

Μπερούτσος Αθανάσιος

Το παιχνίδι με τις “μπάμπουσκες” ως δυνατότητα οικειοποίησης
και εφαρμογής μιας διαμεσολαβημένης πραγματικότητας.

Επιβλέπον Καθηγητής:
Χαρβαλιάς Γεώργιος

Επιστημονικοί Συνεργάτες:
Μποβίλας Κωνσταντίνος
Τσακνάκης Ιωάννης

Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών:
“Ψηφιακές Μορφές Τέχνης”
Αθήνα 2003

Το παιχνίδι με τις “μπάμπουσκες” ως δυνατότητα οικειοποίησης και εφαρμογής μιας διαμεσολαβημένης πραγματικότητας.

“Στο μεγαλύτερο μέρος των σύγχρονων λογοτεχνιών, κάθε επεξεργασμένη γραφή λογαριάζει στις τεχνικές της αυτήν που συνίσταται στο να παίρνεις εδάφια, αποσπάσματα, στιγμές από το ύφος του άλλου και να τα κάνεις να ξαναζωντανεύουν κατά κάποιο τρόπο, παραθέτοντας τα.”¹

¹ Pier Paolo Pasolini. Συζήτηση με τους Bernardo Bertolucci και Jean-Louis Comolli. P.P.Pasolini Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης 1997. σελ 30.

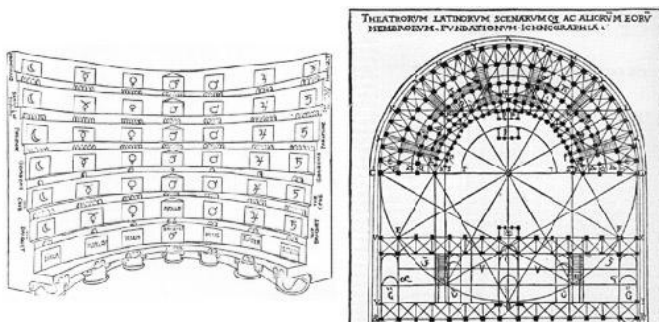
Περιεχόμενα	
A. Το Θέατρο της Μνήμης	6
B. Περιγραφή και ανάλυση της δομής του έργου	10
Γ. Προβλήματα που τίθενται μέσω αυτής της δουλειάς	12
1. Το ζήτημα της αναδιαμόρφωσης	12
2. Η καταγωγή και η διαχείριση των διαμεσολαβημένων αναπαραστάσεων.	14
3. Το ζήτημα του σεναρίου	20
4. Η επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο τρόπο παρουσίασης των έργων ενός καλλιτέχνη.	22
Δ. Βιβλιογραφία	25

Το Θέατρο της Μνήμης

Η μορφή του έργου που παρουσιάζω είναι μια πολυμεσική εφαρμογή. Κατά συνέπεια το εργαλείο κατασκευής του (ο υπολογιστής), έχει παίξει δραστικό ρόλο στην διαμόρφωση της δομής της δουλειάς μου. Ο τρόπος λειτουργίας ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή στηρίζεται σε χωροθετικές και χωροστατικές μνημονικές τεχνικές. Είναι η ίδια χωροθετική τεχνική που διαμορφώνει ένα σύστημα παρουσίασης, το οποίο χρησιμοποιώ.



Την ίδια χωροθετική τεχνική απαντάμε στο έργο του Giulio Camillo Delmino². Μιλώντας με σημερινούς όρους ο Camillo δημιούργησε μια εγκατάσταση στον χώρο το 1550, που την ονόμασε “Θέατρο της Μνήμης”. Επί της ουσίας η εγκατάσταση αυτή δεν είναι τίποτα άλλο από μια προσπάθεια υλοποίησης όλων των εφαρμογών που αργότερα τέθηκαν σε λειτουργία για να υπάρξει το περιβάλλον των υπολογιστών ως λογική δόμησης που συναντάμε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις διαδραστικές παρουσιάσεις.



Ο Camillo ως τυπικός άνθρωπος του μεσαίωνα που αναγγέλλει με το έργο του την έλευση της αναγέννησης, είναι βαθύτατα επηρεασμένος από την αρχαία ελληνική

² Giulio Camillo Delmino (1480 – 1544). Φιλόσοφος με ανθρωπιστικές σπουδές, ο οποίος έδρασε μεταξύ Πάδοβας, Βενετίας και Παρισιού.

σκέψη και μυθολογία. Έτσι ο μύθος γύρω από τον ποιητή Σιμωνίδη³ που αφορά την “Τέχνη της Μνήμης” γίνεται η αφορμή για την κατασκευή ενός ξύλινου θεάτρου⁴, το οποίο έδινε την δυνατότητα να εισέρχονται σ’ αυτό το πολύ δύο άτομα κάθε φορά. Εκεί ένα πλήθος από μικρά κουτιά διευθετημένα με ποικίλους τρόπους και κατηγοριοποιήσεις περιείχαν επιγραφές, οι οποίες συνδέονταν με ένα πλήθος εικόνων, μορφών και σύμβολων. Τα κουτιά αυτά ήταν διατεταγμένα αμφιθεατρικά σε επτά ζώνες και ισάριθμους αναβαθμούς. Ο θεατής στεκόταν στο κέντρο της σκηνής του θεάτρου και μπορούσε με αυτό τον τρόπο να “διαβάζει” τις κερκίδες του θεάτρου. Ένα είδος συνειρμικών συνδέσεων και φιλοσοφικών – ιδεολογικών αντιλήψεων ομαδοποιούσαν αυτά τα κουτιά. Η όλη κατασκευή στηρίζεται στο σύνθετο τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η μνήμη μας. Αν λάβουμε υπόψην μας δε την δυνατότητα ταυτόχρονης θέασης αυτών των εγκιβωτισμένων παραστάσεων καταλαβαίνουμε ότι δεν έχουμε να κάνουμε με τίποτα άλλο από μια τρισδιάστατη υλοποίηση της “παραθυρικής” λογικής που εφαρμόζεται σε μια επιφάνεια εργασίας ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Επηρεασμένος ο Lull⁵ και ο Giordano Bruno⁶ από τον Camillo κατασκευάζουν το δικό τους σύστημα μνήμης, το οποίο μοιάζει πολύ με το αριστοτελικό τηλεσκόπιο του πατρός Εμμανουήλ που περιγράφει ο Umberto Eco στο βιβλίο του “Το νησί της προηγούμενης ημέρας”⁷, μόνο που εκεί η ταξινόμηση του κόσμου γίνεται βάσει των αριστοτελικών κατηγοριών. Ολόκληρος ο κόσμος μας διαιρείται σε δέκα κατηγορίες: στην Ουσία, στο Ποσόν, στο Ποιόν, στο Προς Τι, στο Ποιείν, στο Πάσχειν, στο Κείσθαι, στο Πού, στο Πότε και στο Έχειν. Οι υποδιαιρέσεις όλων των κατηγοριών, που είναι

³ Ο ποιητής Σιμωνίδης ο Κείος μετά από ένα θρυλούμενο συμβάν συνειδητοποίησε ότι η μνήμη λειτουργεί χωροστατικά συνδυάζοντας εικόνες και σχήματα με πληροφορίες και σύμβολα.

