

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



Πτυχιακή εργασία

Ο κινηματογράφος ως simulacrum

Γιάννης Γιαπάνης

Λεμεσός 2013

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

Ο κινηματογράφος ως simulacrum

Γιάννης Γιαπάνης

Σύμβουλος καθηγητής
Δρ Αντώνης Δανός

Λεμεσός 2013

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Γιάννης Γιαπάνης, 2013

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμεσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον Δρα Αντώνη Δανο για την υποστήριξη και την πολύτιμη βοήθεια του, κατά τη διεκπεραίωση της πτυχιακής εργασίας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο κινηματογράφος σαν αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνίας και της πραγματικότητας, αλλά και ως αυτόνομη ύπαρξη, υπάρχει, επηρεάζει και επηρεάζεται από την καθημερινότητα και τον τρόπο που την αντιλαμβανόμαστε. Σκοπός της εργασίας αυτής είναι να μελετήσει και να αναλύσει την 'πραγματικότητα' του κινηματογράφου με βάση τη θεωρία των simulacra και simulation του Jean Baudrillard: μιας θεωρίας που πηγάζει από την καθημερινότητα, η οποία έχει πάψει να υφίσταται ως πραγματικότητα, αλλά ως προσομοίωση, ως ομοίωμα, ένα υποκατάστατο, όπου οι συμμετέχοντες αδυνατούν να αντιληφθούν. Ο κινηματογράφος δεν είναι η πραγματικότητα αλλά ούτε και ένα μέρος της φαντασίας των δημιουργών του. Είναι μια υπερ-πραγματικότητα όπου απορρίπτεται η διαφοροποίηση του πραγματικού από το φανταστικό, όπως δηλαδή είναι η αναπαράσταση που ζούμε καθημερινά. Οι κύριες δραστηριότητες που αφορούν την εργασία, έχουν να κάνουν στο πρώτο μέρος, με την εκτενή μελέτη μέρους του συγγραφικού έργου του Jean Baudrillard καθώς και αναλύσεων που αφορούν τον κινηματογράφο μέσω της θεωρίας των simulacra και simulation, έτσι ώστε να επιχειρηθεί μια σύνθεση, βάση της οποίας ο κινηματογράφος θα παρουσιαστεί ως αυτόνομο simulacrum στο πλαίσιο της τέχνης αλλά και ως φτωχή και μίζερη προσομοίωση της πραγματικότητας.

Ως δεύτερο μέρος έχει δημιουργηθεί ένα μικρής διάρκειας οπτικό-ακουστικό έργο, όπου γίνεται μια προσπάθεια εφαρμογής της θεωρίας του Baudrillard και κατ'επέκταση των όσων αναλύονται και προκύπτουν από τη συγγραφή της πτυχιακής εργασίας.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη.....	iv
Πίνακας περιεχομένων.....	v
Απόδοση Όρων.....	vi
Εισαγωγή.....	vii
1. Jean Baudrillard: Simulacra και Simulation.....	1
2. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις στον κινηματογράφο.....	4
3. Ο κινηματογράφος και η σχέση του με την πραγματικότητα.....	8
3.1 L' effet Beaubourg.....	8
3.2 Ο κινηματογράφος ως Simulacrum.....	9
3.3 Ο κινηματογράφος ως βιομηχανία παραγωγής και κατανάλωσης νοημάτων.....	13
Επίλογος.....	24
Βιβλιογραφία.....	27

ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ

Πραγματικότητα (Reality): Η κατάσταση των πραγμάτων όπως αυτά υφίστανται σε διαφοροποίηση από το εμφανές ή τον τρόπο που μπορούμε να τα φανταστούμε. Η πραγματικότητα περιέχει όλα αυτά που έχουν υπάρξει και όλα αυτά που πρόκειται να υπάρξουν ανεξαρτήτως εάν αυτά είναι παρατηρήσιμα ή κατανοητά.

Υπερπραγματικότητα (Hyperreality): Αδυναμία της ανθρώπινης συνείδησης να ξεχωρίσει την παραπραγματικότητα από την προσομοίωση της πραγματικότητας. Υπερπραγματικότητα είναι η πραγματικότητα που η συνείδηση μας αντιλαμβάνεται, όπου τα μέσα επικοινωνίας διαμορφώνουν ένα πραγματικό γεγονός ή μια εμπειρία.

Προσομοίωση (Simulation): Μίμηση μιας πραγματικής εργασίας ή ενός συστήματος με χρονική διάρκεια. Για να γίνει εφικτή η μίμηση πρέπει να προιγηθεί η ανάπτυξη ενός μοντέλου το οποίο θα φέρει τις συμπεριφορές και τα χαρακτηριστικά του επιλεγμένου πραγματικού ή φανταστικού συστήματος εργασίας. Το μοντέλο εκπροσωπεί το σύστημα ενώ η προσομείωση εκπροσωπεί την διαδικασία του συστήματος στην χρονική του διάρκεια.

Ομοίωμα (Simulacrum): Υπαρκτή εικόνα, κατασκευασμένη σαν θεότητα σαν άτομο ή αντικείμενο, κάτι που εμφανίζεται σαν ένα πράγμα, χωρίς να κατέχει την ουσία ή τις ιδιότητες του. Σαν μια απλή εικόνα, ένα είδος αντιγράφου κάτι που να μοιάζει.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πραγματικότητα είναι κατασκευασμένη πάνω στις καθημερινές ανάγκες των ανθρώπων, βάσει της συμβολικής ανταλλαγής αγαθών και συμπεριφορών. Τουλάχιστο αυτό ίσχυε μέχρι σήμερα. Η τεχνολογία μέσω της ικανότητας παραγωγής αντιγράφων χωρίς την ανάγκη αναφοράς στο όποιο πρωτότυπο, η μαζική συσσώρευση ανθρώπων σε αστικά κέντρα με σκοπό μια καλύτερη ζωή, η προώθηση ενός διαφορετικού μοντέλου της πραγματικότητας από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας και κατ'επέκταση η ιδεολογία του κέρδους πάνω από οποιαδήποτε άλλη αξία, όλα αυτά έχουν αντικαταστήσει την ισχύουσα μέχρι τώρα πραγματικότητα με μια υπερπραγματικότητα. Οι αναφορές σε σημειώματα μέσω των συμβόλων και των συμπεριφορών έχουν αντικατασταθεί από μια κενού νοήματος αντίληψη των πραγμάτων που οδηγούν στην κατασκευή μιας άγνωστης και χωρίς αναφορά στο παρελθόν πραγματικότητας. Το πρώτο κεφάλαιο ξεκινά με μια σύντομη αναφορά στο γενικότερο θεωρητικό υπόβαθρο του Jean Baudrillard, ακολουθούμενη από μια ανάλυση της κεντρικής ιδέας στο βιβλίο του *Simulacra and Simulation*. Μέσα από την ανάλυση θα παρουσιαστούν οι φάσεις εξέλιξης των συμβόλων καθώς και οι ιστορικές περιόδους των ομοιωμάτων όπως παρουσιάζονται από τον Baudrillard. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με το βασικό σκεπτικό της θεωρίας του, της 'προπόρευση των μιμήσεων'. Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μια σύντομη παρουσίαση του κινηματογράφου πριν αρχίσει η θεωρητική του ανάλυση, ακολουθεί ανάλυση της πρώτης περιόδου θεώρησης η οποία αφορούσε μια καθαρά αισθητική προσέγγιση με επίκεντρο τον κινηματογράφο ως τέχνη, και της δεύτερης περιόδου όπου η θεωρία παίρνει την κατεύθυνση της ανάλυσης του περιεχομένου και την προσέγγιση ότι ο κινηματογράφος μπορεί να περιγράψει ή ακόμα και να κατασκευάσει την πραγματικότητα. Επίσης γίνεται και μια μικρή αναφορά στα κινήματα που κινούνταν γύρω από τις εκάστοτε θεωρίες. Το τρίτο κεφάλαιο χωρίζεται σε τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος θα παραθέσω την κεντρική ιδέα της ανάλυσης του Baudrillard στο κείμενο «L'effet Beaubourg» όπου χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική αλλά και την συμβολική κατάσταση του μουσείου Center Pompidou, ως χαρακτηριστικό παράδειγμα της σύμπτυξης της πραγματικότητας και της φαντασίας που οδηγεί στην 'παρακμή' της εποχής μας. Στο δεύτερο μέρος θα γίνει μια παρουσίαση του κινηματογράφου ως προσομοίωση, που θα βασίζεται στη 'ρομαντική' σχολή, όπου οι θεωρίες ήταν επικεντρωμένες γύρω από τη σύμπτυξη του πραγματικού με το φανταστικό, τη γνώση και την εξέλιξη, με απώτερο σκοπό την 'προσφορά' στον άνθρωπο. Τέλος στο τρίτο μέρος, βασιζόμενος στην ανάλυση του Baudrillard στο «L'effet Beaubourg», θα χρησιμοποιήσω μεταφορικά την 'αρχιτεκτονική' του κινηματογράφου για να δείξω πως δια

μέσου αυτού του μέσου, η λογική του διαχωρισμού του πραγματικού από το φανταστικό αλλάζει και δημιουργεί μια καινούργια πραγματικότητα χωρίς αναφορές στο παρελθόν. Αντίθετα με την πραγματικότητα που θολώνει τα όρια του πραγματικού και του φανταστικού για να κατασκευάσει την καθημερινότητα, ο σημερινός κινηματογράφος, διατηρώντας αυτή τη διαφορά, μιμείται την εξωτερική πραγματικότητα με αποτέλεσμα την κατασκευή ενός επιπρόσθετου ομοιώματος της, τη λογική του οποίου, μπορεί κάποιος να βρει στις προσαγές του καπιταλισμού και της αδιαφορίας προς τον άνθρωπο.

1. Jean Baudrillard: Simulacra και Simulation

Ο Jean Baudrillard, στα μέσα της δεκαετίας του '70, αφήνει οριστικά πίσω του τη θεωρία της οργάνωσης της κοινωνίας του Karl Marx που βασίζεται στην παραγωγή, στην αξία του προϊόντος και στην ανταλλαγή βασικών αγαθών. Αφήνει πίσω τις Μαρξιστικές του καταβολές και την ιδέα της «προ μοντέρνας εποχής και την ανταλλαγή προϊόντων αλλά και την μοντέρνα εποχή όπου η κοινωνία ήταν οργανωμένη γύρω από την παραγωγή, και επικεντρώνεται στον μεταμοντερνισμό όπου η κοινωνία γίνεται αντιληπτή, ιστορικά από την προσομοίωση» (Baudrillard, 2004).

Σε αυτή τη φάση της ερευνάς του, υποστηρίζει ότι τα σύμβολα ως φορείς νοήματος και εννοιών είναι αρκετά περιοριστικά. Μέσα από αυτή την περίοδο στα κείμενα του παρουσιάζεται η ιδέα της επίμονης ύπαρξης του κώδικα, με αναφορά φυσικά στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, κάτι όμως που δεν περιορίζεται στον κόσμο των υπολογιστών αλλά υπάρχει και λειτουργεί σε όλους τους τομείς της ερευνας. Παρατηρεί ότι ο κώδικας έχει τη δυνατότητα της τέλει αναπαραγωγής αντικειμένων και καταστάσεων, με αποτέλεσμα τη δυνατότητα να μη λαμβάνει υπόψη το πραγματικό, το πρωταρχικό, κάθε φορά που αυτό αναπαράγεται. Αυτή του η προσέγγιση δημιουργεί την έννοια της υπερ-πραγματικότητας (κάτι που θα τον απασχολήσει μέχρι το τέλος της ζωής του). Οι παράμετροι που θα τον απασχολήσουν τα επόμενα χρόνια έχουν να κάνουν με τη φύση της πραγματικότητας όπως αυτή παρουσιάζεται, το νόημα και τη λειτουργία των συμβόλων, καθώς και την έννοια της κοινωνίας όπως αυτή εξελίσσεται. Αποτέλεσμα και σταθμός αυτής του της έρευνας είναι η θεωρία περί Simulacra και Simulation.

Η βασική ιδέα πίσω από την θεωρία στο *Simulacra and Simulation* έγκειται στο ότι η κοινωνία που ζούμε και η πραγματικότητα που αντιλαμβανόμαστε, ουσιαστικά είναι μια προσομοίωση συμβόλων και σημείων. Αυτά τα ομοιώματα δεν παρέχουν κάποιου είδους αναφορά σε κάποιο σημαινόμενο παρελθόν αλλά ούτε και προσπαθούν να αποκρύψουν κάποια έννοια ή κατάσταση. Απλά παρουσιάζονται σαν αυτούσια και γίνονται αποδεκτά από την αντίληψη μας ως πραγματικότητα: μια πραγματικότητα που κατασκευάζεται καθημερινά και είναι αναγκαία για την κατανόηση των σχέσεων και συμπεριφορών μας. Το ποσοστό αποδοχής αυτής της προσομοίωσης είναι τόσο μεγάλο που έχει εξαφανίσει κάθε είδους προσπάθεια νοηματοδότησης, λόγω της συνεχούς αλλαγής.

