέχνες και τον Πολιτισμό* (AIVAC) στο 5ο Διεθνές φεστιβάλ του Λοκάρνο για την τέχνη, τον Αύγουστο του '84. «*Karl Marx joue et danse pour vous l'Internazionale*», γράφει στη βάση του αυτο-ειρωνικού αγαματιδίου που κάνει τη γενειάδα του Karlchen και το διδύλιό του να περιστρέφονται. Το μικρό γλυπτό είναι του Pancho Mariotti (ενός ελβετο-περουβιανού καλλιτέχνη ο οποίος φτιάχνει *τοτεμβίντεο* ύψους δώδεκα μέτρων που προβάλλουν μαγνητο-“ταινίες” του Lorenzo Bianda με την ιστορία της παλιάς μπιραρίας, τα υλικά της οποίας έχουν ανεβαστεί στο *διντεο-μ(ονιτορ)νημείο*: μπορείτε να τα επισκεφτείτε στο δρόμο Ασκόνα-Γκολίνο), έχω κι γω ένα και το στριφογυρνάω μέσα στα χέρια μου σα φυλακτό. Ο Panco Mariotti «βράδευσε» και μένα (μετά από το βραβείο που μου έδωσε η AIVAC), και τώρα καθόμαστε στα απομεινάρια της σκάλας της «βίλας της

ουτοπίας» που έφτιαξαν πάνω στο Όρος Αλήθεια τρία τέταρτα του αιώνα πριν οι «φυτοζωϊστές» για να αλληλοφωτογραφηθούμε και να πάρουμε συνέντευξη ο ένας από τον άλλο.

– Εγώ πάλι ήμουν ο Woody Vasulka και παρέμεινα ο W.V., λέει ο άλλος Vasulka ανάμεσα από τη γενειάδα χωρίς μουστάκια, η Stina είναι ισλανδή εγώ τσεχοσλοβάκος. Και οι δυο είμαστε αμερικανο-πλανητικοί... Είναι σίγουρα μοναδικό το οδοιπορικό των Vasulka, των πιο «φανταστικών» και «συγκεκριμένων» εικονοτρονιστών της παγκόσμιας οικογένειας των βιντεοτροβαδούρων. Αυτή, βιολίστρια από το Ρένκιαδικ' αυτός σπουδαστής του κινηματογραφικοηλεκτρονικού τμήματος της Ακαδημίας Τεχνών της Πράγας, ποιητής και διηγηματογράφος. Γνωρίζονται στη «χρυσή πόλη» και πάνε μαζί, το 1965, στη Νέα Υόρκη....

– ... περισσότερο από καλλιτεχνική περιέργεια και διανοητικές ανησυχίες παρά από πολιτικό φρόνημα, τονίζει ο Woody. Πάντα μ' ενδιαφέρει η πολιτική, από πάντα μ' ενδιέφερε, κυρίως ο κριτικός στοχασμός της σοσιαλιστικής κοινωνίας. Αυτόν τον Marxchen τον χειροκρότησα με σφιγμένη υψωμένη γροθιά μαζί με τη Steina, όταν μου τον χάρισε ο Panco, ακριβώς γιατί πιστεύω ότι ο Karlchen (ο Καρλάκος Μαξ δηλαδή) υπήρξε αυστηρός κριτής της κοινωνικής αδικίας στην εποχή του. Αλλά σίγουρα η τέχνη, που δεν είναι ένα κλειστό σύστημα όπως η πολιτική, δεν μπορεί να ενσωματωθεί στην ιδεολογία.... και στη Νέα Υόρκη οι Vasulka ανακαλύπτουν τον κινηματογράφο, που στην αρχή αντιλαμβάνονται –... σαν μια προέκταση της αφήγησης στο χώρο – δεν παραλείπει να μας εξηγήσει ο Wood· κι έπειτα η «υψηλή ευκρίνεια» – είχε εκραγεί, είχε τυλφωθεί και τυφλά προχωρούσε χωρίς να πηγαίνει πουθενά. Ανακαλύψαμε και τους διανοητές της τεχνικής του «μοντέρνου» και τις αντιλήψεις τους για το νευρικό σύστημα του είδους που είχε αγκαλιάσει ήδη όλη την επιφάνεια της γης, αφού «συγχώνευσε» χώρο και χρόνο, κατά μείζονα λόγο στην επόμενη τελική φάση της ανθρώπινης εξάπλωσης: την τεχνολογική μίμηση της συνείδησης. Το *expanded cinema* μας οδήγησε έτσι στην καθοριστική ανακάλυψη του βίντεο....

Βρισκόμαστε στα 1969: χρονιά της έκθεσης του Hoard Wise «*TV as a creative medium*». Οι Vasulka ανακαλύπτουν με τον

ίδιο αθώο πρωτόπειρο ενθουσιασμό τις συγκλονιστικές δυνατότητες του ηλεκτρονικού φαινομένου...

– ... ακόμα και σαν εργαλείο κοινωνικής αλλαγής. – είναι τώρα η Steina που θέλει να μαρτυρήσει εκείνο το κύμα θερμού ενθουσιασμού. Η ανακάλυψή μας ήταν μια ανακάλυψη γιατί εμείς το 'χαμε ανακαλύψει. Αγνοούσαμε ότι και πολλοί άλλοι το 'χανε κάνει. Είναι όπως ακριβώς το *feed-back*: το να πλησιάζεις τη μηχανή λήψης σε ένα δέκτη τηλεόρασης για να προκαλέσεις μια ανάδραση είναι μια ανακάλυψη που δεν έπαψε ποτέ να ανακαλύπτεται. Ως το 1972 ο κόσμος ανακάλυπτε συνέχεια την αναδρομικότητα, το *feed-back*, πιστεύοντας κάθε φορά ότι έκλεβε τη φωτιά από τους θεούς...

Και η φωτιά πέρασε κυριολεκτικά στην «ηλεκτρονική κουζίνα». Μετά από άπειρες κινηματογραφήσεις των φαινομένων της *αντικουλτούρας* και της *αντιτέχνης*, η πρώτη δημόσια παρουσίαση των «ταινιών» τους στο Max's Kansas City, με πέντε μόνιτορς, τους γνωρίζει ένα νέο φίλο, τον Andy Mannik...

– ... που είχε βρει ένα φοβερό χώρο, διηγείται με μια κάποια συγκίνηση ακόμα η Steina, τις παλιές κουζίνες του Broadway Central Hotel, στη Mercer Street, και μας τις έκανε δώρο. Με τα λεφτά που βγάξαμε δουλεύοντας στο Alternate Media Center, επισκευάσαμε το χώρο και στις 15 Ιουνίου του 1971, άλλη βιντεοιστορική ημερομηνία, ανοίξαμε την *Electronic Kitchen*, και το παλιό ξενοδοχείο πήρε το όνομα *Mercer Arts Center*...

Έπειτα, το φθινόπωρο του 1973, το κτίριο έπεσε και η Kitchen μεταφέρθηκε στο σημερινό χώρο της Wooster Street. Τα τρία ετήσια φεστιβάλ το Video Festival, το Computer Festival και το Women Video Festival, οι βραδιές με το *Live Audience Test Laboratory* και οι δημόσιες εκδηλώσεις...

– που σήμερα έχουν ένα όνομα: *performances*, παρεμβαίνει η Steina στην διασυνεντευξιακή μου περίληψη...

... είχαν ήδη υποβάλει τη συνήθεια και την αλληλεγγύη. Έπειτα το Μπούφαλο, μια άλλη μετακίνηση, το ταξίδι «*coast to coast*» προς την Καλιφόρνια, το Old Pecos Trail και τελικά το Νέο Μεξικό, στα ερείπια της Κουιδέρα, στο Άγκουα Φοια Βίλατζ, στη Σάντα Φε.

–.... όπου επιστρέψαμε σε μια πρωτόγονη σκέψη για την

αφήγηση, λένε με κάποια αμφιβολία και δισταγμό η Steina και ο Woody. Όλο το Νέο Μεξικό έγινε στούντιό μας. Αλλά εδώ μας λείπουν τα πάντα, ένα καλό σέρβις για τη συντήρηση των εργαλείων μας, οι τεχνικοί για διάφορες κατασκευές και τεχνάσματα, και κάποιος για να προγραμματίζει τα βίντεό μας. Σ' αυτή «την άκρη του κόσμου» δεν υπάρχει από την άλλη πλευρά κανείς να του δείξουμε τη δουλειά μας κι έτσι αναγκάζομαστε να ρθούμε στο Λοκάρνο για να σου τη δείξουμε. Ούτε μπορούμε να δγάλουμε το ψωμί μας εκεί. Τέλος πάντων, είναι πραγματικά το ιδανικό μέρος...

Δε λένε ειρωνικά το «ιδανικό μέρος», δε το λένε στ' αστεία. Οι Vasulka είναι πραγματικά «περίεργοι» και το ξέρουν πάρα πολύ καλά ότι είναι· γι' αυτό κάθε τους απάντηση έχει ένα λεπτεπίλεπτα θεωρητικό πλέξιμο.

– Εγώ άρχισα σαν οργανοπαίχτρια, λέει η Steina, και για μένα η μηχανή λήψης δεν ήταν ποτέ άλλο από ένα όργανο. Γι' αυτό θέλησα να μάθω να το παίζω. Αλλά γρήγορα κατάλαβα ότι είμασταν αιχμάλωτοι μιας εκλεκτικής αντίληψης. Και τότε άρχισα να νιώθω την ανάγκη για μια μηχανή απελευθερωμένη από κάθε υποκειμενικότητα. Έτσι τα μηχανήματα του βίντεο στα οποία δάζω περιστρεφόμενους φακούς και μοτέρ που επιτρέπουν μια ατέρμονη περιστροφή 360°, λειτουργούν πάντα χωρίς οπερατέρ. Γι' αυτό ο Joseph Krames κατασκεύασε για μένα έναν αυτόματο μεταλλάκτη του ζουμ, που αντιστρέφεται και επιτρέπει ένα ατέλειωτο πήγαινε έλα· και γω του πρόσθεσα ένα μοτέρ που επιτρέπει κινήσεις από πάνω προς τα κάτω και το αντίθετο, επίσης πλονζέ και κοντρο-πλονζέ. Όταν ο Woody ανακάλυψε έναν σφαιρικό καθρέφτη, εγώ του τον έκλεψα και συμπλήρωσα την εικόνα-ιδέα της *ολικής όρασης* – *allvision* – που έρχεται σε αντίθεση με τα όρια της ανθρώπινης όρασης. Τη σφαίρα, για παράδειγμα, την τοποθετώ στη μέση του χώρου· δυο μηχανές λήψης σε συνεχή περιστροφή από τη μια πλευρά κι από την άλλη μπορούν μ' αυτόν τον τρόπο να «σαρώσουν» τον ορίζοντα έχοντας μια ανθρωπίνως αδύνατη οπτική ματιά. Όταν τοποθετώ τη μηχανή λήψης πάνω σε ένα όχημα μιλάω για *Machine Vision*, αλλά όταν χρησιμοποιώ εκείνη τη σφαίρα το κάνω για να υλοποιήσω την ιδέα της «ολικής όρασης»....

Βέβαια δεν μπορεί κανείς με μια συνέντευξη να ακολουθήσει όλη τη νοητική και πρακτική εξέλιξη των Vasulka στις ανακαλύψεις μηχανημάτων και διαδικασιών· για παράδειγμα μετά τη γνωριμία με το *Scan Processor* των Bill Etra και Steve Rutt, που...

... που παραδιάζει όλες τις κλασικές έννοιες της τηλεοπτικής οθόνης, εξηγεί εκθέτοντας τη θεωρία ο Woody. Με το Scan, ξέρετε, μπορείτε να συμπιέσετε την εικόνα, να την κάμψετε, να τη στρίψετε, να τη διπλώσετε. Πρέπει να δούμε τη διαφορά ανάμεσα στη μετατροπή του φωτός σε έναν κώδικα, που συμβαίνει ταυτόχρονα σε όλα τα σημεία της εμουλιόν στη διάρκεια της έκθεσης, και τη μετατροπή του φωτός σε ενεργειακό δυναμικό, που αντίθετα συμβαίνει αλληλοδιάδοχα κατά τη διαμόρφωση της ηλεκτρονικής εικόνας. Είναι διαφορετικές οι αρχές οργάνωσης των οπτικών υλικών. Σήμερα βρισκόμαστε σε ένα κρίσιμο σημείο απόσπασης από τα μοντέλα εικόνα-φως-χώρος που συνδέονται ολοκληρωτικά με, και είναι ανεξάρτητα από, οπτικά και νοηματικά αναφερόμενα, τα οποία κατά μείζονα λόγο διαιωνίζονται από τα μέσα που βασίζονται στις αρχές της *camera obscura*. Σήμερα μπορούμε να κινηθούμε με ακρίβεια κατευθείαν ανάμεσα σε ένα νοητικό μοντέλο και μια κατασκευασμένη εικόνα. Κι αυτό ανοίγει έναν νέο κύκλο δημιουργικών συλλήψεων μέσα στη συνείδηση, οδηγώντας στην κατασκευή νέων πραγματικοτήτων χωρίς την ανάγκη για εξωτερικά αναφερόμενα σαν μέσα ελέγχου...

