



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΘΕΩΡΙΑΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΘΕΩΡΙΑΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

Ο κινηματογράφος ως μετα-ζωγραφικό θέαμα:

**Η επιρροή της εικαστικής αφήγησης στην αφήγηση στον
κινηματογράφο**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ειρήνη Φ. Καραγκιοζίδου

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Άντα Α. Διάλλα

Αθήνα 2021



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS

SCHOOL OF FINE ARTS

DEPARTMENT OF ART THEORY AND HISTORY OF ART

MASTER IN ART THEORY AND HISTORY OF ART

Cinema as post-painting spectacle:

The influence of visual narration on cinematic narratives

POSTGRADUATE THESIS

Eirini F. Karagkiozidou

Supervisor

Ada A. Dialla

Athens 2021

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Διαχρονικά θεωρείται δεδομένο ότι οι εικόνες του κινηματογράφου - πρέπει να - αποτελούν «εικονογραφική» πλαισίωση της κινηματογραφικής αφήγησης. Ωστόσο έχει τεθεί πολλές φορές μέχρι τώρα η αμφισβήτηση αυτής της θέσης στα πλαίσια της υποβίβασης της σημασίας της κινηματογραφικής εικόνας έναντι του αφηγηματικού της λόγου.

Η υπεροχή αυτή της αφήγησης- λόγου έναντι της αφήγησης- εικόνας, οδηγεί την παρούσα μελέτη να αναζητήσει στο πρωτο-κινηματογραφικό θέαμα, τη ζωγραφική, την έννοια της αφήγησης. Μέσα από τη διαδικασία της έρευνας επιβεβαιώνεται το γεγονός πως κόντρα στην κλασική αριστοτελική αφήγηση, πολλές φορές αναδεικνύονται αφηγήσεις που απορρίπτουν την αφηγηματική δομή που απορρέει από τη λογοτεχνία. Έτσι κινηματογραφιστές επιλέγουν στοιχεία από τη ζωγραφική, όπως ο εικαστικός και σκηνοθέτης Peter Greenaway, «που δείχνουν αποφασισμένα να μην υποστούν καμιά αλλαγή και αρνούνται να μετατρέψουν τη μορφή τους»¹ και τα μεταφέρουν στον κινηματογράφο απελευθερώνοντας μία νέα αφηγηματική διάσταση. Αυτά τα ίδια δηλαδή στοιχεία, δεν χρήζουν εξωτερικής αφήγησης, αλλά δημιουργούν τη δική τους.

Δεν είναι λίγες συνεπώς οι φορές που η ζωγραφική ως αφηγηματικός πρόδρομος, επηρεάζει την κινηματογραφική αφήγηση η οποία αναπτύχθηκε πολύ αργότερα χρονικά. Όταν αναφερόμαστε στην επιρροή, δεν αναφερόμαστε στην μεταφορά ενός ζωγραφικού πίνακα σε live action² εικόνα, αλλά στην *συνέχεια* αυτού στην κινηματογραφική οθόνη με άλλα μέσα. Εστιάζουμε στις οπτικές ποιότητες και στις αφηγηματικές τεχνοτροπίες που μπορεί να έχει ένα ζωγραφικό έργο και να επαναερμηνευτούν σε μια ταινία με εντελώς διαφορετικό τρόπο, αλλά διατηρώντας την ίδια ουσία.

Οι καλλιτέχνες (εικαστικοί και κινηματογραφιστές) που θα εξετάσουμε συνεπώς απορρίπτουν την κλασική αφηγηματική δομή και εμπνέονται και ενσωματώνουν την εικαστική τέχνη στην κινηματογραφική τους απεικόνιση. Αυτό φυσικά δεν θα μπορούσε παρά να ανήκει ως κίνηση στο λεγόμενο πειραματικό κινηματογράφο.

Σε αυτή τη διερεύνηση μεγάλο ενδιαφέρον έχουν τα εκατέρωθεν χαρακτηριστικά του κάθε μέσου και πως αυτά αποτυπώνονται ή όχι στην κάθε αφήγηση που αναλύεται, όπως η χρονικότητα, το σασπένς, η δραματική κλιμάκωση στη ζωγραφική ή ο κινηματογραφικός χώρος σε σχέση με το ζωγραφικό. Ποια είναι αυτά τα πλαστικά στοιχεία που μετατοπίζουν τη θεματική ολότητα του αυθεντικού πίνακα και τον υποβάλλουν σε μια επαν-ερμηνεία μέσω των κινηματογραφικών τεχνικών. στην παρούσα μελέτη θα αναλυθούν τρία παραδείγματα στα οποία υπάγονται οι κινηματογραφιστές – καλλιτέχνες Hans Richter, Luciano Emmer, Henri Storck, Peter Greenaway και Makoto Nagahisa.

Έτσι μέσα από όλο το φάσμα αναδημιουργίας της αφήγησης από τη ζωγραφική έως τον κινηματογράφο, από τη μεταφορά της αφήγησης του ίδιου μύθου έως την καθ' εαυτού αξιοποίηση των αφηγηματικών δυνατοτήτων του μέσου, από την κινούμενη κάμερα και τις γρήγορα εναλλασσόμενες εικόνες του Storck που υποδηλώνουν την προτίμηση του Rubens για σπειροειδείς κινήσεις, στην ειρωνική χρήση του πλέγματος και της ταξινόμησης από τον Peter Greenaway που καταγγέλλει με αυτόν τον τρόπο την πλανερή πίστη πως αυτός ο κόσμος και οι αναπαραστάσεις του είναι συνεχείς, εξερευνούμε την επίδραση που έχει η ζωγραφική αφήγηση στην κινηματογραφική.

“Ως εάν το σινεμά να ήταν μια επέκταση των ανησυχιών του πίνακα”.³

ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ: αφήγηση, απεικονιστικά στοιχεία, πρωτοπορία, ιαπωνικός κινηματογράφος, εικαστική αφηγηματικότητα

¹ Peter Greenaway, *Artworks*, (μτφρ.) Π. Νοτιά. Verona: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 4

² Το «live action» συμπεριλαμβάνει αληθινούς ανθρώπους αντί για εμψυχωμένα σχέδια (animation)

³ Eric Rohmer, “Celluloid and Marble” στο Peter Greenaway, *Artworks*, (μτφρ.) Π. Νοτιά. Verona: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 78

ABSTRACT

It has diachronically been regarded as a fact that cinematic images – should – constitute a “pictorial” framing of film narration. However, this view has often been questioned within a context of downgrading the importance of cinematic image versus storytelling.

This dominance of story-telling narration over image narration steers the present study to pursue the notion of narration in painting – the initial, proto-cinematic spectacle. This research confirms the fact that, contrary to the Aristotelian narrative structure, narratives rejecting the traditional literature-driven structure often emerge. Thus, cinematographers, like Peter Greenway, pick out painting elements that “seem determined to refuse any kind of change or transformation to their form” and transfer them to film, hence releasing a new narrative dimension. Those exact elements do not necessitate any external narration, they rather create their own.

More often than not, painting as a narrative precursor influences film narration, which developed much later in time. By influencing, we do not refer to the transformation of a painting into a live action image, but to its extension on the cinema screen by different means. We focus on the visual qualities and narrative styles that a painting may have and that can be re-interpreted within a film in a completely different manner while maintaining the exact same essence.

Therefore, the artists (visual artists and cinematographers) we will examine reject the traditional narrative structure and are inspired by and incorporate visual art into their cinematic representation. Such a practice of course could not but belong to the so-called experimental cinema.

Of great interest to this research are the specific characteristics of both mediums and the different ways in which these are either reflected or not within each narrative analyzed, like temporality, suspense, dramatic escalation in painting or the cinematic space in relation to the painting. Which are those plastic elements that shift the thematic totality of the original painting and subject it to a re-interpretation through cinematic techniques? The present study investigates three examples where the cinematographers – artists Hans Richter, Luciano Emmer, Henri Storck, Peter Greenway and Makoto Nagahisa pertain to.

Therefore, through the whole spectrum of narrative recreation, from painting to cinema, from the transference of the narration of the same myth to the exploitation of the medium’s narrative potential per se, from Storck’s moving camera and his rapidly alternating images that indicate Rubens’ preference for spiral movements, to Peter Greenway’s ironic use of the grid and of classification that denounces the misleading conviction that the world and its representations are continuous, we explore the influence that visual narration has on cinematic narratives.

“As if cinema was an extension of the painting’s concerns”⁴

KEY WORDS: narrative, filmic storytelling, pictorial narrativity, Japanese avant-guard cinema

⁴ Eric Rohmer, “Celluloid and Marble” στο Peter Greenaway, *Artworks*, (μτφρ) Π. Νοτιά. Verona: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 78

Τριμελής Επιτροπή:

Άντα Διάλλα, Καθηγήτρια Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών (επιβλέπουσα)

Κέλλυ Λινάρδου, Επίκουρη Καθηγήτρια Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών

Βαρβάρα Ρούσσου, μέλος ΕΔΙΠ του τμήματος Θεωρίας και Ιστορίας της Τέχνης της
Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών

Copyright © Ειρήνη Καραγκιοζίδου

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

«Δηλώνω ότι είμαι ο/η αποκλειστικός/η δημιουργός της παραπάνω πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της και ότι έχω το δικαίωμα, να παραχωρήσω τα δικαιώματα που αναφέρονται στην παρούσα άδεια. Βεβαιώνω, ότι το σύνολο του τεκμηρίου που καταθέτω αποτελεί γνήσιο έργο παραχθέν από εμένα και δεν παραβιάζει τα δικαιώματα άλλου δημιουργού με οποιονδήποτε τρόπο. Το τεκμήριο/α που καταθέτω είναι το τελικό εγκεκριμένο έργο από την εξεταστική επιτροπή, δεν προκύπτει από λογοκλοπή ή νοθευμένη έρευνα, δεν προσβάλλει πνευματικά δικαιώματα άλλων δημιουργών και δεν παραβιάζει προσωπικά δεδομένα. Ως κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της εργασίας αυτής, παραχωρώ στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών το μη-αποκλειστικό δικαίωμα δημοσίευσης και διάθεσης της ψηφιακής μορφής της εργασίας μου, εντός και εκτός του δικτύου, μέσω του Ιδρυματικού Αποθετηρίου «Art-IA», με την προϋπόθεση ότι διατίθεται με μία από τις παρακάτω άδειες ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ & ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Α.Σ.Κ.Τ. 3 που έχω επιλέξει κατά την αυτό-απόθεση. Η εν λόγω παραχώρηση δεν συγκρούεται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων ή με παραχωρηθέντα ήδη από εμένα σε τρίτους σχετικά δικαιώματά μου. Η βιβλιοθήκη δεν ασκεί κανενός είδους επιμέλεια στο περιεχόμενο της εργασίας μου και αναλαμβάνω πλήρως την ευθύνη του περιεχομένου της. Η έγκριση της παρούσας εργασίας δεν υποδηλώνει απαραίτητως την αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα/ως από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών (Ν. 5343/1932, άρθρο 202, παρ.2)»

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή	8
2. Δομή εργασίας.....	14
3. Για την αφήγηση	15
4. Η αφήγηση της εικόνας (Pictorial Narrativity).....	18
5. Ο χρόνος στην αφηγηματική κατασκευή στον κινηματογράφο	20
6. Ως προς την αφήγηση στη ζωγραφική	22
7. Διαμεσική αφηγηματολογία (Transmedial narratology)	29
8. Ο κινηματογράφος των κινημάτων: η περίπτωση του Hans Richter	31
9. Τα παραδείγματα των Henri Storck και Luciano Emmer	35
10. Οι θεωρίες των καλλιτεχνών	42
Το παράδειγμα του Peter Greenway	42
<i>Κάδρο</i>	44
<i>Κολάζ</i>	44
<i>Οριζόντιο Επίπεδο</i>	45
<i>Πλέγμα</i>	46
<i>Χάρτες</i>	48
Συστήματα ταξινόμησης στον Greenaway	48
<i>Αριθμοί – Το σύμπαν σε «τάξη»</i>	49
Διάρκεια και κατεύθυνση του βλέμματος	51
11. Makoto Nagahisa – We Are Little Zombies	52
Εισαγωγή.....	52
Η αλληλεπίδραση μεταξύ Ιαπωνίας και Δύσης ως εικονογραφικό λεξιλόγιο της σύγχρονης ιαπωνικής ζωγραφικής	52
<i>Η πρόσληψη στη Δύση</i>	52
Η ζωγραφική αφήγηση στο κίνημα “Superflat”	56
Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του “Superflat”	59
Ζωγραφική και κινηματογράφος, μια αλληλοτροφοδοτούμενη σχέση	60
Στοιχεία κινηματογραφικής αφήγησης - επιδράσεις από το “Superflat”	61
“Superflat” και διάκενο	63
α) <i>Μη ιεράρχηση</i>	63
β) <i>Μίξη διαφορετικών υλικών</i>	64
γ) <i>Επιπεδοποίηση και διάκενο</i>	65
Το δισδιάστατο στην οθόνη	67
Το μοτίβο του στυλιζαρίσματος.....	69
Η παιδικότητα των manga ως άρνηση της ενήλικης πραγματικότητας	70

Ζωγραφική αφηγηματικότητα	76
Peter Greenaway και Makoto Nagahisa:	77
Παρακάμπτοντας την αφήγηση, παραμένοντας αφηγηματικοί.....	77
12. Συμπεράσματα	79
13. Παράρτημα	82
14. Βιβλιογραφία.....	91

1. Εισαγωγή

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά την επίδραση της ζωγραφικής στον κινηματογράφο από τη σκοπιά της αφήγησης. Είναι γνωστό ότι μια κινηματογραφική ταινία ή αλλιώς ένα κινηματογραφικό κείμενο αποτελείται από εικόνες, θεμελιώδες στοιχείο της κινηματογραφικής τέχνης. Στον σύγχρονο κινηματογράφο επικρατεί η αντίληψη ότι σκοπός της τέχνης αυτής είναι η αφήγηση μιας ιστορίας, σε τέτοιο βαθμό μάλιστα που η αφηγηματικότητα του μέσου να θεωρείται ταυτοτικό του στοιχείο.

Σε αντιδιαστολή με το παραπάνω, η ζωγραφική σπάνια αναγνωρίζεται ως αφηγηματικό μέσο και ως εκ τούτου αφηγηματικός πρόγονος του κινηματογράφου, παρότι και η ίδια παράγει αφήγηση, σύμφωνα με τον ορισμό που δίνουν η Mieke Bal και ο Roland Barthes.⁵ Ωστόσο, είναι δύσκολο πολλές φορές να εντοπιστεί η αφήγηση στη ζωγραφική όταν δεν συνοδεύεται από προφορικό ή γραπτό κείμενο. Στόχος της παρούσας έρευνας είναι η αναζήτηση της φαινομενικά απύσας αφηγηματικότητας της ζωγραφικής εικόνας ως εγγενές της χαρακτηριστικό και η συμβολή της στη διαμόρφωση αφηγηματικών πρακτικών στον κινηματογράφο.

Με δεδομένο λοιπόν ότι τόσο ο κινηματογράφος όσο και η ζωγραφική θεωρούνται μέσα παραγωγής αφηγηματικών κειμένων και ειδικότερα απεικονιστικού λόγου, θα επιχειρήσουμε την μεταξύ τους σύγκριση ως προς τα αφηγηματικά τους εργαλεία μέσα από μια ιστορική διαδρομή μετάβασης από τη ζωγραφική στον κινηματογράφο.⁶ Στο πλαίσιο αυτό θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε στο ερώτημα αν υπάρχει κάποιου είδους συνέχεια στην αφηγηματική μορφή από τη ζωγραφική στον κινηματογράφο ή αν αναπτύσσονται αυτόνομα.

Σύμφωνα με τον Genette, «όλα τα απεικονιστικά συστήματα που εμπεριέχουν μία διαδοχή αναπτύσσουν μια διάσταση αφηγηματικού τύπου», θέση που αποδεικνύει ότι

⁵ Η Mieke Bal αναφέρει πως «αφηγηματικά κείμενα είναι τα κείμενα στα οποία ένας συντελεστής εξιστορεί μια ιστορία με ένα συγκεκριμένο μέσο όπως η γλώσσα, η εικόνα, ήχος, κτίρια, ή ένας συνδυασμός από αυτά» Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997, σ. 5. Στην ευρεία αυτή ένταξη της εικόνας στα δυνάμει αφηγηματικά κείμενα, συμφωνεί και ο Roland Barthes ο οποίος υποστηρίζει πως «το αφήγημα μπορεί να στηριχθεί στο αρθρωμένο γλωσσικό ιδίωμα, είτε προφορικό είτε γραπτό, στην εικόνα, σταθερή ή κινούμενη, στην κίνηση καθώς και την έλλογη ανάμιξη όλων αυτών των ουσιών. » Roland Barthes, *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο* (μτφρ.) Γ. Σπανός. Αθήνα: Πλέθρον, 2007, σ. 93.

⁶ Αφηγηματικά εργαλεία όπως για παράδειγμα η αιτιότητα, ο χρόνος και ο χώρος. David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σσ. 123-125.

η αφηγηματική θεωρία συμπεριλαμβάνει τις τέχνες της εικόνας τουλάχιστον ως αντικείμενο ανάλυσης της.⁷ Παρ'όλα αυτά για να υπάρχει αφηγηματικότητα στην εικόνα απαιτείται η ύπαρξη μιας ιστορίας που να αποτελείται από ακολουθία σχετιζόμενων συμβάντων. Στο σημείο όμως αυτό τίθεται το ερώτημα: είναι αναγκαία συνθήκη η διαδοχή για την ύπαρξη της αφηγηματικότητας;

Στην Ιστορία της Τέχνης η αφηγηματολογία δεν συνιστά ένα αρκετά διαδεδομένο πεδίο έρευνας.⁸ Σύμφωνα με τη Wendy Steiner η αφήγηση αποτελεί μη θέμα για τους ιστορικούς της Τέχνης,⁹ συνθήκη που αποτέλεσε έναν επιπλέον λόγο για τη συγκεκριμένη μελέτη. Μέσα από τη μελέτη αφηγηματικών πρακτικών σε συγκεκριμένα κινηματογραφικά κείμενα, θα προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε τις ομοιότητες και τις διαφορές της αφήγησης στη ζωγραφική και στον κινηματογράφο καθώς και την μεταξύ τους επίδραση.

Στην ιστορία του κινηματογράφου ανευρίσκονται δύο βασικές αφηγηματικές κατευθύνσεις.¹⁰ Στην Αμερική η αφηγηματική δομή στηρίζεται κυρίως σε αυτή του μυθιστορήματος του 19^{ου} και 20^{ου} αιώνα καθορίζοντας το σενάριο των περισσότερων ταινιών. Αντίθετα ο ευρωπαϊκός κινηματογράφος δεν επηρεάζεται τόσο από τη λογοτεχνία αλλά από άλλα αφηγηματικά μέσα. Συγκεκριμένα στη Ρωσία η πρωτοπορία του κινηματογράφου χρησιμοποιεί ως πρότυπο τη μουσική για το μοντάζ των κινηματογραφικών εικόνων¹² και άρα για την αφήγηση ενώ στη Γερμανία ο εξπρεσιονισμός στη ζωγραφική επηρεάζει το φιλμ νουάρ.¹³ Παρά τις επιμέρους

⁷ Gerard Genette, Louis Marin, Michel Mathieu – Colas, *Ta όρια της διήγησης* (μτφρ.) Ε. Θεοδωροπούλου. Αθήνα: Καρδαμίτσα, 1987, σσ. 53-56.

⁸ Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997, σ. 161.

⁹ Wendy Steiner, "Pictorial Narrativity" στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 145.

¹⁰ Από προσωπική συνέντευξη με τη σκηνοθέτρια και καθηγήτρια του τμήματος Κινηματογράφου, σχολής Καλών Τεχνών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, Αντουανέττα Αγγελίδη, Νοεμβρίου 2019.

¹¹ «Ο κινηματογράφος είναι ένα μέσο που προσπαθώντας να μορφοποιηθεί απορρόφησε στην αρχή όλα τα αναπαραστατικά στοιχεία των άλλων τεχνών. Εξελισσόμενος και επιδιώκοντας να αντιμετωπίσει την αφήγηση όπως στο κλασικό μυθιστόρημα του 19^{ου} αιώνα περιορίζει τις δυνατότητές του. » Κατσούνακη Μαρία στο: *Αντουανέτα Αγγελίδη/ Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης*, (επιμ.) Σ. Θεοδωράκη. Αθήνα: Αιγόκερως, 2005, σ. 110.

¹² Όπως το ρυθμικό μοντάζ. Sergei Eisenstein, «Μέθοδοι του μοντάζ» στο: *Μοντάζ* (μτφρ.) Ν. Παναγιωτόπουλος. Αθήνα: Αιγόκερως, 2003, σ. 51.

¹³ «Ανάμεσα στα είδη κινηματογραφικών ταινιών που θεωρούνται τέχνη είναι π.χ. οι γερμανικές εξπρεσιονιστικές ταινίες που γυρίστηκαν μετά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο· καθώς οι ταινίες αυτές διαπνέονται από το πνεύμα ενός ζωγράφου. Δείχνουν να υλοποιούν τη θέση του Χέρμαν Βαρμ, σκηνογράφου της ταινίας, ότι 'οι ταινίες πρέπει να είναι ζωντανεμένα σχέδια'». Siegfried Krakauer,

αναζητήσεις κινηματογραφιστών που διαμόρφωσαν και τα ποικίλα ρεύματα, εν τέλει ο σύγχρονος κινηματογράφος καθορίστηκε από το μοντέλο αφήγησης που επικράτησε στο Χόλιγουντ.

Η επικράτηση του μοντέλου αυτού είχε ως συνέπεια την κυριαρχία του λόγου και αντίστοιχα την υποβάθμιση της εικόνας ως αφηγηματικού μέσου. Ο ρόλος της εικόνας περιορίζεται πλέον σε εικονογραφικό στοιχείο, σε μία διάνθιση του αφηγηματικού λόγου. Διαπιστώνουμε, επιπλέον, ότι παρά το γεγονός ότι αναβαθμίζεται η αισθητική διάσταση της εικόνας μέσω της τεχνολογίας, συνεχίζει να απομειώνεται η δυνατότητά της να λειτουργήσει ως αυτόνομο μέσο αφήγησης ανεξάρτητα από την κλασική τρίπρακτη αφηγηματική δομή.¹⁴ Η Ιστορία της Τέχνης έρχεται συχνά να επιβεβαιώσει την υποβάθμιση αυτή καθώς βασίζεται σε αφηγήματα τα οποία οι εικόνες «εικονογραφούν», υποτάσσοντας το οπτικό στο λογοτεχνικό αφήγημα.¹⁵ Υπάρχει άραγε δυνατότητα ανατροπής της συνθήκης αυτής στον κινηματογράφο, έτσι ώστε η εικόνα να αναδείξει την αυτόνομη αφηγηματικότητά της;

Η επικράτηση ενός μοντέλου αφήγησης πρόκειται μεταξύ άλλων για ένα πολιτικό ζήτημα στο πεδίο του κινηματογράφου καθώς συνδέεται με τα όρια του ελέγχου του ίδιου του θεατή πάνω στο έργο τέχνης. Αντί για το ένα και μοναδικό σύστημα αφήγησης, η διερεύνηση άλλων πεδίων αφηγηματικής δυναμικής, θα μπορούσε πιθανά να προκαλέσει μία μετακίνηση της ερμηνείας από τον δημιουργό κινηματογραφιστή στο θεατή, με αποτέλεσμα δύο αναγνώσεις να μην είναι ποτέ ίδιες. Στον συμβατικό κινηματογράφο, το μοντάζ τις περισσότερες φορές υποβάλλει σε

Θεωρία του Κινηματογράφου, η απελευθέρωση της πραγματικότητας (μτφρ.) Δ. Κουρτοβίκ. Αθήνα: Κάλβος, 1983, σ. 72.

¹⁴ Σύμφωνα με τον Syd Field «Δραματική δομή είναι η γραμμική διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων που οδηγούν σε κάποια δραματική λύση». Είναι η *τρίπρακτη αφηγηματική δομή* που αποτελείται από τη δέση, σύγκρουση, λύση και θεωρείται το πλέον κλασικό μοντέλο αφήγησης στον κινηματογράφο. Syd Field, *Σενάριο, η τέχνη και η τεχνική (Οι βάσεις της σεναριογραφίας)* (μτφρ.) Π. Πολυκάρπου. Αθήνα: Κάλβος, 1986, σσ. 16-19.

Σύμφωνα με τη σεναριογράφο και παραγωγό Meg LeFauve, τρίπρακτη είναι η δομή κατά την οποία στην πρώτη πράξη γίνεται παρουσίαση των χαρακτήρων, εμφανίζεται το πρόβλημα στην πλοκή, ο χαρακτήρας έχει ένα στόχο να πετύχει. Στη δεύτερη πράξη ο χαρακτήρας κάνει επιλογές βασισμένες στο αξιακό του σύστημα για να επιτύχει αυτό το στόχο, οι οποίες δημιουργούν γεγονότα και προκύπτουν εμπόδια που θέτουν υπό αμφισβήτηση αυτό το αξιακό σύστημα, δημιουργείται η σύγκρουση και τέλος στην τρίτη πράξη επέρχεται η κλιμάκωση και η λύση. Για περισσότερα Sundance Festival, *Master Class: Screenwriting with Meg LeFauve (INSIDE OUT, CAPTAIN MARVEL)* <https://collab.sundance.org/catalog/Master-Class-Archive-Video-Screenwriting-with-Meg-LeFauve-INSIDE-OUT-CAPTAIN-MARVEL>, τελευταία πρόσβαση 06/07/2020.

¹⁵ Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997, σ. 161.

συγκεκριμένη νοητική και συναισθηματική πρόσληψη της αφήγησης χωρίς δυνατότητα αναστοχασμού από την πλευρά του θεατή. Όπως αναφέρει ο Andre Bazin μεταφέροντας τα λόγια του Malraux «η γλώσσα του κινηματογράφου είναι το μοντάζ»¹⁶ και άρα όταν μιλάμε για το «αόρατο μοντάζ»¹⁷ εννοούμε μία αφήγηση της οποίας δεν φανερώνονται οι συνδέσεις και κατά συνέπεια ο δημιουργός της. Στην πραγματικότητα έχουμε να κάνουμε με μια κατασκευή που δύσκολα αμφισβητείται από τον θεατή, εγκλωβίζοντάς τον σχεδόν νομοτελειακά σε μία μόνο εκδοχή αφήγησης, την οποία δέχεται ως θέσφατο.

Με αυτούς τους προβληματισμούς θα εξετάσουμε την έννοια της αφηγηματικότητας και πώς αυτή διαμορφώνεται σε κάθε μέσο (στον κινηματογράφο και τη ζωγραφική), αν δηλαδή επηρεάζεται και με ποιο τρόπο από αυτό αλλά και τους εκάστοτε τρόπους έκφρασής της.

Η εξιστόρηση έχει συνδεθεί κατεξοχήν με την τέχνη της λογοτεχνίας και την αφήγηση αυτής μέσω του γραπτού λόγου. Ο Gerard Genette ορίζει την αφήγηση ως «την αναπαράσταση ενός συμβάντος ή μιας σειράς συμβάντων, πραγματικών ή φανταστικών, διαμέσου του λόγου και πιο συγκεκριμένα του γραπτού λόγου.»¹⁸ Η μυθοπλαστική αφήγηση, σύμφωνα με τον Περικλή Πολίτη είναι «τέχνη του χρόνου»¹⁹ ιδιότητα που εξηγεί την καθοριστική επίδρασή της και εντέλει κυριάρχησε στον κινηματογράφο, μια τέχνη που ενέχει και αυτή τον χρόνο. Η αφήγηση στη λογοτεχνία καθώς και η διαμόρφωση που αυτή έχει επιφέρει στην κινηματογραφική αφήγηση είναι ένα πεδίο διεξοδικά διερευνημένο και δεν θα αποτελέσει πεδίο ανάλυσης στην παρακάτω μελέτη. Όπως επισημαίνει ο Andre Bazin κυριάρχησε όχι μόνο γιατί είναι δύο τέχνες αφηγηματικές και άρα εμπεριέχουν χρόνο σε αντίθεση με τη ζωγραφική που περιέχει μόνο χώρο αλλά και γιατί δεν μπορεί να «κατηγορηθεί» η κινηματογραφική εικόνα ως κατώτερη της εικόνας που υπονοείται από το γραπτό λόγο (λογοτεχνία). Αντίθετα αυτό προκύπτει ως πρόβλημα στις ταινίες που

¹⁶ Αντρέ Μπαζέν, *Τι είναι ο κινηματογράφος Α'* (μτφρ.) Κ. Σφήκας. Αθήνα: Αιγόκερως, 1988, σ. 136.

¹⁷ Vincent Pinel, *Το μοντάζ* (μτφρ.) Α. Μπαλά. Αθήνα: Πατάκη, 2013, σ. 54.

¹⁸ Gerard Genette, Louis Marin, Michel Mathieu – Colas, *Τα όρια της διήγησης* (μτφρ.) Ε. Θεοδωροπούλου. Αθήνα: Καρδαμίτσα, 1987, σ. 15.

¹⁹ Περικλής Πολίτης, «Αφήγηση» στο: *Γένη και Είδη του Λόγου*, https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html, τελευταία πρόσβαση 28/11/2020.

ασχολούνται με τη ζωγραφική με αποτέλεσμα σύμφωνα με τον συγγραφέα την άνιση σύγκριση.²⁰

Στην παρούσα έρευνα θα μελετήσουμε διεπιστημονικά την αφήγηση (interdisciplinary study of narration) εκκινώντας από την αφήγηση στη ζωγραφική, ένα πεδίο ελάχιστα μελετημένο και στη συνέχεια στον κινηματογράφο, επιχειρώντας να εντοπίσουμε τον τρόπο με τον οποίο χαρακτηριστικά γνωρίσματα στη ζωγραφική καταλήγουν να λειτουργούν ως αφηγηματικοί παράγοντες στον κινηματογράφο. Θα ακολουθήσουμε πως μέσω αυτών των γνωρισμάτων οι δύο τέχνες συνδιαλέγονται μέσα από τρία παραδείγματα.

Αρχικά θα αναφερθούμε στον κινηματογράφο της πρωτοπορίας της δεκαετίας του '20 εξετάζοντας μέσα από το παράδειγμα του Hans Richter την μεταφορά των αρχών των καλλιτεχνικών ρευμάτων στη ζωγραφική στα αντίστοιχα κινηματογραφικά ρεύματα. Ο κινηματογράφος της πρωτοπορίας επιλέχθηκε γιατί ακριβώς εκφράζει την ανάγκη των δημιουργών της, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον Richter, για την κινηματογραφική «μετάφραση» ζωγραφικών τεχνολογιών. Στη συνέχεια θα μεταφερθούμε στα λεγόμενα “Art Films” των Luciano Emmer και Henri Storck των αρχών της δεκαετίας του '50 αναλύοντας τη σύνδεση της αφήγησης του κινηματογράφου για τη ζωγραφική με την ίδια την αφήγηση στη ζωγραφική. Έπειτα θα παρουσιάσουμε το ιδιόμορφο τοπίο που διαμορφώνεται από τον κινηματογραφιστή ζωγράφο Peter Greenaway μέσα από ένα συνονθύλευμα ετερόκλητων αφηγηματικών εργαλείων δανεισμένων από τη ζωγραφική. Βάση του παραπάνω παραδείγματος θα ερευνήσουμε τις επιρροές της Ιαπωνικής ταινίας “We Are Little Zombies” («Είμαστε Μικρά Ζόμπι») του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa από τη σύγχρονη ιαπωνική ζωγραφική και ειδικότερα του “Superflat” κινήματος της δεκαετίας του 2000 με κυριότερους εκπροσώπους τον ιδρυτή του κινήματος, Takashi Murakami καθώς και τους Yoshitomo Nara, Mr (Masakatu Iwamoto), Aya Takano, Chiho Aoshima κ.ά. Το κοινό σημείο του συνόλου των παραδειγμάτων είναι η παρόμοια, αν και με σημαντικές διαφοροποιήσεις ανάλογα με την εποχή και τον τόπο

²⁰ Andre Bazin, *What is Cinema Vol 1* (μτφρ.) H. Gray. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 2005, σ. 143. Σε άλλο σημείο ο Andre Bazin χαρακτηριστικά τονίζει ως θετική εξέλιξη ότι «...Σήμερα...ο κινηματογραφιστής δεν ανταγωνίζεται πια το ζωγράφο ή το δραματουργό, επιτέλους, έγινε ίσος με το μυθιστοριογράφο» εξυψώνοντας τη μίμηση της λογοτεχνικής αφήγησης από τον κινηματογράφο ως βέλτιστη έναντι όλων των άλλων. Αντρέ Μπαζέν, *Τι είναι ο κινηματογράφος Α'* (μτφρ.) Κ. Σφήκας. Αθήνα: Αιγόκερως, 1988, σ. 156.

που λαμβάνουν χώρα τα παραδείγματα, βούληση για δημιουργία ταινιών οι οποίες να εφάπτονται των ζωγραφικών αφηγηματικών πρακτικών. Αυτό δημιουργεί έναν ευρύ καμβά τρόπων δράσης αλλά και αφηγηματικών επιλογών όσον αφορά τη δημιουργία μιας ταινίας που συνδιαλέγεται αφηγηματικά με τη ζωγραφική.

Ο Volker Pantenburg διαιρεί και ο ίδιος σε δύο κατηγορίες τις ταινίες που αλληλεπιδρούν με τη ζωγραφική. Η διαίρεση αυτή συμφωνεί με την παραπάνω ανάλυση παραδειγμάτων αφού ταυτίζεται στις δύο από τις τρεις κατηγορίες. Αναγνωρίζει τις πειραματικές, ως προς την αφήγηση, ταινίες του '20 (κατηγορία στην οποία ανήκει ο Hans Richter) που χαρακτηρίζονται από την απουσία της «υποχρέωσης» να αναπαριστούν κατ' αποκλειστικότητα την πραγματικότητα αλλά προχωρούν σε μία δυναμική απεικόνιση των επιφανειών, ρυθμών και patterns. Στον αντίποδα την πρώτης κατηγορίας ορίζει τη «ρεαλιστική» σχολή που τις θεωρεί τις πρώτες απόπειρες του κινηματογράφου να καταστεί τέχνη απεμπλεκόμενος όμως από το βιομηχανικό πλαίσιο παραγωγής (όπως πχ το Χόλιγουντ),²¹ σχολή στην οποία θα εντάσσαμε τον Peter Greenaway και τον Makoto Nagahisa. Στην εργασία αυτή εκτός από τις δύο αυτές τάσεις θα μελετηθεί και το κινηματογραφικό είδος των "Art Films" που εκπροσωπούν οι Luciano Emmer και Henri Storck, γιατί ενώ συνδιαλέγονται με ενεργητικούς όρους με τη ζωγραφική, στόχος τους δεν είναι ούτε η δημιουργία του «απόλυτου φιλμ»²² αλλά ούτε και η ανατροπή των συμβάσεων της βιομηχανίας του κινηματογράφου.

Πρέπει να σημειωθεί ότι οι υπό εξέταση καλλιτέχνες δεν απορρίπτουν την κλασική αφηγηματική δομή στο σύνολό της παρά την παραλλάσουν, εμπνεόμενοι από την εικαστική τέχνη, αναγνωρίζοντας αφηγηματικότητα στη ζωγραφική (για τον καθένα σε διαφορετικά στοιχεία) και προσπαθώντας να τη μεταφέρουν στη μεγάλη οθόνη. Η τάση αυτή ανευρίσκεται ήδη στον κινηματογράφο των αρχών του 1900 ο οποίος υιοθέτησε την αισθητική των tableaux vivants, στις προσπάθειές του να αναπτύξει ένα νέο μοντέλο αφηγηματικού κινηματογράφου, ένα είδος αφηγηματικής τεχνοτροπίας που συνέδεε το παρελθόν με το παρόν.

²¹ Volker Pantenburg, *Farocki / Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015, σ. 77.

²² Με την έννοια της επιστροφής στο ίδιο το μέσο του κινηματογράφου, μακριά από μοντέλα αφηγήσεων άλλων μέσων όπως η λογοτεχνία.

2. Δομή εργασίας

Η μελέτη αυτή δομεί χρονικά τις κινηματογραφικές προσεγγίσεις των αφηγηματικών εργαλείων της ζωγραφικής με στόχο την εξοικείωση των αναγνωστών με το θέμα. Αποτελεί έναν ερευνητικό οδηγό στον οποίο αποτυπώνεται η εξέλιξη της επιρροής της ζωγραφικής στην κινηματογραφική αφήγηση μέσα από τα διαφορετικά παραδείγματα. Κάθε παράδειγμα μεταφέρει την ιδιαίτερη κινηματογραφική προσέγγιση κινηματογραφιστών και εικαστικών – κινηματογραφιστών στην αφηγηματική της ζωγραφικής παρουσιάζοντας τους τρόπους με τους οποίους αυτή μετεξελίχθηκε σε αφηγηματική του κινηματογράφου.

