

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη

Μεταπτυχιακή Διατριβή



Το Θέαμα στον Σύγχρονο Κινηματογράφο

Δήμητρα Χρ. Γιατράκου

Επιβλέπων Καθηγητής
Ιωάννης Κυριακάκης

Ιανουάριος 2018

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Το Θέαμα στον Σύγχρονο Κινηματογράφο

Δήμητρα Χρ. Γιατράκου

**Επιβλέπων Καθηγητής
Ιωάννης Κυριακάκης**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση πτυχιακού τίτλου σπουδών
Στο πρόγραμμα Πολιτιστική Πολιτική και Ανάπτυξη
από τη Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών
του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

Ιανουάριος 2018

ΛΕΥΚΗ ΣΕΛΙΔΑ

Περίληψη

Η παρούσα διατριβή πραγματεύεται το θέαμα ως πολιτισμικό φαινόμενο. Στο πλαίσιο αυτό, θα διερευνήσουμε τις κοινωνικές, πολιτικές και ιδεολογικές συνιστώσες διαφορετικών ιστορικών περιόδων δια μέσου επιλεγμένων κινηματογραφικών ταινιών του είδους της επιστημονικής φαντασίας, δράσης και περιπέτειας στις οποίες κατά κύριο λόγο διακρίνεται έντονα το στοιχείο του θεάματος. Με αφετηρία τη μελέτη του Tom Gunning για τον «*κινηματογράφο των εντυπώσεων*» κατά τη διάρκεια του πρώιμου κινηματογράφου, συζητούνται οι έννοιες του κινηματογραφικού θεάματος και των εγγενών χαρακτηριστικών του, τα οποία σε συγκερασμό με το χαρακτήρα της αφηγηματικής δομής συγκροτούν αναλόγως την συναισθηματική και αισθαντική ενεργοποίηση του θεατή. Επιπρόσθετα, προσδιορίζεται η διαρκώς μεταβαλλόμενη φύση του κινηματογραφικού μέσου ως δείκτη επιστημονικών και τεχνολογικών εξελίξεων με συνεπακόλουθο την αναζήτηση ενός εναλλακτικού μοντέλου θέασης και προσέγγισης της σύγχρονης οπτικής κουλτούρας.

Summary

This master thesis deals with spectacle as a cultural phenomenon. In this context, we aim to explore the social, political and ideological components of different historical periods through selected cinematographic films such as science fiction, action and adventure, in which, the element of spectacle is predominantly distinguished. Starting with Tom Gunning's study in relation to the «cinema of attractions» during early cinema, the concepts of cinematic spectacle and its inherent characteristics are discussed, which, in combination with the narrative structure, comprised the emotional and sensual activation of the viewer. In addition, the constantly changing nature of the cinematographic medium is identified as an indicator of scientific and technological developments, with the consequence of looking for an alternative model of viewing and approaching the modern visual culture.

Αφιερωμένη
στην οικογένειά μου,
που είναι πάντοτε πολύτιμος αρωγός σε κάθε μου προσπάθεια.

Περιεχόμενα

1	Εισαγωγή	1
1.1	Αντικείμενο και βασικοί ερευνητικοί άξονες.....	1
1.2	Η συνεισφορά της εργασίας.....	3
1.3	Μεθοδολογία προσέγγισης – Περιορισμοί.....	4
1.4	Η δομή της εργασίας.....	5
2	Κινηματογραφικό Θέαμα	7
2.1	Εννοιολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις κινηματογραφικού θεάματος.....	7
2.2	Βασικά χαρακτηριστικά κινηματογραφικού θεάματος.....	8
2.3	Κατηγορίες κινηματογραφικού θεάματος.....	9
2.3.1	Ο διάκοσμος της ιστορίας.....	9
2.3.2	Αναπαράσταση του φανταστικού.....	10
2.4	Η κοινωνία του θεάματος – Επικρίσεις.....	12
2.5	Κινηματογραφικό αντιληπτικό σημαίνον.....	13
3	Κινηματογραφική θεωρία αφήγησης	16
3.1	Εννοιολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις.....	16
3.2	Αισθητικές προσεγγίσεις	17
3.3	Θεωρητικές προσεγγίσεις πρώιμου κινηματογράφου.....	18
3.3.1	Vachel Lindsay (1879 – 1931)	19
3.3.2	Hugo Münsterberg (1863 -1916)	20
3.4	Ρεαλιστική και διαπλαστική τάση.....	22
3.5	Ρωσική Πρωτοπορία	24
3.5.1	Sergei Eisenstein (1898 – 1948)	25
3.6	Η σχολή της Φρανκφούρτης.....	27
3.7	Θεωρία του Ρεαλισμού.....	27
3.7.1	Siegfried Kracauer (1889 -1966)	28
3.7.2	Andre Bazin (1918 – 1958)	29
3.8	Θεωρία του Δημιουργού.....	30
3.9	Κλασική κινηματογραφική αφήγηση	31
3.9.1	Νεοφορμαλιστικό μοντέλο αφήγησης	32
3.9.2	Κινηματογραφικό πλεόνασμα.....	33
4	Πρώιμος κινηματογράφος – Το θέαμα ως πολιτισμικό φαινόμενο	35
4.1	Κινηματογράφος των εντυπώσεων (1895 – 1907).....	35
4.1.1	Βασικά χαρακτηριστικά.....	36
4.2	Εποχή της νεωτερικότητας.....	39
4.2.1	Κυρίαρχα χαρακτηριστικά νεωτερικότητας.....	39
4.3	Θεάματα στο Παρίσι	40
4.3.1	Ο flâneur.....	41
4.4	Οπτικές και προ – κινηματογραφικές συσκευές.....	42
4.5	August Nicolas Lumière και George Méliès.....	43
5	Το ισχυρό μήνυμα του φανταστικού – Ανάλυση ταινιών	45
5.1	A trip to the moon (1902)	45
5.2	Metropolis (1926)	47
5.3	Frankenstein (1931)	50
5.4	Charlie Chaplin Modern Times (1936)	52
5.5	Destination Moon (1950)	53

5.6	2001: A Space Odyssey (1968)	55
5.7	Star Wars (1977)	57
5.8	Blade Runner (1982)	59
5.9	Avatar (2009)	61
6	Παρατηρήσεις και προτάσεις ενός εναλλακτικού μοντέλου θέασης στον σύγχρονο κινηματογράφο.....	64
	Επίλογος.....	68
Παραρτήματα		
A	Εικόνες ταινιών.....	69
B	Εικόνες προ κινηματογραφικών συσκευών.....	72
	Βιβλιογραφία	79

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

1.1 Αντικείμενο και βασικοί ερευνητικοί άξονες

Σύμφωνα με τη διεθνή βάση κινηματογραφικών δεδομένων ανάμεσα στη λίστα με τις 100 δημοφιλέστερες ταινίες του 21^{ου} αιώνα, όπως ψηφίστηκαν από μέλη της σε όλο τον κόσμο είναι οι ταινίες με τους αντίστοιχους τίτλους Inception (2010), The Lord of the rings (2001), Avatar (2008) κ.ά. (Imdb 2013). Η θεματολογία του παραπάνω κινηματογραφικού είδους οικοδομείται από φανταστικές ιστορίες που διαδραματίζονται σε μια εξωπραγματική διάσταση χώρου και χρόνου πλανεύοντας τους θεατές σε ονειρικούς και ιδεαλιστικούς κόσμους. Το βασικό χαρακτηριστικό τους είναι η έμφαση σε στοιχεία που «τραβούν» το βλέμμα και εγείρουν συναρπαστικά συναισθήματα θαυμασμού, έκπληξης, αγωνίας, φόβου, εξάπτοντας παράλληλα την περιέργεια των θεατών για τον ρεαλιστικό τρόπο αναπαράστασης φανταστικών και υπερρεαλιστικών πραγματικοτήτων (King 2000).

Η κινηματογραφική θεωρία συχνά εκλαμβάνει το είδος του φανταστικού κινηματογράφου ως εμπορικό προϊόν, που κατασκευάζεται με σκοπό το κέρδος της «βιομηχανίας ονείρων» του Hollywood και χρησιμοποιείται ως μηχανισμός ιδεολογικής χειραγώγησης της μάζας. Η παρούσα εργασία υποστηρίζει πως, η άποψη για τις ταινίες φαντασίας αν και δεν είναι ψευδής είναι εν μέρει μόνο αληθής. Πράγματι, οι ταινίες δράσης και φαντασίας σημειώνουν τεράστιες εισπρακτικές επιτυχίες προσελκύοντας εκατομμύρια θεατές απ' όλο τον κόσμο, οι οποίοι καθηλωμένοι στις αναπαυτικές ανακλινόμενες πολυθρόνες των υπερσύγχρονων κινηματογράφων αφήνονται στη μαγεία του συναρπαστικού θεάματος.

Ωστόσο, περισσότερο από ρηχή ψυχαγωγία και εργαλείο προπαγάνδας ο κινηματογράφος του φανταστικού συνιστά μια αφήγηση. Μια αφήγηση που οι ρίζες της τοποθετούνται στην προϊστορική εποχή του ανθρώπου και συνάμα είναι εμπνευσμένη από το ανεξήγητο παρόν του κόσμου. Οι ασύλληπτες δυνάμεις του ουρανού και του

σύμπαντος, αλληγορίες και σύμβολα, καταγράφουν τη διαρκή ανασφάλεια της ανθρώπινης ύπαρξης απέναντι στα φυσικά φαινόμενα της ζωής και του θανάτου. Επιπλέον, η αφήγηση του φανταστικού κινηματογράφου παρουσιάζει έντονους κοινωνικούς, πολιτικούς και ιδεολογικούς προβληματισμούς μέσα από μελλοντολογικές δυστοπίες, υποβάλλοντας ουσιώδη ερωτήματα και ανησυχίες για το παρόν της ανθρώπινης ύπαρξης. Η εργασία εστιάζει κυρίως στην αφήγηση του φανταστικού κινηματογράφου ως πολιτισμικό φαινόμενο και έκφραση κοινωνικών, πολιτικών και ιδεολογικών προβληματισμών της εποχής που δημιουργούνται, εξετάζοντας αν και σε ποιο βαθμό εκπληρώνουν το ρόλο αυτό.

Επιπρόσθετα, στην εργασία υποστηρίζεται ότι, απώτερος σκοπός της κινηματογραφικής αφήγησης είναι η διεύρυνση της επικοινωνίας με το θεατή μέσω της διαλεκτικής σχέσης με τα στοιχεία που εμπλέκονται στην κινηματογραφική παραγωγή· ακόμα πως η επικοινωνία θεατή και κινηματογραφικής αφήγησης συντίθεται μέσω αισθητηριακών και συναισθηματικών ερεθισμάτων κατά τη διάρκεια της φιλικής εμπειρίας. Θα εξεταστεί, αν οι ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου έχουν τη δυνατότητα και με ποιο τρόπο μπορούν να συμβάλλουν στη διαδικασία αυτή διερευνώντας παράλληλα τα χαρακτηριστικά και τα στοιχεία που συγκροτούν την αισθητηριακή εμπλοκή του θεατή με το φιλικό κείμενο.

Ο κινηματογράφος, περισσότερο από κάθε άλλη δημιουργική βιομηχανία εξελίσσεται παράλληλα με την τεχνολογία. Η μοναδική αυτή ικανότητα του κινηματογράφου έγκειται στη μεταβαλλόμενη φύση του, η οποία διαρκώς μετασχηματίζεται και ενσωματώνει τις επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής του (Sobhack 2001). Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα τόσο τον διαρκή επαναπροσδιορισμό της κινηματογραφικής αισθητικής όσο και της διεύρυνσης της κινηματογραφικής εμπειρίας. Θα συζητηθεί η διαδικασία εξέλιξης του κινηματογραφικού μέσου από τις απαρχές του κινηματογράφου έως το σύγχρονο οπτικοακουστικό κινηματογραφικό περιβάλλον και θα γίνει αναφορά στις μελλοντικές τάσεις των διαδραστικών πολυμεσικών εγκαταστάσεων. Τέλος, η εργασία υποστηρίζει πως το σύγχρονο οπτικοακουστικό κινηματογραφικό περιβάλλον ενισχύει την αισθαντική ενεργοποίηση του θεατή και διευρύνει την κινηματογραφική εμπειρία θέασης, αναδεικνύοντας παράλληλα ένα νέο διαδραστικό μοντέλο θέασης και έναν νέο

ενεργό θεατή· ένα μοντέλο θέασης που περιέργως θυμίζει τις Avant - garde¹ πρακτικές του πρώιμου κινηματογράφου.

1.2 Η συνεισφορά της εργασίας

Το είδος του φανταστικού κινηματογράφου υφίσταται από τις απαρχές του κινηματογραφικού μέσου στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, ωστόσο η κινηματογραφική θεωρία έχει αγνοήσει τη μελέτη τόσο των στοιχείων που συγκροτούν την αφήγηση του φανταστικού όσο και του ρόλου τους στη δημιουργία μιας διαλεκτικής σχέσης και επικοινωνίας με το θεατή. Μόλις τις τελευταίες δεκαετίες και πιο συγκεκριμένα από τη δεκαετία του 1990 και ύστερα με την ραγδαία εξέλιξη στο πεδίο της οπτικοακουστικής τεχνολογίας και παραγωγής άρχισε να απασχολεί τους θεωρητικούς ο ρόλος και η αισθητική των ταινιών αυτών στην κινηματογραφική αφήγηση.

Κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της κινηματογραφικής θεωρίας έχουν σχηματιστεί αρνητικές και θετικές τάσεις σχετικά με το είδος του φανταστικού κινηματογράφου. Οι υποστηρικτές του είδους πιστεύουν πως τα στοιχεία και τα εγγενή χαρακτηριστικά του, ενισχύουν την επικοινωνία και τη δυναμική υπόσταση των ταινιών κάνοντας αναγωγή στον πρώιμο κινηματογράφο και τη θεωρία του Tom Gunning για τον «κινηματογράφο των εντυπώσεων». Στον αντίποδα, οι επικριτές θεωρούν πως τα στοιχεία και τα χαρακτηριστικά του φανταστικού κινηματογράφου συνθέτουν μια αποσπασματική αφήγηση επιδεικτικού χαρακτήρα όντας τροχοπέδη στην ανάπτυξη γνωσιακών νοηματικών σχηματισμών από το θεατή, με αποτέλεσμα να κρίνονται ως κινηματογραφικοί πλεονασμοί ανώφελοι για την «κανονικότητα» της αφήγησης.

Έχοντας κατά νου τους παραπάνω προβληματισμούς, επισημαίνεται πως το είδος του φανταστικού κινηματογράφου δε συνθέτει εξ ορισμού μια άρτια και ακέραιη αφήγηση. Η κινηματογραφική ταινία ως «πράξη» δημιουργίας καθορίζεται από τους εκάστοτε

¹ Πρωτοπόρο κίνημα των αρχών του 20^{ου} αιώνα με κύρια χαρακτηριστικά τη ρήξη με την παραδοσιακή ιδεολογία και την επαναστατική εισαγωγή νέων μέσων στην καλλιτεχνική έκφραση

δημιουργούς και την οπτική τους προσέγγιση στη σύνθεση της αφήγησης. Με δεδομένο αυτό, η παρούσα εργασία επιχειρεί να τεκμηριώσει ότι, αναλόγως των συνθηκών, το είδος του φανταστικού κινηματογράφου και γενικότερα οι ταινίες θεάματος έχουν τη δυναμική υποστήριξης της κινηματογραφικής αφήγησης ενώ ταυτόχρονα συντελούν στη δημιουργία του «ενεργού θεατή». Με τα νέα οπτικοακουστικά δεδομένα της ψηφιακής τεχνολογίας διαμορφώνεται όχι μόνο ένα νέο είδος κινηματογραφικής θέασης αλλά παράλληλα ένα νέο είδος θεατή. Η εισαγωγή τρισδιάστατων ολογραφικών εικόνων θα αλλάξει άμεσα το πεδίο της οπτικής αναπαράστασης και πρόσληψης της αφήγησης στο χώρο της κινηματογραφικής αίθουσας.

Ως εκ τούτου, η παρούσα εργασία επιχειρεί να διερευνήσει τα ζωτικά στοιχεία και τα χαρακτηριστικά του φανταστικού κινηματογραφικού είδους αναδεικνύοντας την αξία τους στην κινηματογραφική αφήγηση και τη συγκρότηση επικοινωνίας με το θεατή. Παράλληλα, η προσέγγιση αυτή μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη στο πεδίο έρευνας της οπτικής κουλτούρας ενδεχομένως και σε μια εναλλακτική αισθητική θεωρία θέασης για τον σύγχρονο κινηματογράφο.

1.3 Μεθοδολογία προσέγγισης – Περιορισμοί

Η μεθοδολογική έρευνα στηρίζεται σε δύο άξονες: αφενός τη βιβλιογραφική έρευνα, αφετέρου την εκτενή εκτίμηση της αφήγησης και των συμβολισμών που αποτυπώνονται στις επιλεγμένες ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου. Πιο συγκεκριμένα, όσον αφορά τη βιβλιογραφική έρευνα, η μελέτη μας βασίστηκε σε αντιλήψεις και θεωρητικές προσεγγίσεις που αντλήσαμε κατά κύριο λόγο από τη διαθέσιμη ξενόγλωσση βιβλιογραφία, από άρθρα και ηλεκτρονικές πηγές. Η επιλογή ανάλυσης ταινιών έγινε με αρχικό γνώμονα το στοιχείο του θεάματος. Επιλέχθηκαν ταινίες που διακρίνονται από το στοιχείο αυτό, οι οποίες κατά κύριο λόγο εκπροσωπούνται από το κινηματογραφικό είδος φαντασίας, επιστημονικής φαντασίας, δράσης και περιπέτειας. Στη συνέχεια, από τα είδη αυτά, διαχωρίστηκαν οι ταινίες που έχουν καθορίσει την ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου σε σχέση με:

- 1) Τα κοινωνικά, πολιτικά, πολιτισμικά και ιδεολογικά μηνύματα και συμβολισμούς που μεταφέρουν
- 2) Τις επιστημονικές και τεχνολογικές καινοτομίες που εφαρμόζουν

3) με τα στοιχεία της *mise-en-scène* (ελλ. μιζανσέν)· γαλλική λέξη, που σημαίνει, «τοποθετώ στη σκηνή»· προέρχεται από το *mise*, που σημαίνει «τοποθέτηση»· στην κινηματογραφική ορολογία είναι η σκηνοθεσία. Σύμφωνα με τον ορισμό του Gibbs (2002:5), η έννοια περιλαμβάνει την οπτική και αισθητική προσέγγιση του σκηνοθέτη για την ταινία· περιλαμβάνει τις όψεις της ταινίας (σκηνικά, κοστούμια, φωτισμό, ψιμύθια, ηθοποιία).

Η εκτίμηση των στοιχείων της μελέτης έγινε με βάση το κοινωνικό και πολιτισμικό γίνεσθαι της εποχής που δημιουργήθηκαν. Επισημαίνεται εξ αρχής πως η ανάλυση των επιλεγμένων ταινιών είναι ενδεικτική και σε καμία περίπτωση δεν αποτελεί επιστημονική ανάλυση· η επιστημονική ανάλυση προϋποθέτει το κατάλληλο θεωρητικό υπόβαθρο και τη χρήση κινηματογραφικής ορολογίας κάτι το οποίο δεν αφορά την παρούσα εργασία. Τέλος, στους περιορισμούς της εργασίας εντάσσεται η περιορισμένη βιβλιογραφία εννοιών και όρων που σχετίζονται με τον ακριβή προσδιορισμό της έννοιας του κινηματογραφικού θεάματος.

1.4 Η δομή της εργασίας

Αναφορικά με τη δομή της εργασίας, ήδη στο εισαγωγικό κεφάλαιο υποδηλώθηκε το θεωρητικό πεδίο και οι βασικοί ερευνητικοί άξονες, καθώς επίσης προσδιορίστηκε και η συνεισφορά της. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται συνοπτικά μια βιβλιογραφική ανασκόπηση σχετικά με τις έννοιες και τις θεωρητικές προσεγγίσεις του θεάματος. Ταυτόχρονα, καταγράφονται τα βασικά χαρακτηριστικά και επισημαίνονται οι κατηγορίες του κινηματογραφικού θεάματος σε μια προσπάθεια διερεύνησης του δημοφιλούς χαρακτήρα του. Ακολουθούν οι ακαδημαϊκές προσεγγίσεις του ρόλου του θεάματος ως προς τις ιδεολογικές, πολιτιστικές, οικονομικές και πολιτικές διαστάσεις που λαμβάνει μέσα στην κοινωνία και έπεται η αναφορά του ρόλου του ως προς την πρόσληψη και την αντιληπτικότητα του θεατή στο κινηματογραφικό σημαίνον. Στο τρίτο κεφάλαιο παρατίθεται μια ιστορική ανασκόπηση της κινηματογραφικής θεωρίας και καταγράφονται οι κυριότερες αισθητικές και ιδεολογικές προσεγγίσεις στην ιστορία του κινηματογράφου. Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στη μελέτη της θεωρίας του Tom Gunning για τον «κινηματογράφο των εντυπώσεων» κατά τη διάρκεια του πρώιμου κινηματογράφου και εξετάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά του σε σχέση με

την εποχή της νεωτερικότητας και των κοινωνικών και πολιτιστικών παραμέτρων της εποχής. Στο πέμπτο κεφάλαιο αναλύονται επιλεγμένες ταινίες από το είδος του φανταστικού κινηματογράφου ως προς τη συνεισφορά τους στο πολιτισμικό γίγνεσθαι. Τέλος, στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που απορρέουν από την έρευνα της εργασίας ενώ παράλληλα παρατίθενται προτάσεις ενός εναλλακτικού μοντέλου θέασης λαμβάνοντας υπόψη το σύγχρονο κινηματογραφικό ψηφιακό περιβάλλον και τις μελλοντικές τάσεις στο οπτικοακουστικό πεδίο.

Κεφάλαιο 2

Κινηματογραφικό θέαμα

2.1 Εννοιολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις κινηματογραφικού θεάματος

Η έννοια του *θεάματος* είναι ασαφής, πολύσημη και δυσδιάκριτη· αναφέρεται ως εικόνα αντικειμένων ή γεγονότων που βλέπει μπροστά του ο παρατηρητής, ο θεατής, ικανή να προξενήσει συναισθηματικές αντιδράσεις· ως κινηματογραφική ή θεατρική παράσταση καλλιτεχνικού χαρακτήρα· ως χαρακτηρισμός όσων ασχολούνται μ' αυτό. Προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη *θεάομαι*, που σημαίνει βλέπω με θαυμασμό (Τριανταφυλλίδης 1998). Στα αγγλικά αποδίδεται ως *spectacle*· προέρχεται από τη λατινική λέξη *spectare*, που σημαίνει βλέπω· από τη λατινική *spectaculum* προέρχεται η έκφραση, *δημόσιο θέαμα*. Η ετυμολογική ρίζα *spek* σημαίνει παρατηρώ και έχει ρίζες από την πρωτοϊνδοευρωπαϊκή γλώσσα (Douglas 2018). Στα γαλλικά αποδίδεται *spectacle* και στα γερμανικά *spektakel*.

Η έννοια περιπλέκεται ακόμα περισσότερο στην κινηματογραφική ορολογία και ερμηνεία· σύμφωνα με τον Geoff King (2000:4): «*κινηματογραφικό θέαμα είναι η παραγωγή εικόνων, που μας τραβούν το βλέμμα· εικόνες τις οποίες θέλουμε να σταματήσουμε και να κοιτάξουμε*». Ο Erlend Lavik (2008:169) αναφέρει πως: «ο όρος *θέαμα*, αν και αποτελεί έναν από τους βασικότερους όρους στις κινηματογραφικές σπουδές, ωστόσο παραμένει μια έννοια πολύ συγκεχυμένη»· ο Steve Neale (2003:54), επιχειρώντας μια ερμηνεία προσεγγίζει το κινηματογραφικό θέαμα με την έννοια της *αναπαραστατικής ικανότητας* υποστηρίζοντας παράλληλα πως η σημασία του κινηματογραφικού θεάματος έχει αποδειχθεί άκρως ανθεκτική σε κάθε είδους ανάλυση· επιπλέον, τονίζει πως ελάχιστη έρευνα έχει γίνει στην διαλεκτική σχέση μεταξύ κινηματογραφικού θεάματος και πρόσληψης από το θεατή.

Σύμφωνα με τον Tom Brown (2008), οποιαδήποτε θεωρητική μελέτη της έννοιας και των δομικών χαρακτηριστικών του κινηματογραφικού θεάματος συνίσταται αποθαρρυντική λόγω του ότι, κατά τη δημιουργία μιας κινηματογραφικής αφήγησης εμπλέκεται ένα ευρύ φάσμα παραγόντων. Καταρχήν, το είδος των ταινιών φαντασίας, περιπέτειας και επιστημονικής φαντασίας, όπου κατά κύριο λόγο διακρίνεται έντονα το στοιχείο του θεάματος έχει παραμεριστεί από την κινηματογραφική θεωρία ως εμπορικό προϊόν της βιομηχανίας του Hollywood ως είδος που απευθύνεται στις λαϊκές μάζες και τη μαζική κουλτούρα· ως είδος ταινιών «*popcorn*» (Arroyo 2000:2).

Κινούμενοι στην ίδια κατεύθυνση, οι Bordwell και Thompson (2008), υποστηρίζουν πως η κλασική αφήγηση, όπως εκφράζεται μέσα από τις ταινίες *τέχνης* αποτελεί τον σημαντικότερο τρόπο αφήγησης στον κινηματογράφο· Ο Richard Dyer ενισχύει τη θεωρία της κλασικής αφήγησης και αναγνωρίζει την εγγενή αξία του κινηματογράφου ως *τέχνη* καθώς και την πολιτισμική αξία του στην κοινωνική και ιδεολογική εξέλιξη του κοινωνικού συνόλου (Yacavone 2015: xv). Πέραν τούτου, η κινηματογραφική θεωρία υποστηρίζει, πως τα στοιχεία που συγκροτούν το κινηματογραφικό θέαμα λόγω της σύνδεσής τους με τις επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις μετασχηματίζουν διαρκώς το χαρακτήρα της αφηγηματικής δομής με αποτέλεσμα τη διάσπαση της προσοχής του θεατή από το νόημα του φιλμικού κειμένου και την εστίαση του ενδιαφέροντός του στην τεχνολογία. Από τη δεκαετία του 1960, όπου ουσιαστικά κυριάρχησαν οι κλασικές κινηματογραφικές θεωρίες, τα όρια μεταξύ ταινιών *τέχνης* και ταινιών *μαζικής κουλτούρας* παραμένουν απροσδιόριστα και προκαλούν σύγχυση στην προσπάθεια ανάλυσής τους (Δημητρίου 2011: 101).

2.2 Βασικά χαρακτηριστικά κινηματογραφικού θεάματος

Από τις αρχές του 19^{ου} αιώνα, στο πλαίσιο της νεωτερικότητας, των πειραματισμών και του επιστημονικού ενδιαφέροντος για τις δυνατότητες των προ-κινηματογραφικών συσκευών έως το σύγχρονο ψηφιακό κινηματογραφικό περιβάλλον, το στοιχείο του θεάματος κυριαρχεί στη δημοφιλή ψυχαγωγία (Stringer 2013:4). Στην προσπάθεια

διερεύνησης του δημοφιλούς χαρακτήρα του θεάματος, καταγράφονται τα εξής βασικά χαρακτηριστικά:

- πρόκληση έντονων και συναρπαστικών συναισθημάτων· έκπληξης, απόλαυσης, θαυμασμού, περιέργειας, φόβου, τρόμου, αγωνίας, ταύτισης, ελπίδας (Gunning 1985).
- πρόκληση αισθητηριακών ερεθισμάτων· κίνηση, συμμετοχή θεατή (Gunning 1985).
- αμεσότητα σχέσης, εικόνας – θεατή· στο νέο οπτικοακουστικό κινηματογραφικό περιβάλλον, η ψηφιακή τεχνολογία εντάσσει τον θεατή *μέσα* στην εικόνα και όχι αντιμέτωπο με αυτή (Gunning 1985, Stam 2006:398, Youngblood 1970:61, 369).
- σύνδεση κινηματογραφικού θεάματος με τις νέες τεχνολογίες και τις επιστημονικές εξελίξεις, οι οποίες αντανακλούν την εποχή που δημιουργήθηκαν (North 2003:10, Sobhack 2001).
- οπτική αναπαράσταση, εναλλακτικών πραγματικοτήτων, ιδεαλιστικών και φανταστικών κόσμων, υπερρεαλιστικών στοιχείων (Stam 2006).

2.3 Κατηγορίες κινηματογραφικού Θεάματος

O Brown (2008), διαχωρίζει το θέαμα σε δύο βασικές κατηγορίες: Ονομάζει την πρώτη κατηγορία *décor of history* (Ο διάκοσμος της ιστορίας) και τη δεύτερη *spectacular vista* (Η αναπαράσταση του φανταστικού).

2.3.1 Ο διάκοσμος της ιστορίας

Η κατηγορία αυτή περιλαμβάνει το σύνολο των στοιχείων², τα οποία συντελούν στη ρεαλιστική αναπαράσταση μιας εποχής, μιας σκηνής, μιας δράσης. Στην

² Ο Αριστοτέλης ονομάζει τα στοιχεία αυτά *ὄψεις* και είναι ένα από τα έξι μέρη της τραγωδίας. Με τη σειρά που τα αξιολογεί ο Αριστοτέλης είναι: μῦθος, ἦθος, λέξις, διάνοια, ὄψεις, μέλος. Αν και θεωρεί το στοιχείο της *ὄψεως* εντελώς ξένο στην ποιητική τέχνη, ωστόσο, ο Αριστοτέλης παραδέχεται ότι το θέαμα επιδρά σημαντικά στο κοινό. Διαπιστώνει ότι, αν η τραγωδία υπερέχει του έπους είναι, μεταξύ άλλων, γιατί το θέαμα είναι ένα αποτελεσματικό μέσο για την πρόκληση

κινηματογραφική ορολογία τα στοιχεία αυτά ονομάζονται *mise-en-scène*³ και περιλαμβάνουν τη σύνθεση του κάδρου, τη δημιουργία φωτιστικής ατμόσφαιρας, το σχεδιασμό και την παρουσίαση σκηνικών, κοστούμιών, αντικειμένων, τους χαρακτήρες και τις θέσεις των ηθοποιών, τη δημιουργία χαρακτήρων με τη χρήση ψιμυθίων και προσθετικών υλικών. Εν γένει, η ορολογία *mise-en-scène* υποδηλώνει την καλλιτεχνική και αισθητική προσέγγιση του σκηνοθέτη για την ταινία (Gibbs 2002, Pavis 2013).