⁴ Αρχικά στήθηκε στην Βενετία και έπειτα στο Παρίσι.

⁵ Βασικός στόχος του Lull ήταν να βοηθήσει τους ανθρώπους να γνωρίσουν πλήρως την πραγματικότητα. Έτσι, ταξινόμησε τις βασικές ιδέες ή κατηγορίες του νου μαζί με τους διάφορους τρόπους συνδυασμού τους, έτσι ώστε, έχοντας υπόψη του κανείς τα δεδομένα αυτά, να μπορεί να επιτελέσει ακόμη και την πιο σύνθετη λογική διαδικασία που θα του αποκαλύψει κάποια από τις πτυχές της πραγματικότητας. Η κατάληξη ήταν τρεις ομόκεντροι κύκλοι, που τον καθένα τους διαίρεσε σε εννέα διαστήματα, μέσα στα οποία έγραψε τα γράμματα που εξέφραζαν τις βασικές έννοιες. Από τους κύκλους αυτούς ο εξωτερικός ήταν ακίνητος, ενώ οι υπόλοιποι περιστρέφονταν γύρω από το κοινό κέντρο τους. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνονται ποικίλοι συνδυασμοί των γραμμάτων που αναπαριστούν τις βασικές έννοιες. Μέσω των συνδυασμών αυτών, κατά τον Lull πάντοτε, απεικονίζεται η δομή της πραγματικότητας.

⁶ Giordano Bruno (1548-1600) Η τέχνη της μνήμης που εισηγήθηκε ο Bruno στηρίζεται στους δύο βασικούς συντελεστές της αρχαίας παράδοσης που εγκαίνιασε ο Σιμωνίδης: πρώτον στην αναφορά σε εικόνες και δεύτερον στη διάταξη των εικόνων αυτών κατά έναν ορισμένο τρόπο. Το σύστημα αυτό αποτελείται από επτά ομόκεντρους κύκλους, χωρισμένους σε τριάντα διαστήματα μέσα στα οποία περιέχεται ολόκληρος ο κόσμος των αισθήσεων, των τεχνών και των επιστημών. Οι κύκλοι μετακινούνται και αντιστοιχούν σε άλλα στοιχεία, δημιουργώντας έτσι δεκάδες συνδυασμούς, βάσει των οποίων ο άνθρωπος που το χρησιμοποιεί θυμάται και ανακαλεί γεγονότα, πράξεις και λόγους στη μνήμη του.

⁷ Ουμπέρτο Έκο. Το νησί της προηγούμενης ημέρας. εκδ. Γνώση. σελ. 95 κ.ε.

εκατοντάδες, αν όχι χιλιάδες, αναγράφονται σε μικρά χαρτάκια. Τα μικρά αυτά χαρτάκια τοποθετούνται με τη σειρά τους σε συρτάρια που βρίσκονται πάνω σε κυλίνδρους που περιστρέφονται με μια μανιβέλα. Εννέα κύλινδροι με εννέα συρτάρια ο καθένας μάς κάνουν 81 συρτάρια που με ένα γύρισμα της μανιβέλας αρχίζουν να περιστρέφονται μέσω των κυλίνδρων, ανεξάρτητα ο ένας από τον άλλον, και μόλις σταματούσαν μπορούσε κανείς να διαβάσει τριάδες λέξεων σε τυχαίους συνδυασμούς, οι οποίοι όμως έβγαζαν νόημα και ανακαλούσαν εικόνες μνήμης. Αυτός ήταν άλλωστε και ο σκοπός του αριστοτελικού τηλεσκοπίου: να ανακαλέσει μέσω των γλωσσικών συνδυασμών ιδέες και γνώσεις πρωτόγνωρες (σε σχέση με το τι είχε ήδη σκεφτεί) στον άνθρωπο που το χρησιμοποιεί.

Η “εγκατάσταση” του Camillo αντιστοιχεί με εκείνη που πραγματοποίησε ο Peter Greenaway⁸ με τίτλο “Εκατό Αντικείμενα που Αντιπροσωπεύουν τον Κόσμο”⁹. Όπως αναφέρει ο ίδιος ο Greenaway πρόθεση του ήταν να υπάρξει μία “λίστα” πραγμάτων, τα οποία μέσα από μια λογική ταξινόμησης και αρχειοθέτησης να μην αφήνει τίποτα απ’ έξω: να εμπεριέχει κάθε υλικό, κάθε τεχνική, κάθε επιστήμη, κάθε τέχνη, κάθε κατασκευή κ.λ.π.¹⁰. Όλη αυτή η έμμονη με την ταξινόμηση έχει να κάνει με τις συγγένειες και τις αναφορές του ενός πράγματος στο άλλο, τα οποία όμως παρατίθενται-παρουσιάζονται με μία χωροθεσία που τα ανάγει όλα στο ίδιο επίπεδο.

Υπάρχουν πολλές ενδείξεις για το σύμπαν των αρχείων ως ταμπλό: “Μετά τον κομπιούτερ δεν υπάρχει μόνο ένας ορίζοντας του κόσμου, αλλά και ένας ορίζοντας της παράστασης. Η παράσταση ήταν, εξαιτίας των διαφορετικών υλικών αποθήκευσης κομματιασμένη, πολλαπλή, μια παράταξη. Το ταμπλό είναι τώρα η πληροφορία, [...] η ομοιομορφία της πληροφορίας. [...] Ο κόσμος πραγματοποιείται μόνο επάνω στην επιφάνεια της παράστασης”.¹¹ Υπάρχει, όμως, και το “στρωμένο τραπέζι” στους Μπρεχτ και Αϊζενστάιν, όπως το κατανοεί ο Roland Barthes, ο οποίος εκκινώντας από την “Αισθητική” του Diderot όπου κυριαρχεί η αισθητική της θεατρικής σκηνης και του ζωγραφικού πίνακα (ταμπλό) αναφέρει: “Ο πίνακας (ζωγραφικός, θεατρικός, λογοτεχνικός) είναι καθαρό “ντεκουπάζ”, με σαφή όρια, ανεπίστρεπτο, αδιάφθορο, που απωθεί στην ανυπαρξία όλο του τον περίγυρο, αν-ονόμαστο, και προωθεί στο φως,

⁸ Άγγλος σκηνοθέτης του κινηματογράφου και εικαστικός.

⁹ Έργο που στήθηκε στην Βιέννη το 1999.