Δυστυχώς κατά τη διάρκεια της έρευνας διαπιστώθηκε η απουσία εκτενούς ελληνικής βιβλιογραφίας για το θέμα, με αποτέλεσμα οι αναφορές να περιορίζονται σε ξενόγλωσσες μελέτες. Η έλλειψη αυτή αφορά τόσο το σκέλος της αφηγηματικής θεωρίας γενικά όσο και αυτό της συγκριτικής μελέτης στην αφήγηση των δύο μέσων.

Μετά από μια διεξοδική έρευνα στη σχετική βιβλιογραφία συμπεραίνουμε πως τα παραδείγματα που έχουν μελετηθεί πιο πολύ είναι διακεκριμένοι σκηνοθέτες όπως ο Jean Luc Godard και ο Michelangelo Antonioni ενώ από τους πιο σύγχρονους ο Peter Greenaway. Αναφορικά στον εγχώριο κινηματογράφο οι περισσότερες μελέτες αφορούν την Αντουανέττα Αγγελίδη η οποία πειραματίζεται με τον κινηματογράφο που ως σημείο εκκίνησης έχει τη ζωγραφική. Ακολουθώντας την πεποίθηση του Gotthold Ephraim Lessing ότι είναι σημαντικό να διευρύνουμε τα όρια έτσι ώστε να αποκαλύπτονται οι δυνατότητες που μπορεί να ενεργοποιήσει κάθε μέσο έκφρασης και δημιουργίας, η εργασία αυτή πραγματοποιήθηκε με τη διάθεση να γίνει μια σύντομη ιχνηλάτηση στον άγνωστο αυτό χάρτη της διεπιστημονικής αφηγηματικότητας των δύο μέσων. Επιπλέον εμπεριέχει και μια πρωτογενή ανάλυση των σημαντικών συνδέσεων των δύο μέσων σε ένα τελείως διαφορετικό από το ευρωπαϊκό πολιτισμικό πεδίο, στον ιαπωνικό κινηματογράφο.

Η έρευνα διεξάγεται μέσα από τον εντοπισμό των αφηγηματικών εργαλείων της ζωγραφικής στον κινηματογράφο εντός της οποίας αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο αυτά καθορίζουν την κινηματογραφική πλοκή και ιστορία. Απώτερος στόχος μιας μελλοντικής έρευνας θα ήταν ενδεχομένως η διερεύνηση των συνδέσεων των δύο μέσων στο ελληνικό τοπίο.

3. Για την αφήγηση

Η αφηγηματική θεωρία είναι ένα αναλυτικό εργαλείο με το οποίο μπορεί κανείς να βρει κοινά στοιχεία αφήγησης (storytelling) σε ένα μεγάλο εύρος μέσων.²³ Σε αυτό φαίνεται να συμφωνεί και η Marie-Laure Ryan αναφέροντας ότι η αφηγηματολογία είναι μια επιστήμη που θεωρείται ότι υπερβαίνει κλάδους και μέσα.²⁴ Η Mieke Bal ορίζει πιο συγκεκριμένα την αφηγηματολογία ως τη θεωρία αφηγημάτων, αφηγηματικών κειμένων, εικόνων, θεαμάτων, γεγονότων και καλλιτεχνικών δημιουργημάτων που λένε μια ιστορία.²⁵ Ο Michel Mathieu-Colas αποδέχεται την ύπαρξη μιας γενικότερης συγκριτικής αφηγηματολογίας που συνυπάρχει με την πιο διαδεδομένη μη συγκριτική, τονίζοντας ότι, ανεξάρτητα από το αναλυόμενο αντικείμενο, η αφηγηματολογία οφείλει να εντοπίσει τις ενυπάρχουσες αφηγηματικές πλευρές, όπου δηλαδή μεταφέρεται μια ιστορία.²⁶

Η Ryan παραθέτει τρεις προσεγγίσεις στην αφηγηματολογία η μία εκ των οποίων αντιλαμβάνεται την αφήγηση ως ένα απόλυτα λεκτικό φαινόμενο. Σύμφωνα με αυτήν μόνο η γλώσσα μπορεί να λειτουργήσει αφηγηματικά. Η δεύτερη, την οποία θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε ως λιγότερο περιοριστική, αντιλαμβάνεται την αφήγηση διαμεσικά εφόσον είναι δυνατόν να εφαρμοστούν οι κανόνες της λεκτικής αφήγησης σε ένα μη λεκτικό μέσο. Η τρίτη προσέγγιση με την οποία φαίνεται να συντάσσεται, κατανοεί την αφήγηση ως ένα φαινόμενο ανεξάρτητο από το μέσο που την εκφέρει και την οποία μπορεί κανείς να εντοπίσει ακόμη και στις μη λεκτικές εκδηλώσεις της, χωρίς μάλιστα να απαιτείται η εφαρμογή του μοντέλου της λεκτικής αφήγησης.²⁷ Πληθώρα άλλων θεωρητικών όπως η Bal, ο Barthes ή ο Genette τάσσονται, επίσης, υπέρ της τρίτης προσέγγισης διευρύνοντας έτσι τα όρια σχετικά με το τί θεωρείται αφήγηση και πώς αυτή πραγματώνεται.

Στη συζήτηση αυτή δεν μπορούμε να παραβλέψουμε τους διαφορετικούς τρόπους που διαμορφώνουν μια αφήγηση και οι οποίοι εξαρτώνται από τις εγγενείς ιδιότητες του

²³ Jason Mittell, "Film and television narrative" στο: *The Cambridge Companion to Narrative* (επιμ.) David Herman. Cambridge: Cambridge University Press, 2007, σ. 156.

²⁴ Marie-Laure Ryan, "Introduction" στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 1.

²⁵ Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997, σ. 3.

²⁶ Gerard Genette, Louis Marin, Michel Mathieu – Colas, *Τα όρια της διήγησης* (μτφρ.) Ε. Θεοδοροπούλου. Αθήνα: Καρδαμίτσα, 1987, σ. 69.

²⁷ Marie-Laure Ryan, "Introduction" στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling*, (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 13.

κάθε μέσου. Και αυτό συμβαίνει γιατί σύμφωνα με τη Ryan, «τα μέσα δεν είναι κούφιοι αγωγοί μετάδοσης νοημάτων» αλλά η υλικότητά τους καθορίζει τα εκάστοτε νοήματα.²⁸ Οι εγγενείς αυτές ιδιότητες διανοίγουν προοπτικές και επιβάλλουν περιορισμούς που διαμορφώνουν την αφήγηση, το κείμενο, ακόμη και την ιστορία. Ένας χρήσιμος τρόπος για να κατανοήσουμε το πώς οι μοναδικές ιδιότητες ενός μέσου διαμορφώνουν αφηγηματικά τον μύθο και καθορίζουν την ιστορία είναι να τις συγκρίνουμε με τις αντίστοιχες ενός διαφορετικού μέσου.²⁹

Η Mieke Bal χωρίζει την αφήγηση σε τρία επίπεδα, το κείμενο (text), την ιστορία (story) και το μύθο (fabula). Ιστορία, σύμφωνα με τη Mieke Bal, είναι ο μύθος που παρουσιάζεται με ένα συγκεκριμένο τρόπο.³⁰ Ο μύθος είναι μια σειρά λογικών και χρονολογικά συσχετισμένων συμβάντων που προκαλούνται ή βιώνονται από τους φορείς δράσης (οι οποίοι δε χρειάζεται να είναι άνθρωποι) ενώ ένα συμβάν ορίζεται ως η μετάβαση από μια κατάσταση σε μια άλλη.³¹

Στο ίδιο μήκος κύματος με αυτόν της Bal κινείται ο ορισμός του αφηγηματικού κειμένου από την Marie-Laure Ryan. Όπως υποστηρίζει, για να χαρακτηριστεί ένα κείμενο αφηγηματικό, πρέπει καταρχήν να δημιουργεί έναν κόσμο στον οποίον «κατοικούν» χαρακτήρες και αντικείμενα. Χρειάζεται, δηλαδή, να βεβαιώνει η αφήγηση την ύπαρξη των ατόμων και των ιδιοτήτων τους. Έπειτα, ο κόσμος στον οποίο αναφέρεται το κείμενο, πρέπει να υπόκειται σε αλλαγές κατάστασης που προκαλούνται από μη καθημερινά φυσικά γεγονότα: είτε συμβάντα, είτε ελεύθερες ανθρώπινες δράσεις. Αυτές οι αλλαγές δημιουργούν μια προσωρινή διάσταση και τοποθετούν τον αφηγηματικό κόσμο στη ροή της ιστορίας. Τέλος, κατά την Ryan, πρέπει το κείμενο να επιτρέπει την ανακατασκευή ενός ερμηνευτικού δικτύου από στόχους, πλάνα, αιτιακές σχέσεις και ψυχολογικά κίνητρα γύρω από τα αφηγούμενα γεγονότα. Το συγκεκριμένο υπονοούμενο δίκτυο δίνει ειρμό και νοητότητα στα φυσικά γεγονότα δημιουργώντας την πλοκή.³² Κι αυτό συμβαίνει γιατί η χρονική

²⁸ Ο.π. σ. 13.

²⁹ Jason Mittell, “Film and television narrative” στο: *The Cambridge Companion to Narrative* (επιμ.) David Herman. Cambridge: Cambridge University Press, 2007, σ. 156.

³⁰ Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997, σ. 5.

³¹ Ο.π. σ. 5.

³² Marie-Laure Ryan, “Toward a definition of narrative” στο: *The Cambridge Companion to Narrative* (επιμ.) David Herman. Cambridge: Cambridge University Press, 2007, σ. 29.

αλληλουχία γεγονότων χωρίς ερμηνευτική στρατηγική δεν αποτελεί ικανή συνθήκη για τη συγκρότηση μιας νοηματοδοτούσας αφήγησης.³³

Οι περισσότεροι θεωρητικοί της αφηγηματολογίας επισημαίνουν ότι στα αφηγηματολογικά δίπολα «ιστορία» και «πλοκή» ή «τι» και «πως», «fabula» και «syuzhet»,³⁴ «αφήγημα» και «αφήγηση»³⁵ το πρώτο σκέλος είναι ανεξάρτητο μέσου ενώ το δεύτερο εξαρτάται από αυτό καθώς εκεί δίνεται η αφηγημένη ιστορία.

³³ Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 168.

³⁴ Οι όροι «μύθος ή ιστορία» και «πλοκή» είναι δανεισμένοι από το ρωσικό φορμαλισμό. Για περισσότερα βλ. υποσημ. 48. Κατερίνα Κοκκινίδη, «Εισαγωγικό σημείωμα της μεταφράστριας» στο: David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σ. 10.

³⁵ Οι όροι στο πρωτότυπο είναι “narrated and narrative”. David Herman, “Toward A Transmedial Narratology” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 51.

4. Η αφήγηση της εικόνας (Pictorial Narrativity)

Η δυναμική που χαρακτηρίζει ένα μέσο ως προς την αφηγηματικότητά του προκύπτει από τις απαντήσεις που θα δοθούν στα παρακάτω ερωτήματα: ποιες ιστορίες μπορούν να ειπωθούν, πώς παρουσιάζονται και πώς βιώνονται εντέλει από τον ίδιο τον δέκτη.

Δεδομένης της έλλειψης χρονικότητας στην εικόνα και άρα εκτύλιξης μιας ιστορίας, ο Tobias Schöttler υποστηρίζει ότι η κυρίαρχη θέση για την απεικονιστική αφηγηματικότητα είναι ότι η ιστορία προκύπτει από το θεατή που αλληλεπιδρά με την εικόνα.³⁶ Αυτή η αλληλεπίδραση ενεργοποιείται από διάφορα αφηγηματικά ερεθίσματα. Υπογραμμίζει πως ούτε στην λεκτική αφήγηση όπου υπάρχει η δυνατότητα της χρονικότητας, το κείμενο παρουσιάζει όλη την ιστορία. Υπάρχουν κενά που γεμίζουν από τον δέκτη.

Προσεγγίζοντας τα παραπάνω ζητήματα η Ryan αναλύει το βιβλίο του Gotthold Ephraim Lessing «ο Λαοκόων», στο οποίο, όπως αναφέρει, δεν εμφανίζεται η έννοια της αφήγησης ούτε αυτή του μέσου. Ωστόσο η έρευνά του αποτελεί την πρώτη λεπτομερειακή συγκριτική μελέτη της αφηγηματικής δυναμικής των καλλιτεχνικών μέσων.³⁷ Ο Lessing διαχωρίζει τις τέχνες σε χωρικές και χρονικές,³⁸ διαχωρισμό που όπως θα δούμε παρακάτω διατηρεί και η Ryan και τον εξελίσσει σε έναν ταξινομικό πίνακα. Είναι μια διάκριση, που όπως επισημαίνει η Steiner, εξηγεί τους οπτικούς περιορισμούς της κάθε τέχνης.

Η Ryan υποστηρίζει ακόμη πως η θέση του Σιμωνίδη του Κείου κυριαρχούσα στο 18^ο αιώνα ότι «η ζωγραφική είναι ποίηση που σωπαίνει ενώ η ποίηση είναι ομιλούσα ζωγραφική» αγνοεί την αισθητηριακή και χωροχρονική διάσταση των διαφορετικών μέσων. Η συγγραφέας θεωρεί ότι παραβλέπει δηλαδή πως η ζωγραφική απευθύνεται στην αίσθηση της όρασης όσον αφορά τις αισθήσεις και ταυτόχρονα ενέχει την χωρική διάσταση ενώ η ποίηση τη χρονική.³⁹ Στη ζωγραφική αρθρώνονται στο χώρο οι φιγούρες και τα χρώματα ενώ στην ποίηση έχουμε μια ακολουθία ήχων στο χρόνο,

³⁶ Tobias Schöttler, “Pictorial Narrativity” στο: *Perspectives on Narrativity and Narrative Perspectivization* (επιμ.) Natalia Igl, Sonja Zeman. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2016, σ. 162.

³⁷ Marie-Laure Ryan, “Introduction” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 24.

³⁸ Gotthold Ephraim Lessing, *Λαοκόων* (μτφρ.) Α. Προβελέγγιος. Αθήνα: Π. Δ. Σακελλαρίου, 1902, σ. 47.

³⁹ Marie-Laure Ryan, “Introduction” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 24.

«αντικείμενα» που διαδέχονται το ένα το άλλο. Στη μία περίπτωση έχουμε να κάνουμε με μια συνύπαρξη σε έναν ενιαίο χώρο ενώ στη δεύτερη με μια διαδοχή.

Το παράδειγμα της ποίησης αν και δεν μας αφορά στην παρούσα μελέτη είναι χρήσιμο γιατί στη θέση της ποίησης μπορούμε να τοποθετήσουμε το μέσο του κινηματογράφου με τη διαδοχή των πλάνων: το ένα πλάνο ακολουθεί το άλλο μέσω του μοντάζ και θυμίζει τη διαδοχή των λέξεων σε ένα χαρτί. Αντίθετα, η ζωγραφική παγώνει τις διαδικασίες εξέλιξης σε ένα (συνήθως) μοναδικό πλάνο.

Κατά ένα τρόπο λοιπόν, η χωρικότητα ταυτίζεται με τη συνύπαρξη ενώ η χρονικότητα με τη διαδοχή. Αυτό είναι δεδομένο για την Ryan που για να στοιχειοθετήσει τη θέση της, καταρτίζει έναν ταξινομικό πίνακα διάκρισης των αισθητηριακών και χωροχρονικών διαστάσεων, όπου ο κινηματογράφος διαφοροποιείται από τη ζωγραφική. Ο κινηματογράφος χαρακτηρίζεται από τη χωροχρονική διάσταση η οποία μεταδίδεται στον δέκτη διαμέσου πολλαπλών καναλιών ως γλωσσικό, ακουστικό και οπτικό μέσο. Σε αντίθεση, η ζωγραφική έχει μόνο χωρική διάσταση που μεταφέρεται μέσω ενός καναλιού, αποτελεί δηλαδή ένα οπτικό μέσο.⁴⁰ Λείπει δηλαδή ένα βασικό χαρακτηριστικό που είναι η ιδιότητα του χρόνου, βασικό στοιχείο για την εξέλιξη μιας ιστορίας.

⁴⁰

Ο.π., σσ. 19- 21.

5. Ο χρόνος στην αφηγηματική κατασκευή στον κινηματογράφο

Ο χρόνος σε συνάρτηση με την αιτιότητα καθορίζονται όπως έχουμε δει και παραπάνω ως δύο από τις βασικές συνθήκες αφηγηματικότητας. Οι Bordwell & Thompson ορίζουν την πλοκή και την ιστορία ως εργαλεία για να κατανοήσουμε τον τρόπο που εξελίσσεται ένα αφήγημα.⁴¹ Η πλοκή κατά τους συγγραφείς είναι ό,τι εμφανίζεται στον κόσμο της ταινίας, όλα τα γεγονότα που διαδραματίζονται. Αντίθετα, η ιστορία είναι το σύνολο όλων των γεγονότων σε ένα αφήγημα, τόσο αυτών που παρουσιάζονται στην ταινία, όσο και αυτών που συνάγει ο θεατής. Αυτή η διάκριση επηρεάζει τις τρεις πλευρές του αφηγήματος: την αιτιότητα, το χρόνο και το χώρο.

Ο Jason Mittell διακρίνει τον κινηματογραφικό χρόνο σε χρόνο της ιστορίας (story time), στο πόσο δηλαδή διαρκεί η πραγματική ιστορία που μεταφέρεται· αν για παράδειγμα αφορά τη διάρκεια μιας μέρας ή δέκα χρόνων. Συνήθως αυτή η ιστορία ακολουθεί τις ρεαλιστικές συμβάσεις μιας γραμμικά χρονολογικής εξέλιξης. Η δεύτερη διάκριση αφορά τον χρόνο διήγησης (discourse time), που αντιστοιχεί στο πως δομείται χρονικά αυτή η ιστορία, στη χρονική δομή και τη διάρκειά της όπως παρουσιάζεται σε μια δοσμένη αφήγηση. Οι αφηγήσεις συχνά αναδιανέμουν τα γεγονότα που αφηγούνται μέσω αναδρομών (flashbacks), επιστρέφοντας σε γεγονότα πρότερα της δράσης που συμβαίνει τώρα και επαναλαμβάνουν συμβάντα από πολλαπλές οπτικές γωνίες.⁴² Είναι αυτό που οι Bordwell & Thompson ονομάζουν χρονική σειρά και χρονική συχνότητα ως δύο διακριτά πεδία του κινηματογραφικού χρόνου.⁴³ Τέλος, η τρίτη διάκριση για τον J. Mittell είναι ο χρόνος αφήγησης (narration time), πόσο χρόνο χρειάζεται ο θεατής για να προσλάβει την ιστορία.⁴⁴ Σε έναν ζωγραφικό πίνακα για παράδειγμα ο χρόνος αυτός καθορίζεται εν πολλοίς από τον ίδιο τον θεατή. Αντίθετα σε μια ταινία ο χρόνος αφήγησης ταυτίζεται με τον χρόνο της πλοκής της.

⁴¹ David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σ. 120.

⁴² Jason Mittell, "Film and television narrative" στο: *The Cambridge Companion to Narrative* (επιμ.) David Herman. Cambridge: Cambridge University Press, 2007, σ. 161.

⁴³ David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σσ. 123-125.

⁴⁴ Jason Mittell, "Film and television narrative" στο: *The Cambridge Companion to Narrative* (επιμ.) David Herman. Cambridge: Cambridge University Press, 2007, σ. 160.

Οι αφηγηματικές τεχνικές του κινηματογράφου για τον Mittell συμπεριλαμβάνουν τις γωνίες της κάμερας και την κίνησή της, το μοντάζ, τη μουσική, τα ιδιαίτερα τρικ (φίλτρα, φακοί, κ.α.) που οδηγούν το θεατή να καταλάβει και να ανταποκριθεί συναισθηματικά στην ιστορία. Προχωράει επιπλέον και στον διαχωρισμό των στοιχείων της αφήγησης: σε ενδοδιηγητικά και εξωδιηγητικά.

Σύμφωνα με τον J. Mittell, τα ενδοδιηγητικά είναι οτιδήποτε υπάρχει μέσα στην αφήγηση του φιλμ, είτε το βλέπουμε είτε όχι και απλώς το ακούμε να αναφέρεται, ό, τι υπάρχει στον αφηγηματικό κόσμο του φιλμ που εκτυλίσσεται μπροστά μας, η αρχιτεκτονική, ο περιβάλλον χώρος, οι χειρονομίες των ηθοποιών.⁴⁵

Τα εξωδιηγητικά είναι αυτά που λένε την ιστορία, αλλά δεν βρίσκονται μέσα στην ιστορία, όπως για παράδειγμα οι κινήσεις της κάμερας, τα «κοψίματα» του μοντάζ ή η μουσική κάλυψη της ιστορίας.

Γίνεται έτσι εμφανές ότι στην αφηγηματολογία το αφήγημα διακρίνεται τις περισσότερες φορές σε δύο πεδία, σε αυτό της ιστορίας και στον τρόπο που αυτή η ιστορία μεταδίδεται στον θεατή μέσω των κάθε φορά διαφορετικών «αφηγητών». Τα εξωδιηγητικά και τα ενδοδιηγητικά στοιχεία της αφήγησης είναι αυτά που καθορίζουν σημαντικά χαρακτηριστικά της αφήγησης όπως την αιτιότητα, τον χρόνο και τον χώρο και είναι τα εργαλεία με τα οποία θα εξετάσουμε παρακάτω τα κινηματογραφικά κείμενα (ταινίες). Θα αναλύσουμε δηλαδή το πως μπορεί να ενσωματωθούν εξωδιηγητικά και ενδοδιηγητικά ζωγραφικά αφηγηματικά στοιχεία στην κινηματογραφική κατασκευή μιας ταινίας.

⁴⁵

Ο.π. σ. 160.

6. Ως προς την αφήγηση στη ζωγραφική

α) Στιγμή κλιμάκωσης

«Αφηγηματική ζωγραφική» σύμφωνα με τον Sacheverell Sitwell είναι η «ρωπογραφία», δηλαδή οι σκηνές της αγοράς, του γλεντιού κοκ. Αντίθετα, σύμφωνα με την Nancy Wall Moure «αφηγηματική ζωγραφική» αποτελούν και οι πίνακες με ιστορικά και μυθολογικά θέματα.⁴⁶ Ωστόσο αυτό που ο Sitwell θεωρούσε ως αφηγηματικό, χαρακτηρίζεται από τον Gerald Prince ως χαμηλής αφηγηματικότητας καθώς δεν εμπεριέχει έντονες θέσεις⁴⁷ ούτε και αφηγηματικές εντάσεις.

Σύμφωνα με τον Lessing, η ζωγραφική μπορεί να υπερβεί τους αφηγηματικούς της περιορισμούς που προκύπτουν από την απουσία χρονικότητας μέσα από την αναγνώριση της λεγόμενης «στιγμής κλιμάκωσης».⁴⁸ Η ζωγραφική μπορεί συνήθως να απεικονίσει μόνο μια στιγμή δράσης. Ο δημιουργός πρέπει να διαλέξει την πιο κατάλληλη δράση από την οποία να αποκαλύπτονται οι προηγούμενες και να «κυοφορούνται» οι επόμενες.⁴⁹ Η Emma Kafalenos υποστηρίζει ότι οι αφηγηματικοί πίνακες συμπιέζουν την πλοκή σε μια μοναδική σκηνή (πρόκειται όπως λέει η ίδια για το “sjuzhet”, όρο τον οποίο δανείζεται από τον ρώσικο φορμαλισμό για να περιγράψει την πλοκή⁵⁰), από την οποία ο θεατής πρέπει να «ξετυλίξει» ολόκληρη την ιστορία. Η εικαστική αυτή τεχνική προκαλεί αφηγηματικούς υπαινιγμούς που οδηγούν τον θεατή να διερωτάται, τι έχει συμβεί, τι πρόκειται να συμβεί και που βρίσκεται η ιστορία στον άξονα της αφήγησης.⁵¹

Ο Lessing θεωρεί ότι με αυτόν τον τρόπο η ζωγραφική, παρ' ότι γι' αυτόν είναι μια τέχνη του παρόντος, μπορεί να επιστρέψει στο παρελθόν και να αποκαλύψει το μέλλον. Η «στιγμή κλιμάκωσης» μετατρέπει τη ζωγραφική από μια τέχνη που απευθύνεται μόνο στις αισθήσεις (όραση) σε μια τέχνη που «μιλάει», όπως η ποίηση,

⁴⁶ Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 145.

⁴⁷ Ο.π., σ. 147.

⁴⁸ Στα αγγλικά είναι “pregnant moment”, η στιγμή δηλαδή που βρίσκεται στην κορυφή της κλιμάκωσης και «κυοφορεί» όλες τις εξελίξεις που ακολουθούν, αλλά που υποδεικνύει και το παρελθόν που προηγείται.

⁴⁹ Marie-Laure Ryan, “Introduction” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 25.

⁵⁰ Κατερίνα Κοκκινίδη, «Εισαγωγικό σημείωμα της μεταφράστριάς» στο: D. Bordwell, Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σ. 10.

⁵¹ Emma Kafalenos, “Implications of Narrative in Painting and Photography” στο: *New Novel Review* 3.2, 1996, σσ. 53-66.

στη φαντασία.⁵² Ένα καλλιτεχνικό έργο που παρ'ότι καθορίζεται από ένα μόνο σημείο και όχι από μια συγκεκριμένη ιστορία, διανοίγει ένα φάσμα αφηγηματικών δυνατοτήτων. Κάθε θεατής μπορεί να πλάσει τη δική του πλοκή ως άλλος αφηγητής μέσω των καθορισμένων συνιστωσών της «στιγμής κλιμάκωσης» και των δικών του γνώσεων και εμπειριών.

Αυτή η πλοκή όσο απομακρύνεται από τη «στιγμή κλιμάκωσης» τείνει να περιπλέκεται στις «άκρες», καθώς το δίκτυο των πιθανοτήτων αυξάνει σε περιπλοκότητα. Εάν η ζωγραφική δεν διαθέτει υλικά τη χρονικότητα, η «στιγμή κλιμάκωσης» είναι ένας τρόπος για να την αναπληρώσει.⁵³

Αν η προαναφερθείσα τεχνική ειδωθεί αντιστρόφως, ουσιαστικά αμφισβητεί την συμπαγή κατασκευή μιας ιστορίας από την αρχή μέχρι το τέλος, έτσι όπως έχει τεθεί από τον Αριστοτέλη.⁵⁴ Όπως πολύ αργότερα λέει ο Jay David Bolter στην υπερκειμενική θεωρία για τα ψηφιακά μέσα, η αφήγηση λαμβάνει περισσότερο τη μορφή ενός δικτύου πιθανοτήτων παρά μιας προκαθορισμένης σειράς γεγονότων.⁵⁵ Μια προέκταση της ερμηνείας αυτής της «στιγμής της κλιμάκωσης», μπορούμε να εντοπίσουμε σε ταινίες του Peter Greenaway, όπου δεν υπάρχει μια και μοναδική ιστορία της οποίας η κάθε ανάγνωση είναι διαφορετική εκδοχή, επειδή κάθε ανάγνωση καθορίζει την ιστορία πως θα εξελιχθεί. Θα μπορούσαμε να πούμε πως δεν υπάρχει καθόλου ιστορία. Μόνο αναγνώσεις.⁵⁶

Είναι δυνατό να καταλήξουμε έτσι στο συμπέρασμα ότι ο Lessing όπως κάνει αργότερα και ο George Landow στην υπερκειμενική θεωρία, αναφέρεται στις «λογικές συνδέσεις» της αφήγησης, αυτές που δεν προκύπτουν απευθείας από όσα βλέπει ο θεατής, παρ' όλα αυτά μπορεί με τη βοήθειά τους να εξάγει τις αιτιακές σχέσεις που έμμεσα αποκαλύπτει η «στιγμή κλιμάκωσης». Μάλιστα σε ένα σχεδόν μη αφηγηματικό μέσο όπως θεωρείται η ζωγραφική, η απεικόνιση της «στιγμής κλιμάκωσης» δημιουργεί πολύ μεγαλύτερη αφηγηματική δυναμική σε σύγκριση με

⁵² Gotthold Ephraim Lessing, *Λαοκόων* (μτφρ.) Α. Προβελέγγιος. Αθήνα: Π. Δ. Σακελλαρίου, 1902, σ. 82.

⁵³ Gerard Genette, Louis Marin, Michel Mathieu – Colas, *Τα όρια της διήγησης* (μτφρ.) Ε. Θεοδωροπούλου. Αθήνα: Καρδαμίτσα, 1987, σ. 72.

⁵⁴ Scott Myers, "Aristotle and Three Act Structure" (2019) στο: *Go Into The Story* <https://gointothestory.blcklst.com/aristotle-and-three-act-structure-13495168ce73>, τελευταία πρόσβαση 13/07/2020.

⁵⁵ Katherine Hayles, "The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext" στο: *Narrative, Vol. 9, No 1*, (Jan.2001) σ. 21.

⁵⁶ Jay David Bolter, *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1991, σσ. 121-124.

ένα αμιγώς αφηγηματικό μέσο, αφού στο πρώτο διανοίγονται για τον θεατή ποικίλες αφηγηματικές αναγνώσεις μέσω των λογικών συνδέσεων.

Την εφαρμογή των λογικών συνδέσεων ως τεχνοτροπία θα την εντοπίσουμε και στον κινηματογράφο, όπου όπως παρατηρεί ο Bordwell, «μια φαινομενικά ασύνδετη σειρά κινηματογραφικών εικόνων μπορεί να γίνει αφηγηματική εάν ο θεατής έχει τις απαραίτητες λογικές συνδέσεις».⁵⁷ Οι εικόνες μπορεί να μην αφηγούνται κάτι αλλά σε συνάρτηση η μία με την άλλη παράγουν νόημα και άρα αφηγούνται.

Οι Bordwell & Thompson από την άλλη πλευρά, ονομάζουν την εφαρμογή της στιγμής κλιμάκωσης στον κινηματογράφο “in media res”, όχι για να αναπληρώσουν την αναπαράσταση του χρόνου όπως συμβαίνει στη ζωγραφική, αλλά για να της δώσουν ένα επιπλέον βάθος που στερείται και ο κινηματογράφος αναποφευκτά, τον χρόνο του παρελθόντος. Για παράδειγμα στην ταινία “North by northwest” του Alfred Hitchcock, βλέπουμε τον Roger Thornhill να βγαίνει από ένα ασανσέρ με τη γραμματέα του Μάγκυ και να τις υπαγορεύει σημειώσεις τις οποίες αυτή καταγράφει.⁵⁸ Δίνεται έτσι η δυνατότητα στον θεατή μέσω μιας κινηματογραφικής «στιγμής κλιμάκωσης» να υποθέσει μέσω των λογικών συνδέσεων ότι αυτή η δράση έχει ξεκινήσει από πιο πριν και άρα είμαστε σε ένα πολυάσχολο εργασιακό χώρο ο οποίος χαρακτηρίζει τη ζωή των ηρώων της ταινίας.

β) Κατάτμηση της εικόνας

Μία άλλη αφηγηματική τεχνική για τις εικόνες (still pictures) διακρίνεται από τον «διαχωρισμό των εικόνων σε διαφορετικά frames». Η κατάτμηση του αφηγηματικού άξονα (timeline) μέσω της τεχνικής αυτής, σύμφωνα με τη Steiner και τον Genette, απομειώνει την αοριστία που υπάρχει στην ιστορία (storyline).⁵⁹ Το αποτέλεσμα της φέρει ομοιότητες με τα κινηματογραφικά decoupage⁶⁰ ή / και storyboard.⁶¹ Η

⁵⁷ David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σ. 11.

⁵⁸ David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σ. 119.

⁵⁹ Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 140.

⁶⁰ Το “decoupage” είναι ένας γαλλικός όρος αμετάφραστος στην ελληνική κινηματογραφική ορολογία, όπου χρησιμεύει ως ένας οδηγός για το μοντάζ, λειτουργεί ως οπτική εκδοχή του “storyboard” αλλά δεν το αντικαθιστά, αφού το “storyboard” βασίζεται σε αυτό για να γίνει. Peter Rist, “Decoupage” στο: Peter Rist ‘Decoupage’ στο: Tim Barnard ‘Glossary of Film Terms’, *South American Cinema: A Critical Filmography 1915-1994* (επιμ.) T. Barnard & P. Rist, 2014, <https://filmstudiesforfree.blogspot.com/2014/03/on-cinematic-decoupage.html> , τελευταία πρόσβαση 08/07/2020.

κατάτμηση του ζωγραφικού πίνακα δημιουργεί ουσιαστικά μια καινούρια ιστορία. Η τεχνική αυτή θα μπορούσε να ειπωθεί ότι αποτελεί πρόδρομο των κινηματογραφικών καρτέ της κινούμενης εικόνας. Η δημιουργία της αφήγησης δεν εξαρτάται από κάποιον κινηματογραφικό προβολέα που δίνει κίνηση στα ακίνητα καρτέ της ταινίας αλλά από το ίδιο το μάτι του θεατή που διατρέχει την κατατμημένη επιφάνεια προκειμένου να διατηρήσει τη ροή του αφηγηματικού χρόνου.⁶²

Η αφήγηση που δημιουργείται μέσα στον ζωγραφικό καμβά εξαρτάται, έτσι, από την ταχύτητα της κίνησης του βλέμματος του θεατή, από τη μετακίνηση του από ένα «καρέ» στο επόμενο. Ο διαχωρισμός του χώρου δημιουργεί την αίσθηση του χρόνου. Με αυτόν τον τρόπο δηλαδή, «σπάει» η συνύπαρξη στον αδιαίρετο χώρο του καμβά και άρα διαρρηγνύεται και η ταυτοχρονία. «Η ζωγραφική αν και δεν διαθέτει τη δυνατότητα να εκτυλίσσει εικόνες σε μια διαδοχή, έχει – εδώ και αιώνες - αποδειξει πως δεν υστερεί διόλου στην πρόκληση του αυτού εφέ, με τη μέθοδο του να μην τοποθετούν τα απεικονιστικά στοιχεία σε συνέχεια αλλά σε παράθεση».⁶³

Για παράδειγμα ένα τέτοιο είδος κατατεμαχισμού είναι τα τρίπτυχα.

Ο θεατής με τη μέθοδο της κατάτμησης μπορεί να συμπεράνει αιτιακές σχέσεις μεταξύ των καταστάσεων που απεικονίζονται στα διαφορετικά καρτέ. Όταν όμως υπάρχει ένα επεισόδιο που χωρίζεται σε διαφορετικές φάσεις, πρέπει ο πρωταγωνιστής να εμφανίζεται παραπάνω από μία φορά.⁶⁴ Στην περίπτωση που ένα τρίπτυχο έχει τρεις διαφορετικές δράσεις και κάθε σκηνή είναι ξεχωριστή αλλά οι μεταξύ τους σκηνές δεν συνδέονται με κάποιου είδους αιτιακή σχέση, τότε χάνεται η αφηγηματικότητα. Μόνο εφόσον υπάρχει ένας συντελεστής δράσης που να επανεμφανίζεται («επαναλαμβανόμενο υποκείμενο») μπορεί να θεωρηθεί το κείμενο ως αφηγηματικό, διότι στην οπτική αφήγηση η επανάληψη ενός υποκειμένου είναι το βασικό μέσο για την ύπαρξη της αφήγησης.⁶⁵ Αυτό συμβαίνει γιατί στην

⁶¹ Το “storyboard” αποτελεί μια σειρά από σκίτσα με τα πλάνα της κάθε σκηνής που ο σκηνοθέτης έχει αποφασίσει περιγραφικά στο “decoupage”. David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, (μτφρ.) Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2004, σ. 37.

⁶² Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 140.

⁶³ Sergei Eisenstein, *Κινηματογράφος και Ζωγραφική: El Greco y el cine* (μτφρ.) Κ. Σφήκας. Αθήνα: Αιγόκερως, σ. 9.

⁶⁴ Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 151.

⁶⁵ Ο.π., σ. 154.

πραγματικότητα ένας χαρακτήρας δεν μπορεί να βρίσκεται σε δύο μέρη την ίδια στιγμή και άρα υποθέτουμε πως αφορά δύο διαφορετικές στιγμές.

Στον κινηματογράφο για παράδειγμα, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η τεχνοτροπία του επαναλαμβανόμενου υποκειμένου χρησιμοποιείται με σκοπό την «εξαπάτηση» του κοινού. Χαρακτηριστικό είναι ότι ο Peter Greenaway δεν ακολουθεί την λογοτεχνική παράδοση της δραματικής δομής⁶⁶ αλλά αντίθετα, σύμφωνα με το Lev Manovich, ταξινομεί βάσεις δεδομένων. Αυτά αποτελούν τα κινηματογραφημένα πλάνα τα οποία συντάσσονται με την μορφή κατάλογου παρά με την κλασσική κινηματογραφική αφηγηματική σύνταξη. Για να δημιουργήσει την αίσθηση της ύπαρξης αφήγησης χρησιμοποιεί το «επαναλαμβανόμενο υποκείμενο» το οποίο προσδίδει χρονικότητα και αιτιότητα.