2.3.2 Η αναπαράσταση του φανταστικού

Η κατηγορία της *αναπαράστασης του φανταστικού* στηρίζεται στην στρουκτουραλιστική θεωρία της μυθολογίας. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, ο Γάλλος ανθρωπολόγος Lévi-Strauss, προσπάθησε να εξηγήσει πως, οι φαινομενικά φανταστικές ιστορίες και οι μύθοι σε όλους τους πολιτισμούς έχουν μεταξύ τους πολλές ομοιότητες· οι ομοιότητες των μύθων αποκαλύπτονται μέσω της δομής τους (structure), η οποία αντιστοιχεί σε μοτίβα της κουλτούρας, όπως αυτά εγγράφονται στην ανθρώπινη νόηση· όλοι οι πολιτισμοί έχουν την ίδια κοινή γλώσσα (King 2000:194). Η *αναπαράσταση του φανταστικού* συνδέει το κινηματογραφικό θέαμα με την αρχέγονη ανθρώπινη ανάγκη οπτικοποίησης φανταστικών και μυθολογικών ιστοριών. Οι αναπαραστάσεις αυτές υφίστανται σε

ευχαρίστησης (Ιακώβ 2008) αλλά και γιατί διεγείρει τα ψυχικά πάθη της συμπόνιας και του φόβου με σκοπό την κάθαρση, που είναι και ο απώτερος σκοπός της τραγωδίας (Λυπουρλής 2008)

³ Ο όρος *mise en scène* απαντάται μετά το 1800 και εκτεταμένα από το 1835. Χρησιμοποιείται με την έννοια των «dispositions prises pour mettre une pièce en état d'être représentée» (προετοιμασιών ώστε ένα έργο να είναι σε θέση να παρασταθεί) ή με την έννοια του «transformer (un texte dramatique) en spectacle» [της μεταμόρφωσης (ενός δραματικού κειμένου) σε θέαμα. Οι εκφράσεις *mise en scène* και *mettre en scène* αναφέρονταν επίσης στο λογοτεχνικό θέατρο. Εκκινούσαν από το γεγονός ότι το πρωτεύον, το δεδομένο, είναι το λογοτεχνικό κείμενο του δράματος που μέσω της συγκεκριμένης διαδικασίας –της *mise en scène*– μεταμορφώνεται σε παράσταση. Η εισαγωγή του όρου αποδεικνύει ότι αυτή η διαδικασία μεταμόρφωσης δεν τελείται πλέον χωρίς πρόβλημα και αυτονοήτως, αλλά κάνει συνειδητό ότι είναι απαραίτητη η ανάπτυξη συγκεκριμένων στρατηγικών αναπαράστασης (Μαυρομούστακος 2012).

όλους τους πολιτισμούς⁴ και έχουν σκοπό την ψυχολογική υπέρβαση από δεισιδαιμονίες και φόβους (Griffiths 2010). Ο King (2000:5) προσθέτει πως, η εμπορική επιτυχία των φανταστικών ταινιών του Hollywood στηρίζεται στο γεγονός πως η θεματολογία του είδους αφορά το παγκόσμιο κοινό. Από τις κατηγορίες θεάματος του Brown γίνεται αντιληπτό πως το θέαμα ενισχύει τη δυναμική της αφήγησης για τους εξής λόγους:

- υποστηρίζει το όραμα του σκηνοθέτη (King 2000, Turnock 2015).
- προσφέρει τη δυνατότητα ρεαλιστικής αναπαράστασης χρόνου, τόπου, χαρακτήρων (North 2003, Prince 2012 :9).
- διευκολύνει τη δημιουργία εναλλακτικών δυναμικών πραγματικοτήτων κυρίως με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας (Stam 2006, Sawicki 2007:xiii).
- εξυπηρετεί την παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών σε ζητήματα που αφορούν κόστος, μεταφορές και ασφάλεια συνεργείου και ηθοποιών (Prince 2012 :9).
- ενθαρρύνει τους πειραματισμούς στην κινηματογραφική αφήγηση
- αποτελεί δείκτη επιστημονικών και τεχνολογικών εξελίξεων της εποχής (North 2003:10, Sobhack 2001).

⁴ Ζωγραφική στα σπήλαια, ελληνική γλυπτική, τοιχογραφίες των Σύριων. Είναι πολύ σημαντική η αναφορά στην εποχή του Μεσαίωνα, όπου σε χειρόγραφα, τοιχογραφίες, πίνακες απεικονίζονταν στοιχεία με υπερρεαλιστικές ιδιότητες, όπως φτερωτοί δαίμονες, άγγελοι, άγιοι που αιμορραγούν. Για τους ευσεβείς θρησκευόμενους οι απεικονίσεις αυτές λειτουργούσαν σαν τις δημοφιλείς παραγωγές του σύγχρονου κινηματογράφου. Εκλαμβάνονταν από τους θρησκευόμενους ως σκοτεινή και μοχθηρή μαγεία. Ωστόσο, η επιθυμία οπτικοποίησης του φανταστικού, του θείου, του σατανικού, του διεστραμμένου και του θαυματουργού στη μεσαιωνική τέχνη αναδεικνύει την ανάγκη της «πίστης» σε κάτι ανώτερο και πνευματικό. Η ανάγκη της «πίστης» και η ικανοποίησή της είναι στοιχείο που παρατηρείται σε κάθε εποχή καθώς προκαλούσε ανέκαθεν δέος (Griffiths 2010).

2.4 Η κοινωνία του θεάματος - Επικρίσεις

Οι ακαδημαϊκές θεωρητικές προσεγγίσεις για το κινηματογραφικό θέαμα έχουν ακολουθήσει έως σήμερα δύο κατευθύνσεις· η πρώτη μελετά το φαινόμενο του θεάματος ως προς τις ιδεολογικές, πολιτιστικές, οικονομικές και πολιτικές διαστάσεις που λαμβάνει μέσα στις κοινωνικές δομές και η δεύτερη μελετά τη δυναμική του θεάματος ως προς τη πρόσληψη και την αντιληπτικότητα του θεατή στο κινηματογραφικό σημείον.

Ο Γάλλος θεωρητικός Guy Debord μελέτησε το φαινόμενο του θεάματος ως προς τις κοινωνικές του διαστάσεις μέσα στο καπιταλιστικό περιβάλλον του δυτικού τρόπου ζωής· παράλληλα εκδήλωσε την ανησυχία του για τον καταιγισμό της καθημερινότητας από σωρεία εικόνων μιας κατασκευασμένης ψευδαισθητικής πραγματικότητας, οι οποίες έχουν σαν αποτέλεσμα την καταστολή των κοινωνικών σχέσεων. Πιο συγκεκριμένα, στο περίφημο βιβλίο του με τίτλο *Η κοινωνία του θεάματος* (γαλλ. *La Société du Spectacle*) (1967), διατύπωσε τις πολιτικές του πεποιθήσεις για την κυριαρχία της δυτικής εμπορευματικής οικονομίας, η οποία κατασκευάζει σωρεία εικόνων αναπαραστατικών βιωμάτων ως εργαλεία προπαγάνδας και χειραγώγησης της μάζας. Έχει υποστηριχθεί ότι, αν και η προσέγγιση του Debord για το ρόλο του θεάματος στις κοινωνικές δομές επηρέασε σε μεγάλο βαθμό την ιδεολογία που κυριάρχησε μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, ωστόσο, λόγω του γενικευμένου και αόριστου χαρακτήρα του ορισμού του, η έννοια δεν κατάφερε να εδραιωθεί περαιτέρω ως θεωρία στην ακαδημαϊκή κοινότητα.

Ο ρόλος του θεάματος στο επίπεδο πρόσληψης και αντιληπτικότητας του θεατή άρχισε να απασχολεί την κινηματογραφική θεωρία από τη δεκαετία του 1990 και ύστερα με την τεράστια ανάπτυξη στο επίπεδο της οπτικοακουστικής παραγωγής και τεχνολογίας των ψηφιακών μέσων. Πέραν τούτου, οι τεράστιες οικονομικές επενδύσεις της Αμερικανικής κινηματογραφικής παραγωγής στη βιομηχανία θεάματος συνέβαλαν στην αντιμετώπιση των ταινιών του είδους ως εμπορικά προϊόντα μαζικής παραγωγής και κατανάλωσης χωρίς καμία πολιτισμική αξία (Bucatman 1993:13). Επιπρόσθετα, σύμφωνα με τον Stephen Heath (1981), η έμφαση στο θέαμα και τα στοιχεία της *mise-en-scène* αποτελούν τροχοπέδη στην συνοχή και την ομοιογένεια της αφηγηματικής δομής του φιλμικού κειμένου. Στην ίδια θεωρητική κατεύθυνση κινείται και ο ορισμός των Bordwell και

Thompson σχετικά με την αφηγηματική δομή της ταινίας· θεωρούν πως η αφήγηση είναι μια αλυσίδα γεγονότων, σε σχέση αιτίας αποτελέσματος που συμβαίνουν σε ορισμένο χώρο και χρόνο και διαπνέονται από ένα συνεκτικό θέμα το οποίο καθιστά το σύνολο (Σκοπετέας 2015).

Παρόμοιες είναι και οι θέσεις που αξιολογούν το θεατή του φανταστικού και εμπορικού κινηματογράφου ως παθητικό δέκτη πρόσληψης των μηνυμάτων και των προϊόντων της σύγχρονης καπιταλιστικής κοινωνίας (Willemen 1999) ισχυριζόμενοι πως, το θέαμα λειτουργεί σαν υπνωτικό των αισθήσεων και της ορθολογικής κρίσης και σκέψης του θεατή (Adorno and Horkheimer 2002). Αναπαριστώντας γραμμικά τη σχέση αφήγησης – θεάματος, η αφήγηση θα μπορούσε να παρουσιαστεί ως μία οριζόντια γραμμή σε ευθύγραμμη κίνηση ενώ αντίθετα το θέαμα παρουσιάζεται ως μια κάθετη γραμμή, που αυξομειώνεται σε στιγμές έκπληξης και θαυμασμού. Το πρόβλημα με τη γραμμική θεωρία είναι πως αντιμετωπίζει το θέαμα και την αφήγηση ως διαμετρικά αντίθετα στοιχεία μέσα στο φιλικό κείμενο (Brown 2008).

2.5 Κινηματογραφικό αντιληπτικό σημαίνον

Όπως προαναφέρθηκε, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού θεάματος είναι η πρόκληση έντονων και συναρπαστικών συναισθημάτων, τα οποία ασκούν ιδιαίτερη γοητεία στους θεατές. Ο Γάλλος συγγραφέας Jean-Louis Comolli (1980), επισημαίνει πως, ο κινηματογράφος όσο ρεαλιστικά και να αναπαραστήσει μια πραγματικότητα, όσο πειστικά και να αποτυπώσει έναν χαρακτήρα πάντα θα προδίδει τη φύση του· δεν υπάρχει θεατής χωρίς να έχει επίγνωση πως ότι παρακολουθεί είναι κατασκευασμένη καλλιτεχνική δημιουργία που προβάλλεται μέσα από μια κάμερα. Ο θεατής συνειδητά αφήνεται να παρασυρθεί –ίσως να ξεγελαστεί, όσο διαρκεί ένα δευτερόλεπτο- από τις ευμετάδοτες αρετές που χαρακτηρίζουν την αφήγηση και άμεσα συνδέεται με την ενέργεια της πλοκής. Ωστόσο, είναι ακριβώς αυτή η ενέργεια που τον αφυπνίζει από τη σύντομη πτώση του στην κατασκευασμένη ψευδαισθητική πραγματικότητα (Metz 2007:118).

Άλλωστε, ο θεατής συνειδητά αναζητά την παραπλάνηση και την εφήμερη ψευδαισθητική εμπειρία της εναλλακτικής πραγματικότητας· όχι μόνο για να διαφύγει

από την πραγματικότητα που βιώνει αλλά και για να επιβεβαιωθεί πως η ψευδαισθητική πραγματικότητα δεν υφίσταται στη αληθινή ζωή. Η συνειδητότητα αυτή του θεατή υπάρχει καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας του κινηματογράφου (North 2008) και σύμφωνα με τον King (2000:1), είναι το κυρίως στοιχείο που ο κινηματογράφος ασκεί τόσο μεγάλη γοητεία στις λαϊκές μάζες.

Η Ειρήνη Στάθη (2011:16, 18, 104) σημειώνει πως, στις κινούμενες εικόνες η απόδοση νοήματος αναδύεται ως μια λειτουργία της αντιληπτικής, συναισθηματικής και διανοητικής δραστηριότητας. Η οπτική αντίληψη δεν είναι η παθητική καταγραφή του εμπειρικού ερεθίσματος αλλά η ενεργητική εμπλοκή της νόησης καθώς η ανάγνωση μιας εικόνας αποτελεί τη διαδοχή μιας σειράς νοητικών διεργασιών ακριβώς όπως συμβαίνει με την ανάγνωση μιας άλλης πραγματικότητας. Επιπλέον, αναφέρει πως, όταν έχουμε μόνο μια εικόνα τότε υπάρχει μια λέξη - εικόνα με μικρή σημασιακή αξία, όταν όμως αυτή η εικόνα φορτίζεται από ένα συναίσθημα προσλαμβάνει μια υπερφυσικότητα. Παράλληλα, ο Rudolph Arnheim, ένας από τους σπουδαιότερους εκπροσώπους της θεωρίας της οπτικής αντίληψης, αναφέρει πως, κάθε στοιχείο ενός έργου τέχνης είναι απαραίτητο για τον ένα και μοναδικό στόχο· της ανάδειξης του θέματος, το οποίο αποτελεί την ουσία της ύπαρξης για τον καλλιτέχνη. Υπό αυτήν την έννοια, ο Arnheim εντοπίζει πως υπάρχει συμβολισμός ακόμα και σε έργα, που μπορεί εκ πρώτης όψεως να μην είναι κάτι περισσότερο από χαριτωμένες διευθετήσεις αδιάφορων πραγμάτων (Στάθη 2011:105).

Ο Dan North (2008:13), δίνει έμφαση στη δυναμική σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ του δημιουργού της ταινίας και του θεατή κατά τη διάρκεια της φιλικής εμπειρίας. Η σχέση ισχυροποιείται όταν η ψευδαισθητική πραγματικότητα⁵ είναι όχι μόνο αληθοφανής αλλά ενεργοποιεί ιδεολογικούς συμβολισμούς και κοινωνικά μηνύματα. Η δυναμική σχέση δημιουργού και θεατή στηρίζεται σε όλα τα στοιχεία που έχουμε προαναφέρει, τα

⁵ Ο Christian Metz (1993:117) χρησιμοποιεί τον όρο «εντύπωση πραγματικότητας» αντί του όρου ψευδαίσθηση της πραγματικότητας και εξηγεί πως, η αληθινή ψευδαίσθηση προσιδιάζει στο όνειρο, και μόνο σ' αυτό.

στοιχεία της *mise-en-scène*, τη σκηνοθεσία, τη χρήση της τεχνολογίας και κυρίως όταν σύμφωνα με τον Bazin (2004), ο πυρήνας της σχέσης στηρίζεται στο βαθμό στον οποίο μια ταινία μπορεί να εμπνεύσει την πεποίθηση στο θεατή ότι, το αντικείμενο της αναπαράστασης μοιάζει με την πραγματικότητα.

Κεφάλαιο 3

Κινηματογραφική θεωρία αφήγησης

3.1 Εννοιολογικές και θεωρητικές προσεγγίσεις

Η θεωρία της κινηματογραφικής αφήγησης ή αλλιώς αφηγηματολογία είναι η θεωρία που εξετάζει τη φύση, τη μορφή και τη λειτουργία μιας αφήγησης (Γεωργιάδου 2007). Η αφήγηση αποτελεί την κοινή συνιστώσα λόγου και εικόνας μέσα από τις πρακτικές και τους κώδικες της οποίας καθίσταται δυνατή η επικοινωνία με το θεατή (Δημητρομανωλάκη 2009).

Το κεφάλαιο προσεγγίζει ιστορικά τις βασικότερες κινηματογραφικές θεωρίες αφήγησης και της τοποθέτησής τους σε σχέση με το κινηματογραφικό θέαμα. Η μελέτη αυτή επιχειρεί να δείξει πως η εξέλιξη της θεωρίας του κινηματογράφου δε περιγράφεται ως μια γραμμική πρόοδος κινήσεων και φάσεων· ούτε είναι η θεωρία του κινηματογράφου ένα διανοητικό σκάκι που οδηγεί σ' ένα αδιαφιλονίκητο ματ. Μερικές φορές η σύγκρουση και η ασάφεια είναι το θέμα. Οι κινηματογραφικές θεωρίες δε διακρίνονται σε σωστές ή λανθασμένες, ούτε περιέρχονται σε αχρηστία· δε πεθαίνουν· μεταμορφώνονται, αφήνοντας ίχνη και μνήμες (Stam 2011: 20, 21).

Όπως αναφέρει ο Robert Stam (2011:23), η θεωρία του κινηματογράφου, όπως κάθε είδος γραφής, είναι ένα παλίμψηστο. Φέρει τα ίχνη προγενέστερων θεωριών και την επιρροή συγγενικών λόγων. Η θεωρία του κινηματογράφου πρέπει να αντιμετωπίζεται ως μέρος μιας μακράς παράδοσης θεωρητικής σκέψης γύρω από τις τέχνες γενικά. Η ιστορία της θεωρίας του κινηματογράφου έχει να επιδείξει ένα είδος διαλόγου ανάμεσα σε δύο αναγκαίες στιγμές, εκείνη της ευφάνταστης δημιουργίας και εκείνη της αναλυτικής κριτικής, μια παραγωγική ταλάντωση ανάμεσα σε εκστατικούς ενθουσιασμούς (όπως του Eisenstein) και τη στεγνή αναλυτική αυστηρότητα εκείνων που βάζουν τάξη στη γοητευτική αταξία την οποία οι δημιουργοί ζηλωτές δημιούργησαν.

Χωρίς αυτό να σημαίνει ότι η κριτική δεν μπορεί να επιδείξει το δικό της ενθουσιασμό και δημιουργικότητα (Stam 2011: 20).

3.2 Αισθητικές προσεγγίσεις

Από τις απαρχές του κινηματογράφου σημειώθηκαν θεωρητικές διαφωνίες σε σχέση με την *αισθητική*. η λέξη προέρχεται από την αρχαία Ελληνική *αἴσθη(σις)* και σημαίνει εντύπωση, αντίληψη. (αγγλ. Aesthetic, γαλλ. Esthétique). Η Κωνσταντοπούλου (2014) ορίζει την κινηματογραφική αισθητική ως το αποτέλεσμα της συνεκδοχής, της συναρμολόγησης των κινηματογραφικών δομικών υλικών είτε αφορά ταινίες μυθοπλασίας ή ντοκιμαντέρ. Η αισθητική εξελίχθηκε σε θεωρητικό φιλοσοφικό κλάδο το 18^ο αιώνα ως μελέτη καλλιτεχνικής ομορφιάς και των σχετικών ζητημάτων του γκροτέσκο, του κωμικού και του ευχάριστου. Μαζί με την *ηθική* και τη *λογική* σχημάτισαν την τριάδα των *κανονικών επιστημών* με κανόνες για το *Ωραίο*, το *Καλό* και το *Αληθινό*, αντίστοιχα (Stam 2011: 24).

Τις καλλιτεχνικές θεωρίες για το *Ωραίο*, το *Καλό* και το *Αληθινό* κληρονόμησε και η κινηματογραφική θεωρία καθώς η απαρχή τους συνέπεσε με το διαχωρισμό και τις διαμάχες στο πεδίο της λογοτεχνίας και των ειδών της⁶. Τα κινηματογραφικά είδη ταξινομήθηκαν με κοινωνικά κριτήρια και χρωματίστηκαν με ταξικές αποχρώσεις. Ο

⁶ Η ταξινόμηση των ποικίλων μορφών των λογοτεχνικών κειμένων και η εξέλιξη των λογοτεχνικών μορφών ξεκίνησε μέσα σ' αυτό που μάθαμε ως *Δύση*. Η κλασική Ελλάδα κατασκευάζεται ως το σημείο καταγωγής μιας εξιδανικευμένης *Δύσης* ενώ στην πραγματικότητα η κλασική Ελλάδα ήταν ένα αμάλγαμα από αφρικανικούς, σημιτικούς, και από εκείνους που αργότερα έγιναν γνωστοί ως ευρωπαϊκοί, πολιτισμούς. Στην *Ποιητική* ο Αριστοτέλης πρότεινε την επεξεργασία των διαφόρων ειδών της ποίησης, επισημαίνοντας τον ουσιαστικό χαρακτήρα του καθενός. Επιπλέον, ο Σωκράτης, στον τρίτο τόμο της *Πολιτείας* του Πλάτωνα, πρότεινε έναν τριμερή διαχωρισμό των λογοτεχνικών μορφών, που βασίζεται στον τρόπο παρουσιάσής τους: 1) καθαρή μίμηση διαλόγου, 2) απευθείας απαγγελία και 3) το μείγμα των δύο. Ο Αριστοτέλης, όταν επεξεργάστηκε την *Πολιτεία* του Πλάτωνα, έκανε τον διαχωρισμό ανάμεσα στο μέσο της αναπαράστασης, τα αντικείμενα που αναπαρίστανται και τον τρόπο αναπαράστασης. Ο *τρόπος αναπαράστασης* μας έδωσε τη γνωστή τριάδα του έπους, του δράματος και του λυρικού, ενώ τα αντικείμενα της μίμησης γέννησαν ταξικές διακρίσεις ανάμεσα στην τραγωδία (οι πράξεις των ευγενών) και την κωμωδία (οι πράξεις των ευγενών θεωρημένων ως κατωτέρων) (Stam 2011).

Mikhail Bakhtin⁷, ονομάζει την κινηματογραφική θεωρία «*ιστορικά τοποθετημένη έκφραση*» και ο Fredric Jameson⁸ τη χαρακτηρίζει ως «*αυτό που πονάει*» και ως «*αυτό που εμπνέει*». Με άλλα λόγια ο κινηματογράφος και οι αισθητικές προσεγγίσεις της κινηματογραφικής θεωρίας είναι ο καθρέφτης ιστορικών και κοινωνικών παραμέτρων (Stam 2011).

3.3 Θεωρητικές προσεγγίσεις πρώιμου κινηματογράφου

Οι χαρακτηρισμοί που αποδόθηκαν στο κινηματογραφικό μέσο κατά την αρχική φάση της εμφάνισής του στα τέλη του 19^{ου} αιώνα μας δίνουν χρήσιμα στοιχεία για τον τρόπο οραματισμού του κινηματογράφου. Ο *βιογράφος* (Biograph) και ο *κινησιογράφος* (Animatographe) εστίαζαν στην καταγραφή της ίδιας της ζωής· το *ζωοσκόπιο* (Vitascope) και το *βιοσκόπιο* (Bioscope) στρέφονταν στην παρατήρηση της ζωής, δίνοντας έμφαση στο θεατή και την επιθυμία της θέασης· η *χρόνο - φωτογραφία* (Chronophotograph) επισημαίνει την καταγραφή του χρόνου και το *κινητοσκόπιο* (Kinetoscope) έδινε βάση στην οπτική παρατήρηση της κίνησης· η *σεναριογραφία* (Scenarograph) αναφέρεται στην καταγραφή ιστοριών με τα στοιχεία της *mise-en-scène* δίνοντας ώθηση στον αφηγηματικό κινηματογράφο· η *κινηματογραφία* (Cinématographe) και αργότερα το *σινεμά* (Cinéma) εθιστούν την προσοχή στην καταγραφή της κίνησης (Stam 2011:39).

Επιπρόσθετα, η ετυμολογική περιγραφή των προ - κινηματογραφικών συσκευών προσφέρουν πολύτιμα στοιχεία για την πρώιμη και εμβρυϊκή παρουσία της θεωρίας του κινηματογραφικού είδους. Ο *σκοτεινός θάλαμος* (Camera obscura), παραπέμπει στην επεξεργασία της φωτογραφίας, το *μαγικό φανάρι* (Magic lantern) αναφέρεται στην

⁷ (1895 - 1975) Ρώσος φιλόσοφος, θεωρητικός της λογοτεχνίας. Θεωρείται ένας από τους κορυφαίους στοχαστές του 20^{ου} αιώνα. Εισηγάγε τις έννοιες της πολυφωνίας, της διαλογικότητας, του χρονότοπου και του καρναβαλικού στοιχείου στη λογοτεχνία. Η πολιτισμική θεωρία, η φιλοσοφική ανθρωπολογία και η επιστημολογία επηρεάστηκαν από τη μελέτη του

⁸ (1934 -) Αμερικανός στοχαστής και συγγραφέας, θεωρητικός αναλυτής του μεταμοντερνισμού

μαγεία του κινηματογράφου, στη δημιουργική λάμπα του Ρομαντισμού και στο *φανάρι* του Διαφωτισμού· η *φαντασμαγορία* (Fantasmagorie) και το *φασματρόπιο* (Fasmatropio) προτρέπουν στη φαντασία, το θαυμαστό και την εναλλαγή θεαμάτων ενώ το *κοσμόγραμμα* (Cosmorama) παραπέμπει στη φιλοδοξία του κινηματογραφικού μέσου για παγκοσμιότητα· το κινηματογραφικό τουφέκι (Fusil cinématographique) αναφέρεται στη διαδικασία του *shooting*· στην κινηματογραφική ορολογία σημαίνει «γυρίζω ταινία»· είναι μεταφορά στην επιθετική δυναμική της κάμερας ως όπλου, μια μεταφορά που ανέσυρε το κίνημα της Nouvelle Vague, των επαναστατών σκηνοθετών της δεκαετίας του 1960. Το *βωβοσκόπιο* (Mutoscope) με τις εναλλασσόμενες εικόνες υποδηλώνει τη θέαση της αλλαγής ενώ το *φενακιστοσκόπιο* (Phénakistiscope) αναφέρεται σε οφθαλμαπάτες (Stam 2011:40).

Οι πρώιμες θεωρητικές αναφορές για το κινηματογραφικό μέσο ως επί το πλείστον ήταν μια ρητορική θαυμασμού και δέους απέναντι στη μαγεία της μίμησης και της αληθοφανούς αναπαράστασης στοιχείων και γεγονότων της καθημερινής ζωής. Ωστόσο, ταυτόχρονα με τις ουτοπικές δυνατότητες του φιλμικού μέσου δεν έλλειψε και η δαιμονοποίησή του ως πρόγονο του κακού. Στο πλαίσιο αυτό, σχολιαστές του κινηματογραφικού είδους που προέρχονταν από λογοτεχνικούς κύκλους εξέφραζαν ηθικό πανικό και φόβο πως, ο κινηματογράφος μπορεί να διαφθείρει, να μολύνει τις κατώτερες τάξεις και να τις ωθήσει στο έγκλημα και τη διαφθορά. Στις αντιδράσεις αυτές ξεχωρίζουν οι ταξικές διακρίσεις με τη σύγκλιση τριών παλαιών παραδόσεων: 1) την πλατωνική εχθρότητα προς τις μιμητικές τέχνες, 2) την πουριτανική απόρριψη των καλλιτεχνικών μύθων και 3) την ιστορική περιφρόνηση των αστικών ελίτ για τις ακάθαρτες μάζες (Stam 2011:42).

3.3.1 Vachel Lindsay (1879 – 1931)

Οι κινηματογραφικές θεωρίες κατά τη διάρκεια των πρώτων δεκαετιών του 20^{ου} αιώνα ήταν άμορφες και ιμπρεσιονιστικές⁹. Το έργο του Αμερικανού ποιητή - θεωρητικού

⁹ Ο ιμπρεσιονισμός ουσιαστικά γεννήθηκε με τη φωτογραφία. Το 1915 δημιουργήθηκε η γαλλική σχολή του ιμπρεσιονισμού από διανοούμενους κινηματογραφιστές μερικοί από τους οποίους ήταν: ο Luis Delluc, ο Jean Epstein, η Germaine Dulac. Η σχολή του ιμπρεσιονισμού θεωρούσε πως η πραγματική φύση του κινηματογράφου ήταν η αφηρημένη μουσική της όρασης, μια οπτική

Vachel Lindsay *The Art of Moving Picture* (1915), αποτελεί το πιο αντιπροσωπευτικό παράδειγμα της μη συστηματοποιημένης θεωρίας για τον κινηματογράφο. Ωστόσο, για τον Lindsay (2011), ο κινηματογράφος είναι μια δημοκρατική τέχνη που απευθύνεται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες του λαού. Στο έργο του στρέφεται εναντίον της υποτιθέμενης υψηλής λογοτεχνικής υπεροψίας για το κινηματογραφικό μέσο και αναγνωρίζει στον κινηματογράφο τα σημαντικά στοιχεία της δράσης, της οικειότητας και της λάμψης. Το θέαμα και οι ταινίες δράσης¹⁰ είναι ένα είδος εθνογραφικής παρατήρησης. Διέκρινε στον κινηματογράφο το στοιχείο της τεχνολογικής καινοτομίας και της θετικής δυναμικής του θεάματος για την νεωτερική κοινωνία της εποχής (Gunning 2106: 21). Ο Lindsay με τον ενθουσιασμό του για την αναλογία κινηματογράφου και ιερογλυφικών συμβόλων¹¹ προετοίμασε το έδαφος για τα μετέπειτα καλλιτεχνικά και θεωρητικά κινηματογραφικά ρεύματα του Eisenstein¹² και του Metz (Stam 2011:47).

3.3.2 Hugo Münsterberg (1863 - 1916)

Η κινηματογραφική μελέτη του Γερμανό – Αμερικανού ψυχολόγου και φιλοσόφου, Hugo Münsterberg με τίτλο, *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings* (1916), αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά και πρωτοποριακά συγγράμματα της εποχής του.

συμφωνία. Περιφρονούσαν το σενάριο και πίστευαν πως ο κινηματογράφος δεν είναι διηγητική τέχνη. Αποδέχονταν την κινητικοοπτική έκφραση του κινηματογράφου ως τη μόνη καθαρή και ουσιαστική έκφραση σε αντιδιαστολή με το είδος της λογοτεχνίας, που το θεωρούσαν πλέον ανεπαρκές. Αναζητούσαν πρωτότυπες μορφές έκφρασης και πειραματίζονταν διαρκώς με νέα εκφραστικά μέσα (Ιμπρεσιονισμός 2010).

¹⁰ Για τον Lindsay (2011:74), οι ταινίες δράσης ικανοποιούν την αρχέγονη μανία για ταχύτητα που έχουν οι Αμερικανοί

¹¹ Για τον Lindsay ο κινηματογράφος συνιστούσε μια νέα γλώσσα, που αποτελείται από εικόνες – λέξεις και ιερογλυφικά, ένα είδος Εσπεράντο [γλώσσα που δημιουργήθηκε τον 19^ο αιώνα με σκοπό τη διευκόλυνση της επικοινωνίας λαών από όλο τον κόσμο] (Stam 2011:50).

¹² Ο Eisenstein στο βιβλίο του *η μορφή του φιλμ* γράφει: «αυστηρά περιορισμένος στον αριθμό των συλλαβών του, καλλιγραφικά γοητευτικός στις περιγραφές και τις παρομοιώσεις του, τολμηρός στις απροσδόκητες συνδυαστικές του, ο Γιαπωνέζικος στίχος μας δίνει μια ενδιαφέρουσα *σύντηξη* εικόνων, η οποία ερεθίζει τις πιο απομακρυσμένες ανάμεσά τους αισθήσεις» (Πετροπούλου Κουντούρη 2016).

Ήταν ο πρώτος που μελέτησε συνολικά το κινηματογραφικό μέσο και τις επιστημονικές και τεχνολογικές καινοτομίες του πρώιμου κινηματογράφου. Επηρεασμένος από την νεοκαντιανή φιλοσοφία για την αισθητική του *Ωραίου*¹³ και την ψυχολογία της αντίληψης υποστήριζε πως, ο κινηματογράφος είναι μια τέχνη που μπορεί να προκαλέσει έντονα συναισθήματα και να ενεργοποιήσει εσωτερικούς αντιληπτικούς μηχανισμούς στη συνείδηση του θεατή. Η έμφαση του Münsterberg στον *ενεργό θεατή* που συγκροτείται από συναισθηματικές και πνευματικές διεργασίες κατά τη διάρκεια της φιλικής εμπειρίας, αποτέλεσε τη βάση για τις θεωρίες θέασης και πρόσληψης στα μέσα του 20^{ου} αιώνα (Stam 2011: 50, Wicclair 1978).

