



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ  
  
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Μέρος Ι: Από τον κινηματογράφο  
στο κινητό τηλέφωνο  
(τίτλος Θεωρητικής εργασίας)

Μέρος ΙΙ: ΑΝΤΙ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ  
(τίτλος Καλλιτεχνικού έργου)

ΧΡΙΣΤΙΝΑ Π. ΔΗΜΑΚΟΓΙΑΝΝΗ

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια  
Βίκη Μπέτσου

Αθήνα, 2022



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS  
SCHOOL OF FINE ARTS  
DEPARTMENT OF FINE ARTS  
POSTGRADUATE PROGRAMME  
DIGITAL ARTS

POSTGRADUATE WORK

Part I: **From the cinema to the cell phone**  
(Theoretical essays title)

Part II: **INSTEAD OF ROUTE**  
(Artistic work title)

CHRISTINA P. DIMAKOGIANNI

Supervising Professor

Vicky Betsou

Athens, 2022

# ΜΕΡΟΣ Ι

## Περίληψη

Στη συγκεκριμένη εργασία γίνεται μια απόπειρα σύνδεσης που αφορά στην εξέλιξη του κινηματογράφου και στην σύνδεσή του με το κινητό τηλέφωνο. Ξεκινώντας, αξίζει να αναφερθούμε στους αδελφούς Lumière, οι οποίοι κατασκεύασαν την πρώτη κινηματογραφική μηχανή το 1894 και εκκίνησαν να διαμορφώνουν τον κινηματογράφο.

Η εφεύρεση του κινηματογράφου τοποθετείται χρονικά σε μια μεταβατική στιγμή του πολιτιστικού πανοράματος του μοντέρνου τρόπου ζωής. Καθώς η βιομηχανική πόλη αναδύοταν και επεκτεινόταν, ο κινηματογράφος απετέλεσε το επίκεντρο αυτής της μεταμόρφωσης καθώς αναφάνηκε από ένα μεταβαλλόμενο οπτικό πεδίο το οποίο σημαδεύτηκε από μετασηματισμούς στην ιστορία της τέχνης, την οπτική αναπαράσταση και τον σχεδιασμό της πόλης. Θα μπορούσαμε να αποφανθούμε ότι ο κινηματογράφος αναδύθηκε από μια κινούμενη «αρχιτεκτονική» του βλέμματος.

Παράλληλα, η εξάπλωση των μέσων μαζικής επικοινωνίας και η εξέλιξη του διαδικτύου δημιουργεί μια νέα πραγματικότητα. Η καθημερινή ζωή των πολιτών αλλάζει μιας και προσφέρονται τεράστιες ποσότητες πληροφοριών μέσα σε ένα ταχύτατο παγκόσμιο σύστημα επικοινωνίας. Ταυτόχρονα με το διαδίκτυο, αναπτύσσεται το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες συζήτησης ανθρώπων με συμμετέχοντες από κάθε γωνιά του πλανήτη. Η ευχρηστία αυτού του νέου μέσου είναι και το ίδιο το πρόβλημά του. Η περιήγηση στο διαδίκτυο μπορούμε να πούμε ότι μοιάζει με έναν απέραντο λαβύρινθο με αδιέξοδα και αναπάντεχες διεξόδους.

Αναλύοντας τα παραπάνω, επιστρέφουμε σε αυτό που έχει ισχυριστεί ο Comolli, ότι καμία τεχνολογία δεν είναι ουδέτερος μεταδότης του κόσμου 'εκεί έξω'. Έπειτα από εκατό και πλέον χρόνια από την πρώτη κινηματογραφική ταινία των αδελφών Lumière, η ιστορία έχει πάρει μία απρόσμενη –ίσως- τροπή. Με το Instagram, ο χρόνος προβολής της επιλεγμένης εικόνας είναι περιορισμένος τόσο ως προς τη διάρκεια όσο και ως προς το χρόνο που θα παραμείνει στη διαθεσιμότητα των υπολοίπων χρηστών. Η κάμερα του τηλεφώνου, σε αντίθεση με την παραδοσιακή φωτογραφική μηχανή, είναι οικία και πανταχού παρούσα. Κρατά τον χρήστη σε μια εγρήγορση, έτοιμο να καταγράψει οτιδήποτε συμβεί γύρω του και θεωρήσει πως έχει κάποια αξία. Ίσως και είναι αυτός ο λόγος πως οι χρήστες των κινητών τηλεφώνων αναλαμβάνουν χρέη ερασιτέχνη φωτορεπόρτερ. Με αυτό τον τρόπο, η κάμερα δεν χρησιμοποιείται μόνο για να αποθανατίσει αξιοσημείωτες στιγμές αλλά βρίσκεται μαζί με το εκάστοτε υποκείμενο για μια άμεση και συνεχή καταγραφή της ζωής.

Οι εφευρέσεις των αδελφών Lumière, καθόρισαν την έναρξη της ιστορίας του κινηματογράφου, αλλά τα νέα μέσα ουσιαστικά τροποποίησαν τη χρήση των ανακαλύψεών τους.

**Λέξεις κλειδιά:** κινηματογράφος, κινητό τηλέφωνο, Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας

## Summary

In this particular essay an attempt is being made that concerns the evolution of cinema and its connection to the cell phone. Starting, it's worth mentioning the Lumiere brothers, who created first the movie camera in 1894 and began to form the cinema.

The invention of cinema is placed in a transitional time for the cultural panorama of the modern life. As the industrial city emerges and expands, the cinema became the center of this transition as it appeared from a changing optic field that was marked by transformations in the history of art, visual representation and the city design. We could say that the cinema emerged by a moving "architectural" way of seeing.

Along side the expanding of the media and the development of the internet creates a new reality. The everyday life of the citizens changes because of the vast amounts of information are offered in a fast global communication system. At the same time with the internet, the expanding of the E-mail and the demission group of people with participants from around the world. Its easy usability of this new means is its exact problem. Browsing the internet we could say, seems like a huge labyrinth with dead ends and unexpected exists.

Analyzing the above, we return to what Comolli, has asserted, that technology is not a neutral transmitter of the world "out there". After more than a hundred years from the first cinematic movie from the Lumiere brothers, history has taken – probably- an unexpected turn. With the Instagram, the time of viewing the selected image is limited both in terms of duration as well as in terms of time which it will remain available to other users. The cell phones camera in contradiction with the traditional photographic camera is familiar and ubiquitous present. It keeps the user in a constant vigilance ready to record everything that is happening around him and is considered that it may have some significance or value. Maybe that is the reason why cell phone users take in amateur press photographer. In a way, the camera isn't used only to note remarkable moments but is with each subject for an immediate and continuous recording of life.

The Lumiere brothers invention determined the beginning of cinemas history but the new means mainly modified the use of their discovery.

**Keywords:** cinema, cell phone, Media

## Τριμελής Επιτροπή

Βίκη Μπέτσου: Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Γεώργιος Χαρβαλιάς: Σύμβουλος

Θανάσης Ρεντζής: Σύμβουλος

«Δηλώνω ότι είμαι ο/η αποκλειστικός/η δημιουργός της παραπάνω πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος/η 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 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)»

## Περιεχόμενα

### Εισαγωγή

1. Ο Κινηματογράφος μέσω της Τεχνολογικής Εξέλιξης
  2. Ο Κινηματογράφος κατά τον Μακλούαν
  3. Ο Κινηματογράφος κατά των Manovich
  4. Διεπαφή των νέων μέσων και τον κινηματογράφο
  5. Πόλη και Κινηματογράφος  
Πανοραμική θέα: η πόλη-ιστορία  
Τράβελινγκ: η Πόλη-Κίνηση  
Η Φωνή του Αφηγητή: η Πόλη-Λόγος  
Contre-Plongée: η Πόλη από Μέσα  
Εναέριες λήψεις: η Πόλη Στόχος
  6. Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Τέχνη
  7. Καλλιτέχνες σε Βιομηχανίες Μαζικής Κουλτούρας
  8. Διαδίκτυο και Τέχνη
  9. Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Διαδίκτυο
  10. Επίλογος
- Βιβλιογραφία

*«Ο Comolli ισχυρίζεται ότι καμία κινηματογραφική τεχνολογία δεν είναι ουδέτερος μεταδότης του κόσμου 'εκεί έξω'. η τεχνολογία παράγεται σε μεγάλο βαθμό από μια κοινωνικά προερχόμενη αντίληψη αυτού του κόσμου και του τρόπου με τον οποίο τον γνωρίζουμε. Για παράδειγμα, βρίσκει τις απαρχές του κινηματογράφου όχι στην επιστημονική έρευνα αλλά στις ιδεολογικές πιέσεις του 19<sup>ου</sup> αιώνα για την αναπαράσταση της 'ζωής όπως είναι' και στις οικονομικές επιθυμίες εκμετάλλευσης ενός θεάματος»*

## Εισαγωγή

### Αναφορά στους Αδελφούς Lumière

Αναφερόμενοι στον κινηματογράφο, δεν θα μπορούσαμε να μην αφιερώσουμε χρόνο στους αδελφούς Lumière, Louis και Auguste, οι οποίοι κατασκεύασαν το 1894 την πρώτη κινηματογραφική μηχανή.

Γεννήθηκαν στη Μπεςανσόν της Γαλλίας, αλλά μεγάλωσαν στη Λυών, καθότι ο πατέρας τους ήταν ιδιοκτήτης εργοστασίου όπου κατασκεύαζε φωτογραφικές πλάκες και άλλα φωτογραφικά είδη. Αυτό, όπως φάνηκε, ήταν καθοριστικό για την πορεία της ζωής τους, μια και από πολύ νωρίς εργάστηκαν στην οικογενειακή επιχείρηση και έπειτα από την καθοδήγηση του πατέρα τους Antoine εκκίνησαν να διαμορφώνουν τον κινηματογράφο. Στις 13 Φεβρουαρίου του 1894, έλαβαν δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για την κατασκευή μιας μηχανής λήψης και προβολής. Ουσιαστικά, αξιοποιούν το λεγόμενο διάτρητο φιλμ το οποίο μπορούσε να ενσωματωθεί σε μηχανή προβολής. Η πρώτη κινηματογραφική συσκευή στην ανθρώπινη ιστορία αποτελούσε ταυτόχρονα μηχανή λήψης αλλά και προβολής καθώς και εκτύπωσης των προοριζομένων για προβολή θετικών αντιτύπων.

Στις 19 Μαρτίου 1895, δημιουργείται η πρώτη κινηματογραφική ταινία όλων των εποχών. Πρόκειται για το φιλμ *Έξοδος από το εργοστάσιο Λυμιέρ*, όπου αποτυπώνεται η έξοδος των εργατών από το εργοστάσιό τους. Στις 22 Μαρτίου, δηλαδή τρεις ημέρες μετά, πραγματοποιείται η πρώτη ιδιωτική προβολή της ταινίας και στις 28 Δεκεμβρίου του ίδιου έτους γίνεται δημόσια προβολή – μαζί με άλλες 9 που παράχθηκαν στο μεταξύ - με εισιτήριο στο Grand Café Capucines στο Παρίσι. Η διάρκεια της κάθε ταινίας τους ήταν μόλις πενήντα δευτερόλεπτα. Το 1896, ξεκινούν περιοδεία στο Λονδίνο και τη Νέα Υόρκη, η οποία κρίνεται επιτυχημένη. Παρόλη τη θερμή υποδοχή που είχαν, πίστεψαν ότι ο κινηματογράφος δεν έχει μέλλον και ως εκ τούτου δεν πούλησαν στον Georges Méliès μία συσκευή λέγοντάς του μάλιστα πως πρόκειται απλώς για ένα *επιστημονικό περίεργο* εφήμερης δόξας κι ότι *Le cinéma est une invention sans avenir*.