Λόγω της ύπαρξης του «επαναλαμβανόμενου υποκειμένου» το κοινό ωθείται στο να συνάγει αιτιακές σχέσεις που ο σκηνοθέτης δεν έχει αναφέρει ποτέ στην ιστορία του. Παρά την φαινομενική αδιαφορία του σκηνοθέτη για τη δημιουργία όρων υψηλής αφηγηματικότητας⁶⁷ η χρήση του «επαναλαμβανόμενου υποκειμένου» υποκαθιστά την απουσία αφήγησης καθώς όπως υποστηρίζει ο Chatman «είναι αδύνατο να υπάρξει μια αφήγηση χωρίς έναν χαρακτήρα που κάνει δράσεις».⁶⁸

Στην αντίστροφη με την παραπάνω πρακτική διαπιστώνουμε ότι όπως στη ζωγραφική διαμορφώνονται ποικίλοι τρόποι για τη δημιουργία χρονικής ροής, έτσι και στον κινηματογράφο εμφανίζεται η τάση της παράθεσης πολλαπλών δράσεων σε ένα ενιαίο πλάνο. Μπορούμε να δούμε το πως ένα γενικό κινηματογραφικό πλάνο λειτουργεί όπως ένας μη κατατμημένος ζωγραφικός πίνακας όπου το μάτι του θεατή σκηνοθετεί περισσότερο από το σύννηδες, επιλέγει, δηλαδή, αν θα εστιάσει στο βάθος, στο πρώτο επίπεδο, στο κέντρο ή στην άκρη του πλάνου.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα σκηνοθεσίας του βλέμματος του θεατή στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό από τον κινηματογραφιστή είναι ο Σουηδός σκηνοθέτης Roy Andersson. Στα περισσότερα έργα του οι εικόνες είναι στατικά γενικά έως πολύ γενικά πλάνα, με άπειρο βάθος πεδίου και πολλαπλές δράσεις σε όλα τα επίπεδα. Υπάρχει συνήθως μία κεντρική δράση αλλά υπάρχουν και άλλες εξίσου σημαντικές

⁶⁶ Ο.π. βλ. υποσημ. 12, τρίπρακτη αφηγηματική δομή (“Three Act Structure”).

⁶⁷ “Raise the Stakes”, η ισχυροποίηση δηλαδή του διακυβεύματος, όσο μεγαλύτερο είναι το πρόβλημα τόσο πιο αφηγηματική είναι η ιστορία.

⁶⁸ Seymour Chatman, *Story and Discourse*. Ithaca NY: Cornell University Press, 1980, σ. 34.

αφηγηματικά δράσεις που καλούν το θεατή να τις ανακαλύψει, θέτοντας το βλέμμα του σε σκηνοθετική εξερεύνηση. Πολλές φορές προκαλεί τον θεατή να μετακινήσει το βλέμμα του από το μπροστινό επίπεδο στο βάθος του πλάνου, προκαλώντας την αίσθηση της από κοινού σκηνοθεσίας. Δε χρησιμοποιεί καθόλου δηλαδή τους εξωδιηγητικούς μηχανισμούς, όπως είναι η κίνηση της κάμερας, και με αυτόν τον τρόπο φαίνεται σαν να αποποιείται το ρόλο του να κατευθύνει το βλέμμα του θεατή, αφήνοντας σε αυτόν την επιλογή της εστίασης.

Στην περίοδο του Quattrocento ανευρίσκονται και οι δύο προαναφερθείσες τεχνοτροπίες στη ζωγραφική, δηλαδή η κατάτμηση και η «στιγμή κλιμάκωσης». Στην Αναγέννηση, σύμφωνα με τη Steiner, διαπιστώνεται μια αποδυνάμωση της αφηγηματικότητας στη ζωγραφική λόγω της αλλαγής που έχει επέλθει στην τεχνοτροπία. Σε εκείνη την περίοδο η ζωγραφική εστιάζει στο «τι βλέπουμε από το παράθυρο» με αποτέλεσμα να απουσιάζει το επαναλαμβανόμενο υποκείμενο, απαραίτητο εργαλείο για την ύπαρξη αφήγησης. Όπως υποστηρίζει η Steiner η αφηγηματικότητα μέσω της συγκεκριμένης τεχνικής⁶⁹ επανέρχεται τον 19^ο αιώνα.

Στην πορεία όμως προς τον ρεαλισμό της Αναγέννησης αναδείχτηκαν και άλλες τεχνοτροπίες στους ζωγραφικούς πίνακες. Μία από αυτές είναι «η κατεύθυνση των βλεμμάτων» η οποία αποτυπώνεται στον πίνακα του Benozzo Gozzoli «Ο χορός της Σαλώμης και ο αποκεφαλισμός του Ιωάννη». Εκεί παρατηρούμε ότι η κατεύθυνση των βλεμμάτων προσδίδει χρονικότητα, γιατί οι απεικονιζόμενοι χαρακτήρες βλέπουν αυτό που πρόκειται να συμβεί και ταυτόχρονα παγιώνει αιτιακές σχέσεις.⁷⁰

Η πολυεπεισοδιακή αφήγηση που χαρακτηρίζεται τεχνικά ως «συνεχής αφήγηση», χρησιμοποιείται περισσότερο σε ιστορία που έχει τη μορφή ταξιδιού.⁷¹ Σε αυτή την κατηγορία υπάγεται κατά ένα τρόπο και το βιογραφικό μοντέλο, όπως για παράδειγμα ο πίνακας του Sassetta⁷² “The meeting of Saint Anthony and Saint Paul” όπου εκεί

⁶⁹ Marie-Laure Ryan, “Still Pictures” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 142.

⁷⁰ Το πρώτο η Σαλώμη χορεύει και κατόπιν αποκεφαλίζεται ο Ιωάννης και για το δεύτερο επεισόδιο η Σαλώμη χορεύει, αποκεφαλίζεται ο Ιωάννης. Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 167.

⁷¹ Tom Lubbock, “Sassetta: The Meeting of St Anthony Abbott and St Paul the Hermit (c.1440)” στο: *Independent*, 2006, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/sassetta-the-meeting-of-st-anthony-abbot-and-st-paul-the-hermit-c1440-795360.html>, τελευταία πρόσβαση 15/04/2020.

⁷² Το κανονικό του όνομα είναι Stefano di Giovanni, αλλά έμεινε γνωστός ως Sassetta. *National Gallery*, <https://www.nationalgallery.org.uk/artists/sassetta>, τελευταία πρόσβαση 19/07/2020.

χρησιμοποιείται μια ιδιαίτερη τεχνοτροπία, «ο δρόμος».⁷³ Ο ελικοειδής δρόμος είναι ένας μηχανισμός διήγησης που διαφέρει από τη γραμμική χρονική σειρά.⁷⁴

Ένας ακόμη σημαντικός δομικός αφηγηματικός μηχανισμός είναι, σύμφωνα με την Steiner, «το κτίριο με διαφορετικά χωρίσματα».⁷⁵ Εκεί η αφήγηση προκύπτει από την ακολουθία στα δωμάτια του κτιρίου και έτυχε ευρείας αποδοχής. Και οι δύο παραπάνω μηχανισμοί εμπίπτουν στην πολυεπεισοδιακή αφήγηση.

Συνοψίζοντας, στη ζωγραφική υπάρχουν δύο τρόποι αφήγησης: ο ένας αφορά την επιλογή μιας κορυφαίας στιγμής που από αυτήν απορρέουν τα μελλούμενα και αποτυπώνει το αποτέλεσμα των δράσεων των περασμένων στιγμών στην ιστορία και ο άλλος την χωρική αντί για χρονική παράθεση πολλών δράσεων ή των ίδιων χαρακτήρων περισσότερες από μία φορές.

⁷³ Wendy Steiner, “Pictorial Narrativity” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 168.

⁷⁴ Ο.π., σ. 169.

⁷⁵ Ο.π., σ. 170.

7. Διαμεσική αφηγηματολογία (Transmedial narratology)

Σύμφωνα με τον Jan-Noël Thon, ο πυρήνας μιας διαμεσικής αφηγηματολογίας είναι να μπορέσει να παράγει ένα θεωρητικό πλαίσιο εντός του οποίου διάφορα μέσα (media) να μπορούν να συνδεθούν με παραγωγικό τρόπο, το ένα με το άλλο.⁷⁶

Ως προς την ικανότητα άρθρωσης νέων ιστοριών, η εικονογραφική αφηγηματικότητα είναι εμφανώς πιο αδύναμη αλλά δεν πρέπει να θεωρηθεί ότι λειτουργεί παρασιτικά. Σε συνδυασμό με τη λεκτική αφήγηση οι εικόνες δημιουργούν μια συμβιωτική σχέση.

Η Ryan πιστεύει πως αυτό που αποκαλούμε «διαμεσική αφηγηματολογία» ή «επιστήμη των αφηγηματικών μέσων» είναι ένας τρόπος από τον οποίο η κατανόηση μέσου και αφήγησης θα επωφεληθούν αμφότερα.⁷⁷ Από τη σύγκριση των διαφορετικών μέσων θα προκύψουν οι περιορισμοί και οι ιδιοσυγκρασίες του καθενός ενώ η αφηγηματολογία θα κερδίσει από την επέκταση σε μη λεκτικές μορφές αφήγησης μια ευκαιρία να αναστοχαστεί το αντικείμενό της.⁷⁸

Ο Steven Jacobs αναφέρει κάποιες ιδιότητες του μέσου αντίστοιχες με τον ταξινομικό πίνακα της Ryan. Στην ανάλυση του με αφορμή τους καλλιτέχνες Emmer, Storck, Haesaerts και Resnais, διερευνά δίπολα όπως το δίπολο κίνηση - στάση, χρονική ροή στην αφήγηση - στατικότητα του χρόνου στις εικόνες, και τον κινηματογραφικό χώρο - απεικονιστικό χώρο⁷⁹ τα οποία μεταβάλλονται από τη ζωγραφική στον κινηματογράφο. Τα δίπολα αυτά χαρακτηρίζουν τις δύο τέχνες της εικόνας όσον αφορά τις διαφορετικές αφηγηματικές τους ιδιότητες.

Ο Bazin υποστηρίζει ότι «ο χώρος όπως εφαρμόζεται σε έναν πίνακα, καταστρέφεται ριζοσπαστικά στην οθόνη»,⁸⁰ ενώ ο Volker Pantenburg θεωρεί πως η διασκευή ενός πίνακα για την οθόνη μπορεί να κατανοηθεί ως μία επιθετική τροποποίηση αυτού του χώρου.⁸¹ Στη ζωγραφική, όπως λέει ο Bazin, το κάδρο απομονώνει την εικόνα από τα περιβάλλοντα στοιχεία και ταυτόχρονα καθοδηγεί τη εστίαση του βλέμματος του

⁷⁶ Jan Noël Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln & London: University of Nebraska Press, 2016, σ. 6.

⁷⁷ Marie-Laure Ryan, "Introduction" στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σ. 35.

⁷⁸ Ο.π. σ. 35.

⁷⁹ Steven Jacobs, *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011, σ. 10.

⁸⁰ Andre Bazin, *What is Cinema Vol. 1* (μτφρ.) H. Gray. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 2005, σ. 165.

⁸¹ Volker Pantenburg, *Farocki / Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015, σ. 99.

θεατή στο εσωτερικό του (χαρακτηρίζει την ιδιότητα αυτή του κάδρου ως μια κεντρομόλο δύναμη).⁸² Αντίθετα, στο σινεμά συμβαίνει κατά τον ίδιο, το ακριβώς αντίστροφο. Δηλαδή δεν υπάρχει κάδρο αλλά ένα «αόρατο» κάλυμμα που σκεπάζει όλη την υπόλοιπη «πραγματικότητα» εκτός από αυτήν που βρίσκεται στην οθόνη και η οποία αποτελεί την μοναδική καταστατικά πραγματικότητα. Στην οθόνη αντίθετα με το κάδρο οι δυνάμεις τείνουν να είναι φυγόκεντρες προς όλη την υπόλοιπη πραγματικότητα.

Σε κάθε περίπτωση αυτό που ονομάζει ο Henry Jenkins «διαμεσική αφήγηση»⁸³ (transmedia storytelling) μπορεί να πραγματωθεί μέσω της ριζοσπαστικής διακειμενικότητας (radical intertextuality)⁸⁴ της καθώς και διαμέσου πολλών μέσων (multimodality).⁸⁵ Για τον συγγραφέα, το διαμεσικό αφήγημα πρέπει να διαπερνάει τα κείμενα και τα μέσα ώστε να μπορέσει να επεκτείνει την ίδια την αφήγηση σε κάποιο βαθμό. Εμείς θα εξετάσουμε ακριβώς με τι τρόπο και ποια στοιχεία μεταφέρονται και ερμηνεύονται από το ένα μέσο στο άλλο και όχι το ενιαίο σύμπαν που τα διαφορετικά μέσα φτιάχνουν ως σύνολο (π.χ. Star Wars ταινία και comic).

⁸² Ο.π. σ.100.

⁸³ «Το διαμεσικό αφήγημα είναι μια διαδικασία που καίρια στοιχεία ενός μύθου διασπείρονται διαμέσου διαφορετικών καναλιών στοχεύοντας να δημιουργήσουν ένα ενιαίο ψυχαγωγικό σύμπαν.» Henry Jenkins, “Transmedia 202: Further Reflections” στο: *Confessions of an Aca-Fan*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html , τελευταία πρόσβαση 09/10/2020.

⁸⁴ «Ριζοσπαστική διακειμενικότητα λέγεται το φαινόμενο της μετανάστευσης φανταστικών στοιχείων ενός αφηγηματικού κόσμου σε διαφορετικά κείμενα του έργου όταν αυτά μοιράζονται το ίδιο μέσο.» Henry Jenkins, 2011 στο: Βασίλειος Ευδοκιάς, «Διαμεσική Αφήγηση Ιστοριών: Θεωρητική – Αναλυτική προσέγγιση και μελέτη περίπτωσης» (επιβλ.) Π. Κυριακουλάκος. Σύρος: Πανεπιστήμιο Αιγαίου Τμήμα Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, 2016, σ. 29.

⁸⁵ «Ο τρόπος που διαφορετικά μέσα περιλαμβάνουν διαφορετικές παρουσιάσεις» Henry Jenkins, “Transmedia 202: Further Reflections” στο: *Confessions of an Aca-Fan*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html , τελευταία πρόσβαση 09/10/2020.

8. Ο κινηματογράφος των κινημάτων: η περίπτωση του Hans Richter

Ο κινηματογράφος της πρωτοπορίας, το πρώτο παράδειγμα που θα εξετάσουμε, εντάσσεται στην κατηγορία «μίμηση της τεχνικής του ενός μέσου από ένα άλλο μέσο»⁸⁶ ως μια εκδοχή της ρήσης του Marshall McLuhan ότι «το “περιεχόμενο” ενός μέσου είναι πάντα ένα άλλο μέσο».⁸⁷ Αυτό σύμφωνα με την Marie-Laure Ryan συνιστά τον κανόνα του “Remediation”, (όρος που έχουν εισάγει οι Jay Bolter & Richard Grusin).⁸⁸ Μιμείται, δηλαδή, την αφηγηματική φόρμα της ζωγραφικής των κινημάτων (Σουρεαλισμός, Ντανταϊσμός, Αφαίρεση) σε ένα άλλο μέσο, εφαρμόζοντας τους ίδιους «κανόνες».

Πρόκειται για τον κινηματογράφο που βασίστηκε πάνω στις αρχές των κινημάτων της ζωγραφικής τέχνης που προηγούνται χρονικά «ερμηνεύοντας» τα μανιφέστα τους σε κινηματογραφική αφήγηση. Αυτό συνέβη κυρίως τις δεκαετίες του '20 και '30 όπου ο κινηματογράφος βρίσκεται στο ξεκίνημά του ενώ η ζωγραφική διανύει την μοντέρνα περίοδο. Η τάση για εξερεύνηση και ανακάλυψη των δυνατοτήτων των μέσων, καθορίζει αμφότερες τις τέχνες.

Σύμφωνα με τη Στέλλα Θεοδωράκη, ο αναβρασμός που παρατηρείται στη ζωγραφική στις αρχές του αιώνα καθυστερεί να επηρεάσει τον κινηματογράφο. Το νταντά εμφανίζεται στη ζωγραφική την εποχή του Α' Παγκοσμίου Πολέμου ενώ στον κινηματογράφο ο Man Ray κάνει τις πρώτες ντανταϊστικές ταινίες μετά το 1920. Ο Kandinsky, ως βασικός εκπρόσωπος του αφαιρετικού εξπρεσιονισμού, μιλάει στις αρχές του αιώνα για μια τέχνη όπου ο δημιουργός θα αντικαταστήσει τον κινηματογράφο των μυθιστορημάτων με αυτό που αποκαλεί «χρωματική κίνηση». Αντίστοιχα και στο φουτουριστικό μανιφέστο για την κινηματογραφία του 1916 υπάρχει η διάθεση για ουσιαστική χρήση της οπτικότητας από τον κινηματογράφο και παύση της γλαφυρότητας και της πομπώδους έκφρασης που εφαρμόζεται μέχρι τότε.⁸⁹

⁸⁶ Ο όρος είναι “Imitation of the technique”. Marie-Laure Ryan, “Introduction” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004 σ. 33.

⁸⁷ Marshall McLuhan, *Understanding Media*. London and New York: The MIT Press, 1964, σσ. 23-24.

⁸⁸ Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*. USA: MIT Press, 2000, σ. 45.

⁸⁹ Στέλλα Θεοδωράκη, *Κινηματογραφικές πρωτοπορίες: Αφηρημένη Τέχνη, Νταντά, Κυβισμός, Σουρεαλισμός*. Αθήνα: Νεφέλη, 1990, σ. 17.

Ο Leopold Survage στο έργο του “Colored Rhythm: Study for the Film” (1913) πιστεύει ότι οι ζωγραφισμένες φόρμες θα απαλλαγούν από τις χειροπέδες τους, την ακινησία, μέσω του κινηματογράφου.⁹⁰ Ο Survage πρεσβεύει έναν «καθαρό» από ιστορίες κινηματογράφο στον οποίο υπερισχύει το ίδιο το μέσο, έναν κινηματογράφο «γυμνό». Το χρώμα δεν είναι απλά συμπλήρωμα των αντικειμένων αλλά η ψυχή της αφαίρεσης. Ο γερμανικός εξπρεσιονισμός από την άλλη, δίνει μεγαλύτερη έμφαση στις αντιθέσεις φωτός παρά στο χρώμα και δεν απορρίπτει τη μυθοπλασία όπως η γαλλική αβάν γκαρντ, διαφοροποίηση που η Θεοδωράκη κρίνει αναγκαία για το διαχωρισμό πρωτοπορίας και παραδοσιακού κινηματογράφου. Η αλληλεπίδραση των τεχνών, η αντίθεση όχι μόνο με τη λογοτεχνική αφήγηση αλλά και κατ’ επέκταση με τη θεατρική, καθώς και η ρήξη μαζί της, είναι μερικές από τις αντιλήψεις που θα θεμελιώσουν την πρωτοπορία.

Στη Γερμανία, ο Hans Richter μετά από μια σύντομη πορεία με τους κυβιστές, συμμετέχει ως ζωγράφος στην ομάδα νταντά της Ζυρίχης⁹¹ και αργότερα εξελίσσεται σε γνωστό εκπρόσωπο του κινήματος νταντά⁹² αλλά και της αφαίρεσης⁹³ στον κινηματογράφο. Ο Richter ξεκίνησε να ζωγραφίζει λόγω της κλίσης του στα πορτραίτα κάτι που σταμάτησε να τον ενδιαφέρει στη συνέχεια. Αντίθετα το ενδιαφέρον του στράφηκε στην «σύνταξη» στοιχείων πάνω στον καμβά, εστίασε ιδιαίτερα στη θετική – αρνητική αντίθεση και στο πως αυτή μπορεί να οργανώσει το ένα μέρος του πίνακα με το άλλο.⁹⁴

Θεωρούσε τον κινηματογράφο αναπόσπαστο τμήμα της μοντέρνας τέχνης. Αρχικά πίστευε πως οι δυο μοντέρνες μορφές έκφρασης, ο κινηματογράφος - νέος λόγω της εφεύρεσής του- και η ζωγραφική - παλιά ως ύπαρξη, αλλά στη μοντέρνα φάση της

⁹⁰ 1913 | “Colored Rhythm: Study for the Film” by Léopold Survage, MOMA <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=pEsebLFxqXI>, τελευταία πρόσβαση 30/09/2020.

⁹¹ Τους “Artistes Radicaux”. Fosco Lucarelli, <http://socks-studio.com/2014/07/30/rhythmus-21-an-early-abstract-film-by-hans-richter-1921/> και Lola Hinojosa, “Rhythmus 21 (Rhythm 21)” στο: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/rhythmus-21-rhythm-21>, τελευταία πρόσβαση 04/04/2020.

⁹² Hans Richter (German, 1888-1976) στο: Artnet, <http://www.artnet.com/artists/hans-richter/>, τελευταία πρόσβαση 03/04/2020.

⁹³ Παράδειγμα η γνωστή ταινία του Richter “Rhythmus 21” (1921), <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=188>, τελευταία πρόσβαση 04/04/2020.

⁹⁴ Hans Richter on Film, <https://www.youtube.com/watch?v=Pbu9X8ZKdgcg>, τελευταία πρόσβαση 05/04/2020.

ιστορίας της, αλληλοσυμπληρώνονταν.⁹⁵ Άρχισε να οργανώνει τις αντιθέσεις μαύρο-άσπρο πάνω στον καμβά⁹⁶ χωρίς να χρειάζεται να έχει κάποια αναπαράσταση ενός θέματος. Όταν έκανε την ταινία “Rhythmus 21” δεν υπήρχε, όπως λέει ο ίδιος, άλλο παράδειγμα αφαιρετικής ταινίας. Δεν ήξερε να κινηματογραφεί, αλλά εφάρμοσε τη θεωρία του, ότι η ουσία του κινηματογράφου βρίσκεται στην σύνταξη - σύνθεση του χρόνου και της κίνησης. Βρίσκεται δηλαδή στις «αρθρώσεις»⁹⁷ της φόρμας με το φιλικό κάδρο και το χρόνο. Βασικός οδηγός του είναι η κίνηση, καταλήγει σε μια νέα αίσθηση προς την οποία είναι στραμμένο το βλέμμα του από την αρχή, την αίσθηση του ρυθμού, η οποία θεωρεί πως διέπει όλες τις τέχνες. Στη ζωγραφική η αίσθηση του ρυθμού επιτυγχάνεται κατά τη γνώμη του με την «καθαρή» φόρμα στο χώρο ενώ στον κινηματογράφο με τη φόρμα στο χρόνο. Αξιοποίησε δηλαδή αντί την οργάνωση στον καμβά, στο ίδιο το φιλμ.

Στις ταινίες του χρησιμοποιεί χαρτονένια τετράγωνα και παραλληλόγραμμα εφαρμόζοντας σχεδόν τη μέθοδο του κολάζ,⁹⁸ μια μέθοδο ιδιαίτερα ανεπτυγμένη στον κύκλο των ντανταϊστών.⁹⁹ Την ίδια μέθοδο χρησιμοποιεί πιο καθαρά στην ταινία του “Filmstudy”, που βρίσκεται - πιο κοντά στο νταντά και στον σουρεαλισμό¹⁰⁰- όπου το μοντάζ της ταινίας αποτελεί ένα χρονικό κολάζ διαφορετικών ρυθμών, έναν συνδυασμό αφαιρετικών και απεικονιστικών στοιχείων.¹⁰¹ Το κολάζ του Richter δεν κρύβει τις επιρροές του από το κολάζ που κάνει ο εικαστικός φίλος του Kurt Schwitters με σκουπίδια. Πρόκειται για ένα κολάζ κίνησης από φόρμες, ανθρώπινο υλικό και αντικείμενα. Την επιρροή του Schwitters στα έργα του παραδέχεται και ο ίδιος ο Richter για το φιλμ “Dadascope”¹⁰² στο οποίο συμμετέχει και ο ίδιος ο εικαστικός καλλιτέχνης.

⁹⁵ Στελλα Θεοδωράκη, *Κινηματογραφικές πρωτοπορίες: Αφηρημένη Τέχνη, Νταντά, Κυβισμός, Σουρεαλισμός*. Αθήνα: Νεφέλη, 1990, σ. 32.

⁹⁶ Μαζί με τον Viking Eggeling με τα scroll paintings σε μια απόρριψη της ζωγραφικής με καβαλέτο και στη συνέχεια το εφάρμοσαν με κάμερα σε φιλμ.

⁹⁷ “Hans Richter on Film” στο: Star Films (1972) κινηματογραφημένη συνέντευξη <https://www.youtube.com/watch?v=Pbu9X8ZKdgc>, τελευταία πρόσβαση 03/04/2020.

⁹⁸ Χρησιμοποίησε τη λογική του “stop motion” που μοιάζει με τη λογική του κολάζ, καθώς και του forward και backward printing.

⁹⁹ “Hans Richter on Film” στο: Star Films (1972) κινηματογραφημένη συνέντευξη <https://www.youtube.com/watch?v=Pbu9X8ZKdgc>, τελευταία πρόσβαση 03/04/2020.

¹⁰⁰ Στελλα Θεοδωράκη, *Κινηματογραφικές πρωτοπορίες: Αφηρημένη Τέχνη, Νταντά, Κυβισμός, Σουρεαλισμός*. Αθήνα: Νεφέλη, 1990, σ. 49.

¹⁰¹ Ο.π., σ. 50.

¹⁰² Hans Richter, “Dadascope”, <https://www.soundart.zone/hans-richter-dadascope/>, τελευταία πρόσβαση 09/10/2020.

Ο Richter επιλέγει την αφαίρεση για την αποκάλυψη του «αοράτου». Αργότερα κατέληξε στη θέση ότι αποτελεί αυθαιρεσία η μεταφορά της αφαίρεσης από τη ζωγραφική στον κινηματογράφο καθώς στην πρώτη η αφαίρεση προκύπτει μέσα από μια ωρίμανση χιλιάδων χρόνων εξέλιξης. Ο κινηματογράφος πρέπει, σύμφωνα με τον ίδιο, να ανακαλύψει τις δικές του δυνατότητες – ιδιότητες, θέση που τον οδηγεί στο να σταματήσει να κάνει αφαιρετικές ταινίες.

9. Τα παραδείγματα των Henri Storck και Luciano Emmer

Η δεύτερη κατηγορία κινηματογραφιστών που επηρεάστηκαν από τη ζωγραφική, σύμφωνα με τον Steven Jacobs είναι αυτοί που οπτικοποίησαν κινηματογραφικά, ζωγραφικά έργα τέχνης. Ήταν τα πρώτα Art films, αντιπαρέβαλλαν ουσιαστικά τη μία τέχνη απέναντι στην άλλη ή κατά τους Bolter & Grusin «ενσωμάτωσαν τη μία τέχνη μέσα στην άλλη».¹⁰³ Το παράδειγμα αυτό αποτελεί, όπως και στην προηγούμενη περίπτωση, μια εφαρμογή του “Remediation”, της οικολογίας των μέσων εφόσον «ένα καινούριο μέσο αναδιαμορφώνει τη φόρμα ενός πρότερου μέσου, λόγω της προσπάθειας του νέου μέσου να διορθώσει τις ατέλειες του προηγούμενου».¹⁰⁴ Η πρόθεση αυτών των κινηματογραφιστών είναι να δώσουν μία νέα πνοή στη ζωγραφισμένη ιστορία, στους ζωγραφισμένους χαρακτήρες, στο θέμα και στην ατμόσφαιρα. Μία κίνηση στη στατικότητα των πινάκων που «παγώνει» τη δράση του περιεχομένου τους και ταυτόχρονα καθηλωμένο στον ίδιο απεικονιστικό χώρο.

Πολλοί θεωρητικοί έδωσαν πολύ προσοχή στο φαινόμενο του στατικού έργου τέχνης καταγεγραμμένου από μια κινούμενη κάμερα. Η συνάντηση μεταξύ του κινηματογράφου από τη μία πλευρά και ενός παραδοσιακού μέσου όπως η ζωγραφική από την άλλη, συζητήθηκε εκτεταμένα. Δεν πρόκειται, όμως, απλώς για μια συνάντηση. Ο Luciano Emmer, ζωγράφος, μαζί με τον Enrico Gras, κινηματογραφιστή, προσπάθησαν να μεταθέσουν τις αφηγηματικές πλευρές συγκεκριμένων πινάκων σε φιλμ. Ο Emmer ήταν πεπεισμένος ότι το σινεμά είχε κληρονομήσει τις αφηγηματικές λειτουργίες οι οποίες είχαν κάποτε εφαρμοστεί στη ζωγραφική.¹⁰⁵ Η πρόθεσή του ήταν να αναβιώσει τους δημοφιλείς αυτούς μύθους, που τόσο συχνά γίνονταν αντικείμενο αφηγήματος σε σειρές πινάκων, πιστεύοντας πως με τον τρόπο αυτό θα μπορούσε να δημιουργηθεί ένα νέο ενδιαφέρον από το κοινό. Όχι τυχαία λοιπόν, τα περισσότερα φιλμ του Emmer ασχολούνται με την πλούσια παράδοση του 14^{ου} και 15^{ου} αιώνα ζωγραφικής, τα οποία μεταλλάσσουν την απεικονιστική ακινησία (iconic stasis) της Μεσαιωνικής και Βυζαντινής παράδοσης σε μια αφηγηματική ροή.

¹⁰³ Marie-Laure Ryan, “Introduction” στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan Nebraska. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σσ. 32-33.

¹⁰⁴ Ο.π., σ. 31.

¹⁰⁵ Steven Jacobs, *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011, σ. 7.

Παρ' ότι εμπνέεται και μεταφέρει το ίδιο θέμα, το αναδεικνύει με έναν διαφορετικό τρόπο αφήγησης. Στοχεύει την κάμερά του στους ζωγράφους του Trecento και Quattrocento, που έχει μελετήσει ο ιστορικός τέχνης Lionello Venturi, επιδιώκοντας όχι μόνο να αναδείξει τα έργα αλλά να απελευθερώσει την αφηγηματική και δραματική τους δυναμική που ένιωθε πως υποφώσκει κάτω από τη στατικότητα τους. Αυτό συμβαίνει για παράδειγμα στο "Racconto da un affresco"¹⁰⁶ (1938) και στο "Il Drame de Cristo"¹⁰⁷ (1948), έργα στα οποία ασχολείται με τις νωπογραφίες του Giotto στην Arena chapel στην Padua.

Για τον Emmer, όμως, το να κινηματογραφήσει απλώς έναν πίνακα, ήταν σαν να αγνοούσε μια βασική χρήση του μέσου. Έτσι, μετατόπισε τη θεματική ολότητα του αυθεντικού πίνακα υποβάλλοντάς το σε μία επανερμηνεία μέσω των κινηματογραφικών τεχνικών.¹⁰⁸ Για να το πετύχει αυτό κατακερμάτισε τις νωπογραφίες θεματικά, αναλύοντας και σταχυολογώντας από κάθε ενότητα τα πλαστικά στοιχεία που θα μπορούσαν να είναι πιο εύγλωττα για να εκφράσουν τις πιο δυνατές αξίες του περιεχόμενου, όπως θα έκανε με το εργαλείο του decoupage. Ο Emmer και ο Gras χρησιμοποίησαν συνεπώς τις «κινηματογραφικές αρχές» για να καθορίσουν ένα συγκεκριμένο είδος (αφηγηματικού) πίνακα.

Σε πολλές ταινίες ο Emmer απέσπασε δραματικές στιγμές από έναν πίνακα με σκοπό να τις συνδέσει ξανά με κινηματογραφικό τρόπο, με αποτέλεσμα η καινούρια ιστορία στο φιλμ να είναι τελείως διαφορετική από την ιστορία στον πίνακα, αν και οι «ηθοποιοί» δεν είναι άλλοι από τους ζωγραφικούς χαρακτήρες. Αυτό αποτελεί παράδειγμα μετατόπισης από την πρόθεση της εκ νέου αφήγησης της ίδιας ιστορίας σε άλλο μέσο (πράγμα που έκανε αρχικά) στην αφήγηση μιας νέας εντέλει ιστορίας με

¹⁰⁶ Luciano Emmer, Enrico Gras, "Racconto da un Affresco", <https://www.youtube.com/watch?v=rOwlCE50J28>, τελευταία πρόσβαση 05/07/2020.

¹⁰⁷ Luciano Emmer, "Il Drame Di Cristo" <https://www.youtube.com/watch?v=XMx19FDfqAg>, τελευταία πρόσβαση 05/07/2020.

¹⁰⁸ Αυτή η θεώρηση αποτελεί μια αφηγηματική προσέγγιση κατά την οποία η αφήγηση μετατοπίζεται από το ένα μέσο σε ένα άλλο. Στην μετατόπιση αυτή διατηρεί το θέμα αλλά δεν θέτει «υποτελή» όπως λέει η Mieke Bal καμιά τέχνη στην κυριαρχία της άλλης. Η παραπάνω προσέγγιση θυμίζει το παράδειγμα της αφηγηματικής μετατόπισης από το έργο του εικαστικού Juan Muñoz σε συγγραφικό έργο.

Γνωστό ως αντί - αφηγηματικό, το έργο του Ισπανού σύγχρονου καλλιτέχνη, ερμηνεύτηκε από συγγραφείς σε ιστορίες όχι περιγραφικές του έργου του (όχι δηλαδή ως μια αντιστροφή της εικονογράφησης), αλλά σε ιστορίες που υιοθετούν το θέμα του και πηγάζουν με έναν τρόπο τις ίδιες οπτικές ποιότητες που έχει το έργο του.

Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1997, σ. 161.

βασικό υλικό τα πλαστικά στοιχεία της ιστορίας, έτσι όπως καταγράφεται στο πρώτο μέσο (ζωγραφική).

Τα περισσότερα από τα πλάνα ενός φιλμ του Emmer εστιάζουν στα αφηγηματικά στοιχεία των πινάκων, στοιχεία που οι ζωγράφοι είχαν χρησιμοποιήσει οι ίδιοι για να δημιουργήσουν μια αφήγηση, όπως οι χειρονομίες, οι εκφράσεις του προσώπου ή η στάση των χαρακτήρων.¹⁰⁹ Λειτουργώντας με τον ίδιο τρόπο παραγωγής μιας ταινίας ο Emmer χρησιμοποίησε επίσης πλάνα με λεπτομέρειες του πίνακα χωρίς καμιά αφηγηματική λειτουργία παρά μόνο για τη δημιουργία ατμόσφαιρας και χώρου. Με τον κατακερματισμό (break down) των αφηγηματικών πινάκων στα αφηγηματικά τους στοιχεία, η κινηματογραφική αφήγηση της ιστορίας (storytelling) γίνεται μέσα από τα μάτια του ζωγράφου.¹¹⁰

Εδώ, ξανασυναντούμε την ιδέα της κατάτμησης, που είχαμε αναλύσει παραπάνω ως αφηγηματική ζωγραφική τεχνοτροπία, στην κινηματογραφική της εκδοχή. Πιο συγκεκριμένα βλέπουμε τον αφηγηματικό τρόπο με τον οποίο οι παραπάνω κινηματογραφιστές κατατέμουν και επανασυνδέουν μέσω του μοντάζ και των λογικών συνδέσεων τα στοιχεία του πίνακα για να εξάγουν ένα διαφορετικό αφηγηματικό αποτέλεσμα.

Ο Emmer, αναλογιζόμενος τους περιορισμούς και τις δυνατότητες του κάθε μέσου, προσπάθησε να δώσει σε κάθε στοιχείο μια «διάρκεια στο χρόνο» που να ανταποκρίνεται στη «έκταση στο χώρο» η οποία είχε δοθεί αρχικά από τον ζωγράφο. Παρ' όλα αυτά ο Emmer γρήγορα συνειδητοποίησε ότι ήταν αδύνατο να σεβαστεί την απεικονιστική σύνθεση και τον χωρικό καθορισμό γιατί η κινηματογραφική λογική απαιτεί αυτά τα στοιχεία να βρίσκονται σε μια αφηγηματική σειρά.

Σύμφωνα με τον Francis Koval, οι περίτεχνες κινήσεις της κάμερας και το δραματικό μοντάζ κάνει τους χαρακτήρες σχεδόν τρισδιάστατους.¹¹¹ Στην ταινία “La Leggenda di S. Orsola”, ο σκοπός της ταινίας ήταν να αφηγηθούν το θρύλο της Αγίας

¹⁰⁹ Αυτά τα χαρακτηριστικά από την άλλη πλευρά, εκτός από αφηγηματικά κρίνονται επίσης ως σημειολογικά, δεδομένου ότι λόγω της απεικονιστικής ακινησίας οι πίνακες αποτυπώνουν μια συγκεκριμένη στιγμή. Έτσι, ένα χαρακτηριστικό καθιερωνόταν να σημαίνει κάτι συγκεκριμένο αφηγηματικά και άρα λειτουργούσε και σημειολογικά, όπως για παράδειγμα η υδρόγειος σφαίρα κ.α.

¹¹⁰ Steven Jacobs, *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011, σ. 9.

¹¹¹ Francis Koval, “Interview with Emmer” στο: *Sight and Sound*, 19, 9 January 1951, σσ. 354-6. https://archive.org/details/Sight_and_Sound_1951_01_BFI_GB/page/n11/mode/2up, τελευταία πρόσβαση 19/07/2020.