Ο Münsterberg διέκρινε πως η δημιουργική και διαρκώς εξελισσόμενη φύση του κινηματογραφικού μέσου, οι τεχνολογικές καινοτομίες, τα ειδικά εφέ ή στοιχεία εντυπωσιασμού (αγγλ. effects, γαλλ. effet), η μίξη και σύνθεση των πλάνων ή μοντάζ (κατά την κινηματογραφική ορολογία, αγγλ. Editing, γαλλ. Montage), πως αποτελούν στοιχεία πρόκλησης, ψυχαγωγίας και απελευθέρωσης του θεατή από την βαρύτητα της φυσικής πραγματικότητας. Συνάμα, ως *τέχνη αντικειμενικότητας* ο κινηματογράφος μιμείται τους τρόπους με τους οποίους η συνείδηση διαμορφώνει τον εξωτερικό κόσμο· όπως αναφέρει ο Münsterberg: «Το φωτο - έργο μας αφηγείται μια ανθρώπινη ιστορία ξεπερνώντας τις φόρμες του εξωτερικού κόσμου, κυρίως το χρόνο, το χώρο και την αιτιότητα, προσαρμόζοντας τα γεγονότα στις φόρμες του εσωτερικού κόσμου, κυρίως την προσοχή, τη μνήμη, τη φαντασία και το συναίσθημα» (Stam 2011: 48).

¹³ Η *Αισθητική* του Hegel, αποτελεί μια κριτική υπέρβαση όλων των προκατόχων του και ιδιαίτερα του Kant· πραγματοποιούνται μερικές ριζικές τομές, οι οποίες θα καθορίσουν αποφασιστικά την ευρωπαϊκή Αισθητική ως σήμερα: α) επικυρώνεται η διάκριση του *ωραίου* της φύσης από το *ωραίο* της τέχνης και αναγνωρίζεται ως ανώτερο και ως το μόνο άξιο αντικείμενο της νέας επιστήμης το δεύτερο, επειδή μόνο αυτό είναι προϊόν του ανθρώπινου πνεύματος· β) σύμφωνα με τον διάσημο ορισμό του Hegel, το *ωραίο* είναι η *αισθητή έκφραση της Ιδέας*· με τον τρόπο αυτόν διακηρύσσεται η αδιάρρηκτη και διαλεκτική σχέση μεταξύ μορφής (*αισθητού*) και περιεχομένου (*Ιδέας*)· γ) το κέντρο βάρους της Αισθητικής μετατοπίζεται από το υποκείμενο (το *γούστο* του αστού *θεατή* του *ωραίου*) στο ίδιο το αντικείμενο, το καλλιτεχνικό έργο· δ) το *ωραίο* έχει αντικειμενική υπόσταση, αφού η Ιδέα του «αριστοτελίζοντος» Hegel βρίσκεται, αντίθετα με την πλατωνική, μέσα στα ίδια τα *πράγματα*, τον αντικειμενικό κόσμο· ε) η εξέλιξη της τέχνης ακολουθεί την εξέλιξη της Ιδέας *σε όργανα καιρού και τόπου* (Βελουδής 1999).

Η θεωρία του Münsterberg επηρέασε την ακαδημαϊκή κοινότητα στο πεδίο της ιστορικής και ψυχαναλυτικής έρευνας για τον σύγχρονο κινηματογράφο. Η μελέτη του για το *μετείκασμα* (Afterimage)¹⁴, προετοίμασε το έδαφος για την εξέλιξη της γνωσιακής ψυχολογίας και τη σύνδεση κινηματογραφικής εμπειρίας και νοημοσύνης. Επιπλέον, οι ψυχαναλυτικές και σημειολογικές κινηματογραφικές θεωρίες των Christian Metz¹⁵ και Jean - Louis Baudry¹⁶, που ακολούθησαν αργότερα, βασίστηκαν κατά πολύ στις ιδέες του Münsterberg (Langdale 2002).

3.4 Ρεαλιστική και Διαπλαστική τάση στον κινηματογράφο

Από τις απαρχές του κινηματογράφου εκδηλώθηκε μια σύγκρουση ανάμεσα στους θεωρητικούς κύκλους, εάν η τεχνολογική καινοτομία των κινούμενων εικόνων του κινηματογραφικού μέσου συνθέτει απλή καταγραφή της πραγματικότητας ή εάν αποτελεί τέχνη. Όπως γνωρίζουμε, οι πρώτες ταινίες που δημιούργησαν οι αδελφοί Lumière ήταν αναπαραστάσεις της καθημερινής ζωής της εποχής της νεωτερικότητας, οι οποίοι αντιμετώπιζαν το φιλικό μέσο ως προέκταση της φωτογραφίας. Αντίθετα, η οπτική του Méliès για την κινηματογραφική συσκευή είχε την τάση δημιουργικής σύνθεσης θεατρικών και φανταστικών στοιχείων. Οι δύο αυτές τάσεις ονομάστηκαν *ρεαλιστική* και *διαπλαστική* τάση αντίστοιχα (Πετρίδης 2015).

Ο καθηγητής ψυχολογίας και θεωρητικός Rudolph Arnheim στο βιβλίο του με τίτλο, *Το φιλμ ως τέχνη* (1932), (γερμ. Film als Kunst, αγγλ. Film as Art), κάνοντας λόγο για τη διαπλαστική φύση του κινηματογράφου, εξέφρασε την κατάπληξή του για το γεγονός

¹⁴ Από το *μετ(α)- αρχ. είκασμα* (ομοιότητα). Είναι το οπτικό αίσθημα που εξακολουθεί να υπάρχει επί ένα δέκατο περίπου του δευτερολέπτου μετά την παύση του ερεθίσματος. Μέσω της διαδικασίας αυτής το μυαλό δίνει κινητικό νόημα σε στατικές εικόνες. Στο μετείκασμα στηρίζεται η τεχνική του κινηματογράφου (Λεξικό της Νέας Ελληνικής, Stam 2011:50).

¹⁵ (1931 – 1993) Γάλλος θεωρητικός, πρωτοστάτησε στη δημιουργία της σημειωτικής του κινηματογράφου

¹⁶ (1930 – 2015) Γάλλος θεωρητικός, μελέτησε τη θεωρία του μέσου

ότι, ο κινηματογράφος δεν είχε γίνει δεκτός με χαρά από τους φιλότεχνους. Για τον Arnheim, ο κινηματογράφος είναι «η κατεξοχήν τέχνη, που με απεριόριστη εκλεκτικότητα προσφέρει χαλάρωση και διασκέδαση» (Stam 2011: 53).

Υποστήριζε πως, σε κάθε ταινία εμπλέκεται η υποκειμενικότητα του δημιουργού και άρα δε μπορεί να υπάρξει ρεαλιστική απεικόνιση της πραγματικότητας. Τεκμηρίωσε την άποψη αυτή με πέντε χαρακτηριστικά, τα οποία διαφοροποιούν τον κινηματογράφο από τον ρεαλισμό¹⁷. Κατ' αυτόν τον τρόπο, και με τα εργαλεία του μοντάζ και της γωνίας λήψης δημιουργείται μια άλλης διάστασης φιλμική πραγματικότητα, που ο Arnheim την αναγάγει σε έβδομη τέχνη (Πετρίδης 2015).

Σύμφωνα με τον Jean Epstein¹⁸, η φύση του κινηματογράφου είναι *φωτογενής* (photogenic) καθώς κάθε πλευρά των πραγμάτων, των ζωντανών υπάρξεων ή των ψυχών ενισχύεται μέσα από την κινηματογραφική αναπαραγωγή. Για τον Jean Epstein ο κινηματογράφος είναι «οπτική συμφωνία αποτελούμενη από ρυθμικές εικόνες». Η γνησιότητα, κατ' αυτή την έννοια, υπονοούσε την απόρριψη της πλοκής· «δεν υπάρχουν ιστορίες· δεν υπήρξαν ποτέ ιστορίες· υπάρχουν μόνο καταστάσεις χωρίς ουρά ή κεφάλι· χωρίς αρχή, μέση ή τέλος» (Kracauer 1960:178, Stam 2011:58).

Η Germaine Dulac¹⁹, μια από τις κορυφαίες εκπροσώπους του κινήματος της *Avant-garde*²⁰, θεωρούσε «εγκληματικό λάθος» την έμφαση στην αφήγηση. Σύμφωνα με τη

¹⁷ Η μείωση βάθους, η προβολή στερεών αντικειμένων σε επίπεδη επιφάνεια, η απουσία χρώματος, η έλλειψη συνεχούς χώρου - χρόνου, ο αποκλεισμός όλων των αισθήσεων εκτός της όρασης

¹⁸ (1897 – 1953) Γάλλος θεωρητικός, σκηνοθέτης. Εισήγαγε την έννοια της *φωτογένειας* δηλαδή της διαλεκτικής σχέσης μεταξύ κινηματογράφου και τεχνικής, η οποία παρήγαγε την ιδεαλιστική δομή της ψευδαισθητικής πραγματικότητας.

¹⁹ (1882 – 1942) Γαλλίδα σκηνοθέτρια, κριτικός και θεωρητικός του κινηματογράφου

²⁰ Το κίνημα της *Avant-garde* ταυτίζεται με το μοντερνισμό του 20^{ου} αιώνα και τα καλλιτεχνικά ρεύματα του φουτουρισμού, του ντανταϊσμού και του κυβισμού. Αν και η *Avant-garde* και ο μοντερνισμός θεωρούνται συνώνυμες έννοιες, ωστόσο σύμφωνα με τον Raymond Williams –αν και θεωρεί δύσκολο τον ακριβή προσδιορισμό των δύο εννοιών - ο μοντερνισμός πρότεινε ένα νέο είδος τέχνης σε ένα νέο κόσμο με σύγχρονες αντιλήψεις. Η *Avant-garde*, με επιθετική ορμή

θεωρία της, η αφήγηση σχημάτιζε μια ρηχή βάση στο πλαίσιο δημιουργίας και έκφρασης των εγγενών χαρακτηριστικών του φιλικού μέσου. Η αφήγηση, προερχόμενη από τη λογοτεχνία και τα γραπτά κείμενα, δε θα μπορούσε να λειτουργήσει συνδιαλεκτικά με την εικόνα στη διαδικασία οικοδόμησης ενός γνήσιου εικαστικού έργου τέχνης (Kracauer 1960:179, Stam 2011:58).

Αναζητώντας την ουσία και τα χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού μέσου, οι θεωρητικοί αναλυτές και οι προοδευτικοί σκηνοθέτες της ευρωπαϊκής Avant-garde την εποχή του βωβού κινηματογράφου, αντιλήφθηκαν από κοινού τον κινηματογράφο ως *τέχνη με αυτόνομη δυναμική και αισθητική*. Η κοινή αυτή προσέγγιση άνοιξε το δρόμο σε ένα ευρύτερο πολιτισμικό πεδίο διαλόγου και αναστοχασμού για τη σύνδεση της τέχνης του κινηματογράφου με την παραγωγή νέας γνώσης και αμφισβήτησης της συμβατικής κοινωνικής και πολιτισμικής αντίληψης (Stam 2011).

3.5 Ρωσική Πρωτοπορία (1910 - 1930)

Οι θεωρητικές κινηματογραφικές προσεγγίσεις της πρώιμης περιόδου του βωβού κινηματογράφου καλλιέργησαν ένα ευρύτερο κλίμα εκτενών προβληματισμών όχι μόνο στους ευρωπαϊκούς κινηματογραφικούς κόλπους αλλά και στη Σοβιετική Ένωση. Οι Σοβιετικοί σκηνοθέτες, οι οποίοι σχετίζονταν με την Κρατική Σχολή Κινηματογραφίας που ιδρύθηκε το 1920, ενδιαφέρονταν για την ανάπτυξη μιας σοσιαλιστικής βιομηχανίας κινηματογράφου που θα συνδύαζε δημιουργικά την καλλιτεχνική ελευθερία του σκηνοθέτη, τα λαϊκά συμφέροντα και τον κοινωνικό ρόλο του κινηματογράφου στα επαναστατικά ιδεώδη²¹ της σύγχρονης κουλτούρας (Stam 2011:59).

από τα πρώτα βήματά της, ταυτίστηκε με την επανάσταση και την ιδεολογία, πως μέσω της δημιουργίας θα επέλθει ελευθερία και ανασυγκρότηση της ανθρωπότητας (O'Pray 2003: 4).

²¹ Οι κοινωνικές και ιδεολογικές συγκρούσεις της εποχής εκφράστηκαν μέσω της Μαρξιστικής διάνοησης με ευρηματικό, ακραίο και παρεμβατικό τρόπο επιδιώκοντας την ταύτιση τέχνης και ζωής προκαλώντας το σοκ, τη σύμπραξη και την ιδεολογική αφύπνιση του θεατή (Βαροπούλου 2008).

Οι Σοβιετικοί σκηνοθέτες – διανοούμενοι μέσα στο πλαίσιο των καλλιτεχνικών τάσεων της Avant – garde αλλά και της εποχής του μοντερνισμού²², προώθησαν μια σειρά τεχνικών πειραματισμών με το νέο κινηματογραφικό μέσο. Οι εκφραστές της Ρωσικής Πρωτοπορίας, που ενσωμάτωναν όλα τα καλλιτεχνικά ρεύματα της εποχής 1910 -1930, ερμήνευσαν τον κινηματογράφο ως το νέο επαναστατικό μέσο αισθαντικής πρόκλησης του θεατή. Παρά την αισθητική ποικιλομορφία που διοχέτευαν στις ταινίες τους, υποστήριζαν την αξιοποίηση του μοντάζ ως το «αδιαμφισβήτητο αξίωμα πάνω στο οποίο έχει χτιστεί η παγκόσμια κινηματογραφική κουλτούρα»²³ (Stam 2011:60).

3.5.1 Sergei Eisenstein (1898 – 1948)

Ο πιο σπουδαίος Σοβιετικός θεωρητικός και πρωτοπόρος σκηνοθέτης ήταν ο Sergei Eisenstein. Ο Eisenstein διαμόρφωσε τη μοντερνιστική θεωρία του διαλεκτικού μοντάζ και το 1923 εισήγαγε τον ορισμό «μοντάζ των εντυπώσεων» (γαλλ. montage des attractions). Η βασική αρχή της θεωρίας του διαλεκτικού μοντάζ ήταν η διασπασμένη, αποσπασματική και διακοπτόμενη από εξωαφηγηματικά στοιχεία διήγηση. Η σύγκρουση και η ανατροπή που προκαλείται από την εικαστική σύνθεση αντιθετικών στοιχείων και εικόνων μεταξύ τους, οργανώνονται με βάση συγκεκριμένη θεματολογία και σχεδιάζονται, ώστε να προκαλέσουν συναισθηματικό και ιδεολογικό σοκ στο θεατή. Με άλλα λόγια, η τοποθέτηση στο φιλμ δυνατών και συγκρουσιακών μεταξύ τους

²² Στον απόηχο του Διαφωτισμού και της συγκρότησης του νεότερου Ευρωπαϊκού Πολιτισμού στα μέσα του 19^{ου} αιώνα, το κίνημα του μοντερνισμού αποτελούσε το αντίρροπο ρεύμα, την κριτική στράτευση απέναντι στο συντηρητισμό της αστικής τάξης και τις τεράστιες κοινωνικές αλλαγές που συνέβαιναν στη Δυτική κοινωνία (Εκσυγχρονισμός, δημιουργία εθνικών κρατών, καπιταλισμός, αστικοποίηση). Ο πυρήνας της ιδεολογίας του μοντερνισμού ήταν η ρήξη με τις παραδοσιακές αξίες στην τέχνη, τη φιλοσοφία και τον πολιτισμό. Απέρριπτε τον συντηρητικό ρεαλισμό και την ορθολογικότητα. Ταυτίστηκε με την καινοτομία, την ετερογένεια και την πρωτοτυπία. Επικροτούσε τους πειραματισμούς και τις αντισυμβατικές τεχνοτροπίες της τεχνολογίας. Η πρόκληση στον ψυχισμό της κοινωνίας και η ανατροπή των ορίων της, ήταν τα επαναστατικά μέσα της διάνοησης του μοντερνιστικού ρεύματος για την ενσωμάτωση της νεωτερικής κοινωνίας σε μια νέα επαναστατική κουλτούρα.

²³ Όπως διατύπωσαν οι Eisenstein, Pudovkin και Alexandron στο μανιφέστο τους για τον ήχο το 1928 (Stam 2011:60)

πλάνων, χωρίς να συνδέονται με τη ροή της αφήγησης μπορεί να σοκάρει και να φορτίσει συναισθηματικά το θεατή (Abel 2005:178). Υποστήριζε ότι, το μοντάζ είναι μια ιδέα που πηγάζει από τη σύγκρουση ανεξάρτητων σκέψεων· κάθε στοιχείο που ακολουθεί ένα άλλο πρέπει να γίνεται αντιληπτό όχι δίπλα του, αλλά σε σύγκρουση μαζί του· δύο πλάνα το ένα μετά το άλλο έπρεπε να λειτουργούν ως *θέση* και *αντίθεση*, με στόχο την παραγωγή νέου νοήματος, ανεξάρτητου από τα νοήματα που είχαν μόνα τους τα δύο αρχικά στοιχεία (Κόκουβας 2013).

Το ιδεώδες του Eisenstein ήταν η ιδεολογική αφύπνιση του θεατή. Ισχυριζόταν ότι, ο κινηματογράφος είχε την εκπληκτική ιδιότητα της *μεταμόρφωσης* και ως εκ τούτου ήταν το κλειδί για την κοινωνική έγερση του λαού. Στις ταινίες του ενσωμάτωσε στοιχεία από διάφορους πολιτισμούς, γλώσσες και σύμβολα δίνοντας έμφαση στην δημιουργική ανακολουθία. Συνέθετε ένα οπτικοακουστικό δυναμικό θέαμα²⁴, όπου μέσω της διαλεκτικής αρχής της σύγκρουσης, θεωρούσε πως υφίσταται η θεμελιώδης αρχή για κάθε μορφή τέχνης (Stam 2011:63).

Η επαναστατική προσέγγιση του Sergei Eisenstein για τον κινηματογράφο αποτέλεσε το έναυσμα για την αξιοσημείωτη θεωρία του Tom Gunning με τίτλο «*κινηματογράφος των εντυπώσεων*». Η θεωρία του Gunning εμπλούτισε την κινηματογραφική θεωρία για τα εγγενή χαρακτηριστικά του θεάματος και το ρόλο του στη συναισθηματική και αισθαντική ενεργοποίηση του θεατή, κάτι το οποίο, ενώ είχαν αντιληφθεί οι διανοούμενοι καλλιτέχνες και θεωρητικοί του Μοντερνισμού και της Ρωσικής Πρωτοπορίας, ωστόσο δεν άνοιξαν ποτέ το διάλογο σε θεωρητικό επίπεδο.

²⁴ Ο Eisenstein, πιθανόν επηρεασμένος από το φουτουριστικό μανιφέστο του Ιταλού συγγραφέα Marinetti, εισήγαγε στις θεατρικές παραστάσεις του, την παράλληλη μείξη διαφορετικών ειδών θεάματος, τσίρκο, μιούζικαλ, μπαλέτο, ενισχύοντας τη δυναμική της αφήγησης με αλληγορικούς οπτικούς και νοηματικούς συνειρμούς. Σύμφωνα με το μανιφέστο αυτό, ο Marinetti εγκωμιάζει τον πρωτόγονο χαρακτήρα του βαριετέ, *The Variety Theatre* σε σχέση με τις συντηρητικές θεατρικές φόρμες της εποχής (Twite, 2011). Το βαριετέ ενθάρρυνε και προκαλούσε την ενεργή συμμετοχή και διάδραση του θεατή με τους συντελεστές της παράστασης και τη μείξη ανορθολογικών στοιχείων μεταξύ τους, που έρχονταν σε αντίθεση με τον στατικό και παθητικό ηδονοβλεψία του κλασικού θεάτρου (Strauven 2006:114).

3.6 Η Σχολή της Φρανκφούρτης

Το απόγειο του καλλιτεχνικού μοντερνισμού και τα ιστορικά κινήματα της Avant-garde τοποθετούνται στο τέλος της δεκαετίας του 1920. Η δεκαετία του 1930 χαρακτηρίζεται από τον Stam (2011), «ο πονοκέφαλος μετά το πάρτυ». Η άνοδος του ναζισμού, του φασισμού και του σταλινισμού καλλιέργησαν στην Ευρώπη κλίμα έντονου προβληματισμού και περιόρισαν τον αισθητικό και επαναστατικό χαρακτήρα των καλλιτεχνικών και θεωρητικών κινημάτων. Παράλληλα, στην Αμερική, η επένδυση στον τομέα παραγωγής ταινιών άνοιξε το δρόμο στη σύσταση του εμπορικού κινηματογράφου και της διεθνούς κινηματογραφίας. Στο πλαίσιο αυτό, προκλήθηκε έντονος προβληματισμός στους Ευρωπαϊκούς ακαδημαϊκούς κύκλους για το ρόλο των μέσων μαζικής επικοινωνίας στις κοινωνικές δομές της σύγχρονης καπιταλιστικής κοινωνίας. Η ίδρυση της σχολής της Φρανκφούρτης²⁵ το 1923, η οποία συγκροτήθηκε από τα υψίστης σημασίας ιστορικά γεγονότα της εποχής²⁶, αποπειράθηκε να διερευνήσει τους λόγους που απέτυχαν τα επαναστατικά ιδεώδη της Μαρξιστικής φιλοσοφίας. Ο κινηματογράφος, ως το απόλυτο σύμβολο της καπιταλιστικής βιομηχανίας και της μαζικής κουλτούρας στοχοποιήθηκε από τους κριτικούς της σχολής της Φρανκφούρτης και κατηγορήθηκε για την οικοδόμηση ενός εμπορευματοποιημένου *μοντέλου τέχνης*, που προκαλεί πολιτισμική αποβλάκωση και παθητικότητα με σκοπό τη χειραγώγηση της λαϊκής μάζας.

3.7 Θεωρία του Ρεαλισμού

Στον απόηχο του προβληματισμού, για το αν ο κινηματογράφος υφίσταται ως τέχνη ή απλή καταγραφή της καθημερινής ζωής, η σκληρή πραγματικότητα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου ανέδειξε έναν κινηματογραφικό ρεαλισμό που αναδύθηκε από τα συντρίμια

²⁵ Άτυπος όρος, που δε χρησιμοποιήθηκε ποτέ από τους εκπροσώπους της σχολής. Ο όρος περιγράφει όλους τους θεωρητικούς που συνδέθηκαν με το Ινστιτούτο για την Κοινωνική Έρευνα

²⁶ Η ήττα των αριστερών εργατικών κινημάτων στη Δυτική Ευρώπη μετά τον Α' παγκόσμιο Πόλεμο, ο εκφυλισμός της Ρωσικής Επανάστασης, η αποτυχία της Μαρξιστικής θεωρίας και το όραμα για Επανάσταση, η άνοδος του Χίτλερ (Stam 2011).

των ευρωπαϊκών πόλεων. Η Ιταλία αναζητώντας τον επαναπροσδιορισμό της εθνικής της ταυτότητας, πρωτοστάτησε στην κινηματογραφική ευρωπαϊκή σκηνή αναζητώντας την αξία της τέχνης στη ρεαλιστική αλήθεια της εποχής. Απέναντι στους φορμαλιστές, οι Ιταλοί σκηνοθέτες – θεωρητικοί δεν ενδιαφέρονταν για τη σύλληψη ιστοριών που μιμούνταν την πραγματικότητα αλλά για την αποτύπωση της πραγματικότητας σε ιστορία. Ο Cesare Zavattini²⁷ συνιστούσε την κινηματογράφιση του απόλυτου ρεαλισμού, τη μηδενική απόσταση μεταξύ τέχνης και ζωής στο όνομα της αλληλεγγύης και του εκδημοκρατισμού του κινηματογράφου (Stam 2011:103).

3.7.1 Siegfried Kracauer (1889 – 1966)

Ο Γερμανός συγγραφέας, κριτικός και θεωρητικός Siegfried Kracauer αναγνωρίζεται ως ο θεμελιωτής του ρεαλισμού. Για τον Kracauer το κινηματογραφικό μέσο όντας προέκταση της φωτογραφίας είχε την ιδιαίτερη ικανότητα καταγραφής της ορατής, φυσικής, πραγματικότητας, του τυχαίου, του καθημερινού και του απίθανου, εκπληρώνοντας την ενδόμυχη ανάγκη του ανθρώπου να παρακολουθεί την πραγματικότητα του εξωτερικού κόσμου. Αντιλαμβανόταν πως, ο εγγενής ρεαλισμός της κινηματογραφικής κάμερας θα μπορούσε να λειτουργήσει ως κλειδί αντικειμενικής παραγωγής δημοκρατικών αξιών. Θεωρούσε τον κινηματογράφο άριστο προπαγανδιστικό εργαλείο και τάχθηκε επικριτικά στο κινηματογραφικό ρεύμα του γερμανικού εξπρεσιονισμού²⁸. Ο Kracauer υποστήριζε πως, η βιομηχανία ονείρων του Χόλυγουντ μέσω των κατασκευασμένων φαντασιακών ψευδαισθήσεων που παράγει, ελκύει και κατακλύζει το θεατή με συνειρμούς υποκειμενικών ονειροπολήσεων. Ο θεατής μέσα από τη φιλική εμπειρία της ονειροπόλησης και της φαντασιακής ψευδαίσθησης απομονώνεται από την κοινωνική και πολιτιστική ζωή, κυρίως όμως εγκαταλείπεται στη μεθοδευμένη χειραγώγησή του. Στο επικό έργο του με τίτλο, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (1960), (ελλην. Θεωρία του κινηματογράφου, η απελευθέρωση της φυσικής πραγματικότητας) ο Kracauer, διατύπωσε τη θεωρία για την

²⁷ 1902 – 1989 Ιταλός συγγραφέας και πρωτοπόρος θεωρητικός του νεορεαλιστικού κινήματος

²⁸ Παράδειγμα αποτελεί η ταινία με τίτλο, *Το εργαστήριο του Δρος Καλιγκάρι* (1921), που σκηνοθέτησε ο Robert Wiene, την οποία κατηγόρησε ως προπαγανδιστική του επερχόμενου ναζισμού

υλιστική αισθητική και έθεσε τις βάσεις πάνω στην οποία στηρίχθηκε η μεταγενέστερη σημειολογική μελέτη του Christian Metz για την σχέση μεταξύ κινηματογράφου και ονειροπόλησης (Stam 2011).

3.7.2 Andre Bazin (1918 - 1958)

Ο Andre Bazin υπήρξε η μεγάλη μορφή της κινηματογραφικής θεωρίας και κριτικής της δεκαετίας του 1950. Αν και δεν ήταν κινηματογραφιστής, ωστόσο μαζί με τον Jacques Doniol - Valcroze ίδρυσε και για πολλά χρόνια διετέλεσε αρχισυντάκτης του γαλλικού περιοδικού *Cahiers du Cinema* (ελλην. Τετράδια κινηματογράφου). Όπως ο Kracauer έτσι και ο Bazin αντιτάσσονταν στη φορμαλιστική αισθητική του κινηματογράφου· ο Bazin τόνιζε πως η τεχνολογική εξέλιξη και οι καινοτομίες²⁹ του κινηματογραφικού μέσου έδιναν το έναυσμα για το ρεαλιστικό ιδεώδες. Η ρεαλιστική αισθητική του στηρίζονταν στην πεποίθηση πως καμία από τις παραδοσιακές τέχνες δεν είχε τη δυνατότητα να αναπαράγει με τόσο ζωντανό και μεστό τρόπο την αληθινή ζωή, όσο η φωτογραφία και ο κινηματογράφος. Ο Bazin ερχόταν σε αντίθεση με την αισθητική ιδεολογία του Eisenstein και τη δυναμική του μοντάζ και υποστήριζε πως, οι παραμορφώσεις των φορμαλιστικών τεχνικών καταστρατηγούν τις πολυπλοκότητες και την αυθεντικότητα της πραγματικότητας (Τσακωνιάτης, 2009). Ανάμεσα στα άλλα γνωστά του δοκίμια με τίτλο, *Ontologie de l' image photographique* (ελλην. Η οντολογία της φωτογραφικής εικόνας), που πρωτοδημοσιεύτηκε το 1945 και *Le mythe du cinèma total* (ελλην. Ο μύθος του απόλυτου κινηματογράφου), που δημοσιεύτηκε το 1946, ο Bazin εξυψώνει τον κινηματογραφικό ρεαλισμό του φιλικού μέσου ως καταλύτη δημοκρατικής ελευθερίας και συμμετοχής του θεατή στην ερμηνεία της κινηματογραφικής πραγματικότητας (Stam 2011).

²⁹ Ο ήχος στο τέλος της δεκαετίας του 1920, το χρώμα μεταξύ των δεκαετιών 1930 - 1940, η μεγάλου βάθους εστίασης φωτογραφία τη δεκαετία του 1950

3.8 Θεωρία του Δημιουργού

Οι πολιτιστικές συνθήκες³⁰ που κυριάρχησαν στη Γαλλία μεταξύ 1950 – 1960 ανέδειξαν το κίνημα της *θεωρίας του Δημιουργού* (αγγλ. Auteur Theory). Ήδη από το 1948 ο σκηνοθέτης και συγγραφέας Alexandre Astruc³¹ στο δοκίμιό του με τίτλο, *Birth of a New Avant – Garde: The Camera Pen*, είχε αναγνωρίσει την κινηματογραφία ως πράξη δημιουργίας και τον σκηνοθέτη ως *δημιουργό*. Εκτός αυτού, διέκρινε πως η κινηματογραφική μηχανή αποτελούσε το νέο μέσο έκφρασης αντίστοιχης αξίας με τη λογοτεχνία και το μυθιστόρημα. Η θεωρία του δημιουργού ήταν ουσιαστικά η πολεμική ενάντια στο κατεστημένο του γαλλικού κλασικού κινηματογράφου. Ο François Truffaut³² έπαιξε πολύ σημαντικό ρόλο στο κίνημα αναγνώρισης της σκηνοθετικής γραφής ενάντια στην *παράδοση ποιότητας*, που μετέφερε τα κλασικά έργα της γαλλικής λογοτεχνίας στον κινηματογράφο παράγοντας ταινίες άρτια φορμαρισμένες και προβλέψιμες. Ο Truffaut χαρακτήριζε τον κλασικό γαλλικό κινηματογράφο «*κινηματογράφο του μπαμπά*» (γαλλ. cinema de papa) και αντιτίθετο στην παραγωγή ταινιών που προπαγάνδιζαν την αστική ιδεολογία. Ανάμεσα σε άλλους, οι σπουδαίοι σκηνοθέτες Jean-Luc Godard³³, Éric Rohmer³⁴, Jacques Rivette³⁵ πίστευαν στο αυθεντικό βλέμμα του κινηματογραφικού δημιουργού και υποστήριζαν πως η δεξιότητα και η προσωπική σκηνοθετική γραφή έχει δυναμική αναγνώρισης ακόμα και στο Χόλυγουντ (Stam 2011).