Τα σύμβολα στο *Simulacra and Simulation* χωρίζονται σε τέσσερις ιστορικές φάσεις. Πρώτη φάση είναι αυτή στην οποία η εικόνα είναι πιστή σε αυτό που

αντιπροσωπεύει και που αναφέρεται σε μια πραγματικότητα «στην κατηγορία του μυστηριακού» (Baudrillard 1994, «The precession of simulacra», σελ. 6). Στη δεύτερη φάση η εικόνα παρουσιάζεται σαν όχι και τόσο πιστή σε σχέση με το πραγματικό, προσπαθώντας να κρύψει και να αλλοιώσει την πραγματικότητα «σαν κακή παρουσία» (Baudrillard 1994, «The precession of simulacra», σελ. 6). Στην τρίτη φάση η εικόνα προτάσσει την απουσία της πραγματικότητας και παρουσιάζει τον εαυτό της ως αντιγραφή που όμως δεν έχει αναφορά σε κάτι που ήδη έχει προϋπάρξει, κάτι δηλαδή σαν «αλχημεία» (Baudrillard 1994, «The precession of simulacra», σελ. 6). Στην τέταρτη φάση έχουμε την καθαρή προσομοίωση, το ομοίωμα χωρίς καμία αναφορά σε κάποιου είδους πραγματικότητα αλλά ούτε και σε σχέση με άλλες εικόνες και σύμβολα, που προφανώς «δεν ανήκει πλέον στην κατηγορία του φαίνεσθαι αλλά της προσομοίωσης» (Baudrillard 1994, «The precession of simulacra», σελ. 6). Από αυτές τις τέσσερις κατηγορίες, θα αναπτυχθούν πιο κάτω, η τρίτη όσον αφορά στον κινηματογράφο και η τέταρτη όσον αφορά στην πραγματικότητα.

Όσον αφορά στα ομοιώματα χωρίζονται και αυτά σε τρία είδη με τις αντίστοιχες τους ιστορικές περιόδους: η πρώτη αφορά στην προ-μοντέρνα περίοδο όπου η αντιπροσώπευση είναι φυσική και ομοιογενής, όπου παρουσιάζονται πραγματικά και με αναφορά στο πραγματικό «..όπου στοχεύουν να αποκαταστήσουν την ιδανική συσχέτιση με την φύση και την εικόνα και καθ' ομοίωση του θεού» (Baudrillard 1994, «Simulacra and science fiction», σελ. 121). Η δεύτερη αφορά στη μοντέρνα εποχή, όπου αρχίζει η διαφοροποίηση της αντιπροσώπευσης της πραγματικότητας λόγω της βιομηχανίας και της εύκολης αναπαραγωγής των προϊόντων, «έναν Προμηθιακό σκοπό μιας συνεχόμενης παγκοσμιοποιημένης επέκτασης, μιας απεριόριστης εκκένωσης ενέργειας» (Baudrillard 1994, «Simulacra and science fiction», σελ. 121). Η τρίτη περίοδος αφορά στον μεταμοντερνισμό, όπου η διαφορά αντιπροσώπευσης και πραγματικότητας παύει να υφίσταται και αντικαθίσταται από τα ομοιώματα που μεταφέρουν ένα κενό νοήματος παρελθόν: «μιμήσεις και προσομοιώσεις, δημιουργούμενες από την πληροφορία, το μοντέλο, το παιχνίδι στο κυβερνοχώρο – ολική λειτουργικότητα, υπερ-πραγματικότητα, όπου σκοπός είναι ο απόλυτος έλεγχος» (Baudrillard 1994, «Simulacra and science fiction», σελ. 121). Από τις τρεις περιόδους ομοιωμάτων θα ασχοληθώ πιο κάτω με την τρίτη, σε σχέση με το πως ο κινηματογράφος μιμείται την πραγματικότητα αλλά και το πως η πραγματικότητα δημιουργείται από τον κινηματογράφο.

Σε αυτή την τρίτη περίοδο ο Baudrillard υποστηρίζει ότι έχει καταστεί αδύνατος ο διαχωρισμός μεταξύ ομοιωμάτων και πραγματικότητας, κάτι που οφείλεται στα μέσα

μαζικής επικοινωνίας όπως η τηλεόραση, τα γραπτά κείμενα, το διαδίκτυο, αλλά και ο κινηματογράφος. Μέσω αυτών έχει δημιουργηθεί μια εικονική ανάγκη προϊόντων με στόχο τους καταναλωτές και το κέρδος, παραβλέποντας τις πραγματικές ανάγκες επιβίωσης. Ένας άλλος παράγοντας είναι η ανταλλακτική αξία όπου οι συναλλαγές προϊόντων είναι βασισμένες στο χρήμα και όχι στην πραγματική τους χρησιμότητα. Επίσης ένας άλλος λόγος που δίνει ρόλο στο δικαίωμα ύπαρξης των προσομοιώσεων είναι η αστικοποίηση που συσσωρεύει τις μάζες και τις ωθεί στην παραγωγή και την αναπαραγωγή, προκαλώντας έτσι την αποξένωση.

Στο *Simulacra and Simulation* ο Baudrillard αρχίζει με μια αναφορά στο παραμύθι του Jorge Luis Borges, όπου οι χαρτογράφοι μιας αυτοκρατορίας κατασκευάζουν ένα χάρτη με τόση μεγάλη ακρίβεια που καλύπτει ακριβώς όλη την περιοχή της. Με το πέρασμα του χρόνου όμως, η Αυτοκρατορία παρήκμασε και μαζί της ξέφτισε και ο χάρτης μέχρι που καταστράφηκε τελείως. Το μόνο που είχε απομείνει από τον χάρτη ήταν μερικά ζώα και ζητιάνοι στις άκρες της αυτοκρατορίας.

Για τον Baudrillard όμως, το παραμύθι λειτουργεί αντίθετα στην πραγματικότητα, παρουσιάζοντας τους ανθρώπους ήδη να ζουν την προσομοίωση του χάρτη με τόση σιγουριά έτσι ώστε η πραγματικότητα να είναι αυτή που εξαφανίζεται: «ο χώρος δεν προηγείται πλέον του χάρτη, ούτε καταφέρνει να επιβιώσει. Είναι ο χάρτης που προηγείται του χώρου (προπορεύονται τα ομοιώματα) που γεννά την περιοχή, και εάν κάποιος πρέπει να επιστρέψει στο παραμύθι σήμερα, είναι ο χώρος που εξαφανίζεται και λιώνει στις άκρες του χάρτη. Είναι η πραγματικότητα και όχι ο χάρτης, η δική μας ζάλη που περιφέρεται στην έρημο και όχι αυτή της αυτοκρατορίας. Η έρημος του πραγματικού εαυτού» (Baudrillard 1994, «the precession of simulacra», σελ. 1).

Στο *The Gulf War did not take place* (1995) ο Baudrillard πλέον παρουσιάζει καθαρά την απουσία εξέλιξης της ιστορίας της εικόνας και κατ'επέκταση και της ίδιας της ιστορίας. Το σκηνικό που είχε στηθεί από τα τηλεοπτικά μέσα για τον πόλεμο, πριν από τον πόλεμο και χωρίς να δούμε τον πόλεμο, ήταν αυτό που ουσιαστικά σηματοδοτούσε και την ύπαρξη του. Η πεποίθηση ότι υπάρχει ο πόλεμος δημιουργήθηκε πολύ πιο πριν αρχίσουν καν να πέφτουν οι πρώτοι πυροβολισμοί. Τα μέσα επικοινωνίας κατασκεύασαν τον πόλεμο στη συνείδηση της κοινωνίας πριν ακόμα αυτός ξεκινήσει, κάτι που δημιούργησε και το ιστορικό γεγονός πριν ακόμα αυτό συμβεί. Αυτό αποτέλεσε σύμφωνα με τον Baudrillard την «προπόρευση των μιμήσεων» .

2. Οι θεωρητικές προσεγγίσεις στον Κινηματογράφο

Από τα αρχικά στάδια της ζωής του κινηματογράφου εμφανίστηκαν δυο προσεγγίσεις όσον αφορά στην αντιμετώπιση αυτού του μέσου. Η πρώτη ήταν από μεριάς των δημιουργών της πρώτης κινηματογραφικής μηχανής, των αδελφών Auguste και Louis Lumiere, και αφορούσε σε μια καθαρή αντιγραφή της πραγματικότητας, ως φυσικό επακόλουθο, αφού οι αδελφοί Lumiere προέρχονταν από την πρακτική της φωτογραφίας. Η δεύτερη προσέγγιση εμφανίστηκε από έναν θαυματοποιό του θεάτρου ονόματι George Melies, ο οποίος, ανακαλύπτοντας τις δυνατότητες της τεχνικής του κινηματογράφου, μετέφερε την τέχνη του πάνω στο φιλμ δημιουργώντας έτσι πιο αληθοφανείς ψευδαισθήσεις. Αυτές οι προσεγγίσεις πλαισιώθηκαν γρήγορα από δυο θεωρίες ή 'σχολές' κινηματογράφου που μέχρι σήμερα αντιμάχονται.

Η πρώτη ξεκινά από το τέλος της δεκαετίας του 1910 μέχρι και το 1945 και βρίσκει τους κύριους εκφραστές της στο πρόσωπο των Rudolf Arnheim, Bela Balazs και Siegfried Kracauer. Ο Rudolf Arnheim, στο βιβλίο του *Film as Art (2006)*, παραθέτει ότι η πραγματικότητα βρίσκεται στην εμπειρική και αντικειμενική αντίληψη του ανθρώπου και ότι ένα κινηματογραφικό έργο δεν μπορεί να αντιγράψει πιστά την καθημερινότητα. Η αντίληψη των πραγμάτων γίνεται από μια φορμαλιστική παρατήρηση των γραμμών των σκιών κτλ. Η ιδέα για το τι ακριβώς βλέπουμε δημιουργείται από κατασκευές του μυαλού μας, από τη φορμαλιστική παρατήρηση. Επίσης οι αισθητικές επιλογές που γίνονται κάθε φορά, καθώς και το παιχνίδι με τον χώρο και τον χρόνο στο μοντάζ, αλλοιώνουν ή μεταθέτουν την εικόνα σε ένα άλλο στάδιο, πολύ διαφορετικό από την πραγματικότητα. Ο Bela Balazs επαναφέρει τους μηχανισμούς της αισθητικής εμπειρίας για μια αποστασιοποιημένη παρακολούθηση αντί μιας εμπύθισης στο θέαμα. Στο βιβλίο *Visible Man and The Spirit of Film (2011)* υποστηρίζει ότι το μέσο του κινηματογράφου, δηλαδή μέσω της 'φυσιογνωμίας', των κοντινών πλάνων, του μοντάζ και της μουσικής, ο άνθρωπος μπορεί να ξαναέρθει στο προσκήνιο. Παρουσιάζει τον κινηματογράφο ως ένα μέσο χωρίς προηγούμενο στην τέχνη, όπου ανοίγει δρόμους ύπαρξης ενός άλλου τρόπου αντίληψης της πραγματικότητας καθώς και διαφορετικών τρόπων ανάλυσης ψυχολογικών συμπεριφορών. Ο Siegfried Kracauer πίστευε και αυτός ότι ο κινηματογράφος παρέχει ένα νέο τρόπο αντίληψης των πραγμάτων που είναι αδύνατο να υπάρχει στην πραγματικότητα. Για παράδειγμα διαμέσου σκηνών κνηνητού δημιουργείται μια συνεχής σωματική δράση προς ένα εντυπωσιακό τέλος. Μια δράση που στην πραγματικότητα δεν γίνεται αντιληπτή, λόγω των πολλαπλών άλλων ερεθισμάτων τη δεδομένη στιγμή. Η κίνηση των χαρακτήρων αλλά και η ακινησία -- αυτή η

παύση που δεν γίνεται αντιληπτή στην καθημερινότητα -- θα δημιουργεί ένα σοκ. Αλλά και τα άψυχα αντικείμενα, σε σχέση με το περιβάλλον τους, γίνονται φορείς νοήματος μέσα από τη ροή του χρόνου, δημιουργώντας νέα δεδομένα σχετικά με την αντίληψη. Μέσα από την ανάλυση του για τον Καπιταλισμό ο Kracauer παρατήρησε ότι η πλήρης εμπύθιση των θεατών στο θέαμα τους κάνει συνεργούς στην αναπαραγωγή μιας νέας ιδεολογίας .

Όπως γίνεται αντιληπτό όλοι αυτοί οι θεωρητικοί έχουν ως κοινό χαρακτηριστικό τον Στροκτουραλισμό, ο οποίος έχει ως πεποίθηση ότι , σύμφωνα με τον Simon Blackburn, τα «φαινόμενα της ανθρώπινης ζωής μπορούν να γίνουν κατανοητά μόνο μέσα από αμοιβαίες σχέσεις. Αυτές οι σχέσεις δημιουργούν μια δομή, που πέραν των φαινομενικών παραλλαγών και διαφορών υπάρχουν οι νόμοι μιας αφηρημένης κουλτούρας» («Structuralism» 2013). Αυτό είναι που είχε καθορίσει και τη βάση της αντίληψης ότι ο κινηματογράφος, ως μια κατασκευή με πολύ διαφορετικούς κώδικες και εφαρμογές, δεν θα μπορούσε να ήταν μια απλή αντιγραφή της πραγματικότητας αλλά μια καινούργια τέχνη. Μερικοί σκηνοθέτες όπως οι Germaine Dulac, Louis Delluc, Jean Epstein, Sergei Eisenstein και Lev Kuleshov μέσω των ταινιών τους επηρέασαν αλλά και επηρεάστηκαν από την προσέγγιση του κινηματογράφου ως τέχνη. Μερικά από τα κινήματα που αναπτύχθηκαν κατά την περίοδο αυτή, λόγω αυτών των ιδεών, συμπεριλαμβάνουν τα Pure film, Futurism, Surrealism, French Impressionism και German Expressionism (Film Genres and Movements, 2007).