Στην συνέχεια, στράφηκαν προς την έγχρωμη φωτογραφία την οποία και επινόησαν το 1903. Το 1907, η φωτογραφική διεργασία του τύπου Autochrome Lumiere, αρχίζει να διατίθεται στο εμπόριο. Η εταιρεία Lumière, κυριάρχησε στην ευρωπαϊκή αγορά φωτογραφικών ειδών, μέχρι που συγχωνεύτηκε με την αγγλική Pford και σταδιακά εξαλείφθηκε.



## LE CINÉMATOGRAPHE

### SALON INDIEN

GRAND CAFÉ

*14, Boulevard des Capucines, 14*

PARIS

*Cet appareil, inventé par MM. Auguste et Louis Lumière, permet de recueillir, par des séries d'épreuves instantanées, tous les mouvements qui, pendant un temps donné, se sont succédé devant l'objectif, et de reproduire ensuite ces mouvements en projetant, grandeur naturelle, devant une salle entière, leurs images sur un écran.*

#### SUJETS ACTUELS

- |  |                                    |
|--|------------------------------------|
| 1. La Sortie de l'Usine LUMIÈRE à Lyon.            | 5. Les Forgerons.                  |
| 2. La Voltige.                                     | 6. Le Jardinier.                   |
| 3. La Pêche aux Poissons Rouges.                   | 7. Le Repas.                       |
| 4. Le Débarquement de Coqs de Photographie à Lyon. | 8. Le Saut à la Couverture.        |
|  | 9. La Place des Cordeliers à Lyon. |
|  | 10. La Mer.                        |

## Ο Κινηματογράφος μέσω της Τεχνολογικής Εξέλιξης

Η εφεύρεση του κινηματογράφου τοποθετείται χρονικά σε μια μεταβατική στιγμή του πολιτιστικού πανοράματος του μοντέρνου τρόπου ζωής. Καθώς αναδυόταν και επεκτεινόταν, η βιομηχανική πόλη, ο κινηματογράφος απετέλεσε το επίκεντρο αυτής της μεταμόρφωσης καθώς αναφάνηκε από ένα μεταβαλλόμενο οπτικό πεδίο το οποίο σημαδεύτηκε από μετασχηματισμούς στην ιστορία της τέχνης, την οπτική αναπαράσταση και τον σχεδιασμό της πόλης. Θα μπορούσαμε να αποφανθούμε ότι ο κινηματογράφος αναδύθηκε από μια κινούμενη «αρχιτεκτονική» του βλέμματος.

Ο Walter Benjamin, αναφέρει ότι οι κοινωνικές μεταβολές εκδηλώνονται στις αλλαγές της αισθητηριακής αντίληψης. Ο κινηματογράφος ως μηχανισμός θεωρήθηκε το μέσο εκείνο που εξέφρασε και διαμόρφωσε αυτές τις νέες αισθητηριακές αντιλήψεις. Χαρακτηριστικό αυτής της ομολογίας είναι η διασκέδαση, η οποία προκαλείται είτε μέσω του κινηματογραφικού θεάματος είτε μέσω των καλειδοσκοπικών εντυπώσεων του δρόμου. Με την εξέλιξη του κινηματογράφου θα μπορούσαμε να αποδεχτούμε την έναρξη της ύπαρξης μιας σύνδεσης του κινηματογράφου με την τεχνολογία και την εξέλιξή της. Χαρακτηριστική είναι η σύνδεση τεχνολογίας και κινηματογράφου που γίνεται από διάφορους μελετητές χρησιμοποιώντας διαφορετική σκοπιά ο καθένας. Οι Bruce Bennett, Marc Furstenu και Andrian Mackenzie συνδέουν την τεχνολογία με τον κινηματογράφο, διαπιστώνοντας ότι υφίστανται δυο αποκλίνουσες προσεγγίσεις. Από τη μία εξετάζεται η ιστορία της κινηματογραφικής τεχνολογίας και από την άλλη ο κινηματογράφος ως μηχανισμός.

Η ιστορία της κινηματογραφικής τεχνολογίας αναφέρεται, είτε σε ιστορίες κινηματογράφου που αφορούν στην προϊστορία, είτε στις αμιγώς τεχνολογικές και τεχνικές αλλαγές του ίδιου του μέσου. Αναφορικά με την πρώτη περίπτωση ο David A.Cook εκθέτει ότι:

«Η έναρξη της ιστορίας του κινηματογράφου είναι το τέλος κάποιου άλλου πράγματος: των διαδοχικών σταδίων τεχνολογικής εξέλιξης κατά τη διάρκεια του 19<sup>ου</sup> αιώνα όπου απλοί οπτικοί μηχανισμοί που χρησιμοποιούνταν για διασκέδαση εξελίχθηκαν σε εκλεπτυσμένες μηχανές που μπορούσαν πειστικά να αναπαριστούν την εμπειρική πραγματικότητα σε κίνηση».

Σχετικά με τη δεύτερη προσέγγιση, οι Peter Wollen και Barry Salt, μελετούν την τεχνολογία σαν υλική διάσταση του μέσου. Και οι δυο εξετάζουν τον τεχνολογικό εξοπλισμό του κινηματογράφου, τόσο από την πλευρά του μηχανικού εξοπλισμού όσο και από την πλευρά της φωτοχημείας.

Ο Tom Gunning, συσχετίζει τις δυο διαφορετικές προσεγγίσεις που προαναφέραμε χρησιμοποιώντας την έννοια του «κινηματογράφου των ατραξιών». Ο «κινηματογράφος των ατραξιών» πέρα από την σχέση του κινηματογράφου με την τεχνολογία, αναπτύσσει διάφορες τεχνικές με σκοπό να τραβήξει την προσοχή του θεατή. Αυτό, κατά τα πρώτα χρόνια επιτυγχάνεται με το πολύ κοντινό πλάνο, δημιουργώντας συναρπαστικά θεάματα, αποκόπτοντας σιγά-σιγά τον κινηματογράφο από την αφήγηση. Ωστόσο, ο ίδιος αναφέρει πως:

«Ο κινηματογράφος των ατραξιών, στην πραγματικότητα δεν εξαφανίζεται με την κυριαρχία της αφήγησης, αλλά παραμένει υπογείως να εμφανίζεται τόσο σε πρωτοποριακές πρακτικές όσο και σαν συστατικό στοιχείο σε ταινίες μυθοπλασίας συχνά πιο εμφανής σε κάποια είδη (π.χ. όπως το μιούζικαλ) απ' ότι σε άλλα».

Πέρα από τις δύο προαναφερόμενες προσεγγίσεις, υπάρχουν και κάποιες που έστρεψαν το βλέμμα τους πέρα από την αμιγώς θεωρητική προσέγγιση μιας καινούργιας αισθητηριακής αντίληψης. Μία από αυτές, έρχεται από τους Jean-Louis Baudry και Jean Louis Comolli, οι οποίοι πρότειναν μία ιδεολογική ερμηνεία στην ανάλυση του κινηματογράφου ως μηχανισμού. Τον αντιμετώπισαν ως μια κυριολεκτική μηχανή, η οποία μπορούσε ταυτόχρονα να είναι μέρος μιας ευρύτερης κοινωνικής-πολιτισμικής-θεσμικής μηχανής μέσα στην οποία λειτουργεί.

Ο Comolli, ασκούσε κριτική στις ιστορίες του κινηματογράφου που αναδείκνυαν «τις πρώτες φορές» των τεχνικών μηχανισμών, αποκρύπτοντας με αυτό τον τρόπο «τις δυνάμεις που καθορίζουν, δηλαδή τις διεργασίες μέσα απ' τις οποίες προκύπτουν». Ο Baudry, από την άλλη, εστίαζε περισσότερο δια της ψυχαναλυτικής θεώρησης στη σχέση του υποκειμένου και του κινηματογραφικού μηχανισμού, καθώς υποστήριζε ότι η μεταλλαγή από την κινηματογράφιση στην οθόνη συσκοτίζει τον μηχανισμό, και η οθόνη τελικά δίνει μία εντύπωση της πραγματικότητας πέραν και παρά την επιστημονική θεώρησή της.

Με σκοπό να ξεπεράσουν την ανιστορικότητα και τον ντετερμινισμό των Baudry και Comolli, οι Bordwell και Staiger, υιοθετούν μια μεσαίας εμβέλειας έρευνα. Η δική τους προσπάθεια είναι στοχευμένη σε συγκεκριμένο υλικό, χωρο-χρονικά εντοπισμένο, εκθέτοντας την τεχνολογική μεταλλαγή και το μοντέλο αναπαραγωγής. Μέσα από τη δική τους ματιά, αντιμετωπίζουν την κινηματογραφική τεχνολογία σαν ιστορικό παράγοντα υπό το πρίσμα του κλασσικού κινηματογραφικού στυλ.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να συνοψίσουμε λέγοντας πως η τεχνολογία ως πρακτική εμπεριέχει τόσο τις τεχνικές προδιαγραφές του μέσου όσο και τις σχέσεις αυτού με τις συνθήκες παραγωγής και προβολής. Οφείλουμε πάντα να συνυπολογίζουμε την εμπειρία του εκάστοτε θεατή αλλά και τα νοήματα που αφηγείται ένα κινηματογραφικό έργο.

## Ο Κινηματογράφος κατά τον Μακλούαν

Κατά τον Μακλούαν, υπάρχει μία σύνδεση ανάμεσα στον τροχό, το ποδήλατο και το αεροπλάνο η οποία παίζει ρόλο στην εξέλιξη του κινηματογράφου. Μια από τις πιο περίπλοκες χρήσεις του τροχού βρίσκεται στην κινηματογραφική κάμερα και στον κινηματογραφικό προβολέα. Αυτή η λεπτεπίλεπτη και πολύπλοκη ομαδοποίηση τροχών εφευρέθηκε με σκοπό να κερδηθεί ένα στοίχημα ανάμεσα στον φωτογράφο Έντουαρτ Μάϊμπριτζ και τον ιδιοκτήτη αλόγων Λέλαντ Στάνφορντ, το 1889. Το στοίχημα αφορούσε τα τέσσερα πόδια ενός αλόγου και κατά πόσο αυτά βρίσκονται ταυτόχρονα στον αέρα μερικές φορές. Για να γίνει αυτό, σε μία πρώτη φάση, τοποθετήθηκαν κάμερες δίπλα-δίπλα και η καθεμιά ακινητοποιούσε μια στιγμή από την κίνηση των οπλών του αλόγου. Η κινηματογραφική κάμερα κι ο προβολέας εξελίχθηκαν από την ιδέα της μηχανικής αναδόμησης της κίνησης των ποδιών. Ο τροχός, που ξεκίνησε ως προέκταση του ποδιού και κατά τον Μακλούαν έπαιξε σημαντικό ρόλο, έκανε ένα μεγάλο εξελικτικό άλμα στον κινηματογράφο.