Η *θεωρία του δημιουργού* ήταν ουσιαστικά η αντίδραση απέναντι στην ελιτίστικη ιδεολογία υποτίμησης του κινηματογραφικού είδους και της εικονοφοβικής

³⁰ Κατά τη διάρκεια της Γερμανικής κατοχής είχε απαγορευτεί η προβολή Αμερικανικών ταινιών στη Γαλλία. Μετά την Απελευθέρωση επετράπη η προβολή τους ξανά με τεράστια ανταπόκριση από το κοινό. Επιπλέον, η ύπαρξη των κινηματογραφικών περιοδικών κυρίως το *Cahiers du Cinema*, τα κινηματογραφικά φεστιβάλ και η γαλλική ταινιοθήκη (Stam 2011, Wollen 1981)

³¹ (1923 – 2016)

³² (1932 -1984) Γάλλος σκηνοθέτης, κριτικός, σεναριογράφος

³³ (1930 -)

³⁴ (1920 – 2010)

³⁵ (1928 – 2016)

προκατάληψης από τους διανοούμενους της λογοτεχνίας. Η ανεκτίμητη προσφορά της θεωρίας του δημιουργού είναι ο εκδημοκρατισμός του κινηματογράφου και η άμβλυνση της «λογοτεχνίζουσας» προκατάληψης για την υψηλή τέχνη. Αναδείχτηκαν απαξιωμένα είδη ταινιών, τρόμου, επιστημονικής φαντασίας, γουέστερν και δημιουργοί από όλα τα μήκη και πλάτη της γης· αναδείχτηκαν ταινίες και σκηνοθέτες από τον Ιαπωνικό, Ινδικό, Ιρανικό, Ελληνικό, Κινεζικό και τον Λατίνο-Αμερικανικό κινηματογράφο. Η προοδευτική *θεωρία του δημιουργού* γεννημένη σε μια ατμόσφαιρα πολεμικής ήταν αναμενόμενο να δεχτεί βίαιες αντιδράσεις κυρίως για την ιδεολογική ενίσχυση του αμερικανικού συστήματος κινηματογραφικής παραγωγής. Η αμερικανική βιομηχανία θεάματος, η οποία βρισκόταν πάντα στον αντίποδα της υψηλής γαλλικής κουλτούρας και διανοήσης παραδόξως αναγνωρίστηκε ως το νέο μοντέλο της γαλλικής κινηματογραφίας. Εξαίρετοι Γάλλοι σκηνοθέτες ενσωματώθηκαν στην *ιδιοφυΐα του συστήματος*³⁶ αντιδρώντας στο συντηρητικό ιεραρχικό κινηματογραφικό σύστημα παραγωγής της Γαλλίας, όπου ταλαντούχοι νέοι σκηνοθέτες περίμεναν μια ζωή για μια σκηνοθετική ευκαιρία στην κινηματογραφική γαλλική σκηνή.

3.9 Κλασική κινηματογραφική αφήγηση

Τις επόμενες δεκαετίες οι κριτικοί του κινηματογράφου προσανατολισμένοι στην πολεμική εναντίον της βιομηχανίας θεάματος και της προσωπικής σφραγίδας στην κινηματογραφική δημιουργία, ενστερνίστηκαν ένα κλασικό μοντέλο κινηματογραφικής αφήγησης. Το μοντέλο αυτό διακρίνονταν από *ομοιογένεια* (homogeneity) με κύρια χαρακτηριστικά την ενότητα των αφηγηματικών στοιχείων, χρόνου, χώρου και δράσης. Σύμφωνα με τον David Bordwell³⁷, η κλασική κινηματογραφική αφήγηση³⁸ υπαγορεύει

³⁶ Ο Bazin ονόμασε έτσι το αμερικανικό σύστημα παραγωγής ταινιών

³⁷ (1947 -) Αμερικανός κριτικός και θεωρητικός κινηματογράφου

³⁸ Ο παραπάνω ορισμός των Bordwell και Thompson, βασίστηκε κυρίως στην *Ποιητική* του Αριστοτέλη, όπου ο μύθος είναι η ψυχή της τραγωδίας δεδομένου ότι, χωρίς αυτόν είναι αδιανόητη η ύπαρξη της τραγωδίας. Δε συνιστά μόνο την οργανωμένη πλοκή της τραγωδίας αλλά και το πεδίο εφαρμογής των συνθετικών ικανοτήτων του ποιητή. Χάρη σ' αυτόν συντελούνται αναγνωρισμοί, συμβαίνουν περιπέτειες, αποκτά η δράση ενότητα και συνοχή (Ιακώβου 2012). Συνήθως προέρχεται από την ήδη γνωστή στο κοινό παρακαταθήκη μυθικών αφηγήσεων, οπότε

μια αλυσίδα γεγονότων σε σχέση αιτίας - αποτελέσματος που συμβαίνουν σε ορισμένο χώρο και χρόνο και διαπνέονται από ένα συνεκτικό θέμα το οποίο καθιστά το σύνολο (Σκοπετέας 2015).

3.9.1 Νεοφορμαλιστικό μοντέλο αφήγησης

Οι David Bordwell, Kristin Thompson, Noel Carroll, στράφηκαν στην επιστημονική διερεύνηση του ίδιου του κινηματογραφικού μέσου. Στο πλαίσιο αυτό, δόθηκε έμφαση στην έρευνα και μελέτη της κινηματογραφικής αφήγησης ακολουθώντας βασικές αρχές που προέρχονταν από τον Ρωσικό Φορμαλισμό. Η προσέγγιση αυτή ονομάστηκε *νεοφορμαλιστική* (αγγλ. Neoformalism) και βασική αρχή της ήταν η σύνδεση της αντίληψης με τη γνώση. Ο Bordwell διαφωνούσε με τις δομιστικές και ψυχαναλυτικές θεωρίες που συχνά θεωρούσαν το θεατή παθητικό δέκτη ενώ αντίθετα η νεοφορμαλιστική προσέγγιση³⁹ έδινε έμφαση στην αντιληπτική ικανότητά του εστιάζοντας στα μορφικά στοιχεία της κινηματογραφικής ταινίας που μπορεί να οργανώσει σε ερμηνευτικά σχήματα βάσει του γνωσιακού (cognitive) του συστήματος και της καθημερινής του εμπειρίας (Παραδείση 2016). Ωστόσο, η νεοφορμαλιστική προσέγγιση του Bordwell αγνοεί αυτό που θα ονόμαζε ο Bakhtin «*ιστορικότητα των ίδιων των μορφών*», δηλαδή οι μορφές ως ιστορικά γεγονότα που διαθλούν και διαμορφώνουν μια πολύπλευρη ιστορία καλλιτεχνική και υπερ καλλιτεχνική. Πέραν τούτου, το στιλ, η ιδεολογία και η ιστορία είναι άρρηκτα συνδεδεμένα· τα *σχήματα θέασης* μετασχηματίζονται κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Σύμφωνα με τον Bhaskar, οι

ο ποιητής είναι υποχρεωμένος να τηρήσει πιστά τα βασικά μυθολογικά δεδομένα· ενδέχεται όμως ο μύθος, με την έννοια της υπόθεσης να είναι τελείως επινοημένος και ο ποιητής εντελώς ελεύθερος να τον διαμορφώσει κατά το δοκούν. Και στις δύο περιπτώσεις εκείνο που προέχει είναι η πρόκληση της *οίκειας ήδονης*. Αυτό σημαίνει ότι ο Αριστοτέλης λαμβάνει σοβαρά υπόψη του τον αντίκτυπο που έχει ένα έργο πάνω στο κοινό του (Ιακώβου 2012).

³⁹ Η γνωσιακή/νεοφορμαλιστική προσέγγιση εμπλούτισε την κινηματογραφική βιβλιογραφία μ' έναν σημαντικό αριθμό εμπειρικών μελετών που τείνουν στην επιστημονική και ακριβή προσέγγιση του κινηματογραφικού μέσου και θεωρούνται σήμερα κλασικές στο είδος τους. Αντιμετώπισε όμως και αρκετές επικρίσεις για υπερβολικά ορθολογική/θετικιστική στροφή προς τη μελέτη του κινηματογραφικού μέσου σε πολιτικό/κοινωνικό κενό καθώς και τη μετατροπή του θεατή σε άφυλο, αταξικό, ιστορικά αναλλοίωτο υποκείμενο (Παραδείση 2016).

αφηγήσεις έχουν δυναμική ισχύ όχι μόνο όταν κατευθύνουν σε λογικά συμπεράσματα αλλά κυρίως όταν εμπεριέχουν ποικίλες πολιτισμικές μορφές, ιδεολογίες, αξίες και όλα τα νοητικά σχήματα που ο Bordwell θεωρεί αντικείμενα της ερμηνείας (Stam 2011:253,255).

3.9.2 Κινηματογραφικό Πλεόνασμα

Επιπλέον, η νεοφορμαλιστική θεωρία εστιάζοντας στις γνωσιακές λειτουργίες του θεατή και στην ομοιογένεια της αφηγηματικής δομής της κινηματογραφικής ταινίας αγνοεί και παραμερίζει οποιοδήποτε άλλο στοιχείο λειτουργεί εκτός της συγκεκριμένης δομής. Πιο συγκεκριμένα, η Christine Thomson (1977) ορίζει ως βασικά στοιχεία της αφηγηματικής δομής την αλληλεπίδραση μεταξύ των γεγονότων που παρουσιάζονται στην ταινία (πλοκή-plot) και τη νοητική ανακατασκευή των στοιχείων της αφήγησης από τον θεατή (ιστορία - story). Τα στοιχεία εκείνα που βρίσκονται εκτός της δομής και της ομοιογένειας της ταινίας τα ονομάζει *κινηματογραφικό πλεόνασμα* (αγγλ. Cinematic excess) (Sconce 1995).

Τα στοιχεία που κατά την Thomson αποτελούν κινηματογραφικό πλεόνασμα είναι η υπερβολική έμφαση στο καλλιτεχνικό ύφος, η έμφαση στα στοιχεία της *mise-en-scène* και γενικότερα οτιδήποτε δε σχετίζεται με το κλασικό μοντέλο αφήγησης και ενδεχομένως διασπάσει τη συγκέντρωση του θεατή. Στον αντίποδα, μια συγκροτημένη κινηματογραφική αφήγηση συνίσταται από διακριτικά καλλιτεχνικά στοιχεία που δεν διασπούν τη συγκέντρωση του θεατή ούτε την αφηγηματική συνέχεια του φιλικού κειμένου (Sconce 1995).

Κινούμενη στην ίδια κατεύθυνση, η Laura Mulvey⁴⁰ χαρακτηρίζει το θέαμα «*φτηνό υποκατάστατο της τέχνης εντελώς περιττό για την πλοκή*». Η Mulvey τεκμηριώνει τον ισχυρισμό της κάνοντας αναγωγή στον Αριστοτέλη⁴¹, υποστηρίζοντας πως ο σύγχρονος

⁴⁰ (1941 -) Αγγλίδα θεωρητικός, σκηνοθέτρια και κριτικός του κινηματογράφου. Σημαντική εκπρόσωπος της ψυχαναλυτικής και φεμινιστικής προσέγγισης στον κινηματογράφο

⁴¹ Ο Αριστοτέλης δεν ασχολείται με το θέμα της όψευς, δηλαδή τα οπτικά στοιχεία της παράστασης διότι θεωρεί πως δεν αφορά τον ποιητή αλλά τον κατασκευαστή παραστάσεων, τον

εμπορικός κινηματογράφος δεν είναι τίποτα παραπάνω από οπτικά στοιχεία άχρηστα στην αφήγηση, τα οποία διακόπτουν τη συνοχή της αφηγηματικής δομής. Παράλληλα τονίζει πως, «η προτεραιότητα της αφήγησης έναντι του θεάματος αποτελεί αδιαμφισβήτητη υπόθεση». Εκτός αυτού, στο βιβλίο της με τίτλο *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975), καταγγέλλει την έμφυλη διάσταση της φιλικής θέασης και τάσσεται υπέρ μιας αυστηρής και φορμαλιστικής κινηματογραφικής τέχνης. Κατά τη δεκαετία του 1970 και ενώ κορυφαίοι σκηνοθέτες, όπως ο Alfred Hitchcock⁴² και ο Josef von Sternberg⁴³ αντιπροσώπευαν την έκφραση της κινηματογραφικής σαγήνης με την ηδονοβλεπτική και φετιχιστική ματιά τους το φεμινιστικό κίνημα βρισκόταν στο απόγειό του· η Mulvey τάχθηκε επικριτικά απέναντι στην αρσενική σκηνοθετική ματιά που απευθύνεται στον ηδονοβλεψία, εικονολάτρη θεατή προβάλλοντας το αίτημα της καταστροφής οποιουδήποτε αφηγηματικού στοιχείου στρέφεται σε ηδονοβλεπτικές και φετιχιστικές φαντασιώσεις του γυναικείου σώματος και προκαλεί ευχαρίστηση.

Στο ιδεολογικό πλαίσιο της αφαίρεσης της ευχαρίστησης από την κινηματογραφική θέαση και ερμηνεία στην κινηματογραφική αφήγηση, τάχθηκε ο Peter Wollen⁴⁴ και ο David Bordwell. Εύλογα προκύπτει το ερώτημα: γιατί θα πρέπει να απαξιωθούν τα στοιχεία της ευχαρίστησης, της χαράς, της ευθυμίας, της έκπληξης, του καρναβαλικού στοιχείου και εν τέλει η απαξίωση της επιθυμίας ταύτισης και μίμησης του θεατή που οδηγεί σε μια πουριτανική αδιέξοδη ανηδονία και τον απομακρύνουν από τον κινηματογράφο?

σκευοποιό (στο 1453b1-4) (Ιακώβου 2012)· προφανώς έχει παρερμηνευτεί η θέση του Αριστοτέλη για το θέαμα.

⁴² (1899 – 1980)

⁴³ (1894 – 1969)

⁴⁴ (1938 -) Άγγλος θεωρητικός, σκηνοθέτης και κριτικός κινηματογράφου

Κεφάλαιο 4

Πρώιμος Κινηματογράφος

Το θέαμα ως πολιτισμικό φαινόμενο

4.1 Ο κινηματογράφος των εντυπώσεων (1895 – 1907)

Ο Tom Gunning στην περίφημη μελέτη του με τίτλο «κινηματογράφος των εντυπώσεων» (αγγλ. Cinema of Attractions), πραγματεύεται τα χαρακτηριστικά του πρώιμου κινηματογράφου κατά την περίοδο 1897 – 1908. Στην έρευνα αυτή, εντοπίζει και αναλύει την αισθητική και τα εγγενή χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού θεάματος και τον τρόπο που συμβάλλουν στην αισθαντική και συναισθηματική διέγερση του θεατή.

Κατά τον Gunning, η περίοδος του πρώιμου κινηματογράφου στη Γαλλία και συγκεκριμένα στο Παρίσι, όπου θεωρούνταν πρωτεύουσα της Ευρώπης εκείνη την εποχή, ανέδειξε ένα είδος κινηματογραφικού θεάματος, το οποίο αναδύθηκε από τις κοινωνικές, οικονομικές, πολιτικές και πολιτισμικές συγκυρίες της νεωτερικής περιόδου. Θεμελιώθηκε ως αποτέλεσμα της διαδραστικής σχέσης του θεατή με τους πειραματισμούς του κινηματογραφικού μέσου συγκροτώντας τον πυρήνα της κινηματογραφικής εμπειρίας (Strauven 2006:18). Ο όρος «κινηματογράφος των εντυπώσεων» που εισήγαγε ο Tom Gunning στην κινηματογραφική θεωρία προέρχεται από τον σκηνοθέτη Sergei Eisenstein και την ορολογία που χρησιμοποίησε για την πρωτοπόρα τεχνική του διαλεκτικού μοντάζ (γαλλ. montage d'attractions) από την οποία, ο Gunning εμπνεύστηκε και στήριξε τον κορμό της θεωρίας του. Ο «κινηματογράφος των εντυπώσεων», είναι η εναλλακτική οπτική προσέγγιση σε σχέση με τις κλασικές κινηματογραφικές θεωρίες που κυριάρχησαν από τη δεκαετία του 1960 έως σήμερα, οι οποίες προσηλωμένες στις σημειολογικές και ψυχαναλυτικές θεωρητικές προσεγγίσεις αγνόησαν τα εγγενή χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού θεάματος και

τα ιδιαίτερα στοιχεία που συμβάλλουν στην αισθαντική και συναισθηματική κινηματογραφική εμπειρία.

Ο Tom Gunning (1985), διακρίνει τον πρώιμο κινηματογράφο σε δύο περιόδους και τις εξετάζει ως δύο διαφορετικά συστήματα κινηματογραφικής αφήγησης. Χαρακτηρίζει την περίοδο 1897 – 1908 «περίοδο επιδεικτικού χαρακτήρα» (αγγλ. *system of monstrative attractions*) και την περίοδο μεταξύ 1909 – 1914 «περίοδο αφηγηματικού χαρακτήρα» (αγγλ. *system of narrative integration*). Η περίοδος *system of monstrative attractions* αναφέρεται στον επιδεικτικό, αποσπασματικό και φαντασμαγορικό χαρακτήρα της κινηματογραφικής αφήγησης και η δεύτερη *system of narrative integration* στο σύστημα της αφηγηματικής ενοποίησης, που ακολούθησε αμέσως μετά⁴⁵ (Strauven 2006:15). Η παρούσα έρευνα περιορίζεται στην περίοδο 1897 – 1908, όπου σύμφωνα με τον Gunning γίνονται άκρως αντιληπτά τα ιδιαίτερα γνωρίσματα του φιλικού θεάματος και ο επιδεικτικός (monstrative) χαρακτήρας του.

4.1.1 Βασικά χαρακτηριστικά

Το πρωταρχικό χαρακτηριστικό των κινηματογραφικών θεαμάτων της εποχής 1897 – 1908 ήταν η δυνατότητα αληθοφανούς αναπαράστασης της καθημερινής ζωής της νεωτερικής κοινωνίας. Η δυνατότητα αυτή προέκυψε από τη νέα εφεύρεση της κινούμενης εικόνας, όπου το κοινό όχι μόνο αποδέχτηκε αλλά συνέβαλε στη διαρκή ανέλιξή του. Οι θεατές βίωσαν συναρπαστικά συναισθήματα κατά τη διάρκεια της προβολής της ασπρόμαυρης ταινίας διάρκειας 50' των αδελφών Lumière το 1895 με τίτλο *Train pulling into a station* παρακολουθώντας ένα τρένο να έρχεται καταπάνω τους. Φήμες αναφέρουν πως οι θεατές έντρομοι τινάχτηκαν και έτρεξαν έξω από το Grand – Cafe που προβάλλονταν η ταινία επειδή φοβήθηκαν πως θα τους πατούσε (Blumlinger 2006). Σε κάθε περίπτωση, θεωρείται η πιο αισθαντική ταινία του πρώιμου κινηματογράφου διότι κατόρθωσε μ' ένα κοντινό πλάνο (γαλλ. *gross plan*, αγγλ. *close*

⁴⁵ Ο Gunning σημειώνει πως μετά το 1908, ο επιδεικτικός χαρακτήρας του κινηματογράφου δεν εξαφανίστηκε με την κυριαρχία της αφήγησης αλλά παρέμεινε με πιο διακριτικό χαρακτήρα τόσο σε πρωτοποριακές πρακτικές όσο και σαν συστατικό στοιχείο σε ταινίες μυθοπλασίας συχνά πιο εμφανής σε κάποια είδη π.χ όπως το μιούζικαλ, απ' ότι σε άλλα (Νικολαΐδου 2011:113).

υρ)⁴⁶ να προκαλέσει τη σωματική και συναισθηματική αντίδραση των θεατών. Ιλιγγιώδης ταχύτητα, θέαμα που επιφέρει πανικό και ταυτόχρονη απώλεια της αίσθησης της απόστασης όλα αυτά σ' ένα πλάνο με πορεία προς το θεατή (Razutis and Tscherkassky 2006:259). Σύμφωνα με τον Gunning, ο μύθος των πανικόβλητων θεατών προφανώς σχετίζεται με τη σύγχυση που πιθανόν ένωσαν από την αίσθηση της κινούμενης εικόνας παρά από την ταχύτητα του τρένου. Όπως σχολιάζει ο Gunning, "δεν ήταν τόσο η αληθοφάνεια, όσο η απίθανη αίσθηση της ψευδαίσθησης αυτή καθ' εαυτή, που έκανε τους θεατές να μείνουν άφωνοι" (Blumliger 2006:259).

Το στοιχείο της απόλαυσης αποτελεί το δεύτερο βασικό χαρακτηριστικό του κινηματογραφικού θεάματος κατά τη διάρκεια του πρώιμου κινηματογράφου. Οι θεατές εμπλέκονταν οπτικά, σωματικά και συναισθηματικά με όλες τους τις αισθήσεις κατά τη διάρκεια του φιλικού θεάματος και όχι ως παθητικοί παρατηρητές – ηδονοβλεψίες (Youngblood 1970:61), όπως χαρακτηρίζει και ο Gunning τους θεατές του κλασικού μοντέλου αφήγησης. Οι θεατές συμμετείχαν ενεργά στη διαδικασία της παράστασης είτε από περιέργεια, είτε για τη φευγαλέα και εφήμερη απόλαυση μιας ψευδαίσθησης, ενός μαγικού τρυκ και της έκπληξης που θα τους προκαλούσε.

Το τρίτο βασικό χαρακτηριστικό είναι η αμεσότητα της σχέσης μεταξύ εικόνας - θεατών. Ο Gunning υποστηρίζει πως, σε αντιδιαστολή με την ιδεολογία της *θεωρίας του μέσου* (αγγλ. Apparatus theory)⁴⁷ που κυριάρχησε στη φιλική θεωρία μετά το 1968, οι

⁴⁶ Είναι το πιο εκφραστικό από τα είδη πλάνων στην κινηματογραφική αισθητική

⁴⁷ Η *θεωρία του μέσου*, προέρχεται από την Μαρξιστική θεωρία του κινηματογράφου, τη σημειολογία και την ψυχανάλυση. Αποτελούσε κυρίαρχη θεωρητική προσέγγιση στις κινηματογραφικές σπουδές κατά τη δεκαετία του 1970. Στα πλαίσια της θεωρίας υποστηρίζεται ότι, η φύση του κινηματογράφου είναι ιδεολογική καθώς η διαδικασία της αναπαράστασης είναι ιδεολογική. Στη διαδικασία της αναπαράστασης περιλαμβάνεται η κινηματογραφική λήψη και το μοντάζ. Η κεντρική θέση του θεατή σε σχέση με την προοπτική της σύνθεσης του κινηματογραφικού κάδρου είναι επίσης ιδεολογική. Η θεωρία του μέσου υποστηρίζει ότι ο κινηματογράφος διατηρεί και μεταφέρει στο θεατή τις κυρίαρχες πολιτισμικές ιδεολογίες. Δηλαδή, η ιδεολογία δεν επιβάλλεται στον κινηματογράφο, αλλά είναι μέρος της φύσης του (Παραδείση 2016).

εκφραστές της πρώιμης περιόδου του κινηματογράφου 1895 – 1907 ανακάλυψαν επαναστατικές καινοτομίες στην οπτική και συναισθηματική επικοινωνία και διάδραση με τους θεατές. Οι επαναστατικές καινοτομίες αποτελούν τον κεντρικό πυρήνα της εξέλιξης του «κινηματογράφου των εντυπώσεων» και ο Gunning ταυτίζει με τις πρακτικές του κινήματος της Avant – garde. Η καινοτομία της κινούμενης εικόνας όντας τεχνολογικό επίτευγμα της εποχής του πρώιμου κινηματογράφου προκαλούσε συναισθήματα έκπληξης, θαυμασμού, αναστάτωσης, ανησυχίας, φόβου, σοκ αποδεικνύοντας τον συναρπαστικό και σαγηνευτικό χαρακτήρα του. Στο πλαίσιο αυτό, η εξέλιξη της ιστορίας και η ψυχολογική ανάλυση των χαρακτήρων ήταν αδιάφορο στοιχείο και δευτερεύουσας σημασίας για το θεατή κατά τη διάρκεια της κινηματογραφικής θέασης (Gunning 2006:33-36).

Εν κατακλείδι, ο «κινηματογράφος των εντυπώσεων» όπως εξηγεί ο Gunning, δεν αναδύθηκε μέσα από μια γραμμική εξέλιξη της τεχνολογίας αλλά αντανακλά το κοινωνικό και πολιτιστικό κλίμα της νεωτερικότητας. Γεννήθηκε από την ανάγκη αναπαράστασης γεγονότων της καθημερινής ζωής ταυτόχρονα με την επίδειξη των νέων τεχνολογικών καινοτομιών. Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, κατά τη διάρκεια της νεωτερικής περιόδου στις μεγάλες πόλεις και κυρίως στο Παρίσι, διαδραματίζονταν κάθε είδους θεάματα ως μέρος της καθημερινότητας και του μετασχηματισμού της κοινωνίας στα νέα δεδομένα της καταναλωτικής και αστικής κουλτούρας. Στο πλαίσιο αυτό, η Vanessa Schwartz (1994) υποστηρίζει πως, η διερεύνηση πολιτιστικών καινοτομιών δε γίνεται χωρίς την εξέταση του κοινωνικού, πολιτικού και πολιτιστικού πλαισίου της εποχής. Στην περίπτωση του πρώιμου κινηματογράφου *«αντί να ανατρέξουμε σε καθολικές και διαχρονικές ψυχαναλυτικές θεωρίες θεάματος ή σε δομημένες θεωρίες του μέσου ή ακόμα σε εξιδανικευμένες μορφές θέασης τεχνολογικών καινοτομιών είναι προτιμότερο να οριοθετήσουμε το θέαμα στο συγκεκριμένο χωροχρονικό πλαίσιο»*. Επιπλέον, τονίζει πως, οι τεχνολογικές καινοτομίες σαφέστατα έπαιξαν μεγάλο ρόλο, ωστόσο, εμφανίστηκαν σε ένα κοινό έτοιμο να τις δεχτεί· ένα κοινό που γαλουχήθηκε μέσα στο γενικότερο κλίμα της νεωτερικότητας των αρχών του 20^{ου} αιώνα.

4.2 Εποχή της νεωτερικότητας

Η νεωτερικότητα ως έκφραση έχει συνδεθεί με τις ευρύτερες αλλαγές σε κοινωνικό, οικονομικό και πολιτιστικό επίπεδο. Ταυτόχρονα έχει οικειοποιηθεί τις μεγαλύτερες καινοτομίες: τον τηλεγράφο και το τηλέφωνο, τον σιδηρόδρομο και το αυτοκίνητο, τη φωτογραφία και τον κινηματογράφο. Από τα σύμβολα της νεωτερικότητας, ο κινηματογράφος όχι μόνο αντιπροσώπευσε έξοχα την εποχή του αλλά και την έχει υπερβεί όσο κανένα άλλο είδος (Charney and Schwartz 1995:1). Χρονολογικά η έναρξη της νεωτερικότητας (αν και δεν υπάρχει ομοφωνία στην επιστημονική κοινότητα), μπορεί να προσδιοριστεί κατά τον 18^ο αιώνα, ειδικότερα την περίοδο του εκκοσμικευμένου κινήματος του Διαφωτισμού και την εκκίνηση της βιομηχανικής επανάστασης. Επιπρόσθετα, το καταληκτικό όριο της εποχής της νεωτερικότητας μπορεί να προσδιοριστεί μέχρι και τις τελευταίες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα (Ασημάκη, Καμαριάνος, Κουστουράκης 2011).

4.2.1 Κυρίαρχα χαρακτηριστικά της νεωτερικότητας

Οι Charney και Schwartz (1995:3) αναγνώρισαν έξι στοιχεία κυρίαρχης σημασίας τόσο στην πολιτιστική ιστορία της νεωτερικότητας όσο και της σχέσης της με τον κινηματογράφο:

1. Η εξέλιξη της μητροπολιτικής αστικής κουλτούρας, που οδήγησε σε νέες μορφές διασκέδασης και ψυχαγωγίας
2. Η μορφή του σώματος ως αντικείμενο θαυμασμού και διέγερσης
3. Η αναγνώριση της μορφής του μαζικού κοινού, πλήθους ή ακροατηρίου περιορίζοντας τα χαρακτηριστικά της ατομικότητας
4. Η παρόρμηση αναπαράστασης ατομικών και μεμονωμένων στιγμών της καθημερινής σύγχρονης κοινωνικής ζωής: η τάση αυτή ξεκίνησε από τον ιμπρεσιονισμό και ολοκληρώθηκε κατά τη διάρκεια της εξελικτικής πορείας του κινηματογράφου
5. Η λεπτή γραμμή και τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και της αναπαράστασής της
6. Η ανάπτυξη της καταναλωτικής κουλτούρας, που οδήγησε σε νέες μορφές διασκέδασης

4.3 Θεάματα στο Παρίσι

Σύμφωνα με τον Walter Benjamin⁴⁸ (1939) το Παρίσι ήταν πρωτεύουσα και μητρόπολη της διασκέδασης σε ολόκληρη την Ευρώπη. Οι ταξιδιωτικοί οδηγοί υπόσχονταν πως στο Παρίσι όλοι οι επισκέπτες έχουν την ευκαιρία να ζήσουν ένα μοναδικό και αξέχαστο θέαμα· η ζωή στην πόλη ταυτίστηκε με το θέαμα· η καθημερινή ζωή βιωνόταν ως θέαμα και το θέαμα αναπαριστούσε τη ζωή σε όλες τις εκδοχές της (Schwartz 1994:87).

Τα δημοφιλέστερα δημόσια θεάματα ήταν το νεκροτομείο (γαλλ. Paris morgue), το μουσείο κέρινων ομοιωμάτων (γαλλ. Musée Grévin), το κινούμενο πανόραμα (γαλλ. panorama) και το θέατρο (γαλλ. Le Théâtre du Grand-Guignol). Πρόθεση των θεαμάτων αυτών ήταν η αναπαράσταση της πραγματικής ζωής με τον πιο ρεαλιστικό τρόπο. Τα πτώματα που εκθέτονταν στα μαρμάρινα τραπέζια του νεκροτομείου αποτελούσαν δημοφιλή πόλο έλξης που αντιπροσώπευε τον τρόπο ψυχαγωγίας και επικοινωνίας της κοινωνίας εκείνη την εποχή· το πλήθος συγκεντρώνονταν καθημερινά στο νεκροτομείο και αφηγούνταν τρομακτικές και συναρπαστικές ιστορίες για τους πιθανούς τρόπους θανάτου των πτωμάτων προκαλώντας έντονα συναισθήματα έκπληξης, σοκ, τρόμου, φόβου, ενθουσιασμού στους παρευρισκόμενους (Charney & Schwartz, 1995:8). Στο θέατρο Grand-Guignol κατά τη διάρκεια της παράστασης παρουσιάζονταν μακάβριες σκηνές, αποκεφαλισμοί, αίματα, φόνοι, προκαλώντας λιποθυμίες και τρόμο στους θεατές (Strauven 2006:18).

Κατά τη διάρκεια της νεωτερικότητας, η αναπαράσταση της πραγματικότητας ήταν έντονο φαινόμενο συνυφασμένο αναμφίβολα με την αισθητική του ιμπρεσιονισμού (αγγλ. Impressionism)· με την επιθυμία αποτύπωσης της στιγμής και της *άμεσης* αίσθησης που προκαλεί μια εικόνα. Η εφεύρεση της κινούμενης εικόνας συνέβαλε σε μια πολύ σημαντική πτυχή της εποχής της νεωτερικότητας· στην αντίληψη του *πραγματικού* μέσα από την αναπαράστασή του (Charney & Schwartz, 1995:7). Όπως ισχυρίζονται οι Gunning & Przyblyski, στην έλευση μιας χαοτικής και αόριστης αστικής κουλτούρας, η

⁴⁸ (1892 - 1940) Γερμανός φιλόσοφος και κριτικός λογοτεχνίας. Θεωρείται από τους πιο σημαντικούς στοχαστές του 20ου αιώνα σχετικά με τη μελέτη του για την *αισθητική εμπειρία*

αναπαράσταση ως αποτύπωση της αληθινής ζωής προσδιόρισε τη μορφή της νεωτερικότητας.

4.3.1 O flâneur

Το απόλυτο σύμβολο της μοντέρνας αστικής κουλτούρας στο Παρίσι ήταν ο χαρακτήρας *flâneur*. Σύμφωνα με την ερμηνεία του Charles Baudelaire⁴⁹, ο *flâneur* ήταν η ενσάρκωση του εκκεντρικού καλλιτέχνη - στοχαστή που περιπλανιόταν στην πόλη ανέμελα αναζητώντας την περιπέτεια· ήταν η εμβληματική φιγούρα που συμμετείχε με πάθος και αισθησιασμό σε κάθε νέα πρόκληση που τραβούσε το βλέμμα του. Ο *flâneur* ταυτίστηκε με την ταχύτητα και τον εφήμερο χαρακτήρα της φαντασμαγορίας της πόλης (Tholozany 2013). Η έννοια του *flâneur* ως πολιτισμικό φαινόμενο έχει μεγάλη σημασία στην κατανόηση του νέου τρόπου ζωής στο αστικό τοπίο της εποχής της νεωτερικότητας. Όπως πολύ χαρακτηριστικά περιγράφει ο Benjamin: «παρατηρητή, φιλόσοφο, πλάνητα· αποκαλέστε τον όπως επιθυμείτε· αλλά ο *flâneur* είναι κάτι περισσότερο: ένας ζωγράφος της περαστικής στιγμής και όλων των ιχνών της αιωνιότητας που περιλαμβάνει» (Σκορδούλη 2015:35).

