

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

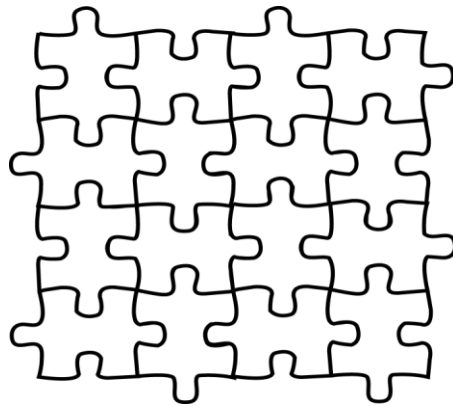
Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στην «Πολιτιστική Διαχείριση»

**Διπλωματική Εργασία**

***Η ταινία - γρίφος***

*Μια διαφορετική ανάγνωση της κινηματογραφικής  
εμπειρίας*



Ακαδημαϊκό Έτος: 2013-2014

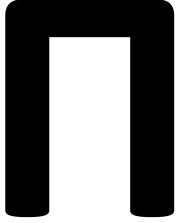
Αικατερίνη Κέντρου (4112Μ023 )

## Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	5
<b>Εισαγωγή</b> .....	7
i.    Η ταινία-γρίφος (the mind-game film): Η θεωρία του Thomas Elsaesser .....	7
ii.   Ζήτημα επιβίωσης του κινηματογραφικού προϊόντος; .....	12
<b>Κεφάλαιο I: Το διαδραστικό παιχνίδι</b> .....	17
i.    Η θεωρία της πρόσληψης στον κινηματογράφο .....	17
ii.   Κινηματογράφος III: Η Διαδραστική εικόνα .....	19
iii.  Το εξελιγμένο ακροατήριο .....	25
<b>Κεφάλαιο II: Ανάλυση ταινιών</b> .....	31
i. <b><i>Memento</i> (Christopher Nolan, 2000)</b> .....	31
Λίγα λόγια για τον δημιουργό και την ταινία.....	31
Η αφήγηση ως συνδεδετικός (;) κρίκος.....	33
Αφηγηματικό μοτίβο / Μνήμη: δομικό στοιχείο της κατασκευής της fabula .....	37
Η σεκάνς 22/A.....	44
Οι νέοι κανόνες του παιχνιδιού .....	47
ii. <b><i>Lost Highway</i> (Χαμένη Λεωφόρος, David Lynch, 1997)</b> .....	50
Λίγα λόγια για τον δημιουργό.....	50
Λίγα λόγια για την ταινία .....	51

Αφηγηματικές ανατροπές .....	53
Πραγματικό και φανταστικό .....	55
Εναλλαγή ρόλων ή αλλιώς βουτιά στο υποσυνείδητο .....	58
Το σκοτεινό αντικείμενο της φαντασίωσης .....	61
Αναπάντητα ερωτηματικά.....	64
<b>iii.     <i>Lola Rennt</i> (Τρέξε Λόλα Τρέξε, Tom Tykwer, 1998) .....</b>	<b>66</b>
Λίγα λόγια για τον δημιουργό .....	66
Λίγα λόγια για την ταινία .....	67
Η ταινία ως (βίντεο) παιχνίδι / Η αφήγηση ως πίστα .....	68
Χρονικές μετατοπίσεις και το φαινόμενο της πεταλούδας .....	73
Το παιχνίδι στην ταινία-γρίφο .....	76
<b>Επίλογος .....</b>	<b>79</b>
<b>Βιβλιογραφία.....</b>	<b>82</b>





## ρόλογος

*Η διαφορά των ταινιών από τη ζωή είναι ότι το σενάριο πρέπει να βγάζει νόημα, ενώ η ζωή όχι (The difference between life and the movies is that a script has to make sense, and life doesn't).* Joseph L. Mankiewicz<sup>1</sup>

Ο θεατής εισέρχεται στην σκοτεινή αίθουσα με μια a priori σύμβαση: να ανταλλάξει τον δικό του ακατανόητο και άτακτο κόσμο με έναν άλλο, αρμονικό και τακτοποιημένο. Η ταινία φροντίζει μεταξύ άλλων να διηγηθεί μία συνεκτική και κατανοητή ιστορία. Ή μήπως όχι; Το εξαιρετικά ενδιαφέρον άρθρο των New York Times με τίτλο «When do we get it? Films dispense with storytelling conventions»<sup>2</sup>, στάθηκε η αφορμή για την παρούσα διπλωματική εργασία. Στο άρθρο, οι δύο κριτικοί κινηματογράφου Scott και Dargis συζητούν για το πώς οι ταινίες της τελευταίας εικοσαετίας (από το '90 και έπειτα) έχουν αλλάξει τους συμβατικούς κανόνες της αφήγησης, δημιουργώντας ένα είδος παιχνιδιού με το ακροατήριο που τις κάνει να μοιάζουν με παζλ ή γρίφο. Στη βιβλιογραφία του άρθρου αναφέρεται ο Γερμανός θεωρητικός του κινηματογράφου Thomas Elsaesser και η θέση-θεωρία του για τις ταινίες-γρίφους ή αν ακολουθήσουμε μια κατά λέξει μετάφραση του όρου mind-game film, τον οποίο χρησιμοποιεί, «ταινίες που παίζουν ένα νοητικό παιχνίδι» και πειραματίζονται με τις έως τώρα κινηματογραφικές συμβάσεις.

Ποιες όμως είναι αυτές οι πρακτικές και πώς ανατρέπονται στις ταινίες γρίφους; Αυτό θα προσπαθήσω να μελετήσω στην παρούσα διπλωματική, αναλύοντας τρεις ταινίες που πληρούν τις προϋποθέσεις για την ένταξή τους στην εν λόγω κατηγορία: το *Memento* (2000), το *Lost Highway* (*Χαμένη Λεωφόρος*, 1997) και το *Lola Rennt* (*Τρέξε Λόλα Τρέξε*, 1998). Κεντρικός άξονας της ανάλυσης θα αποτελέσει η αφηγηματική δομή των ταινιών σε συνδυασμό με άλλα μεθοδολογικά εργαλεία που είναι απαραίτητα για την προσέγγιση του κάθε φιλμ ξεχωριστά. Συγκεκριμένα: για την ταινία *Memento* θα

<sup>1</sup> *Now Panic and Freak Out*, Summersdale, London, 2010

<sup>2</sup> [http://www.nytimes.com/2012/11/25/movies/films-dispense-with-storytelling-conventions.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/11/25/movies/films-dispense-with-storytelling-conventions.html?_r=0) (Accessed: 05/06/14)

χρησιμοποιήσω τις βάσεις της γνωσιακής θεωρίας, για την ταινία *Lost Highway* (*Χαμένη Λεωφόρος*) την στρουκτουραλιστική και ψυχαναλυτική θεωρία, ενώ για την ταινία *Lola Rennt* (*Τρέξε Λόλα Τρέξε*) το συσχετισμό της δομής και θεματικής του φιλμ με τη λογική του βιντεοπαιχνιδιού και τη θεωρία των παιγνίων.