Αλλά οι Vasulka πήγαν και πέρα από αυτό και διάβηκαν το διάστημα που τους χώριζε ακόμα από τα *Digital Imaging Tools*, δηλαδή από τα όργανα παραγωγής ψηφιακών εικόνων...

– Μα ναι, ναι, μουρμουρίζουν αμήχανα και ανήσυχια και οι δυο, σήμερα έχουμε δυο γενιές ψηφιακο-εικονοποιών: η πρώτη με εγκαινιαστή τον Donald Mac Arthur που το 1976 προσέγγισε και έλυσε μαθηματικά το πρόβλημα, και η δεύτερη με εγκαινιαστή τον Jeffrey Schier, που ανέπτυξε τον πρώτο συνθεσάιζερ ψηφιακών εικόνων, προσθέτοντας όμως αριθμητικές και λογικές μονάδες που έδωσαν μια πολύ πιο έξυπνη μηχανή. Μετά από αυτή την προσέγγιση στις ψηφιακές δομές της εικόνας ένωσαν έτοιμοι να κατασκευάσουν έναν υπολογιστή που

θα επεξεργαζόταν την εικόνα σε πραγματικό χρόνο με επιλογές που θα επέτρεπαν την ψηφιακή κατασκευή των εικόνων...

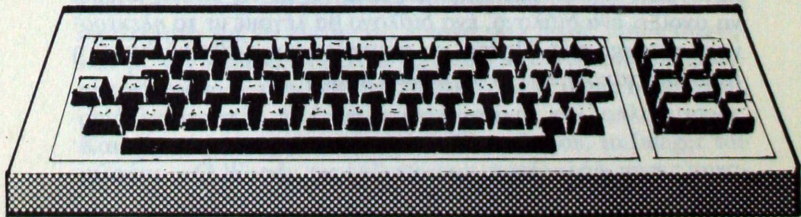
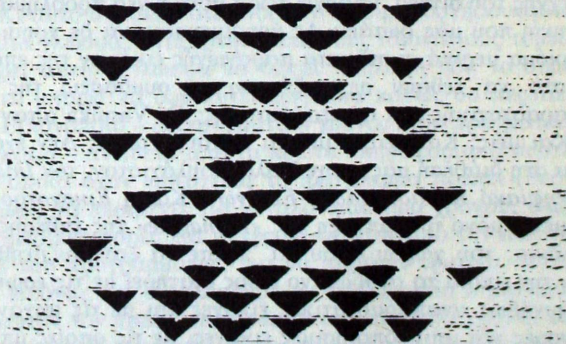
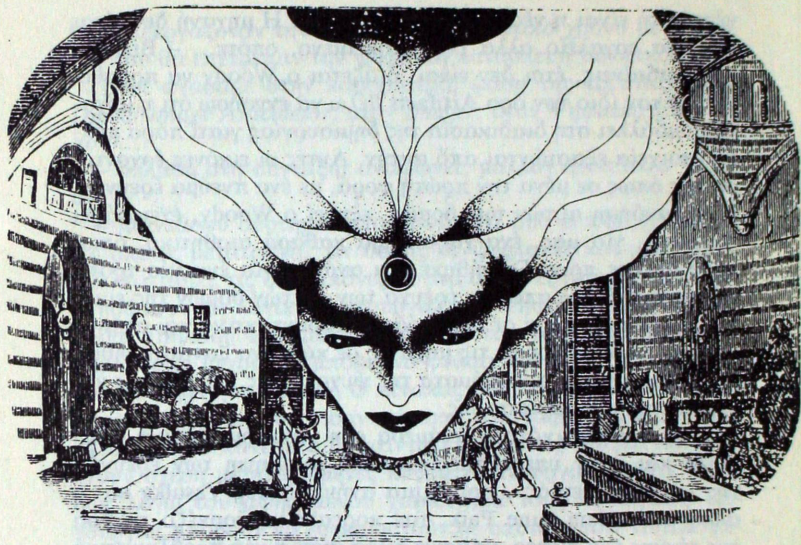
Έτσι φτάσαμε στην καθοριστική φάση της έρευνας: στον *Digital Image Articulator*, στον *Imager*, στον *Ψηφιακό Εικονοποιό*...

– δηλαδή στη σύνταξη! αναφωνεί, μάλλον ξεσπάει ο Woody.

– Φαντάσου σύστημα: μπορεί να έχει δυο εισόδους βίντεο, τις οποίες μετατρέπεις αν θέλεις σε ψηφιακές και μετά υποβάλλεις αυτές τις δυο εικόνες σε μια σειρά εργασιών που ολοκληρώνουν τις λογικές λειτουργίες της *Ψηφιακής λογικής μονάδας* (δηλαδή του μαύρου κουτιού του υπολογιστή). Αντιλαμβάνεται μέχρι που μπορεί να φτάσει κανείς μ' αυτό, ή μάλλον πού έχει ήδη φτάσει; Ο πίνακας των λογικών λειτουργιών μπορεί να ερμηνευτεί σαν πίνακας σύνταξης, συντακτικών σχέσεων που κανονικά δε φαντάζεται κανείς ότι μπορούν να έχουν σχέση με αφηρημένες λογικές λειτουργίες. Αλλά ακριβώς λόγω του αφηρημένου χαρακτήρα τους οι λογικές λειτουργίες μπορούν να εφαρμοστούν σε οποιοδήποτε αντικείμενο. Κι αυτό σημαίνει ότι μπορούν να δημιουργήσουν μια παγκόσμια γλώσσα, ανεξάρτητη από τους ιδιαίτερους τομείς που μπορεί αυτή η γλώσσα να δώσει. Δηλαδή ήδη το σήμα του βίντεο μπορεί να δουλεύει ψηφιακά καθώς θα περνάει από τον Εικονοποιό – σε πραγματικό χρόνο, στην πραγματικότητα στιγμιαία – αντίθετα από τα πρώτα πληροφοριακά συστήματα στα οποία όταν εισέρχεται το πρόγραμμα πρέπει (δυστυχώς ακόμα!) να περιμένει για μεγάλο διάστημα χρόνου, ώρες, μέρες, μερικές φορές και μήνες, εξαρτάται από την πολυπλοκότητα του προγράμματος, για να παράγει τριάντα δευτερόλεπτα εικόνας και να ολοκληρώσει την εργασία ο υπολογιστής. Μ' αυτόν τον τρόπο έκανα πριν από τέσσερα χρόνια το *Artifacts*, ένα είδος αποδεικτικής ταινίας που χρησιμοποιεί τον υπολογιστή για να συνδυάσει εικόνες και δομές που φτιάχτηκαν με την κάμερα κι έπειτα δουλεύτηκαν ψηφιακά σε πραγματικό χρόνο για να δώσουν αποτελέσματα όπως η επένδυση με άλλα στοιχεία, το ζουμ, ο φανταστικός πολλαπλασιασμός. Και ο εικονοποιός μου μιλούσε... Του μιλούσε, το *Imager* του μιλούσε... Ο Woody εκφράζεται έτσι γιατί μιλάει με τις μηχανές

νές: αυτή είναι η νέα σχέση δημιουργίας. Η μηχανή δεν είναι πια ένα εργαλείο αλλά ένα υποκείμενο, οπότε... – Βέβαια, καταλαβαίνεις, έτσι δεν είναι; διάζεται ο Woody να προσθέσει, με τον ίδιο τον όρο Artifacts θέλω να εννοήσω ότι η μηχανή συμβάλλει στη διαδικασία της δημιουργίας γιατί πάρα πολλά στοιχεία εξαρτώνται από αυτήν. Αυτές οι εικόνες έρχονται σε σας όπως σε μένα την πρώτη φορά, με ένα πνεύμα έρευνας. Η κατανόηση αυτών των δομών, εξηγεί ο Woody, έχει πάρει για μένα, για μας, ένα χαρακτήρα καθαρά αισθητικό, όπως ποτέ άλλοτε πριν. Γεννήθηκε μια ανάγκη για ένα νέο τρόπο αφήγησης. Πίσω από την έρευνα των λεπτών δομών της εικόνας, φτάνουμε τώρα σε συμπεράσματα συντακτικά και αφηγηματικά. Ο διάλογος με τις μηχανές σε κάνει να ξανασχοληθείς με τα πολύπλοκα προβλήματα της ψυχολογίας, της πλοκής και γενικά της αναπαράστασης...

Στην πραγματικότητα ανάμεσα στη νεοφορμαλιστική αντίληψη και στην υπερεξπρεσιονιστική αντίληψη των ερευνών της «πρώτης γενεάς», που η μια ανήκει στους Vasulka και η άλλη στον Nam June Paik, τον κορεατη-νεοϋορκέζο πατέρα της τέχνης του βίντεο, υπάρχει τώρα αυτή η νέα προβληματική αντίληψη που μας ρωτάει: Δε χρησίμευσαν και δε χρησιμεύουν ακόμα μερικά συστήματα παραγωγής εικόνων της εποχής μας στο να τεθούν σε συζήτηση οι συμβάσεις της μηχανοκρατικής αναπαράστασης; Οι Vasulka απαντάνε ναι. Και μεις; Και μεις; Εμείς τι κάνουμε τώρα; Δεν έχουμε ακόμα στη διάθεσή μας, στην Ιταλία τουλάχιστον, τον *Imer*, τον Ψηφιακό Κατασκευαστή Εικόνων. Και η Εικονοτρονική παραμένει μόνο η σύμπτυξη της «*Imagine*» της έκθεσης της Μπολόνια, του χώρου όπου θα 'πρεπε να ξανασυζητηθεί η σχέση την οποία το ανθρώπινο είδος διατηρεί με τις εσωτερικές, συνήθως αναπαραστατικές εικόνες και με τις μηχανικές αυτόνομες και μη-υλοποιήσιμες εικόνες, με τις οποίες μπορεί να ανοίξει ένα διάλογο, ένα διάλογο θα λέγαμε με το ηλεκτρονικό *alter ego* του. Πρέπει να απαντήσουμε: τι θα κάνουμε; η Εικονομηχανική έχει γίνει κιόλας πράξη...



FREDRIC JAMESON

ΤΟ ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΟ

Ενάντια σε μια γενιά κριτικών που, αφού δελεάσθηκε από τις κολακειές ενός παρόντος στο οποίο τα πάντα καταναλώνονται, κατάληξε να ξεχάσει την ιστορία.

Σήμερα η έννοια του μεταμοντερνισμού δεν γίνεται ούτε πολύ αποδεκτή ούτε καλά κατανοητή. Μέρος της αντίστασης που συναντάει προέρχεται ίσως από τη μικρή εξοικείωση με τα έργα που περιλαμβάνει και που αναφέρονται σε όλες τις τέχνες: η ποίηση του John Ashbery, για παράδειγμα, αλλά επίσης και η «talk poetry», μια ποίηση πολύ πιο απλή που διαμορφώθηκε σαν αντίδραση στην μοντερνίζουσα ποίηση της δεκαετίας του '60 (σύνθετη, ειρωνική, ακαδημαϊκή): η αντίδραση στη μοντέρνα αρχιτεκτονική και ιδιαίτερα ενάντια στα μνημειακά οικοδομήματα του Διεθνούς στυλ, τα οικοδομήματα πολ και οι διακοσμημένες οικο-δομές που ο Robert Venturi εκθείασε στο μανιφέστο *Learning from Las Vegas*. Ο Andy Warhol και η ποπ αρτ, αλλά και ο πιο πρόσφατος φωτορεαλισμός: στη μουσική, η στιγμή του John Gage και, στη συνέχεια, η σύνθεση κλασικών τεχνοτροπιών με «λαϊκές» συνθετών όπως ο Philip Glass και ο Terry Riley και στη συνέχεια το «πανκ ροκ» και η New Wave με τους «Clash», τους «Talking Heads» και τους «Gang of Four»: στον κινηματογράφο, όλα αυτά που έπονται του Godard – πρωτοποριακός κινηματογράφος και βίντεο – καθώς επίσης και ένα νέο στυλ, που δημιουργήθηκε από ταινίες σε κασέτι και το οποίο βρίσκει την αντιστοιχία του στο σύγχρονο μυθιστόρημα, με τα έργα των Wil-

liam Barroughs, Thomas Pynchon και Ishmael Reed απ' τη μια και το νέο γαλλικό μυθιστόρημα απ' την άλλη. Όλα αυτά τα έργα συγκαταλέγονται ανάμεσα στα σχήματα που μπορούμε να ορίσουμε σαν μεταμοντερνισμό.