Για τον Georg Simmel⁵⁰, ο χαρακτήρας *flâneur* έχει την έννοια της απελευθέρωσης από κάθε δεδομένο χωρικό σημείο· την έννοια του *άγνωστου*, του *ελεύθερου*· εκείνου που παρατηρεί και επεξεργάζεται τις εικόνες που διαδραματίζονται στην πόλη· εκείνου που αντιστέκεται στους *μύθους της προόδου* διότι πιστεύει πως συρρικνώνουν την ποιότητα σε απλό ποσοτικό επίπεδο (Σκορδούλη 2015:36). «Προσπαθώ να δείξω», έγραφε ο Benjamin, «πως ως αποτέλεσμα μιας πραγματοποιημένης αναπαράστασης του πολιτισμού, οι νέες μορφές συμπεριφοράς και οι νέες οικονομικές και τεχνολογικές δημιουργίες που οφείλουμε στον 19ο αιώνα εισέρχονται στο σύμπαν της φαντασμαγορίας [...]. Αυτό αφορά όχι μόνον την ιδεολογική τους σύλληψη αλλά και την αμεσότητα της αντιληπτής παρουσίας τους [...].

Γίνεται αντιληπτό πως, η ταχύτητα αλλαγής και εκβιομηχάνισης του αστικού περιβάλλοντος δημιούργησε μια αποσπασματική αισθητηριακή αντίληψη της

⁴⁹ (1821 – 1867) Γάλλος ποιητής

⁵⁰ (1858 – 1918) Γερμανός κοινωνιολόγος, φιλόσοφος

καθημερινής ζωής σ' ένα υπερθέαμα εμπειριών και κατανάλωσης μαζικής συμμετοχής. Απόρροια της αποσπασματικής κατανάλωσης αισθητηριακών εμπειριών ήταν η εμφάνιση των εμπορικών στοών εντός των οποίων πλανόδιοι έστηναν σκηνές από παραπετάσματα δημιουργώντας εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις· οι εκθέσεις που διατηρούσαν σημαντικό δεσμό με τη βιομηχανία της διασκέδασης· και βεβαίως ο χαρακτήρας *flâneur* που αφήνονταν στις φαντασμαγορίες της πόλης και της αγοράς (Σκορδούλη 2015:24).

4.4 Οπτικές και προ-κινηματογραφικές συσκευές

Οι προ - κινηματογραφικές συσκευές (βλ. Εικόνες παραρτήματος Β), ουσιαστικά προετοίμασαν το έδαφος για την εφεύρεση της κινούμενης εικόνας· εμφανίστηκαν στις αρχές του 19^{ου} αιώνα μέσα στο κλίμα της νεωτερικότητας και των επιστημονικών εξελίξεων της εποχής. Το φαινόμενο του μετεϊκάσματος κέντρισε το ενδιαφέρον της οπτικής επιστήμης και έδωσε ώθηση στους πειραματισμούς με τις προ κινηματογραφικές συσκευές, οι οποίες αποτελούσαν δημοφιλή πόλο έλξης και ψυχαγωγίας για την κοινωνία της εποχής· πλανόδιοι έστηναν στις λαϊκές αγορές συσκευές αναπαραγωγής φωτός και σκιών, υπαίθρια παραπετάσματα και δημιουργούσαν εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις ενώ παράλληλα οι συσκευές αυτές ως γνώρισμα του μοντέρνου πωλούνταν ως συσκευή ψυχαγωγίας (Βενετσιάνου 2014). Το πανόραμα το διόραμα και η φαντασμαγορία ήταν οι πιο δημοφιλείς οπτικές συνήθως κινούμενες συσκευές. Ήταν συνθέσεις που αποτελούνταν από τεράστιες ημιδιαφανείς ζωγραφίες, οι οποίες άλλαζαν μορφή ανάλογα με τις φωτοσκιάσεις που δημιουργούνταν στην επιφάνειά τους με αποτέλεσμα ένα εντυπωσιακό, επιβλητικό θέαμα.

Σε όλες τις παραστάσεις των προ - κινηματογραφικών συσκευών η εμπλοκή του θεατή ήταν οπτική και σωματική. Συγκεκριμένα, το πανόραμα ήταν κινούμενη κατασκευή και το σκηνικό αποτελούνταν από κυκλικούς ζωγραφισμένους καμβάδες· ο θεατής για να δει ολόκληρο το σκηνικό έπρεπε να μετακινείται διαρκώς στο χώρο· η μετακίνηση αυτή έδινε την αίσθηση στον θεατή πως βρίσκεται μέσα στην εικόνα. Στο διόραμα ο θεατής βρισκόταν πάνω σε μια κινούμενη πλατφόρμα· ανάλογα με την κίνηση της πλατφόρμας εναλλάσσονταν και οι εικόνες του σκηνικού. Στις παραστάσεις της φαντασμαγορίας ο

θεατής βρισκόταν σε μια σκοτεινή αίθουσα που προβάλλονταν εικόνες με παιχνιδίσματα φωτός και ο θεατής έχανε την αίσθηση του χώρου και του χρόνου (Tholozany 2013).

Όπως επισημαίνει η Schwartz, μέσα στο γενικότερο κλίμα της αποσπασματικής αισθητηριακής αντίληψης της καθημερινής ζωής και των ποικίλων ερεθισμάτων κατά τη νεωτερική περίοδο ήταν αναμενόμενη η προσπάθεια αναπαράστασης της πραγματικής ζωής και στον τομέα της ψυχαγωγίας. Πέραν τούτου, οι οπτικές προ-κινηματογραφικές κατασκευές δεν προέκυψαν ως φυσική εξέλιξη του κινηματογραφικού μέσου αλλά από την ανάγκη οπτικοποίησης της καθημερινής ζωής της αστικής κοινωνίας. Γι' αυτό και ο χαρακτήρας των θεαμάτων αυτών ήταν σατυρικός με αναφορές και θεματολογίες από την καθημερινότητα (Tholozany 2013).

4.5 August - Nicolas Lumière και Georges Méliès

Η κινούμενη εικόνα είναι μια θαυμαστή εξέλιξη της τεχνολογίας που συντελέστηκε στα τέλη του 19^{ου} αιώνα ύστερα από πολλούς πειραματισμούς με τις προ-κινηματογραφικές συσκευές. Οι αδελφοί Lumière⁵¹ κατασκεύασαν την πρώτη κινηματογραφική μηχανή (γαλλ. Cinematographe), οι οποίοι βασίστηκαν στο κινητοσκόπιο (γαλλ. kinetoscope), μια μηχανή προβολής που εφεύρεσε ο Thomas Alva Edison⁵². Η πρώτη δημόσια προβολή ταινιών στην ιστορία του κινηματογράφου πραγματοποιήθηκε το 1895 στο Grand Café του Παρισιού από τους αδελφούς Lumière· προβλήθηκαν δέκα ταινίες με συνολική διάρκεια δεκαπέντε λεπτών. Οι θεατές της εποχής αντιλαμβάνονταν την εξέλιξη αυτή ως *μαγεία* ενώ παράλληλα ένιωθαν έντονα συναισθήματα έκπληξης, θαυμασμού, περιέργειας και φόβου. Η διάσημη ταινία των αδελφών Lumière με τίτλο *La sortie des usines Lumière* (Έξοδος από το εργοστάσιο Lumière) είναι το απόλυτο παράδειγμα· οι θεατές νόμιζαν ότι το τρένο θα έπεφτε επάνω τους και πολλοί αντέδρασαν με πανικό. Επίσης, η ταινία με τίτλο *Arrival of a Train in Station* (1895) μάγεψε τον κόσμο αλλά και

⁵¹ Auguste Marie Louis Nicolas (1862-1954) και Louis Jean (1864 -1968)

⁵² (1847 – 1931) Αμερικανός εφευρέτης

τον George Méliès⁵³, ο οποίος έτυχε να παρευρίσκεται στην προβολή (Woodward 2009:213).

Ο George Méliès αρχικά δούλεψε ως ταχυδακτυλουργός και θαυματοποιός στο θέατρο του διάσημου μάγου της εποχής Rober Hudin. Παρακολουθώντας την προβολή των αδελφών Lumière εμπνεύστηκε και πίστεψε πως η νέα εφεύρεση της κινούμενης εικόνας θα μπορούσε να ανοίξει ένα νέο παράθυρο στον κόσμο· ένα κόσμο θαυμάτων (Cinepivatis 2012). Ο Méliès εντυπωσιάστηκε από την πρωτοποριακή φιλμική συσκευή, την επαναστατική δυναμική της, τη δυνατότητα αποτύπωσης στο σελιλόιντ φανταστικών ιδεών και τη δημιουργία εικονικών και ιδεαλιστικών κόσμων (May 2013).

Εκτιμάται πως ο Méliès σκηνοθέτησε συνολικά 531 ταινίες από το 1896 έως το 1914. Η διάρκειά τους κυμαινόταν από ένα έως σαράντα λεπτά. Μια από τις ταινίες που σκηνοθέτησε με τίτλο *Ταξίδι στη Σελήνη* (1902), θεωρείται το μεγάλο του αριστούργημα και ουσιαστικά είναι η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας στα χρονικά του κινηματογράφου, η οποία μέχρι σήμερα εξακολουθεί να μαγεύει τους θεατές. Η ταινία άνοιξε το δρόμο στις κινηματογραφικές καινοτομίες, στη χρήση οπτικών τεχνικών, στα κινηματογραφικά τρυκ, στη χρήση γραφικών, στα πολύπλοκα σκηνικά, στα ειδικά εφέ κ.α. (Sawicki 2007:1). Για τον διάσημο Αμερικανό σκηνοθέτη Martin Scorsese, ο Méliès «είναι εκείνος που ανακάλυψε σχεδόν όλα όσα γίνονται στο χώρο της έβδομης τέχνης...» (Cinepivatis 2012).

⁵³ Marie Georges Jean Méliès (1861 - 1938)

Κεφάλαιο 5

Το ισχυρό μήνυμα του φανταστικού· Ανάλυση ταινιών

5.1 A trip to the moon (1902)

Η ταινία με τίτλο *Ταξίδι στη Σελήνη* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), είναι η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας (Cornea 2007:12) και η πιο διάσημη στου George Méliès⁵⁴. Είναι βασισμένη στο μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας του Ιουλίου Βερν *Από τη γη στη σελήνη* (1865). Το 2002 η ταινία συμπεριλήφθηκε στον κατάλογο της Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO (Higgs 2015:318). Η ταινία αφηγείται με χιούμορ και πολύ φαντασία την ιστορία μιας ομάδας αστρονόμων, οι οποίοι μέσω ενός τεράστιου κανονιού εκτοξεύονται στο διάστημα φτάνουν στο φεγγάρι και έρχονται αντιμέτωποι με τους Selenites τους κατοίκους της σελήνης. Είναι παγκοσμίως γνωστή η περίφημη σκηνή με το διαστημόπλοιο σφηνωμένο στο μάτι του φεγγαριού (μηχανή του χρόνου 2016).

Η ταινία αντιπροσωπεύει επακριβώς την περίοδο του πρώιμου βωβού κινηματογράφου και την θεωρία του Tom Gunning για τον *κινηματογράφο των εντυπώσεων*. Ο Méliès θεωρείται ο πιο διακεκριμένος και ταλαντούχος σκηνοθέτης του πρώιμου κινηματογράφου και εκείνος που συνδύασε την αφήγηση και το θέαμα με προφητικό τρόπο για την σύγχρονη ψυχαγωγία του θεάματος (North 2003:72). Εκτός αυτού, ο Méliès αναγνωρίζεται ως πνευματικός πατέρας της κινηματογραφικής κουλτούρας της οπτικής ψευδαίσθησης (North 2003:9). Όπως αναφέρει ο Sean Cubit, ο Méliès με ερέθισμα τη δημιουργική φαντασία του οικειοποιήθηκε την προέλευση των ειδικών εφέ·

⁵⁴ Συμμετείχε είτε ως παραγωγός είτε ως σκηνοθέτης σε περισσότερες από 520 ταινίες από τις οποίες έχουν διασωθεί περίπου 200 (North 2003: 72).

ήταν ο πρώτος που εισήγαγε τεχνικές καινοτομίες και πειραματισμούς, οι οποίοι συνέβαλαν στην ανάπτυξη των οπτικών εφέ (North 2003:72).

Η ταινία *A trip to the moon* θυμίζει θεατρική παράσταση στην οποία συντελούνται ταυτόχρονες και παράλληλες δράσεις· υποστηρίζεται από έναν αφηγητή, ο οποίος δίνει έμφαση σε στοιχεία που δεν φαίνονται στην ταινία αλλά είναι χρήσιμα για την κατανόηση της δράσης. Εντυπωσιακά σκηνικά και κοστουμια, τρυκ, τεχνολογικά θαύματα, οπτικές καινοτομίες, θέαμα, παράξενα διαστημόπλοια, ιδιόμορφοι εξωγήινοι και πλήθος αστρονόμων που με δυσκολία διακρίνουμε τα χαρακτηριστικά του προσώπου τους. Άλλωστε η ταινία δεν επικεντρώνεται σε κάποιον χαρακτήρα και την ψυχολογική υπόστασή του αλλά στη θαυμαστή και φανταστική φιλμική εμπειρία που πρόκειται να βιώσει ο θεατής. Ο θεατής δε χάνεται στο αφηγηματικό δράμα και την ταύτιση με κάποιο χαρακτήρα αλλά αναμένει να ζήσει με τις αισθήσεις του την οπτική εμπειρία της ταινίας (North 2010).

Ο Gunning αναφέρει: *«θα πρέπει να θυμόμαστε πως ο Méliès στις ταινίες του δε προσπαθούσε να αναπαραστήσει την πραγματικότητα και το ρεαλισμό αλλά αντίθετα ήθελε να διαμορφώσει ένα διαφορετικό στυλ θεατρικότητας με αίσθηση χιούμορ και αυτοσαρκασμού»*. Με άλλα λόγια, η ξέγνοιαστη και ξέφρενη εκδρομή των αστρονόμων δεν ήταν η αναπαράσταση ενός μελλοντικού διαστημικού ταξιδιού στο φεγγάρι αντίθετα ήταν η προβολή της νέας κινηματογραφικής καινοτομίας και της δυνατότητάς του να κατασκευάζει φανταστικές οπτικές εικόνες (North 2010). Η Cornea σημειώνει πως, μέσα από την φανταστική και θεαματική υπόσταση της ταινίας διακρίνεται το κοινωνικό και πολιτιστικό προφίλ της εποχής που γυρίστηκε. Η Lynda Nead, ερμηνεύει τη γνωστή εικόνα του φεγγαριού με τον πύραυλο σφηνωμένο στο πρόσωπό του ως πιθανό συμβολικό μήνυμα· ένα μήνυμα που σηματοδοτούσε το τέλος του ανορθολογισμού και των δεισιδαιμονιών⁵⁵ στην αστρονομική παρατήρηση και την αρχή μιας νέας ορθολογικής επιστήμης βασισμένη στις εξελιγμένες δυνατότητες της φωτογραφικής και κινηματογραφικής κάμερας (North 2010).

⁵⁵ Στο τέλος του 19^{ου} και στις αρχές του 20^{ου} αιώνα είχαν παρατηρηθεί ανθρωπόμορφες απεικονίσεις στην επιφάνεια του φεγγαριού που έμοιαζαν με αληθινά πρόσωπα. Οι απεικονίσεις αυτές συνδέθηκαν με δεισιδαιμονίες και προκαταλήψεις.

Επιπρόσθετα, ο North (2010) σημειώνει πως, ο Méliès μέσα από την ταινία του προσπάθησε να δώσει ένα σημαντικό πολιτικό μήνυμα· είναι γνωστό πως η Γαλλία ήταν η δεύτερη μεγαλύτερη αποικιοκρατική δύναμη στον κόσμο⁵⁶ εκείνη την εποχή· η εξερεύνηση ενός μακρινού τόπου και η συμπλοκή με τους Selenites και τις εξωγήινες μορφές ζωής συμβολίζουν την αποικιοκρατική επέκταση της Γαλλίας και τον τραγικό απολογισμό της κατάκτησης και ισοπέδωσης άλλων πολιτισμών. Ο Méliès απεικονίζοντας τον τρόπο ζωής και το κοινωνικό σύστημα αξιών των Selenites στο φεγγάρι θέλησε να προβάλλει το μήνυμα της ομοιότητάς τους με τον δυτικό κόσμο (North 2010).

Η ταινία *A trip to the moon* αποτελεί ένα από τα πιο παραμυθένια και γοητευτικά φιλμ του παγκόσμιου κινηματογράφου. Ο Méliès ήταν ένας εξαίρετος θαυματοποιός που εξέλιξε στο μέγιστο το συνδυασμό της θεατρικής παράστασης με τις οπτικές τεχνικές καινοτομίες του κινηματογραφικού μέσου, εμπνέοντας χιλιάδες ανθρώπους στην κινηματογραφική τέχνη από τότε έως σήμερα.

5.2 Metropolis (1926)

« η ταινία αυτή δεν είναι ούτε για το σήμερα ούτε για το μέλλον· δε μιλάει για ένα συγκεκριμένο μέρος· δεν υπηρετεί καμία τάση, κόμμα ή τάξη. Έχει μια ιδέα που βασίζεται σε κάτι συγκεκριμένο. Ο μεσολαβητής ανάμεσα στον εγκέφαλο και τους μυς πρέπει να είναι η καρδιά».

Μ'αυτό ακριβώς το μήνυμα ξεκίνησε η ταινία *Metropolis*. Το ημερολόγιο έγραφε 10 Ιανουαρίου 1927 (Κυριάκου 2014).

Η ταινία με τίτλο *Metropolis* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), του σπουδαίου σκηνοθέτη Frinz Lang αποτελεί μια από τις κλασικές ταινίες επιστημονικής φαντασίας, που ακόμα

⁵⁶ Η πρώτη Γαλλική Αυτοκρατορία έφτασε στο απόγειό της το 1754, ενώ μετά από πολλούς πολέμους με τη Μεγάλη Βρετανία έχασε αρκετά εδάφη. Η δεύτερη Γαλλική Αυτοκρατορία κάλυπτε 5.000.000 τετραγωνικά μίλια στο απόγειό της πριν χάσει πολλά εδάφη μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

και σήμερα θεωρείται επίκαιρη. Η ταινία αναπαριστά με προφητικό και θεαματικό τρόπο τη φουτουριστική πόλη του 2000. Οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας ήταν πολύ δημοφιλείς εκείνη την εποχή στο Γερμανικό κινηματογραφικό κοινό και ο Lang περίτεχνα απέδωσε στην ταινία πολιτικούς και κοινωνικούς συμβολισμούς. Γυρίστηκε όταν το κίνημα του γερμανικού εξπρεσιονισμού ήταν στο αποκορύφωμά του⁵⁷. Στον απόηχο του Α' Παγκοσμίου Πολέμου με τη Γερμανία σε οικονομική εξαθλίωση και την κοινωνία να μαστίζεται από την ανεργία άνθησε το καλλιτεχνικό κίνημα του Γερμανικού εξπρεσιονισμού. Έχοντας καταβολές από τη γοτθική σκοτεινή μυθολογία, ο Lang απέδωσε το ιδιαίτερο κινηματογραφικό στιλ του παρουσιάζοντας ένα κόσμο σκοτεινό, βίαιο και επικίνδυνο. Ο Γερμανικός εξπρεσιονισμός εκφράζει τη δυσπιστία στον ορθολογισμό και την επιστήμη (Braudy and Cohen 2009:582, 649). Η αισθητική και η δραματουργία των ταινιών της περιόδου αυτής προβάλλουν ιστορίες κοινωνικών αντιπαραθέσεων δίνοντας έμφαση σε μεταφυσικά και απόκοσμα στοιχεία (Τραγέα 2010).

Ο Lang στην ταινία *Metropolis*, οραματίστηκε ένα δυστοπικό μέλλον για την κοινωνία του μέλλοντος. Βασικό στοιχείο της ταινίας είναι η ανισότητα των κοινωνικών τάξεων και η κοινωνική περιθωριοποίηση. Η υπερπληθυσμιακή *Metropolis*, αναπτύσσεται κάθετα σε δύο διακριτά επίπεδα οργάνωσης της οικονομικής, κοινωνικής και πολιτικής ζωής της πόλης. Η πλούσια ολιγαρχία ζει στο ανώτερο επίπεδο σε ένα εκτός χρόνου ειδυλλιακό περιβάλλον ενώ οι εργατικές μάζες ως το απόλυτα αναγκαίο βιομηχανικό προλεταριάτο καταβροχθίζουν τις ζωές τους. Ο χρόνος πάντοτε σχετικός, δείχνει να έχει σταματήσει για τους κατοίκους της άνω πόλης ενώ για τους εργάτες περιορίζεται στο ατελείωτο δεκάωρο της κάθε βάρδιάς τους (Παπαντωνίου 2009).

Το αστικό τοπίο παρουσιάζεται εφιαλτικό, δυστοπικό, με τερατώδεις κοινωνικές ανισότητες. Μορφολογικά, τα φουτουριστικά στοιχεία κυριαρχούν στην πόλη που βρίσκεται πάνω από το έδαφος· κυκλοφορία σε πολλαπλά επίπεδα, υψηλή δόμηση με ουρανοξύστες και χρήση γυαλιού, μπετόν και χάλυβα, που είναι υλικά της τεχνολογικής

⁵⁷ 1920 – 1933 περίπου, στην ζωγραφική, γλυπτική, αρχιτεκτονική και μετέπειτα στον κινηματογράφο

προόδου (Παπαντωνίου 2009). Οι τεράστιοι ουρανοξύστες και η αποθέωση των μηχανών υποδηλώνουν το θρίαμβο της βιομηχανικής εξέλιξης παράλληλα όμως υποδηλώνουν την αποτυχία της νεωτερικής κοινωνίας να ισορροπήσει μέσα στο νέο σύστημα κοινωνικών αξιών. Οι άνθρωποι λειτουργούν σαν υπνωτισμένοι με εκδηλώσεις υστερίας και παρακμιακών στοιχείων σεξουαλικής διαστροφής για το γυναικείο φύλο (James and Mendelsohn 2012).

Επιστήμη και τεχνολογία βαφτίζονται οι μεγαλύτερες απειλές του μελλοντικού κόσμου· ενός κόσμου στον οποίο κυριαρχούν ο κοινωνικός διαχωρισμός και η μηχανιστική λογική (Λιάπης 2014). Σύμφωνα με την Cornea, η φιλοσοφία του Lang συμπορευόταν με τους εκπροσώπους της σχολής της Φρανκφούρτης, Theodor Adorno and Max Horkheimer, οι οποίοι έβλεπαν την καταναλωτική κοινωνία, την αστικοποίηση και τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας ως τις μεγαλύτερες απειλές της ανθρωπότητας για το μέλλον.

Η ταινία *Metropolis* αντιπροσωπεύει την αποθέωση της χρήσης των ειδικών εφέ και των τεχνολογικών καινοτομιών στον γερμανικό κινηματογράφο. Με πρωτόγονες για την εποχή τεχνικές και φανταστικές κατασκευές ο Lang σχεδίασε την ταινία παραθέτοντας εικαστικούς συμβολισμούς με εξπρεσιονιστικά στοιχεία, ατμόσφαιρα μυστηρίου και τρόμου, στοιχεία γκροτέσκο, έντονες φωτοσκιάσεις, εφιαλτικές παραισθήσεις, παραμορφωμένες σκιές, ρομποτοειδής κινήσεις του πλήθους, παραμορφωτικές λήψεις, επιδιώκοντας την παραγωγή μιας παράξενης και υποβλητικής αίσθησης μεγαλειώδους θεάματος αλλά και τη βύθιση του θεατή σε έντονα συναισθήματα και φανταστικές ψευδαισθήσεις (Μπατάγια 2016, Τραγέα 2010).

Ο Lang θεωρούσε κυριάρχησ σημασίας για την ταινία την αίσθηση και το μήνυμα που θα λάβει ο θεατής μέσω της οπτικής αναπαράστασης του φιλμικού κειμένου. Πίστευε πως το κινηματογραφικό μέσο έχει τη δυναμική να εικονοποιήσει το φόβο, την αγωνία και να ενεργοποιήσει την ψυχολογική και συναισθηματική αντίληψη του θεατή (Minden and Bachmann 2000:17-20). Ασπρόμαυρη ταινία του βωβού κινηματογράφου και μια από τις

ακριβότερες παραγωγές της εποχής αφηγήθηκε σχεδόν προφητικά⁵⁸ τις μελλοντικές συνθήκες ζωής του σύγχρονου ανθρώπου. Η ταινία *Metropolis* θεωρείται ταινία μοναδικής αισθητικής και μια από τις πιο εντυπωσιακές και τεχνολογικά άρτιες κινηματογραφικές παραγωγές, αφετηρία για πολλές από τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας που ακολούθησαν αργότερα (Allison 2012).

5.3 Frankenstein (1931)

86 χρόνια πριν, ο σκηνοθέτης James Whale, δημιούργησε αυτή την θαυμάσια ταινία επιστημονικής φαντασίας με τον ομώνυμο τίτλο *Frankenstein* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α). Η εικόνα του Frankenstein monster με το επίπεδο κεφάλι, τις βίδες στο λαιμό και το γκριζοπράσινο χρώμα στο δέρμα του αποτελεί μια από τις πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες παγκοσμίως από τότε έως σήμερα. Για τη δημιουργία του καινοτόμου μακιγιάζ⁵⁹ η εταιρεία παραγωγής (Universal Pictures) έχει τα αποκλειστικά δικαιώματα έως το 2026. Η ταινία δείχνει το πείραμα ενός παρανοϊκού ιατρού, ο οποίος με τον καμπούρη βοηθό του επιχειρούν να κατασκευάσουν ένα ον αποτελούμενο από ραμμένα μέλη πεθαμένων, εμποτίζοντάς το με σπινθήρα ηλεκτρικής ενέργειας. Το αποτέλεσμα αυτής της διεστραμμένης ιδέας είναι η δημιουργία ενός τέρατος, του Frankenstein monster (Χατζηπαπάς, 2012). Το ον αυτό ζωντανεύει έχοντας απίστευτη δύναμη, κάτι που το καθιστά ανίκητο και αδύνατο να ελεγχθεί. Το τέρας το σκάει από το εργαστήριο και ο δημιουργός του πρέπει τώρα να το βρει και να το σταματήσει (Κούση 2014).

Η κλασική αυτή αμερικανική ταινία βασίστηκε στο λογοτεχνικό βιβλίο της Mary Shelley με τίτλο *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, η οποία το έγραψε το 1818 σε ηλικία 18 ετών (Prince 2004:15). Το θρυλικό γοτθικό λογοτεχνικό έργο αποτελεί το πιο διάσημο

⁵⁸ Σύμφωνα με τον Kracauer (2004), η ταινία *Metropolis* εμπεριέχει και το προφητικό μήνυμα της ανόδου στο Χίτλερ στην εξουσία και του ολοκληρωτικού καθεστώτος που θα ακολουθήσει

⁵⁹ Τον χαρακτήρα εμπνεύστηκε και δημιούργησε ο makeup artist Jack P. Pierce

μυθιστόρημα όλων των εποχών⁶⁰ και η μεταφορά του στη μεγάλη οθόνη συνιστά μια από τις μεγαλύτερες επιτυχίες του παγκόσμιου κινηματογράφου.

Την περίοδο που γυρίστηκε η ταινία, η επιστήμη είχε σημειώσει μεγάλη πρόοδο κυρίως στον τομέα της ιατρικής και της βιολογίας. Η τεχνητή αντικατάσταση άκρων και οι μεταμοσχεύσεις είχαν ήδη αναπτυχθεί. Παράλληλα όμως, είχαν ξεκινήσει και τα ιατρικά πειράματα σε ανθρώπους (Johnson 2011:24). Η διεστραμμένη ιδέα της ευγονικής⁶¹ ξεκίνησε από την Αμερική και συγκεκριμένα στην πολιτεία της Καλιφόρνια· η θεωρία της υπεροχής της Σκανδιναβικής φυλής γεννήθηκε εκεί και μεταλαμπαδεύτηκε τις επόμενες δεκαετίες με αμερικανικές χρηματοδοτήσεις⁶² στη Γερμανία του Χίτλερ, ο οποίος προώθησε την ιδέα της Άριας φυλής (Black 2003, Freyhofer 2004:23-24).

Κατά συνέπεια, η ταινία *Frankenstein*, δεν είναι απλά μια ταινία τρόμου και επιστημονικής φαντασίας αλλά η κραυγή αγωνίας για τις θηριωδίες που είχαν ήδη αρχίσει· για το τέρας του φασισμού που διογκωνόταν στην Ευρώπη (Prince 2004:15). Επιπλέον, η ταινία πραγματεύεται την αγωνία του ανθρώπου για το μυστήριο του θανάτου και την ισχυρή επιθυμία του να τον νικήσει παίζοντας το ρόλο του θεού. Στο τέλος όμως ανακαλύπτει πως ο ρόλος αυτός του στερεί την ανθρωπιά (Higgs 2015:363). Με εργαλείο και μέσο κυριαρχίας την τεχνολογία θα προσπαθήσει να λύσει το μυστήριο της ζωής, όμως η φύση και τα ανθρώπινα συναισθήματα αποδεικνύονται ισχυρότερα (Mc Mahon 2008).

Η ταινία γυρίστηκε την εποχή του βωβού κινηματογράφου και η προβολή των ταινιών συνοδεύονταν από αφηγητή και μουσική. Στην ταινία *Frankenstein*, ο αφηγητής προειδοποιούσε τους θεατές για τον τρόπο που θα βιώσουν· ο ανατριχιαστικός ήχος που ακουγόταν κατά τη διάρκεια της προβολής του *Frankenstein* προκαλούσε ρίγη και

⁶⁰ Παραμένει ένα μυθιστόρημα που προσπαθεί να εξερευνήσει τα όρια της ανθρώπινης ηθικής και δημιουργικότητας και παράλληλα προσπαθεί να διαπραγματευτεί το μυστήριο της ζωής και του θανάτου (Fahy 2010).

⁶¹ Η *ευγονική*, κλάδος της γενετικής που ασχολείται με τη μελέτη των δυνατοτήτων για βελτίωση, σωματική ή πνευματική του ανθρώπινου είδους (Λεξικό της κοινής Νεοελληνικής).

⁶² Από το Rockefeller Foundation (ίδρυμα Ροκφέλερ) και το Carnegie Institution (ίδρυμα Κάρνετζι)

ανατριχίλα στους θεατές (Britt 2011). Η καινοτομία του συγχρονισμένου ήχου ενίσχυσε συναισθηματικά την κινηματογραφική εμπειρία των θεατών (Johnson 2011:70)· σε συγκερασμό με το εξπρεσιονιστικό ύφος της ταινίας, τις έντονες φωτοσκιάσεις και τα γκροτέσκο στοιχεία συντέθηκε μια κινηματογραφική ατμόσφαιρα μυστηρίου. Αν και η ταινία ανήκει στο είδος ταινιών τρόμου, ωστόσο πρόκειται για μια συναισθηματική ταινία, η οποία επιτυγχάνει ακόμα και σήμερα να συγκινήσει τους θεατές (Orypeck 2016).