¹⁰ Peter Greenaway. *The stairs. Geneva the location*. εκδ. Merrell Holberton Λονδίνο 1994. σελ 14, 15

¹¹ Holger van den Boom, *Künstliche Intelligenz und Fiktion*, στο Rötzer και Weibel: *Strategien des Scheins. Kunst.Komputer.Medien*. 1991 σελ. 107.

στη θέα, ό,τι εισάγει στο χώρο του”.¹² Εντούτοις, το ταμπλό εδώ είναι ακόμη πολύ γεωμετρικό και σταθερό και πόρρω απέχει από το δυναμικό και ασταθές ταμπλό της ψηφιακής οθόνης. Γι’ αυτό το λόγο ο Barthes αφήνει να εννοηθεί ότι υπάρχει και μια άλλη έννοια του έργου και της πολιτικής “που τη χαρακτηρίζει η διασπορά του πίνακα, ο τεμαχισμός της σύνθεσης, ο περίπατος των “επιμέρους οργάνων της μορφής”, πλησιάζοντας έτσι την “διερρηγμένη επιφάνεια” και τα “μερικά αντικείμενα” των Gilles Deleuze και Felix Guattari.¹³

Τέτοια υφολογικά στοιχεία, όπως τα σημεία εκκίνησης και τα κομβικά σημεία, μπορούν να βρεθούν σε έργα και σε είδη που είναι καταχωρημένα σε μια ποιητική του “ανοιχτού έργου τέχνης”. Ως δομικά μοντέλα - *interfaces* - για τέτοιες διαρρυθμίσεις λειτουργούν κατά προτίμηση χωρικοί σχηματισμοί που επιτρέπουν μη-συγχρονικές διασυνδέσεις διαφορετικών υλικών, μέσων και πρακτικών: Έτσι για παράδειγμα, χάρτες, όπως το φανταστικό σχέδιο μια πόλης ή ενός οίκου στην κλασική μνημοτεχνική είναι στοιχεία που λειτουργούν ως πολιτιστικοί χώροι μνήμης και τα οποία μπορεί κανείς να συναντήσει με πολλαπλούς τρόπους και στη λογοτεχνία, όπως λόγου χάριν στον *Οδυσσέα* του James Joyce, ο οποίος προβάλλει την τελείως τυχαία μέρα της 16-6-1904 στο χάρτη του Δουβλίνου, ή στην εγκάρσια τομή ενός παρισινού οικοδομήματος, που μπορεί να χρησιμεύσει ως “κεντρική σελίδα”¹⁴ για ένα μυθιστόρημα, και όπου η τεχνική του απειρο-κιβωτισμού (*mise en abyme*) κάνει δυνατή μια τοπογραφική ανάγνωση, ή - για να εισχωρήσουμε βαθύτερα στις λεπτομέρειες - (συνδεόμενοι, έτσι, με τον καταγωγικό μύθο της “Τέχνης της Μνήμης”), σ’ ένα τραπέζι επάνω στο οποίο απλώνονται διάφορα αντικείμενα, ή, τελικά, σε μια “επιφάνεια εργασίας”¹⁵ ως σημείο εκκίνησης για μια καλλιτεχνική τοπογραφία των περιπτωσιακών εικόνων.

¹² Ρολάν Μπαρτ Εικόνα – Μουσική - Κείμενο. εκδ. 1988 σελ. 84

¹³ Δες: Gilles Deleuze και Felix Guattari. Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια. Ο Αντί-Οιδίπους. εκδ. Ράππα. Αθήνα 1977.

¹⁴ Home page

¹⁵ Desktop

Περιγραφή και ανάλυση της δομής του έργου

Στην εισαγωγή ένα βίντεο παρουσιάζει μια σύντομη διαδρομή εντός μιας σύγχρονης αμερικάνικης μεγαλούπολης. Η διαδρομή καταλήγει μέσα σ' ένα “εκθεσιακό χώρο” με την χαρακτηριστική επιγραφή “Ο Κόσμος του Edward Hopper”.



Όλα τα τμήματα που ακολουθούν έχουν διαδραστικό χαρακτήρα.

Η περιήγηση αρθρώνεται μέσω μεταβάσεων απ' τον ένα χώρο στον άλλο. Οι μεταβάσεις αυτές συντελούνται ή μια εντός της άλλης όπως στο παιχνίδι με τις “μπάμπουσκες”. Έτσι στην θέση κάθε κούκλας, παρουσιάζεται ένας διαφορετικός πίνακας του καλλιτέχνη: οπότε οι πίνακες λειτουργούν ως κομβικά σημεία.

Η πρώτη μετάβαση σ' ένα άλλο χώρο γίνεται μέσω ενός πίνακα όπου απεικονίζεται το εσωτερικό ενός ξενοδοχείου. Το ξενοδοχείο είναι ένας πρόσφορος χώρος “υποδοχής” του εκάστοτε θεατή και ταυτοχρόνως ένας “ζωντανός” χώρος παρουσίασης των έργων του Edward Hopper. Η ύπαρξη εκεί ενός προσώπου, το οποίο εξαφανίζεται αφήνοντας πίσω του ένα βιβλίο δίνει την δυνατότητα στον περιηγούμενο να αντιληφθεί ότι το συγκεκριμένο αντικείμενο είναι μια ενεργός περιοχή, η οποία του επιτρέπει να οδηγηθεί κατόπιν στο δεύτερο επίπεδο του ξενοδοχείου, όπου μετά από μία περιήγηση σ' ένα ακόμη χώρο που παρατίθενται έργα του ζωγράφου περνάμε μέσω ενός εξ αυτών σ' ένα άλλο χώρο, όπου είναι ο χώρος του πίνακα αυτός καθ' αυτός.





Εκμεταλλευόμενος ένα στοιχείο του πίνακα (μιας πόρτας) ο χρήστης εισέρχεται σ' ένα χώρο που δεν αναφέρεται σε κανένα έργο του Horrer πλην της φευγαλέας παρουσίας μιας φιγούρας, η οποία έχει αποκοπεί από ένα πίνακά του.

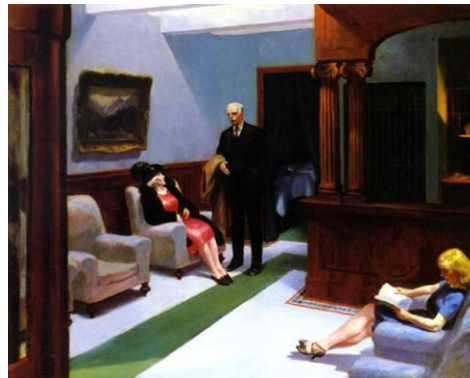
Εκεί ολοκληρώνεται και το “puzzle” της αυτοπροσωπογραφίας του καλλιτέχνη, όπου μέσω της συναρμολογήσεως των τμημάτων της εικόνας που συλλέχθηκαν κατά τη διάρκεια της περιήγησης, οδηγούμαστε στο τελευταίο κομβικό σημείο το οποίο είναι ένα βιβλίο που παρουσιάζει βιογραφικά και άλλα στοιχεία για τον καλλιτέχνη, καθώς και μια σειρά έργων του. Έτσι ο θεατής έχει την δυνατότητα να αναγνωρίσει τα έργα που συνάντησε κατά την διάρκεια της περιήγησης και να του δοθούν πληροφορίες για το έργο και την ζωή του ζωγράφου. Μέσω της φυλλομέτρησης του βιβλίου ο περιηγούμενος μπορεί να ξαναβρεθεί στον εναρκτήριο χώρο εκκίνησης της περιήγησης.

