

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Η αφηγηματική διαδικασία στον κινηματογράφο
και η ιδιάζουσα λειτουργία της στις ταινίες του Michael Haneke: 71
Συμπτώσεις, Funny Games και Caché

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

Ανδρέας Σαμαράς

Αθήνα, 2020

Τριμελής Επιτροπή

Μαρία Παραδείση, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου

(Επιβλέπουσα)

Ιωάννης Σκαρπέλος, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Μάρθα Μιχαλίδου, Επίκουρη Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Ανδρέας Σαμαράς, 2020

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διδακτορικής διατριβής εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διδακτορικής διατριβής για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διδακτορικής διατριβής από το Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου προς την Τριμελή Επιτροπή και ιδιαίτερα προς την επιβλέπουσα, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Μαρία Παραδείση, για την καθοδήγηση και τις συμβουλές της, αλλά και για την υποστήριξη και την υπομονή που έδειξε, ώστε να καταστεί δυνατή η ολοκλήρωση της παρούσας διατριβής. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τη σύζυγό μου, Αγγέλικα, για τη διαρκή ενθάρρυνση και την ακλόνητη πίστη της στη θετική έκβαση αυτής της προσπάθειας, και την κόρη μας, Ίριδα, για την εμπιστοσύνη και την υπομονή της. Ένα μεγάλο ευχαριστώ απευθύνω στους γονείς μου, Μίνα και Χρήστο, για την ολόψυχη και πολύπλευρη στήριξή τους όλα αυτά τα χρόνια των σπουδών και της εκπόνησης της διατριβής, και προς τη θεία μου, μοναχή Φιλοθέη, για την απέραντη βοήθεια και αγάπη. Τέλος, ευχαριστώ τον φίλο μου Γιώργο Γιαννακόπουλο, για τις συζητήσεις μας πάνω στον κινηματογράφο, τη λογοτεχνία και τη φιλοσοφία, οι οποίες ήταν πάντοτε πηγή έμπνευσης για μένα, και αφορμή για να μελετήσω παραπάνω.

Περιεχόμενα

Περίληψη	6
Title and Abstract in english	8
Εισαγωγή	10
Κεφάλαιο πρώτο:	
Η δομή του κινηματογραφικού κειμένου ως πεδίο παραγωγής νοήματος	26
1. Το κινηματογραφικό σημείο	26
2. Συνταγματικές και παραδειγματικές σχέσεις	28
3. Κινηματογραφικές συμβάσεις και κώδικες	33
4. Το μέρος της σημασίας που εκφεύγει από τους κώδικες	40
5. Ο αντιληπτικός ρεαλισμός και η φυσική στάση του κινηματογράφου ...	44
Κεφάλαιο δεύτερο:	
Η ανθρώπινη αντίληψη ως «δημιουργός» του νοήματος	47
1. Η αντίληψη ως μια δημιουργική δραστηριότητα του νου	48
2. Η σημασία της προηγούμενης γνώσης	50
3. Μη συνειδητές αντιληπτικές διαδικασίες	54
4. Η αντίληψη ως «προβολή» οικείου νοήματος	56
5. Η παραγωγή και η ενίσχυση αντιληπτικών «αυτοματισμών» από τον κινηματογράφο	60
Κεφάλαιο τρίτο:	
Η παραγωγή του αφηγηματικού νοήματος	64
1. Το «κείμενο» ως γνωστικό σχήμα	64
2. Το αφηγηματικό κείμενο	68
3. Το αφηγηματικό σχήμα	70
4. Η «κανονική ιστορία»	74
5. Η αφηγηματική κατανόηση ως κυκλική διαδικασία	76
Κεφάλαιο τέταρτο:	
Η λειτουργία της κινηματογραφικής αφήγησης	79
1. Η αμφίδρομη διαδικασία μεταξύ κειμένου και θεατή	79
2. Fabula, Syuzhet και Στιλ	86
3. Τα «κενά» του κειμένου και ο γνωστικός ορίζοντας του θεατή	90
4. Η κινηματογραφική γνώση	93

5. Ο <i>τρόπος</i> της κλασικής αφήγησης.....	97
α. Η κλασική <i>fabula</i>	98
β. Η κλασική <i>syuzhet</i>	100
γ. Η χαμηλή αυτεπίγνωση του κλασικού κειμένου.	104
δ. Τα κλασικά κενά.....	107
ε. Το κλασικό στιλ.....	109
6. Ο συνδυασμός των ειδών γνώσης στη διαδικασία της κατανόησης.....	117
7. Το «μάγεμα» του θεατή στην κλασική αφήγηση.....	124
Κεφάλαιο πέμπτο:	
71 <i>Fragmente einer chronologie des zufalls</i> : Ο θρυμματισμός της <i>φυσικής</i> <i>στάσης</i> και η αυτεπίγνωση του θεατή.....	127
Κεφάλαιο έκτο:	
<i>Funny Games</i> : Ο θεατής ως ηθικός αυτουργός του «κακού».....	212
Κεφάλαιο έβδομο:	
<i>Caché</i> : Η ενοχή του «Χόλιγουντ» βλέμματος.....	258
Συμπεράσματα.....	304
Πηγές - Βιβλιογραφία.....	319

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας διατριβής είναι η έρευνα της αφηγηματικής διαδικασίας που θέτουν σε κίνηση οι ταινίες του Michael Haneke *71 Fragmente einer chronologie des zufalls* (1994), *Funny Games* (1997) και *Caché* (2005). Πώς ο θεατής ωθείται, παράλληλα με την κατανόηση της ιστορίας, στην επίγνωση και εξερεύνηση της ίδιας της ερμηνευτικής δραστηριότητας διά μέσου της οποίας επιχειρεί αυτήν την κατανόηση, και τι αποτέλεσμα έχει αυτή η ερμηνευτική αυτεπίγνωση στην προσέγγιση τόσο της διήγησης, όσο και της πραγματικότητας στην οποία το αφήγημα αναφέρεται.

Στο πρώτο μέρος της διατριβής, αντλώντας θεωρητικά εργαλεία από τη νεο-φορμαλιστική και τη γνωσιακή κινηματογραφική θεωρία, από τη σημειωτική και την αφηγηματολογία, καθώς και από τη γνωστική ψυχολογία, τη φαινομενολογική ερμηνευτική και τη θεωρία της πρόσληψης, παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο παράγεται και προσλαμβάνεται το αφηγηματικό νόημα στον κινηματογράφο. Πώς το φιλικό κείμενο μέσα από τη δομική του οργάνωση δημιουργεί πιθανότητες αφηγηματικής σημασίας και πώς ο θεατής στηρίζεται σε φιλμο-αφηγηματικά και ευρύτερα πολιτισμικά γνωστικά σχήματα, για να πραγματώσει κάποιες από αυτές τις πιθανότητες και να συναγάγει το τελικό αφηγηματικό *gestalt*. Υπ' αυτό το πρίσμα αναλύεται ο κώδικας της *κλασικής αφήγησης*, η εξέλιξη των αρχών που καθιέρωσαν τα στούντιο του Χόλιγουντ στις αρχές του 20ού αιώνα, ο οποίος αποτελεί σήμερα παγκοσμίως το δεσπόζον πρότυπο κατασκευής των αφηγηματικών κινηματογραφικών ταινιών και θέτει το βασικό πλαίσιο της προ-κατανόησής τους, τον ορίζοντα δηλαδή των βασικών σχημάτων και προσδοκιών του κινηματογραφικού κοινού. Παράλληλα αναδεικνύεται το πώς οι κλασικές κινηματογραφικές «συνήθειες» ενσωματώνουν αλλά και διαμορφώνουν οι ίδιες ευρύτερα πολιτισμικά σχήματα και προκαταλήψεις που επικρατούν στις αποκαλούμενες «δυτικές» (και όχι μόνο) κοινωνίες, με αποτέλεσμα να μπορεί να γίνει λόγος για ένα «Χόλιγουντ» νοητικό υπόβαθρο το οποίο συμβάλλει καθοριστικά στον τρόπο που συγκροτείται η πραγματικότητα στην αντίληψή μας.

Στο δεύτερο μέρος, εξετάζονται σχεδόν σκηνή προς σκηνή τα κείμενα των τριών ταινιών του Haneke, η αφηγηματική τους αρχιτεκτονική και η στιλιστική τους διαμόρφωση, και παράλληλα ανιχνεύονται οι πιθανές ερμηνευτικές και

συναισθηματικές αντιδράσεις ενός υποθετικού θεατή που εμπορεύεται από τις κλασικές χολιγουντιανές «συνήθειες» και προσδοκίες, καθώς παρακολουθεί τις εικόνες και τους ήχους των ταινιών να ξετυλίγονται στον χρόνο της προβολής. Η συνδυαστική αυτή μελέτη της μορφής και της πρόσληψης των ταινιών αναδεικνύει τη λειτουργία μιας ξεχωριστής αφηγηματικής διαδικασίας, η οποία οδηγεί σταδιακά τον θεατή στον έλεγχο της ίδιας του της ερμηνευτικής δραστηριότητας· στην επίγνωση των αντιληπτικών και ψυχολογικών αυτοματισμών που περιλαμβάνει η συνηθισμένη του ανταπόκριση στις ταινίες, η οποία εδώ αποδεικνύεται ανεπαρκής, καθώς και του πώς συνδέονται οι αυτοματισμοί αυτοί με τη –διαρκώς ματαιούμενη εδώ– επιθυμία του να συναντηθεί με έναν ηθικά αμφιλεγόμενο μηχανισμό κινηματογραφικής απόλαυσης. Αναδεικνύεται, εντέλει, το πώς η επίγνωση του «κλασικού», χολιγουντιανού νοητικού υποβάθρου και η ενδεχόμενη μετατόπιση από αυτό, επιτρέπει την προσέγγιση από μια λιγότερο περιορισμένη σκοπιά και σε έναν πιο ευρύ ορίζοντα, όχι μόνο της διήγησης των ταινιών αλλά και της πραγματικότητας στην οποία η διήγηση αυτή αναφέρεται, πτυχών δηλαδή της ίδιας της πραγματικότητας των θεατών.

Λέξεις-κλειδιά: Haneke, κινηματογραφική αφήγηση, πρόσληψη, θεατής, Χόλιγουντ.

**The narrative process in film and the distinct way it works
in Michael Haneke's *71 Fragments of a Chronology of Chance*, *Funny Games* and
*Caché***

Andreas Samaras

Abstract

This study seeks to examine the narrative process that is set in motion by Michael Haneke's films *71 Fragmente einer chronologie des zufalls*, *Funny Games* and *Caché*; how the spectator is prompted, not only to understand the story, but to become aware of and investigate her own interpretive activity through which she attempts this understanding, and what impact this interpretive self-consciousness has on the way in which she approaches both the story itself and the reality which the narrative refers to.

In its first part, drawing on neo-formalist and cognitive film theory, and combining concepts of semiotics, narratology, cognitive psychology and phenomenological reception theory, the thesis presents the way in which the meaning of a narrative film is being produced and perceived: how the filmic text, through its structural organization creates possibilities of narrative meaning, and how the viewer, based on cine-narrative and broader, cultural cognitive schemata, realizes some of these possibilities and infers the final narrative *gestalt*. Then, from this perspective, the study investigates the *trope* of classical narration, the development and consolidation of the principles and norms established by the Hollywood studios in the beginning of the 20th century, which provides today's viewers and film-makers with the basic schemata for the construction and the comprehension of a narrative film. How, in this context, the spectator loses awareness of his own part in the creation of meaning, "spelled" by a fictional universe that seems to exist in itself, and which he perceives passively, relieved of all responsibility for anything that "happens" in it; and how, while enjoying this pleasurable cinematic experience, the viewer reproduces and reinforces within himself a "Hollywood" mindset, that shapes the way he sees not only the movies, but his reality as well.

In the second part, the focus shifts to Haneke's films and how they prompt their viewer to work against her "Hollywood" habits. Along with a detailed

examination of the films' form and structure, the study traces the interpretive and emotional responses of a "classical" spectator, as the textual elements succeed one another on the screen. This combined investigation of the texts' structure and reception, discloses a narrative process in which the viewer comes to acknowledge her own cine-narrative and cultural pre-conceptions and the way these are woven together with a –continuously frustrated here– longing for a morally questionable mechanism of cinematic pleasure. How, finally, it becomes possible for the viewer to shift from the dominant classical mindset, and see both the diegesis and the real world in a way that would entail less predetermined and over-simplistic answers.

Keywords: Haneke, film narrative, perception, spectator, Hollywood.

Εισαγωγή

Στον σύγχρονο κόσμο ένα πλήθος διαρκώς παραγόμενων και αναπαραγόμενων εικόνων κατακλύζουν την ανθρώπινη εμπειρία. Προβαλλόμενες σ' ένα δίκτυο από κάθε λογής οθόνες, το οποίο απλώνεται σε όλες σχεδόν τις πτυχές της ιδιωτικής και κοινωνικής δραστηριότητας, οι εικόνες πλέον συνιστούν μια καθοριστική μεσολάβηση ανάμεσα στους ανθρώπους και σε ό,τι θεωρούν «πραγματικότητα» τους. Κάθε κοινωνικό «περιεχόμενο» περιλαμβάνει –ως προς τον τρόπο με τον οποίο το αντιλαμβανόμαστε– και διάφορους καθιερωμένους τρόπους απεικόνισής του· ανάμεσα σε κάθε γεγονός και σε εμάς, μεσολαβεί μια ήδη διαμορφωμένη «ερμηνεία» του, που καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από προηγούμενες αναπαραστάσεις ανάλογων γεγονότων στα διάφορα οπτικοακουστικά μέσα. Και φυσικά τίποτε δεν μένει ανέγγιχτο από αυτήν τη μεσολάβηση. Στη σφαίρα του θεάματος, οποιαδήποτε «πραγματικότητα» μεγεθύνεται και εξουδετερώνεται ταυτόχρονα, μπορεί να γίνει υπερ-συγκινητική αλλά και υπερ-απλουστευμένη, κάποτε δε απλώς «ξένη» και μακρινή, ένας απλός περισπασμός από την καθημερινότητα.

Δεσπόζουσα θέση σ' αυτό το «βασίλειο» του θεάματος κατέχει ο κινηματογράφος, καθώς συνδυάζει τη δύναμη της εικόνας με αυτήν της αφήγησης.¹ Είτε στην καθιερωμένη εκδοχή των αυτοτελών ταινιών «μεγάλου μήκους» είτε στην –ολοένα και εξαπλούμενη τελευταία– εκδοχή των τηλεοπτικών σειρών, είτε μέσω της προβολής στις κινηματογραφικές αίθουσες είτε μέσω των εκατομμυρίων «ατομικών» προβολών που λαμβάνουν χώρα καθημερινά στις διάφορες οικιακές και φορητές συσκευές οπτικοακουστικής αναπαραγωγής, τα κινηματογραφικά αφηγήματα είναι δίχως αμφιβολία το κύριο όχημα με το οποίο ο πολιτισμός μας διακινεί και αφηγείται σήμερα τις ιστορίες του σε μαζική κλίμακα. Οι ιστορίες δε δεν αποτελούν απλώς αποκυήματα μιας αυθαίρετης, αν-ιστορικής φαντασίας, αλλά ένα πολιτισμικό προϊόν στο οποίο αναπαράγεται (άμεσα ή έμμεσα) αυτό που –θεωρούμε ότι– συμβαίνει γύρω μας. Λειτουργούν σε μεγάλο βαθμό ως εργαλεία κατανόησης του εαυτού μας και του

¹ Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, όταν γίνεται λόγος για τον «κινηματογράφο», νοείται ο αναπαραστατικός, αφηγηματικός και μυθοπλαστικός κινηματογράφος, στην υπηρεσία του οποίου τέθηκε η κινηματογραφική τεχνολογία από τις αρχές του 20ού αι., όταν άρχισε να διαμορφώνεται η κινηματογραφική βιομηχανία διασκέδασης ως μια «μηχανή αφήγησης ιστοριών» (Metz, 1991/1971, σ. 93). Οι παρατηρήσεις που θα γίνουν αφορούν αποκλειστικά τέτοιες αφηγηματικές μυθοπλαστικές ταινίες και δεν έχουν, παρά μόνο ίσως σε κάποιο μέρος τους μόνο, εφαρμογή σε άλλα είδη κινηματογραφικών κειμένων.

κόσμου, αφού, αφενός εκφράζουν έναν τρόπο σκέψης και αντίληψης ηγεμονικό στον πολιτισμό στον οποίο παράγονται, και αφετέρου, μαζί με άλλους παράγοντες επηρεασμού και διαμόρφωσης της ανθρώπινης συνείδησης, συν-διαμορφώνουν αυτόν τον τρόπο. Οι κινηματογραφικές δε ιστορίες μπορούν και παράγουν στον νου των ανθρώπων ισχυρότερες «πραγματικότητες» από ό,τι κάνουν για παράδειγμα τα μυθιστορήματα ή οι θεατρικές παραστάσεις, διότι ο κινηματογράφος, σε σχέση με τα άλλα αφηγηματικά μέσα, διαθέτει μια ξεχωριστή «ρεαλιστική» ικανότητα: σαγηνεύει τον θεατή, φέρνοντας μπροστά στα μάτια και στην ακοή του κόσμους που μοιάζουν να εμφανίζονται στην οθόνη «από μόνοι τους».

Τα αναρίθμητα αφηγήματα που παράγει και διακινεί η βιομηχανία του κινηματογραφικού θεάματος, όσο κι αν επιφανειακά χαρακτηρίζονται από μεγάλη ποικιλία στα θέματα και στις ιστορίες που παρουσιάζουν, μοιάζουν μεταξύ τους, καθώς στην πλειονότητά τους συμμορφώνονται στους κανόνες του παγκοσμίως εδραιωμένου κινηματογραφικού *τρόπου* της κλασικής, «Χόλιγουντ» αφήγησης. Ο κλασικός αυτός *τρόπος* αξιοποιεί στο έπακρο την προαναφερθείσα «ρεαλιστική» δυνατότητα του κινηματογράφου: με διάφορες τεχνικές, ενθαρρύνει τον θεατή να «ξεχάσει» ότι ο διηγητικός κόσμος και η ιστορία είναι στ' αλήθεια το προϊόν μιας σημειωτικής διαδικασίας και μιας, από μέρους του, «δημιουργικής» αντιληπτικής δραστηριότητας, και να τον «δει» ως μια αυθυπόστατη «πραγματικότητα» που φτάνει προ-δεδομένη στην όραση και στην ακοή του μέσα από το «μαγικό» παράθυρο της οθόνης. Όσο δε περισσότερο συνηθίζουν το κλασικό κινηματογραφικό θέαμα οι θεατές, τόσο οδηγούνται σε μια αυτοματοποιημένη απόκριση, που αποδέχεται αυτό που αντιλαμβάνεται ως αυτό που «πραγματικά» συμβαίνει. Έτσι, οι κλασικές «συνήθειες» που διέπουν την κινηματογραφική παραγωγή και πρόσληψη, μας οδηγούν σε έναν «Χόλιγουντ» τρόπο να βλέπουμε, όχι μόνο τις ταινίες αλλά και τον ίδιο τον κόσμο και τον εαυτό μας μέσα του.

Η παρούσα διατριβή είναι δομημένη σε δύο μέρη. Στο πρώτο περιγράφεται ο τρόπος που λειτουργεί η αφηγηματική διαδικασία στον κινηματογράφο γενικά, ενώ στο δεύτερο εξετάζεται η αφηγηματική διαδικασία που τίθεται σε κίνηση κατά την πρόσληψη τριών ταινιών του σκηνοθέτη Michael Haneke: του *71 Fragmente einer chronologie des zufalls* (1994) (στην Ελλάδα προβλήθηκε με τον τίτλο «71 Συμπτώσεις» και θα αναφέρομαι σε αυτήν ως *71 Θραύσματα*), του *Funny Games* (1997) και του *Caché* (2005). Η εξαιρετική σημασία των εν λόγω ταινιών έγκειται

στο ότι στρέφουν με συστηματικό τρόπο τον «καταναλωτή» του κλασικού κινηματογραφικού θεάματος να «εργαστεί» ενάντια στο προαναφερθέν πλέγμα των «Χόλιγουντ» συνηθειών του, και του παρέχουν τη δυνατότητα να απαγκιστρωθεί από τους αντιληπτικούς αυτοματισμούς στους οποίους τον οδηγούν αυτές οι συνήθειες. Καθεμιά από τις τρεις ταινίες θέτει σε κίνηση και μια διαφορετική εκδοχή αυτής της διαδικασίας, κατά την οποία ο θεατής αντιλαμβάνεται σταδιακά ως κεντρικό «θέμα» της ταινίας την οποία παρακολουθεί, τον ίδιο του τον εαυτό και τον τρόπο με τον οποίο επιχειρεί να την κατανοήσει· συνειδητοποιεί τις προ-καταλήψεις του και τη συνενοχή του με έναν όχι και τόσο αθώο μηχανισμό κινηματογραφικής απόλαυσης και διασκέδασης· και, καθώς το βλέμμα του αποδεσμεύεται από διάφορες προ-σηματισμένες ερμηνείες του κόσμου που ενσωματώνονται στα κρατούντα σχήματα της κινηματογραφικής κατανόησης, του «ανοίγεται» ένας χώρος αντιληπτικής «ελευθερίας», στον οποίο γίνεται πιθανός ένας νέος τρόπος προσέγγισης της ίδιας του της πραγματικότητας.

Αναμφίβολα, οι τρεις ταινίες σχετίζονται θεματικά με το πολιτισμικό-κοινωνικό περιβάλλον του οποίου αποτελούν και οι ίδιες προϊόντα, με την πραγματικότητα που αποκαλείται «δυτικός κόσμος»: Θίγουν τον μηχανιστικό τρόπο ζωής και τη βία που υφέρπει στην καθημερινή πρακτική, ώσπου ξεσπά σε αναπάντεχες, «απρόκλητες» εκρήξεις· τη βαθιά αντίφαση της Ευρώπης που εκλαμβάνει τον εαυτό της ως κέντρο του ανθρωπισμού, της ισότητας και της δημοκρατίας, αλλά ταυτόχρονα στηρίζει την «ανώτερη» ποιότητα ζωής της σε μια – εν πολλοίς απωθημένη– αποικιοκρατική παράδοση· τον φόβο της τρομοκρατίας· την προκατάληψη και ταυτόχρονη ενοχή απέναντι στο πολιτισμικό «Άλλο» που ζει αποκλεισμένο στο οικονομικό και κοινωνικό περιθώριο των δυτικών μεγαλουπόλεων· το «Χόλιγουντ» ως βιομηχανία παραγωγής μιας ηθικά αμφιλεγόμενης μορφής διασκέδασης κ.λπ. Ενώ όμως άπτονται αναμφίβολα αυτών των ζητημάτων, οι υπό εξέταση ταινίες δεν «περιέχουν» ένα έτοιμο σχόλιο γι' αυτά τα θέματα, το οποίο ο θεατής καλείται να «βρει» μέσα τους. Αντίθετα, η όποια κοινωνική κριτική και η όποια διαφορετική προσέγγιση της πραγματικότητας, προκύπτουν μόνο ως μια ενδεχόμενη «κίνηση» του νου του θεατή, ο οποίος έχει ωθηθεί σε μια διαφορετικού είδους αντιληπτική-ερμηνευτική λειτουργία. Προκύπτει δε περισσότερο ως αυτο-κριτική, ως κριτική του τρόπου με τον οποίο ο ίδιος

αντιλαμβάνεται την υπό κρίση πραγματικότητα και του αναλογισμού της ευθύνης που φέρει γι' αυτή.

Δεν είναι απλώς η απόκλιση από τους κλασικούς φιλμο-αφηγηματικούς κώδικες που προσδίδει στις ταινίες που θα εξετάσω την ξεχωριστή τους ποιότητα. Μπορεί κανείς να συναντήσει ένα πλήθος φιλμικών κειμένων που απομακρύνονται εξ αρχής και απολύτως από τον κλασικό *τρόπο*, τόσο από άποψη αφηγηματικής διάρθρωσης όσο και από άποψη στιλιστικής ανάπτυξης· ταινίες που αίρουν τη «σαφήνεια» και την αντικειμενική «σταθερότητα» που χαρακτηρίζει τον διηγητικό κόσμο των κλασικών ταινιών, σε βαθμό που στον θεατή γίνεται αδύνατο να ξεχωρίσει τι από αυτά που βλέπει συμβαίνει στον αντικειμενικό κόσμο της διήγησης και τι στις ασυνείδητες πλευρές του νου, στα όνειρα και στη φαντασία των χαρακτήρων, όπως το *Lost Highway* (Lynch, 1997) ή το *Hiroshima mon Amour* (Resnais, 1959)· επίσης, ταινίες που, αντί να «χτίζουν» μια γραμμική αιτιώδη ακολουθία γεγονότων πάνω στη δράση, στους στόχους και στα σταθερά ψυχολογικά χαρακτηριστικά ενός ήρωα που συγκρούεται με ανταγωνιστικές δυνάμεις, καλούν τον θεατή να εγκαθιδρύσει ανάμεσα στα γεγονότα ποιητικές συνδέσεις, οι οποίες απηχούν υποκειμενικούς τρόπους αντίληψης της εμπειρίας, της μνήμης και της ροής του χρόνου, όπως τα φιλμ του Andrei Tarkovsky ή του Béla Tarr. Σε τέτοιες περιπτώσεις, ο θεατής καλείται να απομακρυνθεί από τις κλασικές του συνήθειες – όχι όμως και να στοχαστεί πάνω τους. Δεν αναγκάζεται να αναμετρηθεί με το κυρίαρχο νοητικό του υπόβαθρο, και να συνειδητοποιήσει τον τρόπο που αυτό «δουλεύει», αλλά καλείται απλώς να το εγκαταλείψει και να καταφύγει σε άλλα, λιγότερα κυρίαρχα φιλμο-αφηγηματικά σχήματα, προκειμένου να αντιληφθεί το νόημα των ταινιών. Το νόημα δε αυτό, περισσότερο ή λιγότερο σαφές, περικλείεται σε κάτι που βρίσκεται «έξω» από τον ίδιο: σε ένα «παράξενο» διηγητικό σύμπαν το οποίο «επισκέπτεται» ως επίδοξος «λύτης» του «αινίγματός» του, ή σε μια ποιητική αναπαράσταση της ανθρώπινης εμπειρίας κ.λπ.. Δεν είναι όμως, όπως συμβαίνει στις ταινίες του Haneke, ένα νόημα που περιλαμβάνει και την κατανόηση της ίδιας της πράξης της αντίληψής του· δεν ωθείται ο θεατής στην επίγνωση και στον έλεγχο της νοητικής διαδικασίας μέσω της οποίας επιχειρεί να αντιληφθεί αυτό το νόημα.

Θα πρέπει επίσης να σημειωθεί ότι η ανατροπή των κλασικών φιλμο-αφηγηματικών κωδίκων προκειμένου να απαλλαγεί ο θεατής από τα αντιληπτικά «δεσμά» των κυρίαρχων σχημάτων κατανόησης δεν είναι κάτι νέο. Η εναντίωση στην

κλασική κινηματογραφική «γραφή» ως όχημα ενσωμάτωσης και διασποράς της *ιδεολογίας* υπήρξε το βασικό ζητούμενο του «αντι-κινηματογράφου», όπως χαρακτήρισε ο Peter Wollen (1972) μια σειρά ταινιών (με κατεξοχήν παραδείγματα ορισμένες ταινίες του Jean-Luc Godard) που παρέβησαν ποικιλοτρόπως τις κλασικές νόρμες, «μπλοκάροντας» τη ρεαλιστική «διαφάνεια» που εξασφάλιζε το κλασικό κινηματογραφικό κείμενο, και αποτρέποντας τον θεατή από τις αυτόματες συναισθηματικές αντιδράσεις στην ιστορία. Οφείλοντας εν πολλοίς τις τεχνικές τους στο *επικό* θέατρο του Μπρεχτ (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 202), οι ταινίες αυτές εμφανίστηκαν συχνά ως «σχόλια» πάνω στην ίδια την πρακτική δημιουργίας ταινιών και τον τρόπο κατανόησής τους, και επιχείρησαν να στρέψουν τον θεατή σε μια ορθολογική θεώρηση της πραγματικότητας έξω από τις ιδεολογικές παραμορφώσεις που ενσωματώνονταν στα κλασικά φιλμο-αφηγηματικά σχήματα.

Παρ' όλο όμως που, όπως επισημαίνει ο Roy Grundmann (2010, σ. 25), οι ταινίες του Haneke χρησιμοποιούν εν μέρει το λεξιλόγιο αυτού του «πολιτικού μοντερνισμού», διαφέρουν σημαντικά από αυτόν. Η κρίσιμη διαφορά είναι ότι δεν έρχονται εξ αρχής σε ευθεία ρήξη με τον κλασικό κώδικα. Αντίθετα, χρησιμοποιώντας κλασικά αφηγηματικά και στιλιστικά «τεχνάσματα», εγείρουν την προσδοκία μιας κλασικής δραματικής εξέλιξης, δελεάζοντας τον θεατή να εφαρμόσει τα συνηθισμένα σχήματα κατανόησης. Είναι χαρακτηριστικό επίσης ότι θέτουν στο διηγητικό τους κέντρο καταστάσεις και γεγονότα οικεία στην κινηματογραφική εμπειρία του θεατή, που παραπέμπουν σε συγκεκριμένα «είδη» του κλασικού κινηματογράφου, όπως το «αστυνομικό θρίλερ» και η «ταινία τρόμου»: πυροβολισμούς, δολοφονίες, εισβολές στο οικογενειακό «άβατο», αυτοκτονίες, βασανισμούς, γενικότερα πράξεις βίας στην αντίληψη των οποίων παρεμβάλλεται, όπως λέει ο Scott Durham (2010, σ. 248) μια μεγάλη «στρώση οθονών»², από προηγούμενες παρουσιάσεις τους στον κινηματογράφο και στα media. Έτσι, ενώ οι ταινίες αυτές υπονομεύουν συστηματικά τον κλασικό κώδικα, ταυτόχρονα τον διατηρούν «ζωντανό» σε όλη τους τη διάρκεια, ως μια διαρκώς ανανεούμενη υπόσχεση που ποτέ δεν πραγματοποιείται, και αποκαλύπτουν έτσι την πραγματική σχέση που έχουμε μαζί του. Ο θεατής βιώνει μια «Χόλγουντ» εμπειρία, την ίδια στιγμή που, μέσα από κύκλους διαδοχικών πυροδοτήσεων και ματαιώσεων των

² Όλα τα παραθέματα στα οποία γίνεται παραπομπή σε ξενόγλωσσες βιβλιογραφικές αναφορές, έχουν μεταφραστεί από εμένα.

κλασικών προσδοκιών του, ωθείται σε μια διαδικασία συνειδητοποίησης, ελέγχου και κριτικής των αντιληπτικών και συναισθηματικών μηχανισμών που περιλαμβάνει αυτή η εμπειρία. Γι' αυτό, όπως λέει ο Grundmann (2010, σ. 25), οι ταινίες του Haneke «πηγαίνουν πέρα από τον Μπρεχτ»· διότι, αντί να «αποξενώνουν» τον θεατή από τον διηγητικό κόσμο, επιδρούν άμεσα στο θυμικό του· και ο αναστοχασμός του θεατή, αντί να είναι μια ψυχρή και ορθολογική διαδικασία, προκύπτει μέσα από μια έντονη συγκινησιακή απόκριση στην ιστορία, η οποία περιλαμβάνει αγωνία για την αφηγηματική εξέλιξη, ενσυναίσθηση προς τους «καλούς» χαρακτήρες, αποστροφή, μίσος και διάθεση εκδίκησης προς τους «κακούς» χαρακτήρες, αλλά και μη κατευθυνόμενα προς τους χαρακτήρες «αισθήματα», όπως δυσφορία, ανησυχία και ενοχή. Το «κακό» που, τόσο στον κινηματογράφο όσο και στην πραγματικότητα, έχει μάθει ο θεατής να αποστρέφεται ως ψυχοπαθολογική εξαίρεση από τη δική του «κανονικότητα» και να επιθυμεί τη συντριβή του, το αναγνωρίζει τώρα ως κάτι που συνδέεται ή ακόμα και πηγάζει από τον ίδιο του τον εαυτό: από τον καθημερινό τρόπο ζωής του, από τον τρόπο που συνηθίζει να «βλέπει» τον κόσμο, αλλά και από τη συμμετοχή του σε έναν «ύποπτο» ηθικά μηχανισμό κινηματογραφικής απόλαυσης.

Θα πρέπει, τέλος, να διακρίνω τις ταινίες που θα εξετάσω από κάποιες άλλες που επίσης επιχειρούν να οδηγήσουν τον θεατή να στραφεί κριτικά απέναντι στις κινηματογραφικές του συνήθειες, αλλά το κάνουν αναπαράγοντας αυτές τις συνήθειες σε ακραίο βαθμό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, το *Natural Born Killers* (Stone, 1994), με το οποίο έχει συχνά παραλληλιστεί το *Funny Games*, λόγω του κοινού ανάμεσα στις δύο ταινίες θέματος της αναπαράστασης της βίας στα media. Η ταινία του Oliver Stone, προκαλώντας κορεσμό από στιλιζαρισμένες εικόνες βίας, και συμμορφούμενη κατά τ' άλλα στον φρενήρη, κατατιγιστικό ρυθμό δράσης και στην «αισθητικοποίηση» της βίας, που χαρακτηρίζουν το κυρίαρχο πλέον «νέο κλασικό στιλ» (Bordwell, 2006, σ. 180), επιχειρεί να καταδικάσει τον τρόπο που τα media προωθούν τη βία και αναισθητοποιούν το κοινό απέναντί της. Σ' αυτήν όμως ακριβώς την –έστω σε ακραία μορφή και εν είδη παρωδίας– αναπαραγωγή της «συνήθειας» του θεατή, ελλοχεύει ο κίνδυνος να καταναλωθεί μια τέτοια ταινία ως αυτό ακριβώς που υποτίθεται ότι κατακρίνει, να γίνει και η ίδια αντικείμενο μιας «ένοχης απόλαυσης», ως μια «cult» εκδοχή ενός εδραιωμένου πλέον κινηματογραφικού

προτύπου.³ Το ίδιο άλλωστε συμβαίνει και με ένα πλήθος ταινιών που προωθούνται ως πεδία διακειμενικών αναφορών και υφολογικής «επίδειξης». Οι ταινίες αυτές, «σχολιάζοντας» με διάφορους τρόπους τον εαυτό τους και την κινηματογραφική πρακτική της οποίας αποτελούν δείγματα, πράγματι καλούν τον θεατή σε ένα είδος αναστοχασμού, ο οποίος όμως δεν προκαλεί κανενός είδους αυτό-κριτική. Πρόκειται, αντίθετα, για έναν «αυτάρεσκο» αναστοχασμό που εξαντλείται στην ικανοποίηση που αντλεί ο θεατής από την αναγνώριση του διακειμενικού και υφολογικού τους «παιχνιδιού», από την αναγνώριση δηλαδή (και την έμμεση επιδοκιμασία) των κινηματογραφικών συμβάσεων. Αρκετές τέτοιες ταινίες μάλιστα, παρά την αυτοπροβαλλόμενη πρωτοτυπία τους, αναπαράγουν και ενδυναμώνουν τις πλέον συντηρητικές εκδοχές των κυρίαρχων φιλμο-αφηγηματικών και πολιτισμικών σχημάτων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, το *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), που παρά τις μορφικές πρωτοτυπίες του (ειδικά στον χειρισμό του αφηγηματικού χρόνου και της σύμβασης του happy end), ταυτόχρονα αναπαράγει –και αποθεώνει σχεδόν– «υπόγεια» έναν «Χόλιγουντ» τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας· με τους υπεραπλουστευμένους «καλούς» και «κακούς» χαρακτήρες, την απογύμνωση της βίας από τις πραγματικές της συνέπειες, την αναγωγή της εκδίκησης σε απώτατη επιθυμία των χαρακτήρων και του θεατή κ.λπ.

Επειδή οι περισσότερες από τις παρατηρήσεις που θα γίνουν στην παρούσα μελέτη αφορούν τη διανοητική και συναισθηματική ανταπόκριση ενός υποθετικού θεατή σε ένα φιλικό κείμενο, χρειάζεται να προσδιορίσω αυτόν τον «θεατή». Ο θεατής στον οποίο αναφέρομαι, παρακολουθεί με προσοχή το φιλικό κείμενο, έχοντας ως βασικό του στόχο να αντιληφθεί την ιστορία που «περιέχεται» σ' αυτό, και διαθέτει τις βασικές ανθρώπινες αντιληπτικές ικανότητες τις οποίες περιγράφω στο δεύτερο κεφάλαιο· δεν είναι όμως ένας «ιστορικός» θεατής που φέρει τα ψυχο-

³ Είναι χαρακτηριστικό της απόστασης που χωρίζει ταινίες σαν το *Natural Born Killers* από τις ταινίες του Haneke, ότι στις τελευταίες, η βία συνήθως «λείπει» εντελώς από την εικόνα: αφήνεται εκτός κάδρου, «χάνεται» στις χρονικές ελλείψεις ανάμεσα στις σκηνές, «συμβαίνει» ενώ βλέπουμε μια άσχετη εικόνα στην τηλεόραση ή έναν χαρακτήρα να εκτελεί μια αδιάφορη καθημερινή ρουτίνα ή ακόμα και το πρόσωπο του δολοφόνου ενώ πυροβολεί, αλλά όχι αυτούς που δέχονται τα πυρά του. Όπως λένε οι Price & Rhodes (2010, σ. 6), «η εικόνα αποκαλύπτει τη βία μέσω της απουσίας της βίας από την εικόνα», αποκαλύπτοντας έτσι και την επιθυμία μας για μια «πορνογραφική» απεικόνιση της βίας που συνήθως απολαμβάνουμε.

διανοητικά χαρακτηριστικά και τη σκευή των προσωπικών, οικογενειακών και κοινωνικών εμπειριών ενός πραγματικού ανθρώπου. Οποιαδήποτε θεωρητική γενίκευση θα ήταν τότε αδύνατη, καθώς οι άνθρωποι, υπ' αυτό το πρίσμα, είναι όλοι διαφορετικοί ο ένας από τον άλλον, και κατά συνέπεια οι τρόποι που αντιλαμβάνονται και κατανοούν το οτιδήποτε –και επομένως και μια κινηματογραφική ταινία– διαφέρουν. Είναι, ωστόσο, και –ως έναν βαθμό– ιστορικός ο θεατής στον οποίο αναφέρομαι, διότι είναι ένας θεατής που ζει στο πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο έχουν παραχθεί τα φιλμικά κείμενα τα οποία εξετάζω. Πρόκειται επομένως για έναν θεατή που εφαρμόζει κλασικές «Χόλιγουντ» συνήθειες προκειμένου να κατανοήσει τα φιλμικά κείμενα με τα οποία έρχεται αντιμέτωπος, και που εμφορείται από γενικότερα πολιτισμικά σχήματα και προ-καταλήψεις που επικρατούν στον σύγχρονο κόσμο και ιδίως στις δυτικές κοινωνίες. Γι' αυτό, άλλωστε, είναι δυνατή η εξέταση των κειμένων ανεξάρτητα από την πρόσληψή τους από έναν συγκεκριμένο θεατή: όχι επειδή τα κείμενα είναι περισσότερο αντικειμενικά, υπάρχουν δηλαδή σε μια σφαίρα ανεξάρτητη από τις συνθήκες πρόσληψής τους, αλλά επειδή η πρόσληψη αυτή καθορίζεται από ένα διυποκειμενικό νοητικό υπόβαθρο που κυριαρχεί μέσα στον πολιτισμό στον οποίο τα κείμενα παράγονται και γίνονται αντιληπτά. Επίσης θα πρέπει να σημειώσω ότι η διαδικασία αναστοχασμού στην οποία περιγράψω ότι οδηγείται ο θεατής, δεν προϋποθέτει από μέρους του οποιαδήποτε θεωρητική γνώση πάνω στον κινηματογράφο ούτε κάποιο είδος «ξεχωριστής» ευφυΐας, καθώς οι ταινίες που εξετάζω δεν καλούν σε «θεωρητικό» στοχασμό αλλά, κυρίως, κλονίζουν τις συνήθειες του μέσου θεατή και τις φέρνουν στην επιφάνεια της συνείδησης. Υπ' αυτήν την έννοια, είναι χαρακτηριστική η επιλογή του σκηνοθέτη να γυρίσει ξανά, σχεδόν αυτούσιο, το *Funny Games* στην Αμερική, προκειμένου η ταινία να φτάσει ακόμα πιο κοντά σε ένα «Χόλιγουντ», «μέσο» κοινό. Είναι αυτονόητο βέβαια ότι το πώς ο κάθε θεατής θα αξιοποιήσει τις «πιθανότητες» που του «ανοίγονται» κατά τη συνάντησή του με τα συγκεκριμένα φιλμικά κείμενα, εξαρτάται από το πλήθος των ειδικών συνθηκών που αφορούν ξεχωριστά τον καθένα: από την ατομική του γνωστική σκευή, από τα ιδιαίτερα νοητικά και ψυχολογικά του χαρακτηριστικά, ακόμα και από τη συγκυριακή του «διάθεση».

Κατ' ανάλογο τρόπο, θα πρέπει να σημειώσω ότι δεν περιλαμβάνεται καθόλου στην ανάπτυξη των συλλογισμών μου η ανίχνευση της όποιας πρόθεσης του

δημιουργού. Οπωσδήποτε θα μπορούσε κανείς να μελετήσει τον τρόπο με τον οποίο η παρουσία του Haneke, ως πραγματικού, «ιστορικού» προσώπου ή ως καθιερωμένης κινηματογραφικής «περσόνας», εγγράφεται μέσα στις ταινίες του. Ο Grundmann (2010) παρουσιάζει το έργο του σκηνοθέτη από μια τέτοια σκοπιά, ανιχνεύοντας στα φιλμ τον δημιουργό τους, ως έναν λευκό, Ευρωπαίο, μεσοαστό καλλιεργημένο άνδρα, γεννημένο και μεγαλωμένο στην Αυστρία, με σπουδές στη Μουσική και στη Φιλοσοφία, που δούλεψε επί πολλά χρόνια στην τηλεόραση, και ο οποίος αποτελεί ίσως τον τελευταίο «μεγάλο auteur του ευρωπαϊκού κινηματογράφου» (σ. 26). Στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής εξετάζω τις ταινίες ανεξάρτητα από όλα αυτά τα στοιχεία, διότι σε διαφορετική περίπτωση θα έπρεπε να περιορίσω τους «θεατές» μου σε μια μικρή ομάδα που θα γνώριζε τα βιογραφικά στοιχεία του δημιουργού και που θα είχε τη θεωρητική σκευή να αναγνωρίσει τα ίχνη αυτών των στοιχείων στα φιλμικά κείμενα. Η έρευνά μου επικεντρώνεται αποκλειστικά στην παρατήρηση της αλληλεπίδρασης που μπορεί να έχουν τα συγκεκριμένα φιλμικά κείμενα ως σύνολα δεδομένων κινηματογραφικών σημείων με έναν θεατή που διαθέτει τα βασικά χαρακτηριστικά που προανέφερα, και η όποια πρόθεση του δημιουργού, είτε πραγματοποιείται είτε όχι, δεν επηρεάζει τους μηχανισμούς πρόσληψης που περιγράφω.

Στο κέντρο της παρούσας μελέτης βρίσκεται η διαδικασία της κινηματογραφικής αφήγησης, τόσο ως μια σημειωτική διαδικασία κατά την οποία παράγεται νόημα από τη δομή ενός φιλμικού κειμένου όσο και ως μια αντιληπτική πράξη, κατά την οποία ο θεατής συνάγει την ιστορία από τις αποσπασματικές και κατακερματισμένες πληροφορίες που υπάρχουν στο κείμενο. Θα μπορούσε βέβαια να προβληθεί η ένσταση ότι υπάρχει ασυμβατότητα ανάμεσα στο «φορμαλιστικό ενδιαφέρον για την κειμενική δομή και στο φαινομενολογικό ενδιαφέρον για την υποκειμενικότητα του αναγνώστη» (King, 2000, σ. 211). Θα μπορούσε δηλαδή κανείς να ισχυριστεί ότι η εξέταση της φιλμικής δομής ως πηγής νοήματος αντιμετωπίζει εσφαλμένα τον θεατή ως παθητικό δέκτη έτοιμων νοημάτων, αγνοώντας έτσι ότι ο θεατής δεν βρίσκει το νόημα «μέσα» στο κείμενο, αλλά το «κατασκευάζει» στον νου του. (Bordwell, 1991, σ. 3). Στην πραγματικότητα, όμως, η ανάλυση του φιλμικού κειμένου και η μελέτη των διαδικασιών της κινηματογραφικής πρόσληψης αποτελούν τις «δύο όψεις του ίδιου νομίσματος» (εν προκειμένω της διαδικασίας της κινηματογραφικής αφήγησης), καθώς η νοητική δραστηριότητα του

θεατή δεν αναπτύσσεται ανεξάρτητα από τα κειμενικά στοιχεία, αλλά, αντίθετα, καθοδηγείται και περιορίζεται από κειμενικές «κατευθύνσεις» (Bordwell, 1991, σ. 3). Αυτές οι «κατευθύνσεις» δίνονται μέσω της οργάνωσης και της πλοκής της φιλικής δομής. Η σύνθεση των στοιχείων ενός φιλικού κειμένου που δημιουργεί πιθανότητες σημασίας, και η αλληλένδετη μ' αυτή νοητική δραστηριότητα του θεατή, καθώς ο τελευταίος παράγει κάποιες από αυτές τις πιθανές σημασίες στον νου του, είναι οι δύο πόλοι της κινηματογραφικής αφήγησης και δεν είναι δυνατόν να εξεταστεί ο ένας ανεξάρτητα από τον άλλον.

Η μεθοδολογία που ακολουθείται στην παρούσα διατριβή, προκειμένου να αναδειχθεί η ιδιόζουσα λειτουργία της κινηματογραφικής αφήγησης στις ταινίες του Haneke, μπορεί να αναλυθεί στα εξής βήματα: Αρχικά, μέσω και της επισκόπησης της σχετικής βιβλιογραφίας, περιγράφεται γενικά ο τρόπος με τον οποίο παράγεται το αφηγηματικό νόημα στον κινηματογράφο: πώς το φιλικό κείμενο οργανώνεται αφηγηματικά και με ποιες εγκεφαλικές λειτουργίες, με ποιες νοητικές «δράσεις» το προσεγγίζει ο θεατής ώστε να παραγάγει στον νου του την ιστορία.

Στη συνέχεια, εξετάζεται λεπτομερώς το πώς διαμορφώνεται η διαδικασία αυτή στο πλαίσιο της κλασικής κινηματογραφικής αφήγησης, του «Χόλιγουντ» αφηγηματικού προτύπου που κυριαρχεί και υπαγορεύει παγκοσμίως τους βασικούς «κανόνες» τόσο της δημιουργίας όσο και της πρόσληψης των κινηματογραφικών ταινιών. Με αναφορά πάντα στη σχετική βιβλιογραφία, αναλύεται ο τρόπος που λειτουργεί η κλασική αφήγηση, τόσο στο επίπεδο της κειμενικής δομής όσο στο επίπεδο της ανταπόκρισης του θεατή. Περιγράφονται δηλαδή, αφενός η αφηγηματική αρχιτεκτονική και η στιλιστική διάρθρωση του κλασικού φιλικού κειμένου, και αφετέρου το νοητικό υπόβαθρο με το οποίο ο συνηθισμένος στα κλασικά αφηγηματικά πρότυπα θεατής προσεγγίζει κάθε ταινία που καλείται να παρακολουθήσει. Με ποια προδιάθεση αντιμετωπίζει ο θεατής το κείμενο, ποιες είναι οι επιθυμίες του και οι προσδοκίες του από αυτό, και, αντίστροφα, πώς το κλασικό κείμενο προσαρμόζεται, ενθαρρύνει και ικανοποιεί αυτές τις «κλασικές» προσδοκίες, προσφέροντας στον θεατή την απολαυστική εμπειρία που αποζητά ως καταναλωτής του κινηματογραφικού θεάματος.

Αφού εκτεθούν τα παραπάνω, στη συνέχεια εξετάζονται, σχεδόν σκηνή προς σκηνή, τα κείμενα των ταινιών του Haneke και το κατά πόσο συμφωνούν ή αποκλίνουν από τις αρχές της κλασικής αφήγησης. Παράλληλα, ανιχνεύονται οι

πιθανές ερμηνευτικές και συναισθηματικές αντιδράσεις ενός υποθετικού, εμπορούμενου από το «κλασικό» νοητικό υπόβαθρο, θεατή, καθώς παρακολουθεί τα κειμενικά δεδομένα των συγκεκριμένων ταινιών να διαδέχονται το ένα το άλλο στην οθόνη. Παρουσιάζεται έτσι το πώς διαμορφώνεται σταδιακά –καθώς τα κείμενα ξεδιπλώνονται στον χρόνο της προβολής τους– η αφηγηματική λειτουργία των ταινιών του Haneke, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στον τρόπο που ο θεατής ανταποκρίνεται στο κείμενο. Αυτή η αφηγηματική λειτουργία αντιπαραβάλλεται με το πώς λειτουργεί η αφήγηση στον κλασικό *τρόπο*, και, ειδικότερα, σε συγκεκριμένα κινηματογραφικά είδη που ανήκουν στο κλασικό παράδειγμα, όπως το αστυνομικό δράμα, η ταινία τρόμου, το «θρίλερ», το μελόδραμα κ.λπ.. Μέσα από τη σύγκριση αυτήν αναδεικνύεται η ριζικά διαφορετική, πρωτότυπη αφηγηματική διαδικασία που θέτουν σε κίνηση οι εν λόγω ταινίες.

Ειδικότερα, στο πρώτο κεφάλαιο, εξετάζεται ο κινηματογράφος ως σημειωτική πρακτική. Μέσω των θεωρητικών εργαλείων της σημειολογίας προσεγγίζεται ο τρόπος με τον οποίο τα φιλμικά κείμενα, ως δομές κινηματογραφικών σημείων, καθοδηγούν τον θεατή να αντιστοιχίσει τις εικόνες και τους ήχους τους σε διάφορες σημασίες, και φανερώνεται το πώς η αντιστοίχιση αυτή δεν γίνεται με κάποιον «φυσικό» τρόπο αλλά με τη μεσολάβηση συμβάσεων και «κωδίκων». Τέλος, η εξέταση του κινηματογραφικού σημείου αποκαλύπτει την αιτία της ξεχωριστής ρεαλιστικής ποιότητας που έχει ο κινηματογράφος σε σχέση με άλλα αναπαραστατικά και αφηγηματικά μέσα: ενός *αντιληπτικού ρεαλισμού* που δημιουργεί τις συνθήκες ώστε ο διηγητικός κόσμος να γίνεται αντιληπτός από τον θεατή μέσα σε μια *φυσική στάση*, όπου ο θεατής «ξεχνάει» τη σημειωτική διαδικασία και τη δική του ερμηνευτική δραστηριότητα και φαντάζεται ότι ο διηγητικός κόσμος «εμφανίζεται» απλώς στην οθόνη, ως κάτι «φυσικό» και αυθυπόστατο.

Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφονται βασικά χαρακτηριστικά του τρόπου λειτουργίας της ανθρώπινης αντίληψης, τα οποία διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διαδικασία της πρόσληψης ενός αφηγηματικού φιλμικού κειμένου. Περιγράφεται πώς ο αντιληπτικός μας μηχανισμός παρεμβαίνει «δημιουργικά» στο εκάστοτε αντικείμενό του, στηριγμένος σε ένα δίκτυο *γνωστικών σχημάτων*, χάρη στα οποία διαθέτουμε ήδη μια προ-κατανόηση κάθε «καινούριου» πράγματος που συναντούν οι αισθήσεις μας. Πώς η πραγματικότητα που αποκαλούμε «κόσμο» μας, δεν καταγράφεται παθητικά από τον αντιληπτικό μας μηχανισμό, αλλά αποτελεί ένα

«νόημα» το οποίο κατασκευάζεται στη βάση ευρύτερων πολιτισμικών «κωδίκων», και πώς μεγάλο μέρος αυτής της διαδικασίας συντελείται σε μη συνειδητό επίπεδο, ώστε το κατασκευασμένο αυτό νόημα να δίνει την εντύπωση μιας «φυσικής πραγματικότητας». Στο τέλος του κεφαλαίου στρέφομαι και πάλι στον κινηματογράφο για να δείξω πώς αυτοί οι αντιληπτικοί αυτοματισμοί ευνοούνται από το κινηματογραφικό μέσο, το οποίο, λόγω του *αντιληπτικού ρεαλισμού* και της *φυσικής στάσης*, όχι μόνο τους ενισχύει αλλά και τους διαμορφώνει σε μεγάλο βαθμό.

Στο τρίτο κεφάλαιο εξετάζονται τα ειδικότερα γνωστικά σχήματα που καθοδηγούν την αντιληπτική μας δραστηριότητα όταν βρισκόμαστε αντιμέτωποι με ένα αφηγηματικό κείμενο. Αναλύεται το *αφηγηματικό σχήμα*, το πώς δηλαδή οργανώνουμε τα κειμενικά δεδομένα ώστε να μετατραπούν αυτά στον νου μας σε μια «ιστορία», καθώς και η *κανονική ιστορία*, μια ειδικότερη έκφανση του αφηγηματικού σχήματος, η οποία δεσπόζει ως το ηγεμονικό αφηγηματικό πρότυπο στον δυτικό, τουλάχιστον, κόσμο. Αναλύεται τέλος η αφηγηματική διαδικασία ως μια κυκλική, δυναμική διαδικασία αλληλεπίδρασης ανάμεσα στο αφηγηματικό κείμενο και στον αποδέκτη του, που καθορίζεται από τον αντιληπτικό στόχο της δημιουργίας ενός αφηγηματικού *gestalt*.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, και τελευταίο του πρώτου, γενικού, μέρους της διατριβής, παρουσιάζεται αναλυτικά ο τρόπος που λειτουργεί η αφήγηση στον κινηματογράφο. Πώς η *syuzhet* και το *στιλ*, τα δύο μεγάλα συστήματα στα οποία οργανώνονται τα δεδομένα ενός φιλμικού κειμένου, κατευθύνουν τον θεατή στο να χρησιμοποιήσει τη φιλμο-αφηγηματική αλλά και την ευρύτερη «πολιτισμική» του γνώση, για να δημιουργήσει στον νου του τη *fabula*, την ιστορία της ταινίας. Αναλύεται ο κώδικας της *κλασικής αφήγησης*, το παγκόσμια κυρίαρχο σήμερα φιλμο-αφηγηματικό σχήμα που υποδεικνύει τους βασικούς τρόπους δημιουργίας και κατανόησης των κινηματογραφικών ταινιών. Καταδεικνύεται πώς η κλασική αφήγηση καλλιεργεί στο έπακρο τη *φυσική στάση* και «εκπαιδεύει» τον σύγχρονο θεατή να αναμένει την απόσυρση σε μια θέση κρυμμένου, ανεύθυνου παρατηρητή, από την οποία θα απολαμβάνει προνομιακή θέα και στα πιο «κρυφά» μυστικά ενός διηγητικού κόσμου για τον οποίο ο ίδιος δεν θα φέρει καμία ευθύνη· και πώς, στη διάρκεια αυτής της απολαυστικής κινηματογραφικής εμπειρίας, ο θεατής αποδέχεται και αναπαράγει εντός του, ασυνείδητα σχεδόν, ένα «Χόλιγουντ» νοητικό υπόβαθρο

το οποίο προ-καθορίζει όχι μόνο τον τρόπο που βλέπει τις ταινίες αλλά και τον τρόπο που αντιμετωπίζει την ίδια του την πραγματικότητα.

Στα τελευταία κεφάλαια της διατριβής εξετάζονται οι τρεις ταινίες του Michael Haneke. Το πέμπτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στο *71 Fragmente einer chronologie des zufalls*. Παρουσιάζεται το πώς προκαλείται στον θεατή η προσδοκία για μια κλασική ιστορία με επίκεντρο το «προαναγγελθέν» γεγονός των δολοφονιών και της αυτοκτονίας στην τράπεζα, ενώ ταυτόχρονα παραβιάζεται το σύνολο σχεδόν των κανόνων της κλασικής αφήγησης. Αντί για μια κλασική διάρθρωση, τα στοιχεία της *syuzhet* και του *στιλ* ακολουθούν μια *παραμετρική* ανάπτυξη και οργάνωση, που ωθεί τελικά τον θεατή να «δει» την πράξη βίας του τέλους έξω από τις απλουστευτικές και καθησυχαστικές ερμηνείες που θα εξασφάλιζε η ένταξή της σε μια κλασική αφηγηματική δομή: όχι ως μια «παράλογη» πράξη που αντιτίθεται σε ό,τι αποδέχεται ως κανονικό, αλλά ως μια πράξη που εκπορεύεται από αυτήν την ίδια την κανονικότητα. Ο θεατής «βλέπει» τον δικό του, καθημερινό και φυσιολογικό τρόπο ζωής ως πηγή του διηγητικού «κακού», και αναγνωρίζει το πώς ο ίδιος, ως θεατής τόσο των ταινιών όσο και του θεάματος των τηλεοπτικών δελτίων ειδήσεων που επανέρχονται διαρκώς στην οθόνη, συνηθίζει να αποξενώνεται και να αυτό-απαλλάσσεται από την ευθύνη για μια πραγματικότητα για την οποία στ' αλήθεια έχει μεγάλο μερίδιο ευθύνης.

Στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η αφηγηματική διαδικασία που τίθεται σε κίνηση στο *Funny Games*. Περιγράφεται ο τρόπος με τον οποίο η ταινία προσαρμόζεται στους κώδικες των βίαιων θρίλερ τρόμου, εγείροντας στον θεατή την «κλασική» επιθυμία να βιώσει την άγρια, ενστικτώδη χαρά της εκδίκησης απέναντι στους αποκρουστικούς Πίτερ και Πολ· και πώς, ταυτόχρονα, ανακόπτεται βίαια αυτή η ενόρμηση προς την απόλαυση, με τους «κακούς» όχι απλώς να θριαμβεύουν κατ' επανάληψη, αλλά –κυρίως– να αναδεικνύονται στα μάτια του θεατή ως αντικατοπτρισμοί των δικών του επιθυμιών, ως δικοί του εντολοδόχοι που υπηρετούν τη δική του διασκέδαση. Πώς μέσα από αυτήν τη διαδικασία οδηγείται ο θεατής, όχι σε μια παράλογη, σαδιστική ταλαιπωρία –μια κατηγορία που συχνά αποδίδει στη συγκεκριμένη ταινία η κριτική–, αλλά στο να συνειδητοποιήσει την αναισθητοποίηση και την ηθική αδράνεια στην οποία τον υποβάλλει ο κλασικός κινηματογράφος.

Το έβδομο και τελευταίο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στο *Caché*. Εδώ ο θεατής αναγνωρίζει ότι το «φυσικό», αντικειμενικό βλέμμα που του παρέχει ο

κλασικός κινηματογράφος δεν είναι στην πραγματικότητα καθόλου «φυσικό», αλλά ένα ιδεολογικά φορτισμένο βλέμμα που τον οδηγεί σε μια μονόπλευρη και στρεβλή ερμηνεία της πραγματικότητας. Χάνοντας την εμπιστοσύνη του στο ίδιο του το βλέμμα, ο θεατής ακολουθεί, όπως ο Ζορζ Λοράν, μια διαδρομή αυτό-αμφισβήτησης και ενοχής, αλλά τελικά, αντίθετα με τον Ζορζ, ωθείται να αναζητήσει ένα νέο, υπεύθυνο βλέμμα που θα του επιτρέψει να δει τον κόσμο από μια λιγότερο υποκριτική αφετηρία.

Τα επιχειρήματα και οι συλλογισμοί της διατριβής αναπτύσσονται αντλώντας έννοιες από την κινηματογραφική θεωρία, από το θεωρητικό πλαίσιο της σημειωτικής, του δορισμού και της αφηγηματολογίας, από τη γνωστική ψυχολογία και τη φαινομενολογική θεωρία της πρόσληψης, καθώς και από την ευρύτερη φιλοσοφική παράδοση της φαινομενολογίας. Όροι της γνωστικής ψυχολογίας όπως το *γνωστικό σχήμα*, το *prime ερέθισμα*, οι *αντιληπτικοί στόχοι*, οι *από-πάνω-προς-τα-κάτω* και οι *από-κάτω-προς-τα-πάνω* αντιληπτικές διαδικασίες κ.λπ., συνδυάζονται με όρους των Edmund Husserl και Martin Heidegger, όπως η *φυσική στάση*, η *προ-κατανόηση* και το *Man*, προκειμένου να περιγραφεί γενικότερα ο τρόπος με τον οποίο η ανθρώπινη αντίληψη στηρίζεται σε μια σειρά προ-καταλήψεων τις οποίες μοιράζονται, εν πολλοίς ασυνείδητα, τα μέλη μιας πολιτισμικής κοινότητας. Το ζήτημα της πρόσληψης των αφηγηματικών κειμένων αντιμετωπίζεται με αναφορά σε θεωρίες που επίσης ανήκουν στη φαινομενολογική παράδοση, όπως αυτήν του Hans-Georg Gadamer σε σχέση με τον τρόπο που οι πολιτισμικά καθορισμένες προ-καταλήψεις και προσδοκίες του αποδέκτη θέτουν σε κίνηση τον ερμηνευτικό κύκλο· ή αυτή του Wolfgang Iser, σε σχέση με το πώς το αφηγηματικό νόημα δημιουργείται στον νου του αποδέκτη μέσα από μια διαδικασία ένταξης των ατελών κειμενικών δεδομένων σε ένα συνολικό υποθετικό *gestalt*, το οποίο συνεχώς τα διαμορφώνει αλλά και διαμορφώνεται από αυτά, καθώς προοδεύει η διαδικασία της πρόσληψης του κειμένου. Γίνεται επίσης αναφορά στη θεωρία του Stanley Fish σε σχέση με το πώς η παραγωγή του αφηγηματικού νοήματος εξαρτάται από την εκ μέρους του αποδέκτη αναζήτηση και εύρεση στο κείμενο των ιδιοτήτων που γνωρίζει ως αφηγηματικές, και στο πώς η γνώση και οι προδιαθέσεις του αποδέκτη καθορίζουν αποφασιστικά τον τρόπο που θα κατανοηθεί ένα αφηγηματικό κείμενο.

Ειδικότερα σε σχέση με τη διαδικασία της πρόσληψης και κατανόησης ενός κινηματογραφικού αφηγήματος, οι συλλογισμοί της διατριβής οφείλουν πολλά στη

νεοφορμαλιστική-γνωσιακή θεωρία του David Bordwell, ο οποίος μελετά το φαινόμενο της κινηματογραφικής αφήγησης τόσο από τη σκοπιά της πρόσληψης του φιλικού κειμένου από τον θεατή, όσο και από αυτήν της λεπτομερούς ανάλυσης της μορφής του ίδιου του κειμένου. Αναφορές γίνονται επίσης στους Noël Carroll, Edward Branigan και Per Persson, που επίσης προσεγγίζουν το κινηματογραφικό φαινόμενο από τη σκοπιά της νοητικής δραστηριότητας του θεατή. Σε ό,τι αφορά την ανάλυση του κινηματογραφικού σημείου και της δομής ενός κινηματογραφικού αφηγήματος, αντλούνται στοιχεία από κείμενα των Ferdinand de Saussure και Umberto Eco, από τη σημειωτική κινηματογραφική θεωρία του Christian Metz και την ανάλυσή του σε σχέση με τους κινηματογραφικούς κώδικες, και από κείμενα των Roland Barthes, Tzvetan Todorov, Gerard Genette και Gerald Prince. Γίνεται επίσης αναφορά στον Gregory Currie για την έννοια του *αντιληπτικού ρεαλισμού*· στον Stanley Cavell και στον τρόπο που ο κινηματογράφος σαγηνεύει τον θεατή επιτρέποντάς του να «κρυφτεί» σε μια θέση αμέτοχου και ανεύθυνου παρατηρητή· στον Stephen Heath σε σχέση με τη *φυσική στάση* του κινηματογράφου και την ικανότητά του να διασπείρει το «κοινωνικό αληθοφάνες»· στην Elisabeth Anker και στην έννοια του ηγεμονικού στη Δύση πολιτισμικού σχήματος του «μελοδράματος». Με όρους των Bordwell-Thompson και Branigan, αναλύεται η λειτουργία της κλασικής «Χόλιγουντ» αφήγησης, ενώ ειδικά στο κεφάλαιο για το *Funny Games*, γίνεται εκτεταμένη περιγραφή των κωδίκων που διέπουν το είδος της ταινίας «τρόμου», με αναφορά σε σχετικά κείμενα των Brigid Cherry, Stephen Neale, Linda Williams κ.ά.

Το «τοπίο» του κινηματογράφου του Haneke έχει «εξερευνηθεί» από πολλούς συγγραφείς. Ιδιαίτερα χρήσιμες για την ανάπτυξη της παρούσας διατριβής στάθηκαν οι παρατηρήσεις της Christine Wheatley η οποία επίσης αντιμετωπίζει τις ταινίες του Haneke ως «πεδία» ανάπτυξης μιας διαδικασίας κατά την οποία ο θεατής μετατοπίζεται από τη θέση στην οποία έχει συνηθίσει να βρίσκεται και οδηγείται σε μια «ηθική» συνειδητοποίηση. Αναφέρομαι επίσης σε άρθρα των Leland Monk και Tarja Laine σε σχέση με το *Funny Games*, του Scott Durham σε σχέση γενικά με το πώς λειτουργεί το *παραμετρικό παιχνίδι* των επαναλήψεων και των παραλλαγών (ο «σειριακός ρεαλισμός» όπως τον χαρακτηρίζει) στις ταινίες του Haneke, των Thomas Levin και Hugh Manon σε σχέση με τους αντικατοπτρισμούς των βλεμμάτων και την οπτική γωνία της «παρακολούθησης» στο *Caché* κ.ά.

Κλείνω αυτήν την εισαγωγή με την ευχή η παρούσα διατριβή να αποτελέσει μια ελάχιστη έστω συνεισφορά στην καλύτερη κατανόηση των θεμάτων τα οποία πραγματεύομαι, και να σταθεί χρήσιμη σε όποιον ασχοληθεί περαιτέρω με αυτά.

Κεφάλαιο πρώτο

Η δομή του κινηματογραφικού κειμένου ως πεδίο παραγωγής νοήματος

1. Το κινηματογραφικό σημείο

Η κινηματογραφική πρακτική είναι μια σημειωτική πρακτική· ο κινηματογράφος είναι ένα μέσο έκφρασης που χρησιμοποιεί οπτικά και ηχητικά ερεθίσματα, για να παράγει διάφορες σημασίες στον νου ενός θεατή. Κάθε μονάδα του φιλικού κειμένου η οποία, υποπίπτοντας στην οπτική ή ακουστική αντίληψη του θεατή, έχει τη δυνατότητα να «σημάνει» στον νου του κάτι άλλο από τον εαυτό της, μπορεί να θεωρηθεί κινηματογραφικό *σημείο*. Επειδή η κινηματογραφική τέχνη συνδυάζει πολλά και ετερόκλητα εκφραστικά μέσα, τα κινηματογραφικά σημεία είναι ποικιλόμορφα, από πολύ απλά έως πολύ σύνθετα, και έχουν ένα πολύ πλούσιο δυναμικό σημασιών. Από τις απλές απεικονίσεις αντικειμένων και προσώπων που συνθέτουν ένα κινηματογραφικό κάδρο μέχρι τη συνολική σύνθεση του κάδρου· από τη γωνία λήψης μέχρι το οπτικό αποτέλεσμα της κίνησης ή της ακινησίας της κάμερας· από τη μουσική και τον κάθε ήχο μέχρι τις κινήσεις και τους διαλόγους των μυθοπλαστικών χαρακτήρων· από τον φωτισμό και τη χρωματική σύνθεση μέχρι τις επιλογές του μοντάζ· από τα μεμονωμένα πλάνα μέχρι ομάδες πλάνων και σκηνές· όλα αυτά και πολλά άλλα μπορούν να χαρακτηριστούν ως κινηματογραφικά σημεία, εφόσον αποτελούν αντιληπτές μορφές που μπορούν να εκληφθούν ως «σημασιακά υποκατάστατα άλλων πραγμάτων» (Eco, 1989/1976, σ. 26).

Ακόμα και πριν ενταχθούν στη δομή ενός φιλικού κειμένου, οι κινηματογραφικές εικόνες, ως φωτογραφικές απεικονίσεις, λειτουργούν σημειωτικά. Αποτελούν υλικά παρούσες μονάδες που αναφέρονται σε ένα απόν περιεχόμενο· ως δισδιάστατες διατάξεις φωτός, σκιάς και χρωμάτων, οι οποίες προβάλλονται σε μια οθόνη, αναπαριστούν ανθρώπους, αντικείμενα και χώρους τριών διαστάσεων, που δεν βρίσκονται στ' αλήθεια εκεί. Ακόμα λοιπόν και σε αυτό το πρώτο επίπεδο κινηματογραφικής αναπαράστασης, το οποίο ο Noël Carroll αποκαλεί «φυσική απεικόνιση» (physical portrayal), ο κινηματογράφος παράγει σημεία, δισδιάστατες κινούμενες εικόνες που αναπαριστούν «τα πρόσωπα, τα αντικείμενα και τα γεγονότα που προκάλεσαν αυτές τις εικόνες» (Carroll, 1996, σ. 46). Για παράδειγμα, στο

επίπεδο της φυσικής απεικόνισης, τα πλάνα του Robert De Niro, ακόμα και αν δεν ενταχθούν καθόλου στη σημειωτική και αφηγηματική δομή της ταινίας *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), δεν παύουν να αναπαριστούν τον πραγματικό άνθρωπο Robert De Niro κατά τις στιγμές που, στα γυρίσματα της ταινίας, ακολουθεί τις σκηνοθετικές οδηγίες και ασκεί την υποκριτική του τέχνη. Παράλληλα, κάθε κινηματογραφική απεικόνιση αναφέρεται σε «μια κατηγορία ή τάξη πραγμάτων που μπορεί να ονομαστεί με έναν γενικό όρο» (Carroll, 1996, σ. 47), και της οποίας το εικονιζόμενο είναι ένα δείγμα. Έτσι, κάποια από τα παραπάνω πλάνα, μπορούμε να πούμε ότι αναπαριστούν έναν άνδρα, γύρω στα εικοσιπέντε, που οδηγεί ένα ταξί στους δρόμους μιας μεγάλης πόλης. Εκτός δε από αυτό το «κυριολεκτικό» επίπεδο, κάθε κινηματογραφική απεικόνιση αναφέρεται και σε ένα πλήθος άλλων σημασιών με τις οποίες μπορούν να συνδεθούν τα εικονιζόμενα. Το πλάνο μιας γυναίκας που δαγκώνει ένα μήλο για παράδειγμα, πέραν της φυσικής απεικόνισης, μπορεί, σε ένα δεδομένο πολιτισμικό περιβάλλον, να αναφέρεται στις έννοιες του «πειρασμού» και της «αμαρτίας».

Στη δομή ενός φιλμικού κειμένου, τώρα, αναπτύσσεται μια ακόμα πιο σύνθετη κινηματογραφική σημειωτική, η οποία υπερβαίνει τόσο το επίπεδο της φυσικής απεικόνισης όσο και αυτό των διαφόρων σημασιών στις οποίες μπορεί να παραπέμψει μια μεμονωμένη εικόνα ή ένας ήχος. Καθώς τα κινηματογραφικά σημεία συσχετίζονται μεταξύ τους εντασσόμενα στο σύστημα του φιλμικού κειμένου, οι σημασίες τους εμπλουτίζονται και ταυτόχρονα γίνονται πιο συγκεκριμένες. Ως μέρη ενός οργανικού συνόλου σημείων πλέον, παράγουν ολοκληρωμένα και σύνθετα νοήματα – στην περίπτωση δε των αφηγηματικών ταινιών έχουν τη δυνατότητα να παραπέμψουν σε ολόκληρους μυθοπλαστικούς «κόσμους». Έτσι, στην ταινία *The last temptation of Christ* (Scorsese, 1988), οι κινηματογραφικές εικόνες διαφόρων τοποθεσιών του Μαρόκου, γίνονται σημεία που υποκαθιστούν στον νου του θεατή την Ιερουσαλήμ του Ευαγγελίου. Στην ταινία *Batman begins* (Nolan, 2005), διάφορες απεικονίσεις του κτιρίου που στην πραγματικότητα στεγάζει το χρηματιστήριο του Σικάγο «μετατρέπονται» στον νου του θεατή στο κτίριο των επιχειρήσεων του Μπρους Γουέιν, στη μυθοπλαστική Γκόθαμ Σίτι. Στο *Taxi Driver*, οι κινούμενες δισδιάστατες εικόνες του Robert De Niro «σημαίνουν» πλέον, όχι έναν οποιονδήποτε άνδρα ή ταξιτζή, αλλά τον ταξιτζή Τράβις Μπικλ, τον κεντρικό ήρωα της ιστορίας που λαμβάνει χώρα στην πόλη της Νέας Υόρκης.

2. Συνταγματικές και παραδειγματικές σχέσεις

Ο κόσμος λοιπόν μιας κινηματογραφικής ιστορίας «σημαίνεται», λαμβάνει υπόσταση στον νου των θεατών, μέσα από σημειωτικές διαδικασίες που αναπτύσσονται σε ένα επίπεδο «πάνω» από τη φωτογραφική απεικόνιση και την ηχητική καταγραφή, στο επίπεδο του συνδυασμού των εικόνων και των ήχων σε «συνταγματικές» ακολουθίες. Κατά τρόπο ανάλογο αυτού τον οποίο εντόπισε ο Ferdinand de Saussure (1979/1916) στη γλώσσα, ο κινηματογράφος παράγει τα «εκφωνήματά» του σ' έναν οριζόντιο, «συνταγματικό» άξονα, στον οποίο τα κινηματογραφικά σημεία παρατάσσονται σε χρονικές ακολουθίες, διαδεχόμενα το ένα το άλλο και συνδυαζόμενα μεταξύ τους. Κάθε κινηματογραφική ταινία, κάθε συνδυασμός πλάνων αλλά και κάθε μεμονωμένο πλάνο, αποτελεί ένα κινηματογραφικό *σύνταγμα*, έναν συνδυασμό σημείων που ξεδιπλώνεται στον χρόνο. Η επισήμανση δε του Saussure ότι σ' ένα σύνταγμα, ένας όρος «δεν αποκτά την αξία του παρά μόνο γιατί αντιτίθεται σε ό,τι προηγείται και σε ό,τι ακολουθεί ή και στα δύο μαζί» (1979/1916, σ. 162), βρίσκει αναμφίβολα εφαρμογή και στον κινηματογράφο. Μεγάλο μέρος του νοήματος το οποίο αποδίδουμε στα κινηματογραφικά σημεία προκύπτει αναμφίβολα από τις συνταγματικές τους σχέσεις, από τον συνδυασμό τους με τα υπόλοιπα σημεία της φιλικής δομής μέσα στην οποία τα συναντάμε.

Ας δούμε ένα παράδειγμα από την ταινία *Hana-bi* (Kitano, 1997). Ο αστυνόμος Χορίμπε, καθηλωμένος σε αναπηρική καρέκλα ύστερα από πυροβολισμό που δέχθηκε εκτελώντας την υπηρεσία του, έχει συνταξιοδοτηθεί και έχει αποσυρθεί σ' ένα παραλιακό σπίτι. Για να σκοτώσει τη μοναξιά του, έχει αποφασίσει να δοκιμάσει τις ικανότητές του στη ζωγραφική. Σε μια σκηνή που αποτελείται από ένα μόνο πλάνο (πλάνο Π), τον βλέπουμε στην παραλία, να αγναντεύει τη θάλασσα έχοντας ακουμπισμένα στα γόνατά του τα ολοκαίνουρια ζωγραφικά του σύνεργα. Το πλάνο τελειώνει με τον Χορίμπε να δείχνει αναποφάσιστος αν τελικά θα ξεκινήσει να ζωγραφίζει ή όχι. Αφού παρεμβάλλονται άλλες σκηνές, ύστερα από ενάμισι λεπτό φιλικού χρόνου, μας παρουσιάζεται το εξής κινηματογραφικό σύνταγμα:

Πλάνο Α: Ένα τσαλακωμένο, ζωγραφισμένο χαρτί είναι πεταμένο στην παραλία, στο σημείο όπου προηγουμένως (πλάνο Π) είχαμε δει τον Χορίμπε. Η ζωγραφιά απεικονίζει μια γυναίκα κι έναν άνδρα που κρατά από το χέρι ένα κοριτσάκι, να περπατούν στον δρόμο.

Πλάνο Β: Γενικό πλάνο του Χορίμπε που σπρώχνει την αναπηρική του καρέκλα, απομακρυνόμενος από την θάλασσα (και από τον φακό της κάμερας).

Πλάνα Γ, Δ, Ε, ΣΤ: Τέσσερα στατικά πλάνα, καθένα από τα οποία απεικονίζει ένα έργο ζωγραφικής που καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη.

Πλάνο Ζ: Ίδιο με το πλάνο Β, απλώς ο Χορίμπε φαίνεται ότι έχει προχωρήσει λίγα μέτρα παραπέρα.

Στο πλάνο Α, στο επίπεδο της φυσικής απεικόνισης, δεν βλέπουμε παρά ένα ζωγραφισμένο χαρτί πεταμένο στο έδαφος, που απεικονίζει ένα ζευγάρι με ένα μικρό κορίτσι. Κι όμως, το πλάνο διαθέτει έναν πλούτο σημασιών, που δεν προκύπτουν από το περιεχόμενό του καθαυτό, αλλά από τη συνταγματική δομή στην οποία είναι ενταγμένο. Το πλάνο σημαίνει μεταξύ άλλων ότι *«ο Χορίμπε, πριν φύγει από την παραλία, ζωγράφισε τελικά αυτήν την εικόνα και έπειτα την πέταξε»*. Γνωρίζοντας επίσης ότι έχει εγκαταλειφθεί από την οικογένειά του –πληροφορία που μας έχει δοθεί νωρίτερα–, στο πλάνο Α μπορούμε να αποδώσουμε τη σημασία *«ο Χορίμπε αισθάνεται μοναξιά και του λείπει η γυναίκα του και η κόρη του, γι' αυτό και τις ζωγραφίζει σαν να ήταν ακόμα δίπλα του»*. Αν λάβουμε δε υπόψη ότι ο άνδρας της ζωγραφιάς στέκεται όρθιος και περπατάει, τότε το πλάνο αποκτά και τη σημασία: *«ονειρεύεται να μπορούσε να ξαναπερπατήσει δίπλα στη σύζυγο και στο παιδί του»*. Το μέρος που απεικονίζεται στη ζωγραφιά είναι ένα χαρακτηριστικό σημείο της περιοχής όπου ζει τώρα ο Χορίμπε (το έχουμε δει σε προηγούμενο πλάνο, ας το πούμε πλάνο Χ). Σε συνδυασμό λοιπόν με το πλάνο Χ που έχει κρατηθεί στη μνήμη μας, το πλάνο Α αποκτά επιπλέον τη σημασία ότι *«ο Χορίμπε εύχεται να μπορούσε να μοιραστεί με τη γυναίκα και την κόρη του το παραλιακό μέρος στο οποίο ζει»*. Ακόμα δε κι αν δεν θυμηθούμε το πλάνο Χ, αυτήν τη σημασία είναι πιθανόν να την αποδώσουμε αναδρομικά στο πλάνο Α, όταν θα δούμε και πάλι, αργότερα στην ταινία, τον Χορίμπε να περνάει από αυτό το χαρακτηριστικό σημείο. Είναι προφανές ότι όλες αυτές οι σημασίες προκύπτουν από τις συνταγματικές σχέσεις του πλάνου, από τους τρόπους με τους οποίους το πλάνο συνδυάζεται στον νου μας –ακόμα και αναδρομικά– με γειτονικά του και με άλλα, πιο απομακρυσμένα, πλάνα της ταινίας.

Εξίσου χαρακτηριστική είναι η περίπτωση των πλάνων Γ, Δ, Ε, ΣΤ. Τα τέσσερα αυτά πλάνα, απεικονίζουν τέσσερα έργα ζωγραφικής, με τρόπο που τα όρια της οθόνης ταυτίζονται κάθε φορά απόλυτα με τα όρια του έργου που απεικονίζεται. Οι πίνακες αυτοί, πολύ πιο περίτεχνοι από τη ζωγραφιά του πλάνου Α, αναπαριστούν

ζώα που στην θέση του κεφαλιού ή άλλων μελών του σώματός τους έχουν λουλούδια. Σ' αυτές τις εικόνες, εάν τις απομονώναμε από το συνταγματικό τους περιβάλλον, θα μπορούσαμε να αποδώσουμε ένα πλήθος σημασιών (η εικόνα ενός λιονταριού που στη θέση του κεφαλιού έχει ένα τεράστιο λουλούδι θα μπορούσε να ερμηνευθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους). Ενταγμένα όμως στη συνταγματική δομή που περιγράφεται εδώ, τα πλάνα αυτά αποκτούν πιο συγκεκριμένες σημασίες που δεν θα ήταν ποτέ δυνατόν να εξαχθούν αποκλειστικά από το απεικονιστικό τους περιεχόμενο· μπορεί να σηματοδοτούν στον νου του θεατή ότι *«αυτές τις εικόνες θα ζωγραφίσει ο Χορίμπε όταν επιστρέψει σπίτι του»* ή ότι *«ο Χορίμπε αρχίζει να σκαρώνει στην καλλιτεχνική του φαντασία αυτές τις εικόνες»*. Στη συνέχεια της ταινίας, και μέχρι το τέλος της, θα υπάρξουν πλάνα όπου θα δούμε τον Χορίμπε να ζωγραφίζει τις εν λόγω εικόνες, να τις σχολιάζει σε συζητήσεις με άλλους χαρακτήρες, να κοιτάζει λουλούδια και τοπία που προφανώς τον ενέπνευσαν για τη δημιουργία τους. Θα αποτελέσουν έτσι οι εικόνες μέρος μιας μεγάλης συνταγματικής δομής που θα αναπτυχθεί κατά μήκος ολόκληρης της ταινίας.

Ο θεατής λοιπόν δεν νοηματοδοτεί μεμονωμένα την κάθε εικόνα και τον κάθε ήχο, ούτε η ιστορία που αφηγείται το φιλμ προκύπτει από μια απλή πρόσθεση μικρών απομονωμένων νοημάτων. Τα διάφορα σημεία μιας ταινίας αποκτούν στον νου του θεατή το αφηγηματικό νόημά τους μόνο μέσω της «άρθρωσής» τους, με το να συνδυάζονται και να «πλέκονται» σε συνταγματικές δομές. Μέσα σ' αυτές, τα σημεία αλληλοπροσδιορίζονται και διαμορφώνουν ενότητες οι οποίες, ως πιο σύνθετα πλέον σημεία, συμπλέκονται με τη σειρά τους με άλλες, σχηματίζοντας τελικά το μεγάλο σύνταγμα του φιλμικού κειμένου.

Εκτός από την ενσωμάτωσή τους στις συνταγματικές δομές του εκάστοτε φιλμικού κειμένου, σημαντικό ρόλο στην σημασιοδότηση των κινηματογραφικών σημείων παίζουν και οι σχέσεις που αναπτύσσουν αυτά στον «κάθετο», στον «παραδειγματικό», όπως τον αποκαλεί ο Saussure (1979/1916, σ. 165), άξονα.⁴ Δηλαδή, μέσω των σχέσεων και των διαφορών που έχουν με άλλα σημεία τα οποία θα μπορούσαν να βρίσκονται στη θέση τους. Τέτοια παραδειγματικά σύνολα

⁴ Ο Saussure χρησιμοποιεί τον γαλλικό όρο «rapports associatifs» και ο Φ. Αποστολόπουλος, στη μετάφραση του οποίου παραπέμπω, τον αποδίδει με τον όρο «συνειρμικές σχέσεις». Ωστόσο χρησιμοποιώ εδώ τον όρο «παραδειγματικές σχέσεις» διότι έτσι είναι πλέον καθιερωμένη η απόδοση του όρου στα ελληνικά (βλ. Φιλιππάκη-Warburton, 1992· Μπαμπινιώτης, 1998).

«εναλλακτικών επιλογών οι οποίες σε κάποιο επίπεδο εξυπηρετούν παρόμοιες λειτουργίες» (Bordwell, 1985, σ. 151) βρίσκονται διαμορφωμένα στον νου των κινηματογραφιστών και των θεατών· έτσι που θα μπορούσε κανείς να πει ότι «πάνω» από κάθε ταινία υψώνεται «κάθετα» ένας εικονικός χώρος, στον οποίο υπάρχουν όλες εκείνες οι πιθανές επιλογές έκφρασης που θα μπορούσαν να υποκαταστήσουν τις υπάρχουσες, όπως τα περιεχόμενα ενός κινηματογραφικού «λεξικού» που μπορούμε να φανταστούμε «απλωμένο» μπροστά μας και από το οποίο μπορούμε κάθε φορά να επιλέγουμε ό,τι χρειαζόμαστε ώστε να «εκφωνούμε» τα κινηματογραφικά μας συντάγματα. Στην περίπτωση κινηματογράφησης μιας ανθρώπινης φιγούρας για παράδειγμα, το γενικό, το κοντινό ή το αμερικάνικο πλάνο είναι εκφάνσεις ενός καθιερωμένου παραδειγματικού συνόλου διαθέσιμων επιλογών από το οποίο επιλέγεται κάθε φορά αυτή που ταιριάζει. Κάθε κινηματογραφικό σημείο, λοιπόν, «παραπέμπει» κατά κάποιον τρόπο και στα άλλα σημεία τα οποία θα μπορούσαν να έχουν επιλεγεί αντ' αυτού, και αντλεί μέρος της σημασίας του από τις ομοιότητες και τις διαφορές που έχει μ' αυτά.

Για παράδειγμα, στην πρώτη σκηνή της ταινίας *Vivre sa vie* (Godard, 1962), παρακολουθούμε τον διάλογο μιας γυναίκας (Νανά) και του συζύγου της (Πολ), που κάθονται δίπλα δίπλα στα σκαμπό ενός μπαρ. Στα 5 περίπου λεπτά που διαρκεί η σκηνή, δεν βλέπουμε καθόλου τα πρόσωπά τους, εκτός από τις λίγες στιγμές όπου διακρίνεται μια ασαφής εικόνα του προσώπου της Νανά σε έναν καθρέφτη. Εναλλάσσονται 2 παρόμοιες συνθέσεις κάδρου, με την καθεμιά τους να εμφανίζεται 3 φορές, σε ένα σύνολο 6 πλάνων. Στο πρώτο, τρίτο και πέμπτο πλάνο βλέπουμε μόνο την πλάτη της Νανά, ενώ στο δεύτερο, τέταρτο και έκτο πλάνο βλέπουμε μόνο την πλάτη του Πολ. Η εναλλαγή των πλάνων δεν ακολουθεί την εναλλαγή του λόγου ανάμεσα στα δύο πρόσωπα, αλλά κινείται ανεξάρτητα, τεμαχίζοντας «αυθαίρετα» τον διάλογο σε έξι κομμάτια. Ένα μέρος του νοήματος που αποδίδει ο θεατής στα πλάνα αυτά είναι σίγουρα το «κυριολεκτικό»: ένα ζευγάρι έχει συναντηθεί σε ένα μπαρ και μιλούν για το τέλος της σχέσης τους. Επιπλέον, βάσει και του περιεχομένου του διαλόγου, μπορεί να αποδοθεί στα πλάνα ένα πλήθος άλλων σημασιών· για παράδειγμα, σημασίες που αφορούν τους κοινωνικούς ρόλους και τις σχέσεις ανδρών και γυναικών.

Όμως η σκηνή παράγει νόημα και μ' έναν άλλον τρόπο: προκαλεί στους θεατές την ανυπομονησία να δουν επιτέλους τα πρόσωπα των συνομιλητών, καθώς

και την απορία για ποιον λόγο δεν ικανοποιείται αυτή η προσδοκία. Στον νου των θεατών αρχίζουν να «λάμπουν διά της απουσίας τους» τα πλάνα που θα έδειχναν, και μάλιστα από κοντά, τα πρόσωπα της Νανά και του Πολ. Η μη χρήση τέτοιων πλάνων, που θα ήταν η απολύτως αναμενόμενη επιλογή σε μια σκηνή διαλόγου πέντε λεπτών, εκλαμβάνεται από τον θεατή ως μια συνειδητή επιλογή η οποία μπορεί να ερμηνευθεί με διάφορους τρόπους, όπως για παράδειγμα: *«ο κινηματογράφος και γενικότερα η ανθρώπινη επικοινωνία μπορεί να αποδράσει από τα έτοιμα σχήματα και τους κώδικες που την περιορίζουν»*. (Η σημασία αυτή μάλιστα ενισχύεται και από τη συνταγματική δομή της ταινίας, αφού το περιεχόμενο του διαλόγου του ζευγαριού φαίνεται να περιέχει ένα ανάλογο «σχόλιο» και για τη γλωσσική επικοινωνία.) Το υπό συζήτηση σύνταγμα πλάνων λοιπόν αποκτά επιπλέον νόημα μέσω της σχέσης του και της διαφοροποίησής του από άλλα πιθανά συντάγματα που δεν υπάρχουν στην ταινία και με τα οποία ανήκει στο κοινό παραδειγματικό σύνολο των τρόπων με τους οποίους θα μπορούσε να αποδοθεί μια τέτοια σκηνή διαλόγου.⁵

Μεγάλες παραδειγματικές κατηγορίες μπορούν να θεωρηθούν και τα διάφορα κινηματογραφικά είδη. Οποιοδήποτε αφηγηματικό γεγονός, οποιαδήποτε κατάσταση παρουσιάζεται σε μια αφηγηματική ταινία, μπορεί πιθανότατα να «παραπέμψει» σε γνωστά αφηγηματικά και κινηματογραφικά είδη. Έτσι, ο θεατής μπορεί να προσλάβει ένα κινηματογραφικό σημείο ως «υπόσχεση» για μια συγκεκριμένη αφηγηματική εξέλιξη, βασιζόμενος στο ότι το σημείο αυτό ανήκει σε ένα παραδειγματικό σύνολο επιλογών που είναι τυπικές του συγκεκριμένου είδους στο οποίο η ταινία τον έχει «παραπέμψει».

Κάθε κινηματογραφική ταινία λοιπόν είναι μια δομή συνδυασμού και ενσωμάτωσης: διάφορες μονάδες επιλέγονται από τον παραδειγματικό άξονα και συνδυάζονται μεταξύ τους στον συνταγματικό άξονα. Έτσι ενσωματώνονται σε μεγαλύτερες μονάδες-ενότητες, οι οποίες με τη σειρά τους συνδυάζονται και ενσωματώνονται σε ακόμα μεγαλύτερες, ώσπου να σχηματιστεί η τελική ενότητα-σύνταγμα ολόκληρης της ταινίας. Το νόημα της ταινίας παράγεται μέσα από τις

⁵ Η ταινία *Vivre sa vie* αξιοποιεί στο έπακρο την ύπαρξη αυτής της παραδειγματικής κατηγορίας παρουσιάζοντας με «εξαντλητικό τρόπο», όπως λέει ο David Bordwell, τις στιλιστικές της εναλλακτικές, αποτελώντας έτσι μια έκφανση αυτού που ο Jakobson αποκαλεί «προβολή του άξονα της επιλογής [παραδειγματικού] στον άξονα του συνδυασμού [συνταγματικού]» (Bordwell, 1985, σ. 282).

συνταγματικές σχέσεις των αρθρωμένων σημείων της καθώς και μέσα από τις παραδειγματικές σχέσεις που έχουν τα σημεία της με άλλα σημεία που δεν είναι παρόντα στο κείμενό της.

3. Κινηματογραφικές συμβάσεις και κώδικες

Ο τρόπος που αρθρώνονται τα κινηματογραφικά σημεία στον συνταγματικό άξονα δεν είναι αυθαίρετος. Όπως είχε επισημάνει ο Saussure, «κάθε εκφραστικό μέσο που γίνεται δεκτό σε μια κοινωνία στηρίζεται κατ' αρχήν πάνω στη συλλογική συνήθεια ή, πράγμα που είναι το ίδιο, πάνω στη συμβατικότητα» (Saussure, 1979/1916, σ. 102). Τόσο η κινηματογραφική έκφραση όσο και η κινηματογραφική κατανόηση περιορίζονται και καθοδηγούνται από συμβατικούς κανόνες που θέτουν «κωδικοποιημένους συσχετισμούς μεταξύ εκφράσεων (αντιληπτικών γεγονότων) και περιεχομένων» (Eco, 1989/1976, σ. 41). Γι' αυτό και, όπως επισημαίνει ο Metz,

[...] αυτές οι αναρίθμητες (και όχι εύκολα διακριτές) μονάδες –οι εικόνες–, όταν τίθεται το ζήτημα της σύνθεσης ενός φιλμ, ξαφνικά δέχονται ευχαρίστως τους περιορισμούς μερικών ευρέων συνταγματικών δομών. Ενώ καμία εικόνα δεν μοιάζει απόλυτα με καμία άλλη, η μεγάλη πλειονότητα των αφηγηματικών φιλμ μοιάζουν μεταξύ τους στους βασικούς συνταγματικούς σχηματισμούς τους (Metz, 1991/1968, σ. 101).

Οι ταινίες λοιπόν «μοιάζουν μεταξύ τους», ακριβώς επειδή συμμορφώνονται σε «συστηματοποιημένα σύνολα συμβάσεων», σε διάφορες «συνταγές» για την «επιλογή και τον συνδυασμό μονάδων» (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 70). Διάφορες μορφές κινηματογραφικής έκφρασης, χρησιμοποιούμενες κατ' επανάληψη και συστηματικά στην κινηματογραφική πρακτική για να δηλώσουν το ίδιο ή παρόμοια πράγματα, «κωδικοποιούνται», εδραιώνεται δηλαδή ανάμεσα σε αυτές και στη σημασία τους μια συμβατική, κανονικοποιημένη αντιστοιχία. Ο Bordwell (1985) αυτές τις «συνταγές» τις ονομάζει *νόρμες* (norms), τονίζοντας ότι δεν πρόκειται για «άχρονες», στατικές και αμετάβλητες δομές αλλά για πρότυπα που τυποποιούνται μεν προσωρινά, αλλά σε βάθος χρόνου, καθώς εξελίσσεται η κινηματογραφική πρακτική, υπόκεινται σε μεταβολές και μετασχηματισμούς. Οι κώδικες αυτοί αφενός καθοδηγούν τη δημιουργία των κινηματογραφικών συνταγμάτων, παρέχοντας στους κινηματογραφιστές πρότυπα κατασκευής των ταινιών τους, και αφετέρου

καθοδηγούν την πρόσληψη των συνταγμάτων αυτών, δίνοντας στους θεατές «τη δυνατότητα να μάθουν και να εφαρμόζουν σχήματα αφηγηματικής κατανόησης» (Bordwell, 1985, σ. 150).

Πριν συνεχιστεί ο συλλογισμός πάνω στους κινηματογραφικούς κώδικες, είναι χρήσιμο να ανοιχτεί εδώ μια σύντομη παρένθεση. Δεν πρέπει να θεωρήσουμε τους κώδικες ως συστήματα που υποχρεώνουν τους «χρήστες» τους να αποδώσουν σε κάθε κινηματογραφική μορφή που συναντούν ένα αποκλειστικό και προ-δεδομένο νόημα. Κανένας κώδικας, κινηματογραφικός ή μη, δεν μπορεί να θεωρηθεί ότι προκαθορίζει απόλυτα τη σημασία ενός πράγματος, διότι κάτι τέτοιο θα υπονοούσε ότι η διαδικασία της σημασιοδότησης σταματά όταν αποδοθεί στο κάθε «σημαίνον» η αποκλειστική και μοναδική σημασία που προβλέπουν γι' αυτό οι κώδικες. Η άποψη αυτή, που κατάγεται από την αντίληψη του Saussure (1979/1916) ότι η γλώσσα μπορεί να ερευνηθεί «συγχρονικά» και ότι υπάρχει μια σταθερή και αμετάβλητη σχέση μεταξύ του σημαίνοντος και της σημασίας του, δέχθηκε έντονη κριτική από πολλούς διανοητές που υιοθέτησαν «μεταδομιστικές» απόψεις: Σύμφωνα με αυτές, τίποτε δεν έχει σταθερό και μοναδικό νόημα, καμία σημασία δεν βρίσκεται σε μια υπερβατική περιοχή, εκτός της σχετικότητας της σημειωτικής διαδικασίας· κάθε σημαίνον παραπέμπει σε άλλα σημαίνοντα τα οποία διαδέχονται και υποκαθιστούν συνεχώς το ένα το άλλο, «διευρύνοντας επ' άπειρον το πεδίο και το παιχνίδι της σημασίας» (Ντεριντά, 2003/1967, σ. 436). Μπορούμε λοιπόν να θεωρήσουμε τους κώδικες ως κάτι αντίστοιχο με τους «λόγους» στους οποίους αναφέρεται ο Mikhail Bakhtin, όταν λέει ότι κάθε έκφραση μέσα σε έναν πολιτισμό είναι ένα πεδίο στο οποίο ανταγωνίζονται διάφοροι «λόγοι» προκειμένου να καθορίσουν τη σημασία της (Bakhtin, 1980/1975, σ. 213). Παρ' όλο όμως που οι κώδικες είναι ρευστά και μεταβαλλόμενα συστήματα μέσα στα οποία η κοινωνική έκφραση αναπτύσσει διάφορες πιθανότητες σημασίας, αυτό που ενδιαφέρει εδώ να τονιστεί είναι ότι δεν είναι δυνατόν να παραχθεί νόημα *εκτός τους*. Παρόλο που το νόημα που παράγεται από κάθε σημειωτική πρακτική έχει την τάση να πολλαπλασιάζεται και να διαφοροποιείται, αυτή η πολλαπλότητα νοήματος παράγεται εντός συμβατικών κωδίκων και όχι σε μια περιοχή «καθαρού», αμεσολάβητου, «φυσικού» νοήματος.

Ο κινηματογράφος λοιπόν διαθέτει κώδικες οι οποίοι, αν και δεν επιβάλλουν αυστηρή ομοιομορφία, ωστόσο οριοθετούν τις πιθανότητες κινηματογραφικής έκφρασης σε μια δεδομένη ιστορική στιγμή, θέτουν παραδειγματικά σύνολα πιθανών

χρήσεων των κινηματογραφικών σημείων, προκειμένου να παραχθούν συγκεκριμένα νοήματα και να εξυπηρετηθούν συγκεκριμένες αφηγηματικές λειτουργίες. Βάσει αυτών των κωδίκων κατανοούμε τα φιλμικά κείμενα, τόσο σε «τοπικό» επίπεδο (τι νόημα παράγεται για παράδειγμα από τη σύζευξη δύο πλάνων), όσο και στο αξονικό επίπεδο της συνολικής διάρκειας μιας ταινίας (για παράδειγμα με ποιον τρόπο πιστεύουμε ότι θα επηρεάσει την εξέλιξη της ιστορίας ένα γεγονός που μόλις είδαμε). Οι σημειωτικοί κώδικες δε που εφαρμόζονται για την κατανόηση ενός φιλμικού κειμένου, μπορεί να είναι αμιγώς κινηματογραφικοί, «συνδεδεμένοι με την υλική φύση του κινηματογράφου» όπως λέει ο Metz, ή μπορεί να «έχουν ευρεία κοινωνικοπολιτισμική εμβέλεια, [...] [και να] εμφανίζονται στις ταινίες αλλά και σε άλλες παραγωγές του ίδιου πολιτισμού στην ίδια περίοδο» (1976/1972, σ. 586)· για παράδειγμα, κώδικες που διέπουν την ευρύτερη αφηγηματική πρακτική ή γενικά τα αναπαραστατικά μέσα. Παράδειγμα αμιγώς κινηματογραφικού κώδικα είναι η σύμβαση των *αντίστοιχων πλάνων*, που στηρίζεται στις συμβάσεις του *ρακόρ βλέμματος* και του *συστήματος των 180 μοιρών*⁶ (Bordwell & Thompson, 2004/1997, σ. 321, 325-326): όταν βλέπουμε δύο ή περισσότερα διαδοχικά πλάνα τα οποία παρουσιάζουν –συνήθως υπό γωνία τριών τετάρτων– εναλλάξ δύο πρόσωπα, σε αντίστοιχο μέγεθος κάδρου, εκ των οποίων το ένα κοιτάζει δεξιά και το άλλο αριστερά εκτός οθόνης, συμπεραίνουμε ότι τα δύο πρόσωπα κοιτάζονται μεταξύ τους ακόμα και αν δεν υπάρχει κάτι άλλο στην εικόνα ή τον ήχο των πλάνων που να το επιβεβαιώνει. Είναι τόσο εμπεδωμένος δε ο κώδικας που, ακόμα και αν τα δύο πρόσωπα δεν κοιτάζουν το ένα το άλλο στην πραγματικότητα του διηγητικού κόσμου, ο θεατής συμπεραίνει εσφαλμένα ότι το κάνουν. Αντίθετα, αν και τα δύο

⁶ Το ρακόρ βλέμματος είναι οι διάφοροι «κανονικοποιημένοι» τρόποι με τους οποίους αποδίδεται το αντικείμενο του βλέμματος ενός χαρακτήρα, και οι οποίοι ανήκουν στον ευρύτερο κώδικα του *μοντάζ συνέχειας* (ενός συστήματος από κινηματογραφικές νόρμες στο οποίο θα αναφερθώ στο τέταρτο κεφάλαιο, εξετάζοντας τον *τρόπο* της *κλασικής αφήγησης*). Εάν, για παράδειγμα, βλέπουμε το κοντινό πλάνο ενός χαρακτήρα να κοιτάζει εκτός κάδρου προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, και ακολουθεί ένα πλάνο που υποδηλώνει χωρική και χρονική συνέχεια με το προηγούμενο, συμπεραίνουμε αυτόματα ότι το περιεχόμενο του δεύτερου πλάνου αποτελεί το αντικείμενο του βλέμματος του προσώπου που είδαμε στο κοντινό. Σύμφωνα δε με το σύστημα των 180 μοιρών, η κάμερα, καθώς αλλάζει γωνίες λήψης στη διάρκεια μιας σκηνής, παραμένει πάντα στην ίδια πλευρά της νοητής ευθείας που συνδέει τα πρόσωπα που συμμετέχουν στη δράση ή που ορίζεται από τις κατευθύνσεις την κίνησης και των βλέμμάτων τους, χωρίς να «πηδάει» στην άλλη πλευρά αυτού του νοητού άξονα.

πρόσωπα κοιτάζουν προς την ίδια πλευρά εκτός οθόνης (και οι δύο δεξιά ή και οι δύο αριστερά) τότε, ακόμα και αν υπάρχουν ενδείξεις ότι κοιτάζουν το ένα το άλλο (π.χ. αν επικοινωνούν με νεύματα ή με διάλογο), δημιουργείται στον θεατή αβεβαιότητα ως προς το αν πράγματι κοιτάζονται.

Ένα παράδειγμα που δείχνει πόσο ισχυρή είναι η σύμβαση των *αντίστοιχων πλάνων* βρίσκουμε στην ταινία *The lord of the rings: The two towers* (Jackson, 2002): Σε κάποιο σημείο της ταινίας, παρακολουθούμε έναν μονόλογο του Γκόλουμ, όπου διαπληκτίζονται δύο πλευρές του εαυτού του: η μία που θέλει να προδώσει τον Φρόντο και να του κλέψει το δαχτυλίδι και η άλλη που αρνείται να το κάνει. Στη διάρκεια του μονολόγου, το πλάσμα κυριεύεται πότε από τη μία και πότε από την άλλη του πλευρά, κάνοντας τον μονόλογο να μοιάζει περισσότερο με διάλογο ανάμεσα στον «καλό» και στον «κακό» εαυτό του. Προκειμένου να τονιστεί αυτός ο διχασμός, ο μονόλογος παρουσιάζεται με μια δομή αντίστοιχων πλάνων: κάθε φορά που τον λόγο παίρνει το «κακό» Γκόλουμ, κοιτάζει δεξιά εκτός οθόνης ενώ κάθε φορά που μιλάει το «καλό» Γκόλουμ, η γωνία λήψης μετατοπίζεται στην άλλη πλευρά του άξονα, ώστε να κοιτάζει αριστερά. Η «συνταγή» των αντίστοιχων πλάνων είναι τόσο αποτελεσματική που ο θεατής, παρόλο που γνωρίζει ότι το Γκόλουμ είναι ένα και βρίσκεται πάντα στην ίδια θέση, αποκομίζει την εντύπωση ότι βλέπει δύο Γκόλουμ να στέκονται το ένα απέναντι στο άλλο και να συνομιλούν. Εάν δεν ήταν τόσο ισχυρά εδραιωμένος στον νου του θεατή ο συσχετισμός ανάμεσα στη μορφή των *αντίστοιχων πλάνων* και στη σημασία «*δύο πρόσωπα κοιτάζουν το ένα το άλλο και συνομιλούν*», δεν θα ήταν δυνατόν αυτά τα πλάνα να «σημάνουν» με τέτοια έμφαση τον εσωτερικό διχασμό του πλάσματος.

Μπορούμε να βρούμε και παραδείγματα όπου οι κινηματογραφικοί κώδικες νοηματοδοτούν «αρνητικά» τα κινηματογραφικά σημεία, παραδείγματα δηλαδή ταινιών και κινηματογραφικών συνταγμάτων που αξιοποιούν τους κινηματογραφικούς κώδικες με το να μη συμμορφώνονται σε αυτούς. Είδαμε πιο πάνω ότι η απουσία μιας δομής αντίστοιχων πλάνων από τη σκηνή διαλόγου του *Vivre Sa Vie*, η απουσία δηλαδή μιας κυρίαρχης κωδικοποιημένης επιλογής, συμβάλλει στον τρόπο που ο θεατής νοηματοδοτεί τη σκηνή. Ανάλογο παράδειγμα

βρίσκουμε και στην ταινία *A bout de souffle* (Godard, 1960). Τα *απότομα άλματα*⁷ (Bordwell & Thompson, 2004/1997, σ. 341, 446) που χρησιμοποιεί ο Godard, είναι η παραβίαση μιας νόρμας του *μοντάζ συνέχειας*, η οποία επιτάσσει, σε κάθε αλλαγή πλάνου, η γωνία λήψης να είναι μετατοπισμένη στον χώρο κατά τουλάχιστον 30 μοίρες. Εδώ, η απόκλιση από το *μοντάζ συνέχειας* φορτίζει με νόημα τα κινηματογραφικά σημεία της ταινίας, κάνοντας «το χέρι του σκηνοθέτη πιο εμφανές» και την ταινία να «αυτοσυστήνεται ως μια εσκεμμένα αλουστράριστη αναθεώρηση της παράδοσης» (Bordwell & Thompson, 2004/1997, σ. 448).⁸

Ας σημειωθεί ότι δεν έχει σημασία για ποιον λόγο οι συγκεκριμένες επιλογές ξεκίνησαν να χρησιμοποιούνται συστηματικά, ώστε να φτάσουν να κωδικοποιηθούν. Κάποιες πιθανώς ταιριάζουν στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον χώρο γύρω μας· ο Noël Carroll υποστηρίζει, για παράδειγμα, ότι το ρακόρ βλέμματος υποκινείται από τη χαρακτηριστική ιδιότητα του αντιληπτικού μας μηχανισμού να «ακολουθεί» το βλέμμα των ανθρώπων που συναντάμε, αναζητώντας τον στόχο του βλέμματός τους (Carroll, 1996, σ. 129). Άλλες επιβλήθηκαν λόγω της τάσης του κινηματογράφου να αναπαράγει τα δεδομένα άλλων αναπαραστατικών μέσων· ο κανόνας των 180 μοιρών για παράδειγμα, σύμφωνα με τον Per Persson (2003, σ. 62), μάλλον «κατάγεται» από τις συμβάσεις της θεατρικής τέχνης που «υποχρεώνουν» την οπτική γωνία του θεατή να παραμένει πάντοτε από τη μία πλευρά της σκηνής. Άλλες πάλι μπορεί να καθιερώθηκαν διότι εξυπηρετούσαν την ταχύτητα της παραγωγής και τη συγκράτηση του κόστους της. Όποια κι αν ήταν η ιστορική αφετηρία των επιλογών αυτών, αυτό που μας ενδιαφέρει εδώ είναι ότι πλέον, μέσω της συστηματικής τους χρήσης, έχουν κωδικοποιηθεί, και ότι η σημασία τους είναι πια, κατά κάποιον τρόπο, συμφωνημένη μεταξύ των «χρηστών» της κινηματογραφικής «γλώσσας».⁹

⁷ Στο *απότομο άλμα* (jump cut) μοιάζει να έχει αφαιρεθεί ένα κομμάτι από τη μέση ενός πλάνου, «ένα κομμάτι χρόνου απαλείφεται χωρίς η κάμερα να μεταφέρεται σε καινούρια θέση» (Bordwell & Thompson, 2004/1997, σ. 446).

⁸ Εξάλλου οι αποκλίσεις από τους κυρίαρχους κώδικες έχουν κι αυτές σε μεγάλο βαθμό κωδικοποιηθεί ως χαρακτηριστικά ενός «εναλλακτικού» κινηματογράφου. Ο Bordwell (1985) αναφέρεται στο ευρωπαϊκό σινεμά τέχνης, ως έναν *τρόπο* που, ανατρέποντας πολλούς από τους κώδικες του κλασικού κινηματογράφου, έχει διαμορφώσει πλέον τις δικές του νόρμες.

⁹ Σε σχέση με αυτό, αξίζει να αναφερθεί μια παρατήρηση του Saussure· ο οποίος θεωρούσε τα γλωσσικά σημεία «αυθαίρετα», πίστευε δηλαδή ότι δεν υπάρχει τίποτε που να συνδέει τη μορφή μιας λέξης με τη σημασία της, πέραν της σχετικής συμφωνίας μιας κοινότητας ανθρώπων.

Η κωδικοποίηση εξειδικεύεται και ανάλογα με το είδος της ταινίας. Στις ταινίες τρόμου, για παράδειγμα, ο χαρακτήρας που «απειλείται» παρουσιάζεται συνήθως σε «σφιχτά» κάδρα, που δεν μας επιτρέπουν να δούμε τι βλέπει ή τι υπάρχει γύρω του· ή, συνηθίζεται, προτού μπει ένας χαρακτήρας σ' έναν άδειο χώρο, η κάμερα να βρίσκεται ήδη μέσα στον χώρο και να τον «περιμένει» να ανοίξει την πόρτα· συχνά επίσης, η κάμερα παρακολουθεί έναν ανύποπτο χαρακτήρα σε ιδιωτικές στιγμές στο σπίτι του, κινούμενη αυτόνομα από τις δικές του κινήσεις, «κρυμμένη» πίσω από έπιπλα ή αντικείμενα – επιλογή που σημαίνει ότι κάποιος τον παραμονεύει. Πολλές φορές μάλιστα οι ταινίες «εκμεταλλεύονται» τη γνώση αυτών των συμβάσεων από τους θεατές και επιστρατεύουν τέτοιες επιλογές ακόμα και σε περιπτώσεις που δεν υπάρχει στ' αλήθεια κάποια απειλή, μόνο και μόνο για να παραγάγουν μια «ατμόσφαιρα» αγωνίας. Στην ταινία *Hannibal* (Scott, 2001), για παράδειγμα, τα πλάνα με τα οποία παρουσιάζεται η Κλαρίς Στάρλινγκ να μπαίνει στο σπίτι της, να κάνει δουλειές καθαριότητας και έπειτα να ξεκουράζεται στην πολυθρόνα του σαλονιού, επειδή ακολουθούν τους προαναφερόμενους κώδικες, εντείνουν την αγωνία μας, καθώς δημιουργούν την υποψία –που στη συνέχεια αποδεικνύεται ψευδής– ότι ο Χάνιπαλ Λέκτερ βρίσκεται εκεί και την παρακολουθεί εν αγνοία της.

Οι αφηγηματικοί κώδικες τους οποίους ο κινηματογράφος μοιράζεται με τη λογοτεχνία, το θέατρο και άλλες αφηγηματικές πρακτικές, παρεμβαίνουν επίσης αποφασιστικά στη διαμόρφωση του νοήματος των κινηματογραφικών σημείων. Η ταινία *Rocky III* (Stalone, 1982) ξεκινά με μια *μονταρισμένη σεκάνς*¹⁰ κατά την οποία εναλλάσσονται πλάνα του διάσημου πρωταθλητή του μποξ Ρόκι Μπαλμπόα (τον βλέπουμε να κερδίζει εύκολους αγώνες με άσημους αντιπάλους, να απολαμβάνει τα

Υποστήριξε όμως ότι ακόμα και σημεία (μη γλωσσικά) που δεν είναι απολύτως αυθαίρετα, αλλά «φυσικώς υποκινούμενα» και αιτιολογημένα, όπως για παράδειγμα οι χειρονομίες ευγενικής συμπεριφοράς (π.χ. η υπόκλιση), τυποποιούνται με τον χρόνο και αποκτούν «συμφωνημένη», συμβατική σημασία· και ότι είναι αυτός ο κανόνας που «υποχρεώνει να τα χρησιμοποιούμε και όχι η ιδιαίτερή τους φυσική αξία» (Saussure 1979/1916, σ. 102).

¹⁰ Η *μονταρισμένη σεκάνς* (*montage sequence*) συμπύκνωση ένα χρονικό διάστημα του διηγητικού κόσμου, «περιγράφοντας» με αδρό τρόπο βασικά γεγονότα ή καταστάσεις που έλαβαν χώρα στο διάστημα αυτό, μέσω της διαδοχής σύντομων πλάνων χωρίς διαλόγους και χωρίς (ή με περιορισμένους) σύγχρονους ήχους, ενώ ταυτόχρονα ακούγεται ένα μουσικό θέμα ή ένα τραγούδι (βλ. Bordwell & Thompson, 2004/1997, σ. 529).

πρωτεία του και να ζει μια ευτυχισμένη οικογενειακή ζωή) με πλάνα στα οποία βλέπουμε έναν άγνωστο σε εμάς πυγμάχο, τον Κλάμπερ Λανγκ, να παρακολουθεί τους αγώνες του Ρόκι από τις θέσεις των θεατών, να προπονείται μόνος του σκληρά, με απόλυτη προσήλωση και αποφασιστικότητα, και να καταφέρνει συντριπτικές νίκες απέναντι σε διάφορους αντιπάλους, που μοιάζουν ανήμποροι να του αντισταθούν. Από την πρώτη στιγμή που αρχίζουν αυτές οι εικόνες να εναλλάσσονται, η γνώση των αφηγηματικών κωδίκων τις φορτίζει με σημασίες που ξεπερνούν κατά πολύ το «κυριολεκτικό» τους περιεχόμενο: Υποθέτουμε ότι ο Λανγκ θα είναι ο βασικός ανταγωνιστής του Ρόκι στην ιστορία που θα παρακολουθήσουμε, η οποία θα αναπτυχθεί μάλλον πάνω σ' ένα δίπολο «καλού» και «κακού», με τον Λανγκ να απειλεί όχι μόνο τα πρωτεία του Ρόκι στο μποξ, αλλά πιθανότατα την ίδια την προσωπική και οικογενειακή του ασφάλεια. Επίσης, πιθανολογούμε ότι οι δύο πυγμάχοι θα παλέψουν μεταξύ τους σε μια σκηνή που θα μας δοθεί προς το τέλος της ταινίας, και ότι αυτή η σκηνή της τελικής τους αναμέτρησης θα είναι πιθανότατα και το τέλος του αφηγήματος.¹¹

Στην ταινία *Star Wars* (Lucas, 1977),¹² η απόφαση του Χανς Σόλο να επιστρέψει στην ιδιοτελή και τυχοδιωκτική πορεία του και να μη βοηθήσει τον Λιουκ Σκαιγουόκερ να καταστρέψει τον διαστημικό σταθμό Death Star, σημαίνει πολλά περισσότερα από την άρνησή του αυτή καθαυτήν να βοηθήσει. Σημαίνει μάλιστα –λόγω της γνώσης των αφηγηματικών κωδίκων– ακριβώς το αντίθετο: ότι ο Σόλο θα αλλάξει γνώμη και θα συνδράμει τελικά με όλες του τις δυνάμεις, ακόμα πιο αποφασιστικά, στη μάχη εναντίον της τυραννικής Αυτοκρατορίας. Αυτή η προσδοκία εγείρεται διότι γνωρίζουμε από τις αφηγηματικές συμβάσεις ότι ο ήρωας συχνά δείχνει απρόθυμος να ανταποκριθεί στις προκλήσεις που του θέτει η εξέλιξη της ιστορίας, προτού βρεθεί και πάλι μπλεγμένος στη μοίρα την οποία προσπαθούσε να αποφύγει.

¹¹ Είναι πολύ περισσότεροι από τους εδώ αναφερόμενους οι «κώδικες» βάσει των οποίων ο θεατής, και ειδικά ο θεατής της εποχής στην οποία προβλήθηκε η εν λόγω ταινία, προβάλλει στον νου του τη σύγκρουση ανάμεσα στον «καλό» Ρόκι και στον «κακό» Λανγκ, και είναι κώδικες που υπερβαίνουν την κινηματογραφική και αφηγηματική πρακτική, καθώς άπτονται διάφορων πολιτισμικών στερεοτύπων και προ-καταλήψεων, όμως η ανάλυσή τους δεν εξυπηρετεί τον εδώ συλλογισμό. Θα αναφερθώ ωστόσο σε αυτό το θέμα παρακάτω.

¹² Στη συνέχεια, όταν επανεκδόθηκε το 1981, η ταινία πήρε τον τίτλο *Star Wars Episode IV: A new hope*.

4. Το μέρος της σημασίας που εκφεύγει από τους κώδικες

Μέχρι τώρα είδαμε ότι το νόημα των κινηματογραφικών ταινιών παράγεται μέσα από τη δομική οργάνωση των κειμενικών τους στοιχείων, και με τη μεσολάβηση συμβάσεων και κωδίκων που διέπουν την κινηματογραφική σημειωτική πρακτική. Παρ' όλα αυτά, η δυνατότητα του κινηματογράφου να παράγει νόημα δεν στηρίζεται εξ ολοκλήρου στους κινηματογραφικούς και ευρύτερους αφηγηματικούς και σημειωτικούς κώδικες. Υπάρχει μια ειδική σχέση του κινηματογραφικού μέσου με την «πραγματικότητα» την οποία κάθε φορά αναπαριστά, η οποία (σχέση) ξεπερνά τη συμβατική διαδικασία σημασιοδότησης για την οποία μίλησε ο Saussure.

Στο πεδίο της γλώσσας, η αναγνώριση και η κατανόηση οποιουδήποτε εκφωνήματος είναι δυνατή μόνο χάρη στο σύστημα συμβατικών κανόνων που ο Saussure αποκαλεί *langue*.¹³ Το πολυποίκιλο και φαινομενικά ετερογενές τοπίο των γλωσσικών συνταγμάτων σχηματίζεται από τον συνδυασμό ενός μικρού μόνο αριθμού ηχητικών μονάδων που ονομάζονται φωνήματα. Αυτές οι φωνολογικές μονάδες, που δεν διαθέτουν δική τους σημασία αλλά χαρακτηρίζονται «...απλώς από το γεγονός ότι δεν συγχέονται μεταξύ τους» (Saussure 1979/1916, σ. 158), συνδυάζονται με διάφορους συμβατικούς τρόπους που προβλέπονται από το σύστημα της γλώσσας, και από τον συνδυασμό τους προκύπτουν οι λέξεις και τα τμήματα των λέξεων που διαθέτουν πλέον σημασία. Για παράδειγμα, ο γλωσσικός κώδικας προβλέπει τον συνδυασμό των ήχων «μ», «λ», «ι» και «ο» με τρόπο που να σχηματίζουν τον ήχο «μήλο», ο οποίος έχει αυθαίρετα συνδεθεί με την έννοια «μήλο». Η στιγμή του συνδυασμού αυτών των στοιχειωδών μονάδων, η στιγμή δηλαδή κατά την οποία γίνεται το πέρασμα από την ανυπαρξία νοήματος στην «περιοχή» όπου αναδύεται το νόημα, ονομάζεται *δεύτερη άρθρωση* της γλώσσας. Οι μονάδες που διαθέτουν σημασία, με τη σειρά τους, συνδυάζονται μεταξύ τους σε μια

¹³ Για τον Saussure, η γλώσσα (*langue*) είναι ένα σύστημα συμβατικών κανόνων και παραδειγματικών συνόλων που υπάρχει ολόκληρο, ταυτόχρονα, σε έναν νοητό «χώρο». Κάθε γλωσσικό εκφώνημα, κάθε λέξη, φράση, βιβλίο, επιγραφή κ.λπ. είναι μια έκφανση των δυνατοτήτων που παρέχει αυτό το σύστημα, και οφείλει το νόημα και την αναγνωρισιμότητά του αποκλειστικά σε αυτό το δίκτυο διασυνδεδεμένων όρων, στο οποίο η αξία κάθε όρου προκύπτει αποκλειστικά «από την ταυτόχρονη παρουσία των άλλων» (1979/1916, σ. 153). Έξω από το σύστημα της γλώσσας, δεν θα μπορούσαμε να αντιληφθούμε τι σημαίνουν οι λέξεις, τα γλωσσικά σημεία δεν θα είχαν για μας καμία σημασία.

διαδικασία που ονομάζεται *πρώτη άρθρωση* και παράγουν ανώτερες συνταγματικές ενότητες, όπως οι προτάσεις, οι παράγραφοι και ολόκληρα κείμενα.

Στον κινηματογράφο όμως, ενώ μπορούμε να εντοπίσουμε διάφορα στάδια *άρθρωσης*, συνδυασμού δηλαδή μορφικών μονάδων που επιλέγονται από τον παραδειγματικό άξονα, συνδυάζονται μεταξύ τους και ενσωματώνονται σε συντάγματα, και τους κωδικοποιημένους τρόπους με τους οποίους αυτή η άρθρωση παράγει νόημα, όταν προσπαθήσουμε να βρούμε την αφετηρία γέννησης του νοήματος, τη διαδικασία δηλαδή που θα αντιστοιχούσε στη *δεύτερη άρθρωση* της γλώσσας, είναι αδύνατον να το κάνουμε. Δεν υπάρχουν κινηματογραφικές μονάδες χωρίς δική τους σημασία, οι οποίες να συνδυάζονται ώστε να παράγουν τον πλούτο των κινηματογραφικών σημείων που διαθέτουν σημασία.¹⁴ Κάθε μονάδα που αρθρώνεται στον κινηματογράφο είναι ήδη, πριν από την άρθρωσή της, πάντοτε φορτισμένη με νόημα.

Έτσι, σε κάθε κινηματογραφικό σημείο και σε κάθε φιλικό κείμενο υπάρχει μια ποσότητα νοήματος η οποία παράγεται χωρίς να μεσολαβεί κάποιος κινηματογραφικός κώδικας, χωρίς να προϋποτίθεται η γνώση καμίας σημειωτικής σύμβασης. Στο επίπεδο της «φυσικής απεικόνισης» που αναφέρθηκε παραπάνω, δεν εμπλέκεται κανένας κινηματογραφικός ή αφηγηματικός κώδικας, παρά μόνο οι διαδικασίες με τις οποίες λειτουργεί η κοινή οπτική και ακουστική αντίληψη. Το ότι μια κινηματογραφική εικόνα του Robert De Niro στο *Taxi Driver* πυροδοτεί στον νου του θεατή την ιδέα ενός νεαρού άνδρα γύρω στα εικοσιπέντε με τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά προσώπου, δεν οφείλεται σε κάποια σημειωτική σύμβαση. Η παραγωγή αυτής της «κυριολεκτικής σημασίας», όπως την αποκαλεί ο Metz (1976/1972, σ. 583), γίνεται εκτός και προ των διαδικασιών που θέτουν σε κίνηση οι κινηματογραφικοί ή άλλοι σημειωτικοί κώδικες.¹⁵

¹⁴ Θα ήταν λάθος το να ισχυριστεί κανείς ότι οι μονάδες αυτές είναι τα κινηματογραφικά καρέ ή οι μεμονωμένες φωτογραφικές αναπαραστάσεις που τα συνθέτουν, αφού ακόμα και το καρέ είναι ήδη μια σύνθετη μονάδα που περιέχει φωτογραφημένα αντικείμενα, πρόσωπα και χώρους, δηλαδή ήδη φορτισμένες με νόημα μονάδες. Επίσης, αν περιοριστούμε σε οπτικά στοιχεία αγνοούμε τα μισά τουλάχιστον κινηματογραφικά σημεία μιας ταινίας που είναι οι διάφοροι ήχοι της.

¹⁵ Θα μπορούσε κάποιος να κάνει λόγο για την *καταδηλούμενη σημασία* του κινηματογραφικού σημείου, η οποία παράγεται εκτός των κινηματογραφικών συμβάσεων. Ο Metz (1991/1968, σ. 96-97) κάνει αυτήν τη διάκριση λέγοντας ότι πάνω στο «καταδηλούμενο» νόημα των πραγμάτων και των ήχων που αναπαράγονται στην εικόνα και στην ηχητική μπάντα μιας ταινίας

Αυτό το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του κινηματογραφικού μέσου οφείλεται στο ότι τόσο οι φωτογραφικές απεικονίσεις όσο και η κινηματογραφική κίνηση και οι ηχογραφημένοι ήχοι, η «πρώτη ύλη» δηλαδή από την οποία συγκροτούνται τα κινηματογραφικά σημεία, είναι πράγματα που δεν γίνονται αντιληπτά μέσω της εκμάθησης και εφαρμογής σημειωτικών συμβάσεων, αλλά μέσω της χρήσης των αντιληπτικών μηχανισμών που χρησιμοποιούνται για την πρόσληψη ανάλογων οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων στον κόσμο της κοινής εμπειρίας. Ο Carroll βασίζεται σε πορίσματα ερευνών της γνωστικής ψυχολογίας, για να δείξει ότι δεν υπάρχει συμβατική αντιστοιχία ανάμεσα στα διάφορα πράγματα και στις φωτογραφικές τους απεικονίσεις. Αντίθετα, όλα συντείνουν στο ότι

[...] οι αντιληπτικές ικανότητες του ανθρώπου εξελίσσονται με τέτοιο τρόπο που η ικανότητά του να αναγνωρίζει τις εικόνες των πραγμάτων εμφανίζεται σχεδόν φυσικά, μαζί με την ικανότητά του να αναγνωρίζει τα αντικείμενα του φυσικού κόσμου, και μέρος αυτής της ικανότητας είναι και η δυνατότητα να διαχωρίζει τις εικόνες από τα πράγματα στα οποία αναφέρονται (Carroll, 1996 σ. 83).

Στην πρόσληψη μιας φωτογραφίας, όπως λέει ο Eco, «λειτουργούν ορισμένοι αντιληπτικοί μηχανισμοί του ίδιου τύπου με αυτούς που λειτουργούν στην αισθητήρια αντίληψη του πραγματικού αντικειμένου» (Eco, 1989/1976, σ. 295).

Εκτός από τη φωτογραφική εικόνα, ανάλογα πράγματα μπορούν να ειπωθούν και για την αντίληψη της κινηματογραφικής κίνησης. Οι Joseph Anderson και Barbara Anderson (1993) αναφέρουν ότι το είδος της κίνησης που παρατηρείται στον

«χτίζεται» το *συμπαραδηλούμενο νόημα* που εξάγεται βάσει διαφόρων συμβάσεων, κινηματογραφικών, πολιτισμικών κλπ. Ωστόσο η διάκριση *καταδήλωσης-συμπαραδήλωσης* προϋποθέτει την παραδοχή ότι υπάρχει μια γραμμικότητα στην πρόσληψη μιας εικόνας: ότι δηλαδή πρώτα ταυτοποιούμε την εικόνα με ένα αντικείμενο (το καταδηλούμενο νόημα) και στη συνέχεια, σ' ένα ύστερο στάδιο πρόσληψης, νοηματοδοτούμε αυτήν την καταδήλωση με επιπλέον συμπαραδηλωτικές σημασίες. Επειδή όμως, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, η πρόσληψη μιας εικόνας, είτε είναι μια φωτογραφική αναπαράσταση είτε είναι κάτι που βλέπουμε στον δρόμο, είναι μπλεγμένη αδιαχώριστα με την απόδοση σημασιών σε αυτό που βλέπουμε, η αναγνώριση δηλαδή ενός πράγματος προϋποθέτει και γίνεται ταυτόχρονα με την απόδοση σε αυτό κάποιας σημασίας, η έννοια της καταδήλωσης είναι αμφίβολης χρησιμότητας όταν μιλάμε για το κινηματογραφικό σημείο. Γι' αυτό θα αποφύγω τους όρους «καταδήλωση» και «συμπαραδήλωση» και θα περιοριστώ στο να πω ότι «ένα μέρος» του νοήματος του κινηματογραφικού σημείου παράγεται χωρίς τη μεσολάβηση των κινηματογραφικών κωδίκων.

κινηματογράφο εμπίπτει σε μια κατηγορία κίνησης που ονομάζεται «φαινομενική κίνηση μικρής εμβέλειας» (short-range apparent motion). Σύμφωνα με ευρήματα ψυχολογικών ερευνών και κλινικών παρατηρήσεων, η φαινομενική κίνηση αυτού του είδους γίνεται αντιληπτή μέσω των ίδιων νευρικών και εγκεφαλικών λειτουργιών που καθιστούν αντιληπτή και την πραγματική κίνηση στον φυσικό κόσμο. Επομένως, για την αντίληψή μας, η κίνηση που προκαλείται από τις διαδοχικές στατικές εικόνες μιας κινηματογραφικής ταινίας δεν είναι κάτι διαφορετικό από τη συνεχή κίνηση που παρατηρούμε στην πραγματικότητα γύρω μας. Όπως το θέτουν οι Anderson, «για το οπτικό μας σύστημα, η κίνηση στον κινηματογράφο είναι πραγματική κίνηση» (Anderson & Anderson, 1993, σ. 10).

Τέλος, σε ό,τι αφορά τον ήχο, είναι προφανές ότι η πρόσληψη και η νοηματοδότηση ενός ηχογραφημένου ηχητικού ερεθίσματος είναι μια διαδικασία που σε πολλές πλευρές της ταυτίζεται με την πρόσληψη του ερεθίσματος αυτού πριν από την ηχογράφησή του. Σε πολλές περιπτώσεις άλλωστε, ένας ηχογραφημένος ήχος μπορεί να μας δώσει την εντύπωση ότι προέρχεται από κάποια φυσική πηγή στον γύρω μας χώρο. Η γνώση βέβαια ότι πρόκειται για ηχογραφημένο ήχο μας κάνει να του αποδίδουμε διαφορετικές σημασίες, όμως η αναγνώριση του ερεθίσματος αυτή καθ'αυτήν είναι μια διαδικασία κοινή, είτε ο ήχος προέρχεται από μια κινηματογραφική ταινία είτε από τον πραγματικό κόσμο.

Η ανάδυση λοιπόν της «κυριολεκτικής» σημασίας των μεμονωμένων κινηματογραφικών σημείων λαμβάνει χώρα στο πεδίο της κοινής ανθρώπινης αντίληψης· στο πεδίο όπου τα ερεθίσματα φτάνουν από τις νευρικές απολήξεις στο κεντρικό νευρικό σύστημα και από κει στον εγκεφαλικό φλοιό, όπου «μεταφράζονται» σε κάτι που διαθέτει νόημα, χωρίς να μεσολαβεί κάποια διαδικασία ειδικής αποκωδικοποίησης που να υπακούει στους κανόνες κάποιας κινηματογραφικής ή άλλης σημειωτικής σύμβασης. Αντίθετα με τη γλώσσα, όπου μια τυχαία σειρά φωνητικών μονάδων δεν μπορεί να σημαίνει τίποτε, τουλάχιστον μέχρι να συμφωνηθεί ότι σημαίνει κάτι, μέχρι δηλαδή να κωδικοποιηθεί και να ενταχθεί στο σύστημα της *langue*, στον κινηματογράφο δεν είναι δυνατό να εντοπιστεί κάποια στιγμή που τα κινηματογραφικά σημεία περνούν από μια «περιοχή» στην οποία δεν σημαίνουν τίποτε στο πεδίο όπου αποκτούν πλέον σημασίες. Η στοιχειώδης κινηματογραφική μονάδα που δύναται να αρθρωθεί βάσει κινηματογραφικών και άλλων συμβάσεων, είναι οποιοδήποτε οπτικό ή ακουστικό ερέθισμα μπορεί να

αναγνωριστεί από τον θεατή. Κάθε τέτοια δε «μονάδα» εικόνας και ήχου, είναι ήδη φορτισμένη με απεριόριστα πιθανά νοήματα, πριν υποβληθεί σε οποιαδήποτε διαδικασία κινηματογραφικής άρθρωσης. Η άρθρωσή της μέσα στο φιλμικό κείμενο εμπλουτίζει, συγκεκριμενοποιεί και καθορίζει το νόημά της, αλλά η πρόσληψη και η νοηματοδότησή της έχει εν μέρει ήδη «συμβεί», πριν εφαρμοστεί ο οποιοσδήποτε κινηματογραφικός κώδικας.

5. Ο αντιληπτικός ρεαλισμός και η φυσική στάση του κινηματογράφου

Θα ήταν εσφαλμένο να οδηγηθεί κανείς με βάση τα παραπάνω στο συμπέρασμα ότι υπάρχει σχέση οντολογικής ταυτότητας ανάμεσα στην κινηματογραφική αναπαράσταση και στα πράγματα τα οποία αναπαριστά. Η άποψη του André Bazin (1988/1967) ότι τα πράγματα του κόσμου μεταφέρονται «αυτούσια» στην κινηματογραφική τους απεικόνιση, αποκαλύπτοντας εκεί τη βαθύτερη ουσία που υποτίθεται ότι έχουν, ότι δηλαδή «η φωτογραφική εικόνα [...] είναι το μοντέλο», (σ. 22), έχει κλονιστεί ριζικά ήδη από τη δεκαετία του 1960, όταν η κινηματογραφική θεωρία ανέδειξε τη σημειωτική διάσταση του κινηματογράφου (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 68). Όπως έγινε φανερό παραπάνω, η «πραγματικότητα» στην οποία αναφέρονται οι κινηματογραφικές ταινίες δεν βρίσκεται «μέσα» στην υλική μορφή των εικόνων και των ήχων τους· αντίθετα, αναδύεται στον νου των θεατών μέσω σημειωτικών διαδικασιών που συνδέουν υλικές μορφές με σημασίες, που «συνταιριάζουν παρούσες οντότητες με απύσυχες μονάδες» (Eco, 1989/1976, σ. 28). Η κινηματογραφική εικόνα του Robert De Niro δεν αποτελείται από σάρκα και οστά, όπως ο ίδιος, αλλά αποτελείται από πίξελ που προβάλλονται σε μια ψηφιακή οθόνη δύο διαστάσεων ή από γραμμές ηλεκτρονίων που σαρώνουν διαδοχικά μια αναλογική οθόνη τηλεόρασης ή από φωτοευαίσθητα χημικά υλικά, στερεωμένα πάνω σε διαφανές φιλμ, μέσα από το οποίο διέρχεται το φως που προβάλλεται στην οθόνη της κινηματογραφικής αίθουσας. Επίσης, ο Robert De Niro «γίνεται» ο ταξιτζής Τράβις Μπικλ μόνο μέσα στο σημειωτικό σύστημα της ταινίας *Taxi Driver*, όπου τα κινηματογραφικά σημεία αποκτούν το νόημά τους μέσω της ενσωμάτωσής τους στο σύνταγμα του φιλμικού κειμένου, και βάσει μιας σειράς κινηματογραφικών συμβάσεων και κωδίκων.

Ενώ όμως η εξέταση των σημειωτικών διαδικασιών του κινηματογράφου οδηγεί στην απόρριψη του κλασικού ρεαλισμού, ταυτόχρονα, αναδεικνύει μια άλλη, διαφορετική, αλλά πολύ ισχυρή σχέση του κινηματογράφου με την πραγματικότητα. Η ανάλυση του κινηματογραφικού σημείου κατέστησε φανερό ότι, παρ' όλο που η διαδικασία κατανόησης μιας ταινίας κυβερνάται σε μεγάλο βαθμό από κινηματογραφικούς και αφηγηματικούς κώδικες, ένα μέρος της πρόσληψης, αναγνώρισης και νοηματοδότησης των κινηματογραφικών σημείων λαμβάνει χώρα σε μια αντιληπτική «περιοχή» που βρίσκεται εκτός της εμβέλειας των σημειωτικών συμβάσεων. Παρακολουθώντας μια κινηματογραφική ταινία, ο εγκέφαλός μας –σε ό,τι αφορά την αναγνώριση προσώπων και πραγμάτων και την αντίληψη της κίνησης και του ήχου– επιστρατεύει παρόμοιες αντιληπτικές λειτουργίες με αυτές που τίθενται σε κίνηση, καθώς προσλαμβάνουμε τα πράγματα που βλέπουμε και ακούμε στην κοινή μας εμπειρία. Έτσι, μπορούμε να πούμε ότι ο κινηματογράφος είναι ένα έντονα «ρεαλιστικό» μέσο, όχι επειδή οι κινηματογραφικές εικόνες και ήχοι περιέχουν «περισσότερη» πραγματικότητα από ό,τι κάνουν για παράδειγμα οι λέξεις ενός μυθιστορήματος, αλλά επειδή, όπως επισημαίνει ο Gregory Currie, χαρακτηρίζεται από έναν «αντιληπτικό ρεαλισμό»: επειδή δηλαδή η «εμπειρία της φιλικής θέασης μοιάζει με την κοινή εμπειρία της πρόσληψης του αληθινού κόσμου» (Currie, 1996, σ. 329).

Αυτός ο *αντιληπτικός ρεαλισμός* του κινηματογράφου, ο άμεσος τρόπος με τον οποίο προσλαμβάνονται και αναγνωρίζονται τα πρόσωπα, τα πράγματα, οι κινήσεις και οι ήχοι που περιέχονται στο φιλικό κείμενο, επιδρά καθοριστικά στη συνολική διαδικασία κατανόησης της ταινίας. Ο «ρεαλισμός» που παράγει η άμεση αναγνώριση μορφών, κινήσεων και ήχων, «μεταδίδεται» στο σύνολο του παραγόμενου νοήματος, και δημιουργείται έντονη η εντύπωση στον θεατή ότι τα τεκταινόμενα στην οθόνη συμβαίνουν «από μόνα τους», και δεν αποτελούν ένα «νόημα» που παράγεται μέσω μιας σημειωτικής διαδικασίας. Αυτό βεβαίως δεν σημαίνει ότι ο θεατής εκλαμβάνει τον μυθοπλαστικό κόσμο –εάν μιλάμε για μια αφηγηματική ταινία– ως πραγματικότητα· σημαίνει όμως, όπως παρατηρεί ο Currie (1996), ότι, παρ' όλο που ως θεατές γνωρίζουμε ότι παρακολουθούμε έναν μυθοπλαστικό κόσμο, χάνουμε σε μεγάλο βαθμό την επίγνωση του τρόπου με τον οποίο ο μυθοπλαστικός αυτός κόσμος κατασκευάζεται, και τον αποδεχόμαστε ως κάτι που απλώς «συμβαίνει» στην οθόνη, χωρίς να μεσολαβεί κάποια δική μας

δραστηριότητα αποκωδικοποίησης. Ο Stephen Heath (Χηθ, 1990/1973, σ. 21) υιοθετώντας έναν όρο του Edmund Husserl (2005/1927), στον οποίο (όρο) θα γίνει αναλυτική αναφορά και παρακάτω, έχει αποκαλέσει αυτό το φαινόμενο *φυσική στάση* του κινηματογράφου. Ο θεατής «ξεχνάει» ότι τον μυθοπλαστικό κόσμο τον συνάγει ο ίδιος ερμηνεύοντας και αποκωδικοποιώντας τα κινηματογραφικά σημεία, και φαντάζεται ότι τον παρατηρεί παθητικά ως κάτι «φυσικό», αυτόνομο και αυθυπόστατο, που εμφανίζεται «από μόνο του» μπροστά στα μάτια του.

Κεφάλαιο δεύτερο

Η ανθρώπινη αντίληψη ως «δημιουργός» του νοήματος

Το γεγονός ότι, όπως είδαμε, στην θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο οι αντιληπτικοί μηχανισμοί με τους οποίους προσλαμβάνουμε τα ερεθίσματα του φυσικού κόσμου, καθιστά αυτομάτως τους μηχανισμούς αυτούς μέρος της κινηματογραφικής πρόσληψης και κατανόησης, και επομένως μέρος και της διαδικασίας της κινηματογραφικής αφήγησης. Η έρευνα λοιπόν του τρόπου με τον οποίο ο θεατής αντιλαμβάνεται μια κινηματογραφική ταινία, προϋποθέτει την κατανόηση των ευρύτερων μηχανισμών της ανθρώπινης αντίληψης, του συνόλου δηλαδή των «διαδικασιών μέσω των οποίων αναγνωρίζουμε, οργανώνουμε και αποδίδουμε νόημα στις αισθήσεις που μας προκαλούν τα περιβαλλοντικά ερεθίσματα» (Sternberg, 2012/2003, σ. 142). Αυτές οι διαδικασίες, που είναι κι αυτές, ως ένα βαθμό, κωδικοποιημένες, οριοθετημένες και καθορισμένες από πολιτισμικές συμβάσεις και κώδικες, είναι το θέμα του παρόντος κεφαλαίου.

Από τη δεκαετία του 1950, όταν η ψυχολογική επιστήμη άρχισε να απαγκιστρώνεται από τη συμπεριφοριστική σχολή και να στρέφεται συστηματικά στη μελέτη των νοητικών λειτουργιών¹⁶, έχει σημειωθεί τεράστια πρόοδος στην έρευνα σχετικά με το θέμα αυτό. Η γνωστική ψυχολογία, διενεργώντας πειράματα σε πολυπρόσωπες ομάδες υγιών ατόμων, μελετώντας τη συμπεριφορά ασθενών που επιδεικνύουν γνωστικές δυσλειτουργίες εξαιτίας εγκεφαλικών βλαβών, μελετώντας μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης και αξιοποιώντας τις δυνατότητες εγκεφαλικής απεικόνισης, έχει ρίξει πλέον πολύ φως στις λειτουργίες του ανθρώπινου νου: στο πώς ο νους εμπλέκεται στην πρόσληψη και την κατανόηση του περιβάλλοντος, στη μάθηση και τη μνήμη, στην οργάνωση της γνώσης, στον σχεδιασμό και στην εκτέλεση ενεργειών. Στη συνέχεια, θα αναφερθούν κάποια βασικά συμπεράσματα της

¹⁶ Ο συμπεριφορισμός που κυριαρχούσε μέχρι τη δεκαετία του 1950 στην ψυχολογική επιστήμη, είχε θέσει τη μελέτη των νοητικών λειτουργιών εκτός πεδίου επιστημονικής έρευνας. Οι διαδικασίες που συντελούνται στον ανθρώπινο νου ήταν για τους συμπεριφοριστές κάτι που δεν υπήρχε ή, αν υπήρχε, ήταν αδύνατον να παρατηρηθεί και επομένως να ερευνηθεί επιστημονικά. Η ψυχολογική επιστήμη έπρεπε να περιοριστεί στις παρατηρήσιμες συμπεριφορές με τις οποίες αντιδρούμε στα διάφορα ερεθίσματα που προσλαμβάνουμε (Braisby & Gellatly, 2005, 10-12).

γνωστικής ψυχολογίας τα οποία θα φανούν χρήσιμα στην ανάπτυξη των περαιτέρω συλλογισμών.