5.4 Modern times (1936)

Η αμερικανική ταινία με τίτλο *Modern Times* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), θεωρείται από τα τελευταία αριστουργήματα του βωβού κινηματογράφου και ο Charli Chaplin η πιο εμβληματική φιγούρα όλων των εποχών⁶³ (Pfeiffer 2010). Η αθάνατη κινηματογραφική φιγούρα του αλητάκου με το χαρακτηριστικό τετράγωνο μουστάκι, το ημίψηλο καπέλο, το ξεχειλωμένο παντελόνι και το αστείο βάδισμα – πάπιας με τα τεράστια παπούτσια σε συνδυασμό με το ισχυρό υποκριτικό ταλέντο είχαν αποτέλεσμα την ανάδυση ενός γνήσιου κωμικού (Χειλάς 2013). Στην ταινία *Modern Times* παρατηρούμε τον Chaplin να συνδυάζει περίτεχνα τη σάτιρα με το τραγικό στοιχείο όχι απλά για να διασκεδάσει το θεατή αλλά για να εκφράσει την ιδεολογία του απέναντι στον μοντέλο του φορντισμού⁶⁴ (Tellote 2004:82) και τα αποτελέσματα της καθετοποιημένης μαζικής παραγωγής στον άνθρωπο. Η ταινία έχει φόντο το οικονομικό και χρηματιστηριακό κραχ του 1929 στην Αμερική και αφηγείται τη μάστιγα της ανεργίας και τα απάνθρωπα συστήματα εργασίας στις καπιταλιστικές φάμπρικες, όπου οι εργάτες μετατρέπονται σε εξαρτήματα των μηχανών (Χειλάς 2013).

⁶³ Το American Film Institute στα πλαίσια των 100 χρόνων από την ίδρυσή του, συγκαταλέγει τον Charlie Chaplin στη δέκατη θέση των σπουδαιότερων κινηματογραφικών θρύλων όλων των εποχών (Afi.com 1999).

⁶⁴ Ο Antonio Gramsci εισήγαγε τον όρο για να περιγράψει τη μαζική αναπαραγωγή βιομηχανικών προϊόντων σε γραμμές συναρμολόγησης, την τεχνοκρατική ιεραρχία και τον έλεγχο της κοινωνίας σε οικονομικό, πολιτικό και πολιτιστικό επίπεδο (Antonio and Bonanno 2000:34).

Ο Andre Bazin αναφέρει, «θα ήταν ανοησία να χαρακτηρίσουμε τον Chaplin ιδιοφυή γελωτοποιό· αν δεν υπήρχε ο κινηματογράφος θα μπορούσε αναμφισβήτητα να είναι ένας ιδιοφυής γελωτοποιός». Ωστόσο, το κινηματογραφικό μέσο έδωσε στον Chaplin τη δυνατότητα να εξελίξει την κωμωδία και το καμπαρέ στο ανώτερο αισθητικό επίπεδο. Το κωμικό στοιχείο ενισχύθηκε με τη χρήση της κάμερας έτσι ώστε ο θεατής να μπορεί να απολαύσει στο μέγιστο το αστείρευτο ταλέντο του Chaplin (1967:144,147). Η θεατρική παντομίμα, τα κωμικά θεαματικά στοιχεία, η υπερβολή, τα χονδροειδή αστεία και ο νευρικός τρόπος που χρησιμοποιεί το σώμα του μιμούμενος την κίνηση της μηχανής (Caryll 2013), είναι στοιχεία που αποδεικνύουν την επιρροή του πρώιμου κινηματογράφου και τη θεωρία του Gunning για τον *κινηματογράφο των εντυπώσεων*. Ο Sergei Eisenstein είχε αναφέρει πως, η φιγούρα του Chaplin, το ντύσιμο και ο χαρακτήρας του τον ενέπνευσαν στη λογική του διαλεκτικού μοντάζ (Gunning 2010).

Ο Chaplin καταγράφει με ευφυή αυτοσχεδιασμό τη ταχύτητα της μηχανής και τον άνθρωπο ως απρόσωπο αντικείμενο στα γρανάζια της· η κλασική εικόνα του ρολογιού που τρέχει, όπως τρέχει ο μάντας της παραγωγής· οι επαναλαμβανόμενες ρομποτικές κινήσεις των εργατών· η χαρακτηριστική σκηνή που ο Chaplin παγιδεύεται στα γρανάζια της μηχανής εξακολουθώντας να σφίγγει βίδες· όλες οι σκηνές αναδεικνύουν χαρακτηριστικά τη διαμαρτυρία του απέναντι στο νέο καπιταλιστικό μοντέλο που κυριαρχούσε εκείνη την εποχή (Tellote 2004:81).

5.5 Destination Moon (1950)

Η Αμερικανική ταινία με τίτλο *Destination Moon* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), που σκηνοθέτησε ο Irving Pichel είναι η μεταφορά του μυθιστορήματος επιστημονικής φαντασίας *Rocket Ship Galileo*, του Αμερικανού συγγραφέα Robert A. Heinlein. Αφηγείται την περιπέτεια τεσσάρων επιστημόνων με σκοπό να εξερευνήσουν το φεγγάρι. Από τη διαστημική βάση στην Καλιφόρνια⁶⁵ κατασκευάζουν με επιτυχία και εκτοξεύουν τον διαστημικό πύραυλο Luna με πλήρωμα τους τέσσερις επιστήμονες. Ένας λάθος υπολογισμός όμως κινδυνεύει να θέσει σε κίνδυνο τις ζωές του πληρώματος (Scifist 2005).

⁶⁵ Στην έρημο Mojave

Έχοντας πλέον απομακρυνθεί από το γοτθικό εξπρεσιονισμό των προηγούμενων ταινιών φαντασίας η ταινία σηματοδοτεί τη γέννηση ενός σύγχρονου είδους κινηματογραφικών ταινιών, που βασίζεται σε επιστημονικά δεδομένα και προσπαθεί να αποτυπώσει ρεαλιστικά ένα διαστημικό ταξίδι στο φεγγάρι (James and Mendelsohn 2003:81). Σύμφωνα με το σκηνοθέτη, η ταινία έχει περισσότερο το προφίλ ντοκιμαντέρ και λιγότερο της μυθοπλασίας. Η δεκαετία του 1950 ήταν η χρυσή δεκαετία των ταινιών επιστημονικής φαντασίας και το διαστημικό ταξίδι εξερεύνησης του διαστήματος μόλις ξεκινούσε. Η ταινία είχε μεγάλη απήχηση στο κοινό και προκάλεσε το ενδιαφέρον των θεατών πολύ πριν την ολοκλήρωση των γυρισμάτων.

Επιχειρώντας την προσέγγιση των βασικών πολιτικών και κοινωνικών παραμέτρων της εποχής που γυρίστηκε η ταινία, θα μπορούσαν πιθανώς να γίνουν αντιληπτοί οι λόγοι της μεγάλης δημοφιλίας της. Η ταινία αναδύθηκε σε μια περίοδο, όπου επιστήμη και τεχνολογία συμβάδιζαν με την ανάπτυξη της μαζικής κουλτούρας. Τα διαπλανητικά ταξίδια ήταν ιδιαίτερα επίκαιρο θέμα και ενέπνεαν την ανθρώπινη μελλοντολογική φαντασία (Λαλιώτου 2015:89). Επιπλέον, η ταινία έκανε πρεμιέρα 7 χρόνια πριν την εκτόξευση του ρωσικού δορυφόρου Sputnik στο διάστημα και 11 χρόνια πριν το ταξίδι του Γιούρι Γκαγκάριν σε τροχιά γύρω από τη γη⁶⁶ (Scifist 2005). Παράλληλα, εκείνη την εποχή, οι υπερδυνάμεις των Ηνωμένων Πολιτειών και της Σοβιετικής Ένωσης συναγωνίζονταν για την κατάκτηση του διαστήματος· οι στρατιωτικές δυνάμεις της Αμερικής είχαν επιδοθεί από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα στην σχεδίαση και εξέλιξη της πυραυλικής τεχνολογίας κάτι το οποίο διέγειρε τη φαντασία των ανθρώπων της εποχής, προκαλούσε ωστόσο, τεράστια ανησυχία για το μέλλον της ανθρωπότητας (Λαλιώτη 2015:90).

Αποτυπώνοντας το κλίμα της εποχής, η ταινία επικεντρώνεται στην ιδέα κατασκευής ενός πυραύλου ατομικής ενέργειας δοσμένη όμως μέσα από το θεαματικό κόσμο του διαστήματος. Κατηγορήθηκε ότι πρόκειται για μορφή προπαγάνδας υπέρ της εξέλιξης των πυραυλικών συστημάτων και των στρατιωτικών χρηματοδοτήσεων (North 2009). Αν και η ταινία δέχτηκε αρνητικές κριτικές για το σενάριο και τις στρατιωτικές προσεγγίσεις της, ωστόσο η αξία της έγκειται στα στοιχεία εκείνα που έδωσαν το

⁶⁶ 12 Απριλίου 1961

ερέθισμα στους θεατές να αναστοχαστούν τον τρόπο με τον οποίο ορίζουν, διακρίνουν και αναπαριστούν την ανθρωπότητα και τις αξίες της. Όπως αναφέρει ο μελετητής Neil Badminton, «κατά μία έννοια η αγάπη για το εξωγήινο, καταλήγει, ίσως σε πείσμα όλων των ενδείξεων περί του αντιθέτου, να ενισχύει την παραδοσιακή διπολική αντίθεση του ανθρωπισμού που αντιδιαστέλλει το ανθρώπινο στο εξωγήινο» (Λαλιώτη 2015:90).

Η ταινία βραβεύτηκε με Όσκαρ από την Αμερικανική Ακαδημία κινηματογράφου για τα καινοτόμα μηχανικά εφέ. Η μοναδική οπτική αναπαράσταση της σελήνης που για πρώτη φορά έβλεπαν οι θεατές, τα εντυπωσιακά διαστημικά κοστούμια και το έγχρωμο φιλμ⁶⁷ έδωσαν στους θεατές ένα εντυπωσιακό για την εποχή φανταστικό θέαμα (Scifist 2005), που ενέπνευσε την εικαστική κινηματογράφιση και τους δημιουργούς ταινιών επιστημονικής φαντασίας για τις επόμενες δεκαετίες (Johnson 2011:48).

5.6 2001: A Space Odyssey (1968)

Η ταινία με τίτλο *2001: Οδύσσεια του Διαστήματος* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), είναι η μεταφορά στη μεγάλη οθόνη του μυθιστορήματος επιστημονικής φαντασίας *The Sentinel* (Ο φρουρός) του Arthur Charles Clarke. Είναι συμπαραγωγή Αμερικής και Βρετανίας σκηνοθετημένη από τον δημιουργό Stanley Kubrick. Αποτελεί ένα επικών διαστάσεων φιλοσοφικό δοκίμιο και ένα ποιητικό αναστοχασμό πάνω στην πορεία του ανθρώπινου γένους μέσα στο χώρο και το χρόνο (Δημητρίου 2017). Ταινία ορόσημο για τον παγκόσμιο κινηματογράφο, συνέβαλε στην αναγνώριση του είδους των ταινιών επιστημονικής φαντασίας στο πεδίο της τέχνης αλλά και στην αναγνώριση του ανθρωπιστικού χαρακτήρα τους. Σύμφωνα με τον Geduld, το είδος της επιστημονικής φαντασίας είναι βαθιά ανθρωπιστικό με την έννοια του τρόπου που προσεγγίζει την υπόσταση και τις αρχές του ανθρώπινου είδους. Οι ταινίες του είδους αγγίζουν με σεβασμό και εμπιστοσύνη τις ικανότητες του ανθρώπου αλλά κυρίως εκφράζουν την πεποίθηση πως μπορεί και πρέπει τελικά το ανθρώπινο είδος να επιβιώσει στο σύμπαν (Tellote 2004:38).

⁶⁷ Ήταν η πρώτη έγχρωμη ταινία επιστημονικής φαντασίας (Tellote 2004:100),

Η ταινία οπτικοποιεί αριστουργηματικά την ανθρώπινη εξέλιξη μεταφέροντας τους θεατές χιλιάδες χρόνια πίσω στο χρόνο στην εποχή των ανθρωπίδων. Οι πρωτόγονοι αυτοί άνθρωποι έχουν εγκατασταθεί σε έναν νερόλακκο και ζουν αρμονικά με τη φύση χωρίς κανένα ίχνος πολιτισμού. Κάποια στιγμή δέχονται επίθεση από έναν εξωγήινο μονόλιθο και η αρμονική συμβίωσή τους διαταράσσεται. Ο προϊστορικός άνθρωπος αντιλαμβάνεται τη δυνατότητα που έχει ένα κόκκαλο να χρησιμοποιηθεί ως όπλο και ως εργαλείο ενώ ταυτόχρονα ξυπνούν τα επιθετικά ένστικτά του· εκτοξεύει το κόκκαλο στον ουρανό, όπου ο Kubrick με εκπληκτική κινηματογραφική δεξιοτεχνία το μετατρέπει σε διαστημόπλοιο. Η επιβλητική αυτή σκηνή σηματοδοτεί την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους κάτω από τους ήχους της μουσικής του Richard Strauss⁶⁸(Tellote 2004:101,102).

Στη συνέχεια, η ταινία μας μεταφέρει στο έτος 2001, όπου ένας Αμερικανός επιστήμονας μελετά μια περίεργη ανακάλυψη από τη σελήνη που δεν είναι άλλη από το μαύρο μονόλιθο. Ένα διαστημόπλοιο επανδρωμένο με πέντε αστροναύτες και έναν υπερσύγχρονο υπολογιστή ταξιδεύουν στη σελήνη προσπαθώντας να ανακαλύψουν στοιχεία για το είδος αυτό. Η ιστορία ξεδιπλώνεται με τον υπολογιστή να αποκτά ανθρώπινες διαστάσεις και αλαζονική συμπεριφορά, τείνοντας να ξεπεράσει σε δυνατότητες τον δημιουργό του δηλαδή τον άνθρωπο. Από το πλήρωμα των αστροναυτών ο τελευταίος επιζών βυθίζεται σε μια απίστευτη δίνη· μια δίνη κινηματογραφημένη με έντονα χρώματα και ψυχεδελικούς σχηματισμούς που αντλεί στοιχεία αναφοράς από το κίνημα των χίπς που ήταν σε άνθιση εκείνη την εποχή (Δημητρίου 2017).

Η κινηματογραφική αισθητική της ταινίας συνδύασε την υψηλότερη τεχνική αρτιότητα ήχου και εικόνας για να περιγράψει τη σχέση του ανθρώπου με την πρόοδο και την τεχνολογία δημιουργώντας μια πρωτόγνωρη ατμόσφαιρα στο φιλικό κείμενο. Ο Kubrick χρησιμοποιεί με τον πιο δημιουργικό τρόπο τις καινοτόμες κινηματογραφικές τεχνικές της εποχής αποτυπώνοντας με ρεαλισμό και αληθοφάνεια όχι μόνο το διάστημα και την μελλοντική τεχνολογία αλλά κυρίως τις βαθύτερες υπαρξιακές και μεταφυσικές ανησυχίες του ανθρώπου (Tellote 2004:105). Τα σκηνικά, τα κοστούμια, ο ήχος, το προσθετικό μακιγιάζ, το μοντάζ, συνθέτουν μια οπτική πανδαισία και μια ιδιαίτερα

⁶⁸ Το «*Τάδε ἔφη Ζαρατούστρα*», που βασίζεται στο φιλοσοφικό έργο του Friedrich Nitze για τον υπεράνθρωπο.

εποικοδομητική φιλική εμπειρία για το θεατή αλλά κυρίως προκαλούν ερεθίσματα αναστοχασμού για το νόημα της ζωής και το μέλλον της ανθρωπότητας. Ιδιαίτερη μνεία στην τελευταία σκηνή της ταινίας, όπου ο Kubrick απογειώνει την κινηματογραφική αφήγηση με τα οπτικά εφέ· η σκηνή δείχνει τον αστροναύτη ως μωρό μέσα στον μονόλιθο συμβολίζοντας την ατέρμονη και κυκλική αναγέννηση του ανθρώπου μέσα στο σύμπαν (Δημητρίου 2017, North 2011).

Όταν προβλήθηκε η ταινία προκάλεσε τεράστιο πολιτιστικό αντίκτυπο και άσκησε μεγάλη επιρροή στις τέχνες, στη λογοτεχνία, στον κινηματογράφο και στην αισθητική της λαϊκής (αγγλ. Pop) κουλτούρας. Εξίσου μεγάλη επιρροή άσκησε η ταινία στην υποκουλτούρα της εποχής και συγκεκριμένα στους καλλιτεχνικούς κύκλους της ψυχεδέλειας των 1960'ς στην Αμερική, οι οποίοι ταυτίστηκαν με την υπαρξιακή και μεταφυσική διάσταση της ταινίας (Lathan 2011:128,134). Η ταινία ήταν υποψήφια για τέσσερα Όσκαρ και τελικά βραβεύτηκε στην κατηγορία των ειδικών εφέ. Όπως είπε ο συγγραφέας του βιβλίου χρόνια αργότερα: «*Ο Kubrick ήταν αποφασισμένος να δημιουργήσει ένα έργο τέχνης που θα διέγειρε τα συναισθήματα του θαυμασμού, του φόβου, ακόμα και του τρόμου αν χρειαζόταν*»· όπως όλοι γνωρίζουν, το πέτυχε απολύτως (Παρίδης 2014).

5.7 Star Wars (1977)

Η ταινία με τίτλο *Ο Πόλεμος των Αστρων* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), είναι Αμερικανική παραγωγή σε σκηνοθεσία και παραγωγή του George Lucas. Σηματοδοτεί την έναρξη του εμπορικού κινηματογράφου (Blockbuster) και παράλληλα τη δυνατότητά του να απευθύνεται στο παγκόσμιο κοινό. Η δυνατότητα αυτή προήλθε από την εξέλιξη των κινηματογραφικών τεχνολογικών καινοτομιών ταυτόχρονα με την ανάπτυξη της βιομηχανικής παραγωγής ταινιών στην Αμερική (Bould 2003:91). Η ταινία ανήκει στο είδος της διαστημικής όπερας, όπου σύμφωνα με τον Westfahl (2003), το είδος αυτό προέρχεται από τα δημοφιλή αμερικανικά περιοδικά των 1920'ς και 1930'ς με θέματα γύρω από τις περιπέτειες του διαστήματος. Το σενάριο της ταινίας, το οποίο

έχει γράψει ο ίδιος ο Lucas, στηρίζεται στο βιβλίο *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα*, που έγραψε το 1949 ο Αμερικανός μυθολόγος George Campbell ⁶⁹.

Η πλοκή εκτυλίσσεται στο απώτερο μέλλον, σε κάποιον απομακρυσμένο γαλαξία του σύμπαντος και αφηγείται την περιπέτεια μιας ομάδας της Επαναστατικής Συμμαχίας που μάχεται εναντίον της σατανικής Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας. Ο Luke Skywalker, πρωταγωνιστής της ταινίας υποδύεται ένα ταπεινό αγρότη νεαρής ηλικίας, όπου αναγκάζεται να εγκαταλείψει το σπίτι του για να ενταχθεί στον αγώνα εναντίον της σατανικής Γαλαξιακής Αυτοκρατορίας. Ο Skywalker με ηρωικό τρόπο αναλαμβάνει την παράτολμη αποστολή να διασώσει την πριγκίπισσα Leia από τις σκοτεινές δυνάμεις του κακού.

Η ταινία αποτελεί τη σύγχρονη έκφραση του μονομύθου του Campbell και επικεντρώνεται στο φανταστικό ήρωα με το κοινό να ταυτίζεται με τον χαρακτήρα και τις υπεράνθρωπες δυνάμεις του. Τις τελευταίες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα το μοντέλο του μονομύθου ήταν πολύ δημοφιλές στο κινηματογραφικό κοινό και αποτελεί δείγμα του ατομικισμού που κυριάρχησε μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο στην πολιτική⁷⁰ αλλά και στην κοινωνία της εποχής (Higgs 2015:399). Οι οπτικές αναπαραστάσεις φουτουριστικών καινοτομιών και σκηνικών στον αμερικανικό κινηματογράφο της εποχής αντανakλούν τις ανησυχίες για τα επίκαιρα κοινωνικοπολιτικά θέματα και το μέλλον της ανθρωπότητας. Ο ψυχρός πόλεμος και ο πόλεμος του Βιετνάμ, τα διαστημικά

⁶⁹ Ο Campbell πίστευε πως στον πυρήνα όλων των πρωτόγονων και ποικιλόμορφων μύθων και αφηγήσεων που δημιούργησε η ανθρωπότητα βρίσκεται μια αρχετυπική ιστορία μεγάλης σημασίας από ψυχολογική πλευρά. Την αποκαλούσε μονομύθο και πίστευε πως οι μύθοι και οι θρύλοι όλου του κόσμου ήταν ατελείς παραλλαγές αυτής της μοναδικής καθαρής δομής της ιστορίας. Συνοπτικά, ο μονομύθος είναι ο ήρωας της καθημερινότητας, ο οποίος τολμά να πάει σε μια περιοχή όπου συμβαίνουν υπερφυσικά και θαυμαστά γεγονότα. Εκεί συναντά εκπληκτικές δυνάμεις και κατακτά μια αποφασιστική νίκη. Ο ήρωας επιστρέφει μετά από αυτή τη μυστηριώδη περιπέτεια όντας πια ικανός να δώσει ιερά δώρα στους συνανθρώπους του (Higgs 2015:390).

⁷⁰ Η άνοδος της Θάτσερ στη Βρετανία στα τέλη του 1970 παγίωσε τη κυρίαρχη θέση του ατομικισμού· ενίσχυε επανειλημμένα τη θέση αυτή με τις δηλώσεις της πως «οι άνθρωποι είναι υπεύθυνοι για τα προβλήματά τους και πρέπει να φροντίζουν μόνοι τους γι' αυτά· η κοινωνία υφίσταται μόνο ως έννοια και όχι ως οργανισμός δράσης» (Higgs 2015:629)

προγράμματα, η πολιτική του Ronald Reagan και το διαστημικό πρόγραμμα *ο πόλεμος των άστρων*, η ατομική βόμβα, οι κυβερνητικές και στρατιωτικές συνωμοσίες το σκάνδαλο *Watergate* αλλά και η ηθική λογοδοσία της επιστήμης με τα πειράματα της βιοτεχνολογίας, ξεδιπλώνονταν οπτικά στη μεγάλη οθόνη (Pierson 2002:160).

Η ταινία σημείωσε τεράστια επιτυχία και έγινε αμέσως δημοφιλής στο κοινό. Δημιούργησε ένα νέο θαυμαστό κόσμο με υπερρήρωες, δια γαλαξιακές αστρομαχίες, εντυπωσιακές σκηνές δράσης και πρωτοποριακές οπτικές καινοτομίες ενώ παράλληλα ο πυρήνας της ταινίας αναφέρεται στη δυναμική ενέργεια του σύμπαντος, τη σύγκρουση του καλού με το κακό· το αιώνιο φιλοσοφικό ζήτημα που απασχολεί τον άνθρωπο και τις θρησκείες από τις απαρχές του ανθρώπινου είδους. Ο Αμερικανός σεναριογράφος Eugene Roddenberry αναφέρει ότι, θα μπορούσε κάποιος να χρησιμοποιήσει την επιστημονική φαντασία για να μιλήσει για επίκαιρα ζητήματα με μια ειλικρίνεια που δε θα ήταν αποδεκτή σε πιο ρεαλιστικές αφηγήσεις (Higgs 2015: 385).

5.8 Blade Runner (1982)

Η ταινία με τίτλο *Blade Runner* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), σκηνοθετημένη από τον Ridley Scott το 1982 είναι κάτι παραπάνω από μια ταινία επιστημονικής φαντασίας. Αποτελεί το κινηματογραφικό είδος νέο – νουάρ ένα είδος που συνδυάζει στοιχεία από τις ταινίες φιλμ νουάρ του 1940 – 1950 με σύγχρονα θέματα, ύφος και οπτική προσέγγιση. Η ταινία βασίζεται στο μυθιστόρημα *Do Androids Dream of Electric Sheep*⁷¹ (Το ηλεκτρικό πρόβατο) του Αμερικανού συγγραφέα Philip Dick,⁷² και εκδόθηκε το 1968. Η ταινία αν και δέχτηκε αρνητικές κριτικές όταν προβλήθηκε ως εικαστικά τέλεια αλλά σεναριακά αδύναμη, κατά τη συνήθη πρακτική των κριτικών να απορρίπτουν ταινίες φαντασίας χωρίς δεύτερη σκέψη, ωστόσο, μετά από αρκετά χρόνια έγινε αντιληπτό πως η ταινία *Blade Runner* υπήρξε μια από τις πιο επιδραστικές ταινίες όλων των εποχών, ένα φιλοσοφικό δοκίμιο για την αθανασία, τη μνήμη, την ίδια τη ζωή (Κρανάκης 2012, Shanahan 2014:xi).

⁷² Θεωρείται ένας από τους καλύτερους συγγραφείς του αιώνα, ο οποίος απεβίωσε 3 μήνες πριν τη προβολή της ταινίας (Kerman 1992).

Η ταινία μας μεταφέρει στο δυστοπικό τοπίο της πόλης του Los Angeles το 2019. Ένας πρώην ντετέκτιβ καλείται από την πολυεθνική εταιρεία Tyrell Corporation να εντοπίσει και να εξοντώσει μια ομάδα γενετικά προηγμένων ανθρωποειδών, τα οποία δραπέτευσαν και επέστρεψαν στη γη με σκοπό να βρουν το δημιουργό τους. Κατά τη διάρκεια της αποστολής του ο ντετέκτιβ ανακαλύπτει συγκλονιστικά στοιχεία σχετικά με την παράνομη λειτουργία της εταιρείας και τα μελλοντικά σχέδιά της για τα χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα της κοινωνίας. Τα βασικά χαρακτηριστικά της ταινίας είναι το δυστοπικό περιβάλλον της πόλης τους μέλλοντος· η αστική ζούγκλα, κατακλυσμένη από τεράστιους ουρανοξύστες. Οι παντοδύναμες πολυεθνικές εταιρείες, οι γιγάντιες διαφημίσεις με τις χαμογελαστές γιαπωνέζες που πίνουν κόκα κόλα, οι επιγραφές νέον, το διαβρωμένο περιβάλλον και η όξινη βροχή, ο υπερπληθυσμός και τα διάφορα οχήματα που διασχίζουν τον πάντοτε σκοτεινό ουρανό της πόλης (Νταλιάνης 2015).

Η ταινία επιλέχθηκε από την Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου το 1993 (The Library of Congress) για να συμπεριληφθεί στο Εθνικό Αμερικανικό κινηματογραφικό αρχείο ταινιών ως ταινία με πολιτισμική, ιστορική και αισθητική αξία. Το 2007 πήρε τον τίτλο της δεύτερης πιο σημαντικής ταινίας όλων των εποχών από την εταιρεία Visual Effects Society (VisualEffectsSociety.com 2017). Επιπλέον, καταχωρήθηκε στη λίστα του Αμερικανικού Ινστιτούτου Κινηματογράφου ανάμεσα στις 100 καλύτερες ταινίες όλων των εποχών και το 2012 σε δημοσκόπηση για το περιοδικό SFX magazine ψηφίστηκε ως η καλύτερη ταινία επιστημονικής φαντασίας όλων των εποχών (Shanahan 2014:182).

Η αισθητική και η θεματολογία της ταινίας γοητεύει τους θεατές και παραμένει διαχρονικά επίκαιρη έως σήμερα, τριανταπέντε χρόνια από την προβολή της. Απόλυτα συνυφασμένη με τη σύγχρονη πραγματικότητα και το μέλλον της ανθρωπότητας θέτει το θεατή ενώπιον ζωτικών θεμάτων που αφορούν την υπόσταση και την ανθρώπινη ταυτότητά του. Η αναβίωση του εθνικισμού, τα αυταρχικά πολιτικά συστήματα, η ανησυχία και ο κίνδυνος της κλωνοποίησης, η δύναμη και τα όρια των πολυεθνικών εταιρειών και η κατάρρευση των δημοκρατικών θεσμών, η αστυνόμευση των πολιτών αλλά και τα ζητήματα της καταστροφής του περιβάλλοντος είναι θέματα που απασχολούν τις δυτικές κοινωνίες από τη δεκαετία του 1970 έως σήμερα. Στην ταινία *Blade Runner* ο δημιουργός Ridley Scott, οπτικοποιεί τα ουσιώδη στοιχεία του

κυβερνοπάνκ (αγγλ. Cyberpunk)⁷³ κινηματογραφικού είδους για να αποτυπώσει ένα μελλοντικό δυστοπικό όραμα. Η ταινία έδωσε μεγάλη έμφαση στη χρήση οπτικών καινοτομιών για να αναπαραστήσει το σκηνικό της μελλοντικής πόλης και της αστικής παρακμής. Ο γερμανικός εξπρεσιονισμός και η επιρροή της ταινίας *Metropolis* του Fritz Lang διαφαίνονται έντονα στη σκηνική ατμόσφαιρα και το κινηματογραφικό ύφος της ταινίας (Bukatman 1997:49), όπως επίσης και η εικαστική επιρροή από τον Αμερικανό ζωγράφο Edward Hooper και το έργο του *Nightwawks*, όπου ο Ridley Scott άντλησε σκηνικά στοιχεία (Wood 2013).

Όπως αναφέρει ο Bukatman (1997) η υπεροχή της ταινίας βρίσκεται στην ανεξάντλητη οπτική πολυπλοκότητα των εικόνων, όπου ο Scott ξεδιπλώνει σε φιλοσοφικό και ιδεολογικό επίπεδο και καλεί το θεατή να αντιληφθεί και να ερμηνεύσει τη φύση του, την ταυτότητά του, τις αξίες του, τη συνείδησή του, τη ζωή και το θάνατό του· το νόημα της ζωής του.

5.9 Avatar (2009)

Η ταινία με τίτλο *Avatar* (βλέπε εικόνες παραρτήματος Α), είναι περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας αμερικανικής παραγωγής, την οποία σκηνοθέτησε ο James Cameron. Αποτελεί τη μεγαλύτερη εισπρακτική ταινία όλων των εποχών σε παγκόσμιο επίπεδο (Box-office.com). Βραβεύτηκε με Όσκαρ από την Αμερικανική Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών στις κατηγορίες, διεύθυνση φωτογραφίας, καλλιτεχνικής διεύθυνσης και οπτικής καινοτομίας.

Ο σκηνοθέτης James Cameron μεταφέρει το θεατή στο έτος 2154 στον πλανήτη Πανδώρα, που βρίσκεται στο αστρικό σύστημα του Άλφα Κενταύρου. Εκεί κατοικεί η ειρηνική φυλή των Na'vi, που αποτελείται από ανθρωποειδή πλάσματα τριών μέτρων που ζουν σε αρμονία με τη φύση. Στον πλανήτη αυτό υπάρχει ένα σπάνιο ορυκτό, το ουνομπταίνιο, το οποίο είναι χρήσιμο για την επιβίωση του ανθρώπινου είδους. Με

⁷³ Cyberpunk: είναι λογοτεχνικό είδος επιστημονικής φαντασίας που εμφανίστηκε στα τέλη του 1970. Χαρακτηρίζεται από δυστοπικά στοιχεία και αναφορές για την κοινωνία και την τεχνολογία του άμεσου μέλλοντος

σκοπό την εξόρυξη του ορυκτού μια μεγάλη εταιρεία στέλνει τον πεζοναύτη Jake Sally στον πλανήτη Πανδώρα, όπου αυτός γοητεύεται από τη ζωή των Na'vi και στασιάζει εναντίον της εταιρείας και του προγράμματος. Μετά από μια μεγάλη μάχη με τους Na'vi, όλοι οι άνθρωποι εκδιώχνονται από τον φιλήσυχο πλανήτη εκτός του Sally, ο οποίος ενσωματώνεται στη φυλή (Baxter 2012).