Η δεύτερη περίοδος θεωρητικής ανάλυσης του κινηματογράφου ξεκινά αμέσως μετά τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο και φτάνει μέχρι τις μέρες μας. Από τις πολλές θεωρίες που αναπτύχθηκαν θα περιοριστώ στις βασικές οι οποίες προσεγγίζουν τον κινηματογράφο σαν μια επέκταση της πραγματικότητας. Ο πρώτος που παρουσίασε τον κινηματογράφο ως αντιγραφή της πραγματικότητας ήταν ο Andre Bazin (2004). Επηρεασμένος από τα ντοκιμαντέρ αλλά και το κίνημα του ιταλικού Νεορεαλισμού προτάσσει τις ιδέες των μεγάλων σε διάρκεια πλάνων χωρίς μοντάζ, το μεγάλο βάθος πεδίου και τους εμβρυγώνιους φακούς ως μέσα αναπαράστασης της πραγματικότητας. Θεωρεί ότι οποιοσδήποτε τρόπος υπερ-διαχείρισης του φωτός, του μοντάζ, αλλά και άλλων εργαλείων του κινηματογράφου αποτρέπει το μέσο από το να παρουσιάζει την πραγματικότητα. Ερχόμενος σε ρήξη με τους Κονστρουκτιβιστές, ο Bazin πίστευε ότι τα νοήματα πρέπει να αφήνονται ελεύθερα και στην κρίση του θεατή και όχι να προκαθορίζονται από τις τεχνικές και την αισθητική του σκηνοθέτη.

Μια σημαντική στροφή στη θεωρία του κινηματογράφου ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του '70, όπου η ανάλυση πλέον γίνεται μέσω της ψυχανάλυσης βασιζόμενη

περισσότερο στο συγγραφικό έργο του Jacques Lacan. Ο Cristian Metz (1986) μέσω του Sigmund Freud και του Lacan, εμβαθύνει στην έρευνα της αναγνώρισης του 'εαυτού' μέσα από την ταινία και ιδιαίτερα του τι βλέπει ο θεατής – πως έχει κατασκευάσει ο δημιουργός την όλη αντίληψη του χώρου και των γεγονότων. Επίσης, μέσω της σημειωτικής του Ferdinand de Saussure, θέτει τις βάσεις της δομής της αφήγησης, κάτι προφανώς που παραπέμπει σε μια πιο κοντινή στην πραγματικότητα κατασκευή και κατανόηση των ταινιών. Η Laura Mulvey (2009), μεταφράζει τον Freud και τον Lacan μέσω μιας φεμινιστικής προσέγγισης, και επιρρίπτει την ευθύνη στην βιομηχανία του Hollywood για την κατασκευή της αντίληψης ότι η γυναίκα είναι μόνο ένα στοιχείο πόθου. Ο τρόπος που κατασκευάζονταν τα πλάνα σε σχέση με τις αντρικές φιγούρες δημιουργείται ένα είδος απλανούς βλέμματος (σαν να ψάχνει για το αντικείμενο γυναίκα) ή ακόμα και μια φετιχιστική εντύπωση παρουσιάζοντας τη γυναίκα ως έλλειψη. Έχοντας ήδη μπει οι βάσεις της φεμινιστικής θεώρησης του κινηματογράφου ξεκινά μια ανάλυση βασισμένη στην κοινωνιολογία για το πως οι γυναίκες εμφανίζονται στον κινηματογράφο, ως αποτέλεσμα στερεοτύπων της κοινωνίας αλλά και της θυματοποίησης τους εκ μέρους της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Αργότερα ενσωματώνεται και η μαρξιστική θεωρία αλλά και η σημειωτική, για να γίνει μια έρευνα όσον αφορά στα νοήματα και στο περιεχόμενο που αποβλέπει στην αντίληψη του θεατή καθώς και στο πώς οι μηχανισμοί (μεταξύ άλλων και η αγορά) επηρεάζουν το πως παρουσιάζεται η γυναίκα στον κινηματογράφο.

Σε αυτή τη δεύτερη περίοδο θεωρίας του κινηματογράφου γίνεται ξεκάθαρο ότι πλέον το ενδιαφέρον μετακινείται από την κατασκευή της ταινίας ως τέχνη προς την κατασκευή της ταινίας ως πραγματικότητα. Ο κινηματογράφος προσλαμβάνεται μέσω του τι παρουσιάζει ως περιεχόμενο και για ποιο λόγο. Έχει ήδη γίνει κατανοητό ότι ο κινηματογράφος μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσο προπαγάνδας και δημιουργίας ιδεολογίας, αλλά το κυριότερο ότι έχει γίνει ένα μέσο ανάπτυξης της καπιταλιστικής κουλτούρας. Ο ρεαλισμός είναι αναπόφευκτος και οι θεωρίες παγιώνονται. Έχουν φυσικά υπάρξει και υπάρχουν άλλες θεωρίες που συνέβαλαν στην ανάπτυξη του κινηματογράφου, όπως το Screen Theory, Auteur Theory, Neo Formalism («Film Genres and Movements», 2007) και η θεωρία του Gilles Deleuze (1986), που πάει πίσω στην προ φιλικής θεωρίας εποχή και αναπτύσσει τις ιδέες του Henri Bergson περί κίνησης της εικόνας. Πολλές από αυτές είναι ένα μίγμα θεωρίας και ανάλυσης του κινηματογράφου κάτι που δεν θα με απασχολήσει στο παρόν κείμενο. Τα κύρια κινήματα που αντιπροσώπευαν ή κινούνταν σε παρόμοια πλαίσια και ειδαν τον

κινηματογράφο ως επέκταση της πραγματικότητας ήταν ο ιταλικός Νεορεαλισμός, το γαλλικό Νέο Κύμα, και το Δόγμα 95 («Film Genres and Movements», 2007).

Φυσικά μέσα από αυτά τα κινήματα υπάρχουν και ταινίες που ξεφεύγουν ηθελημένα από τα πλαίσια του ρεαλισμού και πλησιάζουν περισσότερο στη θεώρηση του κινηματογράφου ως τέχνη.

3. Ο Κινηματογράφος και η σχέση του με την πραγματικότητα

3.1 *L'effet Beaubourg*

Ο Baudrillard στο «L'effet Beaubourg» (1994) βρίσκει την τέλεια εφαρμογή της θεωρίας του περί σύμπτυξης του πραγματικού με το φανταστικό με αποτέλεσμα τη δημιουργία της εννοίας της υπέρ-πραγματικότητας. Στην αρχιτεκτονική του περιεχομένου του Centre Georges Pompidou παρατηρεί ότι «το κέντρο λειτουργεί σαν ένας κλίβανος που απορροφά και καταβροχθίζει όλη την ενεργεία της κουλτούρας – κάπως σαν τον μονόλιθο στο Space Odyssey: μια παράφρων μετάβαση όλων των περιεχόμενων προς υλοποίηση, απορρόφηση και εξολόθρευση» (Baudrillard 1994, «L'effet Beaubourg», σελ. 61). Παραθέτει μεταφορικά το Centre Georges Pompidou σαν την πυρηνική εποχή: «δηλαδή με τον τρόπο ενός πυρηνικού ατυχήματος που δεν έρχεται ποτέ λόγω της ασφάλειας που παρέχει η αποθάρρυνση και η αναχαίτιση αλλά και την εσωστρέφεια και εκρηκτικότητα προς τα μέσα αντί προς τα έξω, παρουσιάζοντας έτσι την σύγχρονη τέχνη και την χωρίς νόημα ύπαρξη μας» (Killiam 2006). Θεωρεί ότι το κέντρο αυτό είναι χαρακτηριστικό της εποχής μας, μιας και η λογική του είναι βασισμένη σε μια έκρηξη συμβόλων, ταυτοτήτων και συμπεριφορών με κατεύθυνση προς τα μέσα, προς το σκότος και το κενό. Με αυτόν τον τρόπο εκπέμπει και μια ασφάλεια ως προς την απρόσκοπτή του λειτουργία και δημιουργεί όχι μόνο το αίσθημα αλλά και τη βεβαιότητα της αναχαίτισης οποιασδήποτε πιθανής επίθεσης εκ μέρους του νοήματος της κουλτούρας η του διαφορετικού.

Ο Baudrillard «ήταν ένας θεωρητικός που δεν θυσίαζε την τέχνη του γραψίματος για τις έννοιες τις οποίες παρέθετε – εάν το έκανε θα παρήγαγε απλά κοινωνιολογία με αποτέλεσμα περιορισμένα ποιητικά νοήματα και έννοιες, η θεωρία είναι εκλεπτυσμένη μόνο όταν παίρνει την φόρμα του φανταστικού η του παραμυθιού» (Coulter 2008, σελ. 149) Όσον αφορά στη θεωρία κινηματογράφου είναι και αυτή όσο πολύπλοκη όσο και η θεωρίες περί πραγματικότητας. Όταν ένα παραγωγικό σύστημα (κινηματογράφος) έχει τόσο ξεκάθαρες αναφορές στην πραγματικότητα αλλά την ίδια στιγμή αυτές ανατρέπονται στις σκοτεινές αίθουσες και στο δισδιάστατο πανί όπου προβάλλονται, τότε αναπόφευκτα η θεώρηση περί πραγματικότητας στον κινηματογράφο αμέσως μπαίνει σε κρίση. Η πολυπλοκότητα του κινηματογράφου δεν μπορεί να αναλυθεί ή να σπάσει σε κομμάτια μιας και αναφέρεται στην εξωτερική πραγματικότητα, μιας πραγματικότητας-σύμβασης όπου όλα είναι κατασκευασμένα σαν ομοιώματα. Ο κινηματογράφος είναι ένας χώρος φανταστικός, και μια

προσέγγιση στο νόημα του, μέσω του Baudrillard, δεν θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά αλλά μόνο μέσω μιας μεταφορικής παρουσίασης σε σχέση με την πραγματικότητα.

3.2 Ο κινηματογράφος ως Simulacrum

Οι πρώτες θεωρίες περί κινηματογράφου περιείχαν τα απομεινάρια του ρομαντικού κινήματος «το οποίο, εν μέρει, ήταν μια αντίδραση ενάντια στη δύσκαμπτη λογική της διαφώτισης, και της στατικής νεοκλασικής τέχνης, για χάρη του αυθορμητισμού, του φανταστικού και του συναισθηματικού» (Blackburn 2008), που μαζί με τις ιδέες του Στρουκτουραλισμού δημιούργησαν την τέχνη του κινηματογράφου που φέρνει ξανά στο επίκεντρο τον άνθρωπο. Από την γέννηση του κινηματογράφου γίνεται αντιληπτό ότι τα εργαλεία του μπορούν να παρέχουν νέους τρόπους αντίληψης της πραγματικότητας, που θα είχε ως αποτέλεσμα όχι μόνο την ψυχαγωγία του κοινού αλλά και την πνευματική του ανάπτυξη. Οι πρώτες θεωρίες σμίγουν την πραγματικότητα με το φανταστικό για να δημιουργήσουν μια υπερ-πραγματικότητα έξω από τα πλαίσια της καθημερινότητας, αλλά μέσα στην σφαίρα της τέχνης. «Τελειοποιώντας ή ακόμα χρησιμοποιώντας ανορθόδοξα το 'carello', πλάνο σε κίνηση, ο Giovanni Pastrone έδειξε ότι ο ρόλος της κινηματογραφικής μηχανής δεν ήταν μόνο να καταγράφει εικόνες (όπως για χρόνια έκαναν οι ζωγράφοι και οι φωτογράφοι) αλλά να χειραγωγεί και να παραποιεί τις διαστάσεις» (Virilio 2009, «Cinema isn't I see is I fly», σελ.21). Αντίθετα, γίνεται κατανοητό ότι, διαχωρίζοντας το πραγματικό από το φανταστικό, όσον αφορά στην κατασκευή μιας ταινίας, το μόνο που θα επιτυχανοταν θα ήταν η μίμηση της πραγματικότητας. Δημιουργώντας μια ιστορία με αρχή μέση και τέλος ισοπεδώνεται η μαγική εμπειρία που προσφέρεται από μια ταινία, διότι ουσιαστικά επικαλύπτεται όλη η κατασκευή αυτής της ψευδαίσθησης και λαθεμένα συντελείται μίμηση της πραγματικότητας, την οποία όμως η γλώσσα αυτού του μέσου εκ φύσεως δεν μπορεί να παράγει. Ο Andre Bazin, ο Cristian Metz και η Laura Mulvey, κύριοι εκφραστές της δεύτερης περιόδου θεωριών του κινηματογράφου, προέταξαν τον ρεαλισμό και την ανάλυση των χαρακτήρων μιας κινηματογραφικής ταινίας, αλλά ανέδειξαν και τη γραμμική αφήγηση και κριτική, άθελα τους, προς το συμφέρον της βιομηχανίας του σινεμά, και εις βάρος του κινηματογράφου ως τέχνη. Αυτό που κατάφεραν μέσω των θεωριών τους, ήταν η ενισχυση της προσεγγίσης του σινεμά ως μίμηση της πραγματικότητας, η οποία με τη σειρά είναι μια μίμηση συμβόλων χωρίς νόημα.