1. Η αντίληψη ως μια δημιουργική δραστηριότητα του νου

Η επαφή μας με το περιβάλλον, ακόμα κι αν είναι τόσο «απλή» όσο το να κοιτάζουμε τη θέα από το παράθυρό μας, περιλαμβάνει πάντοτε μια σειρά νοητικών λειτουργιών, που καθορίζουν τελικά το τι προσλαμβάνουμε. Δεν αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο «μέσα στον εαυτό του»¹⁷, όπως λέει ο Immanuel Kant (1776/1787, σ. 115): δεν υποδεχόμαστε παθητικά τα εξωτερικά ερεθίσματα, αναπαράγοντας πιστά, σαν ένα είδος αντιληπτικού καθρέφτη, τις εικόνες, τους ήχους και τα άλλα ερεθίσματα που υπάρχουν γύρω μας. Αυτό που αντιλαμβανόμαστε ως «κόσμο» μας, είναι στην πραγματικότητα το προϊόν μιας δυναμικής και διαρκούς αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε ό,τι μας περιβάλλει και στους τρόπους με τους οποίους ο αντιληπτικός μας μηχανισμός επεμβαίνει πάνω του, συν-διαμορφώνοντας ουσιαστικά τη μορφή με την οποία μας «εμφανίζεται». Οι διάφορες μορφές και διατάξεις ύλης και ενέργειας, οι οποίες συνιστούν την πραγματικότητα που μας περιβάλλει, «μεταφράζονται» από τα αισθητήριά μας όργανα σε μια σειρά από σήματα, τα οποία εισρέουν στο κεντρικό νευρικό σύστημα και φτάνουν στον εγκέφαλο. Εκεί, υπόκεινται σε περαιτέρω επεξεργασία από ένα περίπλοκο σύστημα νοητικών λειτουργιών που μετατρέπουν τα

¹⁷ Ο Immanuel Kant (1776/1787) υποστήριξε ότι δεν αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο έτσι όπως είναι, «μέσα στον εαυτό του», αλλά έτσι όπως μας «επιβάλλει» να τον κατανοήσουμε ο νους μας. Ο κόσμος που αντιλαμβανόμαστε είναι αποτέλεσμα της ικανότητας του μυαλού μας να επεμβαίνει πάνω στα πράγματα και να τους επιβάλλει χαρακτηριστικά και σχέσεις που δεν ανήκουν στα ίδια τα πράγματα αλλά στον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το ίδιο. Τα πράγματα, όπως εμφανίζονται στην εμπειρία μας, είναι ενταγμένα σε κατηγορίες και συστηματικές σχέσεις, συνδέσεις και δομές, όπως η «αιτιότητα» ή η «χωροχρονική συνέχεια», τις οποίες συνεισφέρει στην πραγματικότητα ο ίδιος ο νους μας. Με άλλα λόγια, το ανθρώπινο μυαλό είναι εξοπλισμένο με εργαλεία δόμησης και οργάνωσης των πληροφοριών των αισθήσεων, τα οποία τίθενται σε λειτουργία παράλληλα με τη διαδικασία πρόσληψης των πληροφοριών αυτών. Ανεξάρτητα από το αν αυτός ο μηχανισμός επέμβασης του νου στην πραγματικότητα είναι υπερβατικός όπως πίστευε ο Kant, ανεξάρτητος δηλαδή από την εμπειρία, ή αν είναι αποτέλεσμα προερχόμενης από την εμπειρία συστηματοποιημένης γνώσης ή και τα δύο, η άποψη ότι το μυαλό δεν προσλαμβάνει παθητικά τον κόσμο αλλά σε έναν βαθμό τον «κατασκευάζει», γίνεται σήμερα αποδεκτή από την ψυχολογική επιστήμη, όπως θα γίνει φανερό στο παρόν κεφάλαιο.

σήματα αυτά στον κόσμο που ξέρουμε και που νομίζουμε ότι έχουμε «δει» από την αρχή.

Χάρη στη δημιουργική παρέμβαση του νου μας λοιπόν, αντιλαμβανόμαστε έναν κόσμο που διαθέτει σταθερότητα και συνέχεια, παρόλο που οι αισθητηριακές καταγραφές χαρακτηρίζονται από αστάθεια και αποσπασματικότητα. Από τις κατακερματισμένες, συχνά θολές οπτικές πληροφορίες που στέλνουν τα μάτια μας στον εγκέφαλο, συνάγουμε έναν στέρεο και συνεχή χώρο, στον οποίο λαμβάνουν χώρα ομαλές κινήσεις. Από το σύμφυρμα χρωματικών και φωτεινών αντιθέσεων που αποτυπώνονται στον αμφιβληστροειδή χιτώνα των ματιών μας, καταλήγουμε να βλέπουμε ολοκληρωμένα αντικείμενα με σαφή περιγράμματα. Αντιλαμβανόμαστε σχέσεις βάθους, παρόλο που κάθε φορά, «το κεντρικό εσωτερικό ερέθισμα που προβάλλεται στον αμφιβληστροειδή είναι μια δισδιάστατη απεικόνιση αυτού που βλέπουμε» (Sternberg, 2012/2003, σ. 153). Βλέπουμε τις επιφάνειες γύρω μας να έχουν ομοιόμορφη υφή και χρώμα, παρόλο που «στέλνουν» ένα εντελώς ανομοιόμορφο σήμα στα μάτια μας. Από το «συνεχές» ηχητικών κυμάτων που φτάνει στα αφτιά μας, καταλήγουμε να ακούμε διακριτούς, αυτοτελείς ήχους και συγκεκριμένες λέξεις.

Οι έρευνες της νευροψυχολογίας πιστοποιούν εμμέσως αυτήν τη δημιουργική συμβολή του νου στο προϊόν της αντίληψης. Για παράδειγμα, υπάρχουν άτομα με εγκεφαλικές βλάβες τα οποία, ενώ η όρασή τους λειτουργεί άψογα, αδυνατούν να «δουν» τον κόσμο όπως οι άνθρωποι χωρίς τις αντίστοιχες βλάβες: Έτσι, ασθενής ο οποίος γνώριζε πολύ καλά τι είναι ένα πινέλο ζωγραφικής, όταν του παρουσιάστηκε ένα, ισχυριζόταν ότι έβλεπε ένα ξύλινο ραβδάκι με ένα «μαύρο περίεργο αντικείμενο στην άκρη» (Naish, 2005, σ. 64)· άλλος, αν και γνώριζε τι είναι τα γυαλιά οράσεως και ήταν σε θέση να τα περιγράψει, όταν του παρουσιάστηκε ένα ζευγάρι, ισχυρίστηκε ότι έβλεπε δύο κύκλους και μια οριζόντια δοκό (Sternberg, 2012/2003, σ. 186). Αδυνατούσαν δηλαδή να συνδέσουν τα μέρη του πράγματος που έβλεπαν, ώστε να κατορθώσουν να «δουν» το ενιαίο, ολοκληρωμένο αντικείμενο που –ωστόσο– γνώριζαν. Χαρακτηριστικές είναι και οι περιπτώσεις ασθενών οι οποίοι αδυνατούν να συλλέξουν και να επεξεργαστούν οποιαδήποτε πληροφορία προέρχεται από τη δεξιά ή την αριστερή πλευρά όλων των αντικειμένων που βρίσκονται στο οπτικό τους πεδίο, βλέποντας για παράδειγμα τους κύκλους ως ημικύκλια (Naish, 2005, σ. 63)· ή εκείνων που πάσχουν από *προσωπαγνωσία*, μην έχοντας την

ικανότητα να αναγνωρίσουν το πρόσωπο ακόμα και πολύ γνωστών τους ανθρώπων των οποίων, κατά τ' άλλα, δεν έχουν κανένα πρόβλημα να θυμηθούν την ύπαρξη, να προσδιορίσουν την ταυτότητα ή να αναγνωρίσουν τη φωνή (Pike & Brace, 2005, σ. 144).

Όλα τα παραπάνω παραδείγματα δείχνουν ότι ο εγκέφαλός μας προβαίνει σ' ένα είδος «συναρμολόγησης» του κόσμου. Η αντίληψη είναι μια διαδικασία συμπερασμού, ένα σύμπλεγμα νοητικών εργασιών, μέσω των οποίων ο εγκέφαλός μας οργανώνει τον κόσμο σε διάφορα *gestalt*,¹⁸ καθιστώντας δυνατό το «“άλμα” από την υπερβατική, ανεξάρτητη από τον παρατηρητή *Ding-an-sich* πραγματικότητα, στον φαινομενικό κόσμο που γνωρίζουμε και που είμαστε ικανοί να διαχειριστούμε» (Persson, 2003, σ. 7).

2. Η σημασία της προηγούμενης γνώσης

Αυτή η δημιουργική παρέμβαση του νου στη διαμόρφωση του προϊόντος της αντίληψης, ο τρόπος που συνάγουμε τα αντιληπτικά μας συμπεράσματα δηλαδή, καθοδηγείται από τις γνώσεις και τις εμπειρίες που ήδη διαθέτουμε. Ο νους μας έχει την τάση να αναζητεί στην εξωτερική πραγματικότητα όλα εκείνα τα στοιχεία που θα την κάνουν ένα γνώριμο και ελεγχόμενο περιβάλλον. Δεν προσεγγίζουμε μια νέα

¹⁸ Το πρόβλημα του πώς από το συνονθύλευμα χρωμάτων και φωτεινών αντιθέσεων που καταγράφονται στον αμφιβληστροειδή καταλήγουμε να «βλέπουμε» τον κόσμο ως ένα οργανωμένο σύνολο που μπορεί να αναλυθεί σε διάφορα μέρη και αποτελείται από ολοκληρωμένα αντικείμενα, επιχείρησαν να αντιμετωπίσουν και οι επονομαζόμενοι «Gestalt» ψυχολόγοι στην Ευρώπη, που ξεκίνησαν τις έρευνές τους τη δεκαετία του 1920. Πρότειναν ότι η ανθρώπινη αντίληψη έχει την ιδιότητα να εντάσσει τις κατακερματισμένες πληροφορίες των αισθήσεων σε διάφορα «gestalt», δηλαδή σε οργανωμένες μορφές που δεν καθορίζονται τόσο από τα μεμονωμένα μέρη τους όσο από τις σχέσεις που αναπτύσσουν αυτά τα μέρη μεταξύ τους. Αυτά τα «gestalt», είπαν θυμίζοντας έντονα τη σκέψη του Kant, είναι νοητά, πρόκειται δηλαδή για σχέσεις, συνδέσεις και σχήματα που το ίδιο το ανθρώπινο μυαλό επιβάλλει στα μεμονωμένα και ατελή ερεθίσματα του περιβάλλοντος, «μετατρέποντας» τα τελευταία στα γνωστά μας αντικείμενα του κόσμου. Το «όλον», όπως υποστήριζαν, είναι διαφορετικό ποιοτικά από το άθροισμα των μερών του και αυτό το «όλον» είναι κάτι που δημιουργεί η ανθρώπινη αντίληψη, όχι κάτι που υπάρχει αντικειμενικά στον κόσμο (Pike & Edgar, 2005, σ. 77-80).

εμπειρία ως κάτι καινούριο και άγνωστο. Από το απλό «κοίταγμα» γύρω μας και την αναγνώριση αντικειμένων και προσώπων, μέχρι πολύ πιο σύνθετες διαδικασίες, όπως η κατανόηση μιας κινηματογραφικής ταινίας, αυτό που κάνουμε είναι να ανιχνεύουμε το περιβάλλον, αναζητώντας τις δυνατότητες που μας παρέχει, ώστε να «εγκαταστήσουμε» εντός του γνωστές μας μορφές και σημασίες.

Βλέπω έναν άνθρωπο να «χαμογελάει», επειδή γνωρίζω να απομονώνω «εκφράσεις» στο συνεχές των κινήσεων ενός προσώπου και να τους αποδίδω ονόματα και σημασίες. Εκλαμβάνω τη συμπεριφορά της φίλης μου με την οποία λογοφέραμε νωρίτερα ως «ψυχρή», διότι κατέχω τη γνώση ότι η εξωτερική συμπεριφορά μπορεί να αποτελεί ένδειξη της ψυχολογικής κατάστασης ενός ανθρώπου· όπως και τη γνώση ότι, αφού διαπληκτιστούμε με κάποιον, τον αντιμετωπίζουμε με «ψυχρότητα» έως ότου δοθούν αμοιβαίες εξηγήσεις· και, βέβαια, την ειδικότερη γνώση τού πώς συνηθίζει να συμπεριφέρεται ο συγκεκριμένος άνθρωπος (η φίλη μου) σε ανάλογες καταστάσεις. Βλέπω τον τοίχο ενός σπιτιού μονόχρωμο, παρ' όλο που τα φώτα και οι σκιές που πέφτουν πάνω του κάνουν την επιφάνειά του ένα μωσαϊκό διαφόρων χρωματικών τόνων, επειδή γνωρίζω ότι οι τοίχοι των σπιτιών δεν βάφονται συνήθως με τέτοιο ακανόνιστο τρόπο, και πως το φως και η σκιά μπορούν να επιφέρουν τέτοιες διαφοροποιήσεις σε μια χρωματική επιφάνεια. Αντιλαμβάνομαι τον Κλάμπερ Λανγκ ως τον «κακό» ανταγωνιστή του Ρόκι Μπαλμπόα στην αρχή της ταινίας *Rocky III*, παρ' όλο που η πληροφορία αυτή δεν έχει ακόμα δοθεί από το περιεχόμενο των πλάνων που έχω παρακολουθήσει, διότι γνωρίζω σχετικούς αφηγηματικούς κώδικες.¹⁹

Αυτές οι εμπειρίες και γνώσεις που καθοδηγούν την αντίληψή μας, δεν βρίσκονται στον νου ως ένα άθροισμα μεμονωμένων και ασύνδετων περιπτώσεων. Αντίθετα έχουν αποθηκευτεί υφιστάμενες μια διαδικασία αφαίρεσης και κωδικοποίησης. Ο νους ομαδοποιεί τα κοινά τους χαρακτηριστικά, «αποβάλλει» τις ασήμαντες λεπτομέρειες και δημιουργεί έτσι γενικευμένα πρότυπα, που μπορούν να βρουν εφαρμογή σε ένα πλήθος καταστάσεων. Μια από τις σημαντικότερες θεωρίες της γνωστικής ψυχολογίας που έχουν αναπτυχθεί για να περιγράψουν αυτό το δίκτυο διασυνδεδεμένων γνώσεων είναι η θεωρία των *γνωστικών σχημάτων* (Sternberg 2012/2003, σ. 350· Eysenck, 2010/2006, σ. 362). Τα σχήματα είναι δέσμες γνώσεων

¹⁹ Εκτεταμένη παρουσίαση του παραδείγματος αυτού βρίσκεται στο πρώτο κεφάλαιο.

στις οποίες στηρίζομαστε για να διαμορφώνουμε υποθέσεις και προσδοκίες σχετικά με το τι ενδέχεται να συναντήσουμε στην κατάσταση στην οποία κάθε φορά βρισκόμαστε· χάρη σ' αυτά, κάθε φορά που οι αισθήσεις μας έρχονται αντιμέτωπες με ένα νέο ερέθισμα, ο εγκέφαλός μας μπορεί να υποθέσει τους «νόμους που επικρατούν σ' αυτήν την περιοχή αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον» (Pinker, 2004/1997, σ. 481).

Η αντίληψή μας, λοιπόν, είτε έχει ως έργο την οπτική αναγνώριση αντικειμένων και προσώπων είτε έρχεται αντιμέτωπη με πολύ πιο σύνθετες προκλήσεις, όπως η αξιολόγηση μιας ανθρώπινης συμπεριφοράς ή η κατανόηση ενός αφηγηματικού κειμένου, είναι σε μεγάλο βαθμό μια *από-πάνω-προς-τα-κάτω* (top-down)²⁰ νοητική εργασία· είναι δηλαδή πάντοτε προσανατολισμένη σε λιγότερο ή περισσότερο ξεκάθαρους στόχους. Κάθε νέο ερέθισμα, επιχειρούμε να το «δούμε» ως κάτι που ήδη προβλέπεται από τα γνωστικά μας σχήματα. Η επίδραση δε που ασκούν οι αντιληπτικοί μας «στόχοι» στο αποτέλεσμα της αντιληπτικής διαδικασίας είναι καθοριστική. Τίθεται σε λειτουργία μια διαδικασία που στην ψυχολογική επιστήμη ονομάζεται *ετοιμότητα* (priming): Ένα αρχικό ερέθισμα που ονομάζεται *prime* μάς «προετοιμάζει», μας προδιαθέτει, να συναντήσουμε και τα υπόλοιπα στοιχεία που θα μας επιτρέψουν να συνταιριάξουμε την πραγματικότητα που βιώνουμε εκείνη τη στιγμή στο σχήμα στο οποίο αυτό το *prime* ερέθισμα μας έχει παραπέμψει (Sternberg, 2012/2003, σ. 87· Andrade, 2005, σ. 554). Αυτή η προδιάθεση, αυτό το «ψάξιμο» και των υπόλοιπων στοιχείων που θα ικανοποιήσουν τις προσδοκίες και θα

²⁰ Σύμφωνα με τους όρους της γνωστικής ψυχολογίας, η αντιληπτική λειτουργία περιλαμβάνει έναν συνδυασμό «από-κάτω-προς-τα-πάνω» (bottom-up) και «από-πάνω-προς-τα-κάτω» (top-down) νοητικών διαδικασιών. Στην πρώτη περίπτωση (bottom-up), η αφετηρία της αντιληπτικής διαδικασίας είναι ένα εξωτερικό ερέθισμα, ενώ στη δεύτερη (top-down), η διαδικασία ξεκινάει και καθοδηγείται από μια νοητική πρόθεση. Το να προσπαθώ, για παράδειγμα, και τελικά να κατορθώνω να εντοπίσω ποιο από τα παιδιά που εμφανίζονται σε μια παλιά οικογενειακή φωτογραφία είναι ο πατέρας μου, είναι μια top-down αντιληπτική διεργασία. Η διαδικασία κατά την οποία προσλαμβάνω και αναγνωρίζω την παιδική μορφή του πατέρα μου καθορίζεται πλήρως από την πρόθεσή μου να εντοπίσω σε κάποιο από τα παιδιά της φωτογραφίας τα χαρακτηριστικά του. Το να αντιληφθώ, αντίθετα, ότι το φως στο δωμάτιο όπου βρίσκομαι, αρχίζει να τρεμοπαίζει είναι μια bottom-up διεργασία. Στη συνέχεια, βέβαια, όταν αναζητώ το φωτιστικό σώμα του δωματίου για να ελέγξω αν λειτουργεί σωστά, κυριαρχούν top-down γνωστικές λειτουργίες, αφού η γνώση μου ότι οι λάμπες που εξασθενούν αρχίζουν να τρεμοσβήνουν με καθοδηγεί να «δω» τον έτοιμο να «καεί» λαμπτήρα του φωτιστικού (Sternberg, 2012/2003, σ. 164-182).

επιβεβαιώσουν τις υποθέσεις μας, καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τα πράγματα, πολλές φορές ακόμα και τα παραμορφώνει, ώστε να «ταιριάζουν» τελικά στο σχήμα που έχει «ενεργοποιηθεί» εντός μας.

Η πειραματική γνωστική ψυχολογία μάς παρέχει πολλά παραδείγματα που δείχνουν πώς οι αντιληπτικοί στόχοι διαμορφώνουν τελικά το προϊόν της αντίληψης. Έρευνες έχουν δείξει ότι, όταν στο ακουστικό μας πεδίο εμπίπτουν ταυτόχρονα διαφορετικές ομιλίες, η ακουστική μας προσοχή κατευθύνεται «άθελά» μας, μόνο προς εκείνες τις πληροφορίες που αναμένουμε ή μας ενδιαφέρει να ακούσουμε (εκείνες για παράδειγμα που θα αποτελέσουν τη συνέχεια μιας ιστορίας που παρακολουθούμε ή εκείνες που είναι σχετικές με ένα πρόβλημα που μας αφορά) και δεν «ακούμε» καν τις υπόλοιπες (Naish, 2005, σ. 43). Ενδεικτική είναι και η αντίδρασή μας σε διάφορες οπτικές πλάνες, όπου συμπληρώνουμε νοερά μια διάταξη οπτικών ερεθισμάτων, ώστε να «δούμε» σ' αυτήν ένα οικείο μας γεωμετρικό σχήμα ή αντικείμενο, ενώ παραβλέπουμε ακούσια διάφορα στοιχεία που διαψεύδουν την ύπαρξη αυτού του συγκεκριμένου αντικειμένου ή σχήματος. Είναι χαρακτηριστική η περίπτωση της οπτικής πλάνης του *τετραγώνου του Kanizsa*, κατά την οποία «βλέπουμε» ένα τετράγωνο το οποίο δεν υπάρχει (Pike & Edgar, 2005, σ. 71-72). Ανάλογα, η έρευνα έχει δείξει ότι οι αντιληπτικοί στόχοι επηρεάζουν σημαντικά και περισσότερο ενσυνείδητες αντιληπτικές «δράσεις», όπως το να κρίνουμε κοινωνικές καταστάσεις και συμπεριφορές, με τον τρόπο με τον οποίο μας προδιαθέτουν διάφορα κοινωνικά στερεότυπα (Andrade, 2005, σ. 555).

Γίνεται λοιπόν φανερό ότι κάθε νέο ερέθισμα που προσλαμβάνουμε, επιχειρούμε να το αναγνωρίσουμε και να το νοηματοδοτήσουμε ανάλογα με το πόσο ταιριάζει ή πόσο αποκλίνει από τα σχήματά μας. Τα σχήματα τροφοδοτούν με νόημα τις εμπειρίες μας, και κάνουν τον κόσμο ένα οικείο περιβάλλον. Μας εφοδιάζουν επιπλέον με την ικανότητα να αναμένουμε συγκεκριμένες συμπεριφορές, να «προβλέπουμε» συγκεκριμένες διαδοχές γεγονότων, να εφαρμόζουμε χωρικές και αιτιώδεις σχέσεις στα πράγματα που συναντάμε. Χάρη στον εξοπλισμό των γνωστικών μας σχημάτων, ο κόσμος που αντιλαμβανόμαστε διέπεται από χωροχρονική συνέχεια και αιτιώδη συνάφεια, αποτελείται από ανθρώπους που έχουν οριοθετημένη «προσωπικότητα», από αντικείμενα και γεγονότα που συνδέονται με διάφορους τρόπους, βρίθκει από διάφορα *gestalt*, τα οποία δεν υπάρχουν αντικειμενικά στον κόσμο, δεν περιέχονται στην *Ding-an-sich* πραγματικότητα, αλλά

δημιουργούνται από το ανθρώπινο μυαλό. Όπως λέει ο Pinker (2004/1997, σ. 478, 481), χωρίς τα σχήματα και τις υποθέσεις στις οποίες αυτά μας καθοδηγούν, οποιαδήποτε αντιληπτική πράξη θα ήταν αδύνατη, οποιοδήποτε επίτευγμα της ανθρώπινης αντίληψης θα ήταν «ένα άλυτο πρόβλημα».

3. Μη συνειδητές αντιληπτικές διαδικασίες

Μέχρι τώρα έχει φανεί ότι ο ανθρώπινος νους διαμορφώνει ο ίδιος τον κόσμο που αντιλαμβάνεται, στη βάση αντιληπτικών στόχων που θέτει και συμπερασμάτων που συνάγει, αντιπαραβάλλοντας τις πληροφορίες των αισθήσεων με τα γνωστικά σχήματα τα οποία ήδη διαθέτει. Ένα σημαντικό ακόμα συμπέρασμα της ψυχολογικής επιστήμης –το οποίο έχει ήδη αναφερθεί ακροθιγώς– είναι ότι ένα μεγάλο μέρος των νοητικών λειτουργιών, μέσω των οποίων οριστικοποιούμε και σταθεροποιούμε το αντικείμενο της αντίληψής μας, μπορεί να συντελείται στον εγκέφαλο αυτόματα, χωρίς τη συνειδητή μας επίγνωση.

Η αντίληψη περιλαμβάνει πολλαπλά στάδια ή μηχανισμούς επεξεργασίας, και η συνειδητοποίηση πιθανόν να είναι το τελικό στάδιο. Είναι απόλυτα πιθανό ένα εισερχόμενο ερέθισμα να δέχεται αρκετή αντιληπτική επεξεργασία ώστε να επηρεάζει τουλάχιστον μερικές πλευρές της συμπεριφοράς χωρίς να υπάρχει συνειδητή αντιληπτική εμπειρία (Eysenck, 2010/2006, σ. 88).

Για παράδειγμα, οι νοητικές διεργασίες μέσω των οποίων συνάγουμε έναν σταθερό και συνεχόμενο χώρο τριών διαστάσεων από τις ασαφείς και αποσπασματικές οπτικές πληροφορίες που αποτυπώνονται στις δύο διαστάσεις του αμφιβληστροειδούς μας, συνιστούν μια «αθέλητη» δράση του αντιληπτικού μας μηχανισμού, μία αντιληπτική κρίση τόσο ασυνείδητη, που νομίζουμε ότι ο χώρος που αντιλαμβανόμαστε απλώς αποτυπώνεται στα μάτια μας, όπως ακριβώς είναι «έξω». Το ότι στην περίπτωση της οπτικής πλάνης του τετραγώνου του Kanizsa (βλ. παραπάνω), συμπληρώνουμε νοητικά τα στοιχεία που λείπουν, ώστε τελικά να δούμε το «τετράγωνο», είναι μια δράση του νου η οποία διαφεύγει τον συνειδητό μας έλεγχο – σε αντίθετη περίπτωση άλλωστε, δεν θα αποτελούσε «πλάνη». Το ότι από το σύνολο των ομιλιών που φτάνουν στα αφτιά μας, απομονώνουμε αυτές που μας ενδιαφέρουν και τις υπόλοιπες δεν τις ακούμε καν, οφείλεται σε μια δραστηριότητα

του νου κατά την οποία οι «άχρηστες» πληροφορίες «σβήνονται» προτού γίνουν αντικείμενα συνειδητής επεξεργασίας. Οι περιπτώσεις ασθενών που πάσχουν από «οπτική αγνωσία» (Sternberg, 2012/2003, σ. 185), είναι, εμμέσως, επίσης ενδεικτικές: Το γεγονός ότι οι άνθρωποι χωρίς τη συγκεκριμένη δυσλειτουργία βλέπουν κατευθείαν τα διάφορα αντικείμενα, χωρίς να έχουν επίγνωση ότι προβαίνουν σε μια νοητική «συναρμολόγηση» για να το πετύχουν, δείχνει ότι η αντιληπτική πράξη της οπτικής αναγνώρισης συντελείται σε ένα μη συνειδητό επίπεδο.

Ασυνείδητες διεργασίες συντελούνται σε όλο το εύρος της αντιληπτικής μας δραστηριότητας, ακόμα και σε σύνθετες αντιληπτικές κρίσεις που βασίζονται στη *μη-δηλωτική* (ή *διαδικαστική*) μας γνώση. Σε αντίθεση με τη *δηλωτική, μη-δηλωτική* είναι η γνώση του τρόπου με τον οποίο μπορούμε να «φτάσουμε» σε ένα συμπέρασμα, να βρούμε την απάντηση σ' ένα ερώτημα ή τη λύση σ' ένα πρόβλημα, και όχι η γνώση της ίδιας της απάντησης ή λύσης (Sternberg, 2012/2003, σ. 282). Για παράδειγμα, το ότι μπορούμε να εντοπίσουμε άμεσα τον σερβιτόρο στο εστιατόριο, το οφείλουμε στη *μη-δηλωτική* γνώση που μας παρέχει ένα γνωστικό μας σχήμα σχετικά με το πώς είναι και πώς λειτουργεί ένα εστιατόριο, και όχι στο ότι κατέχουμε κάθε φορά τη *δηλωτική* γνώση του ποιος είναι ο σερβιτόρος. Εφόσον τα συμπεράσματα στα οποία μας οδηγεί η *μη-δηλωτική* γνώση επιβεβαιώνονται κατ' επανάληψη, τότε η διαμόρφωση της αντιληπτικής κρίσης κάθε φορά που βρισκόμαστε σε παρόμοιες συνθήκες, υπόκειται σε μια διαδικασία αυτοματοποίησης. Όπως αναφέρει ο Sternberg, «όσο ισχυροποιείται η παγίωση της νοητικής αναπαράστασης της μη δηλωτικής γνώσης, τόσο περιορίζεται η δυνατότητα συνειδητής πρόσβασης σ' αυτήν τη γνώση» (2012/2003, σ. 364). Η γνώση εφαρμόζεται ασυνείδητα, με αποτέλεσμα τα συμπεράσματα να συνάγονται αυτόματα, λες και δεν τα συμπεράναμε αλλά τα «βρήκαμε» ως μια δεδομένη «αλήθεια» του εξωτερικού κόσμου.

Μια τέτοια περίπτωση σχημάτων που οδηγούν στην αυτοματοποίηση των αντιληπτικών κρίσεων είναι και τα κοινωνικά στερεότυπα. Σύμφωνα με αντιλήψεις που έχουν επικρατήσει στο ιδεολογικό τοπίο μιας κοινωνίας και αναπαράγονται διαρκώς στη σκέψη και στον λόγο των μελών της, οι άνθρωποι εντάσσονται, βάσει εξωτερικών χαρακτηριστικών συμπεριφοράς και εμφάνισης, σε διάφορες «ομάδες» (κοινωνικές, φυλετικές κ.λπ.). Κάθε φορά λοιπόν που υποπίπτει στην αντίληψή μας ένα χαρακτηριστικό ή μια συμπεριφορά που παραπέμπει σε μια τέτοια κατηγορία, το

χαρακτηριστικό αυτό λειτουργεί ως *prime* ερέθισμα, που μας κάνει να αναμένουμε από τον άνθρωπο να επιδείξει και όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά (συμπεριφορά, ιδέες κ.λπ.) της κατηγορίας στην οποία θεωρούμε ότι ανήκει. Αυτή μας η προδιάθεση καθορίζει ύστερα τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον συγκεκριμένο άνθρωπο, καθώς «ανακαλύπτουμε» πάνω του χαρακτηριστικά που ταιριάζουν στο σχήμα-στερεότυπο – ακόμα και αν στην πραγματικότητα δεν τα διαθέτει. Έτσι, το στερεότυπο είναι ένα σχήμα που δημιουργεί «αυτό-εκπληρούμενες προφητείες», (Dovidio, 1999, σ. 805), καθώς οι ίδιες οι αντιληπτικές προσδοκίες που προκαλεί, διαμορφώνουν στη συνέχεια το προϊόν της αντίληψης, ώστε αυτό να συμμορφώνεται στην προκατάληψη του προσλαμβανοντος.

4. Η αντίληψη ως «προβολή» οικείου νοήματος

Ως τώρα, έχει καταδειχθεί ότι η πρόσληψη ενός πράγματος δεν είναι ποτέ μια «καταγραφή» αυτού που υπάρχει «έξω». Είναι πάντοτε, όπως λέει ο Martin Heidegger, μια ερμηνευτική δραστηριότητα· οτιδήποτε προσλαμβάνουμε από το περιβάλλον, το προσλαμβάνουμε «ως κάτι» (Χάιντεγκερ, 1978/1927, σ. 249). Για να υποπέσει δηλαδή οτιδήποτε στην αντίληψή μας και να «στερεωθεί» μπροστά μας ως κάτι συγκεκριμένο, θα πρέπει να έχουμε ήδη προβάλει πάνω του κάποιο νόημα, που σημαίνει να το έχουμε ήδη αναγνωρίσει ως μέρος της «πραγματικότητάς» μας· της ολότητας που αποκαλούμε «κόσμο» μας και μέσα στην οποία έχει διάφορες πιθανότητες χρήσης, λειτουργίας, σύνδεσης και αλληλεπίδρασης με τα υπόλοιπα πράγματα. Θα πρέπει με άλλα λόγια να βρίσκει τη θέση του μέσα στο δίκτυο των γνωστικών μας σχημάτων και των οικείων καταστάσεων που αυτά προβλέπουν ή, έστω, να σχετίζεται κάπως με αυτά. Όπως λέει ο Stanley Fish, τα αντικείμενα εμφανίζονται σε μορφές που σχετίζονται με τον τρόπο που έχουμε μάθει να λειτουργούμε σε διάφορες δεδομένες καταστάσεις,

[...] και όχι με μια αντικειμενική, προ-ερμηνευτική μορφή [...] αυτό αληθεύει ακόμα και στην περίπτωση που κάτι εμφανίζεται ως μη έχον σχέση με την κατάσταση, αφού η μη σχέση δεν είναι μια αυτόνομη αλλά μια διαφορική κατηγορία, ο προσδιορισμός ενός πράγματος μέσω της απαρίθμησης των πραγμάτων που δεν είναι. Η μη σχέση είναι κι αυτή ένα είδος σχέσης (Fish 1980, σ. 334).

Διαθέτουμε, λοιπόν, μια προ-κατανόηση του κόσμου η οποία δεν «ντύνει» απλώς με νόημα μια εξωτερική πραγματικότητα που θα ήταν ούτως ή άλλως «εκεί», αλλά συγκροτεί αυτήν την πραγματικότητα, την «αποκαλύπτει» και την εμφανίζει στις αισθήσεις μας. Μια «αντικειμενική», ουδέτερη καταγραφή της πραγματικότητας, μια «απελευθέρωση» από αυτήν τη δομή του «*βλέπω κάτι ως κάτι*», είναι μάλλον αδύνατη. Για να καταφέρουμε να δούμε τη σκούπα, όχι ως το εργαλείο καθαρισμού που γνωρίζουμε αλλά ως μια ουδέτερη χωρίς νόημα, υλική διάταξη, θα πρέπει να καταβάλουμε μεγάλη προσπάθεια να «αδειάσουμε» το μυαλό μας και πάντως, όπως λέει ο Heidegger (1978/1927, σ. 251), θα πρόκειται για μια δευτερεύουσα, «παράγωγή» κίνηση του νου, στην οποία θα προσπαθούμε να απογυμνώσουμε το πράγμα της εμπειρίας από το πρωταρχικό νόημα που του έχουμε αποδώσει. Ο εν πολλοίς αυτόματος δε και μη συνειδητός τρόπος με τον οποίο «ερμηνεύουμε» τα ερεθίσματα που φτάνουν στις αισθήσεις μας, και με τον οποίο καταλήγουμε στα αντιληπτικά μας συμπεράσματα, περιβάλλει τα συμπεράσματα αυτά με έναν μανδύα αντικειμενικότητας. Ο Edmund Husserl (2005/1927, σ. 71-74) κάνει λόγο για τη *φυσική στάση* με την οποία αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα: Ο κόσμος που μας περιβάλλει μας φαίνεται «φυσικός», αντικειμενικός και δεδομένος, τη στιγμή που στην πραγματικότητα είναι αποτέλεσμα των προ-καταλήψεων²¹ μας· ένα «επίτευγμα» νοητικών δράσεων που παραμένουν λανθάνουσες, «αφανείς» στη συνείδησή μας. Η πιο θεμελιώδης δε από τις προ-καταλήψεις μας είναι ακριβώς η πίστη ότι ο κόσμος, όπως εμφανίζεται στη συνείδησή μας, δεν είναι αποτέλεσμα μιας επέμβασης του νου μας, αλλά η «αντικειμενική» πραγματικότητα.

Η πραγματικότητα, λοιπόν, που αντιλαμβανόμαστε ως «φυσικό κόσμο», δεν είναι ένα άθροισμα υλικών οντοτήτων αλλά, όπως λέει η Christina Lafont, είναι «μια ολότητα σημασιών, ένα δίκτυο, ένας ιστός νοημάτων που δομεί την κατανόηση του εαυτού μας και οποιουδήποτε πράγματος εμφανίζεται στον κόσμο» (2005, σ. 270). Αυτό δε το δίκτυο σημασιών και προ-υποθέσεων βάσει των οποίων ερμηνεύουμε το οτιδήποτε «ως κάτι», δεν είναι ατομική, υποκειμενική υπόθεση του καθενός. Παρ’

²¹ Επιλέγω να γράφω την προ-κατάληψη με ενωτικό, για να αποτρέψω την ανάγνωσή της με την κοινή έννοια που έχει στον καθημερινό λόγο: ως δηλαδή μιας αρνητικής προδιάθεσης απέναντι σε κάποιον ή σε κάτι. Η προ-κατάληψη στην οποία αναφέρομαι σε διάφορα σημεία της διατριβής είναι η ήδη, από πριν υπάρχουσα κατανόηση των πραγμάτων· η οποία δεν αποτελεί εμπόδιο αλλά μάλλον μια αναγκαία συνθήκη της κατανόησης κάθε πράγματος που συναντά η αντίληψή μας. Αυτό φυσικά δεν αποκλείει το ενδεχόμενο μια προ-κατάληψη να δημιουργεί ψευδείς και παραμορφωτικές εντυπώσεις.

όλο που μπορεί να περιέχει και κάποια στοιχεία που προέρχονται από ατομικές εμπειρίες, ωστόσο σε πολύ μεγάλο βαθμό είναι μια πολιτισμικά καθορισμένη δομή. Είναι για παράδειγμα ο «κόσμος του Ανθρώπου της Αναγέννησης», όπως λέει η Lafont (2005, σ. 271), ή ο «κόσμος του σύγχρονου δυτικού ανθρώπου». Καθορίζεται από αυτό που ο Heidegger ονομάζει *Man* (1978/1927, σ. 193): η αντίστοιχη ελληνική λέξη θα ήταν το «κάποιος» ή το «κανείς» που τίθεται ή εννοείται ως υποκείμενο σε φράσεις που χρησιμοποιούνται για να εκφράσουν κοινώς αποδεκτές απόψεις, όπως για παράδειγμα, «έτσι πρέπει να συμπεριφέρεται κανείς σε τέτοιες περιπτώσεις» ή «πρέπει κάποιος να αναλαμβάνει τις ευθύνες του».²²

Όπως λέει ο Heidegger, το *Man* καθορίζει το τι βλέπουμε και πώς το κατανοούμε· κανείς δεν μπορεί να μείνει ανέγγιχτος από αυτήν την «καθημερινή δημόσια ερμηνευση [του κόσμου] ... μέσα στην οποία απαρχής ανατρέφεται» (1978, σ. 278). Κάθε νοητική σύλληψη, κάθε κατανόηση, ερμηνεία και σκέψη πραγματώνεται μέσα σε, μέσα από και ενάντια προς αυτήν τη δημόσια διαθέσιμη ερμηνεία των πραγμάτων· κανείς δεν μπορεί να βγει εκτός της και να δει έναν «αντικειμενικό» κόσμο.

Θα πρέπει βέβαια εδώ να τονίσουμε, όπως κάναμε και νωρίτερα, σε σχέση με τους κώδικες των σημειωτικών πρακτικών, ότι το *Man*, παρότι προσδιορίζει τα αντιληπτικά όρια μέσα σε έναν πολιτισμό, δεν επιβάλλει μοναδικές και αποκλειστικές ερμηνείες στα πράγματα του κόσμου. Δεν είναι ένας άκαμπτος και παγιωμένος τρόπος να αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο, αλλά επιτρέπει εντός του τη συνύπαρξη διαφόρων, ακόμα και αντικρουόμενων αντιλήψεων. Όπως έχει δείξει ο Bakhtin (1980/1975, σ. 205-209) για τα γλωσσικά σημεία, έτσι και γενικότερα, κάθε πράγμα που εμφανίζεται στην ανθρώπινη εμπειρία, είναι μια «περιοχή» όπου ανταγωνίζονται διάφοροι κοινωνικοί λόγοι, για να το «κατακτήσουν» και να του αποδώσουν τη σημασία που θέλουν. Υπάρχουν βέβαια ηγεμονικά σχήματα, αντιλήψεις και προκαταλήψεις που κυριαρχούν στις συνειδήσεις των ανθρώπων, όπως υπάρχουν και

²² Η μετάφραση του Γιάννη Τζαβάρα στην οποία παραπέμπω, αποδίδει το *Man* με τον όρο «οι πολλοί». Προτιμώ να διατηρήσω τον όρο αμετάφραστο, διότι το «οι πολλοί» επιτρέπει να εκληφθεί το *Man* ως οι κυμαινόμενες «διαθέσεις» της πλειονότητας, όπως αυτή διαμορφώνεται κάθε φορά σε μια κοινωνία, ενώ θα έπρεπε να θεωρήσουμε το *Man* ως ένα πλέγμα σταθερών αντιλήψεων και πεποιθήσεων το οποίο έχει παγιωθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα σε ένα πολιτισμικό περιβάλλον και στο οποίο οι πολλοί «προσχωρούν» μάλλον (ασυνείδητα και υποχρεωτικά), παρά το διαμορφώνουν συνειδητά.

λιγότερο κυρίαρχα, και άλλα που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν περιθωριακά. Επίσης, συχνά αντιλήψεις που θεωρούνται «περιθωριακές» προϋποθέτουν την παραδοχή ευρύτερων ηγεμονικών αντιλήψεων, εντός των οποίων είναι τελικά εγκιβωτισμένες μαζί με άλλες με τις οποίες υποτίθεται ότι έρχονται σε απόλυτη σύγκρουση. Παρ' όλο όμως που τα πράγματα μπορούν να γίνουν αντιληπτά μέσα από το πρίσμα διαφορετικών, λιγότερο ή περισσότερο «κυρίαρχων» λόγων, που τότε αλληλοσυμπληρώνονται και τότε συγκρούονται και «αγωνίζονται» να υπερισχύσουν ο ένας του άλλου μέσα στη σκέψη, στα κείμενα και στο γενικότερο γίγνεσθαι ενός πολιτισμού, τίποτε δεν μπορεί να γίνει αντιληπτό εκτός του πλαισίου που συνθέτουν αυτοί οι λόγοι. Καθετί που προσλαμβάνουμε, το προσλαμβάνουμε ως μια «περίπτωση» που «προβλέπεται» από το *Man*.

Για παράδειγμα, μια φωτογραφία στο εξώφυλλο μιας αμερικανικής εφημερίδας που απεικονίζει έναν μελαχρινό, γενειοφόρο άνδρα με μουσουλμανικό τουρμπάνι, είναι ένα «τόπος» στον οποίο ανταγωνίζονται –προκειμένου να τον προσδιορίσουν– οι διάφοροι κοινωνικοί λόγοι που συνυπάρχουν στο «πολυγλωσσικό», όπως θα έλεγε ο Bakhtin (1980/1975), τοπίο των αντιλήψεων που κυκλοφορούν στην αμερικανική κοινωνία. Πολλοί που εμφορούνται από τα ηγεμονικά στη Δύση σχήματα περί «τρομοκρατίας», θα «διαβάσουν» στην φωτογραφία την πιθανότητα κάποιας είδησης σχετικά με κάποιον «τρομοκράτη». Ένας άλλος, λιγότερο διαδεδομένος, κοινωνικός λόγος, θα κάνει ίσως κάποιους να σκεφθούν ότι μπορεί η εφημερίδα να φιλοξενεί τη συνέντευξη ενός από τους πολλούς παράνομα συλληφθέντες και κρατουμένους στις φυλακές του Γκουαντάναμο. Και οι μεν και οι δε πάντως θα λειτουργήσουν μέσα στα όρια που θέτει ένας ευρύτερος ηγεμονικός λόγος που «θέλει» τους ανθρώπους με τέτοια εμφάνιση να απασχολούν τα μέσα ενημέρωσης όταν σχετίζονται κάπως με το πολυδιάστατο θέμα της «τρομοκρατίας». Ελάχιστοι, αντίθετα, θα προσλάβουν αμέσως τον εικονιζόμενο ως έναν πρωτοπόρο επιστήμονα ή συγγραφέα, παρότι και ένας τέτοιος θα μπορούσε να εικονίζεται στο πρωτοσέλιδο μιας εφημερίδας.

5. Η παραγωγή και η ενίσχυση αντιληπτικών «αυτοματισμών» από τον κινηματογράφο

Ο κόσμος που αντιλαμβανόμαστε δεν είναι ένας «αντικειμενικός» κόσμος αλλά ο κόσμος που είμαστε προετοιμασμένοι, προ-ρυθμισμένοι να δούμε. Ένα δίκτυο γνωστικών σχημάτων, προ-υποθέσεων και προ-καταλήψεων που κυριαρχεί στον νου μας, επεμβαίνει στον τρόπο που προσλαμβάνουμε την εξωτερική πραγματικότητα, «μεταφράζοντάς» τη σε διάφορες σημασίες. Έτσι, τα πράγματα του φυσικού κόσμου λειτουργούν κι αυτά, ως προς την αναγνώριση και την κατανόησή τους, ως σημεία: ως μορφές που «σημαίνουν» στον νου μας κάτι άλλο από τον *Ding-an-sich* εαυτού τους. Ο κόσμος ως αντικείμενο της ανθρώπινης εμπειρίας είναι μια σημειολογικά οργανωμένη δομή, και το *Man*, ο μεγάλος πολιτισμικός κώδικας βάσει του οποίου τα διάφορα πράγματα αποκτούν σημασία και, επομένως, συγκεκριμένη υπόσταση στην εμπειρία μας.

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω μπορούμε να επανέλθουμε στον συλλογισμό του πρώτου κεφαλαίου. Φάνηκε εκεί ότι στα φιλμικά κείμενα υπάρχει μια «ποσότητα» νοήματος η οποία παράγεται χωρίς να μεσολαβεί η αποκωδικοποίηση κάποιας κινηματογραφικής, αφηγηματικής ή αναπαραστατικής «γλώσσας», και την οποία ο θεατής αντιλαμβάνεται με τον ίδιο τρόπο που αντιλαμβάνεται τα πράγματα της κοινής εμπειρίας. Τώρα, υπό το φως των συμπερασμάτων του παρόντος κεφαλαίου, ο συλλογισμός αυτός μπορεί να επεκταθεί: το μέρος του νοήματος που δεν προκύπτει από την κινηματογραφική ή αφηγηματική κωδικοποίηση δεν είναι «ελεύθερο» από κάθε κωδικοποίηση και σύμβαση· αντίθετα, παράγεται μέσω της εφαρμογής των γνωστικών σχημάτων και των συμβάσεων μέσω των οποίων ο άνθρωπος συγκροτεί στον νου του την πραγματικότητα που τον περιβάλλει.

Ακόμα λοιπόν και στο επίπεδο της φυσικής απεικόνισης, οι κινηματογραφικές εικόνες δεν αναπαριστούν «φυσικά» πράγματα αλλά «πολιτισμικές μονάδες», που προσδιορίζονται από την τοποθέτησή τους «μέσα σε ένα σύστημα άλλων πολιτισμικών μονάδων που τους αντιτίθενται και τις περιχαράζουν» (Eco, 1989/1976, σ. 120). Το ότι μπορούμε να αναγνωρίσουμε ένα μήλο σε μια κινηματογραφική απεικόνιση οφείλεται στο ότι μπορούμε και του αποδίδουμε σημασίες που το κάνουν μέρος του κόσμου μας· σημασίες που σχετίζονται με τις έννοιες των φρούτων, της διατροφής, της αγροτικής παραγωγής, της αγοράς και του εμπορίου, ακόμα και, μέσα

σε ένα δεδομένο πολιτισμικό πλαίσιο, με τις έννοιες του πειρασμού και της αμαρτίας. Έτσι το φιλικό κείμενο, ακόμα και όταν δεν αναφέρεται σε κινηματογραφικές νόρμες και κώδικες, εξακολουθεί να αναφέρεται στους πολιτισμικούς κώδικες που «φιλτράρουν» την πραγματικότητα στα μάτια μας.

Βέβαια, αυτό δεν ισχύει μόνο για τον κινηματογράφο. Κάθε αναπαραστατικό και αφηγηματικό κείμενο, οποιουδήποτε μέσου και αν αποτελεί έκφραση, «διαβάζεται» αναγκαστικά μέσα από τον πολιτισμικό και ιδεολογικό «ορίζοντα» στον οποίο έχει παραχθεί και στον οποίο κυκλοφορεί. Η διαφορά είναι ότι ο κινηματογράφος, λόγω του *αντιληπτικού ρεαλισμού* που τον διακρίνει, ευνοεί την άμεση εφαρμογή των αντιληπτικών αυτοματισμών με τους οποίους «βλέπουμε» και «ακούμε» τον κόσμο μας. Η «πραγματικότητα» στην οποία αναφέρεται ένα φιλικό κείμενο δεν μεταφράζεται σε μια γλώσσα αυθαίρετων συμβολικών σημείων, όπως συμβαίνει σε ένα μυθιστόρημα, ούτε «συμβολίζεται» από ένα σύνολο αφαιρετικών αναπαραστάσεων, όπως αυτές που συναντάμε σε μια θεατρική σκηνή. Το αποτύπωμα που αφήνει στον αμφιβληστροειδή μας ένα πραγματικό σπίτι και το αντίστοιχο αποτύπωμα που αφήνει η κινηματογραφική του απεικόνιση, τυγχάνουν παρόμοιας νοητικής επεξεργασίας, ώστε να καταλήξουν να παραπέμπουν στο πράγμα που στον «κόσμο» μας αποκαλούμε «σπίτι». Αντίθετα, η εικόνα που σχηματίζεται στον αμφιβληστροειδή μας όταν διαβάζουμε τα γράμματα «σ-π-ι-τ-ι», παραπέμπει μεν στην πολιτισμική μονάδα «σπίτι» αλλά μέσω μιας πολύ διαφορετικής νοητικής διαδρομής, στην οποία κυριαρχεί η αποκωδικοποίηση των γλωσσικών σημείων.

Αυτός ο έμμεσος και σε μεγάλο βαθμό συμβολικός τρόπος με τον οποίο τα άλλα αναπαραστατικά μέσα παραπέμπουν στην εκάστοτε μυθοπλαστική πραγματικότητα, επιτρέπει την επίγνωση ότι η πραγματικότητα αυτή είναι μια κατασκευή που επιτυγχάνεται μέσω διαδικασιών σημασιοδότησης. Η διαδικασία της κατανόησης «μεταφέρεται» έτσι σ' ένα περισσότερο συνειδητό επίπεδο, και μπορεί να οδηγήσει στον συνειδητό έλεγχο των ευρύτερων πολιτισμικών σχημάτων και κωδίκων στους οποίους στηρίζεται. Ο κινηματογράφος, όχι μόνο δεν διαθέτει αυτό το «πλεονέκτημα» που βρίσκει ο Paul de Man στα λογοτεχνικά αφηγηματικά κείμενα, την «απελευθέρωση» δηλαδή του αναγνώστη από την «πλάνη μιας “αυθεντικής”, μη μεσολαβημένης έκφρασης»²³ (Man, 1983, σ. 17), αλλά, αντίθετα, αναπαράγει όπως

²³ Ο Paul de Man στηρίζει αυτήν την παρατήρηση σε δύο βάσεις: αφενός στο ότι η γλώσσα εξ ορισμού επιβάλλει και αποκαλύπτει ταυτόχρονα μια αναπόφευκτη απόσταση ανάμεσα στις υλικές

ήδη αναφέρθηκε, τη *φυσική στάση*: οι πολιτισμικοί κώδικες, οι προ-καταλήψεις και τα στερεότυπα που διαμορφώνουν το «καλούπι» της αντίληψής μας περνούν απευθείας, και χωρίς άλλη διαμεσολάβηση, εν αγνοία μας σχεδόν, στη διαδικασία της κινηματογραφικής πρόσληψης. Κάθε φορά δε που τα σχήματά μας επιβεβαιώνονται από την εξέλιξη μιας κινηματογραφικής ιστορίας, ισχυροποιούνται ακόμη περισσότερο, γιατί η επιβεβαίωση δεν έρχεται από τον αυθαίρετο λόγο ενός «δημιουργού», αλλά από αυτήν την αυτόνομη, αυθυπόστατη «πραγματικότητα» της οθόνης. Γι' αυτό και ο κινηματογράφος συμβάλλει τόσο αποτελεσματικά στην αναπαραγωγή, εμπέδωση και διασπορά, όπως λέει ο Heath (Χηθ, 1990/1973, σ.41), του «κοινωνικού αληθοφανούς».

Η δεκτικότητα με την οποία ο κινηματογράφος αφήνει να τον διαπερνούν τα σχήματα και οι προ-καταλήψεις που κυριαρχούν στην κοινωνία, συνδυάζεται και με την «ικανότητά» του για το αντίστροφο: όχι μόνο δηλαδή επιβεβαιώνει τα υπάρχοντα σχήματά μας, αλλά και τα συν-διαμορφώνει, αφού οι άμεσες εντυπώσεις που δημιουργεί αποτυπώνονται στον νου του θεατή περισσότερο ως «πραγματικότητες» και λιγότερο ως επινοήσεις των δημιουργών της ταινίας. Γι' αυτό και, όπως επισημαίνει ο Persson (2003, σ. 40), η ικανότητα του κινηματογράφου να «συντηρεί, να ενισχύει, να μετασχηματίζει και να εμπλουτίζει τις προδιαθέσεις» με τις οποίες προσεγγίζουμε την καθημερινή μας εμπειρία είναι τέτοια, που, στη «μιντιοκρατούμενη» πια κοινωνία μας είναι δύσκολο να διακρίνει κανείς ποιες προδιαθέσεις προέρχονται από τον κινηματογράφο και τα άλλα οπτικοακουστικά αναπαραστατικά μέσα, και ποιες από την εμπειρία της πραγματικότητας και των υπόλοιπων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων. Με μεγάλη ευκολία, καταστάσεις που συναντάμε και μαθαίνουμε στις μυθοπλαστικές κινηματογραφικές ταινίες, τις αναμένουμε και από τον κόσμο της καθημερινής μας εμπειρίας. Ο τρόπος που πολλοί άνθρωποι αντιλαμβάνονται σήμερα τον «πρώτο παγκόσμιο πόλεμο», τα «διαστημόπλοια», ή το «φλερτ», εμπλέκει εικόνες και καταστάσεις που προέρχονται από την κινηματογραφική τους εμπειρία εξίσου ή και περισσότερο από ό,τι

εκφράσεις της και στο νόημα στο οποίο αυτές παραπέμπουν· και αφετέρου στο ότι το ίδιο κάνει –σε άλλο επίπεδο– και η μυθοπλασία· η οποία εξ ορισμού «παραδέχεται» τον διαχωρισμό της από οποιαδήποτε εμπειρική πραγματικότητα (Man, 1983, σ. 11, 17). Ο κινηματογράφος, ενώ διαθέτει φυσικά το δεύτερο χαρακτηριστικό, αυτό της μυθοπλασίας, στερείται το πρώτο, αφού τα υλικά σημεία του, μοιάζουν, σε αντίθεση με τη γλώσσα, να συμπίπτουν με αυτό που «σημαίνουν».

προέρχονται από την πραγματική τους εμπειρία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, η «μοιραία» γυναίκα που δεν συμμορφώνεται στους συμβατικούς οικογενειακούς ρόλους, εκδηλώνοντας έντονη, εκτός οικογενειακού πλαισίου σεξουαλικότητα, και αποτελεί πηγή κινδύνων για τους άνδρες που την επιθυμούν. Το στερεότυπο αυτό προέρχεται από έναν ηγεμονικό λόγο στις πατριαρχικές κοινωνίες, που απαντά σε πλήθος πολιτισμικών εκφράσεων, από μύθους και θρησκευτικά κείμενα έως πατρικές συμβουλές προς νεαρά αγόρια. Ωστόσο, η μεταφορά του στον κινηματογράφο –είτε μέσω του ρόλου της *femme fatale* του film noir, είτε μέσω αντίθετων αλλά εξίσου στερεοτυπικών ρόλων, όπως αυτός της γυναίκας με το «αγγελικό» πρόσωπο που αποτελεί το κέντρο ενός «ευτυχισμένου σπιτιού»– αναπαρήγαγε το στερεότυπο με πιο σύγχρονους όρους και το εδραίωσε εκ νέου στις συνειδήσεις των ανθρώπων του 20ού και του 21ου αιώνα. Σ' αυτήν την ικανότητα του κινηματογράφου αναφέρεται η Teresa de Lauretis (2000, σ. 104) όταν λέει ότι ο κινηματογράφος είναι, όχι απλώς μια «μηχανή παραγωγής εικόνων γυναικών», αλλά μια μηχανή αναπαραγωγής «της γυναίκας ως εικόνας»· δηλαδή, μια μηχανή που παράγει η ίδια στερεοτυπικές γυναικείες «εκδοχές». Επεκτείνοντας δε την παρατήρησή της, μπορούμε γενικότερα να πούμε ότι ο κινηματογράφος δεν παράγει απλώς εικόνες ήδη γνωστών πραγμάτων αλλά παράγει «γνωστά πράγματα», πράγματα που στη συνέχεια «βλέπουμε» και αντιλαμβανόμαστε στην καθημερινή μας ζωή.

Κεφάλαιο τρίτο

Η παραγωγή του αφηγηματικού νοήματος

1. Το «κείμενο» ως γνωστικό σχήμα

Στα δύο πρώτα κεφάλαια παρουσιάστηκε ο τρόπος με τον οποίο η σημασία των κινηματογραφικών σημείων και των κινηματογραφικών κειμένων παράγεται στον νου του θεατή. Στη συνέχεια, στο επόμενο κεφάλαιο, θα εξεταστεί η λειτουργία της κινηματογραφικής αφήγησης, ο ειδικότερος τρόπος δηλαδή με τον οποίο από ένα φιλικό κείμενο παράγεται το νόημα που ονομάζουμε «αφηγηματικό», καθώς και πώς ακριβώς εμπλέκεται ο θεατής σε αυτήν τη διαδικασία. Η εξέταση ωστόσο αυτού του θέματος προϋποθέτει την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο παράγεται το αφηγηματικό νόημα γενικά, ανεξάρτητα από το ποιο είναι το αφηγηματικό μέσο. Το πώς, λοιπόν, ένα κείμενο, είτε είναι κινηματογραφικό είτε γλωσσικό, είτε μια σειρά σκίτσων είτε ένα σύνολο χορευτικών κινήσεων, φτάνει να σημάνει μια ιστορία, είναι το θέμα του παρόντος κεφαλαίου.

Έγινε φανερό παραπάνω πως τίποτε από όσα υποπίπτουν στην ανθρώπινη αντίληψη δεν υφίσταται σε μια αντικειμενική, ανεξάρτητη από την ανθρώπινη εμπειρία πραγματικότητα. Ακόμα και όταν έχουμε την εντύπωση ότι απλώς «καταγράφουμε» παθητικά κάτι που συμβαίνει μπροστά μας, «προβάλλουμε» οι ίδιοι σε μεγάλο βαθμό το νόημα και τη μορφή με την οποία αυτό το «κάτι» μάς εμφανίζεται. Τα σημεία, είτε κινηματογραφικά είτε γλωσσικά ή άλλα, δεν αποτελούν εξαίρεση· δεν μπορούν να γίνουν «σημεία», παρά μόνο μέσω της πρόσληψής τους από κάποιον ο οποίος θα προβάλλει πάνω τους το νόημα που θεωρείται ότι «μεταδίδουν». Ανάλογα, τα κείμενα, αφηγηματικά και μη, για να αποκτήσουν νόημα, χρειάζονται την αντιληπτική δραστηριότητα ενός προσλαμβάνοντος· ενός αναγνώστη, θεατή ή ακροατή. Το σύνολο των δομικών λειτουργιών μέσω των οποίων είδαμε ότι ένα κείμενο αναπτύσσει τις σημασίες του, η ενσωμάτωση των σημείων του σε μικρές και μεγαλύτερες συνταγματικές ενότητες, και η σύναψη παραδειγματικών σχέσεων με άλλες, εκτός κειμένου, διαθέσιμες επιλογές, είναι διαδικασίες που τίθενται σε κίνηση και πραγματώνονται στον νου του αποδέκτη.

Συστατικό λοιπόν στοιχείο ενός κειμένου είναι και η διαδικασία της πρόσληψής του, η διαδικασία δε αυτή είναι μια *από-πάνω-προς-τα-κάτω* αντιληπτική δραστηριότητα. Η γνώση μας για το πώς συγκροτείται ένα κείμενο, μας προσανατολίζει σε συγκεκριμένους αντιληπτικούς στόχους, οι οποίοι και καθορίζουν ύστερα τον τρόπο που θα το προσλάβουμε. Βασικός μας στόχος είναι η επίτευξη της κειμενικής συνοχής, αυτού που ο Wolfgang Iser (1978, σ. 280) ονομάζει *gestalt* του κειμένου: ενός δικτύου σχέσεων και συνδέσεων, στο οποίο θα οργανωθούν τα σημεία του κειμένου, για να παραπέμψουν σε σημασίες που υπερβαίνουν αυτές στις οποίες θα μπορούσε να παραπέμψει το καθένα χωριστά. Από τη στιγμή που ένα σύνολο σημείων μας απευθύνεται ως «κείμενο», γνωρίζουμε ότι μέσα του μπορεί να βρεθεί μια τέτοια δομή, ότι το κείμενο «προορίζεται» να αποτελέσει ένα τέτοιο *gestalt*. Επιχειρούμε λοιπόν να το βρούμε και να το προσδιορίσουμε· να αντιληφθούμε κάθε εκφραστική «μονάδα», κάθε λέξη, εικόνα ή ήχο, ως «συσχετιζόμενο όρο» όπως λέει ο Iser (1978, σ. 276-277), η σημασία του οποίου θα προκύψει όχι αυτοτελώς από τον ίδιο τον όρο, αλλά από τον τρόπο με τον οποίο ο όρος αυτός θα συσχετιστεί με τους άλλους και θα ενσωματωθεί στη συνολική νοηματική ενότητα του κειμένου.

Ο αποδέκτης λοιπόν ενός κειμένου, για να μπορέσει να αποδώσει νόημα στα δεδομένα του κειμένου, καθώς τα προσλαμβάνει το ένα μετά το άλλο, χρειάζεται να τα δει ως μέρος ενός συνολικού *gestalt*· το οποίο, φυσικά, στη αρχή δεν μπορεί παρά να είναι υποθετικό. Όπως γράφει ο Gadamer,

Κάποιος που προσπαθεί να καταλάβει ένα κείμενο επιτελεί πάντα μια πράξη προβολής. Προβάλλει μπροστά του ένα νόημα για το συνολικό κείμενο αμέσως μόλις αναδυθεί στο κείμενο μια υποψία αρχικού νοήματος. Και πάλι, αυτό το αρχικό νόημα αναδύεται μόνο επειδή διαβάζει το κείμενο με συγκεκριμένες προσδοκίες σχετικά με κάποιο νόημα (Gadamer, 2004/1960, σ. 269).

Εισερχόμενος κανείς στη διαδικασία πρόσληψης ενός κειμένου δηλαδή, πρέπει να το έχει ήδη «προ-κατανοήσει» –έστω και με αδρό, υποθετικό τρόπο– ως σύνολο. Μόνο έτσι, μόνο εντάσσοντας τις πληροφορίες που αρχίζει να λαμβάνει από το κείμενο σε μια τέτοια, ήδη υποτεθείσα, ευρύτερη νοηματική δομή, μπορεί να τους αποδώσει οριοθετημένα και συγκεκριμένα νοήματα. Έχοντας δε αυτό το γενικό νόημα ως αντιληπτικό στόχο, υποθέτει ποιες πληροφορίες πρόκειται να δοθούν στη συνέχεια, και τις αναμένει, ώστε να συμπληρώσουν τις ήδη παρουσιασμένες, και να αποτελέσουν μαζί τους την ενότητα που προσδοκά να βρει. Ταυτόχρονα, οι νέες

πληροφορίες, των οποίων η ροή συνεχίζεται, δεν επιβεβαιώνουν απλώς αλλά και συμπληρώνουν, τροποποιούν, ή και κάποτε ανατρέπουν πλήρως την αρχική υπόθεση, οδηγώντας στην αντικατάστασή της με νέα, καταλληλότερα υποθετικά *gestalt* που να μπορούν να «στεγάσουν» τις ήδη προσληφθείσες πληροφορίες και να αποτελέσουν το «φίλτρο» μέσα από το οποίο θα προσληφθούν οι επόμενες.

Είναι λοιπόν εμφανές ότι η διαδικασία πρόσληψης ενός κειμένου είναι μια κυκλική διαδικασία. Το συνολικό *gestalt* ως υπόθεση στον νου του αποδέκτη τροφοδοτεί με νόημα τα κειμενικά δεδομένα καθώς αυτά προσλαμβάνονται το ένα μετά το άλλο, και, ταυτόχρονα, τα δεδομένα αυτά, όπως συσχετίζονται το ένα με το άλλο, τροφοδοτούν και διαμορφώνουν τη συνολική υπόθεση οδηγώντας σε συνεχείς αναθεωρήσεις της. Όπως λέει ο Iser,

[...] κάθε νέος συσχετιζόμενος όρος ανοίγει έναν ορίζοντα προσδοκιών ο οποίος τροποποιείται –εάν δεν αλλάζει πλήρως– από τους όρους που ακολουθούν. Κι ενώ αυτές οι προσδοκίες στρέφουν το ενδιαφέρον σ' αυτό που πρόκειται να ακολουθήσει, η ακόλουθη τροποποίησή τους, θα έχει επίσης αναδρομικό αποτέλεσμα σε αυτά που έχουν ήδη διαβαστεί (1978, σ. 278).

Αυτό το συνεχές «πάρε-δώσε» μεταξύ αποδέκτη και κειμένου, είναι η διαδικασία που «κάνει το κείμενο να αποκαλύψει την πολλαπλότητα συνδέσεων και συσχετισμών που εν δυνάμει περιέχει» (Iser, 1978, σ. 278). Σταματάει δε η διαδικασία αυτή όταν τελειώνει η «ανάγνωση» και σταθεροποιείται στο μυαλό του αποδέκτη το *gestalt* του κειμένου, η δομή στην οποία είναι οργανωμένα τα διάφορα κειμενικά στοιχεία. Το *gestalt* αυτό, λέει ο Iser (1978, σ. 284), ως το αποτέλεσμα της «συνάντησης ανάμεσα στο γραμμένο κείμενο και στο μυαλό ενός αναγνώστη που έχει τη δική του προσωπική ιστορία εμπειριών, τη δική του συνείδηση, τη δική του ματιά», δεν είναι το αποκλειστικό, μοναδικό νόημα του κειμένου, αλλά ένα νόημα, μία μόνο από τις πολλές πιθανότητες νοήματος που το κείμενο εν δυνάμει περιέχει. Το κείμενο ως υλική παρουσία είναι ένα σύνολο πιθανοτήτων, περιέχει εν δυνάμει πολλά *gestalt*, και το ποιο θα υπερισχύσει, εξαρτάται από την ερμηνευτική στρατηγική που θα ακολουθήσει ο αποδέκτης και από το ποια γνωστικά σχήματα θα εφαρμόσει.

Χρειάζεται να γίνει εδώ μια παρατήρηση. Η αναγνώριση του γεγονότος ότι ένα κείμενο «κατασκευάζεται» διά μέσου της ερμηνευτικής εργασίας ενός αποδέκτη, η οποία με τη σειρά της καθορίζεται από την προδιάθεση με την οποία προσεγγίζει αυτός το κείμενο, θα μπορούσε να οδηγήσει στο συμπέρασμα ότι τα κείμενα

αναδύονται σε μια σφαίρα απόλυτης υποκειμενικότητας. Το συμπέρασμα δε αυτό οδηγεί στην ένσταση ότι δεν θα ήταν ποτέ δυνατόν να συμφωνήσουμε πάνω στην ύπαρξη ενός «αντικειμενικού», προς εξέταση κειμένου, αλλά θα έπρεπε να θεωρήσουμε ότι υπάρχουν αμέτρητα «υποκειμενικά» κείμενα, τόσα όσοι και οι αναγνώστες ή οι θεατές τους. Αυτό θα καθιστούσε την απόπειρα της παρούσας διατριβής να ερευνηθεί η λειτουργία της κινηματογραφικής αφήγησης στα συγκεκριμένα φιλμικά κείμενα του Haneke, μια απόπειρα να ερευνηθεί κάτι που δεν υπάρχει. Το μόνο πάνω στο οποίο θα μπορούσαν να γίνουν έγκυρες παρατηρήσεις, θα ήταν η πρόσληψη των κειμένων αυτών από έναν συγκεκριμένο, ιστορικό, εξατομικευμένο θεατή, λαμβάνοντας υπόψη τις γνώσεις του, τις εμπειρίες του, το ακριβές γνωστικό και ψυχολογικό του υπόβαθρο και γενικά οτιδήποτε θα μπορούσε να καθορίσει την ερμηνευτική του δραστηριότητα.

Η ένσταση αυτή όμως δεν μπορεί να γίνει δεκτή· διότι μπορεί το νόημα ενός κειμένου να μην προβάλλεται «έτοιμο» από το κείμενο προς τον αναγνώστη, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι αποτελεί και μια αυθαίρετη προβολή από τον αναγνώστη προς το κείμενο. Είδαμε στο πρώτο κεφάλαιο ότι οι σημειωτικές διαδικασίες είναι -άλλες λιγότερο και άλλες περισσότερο- κωδικοποιημένες, πράγμα που εξασφαλίζει μια σχετική σταθερότητα και συμφωνία στον τρόπο που αντιλαμβάνονται τα κείμενα τα μέλη μιας κοινότητας ή ενός πολιτισμού. Κατόπιν, στο δεύτερο κεφάλαιο, έγινε φανερό ότι όχι μόνο τα κείμενα, αλλά και οτιδήποτε αντιλαμβάνονται τα μέλη μιας πολιτισμικής κοινότητας είναι καθορισμένο από το *Man* του πολιτισμού αυτού· από τους πολιτισμικούς κώδικες μέσα στα όρια των οποίων συγκροτούνται οι συνειδήσεις και οι αντιληπτικές ικανότητες των υποκειμένων. Μια πολιτισμική κοινότητα αποτελεί ταυτόχρονα, όπως λέει ο Stanley Fish (1980), και μια *ερμηνευτική κοινότητα*: «Το “εσύ” που κάνει την ερμηνευτική εργασία [...] είναι ένα συλλογικό “εσύ” και όχι ένα μεμονωμένο άτομο [...], διότι οι νοητικές εργασίες που επιτελούμε δέχονται τους περιορισμούς των θεσμών και των κοινωνικών δομών στις οποίες είμαστε ήδη εγκλωπωμένοι» (σ. 331).

Ο λόγος λοιπόν που η προαναφερθείσα ένσταση πρέπει να απορριφθεί δεν είναι ότι τα κείμενα είναι περισσότερο «αντικειμενικά» από ό,τι υποστηρίχθηκε παραπάνω, αλλά ότι οι συνειδήσεις των αποδεκτών, αναγνωστών ή θεατών, είναι λιγότερο «υποκειμενικές» από ό,τι υπονοεί η προαναφερθείσα ένσταση. Τα αντιληπτικά «εργαλεία» που οριοθετούν τις πιθανότητες σημασίας και κατανόησης,

είναι «συμβατικά και κοινωνικά» και «... έχουν την πηγή τους σε ένα δημόσια διαθέσιμο σύστημα κατανόησης» (Fish, 1980, σ. 332). Όπως ο δημιουργός ενός κειμένου δεν εφευρίσκει ο ίδιος ούτε τα εκφραστικά του μέσα ούτε τα νοήματα τα οποία προτίθεται να «εκφράσει», αλλά διαχειρίζεται ένα ήδη διαθέσιμο σύνολο μέσων και νοημάτων με τον τρόπο που επιθυμεί, έτσι και ο αποδέκτης δεν βρίσκει τα «δικά» του νοήματα, αλλά επιλέγει και συνδυάζει ήδη δημόσια διαθέσιμα νοήματα, νοηματοδοτεί τα κείμενα κινούμενος μέσα σε ήδη υπαρκτά νοηματικά πλαίσια τα οποία γίνονται αποδεκτά σε μια ερμηνευτική κοινότητα. Κατά συνέπεια, υπάρχει ένα, θα λέγαμε, διυποκειμενικά αναγνωρίσιμο κείμενο, όχι επειδή το ίδιο το κείμενο «επιβάλλει την πρόσληψή του με συγκεκριμένο τρόπο», αλλά επειδή υπάρχει ένα κοινός «τρόπος πρόσληψης ο οποίος οδηγεί στο να αναδυθεί ένα “ίδιο κείμενο” στη συνείδηση όλων των αποδεκτών του κειμένου». (Fish, 1980, σ. 337).

2. Το αφηγηματικό κείμενο

Ο αντιληπτικός στόχος της επίτευξης της κειμενικής συνοχής εξειδικεύεται ακόμα περισσότερο όταν ο αναγνώστης γνωρίζει ή υποθέτει το είδος του κειμένου που έχει μπροστά του. Όταν ένα κείμενο απευθύνεται στον αποδέκτη ως «ποίημα» ή «δοκίμιο» ή «αφήγημα» κ.λπ., τότε ο αποδέκτης επιστρατεύει ένα συγκεκριμένο είδος προσοχής, μια *ειδικευμένη ανάγνωση*, όπως την ονομάζει ο Fish (1980, σ. 327), η οποία στηρίζεται σε ένα αντίστοιχο, ειδικό γνωστικό σχήμα που περιλαμβάνει τα πρότυπα χαρακτηριστικά αυτής της ειδικής κατηγορίας λόγου. Από τη στιγμή που ο αναγνώστης γνωρίζει ή πιθανολογεί ότι το κείμενο που έχει μπροστά του είναι ένα ποίημα, αρχίζει να το διαβάσει, όπως λέει ο Fish (1980, σ. 335), με «ποιητικά μάτια» να προσλαμβάνει τα δεδομένα του με τέτοιο τρόπο, ώστε να ταιριάζουν στην κατηγορία λόγου που γνωρίζει ως ποιητική· κι έτσι, η *ειδικευμένη ανάγνωση* δεν μας οδηγεί τόσο στο να διακρίνουμε «τι υπάρχει στο κείμενο», αλλά στο να «δημιουργήσουμε αυτό που εκ των υστέρων μπορεί να ειπωθεί ότι υπήρχε μπροστά μας» (Fish, 1980, σ. 327).

Αναλόγως, η επίγνωση ή η πιθανολόγηση ότι παρακολουθούμε ένα αφήγημα μας κάνει να παρακολουθούμε με «αφηγηματικά μάτια». Ένα αφηγηματικό *σχήμα* στο οποίο περιλαμβάνεται η γνώση μας για το τι συνιστά ένα αφήγημα, μας οδηγεί σε

μια αφηγηματική μέθοδο πρόσληψης. Ως αποδέκτες, «ψάχνουμε» στο βιβλίο ή στην οθόνη μια έκφραση αυτού του αφηγηματικού προτύπου, και ο λόγος που μπορούμε και τη βρίσκουμε είναι ακριβώς ότι εξετάζουμε το κείμενο με «αφηγηματική προσοχή», ότι ο αντιληπτικός μας μηχανισμός, ενόψει της αφηγηματικής κατανόησης, προετοιμάζεται να «διαβάσει», να «δει» και να «ακούσει» με «αφηγηματικό τρόπο».

Εκτός από την πρόσληψη βέβαια, το αφηγηματικό σχήμα κατευθύνει και την κατασκευή του κειμένου. Κάθε λόγος που φιλοδοξεί να γίνει αφηγηματικός, κάθε κείμενο που «θέλει» να αφηγηθεί μια ιστορία, προσαρμόζεται στις απαιτήσεις του αφηγηματικού σχήματος, ώστε να αποτελέσει ένα εν δυνάμει αφήγημα, να μπορεί να ταιριάξει εύκολα ή δύσκολα, λιγότερο ή περισσότερο, στις αφηγηματικές προσδοκίες ενός αποδέκτη. Να μπορεί με άλλα λόγια, να αποτελέσει κατάλληλη «πρώτη ύλη», ώστε ο αποδέκτης να κατασκευάσει με αυτό μια αφηγηματική δομή. Ωστόσο, το βασικότερο συστατικό στοιχείο της αφήγησης είναι η διαδικασία με την οποία προσλαμβάνει και ερμηνεύει το αφηγηματικό κείμενο ο εκάστοτε αποδέκτης. Η ιστορία δεν βρίσκεται ποτέ «κλεισμένη» μέσα στις εκφραστικές μονάδες του εκάστοτε κειμένου. Είναι οι αναγνώστες, θεατές ή ακροατές που, καθοδηγούμενοι από το αφηγηματικό σχήμα, επεξεργαζόμενοι *από-πάνω-προς-τα-κάτω* τα κειμενικά δεδομένα, τα αναγνωρίζουν και τα νοηματοδοτούν ως στοιχεία ενός αφηγηματικού λόγου, φτιάχνοντας έτσι στον νου τους τη *διήγηση* και τον *διηγητικό κόσμο*.²⁴

Το ότι η αφηγηματική δομή είναι προϊόν μιας *ειδικευμένης ανάγνωσης* στην οποία ο αποδέκτης υποβάλλει ένα σύνολο πληροφοριών, προκύπτει, όπως επισημαίνει ο Edward Branigan (1992), και από έρευνες της πειραματικής γνωστικής ψυχολογίας. Έχει φανεί ότι, όταν οι άνθρωποι ανακαλούν στη μνήμη τους μια ιστορία που διάβασαν ή παρακολούθησαν, σε πολλά σημεία «παραμορφώνουν» το κείμενο, πολλά στοιχεία δεν τα θυμούνται καθόλου ή τα θυμούνται λάθος, ενώ πολλά είναι και τα στοιχεία που συμπληρώνουν οι ίδιοι, επιμένοντας μάλιστα ότι αυτά υπήρχαν στο κείμενο. Με δεδομένο δε ότι η ανάμνηση ενός πράγματος είναι καθορισμένη από τον

²⁴ Στην αφηγηματολογία, «διήγηση» είναι η ιστορία και ολόκληρο το μυθοπλαστικό σύμπαν μέσα στο οποίο υποτίθεται ότι αυτή λαμβάνει χώρα. Τα γεγονότα της ιστορίας που παρουσιάζονται στο κείμενο καθώς και αυτά που δεν παρουσιάζονται αλλά συνάγονται από τον αποδέκτη, οτιδήποτε περιέχεται ή μπορεί να περιέχεται στον φανταστικό κόσμο της ιστορίας, στον κόσμο ο οποίος «είναι – δυνητικά τουλάχιστον– προσβάσιμος στους χαρακτήρες». (Branigan, 1992, σ. 35).

τρόπο με τον οποίο το πράγμα έχει γίνει αντικείμενο επεξεργασίας κατά τη στιγμή της αρχικής πρόσληψής του, φαίνεται ότι καθώς διαβάζουμε ή παρακολουθούμε μια ιστορία, στον νου μας δημιουργείται λεπτό προς λεπτό μια κατασκευή η οποία «δεν είναι αντίγραφο του αρχικού ερεθίσματος ούτε μια ασθενής μνήμη αυτού» (Branigan, 1992, σ. 83), αλλά μία νέα δομή πληροφοριών, προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις του αφηγηματικού σχήματος.

Ποιο είναι όμως το αφηγηματικό σχήμα; Ποια είναι αυτή η μέθοδος που «καθοδηγεί την ταξινόμηση, κατανόηση, αποθήκευση και ανάκληση των δεδομένων ενός αφηγηματικού κειμένου» (Branigan, 1992, σ. 13), και μέσω της οποίας παράγεται μια ιστορία; Πότε οι συνδέσεις μέσα σε ένα σύνολο δεδομένων είναι τέτοιες, ώστε τα δεδομένα αυτά να αποτελούν ένα αφήγημα;

3. Το αφηγηματικό σχήμα

Ο μυθιστοριογράφος Paul Auster (Hutchisson, 2013, σ. 137) έχει πει σε συνέντευξή του ότι με τις ιστορίες που γράφει, προσπαθεί να εξερευνήσει τη «μηχανική της πραγματικότητας». Η μηχανική, ως κλάδος της φυσικής, περιγράφει και εξηγεί τη συμπεριφορά σωμάτων και δυνάμεων που αλληλεπιδρούν· που συγκρούονται ή συντίθενται η μία με την άλλη, που εμποδίζουν, περιορίζουν ή ενισχύουν η μία την άλλη. Με άλλα λόγια, περιγράφει «συμβάντα» τα οποία βρίσκονται σε χρονική διαδοχή και αιτιώδη αλληλεξάρτηση. Πράγματι, το αφηγηματικό σχήμα μάς καθοδηγεί να «δούμε» τις δράσεις και τις καταστάσεις που παρουσιάζει ένα κείμενο ως αλληλουχίες συμβάντων που συνδέονται χρονικά (ως διαδοχικά ή σύγχρονα), βρίσκονται σε κάποιου είδους χωρική σύνδεση, στενή ή απομακρυσμένη και, το σημαντικότερο, βρίσκονται σε κάποια σχέση αλληλεξάρτησης και αλληλεπίδρασης, σε κάποια μορφή δηλαδή αιτιώδη συνάφεια. Έτσι, το αφηγηματικό σχήμα μάς παρέχει έναν τρόπο να αντιλαμβανόμαστε τη ροή του χρόνου, να αντιλαμβανόμαστε το πώς η ανθρώπινη δράση προκύπτει ως αποτέλεσμα προθέσεων και κινήτρων, ως προσπάθεια επίτευξης στόχων, ως αντίδραση σε εξωτερικούς παράγοντες, επιφέροντας αλλαγές, τόσο στο εξωτερικό περιβάλλον όσο και στο εσωτερικό των ανθρώπων.

Οι αιτιώδεις σχέσεις του αφηγηματικού σχήματος δεν είναι αποκλειστικές, δεν καθιστούν δηλαδή το κάθε γεγονός επαρκή και αναγκαία προϋπόθεση για την έλευση του επόμενου, αλλά περισσότερο, όπως λέει ο Branigan, «σχέσεις πιθανότητας» (Branigan, 1992, σ. 26-27). Οικοδομούν αυτό που ο Barthes ονομάζει *προαιρετικό κώδικα* της αφήγησης: τη διαδοχή δηλαδή γεγονότων που μπορεί να συμβούν «μαζί», που θεωρείται πιθανό να επέρχονται το ένα ως επόμενο του άλλου, να ανήκουν μαζί στο ίδιο «γένος δράσης» (Barthes, 2007/1970, σ. 33).

Εκτός από αυτήν την αιτιώδη δομή που πραγματώνεται και αναπαράγεται σε κάθε σημείο του αφηγήματος κάνοντας την ιστορία να προχωρά ως ένα ξεδίπλωμα πραγματοποιημένων πιθανοτήτων, το αφηγηματικό σχήμα προβλέπει και μια άλλη, μακράς κλίμακας δομή που απλώνεται και ολοκληρώνεται κατά μήκος ολόκληρου του αφηγήματος ή κατά μήκος των ενοτήτων του. Εντός αυτής της δομής συντελείται η μετάβαση από μια αρχική σε μια τελική κατάσταση ή, όπως λέει ο Tzvetan Todorov, η «μεταμόρφωση μιας κατάστασης» (Todorov, 1971, σ. 39): Μια εδραιωμένη κατάσταση διαταράσσεται και τελικά, μέσα από μια σειρά συναφών μεταξύ τους συμβάντων, «μεταμορφώνεται» σε μια νέα κατάσταση που αποτελεί και το τέλος της ιστορίας. Η αρχή, η μέση και το τέλος της ιστορίας έχουν χρονική έννοια αλλά όχι μόνο· αναδύονται στον νου του αποδέκτη και ως ο σκελετός αυτού που ο Barthes αποκαλεί «ερμηνευτικό κώδικα» της αφήγησης, κατά τον οποίο, οι πληροφορίες που παρουσιάζει ένα αφηγηματικό κείμενο

[...] έχουν ως λειτουργία να αρθρώνουν, με διάφορους τρόπους, μια ερώτηση, την απάντησή της και τα διάφορα περιστατικά που μπορούν είτε να προετοιμάζουν την ερώτηση ή να καθυστερούν την απάντηση· ή ακόμα: να διατυπώνουν ένα αίτιο και να οδηγούν στην αποκρυπτογράφηση του (Barthes 2007/1970, σ. 29).

Για παράδειγμα, *«θα καταφέρει ο ντετέκτιβ να ανακαλύψει την ταυτότητα του δολοφόνου;» «Θα καταφέρει η Έριν Μπρόκοβιτς να αποζημιωθούν οι κάτοικοι της πόλης του Hinkley από την εταιρία ενέργειας που μόλυνε τον υδροφόρο ορίζοντα της περιοχής τους με καρκινογόνους ρύπους;» (Erin Brockovich, Soderbergh, 2000).* Τα περιστατικά της «μέσης» της ιστορίας καθυστερούν την απάντηση στο ερώτημα του ερμηνευτικού κώδικα, αναβάλλουν το τέλος και μαζί αναβάλλουν την ικανοποίηση της προσδοκίας του αποδέκτη, δίνοντας έτσι στην αφηγηματική διαδικασία τη διάρκειά της.

Εκτός από τρόπους σύνδεσης των κειμενικών στοιχείων ώστε να «κατασκευαστεί» η ιστορία και ο διηγητικός κόσμος, το αφηγηματικό σχήμα προβλέπει και την ύπαρξη και λειτουργία ενός ακόμα στοιχείου· ενός παράγοντα που δεν ανήκει στον διηγητικό κόσμο αλλά που είναι «υπεύθυνος» για τη ροή και την παρουσίαση των πληροφοριών σχετικά με αυτόν. Υποθέτουμε έτσι με βεβαιότητα ότι πίσω από κάθε αφηγηματικό κείμενο υπάρχει μια αφηγηματική «πρόθεση», ένας παράγοντας ο οποίος «γνωρίζει» την ιστορία και «έχει την πρόθεση» να μας την παρουσιάσει με τον τρόπο που εκείνος επιλέγει. Η λειτουργία του παράγοντα αυτού, τον οποίο στο εξής θα ονομάζω *αφηγητική πηγή*,²⁵ φανερώνεται από τη «σχέση της διήγησης με ό, τι είναι εξωτερικό προς αυτήν. Δηλαδή, ποιος είναι αυτός ο άλλος κόσμος που έχει δημιουργήσει τη διήγηση, που παρέχει πληροφορίες γι' αυτήν, που σχολιάζει και που συσχετίζει τον διηγητικό κόσμο με τον δικό μας» (Branigan, 1992, σ. 36).

Η αφηγητική πηγή μπορεί να μεταδίδει πληροφορίες με διάφορους τρόπους. Μπορεί να «δουλεύει» έμμεσα, χρησιμοποιώντας ως όχημα τη διηγητική δράση και συμπεριφορά των χαρακτήρων, τα λόγια που ανταλλάσσουν μεταξύ τους, τις πράξεις τους ή ακόμα και τον τρόπο που αντιλαμβάνονται την πραγματικότητα (π.χ. την παρουσίαση των σκέψεών τους). Ιδιαίτερα σε αφηγηματικά μέσα που έχουν έντονη τη μιμητική διάσταση, όπως ο κινηματογράφος και το θέατρο, η αφηγητική πηγή μπορεί να περιορίζεται σε μια τέτοια έμμεση λειτουργία, «κρυπτόμενη» η ίδια και αφήνοντας τα γεγονότα να «αφηγούνται τον εαυτό τους» (Benveniste, 1971, σ. 208). Μπορεί όμως η αφηγητική πηγή να μεταδίδει πληροφορίες και μέσω προσώπων που αναλαμβάνουν ρόλο «αφηγητή»: διηγητικών αφηγητών, που «κατοικούν» στον διηγητικό κόσμο αλλά «απευθύνονται» –συνέχεια ή κάποιες στιγμές– άμεσα στον θεατή. «Ο Andy ήρθε στην φυλακή Shawshank το 1947 έχοντας καταδικαστεί για τον φόνο της γυναίκας του...», αφηγείται, μέσω voice-over που απευθύνεται στον θεατή,

²⁵ Αυτό που εδώ ονομάζω «αφηγητική πηγή», στην αφηγηματολογία έχει καθιερωθεί να ονομάζεται *narration*, με βάση την ορολογία που εισήγαγε ο Gérard Genette (1972, σ. 72). Ο Genette χρησιμοποίησε τη γαλλική λέξη *narration* για να δηλώσει την πράξη του «αφηγείσθαι», κατ' αντιδιαστολή με την *histoire* (που είναι η ιστορία και ο κόσμος της) και το *recit* (που είναι το υλικό σώμα του κειμένου). Η προφανής μετάφραση του *narration* θα ήταν «αφήγηση» – δεν θα χρησιμοποιήσω ωστόσο αυτόν τον όρο διότι στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής, ως αφήγηση νοείται το σύνολο της αφηγηματικής διαδικασίας, μέρος μόνο της οποίας είναι η ανάδυση και η λειτουργία της αφηγητικής πηγής.

ο κρατούμενος Ρεντ στο ξεκίνημα της ταινίας *Shawshank Redemption* (Darabont, 1994). «Μακάρι η μάνα μου και ο πατέρας μου [...] να ήξεραν τι έκαναν την ώρα τη σύλληψής μου», μας λέει ο Τρίστραμ Σάντι στο μυθιστόρημα του Laurence Sterne *Η ζωή και οι απόψεις του Τρίστραμ Σάντι* (1992, σ. 5)· ή μπορεί να το κάνει μέσω εξωδιηγητικών αφηγητών, οπότε ο αφηγηματικός λόγος φαίνεται να εκπορεύεται από έναν απρόσωπο (ή και προσωποποιημένο, που δεν αποτελεί όμως κομμάτι του διηγητικού κόσμου) αφηγητή: «Μια χώρα της Λατινικής Αμερικής, μετά την πτώση της δικτατορίας», μας πληροφορεί ένας μεσότιτλος στην αρχή της ταινίας *Death and the Maiden* (Polanski, 1994), τοποθετώντας μας στον χώρο και τον χρόνο της ιστορίας.

Σε κάθε περίπτωση, πάντως, η αφηγητική πηγή δεν ταυτίζεται με αυτούς τους αφηγητές. Οποιοσδήποτε «αφηγητής» –διηγητικός ή εξωδιηγητικός– εμφανιστεί και αναγνωριστεί στο κείμενο ως «πρόσωπο» ή ως συγκεκριμένη «φωνή», δεν μπορεί ταυτόχρονα να θεωρηθεί και ως η αρχική «πηγή» του αφηγηματικού κειμένου, διότι αυτόματα μπορούμε να υποθέσουμε έναν «ανώτερο» παράγοντα που τον τοποθέτησε εκεί και του ανέθεσε αυτήν τη λειτουργία. Άλλωστε αυτοί οι «αφηγητές» αναφέρονται στον διηγητικό κόσμο σαν ο τελευταίος να υπήρχε αυτόνομα και ανεξάρτητα από τον «δικό τους» αφηγηματικό λόγο, «όπως θα το έκανε ένας μάρτυρας ή συμμετέχων» (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 196). Αντίθετα, η αφηγητική πηγή και δημιουργεί τον μυθοπλαστικό κόσμο και, ταυτόχρονα, αναφέρεται σ' αυτόν, «σαν να διέθετε αυτός αυτόνομη ύπαρξη, ανεξάρτητα από την πράξη εκφοράς του αφηγητή και πριν από αυτήν» (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 198).

Ας επισημανθεί επίσης ότι η αφηγητική πηγή δεν ταυτίζεται με κανένα πραγματικό πρόσωπο που εργάστηκε για να παραχθεί το αφηγηματικό κείμενο, δεν πρόκειται για τον συγγραφέα, τον σκηνοθέτη ή τον σεναριογράφο. Η αφηγητική πηγή είναι στοιχείο της αφηγηματικής δομής, ένα ακόμα δημιουργήμα της αφηγηματικής διαδικασίας, το οποίο, όπως και η διήγηση, γεννιέται στον νου του αποδέκτη· λίγη έως καθόλου σημασία έχει εάν οι προθέσεις, ο «τόνος», το ύφος και οι απόψεις που αποδίδουμε στην αφηγητική πηγή, απηχούν τις πραγματικές προθέσεις ή το ύφος των πραγματικών ανθρώπων που κατασκεύασαν το κείμενο – άλλωστε κάτι τέτοιο δεν θα ήταν δυνατόν να διακριβωθεί.

Η αφηγητική πηγή λοιπόν δεν είναι κάποιο πρόσωπο, πραγματικό ή μυθοπλαστικό, διηγητικό ή εξωδιηγητικό· είναι μια λειτουργία της αφηγηματικής

δομής η οποία (λειτουργία) φανερώνεται κάθε φορά που ο αποδέκτης ενός αφηγηματικού κειμένου αποκτά επίγνωση ότι το κείμενο του «απευθύνεται» άμεσα ή έμμεσα, έκδηλα ή καλυμμένα, ρυθμίζοντας τη ροή της πληροφόρησης σχετικά με τα γεγονότα της ιστορίας, ή ακόμα και σχολιάζοντάς τα. Ως στοιχείο της αφηγηματικής δομής, η αφηγητική πηγή «είναι διαθέσιμη στον αναγνώστη ή στον θεατή μόνο κατά συμπερασμό, διότι αποκαλύπτεται μόνο μέσω της εκδίπλωσης της διήγησης» (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 166).

Σύμφωνα με το αφηγηματικό σχήμα, λοιπόν, αναγνωρίζουμε τη λειτουργία της αφηγητικής πηγής, και αυτό σημαίνει δύο βασικά πράγματα: πρώτον, πως έχουμε εμπιστοσύνη ότι μέχρι να τελειώσει η διαδικασία της «ανάγνωσης», θα μας δοθούν οι απαραίτητες πληροφορίες προκειμένου να ικανοποιηθεί η προσδοκία μας για την πλήρωση ενός αφηγηματικού *gestalt* και δεύτερον, πως είναι πιθανόν να συναντήσουμε στο κείμενο, εκτός από πληροφορίες σχετικές με την ιστορία και τον κόσμο της, και τα ίχνη ή ακόμα και την έκδηλη παρουσία της αφηγητικής πηγής, του παράγοντα που είναι υπεύθυνος για την επιλογή και την παρουσίαση αυτών των πληροφοριών.

4. Η «κανονική ιστορία»

Σύμφωνα με τα πρότυπα του αφηγηματικού σχήματος, μπορεί να «κατασκευαστούν» πολλών ειδών αφηγήματα, από περίπλοκες ιστορίες μέχρι πολύ απλά, «οριακά» αφηγήματα, αποτελούμενα για παράδειγμα από δύο μόνο γεγονότα ή από ένα γεγονός και μια διάδοχη κατάσταση. Ο Bordwell (1985), στηριγμένος και σε μια σειρά ψυχολογικών ερευνών πάνω στην αφηγηματική κατανόηση, λέει ότι στη «δυτική» τουλάχιστον κουλτούρα, οι αναγνώστες, κινηματογραφικοί θεατές κ.λπ., έχουν στον νου τους ένα πιο συγκεκριμένο πρότυπο ιστορίας, που συμμορφώνεται μεν στη θεμελιώδη αφηγηματική δομή που μόλις περιγράφηκε, αλλά είναι λιγότερο «χαλαρό» και θέτει περισσότερες προϋποθέσεις. Αυτή η ειδικότερη εκδοχή του αφηγηματικού σχήματος την οποία ο Bordwell ονομάζει *κανονική ιστορία* (canonic story), φαίνεται να διαπερνά την πλειονότητα των ιστοριών που κυκλοφορούν στον πολιτισμό μας, κάνοντάς τις, παρότι παρουσιάζουν μια μεγάλη ποικιλία γεγονότων και

καταστάσεων, να ακολουθούν κάποιους λίγους, κοινούς κανόνες ως προς τον τρόπο με τον οποίο ξεκινούν, αναπτύσσονται και τελειώνουν (Bordwell, 1985 σ. 34, 35).

Η *κανονική ιστορία* ξεκινάει εκθέτοντας με σαφήνεια ένα συγκεκριμένο χωρικό και χρονικό πλαίσιο και μια σειρά σταθερών σχέσεων και καταστάσεων που συνιστούν μια κατάσταση ισορροπίας. Στη συνέχεια, συμβαίνει «κάτι» ένα γεγονός που διαταράσσει την αρχική ισορροπία και θέτει την ιστορία σε κίνηση. Το γεγονός αυτό, που ο Branigan (1992) ονομάζει «εναυσματικό» (initiating event), προκαλεί την αντίδραση του κεντρικού ήρωα της ιστορίας, και τον οδηγεί να οριοθετήσει έναν στόχο. Ο στόχος αυτός, άλλοτε περισσότερο και άλλοτε λιγότερο ξεκάθαρος, σχετίζεται με την αποκατάσταση της διαταραχθείσας τάξης ή με την επίτευξη μιας νέας ισορροπίας. Στην πορεία των προσπαθειών του ήρωα να πετύχει τον στόχο του, αναδεικνύονται ανταγωνιστές οι οποίοι μπορεί να επιδιώκουν την επίτευξη διαφορετικών στόχων, εμποδίζοντάς τον έτσι να φτάσει στον δικό του. Οι συγκρούσεις ανάμεσα στον κεντρικό ήρωα και στις ανταγωνιστικές δυνάμεις, είναι η «μέση» της ιστορίας, τα περιστατικά που θα οδηγήσουν στη «μεταμόρφωση» της αρχικής κατάστασης σε μια νέα, και στην απάντηση του βασικού ερωτήματος του ερμηνευτικού κώδικα της αφήγησης: εάν και με ποιον τρόπο ο ήρωας θα πετύχει τον στόχο του.

Κύριο χαρακτηριστικό της *κανονικής ιστορίας* είναι το ότι η αιτιώδης αλληλουχία των γεγονότων στηρίζεται πάνω στις δράσεις, στις αποφάσεις και στα ψυχολογικά γνωρίσματα των χαρακτήρων. Παράγοντες που υπερβαίνουν τις ατομικές προθέσεις των χαρακτήρων, όπως για παράδειγμα φυσικά φαινόμενα ή κοινωνικές δυνάμεις, μπορεί να κατέχουν σημαντική θέση στο αφήγημα, προκαλώντας τις δράσεις και επηρεάζοντας τις προσπάθειες των προσώπων, αλλά δεν αποτελούν ποτέ τον βασικό αιτιώδη παράγοντα. Ο βασικός αιτιώδης παράγοντας είναι ένας εξατομικευμένος κεντρικός ήρωας με ένα σαφές ψυχολογικό προφίλ και έναν λίγο πολύ ξεκάθαρο στόχο. Η έκβαση των προσπαθειών του ήρωα να πετύχει αυτό που έχει θέσει ως προσωπικό στόχο, είναι το τέλος που υποθέτει ο αποδέκτης από την αρχή: «Θα καταφέρει να επιστρέψει ο ναυαγός από το ερημονήσι του Ειρηνικού στον πολιτισμό;» «Θα καταφέρει ο Ρόκι να κατακτήσει το πρωτάθλημα της πυγμαχίας;» Τα αφηγηματικά γεγονότα που παρακολουθούμε, τα αξιολογούμε με κριτήριο το κατά πόσο μπορούν να επηρεάσουν την πορεία της ιστορίας προς αυτό το προβαλλόμενο τέλος· κατά πόσο διαμορφώνουν, ξεκαθαρίζουν και διασαφηνίζουν

τον στόχο του κεντρικού ήρωα· κατά πόσο μπορούν να συμβάλουν στην επίτευξη αυτού του στόχου· κατά πόσο εμποδίζουν ή καθυστερούν τις προσπάθειες του ήρωα να τον πετύχει· ή τέλος, κατά πόσο μας διαφωτίζουν ή καθυστερούν την πληροφόρησή μας σε σχέση με την εξέλιξη των προσπαθειών του ήρωα. Στην *κανονική ιστορία*, το τέλος είναι το κύριο αντικείμενο του ενδιαφέροντος, η πιο βασική προσδοκία των θεατών· έλκει κατά κάποιον τρόπο την υπόλοιπη ιστορία προς το μέρος του, δίνοντάς της υπόσταση και διάρκεια. Το τέλος κυριαρχεί στον νου του αποδέκτη από την αρχή, είναι όπως λέει ο Sartre, «εδώ, αόρατο και παρόν, προσδίδει τη μεγαλοπρέπεια και την αξία ενός ξεκινήματος στις λιγοστές εκείνες λέξεις [της αρχής]» (Sartre, 2000/1938, σ. 71).

Η *κανονική ιστορία* θέτει ένα πολύ ισχυρό πρότυπο στον νου του σύγχρονου αφηγηματικού αποδέκτη. Όπως παρατηρεί ο Bordwell, έρευνες έχουν δείξει ότι ο αποδέκτης τείνει να προσλαμβάνει ένα αφήγημα ως *κανονική ιστορία*, ακόμα και παραγνωρίζοντας αντίθετες ενδείξεις που ενδεχομένως δείχνουν ότι το συγκεκριμένο κείμενο δεν συμμορφώνεται σε αυτό το πρότυπο. Για παράδειγμα, ακόμα και αν το κείμενο δεν παρέχει κάποια ένδειξη για τον στόχο του κεντρικού ήρωα, οι θεατές συμπεραίνουν αυθαίρετα έναν στόχο και ερμηνεύουν τις πράξεις του ως προσπάθειες για να τον πετύχει (Bordwell, 1985, σ. 35). Βέβαια, όσο ισχυρή και αν είναι η προσδοκία της *κανονικής ιστορίας*, εάν το κείμενο τη ματαιώνει συνεχώς, ο αποδέκτης τελικά θα την εγκαταλείψει. Άλλωστε, η γνώση του ευρύτερου αφηγηματικού σχήματος μας επιτρέπει να κατασκευάζουμε και αφηγηματικές δομές που βρίσκονται εκτός των ορίων της *κανονικής ιστορίας* και, παρ' όλα αυτά, εξακολουθούν να γίνονται αντιληπτές ως ιστορίες. Ωστόσο, η *κανονική ιστορία* είναι το πρώτο πράγμα που προσδοκά ένας σύγχρονος αναγνώστης ή θεατής να βρει σε ένα αφηγηματικό κείμενο, και το κείμενο θα χρειαστεί να διαψεύσει επανειλημμένα αυτές τις προσδοκίες, προκειμένου να «πείσει» τον αναγνώστη ή θεατή να κατασκευάσει στον νου του ένα αφήγημα εκτός του «κανονικού» προτύπου.

5. Η αφηγηματική κατανόηση ως κυκλική διαδικασία

Φαίνεται λοιπόν πως η αφήγηση είναι μια δυναμική διαδικασία που αναπτύσσεται ανάμεσα σε ένα κείμενο, φτιαγμένο έτσι που να γεννά αφηγηματικές πιθανότητες και

σε έναν αποδέκτη που είναι προδιατεθειμένος να «βρει» αυτές τις πιθανότητες και να τις πραγματώσει. Ανάμεσα σ' αυτούς τους δύο πόλους ανοίγεται ένας διάυλος επικοινωνίας στον οποίο συντελείται μια αμφίδρομη ροή. Πληροφορίες ρέουν από το κείμενο προς τον θεατή και ταυτόχρονα «ερμηνεύεις», υποθέσεις και συμπεράσματα προβάλλονται από τον θεατή προς το κείμενο, με στόχο την κατασκευή ενός αφηγηματικού *gestalt*. Είναι μια κυκλική διαδικασία, όπως είδαμε ότι είναι η διαδικασία κατανόησης οποιουδήποτε κειμένου.

Παραφράζοντας τον Gadamer (2004/1960) μπορούμε να πούμε ότι στην αφηγηματική διαδικασία, ο αποδέκτης προβάλλει ένα συνολικό αφηγηματικό *gestalt*, αμέσως μόλις αναδυθεί στο κείμενο μια υποψία αφηγηματικού νοήματος. Και πάλι, αυτή η αρχική υποψία αναδύεται επειδή διαβάζει το κείμενο με συγκεκριμένες «αφηγηματικές» προσδοκίες, οι οποίες προέρχονται από τη γενικότερη και τις ειδικότερες εκδοχές του αφηγηματικού σχήματος. Κατά την πρόσληψη ενός κειμένου, κάθε νέα πληροφορία, κάθε νέο σημείο που παρουσιάζεται, λειτουργεί πάντοτε, όπως λέει ο Iser, ως «ένδειξη ενός πράγματος που πρόκειται να έλθει», ως στοιχείο μιας δομής την οποία «προαναγγέλλει» (Iser, 1978, σ. 278). Για παράδειγμα, εάν στο αφήγημα που παρακολουθούμε πάρουμε αρχικά την πληροφορία ότι ένας άνθρωπος κατηγορείται άδικα για έναν φόνο, υποθέτουμε ότι η ιστορία που θα παρακολουθήσουμε θα είναι οι προσπάθειες του ανθρώπου αυτού να αποδείξει την αθωότητά του. Εάν στην συνέχεια το αφήγημα μας παρουσιάσει έναν αλκοολικό, παροπλισμένο δικηγόρο ο οποίος αποφεύγει να αναλάβει σοβαρές υποθέσεις, ερμηνεύουμε αυτές τις πληροφορίες υπό το φως της προηγούμενής μας υπόθεσης και αμέσως κάνουμε μια πιο συγκεκριμένη προβολή: Υποθέτουμε ότι στον δικηγόρο αυτόν θα προταθεί η υπεράσπιση του άδικα κατηγορούμενου, και ότι η ιστορία τελικά θα έχει τον δικηγόρο ως κεντρικό ήρωα, παρουσιάζοντας τις προσπάθειές του να αθωώσει τον πελάτη του. Προβάλλουμε ακόμα και ένα τέλος για την ιστορία: υποθέτουμε ότι στο τέλος θα κερδίσει την υπόθεση και ταυτόχρονα θα ξαναβρεί τη χαμένη αυτοπεποίθησή του και θα ξεπεράσει την εξάρτησή του. Αναμένουμε στη συνέχεια νέες πληροφορίες τις οποίες θα ερμηνεύσουμε με βάση το κατά πόσο μπορούν να συμβάλουν σε μια τέτοια εξέλιξη.

Καθώς λοιπόν εκτυλίσσεται η παρουσίαση του αφηγηματικού κειμένου στον χρόνο, ο αναγνώστης θεατής ή ακροατής, προβάλλει διαρκώς υποθέσεις σχετικά με την ενδεχόμενη εξέλιξη της ιστορίας, και το πώς μπορεί να επιτευχθεί ένα

αφηγηματικό *gestalt* στο οποίο να «χωρούν» όλες οι πληροφορίες· εικάζει στόχους για τους χαρακτήρες· αποδίδει τη συμπεριφορά τους σε διάφορα κίνητρα· προβλέπει τις δράσεις και τα γεγονότα που θα ακολουθήσουν· αναζητεί τη λειτουργία και τα ίχνη της αφηγητικής πηγής· συμπληρώνει πληροφορίες που λείπουν και έχει την προσοχή του διαρκώς στραμμένη σε ένα υποθετικό τέλος που θα απαντήσει τα ερωτήματα και θα άρει τις εκκρεμότητες.

Κεφάλαιο τέταρτο

Η λειτουργία της κινηματογραφικής αφήγησης

1. Η αμφίδρομη διαδικασία μεταξύ κειμένου και θεατή

Εφαρμόζοντας τα ως τώρα συμπεράσματα στον κινηματογράφο, προκύπτει ότι σε μια αφηγηματική ταινία η ιστορία δεν προβάλλεται από την οθόνη προς τον θεατή αλλά, σε μεγάλο βαθμό, από τον θεατή προς την οθόνη. Όπως λέει ο Branigan (1992), οι οπτικές και ηχητικές μορφές που είναι αποτυπωμένες στο φιλμ και που διαδέχονται η μία την άλλη στην οθόνη δεν είναι από μόνες τους ούτε αφηγηματικές ούτε μυθοπλαστικές· είναι απλώς παρούσες. Η αφηγηματική διαδικασία ξεκινά όταν το «σύμφυρμα φωτός και σκότους» που βρίσκεται αποτυπωμένο στο φιλμ, η «γυμνή γραφιστική πραγματικότητα» των δύο διαστάσεων της οθόνης, μαζί με ένα σύνολο ηχογραφημένων ήχων, μετατρέπονται στον τρισδιάστατο κόσμο μιας ιστορίας. (Branigan, 1992 σ. 33). Αυτό το πέρασμα από τον δισδιάστατο υλικό «κόσμο» της οθόνης στον φανταστικό, τρισδιάστατο κόσμο της ιστορίας συντελείται στον νου του θεατή, ο οποίος, έχοντας στόχο να αντιληφθεί μια ολοκληρωμένη ιστορία, προβαίνει σε μια *από-πάνω-προς-τα-κάτω* αντιληπτική διαδικασία· νοηματοδοτεί, οργανώνει και συμπληρώνει τα οπτικοακουστικά δεδομένα της ταινίας, ώστε να τα προσλάβει ως συσχετιζόμενους όρους, μετατρέποντας έτσι το ατελές ερέθισμα του φιλικού κειμένου σε ένα σύμπαν «σημαινομένων» που θα συνθέσουν το *gestalt* του διηγητικού κόσμου. Από την άλλη πλευρά, το φιλικό κείμενο είναι έτσι κατασκευασμένο ώστε να αποτελεί πηγή αφηγηματικών πιθανοτήτων, αλλά και να οριοθετεί και να κατευθύνει τον τρόπο με τον οποίο ο θεατής ανακαλύπτει και πραγματώνει αυτές τις αφηγηματικές πιθανότητες. Προϊόν αυτής της αμφίδρομης «επικοινωνίας» ανάμεσα στο φιλμ και στον θεατή είναι η διαμόρφωση στον νου του τελευταίου ενός αρχικά ρευστού και διαρκώς –όσο διαρκεί η προβολή τουλάχιστον– ανανεούμενου συνόλου υποθέσεων, εικασιών και συμπερασμάτων. Όσο η ροή των κειμενικών δεδομένων συνεχίζεται, τα συμπεράσματα και οι υποθέσεις υπόκεινται σε διαρκή έλεγχο· αντιπαραβάλλονται στις πληροφορίες που «τρέχουν» λεπτό προς λεπτό στην οθόνη και άλλοτε επιβεβαιώνονται, άλλοτε αναθεωρούνται και τροποποιούνται για να προσαρμοσθούν στα νέα δεδομένα, και άλλοτε

αντικαθίστανται από νέα, ώσπου να σχηματιστεί, τελικά, η οριστική μορφή της ιστορίας.

Ένα παράδειγμα θα φανερώσει αυτήν τη διαδικασία με μεγαλύτερη σαφήνεια. Στην αρχή της ταινίας *We need to talk about Kevin* (Ramsay, 2011) παρακολουθούμε το εξής κινηματογραφικό σύνταγμα:

α. Βλέπουμε από ψηλά ένα μεγάλο πλήθος ανθρώπων να επιδίδονται σε έναν ξέφρενο «ντοματοπόλεμο». Καλυμμένοι σχεδόν όλοι με πολτό ντομάτας, μοιάζουν με μια κόκκινη θάλασσα που κυματίζει. Συμπεραίνουμε –αν το γνωρίζουμε– ότι βρισκόμαστε στο φεστιβάλ «Tomatina» στη Βαλένθια, ή «*σ' εκείνη τη γιορτή της ντομάτας στην Ισπανία, που δείχνουν μια φορά τον χρόνο οι ειδήσεις*» ή «*σε μια παράξενη γιορτή όπου το πλήθος διασκεδάζει πετώντας ντομάτες εδώ κι εκεί*». Κάποιοι από το πλήθος σηκώνουν στα χέρια μια νέα γυναίκα, την Εύα, η οποία δείχνει ευτυχισμένη, σχεδόν ανακουφισμένη. Τελικά την ακουμπάνε κάτω και την περιλούζουν με τον κόκκινο πολτό. Η εικόνα στο μεγαλύτερο μέρος της σκηνής είναι σε αργή κίνηση· ο ήχος είναι κι αυτός σε αργή ταχύτητα, αλλοιωμένος και υπόκωφος, με τις φωνές να ακούγονται περισσότερο ως κραυγές αγωνίας παρά χαράς. Ο συγκεκριμένος χειρισμός της εικόνας και του ήχου κάνει τα σπρωξίματα, τις πτώσεις και τον βαθυκόκκινο σαν αίμα πολτό να παραπέμπουν ταυτόχρονα σε κάτι βίαιο, οδηγώντας μας να αμφιβάλλουμε για τον ρεαλισμό της σκηνής και να κάνουμε διάφορες υποθέσεις σχετικά με το τι μπορεί να σημαίνουν αυτά τα πλάνα· είναι πραγματικότητα, ανάμνηση, όνειρο; Ή μήπως η απεικόνιση του υποκειμενικού τρόπου με τον οποίο αντιλαμβάνεται κάποιος τα τεκταινόμενα στο φεστιβάλ;

β. Βρισκόμαστε τώρα στον εσωτερικό χώρο ενός σπιτιού. Αντίθετα με πριν, επικρατεί ησυχία. Το μόνο που διακρίνεται καθαρά είναι ένα παράθυρο, το τζάμι του οποίου είναι πιτσιλισμένο με κόκκινους λεκέδες. Πιθανολογούμε κάποια σχέση με τον «ντοματοπόλεμο» που είδαμε στην προηγούμενη σκηνή. Ίσως πρόκειται για την επόμενη μέρα, σε κάποιο κοντινό σπίτι. Μήπως ο κάτοικος του σπιτιού είναι κάποιος που συμμετείχε στη γιορτή; Μήπως είναι η Εύα;

γ. Η κάμερα κινείται παράλληλα με ένα χαμηλό τραπέζι, δείχνοντας τα αντικείμενα που υπάρχουν πάνω του: πιάτα με μισοφαγωμένο πρόχειρο φαγητό, λερωμένα ποτήρια και μπουκάλια, κουτάκια με χάπια. Υποθέτουμε ότι ο ένοικος του σπιτιού έχει παραμελήσει τον εαυτό του και ότι έχει κλονισμένη υγεία. Παράλληλα, παρατηρούμε την κυριαρχία του κόκκινου χρώματος· το φως έχει μια κόκκινη

απόχρωση, ενώ κόκκινα είναι και πολλά από τα αντικείμενα στο τραπέζι: ένα μισοφαγωμένο μήλο, ένα κερί, το χείλος ενός φλιτζανιού, τα υπολείμματα της σάλτσας σ' ένα πιάτο. Έχοντας ήδη δει και τη σκηνή του «ντοματοπολέμου», υποθέτουμε ότι το κόκκινο θα αποτελέσει ένα χρωματικό μοτίβο με συμβολική ίσως σημασία. Αναμένουμε να δούμε αν θα επιβεβαιωθεί η εικασία αυτή στη συνέχεια της ταινίας. Η υπόθεση που κάναμε στο (β) σχετικά με τον ένοικο του σπιτιού επιβεβαιώνεται τώρα, καθώς η κάμερα, συνεχίζοντας την κίνησή της, καταλήγει στην Εύα, που είναι ξαπλωμένη στον καναπέ. Στο πρόσωπό της πέφτουν ανταύγειες από κοκκινωπό φως, οι οποίες υποθέτουμε ότι οφείλονται στους λεκέδες που είδαμε πριν στο τζάμι του παραθύρου. Τη βλέπουμε ύστερα να στρέφει το κεφάλι της και να κοιτάζει ψηλά και δεξιά εκτός κάδρου, κάπως παραξενεμένη. Μας γεννάται η προσδοκία να δούμε τι κοιτάζει.

δ. Το επόμενο πλάνο ικανοποιεί την προσδοκία μας, καθώς από χαμηλή οπτική γωνία –από ύψος που υπολογίζουμε ότι αντιστοιχεί στο βλέμμα της–, βλέπουμε το παράθυρο. Συμπεραίνουμε γρήγορα ότι η Εύα κοιτάζει το λερωμένο τζάμι και παράλληλα επιβεβαιώνεται η υπόθεσή μας ότι σ' αυτό οφείλονται οι κόκκινες ανταύγειες στο πρόσωπό της. Αντίθετα, η υπόθεση που είχαμε κάνει νωρίτερα, ότι οι λεκέδες σχετίζονται κάπως με τον «ντοματοπόλεμο» της πρώτης σκηνής, διαψεύδεται, καθώς φαίνεται ξεκάθαρα ότι οι πιτσιλιές στο παράθυρο δεν είναι ντοματοπολτός. Αμφιβάλλουμε πλέον για το αν η σκηνή αυτή συνδέεται άμεσα, χρονικά ή χωρικά, με την πρώτη, και κάνουμε νέες υποθέσεις σχετικά με το πώς μπορεί να λερώθηκε το τζάμι. Έριξε κάποιος μπογιά; Μήπως είναι αίμα;

ε. Βλέπουμε και πάλι το πρόσωπο της Εύα, που κοιτάζει στο ίδιο σημείο. Επιβεβαιώνεται ότι έχουμε μια συνταγματική δομή πλάνων (δύο της Εύα και ένα του παραθύρου) που «δένονται» με ρακόρ βλέμματος. Από το παραξενεμένο δε βλέμμα της γυναίκας, πιθανολογούμε ότι αναρωτιέται πώς βρέθηκε το κόκκινο χρώμα στο τζάμι.

στ. Βλέπουμε ένα άδειο κομμάτι του βρόμικου πατώματος δίπλα στον καναπέ, ώσπου δυο γυμνά πέλματα μπαίνουν στο κάδρο πατώντας κάτω. Συμπεραίνουμε φυσικά ότι πρόκειται για τα πόδια της Εύα. Ακολουθεί πράγματι ένα κοντινό πλάνο της, από το οποίο φαίνεται ότι δεν είναι πια ξαπλωμένη αλλά καθισμένη στον καναπέ. Δείχνει να είναι ψυχολογικά και σωματικά εξαντλημένη. Δευτερόλεπτα μετά, το πρόσωπό της διασχίζει κάθετα το κάδρο προς τα πάνω και βγαίνει εκτός· αμέσως

βλέπουμε και πάλι ένα πλάνο με τα πόδια της, που αυτήν τη φορά κάνουν ένα δυο βήματα στο πάτωμα. Συμπεραίνουμε ότι σηκώθηκε και περπατάει. Βηματίζει με αστάθεια και σκοντάφτει πάνω στο πόδι του τραπεζιού, επιβεβαιώνοντας την υπόθεσή μας ότι δεν είναι σε καλή σωματική και ψυχολογική κατάσταση. Η αφηγητική πηγή μάλιστα ενισχύει αυτό το συμπέρασμα, «θυμίζοντάς» μας και τα μπουκαλάκια με τα χάπια που είχαμε δει προηγουμένως, καθώς, όπως σκοντάφτει στο τραπέζι, τα ρίχνει κάτω κατά λάθος και τα χάπια σκορπίζουν στο πάτωμα.

ζ. Βηματίζει μέχρι την πόρτα και, καθώς απομακρύνεται από τον φακό, είναι πια ολόκληρη μέσα στο κάδρο. Καθώς γυρίζει το πόμολο, αυτό ξεκολλάει από την πόρτα, ενισχύοντας το συμπέρασμά μας ότι, εκτός από την ίδια, και το σπίτι είναι σε κακή κατάσταση. Απομακρυνόμαστε όλο και περισσότερο από την υπόθεση ότι μπορεί να βρισκόμαστε μόνο λίγες ώρες μετά τις ευτυχισμένες στιγμές που φαινόταν να περνάει στην πρώτη σκηνή, και σχηματίζουμε διάφορες ασαφείς υποθέσεις σχετικά με το ποιοι μπορεί να είναι οι λόγοι που την έχουν κάνει να παραμελήσει τον εαυτό της με αυτόν τον τρόπο. Αναρωτιόμαστε μήπως αυτό που της έχει συμβεί έχει σχέση με τον Κέβιν του τίτλου. Ποιος μπορεί να είναι ο Κέβιν; Και τι σχέση έχουν αυτά που βλέπουμε τώρα με τη σκηνή του «ντοματοπολέμου»; Τελικά, στο ίδιο πλάνο, καταφέρνει να ανοίξει την πόρτα και να βγει έξω. Στο κάδρο μένει η ανοιχτή πόρτα, το τζάμι της οποίας είναι κι αυτό λερωμένο με κόκκινο χρώμα.

η. Στο επόμενο πλάνο τη βλέπουμε να στέκεται απέναντι από το σπίτι της και να το κοιτάζει. Είναι μια κακοδιατηρημένη μονοκατοικία σε μια προφανώς υποβαθμισμένη περιοχή. Ολόκληρη η πρόσοψη του σπιτιού είναι πιτσιλισμένη με κόκκινη μπογιά, το ίδιο και το παρμπρίζ του αυτοκινήτου που είναι παρκαρισμένο μπροστά στο σπίτι (και που υποθέτουμε ότι είναι το δικό της). Συμπεραίνουμε ότι κάποιος πέταξε επίτηδες την μπογιά, ενώ από την έκφραση στο πρόσωπό της πιθανολογούμε ότι δεν έχει εκπλαγεί· ότι ίσως και να γνωρίζει για ποιο λόγο μπορεί να συνέβη αυτό. Υποθέτουμε (γνωρίζοντας ότι συνηθίζεται κάτι τέτοιο ως τρόπος διαπόμπευσης ανθρώπων που θεωρούνται υπεύθυνοι για τον θάνατο άλλων), ότι μπορεί η Εύα να έχει διαπράξει φόνο ή να σχετίζεται κάπως με μια τέτοια πράξη. Ίσως η έμφαση στο κόκκινο χρώμα που αναγνωρίσαμε προηγουμένως, να οφείλεται στο ότι η ιστορία που θα παρακολουθήσουμε αναφέρεται σε μια τέτοια βίαιη πράξη. Μήπως ο Κέβιν του τίτλου σχετίζεται μ' αυτήν; Επίσης υπό το φως των νέων δεδομένων συμπληρώνουμε και τροποποιούμε τις υποθέσεις μας σχετικά με την

πρώτη σκηνή. Γνωρίζοντας ότι κάτι που μας συμβαίνει ενώ κοιμόμαστε, μπορεί να μεταφερθεί «μεταμφιεσμένο» στα όνειρά μας, ως πιθανότερο θεωρούμε πλέον ότι η αρχική σκηνή δεν ήταν πραγματικότητα· αλλά ότι η Εύα, καθώς «αντιλήφθηκε» στον ύπνο της την κόκκινη μπογιά να απλώνεται στο παράθυρό της, ονειρεύτηκε ότι «κολυμπούσε» σε χυμούς τομάτας στο φεστιβάλ της Βαλένθια. Αιτιολογούμε έτσι αναδρομικά και όλα τα μη ρεαλιστικά στοιχεία που είχαμε εντοπίσει στη σκηνή του «ντοματοπολέμου». Υποθέτουμε επίσης ότι η έκφραση ανακούφισης και ευτυχίας που είχε στο πρόσωπό της, καθώς «πετούσε» πάνω στα υψωμένα χέρια των ανθρώπων, ήταν ένας τρόπος να εκφραστεί στο όνειρό της η βαθιά της επιθυμία να απαλλαγεί από το μεγάλο συναισθηματικό βάρος που προφανώς την ταλαιπωρεί.

θ. Η επόμενη εικόνα είναι ένα όμορφο, μοντέρνο σαλόνι που χωρίζεται με ένα πάσο από μια πολυτελή κουζίνα. Σε μια καρέκλα που βρίσκεται μπροστά στο πάσο, κάθεται με γυρισμένη την πλάτη προς τον φακό ένα μικρό κορίτσι. Ακούμε το κορίτσι να τραγουδάει και ταυτόχρονα, σε χαμηλή ένταση, μια υποβλητική μουσική, του είδους που χρησιμοποιείται συνήθως στις ταινίες σε στιγμές κορύφωσης της αγωνίας. Η κάμερα, με μια ασταθή, νευρική κίνηση που θυμίζει περπάτημα, πλησιάζει αργά το κορίτσι από πίσω. Αυτή η εικόνα σε συνδυασμό με τη μουσική και το παιδικό τραγουδάκι που προαναφέρθηκαν, δημιουργούν ένα αίσθημα αγωνίας, καθώς πρόκειται για επιλογές τις οποίες γνωρίζουμε ως τυπικές των ταινιών τρόμου. Υποθέτουμε έτσι ότι κάτι «απειλητικό» πλησιάζει το κορίτσι. Τελικά, όταν η κάμερα φτάνει ακριβώς πάνω από το κεφάλι του κοριτσιού, εκείνο γυρίζει και κοιτάζει χαμογελώντας. Εγκαταλείπουμε την προηγούμενη υπόθεσή μας, αφού η έκφραση του κοριτσιού δείχνει ότι γνωρίζει το άτομο που την έχει πλησιάσει και αισθάνεται ασφαλής μαζί του. Κυριαρχεί τώρα η προσδοκία να δούμε ποιος είναι το αντικείμενο του βλέμματος του κοριτσιού.

ι. Η προσδοκία μας αυτή ικανοποιείται προσωρινά καθώς αμέσως μετά βλέπουμε ένα κοντινό της Εύα, από χαμηλή οπτική γωνία η οποία αντιστοιχεί στο ύψος της οπτικής γωνίας του κοριτσιού στο προηγούμενο πλάνο. Η γνώση του κώδικα των *αντίστοιχων πλάνων* μάς οδηγεί στο βέβαιο συμπέρασμα ότι το κορίτσι και η Εύα κοιτάζονται (η μία κοιτάζει δεξιά και προς τα πάνω και η άλλη αριστερά προς τα κάτω). Το συμπέρασμά μας όμως πολύ γρήγορα διαψεύδεται· η Εύα σκύβει μπροστά, σαν να πλησιάζει να φιλήσει το κορίτσι, αλλά, εντελώς απροσδόκητα, βλέπουμε το πρόσωπό της να βυθίζεται στο νερό, κάτω από την επιφάνεια του οποίου

—όπως μόλις τώρα συνειδητοποιούμε— είναι η οπτική μας γωνία. Αντικαθιστούμε το εσφαλμένο συμπέρασμα με ένα νέο: το πλάνο της Εύα ανήκει στον χώρο και χρόνο του σπιτιού με την κόκκινη μπογιά, εμφανώς διαφορετικό από αυτόν του πλάνου του μικρού κοριτσιού. Συνάγουμε την ενδιάμεση δράση που λείπει: Έχοντας δει τη λερωμένη πρόσοψη του σπιτιού της, η Εύα επέστρεψε μέσα στο σπίτι, πήγε στο μπάνιο, γέμισε τον νιπτήρα και βύθισε το πρόσωπό της μέσα. Το πλάνο συνεχίζεται και, κάτω από το νερό, η Εύα κουνάει το πρόσωπό της δεξιά-αριστερά. Καθώς το νερό ανακατεύεται, το πρόσωπό της αρχικά παραμορφώνεται και ύστερα μεταμορφώνεται προσωρινά σε αυτό ενός αγοριού.

ια. Βλέπουμε έναν άδειο, γεμάτο υδρατμούς καθρέφτη στον οποίο ξαφνικά, εισερχόμενο από το κάτω όριο του κάδρου, μπαίνει το πρόσωπο της Εύα, στάζοντας νερό. Προσλαμβάνουμε αυτόματα την εικόνα αυτή ως άμεση συνέχεια (χώρου, χρόνου και δράσης) της προηγούμενης· συμπεραίνουμε δηλαδή ότι η Εύα έβγαλε το πρόσωπό της από το νερό και σηκώθηκε πάλι σε όρθια στάση. Παράλληλα υποθέτουμε ότι η παρεμβληθείσα εικόνα του προσώπου του αγοριού δεν ανήκει στο ίδιο επίπεδο πραγματικότητας με τα υπόλοιπα πλάνα. Θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι η «μεταμόρφωση» συνέβη αντικειμενικά, εάν γνωρίζαμε —ή έστω πιθανολογούσαμε— ότι η ταινία ανήκει σε ένα είδος «φανταστικού» κινηματογράφου, είναι δηλαδή μια ιστορία που δεν διέπεται από τους κανόνες του φυσικού κόσμου όπως τον ξέρουμε στην κοινή μας εμπειρία. Όμως η συγκεκριμένη δεν είναι τέτοια ταινία και, συνήθως, γνωρίζουμε από πριν ή καταλαβαίνουμε πολύ γρήγορα το είδος της ταινίας που παρακολουθούμε. Επίσης, ελάχιστα πιθανό θεωρούμε το ενδεχόμενο να είναι το πλάνο αυτό ένα σχόλιο της αφηγητικής πηγής, διότι η διακοπή του «ρεαλισμού» του διηγητικού κόσμου και η «χρήση» των στοιχείων του ως συμβόλων για τη ρητορική έκφραση απόψεων από μέρους της αφηγητικής πηγής, είναι μια απίθανη επιλογή στο πλαίσιο των συνηθισμένων κωδίκων των αφηγηματικών ταινιών. Θεωρούμε λοιπόν ως πιθανότερο ενδεχόμενο το πλάνο του προσώπου τού εφήβου να είναι η απεικόνιση μιας υποκειμενικής εμπειρίας της Εύα, των σκέψεων ή των συναισθημάτων της: Ενώ βρισκόταν κάτω από το νερό, αισθάνθηκε να συνδέεται με κάποιον τρόπο με τον συγκεκριμένο έφηβο, τόσο έντονα που σχεδόν ταυτίστηκε σωματικά μαζί του. Βάσει αυτού, νέες υποθέσεις σχηματίζονται στον νου μας. Ποιος είναι αυτός ο νεαρός με τον οποίο «ταυτίστηκε» η Εύα; Μήπως είναι ο Κέβιν του

τίτλου; Θα μπορούσε να είναι γιος της; Ενώ πάντως η Εύα κοιτάζεται στον καθρέφτη, ακούμε γέλια και χαρούμενες κουβέντες ενός άντρα και ενός μικρού κοριτσιού.

ιβ. Καθώς ο ήχος αυτός συνεχίζεται και γίνεται πιο καθαρός, βλέπουμε και πάλι το μεγάλο σαλόνι που είχαμε δει στο (θ). Ένας άνδρας σηκώνει το κορίτσι στην αγκαλιά του και χορεύουν γελώντας. Υποθέτουμε ότι είναι ο πατέρας της και αναδρομικά συμπεραίνουμε ότι αυτός ήταν που την πλησίασε νωρίτερα και τον οποίο το κορίτσι γύρισε και κοίταξε χαμογελώντας. Η εικόνα είναι σε ελαφρώς αργή κίνηση, κάτι που ξέρουμε ότι συνήθως στις ταινίες δηλώνει «υποκειμενικότητα» (σκέψεις, ανάμνηση κ.λπ.), οδηγώντας μας έτσι σε ανάλογες υποθέσεις.

ιγ. Στη συνέχεια, βλέπουμε την Εύα να κοιτάζεται ακόμη στον καθρέφτη του μπάνιου της, ενώ συνεχίζει να ακούγεται ο ήχος του παιχνιδιού του κοριτσιού με τον άνδρα.

ιδ. Βλέπουμε και πάλι το κορίτσι με τον άνδρα να χορεύουν. Υποθέτουμε πια με βεβαιότητα ότι τα πλάνα του κοριτσιού και του άνδρα αφενός, και της Εύα στον καθρέφτη του μπάνιου αφετέρου, συνθέτουν μια συνταγματική δομή η οποία αναπαριστά κάποια υποκειμενική εμπειρία της Εύα, τις σκέψεις, τη φαντασία ή τις αναμνήσεις της. Η υπόθεσή μας μάλιστα ότι τα πλάνα του κοριτσιού και του άνδρα απεικονίζουν μια ανάμνηση της Εύα, ενισχύεται όταν βλέπουμε το επόμενο πλάνο:

ιε. Σε ένα σημείο του μεγάλου σαλονιού, ενώ ακούγονται τα γέλια και τα τραγούδια του κοριτσιού και του άνδρα, η Εύα μπαίνει στο κάδρο σε κοντινό και κοιτάζει (υποθέτουμε προς το μέρος τους) γελώντας. Η εμφάνισή της, σε αντίθεση με τα προηγούμενα πλάνα της, είναι πολύ φροντισμένη. Από την έκφρασή της φαίνεται ξέγνοιαστη και χαρούμενη. Υποθέτουμε έτσι ότι τα πλάνα αυτά είναι εικόνες από τη ζωή της στο παρελθόν, μιας ζωής προφανώς καλύτερης από αυτήν που ζει τώρα. Μήπως σ' αυτό το σπίτι ζούσε κάποτε με τον άντρα της και τη μικρή της κόρη; Τι άλλαξε και τώρα μένει μόνη της σ' αυτό το σπίτι; Ποιος είναι ο Κέβιν του τίτλου; Όλες αυτές οι υποθέσεις παραμένουν εκκρεμείς και αναμένουμε νέες πληροφορίες από το φιλικό κείμενο προκειμένου να ελέγξουμε την ισχύ τους. Αργότερα, όταν θα έχουμε πάρει πια περισσότερες πληροφορίες από το κείμενο, θα συμπεράνουμε αναδρομικά ότι η ακολουθία αυτών των τελευταίων εικόνων και ήχων σήμαινε: *«Η Εύα, καθώς πλένει το πρόσωπό της στο μπάνιο του σπιτιού της, φέρνει στον νου της μια εικόνα από το παρελθόν της: τον άντρα της και τη μικρή τους κόρη να χορεύουν και να*

παίζουν στο σαλόνι του μεγάλου σπιτιού όπου κάποτε ζούσαν. Την ίδια στιγμή, “στοιχειώνεται” από την παρουσία του κλεισμένου στη φυλακή πια γιου της, Κέβιν».

Μέσα από το παραπάνω παράδειγμα, γίνεται φανερή η κυκλική ερμηνευτική διαδικασία, κατά την οποία οι οπτικές και ηχητικές πληροφορίες της ταινίας κατευθύνουν την αντιληπτική δραστηριότητα του θεατή και, ταυτόχρονα, αποκτούν το νόημά τους μέσω αυτής. Ο θεατής προβάλλει στο κείμενο σημασίες, υποθέσεις και δοκιμαστικά συμπεράσματα, και καθώς αυτό το σύνολο υποθέσεων και συμπερασμάτων γίνεται όλο και πιο συγκεκριμένο, πραγματώνεται η σύνθετη σημασιοδοτική διαδικασία με την οποία παράγεται το αφηγηματικό *gestalt*: μια διαδικασία που ξεκινάει από το επίπεδο της φυσικής απεικόνισης, όπου μια εικόνα μπορεί να σημαίνει «*το πρόσωπο μιας γυναίκας που κοιτάζει προς τα αριστερά της*», ως το επίπεδο όπου τέτοιες εικόνες, ενσωματούμενες σε συνταγματικές ακολουθίες και συνδεδεμένες με παραδειγματικές κατηγορίες, αποκτούν πιο σύνθετες σημασίες, όπως, «*η Εύα κοιτάζει τους κόκκινους λεκέδες στο τζάμι του παραθύρου της και απορεί*» ή όπως «*κάτι απειλητικό πλησιάζει το ανυποψίαστο κορίτσι*» και, τελικά, φτάνει ως την παραγωγή «ανώτερων» σημασιών, όπως, «*μια γυναίκα, απομονωμένη και στιγματισμένη κοινωνικά και έχοντας καταρρεύσει σωματικά και ψυχολογικά, αναπολεί εικόνες από ένα ευτυχισμένο παρελθόν*».

2. Fabula, Syuzhet και Στιλ

Ο David Bordwell για να περιγράψει αυτήν τη δυναμική διαδικασία της κινηματογραφικής αφήγησης, εφαρμόζει στη θεωρία του τους όρους των Ρώσων Φορμαλιστών *fabula*, *syuzhet* και *στιλ*. Η *fabula* είναι η ιστορία, ως το τελικό προϊόν της αφηγηματικής διαδικασίας· η άυλη, «φανταστική κατασκευή την οποία δημιουργούμε, προοδευτικά και αναδρομικά» στον νου μας, καθώς παρακολουθούμε το φιλμικό κείμενο (Bordwell, 1985, σ. 49). Όλοι οι χαρακτήρες, οι δράσεις και τα γεγονότα που συνιστούν την ιστορία, ολοκληρωμένα και ενταγμένα στην χρονολογική σειρά με την οποία «συνέβησαν» στον μυθοπλαστικό κόσμο, καθώς και ολόκληρο το δίκτυο των χωρικών, χρονικών και αιτιωδών σχέσεων που συνδέουν αυτά τα στοιχεία, συνιστούν τη *fabula*.

Ενώ όμως στον νου του θεατή δημιουργείται η *fabula*, ως μια μη περιεχόμενη στο κείμενο, «άυλη» κατασκευή, ταυτόχρονα, στον άλλο πόλο της αφηγηματικής διαδικασίας, στην οθόνη και στην ηχητική μπάντα, αναπτύσσεται όπως είπαμε η «υλική» μορφή του φιλμικού κειμένου: η διαδοχή και η σύνθεση ηχητικών και οπτικών μορφών που, μέσω σημειωτικών διαδικασιών, παραπέμπουν σε κάτι άλλο από τον εαυτό τους και τροφοδοτούν συνεχώς με νέες πληροφορίες τις υποθέσεις και τα συμπεράσματα του θεατή. Ο Bordwell διακρίνει δύο συστήματα στα οποία οργανώνονται τα υλικά δεδομένα ενός φιλμικού κειμένου, δύο διαφορετικές πλευρές της «φαινομενικής», όπως τη λέει, διαδικασίας (Bordwell, 1985, σ. 50): τη *syuzhet* και το *στιλ*.

Η *syuzhet* είναι η «αρχιτεκτονική της φιλμικής αναπαράστασης της *fabula*» (Bordwell, 1985): η σύνθεση των άμεσα αναπαριστώμενων «γεγονότων», καταστάσεων και δράσεων, όπως ακριβώς παρουσιάζονται και διαδέχονται το ένα το άλλο στον χρόνο της προβολής, από την οποία σύνθεση «σημαίνεται» το σύνολο της ιστορίας. Στο παραπάνω παράδειγμα από την ταινία *We need to talk about Kevin*, το ακόλουθο κομμάτι της *syuzhet*: *«Μια γυναίκα βρίσκεται μέσα στο πλήθος των συμμετεχόντων στη γιορτή της ντομάτας στην Βαλένθια. / Κάποιοι τη σηκώνουν στα χέρια και τελικά την ακουμπάνε κάτω βυθίζοντάς τη σε πολύ ντομάτας. / Η ίδια γυναίκα ξυπνάει στο σπίτι της και βλέπει κάτι κόκκινους λεκέδες στο τζάμι του παραθύρου της. / Σηκώνεται με κόπο, σκοντάφτοντας σε ένα τραπέζι γεμάτο πιάτα με μισοφαγωμένο πρόχειρο φαγητό και διάφορα μπουκαλάκια με χάπια. / Βηματίζει στο βρόμικο πάτωμα και βγαίνει έξω. / Βλέπει ότι η πρόσοψη του σπιτιού της είναι λερωμένη παντού με μεγάλες ποσότητες κόκκινης μπογιάς», αναπαριστά το εξής κομμάτι της *fabula*: «Η Εύα περνούσε τον καιρό της, απομονωμένη σ' ένα βρόμικο σπίτι, έχοντας παρατήσει τον εαυτό της, τρώγοντας πρόχειρο φαγητό και καταναλώνοντας μεγάλες ποσότητες φαρμάκων. Μια νύχτα, την ώρα που κοιμόταν, άγνωστοι πέταξαν στο σπίτι της και στο αυτοκίνητό της κόκκινη μπογιά. Η Εύα, αντιλαμβανόμενη ίσως ένα μικρό μέρος από ό,τι συνέβη αλλά χωρίς να ξυπνήσει, ονειρεύτηκε ότι ήταν στο φεστιβάλ *Tomatina* της Βαλένθια και ότι την έλουζαν με χυμούς λιωμένης ντομάτας. Όταν ξύπνησε, απόρησε με τους κόκκινους λεκέδες στο*

τζάμι. Σηκώθηκε με κόπο, βγήκε έξω και είδε το θέαμα της λερωμένης πρόσοψης του σπιτιού της».²⁶

Η syuzhet μπορεί να «σημαίνει» στον νου των θεατών δράσεις που διαρκούν λεπτά, ώρες, μέρες ή ακόμη και χρόνια, παρουσιάζοντας μόνο σύντομα «θραύσματα» αυτής της δράσης, τα οποία δεν διαρκούν παραπάνω από λίγα δευτερόλεπτα. Αλλά και αντίστροφα, μπορεί να αφιερώνει πολύ φιλμικό χρόνο για να αναφερθεί σε ένα κομμάτι της fabula που διαρκεί ελάχιστο χρόνο (για παράδειγμα μπορεί να μας δείξει την ίδια δράση πολλές φορές από διάφορες οπτικές γωνίες). Επίσης, όπως επισημαίνει ο Branigan (1992, σ. 45), η διαδοχική σύνδεση δύο γεγονότων ή χώρων στη syuzhet, «[...] δεν σημαίνει τίποτε για το είδος της χωρικής, χρονικής ή αιτιώδους σχέσης που υπάρχει ανάμεσά τους στη διήγηση». Δύο διαδοχικές στη syuzhet δράσεις μπορεί, στον κόσμο της fabula, να λαμβάνουν χώρα διαδοχικά, να επικαλύπτονται ως προς ένα τμήμα της διάρκειάς τους, να έχουν μεταξύ τους μεγάλη χρονική απόσταση ή και να συμβαίνουν ταυτόχρονα. Τέλος –πιο σπάνια–, η syuzhet μπορεί να εισάγει στο κείμενο και αναπαραστάσεις που δεν ανήκουν στον διηγητικό κόσμο, αλλά εκθέτουν απλώς πληροφορίες γι' αυτόν ή σχολιάζουν και ερμηνεύουν τα διηγητικά δρώμενα (όπως π.χ. ένας μεσότιτλος ή το voice over ενός μη διηγητικού αφηγητή).

Το κινηματογραφικό μέσο, όπως και κάθε άλλο μέσο, προκειμένου να δημιουργήσει τη syuzhet, χρησιμοποιεί τις τεχνικές δυνατότητες που διαθέτει. Έτσι, κάθε εικόνα και κάθε ήχος που συναντάμε σε μια ταινία δεν είναι μόνο μια απεικόνιση ή αναπαράσταση, δεν είναι μόνο μια αφηγηματική πληροφορία, αλλά είναι ταυτόχρονα και μια «τεχνική επιλογή», μια έκφανση των τεχνικών δυνατοτήτων που διαθέτει το κινηματογραφικό μέσο. Στο πλάνο ενός ανθρώπου που τρέχει, δεν βρίσκει κανείς μόνο την αναπαράσταση ενός ανθρώπου που τρέχει, αλλά βρίσκει και ένα κοντινό ή ένα γενικό πλάνο, ένα υποφωτισμένο ή ένα υπερφωτισμένο πλάνο, έναν σύγχρονο ή έναν ασύγχρονο ήχο, έναν on ή έναν off ήχο²⁷, μια συγκεκριμένη χρωματική σύνθεση κ.λπ.

²⁶ Ας σημειωθεί ότι στη fabula περιέχονται και όλες οι υπόλοιπες λεπτομέρειες (για παράδειγμα ότι σηκώνεται και σκοντάφτει στο τραπέζι ρίχνοντας κάτω τα χάρπια κ.λπ.) αλλά δεν τις αναφέρω εδώ, για να διατηρηθεί πιο σύντομο το παράδειγμα.

²⁷ Ως on ήχος χαρακτηρίζεται ο ήχος του οποίου η πηγή βρίσκεται εντός κάδρου, ενώ off είναι ο ήχος που πηγάζει από κάπου εκτός του κάδρου. Και στις δύο περιπτώσεις, πρόκειται για ήχους διηγητικούς, που προέρχονται από τον κόσμο της ιστορίας, και οι οποίοι παράγονται τη στιγμή που

Έτσι, τα κειμενικά δεδομένα δεν οργανώνονται μόνο στη *syuzhet*, αλλά και στο άλλο μεγάλο σύστημα του φιλικού κειμένου, το οποίο ο Bordwell ονομάζει *στιλ*. Ενώ η *syuzhet* «ενσωματώνεται στο φιλμ ως μια δραματουργική διαδικασία» (Bordwell, 1985, σ. 50), το *στιλ* ενσωματώνεται ως μια ανάπτυξη τεχνικών επιλογών· από το στάδιο της *μιζανσέν*²⁸ μέχρι το στάδιο της κινηματογράφησης (γωνίες λήψης, φωτογραφικές τεχνικές, κίνηση της κάμερας, επιλογή τύπου φιλμ ή φορέα ψηφιακής εγγραφής κ.λπ.), και το στάδιο του μοντάζ και του μιξάζ.

Οι στιλιστικές διαδικασίες βέβαια δεν είναι ανεξάρτητες από την αφηγηματική διαδικασία. Όπως λέει ο Bordwell, η κάθε στιλιστική επιλογή μπορεί να «επιδρά διαφορετικά και καθοριστικά στην αντιληπτική και γνωστική δραστηριότητα του θεατή» (Bordwell, 1985, σ. 52), και επομένως να επηρεάζει την αφηγηματική διαδικασία και το προϊόν της. Τα υλικά και οι τεχνικές του κινηματογραφικού μέσου καθορίζουν εν μέρει το πώς θα κατασκευάσουμε το χώρο, το χρόνο και το αιτιώδες σύστημα της ιστορίας, και συμβάλλουν έτσι στη «μετατροπή» του δισδιάστατου κόσμου της οθόνης στον τρισδιάστατο κόσμο της διήγησης. Μέσω τεχνικών του μοντάζ για παράδειγμα, μια ακολουθία πλάνων μπορεί να συνθέσει έναν ενιαίο χώρο· μπορεί να «εμφανίσει» δύο ανθρώπους να πλησιάζουν ο ένας τον άλλον, μπορεί να δηλώσει την πάροδο του χρόνου, την πρόκληση ενός αποτελέσματος ή την αποκάλυψη της αιτίας ενός γεγονότος. Επίσης, η χρήση των κινηματογραφικών τεχνικών επηρεάζει τον «τόνο» της αφήγησης, καθοδηγώντας τη διάθεσή μας απέναντι στα πρόσωπα και τα γεγονότα της ιστορίας. Είδαμε, για παράδειγμα, πώς η γωνία λήψης ή η κίνηση της κάμερας με συγκεκριμένο τρόπο μπορεί να δημιουργήσει ανησυχία ή να υπαινιχθεί μια επικείμενη «απειλή».

Η κινηματογραφική αφήγηση, λοιπόν, είναι η δυναμική διαδικασία κατά την οποία η *syuzhet* και το *στιλ* «λειτουργώντας από κοινού και συνδυασμένα, πυροδοτούν και κατευθύνουν την κατασκευή της *fabula*» (Bordwell, 1985, σ. 53). Τα συστήματα της *syuzhet* και του *στιλ* κατευθύνουν και θέτουν όρια στην *από-πάνω-προς-τα-κάτω* νοητική εργασία που επιτελεί ο θεατής προκειμένου να «δει» το

ακούγονται, στην ίδια δηλαδή χρονική στιγμή η οποία «απεικονίζεται» στο κάδρο· σε αντίθεση με τους *over* ήχους, οι οποίοι αν και ακούγονται «πάνω» σε μια εικόνα ανήκουν σε έναν «άλλο χρόνο», είτε διηγητικό είτε και μη.