Ούρσουλας, όπως τον είδε ο Vittore Carpaccio, και όχι να δημιουργηθεί μια μικρού μήκους ταινία για τον πίνακα του Carpaccio. Ο Emmer μεταμορφώνει τους στατικούς πίνακες του Carpaccio σε μία κινηματογραφική ιστορία αγάπης μιας νεαρής πριγκίπισσας που έχει συμφωνήσει να παντρευτεί έναν ξένο πρίγκηπα και να αποδεχθεί τη διαφορετική θρησκεία του. Στη σύνθεση του Carpaccio, το βλέμμα στρέφεται κατευθείαν στην κοιμωμένη πριγκίπισσα και στον άγγελο που εισέρχεται στο δωμάτιο ενώ η ταινία αρχικά εστιάζει στην Αγία Ούρσουλα και έπειτα αποκαλύπτει την παρουσία του αγγέλου. Η κίνηση αυτή κερδίζει σε σασπένς που είναι ένα καθαρά κινηματογραφικό και αντί – απεικονιστικό χαρακτηριστικό καθώς εμπεριέχει τον χρόνο. Ουσιαστικά προβάλλεται μέσω αυτού το τι είναι πρωθύστερο και τι μεθύτερο από μία συγκεκριμένη δράση. Κατά τον Herbert Margolis «μια απομόνωση των μερών από το όλον συνειδητά πειράζει την ισορροπία των αυθεντικών πινάκων με σκοπό να σχηματίσει μια νέα κινηματογραφική ισορροπία»¹¹² ή παραφράζοντας, μια νέα αφηγηματική ισορροπία. Με τον επιμερισμό μοιάζει σαν να επιτυγχάνει ένα πρώτο decoupage χρησιμοποιώντας αντί για πλάνα ή storyboard, τμήματα του πίνακα που επανασυντίθενται σε μια καινούρια κινηματογραφική εκδοχή μέσω του μοντάζ.

Εικόνες οι οποίες δεν έχουν καμία σύνδεση μεταξύ τους, συνδυάζονται μέσα από μια αντιπαράθεση πλάνων (shot juxtaposition), δημιουργώντας μια συνέχεια που οδηγεί σε μια δραματική κλιμάκωση. Τεχνική που προσιδιάζει στη λογική του μοντάζ ατραξιόν που χρησιμοποίησε τις προηγούμενες δεκαετίες ο Αϊζενστάιν, ώστε να οδηγήσει μέσω του ρυθμού που δημιουργείται από το μοντάζ σε δραματική κλιμάκωση. Μόνο που στην περίπτωση του Emmer αντί για πλάνα από πραγματικούς ανθρώπους χρησιμοποιούνται πλάνα από κομμάτια του ζωγραφικού πίνακα. Σύμφωνα με τον Steven Jacobs, αν και οι ταινίες του Emmer βασίζονται απαρέγκλιτα στην αφηγηματική οργάνωση των πινάκων μοιάζουν περισσότερο με «ερμηνείες» ή «μεταθέσεις» των αφηγήσεων παρά με αναπαραγωγές των ζωγραφικών πινάκων. Αντί, όπως υπερθεματίζει ο Lauro Venturi, ο Emmer να δείξει απλά τους αυθεντικούς πίνακες, αποκαλύπτει τα κρυμμένα νοήματά τους.¹¹³

¹¹² Herbert Margolis, “Luciano Emmer and the art film” στο: *Sight and Sound*, 16, 61, Spring 1947, σσ. 1-3.

¹¹³ Steven Jacobs, *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011, σ. 10.

Εξελίσσοντας την τεχνική του, όχι μόνο συνδυάζει ασύνδετα στοιχεία αλλά πολλές φορές αντικρούει τους αυθεντικούς πίνακες. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι ενώ σε έναν πίνακα που χρησιμοποιεί ο Emmer, δυο χαρακτήρες είναι πλάτη ο ένας στον άλλο, στην ταινία φαίνεται να κοιτάζονται. Ο σκηνοθέτης αναμειγνύει πολλές φορές πρόσωπα και δράσεις από διαφορετικούς πίνακες, προκειμένου να υπηρετήσει την εξέλιξη της ιστορίας του με τον τρόπο που επιδιώκει. Βλέπει την κινηματογραφική απόδοση ως ένα είδος «απελευθέρωσης» από τα στενά όρια των απεικονιστικών δεσμών και χρησιμοποιεί τα νέα απελευθερωμένα αντικείμενα για να αφηγηθούν την ιστορία με τη δυναμική που τα ίδια έχουν.

Ο Henri Storck, στο τέλος της δεκαετίας του '40, δεν στήριξε τις ταινίες του σε ατομικούς πίνακες, αλλά περισσότερο σε ένα κολάζ λεπτομερειών από διαφορετικά έργα, πηγαίνοντας ένα βήμα παραπέρα την τεχνική του Emmer. Για να το κάνει αυτό, ο Storck ξεπέρασε τις φιλοδοξίες του Emmer εισάγοντας στην ταινία μια διάθεση ανάλυσης του περιεχομένου και της φόρμας στο έργο τέχνης.

Δεν τον ενδιαφέρει να διηγηθεί μια ιστορία, έτσι όπως εκτυλίσσεται στο θέμα του πίνακα, αλλά να αναλύσει τον τρόπο της αφήγησής της σε αυτόν. Επιδιώκει, δηλαδή, να μεταφέρει την ίδια την τεχνοτροπία του καμβά στο φιλμ. Ο Storck ανέπτυξε δοκίμια κινηματογραφικά που ήταν αισθητικές πραγματείες ή σπουδές στην Ιστορία και Θεωρία της Τέχνης. Η ταινία “Le monde de Paul Delvaux” είναι ένα παράδειγμα από το έργο του Βέλγου κινηματογραφιστή, το οποίο συνέθεσε με στοιχεία απ' όλο το έργο του Delvaux, αντί με ένα συγκεκριμένο έργο ή με τη βιογραφία του. Τα διάσημα γυμνά του Delvaux και τα αφύσικα τοπία του ανακατεύονται με τις άλλες φιγούρες-αντικείμενα και κομμάτια από διαφορετικούς καμβάδες- και αποκρυσταλλώνονται σε ένα ονειρικό και μελαγχολικό σύμπαν· η τελική απόδοση δηλαδή, αφορά στο σύμπαν και στην αίσθηση του ιδιαίτερου κόσμου του ζωγράφου.

Για να το πετύχει αυτό, παραμέρισε τα όρια του κάδρου, βάζοντας τους πίνακες τον ένα δίπλα στον άλλο ή τον ένα πάνω από τον άλλο, ώστε η κάμερα του να περάσει χωρίς διακοπή από το ένα έργο στο επόμενο.¹¹⁴ Αυτή η επιλογή του βασίστηκε στη διαπίστωση ότι το κάδρο κάθε πίνακα είναι το φυσικό σύνορο και άρα περιορισμός της αφήγησης στη ζωγραφική (όπως αντίστοιχα είναι ο φακός και η οθόνη στον κινηματογράφο), τον οποίο ήθελε να ξεπεράσει. Η μόνη διαφοροποίηση στον

¹¹⁴ Ο.π., σ. 14.

κινηματογράφο, είναι η διαδοχή των πλάνων με αποτέλεσμα να δίνεται η δυνατότητα της συνέχειας· είναι σαν το ένα κάδρο να «χύνεται» σε αυτό που ακολουθεί, δημιουργώντας την αφηγηματική συνέχεια.

Με την επόμενη ταινία για τον Peter Paul Rubens το 1948, την οποία κάνει μαζί με τον Paul Haesaerts, ο Storck μπήκε στο βασίλειο της ανάλυσης της τέχνης. Εκεί δεν ασχολείται ούτε με την αφήγηση ενός συγκεκριμένου πίνακα, όπως ο Emmer, ούτε με έναν μυθοπλαστικό κόσμο από πολλούς πίνακες όπως στην προηγούμενή του ταινία. Η ταινία “Rubens” προσπάθησε να δώσει ταυτόχρονα μια ανάγνωση της Ιστορίας της Τέχνης και μια εις βάθος ανάλυση του έργου του μπαρόκ ζωγράφου.

Για να αναλύσει το στυλ, τη σύνθεση και την εικονογραφία του Rubens, ο Storck επιστράτευσε όλο το ρεπερτόριο δυνατοτήτων που παρέχει το φιλμ: split screens, πολλαπλές προβολές, παράλληλο μοντάζ, animation κ.ά. Ο Storck συχνά απομονώνει ένα κομμάτι του πίνακα μέσω του τεχνάσματος της ίριδας. Χρησιμοποιεί σε αντιπαραβολή με την προτίμηση του ζωγράφου για σπειροειδείς κινήσεις μια κινούμενη κάμερα και γρήγορα εναλλασσόμενες εικόνες. Αφηγείται στο φιλμ κινώντας την κάμερα με τον «ίδιο» τρόπο που «αφηγείται» και ο Rubens στον καμβά με το πινέλο του. Γι’ αυτό το λόγο θα μπορούσαμε να εντάξουμε τον τρόπο αφήγησης του Storck στο πλαίσιο της «μίμησης της τεχνικής του ενός μέσου από ένα άλλο», όπως προαναφέραμε στο παράδειγμα του κινηματογράφου των κινημάτων. Στην ταινία έχουμε, επιπλέον, dissolves¹¹⁵ στα υλικά του νερού, των σύννεφων και των φλογών ενώ στον πίνακα του Rubens υπάρχει η ιδέα ενός σύμπαντος σε κίνηση με μία γόνιμη φύση.¹¹⁶

Ο σκηνοθέτης αναδημιουργεί τα έργα του μπροστά στα μάτια μας, μέσω πλάνων travelling, στατικά κινηματογραφημένες λεπτομέρειες ή κοντινά πλάνα χαρακτήρων ή των χαρακτηριστικών τους και με τον τρόπο αυτό εισβάλλει στις ιστορίες που παρουσιάζονται στους πίνακες. Λόγω των μεγάλων φορμά και των συνθέσεων που χαρακτηρίζονται από κίνηση και βάθος πεδίου, ο Rubens παρουσιάζεται σχεδόν ως ο προάγγελος του σινεμά.¹¹⁷ Σύμφωνα με την Beatrice Farwell, η τέχνη του Rubens φαίνεται πολύ κατάλληλη για μια κινηματογραφική διαχείριση, γιατί η τέχνη του

¹¹⁵ Εφέ περάσματος από το ένα πλάνο στο άλλο, με τη μία εικόνα να «σβήνει» ενώ «ανάβει» η επόμενη.

¹¹⁶ Ο.π., σ. 15.

¹¹⁷ Ο.π., σ. 16.

είναι γεμάτη κίνηση.¹¹⁸ Το ζήτημα, όμως, που ανακύπτει, είναι ότι ο Rubens είναι ικανός να δημιουργεί αυτήν την κίνηση σε ένα στατικό μέσο, ενώ όταν ένας πίνακας μπαίνει σε κίνηση όπως στον Storck, το εφέ που τόσο δεξιοτεχνικά έχει ο Rubens αναπτύξει, χάνεται. Δημιουργείται κατά συνέπεια μια καινούρια φιλμική ψευδαίσθηση η οποία, σύμφωνα με τον Jacobs Steven, παραχαράσσει την τέχνη του ζωγράφου και μπορεί να οδηγήσει έως και σε μια παρερμηνευση της τέχνης της ζωγραφικής γενικά.¹¹⁹

Κατά τον Steven, η πολυπλοκότητα του φιλμ, ως ένα χωρικό και χρονικό μέσο, αναδείχθηκε κυρίως από τα Art films.¹²⁰ Αυτά τα στοιχεία τα οποία το μάτι κοιτάει ταυτόχρονα σε έναν αφηγηματικό πίνακα παρουσιάζονται σιγά σιγά μέσω των κινήσεων της κάμερας και των τεχνικών του μοντάζ.

Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε λοιπόν ότι τα Art films των Emmer και Storck είναι ένα δεύτερο στάδιο «αναμέτρησης» της ζωγραφικής με τον κινηματογράφο με βασικό εργαλείο και μέσο την αφήγηση. Οι δυο κινηματογραφιστές ξεκινούν από μια απλή μεταφορά του ζωγραφικού κόσμου ενός πίνακα στον κινηματογραφικό. Στη συνέχεια όμως φτάνουν σε ένα διαφορετικό σημείο όπου η ζωγραφική είναι απλά το εργαλείο για την απόδοση του καινούριου αυτού κόσμου, ο οποίος με τη σειρά του ως υβρίδιο επιστρέφει το αποτέλεσμα του στη ζωγραφική, αναδεικνύοντας αθέατες πλευρές της στο θεατή της. Αυτές οι πλευρές αποκαλύπτονται όχι στον φυσικό θεατή του ζωγραφικού πίνακα αλλά αντίθετα στον κινηματογραφικό.

¹¹⁸ Beatrice Farwell, "Films on art in Education" στο: *Art Journal*, 23, 1, Autumn, 1963, σσ. 39-40.

¹¹⁹ Ο.π.

¹²⁰ Steven Jacobs, *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011, σ. 31.

10. Οι θεωρίες των καλλιτεχνών

Το παράδειγμα του Peter Greenway

Στο τελευταίο αυτό παράδειγμα θα αναλύσουμε τους κινηματογραφιστές που μοιράζονται τη διάθεση διεύρυνσης των ορίων του κινηματογραφικού μέσου, με εφελτήριο τη ζωγραφική και τις δομές της. Είναι καλλιτέχνες που απηύθυναν διαφορετικά αιτήματα αφενός στο μέσο αφετέρου στον θεατή, με την πρόθεση να διανοίξουν ένα μεγαλύτερο εύρος πιθανοτήτων για τον κινηματογράφο.

Παραδείγματα για την κατηγορία των «ρεαλιστικών σχολών» που αναφέρει ο Pantenburg, όπως είδαμε παραπάνω, αποτελεί ο Michelangelo Antonioni που οδηγήθηκε στο φιλμ από τη ζωγραφική και ιδιαίτερα στην ταινία «Κόκκινη Έρημος». Δημιούργησε μια κινηματογραφική εικόνα προς την κατεύθυνση της αφηρημένης ζωγραφικής μέσω της επιπεδότητας και του χρωματισμού.¹²¹

Δύο ακόμη σκηνοθέτες που ακολουθούν την τάση αυτή είναι ο Jean Luc Godard, ο οποίος επαναλαμβανόμενα φέρνει σε επαφή τη ζωγραφική με τον κινηματογράφο μετά το 1980 και ο Peter Greenaway, σκηνοθέτης και εικαστικός, που δεν διαχώρισε ποτέ την ιδιότητά του ως ζωγράφου στη σκηνοθεσία ταινιών. Ο Peter Greenaway, σύμφωνα με την Angela Dalle Vacche, είναι ο κινηματογραφιστής που συνδυάζει τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούν όλοι οι προαναφερόμενοι¹²² και γι' αυτό αποτελεί ένα ιδιαίτερο παράδειγμα αλλά και έναν αταξινόμητο καλλιτέχνη. Η ζωγραφική αναδεικνύεται ως το βασικό του σκηνοθετικό εργαλείο.¹²³ Για το λόγο αυτό αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του “remediation” αφού το εφαρμόζει σε όλες τις δυνατές εκφάνσεις του. Η μίμηση των τεχνικών της ζωγραφικής (κολάζ), η ενσωμάτωση των εργαλείων της ζωγραφικής στις ταινίες του αλλά και του ίδιου του μέσου (το πλέγμα αλλά και το ζωγραφικό προϊόν που δημιουργείται με το πλέγμα, το πλέγμα ως ζωγραφικό εργαλείο αλλά και ως κινηματογραφικό) καθώς και της μετάθεσης της ζωγραφικής στον κινηματογράφο (ο πίνακας «Νυχτερινή περίπολος» ως αποτέλεσμα μιας πολιτικής ίντριγκας, ως μυθοπλασία).

¹²¹ Volker Pantenburg, *Farocki / Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015, σ. 77.

¹²² Angela Dalle Vacche, *Cinema and Painting: How Art is Used in Film*. Texas: University of Texas Press, 1996, σ. 7.

¹²³ Peter Greenaway, *Ζωγραφική Σχέδιο Κολάζ, Αίθουσα τέχνης Μύλος 7-24 Νοεμβρίου 1996*. Θεσσαλονίκη: Νέοι Ορίζοντες – 37° ΦΚΘ, Θεσσαλονίκη Πολιτιστική Πρωτεύουσα 1997, σ. 6.

«Έχω συχνά αναρωτηθεί, εάν είναι δυνατό να μιλήσουμε για τη ζωγραφική και το σινεμά με την ίδια γλώσσα, ως εάν το σινεμά να ήταν μια επέκταση των ανησυχιών της ζωγραφικής» έχει πει ο Greenaway χαρακτηριστικά.¹²⁴ Σύμφωνα με τον ίδιο, το σινεμά παρασιτούσε πάνω στις άλλες τέχνες: στο θέατρο, στη λογοτεχνία, καθώς και στη ζωγραφική.¹²⁵ Οι περισσότερες ζωγραφικές αναφορές στο σινεμά, υποστηρίζει, περιορίζονται στην αντιγραφή επιφανειακών ομοιοτήτων, σημείο προς σημείο.¹²⁶ Κλασικό παράδειγμα είναι τα “Biopics”, οι βιογραφικές ταινίες καλλιτεχνών, στις οποίες ο κινηματογράφος αναδημιουργεί από τους πίνακες τους εκδοχές θεμάτων και μοτίβων που υποτιθέμενα έχουν βιώσει ή δει στην πραγματική τους ζωή οι καλλιτέχνες ή ακόμη και στοιχεία από τα ζωγραφικά τους έργα.

Ο Greenaway θέλει να αποφύγει τον απλό «πικτοριαλισμό» και μια εκ νέου εξάρτηση του κινηματογράφου από τη ζωγραφική, αντίστοιχης αυτής του κινηματογράφου από τη λογοτεχνία. Επιζητάει η κάθε εικόνα του φιλμ να είναι όσο αυτόνομη είναι ένας πίνακας.¹²⁷ Υποστηρίζει έναν κινηματογράφο των ιδεών και όχι της πλοκής, χρησιμοποιώντας την ίδια αισθητική της ζωγραφικής με την προσοχή που η τελευταία αποδίδει στους μηχανισμούς δομής, σύνθεσης και καδραρίσματος. Για παράδειγμα η έμπνευση σκηνών από τον ζωγράφο George de La Tour στην ταινία του 1982 “Draughtsman’s Contract” («Το Συμβόλαιο του Σχεδιαστή») στην οποία η πηγή της έμπνευσής του δεν είναι παρούσα στο τελικό μονταρισμένο υλικό της ταινίας.¹²⁸

Παρά το γεγονός ότι εμπνέεται από ζωγράφους, ο Greenaway δεν μεταφέρει τους ζωγραφικούς πίνακες «εμψυχώνοντας» τους ζωγραφισμένους χαρακτήρες με την μετατροπή τους σε τρισδιάστατους ανθρώπινους χαρακτήρες (live action). Η μετατροπή των tableaux vivants σε cinematic tableaux, αποτελεί μια τεχνική, την οποία έχει χρησιμοποιήσει ο Jean Luc Godard στο “Passion”, ο Derek Jarman στο “Caravaggio” ή ο Luis Buñuel στη “Viridiana”, η οποία όμως απορρίπτεται από τον Greenaway. Με τον ίδιο τρόπο αντιμετωπίζει την τεχνική αυτή η Αντουανέττα

¹²⁴ Peter Greenaway στο: Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 78.

¹²⁵ Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 14.

¹²⁶ Eric Rohmer, “Celluloid and Marble” στο: Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 78.

¹²⁷ «Ήθελε να κάνει ταινίες που δεν θα ήταν σκλάβοι της πλοκής, σχήματα για ηθοποιούς ή μια δικαιολογία για συναισθηματική κάθαρση» Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 18.

¹²⁸ Eric Rohmer “Celluloid and Marble” στο: Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 78.

Αγγελίδη, αποφεύγοντας την «εμπύχωση», ενώ στοιχεία που υπάρχουν σε πίνακες εισάγονται ως αφηγηματικά στοιχεία που διατρέχουν την ταινία.¹²⁹

Οι κινηματογραφιστές αυτοί μοιράζονται μια κοινή πεποίθηση για τη διάνοιξη και εξερεύνηση νέων κινηματογραφικών πιθανοτήτων στη «νέα τέχνη» που είναι ο κινηματογράφος και όχι μια εκ νέου «απεικόνιση» αυτού που η παλιά τέχνη είχε φέρει σε τελειότητα.¹³⁰

Κάδρο

Κοινό σημείο αναγκαίο για τη ζωγραφική και τον κινηματογράφο είναι το κάδρο. Τα πλάνα στις ταινίες του Greenaway συχνά έχουν ένα πλαίσιο: παράθυρα, πόρτες ή παρόμοια σχήματα. Το «κάδρο μέσα στο κάδρο» θυμίζει την τεχνοτροπία του Johannes Vermeer, καθώς και η αισθητική του είναι σχετική με τη ζωγραφική παράδοση των καλλιτεχνών της Αναγέννησης και του δεύτερου μισού του 17^{ου} αιώνα, ειδικότερα των Vermeer, Frans, Velasquez.¹³¹ Αντιλαμβάνεται το πλαίσιο – κάδρο του κινηματογράφου ως έναν «οπτικό περισταλτικό μανδύα»¹³² που σκοπό έχει να περιορίσει τη μίξη του από το χάος των υπόλοιπων πραγματικοτήτων. Την ίδια στιγμή ωστόσο, ο Greenaway ματαιώνει την αρχική του προσέγγιση στο κάδρο μεταφέροντας τελικά το χάος μέσα στο πλαίσιο του.

Κολάζ

Ο Greenaway χρησιμοποιεί την τεχνοτροπία του κολάζ όπως και ο Richter, χωρίς να ακολουθεί το κίνημα του ντανταϊσμού, αν και απορρίπτει και αυτός τις αφηγηματικές δομές που απορρέουν από τη λογοτεχνία. Το κολάζ κατά τον Greenaway δίνει έμφαση στη διάταξη, δημιουργεί μια αισθητική συνένωση με την οποία αντί της κλασικής αφήγησης μπορεί να δομήσει το θέμα του. Έτσι επιτυγχάνει την έντονη αίσθηση του επίπεδου πεδίου εικόνας, κινηματογραφικό ανάλογο, κατά τον Leo Steinberg, του μοντερνισμού.¹³³ Απορρίπτει, επιπλέον, οποιοδήποτε μηχανισμό ψευδαίσθησης και επικεντρώνεται σε τεχνικές που τονίζουν την επίπεδη επιφάνεια.

¹²⁹ Για παράδειγμα στην ταινία «Παραλλαγές στο ίδιο θέμα: IDEESDIES FIXESIRAE». Αντουανέτα Αγγελίδη, «Παραλλαγές στο ίδιο θέμα IDEESDIES FIXESIRAE (Φωτογράμματα – Λόγος – Ήχος – Αναφορές)». *Σύγχρονος Κινηματογράφος* '78, 17/18, 1978, σσ. 99-115.

¹³⁰ Eric Rohmer "Celluloid and Marble" στο: Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 78.

¹³¹ Peter Greenaway, *Ζωγραφική Σχέδιο Κολάζ, Αίθουσα τέχνης Μύλος 7-24 Νοεμβρίου 1996*. Θεσσαλονίκη: Νέοι Ορίζοντες – 37^ο ΦΚΘ, Θεσσαλονίκη Πολιτιστική Πρωτεύουσα 1997, σ. 6.

¹³² Ο.π. σ. 28.

¹³³ Paul Melia, *Peter Greenaway: Artworks '63-'05*, (επιμ. Εκθ.) Α. Ποταμιάνου. Αθήνα: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 28.

Ενδεχομένως αυτό να σχετίζεται με την αίσθηση του μέλλοντος που όλες οι πειραματικές ταινίες πασχίζουν με κάποιον τρόπο να κατακτήσουν και να μεταδώσουν αλλά σχετίζεται και με την ίδια την πρακτική της εξερεύνησης του μέσου.¹³⁴

Οριζόντιο Επίπεδο

Το οριζόντιο επίπεδο του Greenaway έρχεται σε αντίθεση με την εξιδανικευμένη λειτουργία της κάθετης επίπεδης επιφάνειας της παραδοσιακής ζωγραφικής.¹³⁵ Δανείζεται το ανακάτεμα εικόνων - ιδεών και κειμένου – ζωγραφικής από τον καλλιτέχνη Ronald Brooks Kitaj, του οποίου η εκτεταμένη επίδραση φανερώνεται στο έργο του.¹³⁶ Εξερευνεί τις σχέσεις μεταξύ τους, παρεμβάλλοντας το ένα ανάμεσα στο άλλο, συμπροβάλλοντάς τα σε ενιαίο χώρο και χρόνο ενώ παράλληλα δείχνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη «ζωή» των κειμένων ως εικόνων. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργεί μεγαλύτερη κυριαρχία της ταυτοχρονίας, λόγω της συνύπαρξης και όχι τόσο της διαδοχής, ενδυναμώνοντας ένα ακόμη ζωγραφικό χαρακτηριστικό που είναι καθοριστικό στοιχείο του στις ταινίες που δημιουργεί.

«Στο κολάζ η ιεραρχία δίνει τη θέση της στην παράταξη, δεν υπάρχει κεντρικό σύστημα που δίνει εντολές».¹³⁷ Η Marjorie Perloff περιγράφει αυτόν τον τύπο παρατακτικής υπαγωγής των μεμονωμένων κομματιών ως ένα βασικό στοιχείο του κολάζ. Σύμφωνα με τον Pantenburg πάντως, ακόμη και στιγμιαία να νικηθεί η χρονικότητα και κατά συνέπεια η κλιμακωτή κατάταξη, παραμένει η αφηγηματική δομή, αφού ουσιαστικά εξακολουθεί να υπάρχει η διαδοχή· είτε έχουμε την περίπτωση της ρήξης του κλασικού αφηγηματικού σχήματος είτε όχι, η αφήγηση παραμένει.¹³⁸ Κατά κάποιο τρόπο το αποτέλεσμα του μοντάζ είναι, κατά τον Pantenburg, η χρονικοποίηση του εφέ του κολάζ, το οποίο μεταφέρει τα χωρικά οργανωμένα ατομικά είδη σε χρονολογική διαδοχή.

¹³⁴ Όπως ο Scott Billups αποκάλεσε τις ταινίες στο συνέδριο του “The Artists Rights Digital Technology Symposium ’96” είναι «επίπεδες επιφάνειες» και οι ηθοποιοί «οργανικά και εύπλαστα στοιχεία», στο: Lev Manovich, *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων*, (μτφρ.) Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης. Αθήνα: ΑΣΚΤ, 2009, σ. 398.

¹³⁵ Paul Melia, *Peter Greenaway: Artworks ’63-’05*, (επιμ. Εκθ.) Α. Ποταμιάνου. Αθήνα: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 33.

¹³⁶ Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 12.

¹³⁷ Marjorie Perloff, *The Futurist Moment: Avant Garde, Avant Guerre and the Language of Rupture*. Chicago: University of Chicago Press, 1987, σ. 74.

¹³⁸ Volker Pantenburg, *Farocki / Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015, σ. 101.

Κόντρα στην κλασική αφήγηση και επηρεασμένος από τον Raymond Hains στην ταινία “The Falls”, ο Greenaway ταυτίζει τα ενδιαφέροντά του με αυτά των καλλιτεχνών από τη δεκαετία του ’50 και του ’60, μοντάροντας στις σκηνές της ταινίας σχισμένες διαφημίσεις, φέιγ βολάν και πόστερ με σκηνές αστικής ζωής και πολιτικής διαμαρτυρίας. Τα ετερόκλητα στοιχεία αυτών των διαμελισμένων κειμένων και εικόνων που έχουν συνενωθεί με την τεχνική του κολάζ με παράδοξους ή και ενοχλητικούς τρόπους προκαλούν το «ανοίκειο» και ταυτόχρονα παροτρύνουν το θεατή να κάνει τους δικούς του συνειρμούς. Ανακύπτει, έτσι, μια διαδικασία που μπορεί να αποτελέσει το έναυσμα για ονειρικές καταστάσεις, εν αντιθέσει με τον παραδοσιακό κινηματογράφο που χαρακτηρίζεται από αφηγηματική συνέχεια και σπάνια μπορεί να τις επιτύχει.¹³⁹

Πλέγμα

Δεδομένου του ενδιαφέροντος του για την επίπεδη εικόνα, το εργαλείο που κατέληξε πρώτο στις προτιμήσεις του και το χρησιμοποίησε και στα δικά του εικαστικά έργα, είναι το πλέγμα. Σύμφωνα με τη Rosalind Krauss, το πλέγμα είναι μοντερνιστικό χαρακτηριστικό του «αντί - αναπτυξιακού, αντί - αφηγηματικού και αντί - ιστορικού».¹⁴⁰ Πολλοί καλλιτέχνες του 20^{ου} αιώνα, χρησιμοποιούν το πλέγμα, τεχνική στην οποία η Rosalind Krauss αποδίδει κεντρομόλο χρήση στην περίπτωση που η «χαρτογράφηση» του χώρου γίνεται μέσα στο πλαίσιο του έργου τέχνης στο ίδιο το έργο. Αντίθετα αποδίδει φυγόκεντρο χρήση στην περίπτωση που η «χαρτογράφηση» λειτουργεί ως τμηματικό απόσπασμα του κόσμου πέραν του πλαισίου, ανάλογα με τη χρήση. Η Krauss φέρνει ως παράδειγμα για την κεντρομόλο ανάγνωση έργα τέχνης όπου οι μαύρες γραμμές που σχηματίζουν το πλέγμα δεν αγγίζουν ποτέ τα εξώτερα περιθώρια του έργου, αφομοιώνοντας το πλήρως μέσα στο έργο. Ως αντίθετο παράδειγμα αναφέρει τον Warhol, ο οποίος χρησιμοποιεί το πλέγμα με φυγόκεντρο διάθεση μέσω της επαναληπτικότητας.¹⁴¹ Με αυτήν την παρατήρηση επιστρέφουμε στις ιδιότητες που αποδίδει ο Bazin στο κάδρο του κινηματογράφου και της ζωγραφικής, οι οποίες είναι ίδιες με αυτές που αποδίδει η Krauss στις διαφορετικές χρήσεις πλέγματος στη ζωγραφική (φυγόκεντρος και κεντρομόλος δύναμη).

¹³⁹ Paul Melia, *Peter Greenaway: Artworks '63-'05*, (επιμ. Εκθ.) Α. Ποταμιάνου. Αθήνα: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 33.

¹⁴⁰ Rosalind Krauss, “Grids” στο: *October*, MIT Press, vol 9, 1979, σ. 64.

¹⁴¹ Βλ. “Marilyn Monroe”, 1967. Ο.π., σ. 38.

Σύμφωνα με τον Paul Melia, ο Greenaway χρησιμοποιεί τη φυγόκεντρο δύναμη στη δική του χρήση πλέγματος ως ζωγράφος, αφού «μέσα στην εικαστική πειθαρχία του πλέγματος, αυστηρά ορισμένη,»¹⁴² εισάγει και οργανώνει ένα είδος απρόβλεπτου και μη πειθαρχημένου σε κάποια μορφή αφήγησης περιεχομένου, όπως καβαλάρηδες, κάρτες, βαλίτσες, κάρβουνα, αγροτικούς μύθους.

Έχοντας εξετάσει τη ζωγραφική ιδιότητα του πλέγματος στον Greenaway, μπορούμε να το μελετήσουμε και κινηματογραφικά ακολουθώντας τον Mittel, δηλαδή να παρατηρήσουμε τη χρήση του πλέγματος αυτή τη φορά ως ζωγραφική τεχνική, ενδοδιηγητικά στην ιστορία της ταινίας η οποία, όμως συμμετέχει και ως κινηματογραφική, εξωδιηγητικά. Παράδειγμα αυτού αποτελεί η ταινία “The Draughtsman’s Contract” («Το συμβόλαιο του Σχεδιαστή»).143 Αυτό γίνεται ενδεχομένως για να διασκεδάσει ο σκηνοθέτης το «εμπόδιο» της φυγόκεντρης δύναμης του κινηματογραφικού κάδρου και να προσιδιάσει μέσω αυτού του τρικ στο ζωγραφικό κάδρο. Να στρέψει δηλαδή την προσοχή μέσα στο κάδρο, στο χώρο που το πλέγμα «φωτίζει» ώστε μαζί με τον «Σχεδιαστή» να αποστερηθεί και ο θεατής το ευρύτερο «κάδρο» της ιστορίας. Η χρήση αυτή περιέχει επιπλέον αναφορά του Greenaway στους οπτικούς μηχανισμούς που χρησιμοποιούσαν οι ζωγράφοι κατά τη διάρκεια και μετά την Αναγέννηση, στους οποίους περιλαμβάνονταν και το πλέγμα.¹⁴⁴

Η χρήση του πλέγματος - εκτός από τη χρήση του ως κινηματογραφικού ενδοδιηγητικού μηχανισμού - σύμφωνα με τον ίδιο τον σκηνοθέτη, χρησιμοποιείται και ως πλεκτάνη. Ο σχεδιαστής ενώ φαίνεται στην ταινία να «ελέγχει» το πλέγμα και την κατάσταση (μέσα στο πλέγμα), εν τέλει βρίσκεται ο ίδιος εγκλωβισμένος σε αυτό,¹⁴⁵ το οποίο και αποτελεί κινηματογραφικό εξωδιηγητικό μηχανισμό. Διαπιστώνουμε άρα ότι η μεταφορά ενός ζωγραφικού στοιχείου αφήγησης στον

¹⁴² Paul Melia, *Peter Greenaway: Artworks '63-'05*, (επιμ. Εκθ.) Α. Ποταμιάνου. Αθήνα: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 38.

¹⁴³ Η ιστορία αφορά την ανάθεση σε έναν σχεδιαστή, της πραγμάτωσης 12 διαφορετικών σχεδίων μιας κατοικίας, από τη σύζυγο μιας πλούσιας οικογένειας. Στην ταινία βλέπουμε το χέρι του σχεδιαστή να σχεδιάζει αυτά τα σχέδια (που είναι το ίδιο το χέρι του σκηνοθέτη) χρησιμοποιώντας ένα πλέγμα μέσα από το οποίο ορίζει κάθε φορά το σχέδιο του με εξαιρετική σχολαστικότητα. Παρά τη φαινομενική επιμέλεια, στο ίδιο το σχέδιο του ξεφεύγουν στοιχεία που μαρτυρούν ένα προσχεδιασμένο έγκλημα και τον αναμειγνύουν ως εμπλεκόμενο μάρτυρα μέσω των σχεδίων του.

¹⁴⁴ David Hockney, Charles M. Falco, “Optical Insights into Renaissance Art” στο: *Optics & Photonics News*. July 2000, σ. 59.

¹⁴⁵ Peter Greenaway, “Murder He Drew” στο: *The Guardian*, <https://www.theguardian.com/film/2003/aug/01/1>, από συνέντευξη στο BFI, τελευταία πρόσβαση 27/04/2020.

κινηματογράφο προσδίδει μια επιπρόσθετη αφηγηματική λειτουργία στο μέσο, που δεν υπήρχε μέχρι τότε.

Για τον ίδιο τον σκηνοθέτη, η φόρμα και το περιεχόμενο της ταινίας πρέπει να συμφωνούν στην αφήγηση και να την προωθούν με τις ιδιότητες που έχει το καθένα.¹⁴⁶ Επιστρέφουμε, έτσι, στην έννοια όλων των στοιχείων (ενδοδιηγητικών και εξωδιηγητικών) που αφηγούνται μια ιστορία και τίθενται όχι στην υπηρεσία του λόγου, με την έννοια της εικονογράφησης, αλλά της ενεργού αφηγηματικής συμμετοχής. Το πλέγμα «ζευγαρώνει» με την πλοκή και την προεξαγγέλει, όπως η στάση της Σαλώμης στον ζωγραφικό πίνακα του Benozzo Gozzoli δίνει την οπτική απάντηση σε αυτό που πρόκειται να συμβεί στην ιστορία αλλά και στην εικόνα.

Χάρτες

Στη ίδια λογική του πλέγματος, που τοπογραφεί το κάθε σημείο ή απλώς ορίζει ένα πλαίσιο, βρίσκεται η εκτεταμένη χρήση χαρτογράφησης από τον Greenaway όπως βλέπουμε στη μικρού μήκους ταινία “A walk through H”, όπου έργα τέχνης μετατρέπονται σε χάρτες. Επίσης, το ίδιο συμβαίνει στις ταινίες “Windows” («Παράθυρα») και «Το Συμβόλαιο του Σχεδιαστή» στις οποίες ο σκηνοθέτης επεξεργάζεται τόπους και φανταστικές «χώρες» που επινοούνται μέσω της χαρτογράφησης. Στις ταινίες αυτές συμβαίνει και το αντίθετο: χάρτες μετατρέπονται σε γεωγραφικές περιοχές, σε συνδυασμό με το στοιχείο της τάξης, αφού η χαρτογράφηση εμπίπτει στη λογική της ταξινόμησης. Επηρεασμένος, όπως είδαμε, από τους καλλιτέχνες Raymond Hains αλλά και Jacques Villeglé, οι οποίοι αντλούν έμπνευση από φόρμες αναπαράστασης που βασίζονται περισσότερο στις επιστήμες παρά στα προσωπικά τους βιώματα, χρησιμοποιεί διαγραμματικές αναπαραστάσεις και δεδομένα στοιχειοθετημένα σε βιβλία γεωγραφίας, άτλαντες και χάρτες.¹⁴⁷

Συστήματα ταξινόμησης στον Greenaway

Το πλέγμα, το επιτραπέζιο παιχνίδι (εργαλείο στο οποίο επίσης δείχνει προτίμηση) και ο χάρτης (που συνιστούν οπτικούς μηχανισμούς «δανεισμένους» από τους εικαστικούς Jasper Johns και Robert Rauschenberg) φαίνεται να έχουν ως σκοπό την τιθάσευση ενός χαοτικού σύμπαντος πληροφοριών, ιστοριών και γεγονότων στους κινηματογραφικούς κόσμους του Peter Greenaway. Την ίδια στιγμή οι μηχανισμοί

¹⁴⁶ Ο.π.