Αυτός ο κατάλογος ξεκαθαρίζει δύο σημεία: πρώτα απ' όλα, ότι το μεγαλύτερο μέρος των μεταμοντερνισμών που αναφέρονται εδώ παρουσιάζονται σαν ξεχωριστές αντιδράσεις ενάντια στις επιβεβαιωμένες φόρμες όψιμου μοντερνισμού, ενάντια σ' αυτόν ή τον άλλο «όψιμο μοντερνισμό» που δεσπόζει και έχει κατακτήσει το Πανεπιστήμιο, τα μουσεία, τις γκαλερί και τα πολιτισμικά ιδρύματα. Αυτά τα συλ, που προηγουμένως ήταν τόσο επαναστατικά και μαχητικά – ο Αφηρημένος εξπρεσιονισμός· η μεγάλη μοντερνιστική ποίηση του Pound, του Eliot ή του Wallace Stevens· το διεθνές στυλ (Le Corbusier, Frank Lloyd Wright και Mies)· ο Stravinsky· ο Joyce, ο Proust και ο Mann – που οι παππούδες μας θεωρούσαν τόσο σκανδαλώδεις, για τη γενιά που ανδρώθηκε τη δεκαετία του '60 αποτελούν τον εχθρό, το «καθεστώς»: Μνημεία, νεκρά, πνιγμένα, δογματικά, ενοχοποιημένα, που πρέπει να καταστραφούν για να δημιουργηθεί κάτι το καινούργιο. Αυτό σημαίνει ότι θα υπάρξουν πολλές φόρμες μεταμοντερνισμού όσες είναι οι καταξιωμένες φόρμες του «όψιμου μοντερνισμού». Πραγματικά, τουλάχιστον αρχικά, αυτές οι νέες φόρμες είναι εξειδικευμένες και αποτελούν τοπικές αντιδράσεις ενάντια σ' εκείνα τα πρότυπα. Αυτό, προφανώς, δε διευκολύνει στο να ορίσουμε τον μεταμοντερνισμό σαν κάτι το συναφές, επειδή η ενότητα αυτού του νέου ερεθίσματος (αν υποθέσουμε ότι υπάρχει μια ενότητα) δεν είναι δεδομένη αφεαυτής αλλά αναζητείται στον μοντερνισμό τον οποίο και προσπαθεί να αντικαταστήσει.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό αυτού του καταλόγου του μεταμοντερνισμού είναι η κατάργηση ορισμένων θεμελιακών συνόρων ή διαιρέσεων και κυρίως η εξάλειψη της παλιάς διάκρισης ανάμεσα στην υψηλή κουλτούρα και την λεγόμενη λαϊκή ή μαζική κουλτούρα. Αυτό αποτελεί ίσως την πιο θλιβερή εξέλιξη για τον ακαδημαϊσμό. Από παράδοση αυτός ενδιαφερόταν άμεσα για τη διατήρηση της επικυριαρχίας της υψηλής κουλτούρας ή εκλεκτικής ενάντια στον περιβάλλοντα χώρο του φι-

λιστεϊσμού, του κιτς, της τηλεταινίας και της εκλαϊκευτικής κουλτούρας· ακόμα μετέδωσε στους μύστες τις δύσκολες και πολυσύνθετες μεθόδους ανάγνωσης, θέασης και ακρόασης. Αντίθετα πολλοί από τους πιο πρόσφατους μεταμοντερνισμούς γοητεύθηκαν από το χώρο της διαφήμισης, των μοτέλ, των δρόμων του Λας Βέγκας, των *late shows*, των Χολλιγουντιανών φιλμ της σειράς Β και της λεγόμενης παραλογοτεχνίας (εκείνη των ραφιών των γεμάτων, από βιβλία τσέπης που βλέπουμε στα αεροδρόμια, χωρισμένα σε διάφορες κατηγορίες: η Γοτθική Τέχνη, η Ιστορία του Έρωτα, η λαϊκή βιογραφία, το αστυνομικό, η επιστημονική φαντασία, το φανταστικό μυθιστόρημα). Αυτοί οι μεταμοντερνισμοί δεν αναφέρουν πια τα «κείμενα» του Joyce ή του Malher· τα ενσωματώνουν, ώστε να γίνεται όλο και πιο δύσκολος ο σαφής διαχωρισμός μεταξύ υψηλής τέχνης και εμπορικής φόρμας.

Η σύγχρονη θεωρία, όπως καιιά φορά ορίζουμε αυτή την επιστήμη, παρέχει μια ένδειξη πιο διαφορετική από την κατάργηση των παλιών κατηγορημάτων του είδους και του λόγου. Στην προηγούμενη γενεά υπήρχε ακόμα ένας τεχνικός λόγος της εξ επαγγέλματος φιλοσοφίας (τα μεγάλα συστήματα του Sartre ή των φαινομενολόγων, το έργο του Wittgenstein ή η φιλοσοφία του αναλυτικού γλωσσικού ιδιώματος ή του κοινού). Πλάι σ' αυτό μπορούμε να διακρίνουμε τον τελείως διαφορετικό λόγο, των άλλων ακαδημαϊκών επιστημών, την πολιτική επιστήμη για παράδειγμα, την κοινωνιολογία ή την κριτική της λογοτεχνίας. Σήμερα υπάρχει ένας τύπος γραφής, όλο και πιο διαδεδομένης, που ονομάζεται απλά «θεωρία» και που ταυτόχρονα αποτελεί όλες και καιμία απ' τις παραπάνω επιστήμες. Αυτός ο νέος τύπος λόγου, που συνήθως συνδέεται με τη Γαλλία και με τη λεγόμενη γαλλική θεωρία, όλο και περισσότερο κερδίζει έδαφος και σημαδεύει το τέλος της φιλοσοφίας αφεαυτής. Πώς να ορίσουμε, για παράδειγμα, το έργο του Michel Foucault; Πρόκειται για μια φιλοσοφία, για μια ιστορία, για μια κοινωνική θεωρία ή για μια πολιτική επιστήμη; Είναι μη «προσδιορίσιμη» σύμφωνα με μια έκφραση που συνηθίζεται· και θα ήθελα να πω ότι και αυτός επίσης ο «θεωρητικός λόγος» συγκαταλέγεται ανάμεσα στις εκδηλώσεις του μεταμοντερνισμού.

Θέλω να προσθέσω κάτι σχετικά με τη σωστή χρήση αυτής της έννοιας: δεν πρόκειται μόνο για έναν νιοστό όρο που περιγράφει ένα ξεχωριστό στυλ. Πρόκειται επίσης, σύμφωνα με τη δικιά μου άποψη, για μια περιοδική έννοια, που λειτουργεί σαν μέσο ανάμεσα στην προβολή νέων μορφικών σημείων στην κουλτούρα και έναν τύπο κοινωνικής ζωής καθώς και μία νέα οικονομική τάξη, που λέγεται συχνά και κατ' ευφημισμό εκμοντερνισμός, μεταβιομηχανική ή καταναλωτική κοινωνία, κοινωνία των μέσων μαζικής επικοινωνίας ή του θεάματος ή πολυεθνικός καπιταλισμός. Στις Η.Π.Α. μπορούμε να θεωρήσουμε ότι αυτή η νέα φάση του καπιταλισμού αρχίζει με το μεταπολεμικό μπουμ και διαρκεί μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του '40 και την αρχή της δεκαετίας του '50· στη Γαλλία με την γέννηση της Πέμπτης Δημοκρατίας το 1958. Η δεκαετία του '60 από πολλές απόψεις αποτελεί την μεταβατική περίοδο, μία περίοδο κατά την οποία η νέα διεθνής τάξη (ο νεοαποικισμός, η Επανάσταση των Πράσινων, η εξηλεκτρονικοποίηση και η πληροφορική) δημιουργείται, ταράσσεται και σαρώνεται από τις εσωτερικές αντιθέσεις και από την εξωτερική αντίσταση. Εδώ θα ήθελα να περιγράψω αρκετούς απ' τους τρόπους με τους οποίους ο νέος μεταμοντερνισμός εκφράζει την εσωτερική αλήθεια της νέας κοινωνικής τάξης δύο σημαίνουσες απόψεις, που θα ονομάσω απομίμηση και σχιζοφρένεια: θα μας δώσουν ενδείξεις σχετικά με την ιδιαιτερότητα της μεταμοντερνικής εμπειρίας, σε σχέση με το χώρο και τον χρόνο.

Η απομίμηση αποτελεί μια απ' τις απ-όψεις ή πρακτικές τις πιο πολυσήμαντες του σύγχρονου μεταμοντερνισμού. Πρέπει πριν απ' όλα να εξηγήσουμε αυτό τον όρο, που συνήθως τείνει να συγχέεται ή και να αφομοιώσει ένα λεκτικό φαινόμενο παρόμοιο, την παρωδία. Τόσο η απομίμηση όσο και η παρωδία χρησιμοποιούν την μίμηση ή ακόμα καλύτερα την *mimicry* από άλλες τεχνοτροπίες· και όλως ξεχωριστά από τους μανιερισμούς και τις τεχνοτροπικές πτώσεις άλλων στυλ. Η σύγχρονη λογοτεχνία προσφέρει γενικά έναν πολύ δεκτικό χώρο για την παρωδία. Πραγματικά όλοι οι μεγάλοι μοντέρνοι συγγραφείς ορίζονται σαν επινοητές ή παραγωγοί μοναδικών στυλ. Σκεφτείτε τις μακρές φράσεις του Faulkner ή τις χαρακτηριστικές εικόνες της φύσης του D.H. Lawrence· σκεφτείτε τον τελείως

Ξεχωριστό τρόπο με τον οποίο ο Wallace Stevens χρησιμοποιεί τις αφαιρέσεις· ή και τους μανιερισμούς των φιλοσόφων (ο Heidegger, για παράδειγμα ή ο Sartre) σκεπτείτε το μουσικό ύφος του Malher ή του Προκόπιεφ. Όσο και διαφορετικά να είναι έχουν κάτι το κοινό: Κανένα απ' αυτά δεν μπορεί να συγχυστεί με άλλο. Αφού έχουν πια αφομοιωθεί είναι δύσκολο να ληφθούν το ένα αντί άλλου.

Η παρωδία μεγεθύνει τη μοναδικότητα αυτών των στυλ· αυτή συνδέεται με τις ασυμβατότητες τους, καθώς και τις εκκεντρικότητές τους για να παραγάγει μια μίμηση που αντιμετωπίζει με σκωπτική διάθεση το πρωτότυπο. Οπωσδήποτε όμως, δεν πιστεύω ότι η παρωδιακή παρόρμηση είναι συνειδητή σ' όλα τα παρωδιακά σχήματα. Οπωσδήποτε ένας καλός παρωδιογράφος πρέπει να τρέφει μια κρυφή συμπάθεια για το πρωτότυπο, σαν τον μεγάλο μίμο που πρέπει να υποκαταστήσει με επιτυχία το μιμούμενο πρόσωπο. Παρ' όλα αυτά το ολικό αποτέλεσμα της παρωδίας συνίσταται στον εμπαιγμό, είτε με συμπαθητική είτε με μοχθηρή διάθεση, της ξεχωριστής φύσης αυτών των τεχνοτροπιών μανιερισμών και του εκκεντρικού ή υπερβολικού ύφους τους σχετικά με τον συνηθισμένο τρόπο έκφρασης. Παραμένει λοιπόν, πίσω από κάθε παρωδία, η αίσθηση ότι λόγω της αντίθεσης σε έναν ορισμένο γλωσσικό κανόνα, τα στυλ των μεγάλων μοντερνιστών, μπορούν να γίνουν αντικείμενο εμπαιγμού.

Αλλά τι θα συνέβαινε αν δε γινόταν πια πιστευτή η ύπαρξη της φυσιολογικής γλώσσας, του καθημερινού λόγου, του γλωσσικού κανόνα (αυτή η διαύγεια και αυτή η επικοινωνιακή δύναμη, που υμνούνται, για παράδειγμα, σ' ένα πασίγνωστο δοκίμιο του Orwell; Αυτή η κατάσταση μπορούσε να ειπωθεί με τον ακόλουθο τρόπο: ίσως η τεράστια διάσπαση και η προσωποποίηση της μοντέρνας λογοτεχνίας, που έχει εκραγεί σε μια μυριάδα στυλ και μανιερισμούς προσωπικούς προαναγγέλει τάσεις πιο βαθιές και γενικευμένες στην κοινωνική ζωή αν αντιμετωπιστεί σφαιρικά. Υποθέτουμε ότι η μοντέρνα τέχνη και ο μοντερνισμός, αντί να αποτελούν εξειδικευμένες αισθητικές παραδοξότητες, προλαμβάνουν στ' αλήθεια τις κοινωνικές εξελίξεις σ' αυτή την κατεύθυνση και ότι κατά τη διάρκεια των δεκαετιών που ακολουθούν την ανάπτυξη των

μοντέρνων στυλ αυτή τούτη η κοινωνία άρχισε να διασπάται κατ' αυτό τον τρόπο· κάθε ομάδα άρχισε να μιλάει ένα περιεργο, ιδιαίτερο γλωσσικό ιδίωμα· κάθε επάγγελμα ανάπτυξε έναν ιδιαίτερο κώδικα, μια ιδιογλωσσία· και τέλος κάθε άτομο έχει μεταβληθεί σε ένα είδος γλωσσικής νησίδας, ξέχωρης από κάθε άλλη. Έτσι χάνεται αυτή τούτη η δυνατότητα για οποιοδήποτε γλωσσικό κανόνα βάσει του οποίου θα μπορούσαμε να περιπαίξουμε τα ιδιωτικά γλωσσικά ιδιώματα και τα ασύμβατα στυλ· και θα μας έμενε μονάχα η γλωσσική διαφορά και η ετερογένεια.