²⁸ Ο όρος «μιζανσέν» (από το γαλλικό *mise en scène*) έχει καθιερωθεί να αποδίδει τη σκηνοθεσία της προ-φιλικής διαδικασίας, το στήσιμο δηλαδή της δράσης που κινηματογραφεί η κάμερα, ιδίως δε το παίξιμο των ηθοποιών (βλ. Bordwell & Thompson, 2004/1997, σ. 529).

φιλμικό κείμενο ως μια *fabula*. Η *fabula* δε αυτή, όπως λέει ο Iser, «δεν είναι ούτε το κείμενο ούτε η φαντασία του θεατή, αλλά το σμίξιμο κειμένου και φαντασίας» (Iser, 1978, σ. 279).

3. Τα «κενά» του κειμένου και ο γνωστικός ορίζοντας του θεατή

Όπως λέει ο Bordwell, «η επιλογή δημιουργεί κενά» (1985, σ. 54). Με την επιλογή δηλαδή των κομματιών που θα συμπεριληφθούν στη *syuzhet*, ταυτόχρονα και αναπόφευκτα γίνεται και η επιλογή αυτών που δεν θα συμπεριληφθούν, που δεν θα παρουσιαστούν στον θεατή. Τέτοια κενά πληροφοριών και γνώσης, που πρέπει κανείς να καλύψει ώστε να διανύσει την απόσταση που χωρίζει τον ατελή «κόσμο» της οθόνης από τον ολοκληρωμένο κόσμο της ιστορίας, είναι η βάση της αφηγηματικής διαδικασίας· το πεδίο όπου αναπτύσσεται το κύριο μέρος της νοητικής δραστηριότητας του θεατή.

Η εκκίνηση κάθε διαδικασίας κινηματογραφικής αφήγησης οφείλεται στην ύπαρξη ενός τέτοιου μεγάλου κενού γνώσης: στο ότι, όπως λέει ο Branigan, ανάμεσα στον θεατή και στο φιλμικό κείμενο υπάρχει «ανισομερώς κατανεμημένη γνώση» (Branigan, 1992, σ. 66). Η αφηγητική πηγή «ξέρει» μια ιστορία που εμείς αγνοούμε, και περιμένουμε να μας την «πει». Η ερμηνευτική δραστηριότητα του θεατή, και επομένως η ίδια η αφηγηματική διαδικασία, αναπτύσσεται στη βάση του στόχου του θεατή να καλυφθεί αυτό το κενό. Πέρα δε από αυτό το βασικό κενό, η *syuzhet* και το στιλ δημιουργούν συνεχώς διάφορα επιμέρους κενά, καθώς το φιλμικό κείμενο ξεδιπλώνεται στο χρόνο της προβολής. Κάθε φορά που ένας χώρος «περιγράφεται» σε ένα κινηματογραφικό κάδρο, υπονοείται ένας χώρος που υπάρχει γύρω από αυτόν και ο οποίος δεν φαίνεται· κάθε φορά που ένα πλάνο παρουσιάζει κάποιον να κοιτάζει εκτός κάδρου, την ίδια στιγμή μας «κρύβει» το αντικείμενο του βλέμματός του· ένα πλάνο που μας δείχνει έναν άνθρωπο να περπατάει σε έναν δρόμο, αμέσως προκαλεί την απορία από πού έρχεται και πού πάει· κάθε φορά που παρουσιάζονται διαδοχικά δύο διακριτά «γεγονότα», γεννιέται η απορία ή συνάγεται ένα γρήγορο συμπέρασμα για το τι μεσολάβησε μεταξύ τους. Για κάθε «παρούσα» στο φιλμικό κείμενο πληροφορία, γεννάται ένα πλήθος «απουσών» πληροφοριών οι οποίες είτε

συνάγονται άμεσα και «ακούσια» είτε αναζητούνται από τον θεατή μέσω περισσότερο συνειδητών και μακροπρόθεσμων νοητικών εργασιών.

Κάποια κενά δεν χρειάζονται την παροχή επιπλέον πληροφοριών από το κείμενο για να καλυφθούν, ο θεατής τα καλύπτει από μόνος του, συνάγοντας διάφορα συμπεράσματα στη βάση των γνωστικών του σχημάτων. Άλλα κενά είναι περισσότερο «εστιασμένα», όπως τα χαρακτηρίζει ο Bordwell (1985, σ. 55), που σημαίνει ότι για να συμπληρωθούν, είναι ανάγκη να παρασχεθούν συγκεκριμένες πληροφορίες από το φιλικό κείμενο. Για παράδειγμα, το τι συνέβη στην Εύα και άλλαξε έτσι η ζωή της ή το ποιος είναι ο Κέβιν του τίτλου, είναι τέτοια κενά. Μέχρι η syuzhet να παράσχει τις πληροφορίες που «ψάχνει» ο θεατής, η εκκρεμότητα αυτών των κενών δημιουργεί «περιέργεια» ή «σασπένς»: την επιθυμία δηλαδή να μάθουμε τι έχει ήδη συμβεί ή τι θα συμβεί στη συνέχεια. Για να παραχθεί βέβαια αυτό το αποτέλεσμα, θα πρέπει η αφηγητική πηγή να έχει μεταδώσει με κάποιον τρόπο στον θεατή την «πληροφορία» ότι υπάρχει ένα κενό, να έχει κάνει δηλαδή το κενό «έκδηλο» (flaunted). Το τι συνέβη στην Εύα, ώστε να εκπέσει από την οικογενειακή ευτυχία του παρελθόντος στη θλιβερή και μοναχική ζωή που τη βλέπουμε στο παρόν της αφήγησης, είναι ένα «έκδηλο» κενό. Υπάρχουν όμως και κενά «συγκαλυμμένα» (suppressed) (Bordwell, 1985, σ. 55), που δεν γίνονται αντιληπτά από τους θεατές παρά μόνο κατά τη στιγμή της κάλυψής τους – που είναι και η στιγμή της αναδρομικής τους αναγνώρισης. Τα κενά αυτά δεν δημιουργούν ούτε περιέργεια ούτε σασπένς, αλλά «έκπληξη» (Bordwell, 1985, σ. 55), οδηγώντας μας σε μια «βίαιη» αναθεώρηση των μέχρι τότε υποθέσεων και συμπερασμάτων μας και στην άμεση αντικατάστασή τους με νέα. Όταν ο Νταρθ Βέιντερ στο τέλος σχεδόν του *Star Wars*, αποκαλύπτει στον Λιουκ ότι είναι ο πατέρας του, τη στιγμή ακριβώς που λαμβάνουμε αυτήν την πληροφορία, συνειδητοποιούμε ότι όλο το προηγούμενο διάστημα, η γνώση μας για την ιστορία είχε ένα βασικότατο κενό. Η στιγμή δε της αποκάλυψης μας οδηγεί σε μια αναδρομική επανεξέταση όλων όσα έχουν προηγηθεί.

Στον κύκλο λοιπόν της κινηματογραφικής αφηγηματικής κατανόησης, ο θεατής δεν περιορίζεται στο «παρόν» της οθόνης: κινείται μπρος-πίσω, στο «παρελθόν» και στο «μέλλον» του κειμένου που παρακολουθεί, και καλύπτει τα μικρά και μεγάλα κενά που η syuzhet και το στιλ συνεχώς δημιουργούν, διαμορφώνοντας στον νου του υποθέσεις και συμπεράσματα. Οδηγός του βεβαίως σε αυτήν τη διαδικασία πλήρωσης κενών είναι τα γνωστικά του σχήματα: Ο γνωστικός

ορίζοντας του θεατή αποτελεί το κεντρικό στήριγμα της διαδικασίας της κινηματογραφικής αφήγησης, παρέχοντας στον θεατή το υλικό για να «γεμίσει» τα κενά του κειμένου και να μετατρέψει το «μωσαϊκό» ηχητικών και οπτικών σημάτων που φτάνουν στις αισθήσεις του, σε ένα σύνολο κινηματογραφικών σημείων που θα «σημάνει» μια ολοκληρωμένη ιστορία. Αυτή η γνώση του θεατή, που του «υπαγορεύει» τους αντιληπτικούς του στόχους και τον κατευθύνει στο πώς θα ερμηνεύσει τους σχηματισμούς της *syuzhet* και του στυλ, μπορεί να αναλυθεί σε τρεις γενικές κατηγορίες: τη γενική ή «πολιτισμική» γνώση, την ειδικότερη αφηγηματική γνώση και την –ακόμα πιο ειδική– κινηματογραφική γνώση.

Στην «πολιτισμική» και στην αφηγηματική γνώση έχω ήδη αναφερθεί αναλυτικά. Όλα τα πλάνα, οι δράσεις, οι σκηνές, οι μικρές και μεγάλες αφηγηματικές ενότητες-μονάδες μιας ταινίας «συλλαμβάνονται» στο δίκτυο των γνωστικών σχημάτων και προ-καταλήψεων που συνθέτουν τον πολιτισμικό ορίζοντα του *Man*, και αποκτούν το νόημά τους μέσω της ένταξής τους σε αυτό. Στο *We need to talk about Kevin*, για παράδειγμα, στη σκηνή της ανάμνησης της Εύα από το παρελθόν, το ότι η Εύα, ο άντρας και το μικρό κορίτσι που βλέπουμε στη σκηνή του σαλονιού αποτελούν μια «ευκατάστατη οικογένεια στο σπίτι της», δεν είναι μια πληροφορία που δίνεται από το κείμενο, αλλά ένα συμπέρασμα στο οποίο καταλήγουμε σχεδόν αυτόματα, βασισμένοι σε γνωστικά σχήματα που περιλαμβάνουν τις έννοιες «οικογενειακές σχέσεις», «οικογενειακή εστία», αλλά και «κοινωνικές τάξεις». Επίσης, το ότι υποθέτουμε ότι κάποιοι πέταξαν κόκκινη μπογιά στο σπίτι της Εύα επειδή ίσως τη θεωρούν υπαίτια για το θάνατο κάποιου ή κάποιων ανθρώπων είναι μια υπόθεση που βασίζουμε στην «πολιτισμική» μας γνώση και την οποία αναμένουμε να επιβεβαιώσουμε από τις επόμενες πληροφορίες του κειμένου. Κατ' ανάλογο τρόπο, το πρόχειρο φαγητό, η έλλειψη καθαριότητας στο σπίτι, ο ύπνος στον καναπέ και το μπουκαλάκι με τα χάπια, απευθύνονται επίσης στην «πολιτισμική» μας γνώση και «σημαίνουν» στον νου μας ότι η ψυχική ισορροπία της Εύα είναι κλονισμένη. Λόγω δε του *αντιληπτικού ρεαλισμού* και της *φυσικής στάσης* του κινηματογράφου, είδαμε πώς η πολιτισμική γνώση, το δίκτυο των γνώσεων και των κοινών αντιλήψεων, των στερεοτύπων και προ-καταλήψεων που θεμελιώνει την αντιληπτική μας ικανότητα, εισέρχεται στη διαδικασία της κινηματογραφικής κατανόησης με πολύ πιο άμεσο τρόπο από ό,τι θα γινόταν σε ένα λογοτεχνικό ή άλλου είδους αφήγημα.

Ως αφηγηματική γνώση πάλι, νοείται το σύμπλεγμα γνώσεων που περιλαμβάνεται στο *αφηγηματικό σχήμα* και στις ειδικότερες εκδοχές του. Οι αντιληπτικές διαδικασίες που στηρίζονται στην αφηγηματική γνώση περιλαμβάνουν σε μεγάλο βαθμό το συνειδητό σχηματισμό συμπερασμάτων και υποθέσεων και την *από-πάνω-προς-τα-κάτω*, προσεκτική αναζήτηση των πληροφοριών που θα τις επιβεβαιώσουν ή θα τις διαψεύσουν. Για παράδειγμα, αφού δούμε τις αρχικές σκηνές του *We need to talk about Kevin*, υποθέτουμε ότι η ταινία θα μας παρουσιάσει το πώς η Εύα στερήθηκε την ευτυχισμένη οικογενειακή ζωή του παρελθόντος και κατέληξε να ζει παραμελημένη στο σπίτι με την κόκκινη μπογιά, και, πιθανότατα, το πώς θα ξεφύγει από αυτό το μίζερο παρόν και θα ισορροπήσει και πάλι σε μια περισσότερο θετική κατάσταση· αυτή είναι μια υπόθεση που προκύπτει κυρίως από τη γνώση των αφηγηματικών κωδίκων. Χάρη στην αφηγηματική γνώση, ο θεατής μπορεί και προβάλλει το συνολικό υποθετικό *gestalt*, μέσα από το πρίσμα του οποίου θα ερμηνεύσει έπειτα τα κειμενικά δεδομένα, με βάση την ικανότητά τους να χωρέσουν σε αυτήν την υποθετική δομή. Εξοπλισμένος με αυτήν τη γνώση, αναγνωρίζει τη *syuzhet* ως το αποτέλεσμα των επιλογών μιας αφηγητικής πηγής που έχει την πρόθεση να του παράσχει το υλικό για την κατασκευή ενός τέτοιου *gestalt*. Εξετάζει τις πληροφορίες που ρέουν στην οθόνη και στο ακουστικό του πεδίο, όχι μόνο ως οπτικές και ηχητικές αναπαραστάσεις αλλά και ως φορείς αφηγηματικού νοήματος και ως «προπομπούς» γνωστών του αφηγηματικών εξελίξεων· τις εξετάζει δηλαδή ως προς τις πιθανότητες που έχουν να ενσωματωθούν σε γνωστές του αφηγηματικές δομές που προβλέπονται από το σχήμα της *κανονικής ιστορίας* και των διάφορων αφηγηματικών ειδών.

4. Η κινηματογραφική γνώση

Στην τρίτη μεγάλη κατηγορία ανήκει η γνώση που αφορά αποκλειστικά τη σημειωτική πρακτική του κινηματογράφου. Η «κινηματογραφική» γνώση περιλαμβάνει συγκεκριμένες χρήσεις της κινηματογραφικής «γλώσσας», τρόπους με τους οποίους η *syuzhet* και το *στιλ* παράγουν συγκεκριμένα νοήματα. Αναφέρθηκε ήδη ότι οι κινηματογραφικές νόρμες, εκτός από «συνταγές» κατασκευής των φιλικών κειμένων, αποτελούν ταυτόχρονα και «συνταγές» κατανόησης. Αποτελούν

κινηματογραφικά *σχήματα* που διαμορφώνουν σε μεγάλο βαθμό τις προσδοκίες του θεατή, ο οποίος περιμένει να συναντήσει ανάλογες επιλογές στα φιλμικά αφηγήματα που παρακολουθεί. Το κύριο μέρος αυτού που ονομάζουμε κινηματογραφική γνώση είναι οι διάφορες στιλιστικές νόρμες, για τις οποίες έγινε εκτενώς λόγος στο πρώτο κεφάλαιο. Υπάρχει ωστόσο και κινηματογραφική γνώση που αφορά τη διαμόρφωση της *syuzhet* και της *fabula*, καθώς το αφηγηματικό σχήμα και το σχήμα της *κανονικής ιστορίας* εξειδικεύονται στον κινηματογράφο, και εμπλουτίζονται με κώδικες που δεν ισχύουν αναγκαστικά και σε άλλα αφηγηματικά μέσα. Γνωρίζουμε, για παράδειγμα, ότι στην αρχή μιας ταινίας εκτίθεται ένας πολύ μεγάλος όγκος πληροφοριών που θα αποδειχθούν κρίσιμες για την εξέλιξη της ιστορίας –κάτι που δεν ισχύει με τον ίδιο τρόπο στη λογοτεχνία, φέρ' ειπείν– και αυτό μας κάνει να παρακολουθούμε με τεταμένη προσοχή όλα όσα παρουσιάζονται στις πρώτες σκηνές, ακόμα και αν φαίνονται τετριμμένα και ασήμαντα.²⁹

Η γνώση των στιλιστικών κωδίκων είναι πολύ σημαντική διότι επιτρέπει στον θεατή να κατανοεί το νόημα που παράγεται από τη στιλιστική διαμόρφωση της ταινίας που παρακολουθεί. Από την κατανόηση δε των στιλιστικών μορφών εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η λεπτό προς λεπτό μετατροπή των διςδιάστατων μορφών της οθόνης στο τριςδιάστατο χωροχρονικό πλαίσιο της *fabula*. Χάρη στη στιλιστική του γνώση, ο θεατής είναι σε θέση να «κατασκευάζει» στον νου του τον χώρο στον οποίο λαμβάνει χώρα η δράση, να κατανοεί τις κατευθύνσεις προς τις οποίες κοιτούν και κινούνται οι ηθοποιοί, να προσλαμβάνει το πέρασμα του διηγητικού χρόνου, τη λειτουργία του *off* χώρου, την αιτιώδη συνάφεια μεταξύ διαφόρων δράσεων και πολλά άλλα.

Σε αντίθεση με την αφηγηματική γνώση, η οποία ωθεί τον θεατή σε πολλές *από-πάνω-προς-τα-κάτω*, ενσυνείδητες και μακράς διάρκειας αντιληπτικές διαδικασίες, η στιλιστική κινηματογραφική γνώση αποτελεί τη βάση για τον σχηματισμό κυρίως *προ-συνειδητών*, *από-κάτω-προς-τα-πάνω* αντιληπτικών κρίσεων, αυτόματων και ακούσιων συμπερασμάτων που διαφεύγουν το συνειδητό μας έλεγχο.

²⁹ Δεν έχει σημασία να τεθούν απόλυτα ξεκάθαρα όρια ανάμεσα στην αφηγηματική και στην κινηματογραφική γνώση, διότι ο θεατής, προκειμένου να αποδώσει νόημα στα σημεία ενός φιλμικού κειμένου, εφαρμόζει και τα δύο είδη γνώσης ως σύνολο. Άλλωστε, ένα μέρος της γνώσης που ονομάστηκε αφηγηματική προέρχεται από τις κινηματογραφικές ταινίες. Η διάκρισή τους γίνεται εδώ για να διευκολυνθεί η ανάλυση. Στη συνέχεια θα αναφερόμαι και στα δύο είδη γνώσης ως «φίλμο-αφηγηματική» γνώση.

Όταν παρακολουθούμε το κοντινό πλάνο ενός χαρακτήρα να διαδέχεται το πολύ γενικό πλάνο ενός χώρου, θεωρούμε δεδομένο ότι το κοντινό περιγράφει μια δράση που λαμβάνει χώρα μέσα στον χώρο που περιγράφει το γενικό, ακόμα και αν οι πληροφορίες του φόντου του κοντινού δεν επαρκούν για να επιβεβαιώσουν κάτι τέτοιο. Όταν βλέπουμε την Εύα να κοιτάζει εκτός κάδρου και μετά βλέπουμε το λερωμένο τζάμι του παραθύρου της, θεωρούμε αμέσως το τζάμι ως αντικείμενο του βλέμματός της, χωρίς να έχουμε επίγνωση ότι στην πραγματικότητα αυτό αποτελεί ένα δικό μας συμπέρασμα, που συνάγουμε στη βάση της γνώσης μας για τις τεχνικές του κινηματογραφικού μοντάζ. Όταν βλέπουμε το πρόσωπο της Εύα να εμφανίζεται στον γεμάτο υδρατμούς καθρέφτη, συνάγουμε αυτόματα ότι η Εύα έβγαλε το πρόσωπό της από το νερό του νιπτήρα κάτω από το οποίο τη βλέπαμε στο προηγούμενο πλάνο και σηκώθηκε πάλι σε όρθια στάση. Παρ' όλο που η *syuzhet* δεν μας παρουσίασε ποτέ τη συναγόμενη ενδιάμεση δράση, εμείς υποθέτουμε ότι την «είδαμε». Δεν πρόκειται για υποθέσεις που αναμένουν επιβεβαίωση· δεν ελέγχονται συνειδητά και δεν συνεχίζουν να απασχολούν τη σκέψη μας, εκτός και αν το κείμενο παράσχει απρόσμενα μια πληροφορία που, αναδρομικά, θα τις διαψεύσει. Αυτό συμβαίνει, για παράδειγμα, όταν αρχικά εκλαμβάνουμε το πρόσωπο της Εύα ως το αντικείμενο του βλέμματος του κοριτσιού, και στη συνέχεια το συμπέρασμά μας αυτό διαψεύδεται, καθώς βλέπουμε την Εύα να βουτάει το πρόσωπό της στο νερό του νιπτήρα.

Βέβαια, άλλα συμπεράσματα στα οποία οδηγούν τα στιλιστικά σχήματα είναι λιγότερο αυτόματα. Όταν βλέπουμε το κοντινό ενός χαρακτήρα που κοιτάζει σιωπηλός και ακούμε τον ήχο από τις συνομιλίες των ανθρώπων γύρω του σιγά σιγά να δυναμώνει μέχρι που να γίνεται εκκωφαντικός, συμπεραίνουμε ότι αυτό συμβαίνει για να τονιστεί μια διακύμανση του ψυχισμού του χαρακτήρα (ότι επιτείνεται η ταραχή του για παράδειγμα), και όχι επειδή η ένταση των ήχων του διηγητικού κόσμου ξαφνικά αυξήθηκε. Εδώ ο αυτοματισμός της ερμηνευτικής μας δραστηριότητας μειώνεται διότι η συγκεκριμένη στιλιστική επιλογή δεν είναι πολύ συνηθισμένη. Το συμπέρασμα ωστόσο που συνάγουμε δεν παύει, και σε αυτήν την περίπτωση, να στηρίζεται στην στιλιστική μας γνώση· είτε στη γνώση της συγκεκριμένης τεχνικής είτε στη γνώση ότι γενικότερα το στιλ μπορεί να παραμορφώσει τον ρεαλισμό του διηγητικού κόσμου προκειμένου να αποδώσει την υποκειμενική, εσωτερική κατάσταση ενός χαρακτήρα.

Ο θεατής λοιπόν, παρακολουθώντας μια ταινία, ανατρέχει συνεχώς στην αφηγηματική και κινηματογραφική του γνώση. Ανάλογα με το είδος της ταινίας που παρακολουθεί μάλιστα, εφαρμόζει και πιο εξειδικευμένα φιλμο-αφηγηματικά σχήματα. Όπως αναφέρθηκε στο πρώτο κεφάλαιο, η κινηματογραφική έκφραση σημασιοδοτείται και από τις παραδειγματικές κατηγορίες στις οποίες εντάσσονται οι μονάδες της. Η παραδειγματική κατηγορία των ταινιών «τρόμου» φέρ' ειπείν, έχει αναπτύξει τους δικούς της κώδικες, και έτσι, μια στιλιστική επιλογή εντός μιας ταινίας τρόμου, μπορεί να έχει διαφορετικό νόημα από ό,τι θα είχε σε μια ταινία άλλου είδους. Γι' αυτό και ο Bordwell λέει ότι η κατανόηση ενός φιλμ γίνεται μέσω της ένταξής του σε διάφορες κατηγορίες-πλαίσια: Βλέπουμε και κατανοούμε μια ταινία «ως μυθοπλασία, ως ταινία του Χόλιγουντ, ως κωμωδία, ως ταινία Steve Martin κ.λπ.» (Bordwell, 1991, σ. 146)· διότι έτσι προσδιορίζονται πιο συγκεκριμένα τα φιλμο-αφηγηματικά σχήματα που πρέπει να εφαρμοστούν. Εάν είχαμε θεωρήσει, λόγου χάρη, ότι το *We need to talk about Kevin* ανήκει στο είδος του «φανταστικού», θα είχαμε εκλάβει το πλάνο όπου το πρόσωπο της Εύα μεταμορφώνεται σε αυτό του εφήβου, ως μια αντικειμενική στον κόσμο της διήγησης πραγματικότητα, ενώ εντάσσοντας την ταινία στο είδος του κοινωνικού δράματος, θεωρούμε ότι το πλάνο αυτό απεικονίζει κάτι που «συμβαίνει» στον υποκειμενικό κόσμο της Εύα. Κάποιες ευρείες κατηγορίες στις οποίες μπορούν να ταξινομηθούν οι κινηματογραφικές ταινίες, ανάλογα με τα σχήματα που επιστρατεύονται για την κατανόησή τους, είναι αυτές που ο Bordwell (1985) ονομάζει αφηγηματικούς *τρόπους* (modes). Οι *τρόποι* είναι συστήματα αφηγηματικών και στιλιστικών αρχών που αναδύονται μεν σ' ένα δεδομένο ιστορικό πλαίσιο αλλά τελικά το υπερβαίνουν, θέτοντας ευρύτερους και πιο διαχρονικούς κανόνες. Σε σχέση με τα *είδη*, οι *τρόποι* είναι «πιο θεμελιώδεις, λιγότερο εφήμεροι και πιο διεισδυτικοί, υπερβαίνοντας είδη, κινήματα, σχολές, εθνικές κινηματογραφίες» (Bordwell, 1985 σ. 150). Ο κυρίαρχος δε αφηγηματικός *τρόπος* στον κινηματογράφο, και επομένως κυρίαρχο κινηματογραφικό σχήμα του σύγχρονου θεατή, είναι χωρίς αμφιβολία αυτός τον οποίο ο Bordwell ονομάζει «κλασική αφήγηση» (Bordwell, 1985· 2006).

5. Ο *τρόπος* της κλασικής αφήγησης

Η κλασική αφήγηση είναι ο *τρόπος* τον οποίο διαμόρφωσε ο κινηματογράφος των στούντιο του Χόλιγουντ τη δεκαετία του 1910. Στα χρόνια που ακολούθησαν, ο κλασικός *τρόπος* δεν παρέμεινε ένα απολιθωμένο σώμα συμβάσεων. Λόγω και της εξέλιξης της τεχνολογίας και των συνθηκών παραγωγής, οι νόρμες του κλασικού αυτού συστήματος εξελίχθηκαν και συνεχίζουν να εξελίσσονται διαρκώς· κάποιες έχουν ξεπεραστεί, άλλες έχουν ισχυροποιηθεί και έχουν εμφανιστεί και νέες. Επίσης δεν πρόκειται για «συνταγές» από τις οποίες δεν επιτρέπονται αποκλίσεις. Περισσότερο πρόκειται για ένα σύνολο επιλογών, διαβαθμισμένων ως προς την πιθανότητα και συχνότητα χρήσης τους, που υποκαθιστούν η μία την άλλη κατά περίπτωση, ανάλογα με το είδος της ταινίας και τις ανάγκες της αφήγησης. Ωστόσο, παρά την ευελιξία και το εύρος επιλογών που παρέχει, η κλασική αφήγηση δεν παύει να είναι ένας οριοθετημένος κινηματογραφικός *τρόπος*, με τις εναλλακτικές επιλογές της να αποτελούν «λειτουργικά ισοδύναμα» που, παρά τις διαφορές τους, εξυπηρετούν όλα κάποιες βασικές αρχές (Bordwell, Steiger & Thompson, 1985, σ. 5).

Η κλασική αφήγηση αποτελεί σήμερα το διεθνώς κυρίαρχο κινηματογραφικό παράδειγμα. Όπως γράφει ο Bordwell (2006, σ.12), η «κλασική παράδοση δεν είναι απλώς μια στιλιστική σχολή, όπως το σοβιετικό μοντάζ ή ο ιταλικός νεορεαλισμός. Η κλασική παράδοση έχει γίνει ένα “προεπιλεγμένο” πλαίσιο εργασίας για τη διεθνή κινηματογραφική έκφραση, ένα σημείο εκκίνησης για κάθε σχεδόν κινηματογραφιστή». Παράλληλα, βέβαια, η κλασική αφήγηση αποτελεί το «προεπιλεγμένο πλαίσιο εργασίας» και «σημείο εκκίνησης» και για κάθε θεατή. Οι κλασικές νόρμες και οι κλασικές αρχές συνιστούν τα κυρίαρχα φιλμο-αφηγηματικά σχήματα των σύγχρονων θεατών, καταλαμβάνουν κεντρική θέση μέσα στη γνώση των ανθρώπων για το πώς είναι, πώς «φτιάχνεται» και πώς «διαβάζεται» μια αφηγηματική κινηματογραφική ταινία. Δημιουργούν έτσι μια ισχυρή προδιάθεση στον θεατή για το τι πρόκειται να συναντήσει σε μια ταινία· είναι το βασικό νοητικό υπόβαθρο, με το οποίο προσεγγίζει ο θεατής κάθε ταινία που παρακολουθεί και το οποίο δοκιμάζει ως προς την ισχύ του έναντι του κειμένου. Γι’ αυτό, ακόμα και ταινίες που δεν ακολουθούν το κλασικό σύστημα, παράγουν μεγάλο μέρος του νοήματός τους, ακριβώς μέσω της αντίθεσής τους σ’ αυτό. Είδαμε, για παράδειγμα, στο πρώτο κεφάλαιο πώς τα πλάνα του *Vivre Sa vie* ή του *À bout de souffle* παράγουν

νόημα μέσω της απόκλισης από το κλασικό παράδειγμα. Είναι χρήσιμο λοιπόν για τη συνέχεια των συλλογισμών της διατριβής, να περιγραφούν σύντομα τα βασικά χαρακτηριστικά της κλασικής αφήγησης, αφού ο *τρόπος* αυτός επηρεάζει καθοριστικά την κατανόηση ενός φιλμικού κειμένου, είτε το τελευταίο συμμορφώνεται τελικά στις κλασικές νόρμες και αρχές, είτε όχι.

α. Η κλασική *fabula*. Βασική αρχή της κλασικής αφήγησης είναι η κατασκευή μιας *fabula* σύμφωνης με το πρότυπο της *κανονικής ιστορίας*: μιας «αλυσίδας» αιτιωδώς συνδεδεμένων γεγονότων, που περιγράφουν τις προσπάθειες ενός ήρωα και των συμμάχων του, καθώς συγκρούεται με τους ανταγωνιστές του, προκειμένου να πετύχει τους στόχους του. Εκτός από αυτήν υπάρχουν και άλλες, δευτερεύουσες αφηγηματικές «γραμμές» (*subplots*), με επίκεντρο τον ίδιο ή άλλους –βασικούς ή δευτερεύοντες– χαρακτήρες, οι οποίες βρίσκονται σε μια σχέση χαλαρής εξάρτησης με την κεντρική, και οι οποίες επιτελούν, μεταξύ άλλων, και μια επιβραδυντική λειτουργία, παρατείνοντας το σασπένς σε σχέση με την εξέλιξη της κύριας ιστορίας.³⁰

Οι Bordwell et al. (1985, σ. 12) επισημαίνουν ότι κάθε μυθοπλαστική αφηγηματική ταινία δημιουργεί τρία βασικά συστήματα: αυτό του αφηγηματικού χώρου, αυτό του αφηγηματικού χρόνου και, τρίτον, αυτό της αφηγηματικής «λογικής», των τρόπων δηλαδή με τους οποίους συνδέονται τα διάφορα γεγονότα. Στην κλασική αφήγηση, δεσπόζουσα σημασία και λειτουργία έναντι των άλλων δύο συστημάτων (του χώρου και του χρόνου) έχει το σύστημα της αφηγηματικής «λογικής», ως μια ανάπτυξη αιτιωδώς συνδεδεμένων στοιχείων. Έτσι, η κλασική *fabula* είναι μια σφιχτά «δεμένη» ιστορία, της οποίας το «δέσιμο» εξασφαλίζεται μέσα από ένα πυκνό αιτιώδες δίκτυο: γεγονότα που προκύπτουν το ένα ως αποτέλεσμα του άλλου· κίνητρα, προθέσεις και ψυχολογικά χαρακτηριστικά που προκαλούν συγκεκριμένες δράσεις· «ασήμαντες» εκ πρώτης όψης λεπτομέρειες που όμως, τελικά, αποδεικνύονται κρίσιμες για μελλοντικές εξελίξεις· μοτίβα που επαναλαμβάνονται δημιουργώντας διάφορους παραλληλισμούς κατά μήκος του

³⁰ Επίσης, το κλασικό παράδειγμα προβλέπει και μία λιγότερο συνηθισμένη εκδοχή ιστορίας, με περισσότερους από έναν κεντρικούς χαρακτήρες, όπως τα *Nashville* και *Short Cuts* (Altman, 1975/1993) ή το *Crash* (Haggis, 2004)· και σ' αυτήν την περίπτωση ωστόσο ισχύει η δομή της *κανονικής ιστορίας*, απλώς πληθαίνουν οι κεντρικές αφηγηματικές «γραμμές» – οι οποίες πια, λόγω περιορισμένης έκτασης, είναι λιγότερο ανεπτυγμένες.

κειμένου. Η κλασική αιτιότητα είναι «χαρακτηρο-κεντρική, δηλαδή προσωπική ή ψυχολογική» (Bordwell et al., 1985, σ.13). Αυτό σημαίνει ότι η διαμόρφωση και το ξεδίπλωμα των γεγονότων προκύπτει ως αποτέλεσμα της βούλησης, των προθέσεων, των κινήτρων, των ψυχολογικών διακυμάνσεων και της συνακόλουθης δράσης του κεντρικού και των υπόλοιπων βασικών χαρακτήρων. Η κλασική κινηματογραφική μυθοπλασία στηρίζεται στην υπόθεση ότι τα άτομα, ωθούμενα από προσωπικά κίνητρα και στηριγμένα στις προσωπικές τους δυνάμεις, είναι ικανά να καθορίσουν τις ζωές τους, καθώς και αυτές των γύρω τους, υπερνικώντας τους περιορισμούς τόσο της κοινωνικής πραγματικότητας όσο και της ίδιας της φύσης.

Οι χαρακτήρες της κλασικής αφήγησης ωστόσο δεν παρουσιάζουν την ψυχολογική περιπλοκότητα και ρευστότητα των πραγματικών ανθρώπων. Αντίθετα, διακρίνονται από λίγα, σταθερά και τονισμένα ψυχολογικά χαρακτηριστικά που ταιριάζουν και σχετίζονται με διάφορους τρόπους με τη δράση τους στο αφήγημα. Όπως λέει ο Bordwell, «τα ψυχολογικά γνωρίσματα των ηρώων είναι απλώς λανθάνοντα αίτια [των πράξεών τους]· και οι πράξεις τους, αποτελέσματα των ψυχολογικών τους γνωρισμάτων» (Bordwell et al., 1985 σ. 15). Αν και σχετικά απλή πάντως, η ψυχολογική διάσταση των χαρακτήρων παρουσιάζει κι αυτή τη δική της αιτιώδη ανάπτυξη κατά μήκος της ιστορίας. Ενώ ο χαρακτήρας συγκρούεται με διάφορα εξωτερικά εμπόδια που τον χωρίζουν απ' τους στόχους του, διαγράφει ταυτόχρονα ένα ψυχολογικό «τόξο», συγκρούεται δηλαδή και με διάφορα εσωτερικά εμπόδια, με τα ελαττώματα, τους «δαίμονες» και τα «φαντάσματα» από το παρελθόν του (Bordwell, 2006 σ. 29-30). Καθώς η ιστορία εξελίσσεται, αυτά τα δύο «μέτωπα», των εσωτερικών και εξωτερικών συγκρούσεων, συντονίζονται· ο χαρακτήρας προκειμένου να αντεπεξέλθει στις εξωτερικές συγκρούσεις πρέπει να ξεπεράσει και τα εσωτερικά εμπόδια, έτσι που, στο τέλος της ιστορίας, όταν οι προσπάθειές του φτάνουν στο τέλος τους, έχει επιτευχθεί και μια εσωτερική αλλαγή· ο ήρωας λόγου χάρη έχει μάθει κάτι για τον εαυτό του, έχει συμφιλιωθεί με το παρελθόν του κ.λπ.

Ο θεατής, καθώς ξεκινά να παρακολουθεί ένα φιλικό κείμενο, είναι προδιατεθειμένος να «συναντήσει» μια ιστορία σύμφωνη με το παραπάνω σχήμα. Οι υποθέσεις και τα συμπεράσματα που προβάλλει στο κείμενο σχετίζονται με την ανάπτυξη αυτής της κλασικής αφηγηματικής λογικής. Αναζητεί τον ήρωα της ιστορίας, επιχειρεί να προσδιορίσει τα κίνητρα και τους στόχους του, και έχει την προσοχή του στραμμένη στο τι θα γίνει στο μέλλον· στο πώς θα εξελιχθεί και θα

καταλήξει η αλυσίδα των γεγονότων, ποια θα είναι έκβαση των συγκρούσεων και αν οι στόχοι θα επιτευχθούν ή όχι. Όπως αναφέρθηκε και στην ανάλυση του σχήματος της *κανονικής ιστορίας*, το κλασικό τέλος, ως μια «ξεκάθαρη νίκη ή ήττα, [...] μια καθαρή επίτευξη ή μη των στόχων [...]» (Bordwell, 1985, σ. 157), είναι η βασική υπόθεση την οποία προβάλλει ο θεατής από το ξεκίνημα της ταινίας. Κάθε «ενδιάμεσο» γεγονός αξιολογείται και νοηματοδοτείται με βασικό κριτήριο τη δυνατότητα που έχει να επηρεάσει τις προσπάθειες των χαρακτήρων να πετύχουν τους στόχους τους· με κριτήριο δηλαδή τη δυνατότητά του να συμβάλει στην έλευση του τέλους.

β. Η κλασική syuzhet. Το κλασικό φιλικό κείμενο είναι έτσι «φτιαγμένο», ώστε να ανταποκρίνεται στην προδιάθεση του θεατή για μια *fabula* σαν την παραπάνω, και να ενθαρρύνει την κατασκευή της. Στην αρχή του φιλικού κειμένου η κλασική syuzhet εισάγει, όπως λέει ο Bordwell, «συμπυκνωμένη και προκαταρκτική» έκθεση πληροφοριών: παρουσιάζει στον θεατή με σαφή και πλεονασματικό τρόπο το χωρο-χρονικό πλαίσιο της ιστορίας και ένα σύνολο χαρακτήρων με σαφές ψυχολογικό προφίλ, παρέχοντας αρκετές πληροφορίες σχετικά με το παρελθόν τους, τους στόχους και τις επιδιώξεις τους, καθώς και μια σειρά αρχικών καταστάσεων των οποίων αποτελούν μέρος. Παρέχεται έτσι στον θεατή επαρκής γνώση για το τι έχει γίνει μέχρι τώρα, ώστε να μην του δημιουργείται περιέργεια για το παρελθόν, αλλά να στρέφεται το ενδιαφέρον και η προσοχή του κυρίως στο τι θα συμβεί στη συνέχεια και στο τέλος (Bordwell et al., 1985, σ. 28). Η δημιουργία προσδοκιών για το μέλλον και η παραγωγή σασπένς είναι, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, βασικό χαρακτηριστικό της κλασικής αφήγησης.

Η κλασική syuzhet δίνει στον θεατή την ευκαιρία να μοιραστεί την υποκειμενική αντίληψη και τον «εσωτερικό κόσμο» διαφόρων χαρακτήρων, αλλά ταυτόχρονα του παρέχει και πιο «αντικειμενική» γνώση που μπορεί και να υπερβαίνει το αντιληπτικό και γνωστικό πεδίο του κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά. Έτσι, το κλασικό κείμενο διαθέτει, όπως λέει ο Bordwell, μεγάλο *βάθος* και *εύρος γνώσης* αλλά και υψηλό βαθμό *μεταδοτικότητας*, μοιράζεται δηλαδή μεγάλο μέρος της γνώσης αυτής με τον θεατή (Bordwell, 1985, σ. 58-59, 160). Επιπλέον, το κλασικό κείμενο είναι *αξιόπιστο*, δεν δημιουργεί στον θεατή γενικευμένη αμφιβολία για την αλήθεια των πληροφοριών που μεταδίδει ούτε προκαλεί σύγχυση σχετικά με το τι απ' αυτά που παρουσιάζονται είναι αληθές και τι όχι. Συμπληρωματικά δε προς τα παραπάνω

χαρακτηριστικά, το κλασικό κείμενο είναι *πλεονασματικό* ως προς την παροχή των πληροφοριών. Οι ίδιες κρίσιμες πληροφορίες δίνονται πολλές φορές και με διάφορους τρόπους. Έτσι, με το να διαθέτει μεγάλο εύρος και βάθος γνώσης και με το να είναι μεταδοτικό, αξιόπιστο και πλεονασματικό, το κλασικό κείμενο παρέχει από την αρχή, με επάρκεια και σαφήνεια, το «στέρεο έδαφος» πάνω στο οποίο μπορεί ο θεατής να στηρίζει τις υποθέσεις του για την εξέλιξη της ιστορίας.

Η κλασική *syuzhet* παρουσιάζει τα γεγονότα με τέτοιον τρόπο, ώστε να αναδεικνύονται οι αιτιώδεις δεσμοί μεταξύ τους. Το σύστημα του αφηγηματικού χρόνου υποτάσσεται στο δεσπόζον, που είναι η ανάπτυξη της αιτιώδους λογικής. Όπως λέει ο Bordwell (2006, σ. 35), «τα φιλμ του Χόλιγουντ τείνουν να δομούν τα μέρη τους γύρω από τους τρόπους με τους οποίους οι στόχοι των χαρακτήρων προσδιορίζονται, επαναπροσδιορίζονται, εμποδίζονται και τελικά πετυχαίνονται ή όχι». Έτσι, ως διάρκεια της ιστορίας η κλασική *syuzhet* παρουσιάζει το χρόνο που απαιτείται προκειμένου να ολοκληρωθεί η αιτιώδης ανάπτυξη της κλασικής ιστορίας και να πραγματοποιηθούν οι στόχοι των χαρακτήρων. Γι' αυτό και πολύ κοινά «εργαλεία» της κλασικής αφήγησης είναι οι «προθεσμίες» και οι προγραμματισμένες –σε αντίθεση με τις τυχαίες– συναντήσεις (Bordwell, 1985, σ. 157). Οι πρώτες εξασφαλίζουν την ταύτιση της διάρκειας της ιστορίας –ή ενός τμήματος της ιστορίας– με το χρόνο που διαθέτει ο ήρωας για να φτάσει σε κάποιο στόχο, ενώ οι δεύτερες «κινητοποιούν μελλοντικές σκηνές και κλιμακώνουν τις προσδοκίες μας», (Bordwell, 2006, σ. 42) «σφίγγοντας» την πλοκή και πυκνώνοντας το αιτιώδες δίκτυο της ιστορίας.

«Κομμάτια» χρόνου ενδιάμεσα στα σημαντικά γεγονότα, που δεν συμβάλλουν στην κλασική αιτιώδη ανάπτυξη, ακόμα και αν είναι μεγάλα, παραλείπονται από τη *syuzhet* ή, κι αν παρουσιάζονται, αντιμετωπίζονται ως απλές χρονικές «γέφυρες», με στιλιστικές τεχνικές που δηλώνουν χρονικά περάσματα. Σε αντίθετη περίπτωση, εάν η *syuzhet* «στεκόταν» για πολύ σε διαστήματα δίχως ιδιαίτερη δραματική βαρύτητα, ο χρόνος θα ερχόταν στο προσκήνιο ως σύστημα ανταγωνιστικό απέναντι στην αιτιότητα (Bordwell et al., 1985, σ. 47). Θα παρατάσσονταν δηλαδή κομμάτια χρόνου με αυτόνομη αξία, που δεν θα «χρησίμευαν» στην ανάπτυξη της κλασικής αιτιώδους δομής, δεν θα είχαν την ικανότητα να δημιουργήσουν προσδοκίες για τη συνέχεια.

Οι σκηνές της κλασικής *syuzhet* αποτελούν σημαντικούς «κρίκους» στην αιτιώδη αλυσίδα της *κανονικής ιστορίας*: η κάθε σκηνή συνεχίζει εκκρεμότητες που

αιωρούνται από τις προηγούμενες, και δημιουργεί νέες εκκρεμότητες που κινητοποιούν τη μετάβαση στις επόμενες σκηνές, εξασφαλίζοντας έτσι την «περίφημη γραμμικότητα της κλασικής αφηγηματικής κατασκευής» (Bordwell, 1985, σ. 158). Αυτή η αιτιώδης γραμμικότητα σφυρηλατείται περαιτέρω μέσω ενός είδους προοικονομίας που ο Bordwell ονομάζει τεχνική της *σποράς* (planting)· «σπέρνονται» δηλαδή στις σκηνές πληροφορίες που αργότερα, σε επόμενες – απομακρυσμένες πολλές φορές– σκηνές θα αποδειχθούν κρίσιμες για την εξέλιξη των γεγονότων (Bordwell, 2006, σ. 43). Ο θεατής, οδηγούμενος από το κλασικό σχήμα, είναι προδιατεθειμένος να συναντήσει τη *σπορά* και να την αξιοποιήσει για τη διαμόρφωση των υποθέσεων και των προσδοκιών του.

Ας σημειωθεί επίσης ότι η σύγχρονη τάση της κλασικής *syuzhet* είναι οι σκηνές να γίνονται συντομότερες και να ξεχωρίζουν λιγότερο η μία από την άλλη. Παραλείπονται δηλαδή οι –καθιερωμένες παλαιότερα– μεγάλες εισαγωγές που εδραιώνουν τον χώρο και τον χρόνο της δράσης. Ομοίως, παραλείπονται και οι εκτενείς «επίλογοι» των σκηνών, που δίνουν έμφαση στην κατάληξη της δράσης – εμμένοντας για παράδειγμα στη συναισθηματική αντίδραση ενός χαρακτήρα σ’ ένα γεγονός– και ξεχωρίζουν έτσι εμφατικά την κάθε σκηνή από την επόμενη. Οι σκηνές πλέον τελειώνουν συνήθως αμέσως μόλις ολοκληρωθεί και γίνει κατανοητή η κρίσιμη δράση, περνώντας από την «οδεύουσα προς την κατάληξή της δράση» στην «ήδη εναρχθείσα δράση» της επόμενης σκηνής (Bordwell, 2006, σ. 58).

Η αιτιώδης ανάπτυξη της κλασικής ιστορίας χτίζεται πάνω σ’ έναν άξονα διαδοχικών σταδίων που στην ιδιόλεκτο των σεναριογράφων ονομάζονται «πράξεις». Οι οδηγοί γραφής σεναρίων, που διαδόθηκαν πολύ στα τέλη της δεκαετίας του ’70, περιέγραψαν και αποκρυστάλλωσαν αυτόν τον τρόπο κατασκευής της *syuzhet*, ο οποίος ούτως ή άλλως κυριαρχούσε επί δεκαετίες. Παράλληλα, συνέβαλαν στην περαιτέρω εμπέδωση των συμβάσεων και στον περιορισμό της ευελιξίας, καθώς οι παραγωγοί άρχισαν να αξιολογούν και να διαλέγουν τα σενάρια που τους υπέβαλλαν προς παραγωγή, βάσει των προτύπων που έθεταν οι οδηγοί αυτοί.³¹ Σύμφωνα λοιπόν με τα ισχύοντα πρότυπα, η κλασική *syuzhet* αποτελείται από τρεις πράξεις, ή

³¹ Οι οδηγοί σεναρίων έφτασαν να προβλέπουν και τον ακριβή αριθμό σελίδων σεναρίου που θα έπρεπε να αφιερώνεται στο κάθε κομμάτι της *syuzhet*. Είναι χαρακτηριστικό ότι δημιουργήθηκαν μέχρι και ηλεκτρονικές εφαρμογές για να ελέγχουν κατά πόσο τα σενάρια ενέπιπταν στα αυστηρά πρότυπα (Bordwell, 2006, σ. 29).

τέσσερις, αν ακολουθήσουμε την ανάλυση της Kristin Thompson (1999) η οποία χωρίζει τη δεύτερη πράξη σε δύο.

Η syuzhet «ανοίγει» με το «Στήσιμο» (Setup): παρουσιάζεται η αρχική κατάσταση-αφετηρία της ιστορίας, οι βασικοί χαρακτήρες και ο κόσμος τους, το ψυχολογικό τους «προφίλ», οι ανάγκες και οι επιδιώξεις τους. Στο setup λαμβάνει χώρα η *προκαταρκτική και συμπυκνωμένη έκθεση*, για την οποία έγινε λόγος παραπάνω, προκειμένου να εκτεθούν επαρκώς και αξιόπιστα οι πληροφορίες που χρειάζονται, ώστε να δημιουργηθούν ισχυρές προσδοκίες για τη συνέχεια.

Μια διατάραξη της αρχικής κατάστασης αποτελεί το τέλος της πρώτης πράξης και το ξεκίνημα της δεύτερης, που ονομάζεται *Πράξη Περιπλοκής* (Complicating Action).· εδώ αλλάζουν οι όροι του Setup και, ως αποτέλεσμα, αναδύονται συγκεκριμένοι στόχοι για τους ήρωες, που η επίτευξή τους θα φέρει την αποκατάσταση της χαμένης ισορροπίας. Ταυτόχρονα αναδεικνύονται ανταγωνιστές και σχηματίζεται ένα πλέγμα εμποδίων που χωρίζουν τους ήρωες από τους στόχους τους. Στη διάρκεια της *Πράξης Περιπλοκής* έχει εκτεθεί το μεγαλύτερο μέρος των επιδιώξεων των χαρακτήρων και έχουν ξεκινήσει οι συγκρούσεις μεταξύ τους. Στο τέλος της πράξης αυτής προκύπτει μια νέα ανατροπή που αλλάζει και πάλι την ισορροπία. Οι νέες συνθήκες συνεπάγονται νέα εμπόδια και απαιτούν την επαναπροσαρμογή των στόχων ή του τρόπου με τον οποίο αυτοί θα επιδιωχθούν.

Έπεται, ως τρίτη πράξη, η *Ανάπτυξη* (Development), όπου ο χαρακτήρας, έχοντας πλέον μπροστά του πλήρως ανεπτυγμένα τα εμπόδια που έχει να αντιμετωπίσει, συγκρούεται μαζί τους, προσπαθώντας να πετύχει τους στόχους του. Πάντως, όπως παρατηρεί η Thompson (1999), στην πράξη αυτή τις περισσότερες φορές δεν παρατηρείται μεγάλη πρόοδος. Η αιτιώδης ανάπτυξη έχει ήδη φτάσει σε οριακό σημείο, οι προσδοκίες του θεατή έχουν κορυφωθεί και το σασπένς έχει ενταθεί, και έτσι είναι μια καλή ευκαιρία να «αναβληθεί» η κύρια δράση· η αφηγητική πηγή βρίσκει την ευκαιρία, χωρίς να διακινδυνεύει τη μείωση του ενδιαφέροντος, να αναπτύξει το ψυχολογικό τόξο των χαρακτήρων (δείχνοντας για παράδειγμα τον ήρωα να κλονίζεται ή να χάνει το κουράγιο του) ή τις δευτερεύουσες αφηγηματικές γραμμές. Η *Ανάπτυξη* τελειώνει με τον ήρωα να βρίσκεται στην «πιο σκοτεινή του στιγμή», σε μια στιγμή που πρέπει να δράσει άμεσα, εάν θέλει να διατηρήσει τις ελπίδες του για να πετύχει τον στόχο του.

Τελευταία πράξη είναι η *Κορύφωση*, όπου θα λάβουν χώρα οι δράσεις που θα κρίνουν το πώς θα επιλυθούν οι συγκρούσεις και το αν οι στόχοι θα επιτευχθούν ή όχι. Στο κλασικό πρότυπο, το τέλος είναι το σημαντικότερο στοιχείο της ιστορίας. Είδαμε ήδη τη σημασία του, όταν έγινε λόγος για το αφηγηματικό σχήμα και την *κανονική ιστορία*. Είναι σημαντικό όμως περισσότερο ως εκκρεμότητα, ως προσδοκία στον νου του θεατή, και λιγότερο ως συγκεκριμένο γεγονός ή εξέλιξη γεγονότων. Όπως λέει ο Bordwell, το ίδιο το τέλος είναι μια αφηγηματική σύμβαση, μια λίγο πολύ αυθαίρετη επαναδιευθέτηση της διαταραχθείσας τάξης στα προηγούμενα 80-90 λεπτά, που συμμορφώνεται συνήθως σε μια νόρμα που υπαγορεύει τη λύση της πλοκής «με την απόδοση μιας «ποιοτικής» δικαιοσύνης, το happy end» (1985, σ. 159).

γ. Η χαμηλή αυτεπίγνωση του κλασικού κειμένου. Παρά τον προσεκτικό σχεδιασμό και έλεγχο της ροής των πληροφοριών, το κλασικό κείμενο παρουσιάζει χαμηλό βαθμό *αυτεπίγνωσης* (Bordwell 1985, σ. 58, 160). Η αφηγητική πηγή δηλαδή παραμένει «κρυμμένη» και σφυρηλατείται ποικιλοτρόπως η *φυσική στάση*, ώστε η οθόνη να μην «εμφανίζεται» ως το μέσο ενός κειμένου σημειωτικής πρακτικής, αλλά ως ένα «παράθυρο» που παρέχει ανεμπόδιση θέα στα διηγητικά δρώμενα· και έτσι, η προσοχή του θεατή να στρέφεται, όχι στα «κατασκευαστικά υλικά» της ταινίας, ούτε στη δική του ερμηνευτική δράση, αλλά στον διηγητικό κόσμο, ο οποίος μοιάζει «αυθυπόστατος», μια ανεξάρτητη από την αφηγηματική διαδικασία πραγματικότητα.

Στη χαμηλή αυτεπίγνωση συμβάλλουν πολλοί παράγοντες. Καταρχάς το κλασικό κείμενο υποβαθμίζει την παρέμβαση και τη μεσολάβηση της αφηγητικής πηγής στη μετάδοση των πληροφοριών, και ο βασικός τρόπος με τον οποίο το πετυχαίνει αυτό είναι με το να αναδεικνύει σε βασική πηγή πληροφοριών τα ίδια τα γεγονότα όπως διαδραματίζονται «μπροστά στην κάμερα» (Bordwell, 1985, σ. 28-31, 161). Το έργο της έκθεσης των πληροφοριών δηλαδή ανατίθεται στους χαρακτήρες, στη δράση τους, στους διαλόγους τους και γενικότερα σε παράγοντες που εκπορεύονται από τον κόσμο της ιστορίας. Έτσι, από το φιλικό κείμενο παράγεται «ένα είδος λόγου που ερμηνεύεται άμεσα ως τα ίδια τα γεγονότα του “πραγματικού κόσμου” του μυθοπλαστικού σύμπαντος» (Stam κ.ά., 2010/1992, σ. 196).

Επίσης, το πυκνό αιτιώδες δίκτυο που διατρέχει το κλασικό κείμενο εντείνει τη «φυσικότητα» του διηγητικού κόσμου, «δένει» ακόμη περισσότερο τα διάφορα γεγονότα μεταξύ τους, ώστε να φαίνεται ότι το ένα προκύπτει μέσα από το άλλο· η

τεχνική της *σποράς* και οι προγραμματισμένες συναντήσεις κάνουν τον κόσμο της ιστορίας να μοιάζει πως εξελίσσεται «από μόνος του», υπακούοντας σε διηγητικά αίτια, και όχι στη βούληση μιας αφηγητικής πηγής, ενώ και οι διάφορες προθεσμίες κρατούν την αυτεπίγνωση σε χαμηλά επίπεδα, αφού είναι μια προθεσμία που έχει τεθεί στον διηγητικό κόσμο και όχι η αφηγητική πηγή που φαίνεται να «αποφασίζει» πόσο θα διαρκέσει η ιστορία.

Η μεταδοτικότητα και η αξιοπιστία του κλασικού κειμένου διατηρούν κι αυτές την αυτεπίγνωση σε χαμηλά επίπεδα. Όσο τροφοδοτούμαστε συνεχώς με πληροφορίες που καλύπτουν τα προηγούμενα κενά και δημιουργούν νέες υποθέσεις, όσο το κείμενο ικανοποιεί και ανανεώνει γρήγορα τις προσδοκίες μας και απαντά στις απορίες μας, τόσο λιγότερο απασχολεί τον νου μας ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί η αφηγητική πηγή. Όπως λέει ο Bordwell, «επειδή δεν βλέπουμε κενά, δεν αμφισβητούμε ποτέ την αφήγηση ούτε ερευνούμε την πηγή της» (Bordwell et al., 1985, σ. 33). Αντίθετα, σε περίπτωση που το κείμενο άφηνε μεγάλα «κενά» στην πληροφόρησή μας ή δημιουργούσε μεγάλη αμφιβολία σε σχέση με την αλήθεια αυτών που μας παρουσιάζει, τότε η φυσική συνέχεια του διηγητικού κόσμου θα εμφάνιζε «ρωγμές», και η προσοχή μας θα στρεφόταν στην αφηγητική πηγή και στην απροθυμία της να μας παράσχει την πληροφόρηση που χρειαζόμαστε.

Ένα κλασικό κείμενο βέβαια δεν παρουσιάζει σε όλο του το μήκος τον ίδιο βαθμό αυτεπίγνωσης. Στην αρχή μιας κλασικής ταινίας για παράδειγμα, η ανάγκη της *προκαταρκτικής και συμπυκνωμένης* έκθεσης πληροφοριών είναι κάτι που αναγκαστικά αυξάνει την αυτεπίγνωση. Κι αυτό επειδή οι πληροφορίες που πρέπει να εκτεθούν αφορούν ως επί το πλείστον παρελθόντα γεγονότα, καταστάσεις που προηγούνται της «έναρξης» της ιστορίας και επομένως είναι δύσκολο να παρουσιαστούν δραματοποιημένες. Έτσι η αφηγητική πηγή δεν μπορεί να «κρυφτεί» πίσω από τη δράση του διηγητικού κόσμου και απευθύνεται άμεσα στον θεατή, καταφεύγοντας σε «ρητορικούς» τρόπους» παρουσίασης των πληροφοριών (όπως οι *voice over* αφηγήσεις, τα φλας-μπακ ή η ενσωμάτωση των πληροφοριών στους διαλόγους των χαρακτήρων – γεγονός που κάνει τους διαλόγους λιγότερο «φυσικούς»). Με άλλα λόγια, «θυσιάζεται» για λίγο η *φυσική στάση*, ώστε να προσανατολιστεί όσο γίνεται καλύτερα ο θεατής στον κόσμο της ιστορίας. Η αυτεπίγνωση δε «ανεβαίνει» και πάλι σε υψηλά επίπεδα στο τέλος της ταινίας, όπου τα συχνά «απίθανα» happy end μάς θυμίζουν τη λειτουργία μιας αφηγητικής πηγής

που όχι μόνο μεταδίδει τα γεγονότα αλλά και τα επινοεί, με τρόπο που να συμμορφώνονται στα πρότυπα και στις συμβάσεις της κλασικής αφήγησης.

Στο μέσο όμως της ταινίας, που είναι και το κύριο κομμάτι της, χάρη ακριβώς σ' αυτήν τη συμπτυκνωμένη έκθεση πληροφοριών του Setup, η αυτεπίγνωση μειώνεται κατακόρυφα· αφού έχουν δοθεί πια οι απαραίτητες πληροφορίες από το παρελθόν, αφού τα κίνητρα και οι στόχοι των ηρώων είναι πια προσδιορισμένα, και έχει δημιουργηθεί ένα πλέγμα αιτιών που θα κινητοποιήσει τη δράση της ιστορίας, η αφηγητική πηγή αποσύρεται από το προσκήνιο και πια τα ίδια τα γεγονότα μοιάζουν να «αφηγούνται τον εαυτό τους» (Benveniste, 1971, σ. 208). Εάν, αντίθετα, δεν υπήρχε συμπτυκνωμένη έκθεση στην αρχή και οι πληροφορίες αυτές κατανέμονταν σε όλο το μήκος του κειμένου, αυτό θα μείωνε μεν την αυτεπίγνωση στην αρχή αλλά θα την αύξανε αργότερα, καθώς θα οδηγούσε τον θεατή σε συνεχείς αναθεωρήσεις των υποθέσεων και των συμπερασμάτων του, αποσπώντας έτσι την προσοχή του από τη μελλοντική εξέλιξη της ιστορίας και υπενθυμίζοντάς του διαρκώς τη λειτουργία μιας αφηγητικής πηγής η οποία ρυθμίζει τη ροή των πληροφοριών και «αποφασίζει» ποιες πληροφορίες θα δοθούν και πότε.

Υπάρχουν κι άλλες κωδικοποιημένες επιλογές της κλασικής αφήγησης που αυξάνουν την αυτεπίγνωση, για παράδειγμα οι montage sequences ή τα τραγούδια των χαρακτήρων σε ένα μιούζικαλ. Πρόκειται όμως για περιορισμένα «διαλείμματα» αυτεπίγνωσης που έχουν προκαθορισμένη σημασία και λειτουργία στα κινηματογραφικά είδη στα οποία τα συναντάμε. Γενικότερα, οι επιλογές αυτές (όπως και η *προκαταρκτική και συμπτυκνωμένη έκθεση πληροφοριών στο Setup*) είναι έντονα κωδικοποιημένες· ο θεατής δηλαδή είναι τόσο εξοικειωμένος μαζί τους, που δεν αναρωτιέται ιδιαίτερα για τη σημασία τους – συνεπώς δεν μπορούν να «στρέψουν», τουλάχιστον για πολύ, την προσοχή του μακριά από τον χώρο και τον χρόνο της *fabula*.³²

³² Υπάρχει μια τάση αυξημένης αυτεπίγνωσης στο σύγχρονο Χόλιγουντ που πηγάζει από τις παραπομπές-αναφορές των ταινιών στην κινηματογραφική παράδοση ή και σε σύγχρονά τους φιμικά κείμενα. Όσο μεγαλώνει η ιστορία του κινηματογράφου και εμπλουτίζεται η παράδοση, τόσο διευρύνεται η διακειμενική λειτουργία των ταινιών οι οποίες συγκροτούνται όλο και περισσότερο ως «μωσαϊκά αναφορών σε άλλα κείμενα», ενσωματώνοντας και μετασχηματίζοντας διαρκώς άλλες (παλαιότερες συνήθως) ταινίες (Kristeva, 1969, σ. 85). Δεν είναι όμως αυτό κάτι που διασπά τη συνοχή του διηγητικού κόσμου. Ακόμα και τα φιλμ που παραπέμπουν ανοιχτά σε άλλα φιλμ ή χρησιμοποιούν καθιερωμένες νόρμες εκτός του πλαισίου στο οποίο τις έχουμε συνηθίσει, όπως οι

δ. Τα κλασικά κενά. Διακυμάνσεις δεν παρουσιάζει μόνο η αυτεπίγνωση αλλά και τα άλλα κλασικά χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν: η αξιοπιστία, ο πλεονασμός και η μεταδοτικότητα. Ενδέχεται, για παράδειγμα, ένα κλασικό κείμενο να αποκρύπτει σε κάποιο σημείο μια κρίσιμη πληροφορία από τον θεατή, ώστε να δημιουργήσει ύστερα έκπληξη· ή να ξεγελά σε κάποιο σημείο τον θεατή αφήνοντας να φανεί ως «αντικειμενική πραγματικότητα» κάτι που ύστερα θα αποδειχθεί ότι ήταν η απεικόνιση ενός ονειροπολήματος ή η δραματοποίηση μιας ψευδούς αφήγησης ενός χαρακτήρα. Κανένα φιλικό αφηγηματικό κείμενο άλλωστε δεν θα μπορούσε να είναι απόλυτα μεταδοτικό αφού, όπως ήδη αναφέρθηκε, η κίνηση της αφηγηματικής διαδικασίας προϋποθέτει την ύπαρξη κενών γνώσης· οφείλεται στην ύπαρξη μιας «διαφοράς γνώσης» ανάμεσα στο αφηγηματικό κείμενο και στον αποδέκτη του, η οποία μόνο στο τέλος της αφηγηματικής διαδικασίας εξαλείφεται.

Όμως, τα κενά της κλασικής ταινίας δεν είναι ποτέ τόσα πολλά ώστε να δημιουργείται γενικευμένη ασάφεια και απροσδιοριστία ως προς το τι ακριβώς συμβαίνει στον διηγητικό κόσμο. Επιπλέον, ό,τι κενά και αν αφήνει η κλασική *syuzhet*, οι πληροφορίες που παρέχει είναι πάντοτε αρκετές, ώστε να μπορεί ο θεατής να προβάλει στον διηγητικό κόσμο την υπόθεση μιας κλασικής ιστορίας. Μια κλασική *syuzhet* για παράδειγμα, δεν θα αφήσει για πολλή ώρα τον θεατή στο «σκοτάδι» σχετικά με το ποιος είναι ο κεντρικός χαρακτήρας της ιστορίας ούτε

παρωδίες, φροντίζουν ταυτόχρονα να παρουσιάσουν έναν συνεχή και ενοποιημένο διηγητικό κόσμο και μια σύμφωνη με το πρότυπο της κλασικής ιστορίας *fabula*. Για ένα μέρος του κοινού που γνωρίζει καλά την κινηματογραφική παράδοση και την κινηματογραφική τεχνική, το κείμενο αποκτά μεγαλύτερη αυτεπίγνωση, ωστόσο μπορεί κανείς να αγνοήσει πλήρως αυτό το παιχνίδι των αναφορών, και παρ' όλα αυτά να παρακολουθήσει την ταινία ως μια κλασική ιστορία. Γι' αυτό ο Bordwell (2006, σ. 7) λέει ότι το σύγχρονο αμερικανικό φιλμ είναι κλασικό και μετα-κλασικό ταυτόχρονα. Υπάρχει και μια άλλη τάση –πιο σπάνια– η οποία αυξάνει την αυτεπίγνωση με τρόπο που απειλεί περισσότερο την φυσική συνέχεια του διηγητικού κόσμου. Σύμφωνα με αυτή την τάση, η φήμη και τα χαρακτηριστικά γνωστών ηθοποιών-σταρ «εισβάλλουν» στον διηγητικό κόσμο μέσω των χαρακτήρων που υποδύονται στη συγκεκριμένη ταινία. Στην ταινία *Ocean's Eleven* (Soderbergh, 2001) για παράδειγμα, γίνονται διάφορα σχόλια για τους χαρακτήρες, τα οποία είναι φανερό –σε όποιον γνωρίζει λίγα πράγματα για τη δημόσια εικόνα των πρωταγωνιστών– ότι δεν αφορούν τους ίδιους τους χαρακτήρες αλλά τους ηθοποιούς που τους υποδύονται. Αυτή η πρακτική σίγουρα δημιουργεί «φωγμές» στον διηγητικό κόσμο αλλά και πάλι είναι τόσο λίγες σε σύγκριση με το σύνολο των πληροφοριών που παρέχει το κείμενο, που ο «μέσος όρος» της αυτεπίγνωσης παραμένει στα χαμηλά κλασικά επίπεδα.

σχετικά με το ποια είναι τα κίνητρα και ο στόχος του. Αυτό που μας «κρύβει» το κλασικό κείμενο, είναι «κυρίως το τι θα συμβεί μετά» (Bordwell, 1985, σ. 160), εντείνοντας έτσι το σασπένς: την ανυπομονησία μας να μάθουμε το πώς το κλασικό δίκτυο των αιτιωδών συνδέσεων που έχει ήδη αρχίσει να διαμορφώνεται, θα συμπληρωθεί, και πώς η ιστορία που έχει ήδη ξεκινήσει, θα εξελιχθεί και θα ολοκληρωθεί, σύμφωνα με το κλασικό σχήμα. Αντίθετα, το κλασικό κείμενο σπάνια «κρύβει» μεγάλη ποσότητα κρίσιμων πληροφοριών που αφορούν το παρελθόν, το γιατί και το πώς οι χαρακτήρες έχουν φτάσει στο σημείο στο οποίο τους βρίσκουμε στο «παρόν» της αφήγησης· διότι ένα παρελθόν γεμάτο κενά και ασάφειες δεν θα επέτρεπε τον προσδιορισμό μιας αρχικής κατάστασης ισορροπίας πάνω στην οποία θα μπορούσε να «χτιστεί» το πρότυπο της κλασικής ιστορίας. Γι' αυτό, όπως παρατηρεί ο Bordwell, στην κλασική παράδοση, οι «προσανατολισμένες στο μέλλον υποθέσεις που εγείρει το σασπένς είναι σημαντικότερες από τις προσανατολισμένες στο παρελθόν υποθέσεις που πυροδοτεί η περιέργεια» (Bordwell, 1985, σ. 165).

Ακόμη πάντως και τα λίγα κενά που αφορούν το παρελθόν είναι συνήθως «έκδηλα», ώστε να εγείρουν στον θεατή την προσδοκία της κάλυψής τους και να δημιουργούν έτσι ένα είδος σασπένς που στρέφει την προσοχή του θεατή στο «μέλλον» της θέασης, κάνοντάς τον να προσδοκά την αποκάλυψη της κρυμμένης πληροφορίας. Αντίθετα, σπανίζουν τα «συγκαλυμμένα» κενά, διότι αυτά, όταν καλύπτονται, δεν «απαντούν» σε κάποια προσδοκία ή υπόθεση του θεατή αλλά απλώς δημιουργούν έκπληξη και ξαφνιάζουν, αναδιαμορφώνοντας ξαφνικά το σύνολο των ως τότε συμπερασμάτων του θεατή. Η έκπληξη, ακόμα περισσότερο και από την περιέργεια, είναι κάτι που αποφεύγει το κλασικό κείμενο διότι «οι πολλές εκπλήξεις θα αμφισβητούσαν την αξιοπιστία της αφήγησης» (Bordwell et al., 1985, σ. 39). Μία μόνο τέτοια ανατροπή είναι αρκετή για να κάνει την εμπειρία του θεατή εξαιρετικά ασυνήθιστη και να γίνει το βασικό χαρακτηριστικό της ταινίας [π.χ. *Fight Club* (Fincher, 1999), *The sixth sense* (Shyamalan, 1999)]. Ένα φιλικό κείμενο γεμάτο από τέτοιες θα αποσταθεροποιούσε συνεχώς το έδαφος πάνω στο οποίο διαμορφώνουμε τις υποθέσεις και τα συμπεράσματά μας, και, συνεπώς, θα ύψωνε την αυτεπίγνωση σε πολύ υψηλά επίπεδα, αφού θα έφερνε κάθε τόσο στο προσκήνιο μια αφηγητική πηγή που θα φαινόταν να «παίζει» με τις υποθέσεις και τις προσδοκίες μας. Στις λίγες δε περιπτώσεις που η κλασική *syuzhet* δημιουργεί ένα τέτοιο συγκαλυμμένο κενό, κρύβει δηλαδή από τον θεατή κρίσιμες πληροφορίες σε σχέση

με το παρελθόν, φροντίζει, μέχρι να καλύψει αυτό το κενό, να παρέχει μια επαρκή βάση πληροφοριών που να επιτρέπει ούτως ή άλλως στον θεατή να προβάλει την υπόθεση μιας ιστορίας που να συμφωνεί με το κλασικό πρότυπο. Έτσι, ακόμα και πριν αποκαλυφθεί η πληροφορία ότι ο Νταρθ Βέιντερ είναι ο πατέρας του Λιουκ Σκάιγουοκερ, ο θεατής του *Star Wars* έχει στη διάθεσή του αρκετό υλικό ώστε να προβάλει την υπόθεση μιας κανονικής ιστορίας.

Τέλος, τα κενά της κλασικής *syuzhet* δεν είναι ποτέ μόνιμα. Η «πληρότητα» που επιδιώκει να δημιουργήσει η κλασική αφήγηση, δεν «αντέχει» την ύπαρξη μόνιμων κενών, ημιτελών καταστάσεων και δράσεων, ακαθόριστων κινήτρων ή μιας εντελώς απροσδιόριστης κατάληξης. Τα κενά –εφόσον είναι κρίσιμα και απασχολούν τον θεατή– είναι πάντα προσωρινά· ακόμα και αν δημιουργείται απροσδιοριστία αναφορικά με κάτι, αυτή δημιουργείται μόνο για να αφήσει λίγο χώρο στον θεατή για να διαμορφώσει κάποιες εικασίες. Αργά ή γρήγορα, η απροσδιοριστία αίρεται και η αφηγητική πηγή καλύπτει τα κενά, ώστε να απαντηθούν τα ερωτήματα και να συντεθεί μια ολοκληρωμένη, κλασική *fabula* στον νου του θεατή.

ε. Το κλασικό στιλ. Το κλασικό στιλ δεν αναδύεται ποτέ ως μια αυτόνομη συνιστώσα της αφήγησης, δεν διεκδικεί ποτέ το ίδιο την προσοχή του θεατή, παρά θέτει τον εαυτό του στην υπηρεσία των γενικών αρχών της κλασικής αφήγησης. Η μεταδοτικότητα του κειμένου, ώστε να παρουσιάζεται ο κόσμος της *fabula* με πληρότητα και να δίνεται στον θεατή μια ψευδαίσθηση «παντογνωσίας», είναι από τις βασικές επιδιώξεις του κλασικού στιλ· το ίδιο και η ενίσχυση της αιτιώδους, χαρακτηρο-κεντρικής ανάπτυξης. Οι σκηνές «τεμαχίζονται» σε πολλά πλάνα και ο θεατής οικειοποιείται το «βλέμμα» μιας πανταχού παρούσας κάμερας που φέρνει το εκάστοτε σημαντικό στοιχείο στο κέντρο του οπτικού του πεδίου. Η κάμερα παίρνει πάντα την κατάλληλη θέση ώστε, σε συνδυασμό με τις κινήσεις των χαρακτήρων, να παρέχει προνομιακή θέα στις δράσεις που είναι σημαντικές για το προχώρημα της αιτιώδους αφηγηματικής «αλυσίδας»· τότε προσεγγίζοντας (ή και απεικονίζοντας ακριβώς) τις υποκειμενικές οπτικές γωνίες διαφόρων χαρακτήρων, και τότε αποδίδοντας αντικειμενικές οπτικές γωνίες που παρέχουν ανεμπόδιστη πρόσβαση στα διηγητικά δρώμενα. Η ηχοληψία ευνοεί πάντα τον κρίσιμο διάλογο· η μουσική συντελεί στην πιο δραματική αναπαράσταση και περιγραφή των συναισθηματικών αντιδράσεων των χαρακτήρων ώστε να ενισχύεται το ψυχολογικό προφίλ τους, να γίνονται ξεκάθαρες οι επιθυμίες και τα κίνητρά τους. Η στάση του σώματος των

ηθοποιών είναι τέτοια, ώστε το πρόσωπό τους να είναι πάντα στραμμένο, έστω και εν μέρει, προς την κάμερα· ενώ και το «παίξιμό» τους είναι ψυχολογικά ρεαλιστικό, ώστε να μπορεί ο θεατής να παρακολουθεί τις εκφράσεις των προσώπων τους και να εκτιμά την ψυχολογική τους κατάσταση.

Εκτός από τη μεταδοτικότητα, βασική μέριμνα του κλασικού στίλ είναι η ενίσχυση της *φυσικής στάσης*, η διατήρηση της αυτεπίγνωσης σε χαμηλά επίπεδα, και η αλληλένδετη με τα παραπάνω δημιουργία της εντύπωσης ενός χωρο-χρονικά «συνεχούς» διηγητικού χώρου στον οποίο εξελίσσεται μια συνεχής, μη διακοπτόμενη δράση. Η ανάγκη να εμφανιστεί η ιστορία «από μόνη της», χωρίς μεσολάβηση, στην οθόνη, οδηγεί το στίλ στο να «κρύβει» τον εαυτό του και να υποτάσσεται στα διηγητικά δρώμενα. Οι γωνίες λήψης προσεγγίζουν συνήθως τα βλέμματα των διηγητικών χαρακτήρων ή, όταν είναι πιο αντικειμενικές, προσεγγίζουν το βλέμμα ενός πιθανού παρατηρητή που θα μπορούσε να καταλαμβάνει μια θέση στον χώρο του διηγητικού κόσμου. «Απίθανες» γωνίες λήψης που αναγκαστικά θα αύξαναν την αυτεπίγνωση (για παράδειγμα, από την οροφή ή το δάπεδο ενός δωματίου) σπανίζουν. Οι αλλαγές δε της γωνίας λήψης, όπως και οι κινήσεις της κάμερας «υπαγορεύονται» από αντίστοιχες κινήσεις και μεταβολές που «συμβαίνουν» στον διηγητικό κόσμο. Είναι για παράδειγμα η εναλλαγή του λόγου σ' έναν διάλογο, η αλλαγή στην κατεύθυνση του βλέμματος ενός χαρακτήρα ή η μετακίνηση ενός χαρακτήρα στον χώρο, που δίνουν το έναυσμα στην κάμερα να αλλάξει γωνία ή να κινηθεί. Έτσι, η κάμερα εμφανίζεται να «καλύπτει» μια δράση που κατά τ' άλλα λαμβάνει χώρα ανεξάρτητα από την ίδια και τις αφηγηματικές προθέσεις. Για να μην αυξάνεται δε η αυτεπίγνωση, αυτή η ανταπόκριση των στιλιστικών επιλογών στη δράση είναι άμεση· η κάμερα δεν «προηγείται» της δράσης, σαν να την έχει προβλέψει ή να την προκαλεί, ούτε όμως «καθυστερεί» να την παρακολουθήσει, σαν να αδρανεί ή να «αφαιρείται». Αντίθετα, είναι σε τέτοιο βαθμό συντονισμένη με τις κινήσεις των ανθρώπων και των αντικειμένων του διηγητικού κόσμου, που περνά σε μεγάλο βαθμό απαρατήρητη.

Κατ' ανάλογο τρόπο, η επεξεργασία του ήχου υπαγορεύεται από τον «ρεαλισμό» του διηγητικού κόσμου· η ένταση των ήχων ρυθμίζεται ανάλογα με την απόσταση που έχει η «θέση» μας (η θέση της κάμερας δηλαδή) από τις διάφορες διηγητικές πηγές τους. Ακόμα και τα ηχητικά στοιχεία που είναι αδύνατον να αιτιολογηθούν διηγητικά, όπως η μη διηγητική μουσική, βρίσκονται πάντα σε σχέση

εξάρτησης με τη *syuzhet* και την ανάγκη της να εκθέσει την αιτιώδη ανάπτυξη της ιστορίας, και «περιορίζουν τον εαυτό τους στο να δίνουν λεπτό προς λεπτό, έμφαση στην ιστορία» (Bordwell et al., 1985, σ. 35).

Ένα από τα μέσα με τα οποία το κλασικό στίλ στρέφει την προσοχή του θεατή προς τη *fabula*, μακριά από τις στιλιστικές παραμέτρους, και σφυρηλατεί την εντύπωση της συνέχειας του διηγητικού κόσμου, είναι αυτό που ο Heath (1976, σ. 91-92) ονομάζει «αφηγηματοποίηση» του *off* χώρου. Τα κλασικά κάδρα, μολονότι υποβαθμίζουν τον *off* χώρο (περιλαμβάνουν δηλαδή «μέσα τους» την εκάστοτε κρίσιμη δράση), δεν είναι ποτέ «κλειστές», αυτόνομες στιλιστικές μονάδες. Δεν τονίζουν ποτέ τα όριά τους, αλλά «περνούν» ως τμήματα του συνολικού, ενιαίου διηγητικού χώρου που τα περιβάλλει· τα όριά τους δίνουν την εντύπωση ότι έχουν προκύψει, όχι κατόπιν σχεδιασμού, αλλά τυχαία, λόγω της τοποθέτησης της εκάστοτε σημαντικής δράσης στο κέντρο του οπτικού μας πεδίου. Κάθε φορά που ο *off* χώρος αρχίζει να αποκτά σημασία (ως ο χώρος όπου «πάει» να συνεχιστεί η σημαντική δράση ή που αποτελεί το αντικείμενο του βλέμματος ενός χαρακτήρα ή από όπου ακούγεται ένας σημαντικός ήχος) αμέσως το κάδρο αναπροσαρμόζεται, ώστε να συμπεριλάβει ξανά στο κέντρο του το κρίσιμο στοιχείο της δράσης. Εάν βλέπουμε ένα χαρακτήρα σε κοντινό πλάνο, και διακρίνουμε μια κίνηση στον ώμο του, που σημαίνει ότι πάει να απλώσει το χέρι του με κάποιο σκοπό, αμέσως το κλασικό στίλ, μεταδοτικό και υποταγμένο στα διηγητικά δρώμενα, θα παρουσιάσει ένα νέο πλάνο (πιθανόν ένα κοντινό στο χέρι) που θα δείξει την κίνηση του χεριού που πιάνει για παράδειγμα ένα αντικείμενο. Αυτό, σε συνδυασμό με τον τεμαχισμό της δράσης σε πολλά πλάνα, και με τις συνεχείς εναλλαγές αντίστροφων γωνιών λήψης, δημιουργεί την ψευδαίσθηση μιας εξαντλητικής παρουσίας της δράσης και μιας «σφαιρικής» «κάλυψης» του διηγητικού χώρου. Ο θεατής «ξεχνά» τα κομμάτια του χώρου που καταλαμβάνονται κάθε φορά από την κάμερα και το κινηματογραφικό συνεργείο (τον χώρο δηλαδή που βρίσκεται κάθε φορά «μπροστά» από το κάδρο), διότι στο αμέσως επόμενο πλάνο ο χώρος αυτός εμφανίζεται ως διηγητικός, ως μέρος του «ενιαίου» χώρου της δράσης.

Τα πολλά πλάνα και ο γρήγορος ρυθμός της εναλλαγής τους, έχει ως αποτέλεσμα ο θεατής να αντιλαμβάνεται τα πλάνα πρωτίστως ως φορείς αφηγηματικών πληροφοριών και μόνο δευτερευόντως ως στιλιστικές «επιλογές». Κάθε πλάνο περιέχει πάντοτε μια αφηγηματική πληροφορία, και κόβεται αμέσως

σχεδόν μόλις την παράσχει. Ο γρήγορος ρυθμός στο μοντάζ και η συνακόλουθη μικρή διάρκεια των πλάνων, είναι πολύ σημαντική παράμετρος της κλασικής στιλιστικής διαμόρφωσης, διότι επιτρέπει ακριβώς αυτό: επιτρέπει δηλαδή στα πλάνα να αναπαριστούν στοιχεία του διηγητικού κόσμου, χωρίς ταυτόχρονα να «προλαβαίνουν» να αναδείξουν τα μορφικά τους γνωρίσματα. Ένα μακράς διάρκειας πλάνο υψώνει την αυτεπίγνωση του κειμένου, καθώς από ένα σημείο της διάρκειάς του και μετά, καθιστά έκδηλη την παρουσία της κάμερας· δίνει στον θεατή τον χρόνο να αρχίσει να «προσέχει» τη γωνία λήψης, τη σύνθεση του κάδρου κ.λπ. Είναι χαρακτηριστικό ότι προκειμένου να αποφευχθεί η διατήρηση του ίδιου πλάνου για πολλή ώρα, η μίζανσέν πολύ συχνά «υποχρεώνει» τους ηθοποιούς να κινηθούν ακόμα και αν δεν δικαιολογείται αυτό «ρεαλιστικά», μόνο και μόνο για να δώσει η κίνησή τους το έναυσμα στην κάμερα να αλλάξει θέση (συνήθως πάντως «εφευρίσκεται» κι ένας «ρεαλιστικός» λόγος).

Το «κομμάτιασμα» βέβαια της δράσης σε πολλά πλάνα θα μπορούσε να αυξήσει την αίσθηση της αποσπασματικότητας και έτσι να υπονομεύσει την ψευδαίσθηση της συνέχειας του διηγητικού κόσμου. Το κλασικό στιλ, προκειμένου να αποτρέψει αυτό το ενδεχόμενο, επιστρατεύει διάφορες τεχνικές που κάνουν αυτό το «κομμάτιασμα» της δράσης να περνά απαρατήρητο. Στην κατεύθυνση αυτή λειτουργούν οι νόρμες του *μοντάζ συνέχειας*, ενός θεμελιώδους κώδικα του κλασικού στιλ. Το *μοντάζ συνέχειας* διατηρεί συνεχώς «ζωντανή» στον νου του θεατή μια σφαιρική εικόνα του χώρου στον οποίο λαμβάνει χώρα η δράση, και του επιτρέπει να γνωρίζει ανά πάσα στιγμή πού βρίσκεται ο κάθε χαρακτήρας και το κάθε αντικείμενο σε σχέση με τα υπόλοιπα, ακόμα και στις στιγμές που δεν τους βλέπει· αφετέρου, εξασφαλίζει τη σχεδόν ανεπαίσθητη μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο, κάνει δηλαδή τις συζεύξεις των πλάνων «αόρατες». Βοηθά έτσι τον θεατή να υπερβαίνει την αποσπασματικότητα των εικόνων και ήχων που αποτελούν το φιλικό κείμενο, και να την «αντικαθιστά» αμέσως, αυτόματα σχεδόν στον νου του, με τον ενιαίο χώρο-χρόνο του διηγητικού κόσμου.

Ένα σύστημα νοητών αξόνων που ορίζουν τις πιθανές γωνίες λήψης σε σχέση με τη δράση, είναι το κύριο εργαλείο του *μοντάζ συνέχειας*. Στον θεατή είναι πιο εύκολο να φτιάξει στο μυαλό του έναν χάρτη του χώρου, όταν «τοποθετεί» τον εαυτό του σε ένα σταθερό σημείο σε σχέση με την υπόλοιπη δράση. Γι' αυτό, το *μοντάζ συνέχειας* υπαγορεύει η γωνία λήψης, όποτε μετατοπίζεται, να παραμένει πάντα στην

ίδια πλευρά του νοητού άξονα που συνδέει δύο πρόσωπα που συνομιλούν ή που κοιτάζονται, ή του άξονα που συνδέει ένα πρόσωπο με το αντικείμενο του βλέμματός του, ή –σε περίπτωση δράσεων ή συζητήσεων που περιλαμβάνουν περισσότερα πρόσωπα– των διαφόρων αξόνων που εδραιώνονται ανά ζεύγη ή ανά μεγαλύτερες ομάδες προσώπων. Οι άξονες μπορεί να εδραιώνονται με γενικά πλάνα που δείχνουν όλους τους χαρακτήρες από μια συγκεκριμένη γωνία ή και χωρίς τέτοια γενικά πλάνα, απλώς με την εναλλαγή πιο κοντινών πλάνων που δείχνουν τον κάθε χαρακτήρα χωριστά να κοιτάζει τους άλλους σε συγκεκριμένες κατευθύνσεις εκτός κάδρου.

Με τους άξονες αλλά και με τη διαχείριση των ορίων του κάδρου σχετίζονται και οι νόρμες του *ρακόρ βλέμματος* και των *αντίστοιχων πλάνων*, στις οποίες έχει ήδη γίνει αναφορά από το πρώτο κεφάλαιο· όταν ένας χαρακτήρας κοιτάζει κάτι εκτός κάδρου, γρήγορα ένα νέο πλάνο, «τραβηγμένο» από την ίδια πλευρά του άξονα, θα μας δείξει το αντικείμενο του βλέμματός του. Εάν αντικείμενο του βλέμματος είναι ένας άλλος χαρακτήρας ο οποίος ανταποκρίνεται στο βλέμμα του πρώτου, και έχουμε έτσι εναλλαγή των κοντινών πλάνων δύο χαρακτήρων που κοιτάζονται, τότε το βλέμμα του ενός θα είναι στραμμένο προς την αντίθετη πλευρά του κάδρου από αυτήν προς την οποία είναι στραμμένο το βλέμμα του άλλου. Εάν δηλαδή ο ένας κοιτάζει δεξιά εκτός κάδρου ο άλλος θα κοιτάζει αριστερά, και εάν ο ένας κοιτάζει προς το πάνω όριο του κάδρου ο άλλος θα κοιτάζει προς το κάτω. Το αποτέλεσμα στα μάτια μας θα είναι περίπου σαν να στεκόμαστε σε ένα σταθερό σημείο, παράλληλα με τη νοητή ευθεία που συνδέει τους δύο χαρακτήρες, και να στρέφουμε το βλέμμα μας τότε στον έναν και τότε στον άλλον.

Οι νόρμες των αξόνων καθορίζουν και τον τρόπο που τα πρόσωπα (ή και διάφορα αντικείμενα) εισέρχονται και εξέρχονται από το κάδρο. Όπως προαναφέρθηκε, όταν το πρόσωπο ή το αντικείμενο του κύριου ενδιαφέροντος βγαίνει από το κάδρο, ένα νέο πλάνο «καδράρει» ξανά τον διηγητικό χώρο ώστε να παραμείνει το πρόσωπο ή το αντικείμενο στο οπτικό μας πεδίο. Στην περίπτωση αυτή, το μοντάζ συνέχειας επιβάλλει να παραμείνει η νέα γωνία λήψης στην ίδια πλευρά του άξονα στον οποίο κινείται το πρόσωπο ή το πράγμα, καλύπτοντας τη συνέχεια του χώρου ο οποίος φαινόταν στο προηγούμενο πλάνο· όταν δηλαδή κάποιος βγει στην αριστερή πλευρά του κάδρου, στο επόμενο πλάνο θα μπει από τη δεξιά πλευρά του κάδρου, και το αντίστροφο. Για να ενταθεί δε η εντύπωση της

συνέχειας, μια πολύ διαδεδομένη νόρμα υπαγορεύει να «κόβεται» το πρώτο πλάνο ενώ ακόμα το πρόσωπο βγαίνει από το κάδρο, και να αρχίζει το δεύτερο ενώ το πρόσωπο ήδη μπαίνει στο κάδρο, ώστε να μη μένει ποτέ «άδειος» ο χώρος και να μην τονίζεται έτσι το «πήδημα» στον χώρο που επιφέρει η σύζευξη των δύο πλάνων. Για τον ίδιο λόγο πολλά πλάνα ξεκινούν με μια κίνηση των χαρακτήρων από το όριο του κάδρου προς το κέντρο, στρέφοντας την προσοχή σε αυτό (το κέντρο του κάδρου), και αμβλύνοντας έτσι την εντύπωση του «κοψίματος» και του «στησίματος» που θα δημιουργούσαν οι τέσσερις «καθαρές» γραμμές των ορίων ενός καινούριου κάδρου.

Σχετικές νόρμες του μοντάζ συνέχειας, οι οποίες στοχεύουν στην άμβλυνση της εντύπωσης του «κοψίματος» που δημιουργεί η σύζευξη δύο πλάνων, είναι το *κατ πάνω στην κίνηση* και αυτό που στην ιδιόλεκτο των κινηματογραφιστών ονομάζεται «καβάλημα» του ήχου. Στην πρώτη περίπτωση, ένα πλάνο κόβεται ενώ η κίνηση ενός προσώπου ή αντικειμένου βρίσκεται σε εξέλιξη, και το επόμενο πλάνο ξεκινά (φαινομενικά) από το σημείο ακριβώς στο οποίο σταμάτησε η κίνηση στο προηγούμενο, με αποτέλεσμα η προσοχή να επικεντρώνεται στον χαρακτήρα ή στο αντικείμενο που κινείται και να περνά απαρατήρητη η σύζευξη. Η δεύτερη νόρμα απαντά σε διαλογικές σκηνές: Προτού η κάμερα δείξει τον χαρακτήρα που μόλις έχει πάρει τον λόγο, οι πρώτες συλλαβές ή και λέξεις του ακούγονται ήδη («καβαλάνε») στο τέλος του προηγούμενου πλάνου, με αποτέλεσμα η σύζευξη των δύο εικόνων να περνά απαρατήρητη, καθώς την προσοχή μας έχει ήδη κερδίζει το περιεχόμενο του λόγου. Επιπλέον, με τον τρόπο αυτόν η σύζευξη δεν παρουσιάζεται ως μια αυτόνομη στιλιστική επιλογή αλλά ως η «προσπάθεια» της κάμερας να «προλάβει» να καλύψει έναν διάλογο που εξελίσσεται ανεξάρτητα από την ίδια.

Το *master shot*³³, που επιτρέπει την ανά πάσα στιγμή εμφάνιση στο οπτικό μας πεδίο του συνολικού χώρου της δράσης, ώστε να μην δημιουργούνται ασάφειες για τις χωρικές σχέσεις ανθρώπων και αντικειμένων, καθώς και το *πλάνο εδραίωσης* – ένα αρκετά γενικό πλάνο στην αρχή της σκηνής που «ανακοινώνει» θα λέγαμε τον χώρο στον οποίο θα λάβει χώρα η δράση–, αν και υπήρξαν κυρίαρχες νόρμες του μοντάζ συνέχειας επί δεκαετίες, έχουν αρχίσει να υποχωρούν και να εκλείπουν· το «νέο κλασικό στιλ», όπως αποκαλεί ο Bordwell τη σύγχρονη κλασική τάση, αποφεύγει αυτές τις επιλογές για να δημιουργήσει έναν ακόμα πιο γρήγορο και

³³ Το πλάνο *master* ή *κύριο* πλάνο, είναι ένα γενικό πλάνο στο οποίο καταγράφεται το σύνολο της δράσης μιας σκηνής.

έντονο ρυθμό (Bordwell, 2006, σ. 180), με πλάνα ακόμα πιο σύντομα και «γεμάτα» με πληροφορίες· τα πολύ γενικά και σύνθετα κάδρα, αποσύρονται για χάρη πιο κοντινών, «επίπεδων» και «ευανάγνωστων» πλάνων, με μικρότερο βάθος πεδίου, όπου πρωταγωνιστούν οι νευρώδεις και έντονες κινήσεις της κάμερας. Το «αύθαδες», όπως το χαρακτηρίζει ο Bordwell, νέο κλασικό στιλ υπερβαίνει συχνά κάποιες από τις κλασικές νόρμες, παραβιάζει για παράδειγμα τον άξονα. Όμως αυτό δεν διαταράσσει τη συνέχεια του διηγητικού κόσμου· αφενός διότι άλλες νόρμες του μοντάζ συνέχειας, όπως τα *κατ πάνω στην κίνηση*, οι κινήσεις εντός και εκτός κάδρου και ο πολύ προσεκτικός σχεδιασμός του ήχου στις διαλογικές σκηνές, ισοσταθμίζουν τα –περιστασιακά ούτως ή άλλως– «πηδήματα» του άξονα, αποτρέποντας τον αποπροσανατολισμό του θεατή σχετικά με τη θέση των προσώπων και των αντικειμένων στον χώρο· αφετέρου, διότι ο γρήγορος ρυθμός παρουσίασης των πληροφοριών που επιφέρουν τα πολλά –και αναγκαστικά μικρής διάρκειας– πλάνα [τα πλάνα μιας μέσης ταινίας του νέου κλασικού στιλ διαρκούν κατά μέσο όρο 4-5 δευτερόλεπτα (Bordwell, 2006, σ. 122-123)], δεσμεύει ακόμα περισσότερο την προσοχή του θεατή στον διηγητικό κόσμο. Καθώς οι εικόνες διαδέχονται η μία την άλλη με φρενήρη πολλές φορές ρυθμό, το νέο κλασικό στιλ «δεν σ’ αφήνει να στρέψεις το βλέμμα σου αλλού [...] κάθε στιγμή υπόσχεται μια νέα πληροφορία» (Bordwell, 2006, σ. 180).

Όπως και στην κλασική *syuzhet*, έτσι και στο κλασικό στιλ, περιλαμβάνονται και νόρμες που εντείνουν την αυτεπίγνωση. Για παράδειγμα, πολλές κλασικές ταινίες ξεκινούν με ένα πολύ γενικό πλάνο μιας ολόκληρης πόλης από ψηλά –συνοδευόμενο μάλιστα, μερικές φορές, κι από *voice over* ενός εξω-διηγητικού αφηγητή– κάνοντας έτσι έκδηλη την παρουσία και τη λειτουργία της αφηγητικής πηγής. Οι επιλογές αυτές όμως είναι ελάχιστες μπροστά στο σύνολο του στιλιστικού υλικού της ταινίας. Επίσης –και το σημαντικότερο– οι επιλογές αυτές, όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα για τις *montage sequences* ή τα τραγούδια στα μιούζικαλ, είναι συμβατικές και κωδικοποιημένες και επομένως αποτελούν στιλιστικά σχήματα του θεατή. Ο τελευταίος γνωρίζει ότι το κλασικό φιλμ στην αρχή του περιέχει συμπυκνωμένη έκθεση πληροφοριών και έτσι δικαιολογεί το γενικό πλονζέ πλάνο ως επιλογή τυπική για το «άνοιγμα» ενός κλασικού κειμένου, χωρίς να του αποδίδει περαιτέρω σημασία. Έτσι, τέτοιες στιγμές αυτεπίγνωσης δεν είναι ικανές να διαρρήξουν τη συνέχεια, αλλά

γίνονται αποδεκτές από τον θεατή ως το «τίμημα» της υψηλής μεταδοτικότητας που απαιτείται σε κάποια σημεία του κειμένου.

Γενικότερα, πέρα από το πώς καθεμιά τους επιδρά στο αντιληπτικό όργανο του θεατή, οι κλασικές στιλιστικές νόρμες ενισχύουν τη φυσική στάση και μέσω της ίδιας της πλατιάς τους διάδοσης, καθώς ενσωματώνονται σε έναν τεράστιο όγκο ταινιών που παράγονται και «καταναλώνονται» συνεχώς σε ολόκληρο τον κόσμο. Πολλές από αυτές τις νόρμες μας εξοπλίζουν με *μη-δηλωτική* γνώση. Δεν γνωρίζουμε, για παράδειγμα, εάν στην πραγματικότητα του διηγητικού κόσμου, ο χαρακτήρας Α κοιτάζει τον χαρακτήρα Β (δεν τους βλέπουμε λόγω χάρη στο ίδιο πλάνο να κοιτάζονται), γνωρίζουμε ωστόσο τον τρόπο να συμπεράνουμε ότι κοιτάζονται, μέσω της «ερμηνείας» ενός ζεύγους πλάνων με συγκεκριμένα στιλιστικά χαρακτηριστικά. Η *μη-δηλωτική* γνώση δε, όπως αναφέρθηκε στο δεύτερο κεφάλαιο, μέσω της συστηματικής και επαναλαμβανόμενης χρήσης της αυτοματοποιείται (Sternberg 2012/2003, σ. 364). Έτσι, όσο περισσότερο κλασικό κινηματογραφικό θέαμα «καταναλώνει» ο θεατής, τόσο αναγνωρίζει τους κλασικούς μορφικούς σχηματισμούς ως κάτι συνηθισμένο, και τόσο πιο αυτόματα και «ακούσια» τους αποδίδει το κωδικοποιημένο τους νόημα, με αποτέλεσμα τα συμπεράσματα στα οποία οδηγείται να μοιάζουν ότι αποτυπώνουν μια δεδομένη «αλήθεια» του εξωτερικού κόσμου.

Η απαράβατη πάντως αρχή του κλασικού στιλ μπροστά στην οποία όλες οι άλλες νόρμες μπορεί κάποιες στιγμές να παρακαμφθούν, είναι ότι παραμένει πάντα στην υπηρεσία της αναπαράστασης του διηγητικού κόσμου, και σε καμία περίπτωση δεν ακολουθεί τη δική του εσωτερική λογική, δεν αυτονομείται, και δεν αναπτύσσει ανεξάρτητα μοτίβα και σχηματισμούς. Μπορεί, για παράδειγμα, το στιλ να αποδεσμευθεί προσωρινά από τους κανόνες του μοντάζ συνέχειας προκειμένου να αποδοθεί υποκειμενικά η σύγχυση ή οι παραισθήσεις ενός χαρακτήρα· μπορεί τότε το μοντάζ να διασπάσει τη χωρική ενότητα, να παραβιαστεί ο νοητός άξονας ή η κάμερα να κινηθεί με τρόπο που, αντί να εδραιώνει τη συνέχεια του διηγητικού χώρου, να φέρνει στα μάτια μας ένα σύμφυρμα κατακερματισμένων και ασαφών εικόνων. Η διατήρηση της χωροχρονικής συνέχειας μπορεί να «θυσιαστεί», εφόσον η απεικόνιση της υποκειμενικής κατάστασης του χαρακτήρα κρίνεται σημαντική για την αιτιώδη ανάπτυξη της ιστορίας.

6. Ο συνδυασμός των ειδών γνώσης στη διαδικασία της κατανόησης

Χρησιμοποιώντας λοιπόν διαφόρων ειδών γνωστικά σχήματα, ο θεατής εξετάζει τα δεδομένα του κειμένου και, όπως λέει ο Bordwell δανειζόμενος έναν ακόμα όρο των Ρώσων Φορμαλιστών, τα *αιτιολογεί* (1985, σ. 36)· δικαιολογεί δηλαδή την παρουσία τους στο κείμενο εντάσσοντάς τα στο συνολικό αφηγηματικό *gestalt*. Ο Bordwell κάνει λόγο για τέσσερα είδη *αιτιολόγησης* (motivation) που εμπλέκονται στην κινηματογραφική κατανόηση, τα οποία αντιστοιχούν εν μέρει στα είδη γνώσης που προαναφέρθηκαν· τη συνθετική, τη ρεαλιστική, τη διακειμενική και την καλλιτεχνική αιτιολόγηση.

Ρεαλιστική αιτιολόγηση είναι η απόδοση των παρουσιαζόμενων γεγονότων και καταστάσεων στον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι αντίστοιχες καταστάσεις στην πραγματικότητα. Στην περίπτωση της ρεαλιστικής αιτιολόγησης, δηλαδή, καλείται σε εφαρμογή η γνώση που περιγράψαμε προηγουμένως ως γενική πολιτισμική γνώση. *Συνθετικά*, πάλι, αιτιολογεί ο θεατής όταν αποδίδει την ύπαρξη ενός κειμενικού δεδομένου στην ανάγκη να υπηρετηθεί το πρότυπο του αφηγηματικού σχήματος. Για παράδειγμα, ακόμα κι αν ένα happy end υστερεί σε «ρεαλισμό», ευρισκόμενο σε προφανή ασυμφωνία με την ως τότε εξέλιξη των γεγονότων, το αιτιολογούμε συνθετικά, ως επιλογή που εξυπηρετεί τη *syuzhet* να «κλείσει» την ιστορία σύμφωνα με τις νόρμες του είδους της ταινίας. *Διακειμενική* αιτιολόγηση είναι η απόδοση των κειμενικών στοιχείων στην «πρόθεση» ενός φιλικού κειμένου να «παραπέμψει» σε άλλες ταινίες (του είδους του και όχι μόνο). Γι' αυτό και η συνθετική και η διακειμενική αιτιολόγηση, πολύ περισσότερο από ό,τι η ρεαλιστική, καλούν σε εφαρμογή τη φιλο-αφηγηματική μας γνώση. Τέλος, «καλλιτεχνική» είναι η αιτιολόγηση, όταν ένα στοιχείο αποδίδεται στην ελεύθερη καλλιτεχνική έκφραση. Αν για παράδειγμα αρχίσει το φως σε ένα δωμάτιο να αλλάζει χρώματα χωρίς αυτό να έχει την αιτία του μέσα στον κόσμο της ιστορίας και χωρίς τα πρόσωπα της ιστορίας που βρίσκονται μέσα στο δωμάτιο να το προσέχουν, τότε αποδεχόμαστε το στοιχείο αυτό ως μια καλλιτεχνική επιλογή των δημιουργών της ταινίας. Η καλλιτεχνική αιτιολόγηση προϋποθέτει κι αυτή εφαρμογή γνωστικών σχημάτων του θεατή, τόσο «καλλιτεχνικών» σχημάτων όσο και την αρνητική εφαρμογή της φιλο-αφηγηματικής και γενικής γνώσης αφού συνήθως ένα στοιχείο

αιτιολογείται καλλιτεχνικά όταν δεν μπορεί να αποδοθεί στη συνθετική, διακειμενική και ρεαλιστική αιτιολόγηση.

Ο διαχωρισμός ανάμεσα στα είδη των *αιτιολογήσεων* δεν σημαίνει ότι ένα κειμενικό δεδομένο νοηματοδοτείται κάθε φορά μόνο μέσω ενός από αυτά. Κάθε δεδομένο, κάθε εικόνα και κάθε ήχος του φιλικού κειμένου, είναι μια επιλογή της *syuzhet* και του στίλ τοποθετημένη σε ένα δεδομένο σημείο του κειμένου, για να συμβάλλει με τον δικό της τρόπο στην οικονομία της αφήγησης. Καλεί επομένως σε εφαρμογή τη φιλο-αφηγηματική μας γνώση και μπορεί να αιτιολογηθεί συνθετικά και διακειμενικά. Ταυτόχρονα όμως, το κάθε τέτοιο δεδομένο, αποτελεί συνήθως και μια διηγητική δράση· κάτι που «συμβαίνει» στον χώρο και χρόνο της *fabula*, στον οποίο ισχύουν όμοιες ή ανάλογες κανονικότητες και πιθανότητες με αυτές που θεωρούμε ότι ισχύουν στην πραγματικότητα που βιώνουμε. Καλεί επομένως ταυτόχρονα σε εφαρμογή και την «πολιτισμική» μας γνώση και μπορεί να αιτιολογηθεί ρεαλιστικά.

Θα παραθέσω ένα παράδειγμα από την ταινία *Cape Fear* (Scorsese, 1991), σχετικά με το πώς ο θεατής επιστρατεύει την ίδια στιγμή όλα τα είδη γνώσης του για να επεξεργαστεί και να κατανοήσει μια κειμενική πληροφορία, αιτιολογώντας την έτσι και ρεαλιστικά και συνθετικά και, συχνά, διακειμενικά. Στο ξεκίνημα της ταινίας, βλέπουμε τον Μαξ Κέιντι στη φυλακή, γυμνό από τη μέση και πάνω και με το κορμί του γεμάτο τατουάζ, να κάνει πους-απς μέσα στο κελί του. Κάποια στιγμή, ανοίγει η πόρτα του κελιού και ακούγεται η φωνή του δεσμοφύλακα ο οποίος του λέει πως ήρθε η ώρα της αποφυλάκισής του. Τον βλέπουμε έπειτα σε πολύ γενικό πλάνο, να περνάει την έξοδο της φυλακής και να βηματίζει με γοργό και αποφασιστικό βήμα προς το μέρος μας (προς την κάμερα). Από πάνω του, μας πλησιάζουν –σαν να τον ακολουθούν– μαύρα σύννεφα, «γεμάτα» βροχή, που πυκνώνουν στον ουρανό. Στη διάρκεια όλης αυτής της σκηνής, ακούγεται ένα γεμάτο ένταση μουσικό θέμα.

Στηριγμένοι στην «πολιτισμική» μας γνώση, αποδίδουμε στα πλάνα αυτά μια σειρά από σημασίες. Γνωστικά σχήματα που περιγράφουν την «ποιότητα» και τον ψυχισμό των ανθρώπων οι οποίοι εκτίουν ποινές φυλάκισης, πολιτισμικά πρότυπα που αντιπαραθέτουν το «κακό» έγκλημα και την παρανομία στην «καλή» νομιμότητα και τάξη, αλλά και στερεότυπα που έχουν σχέση με την εξωτερική εμφάνιση των ανθρώπων, μας κατευθύνουν στην υπόθεση ότι ο Κέιντι είναι ένας άνθρωπος του

«υποκόσμου», δυνητικά επικίνδυνος για τους συνανθρώπους του. Παράλληλα, βάσει του «κώδικα» εκφράσεων του ανθρώπινου προσώπου, προσλαμβάνουμε την έκφρασή του ως «σκληρή»: φαίνεται οργισμένος και αποφασισμένος, σαν να έχει σχεδιάσει τι θα κάνει μόλις αφεθεί ελεύθερος. Μήπως σχεδιάζει να εκδικηθεί αυτούς που τον έστειλαν στη φυλακή; Επίσης, η εικόνα του ουρανού μάς παραπέμπει σε μια πολύ διαδεδομένη στον πολιτισμό μας μεταφορά: τα μαύρα σύννεφα δηλώνουν μια επικείμενη απειλή, ότι κάτι «κακό» πλησιάζει.³⁴ Στη βάση λοιπόν όλων των παραπάνω μορφών «πολιτισμικής» γνώσης, υποθέτουμε ότι ο Μαξ Κέιντι πιθανόν να σχεδιάζει να στραφεί εναντίον κάποιου ή κάποιων με βίαιο τρόπο.

Στο σχηματισμό των υποθέσεων αυτών συντελεί εξίσου και η φιλομνηματική μας γνώση. Γνωρίζοντας τη νόρμα της *προκαταρκτικής και συμπυκνωμένης έκθεσης* πληροφοριών, θεωρούμε πολύ πιθανό ότι ο Μαξ Κέιντι θα αποτελέσει κεντρικό χαρακτήρα της ιστορίας, με έναν συγκεκριμένο στόχο. Ο στόχος αυτός θα πρέπει να έχει κάποια σχέση με την περίοδο που πέρασε στη φυλακή, διαφορετικά η *syuzhet* δεν θα έδινε τέτοια σημασία στην αποφυλάκισή του, ούτε θα την παρουσίαζε με τέτοιο τρόπο – και μάλιστα στην αρχή. Ειδικότερα, τα ως τώρα δεδομένα φέρνουν στον νου μας μια συγκεκριμένη κατηγορία ταινιών, στις οποίες η κεντρική αφηγηματική γραμμή παρακολουθεί τις προσπάθειες ενός αποφυλακισθέντα να εκδικηθεί αυτούς που τον «έβαλαν» στη φυλακή (δικαστές, αστυνομικούς, πρώην συνεργάτες του που τον πρόδωσαν κ.λπ.).

Χρησιμοποιούμε επίσης τα στιλιστικά μας σχήματα. Όση ώρα ο Κέιντι κάνει πους-απς, βλέπουμε μόνο την πλάτη του: έτσι, τον προσλαμβάνουμε ως «απειλητικό», διότι γνωρίζουμε την κλασική νόρμα σύμφωνα με την οποία, όταν η *syuzhet* εισάγει έναν χαρακτήρα που θα αποτελέσει πηγή κινδύνων, συχνά παρουσιάζονται μέρη μόνο του σώματός του και «κρύβεται» το πρόσωπό του. Επίσης η μη διηγητική μουσική που συνοδεύει όλη αυτήν τη σκηνή, ανήκει σε ένα είδος που γνωρίζουμε ότι χρησιμοποιείται κατά κόρον σε ταινίες για να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα φόβου και απειλής. Επιπλέον, καθώς ο Κέιντι περνάει την πόρτα της εξόδου της φυλακής, το γενικό πλάνο στο οποίο τον βλέπουμε είναι «τραβηγμένο» με πολύ ευρυγώνιο φακό, με αποτέλεσμα, όπως βηματίζει, το σώμα του να

³⁴ Ας σημειωθεί ότι τα «μαύρα σύννεφα» παραπέμπουν, ταυτόχρονα με την ευρύτερη πολιτισμική, και στην κινηματογραφική μας γνώση, αφού αποτελούν τυπική εικόνα πολλών ταινιών θρίλερ.

καταλαμβάνει πολύ γρήγορα όλο και μεγαλύτερο μέγεθος στο κάδρο, μέχρι που καλύπτει όλο το οπτικό μας πεδίο, «πέφτοντας» κατά κάποιον τρόπο πάνω μας: μια κωδικοποιημένη επιλογή η οποία γνωρίζουμε ότι χρησιμοποιείται στην κλασική παράδοση για να εισάγει «ισχυρούς» και συνήθως «κακούς» χαρακτήρες.

Πριν προχωρήσω, χρήσιμο είναι να ανοιχτεί εδώ μια σύντομη παρένθεση προκειμένου να διευκρινιστεί ότι η εφαρμογή της φιλμο-αφηγηματικής γνώσης και η αιτιολόγηση των κειμενικών δεδομένων δεν είναι μια ψυχρή, και αμιγώς ορθολογική νοητική εργασία. «Γνωρίζω» τον τρόπο με τον οποίο δομείται ένα κινηματογραφικό αφήγημα ή «γνωρίζω» τις στιλιστικές νόρμες, δεν σημαίνει ότι μπορώ και να τα αναλύσω με όρους και συστηματικότητα, αλλά ακόμα και στην περίπτωση που μπορώ, δεν σημαίνει ότι το κάνω ενώ παρακολουθώ μια ταινία. Ο θεατής, κατά τη φιλική θέαση, δεν αναλύει θεωρητικά αυτά που βλέπει, ούτε σκέφτεται με όρους όπως «αιτιώδης συνάφεια», «αφηγητική πηγή» ή «μοντάζ συνέχειας». Παρ' όλο που ο θεατής διακατέχεται από την –πανίσχυρη– προσδοκία να «βρει» τέτοιες οικείες αφηγηματικές και στιλιστικές μορφές και η προσδοκία αυτή καθορίζει σε μεγάλο βαθμό τον τρόπο που αντιλαμβάνεται την ταινία που παρακολουθεί, οι αντιδράσεις τις οποίες υποκινεί αυτή η προσδοκία είναι σε μεγάλο βαθμό αυτόματες και ανακλαστικές. Κι αυτό δεν αφορά μόνο την πλειονότητα των θεατών, που ούτως ή άλλως δεν γνωρίζει τις θεωρητικές πτυχές της κινηματογραφικής αφήγησης, αλλά αφορά και τη μειονότητα εκείνων των θεατών που έχουν τη θεωρητική σκευή να αναγνωρίζουν αυτά τα ζητήματα αναλυτικά.

Ύστερα από αυτήν την παρέκβαση, μπορώ να επιστρέψω στο παράδειγμα του *Cape fear*. Συνδυάζοντας λοιπόν τα δεδομένα που μας παρέχει το κείμενο με την «πολιτισμική» και φιλμο-αφηγηματική μας γνώση, υποθέτουμε ότι θα ακολουθήσει μια αλληλουχία αιτιωδώς συνδεδεμένων γεγονότων, κατά την οποία ο Μαξ Κέιντι θα «κυνηγήσει» κάποιο θύμα ή θα συγκρουστεί βίαια με κάποιον ανταγωνιστή με τον οποίο πιθανόν να έχει εκκρεμότητες από το παρελθόν. Μια βασική προσδοκία με την οποία παρακολουθούμε τη συνέχεια, είναι να δούμε ποιος μπορεί να είναι ο ανταγωνιστής ή το θύμα του Κέιντι. Η εικόνα του επόμενου πλάνου ανταποκρίνεται εν μέρει στην προσδοκία μας.

Βλέπουμε το εξωτερικό πλάνο ενός μεγάλου, πλούσιου σπιτιού και, στη συνέχεια, εντός του σπιτιού, μια μητέρα με την κόρη της να έχουν μια ευχάριστη συνομιλία και να παίζουν με τον σκύλο τους. Οι εικόνες ταιριάζουν στο πολιτισμικό

πρότυπο της καθημερινότητας μιας ευτυχισμένης και ευκατάστατης οικονομικά οικογένειας. Στον νου μας, πάλι βάσει πολιτισμικών προτύπων, δημιουργείται και η εικόνα του –απόντος– συζύγου-πατέρα. Υποθέτουμε ως πιθανότερο, πάλι στηριγμένοι σε πολιτισμικά πρότυπα, ότι θα βρίσκεται στον χώρο της εργασίας του.

Η υπόθεσή μας ότι αυτό το σπίτι είναι στο «στόχαστρο» του Κέιντι, οφείλεται και στην «πολιτισμική», αλλά και στη φιλμο-αφηγηματική μας γνώση. Αφενός καθοδηγούμαστε από τα «πολιτισμικά» στερεότυπα της ευτυχισμένης και «αθώας» οικογενειακής εστίας, την οποία απειλούν κακόβουλοι μοναχικοί και περιθωριακοί άνθρωποι σαν τον Κέιντι. Αφετέρου, καθοδηγούμαστε από το αφηγηματικό σχήμα, σύμφωνα με το οποίο οι δράσεις και τα στοιχεία που παρουσιάζονται στα πλάνα της δεύτερης σκηνής, δεν μπορεί να είναι άσχετα με τα στοιχεία που παρουσιάζονται στα πλάνα της πρώτης σκηνής. Αντίθετα, θα πρέπει να συνδέονται αιτιωδώς και να αποτελούν τμήμα της ευρύτερης αφηγηματικής δομής που θα αναπτυχθεί στη συνέχεια και την οποία έχουμε ήδη υποθέσει. Αναζητούσαμε δηλαδή, ήδη από την προηγούμενη σκηνή, το πιθανό «θύμα» του Κέιντι και, τώρα, με μια κατεξοχήν από-πάνω-προς-τα-κάτω αντιληπτική μας δράση, «βρίσκουμε» αυτό που αναζητούσαμε στην εικόνα της μητέρας και της κόρης που μας παρουσιάζει η *syuzhet*. Επιπλέον, γνωρίζοντας ότι υπάρχει ένα αρκετά διαδεδομένο πρότυπο κινηματογραφικών ιστοριών που παρουσιάζουν «εισβολές» στο οικογενειακό «άβατο», υποθέτουμε ότι ίσως παρακολουθήσουμε ένα τέτοιο είδος ταινίας. Η σκηνή μάλιστα της μητέρας με την κόρη μάς κάνει να προβάλλουμε ακόμα πιο έντονα αυτήν την υπόθεση, διότι είναι γνωστό ότι σε αυτού του είδους τις ταινίες, λίγο πριν από την εισβολή του «κακού», παρουσιάζονται συνήθως τέτοιες ανέμελες στιγμές που κάνουν τους χαρακτήρες να είναι εντελώς ανύποπτοι και απροετοίμαστοι γι' αυτό που πρόκειται να ακολουθήσει.

Τα στιλιστικά μας σχήματα μας οδηγούν κι αυτά σε παρόμοιες υποθέσεις. Στο εξωτερικό πλάνο του σπιτιού, η οπτική γωνία μας είναι «κρυμμένη» μέσα στον κήπο, πίσω από φυλλώματα και κορμούς δέντρων που φαίνονται στο «προσκήνιο» του κάδρου – γνωρίζουμε δε από τους κώδικες της κλασικής παράδοσης ότι μια τέτοια σύνθεση κάδρου σ' αυτού του είδους τις ταινίες δηλώνει μια αθέατη απειλή που παραμονεύει.

Η «πολιτισμική», η αφηγηματική και η κινηματογραφική μας γνώση λοιπόν «συνεργάζονται», όπως λέει ο Bordwell (1985, σ. 36), και μας κατευθύνουν στο πώς

θα νοηματοδοτήσουμε τα σημεία της ταινίας. Επίσης, όπως έγινε φανερό από το παραπάνω παράδειγμα, σε πολλές περιπτώσεις δεν είναι ξεκάθαρο εάν η γνώση που εφαρμόζεται από τον θεατή είναι φιλμο-αφηγηματική ή «πολιτισμική». Τα γνωστικά μας σχήματα, για παράδειγμα, σχετικά με τις φυλακές και τους φυλακισμένους, μπορούν να θεωρηθούν «πολιτισμική» γνώση, αλλά για πολλούς από εμάς, προέρχονται πιθανότατα από τις μυθοπλαστικές αφηγήσεις που έχουμε παρακολουθήσει. Βασική αιτία γι' αυτό είναι ότι τα αφηγηματικά σχήματα γενικά, υποδεικνύοντας τρόπους για τη σύνδεση καταστάσεων και γεγονότων με σχέσεις πιθανότητας και αιτιότητας, απηχούν σε μεγάλο βαθμό το *Man*: την «ευρεία πολιτισμική γνώση» η οποία, όπως επισημαίνει ο Branigan (1992), υπαγορεύει «ποιες δράσεις και αντιδράσεις είναι κοινώς αποδεκτό να ανήκουν στα ίδια “γεγονότα” και επομένως να συμβαίνουν μαζί» (σ. 27). Αυτό λοιπόν που θεωρούμε αφηγηματικά πιθανό είναι, «αυτό που μοιάζει οικείο και φυσιολογικό σε έναν πολιτισμό» (σ. 29). Η σύνδεση μάλιστα της αφηγηματικής με την πολιτισμική γνώση είναι αμφίδρομη. Όσο τα μυθοπλαστικά αφηγήματα γίνονται κατανοητά χάρη στην πολιτισμική γνώση των αποδεκτών τους, άλλο τόσο την τροφοδοτούν και τη διαμορφώνουν. Πολλές από τις αφηγηματικές συμβάσεις, πράγματα που έχουμε συνηθίσει να δεχόμαστε ότι συμβαίνουν στις ιστορίες, εδραιώνονται έπειτα σταδιακά ως ευρύτερες υπέρ-αφηγηματικές κανονικότητες που ισχύουν στον κόσμο μας· και έτσι, όπως λέει ο Gerald Prince (1987, σ. 60), «οι ιστορίες δεν καθρεφτίζουν απλώς τι συμβαίνει· εξερευνούν και επινοούν-σχεδιάζουν αυτό που μπορεί να συμβεί».

Ειδικότερα, τώρα, στον κινηματογράφο, αυτή η «μείζη» της πολιτισμικής με την αφηγηματική γνώση και της ρεαλιστικής με τη συνθετική και διακειμενική αιτιολόγηση σημειώνεται πολύ πιο έντονα από ό,τι σε κάθε άλλη αφηγηματική πρακτική. Είδαμε πώς, λόγω του *αντιληπτικού ρεαλισμού* και της *φυσικής στάσης* του κινηματογράφου, οι ταινίες έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν –και σε μεγάλο βαθμό να παράγουν– τη δεσπόζουσα εικόνα της πραγματικότητας, όπως διαθλάται αυτή μέσα από το *Man* του πολιτισμού μας. Πώς παρεισδύουν στη διαδικασία της κινηματογραφικής κατανόησης, απευθείας και απρόσκοπτα, χωρίς ή με ελάχιστο συνειδητό έλεγχο, οι αντιληπτικοί αυτοματισμοί, οι ιδεολογικές προ-υποθέσεις και τα διάφορα πολιτισμικά σχήματα που καθορίζουν την προ-κατανόηση του κόσμου μας· και πώς, αντίστροφα, με μεγάλη ευκολία οι καθιερωμένες «πραγματικότητες» της οθόνης «περνούν ως η αλήθεια του πραγματικού κόσμου, ως ο «φυσικός» τρόπος με

τον οποίο λειτουργεί ο κόσμος, καθώς ο κινηματογράφος δεν παράγει απλώς εικόνες ήδη γνωστών πραγμάτων, αλλά παράγει «γνωστά πράγματα».

Προχωρώντας ακόμα ένα βήμα, μπορούμε να πούμε ότι η ικανότητα αυτή του κινηματογράφου, όπως λέει ο Persson (2003, σ. 40), να αναπαράγει, να ενισχύει, να μετασχηματίζει και να εμπλουτίζει την προδιάθεση με την οποία προσεγγίζουμε την πραγματικότητα, να διαμορφώνει δηλαδή τα βασικά μας γνωστικά σχήματα, μεγεθύνεται ακόμα περισσότερο στο πλαίσιο του *τρόπου* της κλασικής αφήγησης. Ενισχύοντας στο έπακρο τη *φυσική στάση*, σφυρηλατώντας την ψευδαίσθηση μιας συνεχούς δράσης μέσα σ' έναν αυθυπόστατο διηγητικό κόσμο, η κλασική *syuzhet* και το κλασικό στιλ οδηγούν τον θεατή να «αποδεχτεί» τη διήγηση ως μια δεδομένη «αλήθεια». Και με τη φυσική στάση ενισχυμένη στο έπακρο, η κλασική *fabula* αντανakλά και ταυτόχρονα τροφοδοτεί σε μεγάλο βαθμό αυτό που ο Heath (Χηθ, 1990/1973, σ. 41) ονομάζει «κοινωνικό αληθοφανές». Οι κλασικές κινηματογραφικές ιστορίες, παρά την επιφανειακή ποικιλία τους, και παρότι ανατρέπουν συχνά τις προσδοκίες του θεατή σχετικά με το «τι θα συμβεί μετά», κατά βάθος αναπαράγουν και διασπείρουν τις «υπάρχουσες μορφές της κοινωνικής αναπαράστασης της “πραγματικότητας”», (Χηθ, 1990/1973, σ. 24). Βασισμένη στη χαρακτηρο-κεντρική αιτιότητα, η κλασική *fabula* αντικατοπτρίζει την ατομικιστική αντίληψη του δυτικού ανθρώπου και ενσωματώνει πολλές από τις ιδεολογικές προ-υποθέσεις που θεμελιώνουν τον κυρίαρχο τρόπο σκέψης στις σύγχρονες δυτικές κοινωνίες: το άτομο που στηρίζεται στις ατομικές του δυνάμεις για να υπερβεί διάφορα εμπόδια, η ατομική βούληση η οποία μπορεί να υπερβεί κάθε δυσκολία, το δίπολο «καλών» και «κακών» δυνάμεων και χαρακτήρων, η ηρωική επικράτηση του «καλού», όλα αυτά είναι έννοιες και κατηγορίες θεμελιώδεις τόσο στον τρόπο που κατανοούμε μια κλασική ιστορία όσο και στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον εαυτό μας και την πραγματικότητά μας. Είναι δύσκολο δε, όπως επισημαίνει ο Persson (2003, σ. 40), να διακρίνουμε σε ποιο βαθμό αυτά προέρχονται από την κινηματογραφική μυθοπλασία που έχουμε «καταναλώσει», και σε ποιο βαθμό προέρχονται από την εμπειρία της πραγματικότητας και των υπόλοιπων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων.

Η επίδραση λοιπόν που ασκεί στον νου των θεατών του ο κλασικός αφηγηματικός κινηματογράφος είναι τόσο ισχυρή, που ο σύγχρονος κάτοικος του δυτικού κόσμου, ως κατεξοχήν καταναλωτής του κλασικού κινηματογραφικού θεάματος, εμφορείται πλέον, όπως λέει ο Leland Monk (2010), από ένα «Χόλιγουντ»

νοητικό υπόβαθρο, από έναν «Χόλιγουντ» τρόπο να βλέπει τον κόσμο· με τη λέξη «Χόλιγουντ» να είναι κατά τον Monk ένα «μετωνυμικό παρωνύμιο» (σ. 433), που δεν σημαίνει πλέον ένα σύστημα κινηματογραφικής παραγωγής συνδεδεμένο με έναν συγκεκριμένο τόπο, αλλά έναν γενικότερο τρόπο σκέψης, προσέγγισης και θεώρησης, όχι μόνο των ταινιών αλλά και της ίδιας της πραγματικότητας στην οποία ζούμε. Η Elisabeth Anker (2005) περιγράφει με αρκετή λεπτομέρεια μια εκδοχή αυτού του «Χόλιγουντ» νοητικού υποβάθρου, την οποία ονομάζει *σχήμα* του «μελοδράματος»: έναν ηγεμονικό στον δυτικό κόσμο τρόπο κατανόησης της πραγματικότητας, στον οποίο συνυφαίνονται πολιτισμικά και κλασικά κινηματογραφικά σχήματα, και στον οποίο θα αναφερθώ αναλυτικά στο έκτο κεφάλαιο της διατριβής.

7. Το «μάγεμα» του θεατή στην κλασική αφήγηση

Καθώς ο θεατής βλέπει τον κόσμο της ιστορίας να «εμφανίζεται» στην οθόνη «από μόνος του», ως μια αυθυπόστατη και συνεχής «πραγματικότητα» την οποία παρακολουθεί απ' έξω, απολαμβάνει στο έπακρο αυτό που ο Stanley Cavell (1979, σ. 39) αποκαλεί «μαγεία» του κινηματογράφου. Ο Cavell θεωρεί ως βασικό χαρακτηριστικό της κατάστασης του κινηματογραφικού θεατή το ότι είναι απών από τα διηγητικά δρώμενα, ότι είναι «αόρατος» για τον κόσμο τον οποίο παρακολουθεί· αυτό δεν συμβαίνει βάσει κάποιας σύμβασης, (όπως συμβαίνει στο θέατρο, όπου οι ηθοποιοί «κάνουν» ότι δεν βλέπουν τους θεατές) αλλά είναι επιβεβλημένο από τις πραγματικές, αντικειμενικές συνθήκες της κινηματογραφικής διαδικασίας. Η λειτουργία της κινηματογραφικής μηχανής και της κινηματογραφικής προβολής καθιστούν την οθόνη ένα «φράγμα» που χωρίζει με απόλυτο, στεγανό τρόπο τον θεατή από τον διηγητικό κόσμο. Αυτός ο απόλυτος διαχωρισμός δημιουργεί κατά τον Cavell τη «μαγεία» του κινηματογράφου· δεν πρόκειται για τη συνηθισμένη «μαγεία» με την οποία πραγματοποιείται η ευχή να αποκτήσει κανείς περισσότερη δύναμη. Αντίθετα, η «μαγεία» που απολαμβάνουμε στο σινεμά «πραγματοποιεί» την ενδόμυχη ευχή να μη μας χρειαζόταν καθόλου δύναμη· να μπορούσαμε να απαλλαγούμε από το φορτίο της ευθύνης που απορρέει από τη δυνατότητα να επηρεάσουμε τον κόσμο στον οποίο ζούμε (Cavell, 1979, σ. 23-16, 39-41).

Η κλασική αφήγηση επενδύει σ' αυτήν τη «μαγεία» και την ενισχύει στο έπακρο. Ενώ καθοδηγεί τον θεατή στην κατασκευή μιας ιστορίας που στηρίζεται στα κυρίαρχα κινηματογραφικά, αφηγηματικά και πολιτισμικά του σχήματα, ταυτόχρονα τον κάνει να ξεχνά ότι η διήγηση είναι εν πολλοίς μια δική του κατασκευή, η οποία αντικατοπτρίζει τις δικές του επιθυμίες και προσδοκίες. Σ' αυτό το «περιβάλλον» ασφάλειας και αθωότητας που του δημιουργεί το κλασικό κείμενο, ο θεατής πρόθυμα «αυτοεξορίζεται» από την πραγματικότητα· τόσο τη διηγητική πραγματικότητα, της οποίας γίνεται απλώς ένας εξωτερικός παρατηρητής, όσο και τη δική του πραγματικότητα, αυτήν της κινηματογραφικής θέασης, καθώς «ξεχνά» εντελώς τον εαυτό του ως «ερμηνεύοντα» και «δημιουργό» του νοήματος και «φαντάζεται» ότι παρακολουθεί παθητικά έναν κόσμο που εξελίσσεται από μόνος του, στον οποίο ο ίδιος δεν έχει ανάμιξη, και για την εξέλιξη του οποίου δεν φέρει καμία ευθύνη. Του επιτρέπεται να αποσυρθεί σε μια ασφαλή θέση, από την οποία θα παρακολουθήσει, «αόρατος» ο ίδιος, έναν κόσμο ανεξάρτητο από τον ίδιο· σαν ένα βλέμμα που βλέπει τα πάντα αλλά που δεν το βλέπει κανείς, «κρυμμένος» από τον κόσμο που παρακολουθεί και «κρυμμένος» από τις ίδιες του τις ευθύνες, απολαμβάνει προνομιακή θέα ακόμα και στις πιο κρυφές πτυχές αυτού του κόσμου, ενώ ταυτόχρονα αισθάνεται απολύτως δικαιολογημένος «να μην κάνει τίποτα μπροστά στην τραγωδία, και να γελά με τα παθήματα των άλλων» (Cavell, 1979, σ. 26).

Η Catherine Wheatley (2009) επισημαίνει ότι πρόκειται για μια «ηθελημένη οπισθοχώρηση σε μια κατάσταση ηθικής “λήθης”» (σ. 42), και αυτό είναι που κάνει τη θέαση της κινηματογραφικής ταινίας να είναι μια τόσο απολαυστική εμπειρία. Η ηθική, λέει η Wheatley, ως αποτέλεσμα της ικανότητας του ανθρώπου για αυτοεξέταση και αναστοχασμό, θέτει φραγμούς στην ενόρμηση της απόλαυσης. Ο θεατής του κλασικού κινηματογραφικού αφηγήματος όμως, υπό την επήρεια της κινηματογραφικής «μαγείας», ενδίδοντας στο κάλεσμα να αποδράσει από τον κόσμο και να «ξεχάσει» τον εαυτό του, θέτει σε αναστολή την ικανότητά του για αυτό-εξέταση και αναστοχασμό· και –για όσο το κάνει αυτό– αυτο-απαλλάσσεται από κάθε ευθύνη. Χωρίς επίγνωση της «συνενοχής» του πλέον, επιδίδεται στο κυνήγι της απόλαυσης χωρίς ηθικούς φραγμούς, και η κλασική αφήγηση λειτουργεί έτσι ώστε να υπηρετεί αυτό το «ταξίδι» της ευχαρίστησης μέχρι το τέλος (Wheatley, 2009, σ. 42-43).

Στο «τοπίο» λοιπόν της σύγχρονης κινηματογραφικής παραγωγής και πρόσληψης, κυριαρχούν κλασικά φιλμικά κείμενα και «κλασικοί» θεατές.³⁵ Θεατές που, για να επαναλάβουμε τη φράση του Fish, βλέπουν τις ταινίες «με κλασικά μάτια», και ταινίες που προσαρμόζονται στις απαιτήσεις αυτού του κλασικού βλέμματος, προκειμένου να είναι εύληπτες και να γίνουν ευρέως αποδεκτές. Ο κλασικός *τρόπος* αποτελεί όπως ήδη αναφέρθηκε, το «προεπιλεγμένο πλαίσιο εργασίας» κινηματογραφιστών και θεατών. Οι θεατές, κάθε φορά που ετοιμάζονται να παρακολουθήσουν μια ταινία, υποθέτουν ότι θα συναντήσουν εκδοχές των κλασικών κινηματογραφικών και αφηγηματικών σχημάτων, καθώς και εκφάνσεις των γενικότερων πολιτισμικών προτύπων που κυριαρχούν στον νου τους, και προσδοκούν να «αφεθούν» σε μια απολαυστική κινηματογραφική εμπειρία. Το κλασικό κείμενο δε, μέσα από τους μηχανισμούς της κλασικής αφήγησης, ενθαρρύνει αυτές τις προσδοκίες, «χαρίζοντας» στον θεατή αυτό που περιμένει. Αλλά και κάθε ταινία, ανεξάρτητα από τις όποιες προθέσεις των δημιουργών της, ακόμα κι αν επιχειρεί να απομακρυνθεί από τα κυρίαρχα σχήματα, είναι «καταδικασμένη» να προσεγγιστεί – αρχικά τουλάχιστον – μέσα στο πλαίσιο που ορίζει αυτό το κλασικό σύστημα κατανόησης, και να αναζητηθεί εντός της ο γνωστός μηχανισμός ευχαρίστησης.

³⁵ Με τον όρο «κλασικός θεατής» δεν εννοώ βεβαίως κανέναν συγκεκριμένο άνθρωπο, αλλά την επικρατούσα προδιάθεση με την οποία προσέρχονται οι θεατές στην θέαση μιας κινηματογραφικής ταινίας. Όλοι δηλαδή οι θεατές είμαστε και κλασικοί θεατές, στον βαθμό που διακατεχόμαστε από τη συγκεκριμένη προδιάθεση.

Κεφάλαιο πέμπτο

71 Fragmente einer chronologie des zufalls: Ο θρυμματισμός της φυσικής στάσης και η αυτεπίγνωση του θεατή

Η ταινία *71 Fragmente einer chronologie des zufalls* (στην Ελλάδα προβλήθηκε με τον τίτλο «71 Συμπτώσεις») προβλήθηκε για πρώτη φορά στο φεστιβάλ των Καννών του 1994 και, στη συνέχεια, διανεμήθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες των περισσότερων ευρωπαϊκών χωρών και των Η.Π.Α. το 1995 και το 1996.³⁶

Πριν προχωρήσω, είναι χρήσιμο να σταθώ για λίγο στον τίτλο της ταινίας, καθώς είναι ενδεικτικός της γενικότερης αφηγηματικής στρατηγικής της. Η κατά λέξη μετάφραση από τα γερμανικά είναι «71 θραύσματα ενός χρονικού συμπτώσεων». Σε αντίθεση με την καθιερωμένη πρακτική κατά την οποία οι τίτλοι αναφέρονται άμεσα ή έμμεσα στην ιστορία που πρόκειται να παρουσιαστεί, ο τίτλος «71 θραύσματα ενός χρονικού συμπτώσεων» δεν δίνει το παραμικρό στοιχείο, ούτε αναφέρεται με οποιονδήποτε τρόπο στον κόσμο, στα περιστατικά ή στους χαρακτήρες της *fabula*. Αντίθετα, προαναγγέλλει τον *τρόπο* με τον οποίο θα γίνει η παρουσίαση της *fabula*, το πώς δηλαδή η *syuzhet* και το *στιλ* θα οργανωθούν, για να αποδώσουν την ιστορία της ταινίας. Ενώ ο θεατής είναι προδιατεθειμένος να εμπλακεί σε μια αφηγηματική διαδικασία κατά την οποία θα κυριαρχήσει στον νου του ο άυλος, νοητός κόσμος της *fabula*, και θα καταστούν «αόρατα» τα υλικά του κειμένου αλλά και η δική του συμμετοχή στην ερμηνεία τους, ο τίτλος αυτός προοιωνίζεται το αντίθετο: Προτάσσει τη σημασία της υλικής αρχιτεκτονικής του φιλικού κειμένου, των δομικών υλικών της *syuzhet* και του *στιλ*.

Εξετάζοντάς τον πιο προσεκτικά, αντιλαμβάνεται κανείς ότι κάθε λέξη του τίτλου «υπόσχεται» τη διάψευση των προσδοκιών που γεννά το σχήμα της κλασικής αφήγησης. Το «71» τονίζει τον αριθμό των σκηνών, κάτι απολύτως ασήμαντο για το θεατή στο πλαίσιο της κλασικής αφηγηματικής διαδικασίας. Η κλασική *syuzhet* χρησιμοποιεί όσες σκηνές χρειάζεται για να δημιουργήσει μια γραμμική αλυσίδα αιτιωδώς συνδεδεμένων γεγονότων, μέσω της οποίας θα παρουσιαστεί η πορεία του κεντρικού ήρωα προς την επίτευξη των στόχων του. Αντίθετα, ο τίτλος εδώ υπαινίσσεται ότι τα «υλικά» του φιλμ, τα μορφικά του συστατικά, θα διεκδικήσουν

³⁶ Για λόγους συντομίας, στη συνέχεια θα αναφέρομαι στην ταινία ως «71 Θραύσματα».

έναν ρόλο αυτόνομο, πιο σημαντικό από την απλή «υποταγή» τους στις ανάγκες της παρουσίασης μιας κλασικής ιστορίας.

Η λέξη «θραύσματα» βρίσκεται επίσης σε προφανή ασυμφωνία με τα χαρακτηριστικά της κλασικής σκηνής, και της κλασικής αφήγησης γενικά. Οι κλασικές σκηνές «κρύβουν» τον εαυτό τους ως ξεχωριστά κομμάτια και εντάσσονται όσο πιο «αθόρυβα» γίνεται στην αιτιώδη αλυσίδα της *syuzhet*: καθεμιά τους έχει μια προσεκτικά σχεδιασμένη αρχή, και τελειώνει όταν έχει μεταδώσει τις κρίσιμες κάθε φορά πληροφορίες για την εξέλιξη του αφηγήματος, «απαντώντας» σε εκκρεμότητες προηγούμενων σκηνών και κινητοποιώντας τη μετάβαση στις επόμενες. Το «θραύσμα», αντίθετα, παραπέμπει στην τυχειότητα και στην αποσπασματικότητα, στη ρήξη της συνέχειας και της συνοχής. Τα όριά του, η «αρχή» και το «τέλος» του, έχουν προκύψει τυχαία, με αποτέλεσμα, όταν μπαίνουν το ένα δίπλα στο άλλο, τα θραύσματα να μην συνδέονται ομαλά, να δημιουργούν ασυνέχειες, κενά που αφορούν το παρόν και όχι το μέλλον της ιστορίας, υπονομεύοντας την εντύπωση του αρραγούς, συνεχούς διηγητικού κόσμου, για την εξασφάλιση της οποίας είδαμε ότι «πασχίζει» η κλασική αφήγηση, και η οποία άλλωστε, αποτελεί βασικό αντιληπτικό στόχο του θεατή.

Η γερμανική λέξη «*chronologie*» σημαίνει «χρονική σειρά», «χρονολογική ακολουθία», ένα σύνολο δηλαδή γεγονότων που παρουσιάζονται με τον τρόπο που διαδέχτηκαν το ένα το άλλο στον χρόνο. Αυτή η πρόταξη του αφηγηματικού χρόνου ως ενός δεσπόζοντος συστήματος με βάση το οποίο οργανώνεται η αφήγηση, είναι επίσης ασύμπτωτη με το κλασικό σχήμα: όπως αναλύθηκε παραπάνω, δεσπόζον σύστημα στο κλασικό αφήγημα είναι η αφηγηματική «λογική», η κλασική αιτιώδης σύνδεση δηλαδή των γεγονότων, στην οποία υποτάσσονται τόσο το σύστημα του χώρου όσο και το σύστημα του χρόνου.

Τέλος, η λέξη «συμπτώσεις» επιβεβαιώνει την υποχώρηση της αιτιώδους σύνδεσης των γεγονότων που είναι το θεμέλιο του κλασικού αφηγήματος: η κλασική αφήγηση δεν «χτίζεται» με συμπτώσεις αλλά με ένα πυκνό αιτιώδες δίκτυο κινήτρων, προθέσεων και ψυχολογικών χαρακτηριστικών, προγραμματισμένων συναντήσεων και προθεσμιών, με γεγονότα που προκύπτουν το ένα μέσα από το άλλο, σε μια γραμμική σχέση αιτιώδους συνάφειας.

Ο τίτλος ωστόσο, μολονότι πιθανώς «παραξενεύει» τον θεατή, δεν αρκεί για να ανατρέψει τα κλασικά σχήματα και τις προσδοκίες του. Άλλωστε, οι κλασικές

νόρμες, παρότι αποτελούν τα κυρίαρχα φιλμο-αφηγηματικά σχήματα και πολύ ισχυρές προ-διαθέσεις του θεατή, δεν βρίσκονται ωστόσο στον νου του ως «όροι» που μπορούν να αναλυθούν θεωρητικά με τον τρόπο που γίνεται στην παρούσα διατριβή. Η φιλμική θέαση δεν είναι μια ψυχρή, θεωρητική επεξεργασία δεδομένων, αλλά καθορίζεται από μια πανίσχυρη και εν πολλοίς μη συνειδητή ροπή του θεατή προς τη συνάντηση με γνωστά πράγματα, προς την ικανοποίηση μιας σειράς προσδοκιών και προς την απόλαυση. Οι λέξεις του τίτλου μιας ταινίας δεν αρκούν για να ανατρέψουν, ούτε καν να κλονίσουν, αυτήν τη ροπή. Ακόμα και αν προειδοποιούνταν ευθέως ένας θεατής ότι η ταινία που θα παρακολουθήσει θα εναντιωθεί στα «κλασικά» του ανακλαστικά, αυτά θα παρέμεναν σε πλήρη ετοιμότητα· θα παρέμενε προδιατεθειμένος να συναντήσει και να επεξεργαστεί οικείες αφηγηματικές και στιλιστικές μορφές, και να τοποθετήσει την ιστορία σε ένα κλασικό σύστημα κατανόησης. Θα χρειαζόταν μια συνεχής και συστηματική υπονόμηση των κλασικών προσδοκιών, για να βγει ο θεατής από το συνηθισμένο πλαίσιο κατανόησης – κάτι που, όπως θα δούμε, συμβαίνει στην υπό εξέταση ταινία.

Η ταινία ξεκινά με έναν διάτιτλο, λευκά γράμματα σε ολόμαυρη οθόνη: «Στις 23 Δεκεμβρίου του 1993, ο Μαξιμίλιαν Β., 19χρονος φοιτητής, σκότωσε τρεις ανθρώπους σε μια τράπεζα στη Βιέννη, και λίγο αργότερα αυτοπυροβολήθηκε στο κεφάλι». Ο διάτιτλος σβήνει σε «μαύρο» και η οθόνη παραμένει σκοτεινή για δυο τρία δευτερόλεπτα. Σε αντίθεση με τον τίτλο της ταινίας, ο διάτιτλος αυτός ενεργοποιεί κλασικά σχήματα του θεατή. Είναι σύνηθες και σύμφωνο με το κλασικό αφηγηματικό σχήμα, η αφηγητική πηγή να έρχεται στο προσκήνιο στην αρχή μιας ταινίας προκειμένου να παράσχει στον θεατή σημαντικές πληροφορίες σχετικά με την ιστορία που θα ακολουθήσει, και να του επιτρέψει να διαμορφώσει γρήγορα μια ξεκάθαρη «εικόνα» για το παρόν και το παρελθόν των χαρακτήρων, ώστε να στρέψει την προσοχή του στην εξέλιξη της ιστορίας.