Η μαγεία του κινηματογράφου βρίσκεται στην κατασκευή του χρόνου, που με τη σειρά του δημιουργεί κίνηση και παράγει τη σύμπτυξη του πραγματικού και του φανταστικού, μέσω του μοντάζ αλλά και μέσω των εικόνων: απλές γραμμές ως αφηρημένα σχήματα σε συνδυασμό με τις φωτοσκιάσεις, αφήνονται στη φαντασία του θεατή για να τις μεταφράσει και να τις νοηματοδοτήσει ως εικόνες και σύμβολα βάσει των εμπειριών του. Μπροστά από τον θεατή δεν παρελαύνει τίποτα που να έχει σχέση με την πραγματικότητα αλλά μόνο εντυπώσεις και νύξεις. Ο κινηματογράφος προτείνει σύμβολα και καταστάσεις που δεν υπάρχουν στην καθημερινή εμπειρία. Από τη φύση του δεν μπορεί να κάνει κάτι άλλο από το να κατασκευάζει πλάνο προς πλάνο, σκηνή προς σκηνή, μια 'πραγματικότητα' που θα ήθελε να είναι μια ιδέα, μια εντύπωση η ακόμα και μια κατεύθυνση που θα μας βοηθούσε να δώσουμε μια απάντηση στις πιο περίεργες, πιο επικίνδυνες -- αλλά και αυτές που δεν έχουμε το θάρρος να ρωτήσουμε -- ερωτήσεις: «κλιμάκωση της αλήθειας, μιας εμπειρίας που έχουμε ζήσει, μια ανάσταση του εικονικού όπου το αντικείμενο και η ουσία έχουν εξαφανιστεί» (Baudrillard 1994, «the divine indifference of images», σελ. 7).

Ο κινηματογράφος είναι μια προσομοίωση και καταληκτικά μια μίμηση. Είναι η στιγμή όπου τα σύμβολα χάνουν το νόημα τους και προτάσσουν την απουσία της πραγματικότητας. Παρουσιάζονται ως καινούργιες έννοιες, ως προσομοιώσεις. Υπάρχει όμως και μια ομοιότητα μεταξύ του κινηματογράφου και της πραγματικότητας, που την ίδια στιγμή διαφοροποιεί και δημιουργεί τη λογική των δυο πραγματικοτήτων. Αυτή η διαφοροποίηση ονομάζεται χρόνος. Στην 'πραγματικότητα' που ζούμε, ο χρόνος είναι μια σύμβαση που έχει δημιουργηθεί με γνώμονα την εργασία αλλά και την κατανόηση των φαινομένων γύρω μας. Χωρίς τον χρόνο ο άνθρωπος δεν θα μπορούσε να οργανώσει τη ζωή του και κατ'επέκταση την ύπαρξη του. Ακόμα, θα του ήταν αδύνατο να εξηγήσει τα φαινόμενα και τη λογική της αλληλουχίας των γεγονότων και των πράξεων του. Από τη μεριά του κινηματογράφου, ο χρόνος είναι 'ανύπαρκτος' εάν αναλογιστούμε με πόσο μεγάλη ταχύτητα περνούν από μπροστά μας στατικές εικόνες που τις προσλαμβάνουμε σαν κίνηση. Η ψευδαίσθηση που δημιουργεί ο χρόνος μέσω της κίνησης σε συνδυασμό με τον εξωτερικό χρόνο (ο χρόνος που διαρκεί μια ιστορία στο σινεμά) δημιουργούν την εντύπωση μιας όμοιας με την πραγματικότητα συνέχειας, όπου γίνεται αντιληπτή από τον θεατή ως πραγματικός χρόνος και με αληθινό περιεχόμενο. Επιλεκτικά ο σκηνοθέτης δημιουργεί μια αλληλουχία από πλάνα με διαφορετικές χρονικές διάρκειες έτσι ώστε να δημιουργήσει μια λογική που θα πλησιάζει την εξωτερική εμπειρία. Αυτή η λογική είναι το ευαγγέλιο του εμπορικού κινηματογράφου που θέλει τον άνθρωπο παθητικό και υποχείριο των προσταγών της αγοράς.

Στην πραγματικότητα όμως, ακόμα και αν χρησιμοποιείται το μοντάζ με αυτό τον τρόπο στην ουσία απομακρύνομαστε από τη διήγηση της πραγματικότητας, διότι η πραγματικότητα δεν γίνεται αντιληπτή στην ολότητα της (αντιλαμβανόμαστε πολύ λίγες πληροφορίες κάθε στιγμή) και δεν παρέχει το είδος της συμπύκνωσης του χρόνου που δημιουργεί περίτεχνα ο κινηματογράφος: «η ταινία είναι μια σειρά από παρακείμενα επεισόδια, της οποίας, το κάθε ένα, είναι απόλυτα σημαντικό, αισθητικά τέλειο. Είναι ένα ηθολογικό σινεμά: όπου το ίδιο, δια μέσου της στίξης θα δώσει στον φετιχιστή το κομμάτι που αυτός θα πάρει μαζί του για να το απολαύσει» (Barthes 2001, «Diderot, Brecht, Ejzenstein», σελ. 92).

Η διήγηση μιας 'ιστορίας' στον κινηματογράφο δεν είναι απαραίτητο να γίνει όπως αντιλαμβανόμαστε τα γεγονότα στην πραγματικότητα. Εξάλλου αυτό είναι και 'ο κινηματογράφος ως simulacrum': μια μίμηση χωρίς προηγούμενες αναφορές σε κάποια πραγματικότητα ή ήδη γνωστά συναισθήματα και συμπεριφορές. Στο *Sweet Movie*, «στον τοίχο του δωματίου για το μοντάζ υπήρχε μια λίστα με τα 'sequences' η κάθε μια από τις οποίες χαρακτηριζόταν από ένα κωδικό: κάτι βίαιο, κάτι γλυκό, κάτι σεξουαλικό, κάτι ζώδες, κάτι τρομακτικό, κάτι τρυφερό, κάτι ιστορικό, κάτι παιδικό» (Grittenden 2005, «Yann Dedet», σελ. 20). Είναι φανερό ότι οι πληροφορίες, η γενική ιδέα της ταινίας και γενικά ότι θέλει να σου πει υπάρχουν εκεί, όχι με τη λογική της πρόσληψης της πραγματικότητας, αλλά με τα συναισθήματα και τους συνειρμούς που δημιουργούνται από τα εργαλεία του μέσου. Όπως στην προκειμένη περίπτωση δια μέσου ενός μοντάζ που χρησιμοποιεί τη λογική συγκεκριμένων συμπεριφορών για να δημιουργήσει την αλληλουχία και όχι την χρονική σειρά των γεγονότων της ιστορίας. Ένα άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα της διαφοράς του κινηματογράφου από την πραγματικότητα είναι η στιγμιαία αναστολή της δράσης στην ταινία, κάτι που προκαλεί συναισθηματικό αποπροσανατολισμό, και ταυτόχρονα δημιουργεί και την αποστασιοποίηση και συνειδητό διαχωρισμό του θεάματος από την πραγματικότητα. Αυτό δεν θα μπορούσε να υπάρξει στην καθημερινότητα που ζούμε. Αυτή η αναστολή η αλλιώς παύση επηρεάζει ακόμα και τα άψυχα αντικείμενα, που γίνονται φορείς νοήματος και σημαντικά στοιχεία της λειτουργίας της 'αφήγησης' μιας ταινίας. Αναλόγως με το που τοποθετούνται μέσα στο πλάνο, τι θα υπάρξει χρονικά πριν και μετά από αυτά, αλλά και σε ποιο χρονικό σημείο του όλου θα παρουσιαστούν, μας υπενθυμίζουν ότι είμαστε θεατές μιας πραγματικότητας διαφορετικής από αυτή που γνωρίζουμε. Στην πραγματικότητα που ζούμε, όχι μόνο τα άψυχα αντικείμενα παραμένουν ως έχουν αλλά ούτε καν μπορούμε να τους δώσουμε πραγματικό ρολό ύπαρξης, που θα επηρέαζε τη ζωή μας.

Οι εικοσιπέντε φωτογραφίες το δευτερόλεπτο που περνούν από μπροστά μας -- αν αναλογιστούμε ότι αναφέρονται σε ένα δευτερόλεπτο αντίληψης της κίνησης -- δεν μας δίνουν τον χρόνο να συλλάβουμε τα μικρά γεγονότα που συμβαίνουν στα κενά μεταξύ των εικόνων. Εάν σε ένα τόσο μικρό χρόνο συμβαίνουν πράγματα που δεν μπορούμε να αντιληφθούμε, συν το γεγονός ότι ο κινηματογράφος επιλεκτικά μας δίνει η μας στερεί πληροφορίες, μπορούμε να φανταστούμε τι συμβαίνει σε πιο μεγάλα χρονικά διαστήματα, όσον αφορά τον αριθμό των πιθανών συμβάντων που μπορούν να υπάρξουν. Αυτό μπορεί να συμβαίνει και στην καθημερινότητα, αλλά ο κινηματογράφος χρησιμοποιεί αυτά τα συμβάντα για να μπορέσει να δημιουργήσει την 'ιστορία'. Τα χρησιμοποιεί για να μας δημιουργήσει μια ψευδαίσθηση μιας άλλης πραγματικότητας, μιας υπερ-πραγματικότητας. Οι γωνίες λήψης και θέασης αλλάζουν συνεχώς, πράγμα που και αυτό έρχεται σε ρήξη με την αντίληψη της πραγματικότητας αλλά και τους φυσικούς νόμους. Πως αλλιώς θα μπορούσαμε να δικαιολογήσουμε την αλλαγή της θέσης θέασης ενός αντικειμένου ή μιας δράσης χωρίς να μετακινηθούμε, μέσα από ένα χρονικό διάστημα μικρότερο από αυτό του φυσικού χρόνου; Μόνο μέσω της φαντασίας μας, αλλά και της κατασκευής αυτής της πιθανότητας διαμέσου της ψευδαίσθησης του χρόνου. Μέσα από τις ταινίες του Γερμανικού Εξπρεσιονισμού αλλά και τις φωτογραφικές λήψεις του Laslo Moholy Nagy (1895-1946) καινούργιες γωνίες λήψης και αντίληψης της πραγματικότητας κάνουν την εμφάνιση τους που όμως δεν αφήνουν περιθώρια μετάφρασης τους σαν πραγματικές -- κάτι που υπογραμμίζει την ιδέα του κινηματογράφου ως ενός τρόπου καινούργιας αντίληψης της πραγματικότητας (Balatz, 2011). Επίσης έρχεται να συμφωνήσει και με την αποστασιοποίηση και όχι την εμπύθυση στο θέαμα (Kracauer, 1997) που είχε σαν απώτερο σκοπό την χειραγωγή και κατ' επέκταση την κατανάλωση.

Ο κινηματογράφος στην ολότητα του (ως τέχνη αλλά και ο εμπορικός) δεν προσπαθεί να μιμηθεί την πραγματικότητα, κάνοντας διαχωρισμό του φανταστικού από το πραγματικό, αναπαριστά μόνο μια πραγματικότητα που κρύβεται. Μόνο αυτή τη στιγμή ο κινηματογράφος μπορεί και παρουσιάζεται υπερ-πραγματικός, και είναι αυτή η στιγμή που πραγματικά πλησιάζει στη μimesis της καθημερινότητας, η οποία απο τη δική της μεριά, θολώνοντας τα όρια του πραγματικού και του φανταστικού δημιουργεί την δική της υπερ-πραγματικότητα, με αποτέλεσμα να γίνονται ένα. Γίνονται ένα, αλλά την ίδια στιγμή διαφοροποιούνται, διότι το σινεμά παρουσιάζεται με ειλικρίνεια και δεν δηλώνει πραγματικό, αλλά σαν μια εντύπωση -- σε αντίθεση με την πραγματικότητα που είναι υπερρεαλιστική, αλλά δηλώνει πραγματική.

Η βιοτεχνία του σινεμά απορροφά την πραγματικότητα ως πρώτη υλη, την αποδομεί, και παρουσιάζει ένα κόσμο που μέσα του συνυπάρχει το πραγματικό και το φανταστικό – όχι ως μίμηση αλλά ως προσομοίωση, ως κάτι που υπήρξε αλλά απουσιάζει: «η πληροφορία αναφέρεται πάντα σε κάτι: δεν είναι η εμπειρία αυτή καθεαυτή. Η πληροφορία εξ ορισμού είναι πάντα κάτι διαφορετικό από αυτό που είναι... κάθε φορά που μεταφέρουμε μια πληροφορία πρέπει να χρησιμοποιήσουμε ένα μέσο, και είναι αδύνατο να περάσουμε κάτι μέσα από ένα μέσο χωρίς να του αλλάξουμε με κάποιο τρόπο και το νόημα» (Allan 2010, «The end of everything», σελ. 308). Ο Baudrillard αναφέρεται καθαρά στο ότι «το μέσο είναι το μήνυμα» (McLuhan 1964). Ο κινηματογράφος κρύβει περισσότερα από αυτά που δείχνει. Οι εικόνες του μεταφέρουν τόσο πολλά νοήματα και εμπειρίες, που επιπρόσθετες πληροφορίες κάνουν μια ταινία υπερφίαλη. Εάν ένας ταχυδακτυλουργός μας εξηγούσε τον τρόπο με τον οποίο μας δημιουργεί την ψευδαίσθηση την ίδια στιγμή που παρουσίαζε το τεχνασμα του, σίγουρα θα χανόταν όλη η μαγεία. Το σινεμά ως τεχνη δεν δίνει απαντήσεις διότι δεν είναι στη φύση του. Δεν γνωρίζει τον τρόπο να είναι 'αληθινό'. Εάν όμως γνώριζε τον τρόπο μάλλον δεν θα το έπραττε γιατί θα ήταν μια μίμηση μιας συμπεριφοράς έξω από αυτόν, έξω από την 'αποστολή' του να λειτουργεί για τον άνθρωπο και όχι εναντίον του. Δεν θα γινόταν εργάτης ενός συστήματος που θα προϋπόθετε την μίμηση της πραγματικότητας.