Θεατές από' όλο τον κόσμο μαγεύτηκαν με τον ιδεαλιστικό κόσμο που παρουσίασε στην ταινία ο σκηνοθέτης. Όπως ο πρωταγωνιστής Sally μαγεύτηκε από τον θαυμαστό πλανήτη Πανδώρα έτσι και οι θεατές δεν ήθελαν να ξυπνήσουν από τον ονειρικό κόσμο της ταινίας (Baxter 2012). Ο εντυπωσιακός κόσμος της ταινίας αναδύθηκε από τη χρήση ψηφιακής τεχνολογίας τελευταίας γενιάς, την ατμοσφαιρική κινηματογράφηση, τη συνεργασία με κορυφαίους τεχνικούς και καλλιτέχνες αλλά και την πρωτοποριακή χρήση τρισδιάστατης τεχνολογίας⁷⁴, που δημιουργεί στους θεατές τη ψευδαίσθηση πως αποτελούν μέρος της δράσης της ταινίας. Όμως η ταινία είναι κάτι παραπάνω από μια φανταστική περιπέτεια ή ένα όνειρο. Οι δημιουργοί της ταινίας έφτιαξαν έναν κόσμο που μοιάζει με παραμύθι αλλά κάθε φανταστικό στοιχείο που βλέπουμε στηρίχθηκε σε επιστημονικά δεδομένα και γνώσεις. Τα φανταστικά αυτά στοιχεία συνδέθηκαν μεταξύ τους για να εξυπηρετήσουν τον κεντρικό αφηγηματικό πυρήνα της ταινίας, που είναι ο αναστοχασμός για την ανθρώπινη φύση και τα όρια του ανθρώπινου πολιτισμού (Baxter 2012).

Η ταινία αφηγείται τα ζωτικά θέματα του ανθρώπινου πολιτισμού και της εξέλιξης καθώς και το ζοφερό μέλλον της ανθρωπότητας ως αποτέλεσμα της εξέλιξης αυτής. Αν και στην ταινία βλέπουμε ελάχιστες σκηνές να διαδραματίζονται στη γη, ωστόσο οι σκηνές αυτές είναι τρομακτικές. Η γη, ένας πλανήτης στα όρια της κατάρρευσης από την εξάντληση των φυσικών πόρων, τον υπερπληθυσμό, τη μείωση της βιοποικιλότητας και τη μόλυνση του περιβάλλοντος, όπου ο κόσμος φοράει μάσκες οξυγόνου για να προστατευτεί από τα τοξικά αέρια (Baxter 2012). Η ταινία είναι ουσιαστικά μια αλληγορία γεγονότων που συμβαίνουν στην πραγματικότητα· η ιμπεριαλιστική πολιτική και η αποικιοκρατική αυτοκρατορία των Ευρωπαίων, που εξολόθρευσαν εκατομμύρια

⁷⁴ *The power of love* (1922), που σκηνοθέτησαν οι Harry Fairall και Nat Deverich. Ήταν η πρώτη ταινία που χρησιμοποιήθηκε τρισδιάστατη προβολή (Fischer 2009: xii).

γηγενών σχεδόν σε κάθε γωνιά του πλανήτη· η έμφαση στις στρατιωτικές αξίες, το ρατσισμό, τον αλόγιστο καταναλωτισμό, την αλλοτρίωση του σύγχρονου ανθρώπου· θέματα φιλοσοφικά και πνευματικά, που απασχολούν τον άνθρωπο. Ο Cameron, απέδωσε με τον κινηματογραφικό φακό του επίκαιρα ανθρώπινα ζητήματα, διαμορφώνοντας περίτεχνα μια φαντασμαγορία εικόνων, υπηρετώντας ταυτόχρονα με τον πιο δημιουργικό τρόπο το φιλικό κείμενο (Dunn 2014:1-3).

Όπως αναφέρει ο Dunn (2014), μια φαινομενολογική άποψη για τη χρήση της τεχνολογίας και του θεάματος στην ταινία *Avatar* θα ήταν η επικουρική προσφορά της στην αντίληψή μας για την πραγματικότητα του κόσμου μας. Αντί να την προσπεράσουμε ως μια ταινία που μας ψυχαγώγησε κάποιες ώρες, θα μπορούσαμε να εκτιμήσουμε πως όλη αυτή η χρήση της τεχνολογίας στην ταινία κατάφερε να δημιουργήσει μια φανταστική αλλά απόλυτα πιστευτή εναλλακτική πραγματικότητα, η οποία ενίσχυσε την αντιληπτική μας ικανότητα στη σύνδεση των σεναριακών γεγονότων με το δικό μας ρεαλιστικό κόσμο. Όσο ουτοπικό και ονειρικό να είναι το σύμπαν του Cameron εμπεριέχει ένα συμβολικό μήνυμα για όλη την ανθρωπότητα· αν αναγνωρίσουμε την ουσία του μηνύματος πίσω από τα τρισδιάστατα γυαλιά, τότε μόνο μπορεί το θέαμα να μας συναρπάσει.

Ο Cameron σκηνοθέτησε με δεξιοτεχνία ένα φουτουριστικό παραμύθι με πρόθεση να αναγνωρίσει ο θεατής την αρχέγονη σύνδεση της ανθρώπινης υπόστασης με τη μητέρα φύση. Στην απονομή του βραβείου καλύτερης σκηνοθεσίας⁷⁵ ο Cameron δήλωσε πως: *«είναι θαυμάσιο να μεταφέρεσαι σ' ένα πλανήτη τέσσερα έτη φωτός μακριά για να εκτιμήσεις την μεγαλειώδη ομορφιά του πλανήτη γη»*· εκεί ακριβώς βρίσκεται η μαγεία του κινηματογράφου (Taylor 2013).

⁷⁵ Golden World Awards 2010

Κεφάλαιο 6

Παρατηρήσεις και προτάσεις ενός εναλλακτικού μοντέλου θέασης στον σύγχρονο κινηματογράφο

Ο 20^{ος} αιώνας θεωρείται ο αιώνας των μεγάλων αλλαγών (Higgs 2016). Ο κινηματογράφος ως σύμβολο της νεωτερικότητας αντιπροσώπευσε θαυμάσια την εποχή του συνθέτοντας ένα δημιουργικό κράμα τέχνης και τεχνολογίας. Η δυναμική του υπόσταση λειτουργεί αέναα ως ένας διαθλασμένος καθρέπτης που αντανακλά τις κοινωνικές και πολιτιστικές παραμέτρους της εποχής στην οποία παράγεται. Στο πλαίσιο αυτό, η τεχνολογική καινοτομία του κινηματογραφικού μέσου μετέφερε στο σελιλόιντ το λογοτεχνικό είδος του φανταστικού μυθιστορήματος, του οποίου οι ρίζες ανάγονται στην προϊστορία του ανθρώπινου είδους. Το φιλοσοφικό υπόβαθρο του φανταστικού μυθιστορήματος διακρίνεται από την πανανθρώπινη ανάγκη επαναδημιουργίας και μεταστοιχείωσης του κόσμου μέσω της δημιουργικής και ελεύθερης φαντασίας.

Η ταινία με τίτλο *Ταξίδι στη σελήνη* του George Méliès αποτελεί την πρώτη μεταφορά φανταστικού μυθιστορήματος στον κινηματογράφο. Από τότε έως σήμερα δεν έχουν αλλάξει πολλά στον τρόπο που αντιμετωπίζεται το είδος του φανταστικού κινηματογράφου από θεωρητικούς και κριτικούς. Όπως σχολαστικά μελετήθηκε στα προηγούμενα κεφάλαια, η επικράτηση του κλασικού μοντέλου αφήγησης από τις πρώτες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα δεν άφησε πολλά περιθώρια για μια εναλλακτική ματιά στα βασικά χαρακτηριστικά στοιχεία που συγκροτούν το είδος του φανταστικού κινηματογράφου.

Ωστόσο, η εποχή που διανύουμε, περισσότερο από κάθε άλλη έχει ανάγκη μιας αναθεωρημένης οπτικής προσέγγισης συνυπολογίζοντας τις τεράστιες αλλαγές της

ψηφιακής και μελλοντικής τρισδιάστατης τεχνολογίας. Η μεγάλη ροή των οπτικοακουστικών μέσων τα τελευταία χρόνια, τα οποία σχετίζονται με τη φωτογραφία, το διαδίκτυο, τις τρισδιάστατες προβολές, τα video games κ.ά., έχουν αλλάξει τις ισορροπίες θέασης όχι μόνο σε σχέση με το χώρο [προβολές ταινιών σε αεροπλάνα, τρένα, εστιατόρια, δρόμους] αλλά και στο πεδίο της επικοινωνίας μέσου και δέκτη. Η σκοτεινή αίθουσα του κινηματογράφου θα αντικατασταθεί στο άμεσο μέλλον από τρισδιάστατες ολογραφικές εικόνες με πολυσπρισματικούς φακούς στερεοσκοπικής προβολής, οι οποίες θα προσφέρουν φυσική αίσθηση βάθους και απόλυτα ρεαλιστική αναπαράσταση στη θεματολογία προβολής (3D Προβολές 2007). Επιστήμη και τεχνολογία συνεργάζονται από κοινού στην παραγωγή οπτικοακουστικού θεάματος· ένα θέαμα το οποίο ο θεατής *βιώνει* με όλες του τις αισθήσεις (Stam 2006).

Ως εκ τούτου, οι νέες επιστημονικές καινοτομίες δεν παράγουν μόνο ένα νέο κινηματογράφο αλλά και ένα νέο θεατή· ένα θεατή που θα αποτελεί μέρος της εικόνας και της εικονικής πραγματικότητας· ένα θεατή που θα κατοικεί *μέσα* στην εικόνα και θα συν διαμορφώνει την αφήγηση, δημιουργώντας μια μοναδική, προσωπική αφηγηματική πορεία (Βενετσιάνου 2014). Απέναντι στις νέες κινηματογραφικές εξελίξεις τόσο οι κλασικές και γνωσιακές προσεγγίσεις *αιτίου – αιτιατού* όσο και οι ψυχαναλυτικές και σημειολογικές αναλύσεις στο άμεσο μέλλον θα μοιάζουν απαρχαιωμένες· όμως και η έννοια *θεατής* θα μοιάζει απαρχαιωμένη και παθητική. Το νέο κινηματογραφικό περιβάλλον μεταμορφώνει το χώρο και το χρόνο, η κινηματογραφική οθόνη γίνεται ένα *κέντρο δραστηριότητας* ένα *κυβερνο-χρονοτόπιο*. Ο θεατής δεν θα παρευρίσκεται απλά στον κινηματογραφικό χώρο αλλά θα αναλαμβάνει δράση και θα συμμετέχει ενεργά στη νέα διαδραστική αφήγηση (Stam 2006 :399-403).

Αν και υπάρχει διάχυτη η ανησυχία πως οι νέες οπτικοακουστικές εξελίξεις σηματοδοτούν το τέλος του κινηματογράφου, ωστόσο κατά έναν παράξενο τρόπο θυμίζουν τις απαρχές του κινηματογραφικού μέσου· οι προ-κινηματογραφικές κατασκευές ενσωμάτωναν το θεατή στα δρώμενα και ο θεατής συμμετείχε διαδραστικά με όλες του τις αισθήσεις· ο πρώτος κινηματογράφος ήταν σε επαφή με ένα ευρύ φάσμα μέσων προσομοίωσης, τεχνολογικών εξελίξεων και επιστημονικών πειραμάτων. Περιέργως, το νέο οπτικοακουστικό περιβάλλον και η κουλτούρα που αναδύεται θυμίζουν τις *Avant – garde* πρακτικές του παρελθόντος· οι ψηφιακές κάμερες

διευκολύνουν την παραγωγή ταινιών χαμηλού προϋπολογισμού προσφέροντας τη δυνατότητα σύνθεσης εντυπωσιακών εικόνων στο ελάχιστο κόστος με ιδιαίτερα αντισυμβατική πολυσημία ενώ παράλληλα ενισχύεται ο πολυφωνικός χαρακτήρας του κινηματογράφου κάτι το οποίο είχαν προβλέψει από τη δεκαετία του 1970 οι σπουδαίοι σκηνοθέτες Jean Luc Godard και Peter Greenway⁷⁶.

Τα νέα ψηφιακά μέσα έχουν απεριόριστες δυνατότητες στη σύνθεση ρεαλισμού και φανταστικού ανοίγοντας το δρόμο σε μια πολυκάναλη αισθητική, όπου η σύλληψη νοήματος θα προκύπτει από τη συνύφανση εικόνας, ήχου και γλώσσας. Πέραν τούτου, ανεξάρτητα πλέον από αισθητικές και θεσμικές παραδόσεις τα νέα μέσα καθιστούν δυνατή σύμφωνα με τον Arlindo Machado⁷⁷ την «υβριδοποίηση εναλλακτικών» (Stam 2006). Η σύνθεση ήχου, γραφικών, έντυπου υλικού, βίντεο ανοίγουν το δρόμο σε νέες μορφές οπτικοακουστικής διακειμενικότητας και υβριδικών διασκευών επιτρέποντας τη διαδραστική συνύπαρξη ποικίλων πολιτισμικών μορφών. Επιπλέον, οι διασταυρώσεις και οι ανάμεικτες μέθοδοι τεχνολογιών ανατρέπουν τις ισορροπίες και την κυριαρχία του δημιουργού και οδηγούν σε μια πολυκεντρική και πολυχρονική αντίληψη του κινηματογράφου με άπειρες δυνατότητες συνδέσεων και συσχετισμών χώρου και χρόνου.

Αν και είναι ευρέως γνωστοί οι κίνδυνοι του κυβερνοχώρου, ωστόσο θα ήταν κοντόφθαλμο να μην αναγνωρίσουμε τις νέες δυνατότητες της ψηφιακής εποχής. Η σύγχρονη κινηματογραφική θεωρία θα πρέπει να λάβει υπόψη τις νέες επερχόμενες οπτικοακουστικές τεχνολογίες ανοίγοντας το διάλογο χωρίς προκαταλήψεις και απαρχαιωμένες ρομαντικές συνδέσεις. Παρ' όλα αυτά, η συζήτηση θα πρέπει να αρχίσει με την αναγνώριση και τον συνυπολογισμό των νέων προκλήσεων ρίχνοντας παράλληλα φως στις διαφορετικές θεωρητικές μελέτες και απόψεις. Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο χαρακτήρας του διαλόγου θα είναι συνδιαλεκτικός και ενωτικός με το σύνολο της

⁷⁶ Ο Jean Luc Godard με τις βιντεοταινίες «Numero Deux» και «Ici et Ailleurs», ο Peter Greenway με τις ταινίες του «Τα βιβλία του Πρόσπερο» και «Κρυφό ημερολόγιο», οι οποίοι έδωσαν νέα κατεύθυνση στον κινηματογράφο με τη σύνθεση πολλαπλών εικόνων που δημιουργούν μια α-χρονολογική αφήγηση με πολλά επεισόδια

⁷⁷ (1949 -) Βραζιλιάνος καθηγητής κοινωνιολογίας και σημειολογίας

κινηματογραφικής θεωρίας, παλαιότερης και σύγχρονης, αναζητώντας μέσα από τα νέα πολιτισμικά δεδομένα όχι τον πλουραλισμό αλλά τον αναστοχασμό της χρήσης και των δυνατοτήτων τους σε ένα δημοκρατικό πολιτισμικό πλαίσιο.

Επίλογος

Από τα μαγικά τρικ του πρώιμου κινηματογράφου έως την ψηφιακή τεχνολογία της σύγχρονης εποχής ο κινηματογράφος ανέκαθεν είχε τη μοναδική ικανότητα να μετασχηματίζει τις λέξεις σε εικόνες, την τεχνολογία σε τέχνη και το θαύμα σε πραγματικότητα. Παράλληλα, η ιστορία της κινηματογραφικής θεωρίας έχει σηματοδοτηθεί από ετερόκλητα και ανομοιογενή συστήματα και ρεύματα ανάλυσης κινηματογραφικών περιόδων και ταινιών φέρνοντας στο φως τον διαρκώς μεταβαλλόμενο χαρακτήρα της.

Το θέαμα ως αναπόσπαστο στοιχείο του κινηματογράφου από τις απαρχές του έως σήμερα ερμηνεύεται και προσεγγίζεται κάθε εποχή με διαφορετικό τρόπο· αν και οι ιστορικοί του κινηματογράφου προσπάθησαν να διαφοροποιήσουν το φανταστικό είδος ταινιών του πρωτοπόρου κινηματογραφιστή George Méliès από τη ρεαλιστική αφήγηση των αδελφών Lumière, ωστόσο, είναι γεγονός πως, και μόνο η παρουσίαση κινούμενων εικόνων στο κοινό της εποχής του 19^{ου} αιώνα ήταν ένα συναρπαστικό θέαμα. Από την πρώτη προβολή της ταινίας των αδελφών Lumière έχουν περάσει 122 χρόνια. Έκτοτε, ο κινηματογράφος υφίσταται διαρκείς μετασχηματισμούς καθώς αποτελεί ένα ζωντανό σύστημα με δομή και λειτουργίες. Η εξέλιξη της τεχνολογίας παράλληλα με τα αισθητικά ρεύματα της κάθε εποχής αποτέλεσαν την κινητήριο δύναμη εξέλιξης του κινηματογράφου· μολαταύτα, τα εγγενή χαρακτηριστικά του παραμένουν αμετάβλητα στο χρόνο.

Παράρτημα Α

Εικόνες ταινιών



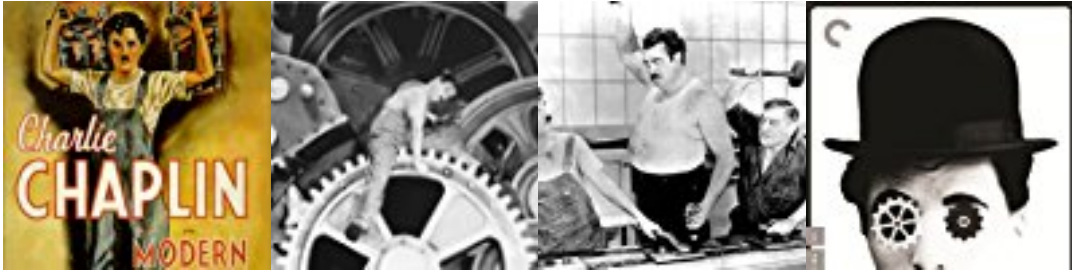
A trip to the moon (1902)



Metropolis (1926)



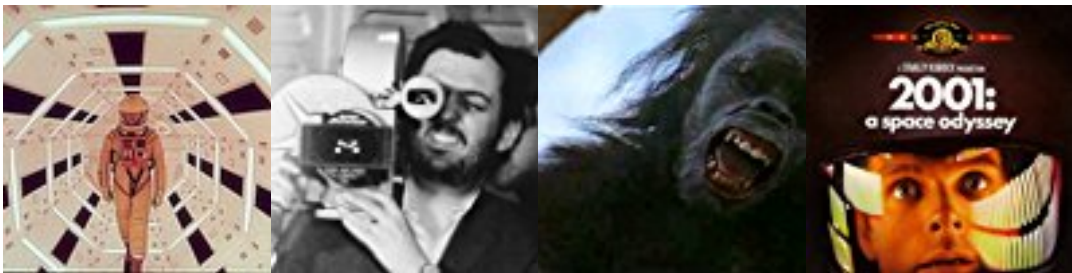
Frankenstein (1931)



Charlie Chaplin: Modern Times (1936)



Destination moon (1950)



2001: Space Odyssey (1968)



Star Wars (1977)



Blade Runner (1982)



Avatar (2009)

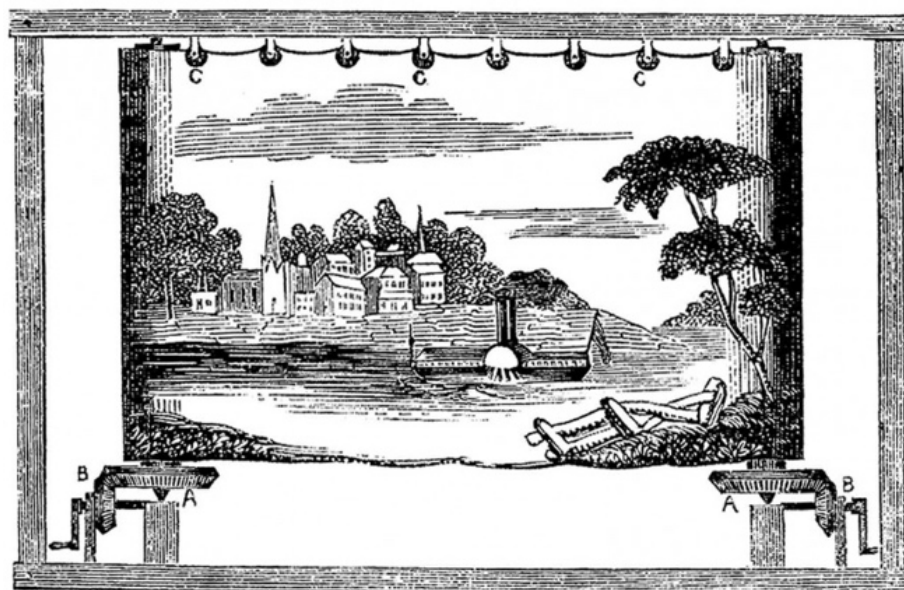
Παράρτημα Β

Εικόνες προ- κινηματογραφικών συσκευών



Le cinématographe Lumière: projection.

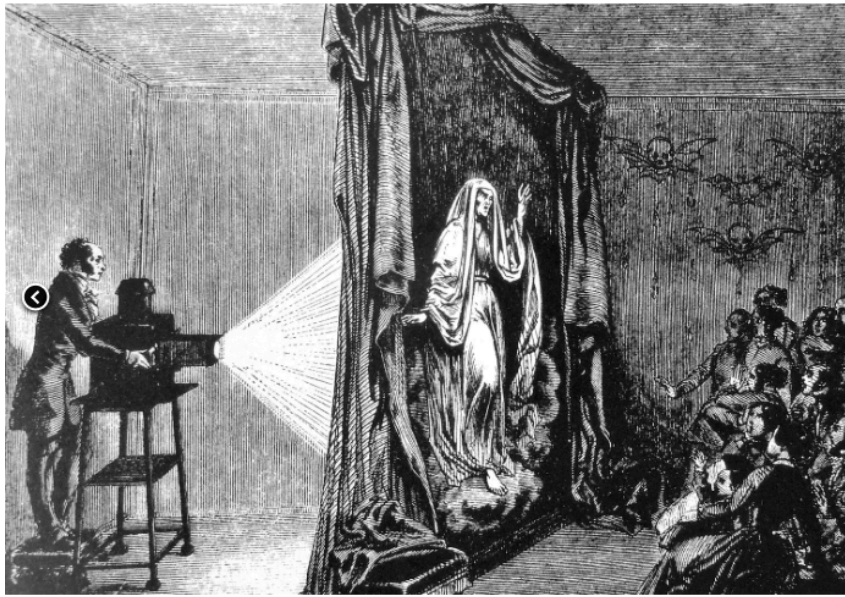
Η κινηματογραφική κάμερα των αδελφών Lumière (1895)



Κινούμενο Πανόραμα (1848)



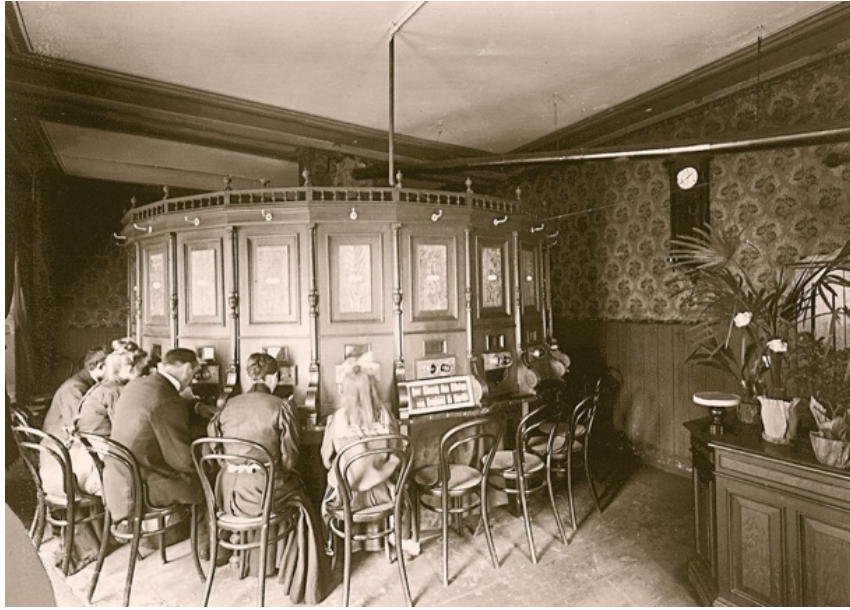
Διόραμα, Λονδίνο (1829)



Φαντασμαγορία (1900)



Εισιτήριο από επίσκεψη στο δίοραμα· Παρίσι (1830)



Αγγλικό Πανόραμα (1900)



Κινηματοσκόπιο· κατασκευή μεταξύ (1900 - 1905)



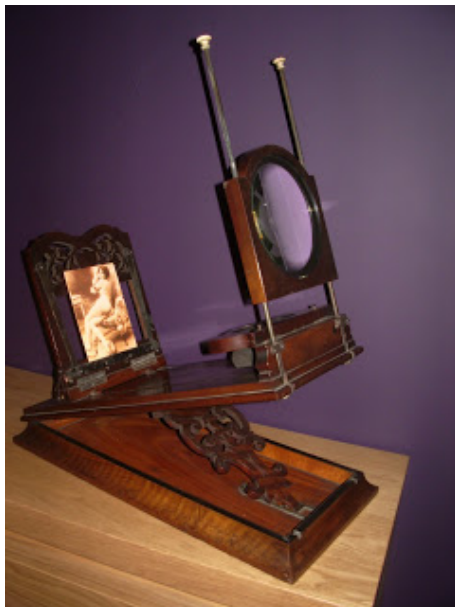
Ζωοτρόπιο (1879)



Προ - κινηματογραφική συσκευή· κατασκευή μεταξύ (1897- 1899)



Μαγικός Φανός (1896)



Στερεοσκόπιο - Γραφοσκόπιο (1880)



Βιοκάμερα (1898)

Βιβλιογραφία

- Abel, R., 2010. *Encyclopedia of early cinema*. London: Routledge.
- Adorno, T. and Horkheimer, M., 2002. *Dialectic of enlightenment*. Stanford California Stanford University Press
- Allison, T., 2012. *The Magic of Metropolis (Fritz Lang, Germany, 1927)*. [online] Movie Magic: Special and Visual Effects from 1896 to Now. Διαθέσιμο στο: <<https://emoryfx.wordpress.com/2012/09/12/the-magic-of-metropolis-fritz-lang-germany-1927/>> [Πρόσβαση 30 Νοεμβρίου 2017]
- Anon, 1993. Complete National Film Registry Listing - National Film Preservation Board. [online] The Library of Congress. Διαθέσιμο στο: <<https://www.loc.gov/programs/national-film-preservation-board/filmregistry/complete-national-film-registry-listing/>> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, 1998. *Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής* [online] Greek-language.gr. Διαθέσιμο στο: <http://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=αφήγηση&dq=> [Πρόσβαση 11 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 1999. *AFI's 100 Years...100 Stars*. [online] Afi.com. Διαθέσιμο στο: <<http://www.afi.com/100Years/stars.aspx>> [Πρόσβαση 4 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2010. *Academy of Motion Picture Arts & Sciences*. [online] Awardsdatabase.oscars.org. Διαθέσιμο στο: <<http://awardsdatabase.oscars.org/search/results>> [Πρόσβαση 10 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2011. *Museum of the Moving Image - Visit - Calendar - Magic, Music and Early Movies: Georges Méliès and Sxip Shirey*. [online] Movingimage.us. Διαθέσιμο στο: <<http://www.movingimage.us/visit/calendar/2011/01/16/detail/magic-music-and-early-movies-georges-mlis-and-sxip-shirey>> [Πρόσβαση 1 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2013. *IMDb: Top 100 movies of the 21st century - a list by thepenguin_6*. [online] IMDb. Διαθέσιμο στο: <http://www.imdb.com/list/ls056054573/?start=1&view=detail&sort=movie_meter:asc&defaults=1&scb=0.6827432187428936> [Πρόσβαση 3 Νοεμβρίου 2017].

- Anon, 2014. *AFI Silver Theatre and Cultural Center*. [online] Afi.com. Διαθέσιμο στο: <http://www.afi.com/silver/films/2014/p66/charliechaplin.aspx>. [Πρόσβαση 4 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, 2015. *Destination Moon*. [online] Scifist. Διαθέσιμο στο: <https://scifist.wordpress.com/2015/10/21/destination-moon/> [Πρόσβαση 4 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2017. *All Time Worldwide Box Office Grosses*. [online] Boxofficemojo.com. Διαθέσιμο στο: <http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/> [Πρόσβαση 4 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2017. *Avatar (2009)*. [online] IMDb. Διαθέσιμο στο: <http://www.imdb.com/title/tt0499549/> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, 2017. *Ridley Scott | Visual Effects Society*. [online] Visualeffectssociety.com. Διαθέσιμο στο: <https://www.visualeffectssociety.com/honorary-award-recipients/ridley-scott> [Πρόσβαση 9 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2017. *Ιμπρεσιονισμός στη Φωτογραφία και τον Κινηματογράφο*. [Blog] *Ιμπρεσιονισμός*. Διαθέσιμο στο: <https://impresionismos.wordpress.com/ιμπρεσιονισμός-και-φωτογραφία/> [Πρόσβαση 28 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, 2017. *3D Προβολές*. [online] Hih.org.gr. Διαθέσιμο στο: <http://www.hih.org.gr/el/holography/stereoscopic-projection.html> [Πρόσβαση 10 Νοεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *2001: A Space Odyssey (1968) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0062622/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *A trip to the Moon (1902). Photo Gallery* [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0000417/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Avatar (2009) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο : http://www.imdb.com/title/tt0499549/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].

- Anon, n.d. *Blade Runner (1982) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο : http://www.imdb.com/title/tt0083658/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Destination Moon (1950) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0042393/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm[Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Frankenstein (1931). Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0021884/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Modern Times (1936) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0027977/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Star Wars (1977) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0076759/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Μητρόπολις (1927) Photo Gallery*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.imdb.com/title/tt0017136/mediaindex?ref=tt_pv_mi_sm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Bookman 17,5mm film the gamester rond 1900*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.cinegraphica.be/2008/03/biokam-175mm-film-gamester-rond1900.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Ernst Plank Kinematador Circa 1896*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.cinegraphica.be/2017/11/ernst-plank-kinematador-circa-1896.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Imperial Panorama, historical photo, around 1900*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://ww1.habsburger.net/en/media/imperial-panorama-historical-photo-around-1900> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Jean Schoenner Kinematoscope rond 1900 -1905*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.cinegraphica.be/2010/08/jean-schoener-kinematoscope-rond-1900.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Mechanisme Bunzu - Continsouza Rond 1997 -1899*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.cinegraphica.be/2011/10/mechanism-bunzli-continsouza-rond-1897.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].