¹⁴⁷ Paul Melia, *Peter Greenaway: Artworks '63- '05*, (επιμ. Εκθ.) Α. Ποταμιάνου. Αθήνα: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005, σ. 37.

αυτοί δημιουργούν το «βέβαιο» μονοπάτι της αφήγησης «καθησυχάζοντας» τον θεατή. Οι αρχικοί, όμως, στόχοι του Greenaway ανατρέπονται από τον ίδιο τον σκηνοθέτη καθώς το σύστημα αφήγησης που δημιουργεί, λειτουργεί αυτοαναιρετικά. Και αυτό γιατί στην αφήγηση παρωδείται ουσιαστικά η πίστη στον Διαφωτισμό και συνεπώς στη δυνατότητα ύπαρξης προόδου, προβάλλοντας έναν επιστημολογικό μηδενισμό. Οποιαδήποτε απόπειρα κατανόησης ή αναπαράστασης είναι για τον σκηνοθέτη νομοτελειακά εφήμερη, υποθετική, ατελής και θα χαρακτηρίζεται πάντα από την τυχαιότητα, τη συμπτωματικότητα και το απρόβλεπτο.¹⁴⁸

Αριθμοί – Το σύμπαν σε «τάξη»

Ένας παρόμοιος ανορθόδοξος τρόπος δόμησης της αφήγησης στον Greenaway είναι οι αριθμοί, ένα άλλο μη - αφηγηματικό μέσο για την οργάνωση του θέματός του, το οποίο αποτελεί ταυτόχρονα και δείγμα «ζωγραφικής με αριθμούς».¹⁴⁹ Προσπαθεί, ή δείχνει να προσπαθεί, να βάλει σε τάξη το σύμπαν με μια παθιασμένη σχολαστικότητα και ακρίβεια ενδεικτικές μιας υποβόσκουσας εμμονής. Η αριθμητική ακολουθία λειτουργεί σαν αφηγηματικό κέλυφος που πείθει τους θεατές ότι παρακολουθούν μια αφήγηση. Στην πραγματικότητα, όμως, οι σκηνές που διαδέχονται η μία την άλλη δεν συνδέονται με κανένα λογικό τρόπο.¹⁵⁰

Ο Greenaway, όπως εκτιμά ο Alain Wood, «θεματοποιεί και ειρωνεύεται» ταυτόχρονα την οργάνωση και την ταξινόμηση. Η δουλειά του είναι βασισμένη σε συστήματα, λίστες, αλφάβητα και μετρήσεις, όλα συνδέονται με το παράλογο και τη ματαιότητα, αλλά ποτέ δεν έρχονται σε σύγκρουση με το πλεόνασμα υλικού που είναι διαθέσιμο, τα «πομπώδη παραδείγματα του χάους».¹⁵¹ Το μέτρημα άρα καθίσταται «ανίκανο» μπροστά στα άπειρα πράγματα που πρέπει να μετρηθούν. Το σινεμά του προσφέρει στη θέση μιας αφήγησης, τα «φυσικά συστήματα», σκελετικές δομές που μοιάζουν με αφήγηση, μόνο επειδή για τον σκηνοθέτη οτιδήποτε κινείται στο χρόνο αναγκαστικά είναι ένα είδος αφήγησης, έστω και μινιμαλιστικής.¹⁵²

Η παραπλάνηση αυτή ως προς την αφήγηση, σκοπό δεν έχει μόνο να καταδείξει τον περιορισμό μιας «συμβατικής» λειτουργίας του κινηματογραφικού μέσου αλλά και

¹⁴⁸ Ο.π. σσ. 42-43.

¹⁴⁹ Ο.π. σ. 27.

¹⁵⁰ Lev Manovich, *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων* (μτφρ.) Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης, Αθήνα: ΑΣΚΤ, 2009, σσ. 332-3.

¹⁵¹ Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 22.

¹⁵² Ο.π., σ. 23.

την «επικινδυνότητα» μιας «βολικής» εμβύθισης του θεατή στις κυρίαρχες μυθοπλασίες της αφήγησης. Ο Greenaway, μέσω των αφηγήσεων του δίνει τη δυνατότητα στον θεατή να αμφισβητήσει την εικόνα του σκηνοθέτη, ως κάποιου που έχει τον μοναδικό έλεγχο στην αφήγηση. Δημιουργεί ένα έργο περισσότερο χωρικό παρά χρονικό καθώς με τις διασταυρώσεις και τις επαναλήψεις που χρησιμοποιεί διαρρηγνύει συνεχώς τον γραμμικό άξονα του χρόνου. Το σινεμά δεν είναι για αυτόν η μια εικόνα που διαδέχεται την άλλη, αλλά η μία εικόνα που προστίθεται στην άλλη, από τη σύνθεση των οποίων σχηματίζεται μια τρίτη εικόνα που είναι κάτι διαφορετικό από το άθροισμα τους.¹⁵³

Ο Greenaway προσαρμόζει όχι μόνο το κάδρο και το περιεχόμενο του αλλά και την κίνηση της κάμερας που τα δημιουργεί. Χρησιμοποιεί εκείνα τα στοιχεία «που αρνούνται να μετατρέψουν τη μορφή τους, το περιεχόμενό και τις μεταφορικές τους έννοιες σε κινηματογραφική ταινία». Στην ταινία “A Zed and Two Noughts” (1985) («Ένα Ζήτα και Δύο Μηδενικά») οι γρήγορες μετακινήσεις της κάμερας αποφεύγονται. Η κάμερα σαν να ήταν η ίδια το πινέλο του ζωγράφου, αντί για τον καμβά, πετιέται ένα βάζο με τουλίπες στο άσπρο σεντόνι του κρεβατιού στην κινηματογραφική οθόνη – πίνακα.¹⁵⁴

Κατά το Lev Manovich, ο Greenaway είναι αυτός ο σκηνοθέτης που λαμβάνει υπ’ όψιν του τις τεράστιες δυνατότητες που δίνονται από τις βάσεις δεδομένων που συγκροτούν ένα υλικό παραγωγής ταινίας. Ο ίδιος υποστηρίζει ότι με τον τρόπο αυτό μπορεί να επινοήσει νέα είδη αφήγησης, αν εστιάσει στη συνεργασία αφήγησης και βάσεων δεδομένων. Αυτή η πρακτική γοητεύει τον Greenaway και όσον αφορά στο περιεχόμενο αλλά και όσον αφορά στη δομή των ταινιών του.¹⁵⁵ Χρησιμοποιώντας τους αριθμούς, ο Greenaway «ξετυλίγει» μια βάση δεδομένων μέσα σε μια μινιμαλιστική αφήγηση.¹⁵⁶

¹⁵³ Volker Pantenburg, *Farocki / Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015, σ. 121.

¹⁵⁴ Peter Greenaway, *Ζωγραφική Σχέδιο Κολάζ, Αίθουσα τέχνης Μύλος 7-24 Νοεμβρίου 1996*. Θεσσαλονίκη: Νέοι Ορίζοντες – 37^ο ΦΚΘ, Θεσσαλονίκη Πολιτιστική Πρωτεύουσα, 1997, σ. 6.

¹⁵⁵ Lev Manovich, *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων*, (μτφρ.) Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης. Αθήνα: ΑΣΚΤ, 2009, σ. 331.

¹⁵⁶ Ο.π. σσ. 332-3.

Διάρκεια και κατεύθυνση του βλέμματος

Όπως προαναφέραμε ο χρόνος της ταινίας (ή αλλιώς χρόνος πλοκής) είναι πεπερασμένος και ταυτίζεται με τον χρόνο θέασης. Σε αντίθεση με τον χρόνο πλοκής ο χρόνος που απαιτείται για την παρατήρηση ενός πίνακα, όπου ούτε υπάρχει συγκεκριμένο περιθώριο αλλά ούτε και συγκεκριμένη κατεύθυνση, είναι διαφορετικός.¹⁵⁷ Ο Greenaway, λαμβάνει υπ' όψιν του αυτές τις παραμέτρους που διακρίνουν τη ζωγραφική από τον κινηματογράφο και προσφέρουν περισσότερη ελευθερία στην γλώσσα επικοινωνίας και τα εφαρμόζει στις ταινίες του. Για παράδειγμα στην ταινία “Tulse Luper Suitcases” θέτει σε συνύπαρξη πολλά διαφορετικά παράθυρα (του αφηγητή, της κυρίως δράσης, μιας ιστορικής αναφοράς σε αυτό που αφηγείται ο αφηγητής, όπως και διαφορετικά στιγμιότυπα ή προφίλ του) το ένα δίπλα, μέσα ή πάνω στο άλλο και πολλές φορές επαναλαμβάνει την ίδια χρονική στιγμή. Με τον τρόπο αυτό αναιρεί την έννοια του χρόνου, «καταστρέφει» το τρισδιάστατο της οθόνης και διαχέει την εστίαση του βλέμματος.

Σε αυτήν την κινηματογραφική εικόνα όπου λαμβάνουν χώρα πολλά *συμβάντα* (κατά τον ορισμό της Mieke Bal) από πολλούς *φορείς*, το βλέμμα καλείται να δώσει τη δική του χρονικότητα και διαδοχή, να ακολουθήσει τη δράση που επιθυμεί, ως σαν να παρακολουθεί έναν πίνακα. Κατά συνέπεια διαμορφώνει τη δική του εκδοχή ιστορίας, αφού του δίνεται εντέλει συγκεκριμένος χρόνος θέασης του κάθε πλάνου. Πρόκειται, ουσιαστικά, για μια εικαστική διαχείριση του βλέμματος και του βιώματος της ιστορίας.

«Αφού το φιλμ δεν είναι ζωγραφική – και όχι επειδή το ένα κουνιέται και το άλλο όχι – ήθελα να εξερευνήσω τα σημεία τομής και τις διαφορές τους».¹⁵⁸ Ο Greenaway θέτει ερωτήματα ως προς το μοντάζ, τον ρυθμό, τον χρόνο, τα διαλείμματα, τις επαναλήψεις. Θα λέγαμε πως εφαρμόζει ιδέες και στοιχεία της ζωγραφικής που «διαπλατύνουν το κινηματογραφικό ύφασμα»¹⁵⁹ των παραπάνω εξωδιηγητικών και ενδοδιηγητικών μηχανισμών αφήγησης.

¹⁵⁷ Βασιλική Κανελλιάνου, «Η ζωγραφική αφηγούμενη: ένα θεωρητικό πλαίσιο για την αφήγηση στις εικαστικές τέχνες» στο: *Η λογοτεχνία και οι τέχνες της εικόνας* (επιμ.) Δ. Αγγελάτος, Ε. Γαραντούδης. Αθήνα: Ελληνική εταιρεία Γενικής και Συγκριτικής Γραμματολογίας Μελέτες και έρευνες, Καλλίγραφος, 2013, σ. 181.

¹⁵⁸ Peter Greenaway στο: Alain Woods, *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996, σ. 18.

¹⁵⁹ *Peter Greenaway: Ζωγραφική Σχέδιο Κολάζ*, Αίθουσα τέχνης Μύλος 7-24 Νοεμβρίου 1996, Νέοι Ορίζοντες – 37^ο ΦΚΘ, Θεσσαλονίκη Πολιτιστική Πρωτεύουσα 1997, σ. 8.

11. Makoto Nagahisa – We Are Little Zombies

Εισαγωγή

Η ανάλυση αυτού του παραδείγματος βασίζεται στη σύνδεση και εξέταση της ταινίας “We Are Little Zombies”¹⁶⁰ διαμεσικά αφηγηματικά, με το καλλιτεχνικό κίνημα “Superflat”. Το κίνημα αυτό σύμφωνα με την έρευνα, απηχεί τους διηγητικούς μηχανισμούς, οι οποίοι εφαρμόζονται αρχικά στα εικαστικά και συγκεκριμένα στη ζωγραφική και στη συνέχεια ασκούν επιρροή ως εργαλεία αφήγησης στον ιδιαίτερο αυτό κινηματογράφο του Makoto Nagahisa. Το έργο του Nagahisa- ειδικότερα η παραπάνω ταινία μεγάλου μήκους - παρουσιάζει σε επίπεδο περιεχομένου και φόρμας κάποιες ιδιαιτερότητες που το διαφοροποιούν από την κλασική γραμμική αφήγηση.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ Ιαπωνίας και Δύσης ως εικονογραφικό λεξιλόγιο της σύγχρονης ιαπωνικής ζωγραφικής

Για να γίνει κατανοητή η τεχνοτροπία του κινήματος “Superflat” είναι αναγκαίο να εξεταστεί το ιστορικό πλαίσιο, καθώς και το αντίστοιχο της Ιστορίας της Τέχνης από τα οποία αντλεί τα εργαλεία αφήγησής του.

Η πρόσληψη στη Δύση

Το πρώτο καθοριστικό χαρακτηριστικό είναι η ιστορική διαδρομή της χώρας της Ιαπωνίας. Μετά από 300 χρόνια απομόνωσης κατά τη διάρκεια της περιόδου Edo (1603-1868) κατά την οποία η επαφή με τις άλλες χώρες ήταν απαγορευμένη, η χώρα άνοιξε τα σύνορά της. Έτσι, η δυτική κουλτούρα, η τέχνη και η τεχνολογία κατέκλυσαν την Ιαπωνία, η οποία υιοθέτησε και απορρόφησε διακαώς αυτές τις νέες ιδέες. Ωστόσο, εξαιτίας του μεγάλου χρονικού διαστήματος απομόνωσης, η χώρα δεν ανέπτυξε την «αυτοπεποίθηση» ότι η δική της κουλτούρα θα μπορούσε να εκτιμηθεί και πέρα από τα σύνορά της.¹⁶¹ Παράδειγμα αποτελεί ο τίτλος της εικαστικής έκθεσης

¹⁶⁰ Στα ελληνικά μεταφράστηκε ως «Είμαστε Μικρά Ζόμπι» στο Φεστιβάλ Νύχτες Πρεμιέρας, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2019.
http://www.aiff.gr/ta_agapimena_ton_festibal_festival_darlings/arthro/eimaste_mikra_zompi_we_are_little_zombies-15553988/ , τελευταία πρόσβαση 04/07/2020.

¹⁶¹ Yumi Yamaguchi, *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) Α. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 8.

«Η εμπειρία του ιαπωνικού»¹⁶² ο οποίος φανερώνει ότι μια παρουσίαση σύγχρονης ιαπωνικής τέχνης στον δυτικό κόσμο προσλαμβάνεται με τον ιδιαίτερο τρόπο που χαρακτηρίζει την ιστορικά και κοινωνικά καθορισμένη οπτική γωνία της χώρας.¹⁶³

Το δεύτερο ιστορικό σημείο από το οποίο αντλεί το κίνημα “Superflat” είναι η ατομική βόμβα, η οποία δημιούργησε ένα συλλογικό τραύμα στην ψυχή της ιαπωνικής κοινωνίας.¹⁶⁴ Το τραύμα αυτό φωτίζεται στη σύγχρονη ιαπωνική τέχνη και στο κίνημα “Superflat” από τις εικόνες καταστροφής που οι καλλιτέχνες, όπως η Chiho Aoshima αποδίδουν με φυσικές καταστροφές, όπως εκρήξεις ηφαιστειών. Άλλοι, όπως ο Jave Yoshimoto (στη σειρά έργων επιστημονικής φαντασίας “Godzilla invading”),¹⁶⁵ έχουν ενηλικιωθεί κυρίως μέσω τηλεόρασης (animation, ταινίες) με τις εικόνες καταστροφής της πόλης από τέρατα,¹⁶⁶ όπως ο Γκοτζίλα.¹⁶⁷ Στα έργα τους καταδεικνύουν την εξοικείωση αλλά και το φόβο για την υπέρμετρη, μη ανθρωπογενή πηγή εξάλειψης των πόλεων και γενικότερα του ανθρώπινου πολιτισμού. Τα παιδικά manga και anime συχνά προκαλούν μεγάλες εκρήξεις και καταστροφές.¹⁶⁸

Η αίσθηση της βίαιης καταστροφής αποτυπώνεται στον τίτλο της έκθεσης “Facts of Life” (2001) που πραγματοποιήθηκε στη Μ. Βρετανία και «δείχνει πόσο εξαιρετική η ζωή μπορεί να είναι, αλλά μας υπενθυμίζει το πόσο λίγο διαρκεί».¹⁶⁹

Οι έφηβοι χαρακτήρες της ταινίας εύχονται να βγουν από το δωμάτιο του ξενοδοχείου και να ανακαλύψουν ότι ένας πυρηνικός πόλεμος έχει σβήσει τον κόσμο με μόνους επιζώντες τους ίδιους τους τέσσερις έφηβους. «Αυτό θα ήταν τέλειο»

¹⁶² Έλαβε χώρα στο Museum der Moderne - Rupertinum, Salzburg, December 19, 2003 - March 14, 2004. <https://www.hatjecantz.de/the-japanese-experience-1229-1.html>, τελευταία πρόσβαση 10/05/2020.

¹⁶³ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 8.

¹⁶⁴ Yumi Yamaguchi, *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 9.

¹⁶⁵ Δεν ανήκει στο κίνημα “Superflat”, αλλά είναι μέρος της σύγχρονης ιαπωνικής ζωγραφικής όπως και φέρει πολλές ομοιότητες με το πρώτο, καθώς συνδυάζει και αυτός τις παραδοσιακές πρακτικές της ιαπωνικής τέχνης με σύγχρονες καταστροφές. Jave Yoshimoto στο: *Artworks For Change*, <https://www.artworksforchange.org/portfolio/jave-yoshimoto/>, τελευταία πρόσβαση 15/06/2020.

¹⁶⁶ Η αισθητική Gojira είναι μια απειλή που έρχεται από τη θάλασσα ή τον ουρανό. Gregor Jansen, “In the Realm of Picture Wars” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz 2003 σ. 107.

¹⁶⁷ <https://www.javeyoshimoto.com/godzilla>, τελευταία πρόσβαση 01/06/2020.

¹⁶⁸ Yumi Yamaguchi, *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 9.

¹⁶⁹ Jonathan Watkins, *Facts of Life: contemporary Japanese art*. London: Hayward Gallery, Tokyo: The Japan Foundation, 2001, σ. 5.

σκέφτονται ενώ στην ταινία προβάλλονται ασπρόμαυρες φωτογραφίες από την καταστροφή του Τόκιο στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.¹⁷⁰

Η ιδέα των καταστροφικών τεράτων φαίνεται σταδιακά να μεταλλάσσεται σε αυτήν των «ζόμπι», των ανθρώπων που δεν είναι ούτε ζωντανοί αλλά ούτε και πεθαμένοι. Η μετάλλαξη αυτή εμφανίζεται δειλά στη μικρού μήκους ταινία “And So We Put Goldfish In The Pool”¹⁷¹ για να γίνει κυρίαρχη ιδέα στη μετέπειτα ταινία “We are Little Zombies”. Στην ταινία αυτή ο σκηνοθέτης δείχνει την εξοικειώσή του με τις εικόνες τεράτων στα εικαστικά, όπως της Chiho Aoshima, οι οποίες απεικονίζουν ζόμπι που βγαίνουν από τα νεκροταφεία και κάνουν βόλτα σε ένα παραδεισένιο μέρος για να επιστρέψουν πάλι πίσω.¹⁷² Παρόμοια η Aya Takano εικονογραφεί κορίτσια με τυπολογικές ομοιότητες manga με φουτουριστικά κουστούμια, σε κινήσεις που δεν προϋποθέτουν την ύπαρξη οστών δημιουργώντας έναν αντίστοιχο φανταστικό κόσμο.¹⁷³ Πρόκειται για μια διαφορετική σύμβαση του anime που περιλαμβάνει «μεταλλαγμένους» ήρωες, τέρατα ή cyborg.¹⁷⁴ Τη ραχοκοκαλιά της ταινίας “We Are Little Zombies” διαμορφώνει η ιστορία τεσσάρων εφήβων που δεν μπορούν να κλάψουν για την απώλεια των γονιών τους, για αυτό και βαφτίζονται από τους ενήλικες «ζόμπι». Η ιδέα των «ζόμπι» διατρέχει το αφήγημα ενώ στις τελευταίες σκηνές, οι ενήλικες του σταθμού του τρένου κρατούν όλοι από ένα κινητό και «μεταμορφώνονται» αυτοί σε κινούμενα «ζόμπι».

Με την ήττα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, η Ιαπωνία βρίσκεται υπό τον έλεγχο της Αμερικής με την οποία δημιουργεί μια σχέση παιδιού - γονέα.¹⁷⁵ Η Ιαπωνία ήρθε σε επαφή με τη δυτική κουλτούρα στα μέσα προς τέλος του 19^{ου} αιώνα και η επαφή της αυτή επιταχύνθηκε μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο όταν διαμορφώθηκε η μοντέρνα Ιαπωνία. Με την Αμερική ως μοντέλο, η Ιαπωνία μετατρέπεται σε μία πλήρως καπιταλιστική χώρα στην οποία οι εταιρείες αναπτύσσονται ραγδαία, συνθήκη που

¹⁷⁰ Από την ταινία “We Are Little Zombies” του Makoto Nagahisa.

¹⁷¹ Στα ελληνικά δεν έχει μεταφραστεί αλλά θα μεταφραζόταν «Και έτσι ρίξαμε τα χρυσόψαρα στην πισίνα».

¹⁷² “Chiho Aoshima: Rebirth of the World”. <https://www.youtube.com/watch?v=5427YXnyKXY>, τελευταία πρόσβαση 02/06/2020.

¹⁷³ Margrit Brehm, “Mr: Let’s go Oname!” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 87.

¹⁷⁴ Jeff Fleming, Susan Lubowsky, Takashi Murakami, *My reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001, σ. 28.

¹⁷⁵ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 8.

αντικαθιστά την πνευματική παράδοση που χαρακτήριζε μέχρι τότε τη χώρα.¹⁷⁶ Η Ιαπωνία έστρεψε το βλέμμα της με απόλυτη προσήλωση στη Δύση και απορρόφησε με μεγάλη δίψα την τεχνολογική και πολιτισμική ανάπτυξη της. Δημιουργήθηκε έτσι ένα ιδιαίτερο μείγμα, στο οποίο η Δύση συνυπάρχει με την ιαπωνική πνευματική παράδοση που κληρονομήθηκε από γενιά σε γενιά.¹⁷⁷

Αυτός ο ιδιόμορφος συνδυασμός της ιαπωνικής παράδοσης με την καπιταλιστική κουλτούρα της Δύσης, είναι τα βασικά συστατικά του μείγματος που δημιούργησε την ιαπωνική ποπ κουλτούρα (Japanese Popular Culture, JPC). Η ιαπωνική ποπ κουλτούρα αντικατοπτρίζει τη σύγχρονη ιαπωνική κοινωνία και εκδηλώνεται μέσω των comic βιβλίων (manga),¹⁷⁸ των animation (anime),¹⁷⁹ της μουσικής, της geek κουλτούρας (otaku),¹⁸⁰ ενώ πολλές από τις πηγές της βρίσκονται σε φόρμες της δυτικής διασκέδασης όπως στα animation της Disney και ενσωματώνουν μια αίσθηση

¹⁷⁶ Jeff Fleming, Susan Lubowsky, Takashi Murakami, *My reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001, σ. 15.

¹⁷⁷ Yumi Yamaguchi, *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 10.

¹⁷⁸ “Ma” σημαίνει αυθόρμητο και “ga” σημαίνει εικόνα. Το είδος ήταν αρχικά ιστορίες ανθρώπων στην καθημερινή ζωή και λιγότερο αυτό των superheroes και των ακραίων καταστάσεων, αλλά ανάμεσα σε άλλα γεγονότα, ο πόλεμος και το σοκ της ατομικής βόμβας αντικατοπτρίζονται σε πολλά mangas. Gregor Jansen, “In the Realm of Picture Wars” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 106.

Η λέξη Manga βγήκε πρώτα ως τίτλος μιας σειράς πινάκων (χωρίς κείμενα) από τον Katsushika Hokusai αν και η παράδοση της αφηγηματικής εικόνας εκτείνεται πολύ πιο μακριά πίσω στο χρόνο. Ο τύπος manga που είναι διαδεδομένος σήμερα συνδυάζει αμερικάνικες και ιαπωνικές επιρροές και αναπτύχθηκε στα 1920 όταν οι μοντέρνες τεχνικές τυπώματος έδωσαν τη δυνατότητα στα εισαγόμενα από Αμερική cartoons να υποσκελίζουν τις παραδοσιακές ιαπωνικές εικόνες. Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 16.

Ο Osamu Tezuka θεωρείται ένας από τους πατέρες του σημερινού manga, ανέπτυξε το ιδιαίτερα ιαπωνικό συντακτικό λέξη – εικόνα και θεωρείται εφευρέτης του στρογγυλού, μεγαλύτερου από το φυσιολογικό στη ζωή, ματιού που είναι τυπικό των χαρακτήρων manga αλλά πλέον και των anime. Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 16. Ο Tezuka είναι ένας καλλιτέχνης που συνδυάζει τη σύζευξη αυτή ζωγραφικής και κινηματογράφου αφού ο αντίκτυπός του στον κόσμο του animation θεωρείται εξίσου θεμελιώδης με αυτόν στην τέχνη του manga. Από το επίσημο site του Osamu Tezuka, <https://tezukaosamu.net/en/about/>, τελευταία πρόσβαση 06/10/2020.

¹⁷⁹ Το manga και το anime είναι μαζικά φαινόμενα στην Ιαπωνία: το anime δημιουργήθηκε βασισμένο στην τέχνη του manga, επηρεασμένο από τα animation του δυτικού κόσμου αλλά μέσα από το φίλτρο του ιαπωνικού manga κατέκτησε όλο τον δυτικό κόσμο.

¹⁸⁰ Η εικόνα των otaku στην Ιαπωνία είναι ενός ανθρώπου με παραπάνω κιλά, άτσαλου και εξαρτημένου από τα computer games ή από άλλα media, ο οποίος συναστρέφεται μόνο με ανθρώπους της δικής του εξάρτησης, που στερούνται κοινωνικών δεξιοτήτων που θα τους επέτρεπαν να σχετιστούν με τον εξωτερικό κόσμο. Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 16. Οι άνθρωποι που έχουν εμμονή στους φανταστικούς κόσμους των anime, manga και computer games. Yumi Yamaguchi, *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artist*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 9.

παιχνιδιού. Στην πραγματικότητα παιχνίδι και φαντασία αντηχούν μέσα και έξω στην ιαπωνική κουλτούρα των νέων, η οποία τα έχει ενσωματώσει σαν αρχές μανιφέστου και τα εξάγει σε όλον τον κόσμο.¹⁸¹

Η ζωγραφική αφήγηση στο κίνημα “Superflat”

Η Margrit Brehm εκτιμά πως η ιαπωνική παράδοση, τα manga, η Nihonga,¹⁸² η επιστημονική φαντασία, το ποπ, η κουλτούρα Otaku και το computer design φτιάχνουν ένα υβρίδιο το οποίο στο μάτι του Δυτικού παρατηρητή προσλαμβάνεται ως οικείο και ως πολύ απόμακρο ταυτόχρονα. Τα στοιχεία του υβριδίου αυτού αποτελούν βασικά στοιχεία του απεικονιστικού λεξιλογίου της σύγχρονης ιαπωνικής ζωγραφικής. Παρ’ ότι τα έργα της ιαπωνικής τέχνης συνιστούν αποτέλεσμα και αντανάκλαση της παγκόσμιας πληροφορίας, ενέχουν μια ιδιαίτερη ιαπωνική προσέγγιση που μπορεί να γίνει κατανοητή σε συνάρτηση με την ιστορία της σύγχρονης Ιαπωνίας.¹⁸³

Σε αυτό το πολιτιστικό υπόβαθρο και με το συγκεκριμένο εικονογραφικό λεξιλόγιο καθορίζονται τα μοτίβα, τα θέματα και οι απεικονιστικές στρατηγικές που ακολουθούν οι Ιάπωνες καλλιτέχνες. Το σύνολο αυτών συνιστούν το πλαίσιο αναφοράς για το έργο τέχνης ως μια υποκειμενική αντανάκλαση του πολιτισμικού περιβάλλοντος αλλά και ως μια ατομική αντίδραση στο ήδη υπάρχον απεικονιστικό λεξιλόγιο.

Οι Ιάπωνες καλλιτέχνες άρχισαν να παράγουν έργα που έδιναν έκφραση σε μια φόρμα οικειοποίησης του κόσμου μέσω εικόνων που οι ίδιες πλάθουν την εικόνα του κόσμου.¹⁸⁴ Οικειοποιήθηκαν δηλαδή στο έπακρο τις εικόνες που η ίδια η κουλτούρα τους παρείχε ως μέσο οικειοποίησης αυτού του αλλόκοτου κόσμου. Έτσι η νέο - αναπτυγμένη παραστατική ζωγραφική της δεκαετίας του ‘90 δανείζεται κατά κόρον

¹⁸¹ Jeff Fleming, Susan Lubowsky, Takashi Murakami, *My reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001, σ. 15.

¹⁸² Ζωγραφική τεχνική στα τέλη του 19^{ου} που συνδυάζει τις παλιές ζωγραφικές τεχνικές με τις μοντέρνες δυτικές επιρροές, στην οποία πήρε ειδικευση ο Takashi Murakami στο πανεπιστήμιο. Gregor Jansen, “In the Realm of Picture Wars” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 106.

¹⁸³ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 8.

¹⁸⁴ Βλέπουμε τον κόσμο μέσα από εικόνες που τον δείχνουν και όχι μέσω του ίδιου του κόσμου. Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 8.

από το απεικονιστικό ιδίωμα του κόσμου των media γύρω της, στον οποίον επικρατούν τα manga και τα anime.¹⁸⁵

Ο Nobuo Tsuji Ιάπωνας ιστορικός τέχνης, στο βιβλίο του “The Lineage of Eccentricity” αναδεικνύει κατά τον Takashi Murakami, την ιδέα της «εκκεντρικότητας» η οποία αποτελούσε ένα επαναστατικό σκεπτικό στην κατανόηση της μεταπολεμικής ιαπωνικής ιστορίας τέχνης.¹⁸⁶ Αυτή η μελέτη της γενιάς των καλλιτεχνών (Iwasa Matabei, Kano Sansetsu, Ito Jakutsu, Soga Shohaku, Nagasawa Rosetsu και Utagawa Kuniyoshi), παρήγαγαν εκκεντρικές εικόνες του φανταστικού με εξπρεσιονιστικές τάσεις από την Edo περίοδο της Ιαπωνίας. Ο Tsuji αναφέρει ότι υπάρχει ομοιότητα μεταξύ των εικόνων με αυτό που αποκαλεί σύγχρονη «manga» τέχνη.¹⁸⁷ Το ενδιαφέρον του Takashi Murakami ταυτίζεται με αυτό των πρωτοποριακών, για την εποχή τους, καλλιτεχνών και αναζητάει εκεί, παράλληλα με το ενδιαφέρον του στη σύγχρονη δομή των τηλεοπτικών animation, τον «εαυτό» και την «τέχνη» της «Ιαπωνίας». Ο Murakami βασίζεται στην ανάλυση ενός πλέγματος δομικών συνδέσμων μεταξύ τέχνης και κοινωνίας, παράδοσης και παρόντος.¹⁸⁸ Το “Superflat” βασίστηκε, όπως λέει ο Adrian Favell, σε αυτήν ακριβώς την αντιπαράθεση και ταυτόχρονα σύμπτυξη του σύγχρονου πολιτισμού, του Otaku, των anime, των manga, του kawaii (χαριτωμένο) με το ukiyo – e¹⁸⁹ της περιόδου Edo, του πολιτισμού της γκέϊσας, των τελετουργιών τσαγιού, των κήπων ζεν και των ξυλογραφιών.¹⁹⁰

Ο Murakami υποστήριξε ότι όλα τα καλλιτεχνήματα που γίνονται σε μια επίπεδη επιφάνεια είναι «υπερ-δισδιάστατα» (Superflat), το οποίο θα ερμηνεύαμε ως «υπερ-επίπεδα». Ως όρος αναφέρεται στην ιαπωνική, ανευ προοπτικής, παραδοσιακή ζωγραφική αλλά και στη νέα γένια της οθόνης, το techno-animism.¹⁹¹ Το “Superflat”,

¹⁸⁵ Ο.π. σ. 8.

¹⁸⁶ Takashi Murakami, *Superflat*. Tokyo: Madra Publishing Co., Ltd. 2000, σ. 3.

¹⁸⁷ Ο.π. σ. 3.

¹⁸⁸ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 11.

¹⁸⁹ Ιαπωνικό στυλ ξυλογραφιών και ζωγραφικής της Edo περίοδο. Κυριολεκτικά σημαίνει «Εικόνες ενός αιωρούμενου, μη ασταθούς κόσμου» <https://www.artsy.net/gene/ukiyo-e>, τελευταία πρόσβαση 10/06/2020.

¹⁹⁰ Adrian Favell, *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011*. Hong Kong: Blue Kingfisher Limited, 2011, σ. 9.

¹⁹¹ Σύμφωνα με τους Jensen και Blok το ιαπωνικό “techno-animism” ορίζεται ως «πολυμορφική διαστροφή που αγνοεί σύνορα μεταξύ ανθρώπου και ζώου και μεταξύ πνευματικού και μηχανικού όντος» Casper-Bruun Jensen & Anders Blok, “Techno-animism in Japan: Shinto Cosmograms, Actor-network Theory, and the Enabling Powers of Non-human Agencies” στο: Sage Journals, 2013,

εκτός των άλλων, μπορεί να περιγράψει και τη ρηχή κενότητα της ιαπωνικής καταναλωτικής κουλτούρας.¹⁹² Στην έκθεση “The Little Boy” (2005)¹⁹³ ο Murakami έδωσε έμφαση στη σημασία της υποκουλτούρας Otaku στη σύγχρονη ιαπωνική τέχνη. Επιθυμεί να δηλώσει πως αυτό που θεωρείται υποκουλτούρα στην πραγματικότητα είναι η κυρίαρχη ιαπωνική κουλτούρα.¹⁹⁴ Κατά συνέπεια αναδεικνύει την υποκουλτούρα σε αυτό που ονομάζεται «υψηλή τέχνη». Σύμφωνα με τον Favell, οι καλλιτέχνες αυτοί κατάφεραν να κατευθύνουν την κατά βάση νεανική ποπ κουλτούρα σε προϊόν κατανάλωσης από την ενήλικη διεθνή ελίτ τέχνης.¹⁹⁵

Με τις “Superflat” εκθέσεις, ο Murakami ερμήνευσε στρατηγικά την μεταπολεμική ποπ κουλτούρα της Ιαπωνίας καθιστώντας την θεμέλιο για τον τρόπο που η Δύση προσλαμβάνει την σύγχρονη ιαπωνική τέχνη.¹⁹⁶ Αυτό σήμαινε όσον αφορά την πρόσληψή της, όχι μόνο ένα οριστικό «αντίο» στο αισθητικό κλισέ της παλιάς Ιαπωνίας, το οποίο ήταν κυρίαρχο στη δυτική αντίληψη αλλά και ένα ταξίδι στο χρόνο, προς τα «νεότερα πράγματα, το μέλλον»,¹⁹⁷ όπως έλεγε εμφανικά ο καλλιτέχνης Murakami. Ο Mr. DOB, έργο - χαρακτήρας του καλλιτέχνη, αποτελεί ένα παράξενο πάντρεμα από αρχαίες ιαπωνικές τεχνικές και σύγχρονες δυτικές. Είναι ένα άσπρο – κόκκινο – μπλε ποντίκι που παραπέμπει στο αμερικάνικο Mickey Mouse και υπονοεί την ιστορική αλυσίδα των γεγονότων όσον αφορά τις δύο χώρες.¹⁹⁸ Αντίστοιχα, αυτό το στοιχείο εγκιβωτισμού της αμερικάνικης επιρροής στην Ιαπωνία φαίνεται να περιλαμβάνει οπτικά και ο Makoto Nagahisa για πρώτη φορά στη μικρού

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0263276412456564>, τελευταία πρόσβαση 11/05/2020. Σύμφωνα με την Brehm πρόκειται για το κομμάτι των video game που συνδυάζουν internet / τεχνολογία και manga. Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 16.

¹⁹² Yumi Yamaguchi. *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 8.

¹⁹³ Η τελευταία έκθεση της τριλογίας “Superflat”. “Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture” στο: *Japan’s Society*, 2005,

<https://www.japansociety.org/little-boy-the-arts-of-japans-exploding-subculture>, τελευταία πρόσβαση 25/11/2020.

¹⁹⁴ Η σημασία που αποδίδουν στο ποπ ιδίωμα είναι όχι απλώς μια έκφραση των οπτικών επιρροών που τους διαμόρφωσε προσωπικά αλλά επίσης μια ειρωνική αναφορά στην ασυμφωνία μεταξύ επίσημης κουλτούρας και αληθινής επιρροής της ποπ. Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese experience - Inevitable* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 12.