Σε αυτό το σημείο, οφείλουμε να σημειώσουμε πως μία ταινία αποτελεί ένα «μαγικό σύνολο», ανήκει σε μία μεγαλύτερη εικόνα πέραν της ανάλυσης και βέβαια η προσέγγιση που έχω επιλέξει για την καθεμία δεν είναι η μοναδική πιθανή. Η επιλογή της θεωρητικής μεθοδολογίας βασίστηκε στο ιδιαίτερο υλικό προς προβληματισμό που προσφέρει, κατά τη γνώμη μου, η κάθε ταινία με την ευρύτερη θεματική της. Σκοπό μου δεν αποτελεί η ανάδειξη του κρυφού νοήματος των ταινιών αλλά η κατάδειξη του τρόπου με τον οποίο κατασκευάζονται από τον εκάστοτε δημιουργό ως γρίφοι ή παζλ.

Στην **Εισαγωγή** θα παρουσιάσω την θεωρία του Elsaesser σε δύο υποκεφάλαια:

- i. Η ταινία-γρίφος (the mind-game film): Η θεωρία του Thomas Elsaesser
- ii. Ζήτημα επιβίωσης του κινηματογραφικού προϊόντος;

Στο **Κεφάλαιο I: Το διαδραστικό παιχνίδι** πρόκειται να εξετάσω τη σχετική φιλολογία που εγείρει αυτή η θεωρία σε τρία υποκεφάλαια:

- i. Η θεωρία της πρόσληψης στον κινηματογράφο
- ii. *Κινηματογράφος III: Η Διαδραστική εικόνα*
- iii. Το εξελιγμένο ακροατήριο

Το **Κεφάλαιο II: Ανάλυση Ταινιών** είναι αφιερωμένο αποκλειστικά στην ανάλυση των προαναφερθεισών ταινιών και χωρίζεται σε τρία υποκεφάλαια:

- i. ***Memento*** (Christopher Nolan, 2000)
- ii. ***Lost Highway*** (*Χαμένη Λεωφόρος*, David Lynch, 1997)
- iii. ***Lola Rennt*** (*Τρέξε Λόλα Τρέξε*, Tom Tykwer, 1998)

Η διπλωματική εργασία θα ολοκληρωθεί με τον **Επίλογο**.

# Εισαγωγή

## i. Η ταινία-γρίφος (the mind-game film): Η θεωρία του Thomas Elsaesser<sup>3</sup>.

«Ένα παζλ εμπεριέχει αινιγματικές λεπτομέρειες ή ιδιαίτερες ανατροπές που υπονοούν ότι αποκαλύπτεται κάτι που ήταν πάντα παρόν αλλά κρυμμένο σε μια συμβατική σύνθεση και το οποίο για να γίνει αντιληπτό απαιτεί ένα είδος επαναπροσδιορισμού των γνωσιακών και αντιληπτικών μηχανισμών. Παζλ αποτελεί επίσης μία εικόνα η οποία μέσω της διαφορετικής οργάνωσης των επιμέρους κομματιών της, επιτρέπει την αναγνώριση διαφορετικών κάθε φορά εικόνων. Είναι μία εικόνα που περιέχει μορφές (συνήθως ζώα, πράγματα ή σώματα), οι οποίες δεν μπορούν να προσδιοριστούν με την πρώτη ματιά και απαιτούν για την αναγνώρισή τους μια αναπροσαρμογή από την πλευρά του θεατή. Τέλος, πρόκειται για μια καθ' όλα δομημένη εικόνα, της οποίας η θεωρητική αναπαράσταση αποδεικνύεται αδύνατη και την κάνει να μοιάζει πολύ με τις διαρκώς μεταβαλλόμενες μορφές στους πίνακες του Escher»<sup>4</sup>.

Το κείμενο του Thomas Elsaesser *The mind-game film*, αποτελεί το πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema* (Ταινίες παζλ – περίπλοκη αφήγηση στον σύγχρονο κινηματογράφο), βιβλίο το οποίο αφιερώνεται στον Edward Branigan, έναν άλλο θεωρητικό του κινηματογράφου ο οποίος εστίασε το ερευνητικό του ενδιαφέρον, μεταξύ άλλων, στην φιλική αφηγηματολογία. Το βιβλίο εκδόθηκε το 2009 από τον αμερικανικό οίκο Wiley-Blackwell και αποτελεί μία συρραφή κειμένων που ως κεντρικό τους θέμα έχουν την ανάλυση ταινιών με ανορθόδοξη και περίπλοκη αφηγηματική δομή, όπως το *Sixth Sense* (Εκτη Αίσθηση, 1999) του M. Night Shyamalan, το *Memento* (2000) του Christopher Nolan, τα *Lost Highway* (Χαμένη Λεωφόρος, 1997) και *Mulholland Drive* (Οδός Μαλχόλαντ, 2001) του David Lynch, το

---

<sup>3</sup> Ο Thomas Elsaesser γεννήθηκε το 1943 στο Βερολίνο. Είναι ένας από σημαντικότερους θεωρητικούς του κινηματογράφου και καθηγητής Κινηματογραφικών και Τηλεοπτικών Σπουδών στο Πανεπιστήμιο του Άμστερνταμ.

<sup>4</sup> Thomas Elsaesser, *The mind game film*, στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 40

*Lola Rennt* (Τρέξε Λόλα Τρέξε, 1998) του Tom Tykwer και το *Old Boy* (2003) του Chan-wook Park.

Το κείμενο του Elsaesser, προλογίζει θεωρητικά τις αναλύσεις των ταινιών που ακολουθούν και θέτει το θεωρητικό υπόβαθρο επί του οποίου στηρίζονται. Βασικό σημείο της θεωρίας του αποτελούν οι ταινίες γρίφοι ή διαφορετικά «mind-game φιλμς», ταινίες δηλαδή που «παίζουν παιχνίδια» και υπερβαίνουν τις συνήθεις κινηματογραφικές συμβάσεις δημιουργού-θεατή. Ο ίδιος δεν τις αναγνωρίζει ως ξεχωριστό κινηματογραφικό είδος (ή υποείδος), αλλά προτιμά να τις χαρακτηρίσει «**φαινόμενο**», ή «**ορισμένη τάση**», χρησιμοποιώντας τον όρο που εισήγαγε ο François Truffaut στην κριτική του για το γαλλικό σινεμά.