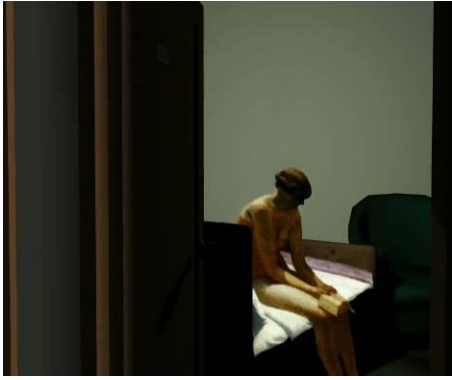
Προβλήματα που τίθενται μέσω αυτής της δουλειάς

1. Το ζήτημα της αναδιαμόρφωσης

Ένα κυρίαρχο ζήτημα που τέθηκε πρώτα απ' όλα σε μένα τον ίδιο, είναι εάν υπάρχει η δυνατότητα απόδοσης, μέσω της οικειοποίησης του έργου ενός ζωγράφου όπως ο Edward Hopper, της αισθητικής και του κλίματος των έργων του στο σύνολο της κατασκευής μου. Δηλαδή τη δυνατότητα εφαρμογής μιας διαμεσολαβημένης πραγματικότητας, διαμεσολαβημένης από τον ίδιο τον ζωγράφο.

Η εφαρμογή συνίσταται στην τρισδιάστατη αναδιαμόρφωση τριών εκ των έργων του Hopper. Αυτή η επέμβαση στα έργα, είναι εκείνη που κάνει την περιήγηση ζωντανή, μια και δεν αποτελείται από μια απλή, αθροιστική, παράθεση πινάκων. Κατ' αυτή την έννοια, η επιλογή του συγκεκριμένου ζωγράφου έγινε για λόγους “λειτουργικούς”, και αυτό, γιατί έκρινα ότι το ύφος και το κλίμα των έργων του, είναι τέτοια, ώστε να μην «ξενίζουν» όταν εντάσσονται μέσα σ' ένα περιβάλλον το οποίο είναι κατασκευασμένο με τρισδιάστατα γραφικά.





2. Η καταγωγή και η διαχείριση των διαμεσολαβημένων αναπαραστάσεων.

Η προϊστορία των “αναπαραστάσεων” και “αναμορφώσεων” εικαστικών έργων είναι μακρά, και οφείλεται στους εξής βασικούς λόγους:

α. Στην αντίληψη εκείνη που θεωρεί το σύνολο της Ιστορίας της Τέχνης ως κώδικα προς χρήση: δηλαδή η διαλεκτική που αναπτύσσεται στο εσωτερικό της τέχνης. Εδώ πέρα από τους εικαστικούς, κινηματογραφιστές-δημιουργοί λειτούργησαν τα έργα τους μέσα από αυτό το πρίσμα. Τα παραδείγματα πάμπολλα: ένα μεγάλο μέρος του γερμανικού εξπρεσιονισμού στον κινηματογράφο. Σκηνοθέτες όπως ο Luchino Visconti, ο Αντρέι Ταρκόφσκι και άλλοι.

β. Ως απάντηση σε προβλήματα που θέτει το σώμα της Ιστορίας της Τέχνης και απασχολούν το συγκεκριμένο έργο ή τον δημιουργό. Για παράδειγμα οι φιλμικές δημιουργίες της Margarite Dyras και του Peter Greenaway.

γ. Οι “αναφορές” σ’ έργα τρίτων, ως υπόδειξη της “καταγωγής” του παρόντος έργου και ως κλειδί για την ανάγνωση του.

δ. Η αίσθηση κύρους που προκύπτει από την επιφανειακή εκμετάλλευση αναγνωρισμένων-καθιερωμένων προτύπων αισθητικής, οπότε και ιδεολογίας, για παράδειγμα: οι συχνές αναπαραστάσεις ζωγραφικών έργων μέσω της φωτογραφίας¹⁶ (τουλάχιστον στις απαρχές της) ούτως ώστε να γίνει αποδεκτή ως μέσο “καλλιτεχνικής έκφρασης”.

Έτσι έχουμε αναπαραστάσεις πινάκων του Βερμέρ με μέσο την φωτογραφία από τον Richard Polak (1915), κατά τον ίδιο τρόπο αναπαραστάσεις έργων του Ζακ-Λουί Νταβίντ όπως “Ο Όρκος των Ορατίων” και “Ο Θρίαμβος της Δημοκρατίας” από τον R. Y. Young (1900). Ενώ οι Gerome (1885) και Giulio Aristide Sartorio(1918) αναπάρστησαν έργα Προραφαηλιτών.



¹⁶ Aaron Scharf. Art and Photography. Εκδ. Penguin. 1968 UK.

Στον κινηματογράφο οι αναφορές σκηνοθετών σε εικαστικά έργα είναι πάρα πολλές¹⁷, οι αναπαραστάσεις όμως η ανασύσταση δηλαδή μπροστά στο φακό ενός ταμπλό βιβάν είναι σπανιότερη και συνήθως φορτισμένη μ' ένα ειδικό νόημα που κάνει αυτές τις αναδημιουργίες καθοριστικές για την εκάστοτε ταινία.