Στην Αγγλία, το κινηματοθέατρο αρχικά ονομάστηκε βιοσκόπιο, λόγω της οπτικής παρουσίασης των πραγματικών κινήσεων των μορφών της ζωής. Ο κινηματογράφος, είναι το θεαματικό πάντρεμα της παλιάς μηχανικής τεχνολογίας με τον καινούργιο ηλεκτρικό κόσμο. Γιατί το να βάζεις μια σειρά από κάμερες για τη μελέτη της ζωϊκής κίνησης σημαίνει πως συγχωνεύεις το μηχανικό και το οργανικό με έναν ιδιαίτερο τρόπο. Στο φιλμ, το μηχανικό εμφανίζεται ως οργανικό και το μέγλωμα ενός λουλουδιού μπορεί να απεικονιστεί το ίδιο εύκολα και ελεύθερα όπως η κίνηση ενός αλόγου.

Ο κινηματογράφος συγχωνεύει το μηχανικό και το οργανικό σ' έναν κόσμο που σαλεύει. Ο κινηματογράφος ως μη λεκτική μορφή εμπειρίας είναι σαν τη φωτογραφία, μια μορφή πρότασης χωρίς σύνταξη. Στην ουσία, ο κινηματογράφος, προϋποθέτει ένα υψηλό επίπεδο γραμματικής παιδείας εκ μέρους των θεατών και καταλήγει να είναι δυσνόητος για μια μερίδα του κοινού. Η εγγράμματη κατανόηση μίας απλής κίνησης του ματιού της κάμερας καθώς ακολουθεί, ή εγκαταλείπει μια φιγούρα, δεν είναι αποδεκτή από όλα τα ακροατήρια. Ένα μέρος του κοινού θα θέλει να μάθει τι συνέβη σε αυτή τη φιγούρα, ενώ μια άλλη μερίδα του ακροατηρίου παρακολουθεί την τυπωμένη αναπαράσταση χωρίς να αμφισβητεί τη λογική της γραμμικότητας και της κινηματογραφικής αλληλουχίας.

Για παράδειγμα, ο ομιλών κινηματογράφος ήταν η καταδίκη της ρώσικης κινηματογραφίας λόγω του ότι οι Ρώσοι είχαν μια ακατανίκητη ανάγκη για συμμετοχή η οποία ματαιώνεται από την πρόθεση ήχου στην οπτική εικόνα. Πιο συγκεκριμένα, ο Πουντόβκιν και ο Αϊζενστάιν κατήγγειλαν το ηχητικό φιλμ, αλλά πίστεψαν ότι αν ο ήχος χρησιμοποιείτο συμβολικά και αντιφωνικά μάλλον παρά ρεαλιστικά, θα γινόταν λιγότερη ζημιά στην οπτική εικόνα. Από την άλλη οι

Αφρικανοί είχαν μία επιμονή στην ομαδική συμμετοχή στο τραγούδι και στις φωνές κατά την διάρκεια της προβολής παρεμποδίζοντας με αυτό τον τρόπο εντελώς την ηχητική εγγραφή. Όταν ο ήχος έχει ήδη συμπεριληφθεί στην εικόνα τότε υπάρχει πολύ μικρότερη συμμετοχή στο έργο της εικόνας.

Αξίζει να αναφέρουμε, πως ο κινηματογράφος πέραν του ότι είναι μια υπέρτατη έκφραση της εκμηχάνισης, προσφέρει ως προϊόν το πιο μαγικό απ' όλα τα καταναλωτικά αγαθά, το όνειρο. Το φιλμ είναι μια συλλογική μορφή τέχνης υπό το πρίσμα ότι διαφορετικά άτομα διευθύνουν το χρώμα, τον φωτισμό, τον ήχο, την ηθοποιία και την ομιλία.

Ο τυχερός, ο τυχερός, εγώ,  
Θα ζήσω μεσ' στον πλούτο,  
Γιατί έχω μια τσέπη όνειρα.

## Ο κινηματογράφος κατά τον Manovich

*«Ο κινηματογράφος είναι η τέχνη του ενδείκτη [index]. Είναι μια απόπειρα να δημιουργηθεί ένα έργο τέχνης από ένα αποτύπωμα.»*

Ο κινηματογράφος θεωρήθηκε, από την αρχή της εμφάνισής του, ως η τέχνη της κίνησης. Η τέχνη, μέσω της οποίας, δημιουργούνταν μία αληθοφανής ψευδαίσθηση για τον δυναμικό χαρακτήρα της πραγματικότητας. Οι παλαιότερες τεχνικές για την δημιουργία και προβολή κινούμενων εικόνων βασιζόνταν στην ανθρώπινη παρέμβαση. Οι εικόνες σχεδιάζονταν, ζωγραφίζονταν και έμπαιναν σε κίνηση με το ανθρώπινο χέρι. Μόνο την δεκαετία του 19<sup>ου</sup> αιώνα η αυτόματη δημιουργία εικόνων συνδυάστηκε με την αυτόματη προβολή τους. Αυτό συνέβη διότι η φωτογραφία συναντήθηκε με τον κινητήρα, η συνάντηση αυτή γέννησε τον κινηματογράφο. Η μηχανή, ένας ιμάντας μετάδοσης, παρήγαγε τις εικόνες, οι οποίες είχαν όλες τα ίδια εξωτερικά χαρακτηριστικά, το ίδιο μέγεθος και την ίδια ταχύτητα που κινούνταν. Οι συσκευές που μπορούσαν να αποδώσουν την κίνηση ενός μεγαλύτερου αριθμού εικόνων, γινόντουσαν όλο και πιο δημοφιλείς.

Από τη στιγμή που ο κινηματογράφος σταθεροποιήθηκε ως τεχνολογία, θέλησε να αποκοπεί από όλες τις αναφορές του στη χειροτεχνία. Η αντίθεση ανάμεσα στο κινούμενο σχέδιο και τον κινηματογράφο υπήρξε καθοριστική για την κουλτούρα της κινούμενης εικόνας στον 20<sup>ο</sup> αιώνα. Το κινούμενο σχέδιο, ουσιαστικά είναι μια απλή αναπαράσταση της εικόνας, η οποία βρίσκεται πιο κοντά στη ζωγραφική από ότι στη φωτογραφία. Από την άλλη ο κινηματογράφος, έχει σαν πρόθεση να κρύψει κάθε στοιχείο της ίδιας του της παραγωγικής διεργασίας. Ο κινηματογράφος, υποκρίνεται πως αυτό που προβάλλει είναι μια απλή καταγραφή της υπάρχουσας πραγματικότητας ενώ για να υπάρξει αυτή η πραγματικότητα έχουν χρησιμοποιηθεί μοντέλα, καθρέπτες και ζωγραφισμένα σκηνικά προκειμένου να συνταχθεί ένας χώρος ο οποίος δεν μπορεί να υπάρξει στην πραγματικότητα.

Ο κινηματογράφος, θέλοντας να δώσει την εντύπωση πως απλώς φωτογραφίζει αυτό που βρίσκεται μπροστά από την κάμερα, προσπάθησε να περιθωριοποιήσει κάποιες τεχνικές οι οποίες φανέρωναν τη σύνδεσή του με την κινούμενη εικόνα. Η προβολή πίσω από την οθόνη, η φωτογραφία σε μπλε οθόνη, τα ζωγραφισμένα σκηνικά, τα επιζωγραφισμένα τζάμια, οι καθρέφτες και οι μινιατούρες, τα οπτικά εφέ και άλλες τεχνικές που μπορούσαν να προδώσουν τον συσχετισμό του κινηματογράφου με το κινούμενο σχέδιο βγήκαν από το περιθώριο, στο οποίο βρίσκονταν, στη δεκαετία του '90 λόγω της μετάβασης στα ψηφιακά μέσα.

Αυτή η επαναφορά στοιχείων που προέρχονταν από την κινούμενη εικόνα, προέκυψε λόγω του ότι στη δεκαετία του '90 η χρήση του υπολογιστή επανέφερε

κάποια από αυτά τα εφφέ στην επικαιρότητα. Ποιο συγκεκριμένα, ο Manovich απαριθμεί τις βασικές αρχές της ψηφιακής κινηματογράφησης και είναι οι εξής:

1. Αντί να κινηματογραφείται η πραγματικότητα, είναι δυνατό η εικόνα να δημιουργηθεί απευθείας στον υπολογιστή με τη βοήθεια τρισδιάστατου κινούμενου σχεδίου. Οι σκηνές, με αυτό τον τρόπο, μοιάζουν σαν να έχουν κινηματογραφηθεί ενώ στην πραγματικότητα είναι σχεδιασμένες στο χέρι.
2. Μετά την ψηφιοποίησή τους ή την ψηφιακή καταγραφή τους, οι εικόνες, χάνουν την προνομιακή λειτουργία τους ως δείκτες προς την εκτός ταινίας πραγματικότητα. Ο υπολογιστής δεν είναι σε θέση να διακρίνει ποια εικόνα είναι τραβηγμένη ψηφιακά και ποια είναι σχεδιασμένη στο χέρι, οπότε και οι δυο περιπτώσεις χρησιμοποιούνται επί ίσης όρους.
3. Με την εξέλιξη των υπολογιστών, τα πλάνα, λειτουργούν ως πρώτη ύλη για περαιτέρω ψηφιακή εικονοσύνθεση, δημιουργία κινούμενων σχεδίων και μεταβατικών μορφοποιήσεων. Με αυτό τον τρόπο, οι ταινίες αποκτούν μια πλαστικότητα που προηγουμένως ήταν εφικτή μόνο στη ζωγραφική και στο κινούμενο σχέδιο.
4. Στον παραδοσιακό κινηματογράφο, το μοντάζ και τα ειδικά εφέ ήταν ξεχωρισμένες δραστηριότητες. Ο υπεύθυνος του μοντάζ, προηγούνταν των ανθρώπων των ειδικών εφφέ. Μέσω του υπολογιστή αυτή η διάκριση καταργείται.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, μια ψηφιακή ταινία αποτελείται από το υλικό με πραγματικά πλάνα, τη ζωγραφική, την επεξεργασία της εικόνας, την ψηφιακή εικονοσύνθεση, το δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο με υπολογιστή και το τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο με υπολογιστή.

Συμπερασματικά, μπορούμε να πούμε πως ο κινηματογράφος δημιουργήθηκε από το κινούμενο σχέδιο, στη συνέχεια το περιθωριοποίησε, στο τέλος όμως έγινε και ο ίδιος μια υποπερίπτωση κινουμένου σχεδίου. Αυτό το συμπέρασμα προκύπτει, από το ότι σήμερα, το υλικό από πραγματικά πλάνα δεν είναι πια παρά απλή πρώτη ύλη που πρέπει να επεξεργαστούμε με το χέρι. Οι τελικές εικόνες δημιουργούνται είτε εξ ολοκλήρου από το μηδέν, είτε με τροποποιήσεις στο χέρι, όπως προαναφέραμε.