Οι εν λόγω ταινίες, παρουσιάζουν συχνά **περίπλοκη αφηγηματική δομή** και καθοδηγούν το κοινό σε μη ασφαλή για την πλοκή συμπεράσματα, κατασκευάζοντας ένα δύσκολο παζλ το οποίο ο θεατής πρέπει να αποκωδικοποιήσει για να «κατανοήσει» την ταινία. Εκτός από το στοιχείο της ανατρεπτικής αφηγηματικής δομής, όμως, κύριο χαρακτηριστικό τους αποτελεί και η απεικόνιση «κεντρικών χαρακτήρων των οποίων η πνευματική κατάσταση είναι οριακή, ασταθής ή παθολογική. Ωστόσο, αντί οι εν λόγω ήρωες να αποτελούν περιπτώσεις μελέτης, ο τρόπος που βλέπουν, αλληλεπιδρούν με άλλους ήρωες και υπάρχουν στον κόσμο, παρουσιάζεται ως φυσιολογικός»<sup>5</sup>. Η ανάλυση των ταινιών-γρίφων από την σκοπιά της **ψυχοπαθολογίας** και της **αναζήτησης ταυτότητας** των κεντρικών χαρακτήρων τους, οδηγεί τον Elsaesser να εξετάσει εκτενέστερα τις περιπτώσεις όπου η ασταθής κατάσταση του ήρωα εκφράζεται μέσα από συγκεκριμένες ψυχοπαθολογίες όπως η σχιζοφρένεια, η αμνησία και η παράνοια. Οι παθολογίες της υποκειμενικότητας, της συνειδητότητας και της ταυτότητας, αποτελούν ένδειξη μιας κρίσης και αβεβαιότητας στη σχέση του εαυτού με τον ίδιο και με τον κόσμο (και κατ' επέκταση του θεατή με την οθόνη).

---

<sup>5</sup> Thomas Elsaesser, *The mind game film*, στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 14



Αποτέλεσμα των παραπάνω πρακτικών είναι σίγουρα ή σύγχυση των θεατών περί της αντίληψής τους για το τι είναι πραγματικό και τι όχι. Το ενδιαφέρον του Elsaesser επικεντρώνεται στην κατηγορία ταινιών όπου σημαντικές πληροφορίες αποκρύπτονται ή παρουσιάζονται με αμφιλεγόμενο τρόπο, αποπροσανατολίζοντας εντελώς το κοινό που προσπαθεί να νοηματοδοτήσει τα οπτικοακουστικά σημαίνοντα.

Βασικό χαρακτηριστικό του κινηματογραφικού φαινομένου που αναλύει ο Elsaesser αποτελεί πως **το κοινό, όχι μόνο δεν ενοχλείται από τον εσκεμμένο αποπροσανατολισμό του αλλά μάλλον φαίνεται να τον απολαμβάνει και να συμμετέχει ενεργά στην αποκρυπτογράφηση του μυστηρίου**. Σύμφωνα με τα παραπάνω, θα μπορούσαμε να παρατηρήσουμε ότι οι ταινίες γρίφοι λειτουργούν ως ένδειξη μιας κρίσης στη σχέση θεατή-ταινίας, με την έννοια ότι «η παραδοσιακή “αναστολή της δυσπιστίας”<sup>6</sup> ή η λειτουργία του θεατή ως μάρτυρα - παρατηρητή και οι σχετικές με αυτές τις συμβάσεις κινηματογραφικές πρακτικές, δεν είναι απαραίτητο να υπάρχουν»<sup>7</sup>.

Για να επιτύχει έναν **ευρύ ορισμό των mind-game φιλμς**, ο Elsaesser συγκεντρώνει κάποια βασικά μοτίβα που επαναλαμβάνονται σε αυτά:

1. Ο ήρωας και η ταινία αναρωτιούνται: τί ακριβώς συνέβη; Το αίτιο και το αιτιατό αποσυνδέονται στην αφηγηματολογία (*Memento, Donnie Darko, Lost Highway*).
2. Ο πρωταγωνιστής έχει αμφιβολίες για την διάσταση μεταξύ της πραγματικότητας και της δικής του αντίληψης γι' αυτήν, ενώ δεν υπάρχει καμία διαφορά στην τεχνική της κινηματογράφησης του πραγματικού και του φανταστικού (*The Matrix, Truman Show*).

---

<sup>6</sup> **Αναστολή της δυσπιστίας** ή **εκούσια αναστολή της δυσπιστίας**: προέρχεται από τον λογοτεχνικό χώρο και αποτελεί μετάφραση του αρχικού όρου *Suspension of disbelief* που δημιούργησε το 1817 ο ποιητής και αισθητικός φιλόσοφος Samuel Taylor Coleridge και αναφέρεται στην εκούσια αποδοχή από τον αναγνώστη του απίθανου/αδύνατου στην μυθιστορηματική πλοκή. Πηγή: [http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief)

<sup>7</sup> Thomas Elsaesser, *The mind game film*, στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 16

3. Ο πρωταγωνιστής έχει έναν φίλο, μέντορα ή σύντροφο που αποδεικνύεται φανταστικός. (*Fight Club, A beautiful mind, Lost Highway*)
4. Ο πρωταγωνιστής αναρωτιέται: «Ποιος είμαι και ποια είναι η πραγματικότητά μου»; (*The Sixth Sense, The Others, Blade Runner*)
5. Τόσο ο ήρωας όσο και το κοινό αδυνατούν να διακρίνουν την ύπαρξη παράλληλων πραγματικοτήτων, μέχρι να αποκαλυφθεί κάποια στιγμή στην ταινία ότι η αφήγηση και η πλοκή είχαν βασιστεί σε εσφαλμένα δεδομένα γνώσης ή αντίληψης (*Fight Club, The Sixth Sense, A beautiful mind*).
6. Ο ήρωας πείθεται από την οικογένεια, τους φίλους ή την κοινωνία ότι έχει ψευδαισθήσεις για την ύπαρξη ή την εξαφάνιση ενός παιδιού, ψευδαισθήσεις που απορρέουν από υπερβολικό πένθος, ένα τραυματικό γεγονός ή άλλη συναισθηματική διαταραχή. Ο ήρωας επιμένει να διατηρεί την υποτιθέμενη ψευδαίσθηση μέχρι που δικαιώνεται, συνήθως αποκαλύπτοντας κάποια συνωμοσία (*Minority Report, Flight Plan, The Village*).

Σύμφωνα με τα παραπάνω μοτίβα, ο Elsaesser διαπιστώνει ότι οι ταινίες-γρίφοι μπορούν να αναλυθούν βάσει διαφορετικών σημείων εκκίνησης όπως αυτό της αφήγησης και της **αφηγηματολογίας**, της **ψυχολογίας** και της ψυχοπαθολογίας, του ζητήματος της **ταυτότητας** ή της **θεωρίας των παιγνίων** και να εγείρουν **οντολογικά, επιστημολογικά, φιλοσοφικά** και άλλα ζητήματα.