¹⁹⁵ Adrian Favell, *Before and After Superflat: A Short History of Japanese Contemporary Art 1990-2011*. Hong Kong: Blue Kingfisher Limited, 2011, σ. 9.

¹⁹⁶ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 9.

¹⁹⁷ Takashi Murakami, *Superflat*. Tokyo: Madra Publishing Co., Ltd. 2000, σ. 3.

¹⁹⁸ Takashi Murakami, *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?* Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd, 2001, σ. 66.

μήκους “And So We Put Goldfish In The Pool” στο οποίο τυλίγει με μια πετσέτα την πρωταγωνίστρια με τα χρώματα της αμερικάνικης σημαίας. Το ίδιο κάνει στη συνέχεια στη μεγάλου μήκους ταινία “We Are Little Zombies” όταν ένα αρμόνιο ξετυλίγεται με το περιτύλιγμα του να φέρει τα χρώματα της αμερικάνικης σημαίας.

Ο Murakami παράγει μια τέχνη που επιτυχώς εργαλειοποιεί την παγκόσμια ροή εικόνων, καθορίζει ισορροπιακά τις θέσεις μεταξύ υψηλής και χαμηλής τέχνης και συσχετίζει τη διανοητική εννοιολόγηση της τέχνης με την ποπ έλξη. Ο Murakami, ο Mr (Masakatu Iwamoto), η Aya Takano, ο Yoshitomo Nara, ο Hiroshi Sugito, ο Masahiko Kuwahara, ο Jun Hasegawa και ο Shintaro Miyake αποτελούν τη γενιά που έζησε στην παιδική της ηλικία έναν αναπτυσσόμενο καταναλωτισμό, μια ολοένα αυξανόμενη επιρροή των media, όπως επίσης των manga και των anime.

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του “Superflat”

Αν και με παραλλαγές στις ατομικές τους θέσεις, οι καλλιτέχνες του κινήματος “Superflat” μοιράζονται τρία χαρακτηριστικά τα οποία ενώ συμβαίνουν σε διαφορετικά επίπεδα, συνδέονται στενά ως επιρροές: πρώτον η *nihonga*, παραδοσιακή ιαπωνική ζωγραφική που αναδεικνύει την επιπεδότητα και προτιμάει τις γραμμές παρά τους όγκους. Δεύτερον τα *manga* ως δισδιάστατο ρεπερτόριο φόρμας και τρίτον το *παιδί* και το *παιδιάστικο*, ως μια ευκαιρία για ταύτιση με το ήδη υπάρχον αίσθημα της παιδικότητας στην κοινωνία.¹⁹⁹ Είναι αυτή η τεχνοτροπία που καθορίζει τα έργα ως μια έκφραση της “New Pop”, ενός καλλιτεχνικού κινήματος που αναπτύχθηκε στην Ιαπωνία στις αρχές του ‘90.²⁰⁰ Παρακάτω θα δούμε πως τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά απαντώνται στο έργο του Nagahisa, σε συνάρτηση με τα επιπρόσθετα, όπως η *τεχνολογία* και το *δισδιάστατο* που μοιάζει να αποτελούν τόσο το συντακτικό της δόμησης του έργου όσο και το ίδιο το λεξιλόγιο.

Το κίνημα “Superflat” παρουσιάζει μια αμφιθυμία ανάμεσα στη φαινομενική απλότητα της εμφάνισης των έργων και της περιπλοκότητας των περιεχομένων τους, καλλιτεχνική στρατηγική που μοιράζεται αφηγηματικά και ο Makoto Nagahisa. Ο τελευταίος αφαιρεί κάθε έννοια τρισδιάστατου, πράξη που συνάδει ως φόρμα, αλλά και ως περιεχόμενο με το “Superflat”. Αυτό το κατορθώνει με τη διάρθρωση της

¹⁹⁹ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 12.

²⁰⁰ Ο.π. σ. 12.

αφήγησης σε πίστες ενός καθημερινού παιχνιδιού (pocket game, RPG²⁰¹), υποβιβάζοντας την ιστορία ως προς το υψηλό της καλλιτεχνικής της υπόστασης. Έτσι, προκαλεί αφηγηματική αποστασιοποίηση αντί για ταύτιση του θεατή, αποστασιοποίηση που αντανακλάται και στο περιεχόμενο καθώς παρουσιάζει στην ταινία μια κοινωνία όπου οι νέοι δεν αισθάνονται τίποτα.

Σύμφωνα με την Kristin Chambers, η σύγχρονη αυτή ιαπωνική τέχνη εξερευνά κατά βάση τις επικρατέστερες τάσεις, όπως είναι η επιρροή των *anime* (animation) και των *manga* (comic) που χαρακτηρίζονται από υψηλό *στυλιζάρισμα* και *δισδιάστατη προσέγγιση*, μια ισχυρή σύνδεση με την τεχνολογία και τη *cyborg* *κουλτούρα* και μια υπεροχή των «χαριτωμένων»²⁰² (*cute*) χαρακτήρων που αναφέρονται στην παιδική ηλικία.²⁰³

Ζωγραφική και κινηματογράφος, μια αλληλοτροφοδοτούμενη σχέση

Εκτός από τη Nihonga, την παραδοσιακή ιαπωνική τέχνη, ο Murakami φανερώνει και άλλες σύνθετες επιρροές στο έργο του, όπως για παράδειγμα το οπτικό στυλ που χρησιμοποιείται στο ιαπωνικό animation ή “Japanimation”. Αυτό συμβαίνει για παράδειγμα στη σειρά έργων του “Splash” όπως στα έργα “Rose Milk (Kanou Sansetsu)” και “Doves and Hawks”²⁰⁴ στα οποία υπάρχει άμεση αναφορά στη εποχή της δόξας του αφαιρετικού εξπρεσιονισμού και τις πινελιές των βασικών εκπροσώπων του, όπως ο Jackson Pollock και ο De Kooning. Ωστόσο, αν και έντονη η παρουσία της επιρροής του αμερικάνικου αφαιρετικού εξπρεσιονισμού, ο Murakami ασχολείται κυρίως με ζητήματα του “Japanimation”,²⁰⁵ επιπεδοποιώντας το αμερικάνικο 3D animation το οποίο μεταφέρει σε μια «εξωγήινη» πολιτισμική διάσταση. Η επιπεδοποιητική αυτή διαδικασία, είναι μια αναφορά στην παραδοσιακή ιαπωνική ζωγραφική, όπου καλλιγραφικές πινελιές χρησιμοποιούνται για να

²⁰¹ “Role Play Game” («παιχνίδι ρόλων»)

²⁰² Το χαρακτηριστικό του «χαριτωμένου» μπορεί να έχει ευθεία αναφορά στην παιδικότητα αλλά με αφορμή την ενηλικίωση, προσεγγίζει θα λέγαμε περισσότερο οτιδήποτε μπορεί να *θυμίζει* παιδί, αλλά ενδεχομένως να μην είναι. Γι’ αυτό συνδέεται έντονα και με τη σεξουαλικότητα.

²⁰³ Kristin Chambers, *Yoshitomo Nara: Nothing Ever Happens*. Cleveland: Museum of Contemporary Art, 2004, σ. 27.

²⁰⁴ Takashi Murakami, *Superflat*. Tokyo: Madra Publishing Co., Ltd. 2000, σσ. 40-41.

²⁰⁵ Ιαπωνικό animation. Yusuke Miname, “takashi murakami strikes back” στο: Takashi Murakami, *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?* Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd, 2001, σ. 59. Όρος που δημιουργήθηκε στη δεκαετία του ’90 αφού δεν υπήρχε ακόμη μία λέξη που να καλύπτει την έννοια των ιαπωνικών animation στην αγγλική γλώσσα. Ο όρος anime χρησιμοποιήθηκε αργότερα, Justin Sevakis, “Did Westerners Always Call It Anime? στο: *Anime News Network* <https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2016-01-11/.97416>, τελευταία πρόσβαση 10/06/2020.

εκφράσουν τον απεικονιστικό χώρο χωρίς διαστάσεις. Το ενδιαφέρον είναι πως με αυτόν τον τρόπο η αναφορά του Murakami στις εξπρεσιονιστικές πινελιές συνιστούν, σύμφωνα με τον Yusuke Minami, αντιδάνειο αφού και οι ζωγράφοι από τη Δύση είχαν επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό από την παραδοσιακή ιαπωνική τέχνη.²⁰⁶ Κατά τον Minami δημιουργείται, όπως είναι πρόδηλο, ένας κύκλος επιρροών μεταξύ Αμερικής και Ιαπωνίας και μεταξύ ζωγραφικής και anime/ manga²⁰⁷ που είναι δυναμικός, γιατί καταλήγει να επηρεάζει ξανά στη συνέχεια την ιαπωνική ζωγραφική και τον ιαπωνικό κινηματογράφο τόσο στο animation όσο και στο live action.

Στη ιστορία του “Superflat” δεν εντοπίζουμε μόνο τον παραπάνω κύκλο αλληλοεπιδράσεων. Σύμφωνα με τον Michael Darling, ο Murakami συνδυάζει την απεικονιστική επιπεδότητα της περιόδου Edo (ζωγραφική), με τις μη φυσικές απεικονίσεις εκρήξεων στα φιλμ του Ιάπωνα animator Yoshinori Kanada, με αποτέλεσμα ο χαρακτήρας και το έργο του Mr DOB, το alter ego του καλλιτέχνη, να μπορεί να ειπωθεί ως χαρακτήρας στις τελευταίες σκηνές της ταινίας “Galaxy Express 999” του Kanada. Παρόμοιο παράδειγμα αποτελούν οι παραλλαγές του spray motif του έργου “ZuZaZa” που φέρνουν σε κοινό διάλογο τον Kanada, τον Hokusai όπως επίσης και τους Pollock και Lichtenstein.²⁰⁸

Το δανεισμό και την άμεση επίδραση στοιχείων έχουμε εξάλλου ξανασυναντήσει στην καταγωγή του anime από τα manga,²⁰⁹ διαδικασία που επιδρά καθοριστικά σε δυτικούς καλλιτέχνες²¹⁰ επιβεβαιώνοντας τον κύκλο αλληλοεπιδράσεων και καλλιτεχνικών αντίκτυπων με βασικό πυρήνα την ιαπωνική κουλτούρα.

Στοιχεία κινηματογραφικής αφήγησης - επιδράσεις από το “Superflat”

Έχοντας αναλύσει τα στοιχεία του απεικονιστικού λεξιλογίου της σύγχρονης ιαπωνικής ζωγραφικής, θα επιχειρήσουμε να τα εντοπίσουμε στην αφήγηση της ταινίας του Nagahisa “We Are Little Zombies”.

²⁰⁶ Yusuke Minami, “takashi murakami strikes back” στο: Takashi Murakami, *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?* Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd, 2001, σ. 59.

²⁰⁷ Ο.π. σ. 59.

²⁰⁸ Michael Darling, “past+present = future” στο: Takashi Murakami, *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?* Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd, 2001, σ. 68.

²⁰⁹ Ο Osamu Tezuka είναι από τους πρώτους που μετακινήθηκε από τα manga στο animated film και θεωρείται η Walt Disney της Ιαπωνίας. Jeff Fleming, Susan Lubowsky, Takashi Murakami, *My Reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001, σ. 18.

²¹⁰ Jeff Fleming, Susan Lubowsky, Takashi Murakami, *My reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001, σ. 16.

Στην ταινία του ο Nagahisa ανατρέπει σε ένα βαθμό τον παραδοσιακό τρόπο αφήγησης προσπαθώντας εκτός των άλλων, όπως λένε οι Martin Rieser και Andrea Zapp, να επαναπροσδιορίσει την αφηγηματική τέχνη ως κομμάτι της τεχνολογίας που αναπτύσσεται.²¹¹ Έτσι έχουμε αφηγηματικά εφευρήματα που αντικαθιστούν την πλοκή, η οποία δεν ενδιαφέρει τόσο τον θεατή, όσο η σύνθεση και η συναρμολόγηση των διαφορετικών αυτών στοιχείων που απαρτίζουν την ταινία. Τα εφευρήματα αυτά αντλεί ο σκηνοθέτης απ' όλο το παραπάνω απεικονιστικό συντακτικό και λεξιλόγιο της σύγχρονης ιαπωνικής ζωγραφικής και τέχνης, όπως τα εργαλεία αφηγηματικής των games (βιντεοπαιχνίδια), το έντονο στυλιζάρισμα στις κινήσεις και τις θέσεις της κάμερας, τη ματαιώση της τρισδιάστατης αίσθησης, την απόδοση της μορφής των χαρακτήρων σε δισδιάστατα anime των games, την οπτική γωνία του παιδιού κ.α.

Παρά την εμφανή ανατροπή που πραγματοποιείται στην αφήγηση, δεν οδηγείται σε ένα νέο μοντέλο αντί-αφηγηματικό. Ουσιαστικά η τεχνική αυτή διαρρηγνύει το κυρίαρχο μοντέλο αφήγησης. Ο σκηνοθέτης φαίνεται να συντάσσεται με την άποψη που υποστηρίζει ο Sean Cubitt, ότι δηλαδή η αφήγηση (έτσι όπως υφίσταται) μπορεί να μην αποτελεί ενδεχομένως πλέον τη βασική οδό για να επικοινωνηθεί κάτι μέσω της τέχνης²¹² και γι' αυτό το λόγο αναπτύσσει χαρακτηριστικά που εγείρουν το ενδιαφέρον του θεατή και την ίδια στιγμή ματαιώνουν την αφήγηση.

Συμβαίνει δηλαδή ακριβώς το αντίστροφο από τα ίδια τα video games, τα οποία βασίζονται σε μια ιστορία για να παρασύρουν τον παίκτη. Μόλις πραγματοποιηθεί η εμπύθιση του παίκτη στο παιχνίδι από το αφήγημα, η ιστορία παύει να διαδραματίζει τον κυρίαρχο ρόλο.²¹³ Στην ταινία του Makoto Nagahisa η διαδικασία αυτή λειτουργεί ανάποδα, ενώ φαίνεται η ιστορία να διαδραματίζει τον κυρίαρχο ρόλο, τα εφέ των games και του κινηματογράφου αποσπούν τον θεατή από την εμπύθιση στην ιστορία και τον αφήνουν να την παρακολουθεί «από έξω», χωρίς να ταυτίζεται ο ίδιος, ως εάν να μην διαδραματίζεται μια κινηματογραφική αφήγηση, αλλά ένα video game.

²¹¹ Martin Rieser, Andrea Zapp "Foreword: An Age of Narrative Chaos?" στο: *New Screen Media Cinema Art Narrative* (επιμ.) Martin Rieser & Andrea Zapp. London: British Film Institute, 2002, σ. 25.

²¹² Ο.π. σ. 26.

²¹³ Marie-Laure Ryan, "Digital Media" στο: *Narrative across Media: The languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004, σσ. 329-335.

“Superflat” και διάκενο

Η ζωγραφική του “Superflat” δεν συνδέθηκε με τον κινηματογράφο μόνο ως προς τα εικονογραφικά της στοιχεία αλλά και ως προς τον *ενδιάμεσο χώρο* μεταξύ των στοιχείων αυτών που την απαρτίζουν. Εκείνο που ο Andre Bazin ονοματίζει ως «συμπληρωματικό κόμβο, έναν αισθητικό μετασχηματιστή μεταξύ του καθαυτού σεναρίου ως έσχατου αφηγηματικού δεδομένου και της ακατέργαστης εικόνας».²¹⁴ Ο Takashi Murakami και η θεωρία του “Superflat”, συνδέθηκε στενά με το animation από τον ίδιο τον καλλιτέχνη, το οποίο αναλύεται διεξοδικά και από τον Thomas LeMarre και τον Thomas Looser.²¹⁵

α) Μη ιεράρχηση

Τρεις βασικές προσεγγίσεις παραθέτει η Laura Lee σχετικά με την εικόνα του “Superflat” και την άποψη που ανέπτυξε ο Murakami ως προς το διάκενο μεταξύ των καρέ της εικόνας: η πρώτη είναι η ερμηνεία του LeMarre που εστιάζει στη μη – ιεραρχία του οπτικού πεδίου που προκύπτει από την επιπεδότητα, ιδιότητα που έχουμε εξετάσει παραπάνω στο παράδειγμα του Peter Greenaway. Το ίδιο συμπέρασμα συνάγεται ως σκηνοθετική επιλογή στην ταινία του Nagahisa με την επιπεδοποίηση της καμπύλης της δραματικής κλιμάκωσης. Εκεί δεν υπάρχουν στιγμές κορύφωσης, στιγμές που ο πρωταγωνιστής θα πάρει μια δραματική απόφαση η οποία θα αλλάξει ριζικά την ιστορία, εκτός από την τελική επιλογή στο ερώτημα του Game που αποφασίζει ουσιαστικά για τη ζωή των ηρώων αλλά και την πορεία της ταινίας.

Ως προς το περιεχόμενο της αφήγησης, αξίζει να τονιστεί ότι όπως η ιαπωνική καλλιγραφία επιπεδοποιεί το χώρο, αντίστοιχα ο Nagahisa αφήνει επίπεδα τα συναισθήματα και τις συναισθηματικές μεταπτώσεις των πρωταγωνιστών του χωρίς ιεραρχία. Όλα φαίνονται να είναι το ίδιο ανούσια, πράγμα που επιτυγχάνεται και μέσω της επιπεδοποίησης της παρουσίασης της αφήγησης ως μέρος του Pocket Game που παίζει ο ίδιος ο πρωταγωνιστής. Οι συναισθηματικές διακυμάνσεις των χαρακτήρων και άρα και των θεατών αντιστοίχως, ακολουθούν τη γραμμή της πίστας του Game που διατρέχουν οι χαρακτήρες ως anime. Ο σκηνοθέτης Nagahisa δίνει, όπως ο LeMarre, έμφαση στην καταστολή των διάκενων μεταξύ των διαφορετικών

²¹⁴ Αντρέ Μπαζέν, *Τι είναι ο κινηματογράφος* (μτφρ.) Κ. Σφήκας. Αθήνα: Αιγόκερως, 1988, σ. 138.

²¹⁵ Laura Lee, *Japanese Cinema Between Frames*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017, σ. 123.

στοιχείων που χρησιμοποιεί. Αυτό το πραγματοποιεί μέσω της επικόλλησης σειράς φωτογραφιών από έναν υποθετικό χρόνο της ιστορίας (ο σκηνοθέτης φαντάζεται τον πρωταγωνιστή Hikari να κλαίει με λυγμούς) πάνω στο πλάνο του παρόντος (της καμινάδας του αποτεφρωτηρίου που αποτεφρώθηκαν οι γονείς του). Με αυτόν τον τρόπο επιπεδοποιεί και ταυτόχρονα ισοσκελίζει τη σημασία όλων των στοιχείων του συνόλου των γεγονότων της ιστορίας και κατ' επέκταση τα εκμηδενίζει. Παράδειγμα αποτελεί η «εξωδιηγητική» επικόλληση στο πλάνο του μπαμπά του που κόβει τα νύχια του στο παράθυρο (ενδεχομένως flashback) και μιλάει για την αγάπη, με μια σειρά φωτογραφιών και βίντεο από τη ζωή του μπαμπά του ως πολύ επιτυχημένου και δημοφιλή άντρα που δεν αγαπάει όμως κανέναν. Στη μικρού μήκους ταινία “And So We Put Goldfish In The Pool” ο σκηνοθέτης βάζει την πρωταγωνίστρια να μιλάει για τον έρωτά της και ταυτόχρονα κολλάει ένα παγωτό πάνω στο πλάνο του προπονητή που είναι ερωτευμένη.

β) Μίξη διαφορετικών υλικών

Αντίθετη με τον LeMarre, η δεύτερη προσέγγιση, σύμφωνα με την Laura Lee, είναι του Looser. Ο Looser στη θεωρία του για το “Superflat” υπογραμμίζει το ενδιαφέρον του Murakami στην πολλαπλότητα των επιστρώσεων (layers) που αποτελούνται από ανάμεικτα στυλ και μέσα. Η Lee εντοπίζει ότι το “Superflat” ως θεωρία μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο για να αναλύσει κανείς όχι μόνο animation αλλά και συνθέσεις υβριδικών ειδών²¹⁶ σε ταινίες με ηθοποιούς. Θεωρεί πως τα υβριδικά μέσα δημιουργούν εξίσου διάκενο μεταξύ των διαφορετικών στοιχείων, συνθήκη η οποία ενεργοποιεί τη βασική ιδέα του “Superflat”.²¹⁷

Η πληθώρα των διαφορετικών τύπων στρωμάτων υλικών είναι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά στην ταινία των “zombies”, δεδομένου ότι γίνεται χρήση πολλών και διαφορετικών στοιχείων, όπως σημείων στίξης, κειμένου, φωτεινών ενδείξεων εν είδη σηματοδότη, stop motion, slow motion – fast forward, φωτογραφικών καρτέ σε

²¹⁶ Οι υβριδικές ταινίες, όπως στο “We Are Little Zombies”, περιλαμβάνουν μίξη διαφορετικών ειδών, φωτογραφίας, video game, live action, anime κοκ (με ηθοποιούς). Zoe Robertson, “Hybrid Film: Blending fact and fiction, and the act of memory as authenticity” στο: Point Of View Magazine, 2016,

<http://povmagazine.com/articles/view/hybrid-film>, τελευταία πρόσβαση 05/07/2020. Filipe Caeiro, “The Cinema of In- Betweenness: Hybrid Film, its creative potential and the problem of its definition”, 2015,

https://www.academia.edu/28625735/The_Cinema_of_In_Betweenness_Hybrid_film_its_creative_potential_and_the_problem_of_its_definition, τελευταία πρόσβαση 27/11/2020.

²¹⁷ Laura Lee, *Japanese Cinema Between Frames*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017, σ. 123.

συμπροβολή με το τρέχον πλάνο της ιστορίας. Ένα παράδειγμα των παραπάνω τεχνικών αποτελεί η σκηνή της κηδείας, όπου αναβοσβήνει βελάκι το οποίο δείχνει έναν χυμό με ένα κείμενο επικολλημένο πάνω του το οποίο λέει: «ο χυμός της κηδείας είναι ο χειρότερος χυμός».

Ξεχωριστά από τα πλάνα με κανονικούς ηθοποιούς προβάλλεται και καταλαμβάνει το δεύτερο μεγαλύτερο κομμάτι της αφήγησης της ιστορίας, το κομμάτι anime / manga σε μορφή video game, που δημιουργεί ξεκάθαρο διάκενο στη φόρμα αφήγησης. Ο θεατής μπαίνει σε διαφορετική θέση ανάλογα με το υλικό που παρακολουθεί, ενίοτε ακολουθεί την ταινία ως θεατής ενώ όταν βρίσκεται στο κομμάτι του video game του πρωταγωνιστή έρχεται αντιμέτωπος με την ίδια την κατασκευή της ταινίας. Ο θεατής διερωτάται κατά πόσο οι πρωταγωνιστές υπάρχουν ή είναι και αυτοί μέρος του video game που παίζει ο ένας από αυτούς.

γ) Επιπεδοποίηση και διάκενο

Τέλος, η τρίτη προσέγγιση εναντιώνεται στην πλέον διαδεδομένη ερμηνεία της “Superflat” τέχνης, η οποία εστιάζει στην ιδέα της απεικονιστικής επιπεδότητας και άρα οπτικής ομογενοποίησης των επιστροφών σε μια ενιαία επιφάνεια στο έργο. Τεκμηρίωση γι' αυτό αποτελούν τα ίδια τα γραπτά του Murakami για τη σημασία της επιφάνειας στις μη προοπτικές εικόνες.²¹⁸ Σε αυτή τη θέση η Lee αντιτάσσει τη βασική παρατήρηση του Murakami, ότι οι διάφορες ιαπωνικές ποπ φόρμες χαρακτηρίζονται από το συνδυασμό διαφορετικών στοιχείων, με τρόπο όμως που να φωτίζονται οι διαφορές τους.²¹⁹ Στις φόρμες αυτές δεν ομογενοποιείται ποτέ πλήρως το μείγμα. Ο Murakami υποστηρίζει δηλαδή πως στις εικόνες που είναι “Superflat” τα οπτικά στοιχεία που τις αποτελούν δεν έχουν ομαλές συνδέσεις μεταξύ τους. Αυτό είναι ένα στοιχείο που μπορεί κανείς εύκολα να παρατηρήσει γενικά στο έργο του Makoto Nagahisa και ειδικότερα στη μεγάλη μήκους ταινία “We Are Little Zombies”, όταν το μόνο που φαίνεται να μην επιδιώκει ο σκηνοθέτης είναι να αποσιωπήσει τις έντονες διαφορές στα «υλικά» που χρησιμοποιεί και στις τεχνοτροπίες.

Το διάκενο των διαφορετικών υλικών είναι κραυγαλέο στη σκηνή της τελετής της κηδείας, όπου πίσω από τις ασπρόμαυρες ρίγες του τοίχου περνάει με stop motion μια τίγρης. Το παραδοσιακό νεκρώσιμο μοτίβο των μαύρων γραμμών συνδέεται στην

²¹⁸ Ο.π. σ. 123

²¹⁹ Ο.π. σ. 123.

σκηνοθετική προσέγγισή του με το εικονογραφικό στοιχείο της τίγρης από κινέζικους και ιαπωνικούς ζωγραφικούς πίνακες στους οποίους περιδιαβαίνει δάση από μπαμπού.²²⁰ Άλλο παράδειγμα αποτελεί η σκηνή όπου στην καπνοδόχο του αποτεφρωτηρίου προσκολλάται ένα πιάτο μακαρόνια με παρμεζάνα. Αυτό γίνεται σε μια προσπάθεια φαινομενικής «ομογενοποίησης» του περιεχομένου: «η μαμά έγινε σήμερα σκόνη, το ίδιο και ο μπαμπάς, όπως η παρμεζάνα σε ένα πιάτο μπολονέζ». Την ίδια στιγμή υπογραμμίζεται με τη μεγαλύτερη δυνατή ένταση το διάκενο μεταξύ των δύο με παρελκόμενο την «επιτεδοποίηση» του σημαντικού θέματος, της απώλειας και του θανάτου.

Επιπεδότητα για τον Murakami, δεν είναι η εξάλειψη και η διαγραφή των διαφορών. Τουναντίον, όπως ο Yoshinori Kanada εφαρμόζει στα φιλμ της δεκαετίας του '70, είναι η διατήρηση της ορατότητας των «ραφών», με έμφαση στην ασυνέχεια και άρα στην επιπεδότητα μέσω του φανερού διάκενου ανάμεσα στα διαφορετικά συστατικά. Στην ταινία του Takashi Miike "The Happiness of the Katakuris" (2001) ο σκηνοθέτης προχωράει την εστίαση στο διάκενο ένα βήμα παραπέρα και ενσωματώνει στην κατά τα άλλα ταινία με ηθοποιούς, σεκάνς²²¹ με stop-motion, κατά τις οποίες οι ηθοποιοί αντικαθίστανται σταδιακά από μαριονέτες και στη συνέχεια από animation.²²²

Στο ίδιο πνεύμα με τον Miike, στο "We Are Little Zombies" το διάκενο αυτό παρουσιάζεται αντίστοιχα στη σκηνή που ο Hikari ο πρωταγωνιστής επιστρέφει στο σπίτι του, όπου βρίσκεται η θεία που δεν συμπαθεί, για να επανακτήσει, ως χαρακτήρας video game τα αντικείμενα που έχει ξεχάσει. Η σκηνή, ενώ είναι γυρισμένη κανονικά, έχει μετατραπεί σε εικόνα game στην οποία αναβοσβήνουν βελάκια που δείχνουν στον «παίκτη – πρωταγωνιστή» ποιος είναι ο στόχος της πίστας. Στο τέλος, με την επανάκτηση των χαμένων αντικειμένων, η εικόνα παύει να παραπέμπει σε game. Παρ'όλα αυτά στην πόρτα πάνω από τον πρωταγωνιστή εμφανίζεται η φωτεινή ένδειξη «αποστολή εξετελέσθη». Οι χαρακτήρες δεν είναι μόνο άνθρωποι αλλά γίνονται και δισδιάστατοι ήρωες σε ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Ουσιαστικά με αυτές τις ορατές συνδέσεις που στοχεύουν να δημιουργήσουν ένα σύνολο, το έργο δομείται με τέτοιον τρόπο κατά τον Murakami, ώστε ο θεατής να

²²⁰ Από προσωπική συνέντευξη στον σκηνοθέτη Makoto Nagahisa, Ιούνιος 2020.

²²¹ Η σεκάνς (sequence) είναι μία ενιαία νοηματική ενότητα από μία ή παραπάνω κινηματογραφικές σκηνές.

²²² Laura Lee, *Japanese Cinema Between Frames*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017, σ. 127.

προτρέπει να συναρμολογήσει μόνος του την εικόνα ως ολόκληρο από τα θραύσματα που του δίδονται χωρικά και χρονικά, ενέργεια που θεωρείται πολύ κρίσιμη για τη θεωρία του “Superflat”.²²³

Τα στοιχεία, είτε είναι διαφορετικά υλικά, είτε διαφορετικές τεχνολογίες, διατηρούν τις ιδιαίτερες ταυτότητες τους και συνδέονται με τον μηχανισμό του παρατηρητή ενώ την ίδια στιγμή η πολλαπλότητα των υλικών, η μη ιεράρχηση και το φανερό διάκενο δημιουργούν ενδεχομένως συναισθηματική αποστασιοποίηση και απαγκίστρωση από το «δίχτυ» της κλασικής αφηγηματικής δομής.

Το δισδιάστατο στην οθόνη

Η μεταμόρφωση των χαρακτήρων από τρισδιάστατους ανθρώπους σε δισδιάστατα anime μέσω της τεχνολογίας ως προέκταση των manga θυμίζει αφενός ως προς το περιεχόμενο, την κοινή, αν και σε διαφορετικές δεκαετίες, κυριαρχία των manga – anime της παιδικής ηλικίας τόσο των καλλιτεχνών της γενιάς του “Superflat” όσο και του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa.²²⁴ Αφετέρου αποτελεί μια ειρωνεία και μια κριτική στο κενό αξιών της ιαπωνικής καταναλωτικής κουλτούρας.²²⁵ Παράλληλα καταδεικνύεται το αποτέλεσμα της παρατήρησης των καλλιτεχνών του “Superflat” κινήματος, ότι αυτή η επιπεδότητα και η γραμμικότητα των χαρακτήρων που και οι δύο (Nagahisa – “Superflat”) προτείνουν, αντιστοιχούν σε μηχανισμούς πρόσληψης μιας «γενιάς της οθόνης», η οποία έχει επηρεαστεί έντονα από τα manga, την ίδια στιγμή που κάθε απτική ποιότητα είναι ύποπτη.

Όπως έχει προαναφερθεί, η επιρροή είναι αμφίδρομη και στον τομέα του δισδιάστατου καθώς στο ζωγραφικό κίνημα έχουν ενσωματωθεί πλευρές κινηματογράφου που πρεσβεύουν την επίπεδη δισδιάστατη εικόνα. Στο “Superflat”, σύμφωνα με τον Yumi Yamaguchi, ο Murakami οπτικοποιεί την ιστορία της ιαπωνικής πρόσληψης από τον 17^ο αιώνα ως τη δεκαετία του 2000 (από τον Kanto Sansetsu

²²³ Ο Murakami περιγράφει ως “Superflat” ένα σχέδιο οπτικής οργάνωσης σε κάποια πρώιμα μοντέρνα ιαπωνικά έργα τέχνης όπου παρ’ όλο που δεν ήταν προοπτικά, οδηγούσαν το βλέμμα του θεατή πώς να κινηθεί κατά μήκος της επιφάνειας της εικόνας με μια συγκεκριμένη πορεία. Ο.π. σ. 124.

²²⁴ Διαδικτυακή συνέντευξη του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa. Gill Pringle, “Makoto Nagahisa: Pop Will Eat Itself”, στο: *FilmInk*, November 2019 <https://www.filmink.com.au/makoto-nagahisa-pop-will-eat/>, τελευταία πρόσβαση 16/06/2020.

²²⁵ Yumi Yamaguchi, *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 8. Στην ταινία ο πρωταγωνιστής δηλώνει πως οι γονείς του αγόραζαν ότι ζητούσε, γιατί έλειπαν συνέχεια από το σπίτι· ότι ήταν μόνος και δεν είχε φίλους. Σε συνέντευξη του ωστόσο, ο σκηνοθέτης δεν στέκεται επικριτικά στην πλήρη εμβύθιση και εθισμό του στον κόσμο των games, αλλά μάλλον το προτείνει ως λύση διεξόδου από τη σκληρή πραγματικότητα. <https://www.iam.film/press/we-are-little-zombies>, τελευταία πρόσβαση 11/06/2020.

στον animator Yoshinori Kanada στη δεκαετία του '70) συγκρίνοντας και αντιπαραβάλλοντας στην ομώνυμη έκθεσή του ζωγραφικά έργα καλλιτεχνών του 16^{ου} αιώνα δίπλα σε δουλειές animators.²²⁶ Ο Murakami κάλυψε με την έννοια του «υπερδισδιάστατου» όλες τις εκφάνσεις ζωής: την κοινωνία, τα έθιμα, την τέχνη, την κουλτούρα: όλα είναι ακραία δισδιάστατα.²²⁷

Οι έφηβοι - ζόμπι της ταινίας δεν κινητοποιούνται από τις ανάγκες και τις επιθυμίες των «κανονικών» ανθρώπων, πράγμα που αποτυπώνεται στην παρουσίασή τους ως χαρακτήρες anime – manga σε video game. Για τον ίδιο λόγο παρουσιάζονται δισδιάστατοι όσο δισδιάστατη είναι η Ιαπωνία μέσα από το “Superflat”.

Το «ταξίδι του ήρωα»²²⁸ στην ταινία “We Are Little Zombies” είναι εν μέρει ένα κυριολεκτικό ταξίδι, αφού ο βασικός ήρωας με τους συμπρωταγωνιστές του κινούνται μέσα στο χώρο. Από την άλλη, δεν αποτελεί ένα κυριολεκτικό road movie (ταινία περιπλάνησης). Το ταξίδι τους είναι παρατακτικό, η μία εμπειρία έρχεται και προστίθεται στην άλλη χωρίς να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, υπάρχει μία παράταξη μοτίβων, όπως αυτές που έχουμε ήδη δει στους Ιάπωνες καλλιτέχνες της παράδοσης της Ιαπωνίας. Για παράδειγμα ο ζωγράφος Jakuchu Ito (κλασική αναφορά για το κίνημα “Superflat”) επιδεικνύει μια τέτοιου είδους παράταξη στους πετεινούς του πίνακα του “Illustration of a Flock of Fowl: Colourful Realm of a Living Beings”.²²⁹ Αυτό ενισχύεται από το εφέ της «πίστας» στην οποία δίδονται στην αρχή της ταινίας συνοπτικά στους θεατές όλα τα επεισόδια και τα περιστατικά που θα συναντήσουν οι ήρωες της ταινίας αλλά και του παιχνιδιού.

Ένα παρόμοιο δισδιάστατο στοιχείο είναι στη ζωγραφική του Murakami ο χαρακτήρας – έργο Mr. DOB που ενσωματώνει, κατά τον Minami, μια ενέργεια που πηγάζει από το χάος. Εκεί το νόημα και η ασημαντότητα μπορούν να αντικαταστήσουν το ένα το άλλο, ο λόγος και το παράλογο συνυπάρχουν, τα πάντα αντιπαρατίθενται επιφανειακά ενώ κανόνες αυτού του κόσμου είναι το ψεύτικο τέλος,

²²⁶ Yumi Yamaguchi, *Warriors of Art: A Guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) A. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 8.

²²⁷ Margrit Brehm, “Takashi Murakami: A Lesson in Strategy (Morphed Double-Loop)” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 36.

²²⁸ Είναι ο όρος για τη δομή του σεναρίου σύμφωνα με τον Joseph Campbell, αναφέρεται στη διαδρομή του/των πρωταγωνιστών μιας ταινίας για την εκπλήρωση της ανάγκης του. Είναι η εξέλιξη και προώθηση του μύθου μέσα από τις διάφορες ανατροπές και εμπόδια που θα συναντήσει ο/η/οι πρωταγωνιστής-ες στην πορεία πραγμάτωσης κατά τις τρεις πράξεις του μύθου.

²²⁹ Takashi Murakami, *Superflat*. Tokyo: Madra Publishing Co., Ltd. 2000, σ. 11.

οι ανατροπές, οι παγίδες, η τελική έκρηξη.²³⁰ Ο Murakami δίνει θραύσματα από τεχνοτροπίες δραματοουργίας και αφηγηματικότητας, χωρίς τη λογική του αίτιου και του αποτελέσματος, τεχνική στην οποία φαίνεται να προσκολλάται και ο Makoto Nagahisa κυρίως στο “We Are Little Zombies”. Στην ταινία αυτή, όλα τα «επεισόδια» της ζωής των τεσσάρων ορφανών εφήβων δεν «χτίζουν» κάποιο αφηγηματικό «τόξο», αντίθετα βασίζονται στην τυχαιότητα της ζωής.