Το ότι η αφηγητική πηγή λοιπόν θέτει τον διάτιτλο αυτόν ως επικεφαλίδα της ταινίας, μας προδιαθέτει ότι ο αφηγηματικός άξονας της ταινίας θα σχετίζεται με το περιγραφόμενο περιστατικό, και ότι ο νεαρός φοιτητής θα είναι το κεντρικό πρόσωπο ή τουλάχιστον ένα από τα κεντρικά πρόσωπα της ιστορίας. Εάν ο Μαξιμίλιαν Β. αποδεικνυόταν ήσσονος σημασίας χαρακτήρας στην ιστορία, θα είχαμε απέναντί μας μια μάλλον *αναξιόπιστη* αφηγητική πηγή, κάτι που όπως έχουμε δει δεν συμβαδίζει με τα κλασικά σχήματα. Το γεγονός που περιγράφεται μάλιστα,

συνιστά στον νου μας ένα πιθανό τέλος της ιστορίας, αφού τέτοια συνταρακτικά περιστατικά συνήθως αποτελούν την κορύφωση ενός αφηγήματος, ενώ πυροδοτεί και διάφορες υποθέσεις σχετικά με το είδος της ταινίας που θα παρακολουθήσουμε. Αναπόφευκτα ανακαλεί στον νου μας το είδος της «αστυνομικής περιπέτειας» (και ένα πλήθος γνωστών κινηματογραφικών ιστοριών με ληστείες τραπεζών), ενώ η αυτοκτονία προδιαθέτει ίσως και για ένα «ψυχολογικό δράμα» ή ακόμα και για μια ιστορία με μελοδραματικά στοιχεία. Επιπλέον, η «ψυχρή», αντικειμενική διατύπωση της αναφοράς του συμβάντος, με την έμφαση στον ακριβή χρόνο και τόπο της τέλεσης, και παράλληλα την αναφορά μόνο του αρχικού γράμματος του επιθέτου του φοιτητή (Μαξιμίλιαν Β.) δημιουργεί την εντύπωση ότι πρόκειται για την αναγγελία ενός πραγματικού γεγονότος, παραπέμποντας ξεκάθαρα στην «κλασική» αναφορά που γίνεται στην αρχή πολλών ταινιών ότι η ιστορία που θα ακολουθήσει είναι «πραγματική» ή «βασίζεται σε πραγματικά περιστατικά». Ενθαρρύνεται έτσι ακόμα περισσότερο ο θεατής να αφεθεί στην ψευδαίσθηση μιας «φυσικής» πραγματικότητας – που θα τον παρασύρει ωστόσο σε «Χόλιγουντ» συγκινήσεις.

Ενώ όμως ο διάτιτλος απευθύνεται σε διάφορες φιλμο-αφηγηματικές μας «συνήθειες», την ίδια στιγμή παρεκκλίνει από αυτές· διότι είναι ασυνήθιστο για μια ταινία να εκθέτει από την αρχή αυτό που κατά πάσα πιθανότητα είναι η κατάληξη ή η κορύφωση της ιστορίας. Το τέλος του κλασικού αφηγήματος είναι «παρόν» από την αρχή, δεν σημαίνει όμως αυτό ότι είναι και γνωστό· είναι «παρόν» ως εκκρεμότητα, ως υπόθεση, ως προσδοκία. Το να μας αποκαλύπτονται από την αρχή τα γεγονότα του τέλους, συνιστά ανατροπή του κλασικού σχήματος, διότι η εκκρεμότητα του τέλους είναι ο «μοχλός» του σασπένς, του πιο βασικού ίσως μηχανισμού της κλασικής αφήγησης. Μόνο στο αστυνομικό υπο-είδος που ο Bordwell (1985, σ. 64) χαρακτηρίζει *detective film* «χωράει» κατά κάποιον τρόπο η εκ των προτέρων γνώση της κορύφωσης της ιστορίας, διότι στις ταινίες αυτές περιέχεται μια διπλή *fabula*· πρώτον, η ιστορία ενός εγκλήματος, που τελειώνει με την τέλεσή του, και δεύτερον, η ιστορία ενός ερευνητή που προσπαθεί να εξιχνιάσει το έγκλημα. Η δεύτερη αυτή ιστορία αρχίζει με το έγκλημα (με το τέλος της πρώτης ιστορίας δηλαδή να είναι γνωστό), και τελειώνει όταν ο ερευνητής (και μαζί του ο θεατής) έχει συνθέσει στον νου του ολόκληρη την πρώτη ιστορία. Το ασύμβατο στοιχείο εδώ είναι η αυτοκτονία, η οποία κάνει αυτομάτως γνωστή σε όλους στον διηγητικό κόσμο την ταυτότητα του δράστη: Στα *detective film*, η ταυτότητα του

δράστη αποτελεί το αίνιγμα προς τη λύση του οποίου οδεύει η ιστορία. (Σε λιγότερο συχνές περιπτώσεις, είναι γνωστό το πρόσωπο, αλλά ο ερευνητής ψάχνει τον τρόπο να αποδείξει την ενοχή του). Εδώ, μόνο αντικείμενο έρευνας μπορεί να είναι το κίνητρο· όμως η ανακάλυψη του κινήτρου του είναι μια «αδύναμη» εκκρεμότητα που δεν αρκεί για να κρατήσει την ιστορία στο κέντρο του παραδείγματος των κλασικών αστυνομικών περιπετειών. Η συγκεκριμένη δομή πάντως παραμένει μια πιθανότητα που δεν μπορεί εξαρχής να απορρίψει ο θεατής.

Μια άλλη πιθανή υπόθεση είναι η πράξη του δολοφόνου-αυτόχειρα να έχει παίξει μεν σημαντικό ρόλο στην ιστορία που θα παρακολουθήσουμε, αλλά να μην είναι ο ίδιος το κεντρικό πρόσωπο αυτής της ιστορίας. Ίσως η ταινία να μας παρουσιάσει πώς η πράξη του δεκαεννιάχρονου επηρέασε τη ζωή της οικογένειάς του ή των οικογενειών των θυμάτων του, κάτι που θα καθιστούσε το γεγονός των πυροβολισμών, όχι το τέλος, αλλά την αφορμή της ιστορίας. Αυτό θα ταίριαζε και στο αφηγηματικό πρότυπο του μελοδράματος, όπου ο θεατής αποκτά γρήγορα πλήρη γνώση της διαμορφωμένης στο ξεκίνημα της ιστορίας κατάστασης, ώστε να μπορέσει ύστερα να παρατηρήσει τις συναισθηματικές αντιδράσεις των χαρακτήρων σε αυτές τις γνωστές καταστάσεις – το μελόδραμα μάλιστα είναι το μόνο ίσως είδος στο παράδειγμα της κλασικής αφήγησης, το οποίο «φιλοξενεί» συστηματικά στη δομή του συμπτώσεις (Bordwell, 1985, σ. 70). Αυτό πάντως που δεν φαίνεται να ταιριάζει καθόλου με το είδος του μελοδράματος είναι το ύφος του διατίτλου, το οποίο είναι κοφτό και «στεγνό», θυμίζοντας περισσότερο τηλεγράφημα ειδησεογραφικού πρακτορείου.

Παρά τα ασυνήθιστα στοιχεία του διατίτλου πάντως, ήδη από την ανάγνωσή του ο θεατής θέτει ως αντιληπτικό του στόχο μια ιστορία η οποία θα έχει ως αξονικό στοιχείο και μάλλον ως κορύφωση το περιστατικό των πυροβολισμών στην τράπεζα, θα έχει ως κεντρικό ήρωα, ή τουλάχιστον ως βασικό χαρακτήρα τον Μαξιμίλιαν Β., και θα στηρίζεται σε ένα δίκτυο αιτιωδώς συνδεδεμένων περιστατικών που θα «οδηγεί» σ' αυτήν την πράξη ή τουλάχιστον θα συνδέεται στενά μαζί της. Με έναν τέτοιο «ορίζοντα» υποθέσεων, εισέρχεται στον ερμηνευτικό κύκλο της πρόσληψης της ταινίας, αναμένοντας την επιβεβαίωση ή τη διάψευσή τους, καθώς τα σημεία της ταινίας ξεδιπλώνονται το ένα μετά το άλλο στον χρόνο της προβολής. Ας δούμε πώς:

1. Ο εισαγωγικός διάτιτλος σβήνει σε «μαύρο», και η οθόνη παραμένει σκοτεινή για δύο δευτερόλεπτα.³⁷ Στη συνέχεια, το «μαύρο» διαδέχεται η οθόνη μιας τηλεόρασης που επί τρία περίπου λεπτά «παίζει» ένα δελτίο ειδήσεων. Πάνω στις τηλεοπτικές εικόνες του δελτίου, εμφανίζεται ο διάτιτλος «12 Οκτ. 1993», ο οποίος είναι το μόνο στοιχείο του κάδρου που δεν «ανήκει» στο δελτίο ειδήσεων. Κατά τ' άλλα, το κινηματογραφικό κάδρο ταυτίζεται πλήρως με την οθόνη της τηλεόρασης – δεν βλέπουμε καν το πλαίσιο της συσκευής. Η εικόνα του εκφωνητή εναλλάσσεται με πλάνα ρεπορτάζ: Πρόσφυγες που εγκαταλείπουν τη Γεωργία εξαιτίας του εμφυλίου πολέμου· επεισόδια από τον πόλεμο στη Σομαλία και την εκεί εμπλοκή των ΗΠΑ· ταραχές στην Αϊτή, με ένοπλες ομάδες που στρέφονται κατά της πολυεθνικής δύναμης του ΟΗΕ. Το πλάνο με το απόσπασμα των ειδήσεων διακόπτεται το ίδιο απότομα, όπως ξεκίνησε, εν μέσω της φράσης του παρουσιαστή, και αφήνει τη θέση του και πάλι σε «μαύρο».

2. Ένα αγόρι, περίπου στην ηλικία των δώδεκα, διασχίζει νύχτα ένα ρηχό ποτάμι. Ανεβαίνει έναν μικρό λόφο και κοιτάζει από την άλλη πλευρά. Βλέπει ένα πάρκινγκ φορτηγών και στο βάθος έναν αυτοκινητόδρομο. Ακολουθεί «μαύρο».

3. Ο μικρός χώνεται λαθραία και κρύβεται στην καρότσα ενός φορτηγού που μεταφέρει ηλεκτρικές συσκευές. Έπεται «μαύρο».

4. Μέσα από το τζάμι του φορτηγού στο οποίο είναι κρυμμένος ο μικρός, βλέπουμε, ως υποκειμενικό του πλάνο, τον αυτοκινητόδρομο στον οποίο κινείται τώρα το όχημα, περνώντας κάθε τόσο πινακίδες που αναγράφουν «Προς Κέντρο». Πάνω στο πλάνο αυτό εμφανίζεται ο τίτλος της ταινίας: «71 FRAGMENTE EINER CHRONOLOGIE DES ZUFALLS», ενώ λίγο μετά, πάνω στην ίδια πάντα εικόνα, ακολουθούν οι αναλυτικοί τίτλοι αρχής, που καταλήγουν στον τίτλο «Buch und Regie (Σενάριο-Σκηνοθεσία): MICHAEL HANEKE». Η εικόνα διακόπτεται από «μαύρο».

5. Σε μια σκοτεινή στρατιωτική αποθήκη, ένας νεαρός σπάει τα λουκέτα ενός οπλοβαστού και βάζει μερικά όπλα σε μια τσάντα. Ακολουθεί «μαύρο».

6. Ο μικρός λαθρεπιβάτης, ξημερώματα, κατεβαίνει από το παρκαρισμένο πια φορτηγό. Έπεται «μαύρο».

³⁷ Τέτοια κομμάτια «μαύρου» δύο δευτερολέπτων επαναλαμβάνονται συνεχώς κατά μήκος ολόκληρης της ταινίας, τιθέμενα ανάμεσα σε όλες τις σκηνές. Από δω και στο εξής, για λόγους συντομίας, θα αναφέρομαι στα κομμάτια αυτά απλώς ως «μαύρο».

7. Σε μια κρεβατοκάμαρα, στο ημίφως, ένας άνδρας σηκώνεται από το κρεβάτι κλείνοντας το ξυπνητήρι. Διασταυρώνεται στον διάδρομο του σπιτιού με τη σύντροφό του η οποία, κρατώντας μια λερωμένη πάνα, κατευθύνεται προς την κουζίνα, λέγοντας ότι το μωρό έχει πάλι υψηλό πυρετό. Στη συνέχεια, η γυναίκα ετοιμάζει τον βραστήρα για τον πρωινό καφέ, ενώ ο άντρας ντύνεται για τη δουλειά του, φορώντας μια στολή security. Η σκηνή τελειώνει με τη γυναίκα να στέκεται μπροστά στον καθρέφτη του μπάνιου, βγάζοντας την μπλούζα της. Ενώ ακούγεται κλάμα μωρού, η γυναίκα ξεσπά ξαφνικά κι αυτή σε κλάμα. Τη στιγμή ωστόσο που ξεκινά να κλαίει, η σκηνή κόβεται απότομα και αφήνει τη θέση της σε «μαύρο».

8. Ο μικρός λαθρεπιβάτης τρώει από έναν κάδο σκουπιδιών στο πεζοδρόμιο μιας λεωφόρου. Η ροή της κίνησης σταματά για λίγο και οι επιβάτες ενός αυτοκινήτου τον κοιτάζουν αμήχανα. Εκείνος τους αντιγυρίζει ένα θρασύ βλέμμα και έπειτα απομακρύνεται επιδεικτικά, κλοτσώντας ένα σκουπιδάκι. Ακολουθεί και πάλι «μαύρο».

9. Σ' ένα δωμάτιο φοιτητικής εστίας, ένας νεαρός, σκυμμένος στο πάτωμα, παίζει ένα αυτοσχέδιο παιχνίδι «ταγκράμ»· έχοντας μπροστά του μερικά κομμάτια χαρτί κομμένα σε διάφορα σχήματα, προσπαθεί να τα βάλει στη σωστή διάταξη, ώστε να σχηματίσει κάποια εικόνα – άγνωστο ποια. Ταυτόχρονα συζητά με τον συγκάτοκό του, ο οποίος βρίσκεται εκτός κάδρου (στο μπάνιο, όπως καταλαβαίνουμε από τον ήχο), και ο οποίος φαίνεται από τον διάλογο ότι είναι ο δημιουργός του παιχνιδιού. Κάποια στιγμή, ο συγκάτοκος, φορώντας μόνο το εσώρουχό του, μπαίνει για λίγο στο κάδρο και περνάει από μπροστά του λέγοντας ότι πέρασε το λεπτό που είχε στη διάθεσή του. Βγαίνει ύστερα και πάλι εκτός κάδρου για να ντυθεί, ενώ ο νεαρός φοιτητής εγκαταλείπει τις προσπάθειές του να βρει τη λύση. Ο συγκάτοκος μπαίνει και πάλι στο κάδρο φορώντας το πουκάμισό του, και του δείχνει πώς να το κάνει. Καθώς βλέπουμε τα χέρια του να ενώνουν τα κομμάτια σχηματίζοντας έναν σταυρό, ακούμε τη φωνή του: «Μου χρωστάς είκοσι σελίνια... τα χρέη από παιχνίδι είναι χρέη τιμής». Έπεται «μαύρο».

10. Ένα ανδρόγυνο, περίπου στην ηλικία των σαράντα, στέκεται μπροστά σε ένα τζάμι και μέσα απ' αυτό, κοιτάζει μια αίθουσα όπου μια ομάδα παιδιών, καθισμένα σ' ένα τραπέζι, ζωγραφίζουν και κάνουν χειροτεχνίες. Το ζευγάρι μιλά με μια γυναίκα που φαίνεται να είναι η υπεύθυνη του χώρου. «Είναι το κορίτσι με την πράσινη μπλούζα;» τη ρωτούν, και εκείνη τους απαντά καταφατικά. Μπαίνουν

ύστερα στην αίθουσα και η υπεύθυνη ανακοινώνει στα παιδιά ότι ήρθε το ζεύγος Μπρούνερ για να δει την Άνυ. Η Άνυ, ύστερα από επίμονες προσκλήσεις της υπεύθυνης σηκώνεται και έρχεται απρόθυμα κοντά τους. Η κυρία Μπρούνερ της προσφέρει ως δώρο ένα χοντρό πολύχρωμο μπουφάν αλλά η μικρή δεν αντιδρά καθόλου. Ένα άλλο κορίτσι πλησιάζει και ρωτά εάν μπορεί να πάρει το δώρο και τότε η Άνυ το αρπάζει και, χωρίς να πει τίποτα, εξαφανίζεται τρέχοντας στο διάδρομο. Οι τρεις ενήλικοι κοιτάζονται αμήχανοι, ενώ η υπεύθυνη λέει ότι είναι μια φυσιολογική αντίδραση και ότι πρέπει να δείξουν υπομονή. Η σκηνή τελειώνει με το κορίτσι που ζήτησε το μπουφάν να ρωτάει την κυρία Μπρούνερ εάν είναι «η νέα της μαμά». Πριν προλάβει να φανεί αντίδραση στο πρόσωπο της Μπρούνερ, η σκηνή κόβεται απότομα και αφήνει τη θέση της σε «μαύρο».

11. Η Άνυ σε ένα μπάνιο –πιθανότατα στον ίδιο χώρο με πριν– κάθεται στο χείλος της μπανιέρας, κρατώντας στην αγκαλιά της το καινούριο της μπουφάν.

12. Μετά το καθιερωμένο «μαύρο» λίγων δευτερολέπτων, εμφανίζεται μια σειρά πλάνων που περιγράφουν την άφιξη μιας χρηματαποστολής σε μια τράπεζα (κοντινά στα χέρια που μεταφέρουν τις βαλίτσες με τα χρήματα, κοντινά σε χέρια που πατούν διάφορα κουμπιά, πλάνα σε διάφορες αυτόματες πόρτες που ανοιγοκλείνουν κ.λπ.). Στο εσωτερικό της τράπεζας, ακούγεται μια φωνή από ένα megάφωνο: «Παρακαλείται η κυρία Τόμεκ να υπογράψει». Τότε βλέπουμε μία γυναίκα (προφανώς την Τόμεκ) να σηκώνεται από τη θέση της στο γκισέ του ταμείου και να βηματίζει προς τον χώρο όπου την περιμένει ο επικεφαλής της χρηματαποστολής για να πάρει την υπογραφή της. «Όλα καλά;» τον ρωτάει μόλις φτάνει δίπλα του. «Ναι, ευχαριστώ», απαντά εκείνος, του οποίου τώρα, για πρώτη φορά στη σκηνή, βλέπουμε το πρόσωπο: Είναι ο άντρας του ζεύγους με το άρρωστο μωρό, που είδαμε προηγουμένως (βλ. αριθμ. 6). Η Τόμεκ υπογράφει και βγαίνει από το κάδρο, ενώ ταυτόχρονα, ο άντρας ρωτάει αν μπορεί να χρησιμοποιήσει το τηλέφωνο και ακούμε off μια άλλη φωνή να του απαντά καταφατικά. Η Τόμεκ επιστρέφει στο ταμείο της για να εξυπηρετήσει τον επόμενο πελάτη: έναν καλοντυμένο ηλικιωμένο άντρα, με τον οποίο φαίνεται να γνωρίζονται, αφού τη χαιρετά τυπικά, με ένα συγκρατημένο χαμόγελο. Εκείνη ανταποδίδει τον χαιρετισμό και, καθώς τον εξυπηρετεί, τον ρωτάει πώς είναι. «Καλά, ευχαριστώ...» απαντά εκείνος, αλλά την ίδια στιγμή η Τόμεκ έχει στρέψει αλλού την προσοχή της: Κοιτάζει ανήσυχη προς τον άντρα της χρηματαποστολής ο οποίος μιλάει στο

τηλέφωνο και κάνει ξαφνικά τον σταυρό του. Η Τόμεκ γυρίζει έπειτα ξανά προς τον ηλικιωμένο πελάτη, δίνοντάς του τα χρήματά του, και ζητώντας του να τη συγχωρήσει, διότι δεν είχε ακούσει τι της είχε πει. Ο άντρας της λέει με απογοήτευση πως δεν είχε πει τίποτε παραπάνω από ένα «Καλά, ευχαριστώ». Η Τόμεκ τού μετράει τα χρήματα και, καθώς εκείνος τα μαζεύει, του λέει: «Πατέρα, συγγνώμη, δεν έχω χρόνο να μιλήσουμε τώρα, πάρε με το βράδυ τηλέφωνο να τα πούμε...» Ο πατέρας της φεύγει, ζητώντας συγγνώμη για την ενόχληση. Η Τόμεκ, καθώς τον βλέπει να απομακρύνεται, του φωνάζει: «Θα σε πάρω εγώ!» και στρέφει το βλέμμα της και πάλι προς το μέρος του άντρα της χρηματοποστολής. Εκείνος όμως έχει πια φύγει και ο χώρος είναι άδειος. Την ίδια στιγμή, η επόμενη πελάτισσα πλησιάζει και την καλημερίζει. Η Τόμεκ τής απευθύνει ένα «επαγγελματικό» χαμόγελο και η σκηνή κόβεται απότομα, αφήνοντας τη θέση της σε «μαύρο».

13. Σ' ένα πάρκο, ο μικρός λαθρεπιβάτης παρακολουθεί μια γυναίκα και δύο μικρά παιδιά, να παίζουν με τον σκύλο τους. Έχοντας ζεσταθεί από το παιχνίδι, η γυναίκα βγάζει το χοντρό μπουφάν που φοράει και το αφήνει σ' ένα παγκάκι. Τότε ο μικρός αλλάζοντας έκφραση στο πρόσωπό του, κάνει να κινηθεί προς τα εκεί, βγαίνοντας από το κάδρο. Σ' αυτό το σημείο, η σκηνή κόβεται απότομα και ακολουθεί το γνωστό «μαύρο».

14. Σ' έναν διάδρομο φοιτητικής εστίας, έχει μαζευτεί πολύς κόσμος, ανήσυχος. Μεταξύ τους βρίσκεται και ο φοιτητής που προσπαθούσε νωρίτερα να βρει τη λύση στον γρίφο του ταγκράμ. (βλ. αριθμ. 9). Αποσπάται από τους υπόλοιπους και μπαίνει στο δωμάτιό του. Σκαρφαλώνει στο γραφείο, ανοίγει το μεγάλο παράθυρο που βρίσκεται από πάνω, και κοιτάζει κάτω. Ακολουθεί «μαύρο».

15. Ο φοιτητής βγαίνει από τη φοιτητική εστία και στέκεται μπροστά στο κτίριο. Κοιτάζει την πρόσοψη, η οποία υψώνεται κάθετα πάνω απ' το κεφάλι του. Έπειτα, χαμηλώνει το βλέμμα στο πεζοδρόμιο, όπου είναι ζωγραφισμένο με κιμωλία το περίγραμμα ενός ανθρώπινου σώματος – από αυτά με τα οποία η αστυνομία μαρκάρει τη θέση ενός πτώματος, πριν το απομακρύνει από τον δρόμο. Έπεται «μαύρο».

16. Στην κουζίνα του σπιτιού του, ο πατέρας της Τόμεκ μαγειρεύει, ενώ ακούγεται ο ήχος από μια ανοιχτή τηλεόραση που βρίσκεται εκτός κάδρου. Κρατώντας το τηγάνι, κάνει μερικά βήματα προς το διπλανό τραπέζι, όπου βάζει φαγητό στο πιάτο του και κάθετα να φάει. Η κάμερα τον ακολουθεί με μια μικρή

κίνηση και με την αλλαγή αυτή του κάδρου, φαίνεται τώρα και η μισή τηλεόραση, πίσω από την κάσα της πόρτας που χωρίζει την κουζίνα από τον προθάλαμό της. Οι ειδήσεις είναι σχετικές με έργα βελτίωσης της ηλεκτροδότησης της Βιέννης, και με μια έκθεση τεχνολογίας σχετική με ηλεκτρονικούς υπολογιστές, ηλεκτρονικά παιχνίδια κ.λπ. Στη μέση μιας φράσης του εκφωνητή, η σκηνή κόβεται και ακολουθεί «μαύρο».

17. Στην είσοδο ενός σταθμού του μετρό, ο μικρός λαθρεπιβάτης, φορώντας το μπουφάν που άφησε προηγουμένως η γυναίκα στο παγκάκι του πάρκου (βλ. αριθμ. 13), χαζεύει τα σταντ με τα διάφορα περιοδικά. Κλέβει ένα παιδικό κόμικ και το κρύβει μέσα στο «καινούριο» μπουφάν του. Χώνεται στο ασανσέρ και κατεβαίνει στον σταθμό. Ακολουθεί «μαύρο».

18. Καθισμένος στο πάτωμα μιας μεγάλης αίθουσας του σταθμού, ο μικρός διαβάζει το περιοδικό που έκλεψε, ώσπου την εικόνα διακόπτει το γνωστό «μαύρο».

19. Ο γνωστός μας φοιτητής εξασκείται στο πινγκ-πονγκ. Ένα μηχάνημα τοποθετημένο στην αντίθετη από αυτόν πλευρά του τραπεζιού εκσφενδονίζει συνεχώς μπαλάκια, τα οποία ο νεαρός χτυπά με τη ρακέτα του, επαναφέροντάς τα κάθε φορά στο αντίπαλο τερέν. Επί τρία περίπου λεπτά, βλέπουμε αυτήν την εικόνα, μέχρι που δίνει τη θέση της σε «μαύρο».

20. Ο νεαρός διαρρήκτης που είχαμε δει νωρίτερα (βλ. αριθμ. 5) περνάει την πύλη ενός στρατοπέδου οδηγώντας ένα στρατιωτικό αυτοκίνητο. Ο φρουρός τον ρωτάει τι ώρα είχε βγει, λέγοντας ότι την προηγούμενη νύχτα κλάπηκαν όπλα. Ο νεαρός προσποιείται ότι δεν ξέρει τίποτε, λέγοντας ότι μεταφέρει υγειονομικό υλικό στο στρατόπεδο, όπως πάντα. Ο φρουρός ελέγχει τα χαρτιά του και τον αφήνει να περάσει. Ύστερα επιστρέφει στο φυλάκιο, όπου ο συνάδελφός του βλέπει στην τηλεόραση μια ταινία δράσης. Η σκηνή καταλήγει με την οθόνη της τηλεόρασης να καταλαμβάνει ολόκληρο το κάδρο, πριν αφήσει τη θέση της στο «μαύρο».

21. Το ζεύγος Μπρούνερ είναι ξαπλωμένο στο κρεβάτι του. Διαβάζουν, εκείνη ένα βιβλίο και εκείνος εφημερίδα. Κάποια στιγμή, εκείνη σβήνει τη λάμπα δίπλα της, λέγοντας «καληνύχτα» και γυρίζει να κοιμηθεί. Ο άντρας απαντά «καληνύχτα» και συνεχίζει το διάβασμα. Λίγο μετά, αφήνει κι αυτός την εφημερίδα του, σβήνοντας το δικό του φως. Ξαναλέει «καληνύχτα» κι εκείνη απαντά για άλλη μια φορά «καληνύχτα». Τους βλέπουμε για λίγο ακίνητους στο σκοτάδι, μέχρι η σκηνή να διακοπεί από το γνωστό «μαύρο».

22. Πάνω σε ένα τραπέζι ενός φοιτητικού καφε-εστιατορίου (το καταλαβαίνουμε από τον χαρακτηριστικό δίσκο με χωρίσματα που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι), βρίσκονται σκόρπια τα χάρτινα κομμάτια του ταγκράμ. Ακούγονται δύο φωνές off: «Έναν σταυρό;» « Ναι». «100 σελίνια;» «Μχμ». «Ένα λεπτό;» «Ναι». «OK!», καταλήγει ο διάλογος και ένα ζευγάρι χέρια μπαίνουν στο κάδρο και προσπαθούν να ενώσουν τα κομμάτια. Η μία φωνή ακούγεται off να μετράει: «Τριάντα δευτερόλεπτα... τριάντα πέντε...» Η άλλη φωνή (προφανώς αυτού που προσπαθεί να βρει τη λύση) τον διακόπτει: «Βούλωσ' το!» Τελικά η άλλη φωνή ολοκληρώνει το μέτρημα του λεπτού: «Εξήντα!» Τότε ένα γενικό πλάνο διαδέχεται το κοντινό που βλέπαμε ως τώρα, και μας αποκαλύπτει τα τέσσερα άτομα που κάθονται γύρω από το τραπέζι: δύο άγνωστους σ' εμάς νεαρούς άντρες (ο ένας τους είναι αυτός που μόλις έχασε το στοίχημα), τον γνωστό μας φοιτητή (9, 14, 15, 19), ο οποίος τώρα κάθεται και παρακολουθεί σιωπηλός, και τον συγκάτοικό του, τον δημιουργό του παιχνιδιού. Ο τελευταίος απλώνει το χέρι προς τον άγνωστο που μόλις έχασε το στοίχημα, και με ειρωνικό τρόπο τού ζητάει τα λεφτά. Εκείνος σκίζει τα χαρτάκια και του λέει προκλητικά: «Πόση ώρα θα σου πάρει εσένα τώρα να τα ενώσεις;» Τότε ο γνωστός μας φοιτητής, σε μια έκρηξη θυμού, σηκώνεται απότομα και χτυπάει τον δίσκο του φαγητού, τινάζοντάς τον στον αέρα· αμέσως ωστόσο, πριν προλάβει κανείς να αντιδράσει, ανακτά την αυτοκυριαρχία του και ζητάει συγγνώμη, χαμηλώνοντας το βλέμμα. Τη σκηνή διακόπτει απότομα το γνωστό «μαύρο».

23. Ο μικρός λαθρεπιβάτης χαζεύει πάλι τα περιοδικά δίπλα στην έξοδο του σταθμού του μετρό. Δίπλα του στέκεται ένας πωλητής της εφημερίδας *Kurier*. Ο μικρός τού λέει στη γλώσσα του κάτι που δεν καταλαβαίνουμε (δεν υπάρχουν υπότιτλοι) και στο οποίο μπορούμε μόνο να διακρίνουμε μια λέξη που μοιάζει με τη λέξη «αστυνομία» («πολιτσία»). Ο εφημεριδοπώλης τού απαντά στα αυστριακά ότι δεν καταλαβαίνει και ο μικρός επαναλαμβάνει την προηγούμενη φράση του, παραλλάσσοντάς την, και κάνοντας κι ένα νόημα, σαν να λέει ότι ψάχνει ένα μέρος να κοιμηθεί. Ο εφημεριδοπώλης, που εξακολουθεί να μην καταλαβαίνει, του απαντάει κάτι σε μια άλλη γλώσσα, όχι αυστριακά αυτήν τη φορά, που προφανώς είναι η δική του μητρική γλώσσα (από τα χαρακτηριστικά του προσώπου του φαίνεται ότι δεν είναι Αυστριακός) και την οποία βέβαια ο μικρός δεν καταλαβαίνει (ούτε κι εμείς, αφού και πάλι δεν υπάρχουν υπότιτλοι). Τελικά ο μικρός μ' ένα

νόημα του ζητάει τσιγάρο και ο πωλητής τού προσφέρει. Τη σκηνή διακόπτει «μαύρο» λίγων δευτερολέπτων και ύστερα:

24. Το κάδρο καταλαμβάνεται πλήρως από την οθόνη μιας τηλεόρασης που παίζει ειδήσεις, όπως ακριβώς και στο (1). Μια παρουσιάστρια εκφωνεί ειδήσεις σχετικές με μια επίθεση του IRA στην Ιρλανδία, με μια μεγάλη απεργία της «Air-France» στη Γαλλία και με επιθέσεις ανταρτών του PKK στην Τουρκία. Τα πλάνα της παρουσιάστριας εναλλάσσονται με τα πλάνα των αντίστοιχων ρεπορτάζ. Στην αρχή του αποσπάσματος του δελτίου ειδήσεων εμφανίζεται πάλι ένας διάτιτλος, που αυτήν τη φορά γράφει: «26 Οκτ. 1993».

Αυτές οι σκηνές είναι τα 24 πρώτα από τα 71 «θραύσματα» τα οποία προαναγγέλλει ο τίτλος της ταινίας. Ας δούμε τώρα πώς μπορεί να εξελιχθεί η ερμηνευτική δραστηριότητα του θεατή, καθώς έρχεται αντιμέτωπος με αυτές τις σκηνές. Θα παρουσιάσω διάφορες πιθανές αντιδράσεις ενός υποθετικού θεατή παράλληλα με την ανάλυση των σκηνών, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι κάποιες από αυτές τις αντιδράσεις δεν θα μπορούσε να έρθουν νωρίτερα ή αργότερα από το σημείο στο οποίο υποθετικά τις τοποθετώ – είναι αυτονόητο ότι ο βαθμός ετοιμότητας του κάθε θεατή διαφέρει. Αυτή η τμηματική, βήμα-βήμα παρουσίαση θα μου επιτρέψει να προσεγγίσω καλύτερα την πραγματική διαδικασία της φιλικής θέασης-κατανόησης, η οποία εξαρτάται απόλυτα από τον χρόνο της προβολής, και περιλαμβάνει μια συνεχή διαμόρφωση υποθέσεων και συμπερασμάτων, που εξελίσσεται λεπτό προς λεπτό, παράλληλα με τη συνεχή ροή πληροφοριών από το κείμενο.

Η πρώτη εικόνα της ταινίας (μετά τον εισαγωγικό διάτιτλο) είναι η εικόνα του δελτίου ειδήσεων. Ο θεατής, έχοντας ως βασική του προσδοκία να κατασκευάσει στον νου του ένα κλασικό αφηγηματικό *gestalt* με βασικό συνεκτικό στοιχείο την αιτιώδη συνάφεια, αναζητεί συνδέσεις σε δύο επίπεδα: Πρώτον, επιχειρεί να συνδέσει το δελτίο ειδήσεων με το περιστατικό των πυροβολισμών στην τράπεζα, το οποίο έχει υποθέσει ότι θα αποτελέσει αξονικό στοιχείο της *fabula*: περιμένει από στιγμή σε στιγμή να εμφανιστεί στην τηλεοπτική οθόνη μια είδηση που θα μπορεί να συνδεθεί κάπως με το γεγονός αυτό. Δεύτερον, περιμένει να τοποθετηθεί η τηλεόραση στον διηγητικό χώρο και χρόνο. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, έχουμε μάθει τα πρώτα πλάνα μιας ταινίας να μας προσανατολίζουν στον κόσμο της ιστορίας, στο χωρικό και στο χρονικό της πλαίσιο, και στους βασικούς χαρακτήρες. Βλέποντας

λοιπόν την ταινία να ανοίγει με τις εικόνες του δελτίου ειδήσεων, ο θεατής ανυπομονεί να μάθει σε ποιον χώρο βρίσκεται αυτή η τηλεόραση και ποιος παρακολουθεί τις εικόνες της· να δει ένα νέο πλάνο ή μια σειρά πλάνων που θα «τοποθετήσουν» την τηλεόραση μέσα σ' έναν διηγητικό χώρο και που θα την καταστήσουν αντικείμενο του βλέμματος ενός ή περισσότερων χαρακτήρων. Ωστόσο, η σκηνή συνεχίζεται επί τρία λεπτά, χωρίς να ικανοποιείται καμιά από τις δύο αυτές προσδοκίες. Δεν αναφέρεται τίποτε στις ειδήσεις που να μπορεί να συσχετιστεί κάπως με τις υποθέσεις που έχουμε κάνει για τη *fabula*, ενώ και η ίδια η συσκευή της τηλεόρασης δεν «τοποθετείται» πουθενά μέσα στον διηγητικό κόσμο. Δεν ακολουθεί πλάνο από άλλη γωνία, που να φανερώσει τον χώρο στον οποίο βρίσκεται, ούτε πλάνο κάποιου χαρακτήρα που να την παρακολουθεί. Δεν εμφανίζεται καν ως διηγητικό αντικείμενο, αφού δεν φαίνεται καθόλου το πλαίσιο της, παρά μόνο το «περιεχόμενο» της οθόνης της.

Ο θεατής λοιπόν βρίσκεται σε δυσκολία να *αιτιολογήσει* την πρώτη εικόνα της ταινίας. Εάν το κομμάτι των ειδήσεων που παρουσιάζεται αφορούσε ένα μόνο από τα αναφερόμενα γεγονότα, για παράδειγμα μόνο τον πόλεμο στη Γεωργία ή στη Σομαλία, τότε θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι η *syuzhet* μάς εισάγει με αυτόν τον –σπάνιο σε κάθε περίπτωση– τρόπο σε ένα πιθανό πλαίσιο της ιστορίας που θα παρακολουθήσουμε. Όμως εδώ έχουμε την παράθεση διαφόρων άσχετων μεταξύ τους γεγονότων, στα οποία αποδίδεται ίση αξία, χωρίς να αποκτά κάποιο μεγαλύτερη έμφαση. Ελλείψει άλλων πιθανών αιτιολογήσεων, θα μπορούσαμε ίσως να υποθέσουμε ότι η *syuzhet* μάς δείχνει το δελτίο για να μας «συστήσσει» τον παρουσιαστή των ειδήσεων, ως έναν ενδεχόμενο χαρακτήρα της ιστορίας. Υπάρχουν όμως στοιχεία που δεν ταιριάζουν καθόλου με την υπόθεση αυτή. Πρώτον, το δελτίο διαρκεί πάρα πολύ – τρία λεπτά φιλικού χρόνου είναι μια τεράστια διάρκεια για να «σπαταληθεί» μόνο και μόνο για να μάθουμε ότι κάποιος είναι εκφωνητής ειδήσεων. Δεύτερον, σε ολόκληρη τη διάρκεια των τριών αυτών λεπτών, παρακολουθούμε τον εκφωνητή μόνο μέσα από την «τηλεοπτική» εικόνα, ανάμεσα στα πλάνα των διαφόρων ρεπορτάζ, όπως δηλαδή θα τον έβλεπε κι ένας υποτιθέμενος θεατής του δελτίου ειδήσεων. Εάν η *syuzhet* ήθελε εδώ να μας συστήσει έναν χαρακτήρα, θα μας τον παρουσίαζε και μέσα από το «απευθείας» βλέμμα του κινηματογραφικού φακού, δείχνοντάς τον και σε κάποια άλλη δράση εκτός της εκφώνησης των ειδήσεων, έστω και ασήμαντη (να πίνει νερό, να λέει κάτι σε κάποιον συνεργάτη του

όταν δεν είναι στον «αέρα», κ.λπ.), και διαχωρίζοντάς τον έτσι από το σύνολο των υπόλοιπων στοιχείων του δελτίου. Αντίθετα, η παρουσίασή του μόνο μέσω της τηλεοπτικής οθόνης τον καθιστά απλώς «στοιχείο» του δελτίου, όχι «σημαντικότερο» από τα υπόλοιπα πλάνα του ρεπορτάζ. Το δελτίο λοιπόν δεν φαίνεται να μεταδίδει κάποια σημαντική για την κατανόηση της ιστορίας πληροφορία, ούτε μέσω του περιεχομένου των ειδήσεων ούτε συστήνοντάς μας κάποιον χαρακτήρα. Έπειτα δε από τρία λεπτά «άσχετων» ειδήσεων, αυτό που τελικά κυριαρχεί στον νου του θεατή είναι το ερώτημα ποιος (εκτός από τον ίδιο) παρακολουθεί αυτήν την τηλεόραση, ερώτημα που θα παραμείνει ως εκκρεμότητα για τη συνέχεια.

Στις επόμενες τρεις σκηνές (2, 3 και 4) γνωρίζουμε τον μικρό λαθρεπιβάτη: Έχει πιθανότατα περάσει παράνομα τα σύνορα μια γερμανόφωνης χώρας (οι πινακίδες στον δρόμο είναι στα γερμανικά) και οδεύει προς το κέντρο μιας μεγαλούπολης. Μια και ο αρχικός διάτιτλος μιλούσε για ένα περιστατικό σε μια τράπεζα της Βιέννης, και επειδή το αφηγηματικό σχήμα μάς υπαγορεύει να συνδέσουμε τις πληροφορίες του κειμένου σε έναν ενιαίο διηγητικό χώρο και χρόνο, υποθέτουμε βάσιμα ότι η γερμανόφωνη αυτή χώρα μπορεί να είναι η Αυστρία, και η πόλη, η Βιέννη. Το ότι η *syuzhet* αφιερώνει πάνω από πεντέμισι λεπτά για να παρουσιάσει τον χαρακτήρα αυτόν, το ότι είναι ο πρώτος χαρακτήρας που γνωρίζουμε, και το ότι πάνω σε «δική» του σκηνή, εμφανίζονται οι τίτλοι αρχής, μας κάνει να υποθέσουμε ότι ο μικρός μετανάστης μπορεί να είναι το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας. Άλλωστε οι σκηνές αυτές θα μπορούσαν να αποτελούν ένα συμβατικό ξεκίνημα μιας κλασικής ιστορίας: Ένα παιδί περνάει παράνομα τα αυστριακά σύνορα και θα αναγκαστεί να αντιμετωπίσει πολλά εμπόδια μέχρι να πετύχει τον στόχο του, να «φτιάξει» τη ζωή του στη Δυτική Ευρώπη. Ωστόσο, η υπόθεση αυτή δεν είναι συμβατή με την υπόθεση που κάναμε αρχικά, ότι ο κεντρικός ήρωας της ιστορίας θα είναι ο Μαξιμίλιαν Β., ο δεκαεννιάχρονος φοιτητής που πυροβόλησε στην τράπεζα. Αυτές είναι δύο αλληλοαποκλειόμενες υποθέσεις που δημιουργούν από νωρίς μια «σύγκρουση» στον νου του θεατή σχετικά με το τι είδους ιστορία πρόκειται να δει.

Μέχρι τώρα λοιπόν έχουμε τρία διαφορετικά δεδομένα τα οποία δεν φαίνεται να συμπίπτουν πουθενά: το περιστατικό των πυροβολισμών για το οποίο μας πληροφορεί ο διάτιτλος, το δελτίο ειδήσεων με τα διάφορα «άσχετα» γεγονότα που

παρουσιάζει, και την αρχή της ιστορίας του μικρού μετανάστη που έχει μόλις φτάσει στην Αυστρία. Το πρώτο και το τρίτο «υπόσχονται» την ανάπτυξη ιστοριών που όμως προς το παρόν παραμένουν ασύμπτωτες, ενώ το δεύτερο αδυνατούμε να το εντάξουμε σε κάποια αφηγηματική υπόθεση. Ελλείψει πάντως άλλων συνδέσεων, ο θεατής μπορεί να παρατηρήσει μια υποψία σύνδεσης του δελτίου ειδήσεων με την «ιστορία» του μικρού μετανάστη, που ίσως σε ένα πιο κλασικό «περιβάλλον» να περνούσε απαρατήρητη. Το δελτίο περιείχε ένα ρεπορτάζ σχετικά με πρόσφυγες που εγκατέλειπαν τη Γεωργία, και ο μικρός που διασχίζει τα σύνορα, προφανώς λαθραία, θα μπορούσε να είναι κι αυτός πρόσφυγας. Πρόκειται, όχι για μια κλασική, «οριζόντια» σύνδεση αιτίου-αιτιατού, αλλά για μια σύνδεση «θεματική», που ανήκει σε μια εναλλακτική αφηγηματική λογική. Θα επανέλθω όμως σε αυτό στη συνέχεια.

Η επόμενη σκηνή (5) είναι η πρώτη που μπορεί να συνδεθεί –έστω έμμεσα– στον κεντρικό αφηγηματικό άξονα που έχουμε υποθέσει. Η κλοπή των όπλων μπορεί να ενσωματωθεί σε μια αιτιώδη αλληλουχία γεγονότων που θα κατέληγε ενδεχομένως στους πυροβολισμούς στην τράπεζα. Μάλιστα, ο νεαρός διαρρήκτης θα μπορούσε να είναι ο Μαξιμίλιαν Β. Εδώ, για πρώτη φορά ύστερα από τον εισαγωγικό διάτιτλο, η syuzhet μάς ενθαρρύνει να σχηματίσουμε την υπόθεση μιας κανονικής «αστυνομικής» ιστορίας, ενώ η σκηνή που ακολουθεί (6), επαναφέροντας και πάλι την προσοχή μας στον μικρό μετανάστη, μάς καθιστά πλέον βέβαιους ότι θα αποτελέσει κι αυτός κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας, έστω κι αν δεν μπορούμε ακόμα να τον συνδέσουμε στα υπόλοιπα δεδομένα.

Το επόμενο «θραύσμα» (7), όχι μόνο δεν συντελεί στη σύγκλιση των παραπάνω, ασύνδετων αφηγηματικών αξόνων, αλλά εισάγει έναν νέο: Το ζευγάρι με το άρρωστο μωρό δεν μπορεί να συνδεθεί, προς το παρόν τουλάχιστον, ούτε με τους πυροβολισμούς στην τράπεζα από τον Μαξιμίλιαν Β. ούτε με τον νεαρό διαρρήκτη που κλέβει τα όπλα, ούτε με τον μικρό μετανάστη ούτε βέβαια με το δελτίο ειδήσεων. Μια τέτοια σκηνή, το κλασικό σχήμα μάς υπαγορεύει να την εκλάβουμε ως άλλο ένα ξεκίνημα ιστορίας: Πολλές ταινίες «ανοίγουν» την Πρώτη Πράξη τους με την παρουσίαση τέτοιων στιγμών καθημερινότητας, όπως είναι το πρωινό ξύπνημα και η σχετική ρουτίνα που το συνοδεύει, συστήνοντάς μας τους χαρακτήρες και δείχνοντας την αρχική κατάσταση ισορροπίας η οποία θα διαταραχθεί στο επόμενο μέρος του αφηγήματος, στην Πράξη Περιπλοκής. Ωστόσο, βρισκόμαστε πια στο 11ο λεπτό της ταινίας, κι έχουμε ήδη υποθέσει δύο πιθανούς πρωταγωνιστές, και

δύο πιθανούς κεντρικούς αφηγηματικούς άξονες: τον μικρό λαθρεπιβάτη και τον νεαρό που πυροβόλησε στην τράπεζα. Το να μας παρουσιάζει λοιπόν εδώ η syuzhet άλλους δύο πιθανούς κεντρικούς χαρακτήρες, σε κάτι που μοιάζει και πάλι με «ξεκίνημα» ταινίας, είναι κάτι που μας «παραξενεύει» και που δεν μπορούμε να αιτιολογήσουμε με βάση τα κλασικά σχήματα.

Η εγκαινίαση ενός ακόμα πιθανού αφηγηματικού άξονα δεν είναι το μόνο «παράξενο» σε τούτη τη σκηνή. Συνήθως, τέτοιες τετριμμένες, καθημερινές στιγμές, όπως αυτές που παρουσιάζονται στην υπό συζήτηση σκηνή, χρησιμοποιούνται από την κλασική syuzhet ως ένα ουδέτερο και ρεαλιστικό «περιβάλλον», μέσα στο οποίο θα «περάσουν» διάφορες αφηγηματικά σημαντικές πληροφορίες. Στην αρχή δε της ταινίας, πριν ακόμα η πλοκή γίνει «καταιγιστική», τέτοιες στιγμές αφήνουν τον απαραίτητο «χώρο» για μια *προκαταρκτική και συμπυκνωμένη έκθεση* πληροφοριών, όπου θα φανούν οι σχέσεις των χαρακτήρων, τα ψυχολογικά τους χαρακτηριστικά, και θα μεταδοθούν πληροφορίες για το παρελθόν και την τρέχουσα κατάσταση της ζωής τους. Στην προκειμένη περίπτωση όμως, το «τετριμμένο και καθημερινό» περιεχόμενο είναι σε μεγάλο βαθμό και το μοναδικό περιεχόμενο της σκηνής, η οποία, κατά τ' άλλα, διακρίνεται από εξαιρετικά μειωμένη μεταδοτικότητα. Στο σχεδόν ενάμισι λεπτό που διαρκεί, παρέχονται ελάχιστες πληροφορίες – κι αυτές με έναν πολύ ελλειπτικό τρόπο–, δημιουργώντας περισσότερες απορίες από όσες λύνουν.

Καταρχάς είναι πολύ ασυνήθιστο να μην παρέχεται μια καθαρή εικόνα των προσώπων που η syuzhet παρουσιάζει για πρώτη φορά. Το κλασικό στιλ, στην «πρώτη γνωριμία» με τα πρόσωπα που πρόκειται να παίξουν κεντρικό ρόλο στην ιστορία, παρέχει στον θεατή μια καλή, «καθαρή» εικόνα τους. Εδώ, αντίθετα, το πρόσωπο του άντρα φαίνεται μόνο στην αρχή της σκηνής, στο ημίφως και προφύλ, όταν τον βλέπουμε να σηκώνεται από το κρεβάτι. Στη συνέχεια, όταν διασταυρώνεται με τη σύντροφό του στον διάδρομο, το πέρασμά τους από το κάδρο είναι σύντομο και δεν διακρίνονται καθόλου τα πρόσωπά τους. Μόνο στην κατάληξη του πλάνου η γυναίκα κοντοστέκεται λίγο στον νεροχύτη και καδράρεται ολόσωμη, έχοντας όμως και πάλι μια στάση που δεν μας επιτρέπει να δούμε καλά το πρόσωπό της. Ακολουθεί ύστερα μια σειρά από σύντομα, πολύ κοντινά πλάνα, σε χέρια και τμήματα σωμάτων, καθώς επιδίδονται σε μια ρουτίνα πρωινών ετοιμασιών. Βλέπουμε τα χέρια της γυναίκας καθώς πετάει την πάνα του μωρού στο καλάθι,

ανάβει το μάτι της κουζίνας, γεμίζει τον βραστήρα με νερό και έπειτα τον τοποθετεί στο μάτι· ύστερα, βλέπουμε τα χέρια και ένα μέρος του σώματος του άνδρα, καθώς παίρνει τα ρούχα του από μια καρέκλα και τα φοράει. Ακολουθεί πλάνο στο οποίο φαίνονται μόνο τα χέρια και ο ώμος της γυναίκας ενώ βγάζει το νυχτικό της. Όταν κατεβάζει τα χέρια της, το οπτικό πεδίο «ελευθερώνεται» και η σειρά αυτή των κοντινών πλάνων-λεπτομερειών φτάνει στο τέλος της· αποκαλύπτεται ότι βρισκόμαστε στον χώρο του μπάνιου, μπροστά στον καθρέφτη, μέσα στον οποίο βλέπουμε –για πρώτη φορά καθαρά– το πρόσωπο της γυναίκας.

Η μειωμένη μεταδοτικότητα, η ελλειπτική παρουσίαση και η γενικότερη αντίθεση στις κλασικές αρχές δεν αφορά μόνο την έλλειψη πρόσβασης στα πρόσωπα. Στο πλάνο που το ανδρόγυνο διασταυρώνεται στον διάδρομο, η κάμερα «επιλέγει» να σταθεί σε ένα σημείο μη προνομιακό ως προς την οπτική πρόσβαση που παρέχει στους χαρακτήρες και στη δράση τους· τους αφήνει να εισέρχονται και να εξέρχονται από το κάδρο χωρίς να τους «κυνηγάει», αφήνοντας θα λέγαμε «στην τύχη» το τι θα φανεί και τι όχι. Επιπλέον, η σκηνή δεν περιέχει καθόλου διάλογο παρά μόνο μια off σύντομη ερωταπάντηση: Στο πλάνο του διαδρόμου, καθώς φαίνεται μόνο η σκιασμένη πλάτη του, ο άντρας ρωτάει: «Πώς είναι;» και η γυναίκα, «μασκαρισμένη» από την πλάτη του άντρα, απαντά: «Τριάντα εννέα και μισό...». Από αυτόν το διάλογο σε συνδυασμό με την πάνα που πετάει η γυναίκα στον σκουπιδοτενεκέ και με το off κλάμα που ακούγεται κάθε τόσο στη σκηνή, συμπεραίνουμε την ύπαρξη ενός μωρού το οποίο είναι άρρωστο.

Στο «κλείσιμο» δε της σκηνής, το στιλ και η syuzhet κορυφώνουν την έλλειψη μεταδοτικότητας: Ενώ βλέπουμε για πρώτη φορά ένα κοντινό της πλάνο μέσα στον καθρέφτη του μπάνιου, η γυναίκα ξεσπά ξαφνικά σε κλάματα. Όμως τη στιγμή σχεδόν που ξεκινά να κλαίει, τη στιγμή δηλαδή που η σκηνή πάει να βγει από το πλαίσιο του καθημερινού και συνηθισμένου και να αποκτήσει δραματική βαρύτητα και ψυχολογικό περιεχόμενο, «διακόπτεται», αφήνοντας τη θέση της σε «μαύρο», και ματαιώνοντας βίαια την όποια προσδοκία του θεατή για μια – πολυαναμενόμενη πλέον– δραματική περιπλοκή. Ενώ η κλασική σκηνή ολοκληρώνεται όταν έχει μεταδώσει τις κρίσιμες για την ανάπτυξη του αφηγήματος πληροφορίες, και έχει δημιουργήσει εκκρεμότητες που κινητοποιούν τη μετάβαση στις επόμενες σκηνές, τούτη εδώ η σκηνή ολοκληρώνεται και έχουμε μεγαλύτερη απορία για το «τι έχουμε ήδη δει» παρά για το «τι θα δούμε στη συνέχεια». Η αιτία

του κλάματος της γυναίκας, ως κενό γνώσης που αφορά το παρελθόν και όχι το μέλλον της ιστορίας, δημιουργεί περισσότερο «περιέργεια» παρά σασπένς, αντίθετα με ό,τι επιτάσσει το κλασικό παράδειγμα.

Υπάρχει πάντως και μια λεπτομέρεια που λειτουργεί προς την κλασική κατεύθυνση: Καθώς ο άντρας ντύνεται, βλέπουμε κάποια στιγμή περασμένο στη ζώνη του ένα όπλο. Το όπλο αυτό είναι ένα στοιχείο που θα μπορούσε να συνδέσει τη σκηνή στον υποτιθέμενο κεντρικό αφηγηματικό άξονα της ταινίας, όχι επειδή σχηματίζει κάποια κλασική αιτιώδη ακολουθία μαζί του, αλλά απλώς επειδή μπορεί ως στοιχείο να «παραπέμψει» σε μια ιστορία όπου τα όπλα και οι πυροβολισμοί θα παίξουν κεντρικό ρόλο. Πρόκειται για μια πολύ χαλαρή, επουσιώδη σύνδεση που όμως, μέσα σε ένα περιβάλλον απογυμνωμένο από λοιπά κλασικά στοιχεία, και εξαιτίας αυτής της «απογύμνωσης», έλκει την προσοχή του θεατή.

Εκτός από τη διάψευση των προσδοκιών του για ένα κλασικό, μεταδοτικό στιλ που θα τον «τοποθετούσε» στο κέντρο της διηγητικής δράσης, ο θεατής είναι πιθανό να αρχίσει εδώ να εντοπίζει και μια άλλη ιδιομορφία σε σχέση με το στιλ: φαίνεται να εδραιώνονται κάποιοι στιλιστικοί κανόνες, να ακολουθούνται κάποια μοτίβα που, εκτός του ότι αποκλίνουν από τις κλασικές νόρμες, εμφανίζονται επιπλέον να λειτουργούν και ανεξάρτητα από τις ανάγκες της *syuzhet*, της παρουσίασης δηλαδή της ιστορίας. Η σειρά των κοντινών πλάνων-λεπτομερειών που προαναφέρθηκε, δεν εκλαμβάνεται απλώς ως «άρνηση» να φανούν τα πρόσωπα των χαρακτήρων. Άλλωστε, οι «ασήμαντες» δράσεις ρουτίνας που απεικονίζουν θα μπορούσαν να παραλειφθούν εντελώς. Εύκολα θα υποθέταμε ότι δύο άνθρωποι που μόλις ξύπνησαν, θα ντυθούν και θα πάρουν πρωινό – δεν χρειάζεται να το δούμε. Είπαμε ήδη ότι τέτοιες τετριμμένες στιγμές, παρουσιάζονται μόνο ως ένα ουδέτερο, ρεαλιστικό «έδαφος» πάνω στο οποίο θα μπορέσουν μεταδοθούν άλλες, κρίσιμες για την ιστορία πληροφορίες. Με το να μετατρέπεται εδώ το ίδιο το τετριμμένο περιεχόμενο στη μοναδική αφηγηματική πληροφορία του πλάνου, αναδεικνύεται σε δεσπόζον στοιχείο όχι το περιεχόμενο καθαυτό αλλά ο τρόπος μετάδοσής του. Η *syuzhet* και το στιλ φαίνεται εδώ να «συνεργάζονται», όχι τόσο για να μεταδώσουν αφηγηματικές πληροφορίες, αλλά για να δημιουργηθεί μια στιλιστική σύνθεση οπτικών, ηχητικών και ρυθμικών «μονάδων». Ο θεατής δε, μην έχοντας κάτι πιο «ενδιαφέρον» να προσέξει, στρέφει την προσοχή του στην κινηματογραφική «μουσική» που δημιουργείται από αυτές. Κάτι παρόμοιο συμβαίνει και με την

έλλειψη κοντινών πλάνων. Δεν είναι απλώς η άρνηση της αφηγητικής πηγής να μας δείξει τα πρόσωπα των χαρακτήρων η οποία υπαγορεύει αυτήν την περιορισμένη χρήση των κοντινών – άλλωστε θα δούμε τελικά στη σκηνή τα πρόσωπα τόσο του άντρα όσο και της γυναίκας. Η περιορισμένη χρήση του κοντινού δεν είναι μόνο αποτέλεσμα μιας στρατηγικής μειωμένης μεταδοτικότητας, αλλά και αποτέλεσμα εφαρμογής ενός στιλιστικού «συστήματος» με αυτόνομη αξία. Το ότι η σκηνή ξεκινάει με το πρόσωπο του άντρα, καταλήγει με το πρόσωπο της γυναίκας και σε όλο το μεσαίο της κομμάτι δείχνει μέρη των σωμάτων τους, υπαινίσσεται την ύπαρξη μιας στιλιστικής συμμετρίας. Το «κλείσιμο» της σκηνής είναι το πλέον χαρακτηριστικό ως προς τη διαφαινόμενη ύπαρξη ενός τέτοιου «συστήματος»: Το απότομο «σταμάτημα» της σκηνής, που «κόβει» το κλάμα της γυναίκας «στη μέση» και το αντικαθιστά με «μαύρο», μοιάζει να προκύπτει σχεδόν «υποχρεωτικά», σαν συμμόρφωση σ' έναν κανόνα που έχει θέσει η αφηγητική πηγή στον εαυτό της, να κόβει ξαφνικά τις σκηνές με «μαύρο» προτού ολοκληρωθούν δραματικά.

Η επόμενη σκηνή (8) επιβεβαιώνει πλέον τη διάθεση της αφηγητικής πηγής να παρακολουθήσει την πορεία του μικρού μετανάστη στην προσπάθειά του να επιβιώσει στην αυστριακή μεγαλούπολη. Παράλληλα, όμως, εξακολουθεί να απουσιάζει η αιτιώδης συνάφεια που θα έφερνε την ιστορία του κοντά στο κλασικό παράδειγμα: όχι μόνο δηλαδή δεν υπάρχει συνάφεια των σκηνών του με τα υπόλοιπα μέχρι τώρα δεδομένα της *syuzhet*, αλλά υπάρχει και έλλειψη εσωτερικής συνάφειας ανάμεσα στις ίδιες τις σκηνές του, οι οποίες θυμίζουν περισσότερο μια παράταξη στιγμιотύπων παρά μια αλληλουχία αφηγηματικών γεγονότων που προκύπτουν το ένα μέσα από το άλλο.

Βρισκόμαστε ήδη στο 13ο λεπτό, και μπορούν να γίνουν εδώ μερικές παρατηρήσεις σε σχέση με αυτό το «ξεκίνημα» της ταινίας, το οποίο βρίσκεται σε πλήρη αντίθεση με το κλασικό αφηγηματικό σχήμα. Αντί να έχει αναπτυχθεί και να οδεύει προς το τέλος της η Πρώτη Πράξη της ιστορίας, συνθέτοντας μια «καλή» εικόνα του διηγητικού παρελθόντος και παρόντος, και στρέφοντας το ενδιαφέρον μας στο πώς θα εξελιχθούν οι διηγητικές καταστάσεις στο μέλλον, διαπιστώνουμε ότι συμβαίνει το αντίθετο: Η βάση της ιστορίας που προσπαθούμε να διαμορφώσουμε στον νου μας είναι κατάστικτη από κενά, σε σημείο που κάθε συγκεκριμένη υπόθεση μοιάζει ακόμα αδύνατη. Η υψηλή μεταδοτικότητα και η προκαταρκτική και συμπυκνωμένη έκθεση πληροφοριών που συναντάμε σε ένα

κλασικό αφήγημα, εδώ απουσιάζουν: Τα κενά αφορούν το παρελθόν και το παρόν της διήγησης. Βρισκόμαστε στο σκοτάδι σχετικά με το ποιοι είναι οι βασικοί χαρακτήρες της ιστορίας την οποία θα παρακολουθήσουμε· βλέπουμε επί τρία λεπτά ένα δελτίο ειδήσεων που δεν μπορεί να συνδεθεί με κάποιον τρόπο σε μια υποτιθέμενη ιστορία· διαβάζουμε στην αρχή της ταινίας αυτό που θα μπορούσε να είναι το τέλος της ιστορίας, και έπειτα δεν βλέπουμε τίποτε που να μπορεί να συνδεθεί με αυτό έστω και έμμεσα· με λίγα λόγια, μας παρουσιάζονται δεδομένα και πληροφορίες που αντιστέκονται στον βασικό αντιληπτικό στόχο του θεατή, που είναι η ένταξή τους σε ένα κλασικό αφηγηματικό *gestalt*.

Άλλο «παράξενο» που έχει συναντήσει ως τώρα ο θεατής, είναι ότι η ταινία αντιστέκεται στην προσπάθειά του να την εντάξει της σε κάποιο κινηματογραφικό είδος. Είδαμε πώς οι πληροφορίες του εισαγωγικού διατίτλου έχουν φέρει στον νου του θεατή τις πρότυπες δομές της αστυνομικής ταινίας, του detective film ή του μελοδράματος. Ωστόσο, οι αστυνομικές ταινίες διακρίνονται για τη «σφιχτή» πλοκή τους, και φυσικά για την κυριαρχία του «σασπένς», πράγματα που εδώ λείπουν. Το μόνα στοιχεία που κρατούν ίσως την ταινία στις παρυφές του αστυνομικού παραδείγματος είναι η κλοπή των όπλων από τον νεαρό διαρρήκτη και το όπλο που έχει περασμένο στη ζώνη του ο άντρας του ζευγαριού με το μωρό. Πρόκειται όμως για ψήγματα, που δεν επαρκούν για να στηρίξουν επαρκώς μια τέτοια υπόθεση. Ανάλογες παρατηρήσεις ισχύουν και για την υπόθεση του μελοδράματος. Η *syuzhet* του μελοδράματος, αν και δεν στηρίζεται τόσο στο σασπένς, είναι όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα εξαιρετικά μεταδοτική, παρουσιάζοντας από νωρίς «ολοκληρωμένους» ψυχολογικά χαρακτήρες και παρέχοντας στον θεατή «σφαιρική» γνώση των καταστάσεων που τους συνδέουν. Εδώ, αντίθετα, η ανυπαρξία μιας «στιβαρής» παρουσίας του παρελθόντος και ενός ψυχολογικού «προφίλ» των χαρακτήρων, «βραχυκυκλώνει» κάθε προσπάθεια του θεατή για την κατασκευή μιας ιστορίας με μελοδραματικά στοιχεία. Χαρακτηριστικό είναι το τέλος της σκηνής του ζευγαριού με το μωρό. Το κλάμα της γυναίκας μπροστά στον καθρέφτη «παραπέμπει» προς στιγμήν στο είδος και «πάει» να κινητοποιήσει τα ανάλογα σχήματα του θεατή. Για να μπορέσουν όμως τέτοιες έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις να στηρίξουν μια μελοδραματική δομή, θα πρέπει ο θεατής να γνωρίζει την αιτία τους, να έχει γνώση του γεγονότος στο οποίο οι χαρακτήρες αντιδρούν. Στην προκειμένη περίπτωση η αιτία του κλάματος δεν γίνεται γνωστή και η αντίδραση μένει μετέωρη, ημιτελής και

ανεξήγητη, υπονομεύοντας τη *χαρακτηρο-κεντρική αιτιότητα*, που είναι όπως έχουμε πει η κινητήρια δύναμη κάθε κλασικού αφηγήματος, και κατεξοχήν χαρακτηριστικό του μελοδράματος.

Επίσης, φτάνοντας σ' αυτό το σημείο της ταινίας, ο θεατής δεν μπορεί παρά να έχει προσέξει και την παρεμβολή του «μαύρου» ανάμεσα στις διάφορες σκηνές. Γνωρίζουμε από τα στιλιστικά σχήματα του κλασικού *τρόπου* ότι η χρήση του μαύρου, συχνά σε συνδυασμό με *fade in* και *fade out*, υποδηλώνει ένα αφηγηματικά σημαντικό χρονικό πέρασμα. Χρησιμοποιείται για να αποδοθεί έμφαση σε μια χρονική έλλειψη, είτε επειδή αυτή είναι πολύ μεγάλη και δημιουργεί ένα ασυνήθιστο χρονικό χάσμα στη σειρά των γεγονότων, είτε επειδή είναι ξεχωριστής σημασίας σε σχέση με τα άλλα χρονικά κενά της ταινίας, τα οποία αποδίδονται με απλά κατ. Αποτελεί έτσι ένα σημείο «στίξης» που διαχωρίζει έντονα μεγάλες αφηγηματικές ενότητες. Όμως, στην προκειμένη περίπτωση, το κλασικό αυτό στιλιστικό σχήμα δεν βρίσκει εφαρμογή· κι αυτό διότι εδώ δεν φαίνεται να υποδηλώνεται κάποιο συγκεκριμένο χρονικό πέρασμα ανάμεσα στις σκηνές. Το «μαύρο» τίθεται, θα λέγαμε, «υποχρεωτικά», ύστερα από κάθε σκηνή και πριν από κάθε νέα, ανεξάρτητα από το μέγεθος της χρονικής έλλειψης που τις χωρίζει ή το είδος της χρονικής σχέσης που έχουν μεταξύ τους. Τίθεται ακόμη και ανάμεσα σε σκηνές που μπορεί να τις χωρίζουν λίγα δευτερόλεπτα ή που μπορεί να διαδραματίζονται ταυτόχρονα. Επιπλέον, η ύπαρξη του «μαύρου» συνοδεύεται και από ένα άλλο χαρακτηριστικό: από το κόψιμο των σκηνών με βίαιο, απότομο τρόπο, ακόμα και όταν πάει να κορυφωθεί κάποια δραματική εξέλιξη, όπως στην περίπτωση του κλάματος της γυναίκας. Το «μαύρο» μαζί με αυτό το απότομο κόψιμο της δράσης συναποτελούν μια ενιαία στιλιστική σύνθεση η οποία καμία σχέση δεν έχει με την κωδικοποιημένη χρήση του *fade in/fade out*, και η οποία είναι προφανές ότι δεν υπακούει στην ανάγκη μετάδοσης κάποιας συγκεκριμένης αφηγηματικής πληροφορίας. Αντίθετα, φαίνεται να επιβάλλεται ως μια *ενδογενής νόρμα* (Bordwell, 1985, σ. 150)· ως ένας εσωτερικός «κανόνας» που εδραιώνεται μέσω της συνεπούς επανάληψής του μέσα στο κείμενο, χωρίς να αντλεί το νόημά του από την αναφορά του σε κάποιον εξωτερικό κινηματογραφικό «κώδικα». Αναφέρω απλώς εδώ ότι η ύπαρξη της ενδογενούς νόρμας του «μαύρου», αλλά και η αναγνώρισή της από μέρους του θεατή, παρότι δεν έχει εμφανές αφηγηματικό «νόημα» επηρεάζει καθοριστικά τον τρόπο με τον οποίο ο θεατής προσλαμβάνει και κατανοεί το αφήγημα. Θα αναφερθώ

όμως αναλυτικά σε αυτό παρακάτω, προς το τέλος του παρόντος κεφαλαίου. Προς το παρόν, αρκεί να τονιστεί ότι η αναγνώριση της ενδογενούς αυτής νόρμας ενισχύει περαιτέρω την εντύπωση του θεατή για την ύπαρξη ορισμένων αυστηρών στιλιστικών αρχών.

Μια τελευταία παρατήρηση γι' αυτό το «ξεκίνημα» της ταινίας είναι ότι αναδύεται η αφηγητική πηγή με μη κωδικοποιημένο τρόπο. Είδαμε στο πρώτο μέρος ότι είναι συνηθισμένο στην αρχή ενός αφηγήματος να θυσιάζει η αφηγητική πηγή τη διακριτικότητά της, προκειμένου να εκθέσει με σαφήνεια τις απαραίτητες πληροφορίες· και ότι, αφού επιτευχθεί ο στόχος αυτός, αποσύρεται και πάλι στην αφάνεια, αφήνοντας την ιστορία να «αφηγηθεί τον εαυτό της». Υπάρχει δηλαδή ένα στοιχείο ανταποδοτικότητας: Ο θεατής «συγχωρεί» πρόσκαιρα την υψηλή αυτεπίγνωση του κειμένου, αποδεχόμενος τις αντίστοιχες «ρωγμές» στην επιθυμητή ψευδαίσθηση, προκειμένου να λάβει ένα πλεόνασμα πληροφοριών που θα επιτρέψει στη συνέχεια στην ψευδαίσθηση να επανακάμψει ακόμη πιο ισχυρή, και στον ίδιο να απολαύσει την ιστορία σαν να εξελισσόταν μπροστά στα μάτια του, χωρίς τη μεσολάβηση της αφηγητικής πηγής. Αντίθετα, εδώ, η υψηλή αυτεπίγνωση δεν συνοδεύεται από μια τέτοια κλασική μεταδοτικότητα, και η αφηγητική πηγή έρχεται στο προσκήνιο, όχι παρέχοντας αλλά, αντίθετα, «κρύβοντας» τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε, και γενικότερα προβαίνοντας σε ασυνήθιστες, μη κωδικοποιημένες επιλογές.

Η επόμενη σκηνή πάντως (9) δημιουργεί πιθανότητες στενής –της στενότερης μέχρι στιγμής– σύνδεσης με τον υποτιθέμενο κεντρικό αφηγηματικό άξονα. Ο εισαγωγικός διάτιτλος αναφερόταν στον δεκαεννιάχρονο φοιτητή Μαξιμίλιαν Β., και η σκηνή μάς παρουσιάζει δύο νεαρούς αυτής περίπου της ηλικίας, σ' έναν χώρο που αποτελεί προφανώς δωμάτιο φοιτητικής εστίας. Η syuzhet μάς συστήνει εδώ δύο χαρακτήρες, ένας εκ των οποίων είναι πολύ πιθανόν να αποτελεί τον κεντρικό χαρακτήρα της ιστορίας των πυροβολισμών στην τράπεζα, και ο θεατής βλέπει τη σκηνή ως την πολυαναμενόμενη «θύρα εισόδου» στον κόσμο της ιστορίας που περιμένει να δει. Όλα τα υπόλοιπα στοιχεία της σκηνής, ωστόσο, διαψεύδουν την προσδοκία αυτή. Παρ' όλο που θα περιμέναμε τώρα μια –έστω καθυστερημένη– έκθεση πληροφοριών σχετικά με τον χαρακτήρα που υποθέτουμε ότι είναι ο Μαξιμίλιαν Β., η μεταδοτικότητα είναι πενιχρή. Δεν μαθαίνουμε σχεδόν τίποτα για τους δύο φοιτητές που εμφανίζονται – δεν βλέπουμε καν καθαρά τα

πρόσωπά τους. Ακόμα και το γεγονός ότι είναι φοιτητές, το συμπεραίνουμε από τα σκηνογραφικά στοιχεία, ενώ ο διάλογός τους μας πληροφορεί απλώς ότι ο φοιτητής στο μπάνιο είναι ο δημιουργός του παιχνιδιού, και ότι έχουν βάλει στοίχημα είκοσι σελίνια για το αν θα τα καταφέρει ο φοιτητής που κάθεται στο κρεβάτι να λύσει το γρίφο μέσα σε ένα λεπτό.

Η σκηνή διαρκεί κάτι λιγότερο από ένα λεπτό και, ολόκληρη σχεδόν, αποτελείται από ένα γενικό πλάνο που μας δείχνει ένα τμήμα του υπνοδωματίου-γραφείου των φοιτητών. Η κάμερα είναι τοποθετημένη πίσω από την κάσα της πόρτας που συνδέει το δωμάτιο με το μπάνιο, με αποτέλεσμα η θέα μας στο δωμάτιο να οριοθετείται δεξιά και αριστερά από δύο κάθετες, σκοτεινές «λωρίδες» τοίχου. Δίπλα και «μέσα» από αυτές τις «λωρίδες», φαίνονται οι άκρες δύο ξέστρωτων μονών κρεβατιών, στο αριστερό από τα οποία είναι καθισμένος ο φοιτητής. Στο βάθος, στον τοίχο ανάμεσα στα δύο κρεβάτια, βλέπουμε το κάτω μέρος ενός μεγάλου παραθύρου που εκτείνεται απ' άκρη σ' άκρη, και πάνω στο περβάζι του, διάφορα μικροπράγματα και φωτογραφίες. Από κάτω, παράλληλα με το παράθυρο, εκτείνεται ένας πάγκος-γραφείο στηριγμένος στον τοίχο, πάνω στον οποίο είναι ακατάστατα τοποθετημένα βιβλία, και διάφορα προσωπικά αντικείμενα των φοιτητών. Στο κομμάτι του τοίχου που διακρίνεται κάτω από τον πάγκο, φαίνονται οι οριζόντιες γρίλιες μιας εντοιχισμένης συσκευής θέρμανσης, ενώ στο πάτωμα, πάνω στη μοκέτα, είναι ακουμπισμένος ένας σωρός βιβλίων, διάφορα άχρηστα πράγματα και ένα ζευγάρι πολυφορεμένα παπούτσια. Η συγκεκριμένη σύνθεση του κάδρου και η «εμμονή» της κάμερας να παραμένει ακίνητη στο ίδιο σημείο, αφήνοντας εκτός κάδρου μεγάλο μέρος της δράσης και του χώρου, έρχεται σε σύγκρουση με το σύνολο σχεδόν των κυρίαρχων στιλιστικών μας σχημάτων.

Η τοποθέτηση της κάμερας πίσω από την κάσα της πόρτας του μπάνιου, με αποτέλεσμα η δράση της σκηνής να περιορίζεται σε ένα στενότερο «κάδρο» μέσα στο κάδρο, θέτει στο προσκήνιο του οπτικού μας πεδίου έναν χώρο χωρίς διηγητική σημασία.³⁸ Έχουμε «μάθει» από το κλασικό στιλ ότι τέτοια κομμάτια χώρου όπου

³⁸ Ο χώρος του μπάνιου γενικά έχει διηγητική «σημασία», αφού εκεί βρίσκεται ο άλλος φοιτητής, που κάνει ντους. Όμως το κομμάτι του μπάνιου που φαίνεται στο κάδρο δεν έχει διηγητική σημασία, αφού δεν είναι τίποτε άλλο παρά δύο σκοτεινές, στενές λωρίδες τοίχου. Η μόνη διηγητική πληροφορία που περιέχεται σ' αυτές είναι κάποιες αμυδρές σκιές στα πλακάκια, οι οποίες σηματοδοτούν την παρουσία του φοιτητή, η οποία όμως έτσι κι αλλιώς σηματοδοτείται πολύ πιο

δεν συμβαίνει τίποτε σημαντικό για την εξέλιξη της ιστορίας, παραμένουν πάντοτε εκτός οπτικού πεδίου (ή αποτελούν φόντο), έως ότου η δράση επεκταθεί και σ' αυτά, δίνοντας την αφορμή στην κάμερα να τα «καλύψει». Ενώ λοιπόν την παρουσία του χώρου του δωματίου την *αιτιολογούμε* αυτόματα, ως τον χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση, οι λωρίδες τοίχου στο προσκήνιο «περισσεύουν» από αυτήν την αυτόματη διαδικασία αιτιολόγησης, σηματοδοτώντας λιγότερο έναν χώρο της διήγησης και περισσότερο τον «χώρο της κάμερας».³⁹ Αντίθετα με τις αρχές του κλασικού στυλ, το κάδρο εδώ δεν μας παρέχει μια «διαφανή» άποψη του διηγητικού κόσμου, αλλά οργανώνεται έτσι ώστε να υπενθυμίζει εμμέσως την παρουσία της κάμερας, «φράζοντας» αυτήν τη διαφάνεια.

Ανάλογο αποτέλεσμα, να καθίσταται δηλαδή αισθητή η παρουσία της κάμερας και να τονίζεται το κάδρο ως μια σχεδιασμένη σύνθεση, έχει και η διαχείριση του δίπολου on/off χώρος. Αντί να υποβαθμίζεται ο off χώρος με συνεχείς αναπροσαρμογές του κάδρου, αποκτά εδώ μεγάλη σημασία, και μάλιστα διπλή: Πρώτον, αναδεικνύεται, όπως είπαμε, ο μη διηγητικός off χώρος, ο χώρος στον οποίο είναι στημένη η κάμερα και κινηματογραφεί τη δράση. Δεύτερον, δίνεται συνεχώς έμφαση στον διηγητικό off χώρο, με σημαντικά κομμάτια της δράσης να λαμβάνουν χώρα εκτός του οπτικού μας πεδίου. Είδαμε πώς στο κλασικό στυλ η κάμερα «περικυκλώνει» τον χώρο της δράσης με αντίστροφες λήψεις, «βοηθώντας»

έντονα και επαρκώς τόσο από τον off ήχο της ομιλίας του όσο και από τον off ήχο του νερού που τρέχει στο ντους.

³⁹ Η επιλογή ενός τέτοιου κάδρου, με την κάμερα «κρυμμένη» πίσω από την κάσα μιας πόρτας ή από ένα άλλο στοιχείο του χώρου, θα μπορούσε να αποκτήσει «διηγητική» σημασία, εάν καταφεύγαμε σε κώδικες συγκεκριμένων κινηματογραφικών ειδών, αλλά αυτό θα προϋπέθετε να αποτελούσε η επιλογή αυτή μέρος μιας γενικότερης στιλιστικής οργάνωσης που θα παρέπεμπε σε αυτούς τους κώδικες. Εάν, για παράδειγμα, η ταινία είχε παράσχει νύξεις ότι ανήκει στο είδος του «τρόμου» ή του θρίλερ, θα μπορούσαμε να εκλάβουμε την εικόνα ως το απειλητικό βλέμμα μιας «απειλητικής» παρουσίας που κρύβεται πίσω από την πόρτα και παρακολουθεί τον ανύποπτο ήρωα. Θα έπρεπε βέβαια να συντρέχουν και άλλα στοιχεία που εδώ απουσιάζουν: το βασικότερο είναι ότι θα έπρεπε στον χώρο που βρίσκεται στο προσκήνιο, να μην υπάρχει άλλη, γνωστή στον ήρωα ανθρώπινη παρουσία· να «μην ασχολείται» δηλαδή ο ήρωας με τον χώρο στον οποίο υποπτευόμαστε ότι κινείται η συγκεκριμένη απειλητική παρουσία. Εδώ, αντίθετα, ο φοιτητής αλληλεπιδρά με τον «χώρο της κάμερας», αφού εκεί βρίσκεται ο συγκάτοικός του με τον οποίο συζητούν (Υπάρχουν και άλλες παράμετροι που χαρακτηρίζουν αυτήν τη «θρίλερ» νόρμα και εδώ λείπουν, όπως η ελαφριά κίνηση της κάμερας, το υπό γωνία καδράρισμα που δεν ταιριάζει με την εδώ συμμετρία κ.λπ.).

τον θεατή να «αντικαταστήσει» νοητικά τις αποσπασματικές εικόνες που βλέπει, με έναν «συνεχή», ενιαίο χώρο που κυριαρχεί στη φαντασία του· πώς επίσης κάθε φορά που ο off χώρος γίνεται αφηγηματικά «σημαντικός», η κάμερα σπεύδει να τον μετατρέψει σε on χώρο, φέρνοντας την εκάστοτε κρίσιμη δράση στο κέντρο του οπτικού πεδίου του θεατή, τον οποίο καθιστά έτσι «πανταχού παρόντα» και «παντογνώστη» παρατηρητή· τέλος, πώς με διαδοχικά κοντινά πλάνα στα πρόσωπα παρέχεται στον θεατή πρόσβαση στον εσωτερικό κόσμο και στις ψυχολογικές διακυμάνσεις των χαρακτήρων, οι οποίες αποτελούν θεμελιώδες συστατικό για το χτίσιμο του αιτιώδους δικτύου της ιστορίας. Στην υπό συζήτηση σκηνή, αντίθετα, η κάμερα «κρατά» το βλέμμα του θεατή «καθλωμένο» στην ίδια γωνία. Δεν τον αφήνει έτσι να κατασκευάσει έναν νοητό «χάρτη» του δωματίου, ενώ την ώρα που ο θεατής ανυπομονεί να δει τι συμβαίνει παραδίπλα στο κάδρο, η κάμερα εμφανίζεται να «αρνείται» να αλλάξει θέση (το εκλαμβάνουμε ως «άρνηση», ακριβώς διότι τα κυρίαρχα στιλιστικά μας σχήματα «προβλέπουν» ότι η κάμερα «πρέπει» να αλλάξει θέση). Δεν παρέχει ένα κοντινό, πιο «καθαρό» πλάνο του φοιτητή στο κρεβάτι, ο οποίος θα αποδειχτεί στη συνέχεια ότι είναι ο Μαξιμίλιαν, και «αφήνει» τον άλλο φοιτητή να κινείται αποκλειστικά σχεδόν στον off χώρο. Στην αρχή τον ακούμε ως μια off φωνή που έρχεται από το μπάνιο, μπερδεμένη με τους ήχους του νερού που τρέχει· ύστερα θα διασχίσει γρήγορα το κάδρο μην αφήνοντάς μας να δούμε παρά μόνο ένα τμήμα του σώματός του, μιλώντας και πάλι off· στο τέλος μόνο της σκηνής θα μπει κανονικά στο κάδρο, σκύβοντας στο πάτωμα, για να δείξει στον άλλον τη σωστή διάταξη των κομματιών. Ωστόσο, πριν προλάβουμε καλά καλά να δούμε το πρόσωπό του, η κάμερα κάνει αυτό που αρνιόταν τόση ώρα: αλλάζει γωνία και μας δείχνει πλέον ένα πολύ κοντινό στα χέρια του, μέχρι που τελειώνει η σκηνή και αφήνει τη θέση της στο «μαύρο». Η «άρνηση» της κάμερας να μετακινηθεί και η δεσπόζουσα λειτουργία του off χώρου αναδεικνύουν και τα όρια του κάδρου. Αντίθετα με το κλασικό στιλ, που δημιουργεί την εντύπωση ότι τα όρια του κάδρου έχουν απλώς προκύψει «τυχαία», ως αναγκαστικό αποτέλεσμα της κινηματογράφησης της εκάστοτε σημαντικής δράσης, εδώ δίνεται έμφαση στο γεγονός ότι το κάδρο αποτελεί προϊόν ενός στιλιστικού σχεδιασμού· μιας προσεκτικής τοποθέτησης της κάμερας σε ένα σημείο ώστε να παραχθεί μια συγκεκριμένη εικόνα. Η έμφαση δε αυτή εντείνεται από την πλούσια «εικαστική»

ποιότητα του κάδρου, που είναι όπως είδαμε μια προσεκτική, συμμετρική σύνθεση οριζόντιων και κάθετων γραμμών.

Μια επιπλέον αντι-κλασική παράμετρος είναι και η μεγάλη διάρκεια του πλάνου. Είδαμε στο πρώτο μέρος, πώς ο γρήγορος ρυθμός της εναλλαγής των πλάνων στο κλασικό στιλ, καθιστά τα πλάνα πρωτίστως φορείς αφηγηματικών πληροφοριών, αφού ο θεατής τα βλέπει όσο χρειάζεται για να αντλήσει τις απαραίτητες για την παρακολούθηση της ιστορίας πληροφορίες, και όχι περισσότερο, ώστε να αρχίσει να προσέχει τα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά. Εδώ, αντίθετα, ο θεατής εξαναγκάζεται να παρακολουθεί επί ώρα ένα ακίνητο, γενικό πλάνο, «φτωχό» σε αφηγηματικές πληροφορίες και ταυτόχρονα «πλούσιο» σε στιλιστικά χαρακτηριστικά τα οποία διεκδικούν την προσοχή του.

Η σκηνή λοιπόν που στην αρχή της δημιουργήσε στον θεατή την ελπίδα ότι θα τον κατηύθυνε σε μια πιο οικεία και αναμενόμενη αφηγηματική δομή, «μπλόκαρε» τελικά η ίδια, με τη διαμόρφωσή της, αυτήν την προσδοκία, κρατώντας τον θεατή «έξω από την πόρτα» του δωματίου, με περιορισμένη οπτική πρόσβαση στη δράση του διηγητικού κόσμου, χωρίς καθόλου πρόσβαση σε «σημαντικές» αφηγηματικές πληροφορίες, και στρέφοντας την προσοχή του μάλλον στα στιλιστικά χαρακτηριστικά παρά στη διήγηση και στην εξέλιξη της ιστορίας.

Η προσδοκία για το πληρέστερο «στήσιμο» και την περιπλοκή των ήδη υπάρχοντων αφηγηματικών αξόνων διαψεύδεται και από τις επόμενες δύο σκηνές (10-11). Η μικρή Άνυ και το ζεύγος Μπρούνερ δεν συνδέονται με κανέναν τρόπο με οποιοδήποτε από τα μέχρι τώρα δεδομένα. Όπως και η σκηνή του ζευγαριού που είδαμε προηγουμένως, έτσι και οι δύο αυτές σκηνές θα μπορούσαν να αποτελούν την αρχή μιας νέας ταινίας, το ξεκίνημα ενός ολοκαίνουριου αφηγηματικού νήματος. Η υπόθεση, βέβαια, ότι θα παρουσιαστούν πολλές παράλληλες ιστορίες δεν «εκτροχιάζει» τελείως τον θεατή από το κλασικό παράδειγμα, καθώς υπάρχει εντός του τελευταίου, όπως έχει ήδη αναφερθεί, ένα –όχι συνηθισμένο– αφηγηματικό μοντέλο που δεν περιορίζεται σε έναν αφηγηματικό άξονα, αλλά απλώνεται σε πολλούς, οι οποίοι καταλαμβάνουν έτσι ο καθένας τους μικρότερη έκταση. Ωστόσο, ακόμα και σ' αυτή την περίπτωση, οι διάφοροι άξονες συμμορφώνονται ο καθένας τους στο πρότυπο της κανονικής ιστορίας, έστω και αν «διακόπτουν» ο ένας τον άλλο, παραμένοντας ασύνδετοι μεταξύ τους. Το πρόβλημα με την υπό εξέταση ταινία είναι ότι βρισκόμαστε ήδη στο 14ο λεπτό, και τα «θραύσματα» που έχουν ως

τώρα παρουσιαστεί δεν στοιχειοθετούν μια κλασική Πρώτη Πράξη, ένα κανονικό Setup, σε κανέναν από τους ξεκομμένους αφηγηματικούς άξονες που έχουμε εντοπίσει.

Το συγκεκριμένο πάντως ζευγάρι σκηνών των Μπρούνερ και της Άνυ παρουσιάζει μια κατάσταση που διαθέτει μεγαλύτερη αφηγηματική «πυκνότητα» από ό,τι έχει προηγηθεί. Η συνάντηση ενός ζεύγους με το παιδί που θέλουν να υιοθετήσουν, και το οποίο αρνείται να επικοινωνήσει μαζί τους, θα μπορούσε να κλείνει την Πρώτη Πράξη και να εισάγει την Πράξη Περιπλοκής μιας κλασικής ιστορίας με ήρωες τους επίδοξους θετούς γονείς, αφού είναι μια στιγμή που σηματοδοτεί την ανάδυση συγκεκριμένων στόχων τους και την αρχή της διαμόρφωσης ενός πλέγματος ανταγωνιστικών παραγόντων που εμποδίζουν την επίτευξη αυτών των στόχων. Η υπόθεση του μελοδράματος, μάλιστα, μπορεί να επανέλθει εδώ, αφού η προσπάθεια των Μπρούνερ να κερδίσουν την εμπιστοσύνη της Άνυ εγκυμονεί μελοδραματικές πιθανότητες. Ωστόσο, είναι και εδώ πολλά τα στοιχεία στα οποία προσκόπτει η διάθεση του θεατή να «συναντηθεί» με μια κλασική ιστορία, και ειδικά με μια ιστορία με μελοδραματικά χαρακτηριστικά.

Κατ' αρχάς, η ιστορία φαίνεται να εισάγεται *in medias res*, σαν η Πρώτη Πράξη να έχει παραλειφθεί ολόκληρη. Έχει ήδη αναφερθεί ότι για να φτάσει ένα μελόδραμα στην Πράξη Περιπλοκής, θα πρέπει να έχει προηγηθεί ένα Setup στο οποίο να έχει εκτεθεί το ψυχολογικό προφίλ των χαρακτήρων, οι ανάγκες, οι επιδιώξεις τους και οι ήδη διαμορφωμένες καταστάσεις στις οποίες συμμετέχουν. Αυτή η γνώση της προ-ιστορίας των χαρακτήρων μεγεθύνει την ένταση με την οποία αντιλαμβάνεται ο θεατής τον συναισθηματικό αντίκτυπο που έχουν τα γεγονότα της ιστορίας πάνω τους. Στην προκειμένη περίπτωση, το αναμενόμενο θα ήταν ο θεατής να έχει γνωρίσει ήδη τους Μπρούνερ, να έχει μια εικόνα για τη σχέση τους, να έχει πληροφορηθεί την επιθυμία τους και τους λόγους που τους έχουν οδηγήσει στην επιλογή να υιοθετήσουν ένα παιδί, ώστε όταν φτάσει η στιγμή της συνάντησης με το παιδί, η σκηνή να έχει από το πρώτο κιόλας πλάνο τη συναισθηματική-ψυχολογική πυκνότητα που περιμένουμε από μια τέτοια κατάσταση. Όμως τίποτε απ' αυτά δεν συμβαίνει· για την ακρίβεια, συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο: μόνο αναδρομικά, στο τέλος της πρώτης από τις δύο σκηνές, και μόνο αφού έχει φύγει τρέχοντας η Άνυ και ένα άλλο κορίτσι ρωτάει την Μπρούνερ αν είναι «η νέα της μαμά», συμπεραίνουμε – μ' αυτόν τον εξαιρετικά ελλειπτικό και έμμεσο τρόπο – ότι βρισκόμαστε σε ένα

ίδρυμα με παιδιά που ζουν χωρίς τους γονείς τους και ότι μόλις παρακολουθήσαμε τη συνάντηση ενός ζευγαριού με την υποψήφια θετή τους κόρη και μια κοινωνική λειτουργό. Όταν δε η επόμενη σκηνή (11) «απομονώνει» την Άνυ και μετατοπίζει πάνω της την εστίαση της αφήγησης (οι Μπρούνερ, στην οπτική γωνία των οποίων δομήθηκε η προηγούμενη σκηνή (10), εδώ δεν είναι καθόλου παρόντες) συνειδητοποιούμε ότι για το μικρό κορίτσι μαθαίνουμε ακόμα λιγότερα και από όσα μάθαμε για το ζεύγος· ούτε πώς κατέληξε να ζει χωρίς τους γονείς της, ούτε ποιες είναι οι επιθυμίες και τα όνειρά της, ούτε αν θέλει ή δεν θέλει να υιοθετηθεί.

Εισάγοντας τη σκηνή *στη μέση των πραγμάτων*, και μην έχοντας δώσει πρωτύτερα καμιά πληροφορία για τους χαρακτήρες, η *syuzhet* δεν αξιοποιεί καθόλου το (μελο)δραματικό «δυναμικό» της σκηνής. Είναι ευνόητο πως άλλη ψυχολογική και δραματική βαρύτητα θα είχε το πλάνο των Μπρούνερ πίσω από το τζάμι, εάν ο θεατής γνώριζε ότι εκείνη τη στιγμή το ζευγάρι κοιτάζει την «υποψήφια» θετή κόρη του, και πολύ λιγότερη έχει τώρα, που ο θεατής δεν γνωρίζει τι τους συνδέει με το κορίτσι που κοιτάζουν. Αλλά ακόμα και όταν θα καταλάβουμε τον λόγο της επίσκεψής τους, το γεγονός ότι δεν τους έχουμε γνωρίσει ως «ολοκληρωμένους» χαρακτήρες με συγκεκριμένους στόχους και παρελθόν, μας εμποδίζει να «προβάλουμε» πάνω τους, έστω αναδρομικά, τη συναισθηματική ένταση που αντιστοιχεί στην κατάσταση που βιώνουν, να οδηγηθούμε δηλαδή στο είδος της ενσυναίσθησης που αναπτύσσουμε συνήθως απέναντι στους ήρωες μιας κλασικής ιστορίας.

Αξιοπρόσεκτη είναι η ανάπτυξη των δύο σκηνών και στο στυλιστικό επίπεδο. Η πρώτη παρουσίαση των Μπρούνερ γίνεται με ένα πλάνο όπου φαίνονται μόνο οι πλάτες τους, ενώ η κοινωνική λειτουργός δεν φαίνεται καθόλου στο κάδρο – ακούμε απλώς off τη φωνή της· ανάμεσά στις δύο πλάτες, μέσα από το γυάλινο χώρισμα μπροστά στο οποίο στέκονται, φαίνεται ελαφρώς «φλου» η αίθουσα με τα παιδιά που ζωγραφίζουν. Η Άνυ είναι στραμμένη στο πλάι, με τα μαλλιά της να καλύπτουν το πρόσωπό της, το οποίο έτσι «κρύβεται» τόσο από τους Μπρούνερ όσο και από μας. Όταν οι Μπρούνερ βγαίνουν από το κάδρο, για να ακολουθήσουν την κοινωνική λειτουργό στην αίθουσα με τα παιδιά, η κάμερα, αντί να αλλάξει γωνία για να δείξει τον νέο χώρο στον οποίο κινούνται οι χαρακτήρες, παραμένει ακίνητη έξω από το γυάλινο χώρισμα, διατηρώντας στην οθόνη το ίδιο –«άδειο» πλέον μπροστά από το γυάλινο χώρισμα– κάδρο. Κάποια δευτερόλεπτα αργότερα, πίσω πια από το γυάλινο

χωρίσμα, εισέρχεται στο κάδρο η κοινωνική λειτουργός και στέκεται με την πλάτη προς τον φακό, δίπλα στο τραπέζι των παιδιών. Δίπλα της εισέρχεται και στέκεται και η Μπρούνερ (κι αυτή με την πλάτη προς τον φακό), ενώ κάπου παραδίπλα υποθέτουμε ότι έχει σταθεί και ο Μπρούνερ, ο οποίος όμως δεν φαίνεται καθόλου στο κάδρο. Για πολύ λίγο, βλέπουμε για πρώτη φορά το πρόσωπο της κοινωνικής λειτουργού, καθώς γυρίζει προς το ζευγάρι, συστήνοντάς το στην ανήλικη παρέα. «Ήρθαν να δουν την Άνυ», λέει στα παιδιά, και τότε μόνο αλλάζει το πλάνο. Βλέπουμε τώρα την Άνυ σε κοντινό, χωρίς τη μεσολάβηση πλέον του γυάλινου χωρίσματος. Όμως, καθώς η κάμερα παραμένει στον ίδιο άξονα με πριν, περνώντας απλώς στην άλλη πλευρά του χωρίσματος, και η Άνυ παραμένει ακίνητη στην ίδια στάση, το πρόσωπο της μικρής εξακολουθεί να μη φαίνεται καθόλου. Πάνω σε αυτό το ασυνήθιστο κοντινό πλάνο, στο οποίο φαίνονται μόνο τα μαλλιά του κοριτσιού, ακούμε off την κοινωνική λειτουργό να το καλεί να 'ρθει κοντά τους. Η Άνυ παραμένει για λίγο ακίνητη και τελικά σηκώνεται, βγαίνοντας από το κάδρο, χωρίς και πάλι να φανεί καθόλου το πρόσωπό της. Τότε η γωνία λήψης αλλάζει για δεύτερη φορά στη σκηνή, και η κάμερα μετακινείται στην απέναντι πλευρά, πίσω από την πλάτη της Άνυ, δείχνοντάς μας τώρα για πρώτη φορά το ζευγάρι και την κοινωνική λειτουργό από μπροστά. Τελικά, η Άνυ, ενώ πάντα τη βλέπουμε «πλάτη», θα βγει τρέχοντας από το κάδρο, κρατώντας το καινούριο της μπουφάν στα χέρια. Η σκηνή τελειώνει χωρίς να έχουμε δει καθόλου το πρόσωπο της Άνυ. Τελικό πλάνο είναι ένα κοντινό της Μπρούνερ, η οποία κοιτάζει αρχικά δεξιά, προς τα εκεί που έφυγε η Άνυ, ύστερα αριστερά, ακούγοντας την off φωνή της κοινωνικής λειτουργού που της λέει ότι πρόκειται για μια φυσιολογική αντίδραση, και, τέλος, μπροστά της και χαμηλά, ακούγοντας την off φωνή του μικρού κοριτσιού που τη ρωτάει εάν «είναι η νέα της μαμά». Προτού σταθεροποιηθεί κάποια αντίδραση στο πρόσωπο της γυναίκας, η σκηνή «κόβεται», με το πλάνο να δίνει τη θέση του στο γνωστό «μαύρο».

Το πρόσωπο της Άνυ εξακολουθεί να παραμένει «κρυμμένο» και στην επόμενη σκηνή-πλάνο, όπου η μικρή κάθετα στο χείλος της μπανιέρας, με τα μαλλιά της να είναι και πάλι το μόνο ορατό μέρος του κεφαλιού της. Το πλάνο θυμίζει φωτογραφία: Το κάδρο είναι εντελώς ακίνητο, η Άνυ το ίδιο, ενώ υπάρχει παντελής απουσία οποιασδήποτε δράσης. Βρισκόμαστε δε και πάλι μπροστά σε μια περίπτωση «κάδρου μέσα σε κάδρο», και μάλιστα ασυνήθιστη: η κάμερα βρίσκεται έξω απ' την

ανοιχτή πόρτα του μπάνιου και μακριά απ' αυτήν, με αποτέλεσμα το μεγαλύτερο μέρος του κάδρου, δεξιά και αριστερά, να καταλαμβάνεται από τον υποφωτισμένο τοίχο που περιβάλλει την κάσα. Έτσι, η Άνυ φαίνεται ως λεπτομέρεια μέσα σε ένα μακρόστενο, όρθιο «κάδρο» που θυμίζει σήμερα αυτό των «όρθιων» βίντεο που καταγράφουν τα κινητά τηλέφωνα.⁴⁰ Ακόμα δε και σ' αυτό το στενό κάδρο, η Άνυ βρίσκεται στην άκρη του, με το μισό της σώμα να «μασκάρεται» από τον τοίχο που βρίσκεται στο προσκήνιο.

Έχοντας υπόψη τα χαρακτηριστικά των σκηνών που προηγήθηκαν, παρατηρούμε και σ' αυτό το ζεύγος σκηνών συγκεκριμένα στιλιστικά μοτίβα που επαναλαμβάνονται: την έμφαση στον off χώρο με τα στατικά πλάνα που δίνουν μια περιορισμένη θέα στη διήγηση, αφήνοντας τους χαρακτήρες να μπαίνουν και να βγαίνουν από το κάδρο, και τους διαλόγους τους να ακούγονται πότε on και πότε off· την «άρνηση» της κάμερας να καλύψει τον off χώρο, και το «κάδρο μέσα στο κάδρο»· τον τονισμό των ορίων του κάδρου (με την Άνυ για παράδειγμα να βρίσκεται ακριβώς στο όριο του κάδρου στη σκηνή της μπανιέρας, ή τον Μπρούνερ να στέκεται μόλις εκτός κάδρου)· τον εξαιρετικά ελλειπτικό τρόπο παρουσίασης των χαρακτήρων και των δράσεων – όλα αυτά είναι χαρακτηριστικά που εντοπίσαμε και νωρίτερα, σε προηγούμενες σκηνές, όπως σ' αυτήν του πρωινού ξυπνήματος του ζευγαριού ή σ' αυτήν του δωματίου της φοιτητικής εστίας. Το «κρύψιμο» των προσώπων των χαρακτήρων, και η περιορισμένη χρήση του κοντινού πλάνου είναι ίσως το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι οι δύο σκηνές οργανώνονται στιλιστικά γύρω από τον κανόνα «να μην φανεί το πρόσωπο της Άνυ». Και πάλι, εδώ, η έλλειψη μεταδοτικότητας, η αυτεπίγνωση, η «άρνηση» της αφηγητικής πηγής να «ξεναγήσει» τον θεατή στον εσωτερικό κόσμο και στην

⁴⁰ Είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα σύμπτωση το πώς η εικόνα αυτή μπορεί να παραπέμψει τον σημερινό θεατή στα βίντεο των κινητών τηλεφώνων, ενώ την εποχή που γυρίστηκε και πρωτοπροβλήθηκε η ταινία, το 1994, τα κινητά τηλέφωνα ήταν ελάχιστα διαδεδομένα και πάντως δεν είχαν δυνατότητες φωτογραφικής και βίντεο λήψης. Ο σημερινός θεατής θα μπορούσε να εκλάβει την εικόνα ως άλλο ένα σχόλιο της ταινίας πάνω στον τρόπο με τον οποίο διαθλάται και αποξενώνεται η πραγματικότητα μέσα από την πληθώρα των εικόνων των διάφορων μέσων οπτικοακουστικής αναπαραγωγής που κατακλύζουν τη σύγχρονη ζωή – κάτι που, άλλωστε, όπως θα δούμε αργότερα, αποτελεί ένα από τα θέματα της ταινίας. Αναφέρω τη σύμπτωση αυτή ως ενδεικτική του πώς ο τρόπος που κατανοεί ο θεατής ένα κείμενο, δεν καθορίζεται τόσο από την όποια «πρόθεση» του δημιουργού, αλλά κυρίως από τα δικά του γνωστικά σχήματα.

«ψυχολογία» των χαρακτήρων μέσω κοντινών πλάνων, και η δημιουργία μιας αίσθησης στιλιστικής συστηματικότητας, γίνονται κυρίαρχα στοιχεία.

Η επόμενη σκηνή (12), της άφιξης της χρηματοποστολής στην τράπεζα, τροφοδοτεί –για τρίτη φορά μέχρι τώρα– την υπόθεση του κεντρικού αφηγηματικού άξονα. Στο (5) είδαμε τη διάρρηξη της στρατιωτικής αποθήκης και την κλοπή των όπλων, στο (9) γνωρίσαμε χαρακτήρες που ταίριαζαν στο προφίλ του Μαξιμίλιαν Β, και τώρα βλέπουμε τον χώρο μιας τράπεζας, η οποία θα μπορούσε να είναι (και πιθανολογούμε ότι είναι, αφού θεωρούμε ως δεδομένη μια στοιχειώδη αφηγηματική συνοχή) η τράπεζα στην οποία συνέβη το περιστατικό των πυροβολισμών. Ταυτόχρονα, όμως, η syuzhet μάς συστήνει και πάλι νέους χαρακτήρες, την Τόμεκ και τον πατέρα της, αφιερώνοντάς τους μάλιστα αρκετό χρόνο και σημασία, ώστε να υποθέσουμε ότι θα μπορούσαν να αποτελέσουν κι αυτοί κεντρικά πρόσωπα της ιστορίας. Επιπλέον, στη σκηνή αυτή παρατηρείται για πρώτη φορά και κάτι που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό της άρθρωσης της κλασικής syuzhet, και που, αντί να περάσει τώρα απαρατήρητο ως συνηθισμένο, μας κάνει εντύπωση ως κάτι που «έλειπε» και που επιτέλους εμφανίστηκε. Στην ίδια σκηνή που γνωρίζουμε δύο νέους χαρακτήρες (την Τόμεκ και τον πατέρα της), εμφανίζεται και ένας ήδη γνωστός μας: ο άντρας από τη σκηνή του ζευγαριού με το μωρό, ο οποίος εμφανίζεται εδώ ως ο επικεφαλής της χρηματοποστολής. Η σύνδεση μάλιστα μεταξύ των χαρακτήρων δεν είναι απλώς χωρική αλλά και αιτιώδης, καθώς ο άντρας φαίνεται να αλληλεπιδρά με την Τόμεκ σε αφηγηματικό επίπεδο: Καθώς μιλάει στο τηλέφωνο κάνοντας τον σταυρό του, εκείνη τον παρακολουθεί από μακριά και δείχνει να ανησυχεί για το τι μπορεί να του συμβαίνει.

Με τη σκηνή αυτή λοιπόν, φαίνεται να δίνεται μια συνέχεια στον αφηγηματικό άξονα που ξεκίνησε με το πρωινό ξύπνημα του ζευγαριού και, ταυτόχρονα, ο άξονας αυτός να πλέκεται κατά κάποιον τρόπο με ένα νέο ενδεχόμενο αφηγηματικό νήμα στο οποίο «πρωταγωνιστούν» η Τόμεκ και ο πατέρας της. Ενθαρρύνονται εδώ και πάλι τα κλασικά σχήματα του θεατή, ο οποίος μπορεί να υποθέσει ότι αυτή η σύνδεση είναι η αρχή μιας διαδικασίας σύγκλισης των «θραυσμάτων» σε έναν κοινό άξονα. Όμως, όπως και σε όλες τις περιπτώσεις στις οποίες έχουν κινητοποιηθεί ως τώρα κλασικά σχήματα, η προσδοκία που πυροδοτείται προσκόπτει στον τρόπο που οργανώνονται η syuzhet και το στιλ της σκηνής. Ενώ λοιπόν εκλαμβάνουμε το «σταυροκόπημα» του άντρα ως ένα σημείο

προώθησης του αφηγηματικού νήματος που ξεκίνησε νωρίτερα, στη σκηνή όπου τον πρωτογνωρίσαμε, αλλά και ως ένα σημείο σύγκλισης του νήματος αυτού με τον αφηγηματικό άξονα της Τόμεκ και του πατέρα της, δεν μας παρέχεται στη συνέχεια κανένα στοιχείο που να δικαιώνει αυτές τις υποθέσεις. Κι αυτό, γιατί η syuzhet δεν παρέχει την παραμικρή απάντηση στα ερωτήματα που έχουν προκύψει: Γιατί κάνει τον σταυρό του ο άνδρας; Έχει κάποια σχέση το σταυροκόπημα με το κλάμα της γυναίκας του, που είδαμε νωρίτερα; Γιατί η Τόμεκ τον κοιτάζει τόσο ανήσυχη; Ξέρει ή υποθέτει τι μπορεί να του συμβαίνει, ή μοιράζεται τη δική μας άγνοια σε σχέση με αυτό; Το μόνο που θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ως εξήγηση στο «σταυροκόπημα» είναι ότι ίσως κάτι συνέβη με το μωρό που προηγουμένως είχαμε δει ότι είχε υψηλό πυρετό. Κάτι τέτοιο μάλιστα θα δικαιολογούσε και το «ανεξήγητο» κλάμα της γυναίκας. Ωστόσο αυτή είναι μια υπόθεση που οφείλεται λιγότερο στις πληροφορίες του κειμένου και περισσότερο στην «ανυπομονησία» του θεατή να «προβάλλει» αιτιώδεις δεσμούς στα γεγονότα. Την ίδια έλλειψη μεταδοτικότητας και «αιτιώδους υλικού» παρουσιάζει η σκηνή και ως προς τα νέα πρόσωπα που παρουσιάζει. Πού οφείλεται η εμφανής πικρία του πατέρα της Τόμεκ; Γιατί η κόρη του είναι τόσο ψυχρή και απόμακρη απέναντί του; Η syuzhet μάς δίνει και εδώ πληροφορίες με το σταγονόμετρο, και μάλιστα πληροφορίες που δημιουργούν απλώς ερωτήματα, χωρίς να απαντούν σε κανένα από αυτά.

Στο στιλιστικό επίπεδο, είναι πιθανόν ο θεατής να παρατηρήσει την επανεμφάνιση ενός στιλιστικού μοτίβου. Μια ακολουθία κοντινών πλάνων τίθεται στην κεφαλή της σκηνής, τα οποία δεν δείχνουν παρά λεπτομέρειες ανθρώπινων σωμάτων, και μέσω των οποίων παρουσιάζεται η μεταφορά των χρημάτων από το βαν της χρηματοποστολής στο εσωτερικό της τράπεζας· το χέρι του οδηγού καθώς πατάει ένα κουμπί που κλειδώνει και ξεκλειδώνει την πόρτα του βαν· τα χέρια δύο αντρών, με όπλα περασμένα στη ζώνη τους, καθώς σηκώνουν και μεταφέρουν τις βαλίτσες· τα χέρια υπαλλήλων της τράπεζας καθώς πατάνε κουμπιά που ανοίγουν διάφορες πόρτες ασφαλείας, για να περάσουν οι υπάλληλοι της χρηματοποστολής. Η σειρά αυτή πλάνων μπορεί να φέρει στον νου του θεατή την παρόμοια στιλιστική «μορφή» με την οποία παρουσιάστηκαν οι πρωινές ετοιμασίες του ζευγαριού με το μωρό. Όπως αναλύθηκε και σε εκείνην την περίπτωση, τα πλάνα αυτά δεν εξυπηρετούν απλώς τον σκοπό της μετάδοσης αφηγηματικών πληροφοριών· είναι προφανές ότι η syuzhet και το στιλ «συνεργάζονται», όπως προαναφέρθηκε, για να

διαμορφώσουν μια κινηματογραφική «μουσική», στην οποία τα πλάνα διεκδικούν αυτόνομα την προσοχή του θεατή, μέσω των μορφικών παραμέτρων τους.

Η επόμενη σκηνή μάς επαναφέρει στον άξονα του μικρού μετανάστη. Συνεχίζεται όμως η παράθεση «τυχαίων» στιγμιотύπων που δεν συντελούν στην προσαρμογή της ιστορίας στο κλασικό σχήμα. Δεν έχει ακόμα συναχθεί κάποιος στόχος προς τον οποίο να συγκλίνουν οι πράξεις του μικρού, δεν έχει δημιουργηθεί κάποια σύγκρουσή του με κάποιο εμπόδιο, δεν έχει καν να επιδείξει κάποια «δράση», που να κατευθύνεται προς κάποιον σκοπό, έστω βραχυπρόθεσμο. Σε όλη σχεδόν τη διάρκεια αυτής της σκηνής, τον βλέπουμε να μην κάνει τίποτε παρά να παρατηρεί αμέτοχα τη γυναίκα και τα παιδιά που παίζουν στο πάρκο. Κι ενώ όλη αυτήν την ώρα ένα κοντινό πλάνο μάς παρέχει απεριόριστη πρόσβαση στο ανέκφραστο πρόσωπό του, στο τέλος της σκηνής, πάνω που τον βλέπουμε να αλλάζει έκφραση και να βγαίνει εκτός κάδρου –υποθέτουμε για να πάει προς το παγκάκι όπου η μητέρα και τα παιδιά έχουν αφήσει τα μπουφάν τους–, η σκηνή «διακόπτεται» παραχωρώντας τη θέση της σε «μαύρο». Αυτή η επιλογή, να διακοπεί η σκηνή ακριβώς τη στιγμή που ο μικρός δείχνει επιτέλους έτοιμος για μια «σημαντική» αφηγηματικά δράση, θυμίζει πολύ έντονα το αντίστοιχο κόψιμο του πλάνου της γυναίκας τη στιγμή ακριβώς που ξεκίνησε να κλαίει, ή ακόμα και το κοντινό της Μπρούνερ που «κόπηκε» ακριβώς τη στιγμή που το μικρό κορίτσι τη ρώτησε εάν είναι η «νέα της μαμά». Όλες αυτές οι επιλογές μοιάζουν να συμμορφώνονται στον ίδιο «κανόνα» που διακρίναμε και νωρίτερα, να «κόβονται» οι σκηνές πριν από τη δραματική τους ολοκλήρωση, και δημιουργούν την αίσθηση μιας ασύμμετρης κατανομής του φιλμικού χρόνου, με πολύ χρόνο να αφιερώνεται σε «ασήμαντες» δράσεις και ελάχιστο ή καθόλου στις σημαντικές. Θα επανέλθω και σε αυτό αργότερα.

Στο επόμενο ζευγάρι σκηνών (14 και 15) βλέπουμε για δεύτερη φορά τον φοιτητή που υποθέτουμε ότι είναι ο Μαξιμίλιαν Β. Αυτό αναζωπυρώνει την προσδοκία για την εκκίνηση της ιστορίας των πυροβολισμών, αλλά και πάλι η προσδοκία θα μείνει ανικανοποίητη, αφού το γεγονός που παρουσιάζεται δεν «ανοίγει» κατά κανέναν τρόπο «δρόμο» προς αυτήν την αναμενόμενη εξέλιξη. Η σεκάνς είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της έλλειψης μεταδοτικότητας και της έντονης ελλειπτικότητας με την οποία λειτουργούν η *syuzhet* και το *στιλ*. Το γεγονός της *fabula* που «σημαίνεται» από αυτό το κομμάτι του κειμένου είναι το εξής:

Κάποια στιγμή (δεν ξέρουμε πότε), κάποιος, (δεν ξέρουμε ποιος) έπεσε από ένα παράθυρο του κτιρίου της φοιτητικής εστίας (δεν ξέρουμε αν πήδηξε μόνος του, αν ήταν ατύχημα ή αν τον έριξαν) και σκοτώθηκε. Το πτώμα απομακρύνθηκε, αφού πρώτα η αρμόδια υπηρεσία της αστυνομίας σχεδίασε το περίγραμμά του με κιμωλία στο έδαφος. Αργότερα, κόσμος μαζεύτηκε στον διάδρομο της φοιτητικής εστίας, μάλλον έξω από το δωμάτιο του θύματος. Ανάμεσά τους ήταν και ο Μαξιμίλιαν, ο οποίος κατευθύνθηκε ύστερα στο δωμάτιό του, άνοιξε το παράθυρό του και κοίταξε κάτω, να δει πού ακριβώς έπεσε το θύμα. Ύστερα κατέβηκε κάτω και κοίταξε από κοντά το σχεδιασμένο με κιμωλία περίγραμμα του πτώματος.

Η syuzhet παρουσιάζει μικρά αποσπάσματα του παραπάνω αφηγηματικού γεγονότος, ένα ελάχιστο μέρος του συνόλου του, και μάλιστα με τρόπο που τα «σπαράγματα» αυτά δεν αποκτούν νόημα παρά μόνο στο τέλος της σκηνής: Το βασικό γεγονός, που είναι η θανατηφόρα πτώση κάποιου από το κτίριο της φοιτητικής εστίας, ενώ έχει ήδη συμβεί στην αρχή της σεκάνς, και αποτελεί τον πυρήνα γύρω από τον οποίο περιστρέφονται όλες οι δράσεις των δύο σκηνών, δεν το μαθαίνουμε παρά μόνο στο τελευταίο πλάνο της σεκάνς. Πρώτα βλέπουμε τον Μαξιμίλιαν να αποσπάται από το πλήθος των φοιτητών που μοιάζουν –για άγνωστο ακόμα λόγο– ανήσυχοι, να μπαίνει στο δωμάτιό του, και να κοιτάζει κάτι έξω από το παράθυρο – άγνωστο τι. Ύστερα τον βλέπουμε να βγαίνει από τη φοιτητική εστία, να υψώνει το βλέμμα του στην πρόσοψή της και, τέλος, να κοιτάζει κάτω. Τότε μόνο, ένα υποκειμενικό του πλάνο, το τελευταίο της σκηνής, μας δείχνει το περίγραμμα του πτώματος και καταλαβαίνουμε αναδρομικά ότι κάποιος έπεσε από το κτίριο και σκοτώθηκε, δίνοντας έτσι νόημα και σε όλα τα πλάνα που προηγήθηκαν.

Εκτός του ότι ο τρόπος αναπαράστασης της fabula είναι εξαιρετικά ελλειπτικός, και η ίδια η fabula την οποία αναπαριστούν οι δύο αυτές σκηνές, όταν τελικά σχηματίζεται στον νου του θεατή, είναι κατάστικτη από κενά. Οι απορίες που δημιουργούνται και προστίθενται σε όλες τις προηγούμενες είναι πολύ περισσότερες από τις απαντήσεις. Ποιος σκοτώθηκε; Ήταν φοιτητής; Συνδεόταν με κάποιον τρόπο με τον Μαξιμίλιαν; Ήταν αυτοκτονία; Ατύχημα; Θα συνδεθεί το γεγονός αυτό με κάποια αιτιώδη σχέση με τα υπόλοιπα γεγονότα της ιστορίας στην οποία υποθέτουμε ότι θα πρωταγωνιστήσει ο Μαξιμίλιαν; Επίσης, δημιουργείται κι εδώ έντονη η απορία του θεατή σε σχέση με την ψυχολογική σύνδεση των χαρακτήρων στα παρουσιαζόμενα αφηγηματικά γεγονότα. Το εμπόδιο βέβαια τώρα δεν είναι η

έλλειψη κοντινού πλάνου, αφού ο Μαξιμίλιαν καδράρεται σε κοντινό για αρκετή ώρα. Παρ' όλα αυτά το στιλ παραμένει και σε αυτήν τη σεκάνς μη μεταδοτικό σε σχέση με την «ψυχολογία» του χαρακτήρα, μέσω άλλων παραμέτρων αυτήν τη φορά, όπως το μοντάζ και ο τρόπος παιξίματος. Ενώ δηλαδή βλέπουμε το κοντινό του, δεν μπορούμε να καταλάβουμε τις συναισθηματικές αντιδράσεις του νεαρού φοιτητή για δύο λόγους: Πρώτον, είναι ανέκφραστος· στο πρόσωπό του δεν αποτυπώνεται κάποια «ευανάγνωστη» έκφραση που να μας πληροφορεί τι μπορεί να σκέφτεται ή να νιώθει. Δεύτερον, όσο βλέπουμε το κοντινό του, δεν γνωρίζουμε τι είναι αυτό το οποίο κοιτάζει. Ακόμα δηλαδή και αν διακρίναμε μια «αντίδραση» στο πρόσωπό του, δεν θα μπορούσαμε να την εκτιμήσουμε, διότι δεν έχουμε δει ακόμα το υποκειμενικό του πλάνο με το περίγραμμα του πτώματος στον δρόμο, μέσω του οποίου θα πληροφορηθούμε το γεγονός της πτώσης του ανθρώπου. Μόνο αφού δούμε και αυτό, θα μπορέσουμε, αναδρομικά, να ερμηνεύσουμε το κοντινό του Μαξιμίλιαν. Πάντως, όπως είδαμε να συμβαίνει και σε άλλες περιπτώσεις μέχρι τώρα, ο θεατής είναι πιθανόν να εντοπίσει μια «θεματική» συγγένεια της σκηνής με τον υποτιθέμενο κεντρικό αφηγηματικό άξονα: Με το να αναφέρεται στην πτώση από ένα κτίριο, η syuzhet εδώ «υπαινίσσεται» μια αυτοκτονία, σαν κι αυτή του Μαξιμίλιαν Β., με την οποία περιμένουμε να κορυφωθεί η ιστορία. Οι δύο αυτοκτονίες βέβαια δεν είναι δυνατόν να συνδεθούν μεταξύ τους σε αφηγηματικό επίπεδο, όμως δημιουργούν αναμφίβολα μια αφηγηματική «παρήχηση».

Η σκηνή με τον πατέρα της Τόμεκ (16) επαναφέρει έναν χαρακτήρα τον οποίο έχουμε ήδη γνωρίσει σε προηγούμενη σκηνή. Σχεδόν αυτόματα, κάθε φορά που ο θεατής ξανα-βλέπει έναν χαρακτήρα, περιμένει να δει να προωθείται με κάποιον τρόπο ο αφηγηματικός άξονας του οποίου ο χαρακτήρας αυτός αποτελεί μέρος. Ωστόσο τίποτα τέτοιο δε συμβαίνει. Κι αν στη σκηνή στην τράπεζα τον είδαμε τουλάχιστον να αποτελεί μέρος μιας κατάστασης που «εγκυμονούσε» αφηγηματικές πιθανότητες, ερχόμενο σε εκείνη τη «σιωπηλή» σύγκρουση με την κόρη του, εδώ, επί δυόμισι περίπου λεπτά, τον βλέπουμε ανέκφραστο, απλώς να μαγειρεύει και να τρώει βλέποντας τηλεόραση. Η προσδοκία μάλιστα να «γίνει κάτι» και το αίσθημα ματαίωσής της, μεγεθύνονται λόγω της μεγάλης διάρκειας του πλάνου.

Η αφηγηματική «ένδεια» της σκηνής, ωστόσο, κάνει κι εδώ τον θεατή να στραφεί στον εντοπισμό «θεματικών» συνδέσεων με τα υπόλοιπα στοιχεία του

κειμένου. Η εικόνα ενός ηλικιωμένου ανθρώπου που μαγειρεύει για τον εαυτό του και κάθεται να φάει μόνος του μπροστά στην τηλεόραση, καθώς και η εικόνα της ακατάστατης κουζίνας, «σηματοδοτεί» στον νου του θεατή έναν μοναχικό άνθρωπο. Αυτή η κατάσταση «μοναξιάς» συνδέει τη σκηνή με την προηγούμενη, της τράπεζας, όπου ο άντρας συνομιλούσε με την κόρη του σαν να ήταν ξένοι. Το «θέμα» αυτό μάλιστα οδηγεί και σε μια σύνδεση με τη σκηνή του ζευγαριού με το μωρό, όπου και εκεί παρουσιάστηκε μια κατάσταση έλλειψης επικοινωνίας, με απουσία διαλόγου και τη γυναίκα να ξεσπά μόνη της σε κλάματα στο μπάνιο. Επιπλέον, την προσοχή έλκει ως στοιχείο με ξεχωριστή σημασία η τηλεόραση. Στο πρώτο μισό αποτελεί τον βασικό (αν και off) ήχο της σκηνής, ενώ στο δεύτερο μισό, εκτός από δεσπόζον ηχητικό στοιχείο, γίνεται επιπλέον και βασικό στοιχείο της σύνθεσης του κάδρου. Το ότι βρίσκεται δε στο όριο ακριβώς του κάδρου (με ένα μικρό μέρος της να παραμένει εκτός) τονίζει ακόμα περισσότερο την παρουσία της, σε σχέση με το εάν είχε μια πιο «συμβατική» θέση. Ως η μοναδική «άλλη» παρουσία στο σπίτι και η μόνη πηγή ανθρώπινου λόγου στην κατά τα άλλα «σιωπηλή» σκηνή, επιτείνει την αίσθηση της μοναξιάς, αφού εμφανίζεται ως το μοναδικό στοιχείο που συνδέει τον απομονωμένο στο διαμέρισμά του ηλικιωμένο άνδρα με τον γύρω κόσμο. Η έμφαση δε που δίνεται εδώ στην τηλεόραση και στην εικόνα της –χωρίς μάλιστα η τελευταία να έχει σημασία «αφηγηματική», να δίνει δηλαδή οποιαδήποτε πληροφορία χρήσιμη για το «χτίσιμο» της fabula– απηχεί αναπόφευκτα στον νου του θεατή την αρχική σκηνή του δελτίου ειδήσεων.

Τα επόμενα δύο θραύσματα (17 και 18) μας επαναφέρουν στον αφηγηματικό άξονα του μικρού μετανάστη. Το πρώτο πράγμα που παρατηρεί κανείς είναι ότι ο μικρός φοράει το μπορντό μπουφάν που είχε αφήσει προηγουμένως η γυναίκα στο παγκάκι του πάρκου. Όπως και νωρίτερα, στη σκηνή του Μαξιμίλιαν που κοιτάζε το περίγραμμα του πτώματος στο έδαφος, έτσι και τώρα, από μια απλή λεπτομέρεια στο κάδρο –σκηνογραφική εκεί, ενδυματολογική εδώ– ο θεατής πρέπει να συμπεράνει ένα ολόκληρο αφηγηματικό γεγονός. Φέρνουμε στον νου μας το απότομο τέλος της σκηνής στο πάρκο (13), όπου ο μικρός βγήκε απότομα από το κάδρο, και συμπεραίνουμε τώρα αναδρομικά ότι στη «συνέχεια» της δράσης εκείνης της σκηνής έκλεψε το μπουφάν της γυναίκας. Είναι χαρακτηριστικό της δυσανάλογης κατανομής του φιλμικού χρόνου την οποία εντοπίσαμε νωρίτερα, ότι ενώ έχουμε ήδη δει εφτά σκηνές με τον συγκεκριμένο χαρακτήρα, συνολικής διάρκειας περίπου δέκα λεπτών,

την πρώτη «σημαντική» δράση του, η οποία θα μπορούσε να οδηγήσει σε μια περιπλοκή της ιστορίας του, δεν την είδαμε ποτέ, μεταδόθηκε από τη syuzhet ως «υπαινιγμός», με αυτόν τον εξαιρετικά ελλειπτικό τρόπο.

Οι δύο αυτές σκηνές αντιστέκονται, όπως και όλες οι προηγούμενες με τον μικρό μετανάστη, σε κάθε προσπάθεια ένταξής τους σε μια κλασική αιτιώδη ακολουθία γεγονότων. Ωστόσο, ένας προσεκτικός θεατής –και μια ταινία με τέτοια έλλειψη κλασικών αφηγηματικών συνδέσεων «υποχρεώνει» το θεατή της να είναι «προσεκτικός» και να δίνει μεγάλη σημασία στις λεπτομέρειες– είναι πιθανό να παρατηρήσει στη δεύτερη από τις δύο σκηνές (18) κάποια στοιχεία που θα του επιτρέψουν να πραγματοποιήσει στον νου του μια σύνδεση όχι του κλασικού είδους, αλλά που ανήκει περισσότερο στην κατηγορία των «θεματικών» συνδέσεων και παραλληλισμών για τους οποίους έχει ήδη γίνει λόγος. Είναι κυρίως η στιλιστική σύνθεση της σκηνής που δίνει το έναυσμα για να επιτευχθεί αυτή η σύνδεση. Παρουσιάζεται το γενικό πλάνο ενός «άδειου» χώρου στον σταθμό του μετρό, από όπου διέρχεται πολύς κόσμος, από και προς τις κυλιόμενες σκάλες. Στον χώρο δεσπόζουν διάσπαρτες, ογκώδεις κυλινδρικές κολόνες. Στην άκρη του κάδρου, σχεδόν «κρυμμένος» ανάμεσα σε δύο από αυτές, κάθεται ο μικρός. Ακίνητος, χωμένος μέσα στο χοντρό μπουφάν του, με την κουκούλα στο κεφάλι του, διαβάζει το κλεμμένο περιοδικό· η φιγούρα του δεν είναι παρά μια λεπτομέρεια στον τεράστιο χώρο που απεικονίζει το κάδρο. Διαρκώντας είκοσι περίπου δευτερόλεπτα, και έχοντας ως βασικό του χαρακτηριστικό την ακινησία και την έλλειψη δράσης του χαρακτήρα, το πλάνο αυτό ανακαλεί στη μνήμη ένα άλλο που έχει προηγηθεί: αυτό της μικρής Άνυ που τη βλέπαμε επί δεκαπέντε περίπου δευτερόλεπτα να κάθεται στο χείλος της μπανιέρας, μετά τη συνάντησή της με τους Μπρούνερ, κρατώντας στην αγκαλιά της το χοντρό μπουφάν που μόλις είχε αποκτήσει. Δύο παιδιά παρόμοιας ηλικίας, ακίνητα, στην άκρη δύο κάδρων «άδειων» από δράση, που θυμίζουν φωτογραφίες, σε συνθέσεις «κάδρου μέσα σε κάδρο», το ένα φορώντας ένα μπουφάν που έκλεψε και το άλλο κρατώντας στα χέρια της ένα μπουφάν που της χάρισαν, σε στάση που δεν επιτρέπει να φανούν τα πρόσωπά τους. Η syuzhet και το στιλ, παρότι διατηρούν τους δύο αυτούς χαρακτήρες αποκομμένους σε διηγητικό επίπεδο, τους «συνδέουν» παρουσιάζοντάς τους με δύο σκηνές παρόμοιου περιεχομένου, σε δύο πλάνα με παρόμοια στιλιστικά χαρακτηριστικά. Το γεγονός μάλιστα ότι τα πλάνα είναι φτωχά σε πληροφοριακό περιεχόμενο, συμβάλλει περαιτέρω στο να γίνει

αντιληπτός ο στιλιστικός παραλληλισμός. Το γιατί τώρα η αφηγητική πηγή επιφυλάσσει αυτήν την παρόμοια στιλιστική «μεταχείριση» στα δύο παιδιά, μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο δοκιμαστικών υποθέσεων από μέρους του θεατή – θα αναφερθώ όμως σ’ αυτό αργότερα.

Η ακόλουθη σκηνή (19) είναι από τις πλέον ενδεικτικές της αντι-κλασικής στρατηγικής της ταινίας. Κάθε φορά που βλέπουμε τον νεαρό φοιτητή, περιμένουμε να επιβεβαιωθεί η υπόθεσή μας ότι είναι ο Μαξιμίλιαν Β., και να τον δούμε σε μια δράση ή κατάσταση που θα θέσει την ιστορία του στην αναμενόμενη τροχιά της. Βρισκόμαστε άλλωστε στο 25ο λεπτό της ταινίας, ήδη πολύ «βαθιά» μέσα στον φιλμικό χρόνο, και η ανάγκη για πληροφορίες που θα στρέψουν την ιστορία προς μια πιο κλασική κατεύθυνση είναι επείγουσα. Βλέποντας λοιπόν τον νεαρό να προπονείται στο πινγκ-πονγκ, εκλαμβάνουμε τη δράση αυτή ως μια εισαγωγή στο αναμενόμενο «κύριο μέρος» της σκηνής. Συχνά μια σκηνή ξεκινάει με τον χαρακτήρα σε μια συνηθισμένη, καθημερινή του δραστηριότητα, πριν παρουσιάσει το «σημαντικό» γεγονός. Εδώ όμως, αυτό που μοιάζει με «εισαγωγή», αποτελεί τελικά και το μόνο περιεχόμενο της σκηνής. Αντί η αφηγητική πηγή να σπεύσει να καλύψει το «χαμένο έδαφος», μας δείχνει τον Μαξιμίλιαν να επαναλαμβάνει επί σχεδόν τρία λεπτά την ίδια κίνηση, αποκρούοντας με τη ρακέτα του τα μπαλάκια που εκσφενδονίζει συνεχώς προς το μέρος του το μηχάνημα που βρίσκεται τοποθετημένο στην απέναντι πλευρά του τραπεζιού.

Εκτός από την κίνηση του Μαξιμίλιαν, σταθερό σε όλη τη διάρκεια της σκηνής μένει και το κάδρο. Η κάμερα είναι τοποθετημένη στην πλευρά του μηχανήματος, απέναντι από τον νεαρό, ο οποίος είναι καθραρισμένος σχεδόν μετωπικά, σε ένα μεσαίας κλίμακας πλάνο. Το κάτω μέρος του κάδρου καταλαμβάνεται από μέρος της επιφάνειας του τραπεζιού, και πάνω από αυτό φαίνεται ο Μαξιμίλιαν από το ύψος των μηρών. Στην κάτω δεξιά άκρη του κάδρου φαίνεται και το πίσω μέρος του μηχανήματος που εκσφενδονίζει με σταθερό ρυθμό τα μπαλάκια. Όλα αυτά φαίνονται μέσα από ένα δίχτυ που κρέμεται μπροστά στο τραπέζι και το οποίο έχει προφανή σκοπό να συγκρατεί τα μπαλάκια που χτυπάει ο νεαρός φοιτητής προς το αντίπαλο τερέν (και προς το μέρος μας).

Το δεσπόζον στοιχείο της στιλιστικής οργάνωσης της σκηνής είναι ο ρυθμός που δημιουργείται από τις «βολές» του μηχανήματος και τις αποκρούσεις του φοιτητή: πυκνός και γρήγορος, σταθερός και επαναλαμβανόμενος. Ο Μαξιμίλιαν, σε

όλη τη διάρκεια των τριών λεπτών που τον βλέπουμε, επαναλαμβάνει ακριβώς την ίδια περιστροφική κίνηση με το σώμα και το χέρι του, έτσι που, ακόμα και τις φορές που το μηχάνημα καθυστερεί να πετάξει μπαλάκι, αυτός χτυπάει με τη ρακέτα του τον αέρα. Κάποιες μικρές εναλλαγές και παύσεις δημιουργούνται, κυρίως στον ήχο του πλάνου, τις φορές που ο Μαξιμίλιαν δεν χτυπάει μπαλάκι ή το στέλνει στο φιλέ. Αυτές οι εναλλαγές ωστόσο, και οι παύσεις στον επαναλαμβανόμενο ήχο του χτύπου της μπάλας, περισσότερο τονίζουν τη μηχανική επανάληψη που χαρακτηρίζει το σύνολο των κινήσεων και ήχων, παρά την αναιρούν.

Σημαντικό στιλιστικό στοιχείο της σκηνής είναι και η διάρκειά της. Τη στιγμή που σε μια σύγχρονη αφηγηματική ταινία του νέου κλασικού στιλ, ο μέσος όρος διάρκειας των πλάνων είναι περίπου πέντε δευτερόλεπτα (Bordwell, 2006, σ. 122-123), το ότι το συγκεκριμένο πλάνο διαρκεί τρία λεπτά, τη στιγμή μάλιστα που δεν μεταδίδει την παραμικρή αφηγηματική πληροφορία, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως «πρόκληση» στα σχήματα και στις συνήθειες του θεατή. Η σκηνή αυτή τονίζει την ίδια της τη διάρκεια, καθώς δεν διαρκεί τόσο όσο χρειάζεται για να μεταδώσει κάποιες κρίσιμες αφηγηματικές πληροφορίες, αλλά τόσο όσο «θέλει» – για δυσερμήνευτους λόγους– η αφηγητική πηγή. Καθώς περνούν τα λεπτά, η ανυπομονησία του θεατή για να γίνει «κάτι», πιθανόν δίνει τη θέση της στην ανία και στην απογοήτευση, και ύστερα, ενδεχομένως, σε μια οξυμένη παρατήρηση των στιλιστικών χαρακτηριστικών, καθώς και στην απορία γιατί η αφηγητική πηγή προβαίνει σε αυτήν την «παράξενη» επιλογή. Σε αυτό το πλαίσιο είναι πιθανόν να εντοπιστούν και διάφορες στιλιστικές «παρηχήσεις» ανάμεσα σε αυτήν και σε προηγούμενες σκηνές. Η σύνθεση του κάδρου, με τον Μαξιμίλιαν να εμφανίζεται πίσω από το δίχτυ, τονίζει και πάλι τον χώρο της κάμερας, θυμίζοντας τις περιπτώσεις «κάδρου μέσα σε κάδρο» αλλά και τη σκηνή με τους Μπρούνερ και την Άννυ, μεγάλο μέρος της οποίας είδαμε πίσω από ένα γυάλινο χώρισμα. Επίσης τονίζονται και εδώ τα όρια του κάδρου και ο off χώρος: Το κάδρο περιορίζεται σχεδόν στα όρια του τραπεζιού του πινγκ-πονγκ, ενώ η μεγάλη διάρκεια του πλάνου τονίζει την «άρνηση» της κάμερας να αλλάξει θέση για να μας δείξει τον γύρω χώρο.

Όπως η σκηνή με τον πατέρα της Τόμεκ στην κουζίνα του, έτσι και τούτη, μπορεί να πει κανείς ότι είναι μια σκηνή όπου «δεν συμβαίνει τίποτα». Όπως όμως και σ' εκείνη την περίπτωση, έτσι κι εδώ, ο θεατής μπορεί να συναγάγει νόημα που δεν σχετίζεται με την αιτιώδη ανάπτυξη της ιστορίας. Στην προκειμένη περίπτωση

είναι τα στιλιστικά χαρακτηριστικά που συντελούν στη παραγωγή ενός τέτοιου νοήματος: Το σχετικά «σφιχτό» κάδρο και ο περιορισμός του φοιτητή σε έναν χώρο μικρότερο από ένα τετραγωνικό μέτρο, να εκτελεί την ίδια, επαναληπτική, μηχανική και απόλυτα προγραμματισμένη κίνηση, δημιουργεί μια αίσθηση «εγκλωβισμού». Η «υποχρεωτική» ρυθμική επανάληψη κάνει τον Μαξιμίλιαν να θυμίζει όλο και περισσότερο μια μηχανή, και σε αυτό βοηθά και η έκφρασή του, που εκτός από σωματική κόπωση, δεν παρουσιάζει καμία απολύτως συναισθηματική και ψυχολογική διακύμανση. Η παρουσία δε του διχτυού εντείνει την εντύπωση ενός ανθρώπου «παγιδευμένου»· εγκλωβισμένου σε μια απολύτως προγραμματισμένη καθημερινότητα, στην οποία λειτουργεί μηχανικά, χωρίς συναισθηματική, πνευματική συμμετοχή.

Η επόμενη σκηνή (20), όπου ο διαρρήκτης της στρατιωτικής αποθήκης υποβάλλεται σε έλεγχο και ερωτήσεις σε σχέση με τη διάρρηξη, αναζωπυρώνει την προσδοκία του θεατή για μια κλασική αφηγηματική εξέλιξη. Αντίθετα με τις σκηνές των υπόλοιπων αφηγηματικών αξόνων, οι δύο σκηνές που έχουμε δει με αυτόν τον χαρακτήρα βρίσκονται σε σχέση κλασικής αιτιώδους εξάρτησης, ως δύο αφηγηματικά γεγονότα που το ένα προκύπτει μέσα από το άλλο και που δημιουργούν μια σημαντική εκκρεμότητα σε σχέση με το τι θα γίνει στη συνέχεια. (Τι θα τα κάνει τα όπλα; Θα τον πιάσουν; κ.λπ.). Επίσης μας δίνεται η πληροφορία ότι ο νεαρός διαρρήκτης είναι στρατιωτικός, μένει μέσα στο στρατόπεδο από το οποίο έκλεψε τα όπλα και είναι επιφορτισμένος με τη μεταφορά υγειονομικού υλικού. Βέβαια, το στιλ της σκηνής ακολουθεί τις γνωστές ως τώρα αντι-κλασικές αρχές· όλη η δράση και ο διάλογος του νεαρού διαρρήκτη με τον φρουρό παρουσιάζεται με ένα πλάνο πίσω από την πλάτη του νεαρού, με αποτέλεσμα να μην βλέπουμε καθόλου το πρόσωπό του, ενώ το κάδρο περιορίζεται στα όρια του παρμπρίζ, χωρίς να φαίνεται καθόλου ο χώρος δεξιά και αριστερά από τα πλαϊνά τζάμια, με αποτέλεσμα ο φρουρός να βρίσκεται συνεχώς εκτός κάδρου (μόνο στην αρχή του πλάνου διακρίνεται η σιλουέτα του, καθώς περνάει μπροστά από το αυτοκίνητο). Αυτή η εξαιρετικά αντι-κλασική διαχείριση όμως περνά σε «δεύτερη μοίρα», διότι η syuzhet της σκηνής παρέχει –επιτέλους– πληροφορίες που βοηθούν σε ένα κλασικό Setup, κάτι το οποίο αποτελεί τον βασικό αντιληπτικό στόχο του θεατή.

Ωστόσο, η σκηνή περιλαμβάνει και ένα δεύτερο μέρος, στο οποίο η syuzhet απομακρύνεται και πάλι εντελώς από το κλασικό παράδειγμα. Όταν ο διαρρήκτης

απομακρύνεται από το σημείο του ελέγχου, έχουν μεταδοθεί πλέον όλες οι κρίσιμες αφηγηματικά πληροφορίες. Η σκηνή όμως, αντί να δώσει τη θέση της στην επόμενη, συνεχίζεται για άλλα 25 δευτερόλεπτα, «ακολουθώντας» τώρα τον φρουρό μέσα στο φυλάκιο, και παρουσιάζοντας μια «αδιάφορη» αφηγηματικά δράση: Ο φρουρός αφήνει το κράνος και το όπλο του και στέκεται δίπλα στον συνάδελφό του, ο οποίος παρακολουθεί μια περιπετειώδη ταινία σε μια μικρή τηλεόραση που υπάρχει στον χώρο. Τον ρωτάει αν «έγινε τίποτα σημαντικό», για να λάβει μια σιωπηρή αρνητική απάντηση. Η σκηνή τελειώνει με την τηλεοπτική εικόνα να καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη για πέντε δευτερόλεπτα, πριν αφήσει τη θέση της στο γνωστό «μαύρο». Δεν υπάρχει κανένας «αφηγηματικός» λόγος που η syuzhet αφιερώνει αυτόν τον χρόνο σ' αυτούς τους προφανώς ήσσονος σημασίας χαρακτήρες (δεν θα εμφανιστούν ξανά στην ταινία). Άλλωστε δεν παρουσιάζονται καν τα πρόσωπά τους. Ο ένας είναι στην αριστερή άκρη του κάδρου, με πλάτη στον φακό, ενώ ο φρουρός που έκανε τον έλεγχο, διασχίζει γρήγορα το κάδρο μπαίνοντας στον χώρο, και δεν φαίνεται ύστερα παρά το χέρι του και ένα μέρος της μέσης και της πλάτης του, καθώς στέκεται δίπλα στον καθισμένο συνάδελφό του. Ανάμεσά τους, στο κέντρο του κάδρου, ως το μόνο πράγμα που φαίνεται «καλά», καθ' όλη τη διάρκεια των 25 αυτών δευτερολέπτων, είναι η τηλεόραση. Θα έλεγε κανείς ότι η σκηνή μάς δείχνει «κυρίως» την τηλεόραση, και τους φρουρούς μόνο παρεμπιπτόντως, επειδή «τυχαίνει» να βρίσκονται στον ίδιο χώρο μαζί της. Η τηλεοπτική εικόνα, όπως και στην αρχική σκηνή του δελτίου ειδήσεων, όπως και στη σκηνή του πατέρα της Τόμεκ, αποκτά εδώ και πάλι ξεχωριστή σημασία, ως ένα στοιχείο με αυτόνομη αξία και λειτουργία στο νοηματικό σύμπαν του κειμένου – αλλά χωρίς το «περιεχόμενο» της εκάστοτε τηλεοπτικής εικόνας να έχει την παραμικρή σχέση με τα αφηγηματικά γεγονότα.

Η σκηνή που ακολουθεί (21) επιφέρει μια παρόμοια ματαιώση προσδοκιών με τη σκηνή του πινγκ-πονγκ. Είδαμε πριν πόσο λείπουν στον θεατή οι πληροφορίες σχετικά με τους χαρακτήρες των Μπρούνερ και το παρελθόν τους. Θα περιμέναμε λοιπόν η επόμενη σκηνή στην οποία θα εμφανίζονταν, να μας παράσχει αν μη τι άλλο, κάποιες πληροφορίες που θα δώσουν μεγαλύτερο «βάθος» στους χαρακτήρες: γιατί δεν έχουν δικά τους παιδιά, πώς κατέληξαν στην απόφαση να υιοθετήσουν την Άνν κ.λπ. Αντίθετα όμως με αυτή την προσδοκία, η syuzhet μάς επιφυλάσσει μια σκηνή δύο λεπτών που δεν περιέχει καμία «σημαντική» πληροφορία. Οι Μπρούνερ διαβάζουν σιωπηλοί στο κρεβάτι τους, και κάποια στιγμή σβήνουν τα φώτα και

κοιμούνται, ευχόμενοι μεταξύ τους «καληνύχτα». Είναι δε χαρακτηριστικό ότι, αφού σβήνουν τα φώτα και ακινητοποιούνται κάτω από το σκέπασμα, ακολουθούν άλλα 10 ολόκληρα δευτερόλεπτα στα οποία δεν συμβαίνει απολύτως τίποτα· βλέπουμε ένα σκοτεινό δωμάτιο στο οποίο δύο άνθρωποι είναι απλώς ξαπλωμένοι, σκεπασμένοι και ακίνητοι. Η έλλειψη αφηγηματικά «ωφέλιμων» πληροφοριών ωθεί όπως και σε προηγούμενες περιπτώσεις σε εναλλακτικούς τρόπους ερμηνείας και κατανόησης των δεδομένων. Έτσι, είναι πολύ πιθανόν ο θεατής να αναγνωρίσει εδώ την επανάληψη ενός «θεματικού» μοτίβου: στιγμές καθημερινότητας όπου κυριαρχεί η έλλειψη επικοινωνίας, η σιωπή, και η ανταλλαγή τυπικών στιχομυθιών. Το είδαμε στη σκηνή του ζευγαριού με το μωρό, το είδαμε στον διάλογο της Τόμεκ με τον πατέρα της, αλλά και στη σκηνή του δεύτερου όπου τρώει μόνος του μπροστά στην τηλεόραση.

Επίσης, λόγω του «φτωχού» αφηγηματικού περιεχομένου, «μεγεθύνεται» στα μάτια του θεατή και η στιλιστική οργάνωση της σκηνής. Είναι πιθανό μάλιστα να εντοπίσει κανείς μια στιλιστική αναλογία ανάμεσα σε αυτήν τη σκηνή και στη σκηνή του πινγκ-πονγκ, με αρκετά χαρακτηριστικά τους να είναι κοινά και κάποια –λίγα– να έρχονται σε αντίθεση. Το στατικό και «σφιχτό» κάδρο, ο περιορισμός των χαρακτήρων σε έναν ακόμη πιο μικρό χώρο εντός του κάδρου, σε συνδυασμό με τη μεγάλη διάρκεια, δημιουργεί ξανά εδώ την αίσθηση του εγκλωβισμού και της απομόνωσης. Η διαφορά είναι ότι στη σκηνή του πινγκ-πονγκ, στο περιορισμένο αυτό κάδρο περιεχόταν η μηχανική, γρήγορη και βίαιη κίνηση του φοιτητή, ενώ εδώ, είναι «τοποθετημένη» μια δράση στην οποία δεσπόζει η ακινησία και η έλλειψη οποιουδήποτε ρυθμού – ή μάλλον η παρουσία ενός εξωφρενικά αργού ρυθμού που χτίζεται με δύο πατήματα διακόπτη του φωτός και τέσσερις επαναλήψεις της λέξης «καληνύχτα».