Τα mind-game φιλμ δεν περιορίζονται γεωγραφικά, συναντώνται δηλαδή τόσο στον αμερικανικό κινηματογράφο (Χόλιγουντ και ανεξάρτητες παραγωγές), όσο και στον ευρωπαϊκό, βρετανικό, ιαπωνικό και ασιατικό, ενώ ενδιαφέρον παρουσιάζει ότι ενώ υπάρχει σαφής τοποθέτηση όσον αφορά τη χρονική τους εμφάνιση (μέσα της δεκαετίας του '90), ο Elsaesser χρησιμοποιεί ως παραδείγματα για την υποστήριξη της θέσης του ταινίες-προαγγέλους (όπως τις χαρακτηρίζει) που φτάνουν μέχρι τις αρχές του προηγούμενου αιώνα και το *Das Cabinet Des Dr. Caligari* (*Το Εργαστήριο του Δρ.*

Καλιγκάρι, Robert Wiene, 1920), συμπεριλαμβανομένου του έργου των Fritz Lang, Alfred Hitchcock, Luis Buñuel, Orson Welles, Alain Resnais και Ingmar Bergman με παραδείγματα τις ταινίες *The Woman in the Window* (Η Γυναίκα της Βιτρίνας, 1944), *Spellbound* (Νύχτα Αγωνίας, 1945), *Un Chien Andalou* (Ανδαλουσιανός Σκύλος, 1929), *Citizen Kane* (Πολίτης Κέιν, 1941), *Hiroshima mon Amour* (Χιροσίμα αγάπη μου, 1959) και *Persona* (Περσόνα, 1966) αντίστοιχα.

Παρόλο που ο όρος «mind-game film» ανήκει αποκλειστικά στον Elsaesser, η μελέτη των εν λόγω ταινιών δεν αποτελεί κάτι καινούριο στην θεωρία του κινηματογράφου. Όπως διαπιστώνει και ο ίδιος, οι ταινίες τις οποίες κατηγοριοποιεί ως mind-game προκαλούν μακρά συζήτηση, κυρίως γύρω από τα ζητήματα της αφήγησης με ανάλογη ορολογία που τους δίνει κάθε φορά ο εκάστοτε αναλυτής. Έτσι προκύπτουν βιβλιογραφικά οι ταινίες με «διακλαδιζόμενες αφηγήσεις» (David Bordwell, 2002), «(ψυχολογικές) ταινίες γρίφοι» (Elliot Panek, 2006), «περίπλοκες αφηγήσεις» (Janet Staiger, 2006), «ταινίες με ανατροπή» (George Wilson, 2006), ή όπως προσεγγίζει θεωρητικά την συγκεκριμένη τάση ο Alan Cameron (2006)<sup>8</sup> ορίζονται ως ειδική περίπτωση «σπονδυλωτής αφήγησης».

Μία από τις εκτενέστερες μελέτες της περίπτωσης των mind-game φιλμ ανήκει στον David Bordwell, ο οποίος στο κείμενό του «Film Features» επιχειρηματολογεί πως στις εν λόγω ταινίες αφενός οι αφηγηματικές τροχιές παραμένουν γραμμικές ακόμη και όταν περιπλέκονται, αφετέρου και το αφηγηματικό σύμπαν παραμένει ακέραιο εφόσον στο τέλος επικρατεί μία κυρίαρχη αφήγηση<sup>9</sup>. Το βασικό πρόβλημα με αυτού του είδους τις θεωρίες, σημειώνει ο Elsaesser, είναι ότι δεν λαμβάνουν υπόψη ορισμένες από τις πρόσφατες εργασίες της γνωσιακής ψυχολογίας που αναλύουν τον τρόπο με τον οποίο το μυαλό οργανώνει τα οπτικά ερεθίσματα όπως επίσης και τις λειτουργίες της αναγνώρισης και της αντίληψης. Η νοηματοδότηση των ερεθισμάτων

---

<sup>8</sup> Thomas Elsaesser, *The mind game film*, στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 19

<sup>9</sup> David Bordwell, “Film Features”, *SubStance*, Issue 97, Vol. 31, No 1, 2002, σσ. 88-104, σ. 100

από τους θεατές περιλαμβάνει συνεχείς ελέγχους για το τι είναι πραγματικό, επανοργάνωση του υλικού, αναθεώρηση των δεδομένων και επανατοποθέτηση της κατανόησης της πλοκής με όρους αίτιου-αιτιατού. Με την περίπλοκη αφήγηση, τα υποκειμενικά πλάνα που τοποθετούνται μεταξύ πραγματικού και φανταστικού, αλλά και με την πλοκή που είναι ανοιχτή σε παραπάνω από μία ερμηνείες, οι ταινίες-γρίφοι ουσιαστικά **αναστέλλουν την κοινή συμφωνία μεταξύ της ταινίας και των θεατών της: ότι δηλαδή οι ταινίες δε «λένε ψέματα», αλλά μένουν συνεπείς στον σύμπαν που έχουν οικοδομήσει μέσω της διήγησης.**

Η ανάλυση των συγκεκριμένων ταινιών αποκλειστικά με αφηγηματικούς όρους περιορίζει τη λειτουργία του ίδιου του κινηματογραφικού μέσου και της κοινής παραδοχής ότι μία ταινία δεν αποτελεί ένα μονοσήμαντο σημαίνον αλλά ένα όλον που μπορεί να ερμηνευθεί σε ποικίλες βάσεις.

## **ii. Ζήτημα επιβίωσης του κινηματογραφικού προϊόντος;**

Στο τελευταίο κεφάλαιο του κειμένου του με τίτλο «Οι κανόνες του παιχνιδιού», ο Elsaesser παρατηρεί πως υπάρχει πληθώρα ομάδων που συμμετέχουν στο σχολιασμό των εν λόγω ταινιών: διαδικτυακές κοινότητες θαυμαστών, ακαδημαϊκοί και φιλόσοφοι, αναλυτές τάσεων και θεωρητικοί του πολιτισμού μεταχειρίζονται τις ταινίες-γρίφους ως μέρος της πραγματικότητας. Οι *συχνές ερωτήσεις* (FAQs) που βρίσκει κανείς σε διαδικτυακές πλατφόρμες για μία συγκεκριμένη ταινία, αγνοούν τη σύμβαση που θέλει το κινηματογραφικό προϊόν να είναι φανταστικό, και το αντιμετωπίζουν ως προέκταση της πραγματικής ζωής ή τείνουν να το χρησιμοποιούν ως βάση δεδομένων που ο καθένας μπορεί να προσθέσει, συγκεντρώσει και μοιράσει όποια πληροφορία επιθυμεί.

Το γεγονός, ωστόσο, ότι δεν ασχολούνται καθόλου με το ζήτημα της ερμηνείας, προκαλεί σύμφωνα με τον Elsaesser εντύπωση, μιας και στις ταινίες γρίφους βρίσκουν εφαρμογή περισσότερες από μία πραγματικότητες. Η ταινία αποτελεί εν μέρει κείμενο,

εν μέρει αρχείο, εν μέρει σημείο εκκίνησης, εν μέρει κόμβο διαδραστικής επικοινωνίας. Σε αυτό το σημείο, ο Elsaesser αντιπαραβάλλει τη δομή των mind-game φιλμ με αυτήν των **βιντεοπαιχνιδιών** και σημειώνει πως ο θεατής των πρώτων παίρνει τον ρόλο του παίκτη των δεύτερων, συμμετέχοντας διαδραστικά στην επανοικοδόμηση του νοήματος σε μια πλατφόρμα εικονικής πραγματικότητας.