3.3 Ο κινηματογράφος ως βιομηχανία παραγωγής και καταναλώσεως νοημάτων.

Ένα Τοπίο στην ομίχλη όπου με την άφιξη στα σύνορα, μετά από την αναμέτρηση με την πραγματικότητα, ξαναγεννιέται η ελπίδα του νοήματος με τη συνάντηση με τον πατέρα. Όπως και στην ταινία του Αγγελόπουλου, ο κινηματογράφος είναι μια μηχανή κατασκευής ιδεών, καταστάσεων και ανθρωπίνων σχέσεων - μια μηχανή κατασκευής ονείρων και συνειδήσεων, ένας ανύπαρκτος χώρος όπου υπάρχει μόνο σαν προσομείωση μιας κατασκευασμένης μνήμης, που υπονομεύει το νόημα και τις ανθρώπινες σχέσεις και δημιουργεί την ψευδαίσθηση της ελπίδας μέσα από μια παράδοξα ακυβέρνητη πορεία. Ο κινηματογράφος δεν μοιάζει με την πραγματικότητα, έχει δημιουργήσει την πραγματικότητα. Μια πραγματικότητα που την ίδια στιγμή που καταβροχθίζει τις ανθρώπινες σχέσεις παρέχει την ψευδαίσθηση της ασφάλειας και μιας κρυστάλλινης υπακοής, δημιουργώντας μια ορθή επεξήγηση των φαινομένων και των συμπεριφορών, παρέχοντας έτσι μια ηρεμία και υπνωτική κατάπτωση στους ανθρώπους που μέσα από την κατασκευασμένη μνήμη,

παραδόξως βρίσκουν ακόμα την υπομονή και τη θέληση να δουλεύουν να δημιουργούν και κατ' επέκταση να παράγουν.

Μέσα από τον ρεαλισμό του ο κινηματογράφος είναι πιστός στην αγορά και στις υποταγές της λογικής του έτσι ώστε να συντηρείται απρόσκοπτα η λειτουργία του. Η παραγωγή συντελείται με τον καλύτερο και πιο αποτελεσματικό τρόπο αφήνοντας πίσω του μόνο τα ερείπια των ιδεών και των διαπροσωπικών σχέσεων. Όπως οι χαρτογράφοι από το παραμυθι του Borges οι οποίοι ήθελαν να κατασκευάσουν ένα χάρτη της αυτοκρατορίας οι διαστάσεις του οποίου να αναλογούν 1 προς 1 με την πραγματικότητα, «μέχρι σήμερα στις ερήμους της δύσης υπάρχουν τα κουρελιασμένα ερείπια αυτού του χάρτη, όπου ζώα και ζητιάνοι τα κατοικούν: σε όλο τον χώρο δεν υπάρχουν άλλα ερείπια της τέχνης της χαρτογραφίας» (Borges 1983). Ένας χώρος που είχε αναπτυχθεί από τα μυαλά των ίδιων ανθρώπων, που την ίδια στιγμή ανακήρυτταν ότι είναι μια εφεύρεση χωρίς μέλλον. Ο χρόνος ήρθε να τους διαψεύσει διότι όχι μόνο είχε μέλλον αλλά έχει δημιουργήσει την πραγματικότητα, την καθημερινότητα, όπου γεννιούνται και συνυπάρχουν όλες οι ανθρώπινες σχέσεις και συμπεριφορές, όλες οι ιδέες όλες οι συζητήσεις - ο χώρος που έχει γίνει το ακριβές ομοίωμα της κοινωνίας και της παραγωγής του τίποτα. Θα μπορούσε άραγε να δημιουργείτο κάτι άλλο; «Στην τελική όπως η παραγωγή κουλτούρας αντιτίθεται σε όλη την κουλτούρα... Το κενό που θα νοηματοδοτούσε την εξαφάνιση της όποιας κουλτούρας νοήματος και αισθητικού συναισθήματος. Όμως αυτό είναι πολύ ρομαντικό και καταστροφικό, αυτό το κενό θα είχε ακόμα αξία σαν ένα αριστούργημα αντικουλτούρας» (Baudrillard 1994, «The beauborg effect», σελ. 64).

Περισσότερο από κάθε άλλο χώρο συλλογικής συγκέντρωσης συνειδήσεων, ο κινηματογράφος προσελκύει τους ανθρώπους και τους υποβάλλει σε μια ομοιογενή άσκηση προσομοίωσης. Σαν μέσα από τις αίθουσες ανακρίσεων και σαν στρατόπεδο καταναγκαστικής εργασίας, βγαίνουν τα συμπεράσματα μετά από μακριές ανακρίσεις, πειραματισμούς και απειλές για το πώς πρέπει να αντιμετωπίζεται η πραγματικότητα. Για το πώς πρέπει να συμπεριφέρονται πώς να γίνονται οι διαπροσωπικές συνδιαλλαγές και για το πώς να αναπαριστούνται η μνήμη και ο χαρακτήρας του κάθε ανθρώπου: σαν ένα χωνευτήρι συνείδησης, δημιουργώντας μια ομοιογενή παθογένεια. Αυτή η ομοιογενής παθογένεια δεν διαφέρει από την ομοιογένεια του προϊόντος του κινηματογράφου. Πάνω σε αυτό το προϊόν στηρίζεται η ύπαρξη, η συνδιαλλαγή μιας κουλτούρας που εξαπλώνεται βίαια και δημιουργεί την πραγματικότητα. Η εξάλειψη της διαφοράς των ορίων του διαφορετικού στον πραγματικό κόσμο κατασκευάζεται στον κινηματογράφο από τη μίμηση της

πραγματικότητας, δημιουργώντας την ομοιογένεια. Οι πραγματικές ανάγκες και πεποιθήσεις αντικαθίστανται από ένα προμελετημένο σενάριο, όπως τον ρόλο της υπεραγοράς, «που κινείται περά από τα όρια της απλής κατανάλωσης, όπου τα αντικείμενα δεν έχουν κάποια συγκεκριμένη πραγματικότητα: το πρωτεύον είναι η αρίθμηση και η θεαματική τους κυκλική τοποθέτηση – όπως το μελλοντικό μοντέλο σχέσεων» (Baudrillard 1994, «Hypermarket and hypercommodity» σελ. 77).

Ο αφορισμός που λέει ότι «ο κινηματογράφος είναι μια εφεύρεση χωρίς μέλλον» (Petersen 2007) έρχεται καθυστερημένα άλλα σταθερά να στοιχειώσει την πραγματικότητα που έχει δημιουργηθεί. Το σκεπτικό ήταν ότι μέσα από τις ταινίες των αδελφών Lumiere – ταινίες καθημερινότητας, ταινίες αναπαράστασης της πραγματικότητας, κάτι που σήμερα θα ονομάζαμε ντοκιμαντέρ - θεωρούσαν ότι ο κόσμος θα έπληττε με το να βλέπει στον κινηματογράφο καταστάσεις που κάλλιστα μπορεί να δει και να ζήσει έξω από τις σκοτεινές αίθουσες και στην καθημερινή ζωή. Οι δημιουργοί της πρώτης κινηματογραφικής μηχανής, χωρίς να το θέλουν, περιέγραφαν και προδιέγραφαν όχι μόνο μια πιθανή εξέλιξη, αλλά και την αντικατάσταση της πραγματικότητας από την αναπαράσταση, όπως και τη μίμηση συμπεριφορών από τον κινηματογράφο: κάτι που θα άλλαζε για πάντα το τοπίο των συμβόλων, κάτι που θα δημιουργούσε το τέλος των νοημάτων και που θα είχε ως αποτέλεσμα την έκρηξη μιας πρωτοφανούς βίας: «κάθε είδος συσσώρευσης κουβαλά μια βία, έτσι και σε μια συσσώρευση ανθρώπων, επίσης, υπάρχει μια συγκεκριμένη βία, ακριβώς διότι καταρρέει προς τα μέσα – μια βία αντάξια της βαρύτητας της, γύρω από την αυξανόμενη πυκνότητα του συγκεκριμένου χώρου της απραξίας. Οι μάζες των ανθρώπων είναι ένας χώρος απραξίας, και μέσω αυτού, ένας χώρος εντελώς καινούργιος, ανεξήγητα βίαιος και διαφορετικός από την εκρηκτική βία» (Baudrillard 1994, «The beauborg effect», σελ. 68). Ο κινηματογράφος είναι η πραγματικότητα. Όλα όσα επιθυμούμε βρίσκονται μπροστά μας. Η εξουσία και ο έλεγχος, όλα αποδομούνται και αναδομούνται μέσα στην σκοτεινή αίθουσα. Οι πόλεμοι, οι ίντριγκες, οι καταστροφές, τα πάθη εξαπολύονται και επιστρέφουν κοντά μας, ακόμα πιο καινούργια και φανταχτερά, ακόμα πιο πραγματικά. Κάθε φορά που επιστρέφει με μια καινούργια ταινία δεν αναπαράγεται ως ένα πρότυπο μιας παραγωγής, αλλά σαν ένας κλώνος. «Όλοι ονειρεύονται, και πρέπει να έχουν ονειρευτεί σε όλη τους την ζωή, ένα τέλειο διπλό η ένα πολλαπλάσιο της ύπαρξης τους, αλλά αυτές οι αντιγραφές έχουν μόνο την ιδιότητα των ονείρων, και καταστρέφονται κάθε φορά που κάποιος προσπαθεί να τις μετατρέψει σε πραγματικότητα» (Baudrillard 1994, «Clone story», σελ. 95)

Η υπερ-πραγματικότητα είναι βασισμένη στη μη διάκριση διαφοράς πραγματικού φανταστικού με αποτέλεσμα να γίνεται ένας φορέας κενού νοήματος και συναισθημάτων, κάτι που προσφέρει στους ανθρώπους ένα εικονικό περιβάλλον πιο εντυπωσιακό και ενδιαφέρον από την πραγματικότητα. Ο διαχωρίζει το πραγματικό από το φανταστικό, επομένως δημιουργεί μια ψεύτικη αντικειμενική αλήθεια, πράγμα που προσλαμβάνεται από τους θεατές ως πραγματικότητα. Στην ουσία όμως, ένα άλλο είδος κινηματογράφου (σε αντίθεση με την πραγματικότητα) που δεν διατηρεί την διαφορά μεταξύ πραγματικού φανταστικού είναι αυτός που στο τέλος νοηματοδοτεί μια αλήθεια διότι δημιουργεί τη διαφορά του μέσου (κινηματογράφος) σε σχέση με την πραγματικότητα. Οι άνθρωποι της κινηματογραφικής βιομηχανίας δεν θα μπορούσαν να είναι κάτι διαφορετικό από αυτό που παράγουν. Προσομοιώσεις μιας καθημερινής παραγωγής 'ονείρων' σε συνεχή εξέλιξη με ύφος χιλίων καρδινάλιων, προωθούν μια ιδέα που πια δεν έχει καμία αναφορά σε οτιδήποτε, μια ιδέα που υπάρχει σαν μια καινούργια πραγματικότητα, που αναφέρεται σε κάτι που μαζί και μέσα από τον χώρο που τους έχει δημιουργήσει έχουν διαλύσει κάθε έννοια φαντασίας. «Ονειρευόμαστε να περάσουμε και να βρεθούμε σε μια άλλη διάσταση: την ημέρα όπου το ολογραφικό μας διπλό θα υπάρχει στο χώρο, θα μιλά και θα κινείται, τότε θα έχουμε εκπληρώσει αυτό το θαύμα. Φυσικά πλέον δεν θα είναι όνειρο, έτσι η γοητεία του θα έχει χαθεί» (Baudrillard 1994, «Holograms», σελ. 105). Αυτή η φυλή -- οι άνθρωποι του σινεμα -- θύμα της κινηματογραφικής βιομηχανίας είναι βασισμένη και δημιουργημένη πάνω σε μια ιδέα και όχι σαν μια ομάδα με κάποιο κοινωνικό υπόβαθρο. Στην ανάγκη της υποστήριξης ενός συστήματος παραγωγής, οι άνθρωποι του σινεμά -- από τους χρηματοδότες μέχρι το άτομο γενικών καθηκόντων -- υπάρχουν και λειτουργούν σαν προσομοίωση μιας αλυσίδας παραγωγής και σαν ένα φανταστικό κοινωνικό σύνολο όπου ικανοποιεί την περιέργεια και τις κατασκευασμένες ανάγκες των καταναλωτών, μόνο όσο διαρκεί και η παραγωγή. Διότι πέραν αυτού, οι εργάτες του κινηματογράφου δεν μπορούν να υπάρχουν και να λειτουργούν σαν πραγματική υπόσταση: « αυτές οι νέο-φυλές λειτουργούν μόνο σαν φανταστικές κοινότητες, αντίθετα με τις ομώνυμες προ-μοντέρνες υπάρχουν μόνο σε συμβολική μορφή, μέσω της αφοσίωσης των μελών της, στην ιδέα της ταυτότητας» (Allan 2010, «The end of everything», σελ. 316).