Ήδη από το 1944 ο Σεργκέι Αϊζενστάιν στην ταινία του “Ιβάν ο Τρομερός” δανείται στοιχεία καδραρίσματος και τοποθέτησης των ηθοποιών από ζωγράφους όπως οι Viktor M. Vasnezon και Ilya Repin. Σκηνές από την ταινία αγγίζουν τα όρια της αναπαράστασης.¹⁸

Σε τρεις ταινίες του Pier Paolo Pasolini υπάρχουν αναφορές και αναπαραστάσεις έργων ζωγραφικής. Στην ταινία του “Mamma Roma” (1962) υπάρχουν αναφορές στο έργο Andrea Mantegna,¹⁹ ενώ στο “Δεκαήμερο” (1971) αναπαραστάσεις τοιχογραφιών από την Πάντοβα του Giotto. Στο “La Ricotta”²⁰ (Το Τυρί 1962) οι αναπαραστάσεις αυτές παίζουν το ρόλο της αντιπαράθεσης με μία αλλότρια αισθητική. Όπως λέει ο ίδιος ο σκηνοθέτης: “Τα εικαστικά κομμάτια της ταινίας είναι τσιτάτα, που έχουν μια λειτουργία αρκετά σαφή: Πρόκειται για παραθέσεις δύο μανιεριστών ζωγράφων, του Rosso Fiorentino και του Pontormo. Ανασυγκρότησα τέλεια τους πίνακές τους, όχι επειδή αντιπροσωπεύουν την δική μου θεώρηση των πραγμάτων, ούτε επειδή τους αγαπώ: δεν πρόκειται για μια ανασυγκρότηση σε πρώτο πρόσωπο, αλλά απλά και μόνο για την αναπαράσταση της πνευματικής κατάστασης στην οποία ο σκηνοθέτης, που είναι ο πρωταγωνιστής του La Ricotta, συλλαμβάνει μια ταινία πάνω στα Πάθη. Σύλληψη, που βρίσκεται σε τέλεια αντίθεση με την δική μου όταν έκανα το Ευαγγέλιο²¹ και που βρήκα την ευκαιρία να το αποδώσω με κάποια χαιρεκακία στο χαρακτήρα του σκηνοθέτη. Δεν είναι ότι τα ‘χω με τους σκηνοθέτες βιβλικών ταινιών: δεν πρόκειται για πολεμική εναντίων του κακού γούστου, αλλά εναντίων της κατάχρησης του καλού γούστου.”²²

¹⁷ Δες χαρακτηριστικά παραδείγματα στο βιβλίο του Pier Marco De Santi. Cinema e pittura. Εκδ. Giunti. Art Dossier No 16. 1987 Firenze.

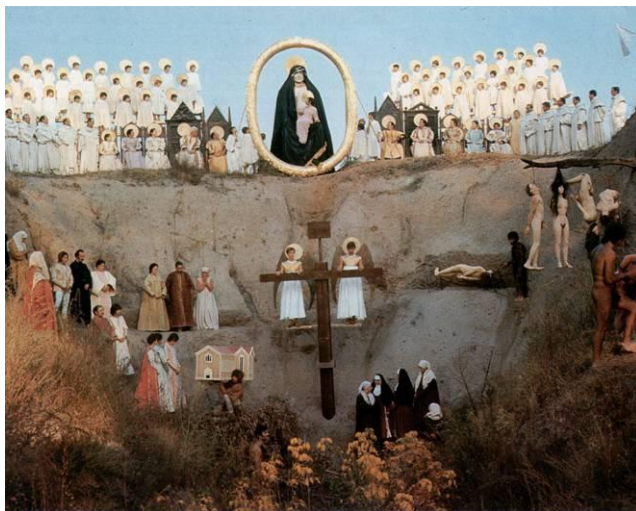
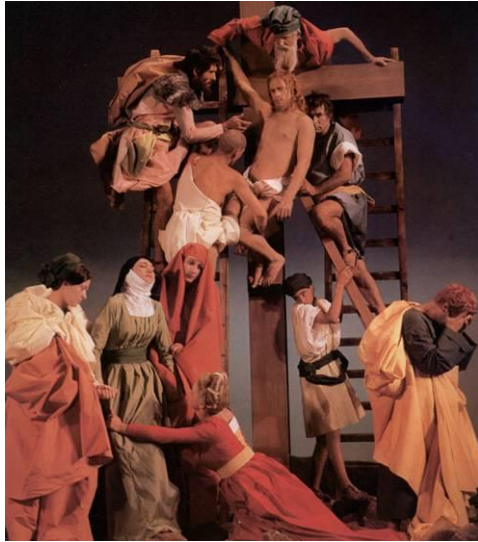
¹⁸ Χαρακτηριστική σκηνή “αναπαράστασης” είναι η στιγμή του θανάτου του γιου του Τσάρου από τον πίνακα του Ρέπιν με τίτλο “Ιβάν ο Τρομερός και ο Γιος του την 16 Νοεμβρίου 1581”, έργο του 1885.

¹⁹ “Cristo Morto” (Νεκρός Χριστός) του 1485

²⁰ Τρίτο επεισόδιο της σπονδυλωτής ταινίας Rogopag ή Laviamoci il Cevervello (Rogopag ή Ας Πλύνουμε τους Εγκεφάλους μας)

²¹ Η ταινία του P. P. Pasolini “Il Vangelo Secondo Matteo” (Το κατά Ματθαίον Ευαγγέλιο)

²² Pier Paolo Pasolini. Συζήτηση με τους Bernardo Bertolucci και Jean-Louis Comolli. P.P.Pasolini Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης 1997. σελ 33.



Στυλιζαρισμένες συνθέσεις πλάνων και διευθετήσεις πλήθους στο χώρο που προέρχονται κατ' ευθείαν από μια εικονογραφική παράδοση της χώρας του, βλέπουμε στις περισσότερες από τις ταινίες του Ακίρα Κουροσάβα. Ο τρόπος τοποθέτησης των ηθοποιών, οι κινήσεις των σωμάτων τους, η απόλυτη “ευταξία” στην χωροθέτηση, δεν είναι τίποτε άλλο πέρα από μια ευφυή “αναπαραγωγή” του εικαστικού λεξιλογίου που απαντούμε κυρίως στις ξυλογραφίες της περιόδου Έντο.²³

Αυτό που άπτεται άμεσα με την προσπάθεια τρισδιάστατης αναπαράστασης ενός εικαστικού έργου είναι η περίφημη σκηνή “ζωντανέματος” μιας σειράς έργων του Vincent Van Gogh στην ταινία “Ονειρά” του Kurosawa. Εδώ ο πίνακας “ανοίγει” σαν παράθυρο σ’ έναν άλλο κόσμο, μια πραγματικότητα υλοποιημένη από τον ίδιο τον καλλιτέχνη όπου μέσα της πραγματοποιεί μία βουτιά. Έτσι έχουμε την σκηνή της περιδιάβασης του Vincent Van Gogh μέσα στο ίδιο του το έργο, υλοποιημένη με μία τεχνική καθαρά κινηματογραφική η οποία παραπέμπει στις κατοπινές μοντελοποιήσεις των τρισδιάστατων γραφικών. Η σχετική ασυμβατότητα μεταξύ “ζωγραφισμένου σκηνικού” και της φιγούρας του ηθοποιού δεν προβληματίζει τον θεατή μια και το όλο εγχείρημα καταφέρνει να είναι ονειρικό, χάρη στον λεπτό χειρισμό κάποιων λεπτομερειών, όπως για παράδειγμα το φτερούγισμα των κορακιών με την ταυτόχρονη ηχητική επένδυση των κοασμάτων τους.