Σε αυτήν την πρακτική, όπως παρατηρεί ο Elsaesser, συμμετέχει ενεργά και ο δημιουργός της ταινίας μετά την προβολή της, δίνοντας ως παράδειγμα το χρηματικό έπαθλο που υποσχέθηκε ο Lars von Trier στον πρώτο θεατή που θα έβρισκε όλα τα «εκτός τόπου» αντικείμενα («Lookeys») που είχε τοποθετήσει στην ταινία του *The Boss of it All* (Το μεγάλο αφεντικό, 2006)<sup>10</sup>, ή τα στοιχεία που έδωσε συμπληρωματικά στη δημοσιότητα ο David Lynch για να βοηθήσει στην αποκωδικοποίηση της ταινίας του *Mulholland Drive* (2001). Έπειτα από αίτημα της εφημερίδας The Guardian, ο σκηνοθέτης παρέιχε δέκα στοιχεία για να μπορέσει το κοινό να «ξεκλειδώσει» το θρίλερ. Η εφημερίδα ανακοίνωσε παράλληλα ότι σκοπεύει να δημοσιοποιήσει μία επιλογή των καλύτερων απαντήσεων, ζητώντας από το κοινό να παρέχει σύντομες (έως 300 λέξεις) ερμηνείες μέχρι τις 8 Φεβρουαρίου 2002, ένα χρόνο μετά την πρεμιέρα της στις κινηματογραφικές αίθουσες. Εκτός από τον διαγωνισμό, όμως, προέτρεπε τους αναγνώστες να συμμετέχουν στο online φόρουμ που είχε δημιουργήσει η εφημερίδα για την «λύση του μυστηρίου» της ταινίας. Για να λυθεί το μυστήριο ενός θρίλερ ή φιλμ νουάρ, το μόνο που απαιτούνταν από τον θεατή στο παρελθόν ήταν να παραμείνει στη μεγάλη αίθουσα μέχρι το τέλος της. Εδώ οι όροι έχουν σαφώς αλλάξει. Για να κατανοήσουμε την ταινία, πρέπει να την ξαναδούμε με οδηγό τα στοιχεία του σκηνοθέτη της και να συμμετέχουμε σε διαδικτυακές κοινότητες ώστε να συζητήσουμε την πλοκή και τα κενά της.

Στον αντίποδα, πολλοί θεωρητικοί σχολιαστές ασχολούνται κυρίως με το ζήτημα της ερμηνείας, αντιλαμβανόμενοι τις εν λόγω ταινίες ως σύμπτωμα αλλαγών στο πεδίο της υποκειμενικότητας, της συνειδητότητας και της ταυτότητας.

---

<sup>10</sup> Πρωτότυπος τίτλος στη δανέζικη γλώσσα: *Directøren for det hele*

Γράφει ο George Wilson:

*Θα ήταν ενδιαφέρον να αναρωτηθεί κανείς, γιατί οι κινηματογραφικές επιθέσεις στις νόρμες της αφηγηματικής διαφάνειας έχουν γίνει τόσο συνηθισμένες κατά την αλλαγή του αιώνα. Δεν γνωρίζω την απάντηση και δεν είμαι σίγουρος με ποιον τρόπο μια τέτοια διερώτηση θα προχωρούσε.*

Προσπαθώντας να εξηγήσει την μετατροπή της «υπερβολικά προφανούς» φύσης της κλασικής χολιγουντιανής ταινίας (Bordwell) σε «υπερβολικά αινιγματική», ο Elsaesser αναφέρεται στην αλλαγή των συνθηκών παραγωγής από τα μέσα της δεκαετίας του '90 : πρώτον η κινηματογραφική αγορά έγινε παγκόσμια (επεκτάθηκε δηλαδή πέραν των ορίων της επικρατούσας αμερικανικής και στην ευρωπαϊκή, ιαπωνική και αυστραλιανή) και δεύτερον οι πλατφόρμες διαφοροποιήθηκαν (εδραιώθηκε η ύπαρξη ιστότοπου της ταινίας, το τρέιλερ, το βιντεοπαιχνίδι και το DVD).

Για να διατηρήσει το Χόλιγουντ την δυναμική παρουσία του στη διεθνή αγορά, έπρεπε να διατηρήσει την παρουσία του και σε όλους τους δυνατούς τρόπους αναπαράστασης, διδάσκοντας παράλληλα στο κοινό τους νέους κανόνες του παιχνιδιού για το πώς θα πρέπει να γίνεται κατανοητή μία χολιγουντιανή ταινία. Τα mind-game φιλμς, ισχυρίζεται ο Elsaesser, σπάνε ένα σύνολο κανόνων (ρεαλισμός, γραμμικότητα, διαφάνεια) για να δημιουργήσουν χώρο για ένα διαφορετικό σύνολο κανόνων και τα επίσημα χαρακτηριστικά τους – είτε τα εξετάζουμε από αφηγηματική, οντολογική, επιστημολογική ψυχοπαθολογική ή παιδαγωγική σκοπιά – απεικονίζοντας έναν συμβιβαστικό σχηματισμό<sup>11</sup> που είναι το ίδιο ευέλικτος, ευπροσάρμοστος και διαφοροποιημένος.

Η ταινία, για να εξασφαλίσει τη μετέπειτα ύπαρξή της, χρειάζεται να είναι μια ταινία που προϋποθέτει περισσότερες από μία προβολές, που ανταμείβει τον θεατή με την ανακάλυψη κάθε φορά ενός νέου δεδομένου και επωφελείται από την ύπαρξη πρόσθετου υλικού ή παρακειμενικών στοιχείων.

---

<sup>11</sup> compromise formation στο πρωτότυπο (φροϋδικός όρος)

Η αντίληψη ενός DVD ως παιχνιδιού, μπορεί να μας οδηγήσει στην εξέταση των ταινιών-γρίφων υπό την οπτική γωνία της παραγωγής. Αυτό που κάνει την συγκεκριμένη κινηματογραφική τάση αξιοπρόσεκτη, είναι η πρωτότυπη λειτουργία της στο να πειραματίζεται εντός ορίων του «θεσμικού σινεμά» με διαφορετικές τροπές της αφήγησης ή των μοτίβων της πλοκής ώστε να επαναδιαπραγματεύεται διαρκώς τους όρους του παιχνιδιού.

Η εμφάνιση (ή όπως πολλοί θα επιχειρηματολογούσαν επανεμφάνιση) αυτού του είδους ταινιών από τα μέσα της δεκαετίας του '90 και έπειτα, αποτελεί ένδειξη της κρίσης της σχέσης θεατή-οθόνης, στην οποία είναι και η λύση σε ένα δεύτερο επίπεδο ανάγνωσης. Αυτοί οι όροι απαιτούν από τις κινηματογραφικές εικόνες να αναγιγνώσκονται ως εικόνες-παζλ, βάσεις δεδομένων ή εικονογραφημένοι γρίφοι, παρά ως ρεαλιστικές αναπαραστάσεις. Έτσι, αυτό που εμφανίζεται ως μετάλλαξη της μορφής στο επίπεδο της αντίληψης, της πρόσληψης και της ερμηνείας, δεν είναι τίποτε άλλο παρά η επιβεβαίωση μιας στρατηγικής στον τομέα της παραγωγής και του μάρκετινγκ: το θεσμικό σινεμά προσπαθεί για την «ανοιχτή πρόσβαση σε όλους», δημιουργώντας ένα πολυεπίπεδο, ευπροσάρμοστο κινηματογραφικό προϊόν, ικανό να συνδυάζει τα πλεονεκτήματα του βιβλίου με την χρησιμότητα του βιντεοπαιχνιδιού.