Αυτή είναι η στιγμή κατά την οποία κάνει την εμφάνισή της η απομίμηση και η παρωδία καταντάει αδύνατη. Η απομίμηση, όπως και η παρωδία, είναι η μίμηση ενός ξεχωριστού στυλ μοναδικού, ένα τεχνοτροπικό προσωπείο, λόγος σε μια νεκρή γλώσσα: πρόκειται παρ' όλα αυτά για μια ουδέτερη πρακτική αυτής της *mimicry*, που δεν περιλαμβάνει το δεύτερο αίτημα της παρωδίας· χωρίς την σατιρική παρόρμηση, χωρίς το γέλιο, χωρίς αυτή την ακόμα λανθάνουσα αίσθηση ότι υπάρχει κάτι το *φυσιολογικό* σε σχέση με το οποίο αυτό που γίνεται αντικείμενο μίμησης είναι κωμικό. Η απομίμηση είναι κενή παρωδία, παρωδία που έχει χάσει την αίσθηση του χιούμορ· αυτό έχει με την παρωδία την ίδια σχέση που έχει η περιέργη μοντέρνα πρακτική μιας καινής ειρωνίας με τις κωμικές ειρωνίες του 18ου αιώνα (σύμφωνα με την έκφραση του Wayne Booth).

Οφείλουμε τώρα να εντάξουμε σ' αυτό το ψηφιδωτό μια νέα ψηφίδα, που μπορεί να μας βοηθήσει να καταλάβουμε γιατί ο κλασικός μοντερνισμός αποτελεί ένα σχήμα του παρελθόντος και γιατί ο μεταμοντερνισμός τον έχει, αναγκαστικά, αντικαταστήσει. Αυτή η νέα συνιστώσα συνήθως παίρνει το όνομα «θάνατος του υποκειμένου» ή ακόμα, σε μια γλώσσα πιο συμβατική, τέλος του ατομισμού αφεαυτού. Όπως είπαμε, οι μεγάλοι μοντερνισμοί βασίζονταν στην επινόηση ενός προσωπικού και ιδιωτικού στυλ, που δεν συγγέεται όπως ένα δακτυλικό αποτύπωμα και μοναδικό σαν ένα σώμα. Αλλά αυτό σημαίνει ότι η μοντερνιστική αισθητική είναι κατά κάποιο τρόπο συνδεδεμένη οργανικά με την έννοια ενός μοναδικού εγώ και με μια ταυτότητα ιδιωτική, όπως επίσης και με μια προσωπικότητα και με μια ατομικότητα μοναδικές απ' τις οποίες ανα-

μένεται η δημιουργία μιας μοναδικής θεώρησης του κόσμου και ενός στυλ απροσομιάστου και μοναδικού.

Και όμως σήμερα, σύμφωνα με τις πιο διαφορετικές προοπτικές, οι κοινωνιολόγοι, οι ψυχαναλυτές καθώς και οι γλωσσολόγοι, για να μην αναφερθούμε και σ' αυτούς που εργάζονται γενικά στο χώρο της κουλτούρας και των πολιτισμικών και μορφολογικών αλλαγών, εξερευνούν την έννοια σύμφωνα με την οποία αυτός ο τύπος του ατομισμού και της προσωπικής ταυτότητας αποτελεί ένα γεγονός που ανήκει στο παρελθόν· σύμφωνα με αυτούς το παλαιό άτομο ή ατομικό υποκείμενο είναι «νεκρό»· τόσο η θεωρητική βάση του ατόμου όσο και η έννοια του ατόμου ως μοναδικού μπορούν να θεωρηθούν σαν ιδεολογικές. Σχετικά μ' αυτό το πρόβλημα υπάρχουν πραγματικά δύο θέσεις. Η πρώτη, που είναι λιγότερο ριζοσπαστική, περιορίζεται στο να λέει: ναι, υπήρχε μια φορά κατά την κλασική εποχή του ανταγωνιστικού καπιταλισμού στις μέρες του οικογενειακού πυρήνα και της ανόδου της αστικής τάξης στη θέση της κυρίαρχης κοινωνικής τάξης, ένα πράγμα που λεγόταν ατομισμός, υποκείμενο ως άτομο. Αλλά σήμερα στην απαρχή του καπιταλισμού των συντεχνιών, του λεγόμενου άνθρωπου-οργάνωσης, της γραφειοκρατίας στις επιχειρήσεις (και όχι μόνο στην κυβέρνηση), της δημογραφικής έκρηξης – σήμερα, το παλιό υποκείμενο ως άτομο, ο αστός, δεν υπάρχει πια.

Υπάρχει κατόπιν μία δεύτερη τοποθέτηση, ακόμα πιο ριζοσπαστική, που θα μπορούσαμε να την ονομάσουμε μεταστρουχτουραλιστική. Αυτή προσθέτει: όχι μόνο το ατομικό αστικό υποκείμενο είναι ένα πράγμα που ανήκει στο παρελθόν, αυτό αποτελεί επίσης και ένα μύθο· πρώτα απ' όλα ποτέ δεν υπήρξε στην πραγματικότητα· δεν υπήρξαν ποτέ αυτόνομα υποκείμενα τέτοιου τύπου. Μάλλον όμως, αυτή η κατασκευή είναι απλά μια φιλοσοφική και πολιτισμική μυθοποίηση, που προσπάθησε να πείσει τον άνθρωπο ότι «κατείχε» μια υποκειμενικότητα ατομική και μια προσωπική ταυτότητα μοναδική.

Όσον αφορά τους σκοπούς μας δεν έχει ξεχωριστή σημασία να αποφασίσουμε ποια απ' αυτές τις θέσεις είναι η σωστή (ή μάλλον, ποια είναι η πιο ενδιαφέρουσα και παραγωγική). Απ' όλα αυτά πρέπει μάλλον να εξαγάγουμε ένα αισθητικό δίλημ-

μα. Είναι ξεκάθαρο μονάχα ό,τι τα παλιά πρότυπα (Picasso, Proust, T.S. Eliot) δε λειτουργούν πια (ή είναι ακόμα και βλαβερά), επειδή κανείς πια δεν κατέχει έναν κόσμο και ένα στυλ μοναδικό και ιδιωτικό να εκφράσει. Και αυτό ίσως δεν είναι ένα πρόβλημα «ψυχολογικό»: πρέπει επίσης να αναλογισθούμε το τεράστιο βάρος εβδομήντα ή ογδόντα χρόνων κλασικού μοντερνισμού. Υπάρχει κατόπιν μια άλλη αιτία εξαιτίας της οποίας συγγραφείς και καλλιτέχνες του παρόντος δεν μπορούν πια να επινοήσουν νέα στυλ, νέους κόσμους: αυτά έχουν κιόλας επινοηθεί: είναι δυνατός μόνο ένας πεπερασμένος αριθμός συνθέσεων, απ' τις οποίες οι πιο πρωτότυπες έχουν γίνει κιόλας πραγματικότητα. Λοιπόν όλη η μοντερνιστική αισθητική παράδοση, που είναι πλέον νεκρή, «βαρύνει σαν εφιάλτης στα πνεύματα των ζωντανών», όπως είπε ο Μαρξ σε μια άλλη ευκαιρία.

Δηλαδή, ακόμα μια φορά, απομίμηση: σ' έναν κόσμο που η καινοτομία του στυλ δεν είναι πια δυνατή, δε μένει άλλο παρά η μίμηση πεθαμένων στυλ, η ομιλία διαμέσου προσωπειών και φωνών των στυλ στο φανταστικό μουσείο. Αλλά αυτό σημαίνει ότι η σύγχρονη τέχνη ή μεταμοντερνική αναφέρεται σ' αυτή την ίδια την τέχνη μ' έναν τρόπο απόλυτα νέο: όχι μόνο, αλλά σημαίνει ότι ένα απ' τα βασικά μηνύματά της ενέχει την αναγκαία χρεωκοπία της τέχνης και της αισθητικής, χρεωκοπία του νέου και αιχμαλωσία του παρελθόντος.

Επειδή αυτό μπορεί να φανεί μάλλον αφηρημένο, θα ήθελα να δώσω ορισμένα παραδείγματα, ένα απ' τα οποία είναι τόσο διαδεδομένο ώστε σπάνια το συνδέουμε με τις εξελίξεις της υψηλής τέχνης που πραγματευόμαστε. Αυτή η εξειδικευμένη φόρμα της απομίμησης δεν βρίσκεται στη σφαίρα της υψηλής κουλτούρας: αυτή αποτελεί τμήμα της κουλτούρας της μάζας και είναι γενικά γνωστή σαν «νοσταλγικός κινηματογράφος» (που οι Γάλλοι αποκαλούν πολύ επιτυχημένα *mode rétro*). Πρέπει να εννοήσουμε αυτή την κατηγορία κατά τον ευρύτερο δυνατό τρόπο: κατά περιορισμένη έννοια, αποτελείται μονάχα από ταινίες που βασίζονται στο παρελθόν και από ξέχωρες στιγμές των γενεών που έζησαν σ' αυτό το παρελθόν. Μία απ' τις ταινίες που εγκαινίασαν αυτό το «νέο είδος» (αν πρόκειται για τέτοιο) είναι το «American Graffiti» του Λούκας που το

1973 προσπάθησε να αποδώσει την ατμόσφαιρα και τις τεχνοτροπικές ιδιορρυθμίες της δεκαετίας του '50 στις Ηνωμένες Πολιτείες του Αϊζενχάουερ. Το «Τσάινατάουν», η ωραιότερη ταινία του Πολάνσκι, έπαιξε έναν ανάλογο ρόλο για τη δεκαετία του '30, όπως και ο «Κομφορμίστας» του Μπερτολούτσι, που περιέγραψε την ίδια περίοδο στον ευρωπαϊκό χώρο και μάλιστα τον ιταλικό της φασιστικής περιόδου κ.ο.κ. Θα μπορούσαμε να κάνουμε ένα μακρύ κατάλογο από αυτά τα έργα: γιατί να τα ονομάσουμε απομιμήσεις; δεν ανήκουν άραγε στο είδος που από παράδοση είναι γνωστό σαν ιστορικό φιλμ; Δεν είναι ίσως πιο εύκολο να τα κατατάξουμε θεωρητικά σαν εξελίξεις μιας άλλης, πολύ γνωστής, φόρμας του ιστορικού μυθιστορήματος;

Έχω τους λόγους μου που θεωρώ ότι αυτά τα έργα πρέπει να καταταχθούν σε νέες κατηγορίες. Θα χρειαζόταν πρώτα απ' όλα να αναφέρω μερικές παρεκβάσεις: Ας υποθέσουμε ό,τι κατά τη γνώμη μου «Ο Πόλεμος των Άστρων» είναι μία νοσταλγική ταινία. Τι θέλει να πει αυτό; Είμαστε συμφωνοί πιστεύω, για το γεγονός ότι δεν πρόκειται για ένα ιστορικό φιλμ, βασισμένο στο διαγαλαξιακό μας παρελθόν. Κοντολογίς, μια απ' τις πιο σημαντικές πολιτισμικές εμπειρίες των γενεών που μεγάλωσαν ανάμεσα στις δεκαετίες του '30 και του '50 ήταν οι τηλεταινίες σε επεισόδια του απογεύματος του Σαββάτου, όπως οι τηλεταινίες του Buck Rogers. Μοχθηροί εξωγήινοι, χαρακτηριστικοί Αμερικανοί ήρωες, θλιμμένες ηρωίδες, η ακτίνα του θανάτου, το κουτί της ημέρας της κρίσεως και τέλος ο τύπος που κρέμεται στο βάραθρο και του οποίου η καταπληκτική σωτηρία θα πραγματοποιούνταν το επόμενο Σάββατο. *Ο Πόλεμος των Άστρων* μας δίνει ξανά αυτή την εμπειρία εν είδει απομίμησης: δεν έχει πια την παρωδιακή αίσθηση εκείνων των τηλεταινιών γιατί έχουν τελειώσει εδώ και πολύ καιρό - *Ο Πόλεμος των Άστρων* είναι μια άχρηστη σάτυρα αυτού του είδους που είναι κιόλας νεκρό. Αυτό ικανοποιεί μια βαθιά (θα μπορούσαμε να πούμε ίσως καταπιεσμένη;) επιθυμία να δοκιμάσουμε ξανά το παραπάνω είδος: πρόκειται για ένα πολυσύνθετο αντικείμενο, που σ' ένα πρώτο επίπεδο επιτρέπει στα παιδιά και τους έφηβους να απολαύσουν απ' ευθείας τις περιπέτειες, ενώ το ενήλικο κοινό

μπορεί να ικανοποιήσει μια νοσταλγική και βαθειά επιθυμία επιστροφής σ' εκείνη την περίοδο και να ζήσει ξανά τις παλιές αισθητικές επιτηδεύσεις. Αυτή λοιπόν είναι μια ταινία μετωνυμικά ιστορική και νοσταλγική; κατά διαφορετικό τρόπο από το *American Graffiti*, δεν επινοεί εκ νέου μια νωπογραφία του παρελθόντος στη διωμένη ολότητά του: ανασυστήνει αντίθετα τις εντυπώσεις και τη φόρμα καλλιτεχνικών αντικειμένων που χαρακτηρίζουν μια τελειωμένη πια περίοδο (η τηλεταινία σε συνέχεια) και προσπαθεί να αφυπνίσει μια αίσθηση παρελθόντος συνδεδεμένη με αυτά τα αντικείμενα. *Οι Κυνηγοί της Χαμένης Κιβωτού* αντίθετα είναι μια ταινία που καταλαμβάνει μια ενδιαμέση θέση: σ' ένα κάποιο επίπεδο διαδραματίζεται στις χρονικές περιόδους του '30 και του '40, αλλά στην πραγματικότητα κι' αυτό επίσης συνοδεύει μετωνυμικά αυτή την περίοδο μέσω των χαρακτηριστικών περιπετειών (που δεν είναι πια δικές μας).