## Διεπαφή των νέων μέσων με τον κινηματογράφο

Η γλώσσα του κινηματογράφου, η οποία ήταν μια διεπαφή με μια αφήγηση που διαδραματιζόταν στον τρισδιάστατο χώρο, μεταβάλλεται τώρα σε μια διεπαφή με όλα τα είδη δεδομένων και μέσων. Ένας τρόπος να συνδέσουμε τα νέα μέσα με τον κινηματογράφο είναι να τον θεωρήσουμε έναν χώρο πληροφορίας, μια δειπαφή με γεγονότα που συμβαίνουν στον χώρο των τριών διαστάσεων. Ο κινηματογράφος παρουσιάζει οικίες εικόνες της ορατής πραγματικότητας τοποθετημένες σε ένα οριζόντιο πλαίσιο. Όπως στη ζωγραφική, έτσι και εδώ, υπάρχει ένα παιχνίδι πύκνωσης και αραιώσης της προβαλλόμενης εικόνας.

Αυτή η κινηματογραφική αισθητική της πυκνότητας, μπορούμε να πούμε, ότι μοιάζει με την εποχή μας. Με δεδομένο, ότι ζούμε σε ένα περιβάλλον με πληροφορίες υψηλής πυκνότητας γύρω μας, περιμένουμε και από τον κινηματογράφο μια αντίστοιχη λογική. Με αφορμή αυτό, γεννάται και ένα άλλο δεδομένο. Η εργασία στον υπολογιστή με πολλές διαφορετικές εφαρμογές συγχρόνως, ίσως μοιάζει με ένα χωρικό μοντάζ. Αυτή η συνεχόμενη ροή πληροφοριών και πολλαπλών εντολών σε ταυτόχρονες ροές οπτικοακουστικών πληροφοριών ίσως μας ικανοποιεί περισσότερο από τη μία και μοναδική ροή του κινηματογράφου.

Στην εποχή των υπολογιστών ο κινηματογράφος, μαζί με τις άλλες καθιερωμένες πολιτισμικές μορφές, μεταβάλλεται σε κώδικα. Τα νέα μέσα ενισχύουν τις υπάρχουσες πολιτισμικές μορφές και γλώσσες, και μεταξύ αυτών και τη γλώσσα του κινηματογράφου, η οποία μπορεί να επανακαθοριστεί. Τα στοιχεία των διεπαφών τους διαχωρίζονται από τα είδη των δεδομένων με τα οποία ήταν παραδοσιακά συνδεδεμένες. Το κινούμενο σχέδιο ανταγωνίζεται πλέον τον κινηματογράφο με πραγματικά πλάνα, το χωρικό μοντάζ ανταγωνίζεται το χρονικό μοντάζ, η βάση δεδομένων την αφήγηση, η μηχανή αναζήτησης την εγκυκλοπαίδεια και τέλος η διανομή των πολιτισμικών προϊόντων ανταγωνίζεται τις παραδοσιακές μη δικτυακές μορφές. Η απελευθέρωση των πολιτισμικών τεχνών, συμβάσεων, μορφών και εννοιών είναι—ουσιαστικά—η πλέον υποσχόμενη συνέπεια της υπολογιστικοποίησης στην κουλτούρα.

*«Ο κινηματογράφος ως τέχνη που γεννιέται μαζί και μέσα από το χώρο της νεωτερικότητας συνδιαλέγεται με όλες τις εκφάνσεις του αστικού τοπίου και αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο των εικόνων και αντιλήψεων που ο σημερινός χρήστης της πόλης (κάτοικος, τουρίστας, ταξιδιώτης, περαστικός, θεατής) έχει για τον αστικό χώρο που περιβάλλει»*

*Άννα Πούπου*

## **Πόλη και Κινηματογράφος**

Μέσω του κινηματογράφου, καταγράφεται η εξέλιξη και η διαμόρφωση του αστικού χώρου, η οποία ξεκινάει το 1909 με το μεγαλεπήβολο σχέδιο του Albert Kahn των *Αρχείων του πλανήτη* (Les Archives de la Planete). Στόχος του, ήταν η πλήρης κινηματογραφική και φωτογραφική καταγραφή πόλεων, τοποθεσιών, χωριών, απομακρυσμένων και εξωτικών χωρών, μέσω ενός χαρτογραφικού βλέμματος με σκοπό να δημιουργηθεί ένας παγκόσμιος άτλαντας, κινούμενων και σταθερών εικόνων, στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Πρόδρομοι του Kahn μπορούμε να αποδεχτούμε ότι είναι οι αδελφοί Lumière οι οποίοι έκαναν και τα πρώτα travelogues κατά την πρώιμη περίοδο του κινηματογράφου.

Η εισαγωγή στις ταινίες που αφιερώνονται στο να παρουσιάσουν την πόλη ως φιλικό και αφηγηματικό χώρο, φαινομενικά μοιάζουν περιγραφικές, έχοντας ως στόχο την ουδέτερη παρουσίαση του χώρου που θα εκτυλιχθεί η δράση. Όμως η επιλογή του κάθε χώρου, ο τρόπος κινηματογράφησής του, η κίνηση της κάμερας, η επιλογή του κάδρου καθώς και η απόσταση από το κινηματογραφημένο τοπίο αναιρούν τις έννοιες της ουδετερότητας και της αντικειμενικότητας.

Ο κοινωνιολόγος Alain Medam διαχωρίζει τον κινηματογραφικό τρόπο κοιτάγματος μιας πόλης σε τέσσερις κατηγορίες. Σύμφωνα με τον δικό του τρόπο έχουμε τον πανοραμικό, τον σχετικό με το τράβελινγκ, τη διπλοτυπία και την εντύπωση ότι η πόλη περικλείει το θεατή. Ο συνδυασμός της τεχνικής και του λόγου μπορούμε να πούμε ότι παράγει ένα «ρητορικό σχήμα». Επομένως, σύμφωνα με αυτό θα κατονομάσουμε πέντε ρητορικά σχήματα τα οποία είναι τα εξής: το πανοραμικό, το τράβελινγκ, η φωνή του αφηγητή, το contre plongee και η εναέρια λήψη. Αυτά τα σχήματα συνθέτουν ένα οπτικό λεξιλόγιο δημιουργώντας μια «ρητορική» για το αστικό τοπίο η οποία κατασκευάζει σε μεγάλο βαθμό τα μοτίβα και τα στερεότυπα των κινηματογραφικών πόλεων. Αυτά τα πέντε ρητορικά σχήματα θα αναλυθούν παρακάτω στις ενότητες: η πόλη-ιστορία, η πόλη-κίνηση, η πόλη από μέσα, η πόλη-λόγος και η πόλη-στόχος.

## Πανοραμική θέα: η πόλη-ιστορία

Ο πιο συνηθισμένος τρόπος καταγραφής μιας πόλης στον παγκόσμιο κινηματογράφο είναι το κοίταγμα από ψηλά, από έναν λόφο ή από ένα ψηλό κτίριο. Το 1960 ο πολεοδόμος Kevin Lynch ασχολήθηκε με το ζήτημα της πόλης ως θέαμα. Χαρακτηριστική είναι η φράση που ξεκινάει το βιβλίο του, *The Image of the City*, όπου γράφει πως το κοίταγμα μιας πόλης από ψηλά, όσο βαρετή, ή άσχημη, και αν είναι αυτή, προκαλεί μια ιδιαίτερη ευχαρίστηση σε αυτόν που την κοιτάει. Πράγματι, όλα τα στοιχεία μιας πόλης δημιουργούν ένα κείμενο όπου ο θεατής καλείται να το διαβάσει, όσο πιο καλοσχεδιασμένη και ευανάγνωστη είναι η πόλη τόσο πιο λειτουργική, ευκρινής και πρακτική φαίνεται στον χρήστη. Ωστόσο, το σχήμα της δεν πρέπει να είναι ούτε υπερβολικά ευανάγνωστο (γιατί αυτό καθιστά την πόλη βαρετή και ομοιόμορφη), αλλά ούτε και υπερβολικά πολύπλοκο (γιατί η πόλη γίνεται χαοτική, δυσλειτουργική και αποπροσανατολιστική). Σύμφωνα με τα παραπάνω, κατά τον Lynch, μια πόλη μπορεί να χαρακτηριστεί όμορφη, βαρετή, ή ενδιαφέρουσα.

Για να αποδοθεί αυτό στον κινηματογράφο, η θέα καταγράφεται με ένα πανοραμικό, δηλαδή μια κίνηση της κάμερας που μένει σταθερή στον άξονά της αλλά περιστρέφεται από αριστερά προς τα δεξιά, ή αντίθετα. Με το πανοραμικό αντιγράφεται η κίνηση του κεφαλιού και του βλέμματος του θεατή, προκειμένου να έχει το χρόνο να συλλάβει το θέαμα της πόλης από ψηλά. Με το συγκεκριμένο πλάνο τονίζεται η απεραντοσύνη της πόλης αλλά ταυτόχρονα, η πόλη, μετατρέπεται σε ένα ευδιάκριτο αντικείμενο, σε μια οντότητα μιας και με την πανοραμική θέα δεν φαίνονται τα κοινωνικά σύνορα και οι αντιθέσεις που υπάρχουν μέσα σε αυτήν. Η πανοραμική θέα ταυτίζεται με το βλέμμα του τουρίστα ο οποίος έλκεται από την πόλη ως θέαμα αγνοώντας την καθημερινότητα του αστικού κοινωνικού χώρου. Με αυτόν τον τρόπο ο θεατής με μια ματιά μπορεί να δει τον ιστορικό ορίζοντα της πόλης, τα μνημεία της και όλες τις εποχές της.

Τα σύντομα πανοραμικά από ένα ψηλό σημείο κυριαρχούν στις ταινίες των πρώτων χρόνων του κινηματογράφου που πλέον μπορούσαν να πραγματοποιήσουν την αισθητική του πανοράματος μέσω της κίνησης της κάμερας. Ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα είναι στην ταινία *Το Κυριακάτικο ζύπνημα* του Μιχάλη Κακογιάννη (1953). Παρότι τα εσωτερικά πλάνα είναι γυρισμένα στα στούντιο του Καΐρου, στην ταινία υπάρχουν εξωτερικά πλάνα από την πόλη της Αθήνας που παρουσιάζουν μια λεπτομερή κινηματογραφική γεωγραφία της πρωτεύουσας. Ωστόσο, στην Ελλάδα υπάρχουν παραδείγματα ειρωνικής χρήσης και ανατροπής αυτού του κλασσικού συμβολισμού της πανοραμικής θέας. Αυτή την περίπτωση την συναντάμε στην ταινία *Συνοικία το όνειρο* του Αλέκου Αλεξανδράκη (1961).

## Τράβελινγκ: η Πόλη-Κίνηση

Εάν τα θεάματα των πανοραμάτων είναι ο άμεσος πρόγονος της πανοραμικής κινηματογραφικής θέας, το κινούμενο βλέμμα μέσα από το τραίνο που ταξιδεύει είναι το αρχέτυπο του κινηματογραφικού τράβελινγκ. Μετά το πανοραμικό, το τράβελινγκ αποτελεί το δεύτερο σημαντικότερο «ρητορικό σχήμα» που καταγράφει και ταυτόχρονα εκφράζει έναν λόγο για την πόλη. Μέσω αυτού του ρητορικού σχήματος η κάμερα διασχίζει την πόλη μέσα από τους δρόμους της, ενώ για να γίνει η κίνηση αυτή προαπαιτείται ένα όχημα. Αυτός ο τρόπος, αποτελεί ένα πολύ ρεαλιστικό μέσο θέασης της πόλης καθότι ο θεατής έρχεται αντιμέτωπος με την καθημερινή εμπειρία του σύγχρονου κατοίκου της, για τον οποίο η θέα της πόλης είναι ένα θέαμα σε κίνηση.