Ο Elsaesser επιμένει πως κανείς θα πρέπει να αντιμετωπίζει αυτού του είδους τις ταινίες ως ένα φαινόμενο ή ορισμένη τάση, ως σύμπτωμα των ευρύτερων αλλαγών στον πολιτισμό αναφορικά με τον κινηματογράφο και την εικονική πραγματικότητα. Αυτό που δηλώνει η παρουσία των ταινιών-γρίφων δεν είναι τίποτε άλλο παρά η μετάλλαξη του ίδιου του κινηματογράφου: αντί να αντανακλούν την «πραγματικότητα» ή να αμφιταλαντεύονται μεταξύ ρεαλισμού/μη ρεαλισμού, αυτές οι ταινίες δημιουργούν μια αυτοαναφορικότητα που πάνω από όλα συνδέεται με τους «κανόνες του παιχνιδιού». Αυτό σημαίνει ότι πράγματι δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι για το αν ο σύγχρονος κινηματογράφος αποτελεί μέρος του προβλήματος (Foucault, Deleuze) ή μέρος της λύσης (Johnson, Gladwell) στην ανακατεύθυνση του σώματος και των αισθήσεων, καθώς μαθαίνουμε να συμβιώνουμε με μηχανές και υβριδικές μορφές

ευφυΐας ενσωματωμένες στα τόσα αυτοματοποιημένα συστήματα της σύγχρονης ζωής. Υπό αυτήν την έννοια, καταλήγει ο Elsaesser, θα μπορούσαμε να αντιληφθούμε τον κινηματογράφο, που λειτουργεί ως μηχανή του ορατού, βασικό διαμορφωτικό παράγοντα του τρόπου σκέψης. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο οι συγκεκριμένες ταινίες αποτελούν ταινίες-γρίφους και όχι απλές περιπτώσεις περίπλοκης αφήγησης. Ή καλύτερα: να γιατί η περίπλοκη αφήγηση είναι ένα μόνο από τα παιχνίδια που παίζουμε με το μυαλό μας.

Πολλοί θεωρητικοί, αναρωτιούνται εάν η νέα κινηματογραφική τάση που αναδύθηκε στα μέσα της δεκαετίας του '90, αποτελεί ένα είδος εμπορευματοποίησης της τέχνης. Μία ενδιαφέρουσα παρατήρηση είναι πως η εφαρμογή της θεωρίας των ταινιών-γρίφων –τουλάχιστον από τον Thomas Elsaesser- πραγματοποιείται και σε παλαιότερες χρονολογικά ταινίες, άρα πρόκειται για έναν κώδικα, μια διαφορετική ανάγνωση της κινηματογραφικής εμπειρίας. Κάθε θεωρία, άλλωστε, δημιουργείται για να προσεγγίσει και να αναλύσει το προϊόν «ταινία» στις εκάστοτε κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες. Από την άλλη πλευρά, κάθε ταινία λέει μία ιστορία. Το ενδιαφέρον για κάθε φιλμ, όμως, προκύπτει από τον τρόπο με τον οποίο την αφηγείται και τους τρόπους με τους οποίους δεσμεύει τον θεατή σε αυτήν την αφήγηση. Η θεωρία του Elsaesser υποστηρίζει ότι οι ταινίες-γρίφοι δεν πειραματίζονται μόνο με την αφηγηματική δομή –αν και επιστρατεύουν κατά κόρον αυτήν την πρακτική- αλλά με τη συνολική ανατροπή των συμβάσεων που χαρακτηρίζουν τις «κλασικές» ταινίες.



# **Κ**εφάλαιο I: Το διαδραστικό παιχνίδι

## **i. Η θεωρία της πρόσληψης στον κινηματογράφο**

Ο όρος «αισθητική της πρόσληψης», διαμορφώθηκε από τους Hans Robert Jauss και Wolfgang Iser<sup>12</sup>, στο Πανεπιστήμιο της Κωνσταντίας στη Δυτική Γερμανία στα τέλη της δεκαετίας του 1960, με την βαρύτητα να δίδεται στο σχήμα: αναγνώστης - κριτική αντίδραση.<sup>13</sup>

Ο Jauss χρησιμοποιεί στη μελέτη του τον όρο «ορίζοντας προσδοκίας», που σημαίνει ποιες είναι οι προσδοκίες του κοινού από το έργο, προσδοκίες που καθορίζονται τόσο από την τεχνοτροπία του ίδιου του έργου όσο και από την πολιτιστική και κοινωνική ταυτότητα του δέκτη που διαμορφώνεται στην εκάστοτε ιστορική συγκυρία. Το έργο νοηματοδοτείται με τη συνεργασία δύο οριζόντων: του ορίζοντα προσδοκίας και του ορίζοντα εμπειρίας του παραλήπτη.

«Πρόσληψη της τέχνης», γράφει ο Jauss, «σημαίνει εκείνη τη δυσπρόστατη πράξη, η οποία περικλείει την επίδραση που επικαθορίζεται από το έργο και τον τρόπο με τον οποίο ο παραλήπτης το δεξιώνεται»<sup>14</sup>. Έτσι, στο χώρο των εικαστικών τεχνών, ο θεατής αναλαμβάνει συμμετοχικό και άρα ενεργό ρόλο για την ερμηνεία του εκάστοτε έργου. Αυτή η ερμηνεία είναι καθοριστικής σημασίας για την μετάδοση του έργου από το παρελθόν όπου δημιουργήθηκε, στο παρόν του εκάστοτε δέκτη.

Η ερμηνεία στον Jauss γίνεται αντιληπτή ως επικοινωνιακή διαδικασία, κατά την οποία «συντελείται μια αδιάλειπτη ανταλλαγή ανάμεσα στον συγγραφέα, το έργο και το κοινό, ανάμεσα στην εμπειρία της τέχνης του παρελθόντος και εκείνη του παρόντος».

---

<sup>12</sup> Η πρόσληψη ως μεθοδολογικός όρος εμφανίζεται μετά το 1950 πρώτα στη νομική σκέψη, τη θεολογία και τη φιλοσοφία.

<sup>13</sup> <http://artsantiquesmagazine.blogspot.gr/2013/03/blog-post.html> (Accessed: 05/06/14)

<sup>14</sup> Hans Robert Jauss, *Η θεωρία της πρόσληψης*, Μίλτος Πεχλιβάνος (μτφ), Βιβλιοπωλείον της Εστίας, Αθήνα, 1995, σ. 93

Τόσο ο αισθητικός κώδικας των έργων όσο και οι αισθητικές νόρμες των αναγνωστών καθορίζουν λοιπόν την ερμηνεία του εκάστοτε έργου τέχνης.