Η αναπαράσταση του μη διαφορετικού, που λαθεμένα αναπαράγει ο κινηματογράφος μέσω του ρεαλισμού, έχει εδραιωθεί σαν το κυρίαρχο μοντέλο εξερεύνησης, απαντήσεων και θεάματος δημιουργώντας το συλλογικό ασυνείδητο των θεατών, που με τη σειρά του δημιουργεί την υπερ-πραγματικότητα της κοινωνίας. Δημιουργεί μια συλλογικότητα που

«διαμέσου του 'πολιτισμένου' κόσμου η κατασκευή αποθεμάτων αντικειμένων έχει φέρει αθόρυβα και τη μαζική συσσώρευση ανθρώπων – η ουρά, η αναμονη, η κυκλοφοριακή συμφόρηση, συγκεντρώσεις, στρατόπεδα. Αυτό είναι 'μαζική παραγωγή' όχι με την έννοια της ποσοτικής ή την χρήση της από τις μάζες, αλλά η παραγωγή μαζών» (Baudrillard 1994, «The beaubourg effect», σελ. 68). Ο κινηματογράφος καταργεί το νόημα και την ίδια στιγμή δημιουργεί τη μίμηση -- μια υποτιθέμενη κοινωνικοποίηση και ανταλλαγή αληθινών συμπεριφορών που στην ουσία δεν είναι τίποτα άλλο από τον καθρέφτη της κενής νοήματος καθημερινότητας.

Η υπερ-πραγματικότητα του προϊόντος του κινηματογράφου μεταφέρεται έξω από τις αίθουσες και παίρνει θέση και υπόσταση στην κοινωνία φροντίζοντας να κάνει αισθητή την παρουσία του σαν μια πραγματικότητα, σαν μια προδιαγραφή κουλτούρας υποκουλτούρας, στη θέαση της οποίας αναπόφευκτα η έλλειψη νοήματος θα πυροδοτήσει την βία. Μια βία που σε πρώτη ανάγνωση θα είναι συμβατή με την καθημερινή εμπειρία άλλα που στην πραγματικότητα είναι ασύμβατη, άγνωστη και πιο επιθετική, αφού θα είναι το παράγωγο μιας εσωστρέφειας μιας μη αναγνώρισης της προέλευσης και κατ επέκταση της κατεύθυνσης. Ο *βιομηχανία* του εμπορικού κινηματογράφου καταναλώνει στην πορεία του οτιδήποτε παρουσιάζεται μπροστά του, απλά και μόνο για να συντηρείται στη ζωή. Όλες οι ιδέες, όλες οι χαρές, όλες οι στιγμές φαντασίας, όλα τα όνειρα, για αυτό το είδος κινηματογράφου αποτελούν τον κύριο εχθρό που πρέπει πρωτίστως να αναχαιτιστεί και στην τελική να καταστραφεί.

Η συσσώρευση ανθρώπων στα αστικά κέντρα για μια καλύτερη ζωή έχει μετατραπεί τις πολεις σε ένα χώρο καταναγκαστικών έργων, όπου ο άνθρωπος αδυνατεί να αντιληφθεί την χειραγώγηση που υφίσταται. Η συνεχόμενη παραγωγή προϊόντων -- χωρίς αυτό να αποτελεί κάποια πραγματική ανάγκη επιβίωσης και εξέλιξης -- δεν γίνεται αντιληπτή από τον άνθρωπο, και σε αυτό έχει συμβάλει καθοριστικά και ο κινηματογράφος. Κτίζεται ένα εικονικό περιβάλλον πραγματικότητας χωρίς αναφορά σε κάποιο προϋπάρχον σύστημα, το οποίο απορροφά τις συμπεριφορές και εξάγει ένα κενό νοήματος, και δημιουργεί ψεύτικες ανάγκες απόκτησης αγαθών. Αυτή η προσομοίωση βοηθά τον κινηματογράφο να είναι πιο συνεπής με τη λογική του καπιταλισμού και με ποιο γρήγορα αντανάκλαστικά σε σχέση με τη αποστολή του. Διατηρεί μια συνοχή με το πώς παρουσιάζεται και με το περιεχόμενο που παράγει. Δημιουργεί και μιμείται σύμβολα και περιεχόμενα -- μια κουλτούρα υποτιθέμενων νοημάτων που αναβλύζουν από τα ομοιώματα της πραγματικότητας -- προσελκύοντας έτσι τους ανυποψίαστους θεατές σε ένα όργιο υποτιθέμενου νοήματος και κρυφών ελπίδων.

Μέσα από αυτή την ψευδαίσθηση νοήματος και ελπίδων ο χώρος αυτός, από χώρος απόλυτης ανυπαρξίας ενδιαφέροντος, αλληλεγγύης, κατανόησης και εξέλιξης, έχει καταφέρει να μετατραπεί σε χώρο συνύπαρξης, ενδιαφέροντος, απαντήσεων και κουλτούρας που με μεγάλη ευκολία προσελκύει τις μάζες. Σε αυτό τον χώρο ο κόσμος συρρέει καθημερινά για να καταναλώσει αυτό που νοιώθει ότι του λείπει, για να εντοπίσει το νόημα που έχει χάσει, «γιατί είναι με την ίδια ιδεολογία που οι σημερινοί δημιουργοί προσομοιώσεων προσπαθούν να κατασκευάσουν την πραγματικότητα, όλη την πραγματικότητα για να συνάδει με τα μοντέλα της προσομείωσης. Άλλα δεν είναι πλέον θέμα χαρτών και περιοχών. Κάτι έχει εξαφανιστεί: η κυρίαρχη διαφορά, μεταξύ του ενός και του άλλου, η οποία αποτελούσε την γοητεία της αφαίρεσης» (Baudrillard 1994, «The precession of simulacra», σελ. 2).

Ο θεατής νοιώθει συμμετέτοχος στις καταστροφές, στις δολοπλοκίες, στις ίντριγκες, νιώθει συμμετέτοχος στο έργο που με απροκάλυπτη λεπτομέρεια του παρουσιάζει την πραγματικότητα της ζωής του ή ακόμα και τη ζωή που νομίζει ότι θα ήθελε να έχει. Μέσα από ένα παροξυσμό αληθοφάνειας υμνεί και αναγνωρίζει στον εαυτό του τις συνήθειες, τα θέλω και τους φόβους του. Αναγνωρίζει αυτό που κατά βάθος δεν νοιώθει, και απεχθάνεται αυτό που ζει: αναγνωρίζει την προσομοίωση και την έλλειψη. Όμως συνεχίζει να συμβάλλει στη διαιώνιση και στην εξέλιξη αυτού του μοντέλου. Συνεχίζει να δίνει ζωή σε μια πραγματικότητα που του αφαιρεί κάθε δικαίωμα στο νόημα της ζωής. Φυσικά μέσα από τη δημιουργία υπάρχει και η αφέλεια, μια συνεχής απροσδιοριστία της αντίληψης της πραγματικότητας που μέσα από την άγνοια σπρώχνει την μάζα προς την καταστροφή. Οι θεατές ασυναίσθητα και με μεγάλη ευκολία γίνονται κοινωνοί της κατανάλωσης, μιας κουλτούρας, η οποία υπόγεια θα τους οδηγήσει προς την έκρηξη, προς την κατεύθυνση της ανάγκης για νόημα, την ίδια στιγμή που αδυνατούν να προσλάβουν αυτό που τους έχει στερηθεί. Μέσα από την προσομοίωση της κουλτούρας που τους παρέχεται θα προχωρήσουν ένα βήμα πάρα πέρα, με την εφαρμογή μιας βίαιης αντίδρασης προς όλες τις κατευθύνσεις.

Ο κινηματογράφος παρέχει το κατάλληλο περιβάλλον ακριβώς γι'αυτό. Μια υπερπραγματικότητα ενός χώρου, ενός περιβάλλοντος άγνωστου και καινούργιου, παρά την αληθοφανή αναφορά του στην πραγματικότητα και στις έννοιες των συμβόλων. Οι θεατές ως άνθρωποι με περιέργεια, με τάση προς τη γνώση, την εξέλιξη και κατ' επέκταση την αυτοκαταστροφή, γίνονται ασυγκράτητοι καταναλωτές ενός εγχειρήματος, του οποίου οι δημιουργοί του ναι μεν γνωρίζουν αλλά, την ίδια στιγμή, είναι ανίκανοι να το σταματήσουν, και γίνονται θεατές και θήτες μιας επίθεσης προς την κουλτούρα αλλά και την πραγματικότητα. Στις σκοτεινές αίθουσες του κινηματογράφου, στον χώρο όπου γίνεται αυτή

η 'εκπαίδευση', τα ίδια άτομα που υμνούν και συμμετέχουν στη δράση είναι τα ίδια άτομα που με την αδιαφορία και την επιφανειακότητα τους συμβάλλουν και συντηρούν στην εξαφάνιση του νοήματος και του περιεχομένου, μια πορεία που στο τέλος προδιαθέτει ακόμα και την αυτοκαταστροφή τους.

Μέσα στον κυκεώνα του μεταμοντερνισμού στην αποσπασματικοποίηση και στον εξαναγκασμό του 'φαίνεσθαι' ασυναίσθητα οι άνθρωποι προσπαθούν να δώσουν νόημα στην ύπαρξη τους μέσω ενεργειών που πολλές φορές ξαφνιάζουν και τους ίδιους. Μια από αυτές τις συμπεριφορές είναι και η απάθεια μπροστά στο θέαμα του κινηματογράφου που συντελείται με την κατανάλωση των ταινιών, για χάρη της κατανάλωσης και όχι για χάρη της γνώσης της διασκέδασης και της κριτικής. Αντίθετα όμως με τον Baudrillard, ο οποίος υποστηρίζει ότι η παθητικότητα στην πραγματικότητα που ζούμε είναι και η αντίσταση σε όλα όσα μας καταπιέζουν, μας αφαιρούν και μας προσβάλλουν σαν ανθρώπους, θεωρώ ότι στον κινηματογράφο η παθητικότητα συντηρεί, βοηθά και επιμηκύνει την παραγωγή όλων αυτών που μας αφαιρούν το δικαίωμα να νοηματοδοτούμε. Παρά τις αντιξοότητες που παρουσιάζονταν περιστασιακά, λόγω της εξέλιξης της τεχνολογίας, ο κινηματογράφος κατάφερε όχι μόνο να επιζήσει αλλά ακόμα και να ανακάμψει και να συνεχίσει να παράγει μια κενής σημασίας κουλτούρα, παρουσιάζοντας τον εαυτό του ως τον πιο δυνατό παίκτη και επίμονο συντελεστή του τελειωτικού κτυπήματος του νοήματος. Μέσα από τις στάχτες του αναγεννιέται πιο σίγουρος και πιο θεαματικός, πιο πεπεισμένος και πιο ανθεκτικός αλλά και με μια πιο εμφανή καταστροφική εσωστρέφεια που μαζί του αναπόφευκτα συνθλίβει και τους ανθρώπους που τον υπηρετούν. Σύμφωνα με τον Baudrillard, «υπάρχει μια τεράστια περιφρόνηση εκ μέρους των ανθρώπων του κινηματογράφου ως προς τα εργαλεία τους αλλά και την τέχνη τους, μια τεράστια περιφρόνηση προς την ίδια την εικόνα, η οποία εκπορνεύεται προς κάθε ειδικό εφέ... το σαμποτάζ της εικόνας από τους επαγγελματίες της εικόνας» (Coulter 2010, σελ. 9)

Στην πρώτη του αναγέννηση μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, γύρω στο τέλος της δεκαετίας του '50, ο κινηματογράφος μπαίνει δειλά στη λογική της αμφισβήτησης των εννοιών περί κουλτούρας, ταυτότητας, ιστορίας και γλώσσας και πρωτοστατεί στην εδραίωση της αλλαγής, αλλά προς μια καθαρά καπιταλιστική κατεύθυνση. Είναι η στιγμή που γίνεται αντιληπτό ότι το μέσο αυτό μπορεί και πρέπει να λειτουργήσει ως καταλύτης ως προς την απόλυτη κυριαρχία της αγοράς. Έχει γίνει κατανοητό ότι μέσω της επιστήμης της ψυχολογίας και σε συνδυασμό με τα εργαλεία του κινηματογράφου, μπορούν να χειραγωγηθούν οι μάζες προς όφελος της αγοράς και των λίγων. Στη δεύτερη του

αναγέννηση, στις αρχές της δεκαετίας του '90, μετά από μια κρίση (λόγω της έλευσης της τεχνολογίας του video) που μπορούσε να σταματήσει για πάντα την παράγωγή ταινιών για προβολή στις αιθουσες, η βιομηχανία του κινηματογράφου χρησιμοποιεί τη λαϊκιστική λογική – ναι μεν τέχνη αλλά και εμπορεύσιμες ταινίες. Χρησιμοποιεί τη λογική αυτή ως άλλοθι για να πάρει μπρος ξανά ο στρόβιλος της προσομοίωσης, και μαζί με τη συνδρομή πλέον και της τεχνολογίας, γίνεται ο απόλυτος εκφραστής της κατασκευής συνειδήσεων, συμπεριφορών, καθώς και δημιουργός ακόμα και της ιστορίας. Είναι τόσο πειστική και παράλογη η μίμηση της πραγματικότητας εκ μέρους μερικών ταινιών, που πολλές φορές, η ιστορία ακολουθεί χρονικά την ταινία - και όχι το αντίθετο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ταινία *China Syndrom*, η οποία ασχολείται με την πιθανή καταστροφή ενός πυρηνικού εργοστασίου στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Ένα χρόνο αργότερα ένα από τα χειρότερα πυρηνικά ατυχήματα της ιστορίας λαμβάνει χώρα στο ίδιο αντιδραστήρα στο οποίο έκανε αναφορά η ταινία. «Ότι πιο εκπληκτικό μας έχει δοθεί σαν μαρτυρία: το πραγματικό ανταποκρινόταν σημείο προς σημείο όσο αφορούσε στην μίμηση, συμπεριλαμβανομένης και της αναστολής, του ατελούς χαρακτήρα της καταστροφής, που ήταν ουσιώδης της αναχαίτισης: το πραγματικό τοποθέτησε τον εαυτό του στην εικόνα της ταινίας για να παράξει την προσομοίωση της καταστροφής» (Baudrillard 1994, «The China Syndrom», σελ. 54).