Το τράβελινγκ συνήθως αναπαριστά το βλέμμα του ξένου, του ταξιδιώτη, του μετανάστη ή του τουρίστα που έρχεται σε μια πρώτη επαφή με την πόλη και υποδηλώνει όλες τις αρχικές οπτικοακουστικές εντυπώσεις που τον βομβαρδίζουν από αυτήν καθώς την διασχίζει με ένα ταξί, ένα αυτοκίνητο, ή ένα τουριστικό λεωφορείο. Με αυτό τον τρόπο ο επισκέπτης εξερευνά την πόλη στην οποία βρίσκεται, διατηρώντας όμως την απόσταση από την κοινωνική και πολιτική πλευρά της. Αυτό συμβαίνει γιατί το τζάμι βρίσκεται εκεί σαν ένα φυσικό εμπόδιο, δημιουργείται με αυτό τον τρόπο μια απόσταση που δεν μπορεί να εκμηδενιστεί. Η σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στο βλέμμα του ταξιδευτή και το πραγματικό τοπίο μετατρέπεται σε μια φανταστική σχέση που θυμίζει την εμπειρία της κινηματογραφικής θέασης.

Το πιο αντιπροσωπευτικό παράδειγμα το συναντάμε στην ταινία *Βερολίνο, συμφωνία μιας μεγαλούπολης* του Walter Ruttmann (1927). Γίνεται ένα πέρασμα από τις περιαστικές στις προαστιακές και τέλος στις αστικές περιοχές, για να καταλήξει στο τέλος του ταξιδιού στο κέντρο της πόλης, τον σιδηροδρομικό σταθμό, ο οποίος κατά τη διάρκεια της ταινίας αναπαρίσταται ως κόμβος και ως σταυροδρόμι που συνδέει τον αστικό πυρήνα με τον υπόλοιπο κόσμο. Ωστόσο, όπως και με το πανοραμικό, το τράβελινγκ μπορεί να μην εκφράζει πάντα το δέος και τον εντυπωσιασμό αλλά αντίθετα την απογοήτευση και την ειρωνεία απέναντι στο υπό μεταβολή τοπίο του μεταπολεμικού μοντερνισμού. Αυτό το συναντάμε στην ταινία, *Billy Liar* του John Schlesinger (1963) που στα διαδοχικά πλάνα της εισαγωγής απεικονίζονται βίλες των εύπορων τάξεων, μεσοαστικές και εργατικές κατοικίες με την ίδια ακριβώς κίνηση της κάμερας, εντείνοντας την τυποποίηση, την επαναληπτικότητα και την ομοιομορφία της μοντέρνας μεταπολεμικής αρχιτεκτονικής η οποία οδήγησε σε αστικό αδιέξοδο τις μεγάλες ευρωπαϊκές πόλεις παρά τις ουτοπικές και ριζοσπαστικές θεωρίες που υπήρχαν την δεκαετία του 1930.

## Η Φωνή του Αφηγητή: η Πόλη-Λόγος

Ένας άλλος τρόπος παρουσίασης του αστικού χώρου πραγματώνεται μέσω ενός αφηγητή, ο οποίος περιγράφει και σχολιάζει την πόλη ως αφηγηματικό χώρο της ταινίας. Συνήθως, πρόκειται για έναν εξωδιηγητικό χαρακτήρα ο οποίος δεν εμφανίζεται στην υπόθεση με κάποιον ρόλο ούτε παίζει ρόλο στην εξέλιξη της υπόθεσης. Η φωνή του αφηγητή που περιγράφει τον κόσμο αποδεικνύεται πιο ισχυρή από την εικόνα μιας και ο θεατής είναι πιο εξοικειωμένος με τον προφορικό λόγο και τη μουσική από ότι με την ανάλυση μιας ταχείας εικόνας. Ο εκάστοτε θεατής έχει την τάση να προσηλώνεται στην αφήγηση δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στην περιγραφή χωρίς διάθεση αμφισβήτησης της εικόνας. Ο αφηγητής παίρνει τον ρόλο του παντογνώστη καθώς και είναι αυτός που δίνει συγκεκριμένο νόημα στις εικόνες καθοδηγώντας το θεατή και ονοματίζοντας την πραγματικότητα.

Στον ελληνικό κινηματογράφο αυτός ο τρόπος εισαγωγής εμφανίστηκε στη δεκαετία του 1960. Συγκεκριμένα στην ταινία *Η Αθήνα τη νύχτα* του Κλέαρχου Κονιτισιώτη (1961), όπου μετά από κάποιες σύντομες λήψεις από το αεροπλάνο, περνάμε σε διαδοχικά τράβελινγκ που διασχίζουν τις κεντρικές λεωφόρους της πρωτεύουσας και κάνουν γύρους περί την πλατεία της Ομόνοιας. Ενώ τα πλάνα μας δείχνουν την πόλη, ο αφηγητής σχολιάζει αναδεικνύοντας το νέο πρόσωπό της πόλης προσπαθώντας να δημιουργήσει μια αίσθηση εντυπωσιασμού, υπερκαλύπτοντας την αξία της εικόνας που βλέπει ο θεατής.

Όπως και στα προηγούμενα ρητορικά σχήματα γίνεται χρήση του σχήματος με στόχο την ειρωνεία του. Στην ταινία *Manhatta* του Paul Strand (1912), ο σκηνοθέτης στον ρόλο του κεντρικού ήρωα ενός συγγραφέα σε απόγνωση, δίνει διαδοχικές περιγραφές του αστικού χώρου της Νέας Υόρκης- κάθε φορά με διαφορετικό τόνο, θέμα και νοηματοδότηση. Επί της ουσίας, ειρωνεύεται τον ρόλο του αφηγητή και θέτει υπό αμφισβήτηση την κυριαρχία του πάνω στην εικόνα, καθώς τελικά τις εντυπώσεις κερδίζει η ίδια η θέα του αστικού χώρου.

Σε αυτό τον τρόπο εισαγωγής στις ταινίες, το πιο ενδιαφέρον στοιχείο που προκύπτει είναι η αμφισημία απέναντι στο κεντρικό ερώτημα «ποιος μιλάει;» και στη συγκεκριμένη περίπτωση που πρωταγωνιστικό ρόλο παίζει η ίδια η πόλη το ερώτημα είναι «ποιος μιλάει για την πόλη».

## Contre-Plongée: η Πόλη από Μέσα

Αυτός ο τρόπος εισαγωγής στον κινηματογράφο εντείνει την αίσθηση της βίωσης του χώρου της πόλης από μέσα. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω γρήγορου μοντάζ πλάνων μικρής διάρκειας που παρουσιάζουν διάφορες πτυχές της πόλης. Στην συγκεκριμένη ρητορική το κάδρο που κυριαρχεί είναι το Contre-Plongée, δηλαδή ένα καδράρισμα από χαμηλή γωνία λήψης, όπου η κάμερα βρίσκεται πιο χαμηλά από τον κεντρικό άξονα της προοπτικής και δίνει την εντύπωση ότι παρατηρούμε από κάτω προς τα πάνω. Σε αυτού του τύπου τις εισαγωγές διαπιστώνεται μια διαφορά τόσο κλίμακας όσο και θέματος, πράγμα το οποίο έρχεται σε αντίθεση με το πανοραμικό που στόχος του είναι η παρουσίαση ολόκληρης της πόλης και το τράβελινγκ που η κάμερα διασχίζει το κέντρο της πόλης. Με τον συγκεκριμένο τρόπο έχουμε την παρουσίαση μιας συγκεκριμένης γειτονιάς που συνήθως ξέρουμε ποιά είναι και η ταινία θα γυριστεί γύρω από αυτήν. Ένα άλλο χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης τεχνικής είναι η σημασία που δίνεται στην παρουσίαση πραγμάτων και καταστάσεων γνωστών και οικείων στο θεατή της εποχής.

Με την κινηματογράφιση σε contre plonge δίνεται στον θεατή η εντύπωση ότι η κάμερα βρίσκεται στην μέση του δρόμου και ο ίδιος γίνεται κάτοικος αυτής της πόλης. Η πόλη δεν παρουσιάζεται με την γενική όψη της και αυτό γιατί ο σκηνοθέτης θέλει να δώσει την αίσθηση στον θεατή πως ο αστικός χώρος τον περικλείει.

Τέτοιου τύπου παραδείγματα εντοπίζονται στις γαλλικές ταινίες του ποιητικού ρεαλισμού της δεκαετίας του 1930. Στο *Hotel du Nord* του Marcel Carne (1938), ο θεατής εισάγεται στον αφηγηματικό χώρο της ταινίας που είναι γύρω από το κανάλι St. Martin, μέσα από ένα μοντάζ σύντομων πλάνων που επιμένουν σε λεπτομέρειες του καθημερινού χώρου. Αντίστοιχο παράδειγμα στον ελληνικό κινηματογράφο συναντάμε στις ταινίες *Μεθύστακας* και *Γρουσουζής* του Γιώργου Τζαβέλλα. Αυτές οι εισαγωγές επικεντρώνονται σε στοιχεία που αφορούν την λαϊκή αρχιτεκτονική, την παραδοσιακή οργάνωση του χώρου και στοιχεία της καθημερινής ζωής των κατοίκων.

Όπως σε κάθε ρητορικό σχήμα, έτσι και εδώ με το contre plonge, μπορεί η απεικόνιση να καταλήξει σε μια εμπαθή αναπαράσταση του αστικού χώρου, με αρνητικό ή θετικό πρόσημο. Η πόλη, ως παράδεισος, ή ως κόλαση, αναπαρίσταται με αυτόν τον τρόπο τόσο μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα που βιώνει το χώρο που τον περιβάλλει όσο και μέσα από τα μάτια του θεατή που ταυτίζεται με τον ήρωα.

## Εναέριες λήψεις: η Πόλη Στόχος

Ο τελευταίος τρόπος παρουσίασης της πόλης είναι η εισαγωγή με εναέρια λήψη. Εδώ γίνεται μία εκτενής παρουσίαση του αστικού χώρου μέσα από το τράβελινγκ ενός ιπτάμενου μεταφορικού μέσου. Εάν το κινούμενο βλέμμα του πανοραμικ μετατρέπει την πόλη σε τοπίο τότε η εναέρια λήψη μετατρέπει το τοπίο σε χάρτη.

Αυτός ο τρόπος απεικόνισης είχε χρησιμοποιηθεί πολύ πριν το έτος 1940 που καθιερώθηκε στον κινηματογράφο. Ήδη από τον 15<sup>ο</sup> αιώνα εμφανίζεται η τεχνική της αναπαράστασης του αστικού χώρου από τη φανταστική γωνία «του ματιού του πουλιού» δίνοντας μια τοπιογραφία ανάμεσα στον χάρτη και την εικονιστική αναπαράσταση. Η εναέρια λήψη του αστικού τοπίου μεταμορφώνει την πόλη σε χάρτη, ίσως και σε στόχο. Λόγω αυτού δικαιολογείται η όλο και μεγαλύτερη χρήση του μετά την λήξη του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου σε αστυνομικές ταινίες. Η *Γυμνή Πόλη* του Jules Dassin ξεκινά με διαδοχικές εναέριες λήψεις του Μανχάταν από αεροπλάνο. Η φωνή του αφηγητή σχεδόν δεν ακούγεται από τον εκκωφαντικό θόρυβο του αεροπλάνου, παραπέμποντάς μας σε στρατιωτικό ρεπορτάζ. Ως αποτέλεσμα, η εισαγωγή αυτή να ενσωματώνει μια πολεμική διάσταση στο φιλμ νουάρ, παρουσιάζοντας την πόλη σαν πεδίο μάχης.