«Η αισθητική της πρόσληψης υπήρξε στα πρώτα της βήματα αισθητική της αυτόνομης τέχνης, αναφερόταν δηλαδή σε έργα, που χάρη στον νεοτερισμό ή την αποφαιτικότητα τους προκάλεσαν ρήγματα στον ορίζοντα προσδοκιών του κοινού τους και δημιούργησαν χάρη στο νοηματικό τους βάθος πλούσιες ερμηνευτικές ιστορίες»<sup>15</sup>.

Με το ίδιο σκεπτικό, θα μπορούσαμε να αντιπαραθέσουμε πως στον κινηματογράφο, η οποιαδήποτε ερμηνεία των ταινιών αποτελεί επέμβαση στην ιδιαίτερη και ενεργητική σχέση που εδραιώνεται μεταξύ κοινού και πολιτιστικού προϊόντος, και που σύμφωνα με αυτήν οποιαδήποτε θεωρία προσπαθεί να επεξηγήσει το έργο τέχνης είναι μονοσήμαντη. Το ενδιαφέρον είναι ότι με αυτήν τη λογική, η θεωρία των ταινιών-γρίφων αποτελεί ακόμη ένα εργαλείο στην ανάγνωση ταινιών, δεδομένου ότι, σύμφωνα με τον Elsaesser, διευρύνεται χρονικά για να φτάσει μέχρι τις αρχές του περασμένου αιώνα και *Το Εργαστήρι του Δρ. Καλιγκάρι*.

Οι ανοιχτές ερμηνείες μιας ταινίας-γρίφου, αποτελούν βασικό συστατικό της θεωρίας της πρόσληψης υπό την έννοια ότι αυτή «αντιστρατεύεται τη φιλοδοξία της μοναδικής ερμηνείας και δεν ενδιαφέρεται τόσο για την αμοιβαία διαψευσιμότητα όσο για τη σύγκλιση των διαφορετικών ερμηνειών με τις οποίες πραγματώνεται διαδοχικά στην ιστορία το νόημα ενός έργου»<sup>16</sup>.

Η θεωρία της πρόσληψης, αν και αρχικά δημιουργήθηκε για να σχολιάσει την λογοτεχνική παράδοση, είναι ικανή να εξηγήσει την ύπαρξη των ταινιών-γρίφων στη σύγχρονη εποχή αλλά και τη θέαση παλαιότερων ταινιών υπό αυτήν την οπτική γωνία. Ο Elsaesser, αντλώντας από τα χαρακτηριστικά των ταινιών που παίζουν παιχνίδια με το μυαλό των θεατών, είναι πλέον σε θέση να χρησιμοποιήσει την ίδια τη θεωρία του

---

<sup>15</sup> Hans Robert Jauss, *Η θεωρία της πρόσληψης*, Μίλτος Πεχλιβάνος (μτφ), Βιβλιοπωλείον της Εστίας, Αθήνα, 1995, σ. 15

<sup>16</sup> Ο.π., σ. 96

για έργα τέχνης του παρελθόντος. Με αυτόν τον τρόπο, η θεωρία του Elsaesser γίνεται ένα εργαλείο ανάγνωσης της ιστορίας του κινηματογράφου και απελευθερώνεται από τα στενά όρια της δεκαετίας του '90 όπου τοποθετείται η ανάδυση των ταινιών-γρίφων.

ii. **Κινηματογράφος III: Η Διαδραστική εικόνα**<sup>17</sup>

Το δοκίμιο του Deleuze *Cinéma 2.0: L' image-temps* (Κινηματογράφος II: Η Χρονοεικόνα), εκδόθηκε το 1985 και περιέγραφε τον τρόπο με τον οποίο το μεταπολεμικό σινεμά προσπαθούσε να κατανοήσει τον κόσμο. Αντί για το σχήμα «δράση-αντίδραση» το οποίο κυριαρχούσε στις κλασικές και σταθερές απεικονίσεις του *Cinéma 1.0: L' image mouvement* (Κινηματογράφος I: Η Εικόνα-κίνηση), η μεταπολεμική Χρονοεικόνα απεικόνιζε παράλογα συνδεμένες εικόνες. Από τα δύο αυτά κείμενα του Deleuze αντλεί η Kristen Daly τον πρωτότυπο τίτλο του δοκιμίου της: *Cinéma 3.0: The Interactive-Image* (Κινηματογράφος III: Η διαδραστική εικόνα), για να προτείνει πως ο σύγχρονος κινηματογράφος αποτελεί ένα νέο είδος ειδικά σχεδιασμένο για τον χρήστη.

Ως μέσο στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή, ο κινηματογράφος δεν μπορεί παρά να προσαρμόσει τα χαρακτηριστικά του σύμφωνα με τις εκάστοτε πολιτιστικές τάσεις. Δρα σε έναν διακειμενικό χώρο δικτύωσης και άρα είναι λογικό να αποκτά νέα στοιχεία, όπως αυτό της διάδρασης στην αφήγηση. Χρησιμοποιώντας παραδείγματα από ποικίλα κινηματογραφικά είδη, το δοκίμιο της Daly, αναλύει πώς η σύγχρονη κινηματογραφική αφήγηση μιμείται τον τρόπο λειτουργίας των δικτύων της σύγχρονης ψηφιακής κοινωνίας. Η διάδραση αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό στα ψηφιακά μέσα καθώς οι χρήστες -ηλεκτρονικών υπολογιστών για παράδειγμα- έχουν εκπαιδευθεί στην ενεργή διάδρασή τους με το προϊόν που καταναλώνουν. Και σε αυτό το σημείο η συγγραφέας θέτει το ερώτημα: «Με την εξαφάνιση του κλασικού θεατή, τί συμβαίνει

---

<sup>17</sup> Kristen Daly, "Cinema 3.0: The Interactive-Image", *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall 2010), σ. 81-98

με το θέαμα»<sup>18</sup>; Αντί για τον κόσμο ως εικόνα, έχουμε τον κόσμο ως παιχνίδι, απαντά η Daly.

Για τον *Κινηματογράφο III* μια ταινία δεν αποτελεί ένα συνεκτικό και αμετάβλητο έργο τέχνης αλλά αντίθετα συμμετέχει σε έναν κόσμο αλληλεπίδρασης των μέσων, αποτέλεσμα της οποίας είναι η έγερση νέων αναγκών στην αφηγηματολογία. Η αφηγηματολογία, λειτουργεί πλέον ως μέρος της απόλαυσης με τη μορφή της συμμετοχής του χρήστη και της πολλαπλής ερμηνείας του πολιτιστικού αγαθού. Επιχειρηματολογώντας για την μετάλλαξη του κινηματογράφου σε ένα μέσο με νέα χαρακτηριστικά, η Daly θεωρεί ότι ο όρος θεατής δεν είναι πλέον ικανοποιητικός και τον αντικαθιστά με τον όρο θεατής-χρήστης<sup>19</sup>, όρος που κατά τη γνώμη της εκπροσωπεί καλύτερα την νέα σχέση αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το μέσο.