Η σκηνή με τους φοιτητές στο καφέ-εστιατόριο της φοιτητικής εστίας (22) μάς επαναφέρει στην υπόθεση του κεντρικού αφηγηματικού άξονα, αλλά, και πάλι, το γεγονός που παρουσιάζεται δεν μπορεί να ενσωματωθεί σε μια κλασική αλληλουχία γεγονότων που να οδεύει προς το αναμενόμενο τέλος. Όπως και στις σκηνές του μικρού μετανάστη, έτσι και στην περίπτωση του φοιτητή, βλέπουμε μια παράταξη «τυχαίων» στιγμιότυπων. Υπάρχει βέβαια στη σκηνή ένα καινούριο στοιχείο: Για πρώτη φορά συναντάμε μια έκφραση της ψυχολογικής-συναισθηματικής κατάστασης του νεαρού. Το απότομο, βίαιο ξέσπασμά του, καθώς

σηκώνεται όρθιος και χτυπάει με οργή τον δίσκο του φαγητού, «σπάει» την ως τώρα ατάραχη επιφάνεια του προσώπου και της συμπεριφοράς του. Στην πραγματικότητα όμως, δεν αποσαφηνίζεται καθόλου το ψυχολογικό του «προφίλ», με τον τρόπο που θα υπαγόρευε το κλασικό σχήμα. Διότι πρόκειται για μια αντίδραση προφανώς δυσανάλογη σε σχέση με αυτό που συμβαίνει στη σκηνή· για ένα φαινομενικά «αναίτιο» ξέσπασμα που συνοδεύεται μάλιστα από μια άμεση μετάπτωση στην αντίθετη κατάσταση, καθώς αμέσως κάθεται κάτω ζητώντας συγγνώμη. Η σκηνή προστίθεται στις υπόλοιπες περιπτώσεις όπου παρακολουθούμε αντιδράσεις (όπως τη γυναίκα που κλαίει, τον άντρα που κάνει τον σταυρό του, την Άνυ που εξαφανίζεται τρέχοντας) χωρίς να γνωρίζουμε τι ακριβώς τις προκάλεσε.

Συνεχίζεται επίσης εδώ η εμφάνιση στιλιστικών χαρακτηριστικών όπως η ανάδειξη του off χώρου, οι λεπτομέρειες χεριών και σωμάτων και η μειωμένη πρόσβαση στα πρόσωπα. Ολόκληρο το λεπτό που έχει στη διάθεσή του ο άγνωστος για να ενώσει τα κομμάτια με τον σωστό τρόπο, συν ο χρόνος του διαλόγου με τον οποίο ανοίγει η σκηνή, περνάει μέσα από ένα κοντινό πλάνο στα κομμάτια του ταγκράμ και στα χέρια που προσπαθούν να τα τοποθετήσουν σωστά. Στο γενικό πλάνο που ακολουθεί, ύστερα από ενάμισι περίπου λεπτό, βλέπουμε για πρώτη φορά πρόσωπα, και πάλι όχι όλα. Δεν καταλαβαίνουμε αμέσως ότι στο τραπέζι κάθεται και ο ίδιος ο Μαξιμίλιαν, καθώς είναι με την πλάτη γυρισμένη προς τον φακό. Μόνο όταν αλλάζει το πλάνο για να μας δείξει τη βίαιη αντίδρασή του, τον βλέπουμε από μπροστά και διαπιστώνουμε ότι είναι αυτός. Επίσης το πλάνο της αρχής θυμίζει το – ίδιο σχεδόν– πλάνο με το οποίο τελείωσε η σκηνή στο δωμάτιο της φοιτητικής εστίας (9). Η εικόνα αυτή των χεριών που δοκιμάζουν διάφορους τρόπους ένωσης των κομματιών μέχρι να σχηματίσουν το επιθυμητό σχήμα, καταλαμβάνει για δεύτερη φορά ως τώρα ολόκληρη την οθόνη, αποκτώντας έτσι βαρύνουσα σημασία στον νου του θεατή.

Ο εντοπισμός θεματικών μοτίβων και συνδέσεων συνεχίζεται και εδώ: Επανέρχονται οι έννοιες του «παιχνιδιού», του «στοιχήματος», αλλά και της «σύνδεσης σκόρπιων κομματιών». Επιπλέον, το «ανεξήγητο» ξέσπασμα του Μαξιμίλιαν θα μπορούσε ενδεχομένως να συνδεθεί με την αίσθηση «παγίδευσης» σε μια μηχανική, επαναληπτική καθημερινότητα, και την απουσία συναισθηματικής σύνδεσης με τον κόσμο, που αποκομίσαμε από τη σκηνή του πινγκ-πονγκ.

Η επόμενη σκηνή (23) είναι η ένατη στην οποία βλέπουμε τον μικρό μετανάστη. Από την αρχή της ταινίας έχουμε υποθέσει ότι θα αποτελέσει κεντρικό χαρακτήρα στην ιστορία, ενώ ως τώρα τον έχουμε δει σε περισσότερες σκηνές από οποιονδήποτε άλλον χαρακτήρα. Κι όμως, η «ιστορία» του εξακολουθεί να παραμένει απομονωμένη από την υπόλοιπη διήγηση, αλλά και στάσιμη, αφού οι σκηνές του δεν μπορούν καν να στοιχειοθετήσουν μια κανονική Πρώτη Πράξη. Εδώ, το γεγονός ότι δεν καταλαβαίνουμε τι λέει όταν μιλάει με τον εφημεριδοπώλη, μας υπενθυμίζει τα μεγάλα κενά γνώσης που έχουμε σε σχέση με τον χαρακτήρα του· έχει περάσει μισή ώρα και δεν ξέρουμε καν το όνομά του, από ποια χώρα κατάγεται και τι γλώσσα μιλάει. Η έλλειψη υποτίτλων τονίζει περαιτέρω την «άρνηση» της αφηγητικής πηγής να μεταδώσει πληροφορίες. Μπορεί γενικά οι υπότιτλοι, ως ένα τεχνικό, εξωτερικό στοιχείο, να αυξάνουν την αυτεπίγνωση, καθώς αποτελούν μια άμεση «παρέμβαση» της αφηγητικής πηγής, που «μιλάει» στον θεατή σε μια άλλη γλώσσα από αυτήν στην οποία μιλούν οι χαρακτήρες, είναι όμως μια τόσο συνηθισμένη και «κωδικοποιημένη» παρέμβαση, και ανταποκρίνεται τόσο άμεσα στην ανάγκη του θεατή να πάρει τις πληροφορίες που χρειάζεται, που ο τελευταίος δεν την αντιλαμβάνεται ως εμπόδιο στη «διαφάνεια» του κειμένου. Αντίθετα, η έλλειψη υποτίτλων στη μοναδική στιγμή μέχρι τώρα που ο μικρός μιλάει και ζητάει κάτι συγκεκριμένο από κάποιον, «θυμίζει» στον θεατή την αφηγητική πηγή ως τον παράγοντα που «αρνείται» να τον βοηθήσει να καταλάβει ένα διάλογο η κατανόηση του οποίου θα μπορούσε να είναι πολύτιμη στην προσπάθειά του να παρακολουθήσει την ιστορία.⁴¹

Παρ' όλα αυτά, και αυτή η σκηνή παρέχει αφορμές για «θεματικές» συνδέσεις. Το θέμα της δυσχερούς επικοινωνίας επανέρχεται μέσω της «άγνωστης» γλώσσας, αν και οι δύο μετανάστες δείχνουν μεγαλύτερη διάθεση για επικοινωνία από ό,τι οι Μπρούνερ, η Τόμεκ και ο πατέρας της, ή το ζευγάρι με το μωρό, που μιλούν την ίδια γλώσσα. Επίσης η αδυναμία του μικρού να μιλήσει τη γλώσσα της

⁴¹ Σε άλλη περίπτωση, η έλλειψη υποτίτλων θα μπορούσε να «κρύβει» περαιτέρω την αφηγητική πηγή. Εάν, για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας βρισκόταν σε μια ξένη χώρα και δεν καταλάβαινε τι λέγεται γύρω του, η έλλειψη υποτίτλων θα έφερνε ακόμα πιο κοντά την «οπτική γωνία» μας σε αυτήν του χαρακτήρα, και θα ενισχυόταν ο υποκειμενικός «ρεαλισμός» του αφηγήματος. Εδώ, αντίθετα, η έλλειψη υποτίτλων αυξάνει την «απόστασή» μας από τη διήγηση, καθώς μας αποκρύπτει πληροφορίες τις οποίες θα θέλαμε να μάθουμε για να κατανοήσουμε καλύτερα τον χαρακτήρα.

χώρας στην οποία έχει βρεθεί, επιτείνει την απομόνωσή του. Ο προσεκτικός θεατής μάλιστα θα μπορούσε να παραλληλίσει την αδυναμία αυτή του μικρού με την ηθελημένη σιωπή την Άνυ, της οποίας δεν έχουμε ακούσει ακόμα καθόλου τη φωνή, επεκτείνοντας έτσι τη σύνδεση ανάμεσα στα δύο παιδιά.

Η σκηνή των ειδήσεων, που ακολουθεί, δεν μπορεί παρά να μας θυμίσει την αρχική σκηνή (1). Τα χαρακτηριστικά τους είναι ολόιδια: Μια τηλεοπτική εικόνα που καταλαμβάνει πλήρως την κινηματογραφική οθόνη, χωρίς να περισσεύει καθόλου χώρος στον οποίο θα μπορούσε να εισχωρήσει έστω κι ένα ψήγμα της περιβάλλουσας διηγητικής πραγματικότητας· ένας διάτιτλος με μια ημερομηνία και η παράθεση ειδήσεων και πάλι άσχετων με τις όποιες αφηγηματικές γραμμές περιέχει η *fabula*. Τα μόνα που αλλάζουν είναι το περιεχόμενο των ειδήσεων και, βέβαια, η ημερομηνία: 26 Οκτωβρίου 1993, 14 ημέρες μετά την πρώτη. Συμπεραίνουμε πως τα περιστατικά που παρακολουθήσαμε ως τώρα έλαβαν χώρα από το ξημέρωμα μέχρι το βράδυ της 12ης Οκτωβρίου, και υποθέτουμε πως ό,τι θα παρακολουθήσουμε στη συνέχεια θα λάβει χώρα στις 26 του ίδιου μήνα. Διαμορφώνεται πια στον νου μας η υπόθεση ότι τα δελτία ειδήσεων λειτουργούν ως επικεφαλίδες των ενοτήτων-ημερών που παρουσιάζει η *syuzhet*, και ταυτόχρονα ως ένα σημείο στίξης ανάμεσά τους. Ενώ το μαύρο χωρίζει τις σκηνές ως περιστατικά που λαμβάνουν χώρα μέσα στην ίδια μέρα, οι ειδήσεις χωρίζουν και οριοθετούν τις μέρες ως ευρύτερες ενότητες της *syuzhet*. Μένει φυσικά αυτό να επιβεβαιωθεί από τη συνέχεια της ταινίας.

Η ταινία θα εξακολουθήσει, και σ' αυτήν τη δεύτερη μέρα, να μην είναι καθόλου μεταδοτική, να παρουσιάζει γεγονότα μ' έναν εξαιρετικά ελλειπτικό τρόπο, αλλά και να επιδεικνύει το χαρακτηριστικό της επανάληψης ίδιων και παρόμοιων πραγμάτων, τόσο σε επίπεδο γεγονότων και καταστάσεων όσο και σε επίπεδο στιλιστικών γνωρισμάτων. Επίσης, θα γίνεται όλο και πιο φανερό η «διάθεση» της αφηγητικής πηγής να «παίζει» με τις κλασικές προσδοκίες του θεατή, ακολουθώντας μια στρατηγική ματαίωσης, αναζωπύρωσης και εκ νέου διάψευσης των κλασικών σχημάτων.

Η νέα ενότητα «ανοίγει» με μια σκηνή του ζευγαριού με το μωρό, που αποτελεί μια παραλλαγή της προηγούμενης σκηνής στην οποία είδαμε αυτούς τους χαρακτήρες. (7). Η *syuzhet* τους απομονώνει ξανά εδώ, σαν να πρόκειται για κεντρικούς χαρακτήρες της ιστορίας, μη δείχνοντας όμως –και πάλι– τίποτε

παραπάνω από στιγμές της πρωινής τους ρουτίνας. Η γυναίκα ταΐζει το μωρό στο τραπέζι της κουζίνας και ο άντρας ετοιμάζεται και φεύγει για τη δουλειά του. Μάλιστα, στη νέα αυτή σκηνή η υγεία του μωρού φαίνεται καλή και δεν επιβεβαιώνεται έτσι και η μόνη πιθανή αιτιώδης σύνδεση που είχαμε υποθέσει νωρίτερα, ότι δηλαδή το κλάμα της γυναίκας και το «σταυροκόπημα» του άντρα οφείλονταν σε κάποιο πιθανό σοβαρό πρόβλημα υγείας του μωρού. Ανάλογη «στασιμότητα» παρουσιάζουν στο ξεκίνημα αυτό της δεύτερης ημέρας και οι υπόλοιποι αφηγηματικοί άξονες. Βλέπουμε τον μικρό μετανάστη σε νέα «ασήμαντα» στιγμιότυπα: να ζητιανεύει στον δρόμο και να παίζει με έναν συνομήλικό του που βλέπει στην αντικρινή αποβάθρα του μετρό, κάνοντας και οι δυο τους ότι «βουτάνε» δήθεν στις γραμμές, καθώς τα τρένα περνούν ανάμεσά τους. Βλέπουμε την Άνυ να επισκέπτεται το σπίτι των Μπρούνερ, χωρίς όμως να προωθείται σημαντικά η «ιστορία» τους – παρέχεται μόνο μια νύξη ότι η μικρή «βλέπει» ίσως θετικά το ενδεχόμενο της υιοθεσίας, καθώς ζητάει ψιθυριστά στο αυτί της κοινωνικής λειτουργού να «δει το δωμάτιό της». Βλέπουμε επίσης τον πατέρα της Τόμεκ σε μια επίσκεψη στον γιατρό, ο οποίος βλέπει τις εξετάσεις του και τον συμβουλεύει, χωρίς όμως να μαθαίνουμε τι πρόβλημα έχει και πόσο σοβαρό είναι.

Ο μόνος άξονας που συνεχίζει να κινείται σημαντικά «προς τα εμπρός» (και αυτό βέβαια είναι σχετικό γιατί σ' ένα τόσο «στάσιμο» αφηγηματικά περιβάλλον, και η παραμικρή κίνηση μοιάζει σημαντική) είναι αυτός του διαρρήκτη της στρατιωτικής αποθήκης. Ένα ζευγάρι σκηνών ανάμεσα στις οποίες παρεμβάλλονται οι προαναφερθείσες σκηνές της επίσκεψης της Άνυ στους Μπρούνερ και του πατέρα της Τόμεκ στον γιατρό, παρουσιάζει δύο διαδοχικές αγοραπωλησίες ενός από τα κλοπιμαία όπλα. Στην πρώτη σκηνή, σε ραντεβού που έχουν σε μία καφετέρια, ο γνωστός μας διαρρήκτης πουλάει το όπλο σε έναν άγνωστο σε μας νεαρό μεσάζοντα, ενώ στη δεύτερη, ο νεαρός αυτός, λίγη ώρα μετά, στο ίδιο τραπέζι της καφετερίας υποδέχεται έναν τρίτο, ο οποίος αγοράζει με τη σειρά του το όπλο. Οι δύο αυτές σκηνές είναι ένα έξοχο παράδειγμα της ελλειπτικότητας και του «παιχνιδιού» των επαναλήψεων που χαρακτηρίζουν την αφηγηματική στρατηγική της ταινίας – σ' αυτό όμως θα αναφερθώ παρακάτω. Προς το παρόν, ας επισημανθεί ότι αυτές οι δύο σκηνές δημιουργούν μια –σπάνια για την ταινία– κλασική εκκρεμότητα: Το «ταξίδι» του όπλου που φαίνεται να ξεκινάει εδώ, ενισχύει το ισχνό έως τώρα σασπένς,

γεννώντας ερωτήματα όπως, «Πού θα καταλήξει το όπλο;» «Θα συνδεθεί με τον υποτιθέμενο κεντρικό αφηγηματικό άξονα των πυροβολισμών στην τράπεζα;»

Παρ' όλο που η μέχρι τώρα διαμόρφωση της syuzhet δεν μας δημιουργεί εμπιστοσύνη ότι θα συμβεί κάτι τέτοιο, η εκκρεμότητα αυτή οδηγεί πράγματι σε μια «γραμμική» εξέλιξη: Αφού μεσολαβήσει η προαναφερθείσα σκηνή με τον μικρό μετανάστη που «παίζει» με τον συνομήλικό του στον σταθμό του μετρό, βλέπουμε μια σκηνή η οποία θα λέγαμε ότι «άργησε» μια ολόκληρη ώρα: Στο καφε-εστιατόριο του πανεπιστημίου ο γνωστός μας φοιτητής γεμίζει τον δίσκο του με φαγητό συνομιλώντας με μια συμφοιτήριά του· τον πλησιάζει τότε ο δεύτερος αγοραστής από το ζευγάρι των σκηνών της αγοραπωλησίας του όπλου, και του παραδίδει τη νάυλον σακούλα στην οποία είχε και ο ίδιος νωρίτερα παραλάβει το όπλο. Ύστερα από 43 λεπτά ταινίας, βλέπουμε επιτέλους μια ισχυρή ένδειξη ότι ο νεαρός φοιτητής είναι πράγματι ο Μαξιμίλιαν Β. που πρόκειται να ανοίξει πυρ στην τράπεζα· για πρώτη φορά δε τον βλέπουμε σε μια σκηνή η οποία τον «φέρνει» πιο κοντά σ' αυτό το προαναγγελθέν τέλος. Τα κλασικά σχήματα του θεατή αναλαμβάνουν πια κεντρικό ρόλο στην αφηγηματική διαδικασία και η ερώτηση «Τι θέλει το όπλο ο Μαξιμίλιαν;» γίνεται η κεντρική ερώτηση του ερμηνευτικού κώδικα της ιστορίας. Τι σχεδιάζει να κάνει μ' αυτό; Θα αποπειραθεί να ληστέψει την τράπεζα στην οποία θα λάβουν χώρα οι πυροβολισμοί; Ύστερα από συνεχείς ματαιώσεις των προσδοκιών του, ο θεατής λαμβάνει επιτέλους την υπόσχεση μιας κλασικής γραμμικής εξέλιξης.

Ωστόσο, η εξέλιξη αυτή θα διακοπεί και πάλι: Στις επόμενες 11 σκηνές, οι οποίες συμπληρώνουν τη δεύτερη ενότητα-μέρα και αντιστοιχούν σε 18 λεπτά φιλμικού χρόνου, δεν περιέχεται ούτε υπόνοια αιτιώδους σύνδεσης με τα γεγονότα της αγοράς του όπλου και των πυροβολισμών. Από αυτές τι σκηνές δε μόνο δύο είναι αφιερωμένες στον Μαξιμίλιαν: Στη μία, βλέπουμε στην οθόνη μιας τηλεόρασης έναν αγώνα πινγκ-πονγκ μεταξύ του Μαξιμίλιαν και ενός άλλου νεαρού. Η εικόνα πότε πότε «παγώνει» και γυρίζει προς τα πίσω για να επαναλάβει κάποιο κομμάτι, ενώ σε όλη αυτή τη διάρκεια ακούμε off μια αντρική φωνή (προφανώς του προπονητή του) να κάνει σφοδρές παρατηρήσεις στον Μαξιμίλιαν για τα λάθη του στο παιχνίδι. Στην άλλη, τον βλέπουμε σ' έναν τηλεφωνικό θάλαμο, να συνομιλεί τηλεφωνικά με τη μητέρα του. Ούτε στο περιεχόμενο της συνομιλίας (μιλάνε για «συνηθισμένα» θέματα, τα νέα της γειτονιάς, την πρόοδό του στο πανεπιστήμιο, τις εξετάσεις του

κ.λπ.) ούτε και στο ύφος του Μαξιμίλιαν διαφαίνεται κάτι ασυνήθιστο, που να μπορεί να «εξηγήσει» ή να συνδεθεί κάπως, έστω έμμεσα, με την αγορά του όπλου.

Οι υπόλοιπες 9 σκηνές αυτής της δεύτερης ενότητας-μέρας είναι όπως ήδη αναφέρθηκε επίσης άσχετες με τη γραμμική εξέλιξη που «υποσχέθηκε» λίγο πριν η αφηγητική πηγή: Σε ένα στατικό μονοπλάνο που διαρκεί πάνω από 5 λεπτά, βλέπουμε τον πατέρα της Τόμεκ στο σπίτι του, καθισμένο σε μια πολυθρόνα μπροστά στην ανοιχτή τηλεόραση, να μιλάει στο τηλέφωνο με την κόρη του και – κάποιες στιγμές– με την εγγονή του. Από τη συνομιλία δεν παίρνουμε καμία συγκεκριμένη πληροφορία – το μόνο που προκύπτει με έμφαση είναι η ψυχρότητα και η δυσκολία επικοινωνίας ανάμεσα στον πατέρα και στην κόρη, καθώς και η δυσβάσταχτη μοναξιά του ηλικιωμένου, πράγματα που ήδη έχουμε εισπράξει από προηγούμενες σκηνές. Βλέπουμε ακόμα μία σκηνή-μονοπλάνο του ζεύγους με το μωρό, στην οποία –και πάλι– δε συμβαίνει τίποτα «σημαντικό». Την ώρα του μεσημεριανού φαγητού αυτήν τη φορά, τρώνε στο γνωστό τραπέζι της κουζίνας σιωπηλοί, μέχρι που ο άντρας σταματά και λέει στη γυναίκα ένα αδέξιο «σ’ αγαπώ». Η γυναίκα τότε τον ρωτάει αν είναι μεθυσμένος, προσθέτοντας ότι «κανείς δεν μιλάει μ’ αυτόν τον τρόπο», και εκείνος τη χαστουκίζει. Μένουν για λίγο ακίνητοι και σιωπηλοί, και ύστερα εκείνη, του πιάνει για λίγο –μάλλον τρυφερά– το χέρι. Τότε ξεκινούν και πάλι να τρώνε, επανερχόμενοι σιγά σιγά στον αρχικό τους, αργό, ρυθμό. Πρόκειται για μια ακόμα σκηνή στην οποία βλέπουμε ένα ψήγμα καθημερινότητας, μη ενταγμένο σε κάποια ακολουθία γεγονότων που θα «εξηγούσε» τις συμπεριφορές που παρακολουθούμε. Δύο από τις υπόλοιπες σκηνές είναι αφιερωμένες στην Άνυ και στους Μπρούνερ. Εδώ παρατηρείται μια εξέλιξη, όχι μεγάλη, αλλά που μέσα στη γενικότερη αφηγηματική «στασιμότητα», φαντάζει σημαντική. Στην πρώτη, οι Μπρούνερ και η Άνυ έχουν επισκεφθεί ένα πάρκο με φώκιες. Η μικρή φαίνεται ότι εξακολουθεί να αρνείται την επικοινωνία με τους επίδοξους θετούς γονείς της, αλλά τη βλέπουμε για πρώτη φορά να χαμογελάει, διασκεδάζοντας με τα παιχνίδια των ζώων. Στη δεύτερη βλέπουμε την Άνυ στο ίδρυμα, αργά το βράδυ, να μπαίνει με τις πιτζάμες της σ’ ένα δωμάτιο όπου η κοινωνική λειτουργός τρώει βλέποντας τηλεόραση, και να τη ρωτάει: «Πότε θα κοιμηθώ σπίτι τους;» Αυτή η ερώτηση, σε συνδυασμό με την επιθυμία που εξέφρασε νωρίτερα να «δει το δωμάτιό της», αλλά και με το αμυδρό της χαμόγελο στη σκηνή

του πάρκου, μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το κορίτσι αντιμετωπίζει όλο και πιο θετικά το ενδεχόμενο της υιοθεσίας του.

Από τις υπόλοιπες τέσσερις σκηνές της δεύτερης μέρας, μία είναι αφιερωμένη στον άνδρα του ζεύγους με το μωρό, ο οποίος ξαγρυπνά μόνος στο σπίτι του χωρίς προφανή αιτία, και οι άλλες τρεις είναι αφιερωμένες στον μικρό μετανάστη. Στην πρώτη τον βλέπουμε να κλέβει μια φωτογραφική μηχανή σπάζοντας το τζάμι ενός κλειδωμένου αυτοκινήτου, και να την περιεργάζεται ύστερα, καθισμένος σε ένα παγκάκι. Στη δεύτερη τον βλέπουμε στον σταθμό του μετρό· με την κλεμμένη κάμερα κρεμασμένη στον λαιμό του, χαζεύει μια βιτρίνα με τηλεοράσεις στις οθόνες των οποίων φαίνονται απόψεις του γύρω χώρου, «φωτογραφίζει» δήθεν κάποιους περαστικούς που τον κοιτούν με περιέργεια, και, τέλος, το βάζει στα πόδια πετώντας κάτω την κάμερα, όταν ένας αστυνομικός τον κοιτάζει ερευνητικά και ύστερα τον παίρνει στο κυνήγι. Η τρίτη σκηνή, που είναι και η συντομότερη, «σπάει» κατά κάποιον τρόπο τη στασιμότητα αυτού του αφηγηματικού άξονα: ο μικρός μπαίνει σε μια πόρτα έξω από την οποία υπάρχει μια πινακίδα που γράφει «Αστυνομία». Οι κλασικές προσδοκίες του θεατή αναζωπυρώνονται και πάλι, καθώς μια επίσκεψη στην αστυνομία μπορεί να ανατρέψει τα δεδομένα και να προωθήσει την ιστορία του μικρού· θα ενταθούν δε οι προσδοκίες αυτές ακόμη περισσότερο στη συνέχεια, καθώς το κομμάτι της syuzhet που ακολουθεί, και το οποίο συνιστά την τρίτη ενότητα-μέρα, περιλαμβάνει επιλογές που παραπέμπουν αναμφίβολα τον θεατή στο κλασικό αφηγηματικό σχήμα.

Η τρίτη μέρα εισάγεται και πάλι με τον γνωστό τρόπο: ένα απόσπασμα δελτίου ειδήσεων και ένας διάτιτλος-ημερομηνία: 30 Οκτ. 1993. Ωστόσο, αυτήν τη φορά το δελτίο δεν παρουσιάζει τα χαρακτηριστικά των προηγούμενων. Ενώ ως τώρα οι ειδήσεις δεν συνδέονταν με τη διήγηση, και η ίδια η τηλεόραση, ως αντικείμενο, δεν καταλάμβανε συγκεκριμένη θέση στον διηγητικό κόσμο, δημιουργώντας την απορία ποιος την παρακολουθεί, τώρα ο κανόνας αυτός παραβιάζεται, και μάλιστα με διπλό τρόπο. Το απόσπασμα του δελτίου αφορά τον μικρό μετανάστη – περιλαμβάνοντας μάλιστα και μια συνέντευξή του σ' έναν δημοσιογράφο, όπου εξιστορεί την περιπέτειά του καθώς πέρασε λαθραία τα σύνορα. Η syuzhet γίνεται ξαφνικά εξαιρετικά μεταδοτική, αφού μέσα από το voice over της εκφωνήτριας των ειδήσεων μαθαίνουμε όσα δεν έχουμε μάθει μέχρι τώρα για τον μικρό μετανάστη: Το όνομά του είναι Μάριαν, και κατάγεται από το Βουκουρέστι.

Το δελτίο αυτήν τη φορά, όχι μόνο σχετίζεται με τα γεγονότα της *fabula*, αλλά δίνει και συνέχεια στην εκκρεμότητα που άφησε η προηγούμενη σκηνή, αφού από τη συνέντευξή του συμπεραίνουμε ότι ο μικρός από τη Ρουμανία «παραδόθηκε» στην αστυνομία και τέθηκε σε ένα καθεστώς κρατικής μέριμνας. Επιπλέον, η *full frame* τηλεοπτική εικόνα των ειδήσεων ενσωματώνεται για πρώτη φορά στον διηγητικό κόσμο, καθώς καθίσταται αντικείμενο του βλέμματος χαρακτήρων της ιστορίας: αρχικά λειτουργεί ως υποκειμενικό πλάνο του πατέρα της Τόμεκ, ο οποίος παρακολουθεί το ρεπορτάζ στην τηλεόραση του σπιτιού του, και στη συνέχεια ως υποκειμενικό των Μπρούνερ που επίσης παρακολουθούν, στο σαλόνι τους. Έτσι, σ' αυτά τα τέσσερα περίπου λεπτά ταινίας ικανοποιούνται προσδοκίες που έμεναν ανικανοποίητες σε ολόκληρη τη σχεδόν μία ώρα που έχει προηγηθεί. Το εξωδιηγητικό ως τώρα δελτίο ειδήσεων, που δεν διέθετε άλλη αφηγηματική λειτουργία πέραν του να χωρίζει τις χρονικές «ενότητες» της *syuzhet*, γίνεται εδώ αντικείμενο διηγητικών βλεμμάτων, και εντός του συγκλίνουν τρεις αφηγηματικοί άξονες που ως τώρα παρέμεναν «απομονωμένοι» και ασύνδετοι: Ο άξονας του Μάριαν, ο άξονας του πατέρα της Τόμεκ και ο άξονας των Μπρούνερ και της Άνυ. Η σύνδεση μάλιστα των Μπρούνερ-Άνυ-Μάριαν θα πάρει διαστάσεις κλασικής αιτιώδους σύνδεσης: Η τηλεοπτική εικόνα του μικρού συγκινεί τόσο πολύ το ζευγάρι που, μια σκηνή αργότερα, τους βλέπουμε στο κρεβάτι τους, και από τις λίγες κουβέντες που ανταλλάσσουν (Αυτή: «Σκέφτεσαι τον μικρό; Αυτός: «Και τη μικρή...» Αυτή: «Κι εγώ... Πώς να της το εξηγήσουμε;...») συμπεραίνουμε ότι σκέφτονται να υιοθετήσουν τον Μάριαν αντί της Άνυ.

Την τρίτη ενότητα-μέρα συμπληρώνει μια σκηνή όπου η αστυνομία κάνει έρευνα στο σπίτι του νεαρού διαρρήκτη, αναζητώντας προφανώς τα όπλα. Στο τέλος λοιπόν αυτής της μέρας έχουν συμβεί αξιοσημείωτες αφηγηματικές περιπλοκές και στο μυαλό του θεατή έχουν διαμορφωθεί πλέον τα εξής ερωτήματα που στηρίζουν τον ερμηνευτικό κώδικα του αφηγήματος: Τι το θέλει το όπλο ο Μαξιμίλιαν; Θα συλλάβει η αστυνομία τον διαρρήκτη και τι συνέπειες μπορεί να έχει αυτό για τον Μαξιμίλιαν που απέκτησε ένα από τα κλεμμένα όπλα; Ποιο παιδί θα υιοθετήσουν οι Μπρούνερ; Πώς θα επιβιώσει ο Μάριαν; Πώς θα αντιδράσει η Άνυ στην περίπτωση που «ναυαγήσει» η υιοθεσία της; Με αυτά τα ερωτήματα να εκκρεμούν, ο θεατής πιθανολογεί ότι η *syuzhet* θα συμμορφωθεί πλέον στο κλασικό αφηγηματικό σχήμα και θα του δώσει τις απαντήσεις που ζητάει.

Όμως, η εισαγωγή της επόμενης μέρας σηματοδοτεί μια εκ νέου υποχώρηση των κλασικών σχημάτων. Στο δελτίο ειδήσεων που ακολουθεί, με τον διάτιτλο «17 Νοε. 1993», ο κανόνας που παραβιάστηκε προηγουμένως επανακάμπει. Οι ειδήσεις είναι ξανά απολύτως άσχετες με τη διήγηση ενώ μάταια περιμένουμε να καταστεί η τηλεόραση αντικείμενο ενός διηγητικού βλέμματος. Η τηλεοπτική οθόνη γίνεται και πάλι ένας αυτόνομος «χώρος» που δεν συναντιέται πουθενά με τον διηγητικό κόσμο. Η 17η Νοεμβρίου είναι η μικρότερη ενότητα της syuzhet, καθώς αποτελείται από μόνο δύο σκηνές. Η πρώτη ξεκινά με μια full-frame οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, όπου παρακολουθούμε την ηλεκτρονική εκδοχή του γνωστού ταγκράμ. Τα σκόρπια κομμάτια μετακινούνται στην οθόνη ώστε να σχηματίσουν τον σταυρό, ενώ στη συνέχεια, ένα γενικό πλάνο αποκαλύπτει ότι μπροστά στην οθόνη κάθονται ο Μαξιμίλιαν με τον συγκάτοικό του. Βρίσκονται στο γνωστό δωμάτιο όπου τους είχαμε δει και νωρίτερα (9), μπροστά στο κοινό τους γραφείο-πάγκο. Ο συγκάτοικος δείχνει στον Μαξιμίλιαν τις λεπτομέρειες του χειρισμού του παιχνιδιού, και συζητάνε για το πώς σχεδιάζει να αξιοποιήσει την επινόησή του. Κάποια στιγμή, κλείνει τον υπολογιστή, βγάζει από την τσάντα του ένα παιχνίδι «Μικάντο» και το ρίχνει στο τραπέζι. Επί δύο σχεδόν λεπτά, βλέπουμε ένα κοντινό στα χέρια τους, καθώς αφαιρούν ένα ένα τα ξυλάκια. Πρόκειται για μια ακόμα ακραία περίπτωση ματαίωσης των κλασικών προσδοκιών του θεατή. Από τη στιγμή που η syuzhet έδειξε τον Μαξιμίλιαν να αγοράζει το όπλο στο 43ο λεπτό της ταινίας, κάνοντας τον θεατή να υποθέσει ότι η ιστορία είχε πια «μπει στις ράγες» προς την κορύφωσή της, έχουν περάσει περίπου 30 λεπτά, έχουμε δει 4 σκηνές του νεαρού φοιτητή, και καμιά τους δεν δικαιώνει ούτε στο ελάχιστο αυτήν την υπόθεση γραμμικής εξέλιξης· καμιά τους δεν ανταποκρίνεται στη βασική αφηγηματική εκκρεμότητα της ταινίας, με την οποία είναι συνυφασμένος ο νεαρός φοιτητής, δηλαδή στην ερώτηση: «Γιατί αγόρασε το όπλο;»

Η άλλη σκηνή της τέταρτης και προτελευταίας μέρας είναι μια συνάντηση των Μπρούνερ με τον Μάριαν, μάλλον στο αστυνομικό τμήμα. Η σκηνή ενισχύει την υπόθεση που κάναμε προηγουμένως, βλέποντας τη σκηνή στην κρεβατοκάμαρα του ζευγαριού, ότι δηλαδή προτίθενται να τον υιοθετήσουν, αλλά δεν μας διαφωτίζει περισσότερο. Πίσω από ένα γυάλινο χώρισμα, τους βλέπουμε να συναντούν τον μικρό, χωρίς να μπορούμε να ακούσουμε τι λένε. Βλέπουμε πάντως τον Μάριαν να τους δίνει το χέρι του και να χαμογελάει, εκδηλώνοντας την ικανοποίησή του.

Ακολουθεί ένα νέο απόσπασμα δελτίου ειδήσεων, που εισάγει την πέμπτη και τελευταία ενότητα-μέρα της syuzhet: 23 Δεκεμβρίου 1993· η μέρα κατά την οποία, σύμφωνα με τον διάτιτλο της αρχής, έλαβαν χώρα οι πυροβολισμοί στην τράπεζα. Το δελτίο ακολουθεί τον γνωστό κανόνα: ειδήσεις άσχετες με τη διήγηση – ρεπορτάζ για τα Χριστούγεννα στο εμπόλεμο Σεράγεβο και για τις κατηγορίες κατά του Michael Jackson για κακοποίηση ανηλίκων– , full frame οθόνη, αποσύνδεση της τηλεόρασης από τον χώρο και τον χρόνο της ιστορίας. Η παρουσίαση και της τελευταίας μέρας της ιστορίας ξεκινάει με σκηνές που αποπνέουν την αίσθηση ότι τις έχουμε ξαναδεί: Βλέπουμε και πάλι το γνωστό ζευγάρι με το μωρό, σε μια δράση την οποία έχουμε ξαναπαρακολουθήσει –σχεδόν ίδια, με ελάχιστες διαφοροποιήσεις– στο «άνοιγμα» της δεύτερης ενότητας-μέρας: Η γυναίκα στο τραπέζι της κουζίνας ετοιμάζει το γάλα στο μπιμπερό και κάθεται να ταΐσει το μωρό, ενώ πίσω της περνάει ο σύντροφός της με τη στολή του, φεύγοντας για τη δουλειά. Εκείνη τον ρωτάει (όπως και στην προηγούμενη σκηνή) τι ώρα θα γυρίσει κι εκείνος ακούγεται να της απαντά (όπως και πριν) «στις έξι». Στη συνέχεια, βλέπουμε τον Μαξιμίλιαν στον ίδιο τηλεφωνικό θάλαμο και σε ολόιδιο κάδρο με αυτό που τον είδαμε και μερικές σκηνές πριν, να μιλάει και πάλι με τη μητέρα του. Από τα λεγόμενά του καταλαβαίνουμε ότι εντός της ημέρας πρόκειται να ταξιδέψει με το αυτοκίνητό του και ύστερα με το τρένο για να πάει για σκι. Ακολουθεί μια σκηνή της Μπρούνερ που οδηγεί το αυτοκίνητό της, έχοντας δίπλα της τον Μάριαν, στον οποίο μαθαίνει τις πρώτες του αυστριακές λέξεις, και στη συνέχεια, μια σκηνή «χρηματοποστολής», που θυμίζει πολύ την αντίστοιχη σκηνή (12) που είχαμε δει στην πρώτη ενότητα-μέρα. Έχουμε κι εδώ μια αλληλουχία πολύ κοντινών πλάνων σε χέρια που πατούν κουμπιά και σε πόρτες που ανοίγουν και κλείνουν, τα οποία εναλλάσσονται με πλάνα οθονών ασφαλείας στις οποίες βλέπουμε τις κινήσεις του βαν της χρηματοποστολής και του επικεφαλής της, που δεν είναι άλλος φυσικά από τον άντρα του γνωστού μας ζευγαριού με το μωρό. Στο πλάνο μάλιστα της οθόνης μιας ηλεκτρονικής συσκευής αναγνώρισης, στην οποία έχει τοποθετήσει την κάρτα του, βλέπουμε για πρώτη φορά και το όνομά του: Χανς Νόχαλ. Η σκηνή είναι μια παραλλαγή της πρώτης, τώρα όμως έχει πολλαπλάσια βαρύτητα, καθώς γνωρίζουμε ότι επίκειται από ώρα σε ώρα το γεγονός των πυροβολισμών, που πιθανότατα θα λάβει χώρα σ' αυτήν την τράπεζα.

Καθώς οι σκηνές αυτής της τελευταίας ενότητας-μέρας θα διαδέχονται η μία την άλλη, ο θεατής θα υποψιάζεται όλο και περισσότερο –και τελικά θα βεβαιωθεί– ότι όλες τους παρουσιάζουν τους περισσότερους από τους γνωστούς μας χαρακτήρες στην «πορεία» τους, τυχαία ή ηθελημένη, προς την τράπεζα όπου θα συμβεί το γεγονός των πυροβολισμών. Έτσι, σχηματίζεται για πρώτη φορά στην ταινία μια μεγάλη, κλασική «σεκάνς»: μια ακολουθία σκηνών οι οποίες, αν και διατηρούν τα εξωτερικά γνωρίσματα του «θραύσματος» (με το «μαύρο» σημείο στίξης ανάμεσά τους και το απότομο σταμάτημα να είναι σταθερά χαρακτηριστικά), διέπονται ωστόσο από χωρική και χρονική ενότητα και συναποτελούν το ενιαίο αφηγηματικό γεγονός της «μετάβασης στην τράπεζα». Η συνειδητοποίηση ότι παρακολουθούμε εδώ μια κλιμάκωση προς την αναμενόμενη κορύφωση, κάτι το οποίο έλειπε μέχρι τώρα και το οποίο φαίνεται πλέον να προχωρεί συνεχόμενα και απρόσκοπτα, δημιουργεί ένα αίσθημα αγωνίας, το οποίο εντείνεται στη συνέχεια, καθώς η syuzhet και το στιλ προσαρμόζονται σε μια εντυπωσιακή ρυθμική επιτάχυνση.

Είναι χαρακτηριστικό ότι στα 16 λεπτά (από τα συνολικά 95 της ταινίας) που διαρκεί η τελευταία αυτή ενότητα-μέρα, «χωράνε» οι 21 από τις 71 σκηνές της syuzhet· σε περίπου το 15% του χρόνου της ταινίας δηλαδή «χωράει» περίπου το 30% των σκηνών της. Πράγματι, εάν δούμε τις διάρκειες των σκηνών θα διαπιστώσουμε ότι από τις 18 σκηνές που μεσολαβούν από την αρχή της πέμπτης μέρας μέχρι το γεγονός των πυροβολισμών, μόνο 3 είναι πάνω από 1 λεπτό, ενώ όλες οι υπόλοιπες διαρκούν λιγότερο από 45 δευτερόλεπτα. Εκτός δε από το ότι οι σκηνές είναι πιο πολλές και συντομότερες, κάποιες από αυτές (οι σκηνές του Μαξιμίλιαν ιδίως) περιέχουν και έντονη δράση που δημιουργεί σασπένς, γεγονός που τις κάνει να φαίνονται ακόμα συντομότερες, αφού η διάρκειά τους περνά απαρατήρητη λόγω του πυκνού πληροφοριακού τους περιεχομένου. Δημιουργείται έτσι ένα «κρεσέντο» που κορυφώνεται με την συνύπαρξη όλων των χαρακτήρων στην τράπεζα τη στιγμή των πυροβολισμών.

Ας δούμε τι άλλο περιλαμβάνει η σεκάνς: Ο πατέρας της Τόμεκ ντύνεται μπροστά στον καθρέφτη και φεύγει ύστερα από το σπίτι έχοντας μαζί του χριστουγεννιάτικα δώρα (μάλλον για την οικογένεια της κόρης του)· κατεβαίνει ύστερα από ένα λεωφορείο, διασχίζοντας τον δρόμο προς την τράπεζα. Η Μπρούνερ σταθμεύει το αυτοκίνητό της έξω από την τράπεζα, εξηγώντας στον Μάριαν ότι βρίσκονται εκεί για να πάρουν χρήματα για τις διακοπές· ύστερα και οι δυο τους

μπαίνουν στη γεμάτη κόσμο τράπεζα και στέκονται στην ουρά. Τον άξονα βέβαια της σεκάνς στοιχειοθετούν οι σκηνές του Μαξιμίλιαν: μια σειρά συμπτώσεων που καθιστούν τη μετάβασή του στην τράπεζα, σε αντίθεση με αυτήν των άλλων χαρακτήρων, όχι προγραμματισμένη αλλά τυχαία. Οδηγεί στο μποτιλιάρισμα, ώσπου σταματά και βάζει βενζίνη σε ένα πρατήριο απέναντι από την τράπεζα / Μπαίνοντας στο γεμάτο κόσμο κατάστημα του βενζινάδικου, βλέπει ότι το πορτοφόλι του είναι άδειο από μετρητά και ρωτάει αν δέχονται τσεκ, αλλά ο υπεύθυνος τον παραπέμπει απότομα στο ATM / Βρίσκει το ATM εκτός λειτουργίας, αλλά βλέποντας τον συνωστισμό που επικρατεί μέσα στην τράπεζα διστάζει να μπει. Τελικά το αποφασίζει, ενώ δευτερόλεπτα πριν, μπαίνει περνώντας από δίπλα του και ο πατέρας της Τόμεκ / Στο εσωτερικό της τράπεζας ζητάει προτεραιότητα, εξηγώντας μπερδεμένα ότι βιάζεται διότι έχει κλείσει το δρόμο στο βενζινάδικο, αλλά ο ταμίας τού υποδεικνύει ότι πρέπει να περιμένει στην ουρά, ενώ ο πελάτης τον οποίο καθυστερεί, τον σπρώχνει να πάει πίσω. Ο Μαξιμίλιαν σπρώχνει κι αυτός και τότε ο εξαγριωμένος άντρας τον πετάει κάτω με δύναμη. Τη σκηνή παρακολουθεί και η Μπρούνερ, η οποία απομακρύνει τον Μάριαν λέγοντας ότι δεν είναι κατάλληλη σκηνή γι' αυτόν, και ο πατέρας της Τόμεκ, ο οποίος εκφράζει μια ασαφή αποδοκιμασία. Μια ηλικιωμένη γυναίκα βοηθάει τον Μαξιμίλιαν να σηκωθεί / Ο Μαξιμίλιαν επιστρέφει στο βενζινάδικο και κοιτάζει μέσα από το τζάμι τον υπεύθυνο που συνεννοείται με άλλους πελάτες. Αμφιταλαντεύεται για λίγο και τελικά κλείνεται στο αυτοκίνητο του. Γυρίζει μια φορά το κλειδί χωρίς να βάλει μπρος, και ξεκινάει να ακούγεται μουσική από το ραδιόφωνο.

Φτάνουμε έτσι στο τέλος της ταινίας: Αφού δούμε μια σύντομη σκηνή στην οποία η Μπρούνερ οδηγεί τον Μάριαν στο αυτοκίνητο, ζητώντας του να την περιμένει εκεί, και άλλη μια σύντομη σκηνή στην τράπεζα με την Τόμεκ να υπογράφει το έγγραφο του Χανς για την παράδοση-παραλαβή των χρημάτων, βρίσκουμε ξανά τον Μαξιμίλιαν εκεί που τον είχαμε αφήσει: στο αυτοκίνητό του, με τα χέρια στο τιμόνι, να ακούει δυνατά μουσική. Ένας οδηγός που περιμένει να βάλει βενζίνη τού κορνάρει και τελικά περνώντας δίπλα του, τον βρίζει. Ο Μαξιμίλιαν βγαίνει και πάλι από το αυτοκίνητο κλειδώνοντάς το. Στην επόμενη σκηνή είμαστε και πάλι μέσα στην τράπεζα. Βλέπουμε την πλάτη του Χανς, ο οποίος κρατάει δύο μεταλλικές βαλίτσες, και βαδίζει από τον χώρο πίσω από τα ταμεία προς τον μπροστινό χώρο, όπου κυκλοφορούν οι πελάτες. Στο βάθος διακρίνεται ο πατέρας

της Τόμεκ που περιμένει στην ουρά και δίπλα, ακόμη πιο πίσω, η γυάλινη πόρτα της εισόδου. Ενώ ο Χανς βγαίνει τελικά στον μπροστινό χώρο, διακρίνεται μέσα από τη γυάλινη πόρτα η φιγούρα του Μαξιμίλιαν, ο οποίος την ανοίγει και μπαίνει στην τράπεζα. Αμέσως το πλάνο αλλάζει σε ένα μεσαίο του νεαρού φοιτητή, ο οποίος, μόνος του πλέον στο κάδρο, βγάζει το όπλο από την τσέπη του και αρχίζει να πυροβολεί αδιακρίτως –εκτός κάδρου– προς διάφορες κατευθύνσεις. Ακούγονται off κραυγές πανικού. Στη συνέχεια, βλέπουμε από ψηλά ένα γενικό πλάνο του πυκνής κυκλοφορίας δρόμου έξω από την τράπεζα. Ο Μαξιμίλιαν διασχίζει τον δρόμο πυροβολώντας προς τα διάφορα αυτοκίνητα που φρενάρουν απότομα μπροστά του, ώσπου φτάνει στο αυτοκίνητό του, ξεκλειδώνει και μπαίνει πάλι μέσα. Ύστερα από λίγο, στο ίδιο πάντα πλάνο, καθώς βλέπουμε το αυτοκίνητο από ψηλά, ακούμε off τον ήχο ενός πυροβολισμού, που σημαίνει ότι ο Μαξιμίλιαν αυτοκτόνησε, όπως είχε προαναγγείλει ο διάτιτλος στην αρχή της ταινίας.

Ακολουθεί ένα πλάνο στο οποίο φαίνεται μόνο ένα μέρος του σώματος και του χεριού τού πεσμένου στο πάτωμα Χανς. Η πλάτη και το λυγισμένο στον αγκώνα χέρι του σχηματίζουν ένα τρίγωνο, μέσα στο οποίο βλέπουμε επί ενάμισι περίπου λεπτό να κυλάει αργά το αίμα του. Έπεται ένα μεσαίο-κοντινό πλάνο του Μαξιμίλιαν, οποίος είναι πεσμένος νεκρός, με το κεφάλι του πάνω στο τιμόνι του αυτοκινήτου· και, τέλος, ένα ανάλογης σύνθεσης και κλίμακας πλάνο του Μάριαν – μέσα στο αυτοκίνητο της Μπρούνερ αυτός– που κοιτάζει γύρω του ανήσυχος. Η ταινία κλείνει με το γνωστό δελτίο ειδήσεων –χωρίς διάτιτλο αυτήν τη φορά– στο οποίο τώρα περιλαμβάνεται ως ρεπορτάζ το γεγονός των πυροβολισμών. Βλέπουμε πλάνα από τις έρευνες της αστυνομίας στον τόπο του εγκλήματος, ενώ ο εκφωνητής αναφέρει με βεβαιότητα ότι το κίνητρο δεν ήταν η ληστεία. Φιλοξενούνται επίσης δηλώσεις του υπεύθυνου του πρατηρίου βενζίνης, που χαρακτηρίζει την πράξη του Μαξιμίλιαν ως μια ανεξήγητη τρέλα. Στη συνέχεια, το δελτίο περνάει σε μια είδηση για τον πόλεμο στην πρώην Γιουγκοσλαβία και, σύντομα, φτάνει ακριβώς στο σημείο από το οποίο ξεκίνησε το απόσπασμα-εισαγωγή στην ενότητα της 23ης Δεκεμβρίου. Ακολουθεί έτσι αυτούσιο το κομμάτι του δελτίου που είδαμε νωρίτερα, με τα ρεπορτάζ για τα Χριστούγεννα στο Σεράγεβο και για τις κατηγορίες κατά του Michael Jackson. Η syuzhet εδώ επαναλαμβάνει ένα κομμάτι της ταινίας το οποίο έχουμε ήδη δει, κάτι απολύτως αντίθετο σε κάθε αρχή της κλασικής αφήγησης,

φέρνοντας έτσι στο προσκήνιο την αφηγητική πηγή περισσότερο από κάθε άλλη φορά.

Η βήμα-βήμα εξέταση του φιλικού κειμένου των *71 θραυσμάτων* κατέδειξε ένα διαρκές κυκλικό «παιχνίδι» πυροδότησης και διάψευσης των κλασικών σχημάτων και προσδοκιών του θεατή. Είδαμε πώς, ήδη από τον εισαγωγικό διάτιτλο, η ταινία «απευθύνεται» στο κλασικό νοητικό υπόβαθρο με το οποίο προσέρχεται ο θεατής στην αφηγηματική διαδικασία, πώς ο θεατής ανταποκρίνεται σ' αυτό το «κάλεσμα», λόγω της ισχυρής του ροπής προς τη συνάντηση με μια οικεία αφηγηματική μορφή, και πώς, κάθε φορά, οι προσδοκίες του ματαιώνονται, καθώς η πλειονότητα των δεδομένων του κειμένου ανταγωνίζεται τη δημιουργία μιας κλασικής δομής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της διαδικασίας είναι ο τρόπος με τον οποίο εισάγεται η 3η μέρα της syuzhet. Είδαμε πώς σε εκείνο το σημείο η τηλεοπτική εικόνα του δελτίου ειδήσεων γίνεται αντικείμενο διηγητικών βλεμμάτων και πηγή κρίσιμων πληροφοριών για την κατασκευή της fabula, λύνοντας πολλές απορίες μας για το παρελθόν του Μάριαν, και συντελώντας στη σύγκλιση των, ξεκομμένων ως τότε, αφηγηματικών αξόνων των Μπρούνερ-Άνυ-Μάριαν. Και ενώ ο θεατής πιστεύει ότι η αφήγηση θα «βαδίζει» επιτέλους σε πιο κλασικά μονοπάτια, στο υπόλοιπο της ταινίας δεν θα ξαναδεί ποτέ την Άνυ ούτε θα μάθει με άλλον τρόπο τίποτα γι' αυτήν, θα δει ελάχιστα τους Μπρούνερ και τον Μάριαν, ενώ η νόρμα του εξω-διηγητικού δελτίου ειδήσεων επανακάμπτει, εξίσου ισχυρή με πριν, κατά την εισαγωγή των δύο επόμενων ενοτήτων-ημερών της syuzhet.

Βασικές κλασικές προσδοκίες που διαψεύδονται συστηματικά από την ταινία είναι αυτή της εδραίωσης της κλασικής αιτιότητας, στην οποία δεν αποδίδεται ποτέ η δεσπόζουσα θέση που έχουμε συνηθίσει, και αυτή μιας μεταδοτικής αφηγητικής πηγής, η οποία θα μας εφοδίαζε με τις απαραίτητες πληροφορίες, ώστε να επιτευχθεί ο αντιληπτικός μας στόχος: η δημιουργία δηλαδή ενός κλασικού αφηγηματικού *gestalt* τριών ή τεσσάρων Πράξεων που να αναπτύσσεται πάνω σε μια γραμμική, αιτιώδη ακολουθία δράσεων και συμπεριφορών προσανατολισμένη προς την τελική έκβαση των προσπαθειών των χαρακτήρων να πετύχουν συγκεκριμένες και προσδιορισμένες επιδιώξεις. Αντί λοιπόν για μια fabula που αποτελείται από γεγονότα που προκύπτουν το ένα ως συνέπεια του άλλου και όλα μαζί συντείνουν σε ένα τέλος που αίρει τις εκκρεμότητες και απαντά στα ερωτήματα που έχουν τεθεί, ο θεατής δεν κατορθώνει παρά να κατασκευάσει μια fabula από ασύμπτωτες μεταξύ

τους αφηγηματικές «γραμμές», κατάστικτη από κενά. Εκτός δε από τη ματαίωση της προσδοκίας σύγκλισης των διάφορων ασύμπτωτων αφηγηματικών αξόνων σε έναν κοινό, διαψεύδεται διαρκώς και η προσδοκία του θεατή να αποκτήσουν, έστω ο καθένας από αυτούς τους ξεκομμένους άξονες, τη μορφή μιας κανονικής ιστορίας. Στο τέλος της ταινίας ο θεατής μένει με ένα πλήθος αναπάντητων ερωτημάτων, μόνιμων κενών γνώσης, που όπως έχει αναφερθεί δεν συμβαδίζουν με το κλασικό αφηγηματικό πρότυπο. Ποιο είναι το παρελθόν των Μπρούνερ και πώς σχετίζεται με την απόφασή τους να υιοθετήσουν παιδί; Τι ασθένεια αντιμετωπίζει ο πατέρας της Τόμεκ; Πώς αντέδρασε η Άνυ όταν της ανακοινώθηκε ότι τελικά οι Μπρούνερ δεν θα την υιοθετήσουν; Γιατί ο Χανς έκανε τον σταυρό του στην τράπεζα, γιατί τριγυρνούσε ξάγρυπνος στο σπίτι του, και γιατί η γυναίκα του έκλαψε μπροστά στον καθρέφτη; Ποιος ήταν ο νεκρός που έπεσε από τη φοιτητική εστία; Ήταν αυτοκτονία ή όχι; Γιατί ο Μαξιμίλιαν αγόρασε το όπλο; Πώς είχε σκοπό να το χρησιμοποιήσει; Ακόμα και το τέλος, το ίδιο το γεγονός των πυροβολισμών, είναι γεμάτο από κενά: Μαθαίνουμε από το τελικό δελτίο ειδήσεων ότι οι νεκροί είναι τρεις. Εκτός από τον Χανς όμως, δεν είμαστε σίγουροι αν οι άλλοι γνωστοί μας χαρακτήρες (η Μπρούνερ, η Τόμεκ και ο πατέρας της) είναι ανάμεσά τους.

Το τέλος της ιστορίας είναι πράγματι αυτό που είχαμε υποθέσει από την αρχή, όμως η έλευσή του δεν αποτελεί αποτέλεσμα μιας αιτιώδους πλοκής σαν κι αυτήν που πασχίζαμε μάταια να «χτίσουμε» σε όλη τη διάρκεια της προβολής, αλλά αποτέλεσμα μιας σειράς συμπτώσεων που είδαμε να λαμβάνουν χώρα στις 23 Δεκεμβρίου του 1993. Έτυχε ο Μαξιμίλιαν να «μείνει» από βενζίνη, έτυχε να μην έχει μετρητά, έτυχε το πρατήριο καυσίμων να βρίσκεται απέναντι από την τράπεζα, έτυχε να είναι χαλασμένο το ATM, και φυσικά έτυχε να βρίσκονται εκείνη τη στιγμή στην τράπεζα ο Χανς, ο πατέρας της Τόμεκ, η Μπρούνερ και (παραλίγο) ο Μάριαν. Μια πιο προσεκτική παρατήρηση μας οδηγεί στην εκπληκτική διαπίστωση ότι στην αναμενόμενη από την αρχή «ιστορία» των πυροβολισμών, μπορούν να ενταχθούν μόνο τρία «στοιχεία» της syuzhet: πρώτον, ο εισαγωγικός διάτιτλος, που δημιούργησε την προσδοκία αυτής της ιστορίας· δεύτερον, τα λίγα δευτερόλεπτα της σκηνής του καφέ-εστιατορίου όπου ο άγνωστος νεαρός παραδίδει στον Μαξιμίλιαν τη νάυλον σακούλα με το όπλο· και τρίτον, η τελική σεκάνς της «μετάβασης στην τράπεζα». Όλες οι υπόλοιπες σκηνές του Μαξιμίλιαν, οι σκηνές του πινγκ-πονγκ, τα τηλεφωνήματα με τη μητέρα του, τα παιχνίδια ταγκράμ και μικάντο με τον

συγκάτοικό του κ.λπ., περίπου δηλαδή το 70% του χρόνου που του αφιερώνεται, είναι στιγμιότυπα μιας «αδιάφορης» αφηγηματικά καθημερινότητας, «άσχετα» με τον υποτιθέμενο κεντρικό άξονα της αφήγησης. Στην πραγματικότητα δε, ακόμα και η σκηνή της παράδοσης του όπλου, η οποία, ύστερα από 43 λεπτά «άδεια» από καθετί σχετικό με τον άξονα αυτόν, αναζωπύρωσε την προσδοκία για τον σχηματισμό του, δεν είναι κι αυτή παρά παραπλανητικά συνδεδεμένη μαζί του· διότι, όπως αποδεικνύεται στο τέλος, ο Μαξιμίλιαν δεν προμηθεύτηκε το όπλο για να το χρησιμοποιήσει στην τράπεζα (στην οποία βρέθηκε τυχαία), αλλά για κάποιον άλλον λόγο, που δεν μάθαμε ποτέ. Η ερώτηση «Τι θέλει ο Μαξιμίλιαν το όπλο;» που επί πολλή ώρα λειτούργησε ως η πλέον κρίσιμη εκκρεμότητα της αφήγησης, και που η απάντησή της θα προσδιόριζε τον στόχο του χαρακτήρα, για να αποτελέσει ύστερα ο στόχος αυτός την αφηγηματική «κόλλα» των πράξεών του, και τον αιτιώδη «μοχλό» που θα κινούσε την ιστορία προς το τέλος της, δεν απαντήθηκε ποτέ. Και όχι μόνο δεν απαντήθηκε, αλλά δεν συνδέθηκε καν, έστω και ως ανοιχτό ερώτημα, με οτιδήποτε είδαμε από εκείνη τη στιγμή και μετά, ως το τέλος της ταινίας.

Κι αν στην ιστορία του Μαξιμίλιαν υπάρχει μια επίφαση κλασικής ανάπτυξης η οποία οφείλεται στην προαναγγελία του τέλους και στην παραπλανητική «καμπή» της απόκτησης του όπλου, οι υπόλοιποι άξονες στερούνται κι αυτό. Αλλού δεν βρίσκονται καν συστατικά αιτιώδους ανάπτυξης, αλλού μια τέτοια ανάπτυξη διακόπτεται ή μένει ανολοκλήρωτη, αλλού παρουσιάζεται μια ακραία ασυμμετρία ως προς την παρουσίαση των κρίσιμων και των μη κρίσιμων αφηγηματικά στιγμών. Οι σκηνές του διαρρήκτη (κλοπή όπλων, έλεγχος στην πύλη του στρατοπέδου, πώληση των όπλων, κατ' οίκον έρευνα από την αστυνομία), επαναφέρουν κάθε τόσο την υπόθεση ενός θρίλερ, η οποία όμως δεν δικαιώνεται, καθώς, μετά τη σκηνή της κατ' οίκον έρευνας, δεν τον ξαναβλέπουμε ποτέ, ούτε μαθαίνουμε ποια ήταν η τύχη του. Η ιστορία των Μπρούνερ, μολονότι διαθέτει αρκετά «υλικά» για μια κλασική «συνταγή» (η επιθυμία των Μπρούνερ να αποκτήσουν παιδί, η προσπάθεια που κάνουν με την Άνυ και τελικά η απόφασή τους να στραφούν στον Μάριαν διαμορφώνουν μια στοιχειώδη γραμμική ανάπτυξη) δεν ολοκληρώνεται ποτέ με κλασικό τρόπο, αφού αφήνει τεράστια και μόνιμα κενά: Τι απέγινε η Άνυ; Σκοτώθηκε η Μπρούνερ στην τράπεζα; Αν ναι, τι απέγινε ο Μάριαν; Ανολοκλήρωτη μένει και η ούτως ή άλλως ισχνή αιτιώδης ανάπτυξη της ιστορίας του Μάριαν. Και εδώ η πλειονότητα των σκηνών παρουσιάζει «αδιάφορα» κομμάτια χρόνου που δεν

συνεισφέρουν τίποτε στην κατασκευή μιας κλασικής ιστορίας. Στα πρώτα 60 λεπτά της ταινίας έχουμε δει περίπου 15 «τυχαία» στιγμιότυπα της καθημερινότητας του μικρού Ρουμάνου, από τα οποία δεν μαθαίνουμε τίποτα γι' αυτόν – ούτε καν το όνομά του και την καταγωγή του. Μόνο μετά την είσοδό του στο αστυνομικό τμήμα, την εμφάνισή του στο δελτίο ειδήσεων και αργότερα την επίσκεψη που δέχεται από τους Μπρούνερ, μαθαίνουμε ποιος και από πού είναι, και ότι είναι πιθανόν να υιοθετηθεί από το ζευγάρι. Η στιγμή αυτή, όμως, κατά την οποία ο Μάριαν τίθεται στο κέντρο μιας πιθανής κλασικής αφηγηματικής εξέλιξης στην οποία εμπλέκονται και άλλοι χαρακτήρες της ιστορίας (οι Μπρούνερ και η Άνυ), και η οποία ωθεί τον θεατή στην προβολή συγκεκριμένων υποθέσεων για το μέλλον (Θα επιτευχθεί η υιοθεσία; Θα βελτιωθεί η ζωή του, όπως ήλπιζε να συμβεί όταν περνούσε τα σύνορα; Τι θα συμβεί με την Άνυ;), έρχεται πολύ αργά, στο τέλος της 4ης από τις 5 ημέρες που παρουσιάζει η *syuzhet* και στο 75ο από τα 95 λεπτά της διάρκειας της ταινίας. Από τη στιγμή αυτή δε και έπειτα, δεν θα τον ξαναδούμε παρά σε τρεις σύντομες σκηνές στην τελική σεκάνς της «μετάβασης στην τράπεζα», από τις οποίες δεν μαθαίνουμε παρά ότι θα περάσει τα Χριστούγεννα μαζί με τους Μπρούνερ, και ότι, επομένως, η υπόθεση της υιοθεσίας έχει κάπως προχωρήσει.

Οι υπόλοιποι αφηγηματικοί άξονες δεν μπορούν καν να χαρακτηριστούν «ιστορίες», με την έννοια των αιτιωδώς συνδεδεμένων περιστατικών. Οι σκηνές με την οικογένεια του Χανς επαναλαμβάνουν ξανά και ξανά παραλλαγές της ίδιας κατάστασης· είναι χαρακτηριστικό πως ό,τι γνωρίζουμε γι' αυτούς τους χαρακτήρες στην αρχή, τα ίδια σχεδόν γνωρίζουμε και στο τέλος της ταινίας. Οι σκηνές του πατέρα της Τόμεκ εκθέτουν μια ανάλογα «στατική» κατάσταση, τη μοναχική ζωή του ηλικιωμένου άνδρα σε διάφορες «εκδοχές» της, χωρίς να περιλαμβάνουν περιπλοκές που θα μπορούσαν να οδηγήσουν στο ξεδίπλωμα μιας «ιστορίας». Μόνο στη σκηνή όπου επισκέπτεται τον γιατρό διαφαίνεται κάποιο ενδεχόμενο αφηγηματικής εξέλιξης, καθώς η ασθένειά του θα μπορούσε να αποτελέσει τη βάση για μια μελοδραματική πλοκή με κέντρο τον ίδιο και την κόρη του, όμως η όποια ασθένειά του δεν αναφέρεται ξανά στην ταινία. Η περίπτωση της Τόμεκ είναι ακόμα πιο μακριά από το κλασικό παράδειγμα: Στην πρώτη σκηνή της τράπεζας, η *syuzhet* και το *στιλ* της αποδίδουν μεγάλη σημασία, παρουσιάζοντάς την για αρκετή ώρα σε κοντινό πλάνο (έχουμε δει πόσο σπάνια είναι η χρήση τους στην ταινία), να κοιτάζει ανήσυχη τον Χανς που κάνει τον σταυρό του, και ύστερα να συνομιλεί με τον

πατέρα της. Υποθέτουμε έτσι ότι η Τόμεκ θα αποτελέσει κεντρικό χαρακτήρα της ιστορίας – δεν είναι αμελητέο άλλωστε ότι το όνομά της είναι το πρώτο όνομα που μαθαίνουμε ύστερα από αυτό του Μαξιμίλιαν. Οι δύο εκκρεμότητες ωστόσο που δημιουργούνται από τη σκηνή της –γιατί κοιτούσε έτσι τον Χανς και πού οφείλεται η προβληματική σχέση με τον πατέρα της– θα μείνουν μετέωρες ως μόνιμα κενά: Ο χρόνος που της αφιερώνεται στην υπόλοιπη ταινία είναι αντιστρόφως ανάλογος προς τη μεγάλη σημασία που φαίνεται να της αποδίδεται στην αρχή: είναι μόνο έμμεσα παρούσα στη σκηνή του τηλεφωνήματος με τον πατέρα της (την ίδια ούτε τη βλέπουμε ούτε την ακούμε) και την ξαναβλέπουμε μόνο στην τελική σεκάνς, όπου κι εκεί όμως δεν κάνει τίποτα άλλο παρά να υπογράψει το έγγραφο για τη χρηματοποστολή το οποίο της δίνει ο Χανς.

Σημαντικό ρόλο στην υπονόμηση της κλασικής αιτιότητας παίζει και ο τρόπος που η *syuzhet* και το *στιλ* υποβαθμίζουν την ψυχολογική διάσταση του αφηγήματος. Είδαμε στο πρώτο μέρος της διατριβής ότι η κλασική αιτιότητα είναι μια «χαρακτηρο-κεντρική, δηλαδή προσωπική ή ψυχολογική αιτιότητα» (Bordwell et al., 1985, σ. 13) που στηρίζεται σε ατομικούς στόχους, κίνητρα και ψυχολογικές διακυμάνσεις των χαρακτήρων της ιστορίας. Αντίθετα, το κείμενο των *71 Θραυσμάτων* φαίνεται να οργανώνεται προκειμένου να πετύχει ακριβώς το αντίθετο: να μην μας επιτρέψει την πρόσβαση στον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων, ούτε μέσω σκηνών που θα μας παρείχαν σχετικές πληροφορίες, ούτε και μέσω ενός χαρακτηρο-κεντρικού *στιλ* που θα συνδύαζε κοντινά πλάνα με μια «ρεαλιστική» υποκριτική, ώστε να αποτυπώνεται η συναισθηματική κατάσταση των χαρακτήρων στο πρόσωπό τους και στον κινηματογραφικό φακό. Τα κοντινά πλάνα, όπως έχει ήδη αναφερθεί, σπανίζουν, ενώ η «ανέκφραστη», «ουδέτερη» υποκριτική είναι επίσης κυρίαρχο *στιλιστικό* χαρακτηριστικό της ταινίας: Μια αμέτοχη ψυχρότητα απλώνεται στο πρόσωπο του Μαξιμίλιαν, ακόμα και σ' αυτήν τη σκηνή των πυροβολισμών. Το ίδιο συμβαίνει και με τον Χανς και τη σύντροφό του· στα πρόσωπά τους επικρατεί μια επιφανειακή, εύθραυστη αταραξία που διακόπτεται κι αυτή από ανάλογα ξεσπάσματα (το κλάμα της γυναίκας στην αρχή, το αναπάντεχο «σ' αγαπώ» του Χανς, και ύστερα το χαστούκι στη γυναίκα του). Ο πατέρας της Τόμεκ έχει κι αυτός ένα μόνιμο, ψυχρό προσωπείο σε όλες τις σκηνές, που δεν τον εγκαταλείπει ακόμα κι όταν διαπληκτίζεται με την κόρη του στο τηλέφωνο. Αλλά και τις φορές που βλέπουμε κάποιες έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις, συνήθως

δεν έχουμε ιδέα ποιο είναι το γεγονός που τις προκάλεσε (δεν μαθαίνουμε γιατί κλαίει η γυναίκα στη σκηνή του πρωινού ξυπνήματος, γιατί κάνει τον σταυρό του ο Χανς στην πρώτη σκηνή της τράπεζας ή γιατί εμφανίζεται ανήσυχος όταν ξαγρυπνά στο σπίτι του, γιατί ο Μαξιμίλιαν χτυπάει με θυμό τον δίσκο του φαγητού στο εστιατόριο κ.λπ.). Η εδραίωση της χαρακτηρο-κεντρικής αιτιότητας εμποδίζεται και από την πληθώρα κενών γνώσης σχετικά με την προ-ιστορία των χαρακτήρων αλλά και σχετικά με το πρόσφατο παρελθόν και το παρόν τους. Είδαμε πώς στην περίπτωση της πρώτης σκηνής των Μπρούνερ, ακόμα και όταν καταλαβαίνουμε πως θέλουν να υιοθετήσουν ένα παιδί, η έλλειψη της γνώσης σχετικά με το πώς οδηγήθηκαν σε αυτήν την επιλογή, και η έλλειψη μιας «ολοκληρωμένης» ψυχολογικής παρουσίας τους, υπονομεύει τη δημιουργία μιας αιτιώδους ακολουθίας και αμβλύνει το μελοδραματικό «δυναμικό» της σκηνής.

Η έλλειψη μεταδοτικότητας εκδηλώνεται κι αυτή λεπτό προς λεπτό σε κάθε σημείο του κειμένου, διαψεύδοντας συνεχώς τις ελπίδες του θεατή να αποκτήσει την αίσθηση «παντογνωσίας» που απολαμβάνει συνήθως στο πλαίσιο της κλασικής αφήγησης. Η *syuzhet* και το *stil* οργανώνονται έτσι, ώστε να προκαλούν διαρκώς την προσδοκία για διάφορες πληροφορίες, τις οποίες στη συνέχεια «κρύβουν», αφήνοντας «αβοήθητο» τον θεατή στην προσπάθειά του να βρει απαντήσεις στα ερωτήματα που του γεννιούνται. Σε ορισμένες μάλιστα περιπτώσεις δημιουργείται η εντύπωση ότι όταν κάνει την εμφάνισή του κάποιο γεγονός με βαρύνουσα δραματική σημασία, η αφηγητική πηγή σπεύδει να το «κόψει», θέλοντας να αφήσει απέξω κάθε «σημαντική» πληροφορία. Αυτό συμβαίνει με το πλάνο της συντρόφου του Χανς που «διακόπτεται» απότομα όταν η γυναίκα ξεκινάει να κλαίει, μην αφήνοντάς μας να τη δούμε για πάνω από δύο δευτερόλεπτα, σαν το κλάμα να «παρεισέφρησε» κατά λάθος στο σώμα της ταινίας και υπήρξε σπουδή να διορθωθεί το λάθος· ή με τη σκηνή του Μάριαν που «κόβεται» πάνω που ετοιμάζεται να κλέψει το μπουφάν της γυναίκας. Επίσης, συχνά δημιουργείται στον θεατή η ανυπομονησία για ένα κατ ή ένα κοντινό πλάνο, το οποίο ποτέ δεν έρχεται ή έρχεται με τρόπο που δεν ικανοποιεί την αρχική προσδοκία. Είδαμε για παράδειγμα πώς στην πρώτη συνάντηση της Άνν με τους Μπρούνερ, ενώ το κορίτσι παρουσιάζεται ως βασικός χαρακτήρας μιας διαφανόμενης σημαντικής αφηγηματικής εξέλιξης, η στιλιστική διαμόρφωση μας «απαγορεύει» να δούμε το πρόσωπό της. Κατ' ανάλογο τρόπο δεν μας παρέχεται ένα κοντινό στον Μαξιμίλιαν και στον συγκάτοικό του στην πρώτη σκηνή που τους

βλέπουμε, ή ένα πλάνο της Τόμεκ στη διάρκεια πεντέμισι λεπτών σκηνή του τηλεφωνήματος με τον πατέρα της. Ο off χώρος δεσπόζει σε όλο το μήκος της ταινίας, καθώς διάφορες δράσεις και πληροφορίες παραμένουν μονίμως εκτός του οπτικού πεδίου του θεατή: Δεν βλέπουμε ποτέ τον γιατρό που εξετάζει τον πατέρα της Τόμεκ· εκτός του οπτικού μας πεδίου παραμένει ο προπονητής του Μαξιμίλιαν καθώς του αναλύει στο βίντεο τα λάθη του στο πινγκ-πονγκ· εκτός κάδρου κινείται ως επί το πλείστον ο Χανς στις σκηνές του σπιτιού του. Ακόμα και στο τέλος, οι πυροβολισμοί του Μαξιμίλιαν «απευθύνονται» off – δεν βλέπουμε ποιοι δέχτηκαν τις σφαίρες και βέβαια τι έπαθαν, με την εξαίρεση της λεπτομέρειας του σώματος του πεσμένου στο έδαφος Χανς. Επίσης, μη «προνομιακές» οπτικές γωνίες καθιστούν αδύνατον να ακούσουμε τους διαλόγους και να δούμε τις λεπτομέρειες πολλών παρουσιαζόμενων δράσεων (όπως στις συναντήσεις των Μπρούνερ με την Άνν και τον Μάριαν ή στις σκηνές της αγοραπωλησίας του όπλου στο καφέ).

Η έλλειψη μεταδοτικότητας συνδυάζεται με μια εξαιρετικά αντι-κλασική διαχείριση του χρόνου. Η syuzhet της ταινίας αποτελείται από πέντε ενότητες-ημέρες, δύο μέρες του Οκτωβρίου, δύο μέρες του Νοεμβρίου και μία του Δεκεμβρίου του 1993, στην κεφαλή καθεμιάς από τις οποίες τίθεται ένα απόσπασμα δελτίου ειδήσεων που προβλήθηκε στην τηλεόραση τη συγκεκριμένη μέρα και ένας διάτιτλος που αναγγέλλει τη συγκεκριμένη ημερομηνία. Οι μέρες αυτές δίνουν σε μεγάλο βαθμό την εντύπωση ότι έχουν επιλεγεί «τυχαία», καθώς η πλειονότητα των περιστατικών που «περιέχουν» δεν συνδέονται καθόλου με τον υποτιθέμενο κεντρικό άξονα της ιστορίας. Δεσπόζει δηλαδή στο αφήγημα ένα χρονικό «σύστημα» σε βάρος του αιτιώδους «συστήματος» που θα περιμέναμε να αποτελεί το κυρίαρχο στοιχείο. Τα παρουσιαζόμενα γεγονότα περιορίζονται, όχι σ' εκείνα που «οδηγούν» με κλασικό τρόπο στο τέλος, αλλά αυστηρά σ' εκείνα που διαδραματίστηκαν εντός των ημερών που έχουν «αυθαίρετα» επιλεγεί προς παρουσίαση.

Επιπλέον, σε σχέση με τη διαχείριση του χρόνου, παρατηρείται μια γενικότερη ασυμμετρία ή δυσαναλογία ανάμεσα στον χρόνο που αφιερώνεται σε «σημαντικές», και σε αυτόν που αφιερώνεται σε «ασήμαντες» δραματικά στιγμές. Αναφέρθηκε ήδη η γενικότερη ασυμμετρία που χαρακτηρίζει τον άξονα του Μαξιμίλιαν, όπου το σύνολο σχεδόν των σκηνών στις 4 πρώτες ενότητες (με εξαίρεση τα 5 δευτερόλεπτα της παράδοσης του όπλου) δεν έχει καμία σχέση με την

«ιστορία» των πυροβολισμών· αλλά και τον άξονα του Μάριαν: όπου το αρχικό 75% περίπου των σκηνών δεν διαμορφώνει καμία γραμμική ανάπτυξη. Η βάση για μια τέτοια ανάπτυξη δημιουργείται μόνο στην 16η από τις 21 σκηνές που συναποτελούν τον άξονα αυτόν, ενώ και οι εναπομείνουσες 5 σκηνές δεν «ολοκληρώνουν» την «ιστορία», αφήνοντάς την απλώς να διακοπεί. Υπάρχουν βέβαια και πολλές άλλες περιπτώσεις: Το περιεχόμενο της τηλεφωνικής συνομιλίας που έκανε τον Χανς να σταυροκοπηθεί και την Τόμεκ να ανησυχήσει γι' αυτόν, θα ήταν οπωσδήποτε η πιο «σημαντική» αφηγηματικά πληροφορία της σκηνής της τράπεζας, καθώς είναι το μόνο στοιχείο που υπαινίσσεται μια δραματική περιπλοκή. Στο τηλεφώνημα όμως και στην αντίδραση του Χανς δεν αφιερώνεται παρά ένα σύντομο πλάνο τριών δευτερολέπτων στο οποίο μάλιστα δεν ακούμε καθόλου τη φωνή του Χανς, ενώ η σκηνή έχει αφιερώσει πάνω από ένα λεπτό στην «αδιάφορη» δράση της μεταφοράς των βαλιτσών με τα χρήματα από τον έναν χώρο στον άλλον. Επίσης, η απόκτηση του όπλου από τον Μαξιμίλιαν, από τα «σημαντικότερα» γεγονότα της ιστορίας, παρουσιάζεται σε μόλις 5 δευτερόλεπτα, σε μια σκηνή στην οποία αφιερώνεται ο πενταπλάσιος περίπου χρόνος στην εικόνα του Μαξιμίλιαν που γεμίζει τον δίσκο του και συζητά με τη συμφοιτήτριά του. Το στιλ συμβάλλει κι αυτό στη γενικότερη ασυμμετρία: με «πρόωρα» κατ' ουσίαν, ενάντια στις προσδοκίες μας, διακόπτουν σκηνές που «υπόσχονται» σημαντικές εξελίξεις, αλλά και «καθυστερημένα» κατ' ουσίαν τα οποία παρατείνουν σκηνές που «ανυπομονούμε» να τελειώσουν, όπως η σκηνή-πλάνο του πινγκ-πονγκ, η σκηνή-πλάνο του πατέρα της Τόμεκ που μαγειρεύει και τρώει, το πλάνο με τα χέρια των φοιτητών που παίζουν μικάντο κ.λπ.

Χαρακτηριστικό γνώρισμα της οργάνωσης του κειμένου είναι και μια – ακραία πολλές φορές– ελλειπτικότητα. Ακόμα και όταν δίνονται πληροφορίες που μπορούν να ενταχθούν σε αιτιώδεις ακολουθίες, αυτές δίνονται με την απότομη παρουσίαση «αποτελεσμάτων», παραλείποντας τα ενδιάμεσα κομμάτια που οδηγούν σ' αυτά. Από την απότομη αυτή παρουσίαση των αποτελεσμάτων, πρέπει στη συνέχεια να συμπεράνουμε ολόκληρες σειρές γεγονότων που προηγήθηκαν, και να αιτιολογήσουμε αναδρομικά πράγματα που έχουμε ήδη δει. Είναι χαρακτηριστική η περίπτωση των δύο διαδοχικών αγοραπωλησιών του όπλου. Στην πρώτη σκηνή βλέπουμε τον νεαρό διαρρήκτη να κάθεται μόνος του σ' ένα τραπέζι, ώσπου πλησιάζει και κάθεται απέναντί του κάποιος με μια νάυλον σακούλα, την οποία και τοποθετεί σε μια τσάντα που ήταν ήδη αφημένη δίπλα στη θέση που μόλις κάθισε.

Δίνει στον διαρρήκτη χρήματα και ο τελευταίος τα παίρνει, τον χαιρετάει και φεύγει. Στη δεύτερη σκηνή έχουμε μια παραλλαγή της ίδιας δράσης με διαφορετικά πρόσωπα. Στην καφετέρια μπαίνει ένας άλλος νεαρός, ο οποίος κατευθύνεται στο γνωστό τραπέζι, όπου κάθεται τώρα μόνος του ο αγοραστής της προηγούμενης σκηνής. Μιλάνε για λίγο και έπειτα ο νεοαφιχθείς νεαρός παίρνει από τον άλλον τη γνωστή σακούλα και κατεβαίνει στην τουαλέτα. Εκεί τον βλέπουμε να βγάζει από τη σακούλα ένα όπλο και ένα κουτί σφαίρες, να τα ελέγχει, και να τα βάζει στη συνέχεια και πάλι μέσα. Η σκηνή κόβεται και δίνει τη θέση της σε «μαύρο». Οι δύο διαφορετικές αγοραπωλησίες παρουσιάζονται ατελείς, και μόνο αν προσθέσουμε στη μία τα κομμάτια της άλλης, μπορούμε να ανασυνθέσουμε στον νου μας μια ολοκληρωμένη εικόνα τους. Μόνο στο τέλος της δεύτερης σκηνής καταλαβαίνουμε ότι ο νεαρός που είχαμε δει στην αρχή της πρώτης είχε μόλις επιστρέψει από την τουαλέτα όπου είχε πάει να ελέγξει το προς πώληση όπλο· και μόνο φέρνοντας στον νου μας την κατάληξη της πρώτης σκηνής, αναδρομικά και πάλι, καταλαβαίνουμε ότι στο τέλος της δεύτερης ο νεαρός που ελέγχει το όπλο στην τουαλέτα θα επιστρέψει στο τραπέζι για να πληρώσει τον άλλον και να το αγοράσει.

Τα παραδείγματα της ελλειπτικότητας είναι πολλά. Από ένα περίγραμμα σώματος σχεδιασμένο με κιμωλία στο έδαφος, που βλέπουμε στα τελευταία δευτερόλεπτα μιας σκηνής ενός λεπτού, συνάγουμε ότι όλη η σκηνή περιστρεφόταν γύρω από το γεγονός της θανάσιμης πτώσης ενός ανθρώπου από ένα κτίριο. Από τη σύντομη, «βουβή» δράση της παράδοσης της νάυλον σακούλας στον Μαξιμίλιαν, πρέπει να συμπεράνουμε ότι ο νεαρός πήρε κάποια στιγμή την απόφαση –άγνωστο γιατί– να προμηθευτεί ένα όπλο, και κατάφερε να βρει τελικά ένα στη μαύρη αγορά. Από την επίσκεψη της Άνν στο σπίτι των Μπρούνερ και από την κοινή τους βόλτα στον ζωολογικό κήπο, συμπεραίνουμε ότι η υπόθεση της υιοθεσίας έχει προχωρήσει, αλλά δεν μαθαίνουμε ούτε πώς, ούτε σε τι στάδιο ακριβώς βρίσκεται. Από δύο ερωτήσεις που απευθύνει σε δύο διαφορετικές σκηνές στην κοινωνική λειτουργό (πού είναι το δωμάτιό της στο σπίτι του ζευγαριού και πότε θα κοιμηθεί στο σπίτι τους) συμπεραίνουμε ότι η μικρή βλέπει όλο και πιο θετικά το ενδεχόμενο της υιοθεσίας. Από το ότι ο Μάριαν φοράει το μπορντό μπουφάν της γυναίκας, συμπεραίνουμε ότι το έκλεψε στη σκηνή του πάρκου, ενώ από το πλάνο της εισόδου του στο αστυνομικό τμήμα, σε συνδυασμό ύστερα με τη συνέντευξή του στην τηλεόραση, συμπεραίνουμε ότι έχει μπει σε κάποιο καθεστώς κρατικής μέριμνας.

Από το πλάνο των Μπρούνερ που βλέπουν τη συνέντευξη του Μάριαν στην τηλεόραση και τρεις ατάκες τους στη μεθεπόμενη σκηνή της κρεβατοκάμαρας (—Σκέφτεσαι τον μικρό; —Και τη μικρή... —Πώς να της το εξηγήσουμε;...), συμπεραίνουμε ότι το ζευγάρι σκέφτεται να τον υιοθετήσει αντί της Άνυ. Από το πλάνο ενός λυγισμένου αγκώνα στο έδαφος, που το τρίγωνο που σχηματίζει γεμίζει αργά με αίμα, καταλαβαίνουμε στο τέλος της ταινίας ότι ο Χανς έχει πέσει νεκρός.

Το ότι η *syuzhet* και το *στιλ* δεν οργανώνονται με βάση το κλασικό πρότυπο πάντως, δεν σημαίνει ότι δίνουν την εντύπωση ενός τυχαίου συνονθυλεύματος περιστατικών και κινηματογραφικών σημείων. Αντίθετα, όσο προχωράει ο χρόνος της προβολής τόσο ο θεατής αποκομίζει μια ισχυρή αίσθηση «τάξης» από το κείμενο. Και παρ' όλο που τα μέρη της *syuzhet* δεν συνιστούν μια κλασική αφηγηματική ακολουθία, μπορούν ωστόσο να ιδωθούν ως μέρη μιας ασυνήθιστης μεν αλλά εμφανούς και μάλλον αυστηρής δομής. Το γεγονός που προανήγγειλε ο εισαγωγικός διάτιτλος, αν και δεν προέκυψε ως η κορύφωση της προηγηθείσας πλοκής, αποτελεί ωστόσο το κέντρο γύρω από το οποίο οργανώνεται το αφήγημα. Είδαμε πώς στην κλασική αφήγηση, το τέλος, ως μια υπόθεση για το πώς θα καταλήξει η αφηγηματική πλοκή, «μαγνητίζει» τα προηγηθέντα περιστατικά, τα οποία αξιολογούνται από τον θεατή με βάση το κατά πόσο είναι ικανά να συμβάλουν στην έλευσή του. Εδώ, παρότι τα γεγονότα δεν «οδηγούν» στο τέλος με τον κλασικό αιτιώδη τρόπο, το τέλος λειτουργεί και πάλι ως ένα είδος «μαγνήτη» που αιτιολογεί κατά κάποιον τρόπο αναδρομικά την παρουσίασή τους: η αφηγητική πηγή μάς δείχνει αυτούς τους ανθρώπους επειδή αργότερα, όλοι αυτοί θα διασταυρωθούν τυχαία στο ίδιο μέρος την ίδια στιγμή, κατά την οποία θα συντελεστεί το γεγονός το οποίο έχει προαναγγελθεί από τον αρχικό διάτιτλο.

Αυτός φαίνεται να είναι ο μεγάλος «κανόνας» βάσει του οποίου οργανώνεται η παρουσίαση των γεγονότων. Δεν είναι όμως ο μόνος. Καθώς προχωρεί η προβολή, η *syuzhet* εμφανίζεται να υπακούει σε διάφορους «κανόνες» σε ό,τι αφορά τα «είδη» γεγονότων που παρουσιάζει. Οι τέσσερις σκηνές όπου βλέπουμε τον Χανς με τη σύντροφό του στο σπίτι τους, έχουν τόσες ομοιότητες μεταξύ τους, που η μία μοιάζει να είναι παραλλαγμένη επανάληψη της άλλης. Οι τρεις (η καθεμιά τους σε διαφορετική μέρα-ενότητα της *syuzhet*) περιστρέφονται γύρω από το ίδιο σύνολο καθημερινών δραστηριοτήτων: πρωινό ξύπνημα, ντύσιμο, ετοιμασία πρωινού, τάισμα του μωρού, αναχώρηση του Χανς για τη δουλειά. Η άλλη παρουσιάζει ένα

άλλο καθημερινό τυπικό «τελετουργικό», το μεσημεριανό φαγητό. Σε δύο απ' αυτές βλέπουμε τον Χανς και τη σύντροφό του να σηκώνονται από το κρεβάτι υπό τον ήχο του ξυπνητηριού, σε μία βλέπουμε εκείνον στο μπάνιο να πλένει τα δόντια του, σε άλλη εκείνη στο μπάνιο να αλλάζει ρούχα. Σε δύο σκηνές βλέπουμε τη γυναίκα να κάθεται στην ίδια θέση στο τραπέζι της κουζίνας ταΐζοντας το μωρό, και εκείνον να περνάει πίσω της και να φεύγει, λέγοντας και στις δύο περιπτώσεις ότι θα γυρίσει στις έξι. Στη δε σκηνή του μεσημεριανού κάθονται και οι δύο στο γνωστό τραπέζι, ενώ το μωρό δεν βρίσκεται στο κάδρο. Ένα ανάλογο παιχνίδι επαναλήψεων και παραλλαγών διακρίνουμε και στις σκηνές των Μπρούνερ. Είναι δύο οι σκηνές όπου επισκέπτονται παιδιά τα οποία σκέφτονται να υιοθετήσουν, δύο, σχεδόν ίδιες, οι σκηνές όπου εμφανίζονται ξαπλωμένοι στο κρεβάτι τους να ανταλλάσσουν λίγες κουβέντες. Σε ό,τι αφορά τον Μαξιμίλιαν, είναι δύο οι σκηνές στο δωμάτιο της φοιτητικής εστίας όπου παίζει με τον συγγατρικό του (ταγκράμ και μικάντο), δύο οι σκηνές όπου τον βλέπουμε να εξασκείται στο πινγκ-πονγκ, δύο οι σκηνές όπου τηλεφωνεί στη μητέρα του από τον ίδιο τηλεφωνικό θάλαμο. Τέλος, ο πατέρας της Τόμεκ, και στις τρεις μεγάλες σκηνές που παρουσιάζεται, εμφανίζεται μόνος του στο σπίτι του, στη μία να μαγειρεύει και να τρώει, στην άλλη να μιλάει στο τηλέφωνο και στην τρίτη να ντύνεται.

Η syuzhet λοιπόν περιορίζεται σε ένα στενό παραδειγματικό σύνολο δράσεων και καταστάσεων, ως επί το πλείστον «συνηθισμένων» στιγμών της καθημερινότητας των χαρακτήρων, και δίνει όσες πληροφορίες «επιτρέπουν» αυτές οι στιγμές ρουτίνας στις οποίες κυριαρχεί η επανάληψη και η σιωπή. Επαναλαμβάνει και παραλλάσσει μοτίβα, και δημιουργεί σε πολλά σημεία την εντύπωση αφηγηματικών «παρηχήσεων». Ελλείπει δε των αιτιωδώς συνδεδεμένων αφηγηματικών πληροφοριών που συναντάμε σε μια κλασική ταινία, το «παιχνίδι» αυτό γίνεται εμφανές. Βλέπουμε σκηνές στις οποίες οι χαρακτήρες τρώνε, ετοιμάζονται να φάνε ή έχουν μόλις φάει (ο Χανς και η σύντροφός του σε τρεις σκηνές, ο πατέρας της Τόμεκ σε μία, ο Μαξιμίλιαν σε δύο), σκηνές στα κρεβάτια τους όπου ξυπνάνε το πρωί ή ξαπλώνουν να κοιμηθούν (Ο Χανς και η σύντροφός του σε δυο σκηνές και οι Μπρούνερ σε άλλες δύο), σκηνές όπου ντύνονται (ο Χανς και ο πατέρας της Τόμεκ), σκηνές τηλεφωνημάτων (σε δύο σκηνές ο Μαξιμίλιαν, σε μία ο πατέρας της Τόμεκ), σκηνές όπου οι χαρακτήρες «παίζουν» (τρεις οι σκηνές του ταγκράμ, μία του μικάντο, δύο του πινγκ-πονγκ, ενώ το στοιχείο του

«παιχνιδιού» υπάρχει και σε σκηνές του Μάριαν, όταν παίζει με τη φωτογραφική μηχανή ή παίζει με τον συνομήλικό του στην αποβάθρα του μετρό).

Χαρακτηριστικές είναι οι «παρηγήσεις» ανάμεσα στις σκηνές της Άνυ και του Μάριαν. Ένα μπουφάν έχει απόλυτη ανάγκη και τελικά κλέβει ο Μάριαν, ένα μπουφάν κάνουν δώρο οι Μπρούνερ στην Άνυ στην πρώτη τους συνάντηση. Η Άνυ τρέχει για να απομακρυνθεί από τους Μπρούνερ με το μπουφάν που της χάρισαν στα χέρια, ο Μάριαν τρέχει φορώντας το κλεμμένο του μπουφάν για να γλιτώσει από τον αστυνομικό που τον κυνηγάει. Πότε θα κοιμηθεί στο σπίτι των Μπρούνερ ρωτάει η Άνυ την κοινωνική λειτουργό, πού θα βρει ένα μέρος να κοιμηθεί μοιάζει να ρωτάει ο Μάριαν τον πλανόδιο εφημεριδοπώλη, σε μια γλώσσα που δεν καταλαβαίνουμε. Τη σιωπή έχει επιλέξει η Άνυ στις συναντήσεις της με τους Μπρούνερ, στη σιωπή είναι «καταδικασμένος» ο Μάριαν αφού δεν γνωρίζει ούτε λέξη της γλώσσας της χώρας στην οποία έχει βρεθεί.

Εμφανέστατο μοτίβο της syuzhet είναι φυσικά και η τηλεόραση. Εκτός των αποσπασμάτων των δελτίων ειδήσεων (σε δύο από τα οποία είναι εγκιβωτισμένη ολόκληρη η υπόλοιπη ταινία) η τηλεόραση εμφανίζεται ξανά και ξανά ως δεσπόζον στοιχείο στο οπτικό και ηχητικό «σύμπαν» των σκηνών. Παίζει διαρκώς και στις τρεις σκηνές του σπιτιού του πατέρα της Τόμεκ, είτε ως βασικό στοιχείο του κάδρου στα μονοπλάνα του τηλεφωνήματος και της κουζίνας, είτε ως ο μοναδικός σχεδόν (off) ήχος στο πλάνο της τελικής σεκάνς, όπου ντύνεται. Είδαμε πώς ολόκληρο το «δεύτερο» μέρος της σκηνής με τους φρουρούς στο φυλάκιο δεν μπορεί να αιτιολογηθεί παρά μόνο μέσω της «πρόθεσης» της αφηγητικής πηγής να δείξει full frame την τηλεοπτική εικόνα. Τηλεόραση βλέπει η κοινωνική λειτουργός στο ίδρυμα, όταν η Άνυ τη ρωτάει πότε θα κοιμηθεί στο σπίτι των Μπρούνερ. Από την τηλεόραση μαθαίνουμε το όνομα και την προ-ιστορία του μικρού Ρουμάνου μετανάστη, και μέσω της τηλεόρασης γίνεται η μοναδική ουσιαστική σύγκλιση των αποκομμένων ως τότε αφηγηματικών αξόνων, όταν οι Μπρούνερ παρακολουθούν το τηλεοπτικό ρεπορτάζ για τον Μάριαν και αποφασίζουν να τον υιοθετήσουν. Με μια σχεδόν full frame οθόνη τηλεόρασης περνάει ολόκληρη η σκηνή όπου ο προπονητής επισημαίνει στον Μαξιμίλιαν τα λάθη του στον αγώνα που παρακολουθούν στο βίντεο. Ένα πλήθος τηλεοράσεων «γεμίζουν» τη βιτρίνα του καταστήματος που βλέπει ο Μάριαν, πριν τραπεί σε φυγή κυνηγημένος από τον αστυνομικό. Μια full frame οθόνη υπολογιστή βλέπουμε σε μεγάλο μέρος της σκηνής όπου ο Μαξιμίλιαν

δοκιμάζει την ηλεκτρονική εκδοχή του παιχνιδιού ταγκράμ που έφτιαξε ο συγγάτοικός του. Μέσα από την οθόνη της τηλεόρασης βλέπουμε στο τέλος το ρεπορτάζ για τους πυροβολισμούς στην τράπεζα.

Όπως έχει ήδη επισημανθεί, μια ανάλογη αίσθηση «τάξης» διαπερνά αναμφίβολα και το στίλ της ταινίας. Είδαμε πώς σε πολλά σημεία το στίλ επιβάλλεται ως κυρίαρχο στοιχείο της αφηγηματικής διαδικασίας. Όσο περνάει η ώρα, ο θεατής αντιλαμβάνεται ότι κάποιες βασικές στιλιστικές επιλογές επανεμφανίζονται συνεχώς, λαμβάνοντας προοδευτικά τη μορφή κανόνων, που «υποχρεώνουν» τη *syuzhet* να «υποταχθεί» στους περιορισμούς που θέτουν, φέρνοντας την ταινία κοντά στο παράδειγμα του αφηγηματικού *τρόπου* που ο Bordwell ονομάζει *παραμετρικό* (1985, σ. 274-310). Στις ταινίες αυτού του *τρόπου*, ο στιλιστικός σχεδιασμός αποκτά αυτόνομη αξία, ως μια δομή μη υποκείμενη στην ανάγκη μετάδοσης αφηγηματικών πληροφοριών. Κατά μήκος ενός *παραμετρικού* φιλικού κειμένου, επαναλαμβάνονται και παραλλάσσονται συνθέσεις ενός περιορισμένου εύρους στιλιστικών επιλογών, οι οποίες αναγνωρίζονται από τον θεατή ως «στιλιστικά συμβάντα». Η *syuzhet* προσαρμόζεται στην ανάγκη επανεμφάνισης των στιλιστικών «συμβάντων», με αποτέλεσμα να γίνεται και η ίδια ελλειπτική και επαναληπτική. Όπως λέει ο Bordwell (1985, σ. 288), η *syuzhet* στον *παραμετρικό τρόπο* «αποσυνδέει αιτίες από αποτελέσματα», «παραλείπει κομμάτια δράσης», ακολουθεί μια «επεισοδιακή κατασκευή», «επιτρέπει μόνο κλεφτές “ματιές” στην ψυχολογία των χαρακτήρων», και παρουσιάζει «θραύσματα» της *fabula*· ό,τι ακριβώς δηλαδή κάνει και η *syuzhet* των *71 Θραυσμάτων*.

Έτσι, οι τέσσερις σκηνές με τον Χανς και τη σύντροφό του, γίνονται αντιληπτές περισσότερο ως τέτοια «στιλιστικά συμβάντα» παρά ως «αφηγηματικά γεγονότα». Στην πρώτη βλέπουμε τον Χανς στο πρωινό ημίφως, να ανασηκώνεται στο κρεβάτι υπό τον ήχο του ξυπνητηριού, ενώ στη δεύτερη βλέπουμε ακριβώς το ίδιο κάδρο, με την ίδια δράση, στην ίδια φωτιστική συνθήκη, με μόνη διαφορά ότι αυτήν τη φορά στο κρεβάτι είναι και η σύντροφός του, η οποία και σηκώνεται πρώτη. Στην πρώτη σκηνή βλέπουμε μια σειρά κοντινών στα χέρια της γυναίκας που κάνει πρωινές «δουλειές» (γεμίζει τον βραστήρα, ανάβει το μάτι, πετάει την πάνα του μωρού στα σκουπίδια κ.λπ.), και μια σειρά κοντινών στα χέρια και σε άλλα σημεία του σώματος του Χανς καθώς ντύνεται· στη δεύτερη βλέπουμε τα χέρια του Χανς να βάζουν οδοντόκρεμα στην οδοντόβουρτσα· στην τέταρτη βλέπουμε τα χέρια

της γυναίκας του να ετοιμάζουν το γάλα στο μπιμπερό. Στη δεύτερη βλέπουμε ένα μεσαίο κάδρο της γυναίκας να κάθεται στο μαρμάρινο τραπέζι της κουζίνας ταΐζοντας το μωρό και τον Χανς να περνάει πίσω τους λέγοντας ότι θα γυρίσει στις έξι· στην τέταρτη βλέπουμε σχεδόν την ίδια εικόνα: ακριβώς την ίδια δράση, με τον ίδιο ακριβώς διάλογο, στο ίδιο σημείο του χώρου, σε ίδιο σχεδόν πλάνο· μόνη διαφορά μια ελάχιστη μετατόπιση της γωνίας λήψης, που επιφέρει ένα ελάχιστα παραλλαγμένο κάδρο, και ότι στο τέλος της τέταρτης σκηνής, στο πρόσωπο της γυναίκας διακρίνεται ένα αμυδρό χαμόγελο. Στην τρίτη σκηνή δε, βλέπουμε πάλι ένα σχεδόν ίδιο πλάνο στο μαρμάρινο τραπέζι, στο οποίο τώρα κάθονται και οι δύο και τρώνε μεσημεριανό. Και στις τέσσερις σκηνές επικρατεί σιωπή και ακούγονται ελάχιστες τυπικές κουβέντες, με εξαίρεση το «αδέξιο» «σ' αγαπώ» του Χανς και την απάντηση της γυναίκας του. Όπως λέει ο Bordwell (1985, σ. 286), κάποιες παράμετροι μένουν σταθερές και κάποιες, λίγες, αλλάζουν, «προκειμένου να γίνονται φανερές οι επαναλήψεις και οι διαφοροποιήσεις».

Ως επανεμφάνιση στιλιστικών συμβάντων μάλλον παρά ως παροχή «ωφέλιμων» αφηγηματικών πληροφοριών αιτιολογούνται και οι δύο σκηνές της χρηματοποστολής: μια ρυθμική σύνθεση κοντινών πλάνων σε χέρια που πατούν κουμπιά, που μεταφέρουν βαλίτσες με χρήματα, που τοποθετούν κάρτες σε ειδικές υποδοχές ή υπογράφουν έγγραφα, σε αυτόματες πόρτες που ανοίγουν και κλείνουν, σε διάφορες οθόνες ασφαλείας στις οποίες φαίνεται η άφιξη του βαν και το πέραςμα του Χανς σε διάφορους χώρους. Το ίδιο συμβαίνει και με τις σκηνές-μονοπλάνα στα οποία ο Μαξιμίλιαν συνομιλεί στο τηλέφωνο με τη μητέρα του: δύο «αδιάφορες» αφηγηματικά συνομιλίες, σε ολόιδιο κάδρο, στον ίδιο τηλεφωνικό θάλαμο, με μόνη διαφορά ότι το ένα πλάνο είναι ημερήσιο και το άλλο νυχτερινό. Σχεδόν ίδια κάδρα βλέπουμε και στις σκηνές του Μαξιμίλιαν και του συγκατοίκου του στο δωμάτιό τους, με μόνη διαφορά ότι το ένα «πλαισιώνεται» από την κάσα της πόρτας ενώ το άλλο όχι, και ότι το ένα είναι ημερήσιο και το άλλο νυχτερινό. Ακριβώς ίδια είναι η εικόνα και στις δύο σκηνές-μονοπλάνα των Μπρούνερ στην κρεβατοκάμαρά τους. Τα κάδρα είναι πανομοιότυπα, το ζευγάρι βρίσκεται ακριβώς στις ίδιες θέσεις στο κρεβάτι, η φωτιστική συνθήκη είναι ολόιδια, και η μόνη διαφορά είναι ότι σε ένα μέρος της πρώτης σκηνής τα φώτα είναι αναμμένα και ύστερα σβήνουν, ενώ στη δεύτερη τα φώτα είναι από την αρχή σβηστά· και στα δύο μονοπλάνα κυριαρχούν η ακινησία και η σιωπή, οι Μπρούνερ λένε στη μία περίπτωση τέσσερις ατάκες

(τέσσερις φορές τη λέξη «καληνύχτα»), και στην άλλη τρεις (τη στιχομυθία που έχω αναφέρει νωρίτερα).

Ενδεικτική του *παραμετρικού* «παιχνιδιού» είναι και η περίπτωση των δύο πρώτων συναντήσεων της Άνυ με τους Μπρούνερ. Μία από τις βασικές παραμέτρους της σκηνής της επίσκεψης του ζευγαριού στο ίδρυμα όπου ζει η μικρή, αντιστρέφεται στη σκηνή όπου η Άνυ επισκέπτεται το σπίτι του ζευγαριού. Ενώ η πρώτη σκηνή οργανώνεται έτσι ώστε να μη βλέπουμε ποτέ το πρόσωπο της μικρής, η δεύτερη παρουσιάζεται σχεδόν εξολοκλήρου με κοντινά της πλάνα. Αυτή η αντιστροφή ωστόσο παρατηρείται μέσα σε ένα κατά τ' άλλα σταθερό στιλιστικό περιβάλλον στο οποίο δεσπόζει η «αδράνεια» της κάμερας να καλύψει τον off χώρο, αλλά και η άρνηση της πρόσβασης στον εσωτερικό κόσμο της Άνυ, αφού, παρά τα κοντινά, το πρόσωπό της παραμένει ανέκφραστο. Η «ανέκφραστη υποκριτική», μάλιστα, εκτός του ότι αποτελεί μια επαναλαμβανόμενη παράμετρο από μόνη της, τονίζει ακόμα περισσότερο στα μάτια του θεατή το *παραμετρικό* παιχνίδι διότι «στερεί σε μεγάλο βαθμό τα πλάνα από πληροφοριακό περιεχόμενο» (Bordwell, 1985, σ. 300). Έτσι, ενώ στο κλασικό φιλμ οι επαναλαμβανόμενες στιλιστικές επιλογές λειτουργούν συχνά ως «ουδέτερο έδαφος» για την παρουσίαση των αφηγηματικών εξελίξεων, εδώ, οι «ανέκφραστοι» άνθρωποι και η αφηγηματική «στατικότητα» στρέφουν την προσοχή στη στιλιστική επανάληψη.

«Επιστροφή» στιλιστικών μοτίβων συναντάμε και σε σκηνές διαφορετικών χαρακτήρων: Πολλές δράσεις παρουσιάζονται με σειρές κοντινών σε χέρια και λεπτομέρειες σωμάτων (στις σκηνές της χρηματοποστολής, στις σκηνές του Χανς και της συντρόφου του, αλλά και τα χέρια των φοιτητών που παίζουν ταγκράμ και μικάντο, τα χέρια των αστυνομικών που ερευνούν το σπίτι του διαρρήκτη κ.λπ.). Είδαμε τις στιλιστικές επαναλήψεις και παραλλαγές ανάμεσα στη σκηνή του πιγκ-πονγκ και στην πρώτη σκηνή της κρεβατοκάμαρας των Μπρούνερ. Χαρακτηριστικές είναι και οι στιλιστικές ομοιότητες ανάμεσα σε διάφορες σκηνές της Άνυ και του Μάριαν, οι οποίες επιτείνουν την ήδη αναφερθείσα σύνδεση ανάμεσα στα δύο παιδιά. Είδαμε αναλυτικά πώς η σκηνή του Μάριαν που διαβάζει το κόμικ στον σταθμό του μετρό θυμίζει ως στιλιστική σύνθεση την προηγούμενη σκηνή της Άνυ που κάθεται στο χείλος της μπανιέρας. Εκπληκτική ομοιότητα παρουσιάζει και η σκηνή όπου οι Μπρούνερ συναντούν τον Μάριαν με την αντίστοιχη όπου το ζευγάρι πρωτοσυνάντησε την Άνυ. Το αρχικό κάδρο των 2 σκηνών είναι σχεδόν ίδιο, με τους

Μπρούνερ, πλάτη στην κάμερα, να κοιτάζουν μέσα από παρόμοια γυάλινα χωρίσματα τα παιδιά. Ένας άντρας στη μία σκηνή και η κοινωνική λειτουργός στην άλλη, έρχονται να τους οδηγήσουν εκτός κάδρου και στη συνέχεια και πάλι εντός, στους χώρους όπου βρίσκονται τα παιδιά, με την κάμερα να παραμένει ακίνητη στο ίδιο σημείο, δείχνοντας μέρος (στη σκηνή της Άννυ) ή το σύνολο (στη σκηνή του Μάριαν) της υπόλοιπης δράσης πίσω από το τζάμι.

Χαρακτηριστικές τέλος είναι και οι δύο σκηνές της αγοραπωλησίας του όπλου. Στην πρώτη, η κάμερα είναι στημένη έξω από την τζαμαρία του καφέ, με πλήθος περαστικών να καθρεφτίζονται στη γυάλινη επιφάνεια που παρεμβάλλεται ανάμεσά σε μας και στο τραπέζι όπου κάθονται ο διαρρήκτης και ο αγοραστής. Στη δεύτερη η κάμερα είναι ακριβώς «απέναντι», μέσα στο καφέ αυτήν τη φορά, τηρώντας όμως εξίσου μεγάλη απόσταση από τη δράση, με το τραπέζι της δράσης να φαίνεται και πάλι ανάμεσα σε κόσμο (πελάτες και σερβιτόρους του καφέ) που περνά στο προσκήνιο· δύο παρόμοιας κλίμακας και σύνθεσης κάδρα που δεν μας επιτρέπουν να ακούσουμε τίποτα από ό,τι λέγεται στο τραπέζι. Η μιζανσέν στα δύο πλάνα επίσης δημιουργεί μια «παρήχηση»: Και τα δύο ξεκινούν με κάποιον να περιμένει μόνος του σε ένα τραπέζι, συνεχίζονται με κάποιον να πλησιάζει και να κάθεται μαζί του, και καταλήγουν με κάποιον να σηκώνεται και να φεύγει.

Αντί λοιπόν για ένα μεταδοτικό και πλεονασματικό κείμενο που να εξυπηρετεί τον αντιληπτικό στόχο της κατασκευής μιας κλασικής ιστορίας δομημένης στη βάση μιας χαρακτηρο-κεντρικής αιτιότητας, ο θεατής συναντά ένα κείμενο που «κρύβει» τις προσδοκώμενες πληροφορίες και οργανώνεται στη βάση κάποιων δυσερμήνευτων μορφικών κανόνων. Στις προσδοκίες του δε που διαψεύδονται, πρέπει να συμπεριληφθεί κι αυτή της «κλασικής συνέχειας»: του να κυριαρχήσει δηλαδή στην αντίληψή του η συνεχόμενη χωρο-χρονική ροή της διήγησης, σε βάρος των –αναπόφευκτα– αποσπασματικών δεδομένων του κειμένου. Είδαμε πώς το κλασικό κείμενο, μέσω διαφόρων τεχνικών, διευκολύνει τη νοητική αντικατάσταση αυτών των δεδομένων με τον «πλήρη» και αρραγή φανταστικό «κόσμο» στον οποίο παραπέμπουν. Τα *71 Θραύσματα* κάνουν το αντίθετο: δίνουν έμφαση στην αποσπασματικότητά τους, παρουσιάζοντας ένα «διακεκομμένο» αποτέλεσμα σε όλα τα επίπεδα. Στο επίπεδο της syuzhet, είδαμε πώς οι σκηνές, αμφίκλειστες μέσα σε ζευγάρια μαύρων «σημείων στίξης», απομονωμένες η μία από την άλλη, αποκτούν όλες κατά κάποιον τρόπο την ίδια αξία. Αντί να υπο-τάσσονται

η μία στην άλλη με αιτιολογικές συνδέσεις, παρα-τάσσονται ως αυτόνομοι, ισοδύναμοι και ασύνδετοι όροι. Το «μαύρο», στο επίπεδο της *syuzhet*, κάθε φορά μάς προετοιμάζει για ένα αφηγηματικό «άλμα», για μια βίαιη διακοπή της συνέχειας και για την εμφάνιση μιας νέας ανεξάρτητης μονάδας, η σημασία της οποίας δεν έχει προφανή εξάρτηση από αυτές που έχουν προηγηθεί. Επίσης, πολλές από τις σκηνές, ξεκινώντας *in medias res*, με δράσεις και συμπεριφορές που βρίσκονται ήδη σε εξέλιξη και των οποίων τα αίτια δεν γνωρίζουμε, και διακοπτόμενες απότομα αφήνοντας τις δράσεις ανολοκλήρωτες, δίνουν την εντύπωση βίαια κομμένων κομματιών. Στο καθαρά στιλιστικό επίπεδο, η κυριαρχία του *off* χώρου και ο συστηματικός τονισμός των ορίων του κάδρου επιτείνουν την αίσθηση του θρυμματισμού, κάνοντας τα κομμάτια χώρου που παρουσιάζονται να εμφανίζονται ως χωρικά «θραύσματα» που προκύπτουν από την επιλογή του κάδρου, και όχι ως «απόψεις» ενός απεριόριστου διηγητικού χώρου που κυριαρχεί στη φαντασία του θεατή.

Το «θρυμματισμένο» αφηγηματικό υλικό και η αδυναμία οργάνωσής του σε κλασικές δομές εμποδίζουν την κατασκευή της διηγητικής «πληρότητας» και «φυσικότητας» την οποία έχει συνηθίσει ο θεατής, και στρέφουν διαρκώς την προσοχή του στο ίδιο το κείμενο και στην ασυνήθιστη κατασκευή του. Το στιλ, μέσω της αντίθεσής του στις κλασικές αρχές αλλά και μέσω του *παραμετρικού* παιχνιδιού το οποίο θέτει σε λειτουργία, τονίζει την παρουσία του, εντείνοντας περαιτέρω την αυτεπίγνωση του κειμένου. Η συνεχής υπενθύμιση της παρουσίας της κάμερας και της λειτουργίας του μοντάζ, με τις μεγάλες διάρκειες των μονοπλάνων, με την τεχνική του «κάδρου μέσα στο κάδρο», με τις γωνίες λήψης που δεν «εξυπηρετούν» την παρουσίαση της διηγητικής δράσης, με τα πρόωρα και τα καθυστερημένα *κατ*, και με τη συμμόρφωση στις διάφορες ενδογενείς στιλιστικές νόρμες, προβάλλει έντονα το κείμενο ως ένα ασυνήθιστο στιλιστικό σύστημα. Επίσης, το «μαύρο», ως στιλιστική ενδογενής νόρμα, προσανατολίζει την προσοχή του θεατή στην υλική φύση του φιλμ, και δίνει έμφαση στη σημειωτική διαδικασία: αφενός διότι τονίζει τις «ραφές» του κειμένου, αφετέρου διότι είναι ένα κινηματογραφικό σημείο το οποίο δεν μπορεί να σημασιοδοτηθεί καθόλου στο επίπεδο της *φυσικής απεικόνισης*, δεν αποτελεί εικόνα κανενός πράγματος. Θυμίζει περισσότερο τα γλωσσικά σημεία, που εκτός του συστήματος της γλώσσας δεν σημαίνουν τίποτε. Το «μαύρο», κυριολεκτικά και μεταφορικά «φράζει» τη διαφάνεια της κινηματογραφικής οθόνης,

ματαιώνοντας συνεχώς κάθε «προσπάθεια» του θεατή να αντικαταστήσει το κατακερματισμένο σύνολο των κινηματογραφικών σημείων με τον «φανταστικό», συνεχή και ενιαίο διηγητικό κόσμο.

Η έντονη και διαρκής αυτεπίγνωση του κειμένου αποκλείει την εδραίωση της φυσικής στάσης. Ο θεατής έχει διαρκώς επίγνωση μιας αφηγητικής πηγής που του παρουσιάζει θραύσματα και «στιλιστικά συμβάντα» τα οποία αντιστέκονται στο να οργανωθούν σε ένα κλασικό αφηγηματικό *gestalt*. Έτσι, δεν μπορεί να αντιμετωπίσει την ταινία ως το συνηθισμένο, «μαγικό» παράθυρο σ' έναν αυθυπόστατο και «φυσικό» διηγητικό κόσμο που εμφανίζεται «από μόνος του». Αντίθετα, την αντιλαμβάνεται περισσότερο ως αυτό που είναι, ως ένα κείμενο δηλαδή που αποτελεί την αφετηρία μιας σημειωτικής διαδικασίας. Ταυτόχρονα, και αναπόφευκτα, αποκτά επίγνωση και του εαυτού του ως του άλλου πόλου της διαδικασίας αυτής, ως εκείνου στον οποίο απευθύνεται η αφηγητική πηγή και ο οποίος καλείται να συνδέσει τα θραύσματα της ταινίας, προκειμένου να αντιληφθεί αφηγηματικές ακολουθίες που δεν υπάρχουν στο κείμενο αλλά κατασκευάζονται στον νου του. Ο συνηθισμένος ερμηνευτικός αυτοματισμός της κινηματογραφικής θέασης διαρρηγνύεται, και μέσα σε αυτήν τη ρήξη με το «συνηθισμένο» ανοίγεται η πιθανότητα για τον θεατή να αναγνωρίσει ότι στη διαδικασία της θέασης μιας ταινίας δεν είναι ένας «κρυμμένος» παθητικός παρατηρητής, αλλά ένα δρων ερμηνευτικό υποκείμενο που «συνεργάζεται» με το κείμενο. Έτσι, εκτός από την υλική διάσταση του κειμένου, ως συνόλου θραυσμάτων από τα οποία πρέπει να «σημανθεί» ένα αφηγηματικό «όλον», η προσοχή του θεατή είναι πλέον πολύ πιθανόν να στραφεί και στον ίδιο του τον εαυτό ως τον «αποκωδικοποιητή» και ερμηνευτή του κειμένου· ως κάποιον που συνδέει σπαράγματα και ελλειπτικά παρουσιασμένα δεδομένα, που συνάγει συμπεράσματα και συμπληρώνει μεγάλα κενά, και που, επομένως, είναι εν μέρει υπεύθυνος για την κατασκευή της ιστορίας, η οποία έτσι προκύπτει ως αποτέλεσμα και του δικού του, ενεργού «βλέμματος».

Εάν ο θεατής κάνει αυτό το ερμηνευτικό «άλμα» στον τρόπο που προσεγγίζει το φιλικό κείμενο και την αφηγηματική διαδικασία, θα βρει στο κείμενο διάφορα στοιχεία που ενθαρρύνουν αυτήν την προσέγγιση. Το «θραύσμα», ως μορφικό αλλά και ως σημασιακό μοτίβο, κατακλύζει την ταινία. «Δηλώνεται» στον τίτλο ως βασική δομική μονάδα της αφήγησης, ενώ επανέρχεται διαρκώς, είτε μέσω της νόρμας του «μαύρου» (που, χωρίς να εξυπηρετεί κάποια αναπαραστατική

αφηγηματική λειτουργία, «θρυμματίζει» την ταινία σε αποκομμένα μέρη) είτε μέσω των εικόνων των παιχνιδιών του ταγκράμ και του μίκαντο, αντανακλώντας έτσι συστηματικά τη δραστηριότητα του θεατή ως μια προσπάθεια σύνδεσης «σκόρπιων» μερών. Ειδικότερα η εικόνα με τα κομμάτια του ταγκράμ, που εμφανίζεται τρεις φορές στην ταινία καταλαμβάνοντας για αρκετή ώρα ολόκληρη την οθόνη, είναι πολύ πιθανόν κάποια στιγμή να εκληφθεί από τον θεατή ως ένας τέτοιος «υπαινιγμός» της αφηγητικής πηγής: Όπως ο Μαξιμίλιαν προσπαθεί να σχηματίσει με τα σκόρπια κομμάτια την οικεία εικόνα του σταυρού, έτσι και ο ίδιος προσπαθεί να βάλει στη σωστή διάταξη τα θραύσματα που του «δίνει» το κείμενο, για να σχηματίσει κάτι που να του είναι γνώριμο και οικείο, κάτι που να ταιριάζει στην ιδέα που έχει για το τι είναι μια «ιστορία». Τη «στροφή» του θεατή στον εαυτό του ενθαρρύνει η αφηγητική πηγή και με το να του υπενθυμίζει το ίδιο του το βλέμμα. Η συνεχής έμφαση στον χώρο της κάμερας μέσω οπτικών γωνιών που δεν προσεγγίζουν τα υποκειμενικά βλέμματα των χαρακτήρων αλλά ούτε και δημιουργούν μια ουδέτερη και απρόσκοπτη πρόσβαση στη δράση (με την κάμερα να στέκεται πίσω από τζάμια και βιτρίνες, πίσω από κάσες, έξω από δωμάτια κ.λπ.) δημιουργεί απορίες για το υποκείμενο και τη λειτουργία αυτού του βλέμματος. Όσο περνάει η ώρα, ο θεατής δεν μπορεί παρά να αρχίσει να αντιλαμβάνεται τον εαυτό του ως τον «αδιοκτήτη» του βλέμματος που «κατοικοεδρεύει» σ' αυτές τις «αινιγματικές» οπτικές γωνίες: που στέκεται πίσω από το γυάλινο χώρισμα και παρακολουθεί τη συνάντηση των Μπρούνερ με την Άνυ ή με τον Μάριαν· που προς το μέρος του έρχονται επί 3 λεπτά το ένα μετά το άλλο τα μπαλάκια που χτυπάει με τη ρακέτα του ο Μαξιμίλιαν· που στέκεται έξω από το δωμάτιο των φοιτητών ή έξω από το μπάνιο όπου κάθεται η Άνυ. Καθοριστικό ρόλο σ' αυτήν τη διαδικασία επίγνωσης του βλέμματος διαδραματίζει και η συνεχής επανεμφάνιση στην ταινία διαφόρων μέσων οπτικής αναπαραγωγής. Με τα εξω-διηγητικά δελτία ειδήσεων, με την οργάνωση κάδρων αλλά και ολόκληρων σκηνών γύρω από τηλεοράσεις και κάθε λογής οθόνες, ακόμα και με σκηνές σαν κι αυτές όπου ο Μάριαν κοιτάζει την πόλη μέσα από το βιζέρ μιας φωτογραφικής μηχανής ή «φωτογραφίζει» τους περαστικούς που τον παρατηρούν με περιέργεια, κι έτσι, από αντικείμενο γίνεται ο ίδιος υποκείμενο του βλέμματος, η ταινία όχι μόνο δεν ενθαρρύνει την προδιάθεση του θεατή να παραμείνει «κρυμμένος» και «αόρατος», αλλά του «επιστρέφει» το ίδιο του το βλέμμα. Σ' αυτό το πλαίσιο η απορία του θεατή για το ποιος παρακολουθεί τα

δελτία ειδήσεων βρίσκει τελικά την απάντησή της στον ίδιο του τον εαυτό. Η ταινία τού απευθύνεται ως θεατή της αλλά και ως θεατή και τηλεθεατή γενικότερα, ως κάποιον που βλέπει, ερμηνεύει και κατανοεί.

Η αυτεπίγνωση αυτή του θεατή αφορά βεβαίως και τη συνειδητοποίηση της ειδικότερης θέσης που του επιφυλάσσεται και που σπεύδει ο ίδιος να αναλάβει στο πλαίσιο της κλασικής αφήγησης. Σ' αυτό συμβάλλει καθοριστικά το κυκλικό «παιχνίδι» πυροδότησης και διάψευσης των κλασικών προσδοκιών, για το οποίο μιλήσαμε παραπάνω. Αυτός ο κύκλος έγερσης και ματαίωσης των κλασικών προσδοκιών οδηγεί στην επίγνωσή τους. Η προσδοκία συνηθισμένων πραγμάτων εκδηλώνεται αυτόματα και ασυνείδητα, και η ικανοποίησή της περνά συχνά απαρατήρητη. Η μη ικανοποίηση, όμως, της προσδοκίας έχει ως αποτέλεσμα τη συνειδητή εξέταση τόσο της ίδιας της προσδοκίας όσο και του προσδοκώμενου πράγματος. Όταν πληθαίνουν οι φορές που ο θεατής αναμένει να δει ένα κοντινό πλάνο και δεν το βλέπει, όταν πληθαίνουν οι φορές που αναμένει να ολοκληρωθεί μια δραματική εξέλιξη, αλλά αυτή «κόβεται», όταν πληθαίνουν οι φορές που αναμένει μια εξέλιξη τυπική ενός κινηματογραφικού «είδους», η οποία δεν έρχεται ποτέ, τότε συνειδητοποιεί ότι, παρακολουθώντας μια ταινία, προσδοκά να συναντήσει εντός της συγκεκριμένες δομές. Η απρόσκοπτη επιβεβαίωση αυτών των προσδοκιών (που λαμβάνει χώρα συνήθως στις ταινίες) κάνει τις δομές αυτές να φαίνονται όχι ως δομές σημείων που παράγουν κωδικοποιημένη σημασία, αλλά ως ο «φυσικός», αυτονόητος τρόπος που συμβαίνουν τα πράγματα μέσα σε μια «ιστορία», συμβάλλοντας έτσι στην εδραίωση της *φυσικής στάσης*. Όταν όμως οι προσδοκίες διαψεύδονται, όταν, παρά την αρχική πυροδότηση, η οικεία δομή δεν συμπληρώνεται, τότε ο θεατής αναγνωρίζει τις κλασικές δομές ως αυτό που αποζητά και το οποίο «του λείπει».

Αποκαλύπτεται έτσι στα μάτια του θεατή ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί συνήθως καθώς παρακολουθεί μια ταινία. Όταν αναβάλλεται συνεχώς η απόσυρση της αφηγητικής πηγής σε έναν αφανή ρόλο, συνειδητοποιούμε πως αυτό ακριβώς είναι που προσδοκούμε, να δούμε την ιστορία να εμφανίζεται χωρίς μεσολάβηση, σαν να «αφηγείται τον εαυτό της». Όταν βεβαιωνόμαστε ότι η σκηνή της αγοράς του όπλου από τον Μαξιμίλιαν δεν συνδέεται, όπως περιμέναμε, με τον κεντρικό αφηγηματικό άξονα των πυροβολισμών, συνειδητοποιούμε ότι εμείς οι ίδιοι προβάλαμε πάνω στη σκηνή αυτή την ποιότητα μιας κρίσιμης «καμπής» στην

εξέλιξη της ιστορίας· και το κάναμε λόγω της προδιάθεσής μας να «βρούμε» σκηνές που θα στοιχειοθετήσουν μια αιτιώδη κλιμάκωση προς το προσδοκώμενο τέλος. Δυσφορούμε από τις «άδειες» αφηγηματικά σκηνές του Μαξιμίλιαν και καταλαβαίνουμε ότι θα θέλαμε στη θέση τους σκηνές που θα προσδιόριζαν μια συγκεκριμένη επιδίωξη του νεαρού, η προσπάθεια επίτευξης της οποίας θα τον έφερνε τελικά στη σκηνή της τράπεζας. Ίσως αναρωτηθούμε όμως: Η πράξη του νεαρού φοιτητή, που τώρα φαντάζει ανεξήγητη, θα έβρισκε με αυτόν τον τρόπο μια εξήγηση; Και θα οδηγούσε η «εξήγηση» αυτή στην πιο ουσιαστική κατανόηση της πράξης ή μάλλον σε μια «εξοικείωση» μ' αυτήν, μέσω της ενσωμάτωσής της σε μια συνηθισμένη αφηγηματική δομή (της αστυνομικής ιστορίας για παράδειγμα); Θα μπορούσαν μια δυο σκηνές στις οποίες η αφηγητική πηγή θα εξέθετε εντέχνως κάποιες πληροφορίες για την προ-ιστορία των Μπρούνερ, να μας κάνουν να γνωρίσουμε «πληρέστερα» τους χαρακτήρες και να κατανοήσουμε καλύτερα τις επιλογές τους ή απλώς θα μας βοηθούσαν να τους «στερεώσουμε» στον νου μας ως εκδοχές υπεραπλουστευμένων αφηγηματικών τύπων; Μια σκηνή που θα ικανοποιούσε την επιθυμία μας να δούμε τη συναισθηματική αντίδραση της Άνυ στην απόφαση των Μπρούνερ να υιοθετήσουν τον Μάριαν αντί της ίδιας, θα μας παρείχε κάποια πληρέστερη κατανόηση της κατάστασης, η θα έκανε απλώς την κατάσταση να μοιάζει πιο «πλήρης», μέσω της προσαρμογής της σ' ένα μελοδραματικό πρότυπο; Ο θεατής, μέσα στη διαδικασία που θέτουν σε κίνηση τα *71 Θραύσματα*, έχει τη δυνατότητα να συνειδητοποιήσει ότι ο «ρεαλισμός» που τον «μαγεύει» συνήθως στις ταινίες δεν είναι παρά το αποτέλεσμα ενός κωδικοποιημένου τρόπου αφηγηματικής ανάπτυξης· ότι ο «φυσικός», «πλήρης» διηγητικός κόσμος με τους ολοκληρωμένους χαρακτήρες που προσδοκά να βρει, είναι στην πραγματικότητα μια τεχνητή δομή την οποία ο ίδιος θα κατασκεύαζε, αν είχε στα χέρια του τα υλικά που χρειάζονται, εάν το κείμενο «συνεργαζόταν» μαζί του όπως –καταλαβαίνει τώρα ότι– συνεργάζεται μαζί του μια συνηθισμένη ταινία.

Γίνεται λοιπόν φανερό ότι πολλές από τις υποθέσεις και τα συμπεράσματα που διαμορφώνει ο θεατής των *71 Θραυσμάτων* περιστρέφονται, όχι γύρω από το τι θα συμβεί στον διηγητικό κόσμο, αλλά γύρω από το πώς και γιατί η αφηγητική πηγή επιλέγει να παρουσιάσει το συγκεκριμένο «υλικό» και από το πώς ο ίδιος συμπεριφέρεται στο πλαίσιο της αφηγηματικής διαδικασίας. Ένα ερώτημα δε που μάλλον αναπόφευκτα γεννιέται στον νου του είναι γιατί η *syuzhet* παρουσιάζει τα

«τυχαία» θραύσματα αυτών των 5 ημερών τη στιγμή που δεν συνθέτουν κάποια ενιαία αφηγηματική ακολουθία. Και γιατί αυτά τα θραύσματα και όχι άλλα; Οι Stam κ.ά. (2010/1992, σ. 146) κάνουν λόγο για δύο τρόπους με τους οποίους μπορεί να προσεγγιστεί η «λογική» ενός αφηγήματος: η «συντακτική» προσέγγιση που ενδιαφέρεται για τις «οριζόντιες» σχέσεις αιτίου-αιτιατού ανάμεσα στα αφηγηματικά γεγονότα, και η «σημασιολογική» προσέγγιση, η οποία δεν θεωρεί αυτές τις σχέσεις παρά ως μια επιφανειακή δομή κάτω από την οποία «κρύβεται» η βαθύτερη λογική του αφηγήματος. Η τελευταία δημιουργείται από έννοιες που σχετίζονται με το ευρύτερο πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο έχει παραχθεί το κείμενο, και οι οποίες συσχετίζονται, αντιτίθενται και παραλληλίζονται σε ένα επίπεδο «κάτω» από τα γεγονότα. Ο θεατής που βλέπει μια ταινία με «κλασικά μάτια» έχει μάθει να κατευθύνει την προσοχή του κυρίως στη «συντακτική» διάσταση του κειμένου και ευκαιριακά μόνο στη «σημασιολογική». Το πρωτεύον ενδιαφέρον του είναι να κατασκευάσει στον νου του μια «ιστορία», και η όποια προσπάθεια να ανιχνεύσει τις νοηματικές προεκτάσεις που μπορεί να έχει αυτή η ιστορία σε σχέση με τον άνθρωπο, τον κόσμο και τη ζωή γενικότερα, είναι μια αναζήτηση με συμπληρωματικό χαρακτήρα που δεν αποτελεί κεντρικό, θεμελιακό στοιχείο της πρόσληψης και κατανόησης της ταινίας.

Στα 71 *Θραύσματα* όμως, η «συντακτική» προσέγγιση αποθαρρύνεται. Ο θεατής βρίσκεται σε «αχαρτογράφητα νερά», καθώς δεν μπορεί, μέσω των φιλομολογικών του σχημάτων, να βρει κάποιο έτοιμο «εργαλείο» επεξεργασίας του κειμένου. Και αναπόφευκτα η «άρνηση» των θραυσμάτων να υποβληθούν σε μια κλασική διευθέτηση, οδηγεί στη σημασιολογική προσέγγιση. Άλλωστε είδαμε ότι από νωρίς το κείμενο προσφέρει πολλές αφορμές για την εγκατάσταση σημασιολογικών σχέσεων ανάμεσα στα δεδομένα του, και δημιουργεί πεδία για μια πολυδιάστατη ερμηνεία και συσχέτιση αυτών των δεδομένων.

Έχει γίνει ήδη αναφορά σε «σημασίες» που αναδύονται στις σκηνές του Μαξιμίλιαν. Για το πώς ο νεαρός παρουσιάζεται εγκλωβισμένος σε μια σχεδόν απάνθρωπη, απολύτως προγραμματισμένη καθημερινότητα, στην οποία λειτουργεί μηχανικά, χωρίς συναισθηματική συμμετοχή. Ο αφόρητα πειστικός τρόπος με τον οποίο ο προπονητής του τον επιπλήττει για τα λάθη του στη σκηνή του βιντεοσκοπημένου παιχνιδιού πινγκ-πονγκ, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μια μεταφορά της γενικότερης απαίτησης να αντεπεξέλθει σε ένα περιβάλλον όπου η

επιτυχία θεωρείται ο μόνος αποδεκτός «δρόμος» και όπου τα λάθη δεν είναι ανεκτά. Το ότι βρίσκεται διαρκώς υπό πίεση «σημαίνεται» μεταφορικά και από τις σκηνές του ταγκράμ και του μικάντο, όπου τα στοιχήματα και η αντίστροφη μέτρηση του χρόνου τον «πιέζουν» σε όλη τη διάρκεια των συγκεκριμένων σκηνών. Από την πρώτη σκηνή του πινγκ-πονγκ αποκομίζει κανείς μια αίσθηση «θυμού», που έχει ανάγκη να εκτονωθεί αλλά μένει καταπιεσμένος μέσα σ' ένα «δίκτυ» μηχανικής επανάληψης. Κάτω από την ψυχρή και φαινομενικά «ατάραχη» επιφάνεια του προσώπου του, ο συσσωρευμένος θυμός οδηγεί πότε πότε σε «αναίτιες», απότομες εκρήξεις όπως αυτή στο καφέ του πανεπιστημίου και, βέβαια, αυτή του τέλους. Διακρίνουμε έτσι και την πολυπόθητη σύνδεση των «θραυσμάτων» της καθημερινότητας του Μαξιμίλιαν με την «αναίτια» πράξη του τέλους· όχι τη γραμμική αιτιώδη σύνδεση που αποζητούσαμε, αλλά μια «θεματική» σύνδεση. Επίσης, σε αυτό το σημασιολογικό πλαίσιο, φωτίζεται διαφορετικά και η σκηνή της πτώσης από το κτίριο της φοιτητικής εστίας. Ίσως το ερώτημα «ποιος είναι ο νεκρός» που παρέμεινε εκκρεμές ως μόνιμο κενό σε όλη τη διάρκεια της ταινίας, να έχει μια απάντηση εντελώς διαφορετική από αυτήν που περιμέναμε. Ίσως δηλαδή να μην έχει καμία σημασία για την κατανόηση του αφηγήματος να μάθουμε ποιος συγκεκριμένος χαρακτήρας έπεσε, αλλά το «νόημα» της σκηνής που αναζητούμε να είναι ότι αυτοκτόνησε *κάποιος σαν* τον Μαξιμίλιαν, που βίωνε πιθανότατα μια ζωή παρόμοια με αυτόν. Μήπως λοιπόν το έντονο και «ανεξήγητο» αφηγηματικά ενδιαφέρον που έδειξε ο Μαξιμίλιαν για τον νεκρό προήλθε από την «έλξη» που αισθάνθηκε ο νεαρός προς το ενδεχόμενο της αυτοκτονίας; Έτσι προκύπτει και μια απάντηση στο ερώτημα που επί πολλή ώρα φαινόταν ως η βασική εκκρεμότητα της αφήγησης, δηλαδή στο «γιατί ο Μαξιμίλιαν αγόρασε το όπλο»: Μήπως τελικά ήθελε το όπλο γιατί σκεφτόταν να αυτοκτονήσει;

Εκτός από τις σκηνές του Μαξιμίλιαν, το θέμα του εγκλωβισμού σε μια μηχανική και βασανιστική επανάληψη διατρέχει ολόκληρη την ταινία. Η συνεχής επανεμφάνιση παρόμοιων δράσεων ως «στιλιστικών συμβάντων», ενισχύει περαιτέρω αυτήν την εντύπωση: Όταν ο Χανς και η σύντροφός του παρουσιάζονται στις ίδιες, απαράλλακτες δράσεις σε τρεις διαφορετικές ημέρες, όταν οι Μπρούνερ εμφανίζονται δύο φορές ακίνητοι και σιωπηλοί στο κρεβάτι τους, όταν ο Μαξιμίλιαν εμφανίζεται δύο φορές καθισμένος στο δωμάτιό του να παίζει ταγκράμ, άλλες δύο φορές να παίζει πινγκ-πονγκ, άλλες δύο φορές να μιλάει με τη μητέρα του στον ίδιο

τηλεφωνικό θάλαμο, εντείνεται αυτή η αίσθηση της καθημερινότητας ως «πλέγματος», στο οποίο οι χαρακτήρες είναι εγκλωβισμένοι. Σ' αυτό το πλαίσιο μπορούμε να δούμε και το στιλιστικό μοτίβο των κοντινών πλάνων σε χέρια και μέλη των σωμάτων. Ο κατακερματισμός που χαρακτηρίζει τον διηγητικό κόσμο, τις σκηνές και τα πλάνα μεταφέρεται και στο επίπεδο του ανθρώπινου σώματος. Βλέπουμε μέλη σωμάτων να κινούνται «μόνα τους», χωρίς να συνδέονται με πρόσωπα, ενδεικτικά ενός τρόπου ζωής μηχανικού, χωρίς «συμμετοχή» του νου και του συναισθήματος. Ας σημειωθεί βέβαια ότι η προσπάθεια «θεματοποίησης» των στιλιστικών παραμέτρων καταλήγει πολλές φορές να γίνει, όπως λέει ο Bordwell (1985, σ. 282), μια «συμβολική ανάγνωση» που οδηγεί σε βεβαιασμένες και κοινότοπες ερμηνείες. Δεν μπορεί, ωστόσο, κανείς να παραβλέψει ότι οι στιλιστικές παράμετροι, παρότι αντιστέκονται σε μια αναλυτική ερμηνεία, μπορούν να επηρεάσουν καθοριστικά τον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνεται το αφήγημα. Και ειδικά το *παραμετρικό* «παιχνίδι» μπορεί να δημιουργήσει στον θεατή την αίσθηση μιας «τάξης χωρίς νόημα», ενός «μυστηριώδους σχεδίου» που φαίνεται να «κυβερνά» τον διηγητικό κόσμο (Bordwell, 1985, σ. 289, 305). Εδώ λοιπόν, το «σχέδιο» αυτό είναι μια πανίσχυρη και ταυτόχρονα «άδεια» καθημερινότητα που φαίνεται να «τυραννά» τις ζωές των χαρακτήρων. Κάτω δε από την επιφάνεια σιωπής, ψυχρότητας και έλλειψης επικοινωνίας που επικρατεί στις ζωές τους, φαίνεται, όπως σημειώθηκε ήδη για την περίπτωση του Μαξιμίλιαν, να «κοχλάζει» ένα υπόβαθρο θυμού, θλίψης και απελπισίας, που οδηγεί πότε πότε σε αδέξιες προσπάθειες υπέρβασής του σαν το ξαφνικό «σ' αγαπώ» του Χανς, ή σε «αναίτια» ξεσπάσματα σαν το κλάμα της συντρόφου του Χανς μπροστά στον καθρέφτη ή το κλάμα της Μπρούνερ όταν βλέπει τον Μάριαν στην τηλεόραση.

Πλούσιο πεδίο για να ερευνηθεί σημασιολογικά αποτελεί και η παρόμοια σε πολλά σημεία μεταχείριση από μέρους της *syuzhet* και του στιλ των σκηνών της Άνυ και του Μάριαν, η οποία παροτρύνει τον θεατή να παραλληλίσει τα δύο παιδιά: Εμφανίζονται και τα δύο αποκομμένα από την επικοινωνία, «κρυμμένα» και απρόσωπα, να ψάχνουν και τα δυο «ένα μέρος να κοιμηθούν». Η μεγάλη ομοιότητα μεταξύ των σκηνών της επίσκεψης των Μπρούνερ στην Άνυ και της επίσκεψής τους στον Μάριαν, με ίδιο σχεδόν κάδρο και ίδια μιζανσέν, δημιουργεί την εντύπωση ότι οι Μπρούνερ απλώς «αντικατέστησαν» το ένα παιδί με ένα άλλο που είδαν στην τηλεόραση· μια πραγματικά σοκαριστική, απάνθρωπη επιλογή που δεν μοιάζει

συμβατή με την ευαισθησία που επιδεικνύουν οι δύο χαρακτήρες. Κι όμως, η εξήγηση μοιάζει προφανής: Η Άνυ δεν έδειχνε όσο «χαρούμενη» θα ήθελαν, ενώ ο Μάριαν πιθανότατα τους απαλύνει το αίσθημα ενοχής τους απέναντι σε έναν κόσμο περιθωριοποιημένο που δεν απολαμβάνει τα δικά τους προνόμια. Τα παιδιά εμφανίζονται «παγιδευμένα» σε μια κοινωνία που δεν τους «απευθύνει» τον λόγο, που είτε αδιαφορεί γι' αυτά είτε δεν ξέρει πώς να τα βοηθήσει, και ενίοτε τα χρησιμοποιεί απλώς ως μέσα για μια πιο «ευτυχισμένη» ζωή των ενηλίκων.

Ένα «θέμα» της ταινίας είναι αναμφίβολα και η τηλεόραση: καταρχάς ως το πεδίο μαζικά μεταδιδόμενων εικόνων στο οποίο «κοινωνούν» όλοι οι «ασύνδετοι» χαρακτήρες της ταινίας, ως ο συνδετικός κρίκος όλων των κατά τ' άλλα αποκομμένων υπάρξεων που η καθεμιά εγκλωβίζεται μέσα στη δική της απομονωμένη σκηνή. Η τηλεοπτική εικόνα φαίνεται να «γεμίζει» σε πολλές περιπτώσεις την «άδεια» ζωή των χαρακτήρων, όπως γεμίζει συχνά τις «άδειες» από σημαντικά γεγονότα σκηνές – κάτι που είδαμε πολύ έντονο στις σκηνές του πατέρα της Τόμεκ. Είναι χαρακτηριστικό επίσης ότι μόνο όταν ο Μάριαν γίνεται «τηλεοπτικό ρεπορτάζ», καθίσταται «ορατός» στους υπόλοιπους χαρακτήρες της διήγησης. Αυτό δε που οι Μπρούνερ δεν βρήκαν μέσα από επανειλημμένες πραγματικές συναντήσεις με την Άνυ, το βρίσκουν σε μια τηλεοπτική «συνάντηση» με τον μικρό, η οποία τους προκαλεί τη συγκίνηση που δεν «κατάφερε» να τους προκαλέσει το μικρό κορίτσι.

Ωθούμενος σε μια τέτοια «σημασιολογική» προσέγγιση της ταινίας, ο θεατής συνδέει τα σημεία της όχι στις προδιαγραφές του αφηγηματικού σχήματος και της κανονικής ιστορίας, αλλά περισσότερο στην πραγματικότητα που περιβάλλει τόσο το κείμενο όσο και τον ίδιο, στο πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο η ταινία έχει παραχθεί και στο οποίο και ο ίδιος ζει. Η «πολιτισμική» γνώση φυσικά, όπως έχουμε ήδη επισημάνει, χρησιμοποιείται στην κατανόηση οποιουδήποτε αφηγήματος, ακόμα και του πιο κλασικού. Η διαφορά είναι ότι εδώ, η απεμπλοκή του θεατή από τα σχήματα της κλασικής αφήγησης και η ρήξη με τη *φυσική στάση* τον οδηγεί ταυτόχρονα και σε μια διαφορετική προσέγγιση της πραγματικότητας. Είδαμε πώς ο κλασικός κινηματογράφος, μέσω της *φυσικής στάσης*, επιτρέπει την αυτόματη παρείσδυση των αντιληπτικών αυτοματισμών στη διαδικασία της κινηματογραφικής κατανόησης, αλλά και, ταυτόχρονα, ενισχύει ο ίδιος και εμπλουτίζει το *Man*, παράγοντας σε μεγάλο βαθμό το κατά Heath «κοινωνικό αληθοφανές», αυτό που

φαίνεται «φυσικό» και οικείο μέσα σ' έναν πολιτισμό. Στα *71 Θραύσματα*, αντίθετα, αυτή η συγχώνευση της *ρεαλιστικής* με τη *συνθετική αιτιολόγηση* εμποδίζεται, και ο κύκλος «αλληλοτροφοδοσίας» ανάμεσα στα κλασικά φιλμο-αφηγηματικά σχήματα και στην κυρίαρχη προ-κατανόηση του κόσμου βραχυκυκλώνεται. Αντί οι μυθοπλαστικές καταστάσεις να γίνονται «οικείες» και «αναγνωρίσιμες» μέσω της ένταξής τους στη δομή μιας κλασικής ιστορίας, παρουσιάζονται «ωμές», και «αντιστέκονται στην εύκολη αποδοχή» και «κατανάλωση» (Brunette, 2010, σ. 50). Η ένταξη της πράξης του Μαξιμίλιαν σε ένα «αστυνομικό» ή σε ένα «θρίλερ» θα παρείχε και μια «εξήγηση» γι' αυτήν την πράξη, θα έκανε πιο «οικεία» την πράξη που τώρα φαντάζει ανεξήγητη. Στο πλαίσιο της κλασικής αφήγησης, τέτοιες ακραίες πράξεις βίας δικαιολογούνται από ατομικά κίνητρα (π.χ. εκδίκηση, αυτοδικία κ.λπ.), ή αποδίδονται σε ψυχοπαθολογικές προσωπικότητες· ενίοτε αποδίδονται και στο απόλυτο «κακό», το οποίο «χρησιμεύει» ως ανταγωνιστής των «καλών δυνάμεων» της ιστορίας, κάνοντάς μας να ταυτιστούμε πιο έντονα με τις τελευταίες καθώς «απολαμβάνουμε» τη σύγκρουση των δύο ως την τελική «κάθαρση». Κάπως έτσι δε αποδεχόμαστε και «εξηγούμε» ανάλογες πράξεις και στην πραγματικότητα: ως κάτι «ξένο», που αφορά μια ατομική, εξαιρετική περίπτωση, και όχι την «κανονικότητα» της ζωής μας.