Στον σύγχρονο κινηματογράφο, η εναέρια λήψη, γίνεται συνυφασμένη με το είδος της περιπέτειας, της κατασκοπικής και της αστυνομικής ταινίας καθώς και τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, ή καταστροφής, όπου τα εναέρια πλάνα δεν καταγράφονται πια από αεροπλάνο, αλλά τη θέση του παίρνουν κάμερες αστικού χώρου, ή και δορυφορικές λήψεις.

Η ίδια η μορφολογία της πόλης, το σχήμα της, η τοπογραφία της, η ρυμοτομία της, τα πολεοδομικά της χαρακτηριστικά, τα αρχιτεκτονικά της στοιχεία, η ιστορία και η πορεία της μέσα στον χρόνο, συγκροτούν την «ταυτότητα» της κάθε πόλης. Μέσω αυτής επιλέγεται ο καλύτερος τρόπος για την κινηματογράφησή και την αναδημιουργία της μέσα από τα μάτια του κινηματογραφιστή.

## Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Τέχνη

Η ανάπτυξη των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας, πέρα από τις αλλαγές που απέφεραν στον τρόπο ζωής επηρέασαν κατά πολύ και την τέχνη. Αυτό συνέβη διότι οι πλαστικές τέχνες και τα εικαστικά εμπλέκονται με τα μέσα μαζικής επικοινωνίας από την πλευρά της κοινωνικής αποστολής με την οποία επιφορτίζονται. Τα μέσα μαζικής επικοινωνίας έχουν εισαχθεί στην καθημερινότητά μας, τόσο πολύ, που έχουν επιφέρει αλλαγές στον τρόπο ζωής μας. Η επιρροή τους είναι τόσο μεγάλη που η κουλτούρα μας έχει αρχίσει να επηρεάζεται από αυτά και όχι από κάποια μορφή τέχνης.

Τα μέσα επικοινωνίας του 20<sup>ου</sup> αιώνα χρησιμοποιούν τις καλές τέχνες καθημερινά με διάφορους τρόπους. Χαρακτηριστική είναι η χρήση της τέχνης σε διαφημίσεις και συσκευασίες προϊόντων, μετατρέποντας με αυτό τον τρόπο, την τέχνη σε μια τεράστια τράπεζα εικόνων οι οποίες δεν προστατεύονται από πνευματικά δικαιώματα και ταυτόχρονα είναι οικείες σε εκατομμύρια καταναλωτές. Υπάρχουν πάρα πολλές διαφημίσεις στα περιοδικά και την τηλεόραση που έχουν βασιστεί σε έργα τέχνης. Ουσιαστικά με αυτό τον τρόπο αναδημιουργείται, συνήθως, ένα ζωγραφικό έργο μέσω της σκηνοθετημένης φωτογραφίας. Αυτό συμβαίνει επειδή η διαφήμιση λειτουργεί συμβολικά, υποδηλώνει το καλό γούστο, τον εξευγενισμένο τρόπο ζωής και το διαφημιζόμενο προϊόν αυτόματα αποκτά αυτές τις ιδιότητες χάρη στον συνειρμό, ή τη γειτνίαση με το εκάστοτε έργο.

Με τη χρήση έργων τέχνης στη διαφήμιση, υπήρξε ένα καλλιτεχνικό κίνημα το οποίο ευνοήθηκε από αυτήν. Αυτό συνέβη διότι αφενός συνέπεσε χρονικά με την ανάπτυξη των μέσων επικοινωνίας και αφετέρου γιατί χρησιμοποιούσε πολλά και ζωηρά χρώματα, πράγμα το οποίο καθιστούσε τα έργα ευφάνταστα στα μάτια του θεατή. Το κίνημα αυτό ήταν η Ποπ Αρτ και είχε την ιδιότητα να ασκεί την ίδια οπτική επίδραση στο θεατή με αυτή της διαφήμισης, ίσως λόγω της έντονης χρωματικής παλέτας που χρησιμοποιούσαν οι καλλιτέχνες του κινήματος. Μεγάλοι αντιπρόσωποι του, είναι οι Andy Warhol και Roy Lichtenstein. Η επιρροή που ασκούσαν στην κοινωνία φαίνεται από την χρήση έργων τους για διαφημιστικούς λόγους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της μίμησης αποτελεί το εξώφυλλο του περιοδικού *Time Out* (1978), που απηχεί το στυλ του Lichtenstein.

Οφείλουμε να αναγνωρίσουμε ότι μορφολογικοί πειραματισμοί γίνονται τόσο στα μέσα μαζικής επικοινωνίας, όσο και στις εικαστικές τέχνες. Η ιστορία του κινηματογράφου είναι πλούσια με τέτοιες τεχνολογικές εξελίξεις που βελτιώνουν διαρκώς την ψευδαίσθηση ρεαλισμού η οποία δημιουργείται με την αναπαραγωγή εικόνων και ήχων. Ένα πρώτο εφφέ, που εφαρμόστηκε με χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή στον κινηματογράφο, είναι το morphing (μορφοανάπλαση και

μορφοσυναίρεση) που αναμόρφωνε ανθρώπινες φιγούρες δίνοντάς τους απεριόριστες δυνατότητες διαστρέβλωσης της κάθε μορφής.

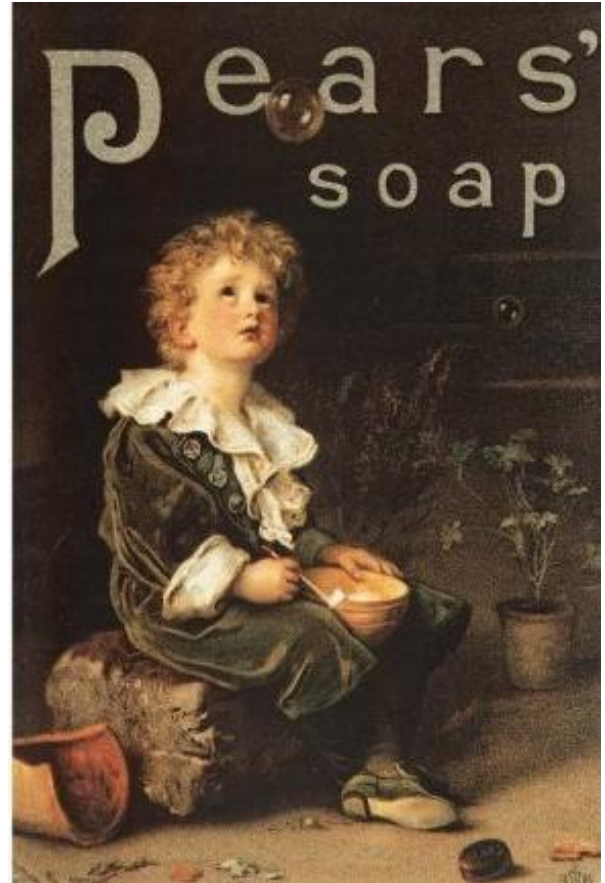
Αυτό το εφφέ χρησιμοποιήθηκε τόσο σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπως *Ο Εξολοθρευτής* (1991), όσο και σε διαφημίσεις.

## Καλλιτέχνες σε Βιομηχανίες Μαζικής Κουλτούρας

Η εξάπλωση των μέσων μαζικής επικοινωνίας δημιούργησε την ανάγκη για δημιουργία διαφημίσεων. Αρκετοί καλλιτέχνες, δούλεψαν ως διαφημιστές και ταυτόχρονα προβάλλονταν με αυτόν τον τρόπο και το εικαστικό τους έργο.

Μεγάλες εταιρείες, όπως η Shell-Mex και η BP Ltd κάλεσαν νέους καλλιτέχνες προκειμένου να διαφημίσουν τις εταιρείες τους, ενισχύοντας με αυτό τον τρόπο τόσο τη φήμη τους όσο και την εκτίμησή τους προς τη σύγχρονη τέχνη. Το ίδιο, έκανε και ο Walter Paercke στην εταιρεία κατασκευής χαρτοκιβωτίων Container Corporation of America (CCA), ο οποίος προσέλαβε καλλιτέχνες με σκοπό να εκσυγχρονίσει την εικόνα της εταιρείας του και να ενοποιήσει το σχεδιαστικό της ύφος. Ανάμεσα σε πολλούς που ανέλαβαν τη δημιουργία της συγκεκριμένης διαφήμισης, ο De Kooning, φιλοτέχνησε ένα εικονογράφημα, που έδειχνε την πατρίδα του, για να διαφημίσει την εταιρεία σε ένα περιοδικό. Αξίζει να αναφέρουμε πως την ίδια περίοδο ο καλλιτέχνης επρόκειτο να αναδειχθεί στον κορυφαίο εκπρόσωπο του αφηρημένου εξπρεσιονισμού.

Ωστόσο, η εισαγωγή των καλλιτεχνών στη βιομηχανία της μαζικής κουλτούρας, δεν υπήρξε πάντοτε ομαλή. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Sir John Evert Millais με την ελαιογραφία του που φέρει τον τίτλο, *Bubbles* (1886). Ο καλλιτέχνης είχε ζωγραφίσει τον εγγονό του να φτιάχνει σαπουνόφουσκες και το έργο του χρησιμοποιήθηκε για διαφήμιση από την εταιρεία *Pears' Soap*, χωρίς την άδειά του. Ο Millais, έχοντας πουλήσει τον πίνακά του και μαζί με αυτόν τα πνευματικά δικαιώματα της αναπαραγωγής του, δεν μπόρεσε να αποτρέψει τη χρησιμοποίηση του έργου για διαφημιστικούς λόγους. Εφόσον δεν είχε καταχωρήσει τα πνευματικά του δικαιώματα, η διαφήμιση παρέμεινε νομίμως και ταυτόχρονα ο ίδιος κατηγορήθηκε από τους τεχνοκритικούς για εμπορευματοποίηση. Στο πρωτότυπο έργο, το οποίο πουλήθηκε στον Sir Willian Ingram, δεν υπήρχε το σαπούνι και το λογότυπο της εταιρείας, τα οποία προστέθηκαν σε ένα έγχρωμο αντίτυπό του από τους επόμενους αγοραστές του που ήταν οι A. & F. Pears.