- Anon, n.d. *Moving Panoramas*. [image] Διαθέσιμο στο: [https://panoramacouncil.org/en/what we do/fields of activities/moving panoramas/](https://panoramacouncil.org/en/what%20we%20do/fields%20of%20activities/moving%20panoramas/) [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Stereoscope Graphoscope rond 1880*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.cinegraphica.be/2010/11/stereoscope-graphoscope-rond-1880.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *The Diorama in Great Britain. Visiting the Diorama in Paris*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.midley.co.uk/diorama/Diorama_Wood_3.htm [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Anon, n.d. *Zotrope - zootrope - wheel of life cerle magic delacour bakes around 1870*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.cinegraphica.be/2017/01/zoetrope-zootrope-wheel-of-life-cerle.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Green, A., 2012. *A Brief History of the Movie Camera*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.popularmechanics.com/culture/movies/g1046/a-brief-history-of-the-movie-camera/?slide=2> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Odorizzi, E., n.d. *La Fantasmagoria e le Lanterne della Paura*. [image] Διαθέσιμο στο: <http://www.elenafrascaodorizzi.it/artheablog/la-fantasmagoria-e-le-lanterne-della-paura/> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Antonio, R. and Bonanno, A., 2000. *A New Global Capitalism? From "Americanism and Fordism" to "Americanization- Globalization"*. [online] jstor.org. Διαθέσιμο στο: <http://www.jstor.org/stable/40643230> [Πρόσβαση 4 Νοεμβρίου 2017].
- Arnheim, R., 2005. *Τέχνη και οπτική αντίληψη. Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*. 3rd ed. Αθήνα: Μτφ: Ιάκωβος Ποταμιάνος. Εκδόσεις Θεμέλιο.
- Arroyo, J., 2000. *Action/spectacle cinema*. 1st ed. London: British Film Institute.
- Baxter, S., 2012. *The science of Avatar*. 1st ed. New York: Orbit.
- Bazin, A., Andrew, D., Gray, H. and Truffaut, F., 1967. *What is cinema?* 1st ed. Berkeley, Los Angeles, and London: University of California Press, σ.144,147.
- Belloc, H., 1967. *On*. Freeport, N.Y.: Books for Libraries Press.
- Benjamin, W., 2011. Παρίσι, Πρωτεύουσα του 19ου αιώνα (Σύνοψη του 1939). [Blog] *Kompreser*. Διαθέσιμο στο: <https://kompreser.espivblogs.net/2011/09/30/walter-benjamin/> [Πρόσβαση 18 Νοεμβρίου 2017].

- Black, E., 2003. *Eugenics and the Nazis -- the California connection*. [online] SFGate. Διαθέσιμο στο: <http://www.sfgate.com/opinion/article/Eugenics-and-the-Nazis-the-California-2549771.php> [Πρόσβαση 3 Νοεμβρίου 2017].
- Blümlinger, C., 2006. *Lumière, the Train and the Avant - Garde*. In: W. Strauven, ed., *the cinema of attractions reloaded*, 1st ed. Amsterdam: Amsterdam University Press, σ.245.
- Bordwell, D. and Thompson, K., 2008. *Film Art: An Introduction*. 8th ed. New York: McGraw-Hill.
- Bould, M., 2003. *Film and Television*. In: E. James and F. Mendlesohn, ed., *The Cambridge Companion to Science Fiction*, 1st ed. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press, σ.91.
- Braudy, L. and Cohen, M., 2009. *Film theory and criticism*. 7th ed. New York: Oxford University Press, σ.582, 649.
- Britt, R., 2011. *Patchwork Pop Culture: Rewatching 1931's Frankenstein*. [online] Tor.com. Διαθέσιμο στο: <https://www.tor.com/2011/10/25/patchwork-pop-culture-rewatching-1931s-frankenstein/> [Πρόσβαση 3 Νοεμβρίου 2017].
- Brown, T., 2008. *Spectacle/gender/history: the case of Gone with the Wind*. *Screen*, 49(2), σ.157-178.
- Bucatman, S., 1993. *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. 1st ed. Durham, New York, London: Duke University Press.
- Bucatman, S., 2006. *Spectacle, Attractions and Visual Pleasure*. In: W. Strauven, ed., *The Cinema of Attractions Reloaded*, 1st ed. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bukatman, S., 1997. *Blade runner*. 1st ed. London: BFI, σ.7-12.
- Carroll, N., 2015. *Philosophy of horror*. [Place of publication not identified]: Routledge.
- Carryl, C., 2013. *Charlie Chaplin's Film "Modern Times" – Thesis Statements | Almost Human*. [online]. My.vanderbilt.edu. Διαθέσιμο στο: <https://my.vanderbilt.edu/almosthuman/category/charlie-chaplin-modern-times-thesis-statements/> [Πρόσβαση 29 Νοεμβρίου 2017].
- Charney, L. and Schwartz, V., 1995. *Cinema and the invention of modern life*. 1st ed. California: University of California Press, σ.1.

- Cinepivatis, 2012. *Σελίδες από το παρελθόν: Ζορζ Μελιές, ο μάγος του σινεμά*. [Blog] *cinepivates*. Διαθέσιμο στο: http://cinepivates.blogspot.gr/2012/02/blogpost_17.html?q=σελίδεςαπότοπαρελθόν [Πρόσβαση 21 Νοεμβρίου 2017].
- Comolli, J., 1980. *Machines of the Visible*. In: T. de Lauretis and S. Heath, ed., *The Cinematic Apparatus*, 1st ed. London: The MacMillan Press.
- Cornea, C., 2007. *Science fiction cinema*. 1st ed. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
- Debord, G., 1970. *Society of the spectacle*. 1st ed. Detroit, Mich.: Black & Red.
- Douglas, H., 2018. *spectacle | Origin and meaning of spectacle by Online Etymology Dictionary*. [online] Etymonline.com. Διαθέσιμο στο: <https://www.etymonline.com/word/spectacle> [Πρόσβαση 1 Ιανουαρίου 2018].
- Dunn, G., 2014. *Avatar and Philosophy*. 1st ed. West Sussex, UK: Wiley Blackwell.
- Dyer, R. and Vincendeau, G., 1992. *Popular European Cinema*. 1st ed. New York: Routledge.
- Fahy, T., 2010. *The philosophy of horror*. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky, σ.36-38.
- Fink, M. and Ford Morie, J., 2010. *Visual Effects Society*. Burlington, USA. Elsevier Inc.
- Fischer, L., 2009. *American cinema of the 1920s*. 1st ed. New Brunswick [u.a]: Rutgers Univ. Press, σ.xii.
- Freyhofer, H., 2004. *The Nuremberg Medical Trial*. New York [etc.]: P. Lang, σ.23-24.
- Gibbs, J., 2002. *Mises-en-scène : Film Style and Interprétation*. 1st ed. New York: Columbia University Press.
- Griffiths, A., 2010. Wonder, Magic and the Fantastical Margins: Medieval Visual Culture and Cinematic Special Effects. *Journal of Visual Culture*, 9(2), σ.163-188.
- Gunning, T., 2006. Attractions: How They Came into the World. In: W. Strauven, ed., *The cinema of attractions reloaded*, 1st ed. Amsterdam: Amsterdam University Press, σ.33-36.
- Gunning, T., 2010. *Chaplin and the body of modernity*. [online] Taylor & Francis. Διαθέσιμο

στο: <<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17460654.2010.498161?sroll=top&needAccess=true>> [Πρόσβαση 29 Νοεμβρίου 2017].

- Gunning, T., 2016. Vachel Lindsay, Theory of Movie Hieroglyphics. In: M. Pomerance and B. Palmer, ed., *Thinking in the Dark*. New Brunswick, New York, London: Rutgers University Press Cinema, Theory, Practice.
- Heath, S., 1981. *Questions of cinema*. 1st ed. London: The Macmillan Press Ltd.
- Higgs, J., 2015. *Stranger than we can imagine: an alternative history of the 20th century*. 1st ed. Great Britain: Weidenfeld & Nicolson, σ.318.
- Higgs, J., 2016. *Ο αιώνας των μεγάλων αλλαγών*. 3rd ed. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- James, E. and Mendelsohn, F., 2003. *The Cambridge companion to science fiction*. 1st ed. Cambridge: Cambridge University Press, σ.81.
- James, E. and Mendelsohn, F., 2012. *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, σ.82.
- Jappe, A., 2007. *Πολιτική του Θεάματος - Θέαμα της Πολιτικής: Για την επικαιρότητα της θεωρίας του Γκυ Ντεμπόρ*. [online] Provo.gr. Διαθέσιμο στο: <<https://www.provo.gr>> [Πρόσβαση 9 Νοεμβρίου 2017].
- Johnston, K., 2011. *Science fiction film*. 1st ed. London: Bloomsbury Academic, σελ.27.
- Kerman, J., 1992. *Reviewed Work(s): Retrofitting "Blade Runner": Issues in Ridley Scott's "Blade Runner" and Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?" by Judith B. Kerman*. [online] Jstor.org. Διαθέσιμο στο: <<http://www.jstor.org/stable/pdf/1213042.pdf>> [Πρόσβαση 10 Νοεμβρίου 2017].
- King, G., 2000. *Spectacular narratives*. 1st ed. New York: I. B. Tauris.
- Kracauer, S., 1960. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New York, USA: Oxford University Press.
- Kracauer, S., 2004. *From Caligari to Hitler*. Princeton, NJ [u.a.]: Princeton Univ. Press, σ.164.
- Langdale, A., 2002. *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. 1st ed. New York: Routledge, σ.11-13.
- Lathan, R., 2011. "A Journey Beyond the Stars": 2001: A Space Odyssey and the Psychedelic Revolution in 1960s Science Fiction. In: G. Westfahl, W. Kin Yuenand

- A. Sze Chan, ed., *Science Fiction and the Prediction of the Future*, 1st ed. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc, σ.128.
- Lavik, E., 2008. *The battle for the blockbuster: discourses of spectacle and excess*. [online] Taylor & Francis. Διαθέσιμο στο: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17400300802098305?src=recsys&journalCode=rfts20> [Πρόσβαση 9 Νοεμβρίου 2017].
 - Lindsay, V., 2011. *The Art of the Moving Picture*. Hamburg: tradition.
 - Matt Novak, 2012. *1927 Magazine Looks at Metropolis "A Movie Based on Science. How filmmakers created a gorgeous, dystopian future*. [image] Διαθέσιμο στο: <https://www.smithsonianmag.com/history/1927-magazine-looks-at-metropolis-a-movie-based-on-science-4328353/> [Πρόσβαση 1 Νοεμβρίου 2017].
 - May, K., 2013. *10 talks about the making of movie magic*. [online] TED Blog. Διαθέσιμο στο: <https://blog.ted.com/8-talks-about-the-making-of-movie-magic/> [Πρόσβαση 21 Νοεμβρίου 2017].
 - MessyNessy, M., 2014. That time when Parisians used to Hang Out at the Morgue for Fun. [Blog] *Messy Nessy Cabinet of Chic Curiosities*. Διαθέσιμο στο: <http://www.messynessychic.com/2014/05/13/that-time-when-parisians-used-to-hang-out-at-the-morgue-for-fun/> [Πρόσβαση 15 Νοεμβρίου 2017].
 - Metz, C., 2007. *Ψυχανάλυση και Κινηματογράφος*. 1st ed. Αθήνα: Πλέθρον.
 - Minden, M. and Bachmann, H., 2000. *Fritz Lang's Metropolis: Cinematic Visions of Technology and Fear*. 1st ed. Rochester, NY [u.a.]: Camden House, σ.17-20.
 - Mulvey, L., 1975. *Screen (1975) - Visual pleasure and narrative cinema - The Alfred Hitchcock Wiki*. [online] The.hitchcock. zone. Διαθέσιμο στο: [https://the.hitchcock.zone/wiki/Screen_\(1975\)_-_Visual_pleasure_and_narrative_cinema](https://the.hitchcock.zone/wiki/Screen_(1975)_-_Visual_pleasure_and_narrative_cinema) [Πρόσβαση 9 Νοεμβρίου 2017].
 - Ndalians, A., 2000. Special Effects, Morphing Magic and the 1990s Cinema of Attractions. In: V. Sobchack, ed., *Meta Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, 1st ed. Minneapolis: University of Minnesota Press.
 - Neale, S., 2003. Hollywood Blockbusters: Historical Dimensions. In: J. Stringer, ed., *Movie Blockbusters*, 1st ed. London: Routledge.
 - North, D., 2003. *Special Effects and the Aesthetics of Filmic Illusion*. PhD. Exeter University.
 - North, D., 2008. *Performing illusions*. 1st ed. London: Wallflower Press.

- North, D., 2010. *A Trip to the Moon / Le Voyage dans la Lune (1902)*. [online] Spectacular Attractions. Διαθέσιμο στο: <https://drnorth.wordpress.com/2010/06/10/a-trip-to-the-moon-le-voyage-dans-la-lune/> [Πρόσβαση 30 Νοεμβρίου 2017].
- North, D., 2011. *Spectacular Attractions Video Podcast, 2001: A Space Odyssey - This way up*. [video] Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=vUbq18ZV4t0&feature=youtu.be> [Πρόσβαση 7 Νοεμβρίου 2017].
- O' Pray, M., 2003. *Avant - Garde Film Forms, Themes and Passions*. London and New York: Wallflower.
- Orypeck, G., 2016. *Frankenstein (1931) - with Boris Karloff and Colin Clive - Classic Film Freak*. [online] Classic Film Freak. Διαθέσιμο στο: <http://www.classicfilmfreak.com/2016/05/05/frankenstein-1931-with-boris-karloff-and-colin-clive/> [Πρόσβαση 3 Νοεμβρίου 2017].
- Pavis, P., 2013. *Contemporary mise en scène*. 1st ed. New York, USA: Routledge.
- Pfeiffer, L., 2010. *Modern Times | film by Chaplin [1936]*. [online] Encyclopedia Britannica. Διαθέσιμο στο: <https://www.britannica.com/topic/Modern-Times-film> [Πρόσβαση 4 Νοεμβρίου 2017].
- Pierson, M., 2002. *Special Effects: Still in Search of Wonder (Film and Culture)*. 1st ed. New York: Columbia University Press, σ.160.
- Prince, S., 2004. *The horror films*. 2nd ed. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, σ.15-16.
- Prince, S., 2012. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick, New Jersey and London: Rutgers University Press
- Sanders, S. and McMahon, J., 2008. *The philosophy of science fiction film*. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky, σ.73
- Sawicki, M., 2007. *Filming the Fantastic*. Burlington, USA: Published by Elsevier Inc.
- Schwartz, V., 1994. *Cinematic Spectatorship before the Apparatus: The Public Taste for Reality in Fin-de-Siecle Paris*. 1st ed. [ebook] Διαθέσιμο στο: <http://www.stephencady.com/Readings/week2/SchwartzCnmtcSpctrs-2.pdf> [Πρόσβαση 15 Δεκεμβρίου 2017].
- Schwartz, V., 1995. *Cinematic Spectatorship Before the Apparatus: The Public Taste for Reality in Fin-de-Siècle Paris*. In: L. Charney, and V. Schwartz, ed., *Cinema*

- and the Invention of Modern Life*, 1st ed. Los Angeles: The Regents of the University of California, σ.300.
- Sconce, J., 1995. *Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style*. [online] Academia.edu. Διαθέσιμο στο: <https://academic.oup.com/screen/article-abstract/36/4/371/1723311?redirectedFrom=fulltext> [Πρόσβαση 9 Δεκεμβρίου 2017].
 - Shanahan, T., 2014. *Philosophy and Blade Runner*. 1st ed. London, UK: Palgrave MacMillan, σ.182.
 - Siopsi, A., 2015. *Η επιρροή του Φρίντριχ Νίτσε (1844-1900) στο έργο του Ρίχαρντ Στράους (1864-1949)*. [online] Hejmec.eu. Διαθέσιμο στο: <http://hejmec.eu/journal/index.php/HejMEC/article/view/60> [Πρόσβαση 6 Δεκεμβρίου 2017].
 - Sobchack, V., 2001. *Screening space*. 4th ed. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press, σ.223.
 - Stam, R., 2011. *Εισαγωγή στη Θεωρία του Κινηματογράφου*. 4th ed. Αθήνα: Πατάκης.
 - Strauven, W., 2006. Introduction to an Attractive Concept. In: W. Strauven, ed., *The cinema of attractions reloaded*, 1st ed. Amsterdam: Amsterdam University Press, σελ.15 -18.
 - Stringer, J., 2013. *Movie Blockbusters*. 1st ed. Florence: Taylor and Francis.
 - Taylor, B., 2013. *Avatar and nature spirituality*. 1st ed. Ontario, Canada: Wilfrid Laurier University Press.
 - Telotte, J., 2004. *Science Fiction Film*. 2nd ed. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press, σ.81.
 - Tholozany, P., 2013. PanoramicDistraction(s): Entertainers and Entertained in Nineteenth-Century Paris. *Nineteenth-Century Contexts*, [online] 35(5), σ.445-462. Διαθέσιμο στο: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08905495.2013.854973> [Πρόσβαση 18 Δεκεμβρίου 2017].
 - Thompson, K., 1977. *The Concept of Cinematic Excess*. [online] Library.brown.edu. Διαθέσιμο στο: <http://library.brown.edu/cds/cinetracts/CT02.pdf> [Πρόσβαση 8 Δεκεμβρίου 2017].

- Turnock, J., 2015. *Plastic reality*. 1st ed. New York, USA: Columbia University Press.
- Twite, C., 2011. The Variety Theater. [Blog] *Cultures of Spectatorship*. Διαθέσιμο στο: <https://culturesofspectatorship.wordpress.com/tag/the-variety-theatre/> [Πρόσβαση 1 Δεκεμβρίου 2017].
- Westfahl, G., 2003. Space Opera. In: E. James and F. Mendelsohn, ed., *The Cambridge Companion to Science Fiction*, 1st ed. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press, σ.197.
- Westfahl, G., Kin Yuen, W. and Chan, A., 2011. *Science Fiction and the Prediction of the Future*. 1st ed. North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., σ.128.
- Wicclair, M., 1978. *Film Theory and Hugo Münsterberg's "The Film: A Psychological Study" on JSTOR*. [online] Jstor.org. Διαθέσιμο στο: <http://www.jstor.org/stable/pdf/3331787.pdf> [Πρόσβαση 11 Δεκεμβρίου 2017].
- Wikimedia commons, 2015. *Αυτές είναι οι μεγαλύτερες Αυτοκτατορίες στην Ιστορία*. [image] Διαθέσιμο στο: http://www.huffingtonpost.gr/2015/02/18/story_n_6703376.html-gallery/403866/6 [Πρόσβαση 1 Δεκεμβρίου 2017].
- Willemen, P., 1999. *Of Mice and Men Reflections on Eisenstein and Digital Imagery*. [online] Rouge.com.au. Διαθέσιμο στο: http://www.rouge.com.au/8/mice_men.html [Πρόσβαση 17 Δεκεμβρίου 2017].
- Wollen, P., 1981. *Η σημειολογία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Κάλβος.
- Wood, J., 2013. *10 Artists Influenced by Edward Hopper's Nighthawks*. [online] Mentalfloss.com. Διαθέσιμο: <http://mentalfloss.com/article/50703/10-artists-influenced-edward-hoppers-nighthawks> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Woodward, K., 2009. *Statistical panic: cultural politics and poetics of the emotions*. 1st ed. Durham and London: Duke University Press, σ.213.
- Yacavone, D., 2015. *Film Worlds: A Philosophical Aesthetics of Cinema*. 1st ed. New York: Columbia University Press.
- Youngblood, G., 1970. *Expanded Cinema*. 1st ed. Toronto and Vancouver: Clarke, Irwin & Company Limited
- Zevin, A., 2005. *Panoramic Literature in 19th Century Paris: Robert Macaire as a Type of Everyday*. [online] Brown University Library for Digital Scholarships.

Διαθέσιμο στο: <http://library.brown.edu/cds/paris/Zevin.html> [Πρόσβαση 18 Νοεμβρίου 2017].

- Ασημάκη, Α, Κουστουράκης, Γ. Καμαριάνος, Ι., 2011. Οι έννοιες της Νεωτερικότητας και της μετανεωτερικότητας και η σχέση τους με τη γνώση: Μια κοινωνιολογική προσέγγιση. *Το Βήμα των Κοινωνικών Επιστημών*.
- Βάλντεν, Ρ., 2012. Η avant - garde, στον κινηματογράφο, στην Ελλάδα. *ΑΩ*, [online] (55). Διαθέσιμο στο: <http://www.onassis.org/onassis-magazine/issue-55/reawalden> [Πρόσβαση 18 Νοεμβρίου 2017].
- Βαροπούλου, Ε., 2008. *tovima.gr - 1909, φουτουρισμός: Η αποθέωση του στιγμαίου*. [online] Το Βήμα. Διαθέσιμο στο: <http://www.tovima.gr/society/article/?aid=248330> [Πρόσβαση 1 Νοεμβρίου 2017].
- Βασιλόπουλος, Χ. and Πετρόπουλος, Δ., 2016. *Η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας γυρίστηκε 70 χρόνια προτού πάει ο άνθρωπος στο φεγγάρι. Έπεσε θύμα «πειρατείας» από τον Τόμας Έντισον και επηρέασε τους Queen και τους Smashing Pumpkins...* [online] Μηχανή του Χρόνου. Διαθέσιμο στο: <http://www.mixanitouxronou.gr/i-proti-tenia-epistimonikis-fantasias-giristike-70-chronia-prin-o-anthropos-pai-sto-fengari-epese-thima-piratias-apo-ton-tomas-entison-ke-epirease-tous-queen-ke-tous-smashing-pumpkins/> [Πρόσβαση 27 Nov. 2017].
- Βατικιώτης, Π., 2009. *Ο Κονστρουκτιβισμός - Art Magazine*. [online] Artmag.gr. Διαθέσιμο στο: <http://www.artmag.gr/art-history/art-history/item/650-constructivism> [Πρόσβαση 7 Νοεμβρίου 2017].
- Βελουδής, Γ., 1999. Η Αισθητική ως κλάδος της Φιλοσοφίας. *Το Βήμα*.
- Βενετσιάνου, Ο., 2014. *Η χωρική λειτουργία του συστήματος προβολής της εικόνας στο έργο του Τζέφρυ Σω*. Διδακτορική διατριβή. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Πολυτεχνική Σχολή Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών.
- Γεωργιάδου, Α., 2007. *Αφηγηματολογία*. [online] Slideplayer.gr. Διαθέσιμο στο: <http://slideplayer.gr/slide/1985378/> [Πρόσβαση 27 Νοεμβρίου 2017].
- Γιανναράς, Ε., 2017. «*Το αλφάβητο του Οπτικού Πολιτισμού*» *Σύντομη αναδρομή στην τέχνη και τεχνικές της φωτογραφίας*. [online] www2.media.uoa.gr. Διαθέσιμο στο:

- http://www2.media.uoa.gr/lectures/VCommun/Lessons/Lesson01/final_papers/photohistory.pdf [Πρόσβαση 22 Νοεμβρίου 2017].
- Δημητρίου, Κ., 2017. *2001: Οδύσσεια του Διαστήματος*. [online] Users.uoi.gr. Διαθέσιμο στο: <http://users.uoi.gr/kopi/?p=327> [Πρόσβαση 6 Νοεμβρίου 2017].
 - Δημητρίου, Σ., 2011. *Ο Κινηματογράφος σήμερα. Ανθρωπολογικές, πολιτικές και σημειωτικές διαστάσεις*. 1st ed. Αθήνα: Σαββάλας.
 - Δημητρομανωλάκη, Ε., 2009. *Από τη λογοτεχνική στην κινηματογραφική αφήγηση. Διδακτορική διατριβή*. Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού.
 - Ζουμπουλάκης, Γ., 2012. *tovima.gr - Συζητώντας με τον Μάρτιν Σκορσέζε*. [online] Το Βήμα. Διαθέσιμο στο: <http://www.tovima.gr/vimagazino/views/article/?aid=447660> [Πρόσβαση 21 Νοεμβρίου 2017].
 - Ιακώβου, Δ., 2012. *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός Αρχαία Ελληνική Τραγωδία*. [online] Greek-language.gr. Διαθέσιμο στο: http://www.greeklanguage.gr/digitalResources/ancient_greek/encyclopedia/tragedy/page_015.html [Πρόσβαση 13 Νοεμβρίου 2017].
 - Ιακώβου, Δ., 2012. *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός Αρχαία Ελληνική Τραγωδία*. [online] Greek-language.gr. Διαθέσιμο στο: http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/encyclopedia/tragedy/page_015.html [Πρόσβαση 13 Νοεμβρίου 2017].
 - Κόκουβας, Γ., 2013. *Το σοβιετικό μοντάζ*. [online] reel.gr. Διαθέσιμο στο: <http://reel.gr/soviet-montage/> [Πρόσβαση 1 Νοεμβρίου 2017].
 - Κούση, Ε., 2014. *Frankenstein (1931) - Κλασική Ασπρόμαυρη Ταινία Τρόμου*. [online] Horrormovies.gr. Διαθέσιμο στο: <https://www.horrormovies.gr/reviews/frankenstein-1931/> [Πρόσβαση 29 Νοεμβρίου 2017].
 - Κρανάκης, Μ., 2012. «Blade Runner»: Τα ανδροειδή ονειρεύονται ακόμη ηλεκτρικά πρόβατα! / Flix. [online] Flix.gr. Διαθέσιμο στο: <http://flix.gr/articles/blade-runner-30-xronia-meta-ta-androeidh-oneireyon.html> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].

- Κυριάκου, Χ., 2016. Η ταινία Metropolis είναι ο σημαντικότερος σταθμός του κινηματογράφου!. [Blog] *Vantagemag*. Διαθέσιμο στο: <http://www.vantagemag.com/blogs/i-tenia-metropolis-ine-o-simantikoteros-stathmos-tou-kinimatografou-tou-christou-kiriakou/> [Πρόσβαση 27 Νοεμβρίου 2017].
- Κωνσταντοπούλου, Β., 2014. Το Αντικείμενο της Κινηματογραφικής Αισθητικής/ film aesthetics 4. [Blog] *vally's diary*. Διαθέσιμο στο: <http://vallysdiary.blogspot.gr/2014/07/film-aesthetics-4.html> [Πρόσβαση 10 Νοεμβρίου 2017].
- Λιάπης, Β., 2014. *Cine.gr - Ταινίες Metropolis - Μητρόπολης - ΑΚΑ: Μετρόπολις*. [online] Cine.gr. Διαθέσιμο στο: <http://www.cine.gr/film.asp?id=1081&page=4> [Πρόσβαση 27 Νοεμβρίου. 2017].
- Λυπουρλής, Δ., 2008. *Αριστοτέλης: Ποιητική*. [online] Greek-language.gr. Διαθέσιμο στο: http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=76&page=5 [Πρόσβαση 11 Νοεμβρίου 2017].
- Μαυρομούστακος, Π., 2012. *Εισαγωγή στην ιστορία της σκηνοθεσίας Α΄*. [online] Eclass.uoa.gr. Διαθέσιμο στο: https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/THEATRE234/a_1_2_Skinothessia_Simeiosseis_7_%26_14_Oct_2015.pdf [Πρόσβαση 15 Δεκεμβρίου 2017].
- Μπαταγιά, Σ., 2016. *Γερμανικός εξπρεσιονισμός: Η απαρχή του τρόμου*. [online] Θεατροσχόλιο. Διαθέσιμο στο: <http://theatrecomments.weebly.com/alphaphiiotaepsilonrhoomegamualphataualpha-write/34> [Πρόσβαση 2 Δεκεμβρίου 2017].
- Νικολαΐδου, Α., 2013. Αυτό δεν είναι η Αθήνα: η πόλη που φαίνεται, η πόλη που δεν φαίνεται, η πόλη που περισεύει. [Blog] *FilmiCon*. Διαθέσιμο στο: <http://filmiconjournal.com/blog/post/10/ayto-den-einai-athina> [Πρόσβαση 8 Νοεμβρίου 2017].
- Νικολαΐδου, Α., 2011. *Πόλη και Κινηματογράφος*. 1st ed. Αθήνα: Εκδόσεις Νήσος, σ.113.
- Νταλιάνης, Κ., 2015. *Blade Runner (1982): "Πιο ανθρώπινο και από τον άνθρωπο"*. [online] Presspop. Διαθέσιμο στο:

- <https://www.presspop.gr/articles/2015/11/04/blade-runner-1982-πιο-ανθρώπινοκαι-από-τον-άνθρωπο> [Πρόσβαση 10 Δεκεμβρίου 2017].
- Παπαντωνίου, Ε., 2009. *Η τεχνολογική διάσταση της μελλοντικής πόλης μέσα από τον κινηματογράφο*. Μεταπτυχιακή διατριβή. Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο.
 - Παραδείση, Μ., 2016. *Open eClass | Κινηματογράφος | Η νεοφορμαλιστική προσέγγιση*. [online] Openeclass.panteion.gr. Διαθέσιμο στο: <http://openeclass.panteion.gr/modules/units/?course=TMF226&id=1329> [Πρόσβαση 8 Νοεμβρίου 2017].
 - Παρίδης, Χ., 2014. *"2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος": η αποκατάσταση ενός αριστουργήματος*. [online] Lifo. Διαθέσιμο στο: <http://www.lifo.gr/team/u46465/49885> [Πρόσβαση 7 Δεκεμβρίου 2017].
 - Πετρίδης, Σ., 2017. Φίλμ και πραγματικότητα - Πραγματικότητα μιας άλλης διάστασης. [Blog] *Εξώστης Πολιτισμός ελεύθερη σκέψη και έκφραση*. Διαθέσιμο στο: <http://www.exostispress.gr/Article/film-kai-pragmatikotita-pragmatikotita-mias-allis-diastasis> [Πρόσβαση 12 Νοεμβρίου 2017].
 - Πετροπούλου Κουντούρη, Ρ., 2016. Η υπαρξιακή όψη της καθημερινότητας. [Blog] *Fractal*. Διαθέσιμο στο: <http://fractalart.gr/o-mythos-kai-o-ilios/> [Πρόσβαση 28 Δεκεμβρίου 2017].
 - Σκοπετέας, Ι., 2015. *Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα είδη των κινηματογραφικών ταινιών*. [online] Repository.kallipos.gr. Διαθέσιμο στο: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/5729/1/00_master_document.pdf [Πρόσβαση 7 Νοεμβρίου 2017].
 - Σκορδούλη, Μ., 2015. *Κατώφλια περιπλάνησης στο έργο του Walter Benjamin*. Διπλωματική Ερευνητική εργασία. Πολυτεχνείο Κρήτης Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών.
 - Στάθη, Ε., 2011. *Σημεία και Σύμβολα στη Φιλμική Γλώσσα*. 1st ed. Αθήνα: Αιγόκερος.
 - Τραγέα, Ε., 2010. Γερμανικός Εξπρεσιονισμός. [Blog] *On Cinema and ...other*. Διαθέσιμο στο: <http://helencomments.blogspot.gr/2010/02/blog-post.html> [Πρόσβαση 1 Δεκεμβρίου 2017].
 - Τριανταφυλλίδης, Μ., 1998. *Λεξικό της κοινής νεοελληνικής*. [online] Greek-language.gr. Διαθέσιμο στο:

- http://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=θέαμα+&dq=> [Πρόσβαση 12 Δεκεμβρίου 2017].
- Τσακωνιάτης, Μ., 2009. *Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου: Ο Αντρέ Μπαζέν και οι Ρεαλιστές Εναλλακτικοί*. [online] Camera Stylo Online. Διαθέσιμο στο: https://camerastyloonline.wordpress.com/2009/04/12/mathimata_aisthitikis_kinfou_vi_andre_bazin_by_mimis_tsakoniatis/ [Πρόσβαση 31 Δεκεμβρίου 2017].
 - Χατζηπαππάς, Κ., 2012. *Horrorant Classics: Frankenstein (1931)*. [online] Horrorant. Διαθέσιμο στο: <http://www.horrorant.com/2012/05/horrorant-classics-frankenstein-1931.html> [Πρόσβαση 29 Δεκεμβρίου 2017].
 - Χειλάς, Ν., 2013. *tonima.gr - Σαρλό: Η φιγούρα που έγινε σύμβολο*. [online] Το Βήμα. Διαθέσιμο στο: <http://www.tovima.gr/society/article/?aid=552667> [Πρόσβαση 29 Νοεμβρίου 2017].