Θα ήθελα τώρα να συζητήσω μια ενδιαφέρουσα ανωμαλία, που θα μπορούσε να μας βοηθήσει να καταλάβουμε καλύτερα τα νοσταλγικά φιλμ και ακόμα γενικότερα την απομίμηση. Πρόκειται για μια ταινία πρόσφατη. Το *Body Heat* όπως έχουν κατ' επανάληψη υποδείξει οι κριτικοί, είναι ένα είδος αχνής διασκευής του *Ο Ταχυδρόμος χτυπάει πάντα δυο φορές* ή του *Double Indemnity*. (Ένα άλλο χαρακτηριστικό της απομίμησης είναι η υπαινικτική και λανθάνουσα λογοκλοπή παλιότερων θεμάτων).

Τεχνικώς το *Body Heat* δεν είναι μια ταινία νοσταλγική: τοποθετείται σ' ένα σύγχρονο σενάριο, σ' ένα χωριουδάκι κοντά στο Μαϊάμι: απ' την άλλη, αυτή η τεχνική συγχρονικότητα είναι ιδιαίτερα διαφορούμενη: Οι τίτλοι, που για μας αποτελούν την αρχική ένδειξη, ακολουθούν το στυλ της Art Déco της δεκαετίας του '30, γεγονός που προκαλεί αναπόφευκτα νοσταλγικές αναπολήσεις (πρωταρχικά αναφερόμενοι στο *Τσάινατάουν*) και, στη συνέχεια, σε κάποια άλλη αναφορά περισσότερο ιστορική. Και το στυλ του ήρωα είναι αμφιλεγόμενο: ο William Hurt είναι ένα νέο αστέρι και δεν έχει καμιά σχέση με το σαφές στυλ της προηγούμενης γενιάς των αρσενικών σουπερστάρ (του Steve Mc Quinn ή και του Jack Nicholson). Το υποδύομενο πρόσωπο σ' αυτή την ταινία δημιουργεί

ένα ήρωα, που αποτελεί ένα συνδυασμό των χαρακτηριστικών τους με τα αντίστοιχα ενός ρόλου που ανάγεται στο πιο μακρινό παρελθόν (εκείνα που συνήθως αποδίδουμε στον Clark Gable). Και αυτή η δημιουργία έχει λοιπόν κάτι το αρχαϊκό. Ο θεατής αρχίζει ν' αναρωτιέται γιατί αυτή η ιστορία, που μπορούσε να έχει τοποθετηθεί οπουδήποτε, ξετυλίγεται σε μια κωμόπολη της Φλώριντα, παρά τις αναφορές στο παρόν. Μετά από λίγο αρχίζει να γίνεται κατανοητό ότι η κωμόπολη παίζει έναν αποφασιστικό στρατηγικό ρόλο: αυτή επιτρέπει στο έργο να παραβλέψει τις αναφορές και τα σημάδια που προσιδιάζουν το μοντέρνο κόσμο, την κοινωνία της κατανάλωσης (τα εργαλεία, τα καλλιτεχνήματα, οι μεγάλες αυξήσεις, ο κόσμος-αντικείμενο του όψιμου καπιταλισμού). Από τεχνικής άποψης, τα αντικείμενά της (τα αυτοκίνητα, για παράδειγμα) είναι προϊόντα του '80· αλλά όλα στο φιλμ συνωμοτούν στο «θάμβωμα» μιας άμεσης αναφοράς στη σύγχρονη κοινωνία και συντείνουν στην αντιμετώπισή της σαν ένα έργο νοσταλγικό – ένα αφήγημα τοποθετημένο σ' ένα απροσδιόριστο νοσταλγικό παρελθόν, μια ταινία «του '30», πέρα απ' την ιστορία. Αποτελεί σύμπτωμα, κατά τη γνώμη μου, ότι ακριβώς το στυλ του νοσταλγικού φιλμ εισβάλλει και αποικίζει ακόμα κι αυτά τα σύγχρονα φιλμ που τοποθετούνται στο παρόν: σαν, για κάποιο λόγο, να μην μπορούμε πια να εστιάσουμε τη στιγμή που ζούμε, σαν να μην μπορούμε πια να δημιουργήσουμε αισθητικές αναπαραστάσεις της σύγχρονης εποχής. Αλλά αν είναι έτσι τα πράγματα το γεγονός αυτό αποτελεί μια τρομερή καταγγελία της καπιταλιστικής κοινωνίας· ή τουλάχιστον, ένα σύμπτωμα προειδοποιητικό και παθολογικό μιας κοινωνίας που δεν είναι πια ικανή να συνδιαλαγεί με το χρόνο και την ιστορία.

Επιστρέφουμε λοιπόν στο προηγούμενο πρόβλημα: γιατί το νοσταλγικό φιλμ ή το απομιμητικό τείνουν να θεωρούνται διαφορετικά απ' το μυθιστόρημα ή απ' το ιστορικό φιλμ που προηγούνται χρονικά; (Θα έπρεπε να συμπεριλάβω σ' αυτή τη θεματική ανάπτυξη τα σπουδαιότερα λογοτεχνικά παραδείγματα και, δηλαδή, κατά τη γνώμη μου, τα μυθιστορήματα του E.L. Doctorow – το *Ragtime* με την ατμόσφαιρα του τέλους του αιώνα και το *Loon Lake* που αναφέρεται κυρίως στη δε-

καετία του '30. Αλλά αυτά τα μυθιστορήματα είναι, μόνο επιφανειακά ιστορικά. Ο Doctorow είναι ένας σοβαρός λογοτέχνης, ένας από τους λίγους σύγχρονους συγγραφείς που ανήκουν στην αριστερά. Δε θα τον αδικήσουμε οπωσδήποτε· αν υποστηρίξουμε ότι τα αφηγήματά του δεν αντιπροσωπεύουν το ιστορικό μας παρελθόν αλλά τις ιδέες μας ή τα πολιτισμένα στερεότυπα που αναφέρονται σ' αυτό το παρελθόν). Η πολιτισμική παραγωγή επαναφέρεται στο εσωτερικό της σκέψης, στο μοναδικό υποκείμενο: δεν μπορεί πια να κοιτάξει απευθείας το αναφερόμενο στον πραγματικό κόσμο· όπως στη σπηλιά του Πλάτωνα, πρέπει να χαράξει τις νοητικές του εικόνες του κόσμου στους τοίχους της φυλακής. Και αν εδώ υπάρχει ακόμα λίγος ρεαλισμός, είναι ένας «ρεαλισμός» που γεννιέται απ' το τραύμα της αναγνώρισης αυτής της φυλάκισης και από την συνείδηση ότι οπωσδήποτε μονάζουμε καταδικασμένοι να αναζητούμε το ιστορικό μας παρελθόν διαμέσου των λαϊκών εικόνων των στερεότυπων εκείνου του παρελθόντος, που από μόνο του παραμένει πάντοτε άθραυστο.

Θα ήθελα τώρα να ασχοληθώ μ' αυτό που θεωρώ το δεύτερο θεμελιακό χαρακτηριστικό του μεταμοντερνισμού την παράξενη σχέση που έχει με το χρόνο. Θα μπορούσαμε να το ονομάσουμε «κειμενικότητα» ή «γραφή». Μου φαίνεται όμως πιο χρήσιμο να αρχίσουμε την θεματική μας ανάπτυξη ξεκινώντας από τις τρέχουσες θεωρίες πάνω στη σχιζοφρένεια. Θα ήθελα να αποφύγω οποιαδήποτε παρεξήγηση σχετικά με το νόημα που δίνω σ' αυτό τον όρο: αυτός θέλει να είναι περιγραφικός και όχι διαγνωστικός. Απέχω πραγματικά πολύ από τους πιο σημαντικούς μεταμοντέρνους καλλιτέχνες (John Cage, John Ashbery, Philippe Sollers, Robert Wilson, Andy Warhol, Ishmael Reed, Michael Snow και αυτός ο ίδιος ο Beckett) είναι κατά κάποιον τρόπο, σχιζοφρενείς. Ούτε θέλω να κάνω μια διάγνωση πάνω στην κουλτούρα – και – την προσωπικότητα της κοινωνίας μας και της τέχνης της· μπορεί να προσάψουμε πράγματα πολύ πιο κακά στο κοινωνικό μας σύστημα απ' όσα διαθέτει και μπορεί να προσάψει η λαϊκή ψυχολογία. Και δεν είμαι ούτε καν βέβαιος ότι η άποψη της σχιζοφρένειας που έχω κατά νου να προτείνω (μία άποψη που αναπτύχθηκε κυρίως στην εποχή του Γάλλου ψυχαναλυτή Jacques Lacan) είναι

από κλινική άποψη ορθή· αλλά για το πράγμα που προτείνω και αυτό δεν έχει σημασία.

Η πρωτοτυπία της σκέψης του Lacan σ' αυτό τον τομέα βρίσκεται στη θεώρηση της σχιζοφρένειας σαν μιας αταξίας ουσιαστικά γλωσσικής. Ο Lacan συνέδεσε τη σχιζοφρενική εμπειρία με μια θεώρηση κατά την οποία η απόκτηση της γλώσσας αποτελεί τον θεμελιακό και επισφραγίζοντα δεσμό στην φρουδική σύλληψη της διαμόρφωσης της ώριμης ψυχής. Στη γλωσσική εκδοχή του Οιδιπόδειου συμπλέγματος που μας δίνει ο Lacan η οιδιπόδεια ανταγωνιστικότητα δεν περιγράφεται με τους όρους που προσιδιάζουν σ' ένα βιολογικό άτομο που διεκδικεί την προσοχή της μητέρας, αλλά μάλλον με τους όρους αυτού που ο Lacan ονομάζει το 'Όνομα του Πατρός, το πατρικό κύρος που θεωρείται σα μια γλωσσική λειτουργία. Αυτό που πρέπει να αξιοποιήσουμε εδώ είναι η ιδέα ότι η ψύχωση και πιο ειδικά η σχιζοφρένεια, ανακύπτει από την χρεωκοπία του παιδιού που δεν μπορεί να εισχωρήσει απόλυτα στην τάξη του λόγου και της γλώσσας.

Το γλωσσικό μοντέλλο του Lacan είναι το στρουκτουραλιστικό (ορθόδοξο πια). Σύμφωνα με αυτό το μοντέλλο το γλωσσικό σημείο έχεις δύο (ίσως τρεις) συνιστώσες. Ένα σημείο, μία λέξη, ένα κείμενο, προσλαμβάνονται σαν σχέση ανάμεσα σ' ένα σημαίνον – ένα υλικό αντικείμενο, ο ήχος μιας λέξης, η οπτική απόδοση ενός κειμένου – και ένα σημαινόμενο το σημαινόμενο αυτής της λέξης ή το υλικό κείμενο. Η τρίτη συνιστώσα θα ήταν το λεγόμενο «αναφερόμενο» το «πραγματικό» αντικείμενο στον «πραγματικό» κόσμο στο οποίο αναφέρεται το σημαίνον (ο πραγματικός γάτος σ' αντίθεση με την έννοια του γάτου ή με τον ήχο «γάτος»). Αλλά για τον στρουκτουραλισμό, που εννοεί γενικά το αναφερόμενο σαν ένα είδος μύθου, δε μπορεί να γίνει λόγος για το «πραγματικό» στον εξωτερικό και αντικειμενικό κόσμο. Εναπομένουν, μ' άλλα λόγια, το σημείο και οι δύο συνιστώσες του. Ακόμα, ο στρουκτουραλισμός άσκησε πίεση για να καταργήσει την παλιά αντίληψη για τη γλώσσα σαν λειτουργία ονομαστική (για παράδειγμα, ο Θεός έδωσε τη γλώσσα στον Αδάμ ώστε αυτός να δώσει ένα όνομα στα ζώα και τα φυτά του Κήπου) γεγονός που συνεπάγεται μια αντιστοιχία άμεση ανάμεσα σε ένα σημαίνον και ένα

σημαινόμενο. Σύμφωνα με τον στρουκτουραλισμό οι φράσεις δε λειτουργούν έτσι: εμείς δεν μεταφράζουμε ένα-ένα τα εξατομικευμένα σημαίνοντα ή τις λέξεις που αποτελούν μια φράση στα σημαίνόμενά τους. Διαβάζουμε αντίθετα όλη τη φράση και εξάγουμε ένα πιο σφαιρικό σημαίνόμενο (τώρα ονομάζεται ένα «επιτέλεσμα του σημαίνόμενου») από τις αμοιβαίες σχέσεις ανάμεσα σε λέξεις ή σημαίνοντα. Το σημαίνόμενο (ίσως ακόμα και η ψευδαίσθηση, το είδωλο γενικά του σημαίνόμενου) είναι ένα επιτέλεσμα που παράγεται από τις αμοιβαίες σχέσεις των σημαίνοντων υλικών.