Μια αντίφαση που γεννά η λειτουργία του κινηματογράφου, είναι ότι κατά καιρούς έρχονται στην επιφάνεια έργα που απειλούν την ίδια του την ύπαρξη, τα οποία απειλούν και αμφισβητούν ανοικτά τη λειτουργία του, που μάχονται να καταστρέψουν το οικοδόμημα, να δώσουν νόημα στα σύμβολα και να θέσουν σε κίνδυνο την ασφαλή επεξηγηματικότητα των πραγμάτων και κατ'επέκταση να θέσουν σε κίνδυνο τα ομοιώματα της μνήμης και της συνείδησης. «Εαν τοποθετήσω το θέαμα εδώ, ο θεατής θα δει αυτό: εάν το τοποθετήσω σε ένα άλλο σημείο, δεν θα το παρατηρήσει και μπορώ να εκμεταλλευτώ αυτό το παιχνίδι κρυφτού για να δημιουργήσω μια ψευδαίσθηση: ακριβώς η σκηνή είναι αυτή που περιορίζει το οπτικό πεδίο, προσδιορίζοντας το όριο με αποτέλεσμα να κρύβει την όψη: με αυτό τον τρόπο θα μπορούσε ενάντια στη μουσική, ενάντια στο κείμενο, να δημιουργηθεί η αντιπροσώπηση» (Barthes 2001, «Diderot, Brecht, Ejzenstejn», σελ. 89). Αυτά τα έργα θέτουν σε άμεσο κίνδυνο το οικοδόμημα του φωτός, του πλούτου, της αναγνωρισιμότητας, όλου του εφήμερου περιτυλίγματος της βιομηχανίας του θεάματος, όλη τη λάμψη του προϊόντος, υπενθυμίζοντας μας τη ματαιότητα του εγχειρήματος. Η απουσία του σήμερα αλλά και του αύριο, συνειδητά απορρίπτει όλη την εσωτερική δημιουργία προς όφελος της

ιδίας της παραγωγής. Αυτή η αντίφαση, που αυτά τα προϊόντα δημιουργούν συνεισφέρουν στη συνεχή ροή της πραγματικότητας. Μέσα από όλο αυτό το οικοδόμημα, αυτή τη συνεχή παραγωγή ενός κενού νοήματος του προϊόντος, πώς είναι δυνατόν να διακηρύσσει και να παράγει κουλτούρα; «Η κουλτούρα είναι ένας χώρος μυστικός, ένας χώρος αποπλάνησης ένας χώρος αυτοσυγκράτησης και υψηλής τελετουργικής ανταλλαγής συμβόλων» (Baudillard 1994, «The beaubourg effect», σελ. 64). Θα μπορούσαν όντως αυτά τα άλλα έργα να αποτελέσουν το παράδοξο που να υπονομεύσει τη συνύπαρξη της παραγωγής και του φαίνεσθαι; Προφανώς κάτι τέτοιο θα απειλούσε άμεσα την ύπαρξη και κατ'επέκταση τη βιωσιμότητα του εμπορικού σινεμα καθώς και της πραγματικότητας. Θα εμφάνιζε τη γύμνια και την απλότητα της ύπαρξης του κινηματογράφου, «θα κατάφερνε να επαναπροσδιορίσει, δια μέσου των εικόνων την απλοϊκότητα του κόσμου -- και τελικά την αθωότητα του -- και μαζί να συνεισφέρει στην ασημαντότητα με τις ίδιες του τις εικόνες» (Coulter 2010, σελ. 7). Η ύπαρξη του άλλου, του διαφορετικού, δεν είναι αποδεκτή, και θεωρείται επικίνδυνη για την πραγματικότητα του σινεμα γιατί θα απειλούσε άμεσα τα ομοιώματα που αυτή αντιπροσωπεύει. Θα απειλούσε την υπερ-πραγματικότητα που έχει οικοδομηθεί και συντηρείται καθώς και το κενό νοήματος που έχει δημιουργηθεί και εναντιώνεται στον διαχωρισμό πραγματικού και φανταστικού. Διαμέσου αυτού του διαχωρισμού ο κινηματογράφος ζει ένα από τα μεγαλύτερα του παράδοξα. Ενώ στον πραγματικό κόσμο η πρόσμιξη μεταξύ πραγματικού και φανταστικού δημιουργεί προσομοιώσεις και φτιαχτές μνήμες με αποτέλεσμα τα ομοιώματα, ο κινηματογράφος μέσα από τη συντήρηση και επεξεργασία αυτού του διαχωρισμού, μέσα από ένα υποτιθέμενο ρεαλισμό προσπαθεί – και το επιτυγχάνει -- να δημιουργήσει μια εντύπωση ανάλογη της πραγματικότητας. Στην ουσία όμως δεν κάνει τίποτε άλλο από το να προσομοιώνει κάτι που ήδη είναι ένα ομοίωμα, κάτι που είναι ήδη κενό νοήματος, κάτι που είναι ήδη μη πραγματικό, κάτι που έχει αντικαταστήσει την πραγματικότητα.

Οι προπολεμικές θεωρίες που παρουσιάζουν τον κινηματογράφο ως τέχνη δεν έχουν εντελώς εξαφανιστεί, αλλά κάνουν κάθε τόσο την εμφάνισή τους μέσα από ταινίες που δύσκολα βγαίνουν στο προσκήνιο. Η λογική της αγοράς τις κρατά σε απόσταση από το κοινό και προσπαθεί με κάθε τρόπο να κρύψει αυτό που απειλεί την ομαλή λειτουργία του Καπιταλισμού. Οι ταινίες αυτές φέρνουν ξανά στο προσκήνιο τον άνθρωπο, αλλά όχι πλέον ως αντικείμενο προς κατανάλωση, αλλά ως προσπαθεια νοηματοδότησης μιας νέας πραγματικότητας μέσα από πρακτικές (η γλωσσά του κινηματογράφου) που αντιτίθενται στην

προσομοίωση και προωθούν ξανά τη *μη* διαφοροποίηση του πραγματικού από το φανταστικό.

Η πραγματικότητα (και κατ'επέκταση η ιστορία) επαναπροσδιορίζεται. Η υπερπραγματικότητα έχει επικαλύψει όλες τις αναφορές σε κάθε είδους νόημα και έχει παραχωρήσει χώρο στη μίμηση, η οποία δεν μοιάζει απλώς με την πραγματικότητα αλλά *είναι* η πραγματικότητα. Η φράση 'η ιστορία γράφεται από τους νικητές' βρίσκει σήμερα την τέλεια εφαρμογή της. Αναπαριστώντας μια υποτιθέμενη πραγματικότητα των συμβάντων μέσα από τον κινηματογράφο δημιουργούνται ομοιώματα που αντικαθιστούν τα γεγονότα όπως αυτά πραγματικά συνέβησαν. «Ο κινηματογράφος όταν υπόκειται σε μια τεχνολογική δολοπλοκία προς αναζήτηση της πραγματικότητας μετατρέπεται σε ένα είδος υπερδιαχείρισης. Μιας εικονικής επιχείρησης, όπως ήταν η τηλεοπτική προβολή του πρώτου πολέμου στον Περσικό Κόλπο για τον Baudrillard» (Coulter 2010, σελ. 11). Με τα λόγια του Baudrillard: «Όσο πιο κοντά πλησιάζουμε το ζωντανό και τον πραγματικό χρόνο περαιτέρω πλησιάζουμε αυτή την κατεύθυνση» (Baudrillard 1995, 49. Η παράθεση του αποσπάσματος από τον Coulter είναι ελαφρώς διαφορετική από ότι στην έκδοση του Baudrillard).

Η ανάγκη της ύπαρξης του κινηματογράφου παρουσιάστηκε την κατάλληλη στιγμή, όταν ο άνθρωπος ζητούσε την εξέλιξη, τη μεταφορά σε ένα άλλο επίπεδο διαβίωσης, που τα ιστορικά γεγονότα διαμόρφωναν στα τέλη του 19^{ου} αιώνα. Σε μια στιγμή όταν, μέσω των τεράστιων τεχνολογικών αλλαγών, ήταν σχεδόν αναπόφευκτη και η εξέλιξη στην τέχνη. Σήμερα, με την εξέλιξη των τεχνολογιών, ο κινηματογράφος ως μέρος της πραγματικότητας μεταλλάσσεται και εξελίσσεται και αυτός προς μια κατεύθυνση πολύ διαφορετική από τα πρώτα χρόνια της ύπαρξης του. Η εξέλιξη του κινηματογράφου σήμερα έχει μια επιθετική δημιουργία αλλά και μια πορεία καταστροφής που μεταμφιέζεται σε πραγματικότητα -- μόνο που η μεταμφίεση δεν αναφέρεται σε κάποιο μοντέλο αλλά στον εαυτό του. Τα πρώτα χρόνια της ζωής του κινηματογράφου, μέσα από την παραγωγή των ταινιών, ανέβλυζε η δημιουργικότητα, ο μύθος και η φαντασία. Χωρίς να υπάρχει αυτή η μανία προς τη ρεαλιστική απεικόνιση των γεγονότων, δημιουργούνταν ο χώρος προς την εξερεύνηση, τη νοηματοδότηση και τη φαντασία. Ήταν μια έκρηξη προς τα έξω, μια απελευθέρωση χρόνων καταπίεσης και υποταγών διότι « είτε είναι μια επανάσταση, η οποία προβλέπει τη μελλοντική μορφή της κοινωνίας και τη ενέργεια της, το πλάνο είναι το ίδιο: μιας διαστελλόμενης σφαίρας, μέσω αργών ή βίαιων φάσεων, μιας απελευθερωτικής ενέργειας -- η ακτινοβολία του φανταστικού» (Baudrillard 1994, «The beaubourg effect», σελ. 71).

Σήμερα ο κινηματογράφος μετά από περισσότερο από έναν αιώνα ζωής τροφοδοτεί την πραγματικότητα με το κενό. Οι προσταγές του καπιταλιστικού συστήματος της αστικής τάξης αλλά και της τεχνολογίας συμβάλλουν σε μια έκρηξη προς τα μέσα με το να δημιουργούν μια προσομοίωση, μια μίμηση της πραγματικότητας, που καταλήγει στην κοινωνία που έχει χάσει τη δυνατότητα να ξεχωρίζει το διαφορετικό. Άθελα της, η κοινωνία συμβάλλει στην πραγμάτωση ενός προϊόντος που καταληκτικά θα εκφραστεί μέσω μιας πρωτοφανούς βίας, μιας και δεν θα είναι σε θέση πλέον να αναγνωρίζει τον εαυτό της μέσα από τις συμπεριφορές και τις καταστάσεις.

Η *βιοτεχνία* του κινηματογράφου μας παρείχε σκοτεινή τον χώρο όπου μπορούσαμε να κρυφτούμε, να ερωτευτούμε και να φανταστούμε. Τώρα πια, η *βιομηχανία* του κινηματογράφου παρέχει το εφελτήριο, και έχει γίνει ο παραγωγός του κενού της κοινωνίας. Καθημερινά ζούμε χωρίς να μπορούμε να νοηματοδοτήσουμε την πραγματικότητα, χωρίς να μπορούμε να αντιληφθούμε τους διαχωρισμούς του τι είναι αληθινό και τι φτιαχτό -- κάτι που τελικά θα κάνει υπαρκτή τη φαντασία μόνο ως ένα από τα συστατικά του οικοδομήματος της μίμησης και όχι ως ο χώρος που θα μπορούσαμε να χανόμαστε επειδή θα διαφοροποιούνταν από την πραγματικότητα.