*...η κουλτούρα μας διολισθαίνει στην κουλτούρα του θεάματος. Οι δράσεις και οι εκδηλώσεις που γίνονται για το θεαθήναι και την προβολή από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, δημιουργούν αρνητική ενέργεια, μετατρέποντας την τέχνη σε «καλλιτεχνικό γεγονός», σε θέαμα προς κατανάλωση για όλους και από όλους. Το ενδιαφέρον για την τέχνη που προκαλείται χάρη στο θέαμα είναι πλαστό, καθώς δεν βασίζεται στο περιεχόμενο, αλλά στην εντύπωση που προκαλεί η παρουσία της τέχνης στα μέσα επικοινωνίας. Πολύ αμφιβάλλω αν όλες αυτές οι προσπάθειες των μέσων επικοινωνίας υπηρετούν την τέχνη συμβάλλοντας στην αύξηση του πραγματικού ενδιαφέροντος όλο και περισσότερων ανθρώπων.*

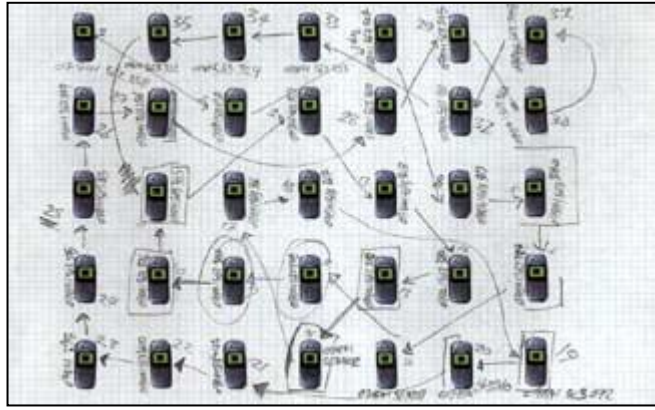
Jan Vercruyssen, *Art Monthly*, Σεπτέμβριος 1992

## Διαδίκτυο και Τέχνη

Η εξάπλωση των μέσων μαζικής επικοινωνίας τροφοδοτήθηκε ακόμη περισσότερο με την εξέλιξη του διαδικτύου. Τη στιγμή που τα μέσα μαζικής επικοινωνίας έδειχναν την ακόρεστη επιθυμία τους για μετάδοση ειδήσεων, εικόνων και πληροφοριών, το διαδίκτυο ήρθε για να προωθήσει αυτή τη νέα πραγματικότητα. Τη δεκαετία του 1990, διεισδύει στην καθημερινή ζωή των πολιτών, προσφέροντας τεράστιες ποσότητες πληροφοριών μέσα σε ένα ταχύτατο παγκόσμιο σύστημα επικοινωνίας. Ταυτόχρονα με το διαδίκτυο, αναπτύσσεται το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες συζήτησης ανθρώπων με συμμετέχοντες από κάθε γωνιά του πλανήτη. Ο κόσμος της τέχνης, αντιλήφθηκε γρήγορα τα οφέλη αυτής της εξάπλωσης και δεν άργησε να το εκμεταλλευτεί. Χαρακτηριστική είναι η δημιουργία νέων όρων, όπως, *δικτυακή τέχνη (net art)*, *τέχνη του φυλλομετρητή (browser-based art)*, *διασύνδετη τέχνη (online art)*, *τέχνη του παγκόσμιου ιστού(www art)* και *διαδουκτιακή τέχνη*. Η ευχρηστία αυτού του νέου μέσου είναι και το ίδιο το πρόβλημά του. Η περιήγηση στο διαδίκτυο μπορούμε να πούμε ότι μοιάζει με έναν απέραντο λαβύρινθο με αδιέξοδα και αναπάντεχες διεξόδους.

Με αυτή τη νέα πραγματικότητα, δόθηκε η ευκαιρία στον κάθε καλλιτέχνη να σχεδιάσει την προσωπική του ιστοσελίδα προβάλλοντας το έργο του. Ενώ αυτό το εγχείρημα έλαβε από τους θεωρητικούς αρνητικό πρόσημο χαρακτηρίζοντάς το ως «ηλεκτρονική λαϊκή τέχνη» και «εικονοψηφιδωτά σκουπίδια» οι επαγγελματίες καλλιτέχνες αξιοποίησαν τα πλεονεκτήματα των ιστοτόπων για να προωθήσουν το έργο και τις ιδέες τους. Μέσω του διαδικτύου, ξεκίνησε η δυνατότητα επικοινωνίας του ίδιου του καλλιτέχνη με ολόκληρο τον κόσμο, χωρίς να χρειάζονται οι παραδοσιακοί τρόποι διαμεσολάβησης για επικοινωνία του έργου του σε μια μεγαλύτερη εμβέλεια.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό που φέρει αυτή η νέα τεχνολογία, η οποία εισήχθη στην ζωή των πολιτών, είναι η διαδραστικότητα. Ο κάθε χρήστης μπορεί να συμμετέχει σε συζητήσεις και να συμβάλλει στην κατασκευή κάποιου έργου έχοντας απλά στην κατοχή του έναν υπολογιστή. Μέσα στην ίδια δεκαετία, επακόλουθο της χρήσης του διαδικτύου είναι ή εξάπλωση της χρήσης κινητών τηλεφώνων, ιδιαίτερα στη Φιλανδία και στη Βρετανία. Χαρακτηριστικό έργο αυτής της μεγάλης εξάπλωσης είναι το έργο των Thomson και Craighead, *Telephony* που εκτέθηκε στη *Mobile Home Gallery* του Λονδίνου. Το έργο αποτελούνταν από κινητά τηλέφωνα, οι ήχοι των οποίων είχαν εισαχθεί σε λογισμικό μουσικής σύνθεσης. Όταν οι επισκέπτες τηλεφωνούσαν σε αριθμούς που τους έδιναν οι καλλιτέχνες, το πλήθος των τηλεφώνων που βρίσκονταν στους τοίχους της γκαλερί, απαντούσε σαν χορωδία, με «μουσική».



## Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Διαδίκτυο

Ο κινηματογράφος γεννήθηκε στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Μαζί με αυτή τη μορφή τέχνης αναδύθηκε και ένας ολόκληρος κόσμος: κινηματογραφικές εταιρείες, στούντιο, παραγωγοί, κινηματογραφικοί σκηνοθέτες και ηθοποιοί. Το να καταγράφεται μία ιστορία, ή μία εικόνα, ήταν προνόμιο του εκάστοτε κινηματογραφιστή, ή φωτογράφου. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, και την ακόμη μεγαλύτερη εξάπλωση του διαδικτύου στην καθημερινότητα των πολιτών εντάχθηκε αυτό που ήταν για τους λίγους στον ζώη του κάθε πολίτη.

Όπως αναφέρει ο Μακλούαν, ο σημερινός άνθρωπος βρίσκεται στην καρδιά μιας γιγάντιας, αόρατης επανάστασης, όπου οι τεχνολογίες γίνονται προεκτάσεις του ανθρώπινου οργανισμού και του κεντρικού νευρικού συστήματος. Για να το καταλάβουμε αυτό, αρκεί να συνειδητοποιήσουμε πως πλέον ο άνθρωπος φέρει συνέχεια πάνω του μία κινηματογραφική μηχανή και έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο καθ' όλη τη διάρκεια του 24ώρου.

Τα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας, δεν λειτουργούν πια με τον τρόπο για τον οποίο ξεκίνησαν. Ένα κινητό τηλέφωνο, δεν χρησιμεύει μόνο για την τηλεφωνική επικοινωνία των ανθρώπων. Η συσκευή έχει μετουσιωθεί σε έναν μικρό υπολογιστή ο οποίος επιτρέπει την συνεχή ενημέρωση από τον χρήστη του απέναντι σε άλλους χρήστες που χρησιμοποιούν τις ίδιες εφαρμογές. Το μέσο, στην πλειονότητά του, χρησιμοποιείται για αυτοπροβολή ή επίδειξη μιας ιδανικής καθημερινότητας. Η τόσο άμεση επαφή με την κάμερα, από τον οποιονδήποτε, έχει οδηγήσει σε κατάχρηση του μέσου.

Ο Μακλούαν μελετά τη θεωρία των μέσων, ως προεκτάσεις του ίδιου του ανθρώπου, με επίκεντρο όχι το περιεχόμενο, αλλά το ίδιο το μέσο: *το μέσο είναι το μήνυμα*. Οι επιδράσεις της τεχνολογίας στην κοινωνία δεν εξαρτώνται από το περιεχόμενο που τα μέσα προβάλλουν, αλλά από τα ίδια χαρακτηριστικά των μέσων αυτών. Αναφέρεται σε μια επαναδημιουργία του εαυτού μας που μας μουνδιάζει και μας αποτρέπει να δούμε την αληθινή φύση των μέσων. Ο αυτο-ακρωτηριασμός που συντελείται με την ανακάλυψη κάποιου νέου μέσου και τη σταδιακή αντικατάσταση του παλαιού ανατρέπει τις ισορροπίες των αισθήσεων και οδηγεί σε αναδιοργάνωση. Για παράδειγμα, η μεταμορφωτική δύναμη της φωτογραφίας έχει μεταβάλει τους ανθρώπους σε αντικείμενα που επιθυμούν αχόρταγα να εκπορνεύσουν τους εαυτούς τους σαν ένα μαζικά παραγμένο προϊόν.

Ο Μακλούαν αδυνατεί να κρίνει περαιτέρω τα μέσα ως εγγενώς καλά ή κακά, λόγω της ηθικής κρίσης που επιφέρουν στην κοινωνία. Το σημαντικότερο για αυτόν είναι η συνειδητοποίηση των αλλαγών και η αντίληψη των συνεπειών κάθε νέας τεχνολογίας που επιβάλλεται στον άνθρωπο. Αυτή η άποψή του παραμένει πιο σύγχρονη από ποτέ, μιας και πλέον υπάρχει η δυνατότητα συνεχούς καταγραφής

στιγμών σημαντικών ή μη, από ανθρώπους που στην πλειονότητά τους χρησιμοποιούν αυτό το μέσο με σκοπό να προβάλλουν παροντικές στιγμές, με μόνο τους μέλημα την προβολή μιας πραγματικότητας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Μέσα από αυτά, εντείνεται ακόμα περισσότερο το κομμάτι της εφήμερης καταγραφής του γεγονότος, μιας και η καταγραφή αυτή θα εξαφανιστεί σε 24 ώρες από την ανάρτησή της (Instagram). Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται ένα νέου τύπου μοντάζ, που δεν είναι πια βασισμένο στην τέχνη του μοντέρ, αλλά στην τυχαιότητα που υπάρχει από τον αλγόριθμο του διαδικτυακού μέσου. Όταν ο Βερτώφ μιλούσε για την τέχνη του μοντάζ δεν νομίζουμε να εννοούσε αυτό που συμβαίνει σήμερα.

Στις μέρες μας, ο κάθε χρήστης μπορεί να χαρακτηριστεί ως εν δυνάμει σκηνοθέτης, που σκοπό δεν έχει να καταγράψει γεγονότα με κάποιου είδους κινηματογραφική ματιά αλλά με μοναδικό σκοπό την προβολή μιας εφήμερης, δικής του, προσωπικής στιγμής. Στην περίπτωση αυτή, η κάμερα δεν είναι στραμμένη προς τα έξω, με την έννοια του κοινωνικού συνόλου αλλά περιστρέφεται γύρω από το υποκείμενο που την χρησιμοποιεί με σκοπό την αυτό-προβολή του.

Η ματιά του χρήστη δεν είναι στραμμένη στο όλον, αλλά στο δικό του εγώ. Η πανταχού παρουσία της κάμερας στην καθημερινότητα του εκάστοτε υποκειμένου, οδηγεί στην απουσία της ουσιαστικής εικόνας. Ότι προβάλλεται δεν είναι καθολικό αλλά απόλυτα προσωπικό με σκοπό την επίδειξη της ιδανικής ζωής. Η έννοια του μοντάζ δεν υπάρχει για τον ίδιο το χρήστη αλλά δημιουργείται κατά την στιγμή που παρακολουθεί το ντοκουμέντο ο εκάστοτε θεατής.