Όταν, στο δελτίο ειδήσεων του τέλους, ο υπεύθυνος του πρατηρίου βενζίνης χαρακτηρίζει αυτό που συνέβη «ανεξήγητο» και «τρελό», εκφράζει μια άποψη την οποία δεν μπορούμε παρά να αναγνωρίσουμε ως την αντίδραση την οποία θα είχαμε κι εμείς οι ίδιοι εάν μαθαίναμε μια τέτοια είδηση στην πραγματικότητα. Ο κοινός τρόπος με τον οποίο η κοινωνία μας προ-κατανοεί τέτοια γεγονότα υπαγορεύει ότι η πράξη του Μαξιμίλιαν είναι «ανεξήγητη», αδύνατον να ταξινομηθεί ανάμεσα στις πράξεις που θεωρούνται «φυσιολογικές» και «αναμενόμενες» στο πολιτισμικό περιβάλλον στο οποίο ζούμε. Τόσο στον κινηματογράφο όσο και στη ζωή μας έχουμε μάθει ότι το «κακό» και το «τρελό» αντιδιαστέλλονται στο «κανονικό», στη συνηθισμένη «φυσιολογική» ζωή την οποία διαταράσσουν. Ωστόσο, όπως παρατηρεί ο Amos Vogel, καθώς ένας θεατής παρακολουθεί τα *71 Θραύσματα*, κλιμακώνεται σταδιακά εντός του η υποψία ότι για την πράξη του Μαξιμίλιαν ενδεχομένως ευθύνεται ο τρόπος ζωής στον οποίο είναι όλοι οι χαρακτήρες –αλλά και ο ίδιος– «παγιδευμένοι», ότι ευθύνονται δηλαδή οι ίδιες οι συνθήκες ζωής που αναγνωρίζει ως «κανονικές» και καθημερινές (Vogel, 1996, σ. 75). Έτσι ο θεατής απομακρύνεται

από τον κυρίαρχο τρόπο κατανόησης και ωθείται να κάνει κάτι διαφορετικό από αυτό που θέτει ως ζητούμενο το δελτίο ειδήσεων. Όχι δηλαδή να βρει τι καθιστά τον αυτουργό αυτής της πράξης μια μοναδική, «τρελή» και «κακή» εξαίρεση από το «κανονικό», αλλά να εξετάσει σε ποιο βαθμό η ενέργεια αυτή «κατοικεί» μέσα στο «κανονικό»· όχι να αποδώσει τη μαζική δολοφονία και την αυτοκτονία σε μια αποκλίνουσα «παθολογία», αλλά, όπως επισημαίνει ο Scott Durham (2010), να εξετάσει σε ποιο βαθμό η ενέργεια αυτή αποτελεί μια παραλλαγμένη επανάληψη των πράξεων και συνηθειών του κόσμου εναντίον του οποίου στρέφεται· σε ποιο βαθμό, δηλαδή, «η μορφή ενός φαινομενικά εξαιρετικού θανάτου εκφράζει την “αλήθεια” της κανονικής ζωής από την οποία αναδύεται» (Durham (2010, σ. 246)).⁴²

Ο θεατής λοιπόν κατανοεί τις μυθοπλαστικές καταστάσεις ως «εκδοχές» της πραγματικότητας που ο ίδιος βιώνει και ταυτόχρονα εξετάζει αυτήν την πραγματικότητα «απελευθερωμένος» από το περίβλημα του κλασικού αφηγηματικού σχήματος και τις έτοιμες ερμηνείες που αυτό εξασφαλίζει. Το βλέμμα του αποδεσμεύεται από το σύννηθες «καλούπι» του και, εκτός από τα «αχαρτογράφητα» νερά ενός παράξενου αφηγηματικού κειμένου, ο θεατής βρίσκεται στα «αχαρτογράφητα» νερά της ίδιας της πραγματικότητας. «Βλέπει» το διηγητικό σύμπαν ως μια συνεκδοχή της δυτικοευρωπαϊκής μεγαλούπολης, και τα πρόσωπα, όχι ως εξατομικευμένους χαρακτήρες μιας αφηγηματικής ταινίας αλλά ως «εκδοχές» των πραγματικών ανθρώπων που τον περιβάλλουν, ακόμα και ως αντικατοπτρισμούς του εαυτού του. Αναζητεί τις αιτίες για τις πράξεις και τις συμπεριφορές τους, όχι στις ατομικές τους «βιογραφίες», όχι στα κρατούντα φιλμο-αφηγηματικά σχήματα, αλλά στις κοινωνικές συνθήκες τις οποίες και ο ίδιος «μοιράζεται» μαζί τους, τις οποίες μάλιστα τώρα προσεγγίζει έξω από το συνηθισμένο πλαίσιο κατανόησής τους. Με μια τέτοια «φρέσκια ματιά» στρέφει το ενδιαφέρον του όχι στον συγκεκριμένο φοιτητή αλλά στους φοιτητές και στους νέους που ενηλικιώνονται στον κόσμο στον

⁴² Είναι πολύ ενδιαφέρονσα η άποψη του Durham (2010, σ. 246) ότι στην αντιμετώπιση του «κανονικού» ως πηγής του «εξαιρετικού» συμβάλλει και το ενιαίο της στιλιστικής διαμόρφωσης, αλλά και γενικότερα το παραμετρικό «παιχνίδι» των επαναλήψεων και των παραλλαγών που είδαμε ότι είναι εν λειτουργία, και το οποίο ο ίδιος χαρακτηρίζει ως «σειριακό ρεαλισμό»: οι επαναλήψεις θέτουν το πλαίσιο μιας «αναπόφευκτης» επαναληπτικής κοινωνικής πρακτικής, από την οποία προκύπτει μοιραία η τερατώδης πράξη του τέλους, ενώ η στιλιστική «τάξη» στην οποία υπακούουν τόσο τα «συνηθισμένα» όσο και τα «εξαιρετικά» περιστατικά, «τοποθετούν» και τα μεν και τα δε στον ίδιο «τρόπο ζωής».

οποίο ζει και ο ίδιος· όχι στον συγκεκριμένο πρόσφυγα αλλά στους μικρούς πρόσφυγες που γεμίζουν καθημερινά τους δρόμους της πόλης στην οποία ζει και ο ίδιος· όχι στον συγκεκριμένο Χανς ή στους συγκεκριμένους Μπρούνερ, αλλά στους χιλιάδες τέτοιους ανθρώπους που ζουν στα διαμερίσματα και κινούνται στους δρόμους της πόλης του, καταπιεσμένοι από μια τυραννική καθημερινότητα, θυμωμένοι και απομονωμένοι, μικρά «νησιά» που το καθένα αντιλαμβάνεται τη σύνδεσή του με τον κόσμο μέσω των τηλεοπτικών εικόνων.

Σημασία δεν έχει γιατί ο συγκεκριμένος φοιτητής διέπραξε τους φόνους και αυτοκτόνησε. Θα μπορούσαν ακόμα και να αντιστραφούν οι ρόλοι του θύτη και του θύματος, να πυροβολήσει δηλαδή ο Χανς και να πέσει νεκρός ο Μαξιμίλιαν, χωρίς να αλλάζει ουσιαστικά το νόημα της ιστορίας. Σημασία έχει να αναρωτηθούμε αν ο οποιοσδήποτε άνθρωπος που ζει υπ' αυτές τις συνθήκες (δηλαδή κι εμείς ή οι άνθρωποι του περιβάλλοντός μας) θα μπορούσε να διαπράξει κάτι τέτοιο και γιατί. Είναι εμφανές ότι ο στεγανός διαχωρισμός ανάμεσα στην πραγματικότητα του θεατή και στην μυθοπλαστική πραγματικότητα, τον οποίο έχουμε δει ότι εξασφαλίζει η κλασική αφήγηση και από τον οποίο πηγάζει σε μεγάλο βαθμό η απόλαυση της κλασικής κινηματογραφικής εμπειρίας, καταργείται· η «ασφαλής» αυτή απόσταση, που συνεπάγεται έλλειψη ευθύνης του θεατή για οτιδήποτε μπορεί να διαδραματίζεται στον διηγητικό κόσμο, σχεδόν εκμηδενίζεται. Μ' αυτά τα δεδομένα, αποκτά πρόσθετη σημασία το μοτίβο της τηλεόρασης και ειδικά των αποσπασμάτων των δελτίων ειδήσεων. Είδαμε πώς, από ένα σημείο και μετά, ο θεατής είναι πολύ πιθανό να αντιληφθεί τον εαυτό του ως υποκείμενο του βλέμματος στις σκηνές των δελτίων ειδήσεων, και έτσι να αντιληφθεί μια αναλογία ανάμεσα στις κάθε τόσο εμφανιζόμενες τηλεοπτικές οθόνες, και στην κινηματογραφική οθόνη την οποία παρακολουθεί. Και έτσι, η στροφή του θεατή στον εαυτό του ως υποκείμενο ερμηνείας και κατανόησης της ιστορίας, να περιλάβει και την αυτό-εξέταση των τρόπων με τους οποίους βλέπει και κατανοεί τα δελτία ειδήσεων. Ποια είναι η θέση του απέναντι στα παρουσιαζόμενα γεγονότα στη Γιουγκοσλαβία, στη Σομαλία, στη Γεωργία, και στις υπόλοιπες εικόνες ανθρώπινης δυστυχίας; Μέσα στο πλαίσιο της αναλογίας κινηματογραφικής και τηλεοπτικής οθόνης μπορεί ο θεατής να αναγνωρίσει ότι τόσο τα δελτία ειδήσεων όσο και ο κλασικός κινηματογράφος τού επιτρέπουν να «επισκέπτεται» τα πράγματα εκ του ασφαλούς, σαν να ανήκαν σε μια «μακρινή», διαχωρισμένη «πραγματικότητα» που ανήκει στη σφαίρα του

«θεάματος» της οθόνης, και της οποίας ο ίδιος είναι ένας «ανεύθυνος», «αόρατος» παρατηρητής· και ότι, όπως το δελτίο ειδήσεων του παρέχει «ασφαλή» πρόσβαση ακόμα και στις πιο αποτρόπαιες και φρικτές πτυχές της πραγματικότητας, έτσι επιθυμεί να αντιμετωπίσει και τα ίδια τα γεγονότα της *fabula*: ως κάτι που μέσω της ένταξής του στο κλασικό αιτιώδες σύστημα μιας κλασικής ιστορίας, θα απευθυνθεί στην απόλαυση των αισθήσεων, χάνοντας την ουσιαστική του σύνδεση με την πραγματικότητα στην οποία αναφέρεται.

Στο τέλος της ταινίας, το κεντρικό γεγονός της *fabula* ενσωματώνεται, όπως και η ιστορία του Μάριαν νωρίτερα, στο «ισοπεδωτικό» περιβάλλον του δελτίου ειδήσεων, παίρνοντας θέση δίπλα στα ρεπορτάζ για τον εμφύλιο στην πρώην Γιουγκοσλαβία και για τις κατηγορίες κατά του Michael Jackson. Μάλιστα, η αφηγητική πηγή δίνει ακόμα μεγαλύτερη έμφαση σε αυτήν τη διαδικασία «ενσωμάτωσης», εντάσσοντας το ρεπορτάζ για τον Μαξιμίλιαν σε ένα απόσπασμα δελτίου ειδήσεων το οποίο έχουμε ήδη δει, στην αρχή της τελευταίας ενότητας-μέρας, και το οποίο επαναλαμβάνεται αυτούσιο. Είναι εμφανής η «στρατηγική»: πρώτα το βλέμμα του θεατή ταυτίστηκε με το βλέμμα ενός τηλεθεατή δελτίων ειδήσεων, κάνοντάς τον να αναρωτηθεί πώς «βλέπει» και πώς κατανοεί τα παρουσιαζόμενα γεγονότα σ' αυτό το πλαίσιο, και ύστερα ενσωματώθηκε ο διηγητικός κόσμος σε ένα τέτοιο δελτίο, κάνοντας τον θεατή να στοχαστεί περαιτέρω πάνω στον τρόπο με τον οποίο τον προσλαμβάνει και τον επεξεργάζεται. Η εμφάνιση του γεγονότος των πυροβολισμών από τον Μαξιμίλιαν δίπλα στα άλλα θέματα του δελτίου ειδήσεων, έχει έτσι διπλό αποτέλεσμα: Αφενός τονίζει πώς το περιστατικό του οποίου η ταινία εξερευνά τη σχέση με τον «αποξενωτικό» τρόπο ζωής της δυτικής κοινωνίας, «αποξενώνεται» και ακυρώνεται το ίδιο, ως εικόνα πλέον, μέσα σ' έναν από τους κύριους μηχανισμούς αποξένωσης της κοινωνίας αυτής, τα μίντια. Αφετέρου, μας αναγκάζει να «αμφισβητήσουμε» γενικότερα το «βλέμμα» μας, την προσέγγιση με την οποία αντιμετωπίζουμε και τα υπόλοιπα γεγονότα των ειδήσεων, όπως οδηγηθήκαμε να «αμφισβητήσουμε» τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίσαμε αρχικά την ιστορία του Μαξιμίλιαν: Όλα αυτά τα γεγονότα που «καταναλώνουμε» ως απλές ανακοινώσεις από μια μακρινή, «αδιάφορη» και «ξένη» πραγματικότητα, κρύβουν στ' αλήθεια πίσω τους ένα ολόκληρο δίκτυο αιτίων και ευθυνών στις οποίες μπορεί ακόμα κι εμείς οι ίδιοι να έχουμε μερίδιο. Κι έτσι, όλη η διαδικασία στη οποία το κείμενο υποβάλλει τον θεατή θα μπορούσε ίσως να συνοψιστεί σε μια

φράση-ερώτηση του ίδιου του σκηνοθέτη: «Πώς μπορώ να αποκαταστήσω στην αναπαράσταση της πραγματικότητας τη χαμένη αξία της τελευταίας;» (Haneke, 1997, σ. 22)

Κεφάλαιο έκτο

Funny Games: Ο θεατής ως ηθικός αυτουργός του «κακού»

Το *Funny Games* είναι η επόμενη, μετά τα *71 Θραύσματα*, ταινία μεγάλου μήκους που σκηνοθέτησε ο Haneke. Γερμανόφωνη και γυρισμένη στην Αυστρία κι αυτή, προβλήθηκε για πρώτη φορά στο φεστιβάλ των Καννών του 1997, προκαλώντας σε μεγάλο μέρος του κοινού αντιδράσεις οργής και απέχθειας. Το 2007 ο Haneke ξαναγύρισε την ταινία στις ΗΠΑ, με Αμερικανούς ηθοποιούς και με αμερικανική χρηματοδότηση και διανομή από τη «Warner Independent», θυγατρική της «Warner Brothers». Η νέα εκδοχή της ταινίας, υπό τον τίτλο *Funny Games U.S.*, ήταν μια πιστή επανάληψη της πρώτης· το σενάριο, τα πλάνα, ακόμα και τα σκηνικά, ήταν σχεδόν ίδια. Και οι δύο ταινίες κατέχουν θέση έως και σήμερα σε διάφορες λίστες με τις πιο «δυσάρεστες» ταινίες όλων των εποχών⁴³, ενώ διατρέχοντας διάφορα σχόλια θεατών στο διαδίκτυο, διαπιστώνει κανείς μια ευρεία και έντονη αποδοκιμασία εναντίον τους.⁴⁴ Στο κεφάλαιο που ακολουθεί αναφέρομαι στην αυστριακή, αυθεντική ταινία, ενώ σε ορισμένα σημεία θα αναφερθώ και στο «αμερικανικό» remake.

Η fabula του *Funny Games*, αντίθετα με αυτήν των *71 Θραυσμάτων*, είναι μια «κανονική» ιστορία – τουλάχιστον εξελίσσεται ως τέτοια μέχρι τα τελευταία λεπτά της ταινίας. Οι Ζόμπερ, μια ευκατάστατη τριμελής οικογένεια (ο Γκέοργκ, η Άννα –κι οι δυο τους γύρω στα σαράντα–, και ο περίπου οχτάχρονος γιος τους, Σόρζι⁴⁵) πηγαίνουν να περάσουν μερικές μέρες στο εξοχικό τους σπίτι, σ' έναν παραλίμνιο οικισμό πολυτελών μονοκατοικιών. Εκεί δέχονται την απρόσμενη επίσκεψη του Πολ και του Πίτερ, δύο νεαρών που ζητούν μερικά αυγά για λογαριασμό των Μπέρλιγκερ, των γειτόνων στους οποίους υποτίθεται ότι φιλοξενούνται. Η παράξενη και αδιάκριτη συμπεριφορά των δύο νεαρών εξελίσσεται σταδιακά σε μια ωμή άσκηση ψυχολογικής και σωματικής βίας κατά της οικογένειας: αχρηστεύουν το τηλέφωνο

⁴³ <https://www.complex.com/pop-culture/the-50-most-disturbing-movies/>· <https://nylon.com/articles/ranking-most-disturbing-movies>· <http://ew.com/movies/2017/03/10/disturbing-movies-critical-acclaim/>

⁴⁴ <https://www.imdb.com/title/tt0808279/>

⁴⁵ Το όνομα του μικρού είναι Γκέοργκ, όπως του πατέρα του. «Σόρζι» (υποκοριστικό του Γκέοργκ) τον αποκαλεί ο Πολ, και θα χρησιμοποιήσω αυτό το όνομα για να είναι ευδιάκριτο το σε ποιον από τους δύο χαρακτήρες αναφέρομαι κάθε φορά.

πετώντας το στον νεροχύτη, σκοτώνουν τον σκύλο, συνθλίβουν το γόνατο του Γκέοργκ με ένα μαστούνι του γκολφ, εξαναγκάζουν την Άννα να γδυθεί μπροστά σε όλους απειλώντας να βλάψουν τον Σόρζι, και τελικά τους προκαλούν να βάλουν στοίχημα ότι μέσα σε δώδεκα ώρες θα τους έχουν σκοτώσει όλους. Ο Σόρζι κάποια στιγμή καταφέρνει να το σκάσει και καταφεύγει στο διπλανό σπίτι, των Μπέρλιγκερ, για να διαπιστώσει ότι οι Πίτερ και Πολ έχουν προηγουμένως «περάσει» από εκεί και έχουν σκοτώσει τη μικρή κόρη της οικογένειας (και πιθανότατα και τους δύο γονείς). Τελικά «συλλαμβάνεται» ξανά και οδηγείται πίσω στο σπίτι, όπου ο Πίτερ, ύστερα από «κλήρωση» ανάμεσα στους τρεις της οικογένειας, τον πυροβολεί και τον σκοτώνει εν ψυχρώ. Όταν ύστερα οι δύο νεαροί δολοφόνοι φεύγουν από το σπίτι με το αυτοκίνητο των Ζόμπερ, η Άννα βγαίνει στον δρόμο προς αναζήτηση βοήθειας, ενώ ο Γκέοργκ, ανίκανος να περπατήσει, μένει στο σπίτι και προσπαθεί να συνεφέρει το τηλέφωνο, ώστε να ειδοποιήσει την αστυνομία. Ωστόσο, οι προσπάθειές τους αποβαίνουν άκαρπες, καθώς οι Πίτερ και Πολ επιστρέφουν αργότερα στο σπίτι, έχοντας μαζί τους την Άννα, δεμένη και φιμωμένη. Ένας νέος κύκλος σαδισμού και βασανιστηρίων ξεκινά, που καταλήγει στη δολοφονία του Γκέοργκ, και έπειτα, σύροντας μαζί τους την Άννα, οι δύο νεαροί επιβαίνουν στο μικρό ιστιοπλοϊκό της οικογένειας και φεύγουν. Η Άννα προσπαθεί να ελευθερωθεί από τα δεσμά της με ένα μαχαίρι που έχει βρει στο σκάφος, αλλά μάταια· ο Πολ την πετάει τελικά στο νερό, αφήνοντάς τη, δεμένη όπως είναι σε χέρια και πόδια, να πνιγεί. Η ταινία «κλείνει» με τους δύο δολοφόνους να χτυπούν την πόρτα ενός άλλου παράκτιου σπιτιού και να ζητούν ξανά «μερικά αυγά» – ένας σαφής υπαινιγμός ότι βρήκαν τα επόμενα θύματά τους.

Το φιλικό κείμενο του *Funny Games* κινείται όχι απλώς στις παρυφές αλλά σε μεγάλο βαθμό εντός του κλασικού παραδείγματος, με τη *syuzhet* και το *στιλ* να συμμορφώνονται εν πολλοίς στις νόρμες της ταινίας «τρόμου», του *slasher film*,⁴⁶ και του *family-under-siege film*⁴⁷, καθιερωμένων φιλμο-αφηγηματικών ειδών τα οποία έχουν «μπολιάσει» το ευρύτερο είδος που αποκαλείται με τον περιεκτικό όρο

⁴⁶ Τα *slasher film* είναι ταινίες τρόμου που περιστρέφονται γύρω από τη δράση κατά συρροή δολοφόνων που σκοτώνουν μια ομάδα ανθρώπων, τον έναν μετά τον άλλον, προτού εξολοθρευθούν τελικά οι ίδιοι, συχνά από μια επιζώσα γυναίκα (*final girl*) (Cherry, 2009, 25-27).

⁴⁷ Συχνά αναφέρονται και ως «*home-invasion*» ταινίες. Ως «*family-under-siege*» αναφέρει το είδος ο Roy Grundmann (2010, σ. 28).

«θρίλερ». (Langford, 2005, σ. 94). Οι νόρμες αυτές επανέρχονται και αναπτύσσονται συστηματικά κατά μήκος ολόκληρου του κειμένου, δημιουργώντας ένα πλέγμα *prime* ερεθισμάτων⁴⁸ που έλκουν διαρκώς τον θεατή στο πλαίσιο κατανόησης και στην απολαυστική εμπειρία που «υπόσχονται» τα συγκεκριμένα είδη.

Θα πρέπει να σημειωθεί, άλλωστε, ότι οι περισσότεροι θεατές έρχονται στην ταινία ήδη προετοιμασμένοι για κάτι τέτοιο, διότι τόσο στην περίπτωση της αυστριακής όσο και σε αυτήν της αμερικανικής εκδοχής του, το *Funny Games* προωθήθηκε ως ταινία «είδους»: Στον κατάλογο του Φεστιβάλ Καννών, όπου έγινε η πρεμιέρα της αυστριακής ταινίας, δίπλα στον τίτλο υπήρχε η ένδειξη «θρίλερ», ενώ στα εισιτήρια της προβολής υπήρχε με κόκκινο χρώμα μια προειδοποίηση για το βίαιο, ακατάλληλο περιεχόμενό της (Wheatlley, 2009, σ. 82). Η αφίσα της ταινίας απεικόνιζε ένα κεφάλι καλυμμένο με μια μαξιλαροθήκη –εικόνα που παρέπεμπε ξεκάθαρα σε μια κατάσταση ομηρίας και βασανιστηρίων–, ενώ κάτω από τον τίτλο «Funny Games», αναγραφόταν η φράση «Ένας εφιάλτης».⁴⁹ Χαρακτηριστικό δε ήταν και το εξώφυλλο του DVD στο οποίο αναπαράγονταν «κλισέ» φράσεις από σχετικά δημοσιεύματα του Τύπου όπως, «Δες το αν τολμάς...» και «Σου κόβει το αίμα...».⁵⁰ Ακόμα περισσότερο τονίστηκε το είδος της ταινίας στην προώθηση της αμερικανικής εκδοχής· το τρέιλερ, όπως παρατηρεί ο Leland Monk, ήταν μια παράταξη συμβάσεων του «θρίλερ αγωνίας-τρόμου», ενώ στον επίσημο ιστότοπο της «Warner Brothers» η ταινία διαφημιζόταν ανοιχτά ως «σπλάτερ» (Monk, 2010, σ. 425 και υποσημ. αριθ. 16). Την αφίσα δε του αμερικανικού remake αποτελούσε ένα πορτρέτο της Naomi Watts, «ευάλωτης αλλά και λάγνας, με τα μαλλιά ανακατεμένα και τα δόντια έτοιμα να δαγκώσουν τα σαρκώδη χείλη της» (Monk, 2010, σ. 431)· μια εικόνα που παρέπεμπε ανοιχτά στη σύμβαση της «“σεξουαλικοποιημένης” και τρομαγμένης γυναίκας-θύματος» που συναντάμε σε πλήθος ταινιών τρόμου (Williams, 2002, σ. 167· Cherry, 2009, σ. 118, 140).⁵¹

⁴⁸ Βλ. δεύτερο κεφάλαιο.

⁴⁹ <https://www.imdb.com/title/tt0119167/mediaviewer/rm1131362816> (25/11/2019)

⁵⁰ <https://www.imdb.com/title/tt0119167/mediaviewer/rm1923191296> (25/11/2019)

⁵¹ Είτε εσκεμμένα είτε συμπτωματικά, η εικόνα αυτή της Naomi Watts παραπέμπει άμεσα σε «Χόλιγουντ» σχήματα και για τον επιπλέον λόγο ότι μοιάζει «βγαλμένη» από το γυρισμένο δύο χρόνια πριν *King Kong* (Jackson, 2005), όπου η Αμερικανίδα ηθοποιός, στον πιο «Χόλιγουντ» ίσως ρόλο της καριέρας της, εμφανιζόταν σε πλήθος κοντινών πλάνων στα οποία κοιτούσε το «τέρας» με αυτήν τη μείξη τρόμου και υπονοούμενης σεξουαλικής διέγερσης.

Η προδιάθεση του θεατή να «συναντήσει» ένα θρίλερ αγωνίας και τρόμου ενισχύεται και από τις αρχικές εικόνες της ταινίας.⁵² Το εισαγωγικό πλάνο είναι ένα γενικό του αυτοκινήτου των Ζόμπερ, ενώ ακούγονται κομμάτια όπερας τα οποία ο Γκέοργκ και η Άννα βάζουν στο cd player. Η εικόνα του αυτοκινήτου που φαίνεται από ψηλά να κινείται αργά μέσα στο ειδυλλιακό τοπίο, δημιουργεί, στο «θρίλερ» πλαίσιο κατανόησης που έχει αρχίσει να κυριαρχεί στον νου του θεατή, μια δυσοίωνη «ηρεμία» και μια αίσθηση «παρακολούθησης», που προετοιμάζουν για την απότομη εμφάνιση του «κακού»· θυμίζοντας κάπως τα γενικά εισαγωγικά πλάνα του – εμβληματικού για το είδος του «τρόμου»– *The shinning* (Kubrick, 1980), όπου το αυτοκίνητο του Τζακ Τόρανς μοιάζει σαν να «έλκεται» από μια παράξενη δύναμη προς το ξενοδοχείο στο οποίο ο συγγραφέας πρόκειται να γνωρίσει τον απόλυτο τρόμο και την ολοκληρωτική συντριβή. Επίσης, η «οικογένεια», που συστήνεται εδώ ως «ήρωας» της ταινίας, είναι κλασικός «τόπος» ανάπτυξης ιστοριών τρόμου· τόσο ως πόλος έλξης «τεράτων» και αποσταθεροποιητικών απειλών, όσο και –πιο έμμεσα– ως πηγή του «κακού» η ίδια (Cherry, 2009, σ. 109). Το ίδιο ισχύει και για το απόμερο σπίτι στην εξοχή του οποίου η γαλήνη από απόλαυση μετατρέπεται σε εφιάλη, όταν εισβάλει το «κακό» και δεν υπάρχει κανείς γύρω για να βοηθήσει του ενοίκους του.⁵³

Ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζεται ο τίτλος της ταινίας παραπέμπει επίσης στα εν λόγω είδη: Ενώ παρακολουθούμε ένα πλάνο των τριών Ζόμπερ στο αυτοκίνητο, οι λέξεις «Funny Games» πέφτουν ξαφνικά «πάνω» από τα πρόσωπά τους, με τα μεγάλα, κατακόκκινα σαν αίμα, γράμματα να καταλαμβάνουν σχεδόν ολόκληρο το μήκος και το πλάτος της οθόνης. Ταυτόχρονα, ο ήχος από τα κομμάτια της όπερας, όπως και κάθε άλλος διηγητικός ήχος, επικαλύπτεται μεμιάς από τα ουρλιαχτά και τους εκκωφαντικούς, παραμορφωμένους ήχους των μουσικών κομματιών «Bonehead» και «Hellraiser» του John Zorn. Πρόκειται για ένα είδος

⁵² Έχω ήδη τονίσει στο πρώτο μέρος την «κυκλική» φύση που έχει η ερμηνεία των κινηματογραφικών σημείων. Λέγοντας λοιπόν εδώ ότι η προδιάθεση για μια ταινία τρόμου ενισχύεται από τις πρώτες εικόνες της ταινίας, είναι αυτονόητο ότι ισχύει και το αντίστροφο: ότι οι εικόνες αυτές εκλαμβάνονται ως ενδεικτικές μιας ταινίας τρόμου και λόγω της ήδη υπάρχουσας προδιάθεσης, την οποία ταυτόχρονα ενισχύουν.

⁵³ Γενικότερα, το γενικό πλάνο (συνήθως από χαμηλά) ενός μεγάλου οικήματος που ορθώνεται απομονωμένο σε μια γραφική τοποθεσία, είναι ένα άμεσα αναγνωρίσιμο «σημάδι» ταινιών τρόμου. Χαρακτηριστικά παραδείγματα συναντάμε στα *Psycho* (Hitchcock, 1960), *Cape Fear* (Scorsese, 1991) *The shinning* (Kubrick, 1980), *When a stranger calls* (Walton, 1979) κ.ά.

ηχητικού *shock cut*,⁵⁴ με το οποίο ο ήχος που παρέπεμπε σ' ένα πρότυπο «οικογενειακής ευτυχίας» και πολιτισμικής εκλέπτυνσης, αφήνει ξαφνικά τη θέση του σε ήχους που παραπέμπουν στο «χάος» και στην «καταστροφή». Ας σημειωθεί πάντως εδώ ότι το συγκεκριμένο *shock cut* διέπεται από μη συμβατικά χαρακτηριστικά – θα αναφερθώ σ' αυτά στη συνέχεια.

Καθώς το φιλικό κείμενο αναπτύσσεται, πυκνώνουν τα «θρίλερ» σημάδια. Εδραιώνεται από νωρίς μια «ατμόσφαιρα» η οποία στα αγγλόφωνα κείμενα που αναφέρονται στο είδος του «τρόμου», χαρακτηρίζεται ως *uncanny*. Πρόκειται για την υπόνοια μιας κρυμμένης, υφέρπουσας «δύναμης» η οποία προσδίδει σε συνήθη πράγματα μια αίσθηση «αλλόκοτου»· κάνει τα πράγματα να φαντάζουν οικεία και ταυτόχρονα ανοίκεια, να εμφανίζονται ως «γνωστά» αλλά και να μην αναγνωρίζονται πλήρως. (Cherry, 2009, σ. 45, 103-106, 125-126· Carroll, 2003, σ. 42, 175).⁵⁵ Η *uncanny* «ατμόσφαιρα» ξεκινά να δημιουργείται στη δεύτερη σκηνή της ταινίας, όταν οι Ζόμπερ σταματούν το αυτοκίνητο μπροστά στην πόρτα του σπιτιού των γειτόνων τους, του Φρεντ και της Εύας Μπέρλιγκερ, με τους οποίους έχουν μάλλον συγγενική σχέση (αργότερα ο Σόρζι θα αποκαλέσει τον Φρεντ «θείο Φρεντ»). Σ' ένα γενικό πλάνο της μεγάλης αυλής των Μπέρλιγκερ –υποκειμενικό των Ζόμπερ μέσα από το αυτοκίνητο–, διακρίνονται η Εύα, ο Φρεντ, ο Πίτερ και ο Πολ, με τους δύο τελευταίους να είναι ντυμένοι με λευκά μπλουζάκια και σορτς, και να κρατούν μπάστον του γκολφ. Το πλάνο δεν παρέχει καθαρή εικόνα του τι συμβαίνει – είναι πολύ γενικό και παρεμβάλλονται οι χοντρές κάθετες μπάρες της σιδερένιας αυλόπορτας, που «φράζουν» μεγάλα τμήματα της θέας. Ωστόσο, η «γλώσσα» του σώματος των τεσσάρων χαρακτήρων, η διάταξή τους στον χώρο αλλά και η γενικότερη συμπεριφορά τους, δημιουργούν τον υπαινιγμό ότι «κάτι δεν πάει καλά». Όταν η Άννα χαιρετάει τον Φρεντ και την Εύα με ενθουσιασμό, εκείνοι δεν αποκρίνονται αμέσως ούτε κάνουν καμία κίνηση προς το αυτοκίνητο, όπως θα ήταν το αναμενόμενο. Στέκονται ακίνητοι στις θέσεις τους, ενώ οι δύο νεαροί, κινούνται γύρω τους, δίνοντας μια ασαφή εντύπωση ότι τους «κυκλώνουν». Όταν δε η Άννα

⁵⁴ Το *shock cut* είναι μια κλασική νόρμα του θρίλερ τρόμου στην οποία θα αναφερθώ αναλυτικά πιο κάτω.

⁵⁵ Με τη λέξη *uncanny* αποδίδεται ο γερμανικός, φροϋδικός όρος *unheimlich*, ο οποίος αναφέρεται σε κάτι φαινομενικά άγνωστο, που ταυτόχρονα όμως προκαλεί μια αίσθηση ανεξήγητης και παράξενης οικειότητας, επειδή ήταν κάτι ξεχασμένο και καταπιεσμένο σε μια ασυνείδητη περιοχή του νου, από την οποία τώρα επιστρέφει (Carroll, 2003, 175).

ζητάει από τον Φρεντ να έρθει «σε κανένα εικοσάλεπτο» να τους βοηθήσει να ρίξουν το σκάφος στη λίμνη, αυτός –και πάλι χωρίς να είναι βέβαιο– μοιάζει να κοιτάζει πρώτα τον Πολ, σαν να του ζητάει την άδεια προτού απαντήσει. Η υπόνοια μιας ανησυχητικής κατάστασης που όμως παραμένει αβέβαιη λόγω της περιορισμένης ορατότητας και της ασαφούς συμπεριφοράς των χαρακτήρων, είναι ένας κλασικός τρόπος δημιουργίας της *uncanny* ατμόσφαιρας. Δημιουργεί αμφιβολία ως προς την κατάσταση των πραγμάτων, μια «ένταση», όπως λέει ο Neale, «ανάμεσα σε αυτό που φαίνεται και σε αυτό που κρύβεται, αλλά *είναι*» (Neale, 1980, σ. 43).

Όταν, ύστερα, ο Φρεντ εμφανίζεται στην πόρτα των Ζόμπερ μαζί με τον Πολ, η συμπεριφορά του είναι και πάλι αλλόκοτη: Είναι απόμακρος και ολιγόλογος· χαιρετάει μεν την Άννα αγκαλιάζοντάς την, αλλά το βλέμμα του και η έκφρασή του είναι απόκοσμα, λες και κι ένα μεγάλο «κομμάτι» του εαυτού του «απουσιάζει». Βέβαια, αυτό που δεν ξέρουμε ακόμη (ίσως μόνο το υποψιαζόμαστε) είναι ότι ο Φρεντ βρίσκεται σε καθεστώς ομηρίας από τον Πολ. Ωστόσο, η *uncanny* συμπεριφορά του αιτιολογείται λιγότερο *ρεαλιστικά*, και περισσότερο *διακειμενικά*, ως συμμόρφωση σε μια «θρίλερ» σύμβαση κατά την οποία, όπως λέει ο Carroll, στο ξεκίνημα της ιστορίας η παρουσία μιας τερατώδους απειλής «εκδηλώνεται έμμεσα, μέσω οριακά αντιληπτών “σημαδιών”», όπως είναι η «παράξενη συμπεριφορά των πρόσφατα “καταληφθέντων”» (Carroll, 2003, σελ. 99).⁵⁶

Μια ακόμα νόρμα του είδους στην οποία συμμορφώνεται το *Funny Games* είναι η «μυωπική» συμπεριφορά των χαρακτήρων απέναντι στα «σημάδια» της απειλής (Carroll, 2003, σελ. 125). Η «αφέλεια» και η «ξεγνοιασιά» των χαρακτήρων, η «άρνησή» τους να δουν και να αξιολογήσουν με την προσήκουσα καχυποψία την ανάπτυξη του «κακού», θέτει το τελευταίο σε εξαιρετικά πλεονεκτική θέση και οδηγεί σε κατακόρυφη αύξηση του σασπένς (Carroll, 2003, σελ. 138). Όταν ο Φρεντ και ο Πολ έρχονται στο σπίτι των Ζόμπερ, ενώ γίνεται εμφανές στον θεατή ότι «κάτι δεν πάει καλά» –ακόμα και ο Ρόλφι, το λυκόσκυλο, γαβγίζει επιθετικά εναντίον του Πολ–, ο Γκέοργκ δεν υποψιάζεται κάτι σοβαρό. Ακόμη πιο έντονα εκδηλώνεται αυτή η «μυωπική» στάση στη σκηνή όπου η Άννα δέχεται την πρώτη επίσκεψη του Πίτερ. Ενώ η συμπεριφορά του Πίτερ υπερβαίνει όλο και περισσότερο το «όριο» ανάμεσα

⁵⁶ Με τη λέξη «καταληφθέντες» (possessed), ο Carroll αναφέρεται σε ανθρώπους που έχουν καταληφθεί από μεταφυσικές, δαιμονικές και άλλες «κακές» δυνάμεις. Πράγματι, η συμπεριφορά και η έκφραση του Φρεντ θυμίζει κινηματογραφικό «ζόμπι» που ακόμα δεν έχει «φανερωθεί».

στην αποδεκτή συμπεριφορά ενός ξένου επισκέπτη και σε αυτήν ενός αδιάκριτου και φορτικού «εισβολέα», η Άννα υποχωρεί συνεχώς, αρνούμενη να αποδεχτεί ότι έχει πέσει θύμα μιας κατάφωρης παραβίασης του ιδιωτικού της «χώρου», τόσο κυριολεκτικά όσο και μεταφορικά. Στην αμερικανική εκδοχή της ταινίας, η συμμόρφωση στη σύμβαση των «αφελών» και «ξέγνοιαστων» χαρακτήρων αγγίζει τα όρια της παρωδίας στη σκηνή όπου η Naomi Watts, στο αυτοκίνητο, σχολιάζει τη συμπεριφορά του Φρεντ. Ο τρόπος με τον οποίο χαμογελάει ρωτώντας, «Τι τρέχει μ' αυτόν;», είναι μια ξεκάθαρη αναφορά στον «ελαφρύ» και «αφελή» τόνο με τον οποίο εκφράζονται οι χαρακτήρες στο ξεκίνημα πολλών θρίλερ τρόμου, γεγονός που τους καθιστά ευάλωτους και αυξάνει την αγωνία για το τι μπορεί να τους συμβεί.⁵⁷

Το σασπένς, το οποίο αποτελεί θεμέλιο της κλασικής αφηγηματικής δομής – και, βέβαια, θεμελιώδες χαρακτηριστικό των θρίλερ και των ταινιών τρόμου–, ενισχύεται διαρκώς με ένα πλήθος κλασικών τεχνικών, πυκνά σπαρμένων στο κείμενο της ταινίας. Λίγο πριν από την πρώτη «επίσκεψη» του Πίτερ στην Άννα στην κουζίνα, ο Γκέοργκ με τον Σόρζι βρίσκονται στην προβλήτα και στήνουν το πανί του σκάφους. Ενώ δένουν τα σχοινιά, συζητούν σχετικά με την ασαφή εξήγηση που τους έδωσε ο Φρεντ για την απουσία της Σίσι, της μικρής κόρης των Μπέρλιγκερ. Η σκηνή κλείνει με ένα κοντινό πλάνο του Σόρζι στο οποίο ο μικρός απορεί: «Γιατί ήταν τόσο παράξενος ο θείος Φρεντ;» Η ερώτηση μένει αναπάντητη και ακολουθεί το πέρασμα στην επόμενη σκηνή, αυτήν της Άννας στην κουζίνα που ετοιμάζει το γεύμα. Το κλείσιμο μιας σκηνής με ένα (συχνά παρατεταμένο) κοντινό πλάνο σε ένα πρόσωπο που έχει μόλις διατυπώσει μια ερώτηση, είναι κλασικός τρόπος δημιουργίας σασπένς και ενίσχυσης της «γραμμικότητας» της αφήγησης. Η αφηγητική πηγή έρχεται στο προσκήνιο και εφιστά την προσοχή του θεατή σε κάτι το οποίο πιθανότατα θα αποκτήσει ιδιαίτερη σημασία στην εξέλιξη της ιστορίας, κινητοποιώντας τη μετάβαση στις επόμενες σκηνές, οι οποίες θα «παρακολουθήσουν» τη δημιουργηθείσα εκκρεμότητα. Ο θείος Φρεντ, σκέφτεται αναπόφευκτα ο κλασικός θεατής, είναι «παράξενος» διότι προφανώς «κάτι δεν πάει

⁵⁷ Είναι χαρακτηριστική η γενικότερη έλλειψη ψυχολογικού «βάθους» των χαρακτήρων σ' αυτού του είδους τις ταινίες – κάτι το οποίο συναντάμε, ως ένα βαθμό, και στο *Funny Games*. Το συγκεκριμένο είδος δεν στηρίζεται στην ψυχολογική ανάπτυξη και «εξερεύνηση» των χαρακτήρων, αλλά «στην τοποθέτησή τους σε τυπικές του είδους καταστάσεις» (Wheatley, 2009, σ. 83).

καλά»· και σύντομα θα αποκαλυφθούν πράγματα για τα οποία οι χαρακτήρες θα έπρεπε να ανησυχούν πολύ περισσότερο από ό,τι ανησυχούν τώρα. Επιπλέον, η ερώτηση του Σόρζι, παραμένοντας αναπάντητη και εκκρεμής, βοηθά στην εδραίωση μιας «ερωτητικής» αφηγηματικής δομής την οποία, σύμφωνα με τον Carroll (2003, σ. 130), ακολουθούν τα αφηγήματα που στηρίζονται στο σασπένς.⁵⁸

Με ένα παρόμοιας λειτουργίας κοντινό πλάνο τελειώνει και η επόμενη σκηνή του Γκέοργκ με τον Σόρζι στη λίμνη. Ενώ η Άννα ήδη «παρενοχλείται» από τον Πίτερ και τον Πολ, ο Γκέοργκ και ο Σόρζι αποφασίζουν να αφήσουν για λίγο το σκάφος και να ανέβουν στο σπίτι για να δουν πού μπορεί να οφείλεται το ασυνήθιστο γάβγισμα του Ρόλφι. Καθώς ο Γκέοργκ πηδάει στην προβλήτα, τραβάει κατά λάθος με το πόδι του ένα σχοινί που με τη σειρά του παρασύρει ένα μαχαίρι στο δάπεδο του σκάφους. Η σκηνή κλείνει με ένα παρατεταμένο κοντινό πλάνο στο μαχαίρι. Η αφηγητική πηγή κάνει και πάλι «την εμφάνισή της» και, όπως απομόνωσε προηγουμένως το πρόσωπο του Σόρζι για να τονίσει την κρίσιμη για την εξέλιξη της ιστορίας ερώτηση του μικρού, έτσι και τώρα επιλέγει, αντί να παρακολουθήσει τους δύο χαρακτήρες που κατευθύνονται προς το σπίτι, να «μείνει» με το μαχαίρι, καθυστερώντας το κατ' στην επόμενη σκηνή. Το σασπένς τροφοδοτείται και πάλι: Γιατί βλέπουμε αυτό το μαχαίρι επί τόση ώρα σε κοντινό; Τι θα γίνει στη συνέχεια με αυτό;

Το κοντινό στο μαχαίρι, εκτός του ότι εντείνει το σασπένς, επιτελεί και μια άλλη συμβατική λειτουργία: Στα υπό συζήτηση είδη στρέφεται συχνά η προσοχή του θεατή σε αντικείμενα που συνειρμικά μπορούν να συνδεθούν με τον φόβο, τον κίνδυνο, τον πόνο, το αίμα κ.λπ., ακόμα και αν αυτά (τα αντικείμενα) δεν έχουν ακόμα χρησιμοποιηθεί ή δεν πρόκειται καν να χρησιμοποιηθούν με τέτοιο τρόπο στη διήγηση. Μια χαρακτηριστική εκδήλωση αυτής της νόρμας συναντάμε και στη σκηνή όπου η Άννα, κρατώντας στο χέρι της ένα μεγάλο μαχαίρι, ξεπακετάρει στην κουζίνα ένα μεγάλο κομμάτι ωμού κρέατος, λίγο πριν από την πρώτη «επίσκεψη» του Πίτερ. Ο Σόρζι εμφανίζεται στο βάθος του κάδρου και της λέει ότι χρειάζονται με τον

⁵⁸ Με τη λέξη «ερωτητική» μεταφράζω τον όρο «erotetic» που χρησιμοποιεί ο Carroll για να περιγράψει τη γραμμική δομή ενός αφηγήματος που αναπτύσσεται πάνω σε μια σειρά συνεχώς ανανεούμενων ερωτημάτων τα οποία αναμένουν απαντήσεις και στρέφουν έτσι διαρκώς την προσοχή του θεατή στις επόμενες σκηνές.

πατέρα του ένα «κοφτερό μαχαίρι». Ύστερα από λίγο, ενώ βλέπουμε την Άννα να κόβει κομμάτια από το κρέας και να επανατοποθετεί το υπόλοιπο στο ψυγείο, εμφανίζεται και πάλι ο Σόρζι, κρατώντας ακόμα στο χέρι του το μαχαίρι που του έδωσε προηγουμένως η Άννα και λέει: «Κάποιος είναι στο σπίτι...» Είναι προφανές πώς τα μαχαίρια και το κομμένο ωμό κρέας, δημιουργούν εδώ ένα πλέγμα μοτίβων που ενισχύει την υφέρπουσα αίσθηση του τρόμου.

Μια ακόμα νόρμα των θρίλερ τρόμου που ακολουθεί η *syuzhet* είναι το αναφερόμενο συχνά ως *rollercoaster effect* (Cherry, 2009, σ. 53, 87, 134·Williams, 2002, σ. 163): μια επαλληλία κύκλων έντασης και πρόσκαιρης εκτόνωσής της, η οποία κάνει την εμπειρία της θέασης να θυμίζει διαδρομή με rollercoaster. Είναι χαρακτηριστικό το πώς συμβαίνει αυτό από τη σκηνή που η Άννα βγάζει το κρέας από το ψυγείο και ύστερα: Τη βλέπουμε σ' ένα γενικό πλάνο στον μακρόστενο χώρο της κουζίνας· κινείται στο κεντρικό και «μπροστινό» μέρος του κάδρου, ανάμεσα στο ψυγείο και στον πάγκο του νεροχύτη, ενώ στο βάθος φαίνεται η κάσα της εισόδου της κουζίνας και, πίσω της, ο τοίχος ενός κάθετου διαδρόμου. Εκεί, στο άνοιγμα της κάσας, εμφανίζεται κάποια στιγμή ο Σόρζι, για να ζητήσει το κοφτερό μαχαίρι που αναφέρθηκε παραπάνω.

Το κάδρο σε συνδυασμό με τη μιζανσέν, ακολουθούν στιλιστικές συμβάσεις χαρακτηριστικές του είδους του θρίλερ, επιτρέποντας μια σημαντική συσώρευση έντασης. Η Άννα εμφανίζεται «εγκλωβισμένη» σ' έναν στενό χώρο, «εκτεθειμένη» σε μια ενδεχόμενη απειλή, καθώς δεν έχει οπτική πρόσβαση στα σημεία από τα οποία μπορεί να εισέλθει το «κακό» (οι κουρτίνες στα παράθυρα πάνω από τον πάγκο του νεροχύτη είναι τραβηγμένες, ενώ η εξώπορτα βρίσκεται εκτός κάδρου και εκτός του οπτικού πεδίου της). Η απότομη δε είσοδος του Σόρζι τονίζει ακόμη περισσότερο την εξώπορτα ως σημείο εισόδου το οποίο η Άννα είναι αδύνατον να ελέγξει οπτικά – επομένως ως πιθανό σημείο εισβολής της απειλής.

Η ένταση αποφορτίζεται στιγμιαία όταν ο Σόρζι φεύγει με το μαχαίρι για να γυρίσει κοντά στον πατέρα του, και η Άννα επιστρέφει στην τηλεφωνική της συνομιλία· ωστόσο, η αγωνία αυξάνεται και πάλι κατακόρυφα, όταν, δευτερόλεπτα αργότερα, ο μικρός επανεμφανίζεται αναπάντεχα στο ίδιο σημείο με πριν και, κοιτάζοντας ανήσυχος εκτός κάδρου, προς τη μεριά της εξώπορτας, λέει μια ατάκα που πυροδοτεί ανακλαστικά σχεδόν τον φόβο της παραβίασης του ιδιωτικού χώρου: «Κάποιος είναι εδώ...» Αφού η Άννα τον ρωτήσει «πού;», ο μικρός συμπληρώνει

«...στην πόρτα...», εξακολουθώντας να κοιτάζει προς τη ίδια κατεύθυνση. Η εκτός κάδρου παρουσία της απειλής, που σημαίνεται από off βλέμματα των χαρακτήρων, είναι μια ακόμα σύμβαση του θρίλερ που αυξάνει την αγωνία και το σασπένς.

Μια νέα, πρόσκαιρη εκτόνωση ακολουθεί, όταν η Άννα πηγαίνει να ανοίξει και βλέπουμε επιτέλους την εξώπορτα. Ο Πίτερ, χαμογελώντας ευγενικά, της λέει ότι τον «έστειλε» η Εύα Μπέρλιγκερ, για να ζητήσει μερικά αυγά. Σύντομα όμως, καθώς ο νεαρός ακολουθεί την Άννα στην κουζίνα, ένας νέος κύκλος έντασης ξεκινά, με τη συμβολή πολλών από τις «θρίλερ» συμβάσεις που έχουμε δει ήδη εν λειτουργία: Η Άννα «στριμώχνεται» και πάλι στο μπροστινό μέρος του κάδρου, με τον Πίτερ να καταλαμβάνει πλέον τον χώρο προς την κάσα, και η αίσθηση εγκλωβισμού αγγίζει σταδιακά τα όρια της «ασφυξίας», καθώς ο νεαρός, με τον τρόπο που «τοποθετεί» το σώμα του, την εμποδίζει να κινηθεί ελεύθερα. Η γωνία λήψης μάς «τοποθετεί» δίπλα στην Άννα, και όπως ο Πίτερ γίνεται όλο και πιο αδιάκριτος και φορτικός, αισθανόμαστε ότι κατά κάποιον τρόπο παραβιάζεται και ο δικός μας προσωπικός χώρος μαζί με τον δικό της. Παράλληλα, η συμπεριφορά του Πίτερ κυμαίνεται όλο και περισσότερο σε μια αβέβαιη «περιοχή», χωρίς να είναι ξεκάθαρο εάν περιπαίζει την Άννα, εάν έχει σκοπό να τη βλάψει ή αν απλώς διακατέχεται ο ίδιος από μεγάλη αμηχανία και έλλειψη τρόπων. Εντείνεται έτσι ακόμη περισσότερο η *uncanny* ατμόσφαιρα, η οποία, όπως λέει ο Langford (2005, σ. 178, 179), δημιουργείται και από την αδυναμία μας να «τοποθετήσουμε» ένα πράγμα ή μια συμπεριφορά σε μια σαφή γνωστική κατηγορία. Επιπλέον, η «μυωπική» συμπεριφορά της Άννας συνεχίζεται: Όταν το τηλέφωνο «πέφτει» –δήθεν κατά λάθος– από τα χέρια του Πίτερ στον νεροχύτη, ο θεατής υποψιάζεται ότι πρόκειται για μια σκόπιμη πράξη, ενώ η Άννα το εκλαμβάνει αφελώς ως μια ένδειξη αδεξιότητας. Το ίδιο συμβαίνει και όταν, λίγο πριν περάσει την εξώπορτα για να φύγει, του «πέφτουν» τα αυγά στο πάτωμα: Ο θεατής είναι πλέον βέβαιος για το σκόπιμο της πράξης του, ενώ η Άννα συνεχίζει να τον αντιμετωπίζει ως έναν παράξενο και ενοχλητικά απρόσεκτο νεαρό.

Όταν τελικά ο Πίτερ, έχοντας σχεδόν απαιτήσει και τελικά πάρει από την Άννα μια δεύτερη τετράδα αυγών, φεύγει, ακολουθεί μια ακόμη τυπική στιγμή αποφόρτισης. Η Άννα, ανακουφισμένη, ξεσπά σε νευρικό γέλιο και ανάβει ένα τσιγάρο. Ωστόσο, ένα έντονο γάβγισμα του Ρόλφι την αναγκάζει να βγει από την κουζίνα για να δει τι συμβαίνει, εγκαινιάζοντας έναν νέο κύκλο έντασης. Βγαίνοντας στον διάδρομο, η Άννα βλέπει πάλι μπροστά της τον Πίτερ, αυτήν τη φορά μαζί με

τον Πολ. Η αίσθηση της «εισβολής» επανέρχεται εντονότερη, καθώς τώρα οι δύο νεαροί δεν στέκονται απλώς πίσω από την πόρτα όπως ο Πίτερ προηγουμένως, αλλά έχουν περάσει μέσα στο σπίτι, έχοντας μάλιστα κλείσει τον σκύλο απ' έξω. Καθώς η Άννα βγαίνει για λίγο για να τον ηρεμήσει, βλέπουμε τον Πολ να ρίχνει ερευνητικές ματιές στο εσωτερικό του σπιτιού. Ανάλογη στιγμή υπήρξε και νωρίτερα στην κουζίνα, όταν η Άννα είχε στραμμένη την πλάτη της στον Πίτερ, κι εκείνος πίσω της παραμέρισε λίγο την κουρτίνα του παραθύρου και κοίταξε στην αυλή του σπιτιού. Αυτά τα ερευνητικά και αδιάκριτα βλέμματα των Πίτερ και Πολ, τα οποία καθιστούν σαφές ότι οι δύο νεαροί έχουν μπει στο σπίτι με συγκεκριμένο σκοπό, και τα οποία βλέπει ο θεατής αλλά όχι η Άννα, δημιουργούν μια κρίσιμη διάσταση γνώσης ανάμεσα στον θεατή και στην ανυποψίαστη γυναίκα, κλιμακώνοντας περαιτέρω την αγωνία για το τι μπορεί να της συμβεί.

Η συσσώρευση έντασης συνεχίζεται. Ενώ οι δύο νεαροί προβάλλουν ως δικαιολογία για την επιστροφή τους στο σπίτι το γεγονός ότι ο σκύλος τρόμαξε τον Πίτερ ενώ έφευγαν, όταν η Άννα προσφέρεται να τον δέσει, προσπερνούν την προσφορά της (και ταυτόχρονα διακριτική παράκληση να φύγουν) με περιφρονητικό τρόπο: «Όχι, δεν χρειάζεται...» απαντά αδιάφορα ο Πολ, προχωρώντας στο εσωτερικό, και αφαιρώντας της έτσι κάθε δυνατότητα ελέγχου της κατάστασης. «Δεν ήξερα για τον σκύλο ...» συμπληρώνει, «... αλλιώς θα είχα φέρει το...» και κόβει τη φράση του στη μέση, αφήνοντας την Άννα και τον θεατή να απορούν για το τι μπορεί να εννοεί. Έπειτα «ζητάει» να δανειστεί ένα από τα ακριβά μπαστούνια του γκολφ που βλέπει σε μια θήκη και να βγει έξω να το δοκιμάσει. Η Άννα του δίνει την άδεια, με το πρόσωπό της να παραμορφώνεται από καταπιεσμένο θυμό, καθώς αναγνωρίζει πια και η ίδια την αδυναμία της να αντιδράσει.

Καθώς ο Πολ παραμερίζει με το χέρι του την Άννα για να βγει έξω, η syuzhet μας επιτρέπει και πάλι μια σύντομη αποφόρτιση, μεταφέροντάς μας ξανά στη λίμνη, όπου ο Γκέοργκ με τον Σόρζι στήνουν το πανί του ιστιοπλοϊκού. Το διαρκές γάβγισμα του Ρόλφι τους ανησυχεί και, όταν κάποια στιγμή ακούγεται κάτι σαν λυγμός και το γάβγισμα σταματάει, ο Γκέοργκ αποφασίζει να πάει να δει τι συμβαίνει. Η σκηνή τελειώνει με το παρατεταμένο κοντινό στο μαχαίρι στο οποίο αναφέρθηκα παραπάνω, και το οποίο σηματοδοτεί την αρχή μιας νέας φάσης κλιμάκωσης της έντασης που θα οδηγήσει και στην πρώτη μεγάλη κορύφωση. Πίσω στο σπίτι, ο Πολ επιστρέφει το μπαστούνι στην Άννα και τη ρωτάει αν «έδωσε στον

Πίτερ τα αυγά». Η Άννα –επιτέλους– αναγνωρίζει ρητά τον εμπαιγμό που υφίσταται: «Δεν ξέρω τι παιχνίδι παίζετε, αλλά δεν θα συμμετάσχω!» τους λέει και απαιτεί να φύγουν. Οι Πολ και Πίτερ προσποιούνται τους προσβεβλημένους και τελικά δέχονται να φύγουν με τον εξωφρενικό όρο «να τους δώσει και τα υπόλοιπα τέσσερα αυγά της δωδεκάδας», διότι, καθώς ο Πίτερ τρώμαξε προηγουμένως από το γάβγισμα του Ρόλφι, έριξε και έσπασε και τη δεύτερη τετράδα των αυγών. Η Άννα προσπαθεί μάταια να τους σύρει έξω με τη βία, και εκείνη τη στιγμή μπαίνουν στο σπίτι και ο Γκέοργκ με τον Σόρζι. Η Άννα ζητάει από τον άντρα της να οδηγήσει έξω τους δύο εισβολείς, ενώ η πλήρης άγνοια του Γκέοργκ σχετικά με τον λόγο που η σύζυγός του είναι τόσο εκνευρισμένη κλιμακώνει κι άλλο την ένταση, καθώς αξιοποιείται εδώ και πάλι η νόρμα της διάστασης γνώσης ανάμεσα στους χαρακτήρες και στον θεατή σχετικά με τη φύση, το μέγεθος και την αμεσότητα της απειλής. Ο Γκέοργκ ζητάει από τους νεαρούς να φύγουν και, τότε, ο Πίτερ, πλησιάζοντάς τον σε απόσταση αναπνοής και κοιτώντας τον επίμονα στα μάτια, τού ζητάει τα αυγά, που στο μεταξύ η Άννα έχει αφήσει στα χέρια του. «Δώσ' τα του!» του λέει και ο Πολ, επίσης από απόσταση αναπνοής, και όταν ο Γκέοργκ διαμαρτύρεται για τον τρόπο τους, ο Πολ τον απειλεί –για πρώτη φορά ρητά και ανοιχτά– με σωματική βία. Ο Γκέοργκ τον χαστουκίζει και τότε, καθώς η ένταση έχει συσσωρευτεί σε οριακό σημείο, ακολουθεί ένα –τυπικό των θρίλερ τρόμου– *shock cut*.

Στη θεωρία των ταινιών τρόμου, *shock cut* αποκαλείται μια σύζευξη πλάνων η οποία «διακόπτει» απότομα μια μακρά συσσωρευση έντασης και κάνει τον θεατή να «πεταχτεί από τη θέση του», προκαλώντας του μια ανακλαστική, ακούσια αντίδραση έκπληξης, «τρομάγματος» ή αποστροφής (Cherry, 2009, σ. 86-88). Έτσι κι εδώ, μετά 25 σχεδόν λεπτά ταινίας, έρχεται απότομα η βίαιη στιγμή, της οποίας η «υπόσχεση» υφέρπει από την αρχή της ταινίας. Βλέπουμε ένα κοντινό στο γαντοφορεμένο χέρι του Πίτερ, να αρπάζει με μια γρήγορη κίνηση ένα μπαστούνι του γκολφ από τη θήκη. Στη συνέχεια, βλέπουμε σε κοντινό τον Γκέοργκ να κατευθύνεται προς την πόρτα (προφανώς για να την ανοίξει και να βγάλει έξω τους δύο νεαρούς), ενώ ακούμε off τη φωνή του Πίτερ: «Κύριε Ζόμπερ...» Καθώς ο Γκέοργκ –πάντα σε κοντινό– γυρίζει προς το μέρος της φωνής, βλέπουμε το μπαστούνι να περνάει ξαφνικά μπροστά από το πρόσωπό του, και να διασχίζει με μεγάλη ταχύτητα το κάδρο από πάνω προς τα κάτω (στην πραγματικότητα δεν βλέπουμε παρά το θολό «ίχνος» που αφήνει η κίνησή του)· ταυτόχρονα, ακούμε τον συριγμό που κάνει το μπαστούνι καθώς

«σκίζει» τον αέρα, και αμέσως μετά τον ανατριχιαστικό ήχο ενός χτυπήματος, ενώ ο Γκέοργκ αφήνει μια κραυγή πόνου και σωριάζεται στο έδαφος, με το γόνατό του (όπως θα καταλάβουμε αμέσως μετά) θρυμματισμένο. Το απλής σύνθεσης, «εύκολα αναγνώσιμο» και «κλειστοφοβικό» κάδρο, με την απότομη, γρήγορη κίνηση που κυριαρχεί εντός του, και την ξαφνική ηχητική «ασυνέχεια» που παραπέμπει σε έναν φριχτό σωματικό τραυματισμό, πληροί πολλά από τα χαρακτηριστικά των *shock cut* (Cherry, 2009).

Καθώς η ταινία περνάει από την Πρώτη Πράξη στην Πράξη Περιπλοκής, η ιστορία φαίνεται να ακολουθεί μια τυπική «θρίλερ» δομή, την οποία ο Carroll (2003) περιγράφει ως *ξεκίνημα - ανακάλυψη - σύγκρουση* (*onset – discovery - confrontation*). Στο *ξεκίνημα* εμφανίζονται τα ίχνη του «τέρατος»: η *uncanny* συμπεριφορά του Φρεντ και της Έβα, και η *uncanny* συμπεριφορά των ίδιων των Πίτερ και Πολ. Το χτύπημα στο γόνατο του Γκέοργκ σηματοδοτεί την *ανακάλυψη*, την αναγνώριση του «κακού» από τους Ζόμπερ, η οποία θα ολοκληρωθεί λίγο αργότερα, όταν οι Πίτερ και Πολ θα τους «βάλουν» στοίχημα ότι σε 12 ώρες θα τους έχουν σκοτώσει όλους. Και ενώ αναμένουμε τη *σύγκρουση* των Ζόμπερ με το «τέρας», το κείμενο συνεχίζει να εμφανίζεται «σπαρμένο» με συμβατικά στοιχεία που διατηρούν «ζεστή» μια κλασική «θρίλερ» κινηματογραφική εμπειρία. Η *uncanny* ατμόσφαιρα της πρώτης πράξης διατηρείται και μετά την αποκάλυψη του «τέρατος», και οφείλεται, όχι πλέον στην υπονοούμενη απειλή –αυτή πια έχει εκδηλωθεί ανοιχτά– αλλά στην πλήρη αδυναμία των Ζόμπερ (και του θεατή) να κατανοήσουν τα αίτια και τα κίνητρα της συμπεριφοράς των Πίτερ και Πολ. Αυτή η αδυναμία «εξήγησης» αποτελεί άλλο ένα τυπικό στοιχείο των αρχικών σταδίων πολλών ιστοριών τρόμου οι οποίες δομούνται πάνω στην προσπάθεια κατανόησης ενός «ανεξήγητου κακού» – μια κατανόηση που θα επιτρέψει στους ήρωες να το ελέγξουν και να το αντιμετωπίσουν (Carroll, 2003, σ. 127). Η αδυναμία αντίληψης των προθέσεων και των κινήτρων τους αναδεικνύεται με χαρακτηριστικό τρόπο όταν Γκέοργκ τους ρωτάει «γιατί το κάνουν αυτό»: Ενώ ο Πολ αφηγείται τις δήθεν «τραυματικές» εμπειρίες του Πίτερ, τότε ως παιδιού μεγαλωμένου σε μια πάμπτωχη οικογένεια τοξικομανών και τότε ως κακομαθημένου πλουσιόπαιδου «βασανισμένου από την ανία και το υπαρξιακό κενό», ο Πίτερ βάζει τα κλάματα κρύβοντας το πρόσωπό του, και δημιουργώντας προς στιγμινή αμφιβολία στον θεατή για το αν «παίζει θέατρο» ή αν έχει ταραχτεί στ’ αλήθεια. Αυτή η αμφιβολία ως προς το αν η συμπεριφορά του είναι διηγητικά «πραγματική» ή αν

πρόκειται για μια αναπαράσταση μέσα στη διήγηση, συντελεί περαιτέρω στην *uncanny* ατμόσφαιρα.

Συνεχίζεται επίσης η διαδοχή φάσεων κλιμάκωσης και αποκλιμάκωσης της αγωνίας, και ακολουθείται συστηματικά μια ακόμη «θρίλερ» νόρμα, που είναι η δημιουργία στον θεατή (και στους Ζόμπερ) απατηλών ελπίδων «διαφυγής». Χαρακτηριστική τέτοια περίπτωση είναι η συνάντηση της Άννας και του Πολ με κάποιους φίλους των Ζόμπερ, που σταματούν με το ιστιοπλοϊκό τους στην προβλήτα κάτω από το σπίτι για να τους χαιρετίσουν. Η συνάντηση φέρνει στον νου του θεατή εκείνη που είχαν νωρίτερα οι Ζόμπερ με τον Φρεντ, όταν εκείνος ήταν, όπως τώρα η Άννα, υπό την «ασφυκτική» επιτήρηση του Πολ. Ο «ασήμαντος» διάλογος που έχει η Άννα με τους φίλους της αποκτά μεγάλη ένταση για τον θεατή, ο οποίος περιμένει ανά πάσα στιγμή ότι η Άννα θα καταφέρει να εκπέμψει ένα «σήμα κινδύνου». Ωστόσο, η ελπίδα του διαψεύδεται καθώς η Άννα, όπως και ο Φρεντ νωρίτερα, δεν το αποτολμά και οι γείτονες απομακρύνονται ανυποψίαστοι.

Η ένταση συσσωρεύεται ξανά όταν ο Πολ και ο Πίτερ αρχίζουν να σχολιάζουν την εμφάνιση της Άννας και να «διαφωνούν» μεταξύ τους για το πόσο ελκυστικό θα δείχνει το σώμα της γυμνό. Κουκουλώνουν τον Σόρζι με μια μαξιλαροθήκη για να μη βλέπει, και, πονώντας τον κάθε τόσο με τρόπο που δεν βλέπουμε (ακούγονται μόνο οι κραυγές του), υποχρεώνουν τον Γκέοργκ να ζητήσει από την Άννα να γδυθεί μπροστά τους. Η εικόνα του Σόρζι, ακινητοποιημένου και κουκουλωμένου, συνυφασμένη στην κοινή αντίληψη με καταστάσεις ομηρίας, βασανισμών και εκτελέσεων, φορτίζει περαιτέρω τη σκηνή· ενώ ο νέος αυτός κύκλος κορυφώνεται καθώς βλέπουμε διαδοχικά, σε κοντινά πλάνα, τα σιωπηλά πρόσωπα των τεσσάρων ενηλίκων χαρακτήρων, την ώρα που η Άννα βγάζει όλα της τα ρούχα και στέκεται γυμνή μπροστά στους Πίτερ και Πολ, την ώρα που ο Γκέοργκ αποστρέφει ντροπιασμένος το βλέμμα.

Ας σημειωθεί εδώ ότι, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, όταν έγινε λόγος για την αφίσα του *Funny Games U.S.*, η «σεξουαλικοποίηση» της Άννας, είναι επίσης τυπικό στοιχείο του είδους του «τρόμου». Η μεταχείριση του σώματός της ως ηδονοβλεπτικού αντικειμένου εδώ, αλλά και η συνεχής, από τη σκηνή αυτή και έπειτα, έμφαση στο γυμνό της σώμα –εμφανίζεται με τα εσώρουχα και ένα νεγκλιζέ για πολύ μεγάλο μέρος της ταινίας– παραπέμπει στην εικόνα της «σεξουαλικοποιημένης» γυναίκας-θύματος που, όπως ήδη αναφέρθηκε, κατακλύζει

τις ταινίες του είδους. Επιπλέον, όπως θα δούμε και στη συνέχεια, με τον Γκέοργκ ανήμπορο ακόμα και να περπατήσει, η Άννα αναδεικνύεται ως ο πιο «δυνατός» από τους «καλούς» χαρακτήρες, παραπέμποντας έτσι στη σύμβαση του *final girl*, του «επιζήσαντος κοριτσιού» των *slasher films* (Cherry, 2009, σ. 25), που τελικά γλιτώνει και εξοντώνει το «κακό».

Τα συναισθήματα ντροπής, αποστροφής και αγωνίας, αλλά και η υποκίνηση μιας –λιγότερο συνειδητής ίσως– ηδονοβλεπτικής επιθυμίας για το γυμνό σώμα της Άννας (που δεν ικανοποιείται πάντως, αφού όση ώρα η Άννα γδύνεται βλέπουμε μόνο κοντινά πλάνα στο πρόσωπό της), δημιουργούν στον θεατή ένα μείγμα πολύ έντονης συγκινησιακής φόρτισης. Αυτή εκτονώνεται πρόσκαιρα, καθώς ο Πολ επιτρέπει στην Άννα να ξαναφορέσει τα απαραίτητα, και ο Πίτερ οδηγεί τον Σόρζι να αλλάξει, διότι έχει «βρέξει» το παντελόνι του. Τότε, ένας νέος κύκλος αγωνίας πυροδοτείται, και ταυτόχρονα παρέχεται στον θεατή μια νέα «ελπίδα»: Η Άννα και ο Γκέοργκ σπρώχνουν τον Πίτερ, με αποτέλεσμα ο Σόρζι να ξεφύγει, να ανέβει στον πάνω όροφο του σπιτιού και από κει να το σκάσει απ' το παράθυρο. Ο Πολ τρέχει πίσω του και ο μικρός καταφεύγει στο διπλανό σπίτι, των Μπέρλιγκερ. Προχωρώντας μέσα στο σκοτάδι, διακρίνει πίσω από μια μισάνοιχτη πόρτα τα πόδια ενός μικρού κοριτσιού (προφανώς της Σίσι), που κείται σε μια λίμνη αίματος. Ύστερα βρίσκει ένα κυνηγετικό τουφέκι, το παίρνει και κρύβεται στον πάνω όροφο του σπιτιού. Ταυτόχρονα ακούγεται off η φωνή του Πολ ο οποίος φωνάζει περιπαικτικά το όνομά του, ανεβαίνοντας κι αυτός σιγά σιγά προς τα πάνω. Ο Πολ βρίσκει τελικά τον Σόρζι, ο οποίος, τρέμοντας, στρέφει το όπλο κατά πάνω του. Ακολουθεί μια εναλλαγή μεσαίων και κοντινών *αντίστοιχων* πλάνων, που αυξάνει κατακόρυφα την αγωνία και το σασπένς: Ο Πολ λέει στον Σόρζι ότι θα πρέπει να σηκώσει τον «κόκορα»· ο μικρός το κάνει· ο Πολ, συνεχίζοντας να τον πλησιάζει, τον προκαλεί να τραβήξει και τη σκανδάλη· ο Σόρζι διστάζει για λίγο, αλλά τελικά την τραβάει. Ακολουθεί ένα κοντινό πλάνο στον κόκορα που απελευθερώνεται και ακούγεται ο χαρακτηριστικός ήχος «κλικ», που δείχνει ότι το όπλο ήταν άδειο. Συναντάμε εδώ μια πληθώρα κλασικών θρίλερ «τεχνασμάτων», τόσο στο επίπεδο της *fabula* (το ανθρωποκυνηγητό όπου το θύμα εγκλωβίζεται στον πάνω όροφο ενός σπιτιού και ο θύτης σταδιακά το «στριμώχνει» σε όλο και μικρότερο χώρο), όσο και στο επίπεδο του στυλ: υποκειμενικά πλάνα του θύματος στον ημισκότεινο χώρο· επιταχυνόμενο μοντάζ με πλάνα που γίνονται όλο και πιο κοντινά, καθώς ο θύτης πλησιάζει το θύμα· και,

τελικά, μια κορύφωση αντίστοιχη των κλασικών *shock cut*: Το κοντινό πλάνο στον «κόκορα» που ελευθερώνεται και πέφτει με δύναμη στην επιφάνεια κρούσης, εντυπώνεται στις αισθήσεις του θεατή και τον κάνει να «πεταχτεί» από τη θέση του· πρώτον, επειδή τον φέρνει ακριβώς μπροστά στη στιγμή της ικανοποίησης μιας προσδοκίας που χτίζεται εδώ και πολύ ώρα, της προσδοκίας για την ανταπόδοση της βίας στους «κακούς»· δεύτερον, διότι ο ήχος του «κλικ» συνιστά ταυτόχρονα μια βίαιη διάψευση αυτής της προσδοκίας, «ρίχνοντας» απότομα τον Σόρζι ξανά στα χέρια των βασανιστών του. Πρόκειται για μια στιγμή «αντι-κορύφωσης», όπως την ονομάζει η Wheatley, όπου «δημιουργείται μια απατηλή ελπίδα κάθαρσης, και έπειτα διαψεύδεται, προκειμένου να πυροδοτηθεί εκ νέου η αίσθηση αγωνίας στον θεατή» (Wheatley, 2009, σ. 91).

Έχει διανυθεί ήδη μία ώρα φιλικού χρόνου (πάνω από το μισό της ταινίας) και η ως τώρα συστηματική χρήση των συμβάσεων θέτει σε κίνηση μια «Χόλιγουντ» ερμηνευτική και συναισθηματική ανταπόκριση στο κείμενο. Διαγράφεται ξεκάθαρη στον νου του θεατή μια κλασική «θρίλερ» ιστορία: η εδραίωση μιας τερατώδους απειλής που επιβουλεύεται την ασφάλεια και τη ζωή των ηρώων και που δεν θα σταματήσει εάν οι ίδιοι οι ήρωες δεν αναλάβουν δράση για να την αναχαιτίσουν. Το ερώτημα που στηρίζει αξονικά τον ερμηνευτικό κώδικα της αφήγησης έχει καταστεί σαφές: Θα καταφέρουν οι Ζόμπερ να γλιτώσουν, αντιμετωπίζοντας και τελικά εξολοθρεύοντας τους δύο δολοφόνους, και πώς; Ολόκληρη η ερμηνευτική δραστηριότητα του θεατή συντονίζεται στο πώς θα απαντηθεί αυτό το ερώτημα και πώς θα επέλθει αυτό το αναμενόμενο τέλος. Παράλληλα, η διαδοχή κύκλων όξυνσης και αποφόρτισης της αγωνίας, με την ένταση να κλιμακώνεται όλο και περισσότερο σε κάθε νέο κύκλο, και με τα *shock cut* να προκαλούν κορυφώσεις και αντι-κορυφώσεις που διεγείρουν ακόμη περισσότερο τις αισθήσεις του θεατή, ωθεί τον τελευταίο σε άμεσες συγκινησιακές αντιδράσεις. Ο αντιληπτικός μηχανισμός του θεατή τίθεται σε ετοιμότητα, όχι τόσο για μια ορθολογική επεξεργασία των δεδομένων αλλά περισσότερο για μια διακύμανση ανακλαστικών συναισθηματικών «διεγέρσεων» (Carroll, 2003, σ. 14, 36), που ασφαλώς βρίσκεται στον πυρήνα της προαναφερθείσας «Χόλιγουντ» ανταπόκρισης, κατά την οποία ο θεατής θέλει να «τρομοκρατηθεί» μαζί με τους Ζόμπερ και να μοιραστεί ύστερα μαζί τους την «άγρια χαρά» της εκδίκησης.

Πίσω από αυτό το συγκινησιακό rollercoaster βέβαια, «κρύβεται» η άκριτη αποδοχή και η αυτόματη εφαρμογή ενός «Χόλιγουντ» πλαισίου ερμηνείας και κατανόησης, και πιο συγκεκριμένα η αποδοχή του ηγεμονικού στη Δύση σχήματος που είδαμε ότι η Anker (2005) ονομάζει «*τρόπο του μελοδράματος*»: η κατανομή των προσώπων και των γεγονότων σ' ένα άμεσα αναγνωρίσιμο δίπολο «καλού» και «κακού»· η ηθική και συναισθηματική «ευθυγράμμιση» με το «θύμα» και τον «ήρωα» (που συχνά «συγχωνεύονται» στο ίδιο πρόσωπο), και η οργή και το μίσος απέναντι στον «αδίστακτο “κακό” (*villain*)» (Anker, 2005, σ. 24)· η αποδοχή της βίας και του ανθρώπινου πόνου ως «εργαλείων» μέσω των οποίων το «καλό» και ευάλωτο «θύμα», μεταμορφώνεται σε «ήρωα-εκδικητή», οδηγούμενο σ' ένα ηρωικό επίτευγμα στο οποίο συνυφαίνονται η λύτρωση από τα αρνητικά συναισθήματα, η εκδίκηση και ένα είδος ηθικής αποκατάστασης· επιπλέον σ' αυτά, μπορούμε να προσθέσουμε και την αναγωγή της εκδίκησης σε απώτατο στόχο των χαρακτήρων και σε απώτατο «ζητούμενο» για τον θεατή· όπως και την εξοικείωση με την ακραία βία και τον ανθρώπινο πόνο, καθώς αυτά, μετατρέπόμενα σε οικείο κινηματογραφικό «θέαμα», γίνονται «συστατικά» μιας «συνταγής» κινηματογραφικής απόλαυσης και απογυμνώνονται από τις πραγματικές τους διαστάσεις.

Η συστηματική λοιπόν προσαρμογή της ταινίας σε κλασικές «θρίλερ» νόρμες οδηγεί τον θεατή στη γνώριμη κινηματογραφική «εμπειρία» την οποία ανέμενε από την αρχή. Ο θεατής «πιάνεται» στο πυκνό «δίχτυ» των κλασικών «θρίλερ» συμβάσεων που βρίσκεται απλωμένο κατά μήκος του κειμένου, με αποτέλεσμα να κλιμακώνεται με ορμή εντός του η προσδοκία να συναντήσει το κλασικό σενάριο και να βιώσει το αντίστοιχο συναισθηματικό τόξο που του επιφυλάσσουν συνήθως τα συγκεκριμένα είδη. Όπως θα φανεί στη συνέχεια όμως, η ταινία, όσο συστηματικά προσαρμόζεται, εξίσου συστηματικά «εκτροχιάζεται» από τις κλασικές νόρμες, ενσωματώνοντας πληθώρα στοιχείων που δεν ταιριάζουν σ' αυτήν την κλασική αφηγηματική διαδικασία που κατά τ' άλλα έχει τεθεί σε κίνηση.

Ήδη από τον τίτλο της ταινίας μπορεί κανείς να διακρίνει αυτήν τη διπλή «στρατηγική» της ταινίας. Είδαμε πώς η ξαφνική εμφάνιση των μεγάλων κόκκινων γραμμμάτων του τίτλου, ταυτόχρονα με την εισαγωγή της μουσικής του Zorn, δημιουργούν ένα είδος *shock cut* που εντυπώνεται πρωτίστως στις αισθήσεις του θεατή και τον προετοιμάζει για μια «θρίλερ» εξέλιξη. Ωστόσο, όσα συμβατικά χαρακτηριστικά παρουσιάζει το συγκεκριμένο *shock cut*, άλλα τόσα μη συμβατικά το

διακρίνουν. Το σοκ δημιουργείται με μη διηγητικά στοιχεία: Είναι τα γράμματα του τίτλου και η μη διηγητική μουσική η οποία σπάει τη συνέχεια του διηγητικού ήχου, που κάνουν αυτήν την «επίθεση» στις αισθήσεις του θεατή. Ενώ δηλαδή στην κλασική αφήγηση τα μη διηγητικά στοιχεία ενσωματώνονται όσο το δυνατόν πιο «αθόρυβα» στη διήγηση, ώστε να μη διαταραχθεί η *φυσική στάση* και να στραφεί το ενδιαφέρον του θεατή στον κόσμο της ιστορίας, εδώ οι τίτλοι και η μουσική υποσκάπτουν το «αυθυπόστατο» αυτού του κόσμου, έλκοντας την προσοχή στον εαυτό τους και κατ' επέκταση στο φιλικό κείμενο ως σύνολο «υλικών» σημαινόντων.⁵⁹ Παράλληλα, ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζεται ο τίτλος εδραιώνει από την αρχή ένα διακριτό επίπεδο επικοινωνίας ανάμεσα στον θεατή και στην αφηγητική πηγή, δημιουργώντας μια έντονη αντίστιξη ανάμεσα στη διηγητική κατάσταση και στο «σχόλιο» που κάνει η αφηγητική πηγή πάνω σε αυτήν.⁶⁰ «Ρίχνοντας» πάνω στην εικόνα των γελαστών και ξέγνοιαστων προσώπων τα μεγάλα κόκκινα γράμματα και τους ανατριχιαστικούς ήχους της μουσικής του Zorn, η αφηγητική πηγή «κλείνει το μάτι» στον θεατή. Ο τελευταίος αισθάνεται από την αρχή της ταινίας έναν «προβολέα» να πέφτει πάνω του και πάνω στην αόρατη «κρυψώνα» από την οποία έχει συνηθίσει να παρακολουθεί το κλασικό κινηματογραφικό αφήγημα· και «ακούει» την αφηγητική πηγή να του απευθύνεται και να του δηλώνει σε τόνο σχεδόν «πανηγυρικό» ότι μια φρικιαστική εμπειρία περιμένει τους ανύποπτους χαρακτήρες. Αυτή η αντιμετώπισή μας ως εξαρχής «συνενόχων» σε αυτό που πρόκειται να συμβεί, υπονομεύει την κινηματογραφική «απόλαυση», που, όπως έχει ήδη αναφερθεί, στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην πίστη μας ότι

⁵⁹ Η έμφαση στην υλική διάσταση του κειμένου ενισχύεται και από το γεγονός ότι τον τίτλο «Funny Games» ακολουθούν –πάλι με κόκκινο χρώμα και ενώ συνεχίζεται η μουσική του Zorn– τίτλοι αρχής με πλήρη αναφορά των τεχνικών συντελεστών της ταινίας, που στον κλασικό κινηματογράφο, ακριβώς επειδή αποτελούν ένα πρόδηλα μη διηγητικό στοιχείο, μπαίνουν στο τέλος των ταινιών και σε μαύρο, συνήθως, φόντο.

⁶⁰ Μια παρόμοια εξω-διηγητική επικοινωνία με τον θεατή χαρακτηρίζει και το είδος της παρωδίας, μόνο που εκεί ο στόχος είναι να παρασχεθεί στον θεατή η ικανοποίηση της αναγνώρισης διάφορων κωμικά παραμορφωμένων κινηματογραφικών «κλισέ». Αντίθετα, εδώ οι νόρμες δεν είναι παραμορφωμένες· τίποτε δεν παρακινεί τον θεατή να μην τις πάρει στα σοβαρά – αντίθετα, όπως προαναφέρθηκε, είναι απόλυτα λειτουργικές, εμπλέκοντας τον θεατή στο έπακρο σε μια κλασική συναισθηματική «Χόλιγουντ» ανταπόκριση.

παρακολουθούμε έναν κόσμο που εξελίσσεται ανεξάρτητα από τη δική μας παρουσία, και για τον οποίο δεν φέρουμε καμία ευθύνη.

Τα αντι-κλασικά στοιχεία απλώνονται, όπως προαναφέρθηκε, σε ολόκληρο το κείμενο, από την αρχή μέχρι το τέλος. Πολύ χαρακτηριστική είναι η περίπτωση της σκηνής όπου ο Γκέοργκ και ο Σόρζι, με τη βοήθεια των Πολ και Φρεντ, ρίχνουν το ιστιοπλοϊκό στη λίμνη. Σε ένα γενικό πλάνο διακρίνονται οι φιγούρες των τεσσάρων χαρακτήρων που, μερικά μέτρα από την ξύλινη προβλήτα, σπρώχνουν το σκάφος στο νερό. Στο κάδρο, αρκετά μέτρα πιο πίσω από τους τέσσερίς τους, διακρίνεται και η Άννα με τον Ρόλφι, ενώ στο βάθος υψώνεται η πρόσοψη του σπιτιού. Ακούγεται ένας διάλογος μεταξύ του Γκέοργκ και του Σόρζι, τον οποίο εκλαμβάνουμε ως σύγχρονο ήχο, αν και η μακρινή απόσταση και η έντονη κίνηση των σωμάτων περιορίζουν την οπτική μας πρόσβαση σε λεπτομέρειες, και έτσι δεν μας επιτρέπουν να δούμε καθαρά τα στόματα του πατέρα και του γιου. Το γενικό αυτό πλάνο, που έχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός *πλάνου εδραιώσης*, ακολουθείται από ένα πιο κοντινό, το οποίο δίνει την εντύπωση πως αποτελεί άμεση συνέχεια του πρώτου. Η εντύπωση αυτή οφείλεται ασφαλώς στην προδιάθεση που δημιουργείται από τα κλασικά στιλιστικά μας σχήματα (προηγείται το γενικό πλάνο που εδραιώνει τον ευρύτερο χώρο της σκηνής και έπεται, ως άμεση συνέχεια, ένα πιο κοντινό που θα μας «δείξει» τις λεπτομέρειες της δραματικής ανάπτυξης), ενισχύεται όμως και από υπαρκτές –αν και παραπλανητικές, όπως θα δούμε– κειμενικές ενδείξεις: πρώτον, από το «συνεχές» του ήχου: δεν υπάρχει ηχητικό «πήδημα» ανάμεσα στα δύο πλάνα, ούτε στην «ατμόσφαιρα» ούτε στον διάλογο Γκέοργκ-Σόρζι που συνεχίζεται κανονικά· δεύτερον, από ένα «ψευδές» ρακόρ στην εικόνα (η αρχή του δεύτερου πλάνου βρίσκει τον Σόρζι στο σκάφος, σε παρόμοια θέση και στάση με αυτήν που είχε στην κατάληξη του πρώτου πλάνου)· και τρίτον, από την κοντινή κλίμακα του πλάνου η οποία μας επιτρέπει να υποθέσουμε ότι οι υπόλοιποι χαρακτήρες εξακολουθούν να είναι παρόντες στον χώρο, και απλώς βρίσκονται εκτός κάδρου. Πολύ σύντομα ωστόσο αντιλαμβανόμαστε πως έχουμε «ξεγελαστεί»: Στο δεύτερο πλάνο, το σκάφος είναι ήδη δεμένο στην προβλήτα, αρκετά μέτρα μακριά από εκεί που το είδαμε στο προηγούμενο πλάνο· πάνω δε στο σκάφος βρίσκεται και ο Γκέοργκ, κάτι που δεν συνέβαινε στην κατάληξη του γενικού πλάνου, ενώ ο Σόρζι δεν φοράει μαγιά όπως πριν, αλλά είναι ντυμένος κανονικά. Επιπλέον, γρήγορα καταλαβαίνουμε ότι οι υπόλοιποι χαρακτήρες, ο Φρεντ, ο Πολ και η Άννα, δεν βρίσκονται πια γύρω.

Πρόκειται λοιπόν για δύο διαφορετικές σκηνές που τις χωρίζει μια σημαντική, μη μετρήσιμη χρονική έλλειψη. Καταλαβαίνουμε έτσι αναδρομικά ότι το μέρος του διαλόγου που ακούγαμε στο γενικό πλάνο, δεν ήταν σύγχρονος ήχος· αντίθετα, «ανήκε» στον χώρο-χρόνο του πλάνου που παρακολουθούμε τώρα, και είχε «φορεθεί», όπως λέγεται στην τεχνική ιδιόλεκτο του κινηματογράφου, στο γενικό – του οποίου πάντως, για να περιπλακεί ακόμα περισσότερο το πράγμα, είχαν διατηρηθεί και κάποια στοιχεία σύγχρονου ήχου, όπως το γάβγισμα του Ρόλφι ή ο ήχος του σκάφους που «πέφτει» στο νερό.⁶¹ Η αφηγητική πηγή, σε αντίθεση με προηγούμενες περιπτώσεις στο κείμενο, όπου την είδαμε να αναδύεται σύμφωνα με «θρίλερ» κώδικες, προκειμένου για παράδειγμα να καταστήσει πιο ευάλωτα τα θύματα στα μάτια του θεατή και να ενισχύσει έτσι το σασπένς και την αγωνία, εδώ έρχεται στο προσκήνιο με μη κωδικοποιημένο τρόπο. Δηλώνοντας ευθέως την πρόθεσή της να «παραπλανήσει» τον θεατή, έλκει την προσοχή του τελευταίου πάνω της και πάνω στο φιλμικό κείμενο ως μια τεχνική σύνθεση εικόνων και ήχων που συνδυάζονται, συγχρονίζονται ή από-συγχρονίζονται. Παράλληλα δε, στρέφει την προσοχή του θεατή και στον ίδιο του τον εαυτό, αποκαλύπτοντάς του την ίδια του τη «βιασύνη» να συμπεράνει την κλασική «συνέχεια», ακόμα και όταν τα κινηματογραφικά σημεία δεν τη στοιχειοθετούν. Όλα αυτά βέβαια συντελούν στην αυτεπίγνωση του κειμένου και στην αλληλένδετη μαζί της ερμηνευτική αυτεπίγνωση του θεατή, με αποτέλεσμα να υπονομεύεται η *φυσική στάση* και να δημιουργείται ένα σημαντικό πρόσκομμα στην κλασική ανταπόκριση στο κείμενο.⁶²

Στα αντισυμβατικά στοιχεία θα πρέπει να συμπεριλάβουμε και την έμφαση στον off χώρο, καθώς και το «κρύψιμο» των προσώπων των χαρακτήρων: Είναι

⁶¹ Μια περίπτωση αποσύνδεσης εικόνας και ήχου που τονίζει την υλική διάσταση του κειμένου συναντάμε και στην αρχική σκηνή της ταινίας, όπου ο διηγητικός ήχος «αυτονομεύεται» από την εικόνα και εξελίσσεται ως μη διηγητικός: Ενώ τα αποσπάσματα όπερας που ακούγονται είναι τα κομμάτια που «βάζουν» οι Ζόμπερ στο cd player του αυτοκίνητου, η συνέχειά τους διατηρείται ακόμα και σε στιγμές όπου η εικόνα υπονοεί μια σαφή χρονική έλλειψη. Επίσης, ακούγονται με τον ίδιο τρόπο, τόσο στα πλάνα όπου «βρισκόμαστε» μέσα στο αυτοκίνητο μαζί με τους Ζόμπερ, όσο και στα πλάνα όπου η κάμερα παρατηρεί το αυτοκίνητο από ψηλά, χωρίς η ένταση και τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του ήχου να προσαρμόζονται στην απόσταση της γωνίας λήψης, όπως επιτάσσει το κλασικό ρεαλιστικό στυλ.

⁶² Για το πώς η «κωδικοποιημένη» ή μη ανάδυση της αφηγητικής πηγής, διαφυλάσσει ή υπονομεύει αντίστοιχα τη *φυσική στάση*, βλ. τέταρτο κεφάλαιο (5.ε.).

χαρακτηριστικό ότι στα πρώτα δυόμισι σχεδόν λεπτά της ταινίας, βλέπουμε το αυτοκίνητο των Ζόμπερ απέξω, βλέπουμε τα χέρια τους καθώς αλλάζουν τα cd, ακούμε τα μουσικά κομμάτια που βάζουν, ακούμε τους διαλόγους τους, αλλά δεν βλέπουμε καθόλου τα πρόσωπά τους. Το πρώτο πλάνο στα πρόσωπα είναι αυτό «πάνω» στο οποίο εμφανίζεται ο τίτλος της ταινίας. Ο off χώρος και η απουσία προσώπων, ως στιλιστικά χαρακτηριστικά, δεσπόζουν και στη σκηνή που παρουσιάζει την είσοδο των Ζόμπερ στο σπίτι τους: Αρχικά βλέπουμε ένα γενικό πλάνο του άδειου χώρου του σαλονιού, στον οποίο μπαίνει κάποια στιγμή ο Ρόλφι, το λυκόσκυλο της οικογένειας, και οσμίζεται τα έπιπλα και τα διάφορα αντικείμενα. Ακολουθεί ένα επίσης γενικό πλάνο του χώρου γύρω από τη σκάλα η οποία οδηγεί στον πάνω όροφο. Ο χώρος είναι πάλι άδειος, όπου εμφανίζεται ξανά ο Ρόλφι, ανεβαίνει ως την κορυφή της σκάλας και βγαίνει από το κάδρο. Η κάμερα εμμένει στον άδειο χώρο, ακίνητη για 20 περίπου δευτερόλεπτα, όπου ο σκύλος επανεμφανίζεται και κατεβαίνει πάλι τη σκάλα. Και στα δύο πλάνα, η παρουσία της Άννας, του Γκέοργκ και του Σόρζι, που κινούνται στον χώρο εκτός του οπτικού μας πεδίου, «σημαίνεται» αποκλειστικά από off ήχους που προκαλούν οι κινήσεις τους, και, κυρίως, από ατάκες της Άννας σχετικά με το πού πρέπει να τοποθετηθούν τα πράγματα που έχουν μόλις ξεφορτώσει από το αυτοκίνητο. Στη συνέχεια, ακολουθούν μικρότερης κλίμακας πλάνα, όπου και πάλι κυριαρχεί ο off ήχος και απουσιάζουν εντελώς τα πρόσωπα: ένα κοντινό στα χέρια του Γκέοργκ καθώς αφήνει στο πάτωμα τις τσάντες με τα μπαστούνια του γκολφ· ένα στα πόδια του καθώς αλλάζει παπούτσια και ταυτόχρονα «παρενοχλείται» από τον Ρόλφι· κι ένα στα χέρια της Άννας καθώς τοποθετεί τρόφιμα στο ψυγείο. Η εμμονή στον άδειο χώρο και η παρουσίαση «θραυσμάτων» της δράσης των χαρακτήρων, ωθεί ξανά τον θεατή να «ασχοληθεί» όχι με το τι συμβαίνει αλλά με τον τρόπο παρουσίασης αυτού που συμβαίνει, αποδυναμώνοντας και πάλι τη *φυσική στάση* και ανακόπτοντας έτσι την παρόρμηση του θεατή να εμπλακεί στα «δίχτυα» μιας «θρίλερ» διήγησης.⁶³

⁶³ Παρεμπιπτόντως πάντως, θα πρέπει να σημειωθεί ότι η στιλιστική διαμόρφωση αυτής της σκηνής είναι ταυτόχρονα και ενισχυτική της *uncanny* ατμόσφαιρας που είδαμε ότι έχει αρχίσει να δημιουργείται. Διότι στο «θρίλερ» πλαίσιο κατανόησης που έχει ήδη διαμορφωθεί, η εμμονή στον άδειο χώρο, και όχι στους χαρακτήρες, υπαινίσσεται μια κρυμμένη απειλητική «παρουσία», που ανά πάσα στιγμή μπορεί να εμφανιστεί.

Η συνύπαρξη συμβατικών με αντι-συμβατικές επιλογές εκδηλώνεται πολύ έντονα μετά τη «σύλληψη» του Σόρζι από τον Πολ. Είδαμε νωρίτερα πώς η απόδραση του μικρού ακολουθεί μια συμβατική «συνταγή», τόσο στο επίπεδο της *fabula* και της *syuzhet* όσο και σε αυτό του *στιλ*. Μετά το *shock cut* του τραβήγματος της σκανδάλης και τη στιγμή «αντι-κορύφωσης» που ακολουθεί, ξεκινά μια νέα φάση συσσώρευσης έντασης. Ο Σόρζι και ο Πολ μπαίνουν στο σπίτι, με τον πρώτο να τρέχει στον καναπέ όπου κάθονται οι γονείς του, και τον δεύτερο να κάθεται, κρατώντας το κυνηγετικό τουφέκι, στον αντικρινό καναπέ, δίπλα στον Πίτερ. «Σκότωσαν τη Σίσι», λέει ο Σόρζι κλαίγοντας και αγκαλιάζοντας τη μητέρα του, η οποία είναι δεμένη πλέον πισθάγκωνα και στους αστραγάλους με μονωτική ταινία. Τα λόγια του «φορτίζουν» τη σκηνή με ένταση, καθώς ο θεατής αντιλαμβάνεται τη φρίκη που θα πρέπει να προκάλεσαν στην Άννα και στον Γκέοργκ: Αφού σκότωσαν τη Σίσι, οι Πίτερ και Πολ είναι ικανοί να σκοτώσουν και τον δικό τους γιο. Ο Πολ, βγάζοντας από την τσέπη του δύο φυσίγγια, λέει ότι είναι ώρα να σκεφτούν το στοίχημα που έβαλαν. Δίνει ένα στον Πίτερ για να το τοποθετήσει στο όπλο και αρχίζει να τραγουδάει ένα «λάχνισμα»,⁶⁴ δείχνοντας έναν-έναν τους Ζόμπερ και καταλήγοντας στην Άννα, λέγοντας τον τελευταίο στίχο-ερώτηση: «Πες μας πόσω χρονών είσαι...» Η αγωνία κορυφώνεται, αφού τόσο ο θεατής όσο και οι Ζόμπερ αναρωτιούνται αν αυτό σημαίνει ότι θα την πυροβολήσουν. Η Άννα σωπαίνει και ακολουθεί μια προσωρινή αποφόρτιση, καθώς ο Πολ και ο Πίτερ προσπαθούν να μαντέψουν την ηλικία της και προσποιούνται τους παραπονεμένους γιατί δεν «παίζει» μαζί τους. Σύντομα ωστόσο η αγωνία επανέρχεται, καθώς ο Πολ ρωτάει τον Πίτερ αν θα αρχίσει το «μέτρημα» από την Άννα, αφήνοντας να εννοηθεί ότι η ηλικία της θα είναι ο αριθμός ως τον οποίο θα μετρήσει ο Πίτερ δείχνοντας ένα ένα τα μέλη της οικογένειας, ώσπου να «κληρωθεί» ο άτυχος που θα πεθάνει πρώτος.

Ενώ όμως ενισχύεται και πάλι η ορμή του θεατή να συναντηθεί με τον γνώριμο μηχανισμό ενός κλασικού θρίλερ, η *syuzhet* και το *στιλ*, με μια ασυνήθιστη επιλογή, την ανακόπτουν ξανά. Καθώς ο Πίτερ αρχίζει να μετράει, και διανύουμε προφανώς τα τελευταία δευτερόλεπτα πριν από την τέλεση ενός τρομακτικού φόνου, η κάμερα «εγκαταλείπει» τη σκηνή και ακολουθεί τον Πολ στην κουζίνα, όπου πηγαίνει να ετοιμάσει ένα σάντουιτς. Ενώ ακούγεται –off πλέον– το μέτρημα του Πίτερ, αναμειγμένο με τους –επίσης off– ήχους της μετάδοσης ενός αγώνα ράλι

⁶⁴ Παιδικό τραγουδάκι που λέγεται για να κληρωθεί κάποιος από μια ομάδα.

από την τηλεόραση στο σαλόνι, βλέπουμε τον Πολ να βγάζει τα υλικά από το ψυγείο και να τα ακουμπάει στον πάγκο. Ξαφνικά, ακούγεται ο off ήχος ενός πυροβολισμού και ύστερα, καθώς ο Πολ αλείφει το βούτυρο στο ψωμί, ακούγονται off κραυγές τρόμου και λυγμοί, μπερδεμένοι ξανά με τους ήχους της τηλεόρασης. Επόμενο πλάνο είναι ένα κοντινό στην τηλεόραση, η οθόνη της οποίας είναι πιτσιλισμένη με αίμα. Ενώ βλέπουμε τα αγωνιστικά αυτοκίνητα στη λεκιασμένη οθόνη, ακούμε off έναν διάλογο των δύο νεαρών από τον οποίο καταλαβαίνουμε ότι ο Πίτερ έχει σκοτώσει τον Σόρζι και ότι τώρα φεύγουν από το σπίτι παίρνοντας το αυτοκίνητο της οικογένειας.

Η «τοποθέτηση» της δολοφονίας εξολοκλήρου εκτός κάδρου, με το αναμενόμενο *shock cut* που θα κορύφωνε την ένταση να δίνει εδώ τη θέση του απλώς στον off ήχο ενός πυροβολισμού, στερεί από τον θεατή το «θέαμα» της βίας, το οποίο έχει συνηθίσει να αναμένει από τέτοιου είδους ταινίες. Και παρότι δεν παρουσιάζεται οπτικά –ή ακριβώς επειδή δεν παρουσιάζεται οπτικά–, το βίαιο γεγονός προκαλεί στον θεατή ένα «σοκ» μη συμβατό με την απολαυστική εμπειρία που αναμένει από ένα κινηματογραφικό θέαμα. Αντί η βία να «αποδυναμωθεί» στο πλαίσιο μιας συμβατικής αναπαράστασης με την οποία είναι εξοικειωμένος ο θεατής, ανακτά ένα μέρος από την αποτρόπαιη, αφόρητη διάστασή της. Επίσης, ο ανοίκειος τρόπος παρουσίας τονίζει την ασυνήθιστη στιλιστική επιλογή σε βάρος του ίδιου του αφηγηματικού γεγονότος, και ωθεί έτσι τον θεατή να συνειδητοποιήσει την κλασική στιλιστική διαμόρφωση που εδώ λείπει, ως αυτό που προσδοκούσε. Το «κρύψιμο» της βίας στον εκτός οπτικού πεδίου χώρο, στερεί τον θεατή από αυτό που –τώρα συνειδητοποιεί ότι– «κρυφά» επιθυμούσε: μια «πορνογραφικού» τύπου «αισθητικοποίηση» της βίας. Όπως λέει η Wheatley (2009), ο θεατής, καθώς αναρωτιέται γιατί δεν «παρουσιάζεται» η βία στην οθόνη, αναπόφευκτα στρέφει την προσοχή του στο θέμα της απεικόνισης της βίας ως θεάματος, αλλά και στον «δικό του ρόλο στην παραγωγή και στην κατανάλωση αυτών των βίαιων εικόνων» (σ. 98).

Η επόμενη σεκάνς ωθεί ακόμη περισσότερο τα πράγματα προς μια αντι-συμβατική κατεύθυνση, αφού τη φυγή του Πολ και του Πίτερ ακολουθεί ένα μονοπλάνο που διαρκεί περισσότερο από δώδεκα λεπτά. Πρόκειται για ένα γενικό πλάνο του σαλονιού: Στο προσκήνιο, κεντρικά στο κάδρο, φαίνεται η πλάτη του άδειου καναπέ. Δεξιά του, στην άκρη του κάδρου, διακρίνεται η τηλεόραση, που «παίζει» ακόμη τον αγώνα ράλι, ενώ μπροστά της, σωριασμένο στο χαλί, είναι το

αιμόφυρτο πτώμα του Σόρζι. Πίσω από τον καναπέ, φαίνεται από τη μέση και πάνω η Άννα, καθισμένη σ' ένα χαμηλό τραπεζάκι, έχοντας ακόμα τα χέρια δεμένα πίσω από την πλάτη και τα πόδια δεμένα στους αστραγάλους. Πιο αριστερά, ξαπλωμένος στο πάτωμα, είναι ο Γκέοργκ – διακρίνονται μόνο τα πόδια του να εξέχουν από την αριστερή άκρη του καναπέ, καθώς το υπόλοιπο σώμα του είναι «κρυμμένο» πίσω από το έπιπλο.

Στην αρχή του πλάνου, δεν μιλάει ούτε κινείται κανείς· ακούγεται μόνο ο ήχος των αυτοκινήτων από την τηλεόραση, ενώ η μοναδική κίνηση είναι μια ανεπαίσθητη σχεδόν ταλάντωση του σώματος της Άννας, που βρίσκεται σε κατάσταση σοκ. Ύστερα από τρία σχεδόν λεπτά τέτοιας σιωπής και ακινησίας, σημειώνεται η πρώτη δράση: Η Άννα σηκώνεται με δυσκολία, και, πηδώντας, έχοντας χέρια και πόδια δεμένα, φτάνει στην τηλεόραση, προσπαθώντας και κατορθώνοντας τελικά να τη σβήσει. Μένει εκεί γονατισμένη, δίπλα στο πτώμα του Σόρζι, και ακολουθούν άλλα δύο λεπτά απουσίας οποιασδήποτε δράσης, στα οποία ακούγεται μόνο μια ατάκα της: «Έφυγαν...» Τη βλέπουμε ύστερα να προσπαθεί να κόψει την ταινία με την οποία είναι δεμένα τα χέρια της, τρίβοντάς την πάνω στην κόψη του επίπλου της τηλεόρασης. Όταν αποδέχεται ότι δεν μπορεί να τα καταφέρει, σηκώνεται με πολύ κόπο όρθια και κατευθύνεται, πηδώντας πάλι, προς την κουζίνα, διασχίζοντας το κάδρο από δεξιά προς τα αριστερά και λέγοντας: «Θα φέρω ένα μαχαίρι...» Η κάμερα ακολουθεί για λίγο την κίνησή της με ένα πανοραμίκ, ώσπου την αφήνει να βγει από το κάδρο, θέτοντας πλέον σε κάπως πιο κεντρικό σημείο τα πόδια του Γκέοργκ· ο οποίος, τώρα, ύστερα από έξι σχεδόν λεπτά απόλυτης ακινησίας, ανασηκώνεται, με το κεφάλι του να προβάλλει πάνω από τον καναπέ που τον «έκρυβε». Επί ένα σχεδόν λεπτό τον βλέπουμε να κάθετα ακίνητος· σιωπηλός στην αρχή, και έπειτα κλαίγοντας και κραυγάζοντας. Η Άννα επιστρέφει με ελευθερωμένα πια τα χέρια και τα πόδια της και τον αγκαλιάζει. Περνάει άλλο ένα λεπτό φιλικού χρόνου με την Άννα γονατισμένη, να κρατάει αγκαλιά τον άντρα της ενώ εκείνος κλαίει με λυγμούς και, ύστερα, άλλος τόσος χρόνος, με την Άννα να έχει τραβήξει πια τα χέρια της από πάνω του και να κάθετα δίπλα του ακίνητη, με την πλάτη της προς τον φακό. «Πρέπει να φύγουμε από δω... μπορεί να ξαναγυρίσουν...» λέει τελικά και, στη συνέχεια, επί δύο περίπου λεπτά, τη βλέπουμε να πασχίζει να σηκώσει τον Γκέοργκ, του οποίου το γόνατο πονάει φριχτά σε κάθε κίνηση. Αφού τελικά τα καταφέρνει, τον στηρίζει στην πλάτη της, και, πολύ αργά,

διανύοντας μόλις μερικά εκατοστά σε κάθε βήμα, τον σύρει προς την κουζίνα. Κάποια στιγμή σταματάει, καθώς ένα βλέμμα της προς το μέρος του Σόρτζι, της φέρνει σπασμούς στο στομάχι. Τελικά κατορθώνει να συνεχίσει την προσπάθειά της, και τότε το πλάνο κόβεται και δίνει τη θέση του σε ένα νυχτερινό γενικό της πρόσοψης του σπιτιού, απ' έξω.

Η αφιέρωση από τη *syuzhet* δώδεκα ολόκληρων λεπτών σ' ένα τέτοιο μονοπλάνο που παρουσιάζει με τόσο ωμό τρόπο την ψυχική και σωματική κατάρρευση των Ζόμπερ, είναι φυσικά εκτός των κλασικών συμβάσεων. Στον κλασικό «Χόλιγουντ» *τρόπο*, δεν δίνεται ποτέ τέτοια βαρύτητα στα ψυχικά επακόλουθα της παρουσιαζόμενης βίας (Wheatley, 2009, σ. 92). Το βάρος της αφήγησης πέφτει πάντοτε στη σύγκρουση με τον «κακό» και στην εκδίκηση, και ποτέ στη διαδικασία του πώς «συμβιώνει» το θύμα με τις εμπειρίες που έχει υποστεί – όσο πιο τραυματικές μάλιστα είναι αυτές, τόσο λιγότερο παρουσιάζονται τα επακόλουθά τους. Όπως λέει ο ίδιος ο Haneke,

Ο πωλητής που παράγει μια ταινία ως εμπορικό προϊόν, γνωρίζει ότι η βία θα ενισχύσει τις πωλήσεις – τότε όμως μόνο, όταν της αφαιρεθεί αυτό που αποτελεί το αληθινό μέτρο της ύπαρξής της στην πραγματικότητα: ο φόβος τού να πονά κανείς και να υποφέρει (Haneke, 2010, σ. 576).

Αυτός ο φόβος πρέπει να εξοβελιστεί από τη διαδικασία του κινηματογραφικού θεάματος, διότι «δεν καταναλώνεται εύκολα και κάνει κακό “στις δουλειές”» (Haneke, 2010, σ. 576). Είναι πραγματικά εκπληκτική, στα «βίαια» είδη του Χόλιγουντ, η «ευκολία» με την οποία οι ήρωες «προσπερνούν» τέτοιες τραυματικές εμπειρίες, ώστε να είναι σε θέση να αντεπιτεθούν και να πάρουν εκδίκηση· και εξίσου εκπληκτικό το πόσο πρόθυμα αποδέχεται ο θεατής αυτήν την «ευκολία», καθώς και την «ευκολία» με την οποία το *happy end* λυτρώνει χαρακτήρες οι οποίοι μόλις πριν από λίγο, έχουν υποστεί αδιανόητη βία ή έχουν χάσει με φρικιαστικό τρόπο πολύ αγαπημένα τους πρόσωπα, παιδιά, γονείς, συζύγους, φίλους κ.λπ.

Αντίθετα με αυτά, εδώ παρουσιάζεται σε βάθος ο «πραγματικός» αντίκτυπος της δολοφονίας του Σόρτζι, χωρίς τη μεσολάβηση των κλασικών αφηγηματικών και στιλιστικών συμβάσεων που θα τον άμβλυναν, και θα παραμόρφωναν τις πραγματικές του διαστάσεις. Το δωδεκάλεπτο μονοπλάνο απεικονίζει το σοκ και την οδύνη του Γκέοργκ και της Άννας στην καθαρή τους «διάρκεια», μέσα από τη σιωπή, τις κραυγές, τα αναφιλητά, την αδυναμία και την κατάρρευση των σωμάτων. Η

έλλειψη κατ, διαφυλάσσοντας τη χρονική «ακεραιότητα» της σκηνής, υποχρεώνει τον θεατή να παρακολουθήσει αυτήν τη συναισθηματική «αντίδραση» δευτερόλεπτο προς δευτερόλεπτο, χωρίς να του δίνει, μέσω κοντινών πλάνων και χρονικών ελλείψεων, την ευκαιρία να ξεχάσει το τεράστιο συναισθηματικό βάρος της κατάστασης και να στρέψει την προσοχή του στην αναμενόμενη εξέλιξη της πλοκής. Αντί ο ψυχικός πόνος να χρησιμεύσει αφηγηματικά ως αίτιο που θα ενισχύσει την επιθυμία των χαρακτήρων –και του θεατή– για ανταπόδοση και εκδίκηση, και να γίνει έτσι «εργαλείο» προώθησης της ιστορίας προς την αναμενόμενη εξέλιξή της, παρουσιάζεται ως αυτόνομο «γεγονός», ανεξάρτητο από την ανάγκη προώθησης του κλασικού «σεναρίου»: ένα γεγονός που προκαλεί ένα βαθύ, αξεπέραστο τραύμα το οποίο καμία αφηγηματική σύμβαση δεν μπορεί να επουλώσει.

Επίσης, η έλλειψη ενός κλασικού μοντάζ δεν επιτρέπει στους χαρακτήρες να προσλάβουν τη συνηθισμένη τους «ηρωική» διάσταση. Σε μια κλασική ταινία, για παράδειγμα, η προσπάθεια της Άννας να κόψει το σχοινί που κρατά δεμένα τα χέρια της, ή η αντίστοιχη να σηκώσει τον Γκέοργκ από το πάτωμα, θα έδινε αφορμή για κοντινά πλάνα που θα «έκρυβαν» πολλές από τις «άχαρες» και οδυνηρές λεπτομέρειες, και θα τόνιζαν τη ρώμη του σώματος και την αποφασιστικότητα και την αυταπάρνηση στην έκφραση του προσώπου της. Αντίθετα, εδώ, το γενικό μονοπλάνο τονίζει το πόσο αδέξια και «βασανιστικά» αργά εξελίσσονται οι προσπάθειες του Γκέοργκ και της Άννας, δίνοντας έμφαση στο «ανήμπορο» και στο «αξιολύπητο» των σωμάτων, και τονίζοντας τη φρίκη και την απελπισία. Επιπλέον, σε μια κλασική ταινία, η μιζανσέν σε «συνεργασία» με το μοντάζ θα τόνιζαν οπωσδήποτε τη σεξουαλική πλευρά της Άννας, «αξιοποιώντας» το γεγονός ότι όλη αυτήν την ώρα παραμένει ημίγυμνη. Εδώ, αντίθετα, το γενικό πλάνο αναδεικνύει τον σχεδόν κωμικό και πάντως καθόλου «θηλυκό» τρόπο με τον οποίο η Άννα χοροπηδάει εδώ κι εκεί, ματαιώνοντας την όποια «κρυφή» ή ομολογημένη ηδονοβλεπτική επιθυμία εγείρεται στον θεατή από τη –σύμφωνη με τις χολιγουντιανές νόρμες– ενδυματολογική επιλογή. Τέλος, θα πρέπει να τονιστεί το πώς η πλήρης αδυναμία του Γκέοργκ –δεν μπορεί να σταθεί όρθιος, ούτε καλά καλά να ανασηκωθεί στην καρέκλα του– έρχεται σε σύγκρουση με το κινηματογραφικό πρότυπο του «*paterfamilias in extremis*», ο οποίος, όπως παρατηρεί ο Leland Monk, «είναι υποχρεωμένος να αποδείξει τον ανδρισμό του, διαλύοντας την απειλή που έχει

εισβάλλει στην οικογένειά του, με μια αρρενωπότητα που συνήθως εκφράζεται μέσα από μια σφοδρή, λυσσαλέα βιαιότητα» (Monk, 2010, σ. 424).

Η διπλή στρατηγική της ταινίας, προσαρμογής στις κλασικές νόρμες και ταυτόχρονου εκτροχιασμού από αυτές, συνεχίζεται και στο επόμενο κομμάτι της syuzhet. Η Άννα και ο Γκέοργκ συνειδητοποιούν ότι πρέπει να φύγουν αμέσως από το σπίτι, διότι οι δολοφόνοι μπορεί ανά πάσα στιγμή να γυρίσουν. Όταν διαπιστώνουν ότι η πόρτα είναι κλειδωμένη απ' έξω και ότι θα πρέπει να φύγουν από το παράθυρο, ο Γκέοργκ, ανήμπορος ακόμα και να περπατήσει, λέει στην Άννα να φύγει μόνη της και να φέρει το ταχύτερο βοήθεια, και ότι εκείνος θα κρυφτεί κάπου στο σπίτι και θα περιμένει. Ο διάλογός τους θέτει και πάλι την αφήγηση σε τροχιά «θρίλερ», ανανεώνοντας τον *ερμηνευτικό κώδικα* της αφήγησης με ένα νέο, συγκεκριμένο ερώτημα: Θα προλάβει η Άννα να φύγει από το σπίτι πριν ξανάρθουν οι Πίτερ και Πολ και, αν ναι, θα καταφέρει να φέρει βοήθεια και να σώσει τον Γκέοργκ; Το σασπένς αναθερμαίνεται, καθώς ο θεατής θεωρεί σχεδόν δεδομένο ότι οι Πίτερ και Πολ θα επιστρέψουν – ή πάντως θα ξανασυναντηθούν με τους Ζόμπερ· όχι φυσικά επειδή κάποιο διηγητικό στοιχείο επιβεβαιώνει αυτήν την υπόθεση, αλλά επειδή έτσι «προβλέπει» το αφηγηματικό σχήμα βάσει του οποίου ο θεατής προσλαμβάνει και ερμηνεύει την ιστορία: Οι Ζόμπερ δεν μπορεί να «ξεμπερδέψουν» με το «τέρας» ύστερα από μόλις μία ώρα ταινίας, επειδή αυτό απλώς αποφάσισε ξαφνικά να φύγει, και χωρίς να υπάρξει μια τελική αναμέτρηση μαζί του.

Ωστόσο, αντί η syuzhet να επιταχύνει την πρόοδο προς την αναμενόμενη εξέλιξη, «αναβάλλει» την αναχώρηση της Άννας, παρουσιάζοντας κάποια «αδιάφορα» κομμάτια χρόνου που ένα «κανονικό» θρίλερ θα παρέλειπε: έναν διάλογο Γκέοργκ και Άννας που προσπαθούν να θυμηθούν πού βρίσκεται το εργαλείο με το οποίο θα μπορέσει η Άννα να κόψει το συρματοπλέγμα της περίφραξης· μερικές αυτονόητες συμβουλές του Γκέοργκ προς την Άννα, όπως το να βάλει παπούτσια για «να μπορεί να τρέξει»· την Άννα να ντύνεται με δυσκολία, φορώντας ένα παντελόνι και μια μπλούζα που βγάζει από μια τσάντα. Επιπλέον υπονομεύονται, όπως και προηγουμένως, τα κυρίαρχα ανδρικά και γυναικεία πρότυπα, και τονίζονται στοιχεία που δημιουργούν αμφιβολία για το αν θα μπορέσουν τελικά οι χαρακτήρες να ανταποκριθούν στον ρόλο που τους «αναθέτει» το σχήμα βάσει του οποίου υποτίθεται ότι αναπτύσσεται η ιστορία. Ο Γκέοργκ θα συνεχίσει να είναι ο αδύναμος και παθητικός χαρακτήρας που γνωρίζουμε: περιμένοντας στο σπίτι, είτε την Άννα να

τον σώσει, είτε την επιστροφή των δύο δολοφόνων στους οποίους είναι προφανές ότι θα του είναι αδύνατον να αντισταθεί. Η Άννα, πάλι, αδυνατεί να ανταποκριθεί στις «προδιαγραφές» του *final girl*: Δεν φαίνεται να κινείται από την οργή εναντίον του «τέρατος» και παρουσιάζει μια διστακτικότητα που δεν εμπνέει εμπιστοσύνη ότι θα τα καταφέρει. Επιπλέον, ενώ δίνεται ξανά έμφαση στο γυμνό σώμα της –τη βλέπουμε να αλλάζει ρούχα, και μάλιστα, το διαφανές εσώρουχο που φοράει αφήνει να διαγραφεί καθαρά το στήθος της–, η γωνία λήψης και η στάση του σώματός της καθώς ντύνεται, δεν παραπέμπει σε κανένα σημείο στα κινηματογραφικά «κλισέ» της γυναικείας σεξουαλικότητας.

Ύστερα από αυτά τα δύο «άδεια» λεπτά φιλμικού χρόνου, το σασπένς ανατροφοδοτείται: Την ώρα ακριβώς που ετοιμάζεται να φύγει, η Άννα βλέπει ότι το τηλέφωνο δίνει ξανά «σημεία ζωής». Γεμάτη ελπίδες, πληκτρολογεί έναν αριθμό και, όταν τελικά η κλήση δεν καθίσταται δυνατή, προσπαθεί να στεγνώσει τη συσκευή με μια πετσέτα· τελικά, καθ' υπόδειξη του Γκέοργκ, τρέχει να φέρει ένα σεσουάρ. Όμως αυτή η εκ νέου επιτευχθείσα επιτάχυνση του ρυθμού ανακόπτεται και πάλι: Καθώς η Άννα επιστρέφει κρατώντας το σεσουάρ, η έκφρασή της είναι εμφανώς αλλαγμένη – δεν υπάρχει πια στο πρόσωπό της η ένταση της προσπάθειας, αλλά μια έκφραση «κενή», σαν να έχει μόλις «θυμηθεί» τις τους έχει συμβεί. Το βλέμμα της «παίζει» ελαφρώς προς το σαλόνι, όπου ο Σόρζι κείται νεκρός, και, χωρίς να κοιτάζει μέσα, κλείνει αμέσως την πόρτα. Την ίδια σχεδόν στιγμή, αρχίζουν πάλι οι σπασμοί στο στομάχι, χωρίς αυτήν τη φορά να μπορεί να συγκρατήσει τον εμετό. Ο Γκέοργκ, βλέποντάς τη, ξεσπάει κι αυτός σε λυγμούς. Η Άννα κατευθύνεται στην κουζίνα, και σκύβει στον νεροχύτη. Έπειτα σηκώνεται σκουπίζοντας το στόμα της, βάζει το σεσουάρ στην πρίζα και αρχίζει να στεγνώνει το τηλέφωνο. Η συναισθηματική κατάσταση των χαρακτήρων γίνεται και πάλι εδώ δεσπόζον στοιχείο της σκηνής, όχι όμως ως «εργαλείο» της κλασικής *χαρακτηρο-κεντρικής αιτιότητας*, ως αιτία δηλαδή που ωθεί τους χαρακτήρες προς πράξεις οι οποίες μπορούν να οδηγήσουν την ιστορία προς το προσδοκώμενο τέλος της. Αντίθετα, εμποδίζοντας τους χαρακτήρες να κάνουν ακόμα και τα στοιχειώδη βήματα που θα τους επιτρέψουν να σωθούν, κυριαρχεί ως στοιχείο με αυτόνομη αξία, που όχι μόνο δεν τίθεται στην υπηρεσία μιας κλασικής *syuzhet*, αλλά αποτελεί τροχοπέδη για τη διαμόρφωση και την ανάπτυξή της.

Στην ανάδειξη της ψυχολογικής κατάστασης σε «αυτόνομης αξίας» νόημα, που δεν «χρησιμεύει» ως κίνητρο για τη δράση των χαρακτήρων, συντελεί κι ένα άλλο στοιχείο αυτής της σκηνής: Όπως παρατηρεί ο Leland Monk (2010), η Άννα και ο Γκέοργκ, στο σημείο αυτό της ιστορίας «γίνονται ζευγάρι», κατακτούν μια στενή συναισθηματική σύνδεση, με την επικοινωνία τους να αποδεσμεύεται από τις στερεοτυπικές συμπεριφορές των κοινωνικών τους ρόλων. Είναι χαρακτηριστικός ο τρόπος που η Άννα είχε αγκαλιάσει τον Γκέοργκ, ενώ εκείνος έκλαιγε· το ίδιο και η έκφραση εκτίμησης και αγάπης με την οποία ο Γκέοργκ κοιτάζει την Άννα ενώ εκείνη προσπαθεί να συνεφέρει το τηλέφωνο· τέλος, αξιοσημείωτο είναι το πώς, λίγο πριν η Άννα φύγει, ο Γκέοργκ της ζητάει να τον συγχωρήσει, κι εκείνη, μη βρίσκοντας λόγια, τον αγκαλιάζει σφιχτά και του λέει ότι τον αγαπάει. Στο σημείο όμως που βρίσκεται η ιστορία, 20 λεπτά από την αναχώρηση των δύο δολοφόνων, και ήδη 8 λεπτά από την αναθέρμανση του σασπένς με την απόφαση να τρέξει η Άννα προς αναζήτηση βοήθειας, ο θεατής δεν είναι προετοιμασμένος για να παρακολουθήσει τέτοιες μεταβολές στις σχέσεις των χαρακτήρων. Το σύνολο της ερμηνευτικής του δραστηριότητας είναι πλέον συντονισμένο με το ερώτημα εάν οι Ζόμπερ θα προλάβουν να σωθούν, και η μετατόπιση του ενδιαφέροντος από αυτήν την εκκρεμότητα στην παρουσίαση των συναισθηματικών διακυμάνσεων των χαρακτήρων, ανακόπτει την τάση του θεατή να ανταποκριθεί με κλασικό τρόπο στο κείμενο και εντείνει την ερμηνευτική του αμηχανία.

Παράλληλα, τονίζεται ξανά και η «αντι-ηρωική» αδυναμία των σωμάτων: Σ' ένα γενικό πλαίσιο, και πάλι χωρίς μοντάζ που να «εξωραΐζει» τα πράγματα, παρακολουθούμε την Άννα να πασχίζει να σύρει προς την κουζίνα την καρέκλα στην οποία κάθεται ο Γκέοργκ, και τους αφόρητους πόνους που νιώθει ο τελευταίος στην παραμικρή κίνηση που δοκιμάζει να κάνει. Ο θεατής δεν μπορεί παρά να συγκρίνει τη σωματική αδυναμία της Άννας και –ιδίως– του Γκέοργκ με την «ανθεκτικότητα» των χαρακτήρων των κλασικών ταινιών, οι οποίοι, φέροντας συχνά πολύ πιο βαριά τραύματα, κατορθώνουν να προβούν σε εξαιρετικά απαιτητικές σωματικά δράσεις. Στρέφεται έτσι και πάλι η προσοχή του στον τρόπο με τον οποίο «καταναλώνει» τη βία στο χολιγουντιανό σινεμά, «απογυμνωμένη» από τις ψυχικές και σωματικές συνέπειες που στην πραγματικότητα προκαλεί.

Η σεκάνς που ακολουθεί πάντως επιβεβαιώνει ξανά τις «Χόλιγουντ» προσδοκίες, ανάγοντας και πάλι το σασπένς σε δεσπόζον στοιχείο, και

αποκαθιστώντας μια βασική αρχή της κλασικής αφήγησης η οποία είχε παραβιαστεί στα προηγούμενα λεπτά: αυτήν της υποταγής του συστήματος του χρόνου στο σύστημα της αιτιότητας. Έτσι, τα γενικά πλάνα που προηγήθηκαν, με τα «μη χρήσιμα» στην προώθηση της ιστορίας κομμάτια χρόνου που παρουσιάζουν, δίνουν τη θέση τους τώρα σε ένα «σφιχτό», ελλειπτικό μοντάζ που οδηγεί προς την αναμενόμενη αφηγηματική εξέλιξη: Η Άννα τρέχει διασχίζοντας την αυλή του σπιτιού / η Άννα είναι ήδη στον φράχτη και κόβει το συρματοπλέγμα βγαίνοντας στον δρόμο / Ο Γκέοργκ κρατάει το σεσουάρ πάνω από το τηλέφωνο προσπαθώντας να το στεγνώσει / η Άννα φωνάζει «βοήθεια» έξω από την αυλόπορτα ενός σπιτιού κ.λπ. Το παράλληλο αυτό μοντάζ δημιουργεί ρυθμική επιτάχυνση και κλιμακώνει την αγωνία, βάζοντας την ταινία ξανά για τα καλά στην τροχιά του θρίλερ.⁶⁵ Συμβάλλουν προς αυτήν την κατεύθυνση και διάφορες «κλισέ» εικόνες του θρίλερ τρόμου: το τρέξιμο της Άννας στον έρημο σκοτεινό δρόμο· η εικόνα της, αρπαγμένης από τα κάγκελα της αυλόπορτας, να φωνάζει «βοήθεια» ενώ κανείς δεν φαίνεται να την ακούει στο σκοτεινό σπίτι· το κοντινό στο χέρι του Γκέοργκ, καθώς πληκτρολογεί βιαστικά τον αριθμό που ενδεχομένως να φέρει τη σωτηρία του.

Με τυπικά «θρίλερ» τεχνάσματα αποδίδεται και η έκβαση αυτών των προσπαθειών: Ο Γκέοργκ, αφού έχει προσπαθήσει επί πολλή ώρα να στεγνώσει το τηλέφωνο, καλεί τον αριθμό ενός φίλου του και περιμένει. Οι ελπίδες του –και οι δικές μας– αναπτρώνονται, καθώς από την άλλη άκρη της γραμμής ακούγεται απάντηση. «Πίτερ, με ακούς;» λέει με αγωνία ο Γκέοργκ, αλλά γρήγορα καταλαβαίνουμε ότι η γραμμή δεν είναι καθαρή. «Ναι; Με ακούς; Δεν σε ακούω σχεδόν καθόλου...» συνεχίζει. «Εάν ακούς, στείλε αμέσως την αστυνομία στο σπίτι μας στη λίμνη...» προλαβαίνει να πει, πριν «πέσει» οριστικά η γραμμή διαψεύδοντας τις ελπίδες του και τις δικές μας. Πρόκειται για μια στιγμή «αντι-κορύφωσης» ανάλογη του «κλικ» που έκανε νωρίτερα το τουφέκι στα χέρια του Σόρζι. Το ίδιο συμβαίνει, αρχικά, και με την προσπάθεια της Άννας: Ενώ τρέχει στον ερημικό δρόμο, κοντοστέκεται λαχανιασμένη και κοιτάζει ευθεία μπροστά της (δεξιά του φακού). Ένα υποκειμενικό πλάνο της μάς δείχνει αμέσως το αντικείμενο του

⁶⁵ Δεν λείπουν βέβαια ούτε εδώ τα «υπονομευτικά» στοιχεία, όπως η παύση που κάνει ο Γκέοργκ στο στέγνωμα του τηλεφώνου, για να κόψει και να φάει ένα κομμάτι ψωμί, ή το «ασταθές» τρέξιμο της Άννας (υπενθυμίζοντας στον θεατή για άλλη μια φορά τις «αδυναμίες» των χαρακτήρων σε αντίθεση με την «άτρωτη», ηρωική επιφάνεια που πλάθει η κλασική αφήγηση).

βλέμματός της: τα φώτα ενός αυτοκινήτου που πλησιάζει από το βάθος του δρόμου. Έπεται νέο κοντινό της, με την κάμερα να περνάει τώρα από την άλλη πλευρά του άξονα, και την Άννα να κοιτάζει αριστερά του φακού πλέον, γεμάτη ελπίδα αλλά και φόβο, αφού δεν ξέρει ποιος μπορεί να είναι στο αυτοκίνητο. Η εναλλαγή κοντινών και υποκειμενικών πλάνων, τα φώτα που «τυφλώνουν» την Άννα (και τον θεατή), χωρίς να επιτρέπουν «καθαρή» θέα στο αυτοκίνητο που πλησιάζει, και η παραβίαση του άξονα που κάνει την Άννα να κοιτάζει τη μία δεξιά και την άλλη αριστερά εκτός κάδρου, συνθέτουν μια κλασική στυλιστική δομή που εγείρει σασπένς, κλιμακώνει την αγωνία, και δημιουργεί μια αίσθηση αποπροσανατολισμού, επίσης τυπική στις ταινίες του είδους. (Cherry, 2009, σ. 127-128). Η Άννα διστάζει για λίγο και τελικά αποφασίζει να φύγει από τον δρόμο και να κρυφτεί πίσω από ένα δέντρο. Όταν το αυτοκίνητο περνά από μπροστά της και η Άννα βλέπει ότι δεν επιβαίνουν σ' αυτό οι δύο δολοφόνοι, βγαίνει στον δρόμο κουνώντας τα χέρια της και φωνάζοντας· όμως το αυτοκίνητο, προς απογοήτευσή της (και του θεατή), χάνεται στο βάθος, δημιουργώντας και πάλι μια στιγμή «αντι-κορύφωσης». Καθώς ύστερα συνεχίζει τον δρόμο της, βλέπει τα φώτα ενός δεύτερου αυτοκινήτου να πλησιάζουν. Ξανασταματάει, και στο κοντινό της είναι «ευανάγνωστη» η αμφιβολία: να ξανακρυφτεί ή να μείνει στη μέση του δρόμου για να τη δουν; Εναλλάσσονται και πάλι κοντινά με υποκειμενικά της πλάνα και, ενώ τα φώτα έρχονται όλο και πιο κοντά, και εκείνη παραμένει στη θέση της, το σασπένς κορυφώνεται: Καταλαβαίνουμε ότι είναι πλέον αργά για να κρυφτεί και ότι οι επιβαίνοντες, όποιοι κι αν είναι, θα την έχουν πια δει. Τότε ακριβώς η σκηνή κόβεται και «μεταφερόμαστε» και πάλι στο σπίτι όπου βλέπουμε τον Γκέοργκ να έχει σηκωθεί από την καρέκλα και να σκεπάζει το πτώμα του Σόρζι. Το «κόψιμο» αυτό της σκηνής ακριβώς πάνω στη στιγμή της κορύφωσης του σασπένς είναι επίσης σύμφωνο με τις νόρμες των θρίλερ, αφήνοντας να εκκρεμεί το κυρίαρχο στοιχείο του αφηγηματικού ενδιαφέροντος για τη συνέχεια: Ποιος ήταν στο αυτοκίνητο; Ήταν κάποιος που θα βοηθήσει την Άννα, όπως ελπίζουμε, ή μήπως ήταν οι Πολ και Πίτερ;

Η σκηνή που ακολουθεί, επίσης βρίθει κλασικών «θρίλερ» τεχνασμάτων. Ενώ ο Γκέοργκ έχει μόλις σκεπάσει το άψυχο σώμα του γιου του, ακούγεται off ο ήχος της εξώπορτας που ανοίγει. «Άννα;...» λέει με αγωνία ο Γκέοργκ, αλλά δεν παίρνει απάντηση. Μια εναλλαγή κοντινών και υποκειμενικών πλάνων του, καθώς κοιτάζει τη μισάνοιχτη πόρτα του σαλονιού και το μικρό κομμάτι του διαδρόμου που

διακρίνεται πίσω της, παρατείνει την αμφιβολία για το ποιος θα εμφανιστεί στο άνοιγμα της κάσας. Η έλλειψη οπτικής πρόσβασης του Γκέοργκ στο σημείο εισόδου της ενδεχόμενης απειλής, καθώς και η «διαστολή» του χρόνου της αβεβαιότητας μέσω της εναλλαγής κοντινών και υποκειμενικών πλάνων, είναι όλα κλασικά στοιχεία που οδηγούν σε μια κατακόρυφη αύξηση της αγωνίας. Τελικά, σε ένα από τα υποκειμενικά πλάνα, η γεμάτη ένταση σιωπή διακόπτεται από τον off ήχο μιας μπάλας του γκολφ που πέφτει και κυλάει στο πάτωμα. Ένα δυο δευτερόλεπτα αργότερα, η μπάλα εμφανίζεται στην κάσα, και κυλάει αργά στην είσοδο του σαλονιού. Είναι μια εικόνα που προκαλεί σύγκρου τόσο στον Γκέοργκ όσο και στον θεατή, καθώς η μπάλα του γκολφ είναι ένα αντικείμενο που έχει συνδεθεί με τον Πολ. Η εμφάνιση της απειλής με αυτόν τον παιγνιώδη, «παιδικό» τρόπο είναι επίσης τυπική του είδους του τρόμου και κάνει τη στιγμή ακόμα πιο «ανατριχιαστική».⁶⁶ Καθώς ο Γκέοργκ κοιτάζει το μπαλάκι έντρομος, στο άνοιγμα της πόρτας εμφανίζεται ύστερα και η γνωστή φιγούρα του Πολ – εμφάνιση που αποτελεί ένα οιονεί *shock cut*.⁶⁷ Ο Πολ πιάνει το μπαλάκι και το εκσφενδονίζει με όλη του τη δύναμη προς τον Γκέοργκ (και προς τον θεατή). «Αστόχησα...» λέει ειρωνικά. Ύστερα, σαν ένα δεύτερο *shock cut* που «κόβει τα πόδια» του Γκέοργκ και του θεατή, ακολουθεί η εμφάνιση και της Άννας, δεμένης και πάλι χειροπόδαρα και φιμωμένης, με τον Πίτερ πίσω της να την οδηγεί.

Στο συγκεκριμένο σημείο της *syuzhet*, ταυτόχρονα με όλες αυτές τις συμβατικές επιλογές που κατευθύνουν την αφήγηση στους δρόμους ενός κλασικού θρίλερ, σημειώνεται και μια σοβαρή απόκλιση από το κλασικό αφηγηματικό πρότυπο. Έχει διανυθεί μιάμιση ώρα φιλμικού χρόνου και ο θεατής διαπιστώνει ότι οι ήρωες δεν έχουν καταφέρει το παραμικρό πλήγμα στους «κακούς» ανταγωνιστές τους. Η τελευταία μισή ώρα της ταινίας, στην οποία παρουσιάστηκε η αγωνιώδης προσπάθεια των ηρώων να γλιτώσουν, δεν συνέβαλε καθόλου στο να προωθηθεί η ιστορία προς το αναμενόμενο τέλος της. Ο τρόμος συνεχίζεται αμείωτος, χωρίς να δημιουργείται όμως παράλληλα κανένα ενδεχόμενο «διαφυγής». Ο θεατής αρχίζει να αποκτά την αίσθηση ενός αφόρητου αδιεξόδου, καθώς διαβλέπει πλέον τον κίνδυνο να μην υπάρξει η συνηθισμένη «κάθαρση» του τέλους· τον κίνδυνο η αδιανόητη βία

⁶⁶ Αρκεί να θυμηθούμε το «αθώο» σφύριγμα του Πίτερ Λόρε στο *M* (Lang, 1931).

⁶⁷ Το χαρακτηρίζω οιονεί *shock cut* διότι η στιγμή του σοκ «έρχεται» μέσα σε ένα ήδη εξελισσόμενο πλάνο, μέσω της «ξαφνικής» εισόδου του Πολ και ύστερα της Άννας, από τον off χώρο.

που παρακολουθεί και τα αρνητικά συναισθήματα που γεννιούνται διαρκώς μέσα του, να μη γίνουν «σκαλοπάτι» προς την ολοκλήρωση μιας απολαυστικής –τελικά– κινηματογραφικής εμπειρίας, αλλά να αποτελέσουν ως το τέλος τη βασική συνισταμένη της αφηγηματικής διαδικασίας, και η ταινία έτσι, αντί για πηγή ευχαρίστησης, να γίνει πηγή μιας ανοίκειας κινηματογραφικής «δυσφορίας», αυτού που η Wheatley (2009, σ. 78, 85) ονομάζει *unpleasure*.

Το συναίσθημα αυτό της δυσφορίας μπορούμε να πούμε ότι είναι μια γενικότερη εσωτερική νόρμα της ταινίας που αναπτύσσεται από νωρίς: Είδαμε πώς στη σκηνή της δολοφονίας του Σόρζι και σε αυτές που ακολουθούν μέχρι τη φυγή της Άννας από το σπίτι, η βία, αντί να γίνει «μέσο» προώθησης της ιστορίας προς την προσδοκώμενη εξέλιξη, επιφέρει μια διαρκώς ανοιχτή «πληγή» στον ψυχισμό των Ζόμπερ, και προκαλεί μια «ενόχληση» στον θεατή που δεν είναι συμβατή με τον μηχανισμό της κινηματογραφικής απόλαυσης. Στην εδραίωση της δυσφορίας συντελεί και το γεγονός ότι απουσιάζουν από το κείμενο κλασικά εργαλεία «αποφόρτισης» της συσσωρευθείσας έντασης. Ένα τέτοιο θα ήταν, για παράδειγμα, η αποκάλυψη των κινήτρων του «τέρατος», που θα ενίσχυε τη θέση των ηρώων. Όπως παρατηρεί η Tarja Laine (2010), μια τυπική στιγμή αποφόρτισης σ' ένα θρίλερ είναι όταν οι ήρωες αναγνωρίζουν πλήρως το μέγεθος της απειλής, αφού καθίστανται έτσι λιγότερο ευάλωτοι στα μάτια του θεατή και ενισχύονται οι πιθανότητές τους να αντιμετωπίσουν το «κακό». Στο *Funny Games*, αντίθετα, η στιγμή της πλήρους αναγνώρισης της απειλής, που είναι η στιγμή κατά την οποία οι δύο δολοφόνοι συνθλίβουν το γόνατο του Γκέοργκ και «κλείνουν» την οικογένεια στο σπίτι, δεν επιφέρει σημαντική αποφόρτιση, διότι αποτελεί ταυτόχρονα και τη στιγμή κατά την οποία οι Ζόμπερ συνειδητοποιούν ότι δεν μπορούν να κάνουν τίποτε πλέον για να ξεφύγουν (Laine, 2010, σ. 54).

Όπως έχει καταδειχθεί στο πρώτο μέρος της διατριβής, οι αντιληπτικοί στόχοι που διαμορφώνονται από τα κυρίαρχα γνωστικά σχήματα είναι πολύ ισχυροί, και η προσδοκία για τη συνάντηση με κάτι ήδη γνωστό αναθερμαίνεται με την παραμικρή σχετική ένδειξη, όσα κι αν είναι τα στοιχεία που την έχουν προηγουμένως αποθαρρύνει. Έτσι, παρόλη την αμφιβολία που έχει γεννηθεί εντός του για το αν θα ολοκληρωθεί τελικά με απολαυστικό τρόπο η συγκεκριμένη κινηματογραφική εμπειρία, ο θεατής δεν παύει να επιθυμεί μια τέτοια ολοκλήρωση και να παρακολουθεί την ταινία με βασικό ερμηνευτικό «εργαλείο» την προσδοκία του για

αυτήν. Η προσμονή λοιπόν για την ανταπόδοση της βίας και την «τιμωρία» των Πίτερ και Πολ διατηρείται και διεγείρεται ακόμη περισσότερο στη συνέχεια, καθώς η επιστροφή των δύο νεαρών και της Άννας στο σπίτι σηματοδοτεί την αρχή ενός νέου «κύκλου» σαδισμού, τρόμου και απελπισίας, που φέρνουν την οργή και την επιθυμία για εκδίκηση στο απόγειο της έντασής τους. Οι Ζόμπερ είναι δεμένοι και αιμόφυρτοι στον καναπέ, και υφίστανται τον έναν εξευτελισμό μετά τον άλλον. Καθώς ο Πολ περνάει πίσω από την πλάτη της και σκύβει από πάνω της μ' ένα μαχαίρι στα χέρια, η Άννα βιώνει μια εμπειρία εικονικής εκτέλεσης, ώσπου τελικά καταλαβαίνει ότι ο νεαρός κόβει απλώς το σχοινί με το οποίο είναι δεμένα τα χέρια της. Ο Πολ της «ζητάει» να διαλέξει αν θα πεθάνει πρώτη εκείνη ή ο άντρας της και εάν προτιμά να γίνει με το τουφέκι ή με μαχαίρι. Στη συνέχεια, η Άννα βυθίζεται στον απόλυτο τρόμο και στην αποστροφή, βλέποντας τον Πίτερ να βασανίζει τον άντρα της με το μαχαίρι, και τον Πολ να της ζητάει να σταυρώσει τα χέρια της και να πει μια προσευχή, προκειμένου να σταματήσουν τα βασανιστήρια. Όλο δε αυτό το κομμάτι παρουσιάζεται κυρίως μέσα από κοντινά πλάνα της Άννας και off ήχους, εντείνοντας την ενσυναίσθηση του θεατή απέναντί της, και την επιθυμία του για μια –επιτέλους– λύτρωση των Ζόμπερ.