Αυτό μας επιτρέπει να κατανοήσουμε τη σχιζοφρένεια σαν ρήξη σχέσεων ανάμεσα στα σημαίνοντα. Σύμφωνα με τον Lacan ακόμα και η εμπειρία της χρονικότητας, του ανθρώπινου χρόνου, του παρελθόντος, του παρόντος, της μνήμης, η εμμονή της ατομικής ταυτότητας για μήνες και χρόνια, αυτή τούτη η αίσθηση της ύπαρξης και της εμπειρίας του χρόνου, είναι αποτελέσματα της γλώσσας. Η γλώσσα έχει ένα παρελθόν κι ένα μέλλον. Η φράση κινείται στο χρόνο και μ' άλλα λόγια μπορούμε να έχουμε αυτό που μας μοιάζει μια συγκεκριμένη και διωμένη εμπειρία του χρόνου. Όμως επειδή οι σχιζοφρενείς δεν αντιλαμβάνονται κατ' αυτό τον τρόπο τη γλωσσική διάρθρωση, δεν έχουν ούτε καν την εμπειρία που έχουμε εμείς της χρονικής συνέχειας: αυτοί είναι υποχρεωμένοι να ζουν σ' ένα διηνεκές παρόν που δε συνδέεται με τις διάφορες στιγμές του παρελθόντος τους και για το οποίο δεν υπάρχει η δυνατότητα ενός μέλλοντος στον ορίζοντα. Μ' άλλα λόγια, η σχιζοφρενική εμπειρία είναι μια εμπειρία υλικών σημαίνοντων απομονωμένων, ασυνεχών, μη συνδεδεμένων, που δεν μπορούν να γαντζωθούν σε μία συνεπή συνέχεια. Ο σχιζοφρενής λοιπόν δε γνωρίζει την ατομική ταυτότητα υπό την έννοια που την αντιλαμβανόμαστε εμείς, επειδή η δική μας αίσθηση ταυτότητας εξαρτάται από μια συνέχιση του «εγώ» και του «εμένα» κατά το πέρασμα του χρόνου. Απ' την άλλη είναι σαφές ότι ο σχιζοφρενής θα αισθανθεί πολύ πιο έντονα μία οποιαδήποτε εμπειρία του παρόντος. Για μας αντίθετα, αυτό αποτελεί τμήμα μιας πιο εκτεταμένης σειράς σχεδίων, που μας υποχρεώνουν να εστιάσουμε εκλεκτικά αυτά που αντιλαμβανόμαστε. Μ' άλλα λόγια εμείς δεν αντιλαμβανόμαστε τον εξωτερικό

κόσμο απλά και ολοκληρωτικά σαν μια άποψη αδιαφοροποίητη: είμαστε πάντοτε υποχρεωμένοι να τον χρησιμοποιούμε, να τον τέμνουμε με προσδιορισμένα συναισθήματα, να απασχολούμεθα μ' αυτό ή το άλλο άτομο στο εσωτερικό του. Ο σχιζοφρενής παρ' όλα αυτά, όχι μόνο δεν είναι «κανένας» υπό την έννοια ότι δεν έχει μια ατομική ταυτότητα· αυτός δεν κάνει τίποτα, γιατί το να έχεις ένα σχέδιο προϋπόθεση να είσαι σε θέση να εμπιστευθείς σε μια συνέχεια στο χρόνο. Ο σχιζοφρενής είναι λοιπόν εγκαταλελειμένος σε μια αδιάφορη εποπτεία του παρόντος, μια δυσάρεστη εμπειρία αλλά.

Θυμάμαι ξεκάθαρα τη μέρα που αυτό συνέβη. Είμασταν έξοχη και είχα πάει όπως κι άλλες φορές περίπατο στην ύπαιθρο. Ξαφνικά ακούστηκε ένα γερμανικό τραγούδι που προερχόταν απ' το σχολείο μπροστά απ' το οποίο πέραγα εκείνη τη στιγμή: ήταν παιδιά που έκαναν μάθημα ωδικής. Στάθηκα για ν' ακούσω και εκείνη τη στιγμή ακριβώς με κατέλαβε ένα παρὰξενο συναίσθημα, δύσκολο να αναλυθεί, που έμοιαζε όμως με τα αντίστοιχα που πρόκειται να αισθανθώ αργότερα: το εξωπραγματικό. Μου φαινόταν ότι δεν αναγνώριζα πια το σχολείο· είχε γίνει μεγάλο σαν ένα στρατόπεδο και τα παιδιά μου φαίνονταν αιχμάλωτοι υποχρεωμένοι να τραγουδούν. Έμοιαζε σαν το σχολείο και το τραγούδι των παιδιών να έχουν χωρισθεί απ' τον κόσμο. Την ίδια στιγμή διέκρινα ένα χωράφι με στάρι του οποίου δεν ξεχώριζα την άκρη· και αυτή η χρυσαφιά απεραντοσύνη, φωτεινή κάτω απ' τον ήλιο, συνδεδεμένη με το τραγούδι των παιδιών-αιχμαλώτων και με το σχολείο-στρατόπεδο από λεία πέτρα μου προκάλεσε ένα τέτοιο άγχος που ξέσπασα σε λυγμούς. Κατόπιν γύρισα σπίτι τρέχοντας στον κήπο μας και άρχισα να παίζω «μέχρι που τα πράγματα πήραν πάλι την καθημερινή τους μορφή», δηλαδή για να ξαναγυρίσω στην πραγματικότητα. Ήταν η πρώτη φορά που είχα την αίσθηση αυτών των στοιχείων που αργότερα επρόκειτο ολόένα και συχνότερα να παρουσιάζονται στο συναισθημά μου του εξωπραγματικού: ο δίχως όρια χώρος, το εκτυφλωτικό φως και η λαμπερή-λεία ύλη. (Marguerite Sechehayé, Ημερολόγιο μιας σχιζοφρενούς).

Παρατηρούμε ότι με την πτώση των χρονικών κατηγορημάτων η εμπειρία του παρόντος γίνεται ζωντανή και «υλική»,

ισχυρή, αποπνικτική: ο κόσμος εμφανίζεται στον σχιζοφρενικό με αλλοιωμένη ένταση, συνκομίζοντας μια μυστηριώδη και καταπιεστική συναισθηματική φόρτιση, που απαστράπτει από ψευδαισθησιακή ενέργεια. Αλλά αυτό που για μας θα μπορούσε να αποτελέσει μια επιθυμητή εμπειρία, μια μεγέθυνση της αντίληψής μας, μια λιμπιντιακή ή παραισθησιακή εντατικοποίηση της ρουτίνας και της οικειότητας σχετικά με το περιβάλλον, εδώ γίνεται αντιληπτό σαν απώλεια, σαν «εξωπραγματικό».

Θέλουμε οπωσδήποτε να υπογραμμίσουμε τον τρόπο με τον οποίο το απομονωμένο σημαίνον γίνεται ακόμα περισσότερο υλικό (ή μάλλον, κυριολεκτικό), πιο ζωντανό αντιληπτό στις αισθήσεις, ανεξάρτητα απ' την γοητευτική ή τρομοκρατούσα φύση της νέας εμπειρίας. Το ίδιο πράγμα συμβαίνει και στο χώρο της γλώσσας: η σχιζοφρενική κατακρήμνιση της γλώσσας επαναπροσανατολίζει το υποκείμενο, τον ομιλούντα στο να στρέψει την προσοχή του κυριολεκτικά στις λέξεις που εναπομείναν από αυτή την κατακρήμνιση. Ακόμα, στη φυσιολογική γλώσσα τείνουμε να δούμε μέσω της υλικότητας των λέξεων (τους παράξενους ήχους και την τυπογραφική τους όψη, το τίμπρο της φωνής, το προσωπικό χρώμα τους) την σημασία τους. Αν η σημασία χαθεί, η υλικότητα των λέξεων γίνεται απειλητική, όπως στην περίπτωση κατά την οποία τα δρέφη επαναλαμβάνουν πολλές φορές μια λέξη έως ότου αυτή χάσει την έννοιά της και γίνει μια γητεία ακατανόητη. Αν επανασυνδεθούμε λοιπόν με την προηγούμενη περιγραφή, ένα σημαίνον που έχασε το σημαινόμενό του μετρατρέπεται σε μια εικόνα.

Αυτή η μακρά παρέκβαση σχετικά με τη σχιζοφρένεια μας επέτρεψε να προσθέσουμε ένα χαρακτηριστικό που πριν δεν είμασταν σε θέση να περιγράψουμε: το χρόνο. Τώρα πρέπει να μετατοπίσουμε την ανάπτυξή μας στον μεταμοντερνισμό από τις οπτικές στις χρονικές τέχνες – στη μουσική, στην ποίηση και σε ορισμένους τύπους αφηγηματικών κειμένων όπως αυτών του Beckett. Οποιοσδήποτε έχει ακούσει μουσική του John Gage μπορεί να αποκόμισε μια αίσθηση παρόμοια με αυτήν που επικαλούμεθα: βάσανο και απελπισία, το άκουσμα μιας μοναδικής συγχορδίας (ή μιας νότας) που ακολουθείται

από μία τόσο μακρά σιωπή ώστε η μνήμη να μην μπορεί να συγκρατήσει ότι έχει συμβεί προηγουμένως, μια σιωπή, που στη συνέχεια, απομονώνεται στη λήθη από ένα παράξενο ηχητικό παρόν που πρόκειται να χαθεί. Αυτή η εμπειρία μπορεί να επεξηγηθεί από πολλές σύγχρονες φόρμες πολιτισμικής παραγωγής. Διάλεξα ένα κείμενο ενός νέου ποιητή και για το λόγο ότι η «ομάδα» του ή η «σχολή» του των Language Poets, είχε πολλές εμπειρίες όσον αφορά την χρονική ασυνέχεια (που αντιμετωπίζεται εδώ σαν σχιζοφρενική γλώσσα): πρόκειται για μια άποψη κεντρική των πειραματισμών και αυτού που αγαπούν να ονομάζουν «Νέα Φράση». Αυτό το ποίημα τιλοφορείται «Κίνα» και είναι του Bob Perelman (από τη συλλογή «Primer», που δημοσίευσε εκδοτικός οίκος This Press στο Berkeley, της Καλλιφόρνια):

Ζούμε στον τρίτο κόσμο απ' τον ήλιο.
Αριθμός τρία. Κανείς δε μας λείει τι να κάνουμε.
Αυτοί που μας δίδαξαν να μετράμε ήταν πολύ ευγενικοί.
Πάντα υπάρχει χρόνος για να φύγεις.
Αν βρέχει, ή έχεις μια ομπρέλλα ή δεν έχεις.
Ο άνεμος παρασύρει το καπέλλο σου.
Ο ήλιος σηκώνεται ακόμα.
Θα προτιμούσα τ' αστέρια να μη μας περιγράφουν το
ένα στο άλλο· θα προτιμούσα να το κάναμε μόνοι μας.
Τρέχεις μπροστά στη σκιά σου.
Μια αδελφή που δείχνει τον ουρανό τουλάχιστον μια
φορά κάθε δέκα χρόνια είναι μια καλή αδελφή.
Το τοπίο είναι μηχανοποιημένο.
Το τρένο σε πάει όπου θέλει.
Γεφύρια ανάμεσα στο νερό.
Κόσμος που περιπλανάται σε μακρινά σχέδια από τσι-
μέντο και κατευθύνεται στ' αεροπλάνο.
Μην ξεχάσεις με τι μοιάζουν το καπέλλο και τα παπού-
τσια σου όταν δε θα μπορέσεις να βρεθείς σε κανένα τό-
πο.
Και οι λέξεις ρέουν
στον αέρα κάνουν μπλε σκιές.
Αν είναι καλό το τρώμε.

Τα φύλλα πέφτουν. Δείχνουν πράγματα.

Μάζευε τα σωστά πράγματα.

Hey, ξέρεις ένα πράγμα, τι πράγμα; Έμαθα να μιλώ.
Καλά.

Το πρόσωπο με το ατελείωτο κεφάλι ξέσπασε σε κλάματα.

Τι μπορούσε να κάνει η κούκλα ενώ έπεφτε; Τίποτα.

Πήγαινε στο κρεβάτι.

Σου ταιριάζουν πολύ καλά τα κοντά παντελόνια. Και η σημαία επίσης είναι ωραία.

Οι εκρήξεις τους διασκέδασαν όλους.

Ώρα για ξύπνημα.

Αλλά καλύτερα να συνηθίζουμε στα όνειρα.

Είναι δυνατό να αρνηθεί κανείς ότι αυτό δεν είναι σχιζοφρενική γραφή σύμφωνα με την κλινική έννοια: δε θα ήταν σωστό να επιβεβαιώσουμε ότι αυτές οι φράσεις είναι υλικά σημαίνοντα που ρέουν ελεύθερα και πώς τα σημασιόμενα εξατιμίστηκαν. Φαίνεται να υπάρχει ένα σφαιρικό σημασιόμενο. Αυτό το ποίημα πραγματικά, σαν έργο περίεργα και κρυφά πολιτικό, περιέχει ένα μέρος απ' το ερέθισμα του πειράματος της νέας Κίνας: ένα πείραμα με τεράστιες διαστάσεις, ανολοκλήρωτο και χωρίς όμοιό του στην ιστορία του κόσμου: η απρόσμενη άνοδος ανάμεσα στις δύο υπερδυνάμεις ενός «νούμερου τρία»: η φρεσκάδα ενός κόσμου-αντικείμενου απόλυτα νέου, που είναι προϊόν ανθρωπίνων όντων με ένα νέο έλεγχο πάνω στη συλλογική μοίρα του: το συμβάν που σημαδεύει, κυρίως, μια συλλογικότητα που έχει γίνει ένα «υποκείμενο της ιστορίας», το οποίο μετά από μια μακρόχρονη καθυπόταξη στο φεουδαρχισμό και τον ιμπεριαλισμό, μιλάει με μια δικιά του φωνή, πρώτη φορά για λογαριασμό του (Hey, ξέρεις ένα πράγμα;... έμαθα να μιλώ). Και όμως αυτά τα σημαίνοντα ρέουν πέρα ή πίσω απ' το κείμενο.