Ότι προβάλλεται δεν επιδιώκει μια αποτύπωση της καθολικής πραγματικότητας, δεν αφορά κανέναν άλλο παρά μόνο το πρόσωπο που κάνει την καταγραφή, και σκοπό έχει τελικά την επίδειξη και συχνά σκηνοθετημένη καταγραφή ενός ιδανικού τρόπου ζωής και ύπαρξης. Το παράδοξο είναι πως μορφολογικά όλα αυτά τα «αποσπάσματα ζωής» που παρακολουθούμε ασταμάτητα στα κοινωνικά μέσα θα μπορούσαν να είναι συνέχεια μιας βερτοφικής ματιάς· αντίθετα όμως το περιεχόμενο τους ανήκει καθαρά στον χώρο της φαντασίας, μιας φαντασίας πλασμένης από εμμονές, επαναλήψεις και ατέλειωτες ροές οπτικών σκουπιδιών.

Ο σκοπός όσων προβάλλονται, μέσα από αυτές τις καταγραφές, δεν είναι η ανάδειξη μιας αλήθειας αλλά η προβολή μιας επίπλαστης πραγματικότητας, ενός ιδανικού που υπακούει στη μόδα της εποχής και στα κοινωνικά πρότυπα. Δημιουργείται η ψευδαίσθηση μιας εφήμερης ευτυχίας βασισμένη ενίοτε και σε κοινωνικά στερεότυπα. Όλα αυτά εντείνονται με τη χρήση έντονων χρωμάτων, που βοηθούν σε περαιτέρω υπογράμμιση της ιδανικής ζωής και της αμιγώς φαντασιακής διάστασης αυτής της καταγραφής.

## Instagram

Με αφορμή τα ανωτέρω, θα αναφερθούμε σε μια πλατφόρμα που η βασική της χρήση είναι η ανάρτηση φωτογραφιών ή μικρών σε διάρκεια βίντεο από τον εκάστοτε χρήστη. Αυτή η τόσο διαδεδομένη πλατφόρμα στην πραγματικότητα δεν δείχνει τίποτα παραπάνω από «συνηθισμένες» ζωές εκατοντάδων εκατομμυρίων ανθρώπων που χρησιμοποιούν το δίκτυο παγκοσμίως. Αυτό βέβαια, δεν σημαίνει πως όλοι αυτοί οι χρήστες, χρησιμοποιούν το μέσο με τον ίδιο τρόπο ή για τον ίδιο σκοπό.

Υπάρχει μία μεγάλη μερίδα ανθρώπων που χρησιμοποιούν συγκεκριμένο τρόπο φωτογράφισης ή προβολής του εαυτού τους. Ένας από αυτούς, είναι η selfie, ο χρήστης στρέφει την κάμερα στον εαυτό του και φωτογραφίζεται μόνος του ή με ότι υπάρχει γύρω του, έμπυχο ή άπυχο. Όμως, και μέσα στην ίδια κατηγορία «φωτογράφισης», υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάλογα με τον τρόπο που ποζάρουν οι άνθρωποι ή και τον τόπο στον οποίο βρίσκονται. Επομένως, όταν μιλάμε για την πλειονότητα των εικόνων Instagram που δείχνουν «συνηθισμένες ζωές» δεν σημαίνει ότι θα είναι και όλες ίδιες.

Οι «συνηθισμένες» στιγμές που καταγράφονται, μπορεί πράγματι να ενδιαφέρουν μόνο τους οικείους ανθρώπους του κάθε χρήστη ή να είναι καθολικές. Παρατηρώντας, όμως, την πλειονότητα των χρηστών, θα δούμε πως υπάρχει μια θεματολογία που προτιμάται από αυτούς. Συνηθισμένα θέματα όπως γενέθλια, διακοπές, εστιατόρια και τόποι διασκέδασης προτιμούνται συχνά με σκοπό την προβολή τους στην εφαρμογή. Αυτή η κατηγορία των χρηστών, μοιάζει να χρησιμοποιεί το μέσο, με σκοπό να επικοινωνήσει με τους οικείους τους, χωρίς να ενδιαφέρεται αν θα λάβει περισσότερους ακόλουθους στο λογαριασμό τους.

Μέσω του Instagram, η παραδοσιακή αντίληψη για τη φωτογραφία έχει αλλάξει. Από τη στιγμή, που η κάμερα βρίσκεται τοποθετημένη πάνω στο κινητό τηλέφωνο και το κινητό έχει γίνει αναπόσπαστο κομμάτι μεγάλης μερίδας του πληθυσμού, ο χρήστης έχει την επιλογή να τραβά φωτογραφίες πιο φευγαλέες και ίσως όχι τόσο ενδιαφέρουσες. Παρόλα αυτά, ο τρόπος που φωτογραφίζεται το κάθε τι μπορεί να είναι αποτέλεσμα είτε της απλής τήρησης των κανόνων για μια ερασιτεχνική φωτογραφία ή μια συνειδητής φωτογράφισης για καλλιτεχνική χρήση.

Ένας από τους κύριους λόγους που το Instagram διαδόθηκε με αυτή την ταχύτητα είναι ότι στη φορητή φωτογραφία μπορούν να μπουν φίλτρα και αυτόματα να γίνει περισσότερο ενδιαφέρουσα και ελκυστική. Μπορούμε να πούμε ότι αυτό το μέσο χρησιμοποιείτε για αισθητική οπτική επικοινωνία. Οι χρήστες του Instagram, μοιράζονται εικόνες της καθημερινότητας οι οποίες έχουν καταγραφεί από «έξυπνα» τηλέφωνα (smartphone).

## Επίλογος

Ανακεφαλαιώνοντας, επιστρέφουμε σε αυτό που έχει ισχυριστεί ο Comolli, ότι καμία τεχνολογία δεν είναι ουδέτερος μεταδότης του κόσμου 'εκεί έξω'. Με αφορμή αυτή την φράση, μπορούμε να αναφερθούμε στη χρήση του Instagram, ως κοινωνικό μέσow δικτύωσης, και κατά πόσο αυτό γίνεται αναμεταδότης μιας διαστρεβλωμένης πραγματικότητας στις μέρες μας. Σκεπτόμενοι τη χρήση των μέσων από τον σημερινό άνθρωπο, συνειδητοποιούμε πως πλέον ο κάθε ένας φέρει συνέχεια πάνω του μια κινηματογραφική μηχανή. Αυτό άλλωστε, το έχει πει και ο Μακλούαν, πως ο σημερινός άνθρωπος βρίσκεται στην καρδιά μιας γιγάντιας, αόρατης επανάστασης, όπου οι τεχνολογίες γίνονται προεκτάσεις του ανθρώπινου οργανισμού και του κεντρικού νευρικού συστήματός μας.

Για να κατανοήσουμε πόσο πολύ έχει εισαχθεί και εναρμονιστεί με τη ζωή μας η τεχνολογία, αρκεί να συνειδητοποιήσουμε πως η φωτογραφική μηχανή πλέον είναι τόσο ελαφριά και μικρή που δεν χρειάζεται καν να σκεφτούμε ότι υπάρχει πάνω μας. Έπειτα από εκατό και πλέον χρόνια από την πρώτη κινηματογραφική ταινία των αδελφών Lumière, η ιστορία έχει πάρει μία απρόσμενη –ίσως- τροπή. Με το Instagram, ο χρόνος προβολής της επιλεγμένης εικόνας είναι περιορισμένος τόσο ως προς τη διάρκεια όσο και ως προς το χρόνο που θα παραμείνει στη διαθεσιμότητα των υπολοίπων χρηστών.

Η κάμερα του τηλεφώνου, σε αντίθεση με την παραδοσιακή φωτογραφική μηχανή, είναι οικία και πανταχού παρούσα. Κρατά τον χρήστη σε μια εγρήγορση, έτοιμο να καταγράψει οτιδήποτε συμβεί γύρω του και θεωρήσει πως έχει κάποια αξία. Ίσως και είναι αυτός ο λόγος πως οι χρήστες των κινητών τηλεφώνων αναλαμβάνουν χρέη ερασιτέχνη φωτορεπόρτερ. Με αυτό τον τρόπο, η κάμερα δεν χρησιμοποιείται μόνο για να αποθανατίσει αξιοσημείωτες στιγμές, όπως εκδρομές και ταξίδια, αλλά βρίσκεται μαζί με το εκάστοτε υποκείμενο για μια άμεση και συνεχή καταγραφή της ζωής.

Η μηχανή λήψης και προβολής, πλέον, δεν είναι εργαλείο των επαγγελματιών αλλά είναι αντικείμενο προς χρήση από όποιον το επιθυμεί. Η ενσωμάτωση της φωτογραφικής μηχανής σε συσκευή που φέρει ο άνθρωπος μόνιμα πάνω του, το κινητό του τηλέφωνο, οδηγεί στην όλο και μικρότερη χρήση της αρχικής συσκευής που ήταν προσδιορισμένη για να κάνει αυτή τη δουλειά. Στις μέρες μας, με τα κινητά τηλέφωνα μπορούν να γυριστούν ολόκληρες ταινίες απλά και μόνο με τις κάμερες που βρίσκονται πάνω στη συσκευή.

Ένα άλλο φαινόμενο, το οποίο ίσως αποδίδετε στην εξέλιξη της τεχνολογίας, είναι η εξάλειψη των τυπωμένων φωτογραφιών. Ενώ ήδη η αναλογική φωτογραφική μηχανή χρησιμοποιείται μόνο από ελάχιστους, η ψηφιακή φωτογραφία δεν εκτυπώνεται από μεγάλη μερίδα του πληθυσμού. Οι εφευρέσεις των αδελφών

Lumière, καθόρισαν την έναρξη της ιστορίας του κινηματογράφου, αλλά τα νέα μέσα ουσιαστικά τροποποίησαν τη χρήση των ανακαλύψεών τους.

## Βιβλιογραφία

Mcluhan Marshall, *MEDIA ΟΙ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ*, ΚΑΛΒΟΣ, 1990

Σηφάκη Ειρήνη, Πούπου Άννα, Νικολαΐδου Αφροδίτη, *Πόλη και κινηματογράφος*, Εκδόσεις νήσος, 2011

Walker A.John, *Η ΤΕΧΝΗ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ*, University Studio Press, 2010

Manovich Lev, *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων*, Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, 2016

Manovich Lev «Subjects and Styles in Instagram Photography (Part 1)», <http://manovich.net/>, 2016

Daisuke Okabe «Camera phones changing the definition of picture-worthy» <https://www.dourish.com/>, 2004

## ΜΕΡΟΣ ΙΙ

## «ΑΝΤΙ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ»

Βίντεο-προβολή διάρκειας 22:02

Το έργο «ΑΝΤΙ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ», πραγματεύεται μια αθέατη πλευρά της πόλης, την Αθήνας. Στρέφει το βλέμμα μέσα στο αμαξοστάσιο των λεωφορείων της πρωτεύουσας της χώρας και μας παρασύρει στις εργασίες που γίνονται. Σκοπός του έργου, είναι η δημιουργία ενός αέναου βρόγχου εργασιών, χωρίς αρχή-μέση και τέλος. Στο ρόλο του πρωταγωνιστή βρίσκεται το ίδιο το αντικείμενο λαμβάνοντας τη θέση ενός δυνητικού υποκειμένου.

### Video stills