Σημαντικότερο όμως είναι ότι σ’ όλο αυτό το τμήμα της ταινίας, όπως άλλωστε και στα υπόλοιπα, η εμφανής πρόθεση του Κουροσάβα οι σκηνές να εκλαμβάνονται σαν συμβάσεις: έτσι σε κάθε φιλμική στιγμή ο θεατής δεν απορροφάται τελείως από το θέαμα μιας και η έκδηλη σκηνογραφία τον βγάζει έξω από αυτό. Εκεί οφείλεται και ένα στοιχείο παιγνιώδους και “αθώας” αίσθησης που διαπερνά όλη την ταινία.

²³ Έντο. Περίοδος της ιαπωνικής ιστορίας (1616-1868, από το όνομα της πρωτεύουσας Έντο, του σημερινού Τόκιο).

Στην Βιντεοτέχνη ο Bill Viola με το έργο του “The Greeting” (Ο Χαιρετισμός) χρησιμοποιεί το έργο του ιταλού ζωγράφου Jacopo Pontorno²⁴ “Η Επίσκεψη”. Στο έργο του Viola μια σειρά εικόνων δείχνουν τις αλληλεπιδράσεις τριών γυναικών με φόντο ένα βιομηχανικό αστικό τοπίο. Οι δύο γυναίκες αρχίζουν μία συζήτηση ενώ διακόπτονται από την άφιξη μιας τρίτης, η νέα γυναίκα χαιρετά την μεγαλύτερη από τις δύο, που προφανώς είναι φίλη της ενώ αγνοεί την άλλη.

Η αφιχθείσα γυναίκα ψιθυρίζει ένα επείγον μήνυμα στο αυτί της φίλης της. Απομονώνει την άλλη γυναίκα με την οποία ανταλλάσσει δειλά απλές ευχαριστίες.

Ο χρόνος προβολής είναι υπερβολικά αργός κάνοντας έτσι εμφαντική μία στιγμιαία χειρονομία. Με την επιβράδυνση ανακαλεί έντονα στο μυαλό του θεατή την ακινησία του ζωγραφισμένου στιγμιότυπου.



Ο Marcelo Ricardo Ortiz²⁵ στο μικρού μήκους φιλμ (το οποίο έχει κατασκευαστεί εξ' ολοκλήρου με την βοήθεια ενός προγράμματος 3d) με τίτλο “Γκουέρνικα” (2002), μέσα από την λογική του ντεκουπαρίσματος αποκόβει μία φιγούρα από τον ομώνυμο πίνακα του Πικάσο, την οποία και μοντελοποιεί. Η φιγούρα αυτή “περιφέρεται” σε τρεις διαδοχικούς χώρους για να καταλήξει δισδιάστατη στον πραγματικό της χώρο που είναι ο πίνακας από τον οποίο αποκόπηκε. Οι τρεις αυτοί χώροι είναι τριών άλλων

²⁴ Τσάκοπο Καρούτσι Ποντόρνο (1494 - 1556) Ιταλός μανιεριστής ζωγράφος

²⁵ Marcelo Ricardo Ortiz. Βραζιλιάνος 3d animator της σχολής του Vancouver δουλειά του μπορούμε να δούμε στην προσωπική του σελίδα στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.mrsolo.com

εικαστικών του Van Gogh, του Dali και του Escher. Το “πέραςμα” μέσα από αυτούς τους πίνακες υποστηρίζει το σενάριο, το οποίο βασίζεται στους στοίχους ενός τραγουδιού που ακούμε καθ’ όλη την διάρκεια τις περιήγησής. Η διαδοχή ανομοιογενών εικαστικών χώρων και η εκμετάλλευσή τους ως “φόντου” δημιουργεί το αίσθημα μιας μίνι βιντεοκλιπίστικης παρουσίασης του εικαστικού χώρου. Μπορούμε όμως και εδώ να διαπιστώσουμε, ότι τα όρια “εκμετάλλευσής” ενός εικαστικού έργου είναι στενά και ότι για λόγους άσχετους με το ύφος και την αξία τους κάποια είναι πιο πρόσφορα “προς χρήση” από άλλα. Έτσι στο συγκεκριμένο φιλμ, το τμήμα του Escher, αποδεικνύεται πιο “λειτουργικό” και πιο συμβατό με την μοντελοποιημένη φιγούρα. Οπότε μοιραία είναι και ο χώρος που δίνει και την σεναριακή “λύση”.

Η παράθεση ετερογενών στοιχείων στο έργο του Marcelo Ricardo Ortiz και ο μη διαδραστικός χαρακτήρας του, είναι το μόνο σημείο, το οποίο τον διαφοροποιεί από την δουλειά που εγώ παρουσιάζω. Γιατί κατ’ άλλα, τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο Ortiz, όπως και η κυρίαρχη επιλογή εκτέλεσης και δομής του έργου είναι όμοια.



3. Το ζήτημα του σεναρίου

Υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι παρουσίασης της ζωής και του έργου καλλιτεχνών. Ο τυπικός-ορθολογικός, όπου εκεί εντάσσονται όλες οι μονογραφίες καλλιτεχνών, άσχετα με τον τρόπο που αυτές είναι δομημένες, η δομή μπορεί να είναι αναλυτική-επιστημονική ή να θέτει ένα χωροχρονικό πλαίσιο όλα αυτά είναι προβλήματα ανάγνωσης και κατανόησης των έργων.

Σε αντιδιαστολή ένας άλλος τρόπος παρουσίασης είναι αυτός που πρωτοαπαντάμε σ' ένα είδος παραλογοτεχνίας που ονομάζεται “μυθιστορηματική βιογραφία” και “ιστορικό μυθιστόρημα”. Σ' αυτά τα είδη παρουσιάζεται ορισμένες φορές το φαινόμενο της υπέρβασης του σκοπού που είναι η πληρέστερη κατανόηση και πληροφόρηση γύρω από το πρόσωπο και το έργο ενός δημιουργού. Τότε εμφανίζεται το φαινόμενο της μυθοπλασίας. Κατά τον ίδιο τρόπο που το απαντάμε και στα ντοκιμαντέρ “fiction”.

Αυτό το μυθοπλαστικό στοιχείο ορισμένες φορές διογκώνεται σε τέτοιο βαθμό, ούτ' ώστε να μετατρέπεται η παρουσίαση σε αφορμή για την δημιουργία ενός σεναρίου. Το σενάριο σ' αυτή την περίπτωση δεν έχει σαν στόχο την κατανόηση και εμβάθυνση στο έργο του δημιουργού, αλλά γίνεται αυτοσκοπός. Αυτή η υβριδική μορφή παραλογοτεχνίας αντιστοιχεί πλήρως με την δικιά μου κατασκευή.