Δεν πιστεύω ότι μπορεί να αναγνωσθεί αυτό το κείμενο σύμφωνα με τα κατηγορήματα του παλαιού «New Criticism» για να αποκαλύψει τις σύνθετες εσωτερικές σχέσεις και τον ιστό που χαρακτήριζε το παλιό «συμπαντικό συγκεκριμένο» των κλασικών μοντερνισμών, όπως αυτού του Wallace Ste-

vens. Το έργο του Perelman και της Language Poetry γενικότερα, οφείλει αρκετά στην Gertrude Stein και εκτός απ' αυτήν, από ορισμένες απόψεις στον Flaubert. Δεν θα είναι λοιπόν άστοχο να εντάξουμε στο σημείο αυτό μια παλιά ανάλυση φράσεων του Flaubert που είχε κάνει ο Sartre και που απ' αυτές τις φράσεις συνκομίζει μια ζωηρότατη αίσθηση του κινήματος:

Η φράση του περιτριγυρίζει το αντικείμενο, του ξεσκίζει τις αρτηρίες, κλείνεται πάνω σ' αυτό, δουβαινεται, και απολιθώνεται μ' αυτό. Είναι μια τυφλή και κουφή οντότητα, χωρίς αρτηρίες, χωρίς μια ανάσα ζωής· μια θαθεία σιγή τη χωρίζει από την φράση που ακολουθεί: πέφτει πάντοτε στο κενό και συμπαρασύρει τη λεία της στην πτώση χωρίς τέλος. Κάθε πραγματικότητα, αφού περιγραφεί διαγράφεται απ' τον κατάλογο.

(J. P. Sartre, «Τι πράγμα είναι η Λογοτεχνία»).

Η περιγραφή είναι πολεμική και η ζωηράδα του Perelman είναι ιστορικά πολύ διαφορετική από την φονική πρακτική του Flaubert. (Ο Barthes, ακολουθώντας μια παρόμοια πορεία παρατήρησε ότι για τον Mallarmé η φράση, η λέξη, είναι ένας τρόπος δολοφονίας τους εξωτερικού κόσμου). Και όμως αυτή δικαιώνει το μυστήριο αυτών των φράσεων που πέφτουν στο κενό σε μια τόσο μεγάλη σιωπή που μερικές φορές αναρωτιόμαστε αν θα αναδυθεί εκ νέου μια καινούργια πρόταση για να την αντικαταστήσει.

Αλλά τώρα το μυστικό αυτού του ποιήματος εξηγείται. Μοιάζει λιγάκι με τον Φωτορεαλισμό, που προσομοίαζε με μία επιστροφή στην αναπαράσταση μετά από τις αφαιρέσεις ενάντια σ' αυτήν από μέρους του Αφηρημένου Εξπρεσιονισμού· μέχρις ότου ο κόσμος άρχισε να καταλαβαίνει ότι ούτε κι αυτές οι εικόνες ήταν ρεαλιστικές· δεν απεικόνιζαν τον εξωτερικό κόσμο αλλά μία φωτογραφία δηλαδή μιας εικόνας αυτής της τελευταίας. Ψευδείς ρεαλισμοί, τέχνη της τέχνης, εικόνες άλλων εικόνων. Στην περίπτωση μας το απεικονιζόμενο αντικείμενο δεν είναι η Κίνα: Ο Perelman είδε σ' ένα κατάστημα της τσαϊνατάουν ένα βιβλίο με φωτογραφίες· οι λεξάντες και τα στοιχεία αυτού του βιβλίου ήταν στα μάτια του, κατά πάσα πιθανότητα, γράμματα νεκρά (θά 'πρεπε ίσως να

πούμε υλικά σημαίνοντα;) Οι φράσεις του ποιήματος είναι οι λεξάντες του για κείνες τις φωτογραφίες. Τα αναφερόμενά τους είναι άλλες εικόνες, ένα άλλο κείμενο και η «ενότητα» της ποίησης δε θρίσκειται μέσα στο κείμενο αλλά απ' έξω, στην απομονωμένη ενότητα ενός απόντος βιβλίου. Για να ολοκληρώσω θα είθελα να αποπειραθώ να χαρακτηρίσω τη σχέση ανάμεσα σε πολιτισμικά προϊόντα αυτού του τύπου στις Η.Π.Α και την κοινωνική ζωή των ημερών μας στη χώρα αυτή.

Αυτή, είναι και η κατάλληλη στιγμή για να αντιτείνω την πιο σημαντική μου διαφωνία στις έννοιες του μεταμοντερνισμού που σκιαγράφησα: δηλαδή τα σημεία που αναφέραμε δεν είναι καθόλου καινούργια, αυτά χαρακτήρισαν ευρέως αυτόν τούτο το μοντερνισμό, αυτό που εγώ ονομάζω «όψιμο μοντερνισμό». Ο Thomas Mann δεν ενδιαφερόταν μήπως για την ιδέα της απομίμησης; Ορισμένα κεφάλαια του *Οδυσσέα* δεν αποτελούν την πιο σαφή του πραγμάτευση; Δεν αναφέραμε ίσως τον Flaubert, την Gertrude Stein και τον Mallarmé στην περιγραφή μας της μεταμοντερνικής χρονικότητας; Τι το καινούργιο βλέπουμε λοιπόν; Έχουμε στ' αλήθεια ανάγκη την έννοια του μεταμοντερνισμού; Το να απαντηθεί αυτό το πρόβλημα σημαίνει το να ανακύψει ολάκερο το πρόβλημα της περιοδοποίησης και του τρόπου με τον οποίο ένας ιστορικός (της λογοτεχνίας ή άλλης ειδικότητας) προκαλεί μια ριζική σχέση για να χωρίσει δυο χρονικές στιγμές. Πρέπει να περιοριστώ στο να αναφέρω ότι οι ριζικές σχέσεις ανάμεσα σε χρονικές περιόδους δεν συνεπάγονται συνήθως ολοκληρωτικές αλλαγές περιεχόμενου αλλά μάλλον αναδόμησης ενός ορισμένου αριθμού κιάλας δοσμένων στοιχείων: πιστεύω πως μπορώ να υποστηρίξω καλλίτερα αυτή την ιδέα αναλύοντας τη σχέση ανάμεσα στην πολιτισμική παραγωγή και την κοινωνική ζωή γενικότερα. Ο παλιός μοντερνισμός, ο κλασικός ήταν μια τέχνη αντίδρασης. Αναφύονταν από το εσωτερικό της βιομηχανικής κοινωνίας, ήταν σκανδαλώδης και προκλητικός για το αστικό κοινό: ήταν άσκημος, παράφρωνος, μοπέμικος και, από σεξουαλικής άποψης, προκαλούσε ταραχή. Ήταν ένας τρόπος χλευασμού (όταν δεν καλείτο η αστυνομία για να κατασχέσει τα βιβλία ή να κλείσει τις εκθέσεις: μία προσβολή στο καλό

γούστο και στην κοινή λογική ή, όπως θά 'λεγε ο Freud και ο Marcuse, μια πρόκληση στην αρχή της πραγματικότητας ή της δράσης που δέσποζε στις αρχές του εικοστού αιώνα.

Ο μοντερνισμός, γενικά, δεν ταίριαζε πλάι στα δικτωριανά παραφουσκωτά έπιπλα, στα ηθικά δικτωριανά ταμπού και στις συμβατικότητες της «καθώς πρέπει» κοινωνίας. Αυτό σημαίνει ότι όσο και να ήταν σαφές το πολιτικό περιεχόμενο των «όψιμων μοντερνισμών», αυτοί ήταν πάντοτε επικίνδυνοι, εκρηκτικοί και ανατρεπτικοί στο εσωτερικό του καθεστώτος.

Αν αντίθετα αναφερθούμε στο παρόν, μπορούμε να μετρήσουμε την ένταση των πολιτικών αλλαγών που έλαβαν χώρα. Όχι μόνο ο Joyce και ο Picasso δεν είναι πια, παράξενοι και αποκρουστικοί αλλά έχουν γίνει κλασικοί, μοιάζουν σχεδόν ρεαλιστές. Τώρα πια πολύ μικρό μέρος της τέχνης θεωρείται από την κοινωνία, όσον αφορά τη φόρμα ή το περιεχόμενο, απαράδεκτο ή σκανδαλώδες. (Το punk rock για παράδειγμα) γίνεται αποδεκτό απ' την κοινωνία και αποτελεί εμπορική επιτυχία, αντίθετα με τις παλιές παραγωγές του «όψιμου μοντερνισμού». Αλλά αυτό σημαίνει ότι ακόμα κι αν η σύγχρονη τέχνη έχει τα ίδια μορφικά στοιχεία ακριβώς με τον παλιό μοντερνισμό, ό,τι αυτή έχει μετακινηθεί ριζικά στα πλαίσια της δικής μας κουλτούρας. Από τη μια η παραγωγή των αγαθών (ιδιαίτερα η επίπλωσή μας, τα ρούχα μας, τα κτίρια και τα άλλα ανθρώπινα τεχνήματα) είναι πια βαθειά συνδεδεμένη με τις υφολογικές μεταβολές που προέρχονται από τον καλλιτεχνικό πειραματισμό, η διαφήμιση, για παράδειγμα, έχει τραφεί από τον μεταμοντερνισμό σ' όλες τις τέχνες και δε θα ήταν κατανοητή χωρίς αυτόν. Απ' την άλλη, οι κλασικοί του «όψιμου μοντερνισμού» αποτελούν πια μέρος του ούτως λεγόμενου κανόνα και διδάσκονται στα σχολεία και τα πανεπιστήμια, γεγονός που τους αποδυναμώνει από την ανατρεπτική δύναμή τους. Πραγματικά, ακριβώς αυτός είναι ένας απ' τους τρόπους να σημειωθούν οι διάφορες περίοδοι και να χρονολογηθεί η ανάδυση του μεταμοντερνισμού· η στιγμή αυτή (η δεκαετία του '60 θα λέγαμε) στην οποία ο «όψιμος μοντερνισμός» και η δεσπόζουσα αισθητική του τοποθετούνται στον ακαδημαϊσμό και θεωρούνται ακαδημαϊκοί μια ολόκληρη γενιά ποιητών, ζωγράφων και μουσικών.

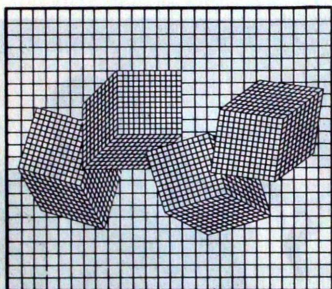
Αλλά μπορούμε να καταλάβουμε τους διαχωρισμούς ξεκινώντας από το αντίθετο μέρος, δηλαδή ξεκινώντας από πρόσφατες περιόδους κοινωνικής ζωής. Όπως ήδη υποστήριξα, τόσο οι μαρξιστές όσο και οι μη μαρξιστές έφθασαν στο ίδιο συμπέρασμα: μετά το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο άρχισε να διαμορφώνεται μια νέα κοινωνία (που έχει περιγραφεί σαν μεταβιομηχανική κοινωνία, πολυεθνικός καπιταλισμός, κοινωνία της κατανάλωσης, κοινωνία των μέσων μαζικής επικοινωνίας κ.λ.π.) Νέοι τύποι κατανάλωσης: σχεδιασμένη φθορά ένας ρυθμός όλο και πιο ταχύς αλλαγών μόδας και στυλ· η διείσδυση της διαφήμισης, των μέσων μαζικής επικοινωνίας, της τηλεόρασης σ' ένα επίπεδο που ποτέ δεν είχε επιτευχθεί προηγουμένως στην κοινωνία· η υποκατάσταση της παλιάς έντασης ανάμεσα σε πόλη και ύπαιθρο, σε κέντρο και επαρχία και η παγκόσμια ισοπέδωση· η αύξηση των συστημάτων αυτοκινητοδρόμων και η άφιξη της αυτοκινητιστικής κουλτούρας: να ορισμένες από τις βασικές συνιστώσες που σημάδεψαν μια ριζική ρήξη σε σχέση με την παλιά προπολεμική κοινωνία, όπου ο «όψιμος μοντερνισμός» ενυπήρχε σε λανθάνουσα μορφή.