Ακολουθεί τότε η κατεξοχήν έκφανση της διπλής στρατηγικής της ταινίας· μια σκηνή στην οποία λαμβάνει χώρα η απόλυτη ικανοποίηση των προσδοκιών του θεατή και, ταυτόχρονα, η απόλυτη διάψευσή τους. Καθώς το σαδιστικό «παιχνίδι» σε βάρος της είναι σε εξέλιξη, η Άννα αρπάζει το τουφέκι από το τραπέζι και πυροβολεί τον Πίτερ, εκτινάσσοντάς τον στον τοίχο πίσω του, ανοίγοντας μια τεράστια τρύπα στην κοιλιά του. Πρόκειται για την «πιο “Χόλιγουντ” στιγμή της ταινίας [...] που προκαλεί ενθουσιώδεις κραυγές επιδοκimasίας στις κινηματογραφικές αίθουσες» (Monk, 2010, σ. 425). Η ταινία χρησιμοποιεί εδώ, όπως λέει η Wheatley (2009, σ. 98), τις συμβάσεις της «υπερ-βίαιης ταινίας», για να εκτονώσει μεμιάς τα αρνητικά συναισθήματα που κατακλύζουν τον θεατή. Δεν είναι φυσικά καθόλου τυχαίο το γεγονός ότι η «εκτέλεση» του Πίτερ αποτελεί τη μοναδική περίπτωση στην ταινία όπου η βία παρουσιάζεται τόσο καθαρά στο οπτικό μας πεδίο – όλες σχεδόν οι βίαιες πράξεις μέχρι τώρα είχαν είτε «εννοηθεί» (για παράδειγμα, η θανάτωση του Ρόλφι) είτε τοποθετηθεί στον off χώρο (ο φόνος του Σόρζι, τα βασανιστήρια στον Γκέοργκ κ.λπ.). Στην «αμερικανική» εκδοχή της ταινίας μάλιστα, όπως επισημαίνει ο Monk (2010), η αισθητικοποίηση της βίας έρχεται ακόμα πιο κοντά στα «Χόλιγουντ»

πρότυπα, με τα εξελιγμένα ειδικά εφέ να αποδίδουν με λεπτομέρεια την τρύπα που «ανοίγει» η Άννα στο σώμα του Πίτερ, και τον τρόπο που το άψυχο σώμα του κολλάει στον τοίχο και γλιστράει έπειτα κάτω, αφήνοντας ως ίχνος μια παχιά γραμμή αίματος.

Ενώ όμως η αφηγητική πηγή χαρίζει επιτέλους στον θεατή αυτό που «θέλει», αμέσως μετά του το «παίρνει πίσω»: Ο Πολ –ανεξήγητα– ψάχνει εναγωνίως το τηλεκοντρόλ της τηλεόρασης· όταν το βρίσκει, πατάει ένα κουμπί και τότε η εικόνα της ταινίας αρχικά «παγώνει» και ύστερα αρχίζει να γυρίζει προς τα πίσω. Όσα είδαμε τα τελευταία λεπτά, περνούν από μπροστά μας σε γρήγορη και ανάποδη κίνηση, τα σκάγια «επιστρέφουν» από την κοιλιά του Πίτερ στο τουφέκι, και η διήγηση «επανέρχεται» σε ένα σημείο λίγο πριν από τον πυροβολισμό. Η ταινία «ξεκινά» και πάλι, και, όταν η Άννα επιχειρεί «ξανά» να αρπάξει το τουφέκι από το τραπέζι, ο Πολ την προλαβαίνει, αποτρέποντας τη συνέχεια που είδαμε προηγουμένως.

Στη σκηνή αυτή μπορούμε να πούμε ότι κορυφώνεται η σύγκρουση που έχουμε δει να υποβόσκει από την αρχή της ταινίας: ανάμεσα στη συνεχή υποκίνηση μιας κλασικής «Χόλιγουντ» ανταπόκρισης, και στα στοιχεία τα οποία συστηματικά την υπονομεύουν. Το ξέσπασμα χαράς και ενθουσιασμού που προκάλεσε στον θεατή η φρικιαστική εκτέλεση του Πίτερ, γίνεται αντικείμενο εμπαιγμού, αφού χάνει σχεδόν αμέσως κάθε αντίκρουσμα στην πραγματικότητα του διηγητικού κόσμου. Μαζί κορυφώνεται και η προαναφερθείσα «δυσφορία» (*unpleasure*) του θεατή, το αίσθημα «αφόρητου αδιεξόδου» το οποίο μεγεθύνεται πλέον από την απότομη ματαίωση που ακολούθησε την «ψευδή» εντύπωση διεξόδου που δημιουργήθηκε. Ο θεατής βλέπει τα αρνητικά συναισθήματα να κορυφώνονται χωρίς να βρίσκουν τη συνηθισμένη θετική διέξοδο· να μην προσφέρεται καμία εκτόνωση στην οργή του απέναντι στους Πολ και Πίτερ· και σ' αυτήν την οργή να προστίθεται τώρα και η οργή του προς την ίδια την αφηγητική πηγή, που προφανώς «παίζει» σαδιστικά παιχνίδια σε βάρος του όπως οι δύο δολοφόνοι σε βάρος των Ζόμπερ.

Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, ο θεατής οδηγείται σε μια κατάσταση αυτεπίγνωσης και αναστοχασμού. Η Wheatley (2009) επισημαίνει ότι η σκηνή αυτή κινητοποιεί σε απόλυτο βαθμό την «ενόρμηση του θεατή προς την απόλαυση», και ύστερα την ανακόπτει, σαν να τοποθετεί ένα εμπόδιο στον δρόμο ενός τρένου που τρέχει με ιλιγγιώδη ταχύτητα. Η σύγκρουση επιφέρει ένα «συνταρακτικό σοκ» (σ. 99)

που οδηγεί στη συνειδητοποίηση αυτής της ίδιας της ευχαρίστησης που τόσο απότομα «διακόπηκε». Ο θεατής συνειδητοποιεί και εξετάζει την ενστικτώδη χαρά που μόλις πριν από λίγο τον είχε ωθήσει σε «κραυγές επιδοκιμασίας», και συνειδητοποιεί γενικότερα σε τι συνίσταται η συγκινησιακή «περιπέτεια» στην οποία προσδοκά να τον παρασύρει μια τέτοια ταινία. Αποκτά επίγνωση του γεγονότος ότι τόση ώρα παρακολουθούσε την ταινία προσδοκώντας μια τέτοια στιγμή απόλυτης εκδικητικής βίας. Επιπλέον δε αναγνωρίζει ότι η αδιανόητη, παράλογη βία που κατέκλυζε επί τόση ώρα τον διηγητικό κόσμο, τα σαδιστικά παιχνίδια των Πίτερ και Πολ, δεν ήταν «ανεξάρτητα» από την επιθυμία του· αποτελούσαν κι αυτά «συστατικό» της απολαυστικής κινηματογραφικής εμπειρίας την οποία του υποσχόταν η ταινία από την αρχή.⁶⁸ Και ότι εάν δεν είχε μεσολαβήσει το «γύρισμα» της ταινίας προς τα πίσω, τα αποτρόπαια δεινά των Ζόμπερ θα είχαν δικαιολογηθεί μέσα του ως ένα απαραίτητο αφηγηματικό «βήμα» που θα τον οδηγούσε στο να «ζήσει» την έντονη συγκινησιακή διακύμανση από την απόλυτη απόγνωση στην «άγρια χαρά» της εκδίκησης, για την οποία πλήρωσε το εισιτήριό του· ότι ήθελε να βιώσει (και, επομένως, να βιώσουν και οι Ζόμπερ) μια απελπιστική κατάσταση τρόμου και αδιεξόδου μπροστά στο αποκρουστικό τέρας, ώστε να αποκομίσει ύστερα την απόλυτη ικανοποίηση της εξολόθρευσής του. Θα ήταν μάλιστα διατεθειμένος να «προσπεράσει» ακόμα και τον φόνο ενός παιδιού (του Σόρζι), με τον όρο να είχε οδηγηθεί τελικά στη λυτρωτική στιγμή ανταπόδοσης της βίας, που η αφηγητική πηγή τού χάρισε και τελικά του «πήρε πίσω».⁶⁹ Όπως εύστοχα παρατηρεί ο Leland Monk,

⁶⁸ Η προώθηση αυτού του είδους των ταινιών μέσω της «υπόσχεσης» για το πόσο πολύ θα τρομάξει ο θεατής βλέποντάς τις (είδαμε πώς και το ίδιο το *Funny Games* διαφημίστηκε με φράσεις όπως «Σου κόβει το αίμα...» και «Δες το, αν τολμάς...»), είναι ενδεικτική αυτής της διάθεση του θεατή να αντλήσει ικανοποίηση από την αποτρόπαιη και τρομακτική όψη και δράση του «τέρατος». Εξίσου ενδεικτικό, και το συχνό παράπονο των θεατών από κάποιες τέτοιες ταινίες ότι δεν ήταν «αρκετά τρομακτικές». Χαρακτηριστικό παράδειγμα, το *It* (Muschietti, 2017), το οποίο διαφημίστηκε ως «η πιο τρομακτική ταινία που έγινε ποτέ», αλλά τελικά διέψευσε τις προσδοκίες προκαλώντας απογοήτευση σε πολλούς θεατές (βλ. https://www.imdb.com/title/tt1396484/reviews?ref_=tt_ov_rt).

⁶⁹ Η «επιστροφή» του Πίτερ στη ζωή θα μπορούσε να εκληφθεί και ως μια ειρωνική κριτική μιας άλλης σύμβασης των θρίλερ τρόμου, κατά την οποία, στη σκηνή της τελικής αναμέτρησης, ο «κακός» επιδεικνύει εξωπραγματική αντοχή στα θανάσιμα χτυπήματα που δέχεται, «ξαναζωντανεύοντας» τουλάχιστον μια φορά πριν εξοντωθεί οριστικά. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του Μαξ Κέιντι στο *Cape Fear* (Scorsese, 1991). Αυτή μάλιστα η εικόνα του «ανίκητου»

μιλώντας ειδικότερα για την αμερικανική εκδοχή της ταινίας, ο Haneke, στη «λυτρωτική στιγμή» του πυροβολισμού, ικανοποιεί τις «ταπεινές ορέξεις του Αμερικανού θεατή», μόνο και μόνο «για να σκάψει ύστερα ένα ακόμα μεγαλύτερο κενό μέσα τους, ... όταν η δολοφονική χαρά που δόθηκε στον θεατή, του αφαιρείται και πάλι» (Monk, 2010, σ. 425).

Η ταινία πάντως κρατά τον θεατή κοντά στο παράδειγμα της κλασικής αφήγησης μέχρι την τελευταία σκηνή. Αφού σκοτώνουν τον Γκέοργκ, οι δύο δολοφόνοι παίρνουν την Άννα –δεμένη και πάλι πισθάγκωνα– και επιβαίνουν στο μικρό ιστιοπλοϊκό. Ως η τελευταία επιζήσασα, η Άννα παραπέμπει ξανά στο *final girl* των θρίλερ τρόμου, δημιουργώντας την ελπίδα ότι τελικά θα καταφέρει να εξοντώσει το «τέρας». Η προσδοκία αυτή ενισχύεται, όταν η Άννα βλέπει στο δάπεδο, χωμένο ανάμεσα σε κάτι σχοινιά, το μαχαίρι που είχε παραπέσει όταν ο Γκέοργκ με τον Σόρζι έστηναν το πανί, και το οποίο είχε τονιστεί στο τέλος εκείνης της σκηνής με ένα παρατεταμένο κοντινό πλάνο. Η ταινία τίθεται και πάλι σε κλασική, γραμμική «τροχιά», μέσω αυτού που αποκαλέσαμε στο πρώτο μέρος «τεχνική της σποράς»: Το μαχαίρι που «έσπειρε» τότε, χωρίς προφανή λόγο, η αφηγητική πηγή, τώρα «προσφέρεται» ως όπλο στα χέρια του *final girl*, ώστε να στρέψει την ιστορία προς το πολυπόθητο τέλος της.⁷⁰ Στη συνέχεια, το σασπένς τροφοδοτείται ακόμη περισσότερο, μ' ένα κοντινό πλάνο στο χέρι της Άννας που πιάνει το μαχαίρι και προσπαθεί, κρυφά όπως νομίζουμε, να κόψει το σχοινί που την κρατά δεμένη. Όμως, το επόμενο κατ' ελαφρύ και πάλι με «ωμό» τρόπο τις ελπίδες μας. Σ' ένα μεσαίο πλάνο βλέπουμε τους Πίτερ και Πολ να παρακολουθούν περιπαικτικά τις προσπάθειες της Άννας –«χλευάζοντας» έτσι και την υπόθεσή μας ότι αυτή η προσπάθεια θα μπορούσε να επηρεάσει την εξέλιξη της διήγησης–, και ύστερα τον Πίτερ να παίρνει χωρίς κόπο το μαχαίρι από την Άννα και να το πετάει στη θάλασσα. Λίγο αργότερα, ενώ η Άννα είναι καθισμένη ανάμεσα στους δύο δολοφόνους, ο Πολ ρωτάει τον Πίτερ τι ώρα είναι. Εκείνος του απαντάει «οχτώ», και ο Πολ, εν ψυχρώ, σχεδόν διαδικαστικά, σπρώχνει την Άννα και την πετάει στη λίμνη, «καταδικάζοντάς» την έτσι σε πνιγμό και θέτοντας οριστικό τέλος στις ελπίδες του θεατή για ένα happy end. Και, όπως παρατηρεί ο Monk για την αμερικανική εκδοχή

κακού, δικαιολογεί μια ακόμα βιαιότερη επίθεση από μέρους των ηρώων, κάνει τον θεατή να περιμένει και να επιθυμεί την υπέρμετρη, την ακραία χρήση βίας εις βάρος του.

⁷⁰ Για την τεχνική της «σποράς» βλ. τέταρτο κεφάλαιο (5.β.).

της ταινίας, δεν πεθαίνει απλώς η Άννα, το «παραλίγο» *final girl*· πεθαίνει η καθιερωμένη πρωταγωνίστρια και ταυτόχρονα εκ των παραγωγών της ταινίας Naomi Watts, με την ταινία να λέει «ένα αμετάκλητο αντίο στον κινηματογραφικό Χολιγουντιανό σταρ» (Monk, 2010, σ. 431).

Στην τελευταία σκηνή της ταινίας βλέπουμε τους δύο δολοφόνους να δένουν το σκάφος έξω από ένα άλλο παράκτιο σπίτι. Χτυπούν την πόρτα και, στη γυναίκα που τους ανοίγει, ζητάνε «μερικά αυγά», για λογαριασμό της Άννας Ζόμπερ. Ξαφνικά «εισβάλλει» το μουσικό κομμάτι του Zorn που ακούστηκε και στην αρχή της ταινίας, και ακολουθούν οι τίτλοι τέλους σε άσπρο φόντο. Η αφηγητική πηγή υπονοεί σαφώς ότι οι δύο δολοφόνοι, μετά τους Μπέρλιγκερ και τους Ζόμπερ, βρήκαν το επόμενο θύμα τους, παραπέμποντας έτσι σε άλλη μια σύμβαση των ταινιών τρόμου, που είναι η «ατέλειωτη πρόοδος συνεχειών» (Langford, 2005, σ. 174): Πολλές τέτοιες ταινίες «υπαινίσσονται» στο τέλος ότι η εξόντωση του τέρατος ίσως να μην είναι οριστική, αφήνοντας «ανοιχτή» την πιθανότητα να επανέλθει και να συνεχίσει τη δράση του σε μια επόμενη ιστορία – και σε μια επόμενη ταινία.⁷¹ Εδώ βέβαια η νόρμα είναι παραμορφωμένη, καθώς η ταινία δεν τελειώνει με την ήττα και την υπονοούμενη επιβίωση του ηττημένου τέρατος, αλλά με τον απόλυτο θρίαμβό του.

Είδαμε ότι η «σκηνή του τηλεκοντρόλ» κορυφώνει την αυτεπίγνωση του θεατή, «αποκαλύπτοντάς» του σε μεγάλο βαθμό τον «Χόλιγουντ» τρόπο με τον οποίο προσεγγίζει την ταινία. Στη σκηνή αυτή όμως αξίζει να σταθεί κανείς περισσότερο, διότι αποτελεί έκφανση μιας γενικότερης ενδογενούς νόρμας που «απλώνεται» σε ολόκληρη την ταινία, από την αρχή μέχρι το τέλος. Η «σκηνή του τηλεκοντρόλ» ανατρέπει πλήρως μια θεμελιώδη αρχή της κλασικής αφήγησης, την οποία έχουμε δει να κλονίζεται ήδη σε διάφορα προηγούμενα σημεία του κειμένου, και η οποία, όπως έχει αναφερθεί, αποτελεί τη βάση της κινηματογραφικής απόλαυσης: την αρχή που «θέλει» το φιλικό κείμενο να οργανώνεται με τέτοιο τρόπο, ώστε να πείθει τον θεατή ότι η διήγηση είναι ένας αυθυπόστατος κόσμος, του οποίου ο ίδιος είναι ένας

⁷¹ Συναντάμε πλήθος ταινιών τρόμου με πολλές «συνέχειες», με το τέλος της κάθε συνέχειας να είναι περισσότερο ένα συμβατικό «κλείσιμο» της *syuzhet* παρά το οριστικό τέλος της ιστορίας. (Langford, 2005, σ. 99). Ενδεικτικά, 10 συνέχειες έχει το *Hellraiser* (Barker, 1987), 12 το *Friday the 13th* (Cunningham, 1980), 5 το *Alien* (Scott, 1979), 7 το *Texas chainsaw massacre* (Hooper, 1974) κ.λπ., Το ίδιο ισχύει και για πολλά βίαια θρίλερ, με πρόσφατο παράδειγμα το *Taken* (Morel, 2008).

παθητικός παρατηρητής, και επομένως εντελώς ανεύθυνος και «αθώος» για οτιδήποτε διαδραματίζεται εκεί. Ο Πολ, «γυρίζοντας» την ταινία προς τα πίσω, παρεμβαίνει στη –μη διηγητική– διαδικασία της προβολής (στην «πραγματικότητα» του θεατή δηλαδή), για να διορθώσει ένα διηγητικό του «λάθος», ένα λάθος δηλαδή που συμβαίνει σε έναν κόσμο στον οποίο ο θεατής υποτίθεται ότι είναι «απών» και «αόρατος». Η πραγματικότητα της θέασης και η πραγματικότητα της διήγησης παύουν να είναι δύο ανεξάρτητοι «κόσμοι» και συνυφαίνονται σε ένα αδιαχώριστο πλέον σύμπλεγμα, καθώς δηλώνεται εμμέσως πλην σαφώς ότι η διήγηση υπάρχει μόνο ως θέαμα, ως προβολή η οποία λαμβάνει χώρα για χάρη του θεατή. Ο θεατής «υποχρεώνεται» να αναγνωρίσει τον εαυτό του ως μια «ορατή» παρουσία στον κόσμο της διήγησης, ως εν μέρει «υπεύθυνο» για ό,τι συμβαίνει, χάνοντας έτσι την «αθωότητα» και την «ανευθυνότητα» που θα του εξασφάλιζε ένα κλασικό κείμενο.

Η συνύφανση αυτή, το «τράβηγμα» του θεατή μέσα στη διήγηση και η αναγνώριση της δραστηριότητας της θέασης ως στοιχείου το οποίο επηρεάζει τα διηγητικά γεγονότα και δίνει κίνητρο στους χαρακτήρες, είναι, όπως είπαμε, μια κυρίαρχη ενδογενής νόρμα της ταινίας. Την πρώτη της εκδήλωση τη συναντάμε νωρίς, στο σημείο όπου οι Πολ και Πίτερ αποκαλύπτουν στους Ζόμπερ ότι έχουν σκοτώσει τον Ρόλφι με το μπαστούνι του γκολφ. Βλέπουμε την Άννα σ' ένα γενικό πλάνο στην αυλή, να ψάχνει το πτώμα του σκύλου και, κάποια στιγμή, εισέρχεται στο κάδρο και ο αριστερός ώμος και το πίσω μέρος του κεφαλιού του Πολ, ο οποίος την κατευθύνει φωνάζοντάς της «ζεστό» ή «κρύο». Είναι αξιοπρόσεκτο εδώ το πώς, ενώ ο θεατής έχει ήδη «τοποθετηθεί» συναισθηματικά στο πλευρό των Ζόμπερ, το συγκεκριμένο κάδρο τον τοποθετεί «δίπλα» στον Πολ, και τον «υποχρεώνει» να παρακολουθήσει μαζί με τον δολοφόνο, από την ίδια οπτική γωνία, τις κινήσεις της Άννας. Αυτή η ανοίκεια ταύτιση με τον «κακό» δεν είναι τυχαία, αλλά προετοιμάζει αυτό που ακολουθεί: Ενώ ο Πολ «κατευθύνει» την Άννα προς το πτώμα του Ρόλφι, κάποια στιγμή γυρίζει προς τον φακό και κλείνει το μάτι στον θεατή, χαμογελώντας συνωμοτικά. Ο θεατής βλέπει εδώ τον «κακό» της ιστορίας να τον αναγνωρίζει ως έναν κρυμμένο συνένοχό του, «ξετρυπώνοντάς» τον από την ασφαλή θέση του «αόρατου» παρατηρητή που έχει συνηθίσει να παίρνει.

Γύρω στα δέκα λεπτά αργότερα, απαντά η δεύτερη εκδήλωση της ενδογενούς αυτής νόρμας. Οι Πολ και Πίτερ κάθονται απέναντι από τους Ζόμπερ στους αντικριστούς καναπέδες του σαλονιού και τους προκαλούν να «βάλουν» στοίχημα ότι

σε 12 ώρες θα είναι και οι τρεις τους νεκροί. Οι Ζόμπερ σωπαίνουν και τότε ο Πολ γυρίζει αρχικά αριστερά του και παραπονιέται στον Πίτερ για την άρνηση των Ζόμπερ να «παίξουν»· στη συνέχεια στρέφεται ευθεία μπροστά του, στους ίδιους τους Ζόμπερ, και τους λέει ότι «πρέπει» να στοιχηματίσουν· και, τελικά, στρέφεται προς τα δεξιά του, προς την πλευρά της κάμερας δηλαδή, και κοιτάζοντας ευθεία μέσα στον φακό, απευθύνεται στον θεατή: «Εσείς τι λέτε, έχουν καμία ελπίδα να κερδίσουν το στοίχημα;... Είστε με το μέρος τους έτσι δεν είναι;... Σε ποιον στοιχηματίζετε;» Το σιωπηρό υπονοούμενο του κλεισίματος του ματιού δίνει τώρα τη θέση του στην υποβολή ερωτήσεων, σε μια άμεση δηλαδή, λεκτική επικοινωνία. Με τις τρεις αυτές ερωτήσεις, ο Πολ αναγνωρίζει τον θεατή (και ο θεατής τον εαυτό του) ως κάποιον που κάθεται «στην άλλη πλευρά» της οθόνης, υπολογίζει τις πιθανότητες που έχουν οι Ζόμπερ να γλιτώσουν από τον «εφιάλτη», επιθυμεί μια συγκεκριμένη έκβαση για την ιστορία, και παίζει κι αυτός ένα είδος στοιχήματος: «πληρώνει» τώρα, με τον φόβο, την αγωνία και τα άλλα αρνητικά συναισθήματα, προκειμένου να «κερδίσει» ύστερα τη «λυτρωτική» χαρά της εκδίκησης και της εξολόθρευσης του «τέρατος».

Αλλά δέκα λεπτά αργότερα, είναι η σειρά του Πίτερ να αναφερθεί στη διήγηση ως ένα κινηματογραφικό θέαμα το οποίο υπάρχει για χάρη των θεατών οι οποίοι το «καταναλώνουν». Ενώ είναι μόνος του στο σαλόνι με τους δύο Ζόμπερ –ο Πολ έχει ακολουθήσει τον Σόρζι στο σπίτι των Μπέρλιγκερ–, η Άννα τον ρωτάει: «Γιατί δεν μας σκοτώνετε μια κι έξω, να τελειώνουμε;» κι εκείνος απαντά: «Μην ξεχνάτε το θέμα της διασκέδασης... Κάτι τέτοιο θα στερούσε από όλους μας μεγάλο μέρος της ευχαρίστησης». Ποιοι είναι αυτοί οι «όλοι» οι οποίοι θα στερούνταν την ευχαρίστησή τους, στην περίπτωση που ο Πίτερ σκότωνε τους Ζόμπερ εκείνη τη στιγμή και έθετε έτσι τέλος στην ταινία; Οι Ζόμπερ σίγουρα όχι· ούτε θα μπορούσε ο Πίτερ να αναφέρεται στον εαυτό του και στον Πολ με τη λέξη «όλους». Κανείς άλλος δεν είναι παρών στο «παιχνίδι» τους, οπότε μένουν οι θεατές. Τη δική τους διασκέδαση επικαλείται ο Πίτερ· τη δική τους ευχαρίστηση θα στερούσε εάν, τώρα, ύστερα από μόλις μία ώρα φιλικού χρόνου, σκότωνε όλους τους «καλούς» χαρακτήρες. Ο Πίτερ λοιπόν μιλάει μεν στην Άννα αλλά απευθύνεται σαφώς στον θεατή: Του υπενθυμίζει πως η διασκέδασή του εξαρτάται από την ανάπτυξη του αφηγήματος σε ένα συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο· και ότι ο ίδιος, ως χαρακτήρας της διήγησης, δεσμεύεται από συγκεκριμένους κανόνες της κινηματογραφικής

διασκέδασης, όντας «υποχρεωμένος» να συμμορφωθεί σε ένα αφηγηματικό σχήμα που του επιβάλλει να παρατείνει την αγωνία των Ζόμπερ, έως ότου συμπληρωθεί η διάρκεια μιας ταινίας μεγάλου μήκους.

Λίγα λεπτά αργότερα, ο διηγητικός κόσμος «αναγνωρίζει» ξανά την επίδραση που ασκούν πάνω του η παρουσία και οι επιθυμίες του θεατή. Σε σχέση με τις προηγούμενες περιπτώσεις, είναι μια αναγνώριση περισσότερο έμμεση, αλλά είναι και αυτή στην οποία σημειώνεται μια σημαντική διαφοροποίηση. Αφού σταματάει με σχετική ευκολία μια αδέξια προσπάθεια του Γκέοργκ και της Άννας να ξεφύγουν, ο Πίτερ σκύβει και καθαρίζει το χαλί από τα αυγά που έπεσαν κατά λάθος. Η Άννα – εκμεταλλευόμενη την απουσία του Πολ– τον πλησιάζει και, εκλιπαρώντας τον, προσπαθεί να τον πείσει να τους αφήσει ελεύθερους. Τότε ο Πίτερ της λέει ότι δεν πρόκειται να πετύχει τον σκοπό της, και καταλήγει: «Είναι και για μένα όσο δυσάρεστο είναι και για σένα». Δημιουργεί πραγματικά απορία το σε τι αναφέρεται ο Πίτερ. Θα ήταν ασυνεπές προς ό,τι έχουμε δει ως τώρα, εάν εννοούσε ως «δυσάρεστη» την αιχμαλωσία και τον βασανισμό των Ζόμπερ, διότι έχει γίνει σε πολλά σημεία εμφανές ότι τόσο ο ίδιος όσο και ο Πολ αντλούν έντονη, σαδιστική ευχαρίστηση από τα βασανιστήρια στα οποία υποβάλλουν τη δύστυχη οικογένεια. Ποιο πράγμα τότε είναι δυσάρεστο, τόσο για τον ίδιο όσο και για την Άννα; Το νόημα της ατάκας αυτής παραμένει αινιγματικό, εκτός εάν ο θεατής την ερμηνεύσει στο πλαίσιο της νόρμας που συζητάμε: ως έναν υπαινιγμό δηλαδή του Πίτερ ότι είναι «εγκλωβισμένος» στον διηγητικό ρόλο του, υποχρεωμένος να «παίξει» με τους κανόνες του αφηγηματικού είδους στο οποίο ανήκει η ταινία, ως ένας εκ των δύο «κακών» της ιστορίας που «χαίρονται» με τις αποτρόπαιες πράξεις στις οποίες προβαίνουν, προκαλώντας έτσι μίσος και απέχθεια στον θεατή και προετοιμάζοντας το έδαφος για την απόλυτη ικανοποίηση που θα παράσχει η πολυαναμενόμενη συντριβή τους. Εάν αυτό ισχύει, τότε ο Πίτερ αναγνωρίζει τον θεατή όχι απλώς ως «συνένοχο», όπως γινόταν ως τώρα, αλλά, ακόμα χειρότερα, ως «εντολέα» του ίδιου και του Πολ, ως εκείνον για χάρη του οποίου είναι «υποχρεωμένος» να «δουλεύει» ο Πίτερ, ενσαρκώνοντας τον ρόλο του «κακού». Σ' αυτό το πλαίσιο ερμηνείας μάλιστα, αποκτά νόημα και η ψυχρότητα, ο περίπου διαδικαστικός τρόπος με τον οποίο οι δύο δολοφόνοι επιδίδονται στην αποτρόπαιη δράση τους. Πόσο μάλλον όταν ο «διαδικαστικός» αυτός τρόπος δεν θυμίζει την έλλειψη συναισθήματος και ενσυναίσθησης που επιδεικνύει μια ψυχοπαθολογική προσωπικότητα, αλλά

περισσότερο παραπέμπει στην ανία με την οποία κάνει κάποιος, μηχανικά σχεδόν, ξανά και ξανά τη δουλειά που τον έχουν «βάλει» να κάνει.

Ο Πολ επικαλείται κι αυτός, αργότερα, την ικανοποίηση και τη διασκέδαση του κοινού ως βασική του μέριμνα και βασικό του «καθήκον». Λίγο μετά την επιστροφή του μαζί με τον Πίτερ και την Άννα στο σπίτι, ελευθερώνει την Άννα από τα σχοινιά που την κρατούσαν φιμωμένη και λέει: «Το να υποφέρει κανείς βουβά δεν είναι αρκετά ικανοποιητικό θέαμα... θέλουμε να προσφέρουμε κάτι καλύτερο στο κοινό... να δείξουμε τι μπορούμε να κάνουμε, έτσι δεν είναι;...» Λίγα λεπτά μετά, όταν ο Γκέοργκ αναφωνεί: «Αρκετά!» και ζητάει από την Άννα να μην απαντάει στις προκλήσεις του Πολ, ώστε το μαρτύριο να «τελειώσει μία ώρα αρχύτερα», ο Πολ διαμαρτύρεται λέγοντας ότι δεν έχουν ακόμα συμπληρώσει την «τυπική διάρκεια μιας ταινίας μεγάλου μήκους». Και αμέσως στρέφεται και πάλι στον φακό της κάμερας και ρωτάει τον θεατή: «Εσείς πιστεύετε ότι είναι αρκετά ως εδώ; Όμως θέλετε ένα κανονικό τέλος, και μια κανονική ανάπτυξη της πλοκής, έτσι δεν είναι;» Ο Πολ αναγνωρίζει εδώ ως βασικό του «οδηγό» την προσδοκία του θεατή να εξελιχθεί η ιστορία σύμφωνα με το κλασικό αφηγηματικό σχήμα. Εμφανίζεται ως «απεσταλμένος» του θεατή στη διήγηση, ως «φύλακας» των κανόνων που προβλέπονται από το σχήμα αυτό, υπερασπιστής της «κανονικής» διάρκειας και της «κανονικής» πλοκής. Ταυτόχρονα υπενθυμίζει στον θεατή την εσωτερική αντίφαση που διέπει τη στάση του: επιθυμεί μεν να τελειώσουν τα δεινά των Ζόμπερ, αλλά, προς το παρόν, «επιθυμεί» να συνεχιστούν, ώστε να συμπληρωθεί η «κανονική» διάρκεια της ταινίας· να σταματήσουν δε, όχι έτσι απλά, επειδή τα θύματα ζήτησαν από τον «κακό» να σταματήσει και εκείνος συμμορφώθηκε στο αίτημά τους, αλλά μέσω της μετατροπής των θμάτων σε «ήρωες-εκδικητές».

Ως μια έμμεση απεύθυνση στον ίδιο μπορεί να εκλάβει ο θεατής και τις εμφανώς ψευδείς δικαιολογίες που προβάλλει ο Πολ ως «εξηγήσεις» της εγκληματικής τους δράσης: παρουσιάζοντας τον εαυτό του και τον Πίτερ τότε ως τοξικομανείς που ληστεύουν πλούσιες οικογένειες για να εξασφαλίσουν τη δόση τους, τότε ως «σημαδεμένους» από παιδικά τραύματα, και τότε ως κακομαθημένους γόνους πλούσιων οικογενειών, που η ανία και το υπαρξιακό κενό τούς έχουν οδηγήσει στη διαστροφή. Η ερώτηση που απευθύνει ύστερα στον Γκέοργκ: «Ποια απάντηση θα σας ικανοποιούσε περισσότερο;» είναι μια ερώτηση που κάλλιστα ο θεατής μπορεί να εκλάβει ως απευθυνόμενη στον ίδιο· ως μια σαρκαστική

υπενθύμιση του πόσο έτοιμος είναι ο ίδιος να αποδεχτεί τις πράξεις βίας που κατακλύζουν την πλειονότητα των κινηματογραφικών ταινιών ως «καθησυχαστικές, μεμονωμένες εξαιρέσεις», που αποδίδονται σε μια «κρυμμένη παθολογία του αυτουργού τους» (Duhram, 2010, σ. 246). Το γεγονός μάλιστα ότι ο Πίτερ, ακούγοντας τις διάφορες εκδοχές του εαυτού του, ταραάζεται, στενοχωριέται ή γελάει, με την ίδια πάντα αληθοφάνεια, μπορεί να εκληφθεί ως άλλη μια ένδειξη ότι ο διηγητικός κόσμος δεν αποτελεί μια «κλειστή», αυθυπόστατη πραγματικότητα, αλλά ένα ανοιχτό πεδίο πιθανοτήτων που διαμορφώνεται έτσι ώστε να ικανοποιεί τις προσδοκίες του θεατή, όπως αυτές καθορίζονται από τους φιλμο-αφηγηματικούς κώδικες. Ο Πίτερ εμφανίζεται εδώ, όχι ως ένας εξατομικευμένος διηγητικός χαρακτήρας, αλλά ως η παραδειγματική κατηγορία του *villain*, έτοιμος ανά πάσα στιγμή να ενσαρκώσει μια οποιαδήποτε ειδικότερη εκδοχή του. Ενδεικτικό είναι και το ειρωνικό γέλιο του Πολ όταν ο Γκέοργκ, ακούγοντας όλα αυτά τα ψέματα, αναφωνεί: «Αρκετά!... Πήρα το μήνυμα...» Ο Πολ ειρωνεύεται αυτήν τη δήλωση: «Ακούς; Πήρε το μήνυμα! Τώρα τα κατάλαβε όλα!... Φανταστικό!...» υπονοώντας ότι δεν υπάρχει καμία περίπτωση οι Ζόμπερ να καταλάβουν γιατί συμβαίνει αυτό που συμβαίνει, διότι απλούστατα, η αιτία δεν βρίσκεται στον διηγητικό κόσμο αλλά εκτός του, στις επιθυμίες του θεατή, σε έναν κόσμο του οποίου την ύπαρξη, αντίθετα με τους Πίτερ και Πολ, οι Ζόμπερ δεν υποπτεύονται.

Η νόρμα εκδηλώνεται ανοιχτά και στο τελευταίο πλάνο της ταινίας: Αφού μπει στο σπίτι των «επόμενων θυμάτων», και ενώ η γυναίκα που του άνοιξε την πόρτα έχει πάει να του φέρει τα αυγά που ζήτησε, ο Πολ, γυρίζει προς την κάμερα και κοιτάζει ξανά τον θεατή με το γνωστό του, συνωμοτικό, γεμάτο υπονοούμενα, χαμόγελο. Η εικόνα αυτή «παγώνει» και παραμένει στην οθόνη επί σχεδόν ένα λεπτό, ώσπου δίνει τη θέση της στους τίτλους τέλους. Ταυτόχρονα με το «πάγωμα» της εικόνας, στον ήχο «εισβάλλει» ξανά η εκκωφαντική μουσική του Zorn που συνόδευε και τον τίτλο αρχής. Η ταινία τελειώνει όπως ξεκίνησε, φέρνοντας στον νου του θεατή τον τίτλο αρχής και τον τρόπο που και εκεί, η αφηγητική πηγή του «έκλεινε το μάτι», καλώντας τον να «ενθουσιαστεί» με τη φρίκη που υποσχόταν ότι θα επακολουθήσει.

Έγινε φανερό πώς το υπό εξέταση φιλμικό κείμενο επιστρατεύει αναγνωρίσιμες συμβάσεις γνωστών κινηματογραφικών ειδών, προκειμένου να ωθήσει τον θεατή σ' ένα «Χόλιγουντ» πλαίσιο κατανόησης και συναισθηματικής

ανταπόκρισης· πώς, έτσι, οδηγείται ο θεατής να πάρει το μέρος των «καλών» θυμάτων, να «μισήσει» τους «κακούς» θύτες, και να ανυπομονεί για ένα ηρωικό, «λυτρωτικό» τέλος το οποίο θα σημειωθεί από την εκδίκηση των Ζόμπερ και τη συντριβή του «τέρατος». Όμως, ενώ η ανταπόκριση αυτή διατηρείται έντονη ως το τέλος της ταινίας, έγινε επίσης φανερή η παράλληλη υπονόμευσή της, μέσω του συχνού «εκτροχιασμού» της ταινίας από τις νόρμες στις οποίες υποτίθεται ότι συμμορφώνεται. Αυτές οι «ρωγμές» στο κλασικό πρότυπο, οδηγούν τον θεατή να συνειδητοποιήσει αφενός ποιο είναι αυτό το πρότυπο, το οποίο ασυνείδητα «προβάλλει» στις ταινίες που παρακολουθεί, και το οποίο εδώ δεν αφήνεται να ολοκληρωθεί, και αφετέρου να αποκτήσει επίγνωση του εαυτού του ως κάποιου που επιθυμεί την πραγμάτωση αυτού του προτύπου και που ερμηνεύει τα δεδομένα της ταινίας με βασικό οδηγό του αυτήν την επιθυμία· να συνειδητοποιήσει γενικότερα, τα βασικά χαρακτηριστικά της «Χόλιγουντ» ανταπόκρισης, στο πλαίσιο της οποίας η βία, οι βασανισμοί και η απελπισία των Ζόμπερ αποτελούν αντικείμενα της επιθυμίας του, ως απαραίτητα συστατικά μιας «συνταγής» κινηματογραφικής απόλαυσης.

Η συνειδητοποίηση αυτή μεγεθύνεται από το γεγονός ότι οι Πίτερ και Πολ «βγαίνουν» από τη διήγηση, διαπερνούν το –συνήθως αδιαπέραστο– όριο της οθόνης, και του απευθύνονται. Ο θεατής υφίσταται κι αυτός, όπως οι Ζόμπερ, μια «εισβολή» σε έναν ιδιωτικό του «χώρο»· σε έναν «χώρο» στον οποίο έχει μάθει να είναι μόνος του, κρυμμένος, και να απολαμβάνει ιδιωτικές κινηματογραφικές απολαύσεις. Αυτή η παραβίαση της «ασφαλούς» ιδιωτικότητας της θέασης, και η αναγνώριση του θεατή από μέρους των δολοφόνων ως συνενόχου ή και εντολέα τους, «σημαδεύει» την εμπειρία της θέασης του *Funny Games* περισσότερο από οτιδήποτε άλλο. Το πώς εξελίσσονται τα γεγονότα, και το πώς η εξέλιξη αυτή «προδίδει» το αφηγηματικό σχήμα το οποίο υποτίθεται ότι ακολουθείται, είναι λιγότερο σημαντικό στοιχείο. Το σπουδαιότερο είναι ότι ο θεατής δεν βρίσκεται στη θέση που έχει συνηθίσει, παρακολουθώντας μια ιστορία που, κατά τ' άλλα, δεν διαφέρει πολύ από ό,τι έχει συνηθίσει. Σε ένα εν πολλοίς τυπικό θρίλερ δηλαδή, αντί να αφεθεί να σταθεί στο πλευρό των θυμάτων όπως θεωρεί αυτονόητο, «καλείται» από τους θύτες ως ο βασικός υπεύθυνος και ηθικός αυτουργός για τις αποκρουστικές πράξεις τους. Η κατά Cavell μαγεία του κλασικού κινηματογράφου, όπου ο θεατής, απών από τα διηγητικά δρώμενα, «αόρατος» για τον κόσμο τον οποίο παρακολουθεί, «κρυμμένος» πίσω από

το στεγανό φράγμα της οθόνης, απολαμβάνει μια θέση απαλλαγμένη από κάθε ευθύνη, αίρεται.

Στα 71 *Θραύσματα* είδαμε την «αθωότητα» του θεατή να υποσκάπτεται με το να παρουσιάζεται το «κακό» όχι ως κάτι «εξαιρετικό» και αντίθετο στην «κανονικότητα» και την καθημερινότητα, αλλά ως το ίδιο το «κανονικό» και «καθημερινό» που ο θεατής μοιράζεται με τους διηγητικούς χαρακτήρες. Στο *Funny Games*, βλέπουμε το «κακό» να συνδέεται και πάλι με τον θεατή· αυτήν τη φορά όχι ως κάτι που πηγάζει από τον τρόπο ζωής του αλλά ως κάτι που πηγάζει από την επιθυμία του, ως κάτι που πληρώνει εισιτήριο για να το «καταναλώσει». Ο θεατής δεν μπορεί να ισχυρίζεται ότι είναι μόνο με το μέρος των θυμάτων, διότι δεν μοιράζεται μαζί τους τις ίδιες επιθυμίες. Οι Ζόμπερ θα ήθελαν να μην έχει συμβεί τίποτε από όλα αυτά και να περάσουν ήσυχα τις διακοπές τους. Αντίθετα, ο θεατής μη ενδιαφερόμενος φυσικά να δει ένα κοινό, βαρετό σαββατοκύριακο της οικογένειας, είναι ταυτόχρονα και με τους «καλούς» και με τους «κακούς», εν μέρει «θύτης» και εν μέρει «θύμα», εν μέρει «σαδιστής» και εν μέρει «εκδικητής», διότι στην πραγματικότητα δεν είναι παρά με το μέρος του εαυτού του και της απόλαυσής του. Και αν ο Γκέοργκ ή η Άννα στρέφονταν προς το μέρος των θεατών, όπως κάθε τόσο κάνει ο Πολ, και μας ζητούσαν να φύγουμε από την αίθουσα, διότι αυτός θα ήταν ο μόνος τρόπος να μπει ένα τέλος στα βάσανά τους, είναι μάλλον βέβαιο ότι δεν θα εγκαταλείπαμε την αίθουσα· αντίθετα, θα αγνοούσαμε την έκκληση των Ζόμπερ, ελπίζοντας μεν ότι θα γλιτώσουν, αλλά μέσα από μια κλασική πλοκή που θα ολοκληρωνόταν στο χρονικό πλαίσιο της «διάρκειας μιας ταινίας μεγάλου μήκους», όπως λέει και ο Πολ. Οι Ζόμπερ υποφέρουν επειδή ανταποκρίνονται σε ένα αφηγηματικό πρότυπο την πραγμάτωση του οποίου οι ίδιοι επιθυμούμε· τα δεινά τους αποτελούν αντικατοπτρισμούς των δικών μας επιθυμιών και προσδοκιών.

Η συχνή έκφραση αποστροφής των θεατών λοιπόν απέναντι στην ταινία, η οργή και η δυσφορία, δεν οφείλονται στην παρουσιασθείσα βία (άλλωστε το σύνολο σχεδόν των πράξεων βίας διαδραματίζεται στον off χώρο), ούτε στα ανείπωτα δεινά που υφίστανται οι Ζόμπερ, αλλά στο ότι διακόπτεται, όπως λέει η Wheatley, η ήδη κινηθείσα ενόρμηση προς την απόλαυση. Είναι ενδεικτικό το ότι, αναζητώντας σχόλια για την ταινία στο διαδίκτυο, συναντά κανείς συχνά μια έντονη «ενόχληση» για το ότι οι Ζόμπερ δεν κάνουν τίποτε για να αντισταθούν. Θεωρείται μάλιστα από πολλούς αυτό το στοιχείο ως μια εξοργιστική έλλειψη ρεαλισμού. Για «αδιανόητα

παράλογη συμπεριφορά της οικογένειας, που δύσκολα γίνεται πιστευτή»⁷² διαβάζουμε σε ένα σχόλιο θεατή, που αναφέρεται στην «υποτονική» αντίδραση των Ζόμπερ στην εισβολή, ενώ χαρακτηριστικό είναι και το σχόλιο ενός άλλου: «Πού είναι το ένστικτο επιβίωσης; Τα γονικά ένστικτα για την υπεράσπιση του παιδιού τους; Είναι λες και οι άνθρωποι αυτοί δεν είναι πραγματικοί. Το μόνο που κάνουν είναι να παραπονιούνται και να κλαίνε. Εάν ήξερα ότι παιζόταν η ζωή μου, θα άρχιζα μάχη μέχρι θανάτου [...] και είμαι σίγουρος ότι ο καθένας θα έκανε το ίδιο».⁷³ Ο συγκεκριμένος θεατής, προβάλλοντας ένα «Χόλιγουντ» σενάριο ως τη μόνη αποδεκτή γι' αυτόν πραγματικότητα, οργίζεται εναντίον των Ζόμπερ, επειδή τα όσα υφίστανται τους κάνουν να «κλαίνε», αντί να τους ωθούν σε δράση εφάμιλλη αυτής των ηρώων ενός action film.

Το *Funny Games* οδηγεί τον θεατή στην επίγνωση του γεγονότος ότι το «σινεμά», ως θεσμός διασκέδασης, τον έχει εξοικειώσει με τη φρικτή, ωμή βία, αρκεί να τοποθετείται αυτή (και να «ακυρώνεται») σ' ένα «Χόλιγουντ» αφηγηματικό και ιδεολογικό πλαίσιο. Η Tarja Laine παρατηρεί ότι η «συνεχής ροή αποδεκτής (“διασκεδαστικής”) βίας στις κινηματογραφικές ταινίες και στα μέσα ενημέρωσης γενικότερα», και η παθητικότητα με την οποία την καταναλώνουμε, έχει οδηγήσει σε ένα είδος «αναισθητοποίησης»· στην απώλεια ή έστω στην εξασθένηση της ικανότητας της ενσυναίσθησης, του να αντιληφθούμε τις αληθινές διαστάσεις της βίας και του πόνου των άλλων (Laine, 2010, σ. 58). Στη συνειδητοποίηση αυτής της «αναισθητοποίησης» μπορεί να οδηγήσει τον θεατή του το *Funny Games*, θέτοντάς τον μπροστά σε μια ηθική επιλογή: Θα συνεχίσει να υποβάλλει εσκεμμένα και υποκριτικά τον εαυτό του στη διαδικασία αυτής της «αναισθητοποίησης», προκειμένου να καταναλώνει τη φρίκη και τη βία ως μέρος ενός απολαυστικού κινηματογραφικού θεάματος ή θα αναλάβει την ευθύνη που και ο ίδιος έχει γι' αυτήν τη φρίκη, εγκαταλείποντας την προβολή; Όπως το θέτει ο ίδιος ο Haneke (2010, σ. 579), το ζητούμενο δεν είναι «Πώς δείχνω τη βία;», αλλά «Πώς δείχνω στον θεατή την ίδια του τη στάση απέναντι στη βία και την απεικόνισή της;»

⁷² https://www.imdb.com/review/rw2331566/?ref_=tt_urv

⁷³ https://www.imdb.com/title/tt0808279/reviews?ref_=tt_urv

Κεφάλαιο έβδομο

Caché: Η ενοχή του «Χόλγουντ» βλέμματος

Το *Caché*, η τέταρτη γαλλόφωνη ταινία του Haneke, γυρίστηκε το 2004, επτά χρόνια μετά το *Funny Games* και δύο χρόνια πριν από το *Funny Games U.S.*, και προβλήθηκε για πρώτη φορά το 2005 στο φεστιβάλ των Καννών. Και πάλι, όπως και στις δύο προηγούμενες ταινίες που εξέτασα, ως κεντρικό θέμα της ταινίας αναδεικνύεται τελικά ο ίδιος ο θεατής και η ερμηνευτική του δραστηριότητα. Ο θεατής του *Caché* ωθείται σε αυτό που ήδη έχω αποκαλέσει ερμηνευτική αυτεπίγνωση, μέσα από μια διαδικασία η οποία έχει μεν κοινά σημεία αλλά και διαφέρει από τις αντίστοιχες που λαμβάνουν χώρα στα *71 Θραύσματα* και στο *Funny Games*.

Οι Λοράν (ο Ζορζ, η Αν και ο μικρός τους γιος, Πιερό) είναι μια ευκατάστατη οικογένεια που ζει στο Παρίσι. Παρουσιαστής μιας πασίγνωστης τηλεοπτικής εκπομπής με θέμα το βιβλίο ο Ζορζ, στέλεχος εκδοτικού οίκου η Αν, κινούνται στους κύκλους των διανοουμένων του Παρισιού και ζουν μια άνετη, «ασφαλή» ζωή στη διώροφη μονοκατοικία τους, σε μια «καλή» γειτονιά της πόλης. Η ασφάλεια αυτή όμως διαταράσσεται όταν αρχίζουν να φτάνουν στην πόρτα τους, από άγνωστο αποστολέα, βιντεοκασέτες με πολύωρες καταγραφές της πρόσοψης του σπιτιού τους, και κάποιες αδρές, «παιδικές» ζωγραφιές που απεικονίζουν έναν κόκορα με κομμένο κεφάλι και ένα πρόσωπο που από το στόμα του πετάγεται αίμα. Ο Ζορζ και η Αν τρομοκρατούνται και αναρωτιούνται ποιος είναι ο κρυμμένος «διώκτης» τους και τι μπορεί να θέλει. Η αστυνομία δηλώνει ανήμπορη να κάνει κάτι, καθώς δεν προκύπτει σαφής απειλή, ενώ ο Ζορζ αρχίζει να ονειρεύεται την εικόνα ενός αγοριού με αίμα στο στόμα, που θυμίζει την εικόνα στις ζωγραφιές. Όταν, στη συνέχεια, αφήνεται στην πόρτα τους μια βιντεοκασέτα όπου καταγράφεται η εξωτερική άποψη του πατρικού του Ζορζ, ο τελευταίος υποψιάζεται τον Μαζίντ, έναν σχεδόν συνομήλικό του Αλγερινό τον οποίο έχει να δει από όταν ήταν κι οι δυο τους παιδιά – αρνείται όμως να μοιραστεί τις υποψίες του με την Αν, γεγονός που δημιουργεί ένταση στις σχέσεις τους.

Μια επόμενη βιντεοκασέτα, που δείχνει τη διαδρομή προς ένα διαμέρισμα σε μια φτωχική συνοικία του Παρισιού, οδηγεί τον Ζορζ να το επισκεφτεί, και, όπως μάλλον προσδοκούσε, συναντά εκεί τον Μαζίντ. Ο τελευταίος εκπλήσσεται από την

επίσκεψη και αρνείται την ανάμειξή του στην υπόθεση, όμως ο Ζορζ δεν πείθεται και τον απειλεί ότι αν συνεχίσει να τρομοκρατεί την οικογένειά του, θα το μετανιώσει. Ένα νέο βίντεο θα σταλεί ύστερα στο σπίτι των Λοράν, στο οποίο είναι καταγεγραμμένη η συνάντηση αυτή, καθώς και η περίπου μία ώρα που ακολούθησε την αναχώρηση του Ζορζ, με τον Μαζίντ να κλαίει μόνος του στο διαμέρισμά του. Η Αν, από την οποία ο Ζορζ είχε αποκρύψει τη συνάντηση, παρακολουθεί το βίντεο και ο Ζορζ αναγκάζεται να της εξηγήσει: Η οικογένεια του Μαζίντ ζούσε και δούλευε στο σπίτι και στο κτήμα της οικογένειάς του, ώσπου οι γονείς του μικρού Αλγερινού σκοτώθηκαν στα αιματηρά γεγονότα της 17ης Οκτωβρίου του 1961,⁷⁴ όταν ο Ζορζ ήταν έξι ετών. Τότε οι γονείς του θέλησαν να υιοθετήσουν τον Μαζίντ, αλλά ο Ζορζ προσπάθησε να τους αποτρέψει, λέγοντας «κάποια ψέματα» γι' αυτόν, «παιδικές ανοησίες, δεν θυμάμαι καν τι...», όπως λέει. Τελικά ο μικρός οδηγήθηκε σε ορφανοτροφείο και τώρα, πιθανότατα, ζητάει εκδίκηση. Ένα από τα επόμενα βράδια, ο Πιερό εξαφανίζεται για μια νύχτα και, ύστερα από καταγγελία των Λοράν, η αστυνομία εισβάλλει στο σπίτι του Μαζίντ οδηγώντας τον ίδιο και τον γιο του στο κρατητήριο. Τελικά αποδεικνύεται ότι ο Πιερό είχε περάσει απλώς τη νύχτα στο σπίτι ενός φίλου του, ενώ στις επίμονες ερωτήσεις της Αν γιατί δεν τους τηλεφώνησε, ο Πιερό της απαντά με υπαινιγμούς για μια υποτιθέμενη ερωτική σχέση που έχει η ίδια με τον οικογενειακό τους φίλο –και εργοδότη της– Πιερ.

Μερικές ημέρες αργότερα, ο Μαζίντ τηλεφωνεί στον Ζορζ και τον καλεί ξανά στο διαμέρισμά του. Ο Ζορζ πηγαίνει, και ο Μαζίντ, αφού αρνείται και πάλι κάθε ανάμειξη στην υπόθεση, του λέει ότι τον κάλεσε διότι ήθελε «να είναι παρών σε αυτό που θα ακολουθήσει»: Στέκεται τότε όρθιος, παίρνει ένα μαχαίρι και αυτοκτονεί κόβοντας την καρωτίδα του. Ο Ζορζ, σοκαρισμένος, αντί να καλέσει βοήθεια, φεύγει από το διαμέρισμα και περιπλανιέται στην πόλη· πηγαίνει στον κινηματογράφο και τελικά καταλήγει στο σπίτι του, όπου κλείνεται στο υπνοδωμάτιο και λέει στην Αν την πλήρη αλήθεια: Λίγο πριν πραγματοποιηθεί η υιοθεσία του Μαζίντ, είχε πει στους γονείς του ότι ο μικρός Αλγερινός είχε αιμοπτύσεις, θέλοντας να τους πείσει ότι έπασχε από φυματίωση, ενώ είχε επίσης πείσει τον Μαζίντ να κόψει το κεφάλι ενός κόκορα, προκειμένου να τον διαβάσει ύστερα ως βίαιο και επικίνδυνο. Λίγες

⁷⁴ Στις 17 Οκτωβρίου του 1961, η γαλλική Αστυνομία και ομάδες ένοπλων Γάλλων πολιτών διέλυσαν βίαια μια μεγάλη διαδήλωση Αλγερινών, σκοτώνοντας και ρίχνοντας περίπου διακόσιους ανθρώπους στο Σηκουάνα.

ημέρες μετά, τον Ζορζ επισκέπτεται στη δουλειά ο γιος του Μαζίντ. Ο Ζορζ προσπαθεί να τον αποφύγει με κάθε τρόπο και τελικά ο νεαρός φεύγει λέγοντας ότι ήθελε απλώς να μάθει πώς είναι να φέρει κανείς βάρος στη συνείδησή του τον θάνατο ενός ανθρώπου. Σε ένα πλάνο που «υπονοεί» ότι η παρακολούθηση του σπιτιού των Λοράν συνεχίζεται, βλέπουμε τον Ζορζ να гуρίζει στο σπίτι του, να παίρνει δύο υπνωτικά χάπια, να τραβάει τις κουρτίνες στο υπνοδωμάτιο και να κοιμάται. Ονειρεύεται και πάλι μια σκηνή από το παρελθόν: Ένας άντρας και μια γυναίκα φτάνουν στο πατρικό του σπίτι, βάζουν με τη βία τον μικρό Μαζίντ σ' ένα αυτοκίνητο και φεύγουν, ενώ οι γονείς του Ζορζ αποστρέφουν το βλέμμα τους και κλείνονται πάλι μέσα. Στο τέλος της ταινίας, βλέπουμε τον γιο του Μαζίντ και τον Πιερό να συναντιούνται μπροστά από το σχολείο του Πιερό και να συζητούν, χωρίς όμως να μπορούμε να ακούσουμε τι λένε.

Το *Caché*, από τον τρόπο που «στήνει» την ιστορία στην Πρώτη Πράξη, απευθύνεται αναπόφευκτα σε κλασικά φιλμο-αφηγηματικά σχήματα του θεατή. Τα ανώνυμα «δέματα» και το παρατεταμένο μυστήριο σχετικά με τον αποστολέα και τα κίνητρά του, προετοιμάζουν τον θεατή για τη διπλή *fabula* ενός *detective film*: η οποία θα περιλαμβάνει αφενός την ιστορία της προσπάθειας των Λοράν να ανακαλύψουν τον «ένοχο» (ιστορία η οποία ξεκινά με την παραλαβή του πρώτου δέματος και εξελίσσεται στο παρόν της διήγησης)· και αφετέρου την ιστορία που έχει ήδη λάβει χώρα στο παρελθόν, το πώς και γιατί ο «ένοχος» οδηγήθηκε σ' αυτήν την πράξη.

Διαμορφώνονται λοιπόν από πολύ νωρίς στον νου του θεατή τα βασικά ερωτήματα του *ερμηνευτικού κώδικα* της αφήγησης, η απάντηση στα οποία θα σημάνει και το τέλος της ιστορίας: Ποιος στέλνει αυτές τις «επιστολές» και γιατί; Πώς θα αποκαλυφθεί η ταυτότητά του στους Λοράν; Τι αποτελέσματα θα φέρει η αναπόφευκτη –σύμφωνα με το κλασικό σχήμα– σύγκρουσή τους μαζί του; Ο θεατής προετοιμάζεται για μια αφηγηματική διαδικασία κατά την οποία θα σταθεί στο πλευρό των Λοράν ως «θυμάτων» που θα μετατραπούν σε ήρωες. Η οπτική του γωνία και η γνώση του θα ταυτιστεί σε μεγάλο βαθμό με τη δική τους, καθώς θα μοιράζεται μαζί τους την άγνοια της ταυτότητας του ενόχου και την επιθυμία για την αποκάλυψή της.

Όπως όμως συμβαίνει και στις άλλες ταινίες που εξέτασα παραπάνω, έτσι και στο *Caché*, η κλασική ανταπόκριση που υποκινείται, υποσκάπτεται ταυτόχρονα

συστηματικά. Και ενώ η προσαρμογή της *fabula* στο πρότυπο μιας κανονικής ιστορίας θυμίζει περισσότερο το *Funny Games* παρά την επεισοδιακή δομή των *71 Θραυσμάτων*, ο τρόπος που διαρθρώνονται η *syuzhet* και το στίλ, μοιάζουν περισσότερο με το αντι-κλασικό και παραμετρικό παιχνίδι των *71 Θραυσμάτων* παρά με το, βρίθον κλασικών «θρίλερ» συμβάσεων, κείμενο του *Funny Games*. Στο *Caché*, όπως και στα *71 Θραύσματα*, ο θεατής δεν εδραιώνει σε κανένα σημείο μια πλήρως κλασική σχέση με το φιλικό κείμενο, παρ' όλο που η «υπόσχεση» ενός θρίλερ επανέρχεται ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Η προσδοκία της συνάντησης με τον απολαυστικό μηχανισμό ενός θρίλερ αγωνίας ανακόπτεται από πολύ νωρίς και η ανακοπή αυτή δεν ισοσταθμίζεται –όπως συμβαίνει στο *Funny Games*– από ένα οργανωμένο πλέγμα συμβατικών, «κλισέ» επιλογών της *syuzhet* και του στίλ, που θα «παγίδευαν» τον θεατή ξανά και ξανά σε μια «Χόλιγουντ» ανταπόκριση. Από την άλλη πλευρά, ο τρόπος με τον οποίο οδηγείται ο θεατής να θεωρήσει την ίδια την ανταπόκρισή του ως «θέμα» της ταινίας, με την παρουσία και το βλέμμα του να ανάγονται σε παράγοντες που διαμορφώνουν τη διηγητική πραγματικότητα, θυμίζει αρκετά το άβολο «τράβηγμα» του θεατή μέσα στη διήγηση, που είδαμε να λαμβάνει χώρα στο *Funny Games*.

Το βασικότερο ίσως χαρακτηριστικό του φιλικού κειμένου του *Caché*, το οποίο έρχεται σε ευθεία αντίθεση με το πρότυπο της κλασικής αφήγησης, και καθορίζει αποφασιστικά την ανταπόκριση του θεατή στο κείμενο, είναι ότι από την πρώτη του σκηνή ως και την τελευταία, περιλαμβάνει εικόνες αμφίβολου «status» (Levin, 2010). Εικόνες δηλαδή που δεν είναι σαφές τίνος την οπτική γωνία αναπαριστούν και ποια ακριβώς είναι η χρονική τους «τοποθέτηση». Έχουμε δει στο πρώτο μέρος της διατριβής ότι στο πλαίσιο της κλασικής αφήγησης, η αφηγητική πηγή δίνει στον θεατή την εντύπωση ότι του παρέχει μια αντικειμενική, προνομιακή θέα σ' έναν μυθοπλαστικό μεν, αλλά «φυσικό» και αυθυπόστατο κόσμο, ο οποίος αποτελεί μια ανεξάρτητη και ανεπηρέαστη από τον ίδιο πραγματικότητα. «Δανείζει» δηλαδή στον θεατή ένα «ουδέτερο» βλέμμα που καταγράφει –υποτίθεται– άμεσα και χωρίς μεσολάβηση την αλήθεια του διηγητικού κόσμου. Θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε και «μη βλέμμα», με την έννοια ότι ένα πραγματικό βλέμμα δεν μπορεί να είναι ποτέ ουδέτερο, αλλά είναι πάντοτε, όπως έχουμε δει, μια ερμηνευτική πράξη στην οποία μεσολαβούν γνωστικά σχήματα και ιδεολογικές προ-υποθέσεις. Ο «κλασικός» θεατής οικειοποιείται αυτό το «μη βλέμμα» και θεωρεί δεδομένο ότι

βλέπει μια «αντικειμενική» εικόνα του διηγητικού κόσμου, η οποία διακόπτεται, περιστασιακά μόνο, και για λίγο, από κάποια υποκειμενικά πλάνα που «δηλώνονται» ξεκάθαρα ως τέτοια μέσω συγκεκριμένων στιλιστικών συμβάσεων. Το κλασικό κείμενο, από την πλευρά του, μεριμνά ώστε να μην αμφιβάλλει ποτέ ο θεατής για το status της εικόνας που παρακολουθεί· καθιστά πάντοτε σαφές ποιο είναι το παρόν της διήγησης, και τότε μια σκηνή είναι απομακρυσμένη από αυτό, είτε προς το παρόν είτε προς το παρελθόν· και, βέβαια, διαχωρίζει με απόλυτη σαφήνεια τα υποκειμενικά πλάνα (που παρουσιάζουν το *πώς αντιλαμβάνεται κάποιος αυτό που συμβαίνει*) από το «αντικειμενικό» βλέμμα της αφηγητικής πηγής (το οποίο μεταφέρει με αξιοπιστία το *τι πραγματικά συμβαίνει*).

Αυτήν ακριβώς την αμφιβολία, την οποία αποφεύγει πάση θυσία το κλασικό κείμενο, εδραιώνει στον νου του θεατή του το *Caché*. Από την αρχή της ταινίας, ο θεατής παρακολουθεί εικόνες που δεν είναι βέβαιος εάν αποτελούν το «αντικειμενικό» βλέμμα της αφήγησης ή όχι· εάν αποτελούν υποκειμενικά πλάνα και, αν ναι, ποιος είναι το υποκείμενο του βλέμματος· εάν αποτελούν διηγητικό παρόν ή εάν αναπαριστούν γεγονότα που έχουν ήδη συντελεστεί στο παρελθόν και τις παρακολουθεί κάποιος αργότερα, καταγεγραμμένες σε μια βιντεοκασέτα. Η εδραίωση αυτής της αμφιβολίας συντελείται με συστηματικό τρόπο, από το πρώτο κιόλας πλάνο.

Η ταινία «ανοίγει» με το γενικό πλάνο της πρόσοψης ενός διώροφου σπιτιού. Η οπτική μας γωνία είναι σε έναν στενό δρόμο που καταλήγει απέναντι από την είσοδο του σπιτιού, κάθετα στην οδό επί της οποίας βρίσκεται το σπίτι, με τους τοίχους των κτιρίων του στενού αυτού δρόμου να φαίνονται στην αριστερή και στη δεξιά πλευρά του κάδρου. Το πλάνο διαρκεί περίπου τρία λεπτά και αποδίδει μια μετωπική, «καθαρή» άποψη του σπιτιού σαν κι αυτή που δίνουν σε πολλές περιπτώσεις τα πλάνα *εδραίωσης* στην αρχή μιας ταινίας ή μιας σκηνής. Η τοποθεσία είναι ήσυχη, η δράση ανύπαρκτη, πέρα από κάποιους περαστικούς που περνούν από το σημείο, πεζοί ή με ποδήλατα. Στο πρώτο ενάμισι λεπτό, πάνω στην εικόνα αυτή εμφανίζονται με μικρά γράμματα οι τίτλοι της ταινίας, ο ένας κάτω από τον άλλο, μέχρι που οι λέξεις γεμίζουν ολόκληρη την οθόνη. Οι τίτλοι έπειτα αποσύρονται και το πλάνο συνεχίζεται, με την κάμερα να παραμένει ακίνητη. Μισό λεπτό περίπου αργότερα, ανοίγει η πόρτα του σπιτιού και βγαίνει μια γυναίκα που, όπως θα μάθουμε αργότερα, είναι η Αν Λοράν. Η Αν βγαίνει από το κάδρο και, καθώς το πλάνο

συνεχίζεται χωρίς να συμβαίνει τίποτε αφηγηματικά ενδιαφέρον, κλονίζεται όλο και περισσότερο η αρχική υπόθεση ότι πρόκειται για ένα πλάνο που χρησιμεύει απλώς στην εδραίωση του χώρου της σκηνής που θα ακολουθήσει. Καθώς δε το πλάνο αποσυνδέεται από την όποια κλασική λειτουργία έχουμε υποθέσει γι' αυτό, αυτονομούμενο από τις ανάγκες της *syuzhet*, τονίζονται η χρονική διάρκεια και τα στιλιστικά του χαρακτηριστικά. Επιπλέον, οι τίτλοι, με τον τρόπο που εμφανίζονται, στρέφουν την προσοχή στο κείμενο ως τεχνική κατασκευή και ως εμπορικό προϊόν: Δεν γράφεται ο τίτλος της ταινίας και μερικοί πρωταγωνιστές όπως συνηθίζεται στους τίτλους αρχής, αλλά αναφέρονται οι χρηματοδότες, οι παραγωγοί και οι βασικοί τεχνικοί συντελεστές της ταινίας. Ενώ και τα μικρά γράμματα, γεμίζοντας την οθόνη από αριστερά προς τα δεξιά, αναγκάζουν τον θεατή να σαρώνει με το βλέμμα του την οθόνη σαν να διαβάσει μια σελίδα γραπτού κειμένου, αντί για το «ξεκούραστο», παθητικό «βλέμμα» που έχει συνηθίσει να υιοθετεί απέναντι στην κινηματογραφική εικόνα.

Ωστόσο, οι αντι-κλασικές αυτές «ανατροπές», που δεν αφήνουν τον θεατή να «βυθιστεί» από την αρχή στη διήγηση, είναι μικρές μπροστά στη μεγάλη ανατροπή που θα ακολουθήσει. Διότι, όσα κι αν είναι ως τώρα τα μη κλασικά στοιχεία του πλάνου, ο θεατής θεωρεί πάντως δεδομένο ότι αποτελεί μια «αντικειμενική» εικόνα που του παρέχει η αφηγητική πηγή στο διηγητικό παρόν. Τα πράγματα σχετικά με το status της εικόνας όμως αρχίζουν να περιπλέκονται όταν, ύστερα από δύομισι περίπου λεπτά, και ενώ δεν αλλάζει τίποτε στην εικόνα, στο πλάνο «εισβάλλει» ένα νέο επίπεδο ήχου το οποίο φαίνεται να ανήκει σε μια διαφορετική πραγματικότητα. Αρχίζει να ακούγεται ένας voice over (στο εξής V.O.) διάλογος μεταξύ μιας γυναίκας κι ενός άντρα (της Αν και του Ζορζ, όπως θα καταλάβουμε σύντομα), που προφανώς βρίσκονται σε κάποιον άλλο, μάλλον εσωτερικό, χώρο.⁷⁵ «Λοιπόν;» ρωτάει η αντρική φωνή. «Τίποτα...» απαντά η γυναικεία. «Πού ήταν;» συνεχίζει εκείνος, για να πάρει την απάντηση: «Σε μια πλαστική τσάντα, στην είσοδο...» Έπειτα, σε αυτήν τη διακριτή «πραγματικότητα» που έχει εδραιωθεί στον ήχο, ακούγονται βιαστικά βήματα και μια πόρτα που ανοίγει. «Τι συμβαίνει;» ακούγεται – σε V.O. πάντα – η γυναίκα, με τον τόνο της φωνής της να υποδηλώνει τώρα ότι ο άντρας

⁷⁵ Στην πραγματικότητα, όπως θα καταλάβουμε αργότερα, ο διάλογος δεν είναι voice over αλλά off, καθώς τα πρόσωπα που μιλούν βρίσκονται στον ίδιο χώρο με την τηλεόραση όπου «παίζεται» εκείνη τη στιγμή η εικόνα της πρόσοψης του σπιτιού.

απομακρύνθηκε. Σ' αυτό το σημείο, το πλάνο της πρόσοψης του σπιτιού κόβεται και αφήνει τη θέση του σ' ένα νέο εξωτερικό πλάνο του σπιτιού, λιγότερο γενικό όμως και υπό άλλη οπτική γωνία, και με τις φωτιστικές συνθήκες να παραπέμπουν τώρα σε σούρουπο. Βλέπουμε τον Ζορζ να βγαίνει από το σπίτι, να διασχίζει τον δρόμο και να στέκεται στη γωνία με το αντικρινό δρομάκι, του οποίου το όνομα φαίνεται τώρα καθαρά στην πινακίδα: Rue des Iris (οδός Ίριδος). «Εδώ θα πρέπει να στεκόταν...», λέει ο Ζορζ, ενώ από το σπίτι ακούγεται, off, η γυναικεία φωνή: «Ελα πάλι μέσα...» Τα λόγια αυτά αποτελούν άμεση συνέχεια του προηγούμενου V.O. διαλόγου, πράγμα που, αναδρομικά, αποσυγχρονίζει τον διάλογο εκείνο από την εικόνα του πρώτου πλάνου: Είναι φανερό πλέον ότι το σύνολο του διαλόγου λαμβάνει χώρα στο «παρόν» του δεύτερου πλάνου, λίγο πριν νυχτώσει, και όχι στον χρόνο του πρώτου πλάνου όπου υπήρχε «πλήρες» φως ημέρας.

Πώς γίνεται όμως να βλέπουμε την πρόσοψη του σπιτιού των Λοράν πρωί ή μεσημέρι, ενώ ταυτόχρονα ακούμε έναν διάλογο των Λοράν που λαμβάνει χώρα καθώς ο Ζορζ και η Αν κινούνται μέσα και έξω από το σπίτι τους λίγο πριν νυχτώσει; Η απορία θα λυθεί σε λίγο, όταν η εικόνα του πρώτου πλάνου θα επανέλθει στην οθόνη και θα κρατήσει άλλα 75 περίπου δευτερόλεπτα, αποκαλύπτοντας την περίπλοκη χωρο-χρονική κατασκευή που διαμορφώνεται από το συγκεκριμένο κινηματογραφικό σύνταγμα. Ενώ λοιπόν βλέπουμε και πάλι το αρχικό γενικό του σπιτιού, και ακούμε τον V.O. διάλογο να εξελίσσεται, η εικόνα τίθεται σε γρήγορη κίνηση προς τα μπρος, με τις χαρακτηριστικές οριζόντιες γραμμές της λειτουργίας «Fast Forward» να εμφανίζονται απ' άκρη σ' άκρη στην οθόνη. «Η κασέτα διαρκεί δύο ώρες...» ακούγεται η φωνή της Αν, που συνεχίζει ύστερα ρωτώντας τον Ζορζ: «Τι ώρα βγήκες;» «Όχι πολύ ώρα αφότου έφυγες εσύ. Γύρω στις 8.45», απαντά εκείνος, και εκείνη ακριβώς τη στιγμή τον βλέπουμε –πάντα σε «Fast Forward»– να βγαίνει από το σπίτι και να διασχίζει τον δρόμο προς τη Rue des Iris. «Να σε!» αναφωνεί η Αν και ο Ζορζ λέει: «Περίμενε; Δώσ' μου εδώ!» εννοώντας προφανώς το τηλεκοντρόλ. Τότε η εικόνα «παγώνει» κι έπειτα αρχίζει να γυρίζει γρήγορα προς τα πίσω· όταν επανέρχεται στο σημείο όπου ο Ζορζ έβγαινε από την πόρτα, το «Rewind» σταματά, και η εικόνα επιστρέφει σε κανονική ροή: ο Ζορζ «ξαναφτάνει» στη γωνία της Rue des Iris και η εικόνα «παγώνει» ξανά, ενώ ακούγεται η φωνή του Ζορζ: «Πώς δεν τον είδα; Μυστήριο είναι...» Καθώς παρακολουθούμε το «παγωμένο» καρέ, ο V.O. (ή, μάλλον, όπως καταλαβαίνουμε τώρα, ο off) διάλογος

συνεχίζεται: «Ίσως η κάμερα να ήταν σε κάποιο αυτοκίνητο...» λέει η Αν, αλλά ο Ζορζ το αποκλείει: «Δεν μοιάζει να έχει τραβηχτεί μέσα από τζάμι» «Ίσως από κάποιο σπίτι τότε...» ξαναλέει η Αν. Σ' αυτό το σημείο το πλάνο κόβεται και μεταφερόμαστε μέσα στο σπίτι των Λοράν: Η Αν και ο Ζορζ παρακολουθούν στην τηλεόρασή τους την εικόνα που επί πέντε περίπου λεπτά (με την ενδιάμεση παρεμβολή του πλάνου-σούρουπο) βλέπαμε κι εμείς στην κινηματογραφική οθόνη.

Αναδρομικά λοιπόν καταλαβαίνουμε πια το status της εικόνας του πρώτου πλάνου. Αυτό που αρχικά θεωρήσαμε ως «αντικειμενικό» πλάνο εδραίωσης το οποίο θα αποτελούσε τη «θύρα εισόδου» μας στο παρόν της διήγησης, είναι στην πραγματικότητα μια εικόνα του σπιτιού των Λοράν την οποία «είδε»-βιντεοσκόπησε νωρίτερα, το πρωί της ίδια μέρας κάποιος άγνωστος, και την οποία βλέπουν τώρα οι Λοράν στην τηλεόρασή τους, έχοντας βάλει στο βίντεο την κασέτα που αυτός ο άγνωστος τούς έστειλε. Σε διηγητικό επίπεδο, το πλάνο έχει διπλή χρονική διάσταση και διπλό υποκείμενο. Είναι και διηγητικό παρελθόν, ως η «πραγματικότητα» που καταγράφηκε κάποτε από τη βιντεοκάμερα του αγνώστου και αποτελούσε τότε το αντικείμενο του βλέμματός του – θα μπορούσε μάλιστα να αποτελεί (τουλάχιστον μέχρι να αρχίσουν οι off διάλογοι και ο «Fast Forward» χειρισμός της εικόνας) υποκειμενικό του πλάνου, την ώρα που κοιτούσε μέσα από το βιζέρ της κάμεράς του· αλλά είναι και διηγητικό «παρόν», ως η εικόνα που «παίζεται» τώρα στο βίντεο και στην τηλεόραση των Λοράν, και αποτελεί αντικείμενο του δικού τους βλέμματος – ένα δικό τους υποκειμενικό πλάνο. Το γεγονός δε ότι η ποιότητα της τηλεοπτικής εικόνας δεν διαφέρει σε τίποτε από αυτήν της εικόνας των ακόλουθων «αντικειμενικών» πλάνων της ταινίας (δεν υπάρχει δηλαδή κανένα από τα «σημάδια» με τα οποία ξεχωρίζονται συνήθως τα πλάνα μιας διηγητικής οθόνης από τα υπόλοιπα, «κανονικά» πλάνα μιας ταινίας, όπως «χιόνι», χαμηλότερη ανάλυση κ.λπ.), ενισχύει αυτήν τη διττή διάσταση της αρχικής εικόνας της ταινίας.⁷⁶

Με το αρχικό της αυτό πλάνο, η ταινία εισάγει δύο *ενδογενείς νόρμες* οι οποίες θα εδραιωθούν στη συνέχεια μέσω της συστηματικής τους επανεμφάνισης στο κείμενο της ταινίας· δύο είδη πλάνων τα οποία ο θεατής θα θεωρεί πιθανό να

⁷⁶ Το ότι η ταινία είναι γυρισμένη σε high definition video είναι η «πραγματική» «δικαιολογία» για αυτήν την ταύτιση στην ποιότητα των δύο εικόνων. Στην πραγματικότητα βέβαια, η εικόνα του οικιακού VHS βίντεο δεν θα είχε καμία σχέση με την εικόνα μιας επαγγελματικής κινηματογραφικής ταινίας, έστω και γυρισμένης με τα βίντεο μέσα που ήταν διαθέσιμα το 2005.

συναντήσει –και θα τα αναμένει– καθώς θα παρακολουθεί την ταινία. Το ένα από αυτά, το οποίο στο εξής θα ονομάζω *βιντεο-καταγραφή*, είναι ένα πλάνο το οποίο θα δίνει την εντύπωση του «αντικειμενικού» βλέμματος της αφηγητικής πηγής στο διηγητικό παρόν, αλλά που στην πραγματικότητα θα είναι μια βιντεοσκοπημένη εικόνα που θα παίζεται σε μια διηγητική οθόνη. Το γεγονός ότι η *βιντεο-καταγραφή* δεν διαφέρει καθόλου τεχνικά, όπως αναφέρθηκε ήδη, από τις «αντικειμενικές» εικόνες της ταινίας, είναι πολύ κρίσιμο διότι, έτσι, ανά πάσα στιγμή οποιαδήποτε εικόνα μπορεί να δημιουργεί την υποψία ότι στην πραγματικότητα είναι *βιντεο-καταγραφή*, και να αποδεικνύεται αναδρομικά ως τέτοια.⁷⁷

Η άλλη ενδογενής νόρμα που αρχίζει εδώ να εδραιώνεται, είναι ένα πλάνο το οποίο στο εξής θα ονομάζω *πλάνο παρακολούθησης*: ένα πλάνο δηλαδή που ενώ εμφανίζεται ως μια «αντικειμενική» οπτική γωνία, στην πραγματικότητα θα είναι η οπτική γωνία κάποιου ο οποίος «παρακολουθεί» τους χαρακτήρες. Αυτό βέβαια συμβαίνει σε πολλές ταινίες – πολλά θρίλερ βρίθουν υποκειμενικών πλάνων διάφορων «κακόβουλων» χαρακτήρων. Ωστόσο, το *πλάνο παρακολούθησης* του *Caché* διαθέτει στιλιστικά χαρακτηριστικά που απέχουν πολύ από τα συμβατικά χαρακτηριστικά αυτών των κοινών υποκειμενικών πλάνων: Η κάμερα είναι σταθερή, χωρίς να κάνει τις νευρώδεις, κοφτές κινήσεις με τις οποίες αποδίδεται συνήθως το βλέμμα κάποιου που παρακολουθεί κρυμμένος, ενώ αποδίδει μια «καθαρή», «μετωπική» θέα στο αντικείμενο της παρακολούθησης, σαν ο «κρυμμένος» παρατηρητής να μην ήταν καθόλου κρυμμένος, αλλά να στεκόταν σε κοινή θέα στη μέση του δρόμου (αναγκάζοντας, στην προκειμένη περίπτωση, τον Ζορζ να αναρωτηθεί: «Μα πώς δεν τον είδα, εδώ θα πρέπει να στεκόταν...»). Επιπλέον δεν εστιάζεται η προσοχή σε κάποια δράση που έλκει το ενδιαφέρον· η παρακολούθηση

⁷⁷ Η ενδογενής νόρμα που εδραιώνει το πρώτο πλάνο του *Caché* είναι η αντιστροφή της ενδογενούς νόρμας που εδραιώνεται με το πρώτο πλάνο των *71 Θραυσμάτων*. Εκεί παρακολουθούμε την οθόνη μιας τηλεόρασης που αρχικά θεωρούμε δεδομένο ότι αποτελεί το αντικείμενο του βλέμματος ενός διηγητικού χαρακτήρα, για να αποδειχθεί στη συνέχεια ότι είναι αντικείμενο μόνο του δικού μας βλέμματος και της αφηγητικής πηγής. Εδώ παρακολουθούμε κάτι που νομίζουμε ότι είναι το «αντικειμενικό» βλέμμα της αφηγητικής πηγής ενώ στην πραγματικότητα είναι η οθόνη μιας τηλεόρασης που παρακολουθούν κάποιοι διηγητικοί χαρακτήρες. Αυτή η αντιστροφή αποτελεί ένα δείγμα του *παραμετρικού* παιχνιδιού που μπορεί κανείς να εντοπίσει, όχι πια στο πλαίσιο του ίδιου φιλικού κειμένου αλλά ανάμεσα στις ταινίες του Haneke, με παρόμοια στιλιστικά «συμβάντα» να επαναλαμβάνονται και να παραλλάσσονται από ταινία σε ταινία.

μοιάζει «τυφλή», ένα προ-επιλεγμένο κάδρο που θα δείξει μόνο ό,τι τύχει να συμβεί εντός του, χωρίς να ενδιαφέρεται να αναπροσαρμοστεί για να κρατήσει εντός οπτικού πεδίου την οποιαδήποτε «ενδιαφέρουσα» δράση, θυμίζοντας περισσότερο την εικόνα μια στημένης και αφημένης κάμερας, χωρίς χειριστή (για παράδειγμα, όταν η Αν και ο Ζορζ βγαίνουν από το σπίτι τους και από το κάδρο, η κάμερα δεν τους ακολουθεί αλλά μένει προσηλωμένη στο –άδειο πλέον– σπίτι).

Το αρχικό πλάνο της ταινίας, λοιπόν, φέρνει στο προσκήνιο την αφηγητική πηγή, η οποία κάνει ασυνήθιστες επιλογές: παρουσιάζει μεγάλης διάρκειας στατικά πλάνα, άδεια από αφηγηματικές πληροφορίες· «αρνείται» να «καλύψει» οπτικά τη δράση που εκτυλίσσεται στον off χώρο· και μας «παραπλανά» παρουσιάζοντας εικόνες που αποδεικνύονται κάτι άλλο από αυτό που αρχικά φάνηκαν να είναι. Κυρίως δε, η έναρξη αυτή της ταινίας κλονίζει την εμπιστοσύνη που ο κινηματογραφικός θεατής έχει μάθει να δείχνει στο ίδιο του το «βλέμμα». Σπείρει εντός του την αμφιβολία σχετικά με το status των εικόνων, σχετικά με το αν αυτό που νομίζει ότι βλέπει *είναι* αυτό που πραγματικά βλέπει. Η αμφιβολία αυτή, που υποσκάπτει τη *φυσική στάση*, ωθώντας τον θεατή στην επίγνωση του εαυτού του ως κάποιου που «προσπαθεί» να ερμηνεύσει τα σημεία ενός ασυνήθιστου φιλμικού κειμένου, ενισχύεται με διάφορους τρόπους στη συνέχεια και παράγεται συνεχώς σε ένα πλήθος σκηνών της ταινίας.

Μόλις τέσσερα λεπτά μετά την πρώτη *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης*, κάνει την εμφάνισή του ένα πλάνο με πανομοιότυπο κάδρο: Βλέπουμε και πάλι την πρόσοψη του σπιτιού των Λοράν, από την ίδια ακριβώς οπτική γωνία, στη Rue des Iris, με μόνη διαφορά ότι αυτήν τη φορά είναι νύχτα. Το πλάνο διαρκεί δυόμισι περίπου λεπτά, με το πρώτο ενάμισι λεπτό να είναι, όπως και στην περίπτωση του αρχικού πλάνου της ταινίας, ένα άδειο «κομμάτι χρόνου» όπου δεν συμβαίνει τίποτε σημαντικό. Στη συνέχεια, την προσοχή μας έλκουν κάποιοι off ήχοι: ένα αυτοκίνητο ακούγεται να σταματά και να παρκάρει, και έπειτα κάποιος να βγαίνει από το αυτοκίνητο και να το κλειδώνει. Τότε βλέπουμε τον Ζορζ, πλάτη, να μπαίνει στο κάδρο, να φτάνει στο τέλος της Rue des Iris, να περνάει απέναντι και να μπαίνει στο σπίτι του. Ο θεατής, βλέποντας ότι τα χαρακτηριστικά του πλάνου είναι ίδια με εκείνα του εναρκτήριου πλάνου της ταινίας, οδηγείται άμεσα στο συμπέρασμα ότι βλέπει κι εδώ ένα *πλάνο παρακολούθησης*, ίσως δε και μια *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης* που παίζεται πάλι στην οθόνη μιας τηλεόρασης.

Όπως δε και στην περίπτωση του προηγούμενου πλάνου, δημιουργείται κι εδώ η απορία πού στεκόταν ο άγνωστος με την κάμερα και πώς είναι δυνατόν να μην τον είδε ο Ζορζ. Η απορία αυτή μάλιστα γίνεται εντονότερη, καθώς τη στιγμή που ακούγεται ο off ήχος του παρκαρίσματος, στο κάδρο μπαίνει και η άκρη του πλαϊνού καθρέφτη του αυτοκινήτου, δίνοντας την εντύπωση ότι ο Ζορζ θα πρέπει να πάρκαρε ακριβώς δίπλα στην κάμερα παρακολούθησης. Τα φώτα του αυτοκινήτου δε, λίγο πριν αυτό σταματήσει, ρίχνουν για μια στιγμή στον τοίχο των κτιρίων της Rue des Iris μια σκιά που είναι πολύ δύσκολο να μην εκλάβει κανείς ως σκιά μιας μεγάλης, «επαγγελματικής» κάμερας. Είναι αυτή η κάμερα του «διώκτη» των Λοράν; Μα, τότε, πώς πέρασε απαρατήρητη από τον Ζορζ; Το άλλο ενδεχόμενο είναι να πρόκειται για την κάμερα με την οποία κινηματογραφήθηκε η σκηνή – αυτήν ούτως ή άλλως θα ήταν αδύνατον να τη δει ο Ζορζ. Το πρόβλημα μ' αυτήν την υπόθεση είναι ότι φαντάζει απίθανο σε μια επαγγελματική ταινία σαν κι αυτή, να έχει γίνει ένα τέτοιο τεχνικό λάθος (γιατί λάθος, και μάλιστα σοβαρό, θεωρείται μια τέτοια, οφθαλμοφανής «εισβολή» ενός μη διηγητικού στοιχείου όπως η σκιά της κάμερας ή του μικροφώνου, στον διηγητικό κόσμο του κάδρου). Μήπως τότε πρόκειται για μια ηθελημένη σύμπτωση στο ίδιο κάδρο διηγητικών και μη διηγητικών στοιχείων, για μια ηθελημένη «εισβολή» της μη διηγητικής κάμερας της ταινίας στον διηγητικό κόσμο; Ενώ οι υποθέσεις αυτές παραμένουν εκκρεμείς, το πλάνο-σκηνή τελειώνει χωρίς να επιβεβαιωθεί με κάποιον τρόπο ότι αποτελεί *πλάνο παρακολούθησης*, και ο θεατής, ελλείψει αντίθετων ενδείξεων, υποθέτει ότι «παραπλανήθηκε» και πάλι και ότι το πλάνο, αυτήν τη φορά, ίσως ήταν «αντικειμενικό».

Η επόμενη σκηνή «ξεγελά» ξανά τον θεατή: Ξεκινά με ένα κοντινό πλάνο του Ζορζ, τυπικό *talking head* τηλεοπτικής εκπομπής λόγου, να κοιτάζει μέσα στον φακό και να κάνει την αποφώνηση της εκπομπής του. Ύστερα το πλάνο «ανοίγει» σε γενικό δείχνοντας όλο το σκηνικό, με τους καλεσμένους ακόμα στις θέσεις τους να κουβεντιάζουν. Ενώ όμως η εικόνα μέχρι στιγμής δημιουργεί τη βεβαιότητα ότι παρακολουθούμε μια τηλεοπτική εκπομπή στην οθόνη μιας τηλεόρασης, εγείροντας εντός μας την προσδοκία να δούμε ποιος παρακολουθεί αυτήν την τηλεόραση, ο ήχος κλονίζει για άλλη μια φορά την υπόθεσή μας: Ακούμε τις οδηγίες της σκηνοθέτη που ζητάει από τους καλεσμένους και τον Ζορζ να παραμείνουν στις θέσεις τους για λίγο ακόμα, γεγονός που μας ωθεί στο συμπέρασμα ότι δεν «βλέπουμε» την ίδια την εκπομπή, όπως αυτή βγαίνει στον «αέρα», αλλά «βρισκόμαστε» στο στούντιο τη

στιγμή της εγγραφής της· και ότι απλώς, η αφηγητική πηγή έχει επιλέξει να ταυτίσει την οπτική γωνία της (και τη δική μας) με αυτήν της τηλεοπτικής κάμερας που βιντεοσκοπεί. Κι αυτό το τελευταίο όμως διαψεύδεται ως υπόθεση, όταν μια συντελεστής της παραγωγής πλησιάζει τον Ζορζ και του ψιθυρίζει κάτι στο αυτί· διότι, καθώς ο Ζορζ σηκώνεται τότε από την καρέκλα του, η κάμερα τον ακολουθεί με πανοραμική μέχρι τα παρασκήνια, όπου στέκεται και τηλεφωνεί στην Αν – πράγμα βέβαια που ο εικονολήπτης της εκπομπής δεν θα έκανε ποτέ.

Μόλις μερικά δευτερόλεπτα αργότερα, κάνει την εμφάνισή του στην οθόνη ακριβώς το ίδιο νυχτερινό πλάνο της πρόσοψης του σπιτιού των Λοράν που είδαμε και προηγουμένως, με τον Ζορζ να παρκάρει εκτός κάδρου και να μπαίνει ύστερα μέσα. Αυτήν τη φορά όμως, το πλάνο εδραιώνεται άμεσα ως *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης*, καθώς ακούμε off διαλόγους της Αν και του Ζορζ και σύντομα η εικόνα μπαίνει σε λειτουργία «Rewind», δείχνοντας και πάλι την άφιξη του Ζορζ σε ανάποδη, τώρα, κίνηση: από το σπίτι, με «πίσω βήματα», προς τη Rue des Iris. Ακολουθεί έπειτα πλάνο της Αν και του Ζορζ όπου παρακολουθούν την εικόνα στην τηλεόραση του καθιστικού τους, λίγο πριν ο Ζορζ πάρει το τηλεκοντρόλ και σταματήσει την αναπαραγωγή της κασέτας, αφήνοντας την τηλεόραση να «γυρίσει» σε ένα κανάλι που παίζει ειδήσεις. Αναδρομικά, τώρα, το προηγούμενο, «ασαφές» νυχτερινό πλάνο της πρόσοψης του σπιτιού των Λοράν εδραιώνεται ως *πλάνο παρακολούθησης*: ως η εικόνα που καταγραφόταν τη στιγμή της παρακολούθησης, και η οποία επαναλαμβάνεται τώρα ως *βιντεο-καταγραφή*, αφού την παρακολουθούν, καταγεγραμμένη πλέον σε βίντεο, οι Λοράν στην τηλεόρασή τους.

Προτού τελειώσει η σκηνή αυτή, στις εικόνες που προκαλούν αβεβαιότητα στον θεατή, προστίθεται ακόμα μία. Ενώ παρακολουθούμε το πλάνο του σπιτιού, και καθώς η εικόνα επιστρέφει σε «κανονική» ροή μετά το «Rewind», παρεμβάλλεται ένα πολύ σύντομο πλάνο: σ' έναν σκοτεινό χώρο, μπροστά σε ένα παράθυρο, ένα αγόρι σκυμμένο προς τα μπρος, με αίματα στο στόμα, γυρίζει απότομα και κοιτάζει την κάμερα. Η εικόνα διαρκεί μόλις τρία δευτερόλεπτα, και έπειτα επανέρχεται στην οθόνη το πλάνο της πρόσοψης του σπιτιού. Πρόκειται για μια εικόνα διαφορετικού στιλ από όσες έχουν προηγηθεί: Το «σφιχτό» της κάδρου και η σύντομη διάρκειά της της προσδίδουν μια πιο «υποκειμενική» ποιότητα – ωστόσο είναι αδύνατον να καταλάβει κανείς το ακριβές της status. Το γεγονός βέβαια ότι αμέσως μετά, και ενώ στην οθόνη έχει επιστρέψει η *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης*, ακούμε off τη

φωνή της Αν να ρωτάει επανειλημμένα τον Ζορζ «τι συμβαίνει» και να μην παίρνει απάντηση παρά αρκετά δευτερόλεπτα αργότερα («Τίποτα... είμαι κουρασμένος...» της λέει), μας στρέφει στην υπόθεση ότι ίσως η εικόνα αυτή να απεικονίζει μια σκέψη ή μια ανάμνηση που κατέλαβε ξαφνικά τον νου του Ζορζ και τον έκανε να αφαιρεθεί. Όμως αυτό δεν επιβεβαιώνεται και έτσι η εικόνα αυτή παραμένει ως άλλη μια εκκρεμότητα στον νου του θεατή σχετικά με τον προσδιορισμό του status της.

Έχουν περάσει 15 λεπτά ταινίας, και τα 9 περίπου από αυτά είναι αφιερωμένα σε δύο *βιντεο-καταγραφές παρακολούθησης*, ένα *πλάνο παρακολούθησης*, ένα *πλάνο* που έδωσε αρχικά την εντύπωση full frame εικόνας τηλεοπτικής εκπομπής και αποδείχθηκε εκ των υστέρων «αντικειμενικό» πλάνο, και μια «υποκειμενική» εικόνα που πιθανόν να αποτελεί όνειρο ή ανάμνηση, χωρίς όμως αυτό να μπορεί να επιβεβαιωθεί. Έχουν πλέον εμπεδωθεί οι ενδογενείς νόρμες της ταινίας: Ο θεατής γνωρίζει ότι κάθε εικόνα που θα ακολουθήσει, εφόσον διαθέτει συγκεκριμένες στιλιστικές παραμέτρους, μπορεί να αποδειχθεί τελικά ότι είναι είτε *πλάνο παρακολούθησης*, όπως το δεύτερο πλάνο της πρόσοψης της οικίας Λοράν, είτε *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης*, όπως το πρώτο και το τρίτο πλάνο της πρόσοψης της οικίας Λοράν. Επιπλέον αναμένει εικόνες των οποίων το status δεν θα προσδιοριστεί παρά μόνο αναδρομικά, αρκετή ώρα μετά την «απόσυρσή» τους από την οθόνη, όπως συμβαίνει στην περίπτωση του δεύτερου πλάνου της πρόσοψης του σπιτιού της οικογένειας. Τέλος, αντιλαμβάνεται συχνά μια σύγχυση ή και ταύτιση του «αντικειμενικού» βλέμματος της αφηγητικής πηγής τότε με *βιντεο-καταγραφές*, τότε με την οπτική γωνία *πλάνων παρακολούθησης* και τότε με την εικόνα που παράγουν διάφορες υποτιθέμενες διηγητικές κάμερες.

Περίπου τρία λεπτά μετά την τρίτη «πρόσοψη» της οικίας Λοράν, ακολουθεί άλλο ένα γενικό «μετωπικό» πλάνο, που επαναφέρει στον νου του θεατή την ιδέα της «παρακολούθησης». Αυτήν τη φορά πρόκειται για την πρόσοψη του σχολείου του Πιερό. Βλέπουμε ένα μεγάλο πλήθος μαθητών που μόλις έχουν σχολάσει, σκορπισμένους ανά παρέες στα σκαλιά που εκτείνονται μπροστά στην τζαμαρία της εισόδου του σχολείου, από τη μία άκρη του κάδρου ως την άλλη. Το πλάνο είναι ακίνητο, διαρκεί πάνω από ενάμισι λεπτό και, στην αρχή, η μιζανσέν δεν τοποθετεί κάποια δράση σε κεντρικό σημείο, ούτε κατευθύνει με κάποιον άλλον τρόπο το βλέμμα του θεατή, αναγκάζοντάς τον έτσι να «ψάχνει» το κάδρο απ' άκρη σ' άκρη μήπως βρει κάτι αφηγηματικά «ενδιαφέρον». Στην πραγματικότητα, από την αρχή

σχεδόν του πλάνου, σε ένα σημείο στις σκάλες στέκεται ο Πιερό με έναν φίλο του – είναι όμως δύσκολο να τον δει κανείς, αφού τα μάτια του θεατή δεν «οδηγούνται» πάνω του, μέσω κάποιας στιλιστικής τεχνικής που θα τόνιζε την παρουσία του (μέσω της σύνθεσης των «γραμμών» του κάδρου ή μέσω κάποιας φωτιστικής διαφοροποίησης, για παράδειγμα) και «χάνεται» έτσι μέσα στο πλήθος των περίπου 100 συνολικά ατόμων που περνούν ή στέκονται στο συγκεκριμένο κάδρο. Τα χαρακτηριστικά του πλάνου θυμίζουν οπωσδήποτε το αντίστοιχο πλάνο της πρόσοψης του σπιτιού των Λοράν με το οποίο άρχισε η ταινία: Η κάμερα φαίνεται να καταγράφει ένα τυχαίο «κομμάτι χρόνου», στημένη απέναντι από το σχολείο και μάλιστα σε θέση που υποδηλώνει ότι βρίσκεται σε κοινή θέα – καθιστώντας άξιο απορίας το πώς δεν τη βλέπει κανείς. Είναι πλέον εμφανής η οργάνωση ενός *παραμετρικού* στιλιστικού παιχνιδιού, ανάλογου με αυτό που είδαμε εν λειτουργία στα *71 Θραύσματα*. Η πρόσοψη του σχολείου είναι ένας διηγητικός χώρος που βλέπουμε για πρώτη φορά, ωστόσο το πλάνο εμφανίζεται στα μάτια μας ως η επανάληψη ενός «στιλιστικού συμβάντος»,⁷⁸ οδηγώντας μας να το εκλάβουμε ως *πλάνο παρακολούθησης*.

Παρ' όλα αυτά, η υπόθεση ότι πρόκειται για πλάνο παρακολούθησης διαψεύδεται. Όταν ο Πιερό αποχαιρετά τον φίλο του και αρχίζει να περπατά κατά μήκος της σκάλας, η κάμερα αποδεσμεύεται από τη σταθερή της θέση και τον ακολουθεί με μια περίτεχνη κίνηση, μέχρι ο μικρός να κατέβει, να περάσει τα προστατευτικά κιγκλιδώματα που βρίσκονται στο πεζοδρόμιο, και να μπει τελικά στο αυτοκίνητο του πατέρα του που είναι σταματημένο μπροστά στο σχολείο. Οι στιλιστικοί «κανόνες» της νόρμας του *πλάνου παρακολούθησης* παραβιάζονται: η κάμερα, στο δεύτερο μισό του πλάνου, εγκαταλείπει την αρχική της «αδράνεια» και υιοθετεί μια πιο κλασική «συμπεριφορά», ακολουθώντας τη δράση που παρουσιάζει αφηγηματικό ενδιαφέρον, τοποθετώντας τη στο κέντρο του οπτικού πεδίου του θεατή.

Αμφιβολία σχετικά με το status των εικόνων γεννιέται και στις τρεις επόμενες σκηνές. Αφού ο Ζορζ και ο Πιερό επιστρέφουν από το σχολείο, ακολουθεί ένα νυχτερινό γενικό πλάνο της Rue des Iris από ψηλά. Το πλάνο διαρκεί περίπου 25 δευτερόλεπτα και στην εικόνα δεν συμβαίνει τίποτε, ο δρόμος είναι άδειος και η κάμερα παραμένει ακίνητη. Στον ήχο μόνο, ακούγεται ένα λαχάνιασμα. Η

⁷⁸ Βλ. πέμπτο κεφάλαιο σχετικά με τα «στιλιστικά συμβάντα» του *παραμετρικού* στυλ.

στατικότητα, ο «άδειος» από δράση χώρος και η μετατόπιση της προσοχής στους off ήχους, είναι παράμετροι που παραπέμπουν στη νόρμα της *βιντεο-καταγραφής παρακολούθησης*. Ωστόσο, η γωνία λήψης εδώ αποκλίνει από τη νόρμα, καθώς δεν παράγει μια μετωπική, «αντικειμενική» θέα του νυχτερινού δρόμου, αλλά μοιάζει να αποδίδει ένα «κρυμμένο» υποκειμενικό βλέμμα. Μια πιο προσεκτική παρατήρηση μας οδηγεί στη διαπίστωση ότι η γωνία λήψης θα μπορούσε να είναι στον πάνω όροφο του σπιτιού των Λοράν, και να αποτελεί μια «επιστροφή» του βλέμματος της παρακολούθησης: ένα βλέμμα δηλαδή που κατευθύνεται προς το σημείο της Rue des Iris από το οποίο παρακολουθείται και βιντεοσκοπείται το σπίτι. Το πλάνο τελειώνει παραμένοντας «αινιγματικό», αφήνοντας εκκρεμή την απορία αν επρόκειτο τελικά για *πλάνο παρακολούθησης*, υποκειμενικό πλάνο κάποιου χαρακτήρα ή η αντικειμενική θέα που μας παρείχε η αφηγητική πηγή – δίνει δε τη θέση του σε μια ακόμα απροσδιόριστου status εικόνα: Η κάμερα κινείται με μια σπασμωδική κίνηση στο σκοτεινό σαλόνι ενός σπιτιού, ώπου σταματάει μπροστά σε ένα αγόρι που βήχει, σκυμμένο μπροστά σε ένα παράθυρο. Το τέλος του πλάνου επαναλαμβάνει ακριβώς την ίδια εικόνα που είχαμε ξαναδεί νωρίτερα: Το αγόρι γυρίζει απότομα και κοιτάζει ευθεία μέσα στον φακό, ενώ αίμα τρέχει από το στόμα του. Παραμένει απροσδιόριστο το τι ακριβώς είναι αυτή η εικόνα, αν και η ενιαία ηχητική ατμόσφαιρα με το προηγούμενο γενικό της Rue de Iris υποδηλώνει κάποια σύνδεση των δύο πλάνων. Σε κάθε περίπτωση, ο θεατής δεν είναι σε θέση να κάνει μια ασφαλή υπόθεση και μπορεί μόνο να ελπίζει σε μια αναδρομική εδραίωση του status των συγκεκριμένων εικόνων μέσω στοιχείων που πιθανόν να παρασχεθούν αργότερα.

Αμέσως, ακολουθεί μία ακόμα «πρόσοψη» του σπιτιού των Λοράν, ένα ημερήσιο πλάνο από τη γνωστή γωνία, με μόνη διαφορά ότι το κάδρο είναι τώρα λίγο πιο κοντινό. Ο Ζορζ και ο Πιερό βγαίνουν από το σπίτι και κατευθύνονται προς το φακό, προς το μέρος όπου, ως συνήθως, είναι παρκαρισμένο το αυτοκίνητό τους. Ο θεατής αναγνωρίζει και πάλι εδώ την ανάπτυξη της *παραμετρικής* δομής, με το «στιλιστικό συμβάν» να επαναλαμβάνεται πανομοιότυπο, εκτός από μια ελαφρά παραλλαγή στην κλίμακα του κάδρου που περισσότερο τονίζει παρά ακυρώνει το *παραμετρικό* παιχνίδι. Ενώ όμως προκύπτει αυτόματα σχεδόν το συμπέρασμα ότι πρόκειται για ένα ακόμα *πλάνο παρακολούθησης* (ή και *βιντεο-καταγραφή*), η κάμερα κάνει «διορθωτική» κίνηση με τράβελινγκ προς τα πίσω διατηρώντας τους δύο χαρακτήρες στο κέντρο του κάδρου και ακολουθώντας τους ως το αυτοκίνητο.

Διαψεύδεται έτσι η αρχική υπόθεση ότι παρακολουθούσαμε μία ακόμα εικόνα από την ακίνητη, κρυμμένη κάμερα της *παρακολούθησης*, και εδραιώνεται το πλάνο ως το «αντικειμενικό» βλέμμα της αφηγητικής πηγής που, με κλασικό τρόπο (όπως και προηγουμένως, στο πλάνο της πρόσοψης του σχολείου του Πιερό), «υποτάσσεται» στη διηγητική δράση, ακολουθώντας τις κινήσεις των χαρακτήρων.

Παραπλανητική θα αποδειχθεί και η εικόνα της τέταρτης κασέτας παρακολούθησης που θα σταλεί στο σπίτι των Λοράν.⁷⁹ Αφού βλέπουμε τον Ζορζ να βγαίνει από το πατρικό του σπίτι όπου έχει πάει να επισκεφθεί τη μητέρα του, το πλάνο κόβεται και βλέπουμε την εικόνα μιας φτωχής συνοικίας του Παρισιού, μέσα από το παρμπρίζ ενός κινούμενου αυτοκινήτου. Ο τρόπος που εισάγεται το πλάνο, αμέσως μετά την έξοδο του Ζορζ από το σπίτι της μητέρας του, δημιουργεί αυτόματα την εντύπωση, λόγω σχετικών στιλιστικών σχημάτων, ότι οι δύο σκηνές βρίσκονται σε άμεση συνέχεια. Ερμηνεύουμε έτσι το πλάνο ως «αντικειμενική» θέα στο διηγητικό παρόν: Ο Ζορζ, υποθέτουμε, φεύγοντας από το πατρικό του, πήρε το αυτοκίνητό του και πηγαίνει στη δουλειά του. Το αυτοκίνητο σταματά μπροστά στο μεγάλο κτίριο μιας «εργατικής» πολυκατοικίας. Ακολουθεί το πλάνο ενός σκοτεινού στενού διαδρόμου με αριθμημένες πόρτες διαμερισμάτων. Η κάμερα κινείται στον διάδρομο, σαν το υποκειμενικό πλάνο κάποιου που βηματίζει (ίσως ο Ζορζ;), ώσπου σταματά μπροστά σε μια πόρτα που φέρει τον αριθμό 47. Τότε η εικόνα «παγώνει» (λειτουργία «*pause*») και απότομα καταλαβαίνουμε ότι όλη αυτήν την ώρα παρακολουθούσαμε ακόμα μία *βιντεο-καταγραφή*. Αμέσως μετά, η εικόνα αρχίζει να γυρίζει προς τα πίσω, «επιστρέφοντας» ξανά στο πλάνο του δρόμου και «παγώνοντας» σε ένα σημείο όπου φαίνεται μια πινακίδα. Αρχίζει τότε ένας *off* διάλογος του Ζορζ με την Αν που προσπαθούν να διαβάσουν την πινακίδα και να εντοπίσουν την περιοχή όπου βρίσκεται η πολυκατοικία. Η *βιντεο-καταγραφή* (όπως και στην περίπτωση της 3ης κασέτας, με τη διαδρομή προς το πατρικό σπίτι) επεκτείνει εδώ τα στιλιστικά της χαρακτηριστικά: δεν εμφανίζεται μόνο ως «μετωπικό» γενικό πλάνο χώρων αλλά και ως «διαδρομή» με αυτοκίνητο ή με τα πόδια.

⁷⁹ Η εικόνα της τρίτης κασέτας, που καταγράφει τη διαδρομή με αυτοκίνητο προς το πατρικό σπίτι του Ζορζ, εδραιώνεται με σαφήνεια ως *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης*, αφού ακολουθείται μια κλασική στιλιστική δομή: Ο Ζορζ βάζει την κασέτα στο βίντεο / Η εικόνα εμφανίζεται στην εντός κάδρου τηλεόραση / Η οθόνη της τηλεόρασης γίνεται ύστερα *full frame*.

Αφού παρεμβληθεί μια σκηνή στο σπίτι των Λοράν όπου ο Ζορζ και η Αν διαπληκτίζονται για το πώς πρέπει να αντιμετωπίσουν το ζήτημα, βλέπουμε και πάλι την πρόσοψη της «εργατικής» πολυκατοικίας. Η εικόνα πληροί και πάλι τις προδιαγραφές του *πλάνου παρακολούθησης* και ο θεατής πιθανολογεί ότι πρόκειται για τέτοιο. Ωστόσο, σύντομα η υπόθεση διαψεύδεται, καθώς αυτήν τη φορά το πλάνο αποδεικνύεται υποκειμενικό του Ζορζ, ο οποίος, καθισμένος πίσω από τη τζαμαρία ενός αντικρινού καφέ, παρακολουθεί το κτίριο. Ακολουθεί πλάνο του διαδρόμου της πολυκατοικίας, ίδιο ακριβώς με αυτό που είδαμε προηγουμένως. Ενώ όμως υποθέτουμε ότι βλέπουμε και πάλι την ίδια *βιντεο-καταγραφή* με πριν, λίγο πριν η κάμερα φτάσει μπροστά στο διαμέρισμα 47, στο κάδρο μπαίνει η πλάτη του Ζορζ, ο οποίος σταματάει μπροστά στο διαμέρισμα και χτυπάει το κουδούνι. Το *παραμετρικό* παιχνίδι συνεχίζεται, επανεμφανίζοντας παρόμοιες εικόνες με κάποια στοιχεία τους παραλλαγμένα, και δημιουργώντας συνεχώς σύγχυση ως προς το status τους.

Ακολουθεί η συνάντηση του Ζορζ με τον Μαζίντ στο διαμέρισμα 47. Στη συνέχεια, μια σκηνή με τον Ζορζ να τηλεφωνεί από το αντικρινό καφέ στην Αν, όπου της λέει ψέματα ότι δεν βρήκε κανέναν στο διαμέρισμα, και μια σκηνή όπου ο Πιερό κερδίζει έναν αγώνα κολύμβησης. Τότε κάνει την εμφάνισή της η επόμενη «ασαφής» εικόνα: Βλέπουμε και πάλι τις τελευταίες στιγμές της συνάντησης Ζορζ-Μαζίντ: τον Ζορζ να απειλεί τον Μαζίντ, τον δεύτερο να αρνείται για πολλοστή φορά την εμπλοκή του στην αποστολή των κασετών, και τον Ζορζ να ανοίγει την πόρτα και να φεύγει. Η σκηνή όμως τώρα συνεχίζεται, με τον Μαζίντ να μένει μόνος του πια στο διαμέρισμά του, και να κλαίει σιωπηλά καθισμένος στην καρέκλα του. Αντίθετα με πριν, όπου η συνάντηση των δύο ανδρών είχε αποδοθεί μ' ένα κλασικό μοντάζ αντίστοιχων πλάνων, τώρα, η «επανάληψη» και η συνέχειά της παρουσιάζεται με ένα γενικό, στατικό πλάνο. Η κάμερα μοιάζει καθηλωμένη σε μια «προ-επιλεγμένη» θέση, χωρίς να προσαρμόζεται στη δράση: Στο κέντρο του κάδρου είναι το τραπέζι και η καρέκλα όπου είναι καθισμένος ο Μαζίντ, με πρόσωπο προς την κάμερα, ενώ ο Ζορζ, που στέκεται όρθιος απέναντί του, είναι σχεδόν εκτός του οπτικού μας πεδίου, με την πλάτη του μόλις να φαίνεται στην αριστερή άκρη του κάδρου. Ο θεατής οδηγείται, φυσικά, να αναγνωρίσει το πλάνο ως *βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης*. Και πράγματι, η επιβεβαίωση ότι πρόκειται για την πέμπτη κασέτα που έχει σταλεί στο σπίτι των Λοράν, έρχεται στη συνέχεια με τους γνωστούς τρόπους: αρχικά με

τους off διαλόγους Αν και Ζορζ και ακολούθως με ένα πλάνο όπου παρακολουθούν τη σκηνή στην τηλεόρασή τους.

Ενώ όμως το συγκεκριμένο πλάνο αίρει τελικά την αμφιβολία σχετικά με το δικό του status, συμβάλλει στη δημιουργία μόνιμης αμφιβολίας σχετικά με το status ενός άλλου πλάνου, που ακολουθεί αργότερα, και με το οποίο βρίσκεται σε στενή, *παραμετρική* σχέση. Πρόκειται για το πλάνο στο οποίο παρουσιάζεται η αυτοκτονία του Μαζίντ. Τα στιλιστικά χαρακτηριστικά των δύο πλάνων είναι κοινά: Το κάδρο είναι σχεδόν ίδιο (οι ελάχιστες διαφορές δεν γίνονται αντικείμενο προσοχής— πόσο μάλλον όταν τα δύο πλάνα δεν εμφανίζονται διαδοχικά αλλά με απόσταση περίπου μισής ώρας στο φιλικό κείμενο)· ο Μαζίντ αυτοκτονεί στο ίδιο σημείο του κάδρου στο οποίο προηγουμένως τον είδαμε να κλαίει· ο Ζορζ, με πλάτη προς τον φακό, όπως και πριν, βηματίζει σοκαρισμένος πέρα δώθε, πότε εντός, πότε εκτός και πότε στις παρυφές του κάδρου, ενώ η κάμερα παραμένει «αδρανής», «καρφωμένη» στη θέση της, «αρνούμενη» να τον ακολουθήσει. Λόγω αυτής της ομοιότητας, βλέποντας το δεύτερο πλάνο, ο θεατής φέρνει αναπόφευκτα στον νου του το πρώτο, και συμπεραίνει ότι και η αυτοκτονία του Μαζίντ καταγράφεται τώρα, όπως και η συνάντησή του με τον Ζορζ προηγουμένως, από την κάμερα παρακολούθησης, η οποία στον συγκεκριμένο χώρο «συνηθίζει» να στήνεται στο συγκεκριμένο σημείο. Ωστόσο, αυτήν τη φορά δεν επιβεβαιώνεται αυτό το συμπέρασμα και η σχετική αμφιβολία παραμένει ως το τέλος της ταινίας ως μια μόνιμη εκκρεμότητα. Δεν θα μάθουμε ποτέ εάν το σημαντικότερο ίσως γεγονός της διήγησης καταγράφηκε από την κάμερα που καταδιώκει τους Λοράν, και εάν η πρόσβαση σε αυτό μάς δόθηκε μέσω της διηγητικής κάμερας «παρακολούθησης» ή μέσω του «αντικειμενικού» βλέμματος της αφηγητικής πηγής. Αυτό, όπως θα επισημανθεί και παρακάτω, είναι πολύ σημαντικό, διότι δημιουργείται έτσι ο υπαινιγμός ότι το διηγητικό «βλέμμα» της παρακολούθησης μπορεί να ταυτίζεται με το μη διηγητικό βλέμμα της αφηγητικής πηγής, αυτό που συγκροτεί και καθιστά πιθανό τον διηγητικό κόσμο.

Η δύναμη της ενδογενούς νόρμας της *παρακολούθησης* είναι τέτοια, που από ένα σημείο και μετά γεννάται συνεχώς αμφιβολία στον θεατή αν οι εικόνες που βλέπει είναι *πλάνα παρακολούθησης* ή όχι. Υπάρχουν, δύο ακόμα «προσόψεις» του σπιτιού των Λοράν που δημιουργούν μόνιμη αμφιβολία. Την πρώτη τη συναντάμε μετά τη νύχτα της «εξαφάνισης» του Πιερό και εισάγει το πρωινό της επόμενης μέρας. Το κάδρο είναι λίγο πιο κοντινό από ό,τι στις συνηθισμένες ως τώρα *βιντεο-*

καταγραφές – η κλίμακά του θυμίζει περισσότερο την τέταρτη «πρόσοψη» του σπιτιού των Λοράν, που παρερμηνεύσαμε αρχικά ως «βιντεο-καταγραφή παρακολούθησης» αλλά τελικά εδραιώθηκε ως «αντικειμενικό» πλάνο, όταν η κάμερα ακολούθησε με μια κίνηση τον Ζορζ και τον Πιερό ως το αυτοκίνητό τους. Το πλάνο διαρκεί περίπου 40 δευτερόλεπτα και στη διάρκεια αυτή, βλέπουμε ένα αυτοκίνητο να παρκάρει έξω από το σπίτι των Λοράν. Από μέσα βγαίνουν μια γυναίκα και ο Πιερό, και μπαίνουν μαζί μέσα στο σπίτι. Οι στιλιστικές παράμετροι του πλάνου παραπέμπουν οπωσδήποτε σε *πλάνο παρακολούθησης*. Βέβαια, το πληροφοριακό περιεχόμενο του πλάνου –αντίθετα με τις προηγούμενες «προσόψεις» όπου παρουσίαζαν δραματικά «αδιάφορα» κομμάτια χρόνου– έχει ιδιαίτερη δραματική σημασία, αφού μεταδίδεται εδώ η πληροφορία ότι ο Πιερό δεν έχει εξαφανιστεί ούτε απαχθεί όπως νομίζαμε. Ωστόσο, δεν μπορούμε να είμαστε βέβαιοι ότι αποτελεί ένα «αντικειμενικό» πλάνο, και όχι ένα *πλάνο παρακολούθησης*. Το πλάνο τελειώνει, αφήνοντας τη θέση του σε μια σκηνή στο εσωτερικό του σπιτιού, όπου η άγνωστη γυναίκα «παραδίδει» τον Πιερό στην Αν δίνοντας τις αναγκαίες εξηγήσεις, και δεν μαθαίνουμε ποτέ –ούτε πρόκειται να μάθουμε– εάν η εικόνα έξω από το σπίτι καταγραφόταν από την κάμερα του διώκτη των Λοράν ή όχι.

Ακόμα πιο έντονη είναι η ασάφεια στο τελευταίο πλάνο της πρόσοψης της οικίας Λοράν, λίγο πριν από το τέλος της ταινίας. Το κάδρο είναι ολόιδιο με αυτό των προηγούμενων *πλάνων παρακολούθησης*, όπως και οι υπόλοιπες στιλιστικές παράμετροι: Διαρκεί περίπου ένα λεπτό και δεν συμβαίνει τίποτε αφηγηματικά «σημαντικό». Κάποια στιγμή, το αυτοκίνητο του Ζορζ περνάει μπροστά από το σπίτι, φρενάρει και παρκάρει σχεδόν εκτός κάδρου (φαίνεται μόνο ένα μικρό τμήμα του). Η κάμερα παραμένει σταθερή «κοιτάζοντας» το σπίτι, χωρίς να «ενδιαφέρεται» να δείξει τον Ζορζ που μόλις έφτασε. Ακούγεται off ο Ζορζ που κατεβαίνει από το αυτοκίνητο και τελικά τον βλέπουμε να μπαίνει στο κάδρο, να ανοίγει την πόρτα του σπιτιού και να μπαίνει μέσα. Μοιάζει σχεδόν βέβαιο ότι πρόκειται για *πλάνο παρακολούθησης*, όμως δεν ακολουθεί τίποτε που να το βεβαιώνει οριστικά – θα μπορούσε να αποτελεί και ένα «αντικειμενικό» πλάνο. Ανάλογη, μόνιμη αμφιβολία αφήνεται και αμέσως μετά τη σκηνή της αυτοκτονίας, όταν βλέπουμε ένα πολύ γενικό, μετωπικό πλάνο της εισόδου ενός κινηματογράφου. Ενώ αυτοκίνητα από τον μπροστινό δρόμο και περαστικοί στο πεζοδρόμιο μασκάρουν και ξεμασκάρουν την είσοδο, βλέπουμε κάποια στιγμή τον Ζορζ να βγαίνει από το σινεμά. Το πλάνο

θυμίζει *πλάνο παρακολούθησης* –έχει πανομοιότυπες παραμέτρους με το πλάνο της πρόσοψης του σχολείου του Πιερό, το οποίο επίσης είχαμε παραγνωρίσει αρχικά ως τέτοιο– και, όπως και στις προαναφερθείσες περιπτώσεις, δεν θα αποσαφηνιστεί ποτέ εάν ήταν τέτοιο ή όχι.

Στις εικόνες αμφίβολου status θα πρέπει να συμπεριλάβουμε και μερικές τηλεοπτικές εικόνες που προκαλούν απορία ως προς το υποκείμενό τους αλλά και την αφηγηματική τους λειτουργία. Η σκηνή όπου η Αν και ο Ζορζ συνειδητοποιούν την «εξαφάνιση» του Πιερό, αρχίζει με την οθόνη να καταλαμβάνεται πλήρως από την εικόνα ενός τηλεοπτικού δελτίου ειδήσεων, με ένα ρεπορτάζ σχετικό με τις ευρωπαϊκές δυνάμεις κατοχής στο Ιράκ. Το πλάνο διαρκεί 40 περίπου δευτερόλεπτα, χωρίς να δίνεται στη διάρκεια αυτή κάποια ένδειξη για το πού βρίσκεται αυτή η τηλεόραση και για το αν την παρακολουθεί κάποιος, θυμίζοντας έτσι τα τηλεοπτικά δελτία ειδήσεων των *71 Θραυσμάτων*. Τελικά το επόμενο πλάνο «τοποθετεί» την τηλεόραση στο σπίτι των Λοράν, όπου μπαίνει η Αν, βρίσκοντας τον Ζορζ να δουλεύει καθισμένος στο γραφείο του, απέναντι από την τηλεόραση. Τα 40 δευτερόλεπτα όμως full frame τηλεοπτικών ειδήσεων που έχουν προηγηθεί, πόσω μάλλον όταν είναι προφανές ότι στο υποκειμενικό «σύμπαν» του Ζορζ αποτελούν απλώς ένα ηχητικό «φόντο» στο οποίο δεν δίνει ιδιαίτερη σημασία, δεν μπορούν να αιτιολογηθούν απλώς ως ένα «υποκειμενικό» πλάνο του Ζορζ. Αποτελούν κι αυτά μια εικόνα που, ακόμα και αφού «τοποθετείται» στον διηγητικό χωρο-χρόνο, συνεχίζει να προκαλεί απορίες ως προς το αφηγηματικό της «νόημα».

Ανάλογη εμμονή στη full frame εικόνα μιας οθόνης παρατηρούμε και λίγο πριν από την αυτοκτονία του Μαζίντ. Ολόκληρη η οθόνη καταλαμβάνεται τώρα από την εικόνα της τηλεοπτικής εκπομπής του Ζορζ. Επί σαράντα σχεδόν δευτερόλεπτα παρακολουθούμε τη συζήτηση με τους καλεσμένους του, χωρίς να μπορούμε να είμαστε βέβαιοι εάν παρακολουθούμε μια οθόνη τηλεόρασης στην οποία παίζεται η εκπομπή ή εάν παρακολουθούμε την εκπομπή απευθείας μέσα από την «αντικειμενική» οπτική γωνία της αφηγητικής πηγής που έχει «αποφασίσει» εδώ, όπως έκανε και την προηγούμενη φορά, να «μιμηθεί» το στιλ μιας τηλεοπτικής σκηνοθεσίας. Αντίθετα με πριν, πάντως, θα αποδειχθεί ότι τώρα παρακολουθούμε την ίδια την εικόνα της εκπομπής, μέσα από την οθόνη του μόνιτορ στο οποίο ο Ζορζ κάνει το μοντάζ του τελευταίου επεισοδίου. Η εικόνα «παγώνει» και έπειτα γυρίζει αργά, τότε προς τα πίσω και τότε προς τα μπρος, καθώς ο τεχνικός «ψάχνει» να βρει

τα κομμάτια που του υποδεικνύει ο Ζορζ. Τελικά, το status της εικόνας θα εδραιωθεί με βεβαιότητα μέσω του επόμενου, γενικού πλάνου της αίθουσας μοντάζ, όπου φαίνονται ο Ζορζ και ο τεχνικός να δουλεύουν μπροστά στο μόνιτορ.

Η αμφιβολία ως προς το status των εικόνων θα μπορούσαμε να πούμε ότι κορυφώνεται στο τελευταίο πλάνο, το οποίο και «κλείνει» την ταινία με έναν εξαιρετικά «ανοιχτό» και απροσδιόριστο τρόπο. Βλέπουμε και πάλι –για δεύτερη φορά στην ταινία– την πρόσοψη του σχολείου του Πιερό. Το κάδρο είναι ολόιδιο με αυτό του προηγούμενου πλάνου του σχολείου, το οποίο είχαμε αρχικά παραγνωρίσει ως *πλάνο παρακολούθησης*, μέχρι η κάμερα να μας διαψεύσει ακολουθώντας τον Πιερό στις σκάλες και τελικά στο αυτοκίνητο του πατέρα του. Αυτήν τη φορά, όμως, η υπόθεση ότι πρόκειται για *πλάνο παρακολούθησης* –ίσως και *βιντεο-καταγραφή*– παραμένει αδιάψευστη ως το τέλος: Το πλάνο διαρκεί περίπου τέσσερα λεπτά, και σε όλη αυτήν τη διάρκεια διατηρείται σταθερό το γενικό κάδρο της πρόσοψης. Βλέπουμε παιδιά που βγαίνουν από το εσωτερικό του σχολείου, κατεβαίνουν και στέκονται παρέες-παρέες σε διάφορα σημεία, ενώ κάτω, μπροστά από το κιγκλίδωμα που χωρίζει το πεζοδρόμιο από το δρόμο, στέκονται διάφοροι ενήλικες που περιμένουν. Και πάλι δεν δημιουργείται κάποιο «κέντρο» ενδιαφέροντος στο κάδρο, αναγκάζοντας τον θεατή να «ψάχνει» σε όλο το μήκος και πλάτος του, ώστε να απομονώσει από αυτό το «τυχαίο» κομμάτι χρόνου κάτι που να έχει σχέση με την ιστορία. Κάποια στιγμή, στην αριστερή άκρη του κάδρου, εμφανίζεται ο Πιερό, ο οποίος κατεβαίνει μερικά σκαλιά και στέκεται σ' ένα σημείο με έναν φίλο του. Μερικά δευτερόλεπτα αργότερα, από το κάτω μέρος του κάδρου –ερχόμενος από τον δρόμο– εισέρχεται ο γιος του Μαζίντ, ο οποίος πλησιάζει και λέει κάτι στον Πιερό. Οι δυο τους κατεβαίνουν μέχρι το προστατευτικό κιγκλίδωμα, και συζητούν εκεί φιλικά για λίγη ώρα –χωρίς να ακούγεται τίποτε από ό,τι λένε–, ώπου ο γιος του Μαζίντ φεύγει και ο Πιερό επιστρέφει στην παρέα του· για να φύγει ύστερα από λίγο κι αυτός, βγαίνοντας από την αριστερή πλευρά του κάδρου. Οι είσοδοι στο κάδρο του Πιερό και του γιου του Μαζίντ δεν τονίζονται με κάποιο στιλιστικό τέχνασμα (φωτιστικό ή της μιζανσέν), ώστε να γίνουν εύκολα αντιληπτές από τον θεατή. Είναι πολύ πιθανόν ο θεατής να μην παρατηρήσει τους δύο νεαρούς από την αρχή, παρά αρκετή ώρα αργότερα, όταν έχουν ήδη σταθεί μπροστά στο κιγκλίδωμα και συζητούν, και να του δημιουργηθεί έτσι η αίσθηση ότι κάτι «έχασε», ότι ίσως δεν παρατήρησε κάποια κρίσιμη λεπτομέρεια. Επίσης, ο υπαινιγμός που αφήνει το πλάνο

για κάποιο είδος «συνεννόησης» ανάμεσα στον Μαζίντ και τον Πιερό μπορεί να κάνει αμφίβολη ακόμα και τη χρονική «τοποθέτηση» του πλάνου. Μήπως πρόκειται για ένα φλας-μπακ, που μας δείχνει ότι η παρακολούθηση και η αποστολή των κασετών ήταν μια «συνωμοσία» των παιδιών; Ή μήπως πρόκειται για το διηγητικό παρόν το οποίο παρακολουθεί τώρα και καταγράφει ο άγνωστος «διώκτης» των Λοράν; Ή, τέλος, πρόκειται για το διηγητικό παρόν μέσα από το «ουδέτερο», αντικειμενικό βλέμμα της αφηγητικής πηγής; Δεν θα το μάθουμε ποτέ καθώς, μετά και την έξοδο του Πιερό από το κάδρο, και ενώ το πλάνο συνεχίζεται, εμφανίζονται οι τίτλοι τέλους που διαρκούν περίπου δύο λεπτά και η ταινία τελειώνει. Θα παραμείνει ως μόνιμο κενό γνώσης το τι είπαν μεταξύ τους, το αν αυτή η εικόνα ήταν τελικά ένα «αντικειμενικό» πλάνο ή εάν ήταν πράγματι ένα *πλάνο παρακολούθησης*. Εάν ο άγνωστος διώκτης των Λοράν ήταν με την κάμερά του απέναντι από το σχολείο και βιντεοσκοπούσε τη συγκεκριμένη δράση ή εάν η μόνη κάμερα που ήταν στημένη απέναντι από το σχολείο ήταν η εξω-διηγητική κάμερα με την οποία κινηματογραφήθηκε η ταινία.

Η ασάφεια που παράγεται από το κείμενο της ταινίας, και η οποία ανακόπτει διαρκώς την κλασική τάση του θεατή να διαμορφώσει ένα στέρεο «έδαφος» γνώσης στο οποίο θα μπορεί να στηρίξει τις υποθέσεις του για την εξέλιξη της ιστορίας, δεν περιορίζεται μόνο στο προεκτεθέν «σύστημα» αμφίβολου status εικόνων. Γενικευμένη ασάφεια παράγεται και στο καθαρά διηγητικό επίπεδο, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την υποτιθέμενη σχέση της Αν με τον οικογενειακό τους φίλο και εργοδότη της Πιερ, για την αλήθεια η μη της οποίας δεν βεβαιωνόμαστε ποτέ. Υπάρχουν δύο σκηνές της Αν με τον Πιερ, που δημιουργούν την υπόνοια για μια σχέση μεταξύ τους: μία σε μια λογοτεχνική δεξίωση όπου η Αν μιλάει στον Ζορζ στο τηλέφωνο και ταυτόχρονα χαμογελάει διφορούμενα στον Πιερ που στέκεται παραδίπλα· και μία σ' ένα καφέ, όπου, καθώς η Αν εκμυστηρεύεται στον Πιερ τα παράπονά της για τη συμπεριφορά του Ζορζ, αγγίζονται και αγκαλιάζονται με έναν τρόπο που δεν είναι σαφές αν είναι φιλικός ή ερωτικός. Οι υπαινιγμοί αργότερα του Πιερό στη μητέρα του και η αντίδρασή της, η οποία δεν προδίδει μόνο έκπληξη αλλά και ενοχή, ενισχύει την υπόθεση της εξωσυζυγικής σχέσης, ενώ η ψυχρότητα και η ένταση που επικρατεί από την αρχή της ταινίας ανάμεσα στην Αν και στον Ζορζ, θα μπορούσε να δικαιολογηθεί σ' αυτό το πλαίσιο. Ωστόσο οι ενδείξεις αυτές, και διάφορες άλλες, όπως για παράδειγμα η ανεξήγητη αργοπορία της Αν να επιστρέψει

ένα βράδυ σπίτι, που προκαλεί την οργισμένη αντίδραση του Ζορζ, δεν αίρουν ποτέ την αμφιβολία, η οποία διατηρείται μέχρι το τέλος της ταινίας. Το αν η Αν έχει πράγματι σχέση με τον Πιερ ή όχι, παραμένει ως ένα μόνιμο κενό γνώσης στον θεατή – και δεν θα είναι το μόνο. Το ίδιο το ερώτημα που υποθέσαμε στην αρχή ότι θα αποτελούσε τον άξονα του *ερμηνευτικού κώδικα* της αφήγησης, «Ποιος στέλνει τις κασέτες και γιατί;», θα παραμείνει οριστικά αναπάντητο, όπως και το αν τελικά ο Πιερό και ο γιος του Μαζίντ έπαιξαν κάποιον ρόλο στην υπόθεση ή όχι. Ποτέ δεν θα μάθουμε τι είπαν τα δύο παιδιά στο τελευταίο πλάνο, και εάν αυτή τους η συνάντηση έλαβε χώρα μετά ή πριν από την έναρξη της περιπέτειας των Λοράν. Η κλασική θρίλερ διήγηση στην οποία ανέμενε να εμπλακεί ο θεατής δεν θεμελιώνεται ποτέ, διότι αντί για ένα μεταδοτικό και πλεονασματικό σε πληροφορίες φιλικό κείμενο, συναντά ένα κείμενο που βρίθει ασαφειών και αβεβαιοτήτων, οι οποίες στρέφουν το ενδιαφέρον στο παρόν της θέασης (τι είναι αυτό που βλέπουμε) και όχι στο μέλλον (τι θα γίνει στην ιστορία πώς θα επέλθει το αναμενόμενο τέλος), όπως επιτάσσει το κλασικό αφηγηματικό πρότυπο.

Η εδραίωση της αμφιβολίας και της ασάφειας στον νου του θεατή ενισχύεται και από μια άλλη ενδογενή νόρμα της ταινίας, αυτήν του αναδρομικού προσδιορισμού του status και του νοήματος των εικόνων. Αναφέρθηκα ήδη σε πολλές περιπτώσεις όπου αναδρομικά μόνο αποσαφηνίστηκε το status μιας εικόνας, αποδεικνύοντας συχνά εσφαλμένη την αρχική μας υπόθεση. Είδαμε πώς οι off διάλογοι και ο αναπάντεχος «Rewind» και «Fast-Forward» «χειρισμός» της εικόνας προσδιόρισαν αναδρομικά διάφορα πλάνα ως *βιντεο-καταγραφές παρακολούθησης*: ή πώς το τρίτο πλάνο της πρόσωσης της οικίας Λοράν προσδιόρισε αναδρομικά το δεύτερο ως *πλάνο παρακολούθησης* (αλλά όχι και ως *βιντεο-καταγραφή*).

Η νόρμα του αναδρομικού προσδιορισμού εκδηλώνεται πολύ έντονα στον τρόπο με τον οποίο οι διάσπαρτες στο φιλικό κείμενο εικόνες του μικρού Μαζίντ τροφοδοτούνται συνεχώς με νέες σημασίες, εντασσόμενες, αρκετή ώρα αφού τις έχουμε δει, μαζί με τις ζωγραφιές που φτάνουν στο σπίτι των Λοράν, σε μια δομή στοιχείων που εξηγεί τελικά τι συνέβη στο παρελθόν μεταξύ του Ζορζ και του παρ' ολίγον αδελφού του. Στην πρώτη της εμφάνιση στην οθόνη, η εικόνα του αγοριού με το αίμα στο στόμα είναι εντελώς απροσδιόριστη, και το ότι ανήκει στο σύμπαν των υποκειμενικών εντυπώσεων του Ζορζ, ως ανάμνηση ή φαντασία του, είναι μια ελάχιστα ασφαλής εικασία. Τη δεύτερη φορά, επτά λεπτά περίπου μετά την πρώτη, η

ίδια εικόνα αποτελεί την κατάληξη ενός λίγο μεγαλύτερου πλάνου: Η κάμερα κινείται στον σκοτεινό χώρο ενός σπιτιού, όπου «βρίσκει» το αγόρι, που γυρίζει και κοιτάζει μέσα στον φακό. Είναι και πάλι ασαφές το νόημα της, όμως η παρεμβολή της –ξανά– ανάμεσα σε δύο εικόνες του σπιτιού των Λοράν (μετά το «αινιγματικό» νυχτερινό πλονζέ της Rue des Iris και πριν από το γενικό του σπιτιού όπου βγαίνουν ο Ζορζ με τον Πιερό) εδραιώνει πλέον την αίσθηση ότι η εικόνα αυτή «εισβάλλει», «τρυπώνει» απρόσκλητη στον «κόσμο» του Ζορζ, συνδεόμενη μαζί του με έναν μυστηριώδη τρόπο. Τα δύο πλάνα τροφοδοτούνται με νέα σημασία από τον διάλογο που έχει αργότερα ο Ζορζ με τη μητέρα του, όταν την επισκέπτεται στο πατρικό του σπίτι και περνάει τη νύχτα εκεί. Η αναφορά του στον Μαζίντ και στο γεγονός ότι τον ονειρεύτηκε οδηγούν στο αναδρομικό συμπέρασμα πως οι μυστηριώδεις εικόνες αποτελούσαν όνειρα του Ζορζ και πως το αγόρι με το ματωμένο στόμα ήταν ο μικρός Αλγερινός τον οποίο ήθελαν (αλλά τελικά δεν αποφάσισαν) να υιοθετήσουν ο γονείς του. Η πρώτη εικόνα, βέβαια, μάλλον θα πρέπει να ήταν η απεικόνιση μιας σκέψης-ανάμνησης και όχι ονείρου του Ζορζ, καθώς την ώρα που την είδαμε, ο Ζορζ δεν κοιμόταν αλλά έβλεπε μαζί με την Αν στην τηλεόραση την κασέτα που πριν από λίγο είχε φτάσει σπίτι τους. Η δεύτερη όμως θα μπορούσε κάλλιστα να είναι όνειρο: Επόταν εκείνου του σιωπηλού νυχτερινού πλονζέ της Rue des Iris, ενώ την ακολουθούσε η «πρωινή» σκηνή όπου ο Ζορζ με τον Πιερό βγήκαν από το σπίτι.

Αμέσως μετά τον διάλογο του Ζορζ με τη μητέρα του, βλέπουμε την τρίτη εικόνα με τον μικρό Μαζίντ, η οποία για πρώτη φορά, διαθέτει σαφές status, αποτελώντας μέρος μιας κλασικής στιλιστικής σύνθεσης «ονείρου»: Ο Μαζίντ κόβει με ένα τσεκούρι το κεφάλι ενός κόκορα και το πρόσωπό του γεμίζει αίματα. Ύστερα, κινείται απειλητικά εναντίον ενός μικρού αγοριού που τον κοιτάζει έντρομο. Απότομα, το πλάνο κόβεται και βλέπουμε τον Ζορζ να ξυπνάει λαχανιασμένος στο κρεβάτι του στο πατρικό του σπίτι και να ανάβει το φως. Η επόμενη σκηνή, όπου ο Ζορζ κατεβαίνει από το υπνοδωμάτιο για να πάρει πρωινό με τη μητέρα του, ρίχνει αναδρομικά ακόμα περισσότερο φως στις αινιγματικές εικόνες του Μαζίντ. Πριν μπει στην τραπεζαρία, σπρώχνει μια μισάνοιχτη πόρτα και ρίχνει μια ματιά στο δωμάτιο πίσω της: πρόκειται για τον χώρο όπου είδαμε νωρίτερα τον Μαζίντ να γυρίζει και να κοιτάζει την κάμερα. Η εικόνα λοιπόν του Μαζίντ που εισβάλλει στα όνειρα και στη συνείδηση του Ζορζ «διαδραματίζεται» στο πατρικό του σπίτι. (Αντίστοιχα, όταν βλέπουμε τον Μαζίντ να σκοτώνει τον κόκορα, ο χώρος θυμίζει έντονα τον

εξωτερικό χώρο του πατρικού του Ζορζ όπως τον έχουμε δει, 8 λεπτά νωρίτερα, στην τέταρτη κασέτα παρακολούθησης).

Καθώς τροφοδοτούνται με νόημα οι εικόνες του Μαζίντ, νοηματοδοτούν κι αυτές με τη σειρά τους αναδρομικά και τις ζωγραφιές στις οποίες καταφθάνουν τυλιγμένες οι κασέτες παρακολούθησης. Τα κοινά θέματα του «αίματος από το στόμα» και του «κόκορα με το κομμένο κεφάλι» συνδέουν τις ζωγραφιές και τα όνειρα του Ζορζ σε μια ενιαία δομή, από την οποία προκύπτει ότι ο Μαζίντ είναι κατά κάποιον τρόπο συνδεδεμένος με την υπόθεση της παρακολούθησης και της αποστολής των κασετών. Αναδρομικά βέβαια δίνεται και η απάντηση στο ερώτημα του τι ακριβώς «σημαίνουν» αυτές οι εικόνες. Γιατί ο Μαζίντ έχει αίμα στο στόμα του; Τίνος την οπτική γωνία απεικονίζει η κάμερα που τον «βρίσκει» μπροστά σε εκείνο το παράθυρο – ποιον γυρίζει και κοιτάζει ο Μαζίντ; Είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι το ακριβές νόημα των εικόνων θα αποκαλυφθεί μόλις 15 λεπτά πριν από το τέλος της ταινίας, όταν ο Ζορζ θα αποκαλύψει στην Αν την αλήθεια και θα καταλάβουμε ότι οι εικόνες αυτές –όνειρα ή μη– δεν απεικόνιζαν κάτι που συνέβη πραγματικά αλλά τα ψέματα που είχε πει ο Ζορζ για τον Μαζίντ. Μόνο το τελευταίο όνειρο, λίγο πριν από το τέλος της ταινίας, εμφανίζεται με σαφές νόημα, καθώς απεικονίζει αυτό που ήδη πια γνωρίζουμε ότι είχε συμβεί: τη βίαιη απομάκρυνση του Μαζίντ από το σπίτι, για να μεταφερθεί σε ορφανοτροφείο.

Ο προσδιορισμός της δεύτερης εικόνας του Μαζίντ ως ονείρου, οδηγεί ταυτόχρονα και σε μια αναδρομική επανεξέταση του συζευγμένου μαζί της «αινιγματικού» νυχτερινού πλάνου της Rue des Iris στο οποίο αναφέρθηκα νωρίτερα: εφόσον είναι ένα πλάνο σε άμεση συνέχεια με ένα όνειρο που βλέπει ο Ζορζ – υπάρχει μάλιστα ηχητική συνέχεια ανάμεσα στα δύο πλάνα–, ενισχύεται η υπόθεση που είχαμε κάνει, ότι το πλάνο είναι «τραβηγμένο» από το υπνοδωμάτιο του Ζορζ. Είναι πάντως άξιο απορίας το γιατί πριν από το όνειρο του Ζορζ βλέπουμε ένα πλάνο της Rue des Iris, από το παράθυρο του υπνοδωματίου του την ώρα που εκείνος κοιμάται, και δεν βλέπουμε –όπως θα ήταν το αναμενόμενο– τον ίδιο τον Ζορζ να κοιμάται. Αυτό δημιουργεί νέες αμφιβολίες: Μήπως τελικά ο Ζορζ είπε ψέματα στη μητέρα του ότι ονειρεύτηκε τον Μαζίντ, ώστε να βρει έτσι αφορμή για να της τον αναφέρει; Μήπως δηλαδή το πλάνο της Rue des Iris ήταν στην πραγματικότητα ένα υποκειμενικό του Ζορζ, ο οποίος ξαγρυπνούσε σκεπτόμενος τον Μαζίντ και κοιτώντας από το παράθυρο το στενό δρομάκι όπου πίστευε ότι κρυβόταν ο

ανώνυμος διώκτης του; Πολύ αργότερα, προς το τέλος της ταινίας, όταν ο Ζορζ επιστρέφει στο σπίτι μετά την αυτοκτονία του Μαζίντ και κλείνεται στο υπνοδωμάτιο, θα ξαναδούμε ένα ίδιο σχεδόν πλάνο της Rue des Iris, που το διαδέχεται ένα πλάνο του Ζορζ που κοιτάζει από το παράθυρο προς τον δρόμο – μια κλασική συνταγματική δομή ρακόρ βλέμματος, μέσω της οποίας το πλάνο του δρόμου «δηλώνεται» σαφώς αυτήν τη φορά ως υποκειμενικό του Ζορζ. Το πρώτο, «ασαφές», πλάνο της Rue des Iris επανέρχεται στη μνήμη μας τώρα ως ένα «φλας-φόργουορντ» αυτού του δεύτερου, ως υποκειμενικό δηλαδή κι αυτό του Ζορζ, γεγονός που συγκρούεται με την υπόθεση ότι η εικόνα του Μαζίντ που ακολούθησε εκείνο το πλάνο ήταν όνειρο του Ζορζ. Γίνεται ξεκάθαρο εδώ το πώς, μέσω της διαρκούς αναδρομικής αμφισβήτησης προηγούμενων συμπερασμάτων και υποκατάστασης υποθέσεων που καμιά τους δεν μπορεί να επιβεβαιωθεί οριστικά, οργανώνεται η ίδια η «ασάφεια» ως μια κυρίαρχη νόρμα της ταινίας.

Αναδρομικά νοηματοδοτούνται και πολλά άλλα, λιγότερο σημαντικά κειμενικά στοιχεία. Τέτοια περίπτωση είναι η σκηνή όπου βλέπουμε τον Ζορζ, μετά την αυτοκτονία του Μαζίντ, να βγαίνει από έναν κινηματογράφο. Είναι μια σκηνή στην οποία δεν δίνουμε ίσως ιδιαίτερη σημασία, παρά μόνο αργότερα, όταν ο Ζορζ έχει επιστρέψει πια στο σπίτι και αφηγείται στην Αν τι συνέβη. Η Αν τον ρωτάει, πολύ λογικά, αν πήγε στην αστυνομία και αν κάλεσε βοήθεια. Ο Ζορζ της απαντά αρνητικά και στην εύλογη απορία της, τι έκανε όλες αυτές τις ώρες που μεσολάβησαν, εκείνος λέει: «Τίποτε, τριγυρνούσα στην πόλη...» Αναπόφευκτα έρχεται στον νου μας η εικόνα της εξόδου του από τον κινηματογράφο, και συνειδητοποιούμε τώρα το «παράλογο» της επιλογής του αυτής, η οποία, αποκτά τώρα ιδιαίτερη σημασία ως κάτι που ο Ζορζ αισθάνεται την ανάγκη να αποκρύψει από την Αν. Άλλη περίπτωση είναι μια «αινιγματική» ατάκα του Ζορζ προς την Αν, αφού έχουν δει την τέταρτη κασέτα που έχει σταλεί στο σπίτι τους. Οργισμένη από την άρνηση του Ζορζ να μοιραστεί μαζί της τις υποψίες του για τον «ένοχο», η Αν του λέει: «Αυτή είναι η ιδέα σου για μια στέρη σχέση βασισμένη στην αμοιβαία εμπιστοσύνη;» Τότε ο Ζορζ της απαντά με «νόημα», που προς το παρόν όμως μένει ανεξιχνίαστο: «Ακούς τι λες;...». Μέχρι στιγμής, δεν έχει θεμελιωθεί η υπόνοια για την εξωσυζυγική σχέση της Αν με τον Πιερ. Όταν όμως αργότερα γίνει αυτό, μπορούμε, αναδρομικά, να ερμηνεύσουμε τα λόγια του Ζορζ υπ' αυτό το πρίσμα, και να τα συμπεριλάβουμε κι αυτά στις ενδείξεις που θα μπορούσαν να στηρίζουν την

υπόθεση της εξωσυζυγικής σχέσης. Και βέβαια, η ίδια η κατάληξη της ταινίας είναι μια κατεξοχήν εκδήλωση της νόρμας της αναδρομικής αναθεώρησης και επανερμηνείας των πραγμάτων που έχουμε ήδη δει. Η συζήτηση του Πιερό με τον γιο του Μαζίντ εδραιώνει μια νέα πιθανότητα αναδρομικής ερμηνείας ολόκληρης της ιστορίας: ως μιας συνωμοσίας που εξύφαναν από κοινού τα δύο παιδιά.