Οι πολυμεσικοί τίτλοι παρουσίασης του έργου ενός δημιουργού ακολουθούν πιστά την λογική δόμησης που υφίσταται στις έντυπες μονογραφίες. Αντιθέτως, η πολυμεσική εφαρμογή που παρουσιάζω, παίρνει σαν αφορμή την επιλογή ενός αμερικάνου ηθογράφου του πρώτου ημίσεως του 20^{ου} αιώνα. Έτσι αυτή η ιστορική και κατ' επέκταση αισθητική συνθήκη, η οποία δεν με απασχολεί αυτή καθ' αυτή αλλά μου δίνει την ευκαιρία να θέσω το χωροχρονικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εξελίσσεται η περιήγηση του θεατή, αυτό είναι ένα στοιχείο που προσδίδει ενότητα στην παρουσίαση μέσω της εμπειρίας του χρόνου και του χώρου.

Έτσι υφολογικά στοιχεία αυτής της περιόδου χρησιμοποιήθηκαν για την πλαισίωση αυτού του εγχειρήματος:

α. Οι φωτισμοί στο 3d περιβάλλον προσπάθησα να παραπέμπουν στα φιλμ νουάρ της εποχής. Τα οποία έχουν το αντίστοιχο κλίμα με αυτό του ζωγράφου.

β. Το περιβάλλον – σκηνογραφία του 3d ακολουθεί και αυτό πιστά το πλαίσιο της εποχής, όπως αυτό αποδίδεται στις αναπαραστάσεις των χώρων από του Hopper.

γ. Σαν ηχητική επένδυση επιλέχθηκε η τζαζ των μεγάλων ορχηστρών η οποία χαρακτηρίζει αυτές τις δεκαετίες. Με κύριο εκπρόσωπο τους τον Duke Ellington

δ. Οι διάλογοι είναι στην Αγγλική για να γίνεται πιο εμφαντικό το πλαίσιο.

Ο διαδραστικός χαρακτήρας αυτής της κατασκευής κρίθηκε από μένα αναγκαίος διότι ενισχύεται η αίσθηση της παραμυθίας. Ο θεατής βυθίζεται στην εντύπωση ότι κινείται στην αναπαράσταση του χώρου, παύει να είναι απλώς θεατής και μετατρέπεται σε παίχτη.

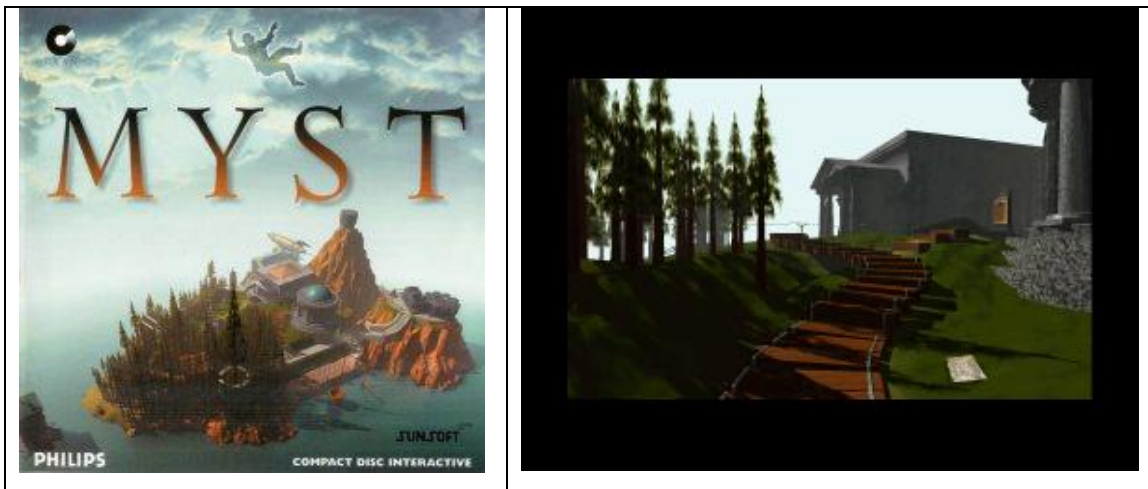
4. Η επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο τρόπο παρουσίασης των έργων ενός καλλιτέχνη.

“Τα παιχνίδια έχουν ένα στοιχείο αληθινής ποίησης, καθώς και ένα στοιχείο ρεαλιστικής και κατά συνέπεια αποθητικής πρόζας”²⁶ Αυτό το ρεαλιστικό στοιχείο είναι που δεσπόζει στην αισθητική των περισσότερων ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αν και η αισθητική τους, δεν είναι δεδομένη, παρά τις κυρίαρχες τάσεις που εμφανίζονται σ’ αυτά.

Έτσι προσπάθησα να κάνω μια παρουσίαση των έργων του ζωγράφου όπου η αισθητική της να μην «πάσχει» απ’ το στοιχείο του ρεαλισμού.

Στη δουλεία που παρουσιάζω, ο τρόπος πλοήγησης (αυτό δηλαδή που αφορά το διαδραστικό μέρος της) είναι εμφανώς επηρεασμένος από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια Αναζήτησης- Περιπέτειας (Adventure Games), όπως για παράδειγμα το Myst.

Παιχνίδια σαν το Myst, αποτελούν μια άλλη εξέλιξη των παιχνιδιών περιπέτειας όπου ο υπό εξερεύνηση κόσμος παρουσιάζεται με γραφικά και κάποιος ταξιδεύει με το πάτημα ενός κουμπιού, παρά με την πληκτρολόγηση εντολών. Η περιπέτεια του παιχνιδιού δεν βασίζεται πάνω σε υπερκείμενο²⁷.



Σε αυτό το παιχνίδι χρησιμοποιείται μια πρακτική που έχουμε δει πολλές φορές στον κινηματογράφο: ένα βιβλίο ανοίγει και η κάμερα ζουμάρει διαμέσου των σελίδων σ’ ένα φανταστικό κόσμο. Μόλις μπορούμε στον κόσμο αυτό, η σελίδα μένει πίσω.

²⁶ G.K. Chesterton: Το τρομακτικό παιχνίδι. Από τον Α’ τόμο: Gleaming Cohori. Επιλογή απ’ τα γραπτά

²⁷ Σε ένα τυπωμένο βιβλίο το κείμενο παρουσιάζεται συνήθως με μια σταθεροποιημένη τάξη. Στο Υπερκείμενο δεν υπάρχει μια μοναδική τάξη, μια προσδιορισμένη οδός που θα πρέπει ν’ ακολουθήσει ο αναγνώστης. Το κείμενο υπάρχει μόνο στο ενέργημα του αναγνώστη. Κείμενο και αναγνώστης είναι εγκλωβισμένοι σε μια δυναμική κατάσταση, που γεννιέται με την ίδια τη διαδικασία της ανάγνωσης.