Το μοτίβο του στυλιζαρίσματος

Αυτό το φλατ στυλ και μοτίβο που διατρέχει και τις δύο εκφράσεις τέχνης, στη περίπτωση της ζωγραφικής βρίσκει περισσότερο έκφραση στο «γυαλοχαρτάρισμα» της επιφάνειας και των πλευρών, εξαλείφοντας κάθε ζωγραφική χειρονομία μέχρι ο πίνακας να λάβει μια άψογη αισθητική εμφάνιση ενός βιομηχανικού προϊόντος.

Στην κινηματογραφική ταινία, ο θεατής συναντάει το «γυαλοχαρτάρισμα» που αναφέρει η Brehm, ή «τον ανεπαίσχυντο εορτασμό του διακοσμητικού»²³¹ μέσα από την «γκειμοποίηση»²³² της ιστορίας. Τόσο όσον αφορά στην πλοκή όσο στη φόρμα, η ταινία μετατρέπεται σε ένα βιομηχανικό προϊόν (game) που το παίζει ένα αποχυνωμένο παιδί το οποίο δεν νιώθει τίποτα ακόμη και όταν χάνει τους γονείς του. Χαρακτηριστική είναι ως προς το περιεχόμενο η σκηνή στην οποία το παιδί παίζει το παιχνίδι του δίπλα στις σωρούς των γονιών του στο νεκροτομείο. Την ίδια αισθητική επιτήδευση συναντάμε και ως προς τη φόρμα, στην «ευχάριστη» λόγω χρωμάτων και φωτισμού εικόνα του σχολικού εκφοβισμού. Εκεί ο πρωταγωνιστής αν και είναι κλειδωμένος σε μια ντουλάπα την οποία πέταξαν συμμαθητές του (που λένε πως «μπορεί και να πέθανε») βρίσκεται σε ένα στυλιζαρισμένο (με φίλτρα και επεξεργασία) ειδυλλιακά ροζ και πράσινο λιβάδι. Το χαρακτηριστικό του «ριζοσπαστικά αντινατουραλιστικού στυλιζαρίσματος»²³³ του απεικονιζόμενου αντικειμένου (τεχνοτροπία που μοιράζεται και η κινηματογράφηση της ταινίας), συνδέει για ακόμη μια φορά το έργο του Murakami με του Nagahisa και την ιαπωνική παράδοση. Ο σκηνοθέτης μετατρέπει δηλαδή όλη την αφήγηση σε ένα γυαλιστερό προϊόν «εκμεταλλευόμενος» το ζωγραφικό του πρόδρομο, το “Superflat”.

²³⁰ Yusuke Minami, “takashi murakami strikes back” στο: Takashi Murakami *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die? Tokyo*: Kaikaiki Co., Ltd, 2001, σ. 62.

²³¹ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 11.

²³² Μετατροπή της κινηματογραφικής ιστορίας σε ιστορία game.

²³³ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 11.

Αυτό το «οπτικό ξελόγιασμα» διαφέρει απόλυτα από τις διδακτικές νουθεσίες των παραμυθιών της Δύσης όπου όλα αναπτύσσονται γρήγορα προς το τελικό ηθικό δίδαγμα της ιστορίας,²³⁴ και συνιστά ένα ακόμη στοιχείο απόσπασης από την αφηγηματική πλοκή. Στην ιαπωνική παράδοση και άρα αφήγηση, δεν υπάρχουν τα Ιουδαίο – Χριστιανικά taboo,²³⁵ παρά μόνο μια στιγμιαία ισορροπία μεταξύ καλού και κακού.²³⁶ Παράδειγμα αποτελεί ο Mr., ο οποίος δανείζεται το αφήγημα της Heidi το οποίο στη Δύση είναι «προσευχήσου – έχε πίστη – να υποφέρεις σιωπηλά και θα σωθείς», μετατρέποντάς το υπό τους μεταμορφωτικούς προβολείς του manga σε «πάλεψε νεαρή και εάν είσαι δυνατή, αποφασιστική και τυχερή θα μπορέσεις να αλλάξεις τη ζωή σου».²³⁷

Ο Yoshitomo Nara χαρακτηρίζεται και αυτός, όπως και οι υπόλοιποι του “Superflat”, από επίπεδο, “graphic”, στυλ. Ωστόσο οι καλλιτεχνικές του επιρροές βρίσκονται πέραν της ιαπωνικής παραδοσιακής ζωγραφικής και της ποπ κουλτούρας και επεκτείνονται σε ένα μεγαλύτερο εύρος, όπως αυτό της αναγεννησιακής ζωγραφικής, του graffiti κ. α.²³⁸

Η παιδικότητα των manga ως άρνηση της ενήλικης πραγματικότητας

Το τρίτο πλάνο της ταινίας “We Are Little Zombies” αποτελείται κατά αποκλειστικότητα από τον πίνακα του Pieter Bruegel του πρεσβύτερου “Children’s Games” («Παιδικά Παιχνίδια», 1560) ενώ λεπτομέρειες του απομονώνονται σε διαδοχικά πλάνα.

Στο “voice over” του πρωταγωνιστή ή του αφηγητή εκτυλίσσεται ένας διάλογος όπου ο ένας ήρωας ρωτάει πιθανόν έναν άλλον «αν έχει ακούσει για τα μικρά ζόμπι», για να λάβει την απάντηση: «αυτή είναι η ιστορία των θρυλικών τεσσάρων, που ήταν κανονικά παιδιά, ελεύθερα αλλά εύθραυστα, αλλά πριν ξεκινήσουμε αυτός είναι ένας μικρός πρόλογος με την ιστορία ενός αγοριού». Σε εκείνο το χρονικό σημείο θα εμφανιστεί ο πρωταγωνιστής Hikari με το Pocket Game του. Το παιχνίδι τσέπης που κρατάει ο ήρωας θα αποτελέσει ένα επιπρόσθετο αλλά και αντιπαραθετικό παιχνίδι

²³⁴ Ο.π. σ. 18.

²³⁵ Yumi Yamaguchi, *Warriors of Art: A Guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) Α. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007, σ. 9.

²³⁶ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 18.

²³⁷ Margrit Brehm, “Mr: Let’s go, Omame!” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 86.

²³⁸ Kristin Chambers, *Yoshitomo Nara: Nothing ever Happens*. Cleveland: Museum of Contemporary Art, 2004, σ. 27.

στα ογδόντα περίπου είδη παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά του πίνακα από πίσω του.

Ο Nagahisa αναφέρει ότι με τον τρόπο αυτό εγκαθιδρύεται το θέμα της ταινίας, το οποίο είναι η δυσκολία πρόσληψης των παιδικών συναισθημάτων από τους ενήλικες. Αυτή η δυσκολία συνδέεται με μια διττή ανάγνωση του πίνακα, όπου από τη μία αποκομίζουμε μια αίσθηση ξεγνοιασιάς και ανεμελιάς ενώ από την άλλη ο πίνακας αναδύει μία έντονη σκληρότητα και συναισθήματα που, κατά τον σκηνοθέτη, δεν μπορούν να γίνουν εύκολα κατανοητά στους ενήλικες.²³⁹

Επιπλέον, το πλάνο αυτό κρύβει έναν υπαινιγμό για την «απρόβλεπτη» μη αφηγηματική δομή παιχνιδιού που θα ακολουθήσει ο άξονας της ταινίας, τοποθετώντας τους θεατές στη θέση των παιδιών. Σύμφωνα με την Amy Orrock, ο ζωγράφος δεν δίνει ιδιαίτερη έμφαση σε κάποιο από τα παιχνίδια που απεικονίζει. Η Orrock διακρίνει στον πίνακα δύο αφηγηματικές τεχνικές,²⁴⁰ η πρώτη ενθαρρύνει το μάτι να κινηθεί συνεχόμενα στην επιφάνεια, όπως αντίστοιχα ο Nagahisa καλεί το κοινό να βιώσει εξίσου ανώδυνα και χωρίς συναισθηματικές αυξομειώσεις όλη την ιστορία ενηλικίωσης των παιδιών. Η δεύτερη αφηγηματική τεχνική ωθεί το βλέμμα να σταματήσει σε κάθε ομάδα παιδιών και μελετάει τη δραματουργία που εξελίσσεται ξεχωριστά. Πρόκειται για τεχνική που θα μπορούσε να ακολουθήσει δυνητικά κάποιος θεατής της ταινίας εστιάζοντας ανά κεφάλαιο ή ανά περίπτωση παιδιού με θεματικές της ταινίας που αφορούν τον σχολικό εκφοβισμό, την παιδική μοναξιά ή τους αποτυχημένους γονείς.

Καλλιτέχνες, όπως ο Yoshitomo Nara ή η Aya Takano, προσανατόλισαν το έργο τους γύρω από το απεικονιστικό ιδίωμα των manga, όχι μόνο γιατί αυτά είχαν διαποτίσει την παιδική τους ηλικία αλλά και για να αναδείξουν την κοινωνική λειτουργία των manga ως μορφή διεξόδου από την πραγματικότητα που βιώνεται συχνά ως κίνδυνος.

Με παρόμοιο τρόπο, οι ίδιοι οι χαρακτήρες της ταινίας μεταμορφώνονται κάθε τόσο σε manga, πράγμα που έχει μια διπλή απεύθυνση της έννοιας της απόδρασης: μία γι' αυτούς τους ίδιους και μία για τους θεατές. Παρουσιάζεται έτσι ένα «σκοτεινό» θέμα

²³⁹ Προσωπική διαδικτυακή συνέντευξη του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa, Ιούνιος 2020.

²⁴⁰ Amy Orrock, "Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators" στο: *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 2012, <https://jhna.org/articles/homo-ludens-pieter-bruegels-childrens-games-humanist-educators/>, τελευταία επίσκεψη, 23/10/2020.

μέσα από ένα «γυαλιστερό» θέαμα με τους «φантаχτερούς» ήρωες των manga/ anime/ video games να διασκεδάζουν το βάρος της πραγματικότητας.

Στα “zombies” επίσης τονίζεται πολύ συχνά η techno animism υπόσταση των χαρακτήρων. Για παράδειγμα όταν ο Takemura αναπαριστά με το σώμα του τα εμβλήματα από τις μάρκες αυτοκινήτων που κατασκευάζει ο πατέρας του ή στη διαδρομή για την ολοκλήρωση μιας «αποστολής» στην οποία οι ήρωες παίρνουν πόζες manga. Με αυτόν τον τρόπο ο Nagahisa δημιουργεί, όπως και ο Takashi Murakami, τους δικούς του χαρακτήρες Otaku (ήρωες manga που παραπέμπουν στην υποκουλτούρα Otaku), όπως ο Mr. DOB.²⁴¹ Οπτική παράφραση manga/ anime/ video game και τηλεοπτικής εκπομπής, αποτελεί το “Music Hell”, υποτιθέμενη εκπομπή μέσα στην ταινία “We Are Little Zombies” που αποτελείται από τους τέσσερις εφήβους, έναν παρουσιαστή Κένταυρο με πρόσωπο ηθοποιού αλλά σώμα anime, ένα χέρι που κρατάει ένα μάτι σε animation και ως κοινό της εκπομπής, κάποια αιμοσταγή zombies ζωγραφισμένα σε χάρτινες καρτέλες.

Χαρακτήρες manga παρουσιάζει ο σκηνοθέτης και στην μικρού μήκους ταινία “And So We Put Goldfish In The Pool”, ο πρόδρομος της μεγάλου μήκους ταινίας του. Σε ένα όραμα της πρωταγωνίστριας Ακανέ παρουσιάζονται οι έφηβες πρωταγωνίστριες στο μέλλον ως ενήλικα manga τα οποία επιπλήττουν τους έφηβους εαυτούς τους.²⁴² Ο σκηνοθέτης μετατρέπει τα νεαρά κορίτσια σε manga στην ενήλικη τους ζωή για να αναδείξει την δισδιάστατη υπόσταση της ζωής τους (αισθάνονται ζόμπι) που εκφράζεται με τον δισδιάστατο χαρακτήρα των manga.

Ο Makoto Nagahisa σημειώνει πως πάντα κινηματογραφεί τις ταινίες του, τις οποίες πρώτα έχει φανταστεί ως εικόνες manga, με ηθοποιούς οι οποίοι κατά την ανάπτυξη του χαρακτήρα τους λαμβάνουν αντίστοιχα χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα έχει δημιουργήσει την ταινία “We Are Little Zombies” βάση του χαρακτήρα “Nobita” από το animation “Doraemon” με σκοπό την αποφυγή της δύσκολης πραγματικότητας μέσω μιας δημιουργικής και ευχάριστης οδού, όπως αυτή των anime.²⁴³

²⁴¹ Οι χαρακτήρες του Takashi Murakami Mr. DOB και Miss Hiropon, δεν αναπαριστούν απλώς την εφαρμογή των εικόνων μαζικής κουλτούρας, αλλά επίσης είναι μια παρωδία του ίδιου του συστήματος των manga/anime χαρακτήρων. Yusuke Minami στο: Takashi Murakami *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?* Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd, 2001, σ. 60.

²⁴² Από την ταινία “And So We Put The Goldfish In The Pool” του Makoto Nagahisa, <https://www.youtube.com/watch?v=pn21p2z55sq>, τελευταία επίσκεψη 16/06/2020.

²⁴³ Προσωπική διαδικτυακή συνέντευξη του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa, Ιούνιος 2020.

Όπως έχει αναλυθεί παραπάνω, η αφήγηση ως φόρμα και ως περιεχόμενο βασίζεται, εκτός από τα επιμέρους στοιχεία που το απαρτίζουν, στο video game. Ο σκηνοθέτης έχει υποστηρίξει άλλωστε σε συνέντευξή του²⁴⁴ ότι «δεν είναι καλό να αντιμετωπίζει πάντα κανείς την πραγματικότητα». Αντίθετα, πιστεύει πως είναι καλό κανείς να ξεφεύγει με τα video games, αν αυτό σημαίνει να προστατεύει τον εαυτό του, αρκεί να επιβιώνει. Μετατρέπει την ίδια την ταινία σε μια «παιδική» λύση διεξόδου από τη σκληρή πραγματικότητα των ενηλίκων, αλλά και από το ίδιο το παιδικό δράμα.

Στην ίδια αντίληψη κινείται και η ζωγραφική του Nara ο οποίος μέσα από μικρές παιδικές οντότητες απεικονίζει και υπαινίσσεται ψυχολογικές καταστάσεις, όπως στο έργο “Quiet quiet”, όπου οι οντότητες αυτές ξεπροβάλλουν μέσα από την ασφάλεια ενός φλιτζανιού τσάι.²⁴⁵ Έτσι και ο Hikari, πρωταγωνιστής στην ταινία “We Are Little Zombies” κρύβεται πίσω από την «ασφάλεια» ενός game, όπως αντίστοιχα κάνει και ο σκηνοθέτης κρυπτόμενος πίσω από την ασφάλεια μιας ταινίας αναπροσαρμοσμένης σε βιομηχανικό προϊόν υποκειμενότητας (game).

Τις εμμονικές ενασχολήσεις με παιχνίδια, manga, anime, techno – animism η Brehm τις ονομάζει «μηχανισμούς αποζημίωσης»²⁴⁶ για το βίωμα σε ένα κράτος πειθαρχίας. Ένας ενστικτώδης προστατευτικός μηχανισμός, με τον οποίο διασώζει κανείς την ταυτότητά του και παραμένει στην κατάσταση μιας παιδικής αθωότητας, μια μορφή άρνησης της ενηλικίωσης. Οι καλλιτέχνες, όπως ο Nara, αντανakλούν αυτούς τους μηχανισμούς τους οποίους χρησιμοποιεί ο Nagahisa, συνδεόντάς τους με το ποπ ιδίωμα και την κοινωνική κατάσταση.²⁴⁷

Ο Nara μοιράζεται κοινά στοιχεία με το κίνημα “Superflat”. Ωστόσο χρησιμοποιεί μια δική του απεικονιστική γλώσσα. Στα έργα του χρησιμοποιεί επαναλαμβανόμενα τους τύπους των παιδιών που δημιουργεί ελαφρά διαφοροποιημένους κάθε φορά. Μαζί με τον Takashi Murakami, τον Masahiko Kuwahara, τον Hiroshi Sugito και τον Shintaro Miyake μοιράζονται την προσήλωση στο παιδί και στο παιδιάστικο, στον κόσμο έτσι όπως το βλέπουν τα παιδιά, δανειζόμενοι στοιχεία από το λεξιλόγιο των

²⁴⁴ Συνέντευξη του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa, <https://www.iam.film/press/we-are-little-zombies>, τελευταία επίσκεψη 11/05/2020.

²⁴⁵ Jeff Fleming, Susan Lubowsky, Takashi Murakami, *My reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001, σ. 36.

²⁴⁶ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 17.

²⁴⁷ Ο.π. σ. 17.

manga.²⁴⁸ Τα παιδικά χαρακτηριστικά (που αποτελούν για τον σκηνοθέτη στρατηγική της φύσης στον σκοπό της εκμείευσης μιας τρυφερής ανταπόκρισης) χρησιμοποιούνται ως δόλωμα για να εμπλέξουν τα συναισθήματα του θεατή. Αποτελούν ένα τρόπο εμβύθισης στην όποια ιστορία μέσω της συμπάθειας στους πρωταγωνιστές. Αυτό συμβαίνει είτε στα ζωγραφικά έργα του Nara είτε στη μη αφηγηματική κατά τα άλλα ταινία του Nagahisa.

Αξίζει, όμως, να σημειωθεί ότι οι πρωταγωνιστές της ταινίας του Nagahisa δεν συμπεριφέρονται ακριβώς σαν παιδιά. Όπως και τα παιδιά του Nara είναι πιο σοφά από τα χρόνια τους, έχουν συνήθως ευθύ βλέμμα και διαβολική σκέψη ή έκφραση. Χρησιμοποιούν πολύ τη φαντασία τους, γιατί οι επινοημένοι κόσμοι είναι πιο οικείοι και φιλικόι απ' ότι ο αληθινός, όπως επιθυμούν και οι ήρωες του Nagahisa.²⁴⁹ Ο Nara παρέχει, σύμφωνα με την Kristin Chambers, μια διάβαση σε έναν άλλο κόσμο μέσω της αμεσότητας, των παιδιών. Οι χαρακτήρες του είναι διαβολικοί, βγάλμενοι από παράξενο παραμύθι και δεν φοβούνται να αποδεχτούν την ανησυχία και την ένταση που ορίζει την ύπαρξη σε κάθε ηλικία.²⁵⁰ Τα ατίθασα πλάσματά του όχι μόνο δεν έχουν δημιουργηθεί για να ικανοποιήσουν την ανάγκη ενός ιδανικού κόσμου αλλά αντίθετα, διαταράσσουν εντελώς την «ειρήνη» ενός «ασταθούς μεταβατικού κόσμου».²⁵¹

Ο ζωγράφος θέλει να εκφράσει την απομόνωση και την άγρια ανεξαρτησία που είναι χαρακτηριστική στα παιδιά.²⁵² Πρόκειται για μια ανεξαρτησία που εμφανίζεται και στην ταινία “We Are Little Zombies” μέσα από την πιο σκληρή στιγμή που μπορεί να βιώσει ένα παιδί, δηλαδή να χάσει τους γονείς του και να μείνει μόνο στον κόσμο. Τα παιδιά αρχίζουν να λαμβάνουν αποφάσεις για τον εαυτό τους, αρχικά να ζήσουν με τους υπόλοιπους τρεις συνομήλικούς τους και να εξορίσουν από τη ζωή τους τους ενήλικες. Ο κόσμος για τα παιδιά του Nara είναι ένας κόσμος για εξερεύνηση, όχι για κατάκτηση. Τα παιδιά του Nagahisa αντίστοιχα, το μόνο που επιζητούν είναι να ανακτήσουν τα αγαπημένα τους αντικείμενα από την παλιά τους ζωή για να προχωρήσουν στη νέα. Δημιουργούν μια πανκ μπάντα επειδή έτυχε να σκεφτούν να

²⁴⁸ Ο.π. σσ. 10-11.

²⁴⁹ Kristin Chambers, *Yoshitomo Nara: Nothing ever Happens*. Cleveland: Museum of Contemporary Art, 2004, σ. 25.

²⁵⁰ Ο.π. σσ. 26- 27.

²⁵¹ Margrit Brehm, “The Floating World that Almost Was” στο: *The Japanese inevitable experience* (επιμ.) Margrit Brehm. Ostfildern: Hatje Cantz, 2003, σ. 17.

²⁵² Kristin Chambers, *Yoshitomo Nara: Nothing ever Happens*. Cleveland: Museum of Contemporary Art, 2004, σ. 30.

γράψουν ένα τραγούδι γιατί τους αποκαλούν ζόμπι λόγω του ότι δεν κλαίνει που είναι ορφανά.

Ο σκηνοθέτης, όπως αναφέρει στη συνέντευξη που μας παραχώρησε,²⁵³ επιλέγει οι πρωταγωνιστές να είναι δεκατριών χρονών γιατί κατά την κουλτούρα Otaku τα παιδιά στην ηλικία των δεκατεσσάρων χρόνων αλλάζουν, δεν υπακούουν, μεγαλώνουν, ενώ στα δεκατρία δεν έχει επιτελεστεί ακόμα αυτή η αλλαγή, είναι μια ηλικία αγνότητας. Για τον Nagahisa αυτό δεν ισχύει, τα συγκεκριμένα παιδιά δεν είναι «αγνά», σκέφτονται και επιλέγουν παρ' όλο το νεαρό της ηλικίας τους.

Οι χαρακτήρες της ταινίας αλλάζουν κατά μία έννοια πρόσωπα και καταστάσεις, χωρίς να μπορούν να αλλάξουν οι ίδιοι, και έτσι παραμένουν «ζόμπι». «Όπως και να έχει είμαστε ζόμπι. Είμαστε πεθαμένοι, Πεθαίνουμε. Αλλά είμαστε ζωντανοί. Δεν ξέρω ποιοι. Ίσως οπότε να μπορούμε να κάνουμε αυτό που θέλουμε» λέει πάλι η Ikuko η μία από τους πρωταγωνιστές στην ταινία ενώ «είμαστε οι τίποτα» λένε τα παιδιά του εικαστικού Nara διερωτώμενα: «οπότε τι κάνουμε τώρα;»²⁵⁴ Στη μικρού μήκους ταινία οι έφηβες καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι είναι «ζόμπι» επειδή βαριούνται. «Γεννηθήκαμε και θα πεθάνουμε σε αυτήν την πόλη» λένε ενώ σε μια άλλη σκηνή επαναλαμβάνεται μια σειρά από emojis με γρήγορα cuts²⁵⁵ η οποία καταλήγει στην πρωταγωνίστρια που φτύνει τα emojis στην οθόνη του κινητού.²⁵⁶ «Βαριούνται τόσο πολύ που δεν νοιάζονται πια»²⁵⁷ όπως λέει η Chambers. Η αίσθηση αυτή της βαρεμάρας και της ματαιότητας είναι ένα ακόμη στοιχείο που ενισχύει την ολική επιπεδότητα στην αφήγηση, μετατρέποντας την ταινία, παρά το εντυπωσιακό περίβλημά της, σε ένα επίπεδο αφήγημα που έχει αναδυθεί από το χάος.

Ο Josh Kun λέει πως οι ζωγραφίες του Nara προέρχονται από τον κόσμο των PlayStation και της δορυφορικής TV και προσφέρουν στον θεατή ένα διαφορετικό είδος περιθωριακών ανθρώπων: θυμωμένα ορφανά παιδιά που κάνουν ασκήσεις με μαχαίρια, μελαγχολικά ορφανά παιδιά εθισμένα στη βαρεμάρα.²⁵⁸ Οι έφηβοι του Nagahisa είναι σχεδιασμένοι κινηματογραφικά στο καλούπι της “Ambassador

²⁵³ Προσωπική διαδικτυακή συνέντευξη του σκηνοθέτη Makoto Nagahisa, Ιούνιος 2020.

²⁵⁴ Ο.π., σ. 38

²⁵⁵ «Κόψιμο» στο μοντάζ

²⁵⁶ Σκηνή που εμπίπτει στο εικονογραφικό στοιχείο του δισδιάστατου εξίσου.

²⁵⁷ Kristin Chambers, *Yoshitomo Nara: Nothing ever Happens*. Cleveland: Museum of Contemporary Art, 2004, σ. 38.

²⁵⁸ Ο.π. σ. 35.

Sprout”²⁵⁹ και όλων των υπόλοιπων χαρακτήρων του Yoshitomo Nara. Ο Hikari ασχολείται όλη τη μέρα με το Pocket Game του επειδή είναι μόνος του και βαριέται, ενώ στο τέλος του τραγουδιού «Είμαστε Μικρά Ζόμπι» πηδάει από μια ταράτσα, πείθοντας στιγμιαία το κοινό, ότι αυτοκτονεί. Είναι οι πλέον περιθωριακοί έφηβοι, γι’ αυτό καταλήγουν στα σκουπίδια, ντύνονται από τα σκουπίδια και μένουν με τους υπόλοιπους περιθωριακούς άστεγους της πόλης, που είναι οι μόνοι ενήλικες με θετικό πρόσημο στην ταινία.

Αξίζει να υπενθυμίσουμε ότι δεν υπάρχουν ενήλικες στην χώρα του Nara, αλλά ούτε και στη χώρα των «ζόμπι» του Nagahisa. Η πλειοψηφία των λιγοστών ενηλίκων στην ταινία που πλαισιώνουν τους έφηβους είναι είτε σε αναδρομές (flashbacks) και κατά συνέπεια πια νεκροί στον παρόν της αφηγούμενης ιστορίας, είτε αποφεύγονται ως εμπόδια στις διάφορες «αποστολές» που προκύπτουν στη ζωή των εφήβων. Είναι αδιάφοροι, καρικατούρες, κακοί, ασυνεπείς στη φροντίδα και στην αγάπη τους ως προς τους πρωταγωνιστές, περιθωριακοί, καταλήγοντας αληθινά «ζόμπι». «Όλοι οι γονείς είναι απατεώνες» λέει η Ikuko δείχνοντας μια ριζική έλλειψη εμπιστοσύνης στον κόσμο της ενήλικης σοβαροφάνειας.²⁶⁰

Ζωγραφική αφηγηματικότητα

Ως προς το κομμάτι της δομής συνεπώς, έχει προκύψει το συμπέρασμα πως η αφήγηση της ταινίας δεν είναι η κλασική γραμμική, αλλά μάλλον πολύ - επεισοδιακή, με τη λειτουργία που εξετάσαμε στον Sassetta παραπάνω. Όπως ο ζωγράφος δημιουργεί ένα μονοπάτι με διαφορετικά επεισόδια για τη ζωή του αγίου στον ζωγραφικό πίνακα, έτσι ο σκηνοθέτης δημιουργεί ένα video game στην ταινία με το οποίο αποστερεί τη χρονικότητα από το μέσο του κινηματογράφου και αποδίδει στη θέση της χωρικότητα. Θα μπορούσαμε να εντοπίσουμε τον αφηγηματικό μηχανισμό του «δρόμου» δηλαδή, μόνο που στη συγκεκριμένη περίπτωση το «όχημα» για την συνεχή αφήγηση δεν είναι κάποιος δρόμος αλλά το video game. Αυτό πραγματώνεται διαμέσου των δώδεκα διαφορετικών πιστών-κεφαλαίων που παρεμβάλλονται στην αφήγηση του μύθου εξωδιηγητικά, με τους χαρακτήρες να εμφανίζονται ως δισδιάστατα “anime” αντιπαραθετικά στις “live action” σκηνές με τους πραγματικούς ηθοποιούς.

²⁵⁹ Χαρακτήρας που έχει δημιουργήσει ο Yoshitomo Nara.

²⁶⁰ “We are Little Zombies” Makoto Nagahisa.

Επιστρέφοντας στις εφαρμογές του “Remediation”, εκτός από τη «μίμηση της τεχνικής του ενός μέσου από το άλλο» και την «εισαγωγή του ενός μέσου μέσα σε ένα άλλο», των οποίων παραδείγματα εξετάσαμε στις προηγούμενες ενότητες, η ταινία “We Are little Zombies” θα μπορούσε να εξεταστεί υπό το πρίσμα της «αντιμετάθεσης του ενός μέσου στο άλλο». Σύμφωνα με τους Bolter και Grusin, αυτή η ερμηνεία της «αναδιαμόρφωσης του μέσου» (Remediation) σημαίνει μια εμπορική ανανοηματοδότηση ενός προϊόντος, όπως είναι η δημιουργία ενός καινούριου προϊόντος για διαφορετική χρήση, με υλικό που αρχικά είχε άλλο σκοπό (repurposing). Αντιμεταθέτει δηλαδή τη λειτουργία του video game σε μια αφήγηση ταινίας και αντί να διεξάγει ένα παιχνίδι, διεξάγεται μία αφήγηση “Superflat”.²⁶¹

Είναι μία τεχνική που φαίνεται να εφαρμόζεται πρώτα στο καλλιτεχνικό κίνημα “Superflat”, μέσω του προτάγματος του Takashi Murakami, «ο πολιτισμός μας είναι η κουλτούρα otaku», εμπνεόμενος δηλαδή από μια κυρίαρχη υποκουλτούρα, δημιούργησε τέχνη φτιαγμένη με τα ίδια υλικά. Στη λογική αυτή, τα games, ακμάζουσα και κυρίαρχη πολιτιστική και τεχνολογική τάση αναδεικνύονται ως το βασικό όχημα της ζωγραφικής (“Superflat”) αλλά εν συνεχεία και της σκηνοθεσίας (“We Are Little Zombies”).

Peter Greenaway και Makoto Nagahisa:

Παρακάμπτοντας την αφήγηση, παραμένοντας αφηγηματικοί.

Θέτοντας σε αντιπαράθεση τη λογική της βάσης δεδομένων στο “We Are Little Zombies” έτσι όπως την εκφράζει ο Manovich με την αντίστοιχη στον Greenaway, θα μπορούσαμε να πούμε πως όλη η ταινία είναι μια βάση δεδομένων, που αντί να τη χωρίζει σε αριθμητικά κεφάλαια, τη χωρίζει σε κεφάλαια βίντεο παιχνιδιού. Αντίστοιχα, ο Greenaway έρχεται σε ρήξη με το «μια μοναδική ιστορία» (που προτάσσει η κλασική αφήγηση) και καυτηριάζει την προβληματική της γραμμικής αφήγησης παριστάνοντάς τη, καταργώντας εξίσου τη χρονικότητα με τα γνωστά «κεφάλαια» ή «αλφαβητικές αριθμήσεις» με τις οποίες δομεί τις ταινίες του. Ωστόσο και στους δύο σκηνοθέτες υπάρχει ένα «πέπλο» αφηγήματος που καλύπτει τη

²⁶¹ Αντί να γίνει μυθιστόρημα ένα αφήγημα ενός video game ή μιας ταινίας, γίνεται η ίδια η ταινία ως αφήγηση video game. Πραγματική μεταφορά της αφήγησης της ταινίας σε αληθινό video game και manga δεν έχει γίνει ακόμα λόγω προϋπολογισμού. (Novelization of films or video games, computer games based on literary) Marie-Laure Ryan, “Introduction” στο: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (επιμ.) Marie-Laure Ryan. Nebraska: University of Nebraska Press 2004, σ. 32.

διάθεση ανατροπής, είναι αντί - αφηγηματικοί αλλά παρουσιάζουν σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό μια επίφαση αφηγηματικότητας.

Στην παραπάνω ιδέα της ανατροπής της γραμμικής αφήγησης, θα λέγαμε πως και οι δύο σκηνοθέτες παράγουν ταινίες που παύουν να είναι ένα «προϊόν εκπραγματωμένο» με την έννοια που αναφέρεται ο Roland Barthes σε μια ιαπωνική πιατέλα με φαγητό παρομοιάζοντάς την με ζωγραφιά.²⁶² Η παρασκευή της ταινίας δεν φαίνεται προκαθορισμένη από τον δημιουργό του, παρουσιάζεται σχεδόν σαν μια «βάση δεδομένων» που δεν έχει πάρει συγκεκριμένο σχήμα, ο Barthes αυτό το ονομάζει «παλέτα» ή «καβαλέτο», δεν είναι ήδη δηλαδή «ζωγραφιά». Κατά συνέπεια το χαρακτηριστικό αυτό (το μη εκπραγματωμένο προϊόν) δεν μας οδηγεί νοητικά και δεν μας διεγείρει συναισθηματικές διεργασίες αφού ο θεατής αποκτάει, φαινομενικά, μεγαλύτερη ευχέρεια επιλογών. Την ίδια στιγμή η «επιπεδότητα» της φόρμας της ταινίας, απαρνείται ουσιαστικά την εμβύθιση σε κάποια αφήγηση, σε κάποιο περιεχόμενο και αναπόδραστα ακολουθεί αυτήν την ευθεία γραμμή. Γίνεται ένα «πράγμα», ένα «επίπεδο προϊόν», εσωτερικά και εξωτερικά, στο οποίο δίνεται η ψευδαίσθηση της επιλογής, της απεμπόλησης σφιχτής αφηγηματικής ροής και αυτός ακριβώς αποτελεί ο τρόπος της προσκόλλησης που κάνει η ταινία στον θεατή.

²⁶² Roland Barthes, *Η επικράτεια των σημείων* (μτφρ.) Κ. Παπαϊακώβου. Αθήνα: Ραππα, 2001, σσ. 20-21.

12. Συμπεράσματα

Παρακολουθήσαμε τη διαδρομή όπως διαμορφώθηκε εξελικτικά ο συγκεκριμένος κινηματογράφος ως ένα μετα - ζωγραφικό αφηγηματικά θέαμα, σε ένα βάθος χρόνου και πολιτισμών. Αυτό πραγματοποιήθηκε υπό την ευρεία έννοια της αφήγησης όπως την έχουν αναλύσει οι αφηγηματολόγοι, της εκφοράς της δηλαδή με κάθε στοιχείο του μέσου που εκφράζεται και όχι βάση της «νοητικής μηχανής» που οι «εξοικειωμένοι με τον κινηματογράφο» θεατές έχουν αναπτύξει.²⁶³

Η συμβίωση ζωγραφικής και φιλμ δημιουργείται μέσω μιας εκτεταμένης εμπλοκής του κινηματογράφου με τη ζωγραφική. Αυτό πραγματοποιείται είτε με πιο άμεσους τρόπους όπως στην περίπτωση της κατάτμησης και της εκ νέου κινηματογραφικής πια χωροταξίας των νωπογραφιών της Padua στο φιλμ από τον Luciano Emmer είτε με πιο έμμεσους, όπως στις περιπτώσεις των «δημιουργών» σκηνοθετών (Greenaway, Nagahisa) όπου η ζωγραφική αποτελεί τη μεγάλη δεξαμενή από την οποία ο κάθε σκηνοθέτης μπορεί να αντλήσει τα δεδομένα που θα θέσει σε αφηγηματική λειτουργία π.χ. το δισδιάστατο, τη κατάργηση της χρονικότητας. Αυτές οι επιλογές καθώς απομακρύνονται από το αυστηρά καθορισμένο πεδίο της κλασικής αφήγησης δημιουργούν ένα υπερκείμενο αφηγηματικών διεξόδων. Ο κινηματογραφικός χώρος πλέον όχι μόνο εφάπτεται της ζωγραφικής αλλά «αποκαλύπτει διαφορετικά τον εαυτό του σε κάθε θεατή ανάλογα με τις εμπειρίες και τους συσχετισμούς του».²⁶⁴ Μέσα από το μέσο του κινηματογράφου δηλαδή, δημιουργούνται σύνδεσμοι αναφοράς στη ζωγραφική τέχνη ενώ ο θεατής βιώνει τη διαμεσική αφηγηματικότητα, διαμέσου του φιλμ, τη ζωγραφικότητα.

Εμφανώς υπάρχει ένα κενό μεταξύ προγράμματος, όπως επισημαίνει ο Jan Noël Thon, και υλοποίησης αυτού,²⁶⁵ δεδομένης της κυριαρχικότητας του υπάρχοντος αφηγηματικού μοντέλου το οποίο μεροληπτεί υπέρ μιας λεκτικής (άρα με καταγωγή σε γραπτές/λογοτεχνικές μορφές) αφήγησης. Οι αρχές αυτού του μοντέλου είναι δύσκολο να παραβιαστούν ώστε να αναπτυχθεί αυτό που η Mieke Bal ονομάζει «οπτική αφηγηματικότητα» σε ένα άλλο μοντέλο αφήγησης το οποίο όμως και αυτό

²⁶³ Christian Metz, *Ψυχανάλυση και Κινηματογράφος: Το Φαντασιακό Σημαίνει* (μτφρ.) Β. Πατσογιάννης – Φ. Σιατίτσας. Αθήνα: Πλέθρον, 2007, σ. 27.

²⁶⁴ Roland Barthes, *Η επικράτεια των σημείων* (μτφρ.) Κ. Παπαϊακώβου. Αθήνα: Ραππα, 2001, σ. 36.

²⁶⁵ Jan-Noël Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln & London: University of Nebraska Press, 2016, σ. 29.