Επίλογος

Η πραγματικότητα είναι κατασκευασμένη πάνω στις καθημερινές ανάγκες των ανθρώπων, βάση της συμβολικής ανταλλαγής αγαθών και συμπεριφορών. Τουλάχιστο, αυτό ίσχυε μέχρι τώρα. Η τεχνολογία μέσω της ικανότητας παραγωγής αντιγράφων χωρίς την ανάγκη για αναφορά στο πρωτότυπο, η μαζική συσσώρευση ανθρώπων σε αστικά κέντρα με σκοπό μια καλύτερη ζωή, η προώθηση ενός διαφορετικού μοντέλου της πραγματικότητας από τα μέσα μαζικής επικοινωνίας και κατ'επέκταση, η ιδεολογία του κέρδους πάνω από οποιαδήποτε άλλη αξία, όλα αυτά έχουν αντικαταστήσει την ισχύουσα μέχρι τώρα πραγματικότητα με μια υπερ-πραγματικότητα. Οι αναφορές σε σημειομενά μέσω των συμβόλων και των συμπεριφορών έχουν αντικατασταθεί από μια κενού νοήματος αντίληψη των πραγμάτων, που οδηγούν στην κατασκευή μιας άγνωστης και χωρής αναφορά στο παρελθόν πραγματικότητας.

Ο κινηματογράφος ως αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνίας και της πραγματικότητας, αλλά και ως αυτόνομη ύπαρξη, υπάρχει, επηρεάζει και επηρεάζεται από την καθημερινότητα και τον τρόπο που την αντιλαμβανόμαστε. Η ισχύουσα θεωρία του πηγάζει από την καθημερινότητα η οποία έχει πάψει να υφίσταται ως πραγματικότητα, αλλά ως προσομοίωση, ένα ομοίωμα, ένα υποκατάστατο, το οποίο οι συμμετέχοντες αδυνατούν να αντιληφθούν. Ο κινηματογράφος δεν είναι η πραγματικότητα, αλλά ούτε και ένα μέρος της φαντασίας των δημιουργών του. Είναι μια υπερ-πραγματικότητα, η οποία απορρίπτει τη διαφοροποίηση του πραγματικού από το φανταστικό όπως δηλαδή η αναπαράσταση που ζούμε καθημερινά. Μέσω αυτού του διαχωρισμού, ο κινηματογράφος ζει ένα από τα μεγαλύτερα παράδοξά του: ενώ στον πραγματικό κόσμο η πρόσμιξη μεταξύ πραγματικού και φανταστικού δημιουργεί προσομοιώσεις και φτιαχτές μνήμες, με αποτέλεσμα τα ομοιώματα, ο κινηματογράφος μιμείται αυτή τη πραγματικότητα και παρουσιάζεται κάνοντας διαχωρισμό του πραγματικού από το φανταστικό, επομένως δημιουργώντας μια ψεύτικη αντικειμενική 'αλήθεια', πράγμα που προσλαμβάνεται από τους θεατές σαν πραγματικότητα.

Το Centre George Pompidou χρησιμοποιείται μεταφορικά από τον Baudrillard για να στηρίξει τη θεωρία του περί σύμπτυξης του πραγματικού με το φανταστικό με αποτέλεσμα τη δημιουργία της έννοιας της υπερ-πραγματικότητας. Παραθέτει το πως αυτός ο χώρος κουλτούρας απορροφά όλα τα περιεχόμενα με απώτερο σκοπό την εξολόθρευση του νοήματος. Το παρομοιάζει με την εποχή μας και τον φόβο ενός πυρηνικού ατυχήματος που δεν έρχεται ποτέ, λόγω της ασφάλειας που παρέχει η αποθάρρυνση και η αναχαίτιση, αλλά και με την εσωστρέφεια και εκρηκτικότητα που εκπέμπει προς τα μέσα αντί προς τα έξω.

Μεταφέροντας την ιδέα της εσωστρεφείας και της αναχαιτησης στο Centre George Pompidou δείχνει την ασφαλή και απρόσκοπτη λειτουργία του, και δημιουργεί όχι μόνο το αίσθημα αλλά και τη βεβαιότητα της αναχαίτισης οποιασδήποτε πιθανής επίθεσης εκ μέρους του νοήματος της κουλτούρας η του διαφορετικού.

Ο κινηματογράφος είναι μια προσομοίωση και καταληκτικά μια μίμηση. Είναι η στιγμή όπου τα σύμβολα χάνουν το νόημα τους και προτάσσουν την απουσία της πραγματικότητας. Τα συμβολα παρουσιάζονται ως καινούργιες έννοιες, ως προσομοιώσεις. Υπάρχει όμως και μια ομοιότητα μεταξύ του κινηματογράφου και της πραγματικότητας, που την ίδια στιγμή διαφοροποιεί και δημιουργεί τη λογική των δυο πραγματικοτήτων: ο χρόνος. Η μαγεία του κινηματογράφου βρίσκεται στην κατασκευή του χρόνου, που με τη σειρά του δημιουργεί κίνηση και παράγει την σύμπτυξη του πραγματικού και του φανταστικού. Οι προπολεμικές θεωρίες σμίγουν την πραγματικότητα με το φανταστικό για να δημιουργήσουν μια υπερ-πραγματικότητα, έξω από τα πλαίσια της καθημερινότητας αλλά μέσα στην σφαίρα της τέχνης. Η ψευδαίσθηση που δημιουργεί ο χρόνος μέσω της κίνησης σε συνδυασμό με τον εξωτερικό χρόνο (ο χρόνος που διαρκεί μια ιστορία στο σινεμά) δημιουργούν την εντύπωση μιας όμοιας με την πραγματικότητα συνέχειας, όπου γίνεται αντιληπτή από τον θεατή, ως πραγματικός χρόνος και με αληθινό περιεχόμενο.

Γίνεται επίσης κατανοητό ότι δημιουργώντας μια ιστορία με αρχή μέση και τέλος έρχεσαι να ισοπεδώσεις τη μαγική εμπειρία που σου προσφέρει μια ταινία, διότι ουσιαστικά επικαλύπτεις όλη την κατασκευή αυτής της ψευδαίσθησης και λαθεμένα μιμείσαι μια πραγματικότητα όπου η γλώσσα αυτού του μέσου εκ φύσεως δεν μπορεί να παραξει. Ο κινηματογράφος κρύβει περισσότερα από αυτά που δείχνει. Οι εικόνες του μεταφέρουν τόσο πολλά νοήματα και εμπειρίες, που επιπρόσθετες πληροφορίες κάνουν μια ταινία υπερφίαλη.

Οι μεταπολεμικές θεωρίες περί κινηματογράφου αφορούσαν σε μια καινούργια και πιο ξεκάθαρη αντίληψη της πραγματικότητας, που είχε πλέον να κάνει με το περιεχόμενο και τις συμπεριφορές, αλλά και με μια πιο γραμμική κατανόηση των συμβάντων της πραγματικότητας. Το γεγονός αυτό δεν έμεινε απαρατήρητο από την αγορά η οποία, εκμεταλλευόμενη τα νέα δεδομένα της πραγματικότητας (ανάγκη εργασίας, ανάγκη καλύτερης ζωής, ανάγκη αλλαγής), χρησιμοποιεί τον κινηματογράφο ως το τέλει εργαλείο χειραγώγησης των μαζών. Στα επόμενα χρόνια μέσω της ρεαλιστικής αναπαράστασης της πραγματικότητας χρησιμοποιεί και αλλάζει κυριολεκτικά το τοπίο και την έννοια της πραγματικότητας. Μέσω αυτού του δημιουργείται η εικόνα και η αντίληψη του νέου τρόπου ζωής και συμπεριφορών που έχει ως αρχή την κατανάλωση.

Ο κινηματογράφος δεν μοιάζει με την πραγματικότητα, έχει δημιουργήσει την πραγματικότητα. Μια πραγματικότητα που την ίδια στιγμή που καταβροχθίζει τις ανθρώπινες σχέσεις παρέχει την ψευδαίσθηση της ασφάλειας και μιας κρυστάλλινης υπακοής δημιουργώντας μια ορθή επεξήγηση των φαινομένων και των συμπεριφορών. Η εξάλειψη της διαφοράς, των ορίων του διαφορετικού στον πραγματικό κόσμο, κατασκευάζεται στον κινηματογράφο από τη μίμηση της πραγματικότητας, δημιουργώντας την ομοιογένεια. Οι πραγματικές ανάγκες και πεποιθήσεις αντικαθίστανται από ένα προμελετημένο σενάριο, όπως τον ρόλο της υπεραγοράς. Η υπερ-πραγματικότητα του προϊόντος του κινηματογράφου μεταφέρεται έξω από τις αίθουσες, και παίρνει θέση και υπόσταση στην κοινωνία φροντίζοντας να κάνει αισθητή την παρουσία του σαν μια πραγματικότητα, σαν μια προδιαγραφή κουλτούρας όπου στη θέαση της αναπόφευκτα η έλλειψη νοήματος θα πυροδοτήσει την βία.

Μια αντίφαση που γεννά η λειτουργία του κινηματογράφου είναι ότι κατά καιρούς έρχονται στην επιφάνεια έργα που απειλούν την ίδια την ύπαρξη του, που απειλούν και αμφισβητούν ανοικτά τη λειτουργία του, που μάχονται να καταστρέψουν το οικοδόμημα του, να δώσουν νόημα στα σύμβολα, και να θέσουν σε κίνδυνο την ασφαλή επεξηγηματικότητα των πραγμάτων και κατ'επέκταση να θέσουν σε κίνδυνο τα ομοιώματα της μνήμης και της συνείδησης. Ο κινηματογράφος σε τελική ανάλυση, είναι ένα ομοίωμα του προϊόντος που παράγει. Η διαφορά και ο εσωτερικός πόλεμος που διεξάγεται στους κόλπους του μπορεί να περιγραφεί με δυο λέξεις: *Βιοτεχνία* και *Βιομηχανία* του θεάματος. Το θέαμα αυτό καθαυτό έχει σκοπό να εντυπωσιάσει, να ψυχαγωγήσει και στην καλύτερη περίπτωση να αφυπνήσει τον άνθρωπο. Ο κινηματογράφος σαν το πιο εντυπωσιακό θέαμα δεν μπορεί να λειτουργεί *έναντι* στον άνθρωπο (όπως πιστεύω λειτουργεί η *βιομηχανία* του σινεμά) αλλά *για* τον άνθρωπο (όπως επιδιώκει η *βιοτεχνία* του σινεμά). Ο κινηματογράφος ζει σήμερα το μεγαλύτερο του παράδοξο: τη βιομηχανοποίηση του εαυτού του προς όφελος της αγοράς. Ζει το δικό του *Simulacrum*.

Σημείωση:

Όλες οι μεταφράσεις από άλλες γλώσσες είναι δικές μου, εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Allan, K (2010). *Contemporary Social and Sociological Theory: Visualising Social Worlds*. New York: Sage Publications
- Arnheim, R. (2006). *Film as Art*. California: University of California Press.
- Balazs, B. (2011). *Early Film Theory: Visible Man and The Spirit of Film* (E. Bone, Trans.). New York: Berghanh Books
- Barthes, R. (2001). *L'ovvio e l'ottuso* (C. Benincasa, G. Bottiroli, G. P. Caprettini, D. D. Agostini, L. Lonzi, G. Mariotti, Trans.). Torino: Einaudi.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation* (S. F. Glaser, Trans.). Michigan: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (1995). *The gulf war did not take place* (P. Patton, Trans.). Indiana: Indiana University Press.
- «Baudrillard» (2004). <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/ baudrillard.htm>. Πρόσβαση στις 10-01-2013.
- Bazin, A. (2004). *What is Cinema* (H. Gray, Trans.). California: University of California Press.
- Blackburn, S. (2008). *Oxford Dictionary of Philosophy* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press. Περίληψη στη σελίδα, <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199541430.001.0001/acref-9780199541430-e-2725>. Πρόσβαση στις 7-02-2013.
- Borges, J. L. (1983). *Historia Universal De La Infamia*. Madrid: Alianza Editorial Sa
- Coulter, G. (2008). «Baudrillard and Holderlin and the Poetic Resolution of the World». *Nebula* 5.4 (Δεκέμβρης): 145-164. www.nobleworld.biz/images/Coulter.pdf. Πρόσβαση στις 23-12-2012
- Coulter, G. (2010). «Jean Baudrillard and Cinema: The Problems of Technology, Realism and History». *Film-Philosophy* 14.2: 6-20. <http://www.film-philosophy.com/index.php/fp/article/view/106/287>. Πρόσβαση στις 24-12-2012
- Deleuze, G. (1986). *Cinema 1: The Movement-Image* (H. Tomlinson, B. Habberjam, Trans.). Minnesota: Minnesota Press.
- Film Geners and Movements*. (2007). http://www.tru.ca/canfilm/film_genres.htm. Πρόσβαση στις 10-01-2013.
- Grittenden, R. (2005). *Fine Cuts: The Art of European Film Editing*. London: Focal Press.

Killiam, M. T. (2006) *Baudrillard's Nuclear Museum*. <http://intertheory.org/killiam.htm>. Πρόσβαση στις 06-01-2013.

Kracauer, S. (1997) *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* (M. B. Hansen, Trans.). New Jersey: Princeton University Press.

Metz, C. (1986). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the cinema* (C. Britton, A. Williams, B. Brewster, A. Guzzetti, Trans.). Indiana: Indiana University Press.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extensions of Man*. New York: New American Library.

Mulvey, L. (2009). *Visual and Other Pleasures (Language, Discourse, Society)*. London: Palgrave Macmillan.

Petersen, A. H., & Shoot, B. (2007). *The Lumiere Manifesto*. <http://videoblogging.info/>. Πρόσβαση στις 7-01-2013.

«Structuralism» (2013). Entry, *Wikipedia*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Structuralism>. Πρόσβαση στις 5-02-2013.

Virillio, P. (2009). *War and Cinema: The Logistics of Perception* (P. Camiller, Trans.). London: Verso.