Δεν εμφανίζεται πλέον στην οθόνη, δεν περιβάλλει τον κόσμο, τον οποίο παρακολουθούμε. Η πρακτική αυτή, δημιουργεί στον θεατή την αίσθηση ότι ο φανταστικός κόσμος του κειμένου δεν υφίσταται πάνω στη σελίδα αλλά στη σκηνή που δημιουργούν οι λέξεις στο μυαλό του ηθοποιού. Παρόμοια στο “Myst” βουτάμε μέσα σ’ ένα βιβλίο και ξαφνικά βρισκόμαστε να περιστρεφόμαστε στον αέρα. Τελικά προσγειωνόμαστε σ’ ένα νησί, έναν από τους πολλούς “κόσμους” που αυτό το παιχνίδι προσφέρει για εξερεύνηση.

Στην σεναριακή δομή αυτού του παιχνιδιού, μέσω των ποικίλων γρίφων που καλείται να λύσει ο παίχτης, ουσιαστικά λύνει ένα “puzzle” που τον οδηγεί στην επανασυναρμολόγηση ενός βιβλίου, το οποίο ενεργοποιείται. Τηρουμένων των αναλογιών τα βασικά σεναριακά και όχι δομικά στοιχεία άρθρωσης του “Myst” βρίσκονται και στον “Κόσμο του Hopper”.

Αυτό που χαρακτηρίζει την κίνηση μέσα στο χώρο, σ’ αυτά τα παιχνίδια είναι η αληθοφάνεια. Η αληθοφάνεια επιτυγχάνεται με δύο τρόπους: πρώτον, την απρόσκοπτη δυνατότητα κατεύθυνσης και στις τρεις διαστάσεις, δεύτερο και σημαντικότερο, το υποκειμενικό πλάνο θέασης του χώρου, το οποίο δημιουργεί στον θεατή την ψευδαίσθηση ενός “δυνητικού χώρου”. Αυτές οι τεχνικές και λογικές κατασκευής έλκουν την καταγωγή τους από τον κινηματογράφο και το βίντεο. Εκεί οφείλεται η γοητεία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Εκτός απ’ αυτά τα τεχνάσματα υποβολής του θεατή που χρησιμοποίησα, στην δουλεία μου ενυπάρχει ένα υποτυπώδες σενάριο όπως άλλωστε και σε όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αυτό το οποίο ονομάζω εδώ σενάριο είναι στην ουσία ένα δοσμένο πλαίσιο δράσης το οποίο διαχωρίζει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απ’ όλα τα προγενέστερα παιχνίδια που είχε δημιουργήσει η ανθρωπότητα. Η ύπαρξη σεναρίου είναι αυτή που κάνει το ηλεκτρονικό παιχνίδι να “αποπαιχνιδοποιείται”. Κι αυτό γιατί ακόμα και στην πιο υποτυπώδη του μορφή, το πλαίσιο- σενάριο δεν καθορίζει μόνο τους κανόνες του παιχνιδιού αλλά και το χωροχρονικό, δηλαδή το φαντασιακό του πλαίσιο. Έτσι και χαρακτηρίζονται ως παθητικά μιας και απαγορεύουν την ανάπτυξη του φαντασιακού του παίχτη.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι η πιο διαδεδομένη μορφή διαμεσολαβημένης φαντασίας. Μέσω αυτής αντιλαμβάνεται καλύτερα κάποιος τα επιτεύγματα της τεχνολογίας τα οποία σκοπό έχουν να γοητεύσουν παρά να πληροφορήσουν.

Όμως κριτικοί σαν το Neil Randal, καταδεικνύουν ότι μερικά ηλεκτρονικά παιχνίδια “επιδεικνύουν λογοτεχνική ικανότητα”. Αυτή η προσέγγιση στηρίζεται πάνω στο

ορισμό της “λογοτεχνικής ικανότητας” του Shklovskij, που ισχύει σε επιλεγμένα παιχνίδια που βασίζονται σε κείμενο. Πιστεύω όμως ότι ο Randall αγνοεί δύο βασικά χαρακτηριστικά για τα παιχνίδια που είναι τα εξής:

α. η επίδραση που έχουν μεταξύ τους.

β. η ενσωμάτωση των διαφόρων μέσων, συμπεριλαμβανομένου και του κειμένου, δηλαδή η φύση τους σαν πολυμέσα που τα καθιστά ικανά να ομογενοποιούν διαφορετικούς τύπους παράστασης.

Αν θεωρήσουμε όπως ο Marshall Mac Luhan ότι οι μηχανολογικές τεχνολογίες είναι προεκτάσεις του φυσικού μας σώματος, τότε μπορούμε να διαβάσουμε τα παιχνίδια ως προεκτάσεις του τυπικού-κοινωνικού σώματός μας μια και ενσωματώνουν τόσο την δράση όσο και την αντίδραση ολόκληρων πληθυσμών σε μία μοναδική δυναμική εικόνα, κατ’ αυτή την έννοια λειτουργούν ως μέσα προσαρμογής στο άγχος των ειδικευμένων ενεργειών που προκύπτουν από κάθε κοινωνική ομάδα. Ακριβώς γι’ αυτό τον λόγο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενσωματώνουν είδη φαντασίας και παράστασης. Οι διάφοροι τύποι φαντασίας, παράστασης και μέσων ενοποιούνται στα παιχνίδια πολυμέσων.

Αυτό το ενοποιητικό στοιχείο θεώρησα πως το καθιστά ικανό εργαλείο υποδοχής, οπότε και παρουσίασης, μιας εικαστικής δουλειάς.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Pier Paolo Pasolini. Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης. 1997.
2. Ουμπέρτο Έκο. Τέχνη και κάλλος στην αισθητική του Μεσαίωνα. εκδ. Γνώση Β' έκδοση 1994.
3. Ουμπέρτο Έκο. Το νησί της Προηγούμενης Ημέρας. εκδ. Γνώση
4. Ρολάν Μπαρτ. Εικόνα – Μουσική - Κείμενο. εκδ. Πλέθρων 1997.
5. Συλλογή Κειμένων: Κούκλες και παιχνίδια. G.K. Chesterton: Το τρομακτικό παιχνίδι. εκδ. Άγρα 1996.
6. Ζιλ Ντελέζ και Φέλιξ Γκουατταρί. Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια. Ο Αντι-Οιδίπους. εκδ. Ράππα. Αθήνα. 1977.
7. Peter Greenaway. The stairs. Geneva the location. εκδ. Merrell Holberton Λονδίνο 1994.
8. Νικόλα Νεγροπόντη. Ψηφιακός Κόσμος. εκδ. Καστανιώτης 1995.
9. Marshall Mac Luhan. MEDIA, Οι Προεκτάσεις του Ανθρώπου. εκδ. Κάλβος 1991.
10. Aaron Scharf. Art and Photography. εκδ. Penguin. Αγγλία. 1968.
11. Pier Marco De Santi. Cinema e Pittura. Art Dossier N.16. εκδ. Giunti. Ιταλία 1987.
12. Rötzer και Weibel: Strategien des Scheins. Kunst.Komputer.Medien. 1991.