Έχει γίνει φανερό ότι στην αφηγηματική διαδικασία την οποία θέτει σε κίνηση το *Caché*, δημιουργείται συστηματικά στον νου του θεατή η αμφιβολία σχετικά με το τι ακριβώς είναι αυτό που βλέπει. Παράλληλα, μέσα από τη συνεχή επανάληψη και παραλλαγή στιλιστικών παραμέτρων που αναγνωρίζονται ως χαρακτηριστικές των *βιντεο-καταγραφών* και των *πλάνων παρακολούθησης*, και την εφαρμογή τους ακόμα και σε πλάνα που αποδίδουν μάλλον το «αντικειμενικό» βλέμμα της αφηγητικής πηγής παρά αυτό κάποιου διηγητικού χαρακτήρα που παρακολουθεί, εδραιώνεται μια γενικότερη αίσθηση «παρακολούθησης». Ο θεατής αποκομίζει την εντύπωση μιας σύνθεσης διαφόρων «βλεμμάτων» τα οποία «παρακολουθούν»· και που τότε εγκιβωτίζονται το ένα στο άλλο, τότε αντικατοπτρίζονται το ένα στο άλλο, τότε υποκαθιστούν το ένα το άλλο και τότε δημιουργούν μια μόνιμη αμφιβολία σχετικά με το ποιος είναι ο «ιδιοκτήτης» τους. Στην πρώτη «πρόσοψη» του σπιτιού των Λοράν, ο θεατής βλέπει αρχικά μια «αντικειμενική» θέα του σπιτιού, αλλά σύντομα διαπιστώνει ότι στην πραγματικότητα βλέπει, μαζί με τους Λοράν, μια εικόνα την οποία έχει βιντεοσκοπήσει (άρα έβλεπε κάποτε) κάποιος άλλος διηγητικός χαρακτήρας που νωρίτερα παρακολουθούσε το σπίτι. Στη δεύτερη «πρόσοψη», βλέπει το σπίτι των Λοράν, αλλά αυτήν τη φορά μέσα από τα μάτια (ή και το βιζέρ της κάμερας) του ανώνυμου διώκτη τους, την ώρα που ο τελευταίος το βιντεοσκοπεί· ενώ, ταυτόχρονα, αυτό το διηγητικό βλέμμα που παρακολουθεί και «καταδιώκει» τους Λοράν δεν εγκιβωτίζεται στο μη διηγητικό, «ανώτερο βλέμμα» με το οποίο η αφηγητική πηγή μεταδίδει τις αφηγηματικές πληροφορίες, αλλά καταλαμβάνει το ίδιο αυτήν την ανώτερη θέση· γίνεται, όπως παρατηρεί ο Thomas Levin (2010, σ. 80), «η ίδια η συνθήκη που καθιστά πιθανό τον διηγητικό χώρο», τον κόσμο στον οποίο οι Λοράν υπάρχουν. Στην πρώτη πρόσοψη του σχολείου του Πιερό, ο θεατής βλέπει το σχολείο ως αντικείμενο του βλέμματος του διώκτη των Λοράν αλλά στη συνέχεια αποδεικνύεται ότι το βλέμμα ανήκει στην ίδια την αφηγητική πηγή, ενώ σε ένα πλήθος εικόνων, όπως στο τελευταίο πλάνο της ταινίας ή και στην αυτοκτονία του

Μαζί, παραμένει ως αναπάντητο ερώτημα το αν η εικόνα που βλέπουμε αποδίδει το διηγητικό βλέμμα που παραμονεύει τον Ζορζ και την οικογένειά του ή το μη διηγητικό βλέμμα της αφηγητικής πηγής.

Η απουσία της συνηθισμένης, κλασικής ιεραρχίας βλεμμάτων, στην κορυφή της οποίας θα στεκόταν το αξιόπιστο, εξω-διηγητικό «μη βλέμμα» της αφηγητικής πηγής που θα περιέκλειε ολόκληρο τον διηγητικό κόσμο και όλα τα υπόλοιπα –διηγητικά– βλέμματα, καθιστά σταδιακά το ίδιο το βλέμμα της αφηγητικής πηγής λιγότερο «αντικειμενικό» και του αφαιρεί την απόλυτη αξιοπιστία που του αποδίδεται συνήθως. Η θέα που παρέχεται στον διηγητικό κόσμο δεν «περνάει» από ουδέτερης προέλευσης εικόνες που ανοίγουν ένα διαφανές «παράθυρο» στην ιστορία, αλλά από εικόνες «υποκειμενικές», που παραπλανούν και δημιουργούν απορία και αβεβαιότητα ως προς την πηγή τους. Το βλέμμα δηλαδή με το οποίο η αφηγητική πηγή αφηγείται την ιστορία, προσεγγίζει κι αυτό την ποιότητα ενός «πραγματικού» βλέμματος, ενός βλέμματος με συγκεκριμένη «πρόθεση», που εμφορείται από συγκεκριμένες προ-καταλήψεις και που ποτέ δεν μπορεί να είναι απόλυτα αξιόπιστο. Αυτή η «υποκειμενικοποίηση» του βλέμματος που συγκροτεί τον διηγητικό κόσμο, σε συνδυασμό με τη γενικότερη ασάφεια που είδαμε ότι κυριαρχεί, διαβρώνουν το σταθερό αντιληπτικό έδαφος στο οποίο ως κλασικοί θεατές έχουμε συνηθίσει να υποδεχόμαστε τα δεδομένα μιας ταινίας και υπονομεύει τη *φυσική στάση*. Ο εφησυχασμός τον οποίο θα δημιουργούσε στον θεατή η σαφήνεια, η μεταδοτικότητα και η «αξιοπιστία» ενός κλασικού κειμένου, ο οποίος θα του επέτρεπε να «ξεχάσει» τον εαυτό του ως ερμηνεύοντα και να στρέψει το ενδιαφέρον του στην εξέλιξη μιας ιστορίας που θα έμοιαζε να «αφηγείται» τον εαυτό της, εδώ απουσιάζει. Μέσα δε στο παιχνίδι αντικατοπτρισμών και υποκατάστασης βλεμμάτων, ο θεατής αποκτά επίγνωση και του δικού του βλέμματος, όχι ως του πανταχού παρόντος «μη βλέμματος» που έχει μάθει να «δανείζεται» από την αφηγητική πηγή και το οποίο «καταγράφει» την αλήθεια του διηγητικού κόσμου, αλλά ως ενός βλέμματος που ερμηνεύει αυτό που βλέπει και που διαμορφώνει το αντικείμενό του, περνώντας το μέσα από το φίλτρο προ-καταλήψεων, οι οποίες μάλιστα συχνά οδηγούν σε σφάλματα. Αυτή η υπονόμηση της «αντικειμενικότητας» του βλέμματος, η διαρκής αμφισβήτηση των «προφανών» εντυπώσεων, θα παίζει κεντρικό ρόλο στον τρόπο που αναπτύσσεται η αφηγηματική διαδικασία στο *Caché*.

Η στροφή του ενδιαφέροντος του θεατή στο ίδιο του το βλέμμα επιτυγχάνεται και μέσω ενός «πολλαπλασιασμού» της κατάστασης της θέασης, τον οποίο επιφέρουν οι full frame οθόνες τηλεοπτικού προγράμματος που επανέρχονται κάθε τόσο στο κείμενο της ταινίας. Μια οθόνη που απεικονίζει το «κοίταγμα» σε μια άλλη οθόνη φέρνει στο προσκήνιο γενικότερα τη σχέση εικόνας-θεατή, αντανακλώντας έτσι τη «δραστηριότητα» της θέασης της ίδιας της ταινίας που παρακολουθούμε. Επιπλέον, οι διηγητικές οθόνες αναδεικνύονται στην αντίληψη του θεατή ως αντικείμενα του δικού του κυρίως βλέμματος, είτε επειδή στερούνται σαφούς διηγητικού υποκειμένου είτε επειδή η έμφαση που τους δίνεται (η διάρκειά τους και το ότι καταλαμβάνουν για τόση πολλή ώρα το σύνολο της οθόνης ή κεντρική θέση στο κάδρο) είναι δυσανάλογη με την προσοχή που τους δίνουν οι διηγητικοί τους «θεατές», και έτσι δεν μπορούν να αιτιολογηθούν επαρκώς ως υποκειμενικά πλάνα. Το full frame «talking head» του Ζορζ που κάνει την αποφώνηση της εκπομπής του, είναι μια «τηλεοπτική» εικόνα (ενθέτω τη λέξη σε εισαγωγικά διότι ύστερα διαπιστώνουμε ότι η αφηγητική πηγή απλώς «μιμούνταν» εδώ το τηλεοπτικό στιλ) την οποία δεν παρακολουθεί κανείς εκτός από εμάς τους ίδιους. Αργότερα, λίγο πριν από τη σκηνή όπου οι Λοράν διαπιστώνουν την «εξαφάνιση» του Πιερό, βλέπουμε επί σαράντα περίπου δευτερόλεπτα τη full frame εικόνα ενός τηλεοπτικού δελτίου ειδήσεων. Μετά τα σαράντα δευτερόλεπτα ασάφειας, η εικόνα θα εδραιωθεί τελικά ως «υποκειμενικό» του Ζορζ, καθώς ακολουθείται από ένα πλάνο στο οποίο ο Ζορζ δουλεύει στο γραφείο του και στο φόντο η τηλεόραση παίζει το εν λόγω δελτίο. Είναι ωστόσο προφανές στη συνέχεια ότι ο Ζορζ δεν δίνει καμία σημασία στο περιεχόμενο του ρεπορτάζ – είναι αμφίβολο αν κοιτούσε καν την οθόνη ή αν άκουγε έστω τον ήχο της τηλεόρασης. Όταν μπαίνει δε στο σπίτι και η Αν, καθ' όλη τη διάρκεια της διαλογικής σκηνής που ακολουθεί, ανάμεσά τους βρίσκεται πάντα η τηλεόραση με το συγκεκριμένο ρεπορτάζ, στο οποίο ούτε η μία ούτε ο άλλος δίνουν την παραμικρή σημασία. Ανάλογη περίπτωση –λιγότερη έντονη– συναντάμε και νωρίτερα, στην προηγούμενη εμφάνιση δελτίου ειδήσεων στην τηλεόραση των Λοράν. Ενώ ο Ζορζ και η Αν, καθισμένοι μπροστά στην τηλεόρασή τους, έχουν μόλις σταματήσει το βίντεο της δεύτερης «ανώνυμης» κασέτας, η τηλεόραση γυρίζει αυτόματα σε κανάλι που παίζει ειδήσεις. Ο Ζορζ και η Αν συζητούν για το θέμα του άγνωστου «διώκτη» τους, ενώ ταυτόχρονα «κοιτάζουν» αμέτοχα την τηλεόραση, προφανώς μην δίνοντας καμία σημασία στο τι βλέπουν. Και στις δύο περιπτώσεις, η έμφαση που δίνεται στις

ειδήσεις, είναι όπως είπαμε δυσανάλογη της σημασίας που τους δίνουν οι Λοράν, τα πλάνα δηλαδή δεν *λειτουργούν* ως υποκειμενικά – ακόμα και αν τεχνικά, θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως τέτοια· δεν παρουσιάζουν το υποκειμενικό «ενδιαφέρον» κάποιου διηγητικού χαρακτήρα, δεν μας δια φωτίζουν καθόλου για το τι σκέφτονται οι χαρακτήρες, ή για το πού κατευθύνεται η προσοχή τους. Έτσι, ελλείπει άλλου υποκειμένου, ο θεατής αντιλαμβάνεται τον ίδιο του τον εαυτό ως θεατή των ειδήσεων, όπως είδαμε να συμβαίνει, με ανάλογο τρόπο, και στα *71 Θραύσματα*.

Αναφέρθηκε ήδη πώς το μη διηγητικό «βλέμμα» που συγκροτεί την ιστορία, προσλαμβάνει συχνά την ποιότητα του διηγητικού, «υποκειμενικού» βλέμματος που παραμονεύει τους Λοράν, πολλές φορές δε είναι αδύνατη η εξαγωγή ενός οριστικού συμπεράσματος σχετικά με το αν η εικόνα που παρακολουθούμε πηγάζει από το ένα ή από το άλλο. Είδαμε χαρακτηριστικά πώς στην περίπτωση του δεύτερου *πλάνου παρακολούθησης* της οικίας Λοράν, η οπτική γωνία της παρακολούθησης δεν εγκιβωτίζεται σε κάποιο ανώτερο ιεραρχικά «αφηγητικό» βλέμμα, αλλά αποτελεί την ίδια τη συνθήκη που δημιουργεί τον κόσμο στον οποίο οι Λοράν κατοικούν, αποτελεί δηλαδή την οπτική γωνία την οποία ο θεατής έχει μάθει να θεωρεί ως δικό του βλέμμα στον διηγητικό κόσμο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να υποψιαστεί ο θεατής κάτι που στο πλαίσιο των κλασικών αφηγηματικών σχημάτων φαντάζει απίθανο: ότι το «βλέμμα» της κάμερας που κινηματογραφεί την ταινία, το «βλέμμα» δηλαδή με το οποίο ο ίδιος παρακολουθεί τα γεγονότα, και που «κανονικά» βρίσκεται εκτός της διήγησης, «κρυμμένο» θα λέγαμε και σε ασφαλή απόσταση από αυτή, αποκτά τώρα διηγητική «υπόσταση» και γίνεται το βλέμμα που κατατρύχει τον Ζορζ. Η εύλογη απορία που είδαμε να γεννιέται σε όλα σχεδόν τα *πλάνα παρακολούθησης*, το πώς δηλαδή η κάμερα του αγνώστου κατέγραφε τόσο καθαρής, ανεμπόδιστης θέας εικόνες, και ταυτόχρονα δεν γινόταν ποτέ αντιληπτή, βρίσκει έτσι μια αναπάντεχη εξήγηση: Δεν γινόταν αντιληπτή διότι είναι η ίδια η κάμερα που κινηματογραφεί την ταινία, και οι κάτοικοι του διηγητικού κόσμου δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση στον μη διηγητικό κόσμο της τεχνικής διαδικασίας που τους έχει «δημιουργήσει». Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, ο θεατής «τραβιέται» κι εδώ, όπως και στο *Funny Games*, «μέσα» στη διήγηση και αρχίζει να αντιλαμβάνεται τον ίδιο του τον εαυτό ως τον ανταγωνιστή του Ζορζ Λοράν. Βέβαια, η αφηγητική πηγή, η κάμερα και ο θεατής δεν αναγνωρίζονται άμεσα, όπως από τους Πίτερ και Πολ στο *Funny Games*: γίνονται όμως έμμεσα αντιληπτοί από τον Ζορζ· ως οι φορείς ενός βλέμματος που τον

καταδιώκει, και την πηγή του οποίου δεν μπορεί να εντοπίσει. Και όταν ο Ζορζ, κοιτάζει προς τη Rue des Iris ψάχνοντας να βρει τα ίχνη της κάμερας που τον παρακολουθεί, και φωνάζει θυμωμένος «Εμφανίσου, δειλέ! Τι θέλεις;...», ο θεατής είναι πιθανό να αποκομίσει την παράξενη αίσθηση ότι φωνάζει στον ίδιο, καλώντας τον να εμφανιστεί από την άλλη πλευρά της οθόνης.

Στο σημείο αυτό όμως δημιουργείται μια αντίφαση: όπως έχουμε επισημάνει από την αρχή του κεφαλαίου, ο θεατής του *Caché* αναμένει μια ιστορία με τα χαρακτηριστικά του θρίλερ και του *detective film* και συντονίζει, όσο του είναι δυνατόν, την ερμηνευτική του δραστηριότητα και την ανταπόκρισή του στο κείμενο σ' αυτό το πρότυπο. Η «ιδρυτική» διηγητική συνθήκη της ταινίας –κάποιος παρακολουθεί μια οικογένεια και στέλνει ανώνυμα στο σπίτι τους ένα είδος απειλητικών επιστολών– έχει ενεργοποιήσει εντός του μια πολύ ισχυρή προσδοκία για ένα κλασικό «θρίλερ», την οποία δεν εγκαταλείπει ποτέ, έστω κι αν τα αντίστοιχα σχήματα αποδεικνύονται ανεπαρκή για την κατανόηση της ταινίας. Αυτό σημαίνει ότι ο θεατής έχει από την αρχή «τοποθετήσει» τον εαυτό του στο «πλευρό» του Ζορζ, ως του θύματος μιας «επίθεσης» και «μοιράζεται» μαζί του την επιθυμία να αποκαλύψει τον ένοχο αυτής και τα κίνητρά του. Παρακολουθεί μαζί με τον Ζορζ τις εικόνες που περιέχονται στις κασέτες και «φαντάζεται» τον αποστολέα τους ως μια «απειλητική» φιγούρα με την οποία θα είναι αναπόφευκτη μια μελλοντική σύγκρουση. Άλλωστε, εκτός από τη «θρίλερ» βάση της ιστορίας, υπάρχουν στο κείμενο και διάφορα άλλα «κλισέ» που διατηρούν «ζεστές» τις προσδοκίες αυτές. Η σκηνή όπου η Αν, μόνη της στο σπίτι, απαντά στο τηλέφωνο και ακούει στην άλλη άκρη της γραμμής μια ψυχρή φωνή να λέει ξανά και ξανά «Θα ήθελα να μιλήσω στον άνθρωπο με το όνομα Ζορζ Λοράν», παραπέμπει ξεκάθαρα στις νόρμες των θρίλερ «τρόμου», ανακαλώντας στον νου του θεατή τα σχετικά σχήματα. Ενώ και η δημιουργία της εντύπωσης ενός «ξεχασμένου-καταπιεσμένου» πράγματος που επιστρέφει εκδικούμενο από το παρελθόν, παράγει μια *uncanny*⁸⁰ ατμόσφαιρα, οικεία στα θρίλερ τρόμου.

Η αντίφαση βεβαίως είναι προφανής: Πώς είναι δυνατόν ο θεατής να είναι με το μέρος του Ζορζ και ταυτόχρονα να αναγνωρίζει τον ίδιο του τον εαυτό ως τον διώκτη του Ζορζ. Πώς γίνεται η αναζήτηση μιας εξωτερικής απειλής να τον οδηγεί «πίσω» στον εαυτό του, ως την πηγή αυτής της απειλής; Ωστόσο, αυτό το παράδοξο, που μοιάζει με ένα «μορφικό» παιχνίδι χωρίς ουσιαστική σημασία, γίνεται σημαντικό

⁸⁰ Βλ. έκτο κεφάλαιο για την *uncanny* ατμόσφαιρα, ως νόρμα των ταινιών τρόμου.

και αφηγηματικά λειτουργικό, εάν σκεφτούμε ότι ένα ανάλογο παράδοξο βιώνει, σε διηγητικό επίπεδο, ο Ζορζ Λοράν. Στην πραγματικότητα δηλαδή, μέσω αυτής της διαδικασίας, ο θεατής συνειδητοποιεί σταδιακά ότι ακολουθεί μια κατοπτρική πορεία με τον Ζορζ.

Πολύ νωρίς στην ιστορία, η «εικόνα» του ανυποψίαστου, «αθώου» Ζορζ που υφίσταται μια μυστηριώδη και απρόκλητη απειλή, αρχίζει να αλλοιώνεται. Από τη στιγμή που εισβάλλει απρόσκλητη στον υποκειμενικό του κόσμο η εικόνα του μικρού Μαζίντ, η συμπεριφορά του Ζορζ χαρακτηρίζεται από μια εσωστρέφεια άτυπη για χαρακτήρα μιας τέτοιας ιστορίας, σαν η πηγή της «απειλής» να έχει μετατοπιστεί από τον «έξω» κόσμο στον «μέσα». Είναι ενδεικτικό άλλωστε ότι η εξήγηση του λόγου που ο άγνωστος στέλνει αυτά τα δέματα, έρχεται –σταδιακά μεν εξολοκλήρου δε– όχι από κάποια εξωτερική πηγή αλλά κυριολεκτικά «μέσα» από τον Ζορζ, μέσω εικόνων-ονείρων του παρελθόντος που «εισβάλλουν» στη συνείδησή του «επιστρέφοντας» από μια κρυφή, αποκλεισμένη και ενδόμυχη περιοχή του νου του.

Αυτή η μεταμόρφωση του Ζορζ, από κάποιον που παρακολουθείται από «έξω» σε κάποιον που παρακολουθεί και ελέγχει ο ίδιος τον εαυτό του και το παρελθόν του, αποδίδεται και μέσω της στιλιστικής ανάπτυξης της ταινίας, και του προαναφερθέντος παιχνιδιού υποκατάστασης βλεμμάτων και οπτικών γωνιών. Στην αρχή της ταινίας, ο Ζορζ παρουσιάζεται και ως αντικείμενο βλέμματος –το αντικείμενο της «απειλητικής» παρακολούθησης– και ως υποκείμενο, καθώς παρακολουθεί και χειρίζεται τα βίντεο «παρακολούθησης» στην οθόνη της τηλεόρασής του. Ωστόσο, σταδιακά, ο στιλιστικός χειρισμός των σκηνών μετατοπίζει το βάρος από την πρώτη ιδιότητα, του «αντικειμένου», στη δεύτερη, του «υποκειμένου», καθώς το βλέμμα του Ζορζ υπεισέρχεται σταδιακά στη θέση του παρακολουθούντος. Το πλάνο της τρίτης κασέτας παρακολούθησης, όπου η κάμερα «ταξιδεύει» με το αυτοκίνητο προς το πατρικό του σπίτι, μοιάζει με μια απεικόνιση της ανακλαστικής κίνησης που έχει ήδη κάνει ο νους του Ζορζ –πριν ακόμα δει το βίντεο αυτό– προς τα παιδικά του χρόνια και την ιστορία με τον Μαζίντ. Το πλάνο δε της τέταρτης κασέτας, όπου η κάμερα περιπλανιέται –πάλι μέσα από το αυτοκίνητο– στη συνοικία του Μαζίντ, μοιάζει με ένα φλας-φόργουορντ της πορείας που θα ακολουθήσει ο ίδιος ο Ζορζ δύο σκηνές αργότερα, όταν και θα πάει εκεί για να τον συναντήσει. Χαρακτηριστικό επίσης είναι το πλάνο της πρόσοψης της πολυκατοικίας του Μαζίντ, που εμφανίζεται, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, με όλα τα τυπικά

στιλιστικά χαρακτηριστικά ενός πλάνου παρακολούθησης, λίγο πριν από τη συνάντηση των δύο παλιών γνώριμων. Ενώ πιθανολογούμε ότι στη συνέχεια η εικόνα θα εδραιωθεί ως η οπτική γωνία της κάμερας του «διώκτη» του Ζορζ, τελικά αποδεικνύεται ότι είναι υποκειμενικό πλάνο του ίδιου του Ζορζ, που παρακολουθεί το κτίριο από το απέναντι καφέ: ένα υποκειμενικό πλάνο στο οποίο όμως ο Ζορζ δεν παρακολουθεί πια (σε μια οθόνη) την οπτική γωνία ενός άλλου, αλλά παρακολουθεί ο ίδιος, από μια δική του πλέον οπτική γωνία. Όπως επισημαίνει ο Levin (2010, σ. 84), η οικειοποίηση της οπτικής γωνίας της παρακολούθησης από τον Ζορζ εκδηλώνεται έντονα και στα δύο πρώτα (από τα 4 συνολικά) πλάνα του διαδρόμου έξω από το διαμέρισμα 47: Την πρώτη φορά βλέπουμε τον διάδρομο ως «περιεχόμενο» της τέταρτης κασέτας παρακολούθησης· ως ένα υποκειμενικό πλάνο ενός «αγνώστου» (του δημιουργού των κασετών) που βηματίζει αργά προς το διαμέρισμα. Πέντε λεπτά αργότερα, βλέπουμε την ίδια ακριβώς εικόνα, με μόνη διαφορά ότι τώρα μπαίνει στο τέλος στο κάδρο ο ίδιος ο Ζορζ, κάνοντας, —on camera πια— τα τελευταία βήματα μέχρι την πόρτα. Στην πρώτη περίπτωση, ο Ζορζ βλέπει το πλάνο ως «θεατής» στην τηλεόρασή του, ενώ στη δεύτερη, «το ίδιο πλάνο γίνεται η οπτική του γωνία στη πραγματικότητα» (Levin, 2010, σ. 85).

Η «μετακίνηση» του Ζορζ από την ιδιότητα του «παρακολουθούμενου» σ' εκείνη του «παρακολουθούντος», και η μετατόπιση της απειλής από τον «έξω» κόσμο στον «μέσα», συνδυάζεται με μια όλο και πιο φανερή κατάληψη του Ζορζ από ένα αίσθημα ενοχής. Για την ακρίβεια, όπως λέει η Wheatley (2009), το συναίσθημα που καθορίζει τη συμπεριφορά του δεν είναι τόσο η «ενοχή» —η οποία μπορεί υπό προϋποθέσεις να γίνει θετικό συναίσθημα, στρέφοντας το υποκείμενό της στην ανάληψη της ευθύνης του και σε μια πιο υπεύθυνη κοινωνική συμπεριφορά—, όσο η «ντροπή», ένα «ενίοτε καταστροφικό συναίσθημα» που αποκλείει το υποκείμενο από κάθε δυνατότητα επικοινωνίας και ενσυναίσθησης· που οδηγεί πάντοτε στην «άρνηση» της ευθύνης και στο «κρύψιμο» του εαυτού από την κοινή θέα, και που δεν επιτρέπει την επαφή με το «έξω», παρά μόνο μέσω του θυμού και της μετάθεσης της ευθύνης στους άλλους (Wheatley, 2009, σ. 167-168).

Η άφιξη της ζωγραφιάς του προσώπου με το ματωμένο στόμα σηματοδοτεί την έναρξη αυτού του «βυθίσματος» του Ζορζ στην ντροπή, προκαλώντας του ένα σιωπηρό σοκ και οδηγώντας τον να «χαθεί» στις σκέψεις του. Βλέποντας τη ζωγραφιά, «κλείνεται» στον εαυτό του σε τέτοιο βαθμό που δεν ακούει καν την Αν

που του φωνάζει ξανά και ξανά: «Ζορζ! Ζορζ!... Μ' ακούς;... Τι συμβαίνει;» Όταν, έχοντας δει την κασέτα που απεικονίζει το πατρικό του σπίτι, επισκέπτεται εκεί τη μητέρα του, τη ρωτάει αμέσως για τον Μαζίντ, χωρίς όμως να της ομολογεί τον λόγο, προσποιούμενος ένοχα ότι τον είδε «τυχαία» στο όνειρό του· για να εισπράξει μια εξίσου ένοχη απάντηση από μέρους της μητέρας του, η οποία στην αρχή δεν θυμάται (ή προσποιείται ότι δεν θυμάται) ποιος είναι ο Μαζίντ, και ύστερα αρνείται να συνεχίσει τη συζήτηση λέγοντας: «Δεν είναι ευχάριστη ανάμνηση, όπως πολύ καλά ξέρεις και ο ίδιος». Γίνεται φανερό ότι η αποστολή των κασετών έχει πυροδοτήσει την «επιστροφή» μιας «ενοχλητικής» και απωθημένης – για τον Ζορζ αλλά και για την οικογένειά του γενικότερα– ανάμνησης από το παρελθόν, με την οποία δεν έχει «συμφιλιωθεί». Είναι πολύ εντυπωσιακό δε το ότι ο Ζορζ δεν ρωτάει τη μητέρα του αν ξέρει πού βρίσκεται τώρα ο Μαζίντ, κάτι που θα μπορούσε ίσως να τον βοηθήσει να βρει την άκρη του νήματος, αλλά τη ρωτάει αν τον «σκέφτεται καθόλου», δείχνοντας έτσι ότι δεν τον ενδιαφέρει τόσο η «πρακτική» λύση του μυστηρίου, όσο το να καταφέρει να «τακτοποιήσει» το θέμα μέσα του, να ακούσει από τη μητέρα του κάποια κουβέντα που να καθησυχάζει την ντροπή του.

Ενδεικτική της τάσης του να «κρυφτεί» είναι και η πεισματική του άρνηση να αποκαλύψει στην Αν ποιον υποψιάζεται για την αποστολή των κασετών –άρνηση εντελώς παράλογη και «ανεξήγητη» για την Αν, που δικαίως προκαλεί την οργή της. Όπως και το ότι αμέσως μετά την πρώτη συνάντησή του με τον Μαζίντ, λέει στην Αν ψέματα ότι δεν βρήκε κανέναν στο διαμέρισμα. Η επιμονή του δε στη συνάντηση αυτή να «βλέπει» τον Μαζίντ ως «τρομοκράτη», ακόμα και όταν η «εικόνα» και η συμπεριφορά του παιδικού του γνώριμου καθόλου δεν επιβεβαιώνει αυτήν τη υπόθεση, δείχνει την αποφασιστικότητα με την οποία «μεταθέτει» την αιτία του μαρτυρίου του σε μια εξωτερική αιτία, προκειμένου να αποφύγει μια τρομακτικά οδυνηρή, όπως τη φαντάζεται, ανάληψη της ευθύνης του. Ακόμα και όταν αναγκάζεται να μιλήσει στην Αν για τον Μαζίντ και να της αποκαλύψει ότι είχε ο ίδιος αποτρέψει την υιοθεσία του, κρύβει και πάλι μεγάλο μέρος της αλήθειας και αρνείται να αποδεχθεί οποιαδήποτε ευθύνη. «Ήμουν έξι ετών! Δεν τον ήθελα στο σπίτι, ήταν φυσικό... Θα έπρεπε να μοιραστώ τα πάντα μαζί του... Δεν αισθάνομαι υπεύθυνος...» λέει στην Αν.

Εξίσου ενδεικτικό είναι και το ότι λέει ψευδώς στην Αν πως υποπτεύθηκε τον Μαζίντ όταν είδε την κασέτα με το πατρικό του σπίτι, ενώ η αλήθεια είναι ότι η

εικόνα του παρ' ολίγον αδελφού του «εισέβαλε» στον νου του αμέσως μόλις πρωτοείδε τη ζωγραφιά με το ματωμένο στόμα – τη ζωγραφιά δηλαδή που απεικόνιζε τα ψέματα που είχε πει τότε στους γονείς του. Το να ομολογήσει αυτά τα ψέματα είναι κάτι που προφανώς υπερβαίνει τις δυνάμεις του. «Τίποτα!» βιάζεται να απαντήσει, όταν η Αν του ζητάει να της πει τι ακριβώς έκανε για να αποτρέψει την υιοθεσία, και συμπληρώνει ύστερα αόριστα: «Είπα κάποια ψέματα γι' αυτόν». «Τι ψέματα;» επιμένει η Αν, αλλά ο Ζορζ συνεχίζει να κρύβει την αλήθεια: «Δεν θυμάμαι... ανόητα πράγματα... παιδιάστικά...» Την πλήρη αλήθεια θα την ομολογήσει στην Αν μετά την αυτοκτονία του Μαζίντ, όμως και πάλι, δεν το κάνει αποδεχόμενος την ευθύνη του, αλλά περισσότερο εκφράζοντας τον θυμό του προς τον –νεκρό πλέον– Μαζίντ, κατηγορώντας τον ως ένα «άρρωστο» μυαλό που του έστησε αυτήν τη «διεστραμμένη φάρσα» για να τον εκδικηθεί. Είναι χαρακτηριστικό ότι όταν η Αν τον ρωτάει αν κάλεσε βοήθεια, ο Ζορζ ξαφνιάζεται, σαν να μην πέρασε καν από το μυαλό του ότι θα έπρεπε να είχε κάνει κάτι τέτοιο: «Όχι... φαινόταν ήδη νεκρός...» δικαιολογείται πρόχειρα· δεν «είδε» ούτε για μια στιγμή τον αιμόφυρτο, πεσμένο στο πάτωμα Μαζίντ, ως έναν άνθρωπο που χρειαζόταν άμεσα βοήθεια, αλλά εξακολουθούσε να τον βλέπει μόνο ως ένα «τέρας» που, ακόμα και νεκρό, ήταν ικανό να τον καταδιώξει και να τον τρέψει σε φυγή. Η τελική συνάντησή του με τον γιο του Μαζίντ επιβεβαιώνει την αγωνία του να «κρυφτεί» από τις ευθύνες του: Δεν δείχνει ίχνος συμπόνιας απέναντι στον νεαρό για την απώλεια του πατέρα του, και το μόνο που βρίσκει να του πει είναι ότι δεν θα τους αφήσει – τους, λες και ο Μαζίντ ήταν ακόμα ζωντανός– να τον κάνουν να αισθανθεί ένοχος.

Καθώς περνά η ώρα λοιπόν, εντείνεται όλο και περισσότερο η υποψία ότι το βλέμμα που κατατρύχει τον Ζορζ, ο άγνωστος αποστολέας των «απειλητικών» κασετών και μηνυμάτων, είναι μια μεταφορική, «εξωτερική απεικόνιση» του τρόπου με τον οποίο τον βασανίζουν οι τύψεις και η ντροπή του (Levin, 2010, σ. 84): ένα ανυπόφορο, επικριτικό, απρόσωπο βλέμμα από το οποίο προσπαθεί να κρυφτεί διότι, όσο τον «κοιτάζει», τον υποχρεώνει να έρθει αντιμέτωπος με κάτι που θέλει οπωσδήποτε να αποφύγει. Όπως λέει ο Hugh Manon (2010), το «βλέμμα» που αισθάνεται πάνω του ο Ζορζ, δεν είναι ένα βλέμμα που μπορεί κανείς να εντοπίσει κάπου (ένα ζευγάρι μάτια δηλαδή που κοιτούν από ένα ορισμένο σημείο του χώρου) αλλά ένα βλέμμα που ο Ζορζ φαντάζεται «στο πεδίο του “Άλλου”» (Manon, 2010, σ. 113)· μια αντανάκλαση της ντροπής του που τον ωθεί σε ένα οδυνηρό ταξίδι

αυτογνωσίας και αυτοκριτικής στο οποίο δεν μοιάζει ικανός να αντεπεξέλθει. Ο άγνωστος «δειλός» τον οποίο καλεί να «εμφανιστεί επιτέλους» από τη Rue des Iris, είναι μια «κρυμμένη» πλευρά του ίδιου του εαυτού, που του «στέλνει» από μια αθέατη περιοχή του νου του όνειρα και εικόνες, σαν τις «απειλητικές» κασέτες και ζωγραφιές. Η αδυναμία εντοπισμού της διηγητικής πηγής των απειλητικών δεμάτων, και το «ανεξήγητο» του πού είναι στημένη η κάμερα και δεν γίνεται αντιληπτή, όπως προηγουμένως αποδόθηκε στο ότι το βλέμμα που καταδιώκει τον Ζορζ ανήκει στην ίδια την αφηγητική πηγή και στον θεατή, έτσι και τώρα, στο συγκεκριμένο πλαίσιο ερμηνείας, μπορεί να αποδοθεί στο ότι το βλέμμα αυτό πηγάζει από τον εαυτό του.

Η παράδοση κατάσταση λοιπόν στην οποία έχει βρεθεί ο θεατής, να παρακολουθεί τη διήγηση με βασική επιθυμία να ανακαλύψει ποιος παρακολουθεί τον Ζορζ, και ταυτόχρονα να «συλλαμβάνει» τον ίδιο του τον εαυτό ως τον φορέα αυτού του απειλητικού βλέμματος, βρίσκει την αντανάκλασή της στη διηγητική κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο Ζορζ. Και έτσι, τα βλέμματα του Ζορζ, του θεατή και του αμείλικτου διώκτη των Λοράν ενώνονται σε ένα, κοινό βλέμμα, που βρίσκεται ταυτόχρονα εντός και εκτός της διήγησης, και μέσα από το οποίο ο θεατής βλέπει τον Ζορζ ως αντανάκλαση του εαυτού του και τον εαυτό του ως αντανάκλαση του Ζορζ. Ο κατοπτρισμός δε αυτός δεν περιορίζεται σ' ένα μορφικό, *παραμετρικό* παιχνίδι οπτικών γωνιών και βλεμμάτων· διότι το αίσθημα της ενοχής και της ντροπής που είδαμε ότι βασανίζει τον Ζορζ, αντιστοιχεί σε ένα αίσθημα ενοχής του ίδιου του θεατή. Η διαδικασία μέσω της οποίας ο θεατής βρίσκεται ενώπιον της δικής του ενοχής ξεκινά ουσιαστικά στη σκηνή όπου ο Ζορζ επισκέπτεται για πρώτη φορά τον Μαζίντ. Αρχικά, αυτή η επίσκεψη δημιουργεί τις συνθήκες για την περαιτέρω διέγερση των «θρίλερ» προσδοκιών του θεατή, ο οποίος αναμένει μια κρίσιμη σκηνή όπου ο Ζορζ θα καταλάβει καλύτερα τις προθέσεις του Μαζίντ, και ο τελευταίος θα κλιμακώσει την «εκδικητική» του δράση. Σ' αυτό το σημείο της ταινίας, ο Μαζίντ – τον οποίο ακόμα δεν έχουμε δει– έχει εδραιωθεί στις υποθέσεις του θεατή ως ο υπαίτιος της τρομοκράτησης των Λοράν· η είσοδος δε του Ζορζ στη συνοικία και στο διαμέρισμά του έχει ήδη –από προηγούμενες σκηνές– προαναγγελθεί ως μια παράτολμη, «επικίνδυνη», σχεδόν «ηρωική» πράξη. «Να πας με συνοδεία αστυνομικού καλύτερα», λέει ανήσυχη η Αν, αλλά ο Ζορζ επιμένει να πάει μόνος του, ως γνήσιος «Χόλιγουντ» ήρωας που διακυβεύει την ατομική του ασφάλεια, προκειμένου να διασφαλίσει αυτήν της οικογένειάς του. Οι πρώτες εικόνες της

σκηνής στο διαμέρισμα, συμμορφούμενες σε στιλιστικές συμβάσεις που δημιουργούν σασπένς, προδιαθέτουν τον θεατή για μια παγίδευση του Ζορζ από τον Μαζίντ. Βλέπουμε σ' ένα περιορισμένης κλίμακας κάδρο τον Ζορζ να προχωράει στο χολ έχοντας στην πλάτη του τον Μαζίντ, χωρίς να βλέπουμε τι υπάρχει στο δωμάτιο όπου κατευθύνονται. Έστερα η κάμερα «περιμένει» τους δυο χαρακτήρες στημένη ήδη μέσα στο καθιστικό, αποδίδοντας και πάλι ένα «σφιχτό» κάδρο που περιλαμβάνει μόνο την πόρτα και ένα μέρος του τοίχου που την περιβάλλει. Η πόρτα ανοίγει και εμφανίζεται ο Ζορζ, ενώ ο Μαζίντ ακολουθεί πίσω του και κλείνει ξανά την πόρτα, περιορίζοντας περαιτέρω τον Ζορζ σε έναν χώρο τον οποίο ακόμα δεν έχουμε δει, και στον οποίο δεν ξέρουμε ποιος άλλος μπορεί να βρίσκεται. Ο θεατής συντονίζεται εδώ απόλυτα με τον Ζορζ ως προς την αναμονή μιας «κλασικής», βέβαιης σχεδόν αφηγηματικής εξέλιξης, προς την αναγνώριση δηλαδή του Μαζίντ ως υπαίτιου της «επίθεσης» στους Λοράν και τη σύγκρουση μαζί του.

Καθώς όμως ξεκινάει ο διάλογος των δύο αντρών, οι κλασικές προσδοκίες που είχαν μόλις προ ολίγου κορυφωθεί, διαψεύδονται, και ο θεατής αρχίζει να υποψιάζεται αυτό που ο Ζορζ θα αρνείται να παραδεχθεί ως το τέλος της ταινίας: ότι ο Μαζίντ δεν είναι ο «κακός» χαρακτήρας που είχε φανταστεί, και ότι μια σειρά προκαταλήψεων τον έχει οδηγήσει σε μια στρεβλή ερμηνεία της διηγητικής πραγματικότητας. Από την αρχή της συνάντησης, ο Αλγερινός είναι ευγενικός, και μοιάζει να μην έχει ιδέα πώς τον βρήκε ο Ζορζ και γιατί τον επισκέφθηκε. Αδύναμος, καταπτοημένος και περιορισμένος στο μικρό του διαμέρισμα, δεν μπορεί να ανταποκριθεί στην ιδέα ενός πανταχού παρόντος και παντεπόπτη, κακόβουλου παρατηρητή του οποίου τα ίχνη είναι αδύνατον να βρεθούν. Ο Ζορζ, αντίθετα, μετατρέπεται από «θύμα» σε θύτη· αυτός είναι που έχει από την αρχή μια επιθετική στάση, αυτός εξαπολύει απειλές και φαίνεται ικανός να βλάψει τον Μαζίντ. «Είσαι πιο μεγαλόσωμος και δυνατότερος από μένα, θα σου ήταν εύκολο να μου σπάσεις τα μούτρα, αλλά αυτό δεν θα σε έκανε σοφότερο σχετικά με μένα...» του λέει ο Μαζίντ, ενώ ο Ζορζ φεύγει συνεχίζοντας τις απειλές και αφήνοντάς τον τελικά να κλαίει μόνος του στο διαμέρισμά του. Όπως λέει η Wheatley (2009, σ. 155), ο Ζορζ σε όλη τη διάρκεια της σκηνής φαίνεται ανίκανος να «δει» τον Μαζίντ ως οτιδήποτε άλλο παρά ως «μια πρόθεση κακού», και να δεχτεί έστω ως πιθανότητα ότι ο Μαζίντ ίσως να μην θέλει να τον βλάψει. Είναι εκπληκτικό ότι παραμένει το ίδιο ανίκανος να «δει» την αλήθεια, ακόμα και αφού ο Αλγερινός αυτοκτονεί μπροστά στα μάτια του.

Σ' αυτήν, λοιπόν, τη στάση του Ζορζ, ο θεατής «βλέπει» και τη δική του προκατάληψη. Αναγνωρίζει ότι μοιραζόταν με τον Ζορζ μια προ-κατανόηση του Μαζίντ ως «τρομοκράτη»· ότι είχε επιλέξει, όπως και ο Ζορζ, να αποδώσει στον Μαζίντ τον στερεοτυπικό ρόλο του «θύτη»· και βλέπει, τώρα, αντίθετα με τον Ζορζ, το πώς αυτή η προ-κατάληψη έχει διαστρεβλώσει την πραγματικότητα. Ας σημειωθεί, πάντως, ότι ο Manon υποστηρίζει πως στη σκηνή αυτή ο κλασικός θεατής είναι τόσο «ταυτισμένος με το νοητικό υπόβαθρο του Ζορζ σε σχέση με το τι “περιέχει” το διαμέρισμα 47», που «υποχρεωτικά» βλέπει τον Μαζίντ ως μη ειλικρινή όταν αυτός δείχνει να ξαφνιάζεται από τις κατηγορίες του Ζορζ και να αρνείται την εμπλοκή του· και ότι θα χρειαστεί μια δεύτερη θέαση της ταινίας ώστε να επαναξιολογήσει την έκφραση στο πρόσωπο του Μαζίντ «ως ένδειξη μιας αληθινής σύγχυσης σχετικά με την ξαφνική εμφάνιση του Ζορζ στην πόρτα του». (Manon, 2010, σ. 118-119). Έστω κι αν είναι έτσι, έστω δηλαδή και αν ο θεατής δεν υποψιαστεί ακόμα εδώ ότι η προκατάληψη που μοιράζεται με τον Ζορζ έχει διαστρεβλώσει την εικόνα του Μαζίντ, η αμφιβολία σίγουρα θα γεννηθεί λίγο αργότερα, όταν θα φτάσει η πέμπτη κασέτα στο σπίτι των Λοράν, και θα δούμε τον Μαζίντ να κλαίει μόνος του στο διαμέρισμα. Τα λόγια που λέει τότε η Αν καθώς παρακολουθεί αυτήν την εικόνα, «Δεν μου φαίνεται ότι λέει ψέματα...», απηχούν σίγουρα πλέον και τις σκέψεις του θεατή, ο οποίος, αναδρομικά, επανερμηνεύει πια τη συνάντηση Ζορζ-Μαζίντ υπό το πρίσμα που προαναφέρθηκε.

Από τη σκηνή αυτή και ύστερα, ο θεατής θα βρίσκεται όλο και περισσότερο ενώπιον του «λάθους» του, καθώς θα συντελείται όλο και πιο ξεκάθαρα στα μάτια του μια αντιστροφή των ρόλων τους οποίους είχε θεωρήσει δεδομένους. Ο Ζορζ, μετά την «εξαφάνιση» του Πιερό, θα αναγκάσει τον Μαζίντ και τον γιο του να περάσουν μια νύχτα στο κρατητήριο και να αντιμετωπίσουν άδικες κατηγορίες για απαγωγή· η αυτοκτονία δε του Μαζίντ και η αποκάλυψη της πλήρους αλήθειας για το παρελθόν δεν αφήνει καμία αμφιβολία για το ποιος ήταν το θύμα και ποιος ο θύτης της ιστορίας. Ο Ζορζ καταδίκασε» στο παρελθόν τον Μαζίντ να περάσει τα παιδικά του χρόνια στο ορφανοτροφείο και να ζήσει μια ζωή γεμάτη στερήσεις. Στη συνέχεια τον «καταδίκασε» ως έναν «τρομοκράτη» που ήθελε να βλάψει την οικογένειά του και τελικά τον «καταδίκασε» σε θάνατο, αφού ο τρόπος που τον αντιμετώπισε, φαίνεται ότι επέδρασε καταλυτικά στην απόφαση του Αλγερινού να αυτοκτονήσει: «Σε κάλεσα γιατί ήθελα να είσαι παρών», του λέει ο Μαζίντ δευτερόλεπτα πριν φέρει

το μαχαίρι στον λαιμό του, και αναπαραγάγει έτσι στην πραγματικότητα του θανάτου του τις εικόνες των ψεμάτων του Ζορζ. Η εικόνα του μαχαιριού στον λαιμό και του αίματος που πετάγεται, οι οποίες «σημάδεψαν» και καθόρισαν την εξέλιξή της ζωής του, σημαδεύουν τώρα και την τελική πράξη της, αυτήν του θανάτου του.

Η καχυποψία του θεατή απέναντι στα προφανή του συμπεράσματα, την οποία είδαμε να εδραιώνεται από την αρχή σχεδόν της ταινίας, κορυφώνεται λοιπόν εδώ καθώς ο θεατής συνειδητοποιεί ότι, μαζί με τον Ζορζ, «καταδίκασε» και ο ίδιος τον Μαζίντ ως μνησίκακο τρομοκράτη – μια άδικη καταδίκη η οποία επέτεινε τη δυστυχία του Αλγερινού και συνετέλεσε στην αυτοκτονία του. Η εικόνα του σχισίματος του λαιμού του Μαζίντ, με το αίμα να πετάγεται και να «γράφει» μια κόκκινη γραμμή στον τοίχο, «στέλνεται» στον ίδιο τον θεατή, σαν τις ζωγραφιές που είχαν σταλεί στον Ζορζ, υπενθυμίζοντάς του την ενοχή του. Η κόκκινη «ρωγμή» στον τοίχο «σχίζει», όπως λέει ο Manon (2010, σ. 119-120), το ίδιο το βλέμμα του θεατή· διαρρηγνύει το παραμορφωτικό φίλτρο πίσω από το οποίο έβλεπε ως τώρα, μαζί με τον Ζορζ, μια αντεστραμμένη, ψευδή εικόνα της πραγματικότητας και του αποκαλύπτει, μέσα από αυτήν τη ρωγμή, την αληθινή και αθέατη ως πριν από λίγο όψη των πραγμάτων.

Σ' αυτό το πλαίσιο, ο θεατής στρέφεται αναπόφευκτα στο να εξετάσει ποιες είναι και από πού πηγάζουν οι προ-καταλήψεις που διαμόρφωσαν αυτό το ηθικά αμφιλεγόμενο «βλέμμα» του, για το οποίο τώρα αισθάνεται ένοχος. Οι προ-καταλήψεις δε αυτές, μολονότι σχετίζονται προφανώς με τους τρόπους ερμηνείας τους οποίους υπαγορεύουν τα σχήματα της κλασικής αφήγησης και διαφόρων ειδών της, τους υπερβαίνουν. Η ενδοσκόπηση λοιπόν και η αυτοκριτική του θεατή επεκτείνεται σε κάτι ευρύτερο (αλλά καθόλου ανεξάρτητο) από τις κλασικές φιμω-αφηγηματικές του συνήθειες, διότι το ερμηνευτικό «καλούπι» που τον οδήγησε σε μια τόσο στρεβλή κατανόηση της διηγητικής πραγματικότητας, είναι διαμορφωμένο από σχήματα τα οποία ανήκουν σε μια περιοχή όπου η φιμω-αφηγηματική και η πολιτισμική γνώση επικαλύπτονται· αποτελούν κατεξοχήν παραδείγματα του τρόπου με τον οποίο ο κλασικός κινηματογράφος και το *Man* του δυτικού κόσμου αλλητροφοδοτούνται, συνιστώντας από κοινού μια «κοσμοθεωρία» – αυτό που είδαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο ότι ο Monk (2010) ονομάζει «Χόλιγουντ» τρόπο να βλέπει κανείς τον κόσμο. Προκειμένου να εξηγηθεί καλύτερα αυτό, θα πρέπει να γίνει εδώ μια παρέκβαση.

Το 2005, όταν και πρωτοπροβλήθηκε η ταινία, ήταν πολύ νωπή ακόμη η εντύπωση από τις επιθέσεις της 11ης Σεπτεμβρίου του 2001 στη Νέα Υόρκη. Οι εικόνες της κατάρρευσης των «Δίδυμων Πύργων», μεταδιδόμενες ξανά και ξανά στις τηλεοράσεις ολόκληρου του πλανήτη, έγιναν εμβληματικές μιας πεποίθησης που στο εξής θα εμπεδωνόταν στις συνειδήσεις των ανθρώπων του δυτικού κόσμου, και όχι μόνο: ότι ο δυτικός πολιτισμός απειλείται από ένα ανεξέλεγκτο και διαρκώς ανανεούμενο δίκτυο «Μουσουλμάνων» ή «Αράβων»⁸¹ τρομοκρατών, οι οποίοι ζουν «κρυμμένοι» στις δυτικές μεγαλουπόλεις και εξυφαίνουν διαρκώς συνωμοτικά σχέδια για το πώς θα προξενήσουν όσο περισσότερο «κακό» μπορούν. Μόνη «λύση» ήταν ο περιορισμός των δικαιωμάτων όλων των ατόμων αραβικής καταγωγής που ζούσαν στις δυτικές χώρες και παράλληλα η στρατιωτική επίθεση εναντίον κρατών που υποτίθεται ότι υπέθαλπαν και ενίσχυαν με διάφορους τρόπους αυτά τα δίκτυα. Η έννοια «τρομοκρατία» και ο ανυποχώρητος, προληπτικός πόλεμος εναντίον της έγινε έτσι βασικό συστατικό του δυτικού *Man* στον 21ο αιώνα.

Επιπλέον, ο «αντι-τρομοκρατικός» λόγος, όπως παρουσιάστηκε μέσα από την αμερικανική τηλεόραση και τα λεγόμενα των αμερικανικών Αρχών, προκειμένου να δημιουργήσει πρόσφορο αντιληπτικό έδαφος για την υποδοχή του, προσαρμόστηκε σε κλασικά «Χόλιγουντ» σχήματα: αφενός στηριζόμενος στη συνεχή επανάληψη εντυπωσιακών, «σοκαριστικών» εικόνων που διέγερναν τις αισθήσεις των θεατών και προκαλούσαν μια άμεση συγκινησιακή απόκριση· και αφετέρου, απογυμνώνοντας το φαινόμενο από το περίπλοκο δίκτυο των αιτιών του και «ερμηνεύοντάς» το με απλουστευτικά λεκτικά σχήματα που παρέπεμπαν σ' έναν «Χόλιγουντ» τρόπο σκέψης, και ειδικότερα στο ηγεμονικό σχήμα που έχουμε δει ότι η Anker (2005) αποκαλεί *τρόπο του μελοδράματος*.⁸² Αναφέρονταν συνεχώς η «ελευθερία» και η «δημοκρατία», όχι ως πολιτικά ζητούμενα που υπόκεινται σε ανάλυση, αλλά ως μια στατική και δεδομένη «κατάκτηση» της «Δύσης», ένα συνώνυμο του «δυτικού» τρόπου ζωής· ένα σύμπλεγμα ύψιστων «αρχών» που σηματοδοτούσαν το αναμφισβήτητο ηθικό της «πλεονέκτημα», και προς υπεράσπιση των οποίων θα

⁸¹ Θέτω τους όρους σε εισαγωγικά διότι δεν τους χρησιμοποιώ με την ακριβή εθνολογική και θρησκευτική τους σημασία, αλλά με τον «απρόσεχτο», μη ακριβή τρόπο με τον οποίο έχουν ενσωματωθεί στη γλώσσα του σχήματος του *τρομοκρατικού μελοδράματος*, στο οποίο αναφέρομαι εδώ.

⁸² Ο Jörg Metelmann (2010) αναλύει εκτεταμένα πώς ο *τρόπος του μελοδράματος* γίνεται αντικείμενο πολεμικής από το σινεμά του Haneke.

δινόταν η μάχη. Στη βάση αυτού του «ευανάγνωστου» ηθικού διαχωρισμού, σχηματίστηκαν οι πόλοι του «καλού» και του «κακού». Οι τρομοκράτες έγιναν αντιληπτοί ως χολιγουντιανοί «villain», ενώ ο αδιανόητος πόνος των θυμάτων και των οικείων τους μετατράπηκε από την πρώτη στιγμή σε «εργαλείο» με το οποίο η Δύση-θύμα θα μεταμορφωνόταν σε «ήρωα» που θα αντιστεκόταν και θα αγωνιζόταν για να πάρει εκδίκηση και να φτάσει στην τελική επικράτηση (Anker, 2005, σ. 24, 25).⁸³

Παράλληλα, βέβαια, προσαρμόστηκε και η ίδια η βιομηχανία του κινηματογράφου στην ανάγκη της προώθησης του «αντι-τρομοκρατικού» λόγου, δημιουργώντας ένα νέο είδος, που θα μπορούσε να αποκληθεί «θρίλερ τρομοκρατίας». Πλήθος κινηματογραφικών ταινιών αλλά και τηλεοπτικών σειρών εδραίωσαν την εικόνα και τον ρόλο του «Άραβα» ή «Μουσουλμάνου» τρομοκράτη ως ενός νοσηρά φανατισμένου ατόμου με έμφυτες δολοφονικές τάσεις· που ίσως έχει υποστεί κάποιας μορφής αδικία στο παρελθόν, αλλά που η αδικία αυτή είναι δυσανάλογη του κακού που προξενεί τώρα, με τις πράξεις του να είναι αποτέλεσμα περισσότερο ενός διεστραμμένου φανατισμού – ή και κρυμμένων συμφερόντων. Ταύτισαν σε μεγάλο βαθμό την «αραβική» εικόνα με την τρομοκρατική «πιθανότητα», δικαίωσαν αμέτρητες φορές στις ιστορίες που παρουσίασαν ακόμα και τις πιο ακραίες μορφές καχυποψίας και, παράλληλα, εξύμνησαν τον «δυτικό» μαχητή-ήρωα.

Με τον κινηματογράφο λοιπόν και την ευρύτερη βιομηχανία παραγωγής εικόνων να παίζει κεντρικό ρόλο, εδραιώθηκε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο ερμηνείας και κατανόησης αυτών των θεμάτων, είτε στην κινηματογραφική τους θέαση είτε στην αντιμετώπισή τους στην πραγματικότητα. Το «τρομοκρατικό μελόδραμα», για να προσαρμόσω τον όρο της Anker, είτε ως φιλμο-αφηγηματικό είδος, είτε ως «πραγματική» προσλαμβάνουσα, αποτελεί ένα κατεξοχήν παράδειγμα σύμμειξης της πολιτισμικής με τη φιλμο-αφηγηματική γνώση, που επιτρέπει να εμφανίζεται στον προσλαμβάνοντα ως δεδομένη «φυσική» πραγματικότητα μια ιδεολογική «κατασκευή» την οποία εν πολλοίς φτιάχνει στον νου του ο ίδιος.

⁸³ Η Anker (2005) αναλύει διεξοδικά τον τρόπο με τον οποίο η τηλεοπτική κάλυψη του γεγονότος από την αμερικανική τηλεόραση, «προσάρμοσε» αμέσως τις πρώτες ώρες μετά το χτύπημα, το γεγονός στις βασικές προ-υποθέσεις μιας «μελοδραματικής πλοκής».

Το *Caché* «παγιδεύει» από την αρχή τον θεατή, με διάφορα «δολώματα», στο πλαίσιο κατανόησης που ορίζει το «τρομοκρατικό μελόδραμα». Η σκιαγράφηση του υπόπτου ως ενός φτωχού, μεγαλωμένου σε ορφανοτροφείο Αλγερινού, που απειλεί τώρα έναν προνομιούχο δυτικοευρωπαίο, πυροδοτούν μια σχεδόν ανακλαστική ενεργοποίηση του συγκεκριμένου σχήματος στον νου του θεατή. Οι παιδικού επιπέδου ζωγραφιές ταιριάζουν με το χαμηλό επίπεδο καλλιέργειας που θεωρείται δεδομένο ότι έχουν αυτοί οι άνθρωποι, ενώ τα «αιματηρά» τους θέματα –ειδικά το κόψιμο ενός λαιμού με μαχαίρι– ταιριάζουν με την ιδέα που επικρατεί για τα «δολοφονικά ένστικτα» που τους διακατέχουν. Το γεγονός ότι υπονοείται μια αιτία γι’ αυτήν τη συμπεριφορά, ότι δηλαδή γίνονται ασαφείς αναφορές σε κάποια υποτιθέμενη αδικία που μπορεί να υπέστη ο Μαζίντ στο παρελθόν, ταιριάζει με την προδιάθεση του θεατή να «αποδεχτεί», όπως είπαμε, τον τρομοκράτη ως κάποιον που «ιστορικά» έχει ίσως υποστεί μια αδικία, δυσανάλογη όμως ως προς την ένταση της απειλής που εξαπολύει· η οποία περισσότερο αποδίδεται σε μια νοσηρή απόκλιση από το φυσιολογικό, σ’ ένα, όπως λέει ο Ζορζ, «άρρωστο μυαλό» με μια πηγαία διάθεση να προξενήσει «κακό», σαν τα «τέρατα» στις ταινίες τρόμου. Έτσι, όταν ο Ζορζ επισκέπτεται τη συνοικία του Μαζίντ, δεν κορυφώνεται μόνο η προσδοκία του θεατή για μια κλασική εξέλιξη της ιστορίας, αλλά και η αλληλένδετη με αυτήν προσδοκία για επιβεβαίωση της υπόθεσης του «τρομοκρατικού μελοδράματος». Η «παράτολμη» είσοδός του στη γειτονιά και στην πολυκατοικία του Μαζίντ, που τόσο ο θεατής όσο και ο Ζορζ έχουν προ-κατανοήσει ως εχθρικό έδαφος, θυμίζει μια παρακινδυνευμένη, προληπτική «εισβολή» του ήρωα σε ένα άντρο τρομοκρατών, με απώτερο σκοπό να αποτρέψει νέες επιθέσεις και να προστατέψει το σπίτι του.

Αυτό λοιπόν το σχήμα του «τρομοκρατικού μελοδράματος» αποκαλύπτεται στον θεατή ως υπαίτιο για το «ένοχο» βλέμμα του. Ο αναστοχασμός δε και η αυτοκριτική του θεατή λαμβάνουν ακόμα ευρύτερες διαστάσεις, καθώς η ιστορία του Ζορζ είναι στενά συνδεδεμένη με τα γεγονότα της 17ης Οκτωβρίου του 1961 στο Παρίσι, τα οποία με τη σειρά τους μπορούν να ιδωθούν ως αντιπροσωπευτικά του αποικιοκρατικού παρελθόντος της «Δύσης». Παρακινείται ο θεατής να αναλογιστεί ότι η άρνηση του Ζορζ να αναλάβει την ευθύνη για τις πράξεις του αντικατοπτρίζει γενικότερα το πώς ο πολιτισμός στον οποίο «ανήκει» και ο ίδιος, επιλέγει να ξεχνά τη δική του καταπιεστική και αποικιοκρατική παράδοση, προτιμώντας να κατανοεί τον εαυτό του μόνο ως το «κέντρο» της ελευθερίας, της δημοκρατίας και των

ανθρώπων δικαιωμάτων, που απειλείται από «αναίτιες» και «παράλογες» επιθέσεις. Είναι χαρακτηριστικός ως προς αυτήν την αποποίηση της ευθύνης, αλλά και την έλλειψη ικανότητας ενσυναίσθησης που επιφέρει, ο τρόπος που εθελotuφλεί ο Ζορζ «αρνούμενος» να αναγνωρίσει τον λόγο που οι γονείς του ήθελαν τότε να υιοθετήσουν τον Μαζίντ. «Οι γονείς μου θέλησαν να τον υιοθετήσουν... δεν ξέρω γιατί...», λέει στην Αν, και συμπληρώνει με τρόπο που δείχνει ότι θεωρεί «παράλογη» την αντίδρασή τους: «υποθέτω ότι θα αισθάνθηκαν κατά κάποιον τρόπο υπεύθυνοι...»

Παρακολουθώντας ο θεατής, στην πέμπτη κασέτα που έχει φτάσει στο σπίτι των Λοράν, το μοναχικό κλάμα του Μαζίντ, τίθεται ενώπιον της ευθύνης του, όχι απλώς απέναντι στον Μαζίντ ως εξατομικευμένο μυθοπλαστικό χαρακτήρα τον οποίο, μαζί με τον Ζορζ, αδίκησε κατάφωρα· αλλά απέναντι σε *κάθε* Μαζίντ: σε ανθρώπους που βιώνουν μια πραγματικότητα αποκλεισμού και στερήσεων, με την οποία δεν είναι άσχετη η καταπίεση που έχουν υποστεί ιστορικά από τις χώρες στις οποίες σήμερα «φιλοξενούνται». Οδηγείται ο θεατής να αναγνωρίσει ότι, δέσμιος ο ίδιος μιας πανίσχυρης προκατάληψης που διαμορφώνει το βλέμμα και την κρίση του όχι μόνο στον κινηματογράφο αλλά και στην καθημερινότητά του, έχει αφαιρέσει από τους ανθρώπους αυτούς το δικαίωμα να αντιμετωπίζονται ως πραγματικοί άνθρωποι, και τους έχει «καταδικάσει» σε έναν σχηματικό, στερεοτυπικό «Χόλιγουντ» ρόλο. Βλέπει τον εαυτό του σαν τον Ζορζ: που, ακόμα και μπροστά στο πτώμα του Μαζίντ, τρομοκρατείται και τρέπεται σε φυγή χωρίς καν να σκεφτεί να καλέσει βοήθεια· που περιγράφει στην Αν την αυτοκτονία ως μια ακόμα «τρομοκρατική» ενέργεια εναντίον του – είναι εμφανής εδώ μια ειρωνική παραπομπή στην ιδέα της «επίθεσης αυτοκτονίας»· που «βλέπει» τους «Μαζίντ» που τον περιβάλλουν ως «προθέσεις κακού», και απλώς –απρόθυμα– τους ανέχεται, επειδή έτσι υπαγορεύει μια τυπική υποχρέωση του δυτικού πολιτισμού. «Θα μπορούσες ακόμα και να με σκοτώσεις στο ξύλο... αλλά είσαι πολύ πολιτισμένος γι' αυτό... άλλωστε θα είχες πολλά να χάσεις...» λέει ο Μαζίντ στον Ζορζ και θα μπορούσε να απευθύνεται σε οποιονδήποτε από εμάς.

Ο θεατής ωθείται να ελέγξει το ένοχο βλέμμα του ως ένα «Χόλιγουντ» βλέμμα. Η παράξενη απόφαση του Ζορζ, μετά την αυτοκτονία του Μαζίντ, να καταφύγει στον κινηματογράφο, λειτουργεί κι αυτή ως «καθρέφτης» για τον θεατή, παραλληλίζοντας ξεκάθαρα την υποκριτική αποφυγή της ευθύνης για την οποία

«μιλάει» η ταινία με την ίδια τη σχέση του θεατή με το κινηματογραφικό θέαμα. Ο Ζορζ, ανίκανος να «συμβιώσει» με την εμπειρία που μόλις βίωσε, ανίκανος να κάνει ένα βήμα προς την ανάληψη της ευθύνης γι' αυτό που συμβαίνει στην πραγματικότητά του, «τρυπώνει» σε μια κινηματογραφική αίθουσα, αναζητώντας μια «κρυψώνα» από αυτήν την πραγματικότητα. Επιζητεί να βυθιστεί σε έναν μη πραγματικό κόσμο όπου θα του επιτραπεί να «ξεχάσει» τον εαυτό του διότι κανείς δεν θα τον «βλέπει» ως υπεύθυνο για οτιδήποτε. Αντικατοπτριζόμενος στον Ζορζ, ο θεατής δεν μπορεί παρά να σκεφτεί το πώς ο ίδιος έχει μάθει να καταναλώνει το κινηματογραφικό θέαμα· να σκεφτεί το δικό του «Χόλιγουντ» βλέμμα ως το βλέμμα ενός *κρυμμένου* παρατηρητή που υποκριτικά αποποιείται κάθε ευθύνη για αυτό που παρακολουθεί.

Σε αυτό το πλαίσιο, αποκτούν ιδιαίτερη σημασία και τα full frame μονοπλάνα των ειδήσεων, τα οποία τονίζονται όπως είδαμε ως αντικείμενο του βλέμματος του ίδιου του θεατή μάλλον, παρά οποιουδήποτε άλλου διηγητικού χαρακτήρα. Οι ειδήσεις οι σχετικές με τις δυνάμεις κατοχής στο Ιράκ, θυμίζουν στον θεατή το πώς αντιλαμβάνεται τον «πόλεμο κατά της τρομοκρατίας», και ενισχύουν στον νου του τη σύνδεση ανάμεσα στο «τρομοκρατικό μελόδραμα» και στις προ-καταλήψεις που τον οδήγησαν στο να παρερμηνεύσει τη διηγητική πραγματικότητα. Γενικότερα, έχοντας πλέον επίγνωση του τρόπου με τον οποίο το βλέμμα του, πίσω από το παραμορφωτικό φίλτρο ενός «Χόλιγουντ» νοητικού υποβάθρου, χάνει την ικανότητα να τον συνδέσει ουσιαστικά με την πραγματικότητα, ο θεατής συνειδητοποιεί τώρα το πώς αυτό εκδηλώνεται και ενισχύεται και μέσα από τη σχέση του με το τηλεοπτικό θέαμα των ειδήσεων· πώς «εξουδετερώνεται» στην αντίληψή του η πραγματικότητα ως απλώς ένα μακρινό τηλεοπτικό «φόντο», με το οποίο δεν έχει ο ίδιος επαφή και το οποίο αν του γίνει πολύ ενοχλητικό, μπορεί απλώς όπως λέει και η μητέρα του Ζορζ, να το «κλείσει» με το τηλεκοντρόλ. Υπονοείται ότι οι εικόνες αυτές, όσο αποτρόπαιες και αν είναι, όση φρίκη και πόνο και αν «περιέχουν», όπως η μεταφορά του πτώματος στο ρεπορτάζ για μια επιδημία στην Κίνα, δεν είναι ικανές να μας βγάλουν από τον ηθελημένο λήθαργο του «ανεύθυνου» και «αμέτοχου» θεατή. Αντίθετα, ενισχύουν ακόμα περισσότερο τα «στεγανά» ανάμεσα σε εμάς και στην πραγματικότητα που υποτίθεται ότι απεικονίζουν, όπως οι ειδικές στολές των μεταφορέων της σορού εμποδίζουν τη μετάδοση του ιού στους ίδιους. Δεν είναι μόνο ότι αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα μέσα από το φίλτρο ενός «Χόλιγουντ» τρόπου σκέψης· είναι και

ότι αποποιούμαστε κάθε ευθύνη γι' αυτήν την πραγματικότητα, και πάλι με έναν «Χόλιγουντ» τρόπο: «κρυμμένοι» σε μια θέση αμέτοχου παρατηρητή, παρόμοια με αυτήν από την οποία έχουμε μάθει να απολαμβάνουμε και να καταναλώνουμε το κλασικό κινηματογραφικό θέαμα. Αυτό που θα μας ευαισθητοποιήσει τελικά είναι μια εικόνα που θα «κοιτάζει» η ίδια τον ένοχο εαυτό μας. Και το *Caché* είναι μια τέτοια «εικόνα», που «αποστέλλεται» στον θεατή (όπως οι βιντεοκασέτες στον Ζορζ Λοράν) και που μπορεί να διαπεράσει τα «στεγανά» πίσω από τα οποία παρατηρεί προστατευμένος. Η σκηνή-πλάνο της αυτοκτονίας του Μαζίντ μας «επιτίθεται» όπως λέει η Wheatley (2009, σ. 159) με τον τρόπο που «επιτίθενται» στον Ζορζ οι ζωγραφιές με τις πιτσιλιές του αίματος και το κομμένο κεφάλι του κόκορα, έχοντας την ικανότητα να μας ευαισθητοποιήσει – ικανότητα που έχουν χάσει (αν την είχαν ποτέ) οι εικόνες που κατακλύζουν ως τηλεοπτικό φόντο την καθημερινότητά μας.

Ο θεατής, λοιπόν, μέσω μιας διαδικασίας αντικατοπτρισμού του με τον Ζορζ, αναζητώντας όπως κι εκείνος έναν «ένοχο» τον οποίο ύστερα βρίσκει στον ίδιο του τον εαυτό, ωθείται τελικά σε έναν δρόμο αντίθετο από αυτόν που ακολουθεί ο Ζορζ. Αντί να παραμείνει «κρυμμένος» στο σκοτάδι της κινηματογραφικής αίθουσας ζητώντας από την «εικόνα» να ανακτήσει τον καθησυχαστικό της ρόλο, και να του παράσχει ένα καταφύγιο αποφυγής ευθύνης, παρακινείται να βγει από τη «Χόλιγουντ κρυψώνα» του και να αναλάβει την ευθύνη του γι' αυτό που συμβαίνει στον διηγητικό κόσμο. Να εξετάσει τον τρόπο που αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα στην οποία ζει και τον υποκριτικό και απλουστευτικό τρόπο με τον οποίο την ερμηνεύει. Να αναθεωρήσει τα ηγεμονικά σχήματα που, εφαρμοζόμενα με αυτόματο, ακούσιο τρόπο, κάνουν τα στρεβλά συμπεράσματά του να φαίνονται ως η «φυσική» πραγματικότητα την οποία απλώς παρατηρεί, και να αναγνωρίσει το πώς αυτά τα σχήματα είναι συνυφασμένα με το «Χόλιγουντ» αφηγηματικό πρότυπο που τον καθοδηγεί «υποχρεωτικά» στην κατανόηση της ταινίας. Ωθείται ο θεατής, όπως λέει η Wheatley (2009, σ. 170), όχι στο «εγω-κεντρικό» συναίσθημα της «ντροπής» που διακατέχει τον Ζορζ, αλλά σε ένα κοινωνικά υπεύθυνο συναίσθημα «ενοχής»· ενοχής που προκύπτει από το γεγονός ότι έχει επιτρέψει σε μια «Χόλιγουντ», «μυθολογική» θεώρηση του κόσμου να τον απαλλάσσει από κάθε ευθύνη, και να τοποθετεί στη θέση του νοσηρού και απόλυτου «κακού» ανθρώπους οι οποίοι έχουν υποφέρει και συνεχίζουν να υποφέρουν ώστε να απολαμβάνει εκείνος τα προνόμια του «δυτικού» τρόπου ζωής.

Το τελευταίο πλάνο, αποκλείοντας κάθε πιθανότητα να βρεθεί απάντηση στο ερώτημα ποιος έστειλε τις κασέτες στον Ζορζ, καθιστά οριστικά σαφές στον θεατή ότι η κλασική ολοκλήρωση της πλοκής, που σε άλλη περίπτωση θα ήταν το βασικό ζητούμενο, εδώ δεν έχει την παραμικρή σημασία. Είναι χαρακτηριστικό ότι η μόνη ερώτηση της οποίας την εκκρεμότητα ακολουθεί με συνέπεια η αφήγηση, γύρω από την οποία χτίζει το πιο έντονο σασπένς και με την απάντηση της οποίας συνδυάζει κατά κάποιον τρόπο το τέλος της ταινίας, είναι η ερώτηση του τι συνέβη στο παρελθόν μεταξύ του Μαζίντ και του Ζορζ. Αυτή όμως η ερώτηση και η απάντησή της, ενώ φαινομενικά συνδέεται με το κεντρικό ερώτημα που τα κλασικά σχήματα έχουν από την αρχή εγείρει στον νου του θεατή (ποιος στέλνει τις κασέτες), στην πραγματικότητα δεν το κάνει· διότι δεν είναι ο Μαζίντ αυτός που κρύβεται πίσω από την αποστολή των κασετών. Αυτό που έχει σημασία λοιπόν δεν είναι ποιος τις έστειλε, αλλά η εξερεύνηση του αποτελέσματος που είχε η αποστολή των κασετών στον Ζορζ, και, κυρίως, του αποτελέσματος που είχε και έχει η θέαση της ταινίας στον ίδιο τον θεατή: ότι «τόσο οι άγνωστης προέλευσης κασέτες όσο και η ταινία η ίδια, αφαιρούν από τους θεατές τους την πιθανότητα απόδρασης σ' έναν φανταστικό μακρινό κόσμο, ζητώντας τους, αντίθετα, να εξερευνήσουν την πραγματική σχέση τους με την εικόνα στην οθόνη» (Wheatley, 2009, σ. 158). Η τελευταία εικόνα της ταινίας που όπως και η αρχική, υποχρεώνει τον θεατή να τη «σαρώσει» με το βλέμμα του απ' άκρη σ' άκρη, μήπως και κατορθώσει να βρει μια απάντηση, υποδηλώνει την επιφυλακτικότητα με την οποία θα πρέπει να αντιμετωπίζει ο θεατής τις εύκολες, έτοιμες απαντήσεις που του προσφέρουν τα κυρίαρχα σχήματα με τα οποία έχει μάθει να αντιλαμβάνεται τον κόσμο. Και ότι αυτό που χρειάζεται είναι ένα νέο «βλέμμα», καθώς το «φυσικό» βλέμμα που του παρέχει ο κλασικός κινηματογράφος και τα καθιερωμένα πολιτισμικά του σχήματα, στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου φυσικό, αλλά ένα ιδεολογικά φορτισμένο βλέμμα που τον οδηγεί σε μια συγκεκριμένη, μονόπλευρη και στρεβλή ερμηνεία της πραγματικότητας.

Συμπεράσματα

Η κινηματογραφική αφήγηση, το φαινόμενο δηλαδή κατά το οποίο οι εικόνες και οι ήχοι μιας κινηματογραφικής ταινίας *σημαίνουν* μια ιστορία, είναι μια διαδικασία παραγωγής σημασίας που συντελείται ανάμεσα σε δύο πόλους: Ο ένας είναι το φιλικό κείμενο ως μια δομή κινηματογραφικών σημείων. Τα σημεία *αρθρώνονται* εντός του κειμένου βάσει συμβάσεων και κωδίκων, είτε αμιγώς κινηματογραφικών ή άλλων που ο κινηματογράφος μοιράζεται με διάφορες αναπαραστατικές και αφηγηματικές πρακτικές, και μέσω των συνταγματικών και παραδειγματικών τους σχέσεων δημιουργούν πιθανότητες αφηγηματικών σημασιών. Ο άλλος πόλος είναι ο θεατής, ο οποίος επεξεργάζεται τα κειμενικά δεδομένα προκειμένου να αντιληφθεί κάποιες από τις σημασίες που εν δυνάμει περιέχονται στη φιλική δομή. Η παραγωγή λοιπόν του αφηγηματικού νοήματος από μια ταινία, το «πέρασμα» από τις υλικές φωτοσκιάσεις των δύο διαστάσεων της οθόνης στη φανταστική, τρισδιάστατη «πραγματικότητα» της ιστορίας, μπορεί να θεωρηθεί ως μια σημειωτική διαδικασία και ταυτόχρονα ως μία *αντιληπτική πράξη*.

Κάθε αντιληπτική πράξη, είτε έχει ως αντικείμενο μια κινηματογραφική ταινία, είτε έχει ως αντικείμενο ένα πρόσωπο που συναντάμε στον δρόμο, είτε ένα γεγονός που μας συμβαίνει, είναι μια «δημιουργική» εργασία. Συνθέτουμε, οργανώνουμε και συμπληρώνουμε στον νου μας τις ημιτελείς πληροφορίες που καταγράφουν τα αισθητήριά μας όργανα, ώστε να *συμπεράνουμε* τελικά τι είναι αυτό που βρίσκεται κάθε φορά «μπροστά» μας. Η συναγωγή αυτών των αντιληπτικών συμπερασμάτων είναι εφικτή χάρη στα *γνωστικά σχήματα*, σ' ένα οργανωμένο δίκτυο γνώσεων που βρίσκεται αποθηκευμένο στον νου μας και που μας καθοδηγεί στην προβολή υποθέσεων σχετικά με το τι μπορεί να «είναι» αυτό που κάθε φορά συλλαμβάνουν οι αισθήσεις μας. Τα γνωστικά σχήματα δεν είναι ατομική υπόθεση του καθενός, αλλά διαμορφώνουν ένα κοινό αντιληπτικό έδαφος ανάμεσα στα μέλη ενός πολιτισμού· συνιστούν το *Μαν* του πολιτισμού αυτού, έναν κοινό τρόπο κατανόησης και ερμηνείας του κόσμου. Διαθέτουμε λοιπόν μια προ-κατανόηση του κόσμου η οποία μας προσηλώνει σε αντίστοιχους αντιληπτικούς «στόχους», που καθορίζουν στη συνέχεια την αντιληπτική μας δραστηριότητα· μας προδιαθέτει να αντιληφθούμε το κάθε νέο ερέθισμα *ως κάτι*, το οποίο μας είναι ήδη γνώριμο (Heidegger, 1978/1927). Μεγάλο δε μέρος της μετατροπής των κατακερματισμένων

αισθητηριακών εντυπώσεων σε «ολοκληρωμένες» και οικείες μορφές και έννοιες, συντελείται με μη συνειδητές νοητικές διεργασίες, ενώ ακόμα και το συνειδητό της μέρος υπόκειται σε μια διαδικασία διαρκούς «αυτοματοποίησης», καθώς συγκεκριμένα ερεθίσματα οδηγούν ξανά και ξανά στα ίδια αντιληπτικά συμπεράσματα τα οποία και επιβεβαιώνονται διαρκώς. Έτσι, το «προϊόν» της αντίληψης, το οποίο εμφανίζεται σε μεγάλο βαθμό ως μια αντικειμενική καταγραφή των πραγμάτων που υπάρχουν «έξω», στην πραγματικότητα αποτελεί μια «προβολή» από τον νου μας προς τα «έξω», μια –εν πολλοίς αυτόματη– «κατασκευή» του αντιληπτικού μας μηχανισμού.

Όπως λοιπόν, στα όρια που θέτει το *Man*, αντιλαμβανόμαστε το οτιδήποτε ως κάτι, έτσι αντιλαμβανόμαστε και κάποιες κινηματογραφικές ταινίες ως αφηγήματα, και ως συγκεκριμένα αφηγηματικά είδη. Οδηγός μας σε αυτήν την αντιληπτική δράση είναι οι κινηματογραφικοί και αφηγηματικοί «κώδικες», που συνιστούν πρότυπα κατασκευής των ταινιών και ταυτόχρονα σχήματα κατανόησής τους. Το *αφηγηματικό σχήμα* και η δεσπόζουσα –στον δυτικό τουλάχιστον κόσμο– εκδοχή του, το σχήμα της *κανονικής ιστορίας* (Bordwell, 1985), μας εφοδιάζουν με μια προ-κατανόηση του τι συνιστά ένα αφήγημα· πώς αρχίζει, πώς αναπτύσσεται και πώς τελειώνει μια «ιστορία». Παράλληλα, οι διάφορες κινηματογραφικές «νόρμες», αφηγηματικές και στιλιστικές δομές δηλαδή που μέσω της συστηματικής και μακρόχρονης εφαρμογής τους στην κινηματογραφική πρακτική έχουν κωδικοποιηθεί και συνδεθεί με προκαθορισμένες σημασίες, μας εφοδιάζουν με μια προ-κατανόηση του πώς είναι διαμορφωμένα και πώς παράγουν νόημα τα φιμικά κείμενα.

Η προδιάθεση του θεατή να «βρει» σε κάθε ταινία που παρακολουθεί μια επιβεβαίωση της φιμιο-αφηγηματικής του γνώσης, είναι τόσο ισχυρή, που τον στρέφει σε μια *από-πάνω-προς-τα-κάτω* αντιληπτική δράση. Ο θεατής ερμηνεύει τα δεδομένα της οθόνης με τέτοιον τρόπο, ώστε να πετύχει τον αντιληπτικό του στόχο, που είναι να τα οργανώσει σε δομές που προβλέπονται από τα παραπάνω σχήματα, και να τα ενσωματώσει σε ένα αφηγηματικό *gestalt*: σ' ένα δίκτυο σχέσεων και συνδέσεων δηλαδή, το οποίο δεν βρίσκεται υλικά αποτυπωμένο στο κείμενο, αλλά «πραγματώνεται» στον νου του, και από το οποίο θα αναδυθεί μια εκδοχή του φιμιο-αφηγηματικού προτύπου που γνωρίζει. Έτσι, η κινηματογραφική αφήγηση μπορεί να θεωρηθεί ως μια κυκλική ερμηνευτική διαδικασία: ο θεατής υποθέτει ένα συνολικό, αδρό στην αρχή, φιμιο-αφηγηματικό *gestalt*, μέσα από το πρίσμα του οποίου

ερμηνεύει στη συνέχεια τα οπτικοακουστικά δεδομένα του κειμένου, καθώς τα προσλαμβάνει το ένα μετά το άλλο. Τα δεδομένα δε που ρέουν διαρκώς στην οθόνη, νοηματοδοτούνται από την αρχική υπόθεση του θεατή αλλά και, ταυτόχρονα, όπως συσχετίζονται το ένα με το άλλο, την αναδιαμορφώνουν διαρκώς και την εξειδικεύουν. Το αρχικά ρευστό και –όσο διαρκεί η προβολή τουλάχιστον– ανανεούμενο και υποκείμενο σε δοκιμές και έλεγχο σύνολο υποθέσεων, εικασιών και συμπερασμάτων που διαμορφώνεται στον νου του θεατή, σταθεροποιείται στο τέλος σε αυτό που αποτελεί την «ιστορία», το οριστικό νόημα του κειμένου.

Δεν είναι όμως μόνο η φιλμο-αφηγηματική γνώση του θεατή που βρίσκεται στη βάση της διαδικασίας της κινηματογραφικής αφήγησης. Τα αφηγηματικά σχήματα, υποδεικνύοντας τρόπους για τη σύνδεση καταστάσεων και γεγονότων με σχέσεις πιθανότητας και αιτιότητας, απηχούν σε μεγάλο βαθμό την «ευρεία πολιτισμική γνώση» που «προβλέπει» το τι φαντάζει οικείο και φυσιολογικό σε έναν πολιτισμό (Branigan, 1992). Όσο δε τα μυθοπλαστικά αφηγήματα γίνονται κατανοητά χάρη στην πολιτισμική γνώση των αποδεκτών τους, άλλο τόσο την τροφοδοτούν και τη διαμορφώνουν, καθώς πολλές από τις αφηγηματικές συμβάσεις που έχουμε συνηθίσει να συναντάμε στις ιστορίες, εδραιώνονται έπειτα ως ευρύτερες υπέρ-αφηγηματικές κανονικότητες που ισχύουν στον κόσμο μας. Το *Man* επομένως του πολιτισμού μέσα στον οποίο παράγεται και προσλαμβάνεται ένα αφήγημα, το νοητικό υπόβαθρο που δημιουργεί τη δεσπόζουσα εικόνα της πραγματικότητας, μαζί με τις προκαταλήψεις, τα στερεότυπα και τις ιδεολογικές προ-υποθέσεις που περιλαμβάνει, διαδραματίζει πάντοτε λειτουργικό ρόλο στη διαδικασία της αφηγηματικής κατανόησης, όποιο κι αν είναι το αφηγηματικό μέσο. Στον κινηματογράφο όμως η σύμμειξη αυτή της «πολιτισμικής» με την αφηγηματική γνώση σημειώνεται πολύ πιο έντονα από κάθε άλλη αφηγηματική πρακτική, λόγω του *αντιληπτικού ρεαλισμού* που διακρίνει το κινηματογραφικό μέσο.

Ο κινηματογράφος παράγει στον νου του θεατή ένα πολύ ισχυρό ρεαλιστικό αποτέλεσμα που δεν οφείλεται σε κάποιου είδους οντολογική ταυτότητα ανάμεσα στην κινηματογραφική αναπαράσταση και στα πράγματα τα οποία αναπαριστά, αλλά στον τρόπο που γίνεται αντιληπτό το κινηματογραφικό σημείο. Ενώ δηλαδή η *άρθρωση* των κινηματογραφικών σημείων (οι συνταγματικές και παραδειγματικές τους σχέσεις, οι οποίες συνθέτουν τη δομή του φιλμικού κειμένου) παράγει νόημα με την καθοριστική μεσολάβηση των κωδίκων της φιλμο-αφηγηματικής πρακτικής, η

«πρώτη ύλη» των κινηματογραφικών σημείων, δηλαδή οι φωτογραφικές απεικονίσεις, οι κινήσεις στην οθόνη και οι αναπαραγόμενοι ήχοι, αναγνωρίζονται και νοηματοδοτούνται σε μια αντιληπτική «περιοχή» που βρίσκεται εκτός της εμβέλειας των κωδίκων αυτών. Παρακολουθώντας μια κινηματογραφική ταινία, ο εγκέφαλός μας αναγνωρίζει τα πρόσωπα και τα πράγματα στην οθόνη, καθώς και τις κινήσεις τους και τους διάφορους ήχους, με τον ίδιο τρόπο που αναγνωρίζει τα ανάλογα ερεθίσματα στον αληθινό κόσμο. Ο «ρεαλισμός» αυτός που παράγει η άμεση αναγνώριση μορφών, κινήσεων και ήχων, «μεταδίδεται» στο σύνολο του παραγόμενου νοήματος, και δημιουργείται έντονη η εντύπωση στον θεατή ότι τα τεκταινόμενα στην οθόνη συμβαίνουν «από μόνα τους», και δεν αποτελούν ένα «νόημα» που παράγεται μέσω μιας σημειωτικής διαδικασίας. Ωθείται έτσι ο θεατής να αντιληφθεί τον κόσμο της ιστορίας μέσα σε μια *φυσική στάση* (Heath, 1990/1973), όπου «ξεχνάει» τον εαυτό του ως ερμηνεύοντα και «αποκωδικοποιητή» των κινηματογραφικών σημείων και φαντάζεται ότι ο διηγητικός κόσμος απλώς «εμφανίζεται» στα μάτια και στ' αφτιά του ως κάτι «φυσικό» και αυθυπόστατο, χωρίς τη μεσολάβηση σημειωτικών διαδικασιών. Γι' αυτό και ο κινηματογράφος έχει την ικανότητα να ενισχύει, να αναπαράγει και –σε μεγάλο βαθμό– να παράγει την εικόνα που έχει ο θεατής για την πραγματικότητα, καθώς οι αντιληπτικοί αυτοματισμοί του *Man* παρεισδύουν άμεσα στη διαδικασία της κινηματογραφικής κατανόησης, αλλά και το αντίστροφο: Εκλαμβάνονται, δηλαδή, διάφορες καθιερωμένες «πραγματικότητες» της οθόνης ως ο «φυσικός» τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ο κόσμος.

Η *φυσική στάση* ενισχύεται στο έπακρο στο πλαίσιο της *κλασικής αφήγησης*, του κινηματογραφικού *τρόπου* που διαμόρφωσαν τα στούντιο του Χόλιγουντ από την πρώτη δεκαετία του 20ού αιώνα, και ο οποίος εξελίχθηκε σε ένα σύνολο αρχών και εναλλακτικών επιλογών που υπερβαίνει πλέον τα σύνορα οποιασδήποτε εθνικής κινηματογραφίας. Η *κλασική αφήγηση* καταλαμβάνει την πρώτη θέση ανάμεσα στα κινηματογραφικά σχήματα των σύγχρονων θεατών, αποτελώντας διεθνώς το «προεπιλεγμένο πλαίσιο εργασίας» και «σημείο εκκίνησης» για κάθε κινηματογραφιστή και κάθε θεατή (Bordwell, 2006), τον βασικό «οδηγό» για το πώς «φτιάχνεται» και πώς «διαβάζεται» μια αφηγηματική κινηματογραφική ταινία.

Η *syuzhet* και το στιλ ενός κλασικού φιλμικού κειμένου λειτουργούν *μεταδοτικά* και *πλεονασματικά*, παρέχοντας από νωρίς στον θεατή ένα στέρεο

«έδαφος» γνώσης σε σχέση με την ιστορία, πάνω στο οποίο θα μπορέσει να στηρίξει τις υποθέσεις του για τις πιθανότητες της αφηγηματικής εξέλιξης. Παρουσιάζοντας με σαφήνεια και αξιοπιστία τις διηγητικές καταστάσεις, και εντάσσοντάς τες σ' ένα πυκνό αιτιώδες δίκτυο που στηρίζεται στους στόχους, στα κίνητρα και σε μερικά ευδιάκριτα και οριοθετημένα ψυχολογικά γνωρίσματα των χαρακτήρων, το κλασικό φιλικό κείμενο δημιουργεί συνεχώς στον νου του θεατή εκκρεμότητες για το τι θα γίνει στη συνέχεια, πώς θα επέλθουν οι αναμενόμενες συγκρούσεις των ηρώων με τους ανταγωνιστές τους και αν και πώς θα επιτευχθούν οι σαφώς οριοθετημένοι στόχοι τους. Στρέφει έτσι την προσοχή του θεατή μακριά από την φιλική και αφηγηματική διαδικασία και την κατευθύνει αποκλειστικά στη διήγηση, ως μια γραμμική ανάπτυξη γεγονότων που προκύπτουν το ένα μέσα από το άλλο και η οποία προωθείται με βασικό μοχλό το σασπένς. Παράλληλα, ο βαθμός *αυτεπίγνωσης* του κειμένου διατηρείται χαμηλά, ώστε να παραμένει αφανής η παρέμβαση και η μεσολάβηση της *αφηγητικής πηγής* στη μετάδοση των πληροφοριών, και να αναδεικνύονται ως «πηγή» πληροφόρησης τα ίδια τα γεγονότα, όπως «συμβαίνουν» στην οθόνη. Η κλασική στιλιστική διαμόρφωση (το «κομμάτιασμα» της δράσης σε πολλά σύντομα πλάνα που «αφηγηματοποιούν» το σύνολο του χώρου, ο γρήγορος ρυθμός που καθιστά τα πλάνα πρωτίστως φορείς αφηγηματικών πληροφοριών χωρίς να προλαβαίνουν να αναδειχθούν τα μορφικά τους γνωρίσματα, οι νόρμες του μοντάζ συνέχειας που κάνουν αυτό το κομμάτιασμα της δράσης να περνά εν πολλοίς απαρατήρητο κ.λπ.) καθιστά περαιτέρω «αόρατη» την αφηγηματική διαδικασία και σφυρηλατεί την εντύπωση ενός «ολοκληρωμένου» και «συνεχούς» διηγητικού κόσμου, μέσα στον οποίο εκτυλίσσεται μια μη διακοπτόμενη δράση. Επιπλέον, η *φυσική στάση* ενισχύεται και μέσω του υψηλού βαθμού κωδικοποίησης που διέπει την κλασική αφήγηση, καθώς όσο περισσότερο ο θεατής «εκπαιδεύεται» στους κλασικούς μορφικούς σχηματισμούς και τους αναγνωρίζει ως κάτι συνηθισμένο, τόσο οι τελευταίοι τού προκαλούν αυτόματες ερμηνευτικές «αντιδράσεις», με αποτέλεσμα να προσλαμβάνει την ιστορία και τον κόσμο της όχι ως ένα δικό του αντιληπτικό συμπέρασμα, αλλά ως μια δεδομένη «αλήθεια» που περιέχεται στην οθόνη.

Ο συνηθισμένος, λοιπόν, στο σχήμα της κλασικής αφήγησης θεατής αναμένει να γίνει κοινωνός ενός «ουδέτερου», πανταχού παρόντος βλέμματος, που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί και ως «μη βλέμμα», αφού στην πραγματικότητα κανένα βλέμμα δεν είναι ποτέ ουδέτερο, αλλά πάντοτε ήδη μια πράξη ερμηνείας, που

κοιτάζει από συγκεκριμένο «σημείο» και εμφορείται από συγκεκριμένες προ-καταλήψεις. Αναμένει λοιπόν να του παρασχεθεί μια άμεση, χωρίς εμφανή μεσολάβηση θέα στον διηγητικό κόσμο, σαν η οθόνη να ήταν ένα «μαγικό» παράθυρο που βρίσκεται ανά πάσα στιγμή μπροστά στην εκάστοτε σημαντική δράση, αποδίδοντας την αναμφισβήτητη «αλήθεια» του διηγητικού κόσμου. Μέσα σε αυτήν την ακραία ενίσχυση της *φυσικής στάσης*, και εξαιτίας της, η ικανότητα του κλασικού κινηματογράφου να διαμορφώνει και να ενδυναμώνει την προ-κατανόηση του κόσμου, γιγαντώνεται. Είναι τέτοια η επίδραση που ασκεί το κλασικό κινηματογραφικό θέαμα, που ο σύγχρονος κάτοικος του δυτικού κόσμου, ως κατεξοχήν καταναλωτής του θεάματος αυτού, διαθέτει πλέον ένα «Χόλιγουντ» νοητικό υπόβαθρο (Monk, 2010) το οποίο δεν καθοδηγεί μόνο τον τρόπο που αντιμετωπίζει τα κινηματογραφικά αφηγήματα, αλλά αποτελεί μια ευρύτερη «κοσμοθεωρία», όπου συνυφαίνονται «πολιτισμικά» με φιλμο-αφηγηματικά σχήματα, και η οποία λειτουργεί ως «καλούπι» μέσα από το οποίο βλέπει πλέον τον εαυτό του και τον κόσμο. Τα βασικά συστατικά των κινηματογραφικών ιστοριών που καταναλώνουμε και απολαμβάνουμε ξανά και ξανά, αντικατοπτρίζουν πολλές από τις ιδεολογικές προ-υποθέσεις που συγκροτούν τον κυρίαρχο τρόπο σκέψης στις σύγχρονες δυτικές κοινωνίες, έννοιες και κατηγορίες θεμελιώδεις στον τρόπο που κατανοούμε την πραγματικότητα: μεταξύ άλλων, την αποθέωση της ατομικής, σωματικής και ψυχικής δύναμης που είναι ικανή να υπερβεί κάθε κοινωνικό και φυσικό εμπόδιο, την κατανομή ανθρώπων και δυνάμεων σε ένα δίπολο «καλού» και «κακού», τη δικαιολόγηση της βίας και του πόνου ως «μέσων» για τη μεταμόρφωση του «θύματος» σε «ήρωα» κ.ά.

Έτσι, στο πλαίσιο της κλασικής αφήγησης ο θεατής αποδέχεται και αναπαράγει χωρίς κριτική επίγνωση ένα σύνολο κυρίαρχων προ-καταλήψεων, και ταυτόχρονα απολαμβάνει στο έπακρο την κατά Stanley Cavell (1979) «μαγεία» του κινηματογράφου, την απόσυρση δηλαδή σε ένα ασφαλές «καταφύγιο» ανεύθυνων απολαύσεων. Ενώ «κατασκευάζει» ιστορίες που αντικατοπτρίζουν πλήρως τις επιθυμίες και τις προσδοκίες του, ταυτόχρονα ωθείται να «ξεχάσει» τον εαυτό του ως ερμηνεύοντα, και να «φανταστεί» ότι παρακολουθεί «αόρατος» τα κρυμμένα μυστικά ενός «άλλου» κόσμου για την εξέλιξη του οποίου είναι απαλλαγμένος από κάθε ευθύνη. Υπό την επήρεια αυτής της κινηματογραφικής «μαγείας», έχοντας απολέσει την ικανότητα για αναστοχασμό και αυτό-εξέταση, χωρίς επίγνωση της «συνενοχής»

του πλέον, ο «κλασικός» κινηματογραφικός θεατής επιδίδεται στο κυνήγι της απόλαυσης χωρίς ηθικούς φραγμούς (Wheatley, 2009). Η κλασική αφήγηση θέτει έτσι σε κίνηση την ενόρμηση προς την απόλυτη ευχαρίστηση και υπηρετεί αυτό το ταξίδι της απόλαυσης μέχρι το τέλος.

Στο «τοπίο» της σύγχρονης κινηματογραφικής παραγωγής και πρόσληψης, κάθε ταινία, ανεξάρτητα από τις όποιες προθέσεις των δημιουργών της, είναι «καταδικασμένη» να προσεγγιστεί αρχικά μέσα από αυτό το κλασικό «Χόλιγουντ» νοητικό υπόβαθρο, και να αναζητηθεί εντός της ο γνωστός μηχανισμός ευχαρίστησης. Ο «κλασικός» θεατής προσέρχεται στη διαδικασία της θέασης προσδοκώντας να βιώσει την απολαυστική εμπειρία που έχει συνηθίσει· έστω δε και αν μια κινηματογραφική ταινία επιχειρεί να αποστεί από τα κλασικά κινηματογραφικά και αφηγηματικά σχήματα, αλλά και από τα κυρίαρχα πολιτισμικά σχήματα, δεν μπορεί παρά να τα ανακαλεί στον νου του θεατή, αφού αυτά αποτελούν την αντιληπτική «αφετηρία» από την οποία ο τελευταίος ξεκινά να την κατανοήσει.

Οι ταινίες του Michael Haneke *71 Fragmente einer chronologie des zufalls* (1994), *Funny Games* (1997) και *Caché* (2005), θέτουν σε κίνηση μια αφηγηματική διαδικασία κατά την οποία ο θεατής ωθείται στην επίγνωση, στον έλεγχο και στην κριτική αυτής της αντιληπτικής αφετηρίας. Με διαφορετικό τρόπο η καθεμία τους, και οι τρεις ταινίες καλούν τον θεατή να παρακολουθήσει και να κατανοήσει όχι μόνο την ιστορία που αφηγούνται, αλλά και, ταυτόχρονα, το νοητικό υπόβαθρο από το οποίο ο ίδιος επιχειρεί αυτήν την κατανόηση. Ο θεατής παύει να είναι «αόρατος» και «βλέπει» τον εαυτό του και τις προ-καταλήψεις του να αναδεικνύονται σε βασικό «θέμα» των ταινιών. Του παρέχεται έτσι η δυνατότητα να συνειδητοποιήσει πως ο τρόπος με τον οποίο επιχειρεί να τις κατανοήσει συνδέεται με έναν ηθικά αμφιλεγόμενο μηχανισμό κινηματογραφικής απόλαυσης –που μάταια αποζητά εδώ– με τον οποίο είναι συνένοχος. Στο πλαίσιο λοιπόν της εμπλοκής του στη συγκεκριμένη αφηγηματική διαδικασία, γίνεται πιθανό να αποδεσμεύσει ο θεατής το βλέμμα του από τα κρατούντα σχήματα κατανόησης, «πολιτισμικά» και φιλμο-αφηγηματικά, και να οδηγηθεί σε νέες ερμηνείες της πραγματικότητας στην οποία αναφέρονται οι ταινίες· όχι ερμηνείες που υπαγορεύονται ως δεδομένες αλήθειες που θα αντικαταστήσουν τις παλιές, αλλά που προκύπτουν από τη μετατόπιση από τη συνηθισμένη θέση από την οποία βλέπει τις ταινίες και, γενικότερα, τον κόσμο.

Τα 71 *Θραύσματα*, μέσω του διατίτλου που προτάσσουν σαν «επικεφαλίδα», παραπέμπουν από την αρχή τον θεατή σε κλασικά είδη του «Χόλιγουντ» *τρόπου*, όπως το αστυνομικό θρίλερ και το μελόδραμα. Στη συνέχεια, όμως, το κείμενο, ενώ με κάποια κλασικά αφηγηματικά τεχνάσματα διατηρεί «ζωντανό» αυτόν τον συντονισμό του θεατή με τα παραπάνω αφηγηματικά πρότυπα, ταυτόχρονα τον διασαλεύει συστηματικά. Η «συνέχεια», η «πληρότητα» και η χαρακτηρο-κεντρική αιτιώδης συνάφεια που χαρακτηρίζει τον διηγητικό κόσμο των κλασικών ταινιών θρυμματίζεται, και μαζί της θρυμματίζεται και η *φυσική στάση*. Η προσοχή του θεατή στρέφεται στον ίδιο του τον εαυτό ως «αποκωδικοποιητή» του κειμένου, που συνδέει σπαράγματα και ελλειπτικά παρουσιασμένα δεδομένα, που συνάγει συμπεράσματα και συμπληρώνει μικρά και μεγάλα κενά, προσπαθώντας να φτάσει στην κατασκευή μιας κλασικής αφηγηματικής μορφής. Καθώς το κείμενο «ανταγωνίζεται» αυτήν την προσπάθεια, καθώς «αρνείται» συστηματικά να πραγματώσει τις κλασικές προσδοκίες που το ίδιο υποκίνησε στον θεατή, ο τελευταίος οδηγείται στο να αναγνωρίσει ποιες ακριβώς είναι αυτές οι προσδοκίες· ποια είναι τα κλασικά σχήματα που εν πολλοίς ασυνείδητα εφαρμόζει στις ταινίες που παρακολουθεί (και τα οποία εδώ αποδεικνύονται ανεπαρκή), και πώς αυτά του επιτρέπουν να κάνει αυτό που εδώ αποδεικνύεται αδύνατο: να εντάσσει τις διηγητικές καταστάσεις σε κλασικές αφηγηματικές δομές, να τις απογυμνώνει από μεγάλο μέρος του νοήματός τους και να τις καταναλώνει ως ένα «εύπεπτο» θέαμα.

Ο θεατής, ωστόσο, δεν βλέπει στα 71 *Θραύσματα* μόνο τη ματαίωση των κλασικών προσδοκιών του, ούτε απλώς ένα κείμενο που «εργάζεται» ενάντια στις φιλμο-αφηγηματικές του συνήθειες. Βλέπει επιπλέον ένα φιλικό κείμενο που αποπνέει μια ισχυρή αίσθηση «τάξης», συμμορφούμενο σε κάποιες δυσσερμήνευτες ενδογενείς νόρμες. Η ταινία αντλεί από ένα στενό παραδειγματικό σύνολο δράσεων και καταστάσεων και τις οργανώνει σε ένα *παραμετρικό* παιχνίδι επαναλήψεων, παραλλαγών και «παρηγήσεων». Εντός αυτής της «αυστηρής» δομής, ο θεατής παρακινείται να αναζητήσει ένα νόημα, όχι μέσω μιας «συντακτικής» αλλά μέσω μιας «σημασιολογικής» προσέγγισης (Stam κ.ά., 2010/1992)· αναζητώντας δηλαδή, όχι κλασικές αιτιώδεις συνδέσεις –τις οποίες εμπιστεύεται πλέον όλο και λιγότερο–, αλλά συνδέσεις «θεματικές», τόσο ανάμεσα στα γεγονότα και τις καταστάσεις της διήγησης, όσο και ανάμεσα στη διήγηση και στην πραγματικότητα που βιώνει ο ίδιος έξω από την κινηματογραφική αίθουσα. Η πραγματικότητα της διήγησης γίνεται

πλέον ένας άβολος αντικατοπτρισμός της δικής του καθημερινότητας, που, χωρίς την «εξωραϊστική» επέμβαση των κυρίαρχων φιλμο-αφηγηματικών κωδίκων, εμφανίζεται ως μια τυραννική επανάληψη μηχανιστικών δραστηριοτήτων και συμπεριφορών, μια επιφάνεια σιωπής και ψυχρότητας κάτω από την οποία «κοχλάζει» ένα υπόβαθρο θυμού, θλίψης και βίας. Παράλληλα, οι τηλεοπτικές και κάθε λογής οθόνες που κατακλύζουν την ταινία, τα δελτία ειδήσεων που, χωρίς να αποτελούν αντικείμενο κανενός διηγητικού βλέμματος, παρά μόνο του ίδιου του θεατή, επανέρχονται κάθε τόσο στην οθόνη και διαμορφώνουν ως «σημεία στίξης» τη δομή της ιστορίας (η ίδια η ταινία είναι εγκιβωτισμένη μέσα σε δύο από αυτά), παρακινούν τον θεατή να ελέγξει περαιτέρω τον εαυτό του ως «θεατή»: Να συνειδητοποιήσει πώς ο αυτοματισμός με τον οποίο έχει μάθει να αντιμετωπίζει την πραγματικότητα γύρω του αλληλοτροφοδοτείται με τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ως «καταναλωτής» μιας ραγδαία εξαπλούμενης βιομηχανίας παραγωγής μαζικά μεταδιδόμενου θεάματος η οποία οδηγεί, όπως λέει ο ίδιος ο Haneke, στην «απώλεια αίσθησης της πραγματικότητας» την οποία επιχειρεί –υποτίθεται– να αναπαραγάγει» (Sharrett, 2010, σ. 585).

Η ταινία λοιπόν ωθεί τον θεατή να κατανοήσει τα μυθοπλαστικά γεγονότα έξω από το συνηθισμένο πλαίσιο κατανόησής τους, με τη χρήση άλλων σχημάτων, λιγότερο χρησιμοποιημένων και φθαρμένων, χωρίς τους αυτοματισμούς που παρεισφρέουν αβίαστα στο πλαίσιο της συνηθισμένης κλασικής αφηγηματικής διαδικασίας. Η μαζική δολοφονία στην τράπεζα και η ακόλουθη αυτοκτονία του δράστη, γεγονότα «συνηθισμένα» στο σύγχρονο τοπίο των κινηματογραφικών και τηλεοπτικών οθονών, βγαίνουν τώρα έξω από τη «στέγη» της κλασικής κινηματογραφικής δομής, αντιστέκονται στην εύκολη κατανάλωση και αποδοχή. Η πράξη του Μαξιμίλιαν παύει να φαντάζει ως η παθολογική εξαίρεση από την κανονικότητα της καθημερινότητας του θεατή, ως κάτι που απειλεί απ' έξω αυτήν τη «φυσιολογική» ζωή, και που πρέπει να εξουδετερωθεί από τις «καλές» δυνάμεις της διήγησης· η ένταξη της πράξης αυτής στη σειρά των μηχανιστικών επαναλήψεων της καθημερινότητας την εξισώνει σε ένα βαθμό με αυτές, και ωθεί τον θεατή να τη δει ως «προϊόν» αυτής της «κανονικής» καθημερινότητας· να ανιχνεύσει μέσα στην «κανονική» ζωή που ζει και ο ίδιος τον «σπόρο» της ίδιας της πράξης που στρέφεται εναντίον της.

Ενώ στα *71 Θραύσματα* ο θεατής αποκτά επίγνωση του εαυτού του ως «θεατή» αλλά και ως κοινωνού μιας πραγματικότητας και ενός τρόπου ζωής ο οποίος «οδηγεί» την ιστορία στην καταστροφική της κατάληξη, στο *Funny Games* ωθείται σε μια πιο «περιορισμένη» αυτεπίγνωση, που δεν περιλαμβάνει την εξέταση της κοινωνικής πραγματικότητας που βιώνει, αλλά αποκλειστικά την εξέταση του τρόπου με τον οποίο εμπλέκεται και λειτουργεί στον «μηχανισμό» του κλασικού κινηματογράφου. Ωστόσο, η ώθηση του θεατή να στοχαστεί πάνω στο τι «κάνει» ως καταναλωτής του mainstream κινηματογραφικού θεάματος, τον «πηγαίνει» εδώ πολύ μακρύτερα από ό,τι η αντίστοιχη στα *71 Θραύσματα*, καθώς «αναγνωρίζεται» από την ταινία και «αυτο-αναγνωρίζεται» και ο ίδιος ως κάποιος που έχει «έρθει» στην ταινία με σκοπό να απολαύσει και να «χαρεί» κάτι που ταυτόχρονα αποστρέφεται ως αποκρουστικό· ως ηθικός αυτουργός των αποτρόπαιων πράξεων που βλέπει, ως «συνένοχος» και «εντολέας» των «κακών» χαρακτήρων των οποίων κατά τ' άλλα επιθυμεί τη συντριβή.

Στο *Funny Games* το παιχνίδι δελεασμού, πυροδότησης και ματαίωσης των κλασικών προσδοκιών κορυφώνεται και φτάνει στα άκρα. Ενώ στα *71 Θραύσματα* τα κλασικά σχήματα ανακαλούνται περιστασιακά, από αραιά σπαρμένες στο κείμενο κλασικές «νύξεις», οι οποίες ωστόσο μένουν ως το τέλος μετέωρες και ανολοκλήρωτες, το *Funny Games* απλώνει από την αρχή ως το τέλος στο κείμενό του ένα πυκνό πλέγμα κλασικών επιλογών που δημιουργούν στον νου του θεατή τη βεβαιότητα μιας «Χόλιγουντ» κινηματογραφικής εμπειρίας. Η ταινία προσαρμόζεται σε νόρμες βίαιων ειδών, όπως το θρίλερ «τρόμου», το «slasher film», το «family-under-siege film». Τα άμεσα αναγνωρίσιμα σημάδια των παραπάνω ειδών επιδρούν στον μηχανισμό πρόσληψης του θεατή ως *prime* ερεθίσματα, θέτοντας σε κίνηση και τροφοδοτώντας συνεχώς εντός του μια κλασική «Χόλιγουντ» ανταπόκριση, που έχει στον πυρήνα της ένα μείγμα συναισθηματικών και ανακλαστικών σχεδόν, συγκινησιακών «διεγέρσεων» (Carroll, 1990, σ. 14, 36): Κύκλοι όξυνσης και αποφόρτισης της αγωνίας διαδέχονται ο ένας τον άλλον, οδηγώντας σε στιγμές κορύφωσης και αντι-κορύφωσης, καθώς και σε μια κλιμακούμενη επιθυμία για εκδίκηση και ανταπόδοση της βίας· ο θεατής «ευθυγραμμίζεται» συναισθηματικά με τους Ζόμπερ που περιμένει να μετατραπούν από θύματα σε «ήρωες», και αισθάνεται οργή, απέχθεια και μίσος απέναντι στους αδίστακτους Πίτερ και Πολ.

Ενώ όμως ο θεατής εδραιώνει μια τέτοια σχέση με την ταινία, και αισθάνεται ολοένα και πιο επείγουσα την ανάγκη για ικανοποίηση των κλασικών προσδοκιών του, το κείμενο εκτροχιάζεται κάθε τόσο από τις κλασικές νόρμες, επιφέροντας βίαιες ματαιώσεις σ' αυτές τις προσδοκίες. Οι πράξεις βίας, με κατεξοχήν παράδειγμα τη δολοφονία του Σόρζι από τον Πίτερ, αντί να «εξουδετερωθούν» στο πλαίσιο μιας οικείας «αιματηρής» «Χόλιγουντ» αισθητικής, «τοποθετούνται» εκτός του οπτικού πεδίου του θεατή και σημαίνονται μόνο μέσω ήχων, ανακτώντας έτσι την ωμή, φρικτή τους διάσταση και συνταράσσοντας τον θεατή πολύ περισσότερο από τη βία που έχει μάθει να καταναλώνει ως κινηματογραφικό θέαμα. Και ενώ η ίδια η βία «κρύβεται», ο αντίκτυπός της παρουσιάζεται «γυμνός» και ωμός. Το μονοπλάνο 12 λεπτών που απεικονίζει στην καθαρή της διάρκεια, χωρίς τα τεχνάσματα του κλασικού μοντάζ, την αδιανόητη οδύνη των Ζόμπερ ύστερα από τη δολοφονία του γιου τους, φέρνει μπροστά στα μάτια του θεατή αυτό που ο Χόλιγουντ *τρόπος* προσπαθεί να εξοβελίσει με κάθε τρόπο: τον αληθινό, τραυματικό αντίκτυπο της βίας. Ο πόνος των Ζόμπερ, αντί να γίνει «εργαλείο» της χαρακτηρο-κεντρικής αιτιότητας, να χρησιμεύσει δηλαδή ως κίνητρο προς την αναμενόμενη σύγκρουση με τους θύτες και την τελική πράξη εκδίκησης, παρουσιάζεται ως κάτι με αυτόνομη αξία, που δεν τίθεται στην υπηρεσία της κλασικής πλοκής. Αντίθετα, οδηγεί τους χαρακτήρες σε μια σωματική και ψυχική κατάρρευση η οποία τους εμποδίζει να αναλάβουν τη δράση που αναμένεται από τους αφηγηματικούς *τύπους* τους οποίους υποτίθεται ότι εκπροσωπούν. Παράλληλα, οι σκηνές σωματικής δράσης δεν επιτρέπουν στους χαρακτήρες να προσλάβουν τη συνηθισμένη τους «ηρωική» διάσταση· αντί για τη ρώμη των σωμάτων και την αποφασιστικότητα στην έκφραση των προσώπων τους, τονίζεται το πόσο αδέξια και «βασανιστικά» αργά εξελίσσονται οι προσπάθειες τους· το «ανήμπορο» και το «αξιολύπητο» των σωμάτων δεν θυμίζουν σε τίποτα ούτε την ανθεκτικότητα ούτε τη σεξουαλικότητα που χαρακτηρίζουν τα σώματα των χολιγουντιανών ηρώων. Ο Γκέοργκ, καθηλωμένος σε όλη τη διάρκεια της ταινίας από φριχτούς πόνους, αδυνατεί να ανταποκριθεί στις προδιαγραφές του ανδρικού προτύπου του αρχηγού μιας οικογένειας που βρίσκεται σε κίνδυνο, ενώ η Άννα, παρότι παραπέμπει (ακόμα και ενδυματολογικά) στο τρομαγμένο και «σεξουαλικοποιημένο» final girl των ταινιών τρόμου, ματαιώνει την όποια «κρυφή» ή ομολογημένη ηδονοβλεπτική επιθυμία έχει υποκινηθεί στον θεατή.

Η ορμή, λοιπόν, του θεατή να συναντηθεί με τον γνώριμο απολαυστικό μηχανισμό ενός βίαιου θρίλερ εκδίκησης, ανακόπτεται διαρκώς, δημιουργώντας ένα αίσθημα δυσφορίας το οποίο κορυφώνεται στη «σκηνή του τηλεκοντρόλ». Η «άγρια», δολοφονική χαρά που αντλεί ο θεατής από τη φρικιαστική εκτέλεση του Πίτερ από την Άννα – καθόλου τυχαία, η μόνη πράξη βίας που παρουσιάζεται με όρους «Χόλιγουντ» θεάματος–, του αφαιρείται στη συνέχεια, όταν ο Πολ «γυρίζει» το φιλμ προς τα πίσω. Η ματαίωση αυτής της απόλυτης ικανοποίησης αποκαλύπτει στον θεατή την –προβληματική ηθικά– στάση του κατά τη θέαση μιας τέτοιας ταινίας. Συνειδητοποιεί ο θεατής ότι η αδιανόητη βία και ο πόνος που προηγήθηκε, δεν ήταν κάτι ανεξάρτητο ούτε αντίθετο στις επιθυμίες του. Στην πραγματικότητα ήθελε να δει τους Ζόμπερ να υποφέρουν με αυτόν τον φριχτό τρόπο –ακόμα και τον φόνο ενός παιδιού θα ήταν έτοιμος να «αποδεχθεί»–, προκειμένου στη συνέχεια να βιώσει την «άγρια» ικανοποίηση της εκδίκησης (αυτήν που τόσο βίαια τελικά στερήθηκε) και να ολοκληρωθεί έτσι η απολαυστική εμπειρία που προβλέπει το σχήμα του συγκεκριμένου κινηματογραφικού είδους.

Έτσι, ενώ τον ωθεί να ταχθεί με το μέρος των θυμάτων, η ταινία «καλεί» ταυτόχρονα τον θεατή ως «συνένοχο» των θυτών, οι οποίοι, κοιτώντας μέσα στον κινηματογραφικό φακό, του απευθύνονται και του δηλώνουν με διάφορους τρόπους ότι λειτουργούν ως απεσταλμένοι του, ως εγγυητές της κινηματογραφικής του διασκέδασης. Οι Πολ και Πίτερ διαρρηγνύουν το «στεγανό» όριο της οθόνης που χωρίζει τον κόσμο της θέασης από τον κόσμο της διήγησης, και, όπως εισβάλλουν στο οικογενειακό άσυλο των Ζόμπερ, έτσι εισβάλλουν και στο ασφαλές καταφύγιο «αθωότητας» και «ανευθυνότητας» που έχει μάθει να απολαμβάνει ο κλασικός θεατής, υποχρεώνοντάς τον να αναγνωρίσει ότι τα δεινά των Ζόμπερ αποτελούν αντικατοπτρισμούς των δικών του επιθυμιών· ότι είναι συνένοχος σε έναν θεσμό διασκέδασης ο οποίος όχι μόνο τον αναισθητοποιεί απέναντι στη βία, αλλά και τον ωθεί στο να τη δικαιολογεί μέσα σε ένα «Χόλιγουντ» αφηγηματικό-ιδεολογικό πλαίσιο.

Το *Caché* αντλεί από ένα παραδειγματικό σύνολο κλασικών αφηγηματικών συμβάσεων που παραπέμπουν στο «θρίλερ μυστηρίου» και στο *detective film*, στρέφοντας κι αυτό τον θεατή σε μια αυτοκριτική του «Χόλιγουντ» βλέμματός του. Αντίθετα όμως με το *Funny Games*, εδώ, η αυτεπίγνωση του θεατή δεν εξαντλείται στο πώς λειτουργεί αυτός ως καταναλωτής του κλασικού, βίαιου κινηματογραφικού

θεάματος· αλλά επεκτείνεται στο πώς το «βλέμμα» του ως θεατή περιλαμβάνει ευρύτερες «πολιτισμικές» προ-καταλήψεις. Συγκεκριμένα, πώς τα «Χόλιγουντ» σχήματά του είναι συνυφασμένα με τον στρεβλό τρόπο που ως κάτοικος του δυτικού κόσμου αντιμετωπίζει το πολιτισμικό του «Άλλο», ανθρώπους που «φιλοξενούνται» αλλά και «αποκλείονται» στο κοινωνικό και οικονομικό περιθώριο των ευρωπαϊκών μεγαλουπόλεων, αποτελώντας ταυτόχρονα εν δυνάμει πρωταγωνιστές ενός διαρκούς σεναρίου «τρομοκρατίας» κατά των δυτικών πολιτών.

Η ταινία, μέσα από μια περίπλοκη, *παραμετρική* στιλιστική οργάνωση, δημιουργεί ένα παιχνίδι αντικατοπτρισμών και υποκατάστασης «βλεμμάτων». Ο θεατής παρακολουθεί τον διηγητικό κόσμο μέσα από οπτικές γωνίες «υποκειμενικής» ποιότητας και σχετικής μόνο αξιοπιστίας, που εναλλάσσονται, εγκιβωτίζονται η μία στην άλλη, υποκαθιστούν η μία την άλλη, χωρίς να εντάσσονται σε μια ιεραρχία στην κορυφή της οποίας θα στεκόταν το ανώτερο, εξω-διηγητικό «μη βλέμμα» που θα τις περιέκλειε όλες και θα απέδιδε την αναμφισβήτητη αλήθεια του διηγητικού κόσμου. Με αυτόν τον τρόπο εδραιώνεται μια γενική αμφιβολία ως προς το status των εικόνων που εμφανίζονται στην οθόνη (αν είναι «υποκειμενικές» ή «αντικειμενικές», αν ανήκουν στο παρόν ή στο παρελθόν κ.λπ.) και κλονίζεται η εμπιστοσύνη του θεατή στο βλέμμα της αφηγητικής πηγής, και επομένως και στο δικό του βλέμμα, στον τρόπο με τον οποίο ο ίδιος κατανοεί τον διηγητικό κόσμο. Παράλληλα, δημιουργείται μια απίθανη στο πλαίσιο των κλασικών σχημάτων συνθήκη, κατά την οποία το διηγητικό «βλέμμα» που κατατρύχει και «τρομοκρατεί» τον Ζορζ Λοράν, «ανήκει» όλο και λιγότερο στον κόσμο της διήγησης, και γίνεται το ίδιο το βλέμμα που συγκροτεί και καθιστά πιθανό τον διηγητικό κόσμο, το ίδιο το βλέμμα με το οποίο ο θεατής παρακολουθεί την ταινία. Έτσι, ο θεατής, που παρακινημένος από τα κλασικά θρίλερ «σημάδια» της ταινίας παρακολουθεί το αφήγημα έχοντας ως βασικό ζητούμενο στον νου του να ανακαλύψει ποιος παρακολουθεί και τρομοκρατεί την οικογένεια των Λοράν, αρχίζει σταδιακά να υποψιάζεται ως «ένοχο» της παρακολούθησης τον ίδιο του τον εαυτό. Έναν ανάλογο δε αντικατοπτρισμό βιώνει – σε διηγητικό επίπεδο – και ο Ζορζ Λοράν, καθώς το «βλέμμα» που τον καταδιώκει φαίνεται όλο και περισσότερο να πηγάζει από μέσα του: ως μια «εξωτερίκευση» της ντροπής που τον βασανίζει για πράξεις του παρελθόντος, για τις οποίες μοιάζει ανίκανος να αναλάβει την οδυνηρή ευθύνη. Το παραμετρικό στιλιστικό παιχνίδι

ενισχύει μάλιστα αυτόν τον κατοπτρισμό, μεταθέτοντας σταδιακά τον Ζορζ από τη θέση του «παρακολουθούμενου» σε αυτήν του «παρακολουθούντος».

Έτσι, ο κρυμμένος στη Rue des Iris διώκτης των Λοράν, ο «κρυμμένος» στην άρνηση των ευθυνών του, Ζορζ, και ο κρυμμένος πίσω από την οθόνη και σε «ασφαλή» απόσταση από τη διήγηση θεατής, αντανakλώνται ο ένας στον άλλον· ως υποκείμενα και αντικείμενα ενός βλέμματος που είναι ταυτόχρονα και διηγητικό και μη διηγητικό, που βλέπει μέσα από το φίλτρο προκαταλήψεων και διαστρεβλώνει το αντικείμενό του, αλλά και που αυτό-παρατηρείται, αμφισβητεί την ικανότητά του να «δει» την αλήθεια, και τελικά αναγνωρίζει τον εαυτό του ως «ένοχο». Ο θεατής αντιλαμβάνεται ότι, όπως και ο Ζορζ, έχει παρερμηνεύσει τα σημάδια της διηγητικής πραγματικότητας: Έχει «καταδικάσει» τον Μαζίντ ως έναν «κακό» τρομοκράτη, κινούμενος από τις ίδιες προ-καταλήψεις και από μια παρόμοια τάση με αυτήν του Ζορζ να αποφύγει να αναλάβει την ευθύνη του για αυτό που συμβαίνει στον διηγητικό κόσμο. Όμως, αντίθετα με τον Ζορζ που «οχυρώνεται» ως το τέλος πίσω από αυτήν την άρνηση, ο θεατής ωθείται να σταθεί κριτικά απέναντι στη «Ζορζ» εκδοχή του εαυτού του· να αποδοκιμάσει την ανακλαστική αρχική αντίδρασή του και να ερευνήσει το νοητικό υπόβαθρο που τον οδήγησε σε αυτήν την τόσο στρεβλή ερμηνεία. Το απλουστευτικό δίπολο των villains-τρομοκρατών οι οποίοι στρέφονται κατά των θεμελίων του «ανώτερου» δυτικού αξιακού συστήματος, και των «καλών» θυμάτων τους που μετατρέπονται σε ήρωες για να υπερασπιστούν το δυτικό «κεκτημένο», μπορεί τώρα να αναδειχθεί στα μάτια του θεατή ως μια προ-κατάληψη που του επιτρέπει να υπεκφύγει από την ατομική και την ιστορική του ευθύνη. Το σχήμα αυτό, που ενσωματώνει κλασικά «Χόλιγουντ» πρότυπα και ταυτόχρονα ενσωματώνεται σ' αυτά, μας αθρώνει για μια πραγματικότητα για την οποία, όσο και αν θα θέλαμε να αρνηθούμε την ευθύνη, αποσυρόμενοι, σαν τον Ζορζ, στην «κρυψώνα» της κινηματογραφικής αίθουσας, είμαστε υπεύθυνοι και εν πολλοίς ένοχοι. Ως θεατές, μπορούμε πια να δούμε όχι «μέσα από» αυτό το σχήμα αλλά αυτό το ίδιο το σχήμα, ως ένα αντιληπτικό «καλούπι» που, δεσπόζοντας στη σύγχρονη δυτική κοσμοθεωρία, «φέρνει» στα μάτια μας μια ψευδή εικόνα του κόσμου και συγκαλύπτει τις ευθύνες μας.

Μέσα από την αφηγηματική διαδικασία που τίθεται σε κίνηση στο *Caché*, ο θεατής χάνει την εμπιστοσύνη του στο βλέμμα του. Έχει τη δυνατότητα να συνειδητοποιήσει ότι το «φυσικό» βλέμμα που του παρέχει ο κλασικός

κινηματογράφος στην πραγματικότητα δεν είναι καθόλου «φυσικό», αλλά ένα ιδεολογικά φορτισμένο βλέμμα που τον οδηγεί σε μια μονόπλευρη και στρεβλή ερμηνεία της πραγματικότητας. Ο θεατής «καταδύεται», σαν τον Ζορζ, σε μια διαδρομή αυτοαμφισβήτησης και ενοχής, και, μέσα από αυτήν τη διαδικασία, του ανοίγεται η πιθανότητα για ένα νέο, πιο υπεύθυνο βλέμμα, που θα «περιέχει» λιγότερες έτοιμες και υπεραπλουστευτικές απαντήσεις· ένα βλέμμα που, όπως «ψάχνει» για μια απάντηση στο «ασαφές» κάδρο του τελικού πλάνου της ταινίας, πιθανόν και να αναζητήσει να «δει» τον κόσμο από μια λιγότερο υποκριτική αφετηρία, που θα επιφέρει λιγότερες παραμορφώσεις.

Πηγές - Βιβλιογραφία

Κινηματογραφικές ταινίες

- Altman, R. (Σκηνοθ.) (1975). *Nashville*. Η.Π.Α.: ABC Entertainment, Paramount Pictures.
- Altman, R. (Σκηνοθ.) (1993). *Short cuts*. Η.Π.Α.: Fine Line Features, Spelling Film International, Avenue Pictures
- Barker, C. (Σκηνοθ.) (1987). *Hellraiser*. Ην. Βασίλειο: Cinemarque Entertainment BV, Film Futures, Ridvel Films κ.ά.
- Cunningham, S. (Σκηνοθ.) (1980). *Friday the 13th*. Η.Π.Α.: Paramount Pictures, Warner Bros., Georgetown Productions Inc.
- Darabont, F. (Σκηνοθ.) (1994). *Shawshank redemption*. Η.Π.Α.: Castle Rock Entertainment.
- Fincher, D. (Σκηνοθ.) (1999). *Fight Club*. Η.Π.Α., Γερμανία: Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films κ.ά.
- Godard, J.L. (Σκηνοθ.) (1960). *À bout de souffle*. Γαλλία: Les Films Impéria, Les Productions George de Beauregard, Société Nouvelle de Cinematographie.
- Godard, J.L. (Σκηνοθ.) (1962). *Vivre sa vie*. Γαλλία: Les Films de la Pleiade, Pathé Consortium Cinéma.
- Haggis, P. (Σκηνοθ.) (2004). *Crash*. Η.Π.Α., Γερμανία: Bob Yari Productions, DEJ Productions, Blackfriars Bridge Films κ.ά.
- Hitchcock, A. (Σκηνοθ.) (1960). *Psycho*. Η.Π.Α.: Shamley Productions.
- Hooper, T. (Σκηνοθ.) (1974). *Texas chainsaw massacre*. Η.Π.Α.: Vortex.
- Jackson, P. (Σκηνοθ.) (2002). *The lord of the rings: The two towers*. Ν. Ζηλανδία, Η.Π.Α: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company.
- Jackson, P. (Σκηνοθ.) (2005). *King Kong*. Ν. Ζηλανδία, Η.Π.Α, Γερμανία: Universal Pictures, Wingnut Films, Big Primate Pictures κ.ά.
- Kitano, T. (Σκηνοθ.) (1997). *Hana-bi*. Ιαπωνία: Bandai Visual Company, TV Tokyo, Office Kitano.
- Kubrick, S. (Σκηνοθ.) (1980). *The shining*. Η.Π.Α.: Warner Bros., Hawk Films, Peregrine Producers Circle.

- Lang, F. (Σκηνοθ.) (1931). *M*. Γερμανία: Nero-Film AG.
- Lucas, G. (Σκηνοθ.) (1977). *Star wars*. Η.Π.Α.: Lucas Films, Twentieth Century-Fox Productions.
- Lynch, D. (Σκηνοθ.) (1997). *Lost highway*. Γαλλία, Η.Π.Α.: CiBy 2000, Assymetrical Productions, Lost Highway Productions LLC.
- Morel, P. (Σκηνοθ.) (2008). *Taken*. Γαλλία, Η.Π.Α.: Europa Corp., M6 Films, Grive Productions κ.ά.
- Muschiatti, A. (Σκηνοθ.) (2017). *It*. Η.Π.Α., Καναδάς: New Line Cinema, RatPac-Dune Entertainment, Vertigo Entertainment κ.ά.
- Nolan, C. (Σκηνοθ.) (2005). *Batman Begins*. Η.Π.Α., Ην. Βασίλειο: Warner Bros., Syncopy, DC Comics.
- Polanski, R. (Σκηνοθ.) (1994). *Death and the maiden*. Η.Π.Α., Ην. Βασίλειο, Γαλλία: Fine Line Features, Capital Films.
- Ramsay, L. (Σκηνοθ.) (2011). *We need to talk about Kevin*. Ην. Βασίλειο, Η.Π.Α.: BBC Films, UK Film Council, Footprint Investment Fund κ.ά.
- Resnais, A. (Σκηνοθ.) (1959). *Hiroshima mon amour*. Γαλλία, Ιαπωνία: Argos Films, Como Films, Daiei studios κ.ά.
- Scorsese, M. (Σκηνοθ.) (1976). *Taxi driver*. Η.Π.Α.: Columbia Pictures Corporation, Bill/Phillips.
- Scorsese, M. (Σκηνοθ.) (1988). *The last temptation of Christ*. Καναδάς, Η.Π.Α.: Universal Pictures, Cineplex Odeon Films.
- Scorsese, M. (Σκηνοθ.) (1991). *Cape Fear*. Η.Π.Α.: Amblin Entertainment, Cappa Films, Tribeca Productions κ.ά.
- Scott, R. (Σκηνοθ.) (1979). *Alien*. Η.Π.Α., Ην. Βασίλειο: Brandywine Productions, Twentieth Century-Fox Productions.
- Scott, R. (Σκηνοθ.) (2001). *Hannibal*. Η.Π.Α., Ην. Βασίλειο, Ιταλία: Metro-Goldwyn-Mayer, Universal Pictures, Dino De Laurentis Company κ.ά.
- Shyamalan, M. N. (Σκηνοθ.) (1999). *The sixth sense*. Η.Π.Α.: Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, The Kennedy Marshall Company κ.ά.
- Soderbergh, S. (Σκηνοθ.) (2001). *Ocean's eleven*. Η.Π.Α.: Warner Bros., Village Roadshow Pictures κ.ά.
- Stallone, S. (Σκηνοθ.) (1982). *Rocky III*. Η.Π.Α.: United Artists.

- Stone, O. (Σκηνοθ.) (1994). *Natural born killers*. Η.Π.Α.: Warner bros., Regency Enterprises, Alcor Films κ.ά.
- Tarantino Q. (Σκηνοθ.) (1994). *Pulp fiction*. Η.Π.Α.: Miramax, A Band Apart, Jersey Films.
- Walton, F. (Σκηνοθ.) (1979). *When a stranger calls*. Η.Π.Α.: Melvin Simon Productions.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

- Bazin, A. (1988). *Τι είναι ο κινηματογράφος: I. Οντολογία και γλώσσα* (μτφρ. Κ. Σφήκας). Αθήνα: Αιγόκερως. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1967.)
- Bordwell, D., & Thompson K. (2004). *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (μτφρ. Κ. Κοκκινίδη). Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1997.)
- Eco, U. (1989). *Θεωρία σημειωτικής* (μτφρ. Ε. Καλλιφατίδη). Αθήνα: Γνώση. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1976.)
- Eysenck, M. W. (2010). *Βασικές Αρχές Γνωστικής Ψυχολογίας* (μτφρ. Μ. Κουλεντιανού). Αθήνα: Gutenberg. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 2006.)
- Husserl, E. (2005). *Φαινομενολογία: Το άρθρο για την εγκυκλοπαίδεια Britannica μαζί με την ημιτελή εκδοχή, τα Marginalia και μια επιστολή του M. Heidegger* (μτφρ. Π. Θεοδώρου). Αθήνα: Κριτική. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1927.)
- Kant, I. (1976). *Κριτική του καθαρού λόγου*, Τόμ. Α' (μτφρ. Α. Γιανναράς). Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1787.)
- Pinker, S. (2004). «Πώς λειτουργεί ο νους; Βασικός εξοπλισμός» στο Σ. Βοσνιάδου (επιμ.), *Γνωσιακή Επιστήμη: Η Νέα Επιστήμη Του Νου*. Αθήνα: Gutenberg. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1997, ως το πρώτο κεφάλαιο του Pinker, S., *How the mind works*. New York: W.W. Norton.)
- Saussure, F. de (1979). *Μαθήματα γενικής γλωσσολογίας* (μτφρ. Φ. Δ. Αποστολόπουλος). Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1916.)

- Stam, R., Burgoyne, R. & Flitterman-Lewis, S. (2010). *Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου* (μτφρ. Ειρήνη Σταματοπούλου) Αθήνα: Μεταίχμιο. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1992.)
- Sternberg, R. J. (2012). *Γνωστική ψυχολογία* (μτφρ. Ι. Βραχωρίτου). Αθήνα: Διάδραση. [Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 2003 (3η έκδοση)].
- Sterne, L. (1992). *Η ζωή και οι απόψεις του Τρίστραμ Σάντι, κυρίου από σόι* (μτφρ. Ε. Καλλιφατίδη). Αθήνα: Εκδόσεις «Gutenberg».
- Μπαμπινιώτης, Γ. (1998). *Θεωρητική γλωσσολογία: Εισαγωγή στη σύγχρονη γλωσσολογία*. Αθήνα: χ.ε.
- Μπαρτ, Ρ. (2007). *S/Z*. (μτφρ. Μ. Κουλεντιανού). Αθήνα: Νήσος. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1970.)
- Μπαχτίν, Μ. (1980). *Προβλήματα λογοτεχνίας και αισθητικής* (μτφρ. Γ. Σπανός). Αθήνα: Πλέθρον. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1975.)
- Ντεριντά, Ζ. (2003). *Η γραφή και η διαφορά* (μτφρ. Κ. Παπαγιώργης). Αθήνα: Καστανιώτης. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1967.)
- Σαρτρ, Ζ. Π. (2000). *Η ναυτία* (μτφρ. Ε. Τσολακέλλη). Αθήνα: Εκδόσεις Παττάκη. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1938.)
- Φιλίππακη-Warburton, E. (1992). *Εισαγωγή στη θεωρητική γλωσσολογία*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Χάιντεγκερ, Μ. (1978). *Είναι και Χρόνος: Τόμος πρώτος* (μτφρ. Γ. Τζαβάρας). Αθήνα: Δωδώνη. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1927.)
- Χηθ, Σ. (1990). *Σημειωτική του Κινηματογράφου* (μτφρ. Δ. Κολιοδήμος) Αθήνα: Αιγόκερως. [Το πρωτότυπο κείμενο δημοσιεύτηκε το 1973 στο περιοδικό *Screen*, 14 (1-2): 102-127, με τίτλο «Film/Cinetext/Text».]

Ξενογλωσση

- Anderson, J., & Anderson, B. (1993). The Myth of persistence of vision revisited. *Journal of Film and Video*, 45 (1): 3-12.
- Andrade, J. (2005). Consciousness. Στο N. Braisby, & A. Gellatly (επιμ.) *Cognitive Psychology* (σ. 545-578). Oxford: Oxford University Press.
- Anker, E. (2005). Villains, Victims and Heroes: Melodrama, Media, and September 11. *Journal of Communication*, 55 (1): 22-37.

- Benveniste, E. (1971) *Problems in General Linguistics*, trans. Mary Elizabeth Meek, Coral Gables: University of Miami Press.
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood Tells It: story and style in modern movies*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1991). *Making Meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press.
- Bordwell, D., Staiger, J., Thompson K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film style and mode of production to 1960*. London: Routledge.
- Braisby, N., & Gellatly, A. (2005). Foundations of cognitive psychology. Στο N. Braisby, & A. Gellatly (επιμ.) *Cognitive psychology* (σ. 1-31). Oxford: Oxford University Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. New York: Routledge.
- Brunette, P. (2010). *Michael Haneke*. Champaign Illinois: University of Illinois Press Urbana and Chicago.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the moving image*. New York: Cambridge University Press.
- Carroll, N. (2003). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the heart*. [Ηλεκτρονικό βιβλίο]. London: Routledge. Doi: 10.4324/9780203361894
- Cavell, S. (2009). *The world viewed: Reflections on the ontology of film*. Cambridge Massachusetts: Harvard University Press.
- Cherry, B. (2009). Horror [Ηλεκτρονικό βιβλίο]. London: Routledge. Doi: 10.4324/9780203882184
- Currie G. (1996). Film, Reality and Illusion. Στο D. Bordwell , & N. Carroll (επιμ.), *Post Theory: Reconstructing Film Studies* (σ. 325-343). Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Dovidio, J. F. (1999). Stereotyping. Στο. R. A. Wilson, & F. C, Keil (επιμ.), *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Durham, S. (2010). Codes Unknown: Haneke's Serial Realism. Στο B. Price & J. D. Rhodes (επιμ.), *On Michael Haneke* (σ. 245-265). Detroit: Wayne State University Press.

- Fish, S. (1980). How to recognize a poem when you see one. Στο *Is there a text in this class?: The authority of interpretive communities*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Gadamer, H.-G. (2004). *Truth and Method*. (transl. J. Weinsheimer and D.G. Marshall). New York: Continuum. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1960.)
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Éditions du seuil.
- Grundmann, R. (2010). Introduction: Haneke's Anachronism. Στο R. Grundmann (επιμ.), *A Companion to Michal Haneke* (σ. 1-50). Chisester, UK: Wiley-Blackwell.
- Haneke, M. (1997). Believing Not Seeing. *Sight and Sound*, 7 (11) (London Film Festival supplement): 22.
- Haneke, M. (2010). Violence and the Media. Στο R. Grundmann (επιμ.), *A Companion to Michal Haneke* (σ. 575-579). Chisester, UK: Wiley-Blackwell.
- Heath, S. (1976). Narratice Space. *Screen*, 17 (3): 68-112.
- Hutchisson, M. (2013). (Επιμ.). *Conversations with Paul Auster*. University Press of Mississippi.
- Iser, W. (1978). *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- King, N. (2000). Hermeneutics, reception aesthetics, and film interpretation. Στο J. Hill & P. C. Gibson (επιμ.), *Films Studies: Critical Approaches* (σ. 210-221). Oxford: Oxford University Press.
- Kristeva, J. (1969). *Σημειωτική: Recherches pout une sémanalyse*. Paris: Éditions du seuil.
- Lafont, C. (2005). Hermeneutics. Στο H.L. Dreyfus, & M.A. Wrathall (επιμ.), *A Companion to Heidegger*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Laine, T. (2010). Haneke's "Funny" Games with the audience (Revisited). Στο B. Price & J. D. Rhodes (επιμ.), *On Michael Haneke* (σ. 51-60). Detroit: Wayne State University Press.
- Langford, B. (2005). *Film Genre Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.
- Lauretis, T. de (2000). Imaging. Στο J. Orr, & O. Taxidou (επιμ.), *Post-War Cinema and Modernity: A Film Reader* (σ. 103-118). Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Levin, T. Y. (2010) Five tapes, Four halls, Two dreams: Vicissitudes of Surveillant Narration in Michael Haneke's *Caché*. Στο R. Grundmann (επιμ.), *A Companion to Michal Haneke* (σ. 580-590). Chisester, UK: Wiley-Blackwell.
- Man, P. de (1983). Criticism and Crisis. Στο *Blindness and Insight: essays in the rhetoric of contemporary criticism: Second Edition*. London: Routledge.
- Manon, H. S. (2010). Comment ça, rien?: Screening the Gaze in *Caché*. Στο B. Price & J. D. Rhodes (επιμ.), *On Michael Haneke* (σ. 105-125). Detroit: Wayne State University Press.
- Metelmann, J. (2010). Fighting the Melodramatic Condition: Haneke's Polemics. Στο R. Grundmann (επιμ.), *A Companion to Michal Haneke* (σ. 168-186). Chisester, UK: Wiley-Blackwell.
- Metz, C. (1976). On the notion of cinematographic language (transl. D. Abramo). Στο B. Nichols (επιμ.), *Movies and Methods: Volume 1: An anthology* (σ. 582-589). Berkeley Calif: University of California Press. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1972.)
- Metz, C. (1991). Some points in the semiotics of the cinema. Στο *Film language: A Semiotics of the Cinema* (transl. M. Taylor). Chicago: The University of Chicago Press. (Το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το 1968 με τίτλο *Esssais sur la signification au cinema: Vol 1.*)
- Monk, L. (2010). Hollywood Endgames. Στο R. Grundmann (επιμ.), *A Companion to Michal Haneke* (σ. 420-437). Chisester, UK: Wiley-Blackwell.
- Naish, P. (2005). Attention. Στο N. Braisby, & A. Gellatly (επιμ.) *Cognitive psychology* (σ. 37-70). Oxford: Oxford University Press.
- Neale, S. (1980). Genre. London: British Film Institute.
- Persson, P. (2003). *Understanding cinema: A Psychological theory of moving imagery*. New York: Cambridge University Press.
- Pike, G., & Brace, N. (2005). Recognition. Στο N. Braisby, & A. Gellatly (επιμ.) *Cognitive psychology* (σ. 113-156). Oxford: Oxford University Press.
- Pike, G., & Edgar, G. (2005). Perception. Στο N. Braisby, & A. Gellatly (επιμ.) *Cognitive psychology* (σ. 71-112). Oxford: Oxford University Press.
- Price, B. & Rhodes J. D. (2010). Introduction. Στο B. Price & J. D. Rhodes (επιμ.), *On Michael Haneke* (σ. 1-11). Detroit: Wayne State University Press.

- Prince, G. (1987). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sharrett, C. (2010). The World that is Known: An Interview with Michael Haneke. Στο R. Grundmann (επιμ.), *A Companion to Michal Haneke* (σ. 580-590). Oxford:Wiley-Blackwell.
- Thompson, K. (1999) *Storytelling in the New Hollywood: Analyzing Classical Narrative Technique* Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Todorov, T. (1971). The two principles of narrative. *Diacritics*, 1 (1), 37-44.
- Vogel, A. (1996). Of nonexistent Continents: The Cinema of Michael Haneke. *Film Comment*, 32 (4), 73-75.
- Wheatley, C. (2009). *Michael Haneke's Cinema: The Ethic of the Image*. New York : Berghahn Books.
- Williams, L. (2002). Learning to scream. Στο M. Jancovich (επιμ.), *Horror, The Film Reader* (σ. 163-168). London: Routledge.
- Wollen, P. (1972) Readings and writings: Semiotic counter-strategies. *Afterimage*, 4, 79-91.