Πιστεύω ότι η ανάδυση του μεταμοντερνισμού συνδέεται πολύ στενά με την άνοδο αυτής της νέας φάσης του ύστερου καπιταλισμού, καταναλωτικού ή πολυεθνικού. Πιστεύω πως και τα μορφικά του στοιχεία εκφράζουν κατά πολλούς τρόπους την πιο βαθιά λογική αυτού του ξεχωριστού κοινωνικού συστήματος. Θα περιορισθώ οπωσδήποτε να το αποδείξω αναφερόμενος σε ένα θεμελιακό θέμα, δηλαδή ότι με την εξαφάνιση, κατά μια έννοια, της ιστορίας· ο τρόπος με τον οποίο το κοινωνικό μας σύστημα έχει λίγο-λίγο κάθε φορά αρχίζει να χάνει την ικανότητα θεώρησης του παρελθόντος μας, ζώντας σε ένα συνεχές παρόν και σε μια συνεχόμενη αλλαγή· εξαλείφει αυτές τις παραδόσεις που, κατά τον ένα ή άλλο τρόπο, όλες οι προηγούμενες κοινωνικές μορφές θα έπρεπε να συντηρήσουν. Αρκεί να αναλογισθούν την εξάντληση των ειδήσεών μας στα μέσα μαζικής επικοινωνίας: το πώς ο Νίξον και πολύ περισσότερο ο Κένεντυ, αποτελούν ήδη μορφές ενός κιάλας μακρινού παρελθόντος. Υπάρχει η τάση να λέμε ότι η ειδική λειτουργία των μέσων μαζικής ενημέρωσης είναι η απομόνωση

στο παρελθόν, με τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα των πρόσφατων ιστορικών εμπειριών. Η πληροφοριακή λειτουργία των *media* θα ήταν λοιπόν αυτή που μας βοηθάει να ξεχνάμε, λειτουργώντας σαν μηχανισμός ιστορικής αμνησίας.

Το συμπέρασμά μου πρέπει λοιπόν να πάρει το σχήμα μιας ερώτησης σχετικά με το «αξιόλογο» της κριτικής αυτής της καινούργιας τέχνης. Γενικά, όλοι συμφωνούν στο γεγονός ότι ο παλιός μοντερνισμός δρούσε ενάντια στην κοινωνία του κατά κριτικό τρόπο, αρνητικό, αμφισβητικό, ανατρεπτικό κ.λ.π. Μπορεί κανείς να υποστηρίξει το ίδιο σχετικά με τον μεταμοντερνισμό και τα κοινωνικά του πλαίσια; είδαμε ότι κατά κάποιον τρόπο ο μεταμοντερνισμός, επαναλαμβάνει, ξαναπαράγει, ενισχύει τη λογική του καταναλωτισμού. Το πιο σημαντικό ερώτημα είναι ένα ερώτημα που πρέπει να αφήσουμε ανοιχτό.

DUILIO PALLOTTELLI





- Πόλωση της εικόνας για το χρωματισμό...



...Το τελικό αποτέλεσμα!



DUILIO PALLOTTELLI

ΤΟ ΑΣΠΡΟ-ΜΑΥΡΟ σε ΕΓΡΩΜΟ

Είναι η τελευταία επινόηση των τηλεοπτικών δικτύων στην Αμερική. Να ξαναπαίζουν έγχρωμες τις παλιές ασπρόμαυρες ταινίες. Πράγμα που γίνεται με τα νέα συστήματα χρωματισμού μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Φανταστείτε να εμφανιστεί ξαφνικά στην οθόνη του σπιτιού σας ο Όλιβερ με τη στρογγυλή μουτράκλα του έγχρωμη, μάγουλα ροδοκόκκινα, μπλε κουστούμι, πράσινη γραβάτα και καφέ παπούτσια. Και ο Στάνλεϋ με το ισχνό προσωπάκι του χλωμό, κουστουμάκι μπεζ-καφετί, μενεξεδί παλτό, κόκκινο κασκόλ και κίτρινο πουκάμισο. Και το ίδιο όλοι οι μεγάλοι αστέρες του βωδού, από τον Τσάρλυ Τσάπλιν ως τον Χάρολντ Λόντνι, από τη Γκλόρια Σβάνσον στα πρώτα της βήματα ως

τον Μπάστερ Κήτον, όλοι έγχρωμοι. Είναι το δώρο που ετοιμάζουν τα μεγάλα τηλεοπτικά δίκτυα των ΗΠΑ για το ατέλειωτο κοινό τους. Είναι ο ηλεκτρονικός χρωματισμός, δηλαδή ένα πολύπλοκο σύστημα που με τη βοήθεια ενός κομπιούτερ χρωματίζει κατά βούληση τις ταινίες που πριν πολλά ή λίγα χρόνια γυρίστηκαν σε ασπρόμαυρο. Δεν μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για καμιά μεγάλη επανάσταση στον κινηματογράφο, αλλά η τεχνική είναι αναμφίβολα ενδιαφέρουσα και έχει δημιουργήσει κάποιο θόρυβο, κάποια αμηχανία, έχει ξεσηκώσει τις διαμαρτυρίες των υπερχαρολόγων και των φανατικών των ταινιοθηκών, οι οποίοι μιλάνε για ιεροσυλία.

«Οι νέοι θα ανακαλύψουν μέσα από τις παλιές εκσυγχρονισμένες ταινίες έναν κόσμο άγνωστο σ' αυτούς» λέει ο Ουίλσον Μαρκλ, πρόεδρος της Mobile Image, της καναδέζικης εταιρείας που άρχισε και προώθησε πρώτη το χρωματισμό των ασπρόμαυρων ταινιών. (Ακόμα και η ευρεσιτεχνία του συστήματος «colorization» είναι καναδέζικη και ανήκει στην Vidcolor Image του Τορόντο). «Και έχουμε πάψει να λέμε» προσθέτει ο Μαρκλ, «ότι το ασπρόμαυρο έχει τη δικιά του γοητεία. Οι νέες γενιές έχουν συνηθίσει να βλέπουν έγχρωμες εικόνες και δεν ξέρουν τι να το κάνουν το ασπρόμαυρο. Ο μοναδικός τρόπος να πλησιάσει κανείς αυτό το μεγάλο κομμάτι των τηλεθεατών στον παλιό κινηματογράφο είναι να χρωματίσει τις ταινίες».

Ο Μαρκλ εξηγεί ότι ο χρωματισμός είναι μια αρκετά απλή διαδικασία, ένα είδος ηλεκτρονικής ζωγραφικής πάνω στο φιλμ. «Ο περισσότερος κόπος είναι στο χρωμάτισμα του πρώτου φωτογράμματος κάθε σκηνής» λέει ο Μαρκλ, «Το υπόλοιπο, δηλαδή ο χρωματισμός των επόμενων φωτογραμμάτων κάθε σκηνής γίνεται αυτόματα. Αν για παράδειγμα η εικόνα μας είναι μια κρεβατοκάμαρα και ξαφνικά μπει μέσα ένα σκυλί, το κομπιούτερ θα δώσει αρχικά στο σκυλί το κυρίαρχο χρώμα της εικόνας, ας υποθέσουμε μπεζ. Αν όμως εμείς θέλουμε όχι μπεζ αλλά μαύρο σκυλί, σταματάμε το μηχάνημα τη στιγμή ακριβώς που εμφανίζεται το σκυλί, (δηλαδή στο πρώτο φωτόγραμμα του σκυλιού) και δίνουμε στο κομπιούτερ τις σχετικές οδηγίες. Από κείνη τη στιγμή και έπειτα το σκυλί θά 'ναι μαύρο σ' όλη την υπόλοιπη ταινία».

Πριν ασχοληθούμε με το σύστημα χρωματισμού, είναι ίσως καλό να σταματήσουμε για λίγο στην πολιτιστική πλευρά του προβλήματος. Μπορεί το ασπρόμαυρο νά'χει χάσει όλη τη γοητεία του, όπως υποστηρίζει ο Γουίλσον Μαρκλ, αλλά δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ο χρωματισμός είναι μια βίαιη επέμβαση πάνω σε ένα έργο τέχνης ξεχασμένο στα χέρια ανθρώπων με μοναδική ανησυχία και μέτρο εκτίμησης τα ποσοστά ακροαματικότητας (και άρα τη διαφήμιση, το κόστος των τηλεοπτικών χρόνων, κλπ.).

Οι παλιές αγαπημένες ταινίες των παπούδων μας θα «εκσυγχρονιστούν» ανάλογα με τις απαιτήσεις της αγοράς. Όσο για τους νοσταλγικούς κινηματογραφόφιλους που διαμαρτύρονται, ο Μαρκλ δεν κάθεται να πολυασχοληθεί. «Είναι μια μερίδα φανατικών, ένα είδος θρησκολήπτων, που μου δημιουργούν το λιγότερο ανία» λέει. «Δεν έχουν την παραμικρή φαντασία και δεν αντιλαμβάνονται ότι το χρώμα προσθέτει μια νέα διάσταση στις παλιές ταινίες τους, οι οποίες έτσι όπως είναι δε γίνονται πλέον αποδεκτές».

Η Κινούμενη Εικόνα και η Vidcolor έχουν ήδη επενδύσει πολλές εκατοντάδες χιλιάδες δολάρια για να τελειοποιήσουν το σύστημα και για να αγοράσουν τα δικαιώματα αναπαραγωγής των παλιών ταινιών από τα Hal Roach Studios του Λος Άντζελες.

Πως γίνεται από τεχνική άποψη ο χρωματισμός; Για να καταλάβουμε το μηχανισμό, τουλάχιστον στις βασικές γραμμές του, πρέπει να θυμηθούμε ότι το έγχρωμο τηλεοπτικό σήμα περιέχει κατά 95 τα εκατό φωτεινότητα και κατά 5 τα εκατό χρωματικό τόνο. Άρα το αρχικό ασπρόμαυρο υλικό από φύση του καταλαμβάνει το ποσοστό της φωτεινότητας (δηλαδή το 95 τα εκατό) ενώ στα υπόλοιπα 5 τα εκατό εισάγονται μέσω του κομιούτερ τα χρωματικά συστατικά. Πρόκειται προφανώς για μια πολύ εξαπλουστευμένη εξήγηση, περισσότερο για να αναφέρουμε την αρχή που διέπει αυτή τη νέα τεχνική. Στην πραγματικότητα ο χρωματισμός μιας ολόκληρης ταινίας είναι μια πολύπλοκη διαδικασία που απαιτεί εκατοντάδες ώρες επεξεργασίας. «Με την ηλεκτρονική όμως» συνεχίζει ο Μαρκλ, «κάνουμε πολύ γρηγορότερα απ' ό,τι αν είμασταν αναγκασμένοι να χρωματίσουμε όλα τα φωτογράμματα με το χέρι».

Από τότε που πρωτοεμφανίστηκε το χρώμα στις τηλεοπτικές οθόνες άρχισε μια διαμάχη, περισσότερο πολιτιστική παρά τεχνική, για τις νέες αντιληπτικές ικανότητες του χρώματος. Ποιό ήταν λογουχάρη το πραγματικό γαλάζιο; Το γαλάζιο του ουρανού όπως το βλέπει επί χιλιετηρίδες ο άνθρωπος ή το νέο γαλάζιο που μας έδινε η τηλεοθόνη; Η απάντηση μοιάζει εύκολη και προφανής. Αλλά ενώ οι διαμάχες, οι συζητήσεις και οι πολεμικές συνεχίζονταν, σχεδόν χωρίς να το καταλαβαίνουμε, το γούστο μας σε σχέση με το χρώμα και οι αντιληπτικές μας ικανότητες άρχισαν σιγά σιγά να αλλάζουν. Ακόμα κι αυτοί που απαντούσαν ότι το πραγματικό γαλάζιο ήταν εκείνο του ουρανού όπως το έβλεπε το ανθρώπινο μάτι, μέσα τους, η οπτική τους μνήμη καταχωρούσε και το τηλεοπτικό γαλάζιο: ένα χρώμα που πρώτη φορά έβλεπε ο άνθρωπος, ένα ηλεκτρονικό χρώμα που προέκυπτε με προσθετική σύνθεση αλλά πλέον υπήρχε και ασυναίσθητα επηρέαζε το γούστο και την κρίση μας.

Η νέα κουλτούρα του χρώματος είναι κάτι που ξέρουν και ελέγχουν σήμερα πολύ καλά όσοι χρησιμοποιούν το χρώμα σαν μέσο επικοινωνίας, σαν μορφή τέχνης.

«Γι αυτόν ακριβώς το λόγο» ισχυρίζεται ο Μαρκλ, «όταν αποφασίζουμε να χρωματίσουμε μια παλιά ταινία, δεν το κάνουμε επιπόλαια, όπως-όπως. Πρώτα απ όλα αναθέτουμε όλη την εργασία και την επίβλεψή της σε έναν art-director. Αυτός σαν καλλιτέχνης του καιρού μας είναι ο πιο αρμόδιος για να πει αν το τελικό αποτέλεσμα είναι αποδεκτό ή όχι.

Ο Ουίλσον Μαρκλ κλείνει τη συζήτηση επικαλούμενος τη συμφωνία και τη συγκατάβαση όλων (προφανώς στο όνομα του Θεού δολλάριου): «Ποντάρουμε στις βιντεοκασέτες, αυτός είναι ο κύριος τρόπος που θα διοχετεύσουμε το εμπόρευμα στην αγορά. Και βιντεοκασέτα σημαίνει αγορά ακόμα και των πιο υπερκαθαρολόγων φανατικών και λάτρων του κινηματογράφου. Πιστεύω ότι μια μέρα οι ταινιοθήκες θα είναι οι καλύτεροι πελάτες μας. Θα αντικαταστήσουν τις σκονισμένες και φθαρμένες ταινίες τους με μια σύγχρονη βιντεοθήκη. Έγρωμη».