με τη σειρά του θα είχε την τάση δυνητικά να παγιώσει εκ νέου την αφήγηση σε ένα καλούπι. Κατά συνέπεια, η μεταφορά των ζωγραφικών αφηγηματικών κανόνων αυτούσιων, όπως η «στιγμή της κλιμάκωσης» στην κινηματογραφική αφήγηση δεν θα ήταν κάτι το εφικτό αλλά ούτε και το προσδοκώμενο. Εντούτοις είναι σημαντικό επίτευγμα γι' αυτήν την έρευνα η σύγκλιση έστω και σε σημεία μέσω της χρήσης εργαλείων και επιμέρους «συστημάτων» της μίας τέχνης, της ζωγραφικής, στην κινηματογραφική.

Ενώ λοιπόν η χρονικότητα φαίνεται να αποτελεί την απώτερη επιδίωξη της ζωγραφικής αφήγησης, στα κινηματογραφικά παραδείγματα που εξετάσαμε φάνηκε σε πολλές περιπτώσεις να γίνεται η προσπάθεια αντίστροφα να χαθεί η χρονικότητα, τουλάχιστον με τον τρόπο που τη γνωρίζουμε, και να μετατραπεί σε χωρικότητα, σε παράθεση δηλαδή αντί για αλληλουχία. Το είδαμε στην περίπτωση του Luciano Emmer και του Henri Storck, όπου προσπάθησαν μέσω του κινηματογράφου να εμφυσήσουν χρονικότητα στα ίδια τα ζωγραφικά έργα χρησιμοποιώντας τη σύνθεση από τη μία πλευρά της τεχνοτροπίας της κατάτμησης στη ζωγραφική και από την άλλη του ντεκουπάζ στον κινηματογράφο. Αντίθετα στις περιπτώσεις των Makoto Nagahisa και Peter Greenaway η χρονικότητα προσπαθεί να αυτοαναιρεθεί, διαρθρώνεται ουσιαστικά σε χωρικότητα, είτε ως διαφορετική «πίστα» video game, είτε ως «καταλογοποίηση» αντίστοιχα.

Διαμέσου των τριών παραδειγμάτων εξετάσαμε την επανερμηνεία των ζωγραφικών αρχών εκ νέου με κινηματογραφικούς όρους στο απόλυτο φιλμ (Hans Richter), όπου το μέσο αφενός παραμένει «ανέπαφο» από οποιαδήποτε άλλο μέσο αφετέρου χρησιμοποιεί τους ζωγραφικούς κανόνες της πρωτοπορίας για την απόλυτη «καθαρότητα». Ακολουθήσαμε μία πορεία μετακύλισης ζωγραφικών ποιοτήτων και ιδιοτήτων στην κινηματογραφική αφήγηση παρατηρώντας την ενίσχυση της ζωγραφικής αφηγηματικότητας με εργαλείο τον ίδιο τον κινηματογραφικό φακό (Luciano Emmer) αλλά και τη διάνοιξη της δυνατότητας επέκτασης του ίδιου του κινηματογραφικού μέσου και ως εργαλείο ανάλυσης της ζωγραφικής τέχνης (Henri Storck). Στην τελευταία κατηγορία των δημιουργών (Peter Greenaway – Makoto Nagahisa) αναλύσαμε την αντίθετη όψη, την ανάδειξη, μέσω της μεταφοράς συγκεκριμένων ζωγραφικών χαρακτηριστικών, της κινηματογραφικής αφήγησης ως ένα όχημα απελευθερωμένο από ένα μοναδικό παγιωμένο μοντέλο αφηγήσεων. Τέλος, εξετάστηκε η επαναδιαπραγμάτευση των σφιχτών αφηγηματικών συμβάσεων και της ίδιας της ελευθερίας του μέσου, του δημιουργού και του θεατή με άμεσο

κίνδυνο, σε κάθε πειραματισμό, την οριστική απώλεια της κινηματογραφικής αφηγηματικότητας που όμως δεν συντελείται. Αντίθετα η αφήγηση μεταβάλλεται και επανατοποθετείται με νέους όρους. Οι αναλύσεις των προαναφερθέντων παραδειγμάτων δεν είναι ικανές να καταστήσουν ένα γενικό σύστημα διαμεσικής ανάλυσης ωστόσο αποτελούν μια καταγραφή των ιδιαίτερων αφηγηματικών διαμεσικών στρατηγικών που το κάθε ένα από αυτά θέτουν σε εφαρμογή και όπως λέει ο Dolezel «διατηρούν το ρόλο της επαγωγής ως γέφυρα μεταξύ του αφηρημένου γενικού συστήματος και του ειδικού παραδείγματος».²⁶⁶

²⁶⁶ Lubomir Dolezel, *Occidental Poetics: Tradition and Progress*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1990, σ. 25.

13. Παράρτημα

Προσωπική Διαδικτυακή Συνέντευξη Makoto Nagahisa

Questions on Nagahisa's work (short and feature film)

金魚とWALZに関する質問：

1. What does the painting of Peter Bruegel (Children's Games) means in the movie?
Why do we see it again in the crematorium?
ブリュージュルの「子供の遊戯」の意味は？どうして火葬場のシーンでまた出てくるの？

ブリュージュルの「子供の遊戯」をみて、大人側にいる僕は子供の気持ちには共感できないと感じてしまいます。子供は何を考えているかわからない。でも確かに、彼らはいろいろと考えているはず（僕が子供だったときに、常にいろいろと考えていたから）。つまり大人と子供には、お互いが何を考えているかが、永遠にわかり得ないのです。そしてそれがこの映画のテーマだからです。一見、おだやかで微笑ましい無邪気なこの絵画こそが、この映画の感情の共感できなさ、その残酷さ、というテーマに一致するので反復して登場することになりました。

Seeing "Children's Games", I feel that I, as an adult, cannot empathize with children's feelings. I don't know what children think about. But surely, they are thinking about something (when I was a child, I was always thinking about things). This means that between adults and children, it's impossible to understand what the other is thinking. This is also the theme of this film. On first glance, it seems that this painting is peaceful, innocent and makes you smile. However, the painting also fits the film's theme of feelings which cannot be understood and the cruelty in that, and that is why it appears repeatedly.

2. Where does the tiger of the funeral come from (theater, Japanese tradition etc.) and what does it mean in the context of the narration?
お葬式のトラの発想はどこからきたの？（舞台？日本の伝統？）ストーリー上での意味は？

日本の伝統的な葬式の白と黒とのストライプが、僕の脳内で、中国や日本で描かれてきた、竹林の中をあるくトラの白黒の水墨画のイメージと繋がりました。

また、絵本「ちびくろサンボ」で、同じところをくるくると回りすぎてバターになってとけてしまうという描写も幼少期から僕の頭の中にあります。意識が朦朧とするような葬式のお経をききながら、感覚がバターになっていくことから、トラへのリンクも無意識にしているかもしれません。

そして、ロジカルではない、シュールレアリスム的なイメージのジャンプこそ、現実を逃避するために大事な手段だと考えます。現実に向き合うには酷すぎるから、絶望しないためには、イメージに逃げるべきだと考えます。

The traditional funerary motifs of white and black stripes, in my brain, connected with the image often seen in Chinese and Japanese paintings of a tiger walking through bamboo forests.

Also, in the illustrated book “The Story of Little Black Sambo”, there’s a story of a tiger which ran around in circles and turned into butter. I have that image in my head from early childhood. Maybe I’m subconsciously connecting that story with the feeling of listening to long Sutras at a funeral and feeling your brain turn to butter.

Also, I believe that surrealist jumps in images are an important method of evading reality. Reality is too cruel to directly face, and in order to not feel disappointed, I think we should run away into images.

3. What is the painting of Hell in the beginning?

最初の地獄の絵画は何？

「熊野観心十界曼荼羅」という古い仏教画です。様々な地獄での刑罰が書かれています。

(画像添付してあげてください！)

It’s an old Buddhist painting called “Kumano Kanjin Jikkai Mandala”. It depicts various punishments found in Hell. https://www.hyogo-c.ed.jp/~rekihaku-bo/historystation/digital-exhibitions/maya/ex0001_en.html

4. What are the zombies anyway? We have seen the notion of the zombies that was incited in the first short as the people that they may be dead already, are the people without feelings? Are the people that they live like robots? Are the people that have no goals, or interests? Are the people that they are soulless? Like Roy’s Andersson white faces people? (the songs from the second floor etc)

そもそも、あなたの映画でゾンビは何？「金魚」では、感情がなくて、死んだように生きている人のことをゾンビとして考えるアイディアがあった。ロボットのように生きる人のこと？目的や趣味がない人のこと？心がない人のこと？ロイ・アンダーソンの顔が白い人たちのような存在？（散歩する惑星、など）

この映画において、ゾンビは様々な意味をこめています。

大人にとって子供は「ゾンビ」に見えるし、

子供にとって大人たちもまた心なき「ゾンビ」に見えています。

スマホをもって無感情にある人々も、SNSにさまよう匿名の人々も「ゾンビ」です。

それぞれが「感情がない、死んでいる、麻痺している」ようにみえています。

しかし僕が大事にしたいのは、「ゾンビ本人は感情がないとは思っていないし、実際に本当に感情があるかもしれない」ということで、それは「ゾンビ本人にしか判断できない」ということです。ゾンビは差別される筋合いなんてないし、実際いいやつかもしれない。

だから、僕らは、他人にどんなに悪口を言われようと、どう判断されようと、無視して、自分の人生のジャッジは自分にしかできないのだと自信をもって生きるべきだと思うのです。

In this film, zombies mean many things. To adults, children look like “zombies” and sometimes to children, adults look like heartless “zombies” as well.

People who walk without any feelings or anonymous residents of the social media world are all zombies.

All of them look as though they are “without emotions, dead, paralyzed”.

However, what I think is important is that fact that zombies themselves don’t think they are without emotions, and maybe in reality, they do have emotions. That’s something that only the zombies themselves can know. Zombies don’t have any reasons to be discriminated against, and maybe they’re actually nice guys.

That’s why, whatever bad things other people say about us, or however they judge us, I think we should live confidently knowing that the only people capable of judgement about our lives are our own selves.

5. Are you transforming your characters into mangas? For example, in the elevator in the zombies, or in the short when Akane sees the adult’s self of them. Some version of themselves that is two dimensional anyway.

あなたは登場人物を漫画に変身させている？

例えば、WALZのエレベーターのシーンだとか、あかねが未来の自分たちを目撃するシーンなど。自分たちを二次元化したバージョンを見せている。（？）

僕の物語は、いつも漫画的なイメージを、実写映像化しています。

キャラクターを開発するときも、漫画的なバランスを目指しています。たとえば、リトルゾンビーズは、ちょっと「ドラえもん」ののび太たちにも似ていると思います。

僕は、現実には現実的にシリアスに視るよりも、空想の創作物としてフィルターを通してみることのほうが、重要だと感じているからです。

In my stories, I always shoot live-action films which have a manga-like image.

When I develop my characters, I am aiming towards the equilibrium of manga. For example, I think the Little Zombies are similar to Nobita and his gang from Doraemon.

That’s because for me, I believe it’s more important to see reality through the filter of creation than to look at it seriously.

6. Why do you use all these “subjective” shots (from inside the glass of juice, from inside the bag of chips, from inside the water that goldfish ends etc.)?
どうして物目線のショットが多いの？（ジュースのグラス目線、ポテチの袋の中、ベタが川に落ちた時の目線、など）

僕は、森羅万象（すべてのもの）に魂が備わっていると思っています。グラスも袋もベタも世界を観ていると考えています。
ヒカリたちは孤独を感じているかもしれないけど、その森羅万象たちに見守られているから、安心してほしいという優しさもこめています。だって、スクリーンをとおして映画をみる僕らも、ヒカリたちにとっては、その森羅万象の視点の一部ですから。

I think there's a soul in everything. I believe that a glass and bag and fish are all looking at the world.

Maybe Hikari and his friends feel lonely, but they're being looked over by all those objects. I also wanted them to feel safe in that knowledge. And after all, for Hikari and his friends, us, the people watching them through a screen are also one of those objects.

7. Have you used imagery from Lichtenstein? (in the short)
金魚で、ロイ・リキテンスタイン的な絵は使った？

特に意識していません。最も意識したのは、アートシアターギルドと呼ばれる70-80年代の日本のインデペンデントムービーたちのエネルギッシュな描き方です。

No, I haven't thought about it. What I was most conscious of was the energetic cinema of a movement in Japan in the 70-80s called the Art Theatre Guild.

8. Would you think of transmedial extension of the narrative in other mediums?
Like keep the narration going in a real video game?
ストーリーを他のメディアに広げることは考えている？例えば、ビデオゲームでストーリーを続ける、など。

リトルゾンビーズは、本当はビデオゲームにしたかったし、漫画にもしたかったです。（予算がそれを許しませんでした。）
常に、映画だけで終わらない、拡張イメージで物語をつくっています。

I wanted “We Are Little Zombies” to become a video game and manga. (We couldn’t because of financial constraints)
I always make my stories with a bigger image that doesn’t end with film.

9. Do the characters of Zombie movie have the characteristics of manga or anime? Would they be part of Otaku culture?

WALZの登場人物には、漫画やアニメの特徴があると言える？オタク文化の一部？

質問5でも書きましたが、まさにそうです。

ドラえもんもそうですが、エヴァンゲリオンも意識しています。エヴァンゲリオンの主人公は14才ですが、WALZは13歳。日本のオタク文化の作品は14才が最も大事な意味をもっています。変化、成長、挫折、反抗、屈折を経験する年として。意図して、その1歳前のこどもたちを描きたかったのです。より無垢だとされる最後の年齢のこどもたちとして。しかし実際ヒカリたちは「無垢」ではないです。オタク文化は13才を「無垢」だとするラベリングを、否定したかった。こどもたちは生まれながらにして、「考えている」！からです。

As I wrote for question 5, yes. I was conscious of Doraemon as well as Evangelion. The main character in Evangelion is 14, and in “We Are Little Zombies” they are 13. In Japanese Otaku culture, 14 is the most significant age, as an age where one experiences change, growth, collapse, disobedience, wryness. That’s why I wanted to depict children one year before that age. As children in their last year of purity. However, in reality, Hiraki and his friends are not “pure”. I wanted to reject the label that Otaku culture attaches to 13-year-olds. That’s because children think, as soon as they are born.

10. Have you been influenced by painters and especially Japanese painters? In what way and of course from whom. Have you used pictorial techniques or pictorial vocabulary from painting?

I have noticed for example without being sure, stop motion with the tiger, split screen, picture in picture (with putting photos upon real shots), fast forward, text on the image.

画家、特に日本の画家にインスパイアされている？どのように？絵画のテクニックや、要素を取り入れている？

私が気づいたのは、トラのコマ撮り、スプリットスクリーン、ピクチャー・イン・ピクチャー（写真を映像の上に載せる）、早送り、タイトル。

僕はシュールレアリスムや実験映像に強い影響を受けています。だから、手法を選びません。

画家としては、タイガー立石という漫画家から画家になった作家がいてすきです。（彼もトラをよくモチーフとして選びます。）

また、精神としては、寺山修司。彼は、実験映像を日本で定着させ、自分のプライベートなきもちをたくさんの作品に起こしました。

あとはアニメの手法からも多く学んでいます。

I am strongly influenced by surrealism and experimental video. That's why I'm not choosy with my methods.

As a painter, I love Tiger Tateishi, a painter who was originally a manga artist. (He also often uses tigers as a motif.)

Also, for his spirit, I love Shuji Terayama. He was the one who established experimental video in Japan, and poured his private feelings in many of his works. Also, I have learnt a lot from anime techniques.

11. What is his position toward the destruction of the world? (from a war or natural disaster) His characters mention the nuclear war at both movies.

世界の破滅に関する考えは？（戦争や災害が原因の）

「金魚」とWALZの両方で世界の終わりの話が出ている。

世界は、災害や戦争のどちらかはわからないけれど（もしくはどちらか両方の理由で）突然終わると思っています。その理由が、災害や戦争であれ、その終わる瞬間には、人間の数だけ、パーソナルな物語があり、人間の数だけそれぞれの心の中で、世界の終わりに理由づけがされるでしょう。日本のオタク文化には「セカイ系」という言葉があり、「セカイが終わったり、幸せになる理由は、すべて主人公である自分の気持ちや変化が反映される。自分がセカイに影響している」という一つのジャンルがあります。僕はそれにニヒリスティックにですが、強く共感しています。

僕は、おこがましいけれど、現代の「聖書」を作るつもりで、いつも映画をつくっています。だから世界の終わりや始まりについて触れ、それへの対応策を語ることはとても重要なことです。

I believe that the world will come to a sudden end, whether it's from natural disasters or war (or both). Whether the reason is natural disasters or war, at that moment when the world ends, there will be as many personal tales as there are people, and as many reasons for the world ending.

In Japanese Otaku culture, there is a genre called "Sekaikei" (literal translation = "world-type") which means that "the reasons for the world ending or becoming happy are all reflected in the feelings or changes of me, as the main character of the story. I influence the world". In a nihilistic way, I strongly empathize with that.

This may sound arrogant, but I always try to make my films as though they will become the Bible of our age. That's why I touch on the world's end or beginning and feel it's important to talk about solutions to those situations.

12. What do the goldfishes mean?

金魚（タイトルではなく、魚のほう）に意味はあるの？

平凡なもの、ひとつひとつに特徴のないもの、安いもの、だれにでも手に入るもの、特別でないもの、という意味をこめています。

「僕らは、なんでもない金魚だ」というネガティブな気持ちと、
「だとしても、自信をもっているのだ、それぞれが主人公なのだから」とい
うポジティブな意思を
常に同時に介在させています。

They represent something ordinary, something without individual characteristics, something cheap, something anyone can buy, something that isn't special. The negative feelings "We are ordinary goldfish" and the positive "Then, I'm allowed to feel confident, because each of us is that main character" constantly co-exist.

13. There are two scenes one in the short and one in the feature that are irrelevant with the plot, the one with the guy talking about new idea of porn and the other of the lonely teenager skater. What is their function and if they are really something like a parenthesis or a commentary.

「金魚」では2シーン、WALZでは1シーン、ストーリーに直接関係のないシーンがある。金魚だとあかねのお兄ちゃんのシーン、WALZだとスケボーのシーン。このシーンの機能は？何かについてのコメントリー？それとも息抜き？

いつだって、ストーリーに直接関係しないシーンこそが「現実的」だと考えています。セリフで余計なことを多く語るのもそのせいです。現実は無駄なことばかりですから。でもその無駄な会話の1文のほうが、人生の最後に思い出す1文だったりするのではと思っています。たとえば「タコの知能は三歳児」とか。息抜きではなく、ストーリーなんかよりも別次元の本質的なシーンとしていれこんでいます。

I believe that scenes which are not directly relevant to the plot are what is truly "realistic". That's also the reason why my characters say irrelevant things in their dialogue. Reality is full of irrelevant things. But I think that one of those irrelevant things someone says can be the last thing we remember in our lives.

For example, "an octopus has the intelligence of a 3-year-old". I didn't write it as a breather, it's more like an essential scene in a different dimension from the story.

14. Where are the post nuclear catastrophe photos from? (Nagasaki or Hiroshima?)

核戦争の写真はどこ？（広島？長崎）

東京がもし廃墟になったら、という話として、核爆弾の被害写真ではなく、東京大空襲の写真を中心にしています。

The scene imagines what Tokyo would be like if it became a ruin, so I didn't use photos from the nuclear bomb sites, but mainly photos from the Tokyo Bombings.

15. Is the narration of zombies "anti-narrative"? In the context of the last line of the movie, "life goes on undramatically", without climaxes maybe, big decisions, turning points, just a path with episodes? Is the movie following a logic of a video game in the structure and consequently in narrative or of a book (for example because of chapters?)

WALZのナレーションは、「アンチ・ナレーション」？

映画の最後のセリフ、「人生は続くよ。でも映画じゃない、平凡なやつさ。」にあるように、（ナレーションが）クライマックスや大きな決断、天気などがない、ただのエピソードの連続？WALZは、ビデオゲームのような構造？それとも、チャプターがあるから、本のような構造？

「アンチナレーション」。まさにそうです。

ナレーションは、主人公の心の声ですが、その心の声ですら、本当のことを言っているとは限らないと思っています。だって、自分が考えていることにも、思い込みや勘違い、強がり、はこころの中にも存在しているから。だから「映画のナレーション」を絶対的に信じる姿勢には批判的です。むしろ、そういういみで、その不安定さを楽しむ余地があると考えています。

WALZはビデオゲーム構造です。現実とは現実として向き合うのではなく、ビデオゲームとして（自分はそのビデオゲームの作り主として）俯瞰的にとらえることで、辛いことを、ただのゲームのイベントだ、とスルーすることができるのではと考えています。

この映画は「現実と向き合わないための、方法」を伝える映画だからです。

“Anti-narrative”. Exactly.

A narration is the voice of the main character's heart, but even that heart's voice is not necessarily always telling the truth. That's because preconceptions, misunderstandings and stubbornness also exist within our hearts. That's why I am against absolute belief in a film's narration. But I think there's space to enjoy the uncertainty brought by that. “We Are Little Zombies” is structured like a video game. Reality is not faced as reality, but as a video game (and yourself as the maker of the video game) and is seen from a birds' eye view, which allows one to digest emotionally tough events as merely an episode of the game.

This is a film which transmits the “method for not dealing with reality”.

16. This sunset is in both movies, does it mean anything more than just a sunset?
金魚とWALZの夕陽に意味はあるの？

夕日は、「論理的な思考よりも、感情のうごきを優先して、行動に移す」機能があると思っています。それは人生にとって忘れてはならない大事なポイントだと感じています。

I think that sunsets have the function to make us act in a way that prioritizes emotions over logic. That is something very important in our lives, which we shouldn't forget.

17. Last but not least, what is your relationship and opinion about the Superflat movement?
スーパーフラット（芸術運動）についてどう思う？

2000年ころの芸術運動ですから、僕はその運動の子供とも言えるかもしれません。

10代のころによく見ていましたから、その手法にはとても影響を受けていると思います。あえて稚拙なまま世に出す大胆さも大好きです。

しかし、スーパーフラットの作家たちは、「こどもたち」を消費物としてとらえることが多く、それには吐き気がします。たとえば「萌え表現」など。僕はあくまでも「こどもと同一の視点で」「それを養護する」ために作品を作りたいと思っています。

Superflat is an art movement of the 2000s, so you can call me a child of that movement.

I saw it a lot when I was a child, so I'm sure I am very influenced by its techniques. I love the courage of putting out things which still look poorly executed.

However, the artists of the Superflat movement often saw children as consumables, and that makes me sick. For example, the expression of "Moe".

Personally, I want to look at things from the same point of view as children, and want to create work that nurses them.

うーたくさん書いてしまいました！遅くなってごめん！

幸運を祈ります！論文できたら送ってね！

14. Βιβλιογραφία

- Αγγελίδη, Α. «Παραλλαγές στο ίδιο θέμα IDEESDIES FIXESIRAE (Φωτογράμματα – Λόγος – Ήχος – Αναφορές)». *Σύγχρονος Κινηματογράφος* '78, 17/18, 99-115, 1978.
- Ευδοκιάς, Β. *Διαμεσική Αφήγηση Ιστοριών: Θεωρητική – Αναλυτική προσέγγιση και μελέτη περίπτωσης*. Σύρος: Πανεπιστήμιο Αιγαίου, 2016.
- Θεοδωράκη, Σ. (επιμ.) *Αντουανέτα Αγγελίδη/ Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης*, Αθήνα: Αιγόκερως, 2005.
- Θεοδωράκη, Σ. *Κινηματογραφικές Πρωτοπορίες Αφηρημένη Τέχνη, Νταντά, Κυβισμός, Σουρεαλισμός*. Αθήνα: Νεφέλη, 1990.
- Κανελλιάνου, Β. «Η ζωγραφική αφηγούμενη: ένα θεωρητικό πλαίσιο για την αφήγηση στις εικαστικές τέχνες» στο: *Η λογοτεχνία και οι τέχνες της εικόνας* (επιμ.) Δ. Αγγελάτος, Ε. Γαραντούδης. Αθήνα: Ελληνική εταιρεία Γενικής και Συγκριτικής Γραμματολογίας Μελέτες και έρευνες, Καλλίγραφος, 2013.
- Μπαζέν, Α. *Τι είναι ο κινηματογράφος* (μτφρ.) Κ. Σφήκας. Αθήνα: Αιγόκερως, 1988.
- Bal, M. *Narratology, Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto, 2009.
- Bazin, A. *What is Cinema Vol. 1* (μτφρ.) H. Gray. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 2005.
- Balanategui, J. “The Child and Japanese National Trauma” στο: *The Uncanny Child in Transnational Cinema: Ghosts of Futurity at the Turn of the Twenty-first Century*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018.
- Barthes, R. *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο* (μτφρ.) Γ. Σπανός. Αθήνα: Πλέθρον, 2007.
- Brehm, M. (επιμ.), *The Japanese experience inevitable*. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag, 2002.
- Bolter, J.-D. *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1991.
- Bolter, J.-D. & Grusin, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

- Chambers, K. *Yoshitomo Nara: Nothing ever Happens*. Cleveland: Museum of Contemporary Art, 2004.
- Chatman, S. *Story and Discourse*. Ithaca NY: Cornell University Press, 1980.
- Dalle Vacche, A. *Cinema and Painting: How Art Is Used in Film*. Austin: University of Texas Press, 1996.
- Dolezel, L. *Occidental Poetics: Tradition and Progress*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1990.
- Edgar-Hunt, R. Marland, J. Richards, J. *Screenwriting*. Lausanne: AVA Publishing SA, 2009.
- Elsaesser, T. “Around Painting and the «End of Cinema»: A Propos Jacques Rivette’s *La Belle Noiseuse*” στο: *European Cinema: Face to Face with Hollywood*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.
- Eisenstein, S. *Κινηματογράφος και Ζωγραφική: El Greco y el cine* (μτφρ.) Κ. Σφήκας. Αθήνα: Αιγόκερως, 19..
- Field, S. *Το σενάριο: Η τέχνη και η τεχνική (Οι βάσεις της σεναριογραφίας)* (μτφρ.) Π. Πολυκάρπου. Αθήνα: Κάλβος, 1986.
- Fleming, J. Lubowsky, T. Murakami, T. *My reality contemporary art and the culture of Japanese animation*. New York: Des Moines Art Center, Independent Curators International, 2001.
- Genette, G. Marin, L. Mathieu- Colas, M. *Τα όρια της διήγησης* (μτφρ.) Ε. Θεοδωροπούλου. Αθήνα: Καρδαμίτσα, 1987.
- Peter Greenaway: Ζωγραφική – σχέδια – κολάζ*. Αίθουσα Τέχνης Μύλος 7-24 Νοεμβρίου 1996. Νέοι Ορίζοντες – 37° Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης. Θεσσαλονίκη Πολιτιστική Πρωτεύουσα Ευρώπης, 1997.
- Greenaway, P. *Peter Greenaway: Nightwatching*. Paris: Dis Voir, 2006.
- Greenaway, P. *Peter Greenaway: Papers* (μτφρ.) G. Bellest. Paris: Dis Voir, 1990.
- Guerin, M.-A. *Η αφήγηση στον κινηματογράφο* (μτφρ.) Δ. Θυμιοπούλου. Αθήνα: Πατάκη 2003.
- Hayles, K. “The Transformation of Narrative and the Materiality of Hypertext” στο: *Narrative, Vol.9, No 1*, Jan.2001.

- Herman, D. *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- Hockney, D. & Falco, C. M. "Optical Insights Into Renaissance Arts" στο: *Optics & Phototonics News*, July 2000.
- Jacobs, S. *Framing Pictures - Film and the Visual Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
- Kafalenos, E. "Implications of Narrative in Painting and Photography" στο: *New Novel Review* 3.2, 1996.
- Krakauer, S. *Θεωρία του Κινηματογράφου, η απελευθέρωση της πραγματικότητας* (μτφρ.) Δ. Κουρτοβίκ. Αθήνα: Κάλβος, 1983.
- Krauss, R. "Grids" στο: *October*, MIT Press, vol 9, 1979.
- Lee, L. *Japanese Cinema Between the Frames*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- Leighton, T. *Art and the Moving Image*. London: Tate Publishing, 2008.
- Lessing, Gotthold, E. *Λαοκόων*
- Manovich, L. *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων* (μτφρ.) Θ. Δρίτσας, Κ.Σπαθαράκης. Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, 2016.
- McLuhan, M. *Understanding Media*. London and New York: The MIT Press, 1964.
- Melia, P. *Peter Greenaway: artworks '63-'05*, (επιμ. Εκθ.) Α. Ποταμιάνου. Αθήνα: Ελληνοαμερικάνικη Ένωση, 2005.
- Metz, C. *Ψυχανάλυση και Κινηματογράφος: Το Φαντασιακό Σημαίνον* (μτφρ.) Β. Πατσογιάννης – Φ. Σιατίτσας. Αθήνα: Πλέθρον, 2007.
- Murakami, T. *Superflat*. Tokyo: Madra Publishing Co., Ltd. 2000.
- Murakami, T. *Summon monsters? Open the door? Heal? Or die?* Tokyo: Kaikaikiki Co., Ltd, 2001.
- Pantenburg, V. "The camera as a Brush - Film and painting" στο: *Farocki/ Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.
- Perloff, M. *The Futurist moment: avant garde, avant guerre, and the language of rupture*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

- Vincent, P. *Το μοντάζ* (μτφρ.) Α. Μπαλτά. Αθήνα: Πατάκη, 2013.
- Juan de Pablos Pons, “El cine y la pintura: una relación pedagógica” στο: *Revista De comunicación y nuevas tecnologías*, Icono 14 – No, junio 2006.
- Ryan, M.– L (επιμ.) *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2004.
- Schilling, M. *Art, Cult and Commerce: Japanese Cinema Since 2000*. NY: Awa Books, 2019.
- Thon, J.– N. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln & London: University of Nebraska Press, 2016.
- Watkins, J. *Facts of Life: contemporary Japanese art*. London: Hayward Gallery, Tokyo: The Japan Foundation, 2001.
- Woods, A. *Being Naked Playing Dead: The art of Peter Greenaway*. Manchester: Manchester University Press, 1996.
- Yamaguchi, Y. *Warriors of art, a guide to Contemporary Japanese Artists*, (μτφρ.) Α. Tanaka. Tokyo: Kodansha International Ltd, 2007.

INTERNET

- Πολίτης, Π. «Αφήγηση» στο: *Γένη και Είδη του Λόγου*, https://www.greek-language.gr/greekLang/studies/discourse/2_1_3/index.html
- Φεστιβάλ Νύχτες Πρεμιέρας, Αθήνα, Σεπτέμβριος 2019.
http://www.aiff.gr/ta_agapimena_ton_festibal_festival_darlings/arthro/eimaste_mikra_zompi_we_are_little_zombies-15553988/, 2019.
- Caeiro, F. “The Cinema of In- Betweenness: Hybrid Film, its creative potential and the problem of its definition”,
https://www.academia.edu/28625735/The_Cinema_of_In_Betweenness_Hybrid_film_its_creative_potential_and_the_problem_of_its_definition, 2015.
- Forman-Brunell, M. Pieter Bruegel the Elder’s “Children's Games” [Painting] στο: *Children and Youth in History*, Item #332, <http://chnm.gmu.edu/cyh/primary-sources/332>
- Greenaway, P. “Murder he drew”, στο: *The Guardian*,
<https://www.theguardian.com/film/2003/aug/01/1>, από συνέντευξη στο BFI, 2003.

Hinojosa, L. "Rhythmus 21 (Rhythm 21)" στο: *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía* <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/rhythmus-21-rhythm-21>

Jenkins, H. "Transmedia 202: Further Reflections" στο: *Confessions of an Aca-Fan*, http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Jensen, C-B, Blok, A. "Techno-animism in Japan: Shinto Cosmograms, Actor-network Theory" & "The Enabling Powers of Non-human Agencies" στο: *Sage Journals*, <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0263276412456564>, 2013.

Koval, F. "Interview with Emmer" στο: *Sight and Sound*, 19, 9 January 1951, σσ. 354-6. https://archive.org/details/Sight_and_Sound_1951_01_BFI_GB/page/n11/mode/2up, 1951.

Lubbock, T. "Sassetta: The Meeting of St Anthony Abbott and St Paul the Hermit (c.1440)" στο: *Independent*, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/sassetta-the-meeting-of-st-anthony-abbot-and-st-paul-the-hermit-c1440-795360.html> , 2006.

Lucarelli, F. <http://socks-studio.com/2014/07/30/rhythmus-21-an-early-abstract-film-by-hans-richter-1921/>

"Makoto Nagahisa: I AM We Are Little Zombies"
<https://www.iam.film/press/we-are-little-zombies>

Museum der Moderne - Rupertinum, Salzburg, December 19, 2003 - March 14, 2004. <https://www.hatjecantz.de/the-japanese-experience-1229-1.html>

Myers, S. "Aristotle and Three Act Structure" στο: *Go into the story* , <https://gointothestory.blcklst.com/aristotle-and-three-act-structure-13495168ce73> , 2019.

National Gallery, "Sassetta"
<https://www.nationalgallery.org.uk/artists/sassetta>

Orrock, A. "Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the Humanist Educators" στο: *Journal of Historians of Netherlandish Art*, <https://jhna.org/articles/homo-ludens-pieter-bruegels-childrens-games-humanist-educators/> , 2012.

Pringle, G. "Makoto Nagahisa: Pop Will Eat Itself"
<https://www.filmink.com.au/makoto-nagahisa-pop-will-eat/>

Rist, P. 'Découpage' στο: Barnard T. & Rist, P. 'Glossary of Film Terms', *South American Cinema: A Critical Filmography 1915-1994*, (επιμ.) Timothy Barnard & Peter Rist στο: <https://filmstudiesforfree.blogspot.com/2014/03/on-cinematic-decoupage.html>

Robertson, Z. “Hybrid Film: Blending fact and fiction, and the act of memory as authenticity” στο: Point Of View Magazine,
<http://povmagazine.com/articles/view/hybrid-film> , 2016.

Sevakis, J. “Did Westerners Always Call It Anime?” στο: *Anime News Network*
<https://www.animenewsnetwork.com/answerman/2016-01-11/97416> , 2016.

“Ukiyo- e”, <https://www.artsy.net/gene/ukiyo-e>

“Jave Yoshimoto” στο: *Artworks For Change*,
<https://www.artworksforchange.org/portfolio/jave-yoshimoto/>

Jave Yoshimoto official site,
<https://www.javeyoshimoto.com/godzilla>

“Little Boy: The Arts of Japan’s exploding subculture” στο: *Japan’s Society*,
https://www.japansociety.org/little_boy_the_arts_of_japans_exploding_subculture ,
2005.

Osamu Tezuka official site, <https://tezukaosamu.net/en/about/>

VIDEO

Aya Takano, “UNIO MYSTICA” at Perrotin New York, 2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=mRMKII9MK5Y>

Aya Takano Documentary “Queen of Superflat”, 2011.
<https://www.youtube.com/watch?v=UzPgypBBuO0>

Aya Takano "The Jelly Civilization", Perrotin Paris, 2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZAPGGRCPDcM>

Chiho Aoshima: Rebirth of the World, 2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=5427YXnyKXY>

“Colored Rhythm: Study for the Film” by Léopold Survage, MOMA, 1913.
<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=pEsebLFxqXI>

“Hans Richter on Film”, Star Films, 1972.
<https://www.youtube.com/watch?v=Pbu9X8ZKdcg>

LeFauve, M. *Master Class: Screenwriting with Meg LeFauve (INSIDE OUT, CAPTAIN MARVEL)* στο: Sundance Festival, 2018.
<https://collab.sundance.org/catalog/Master-Class-Archive-Video-Screenwriting-with-Meg-LeFauve-INSIDE-OUT-CAPTAIN-MARVEL>

Live on: Mr's Japanese Neo-pop, 2015.
<https://www.youtube.com/watch?v=Ujn7KTikFjI>

Mr. Is the Japanese Artist Who Helped Turn Anime Into Fine Art.
<https://www.youtube.com/watch?v=DrIpnfcI5qQ>

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

Makoto Nagahisa “We Are Little Zombies”, 2019

Makoto Nagahisa “And So We Put the Goldfish In The Pool”, 2017.
<https://vimeo.com/channels/cineteca/170127382>

Peter Greenaway, “Tulse Luper and the Suitcases”, 2003.

Peter Greenaway, “Nightwatching”, 2007.

Peter Greenaway, “A walk through H”, 1978.
<https://www.dailymotion.com/video/x7axivb>

Takashi Murakami, “Jellyfish Eyes”, 2013.

Henri Storck “Le monde de Paul Delvaux” από Art & Cinema, Cinematek, The Belgian Art Documentary, 1944.

Henri Storck “Rubens”, 1948.

Andre Cauvin “L’ Agneau mystique”, 1939.

Luciano Emmer “Leonardo Da Vinci”, 1952.
<https://www.youtube.com/watch?v=KvPI3j6adSw>

Luciano Emmer “Incontrare Picasso”, 1954.
<https://www.youtube.com/watch?v=nReCNfkSYQ8>

Luciano Emmer & Enrico Gras “Giotto – Il Dramma de Cristo”, 1948.
<https://www.youtube.com/watch?v=iRfWBKKVpf4>

Luciano Emmer “Nostalgia (Balthus)”, 2001.
<https://www.youtube.com/watch?v=yjRQKwLEIE0>

Auguste & Luis Lumiere “The Passion” 1898.
<https://www.youtube.com/watch?v=CZGf7E04g2Q>

Hans Richter, “Dadascope”, 1961.
<https://www.soundart.zone/hans-richter-dadascope/>