Για τον Walter Benjamin ο κινηματογράφος αναπαριστώντας τα καθημερινά σοκ της βιομηχανικής εποχής (αυξανόμενη ταχύτητα, συνεχείς περισπασμοί, επανάληψη), εξοικειώνει τις μάζες με αυτά. Το μέσο, δηλαδή, αντανakλούσε τις μεταβολές που συντελούνταν στην κοινωνία και βοηθούσε στην εξομάλυνση της υποδοχής τους από το κοινό. Γράφει ο Benjamin: «Η τεχνολογία έχει υποβάλει το κέντρο αισθήσεων του ανθρώπου σε ένα περίπλοκο είδος προπόνησης/εξάσκησης. Σε μια ταινία, η αντίληψη υπό μορφή σοκ εδραιώθηκε ως επίσημη αρχή. Αυτό που καθορίζει τον ρυθμό παραγωγής είναι η βάση του ρυθμού πρόσληψης σε μια ταινία»<sup>20</sup>. Η Daly υποστηρίζει πως με τον ίδιο τρόπο, ο *Κινηματογράφος III* μιμείται τα σοκ της αναδυόμενης ψηφιακής εποχής.

---

<sup>18</sup> Kristen Daly, "Cinema 3.0: The Interactive-Image", *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall 2010), σ. 82

<sup>19</sup> Η Daly χρησιμοποιεί δύο ηχητικά όμοιες λέξεις για την αλλαγή του όρου: viewer – viewer

<sup>20</sup> Walter Benjamin, *On Some Motifs in Baudelaire* [1939], στο Hannah Arendt (επιμ.), *Illuminations*, Harcourt, Brace World, New York, 1968, σ. 175.

Ο θεωρητικός των μέσων Sean Cubitt διαφωνεί με τους μελετητές που υποστηρίζουν πως η μοίρα του κινηματογράφου ήταν η απεικόνιση του κόσμου, και υποστηρίζει πως η αφήγηση αποτελεί έμφυτο χαρακτηριστικό του. Φτάνει μάλιστα στο σημείο να επιχειρηματολογήσει πως η αφήγηση είναι απλώς ένα εφέ που δημιουργείται από το μοντάζ: «Φυσικά και κάποιος μπορεί να ενώσει τα κινηματογραφικά γεγονότα σε μία αφήγηση. Όμως θα μπορούσε εξίσου εύκολα να τα ενώσει για να φτιάξει ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο (pattern), ή ακόμη και να ενώσει σε τυχαία σειρά. Είναι σημαντικό να καταλάβουμε ότι η αφήγηση δεν είναι κάτι πρωταρχικό ή απαραίτητο στον κινηματογράφο και δεν αποτελεί την ουσία του μέσου»<sup>21</sup>. Στην ίδια λογική βρίσκουμε τον Deleuze να θεωρεί πως η αφήγηση μιας ιστορίας αποτέλεσε την κατεύθυνση που έλαβε ο κινηματογράφος διαμορφώνοντας μια δική του γλώσσα, όμως αυτή η κατεύθυνση δεν ήταν η μόνη πιθανή.<sup>22</sup>

Ο D.N. Rodowick υποστηρίζει πως «με σεβασμό στις νέες τεχνολογίες, ο κινηματογράφος ανακαλύπτει εκ νέου τον εαυτό του – ακριβώς όπως έκανε στο παρελθόν σε περιόδους τεχνολογικών αλλαγών – παράγοντας στιλιστικές καινοτομίες ενώ παράλληλα κρατάει το απαραίτητο σχήμα της αφηγηματικής συνοχής»<sup>23</sup>.

Στο δοκίμιο *Κινηματογράφος III*, η Daly εστιάζει σε μία ακόμη πτυχή του μέσου: αυτήν της online κοινότητας για τους θεατές-χρήστες, εφόσον ο κινηματογράφος έχει πλέον μετατραπεί σε ένα δικτυωμένο μέσο. Παρόλο που αυτού του είδους η κοινότητα ήταν διαθέσιμη και προ ψηφιακής εποχής, οι όροι έχουν πλέον μεταβληθεί. Το γαλλικό Νέο Κύμα και η κοινότητά του στο Cahiers de Cinéma, όπως και σε άλλα περιοδικά και κινηματογραφικά κλαμπ της εποχής ήταν μια δικτυωμένη και διακειμενική μορφή της κινηματογραφικής εμπειρίας. Αλλά αυτό συνέβαινε μόνο σε μια μερίδα αστικών κέντρων και απαιτούσε μεγάλη προσπάθεια συμμετοχής. Η διαδραστική και

---

<sup>21</sup> Sean Cubitt, *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, 2004, σσ. 35-39.

<sup>22</sup> Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*, Hugh Tomlinson and Robert Caleta (μτφ), University of Minnesota Press, Minneapolis, 1997, σ. 25

<sup>23</sup> David Norman Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge 2007, σ. 30

διακειμενική εμπλοκή με το κείμενο έχει μετατραπεί στην ψηφιακή εποχή σε μια ευρέως διαδεδομένη λειτουργία προβολής εφόσον η διαφήμιση των μεγάλου προϋπολογισμού ταινιών είναι διαθέσιμη πλέον σε κάθε μέσο.<sup>24</sup>

Όταν μία ταινία έχει τη δυνατότητα να εμφανίζεται παράλληλα σε πολλαπλές πλατφόρμες, φτάνει στο σημείο να αποτελεί ένα πολιτιστικό προϊόν που σκοπό του έχει την εκπλήρωση της νέας προσδοκίας του κοινού. Και πάλι τίθεται το ερώτημα, ως προς το αν αυτή η πραγματικότητα αποτελεί μια νέα, παραγωγική, δημοκρατική και ενδιαφέρουσα μορφή του πολιτιστικού προϊόντος ή αν απλώς συζητάμε για την πλήρη απορρόφηση της τέχνης από το μάρκετινγκ.

Στο *Memento* (Christopher Nolan, 2000), ο βασικός ήρωας πάσχει από αμνησία και έχει αναπτύξει ένα ιδιόμορφο σύστημα – βάση δεδομένων (με τατουάζ, φωτογραφίες και σημειώματα) το οποίο τον βοηθά να θυμάται ώστε να λύσει τον φόνο της γυναίκας του για τον οποίο οι αναμνήσεις του είναι αποσπασματικές. Αυτή, όμως, είναι και η βάση δεδομένων που βοηθά τον θεατή να βάλει σε τάξη την αφηγηματική δομή, η οποία δεν ακολουθεί γραμμική πορεία. Οι έγχρωμες σκηνές πηγαίνουν προς τα πίσω χρονικά και αναμειγνύονται με τις ασπρόμαυρες οι οποίες κινούνται προς τα εμπρός για να δημιουργήσουν μια μορφή αλγόριθμου παρά μία ενιαία αφήγηση. Όπως σημειώνει ο Stefano Ghislotti, με την αλγοριθμική δομή του και τα στοιχεία του, «το *Memento* παρουσιάζει στην ουσία ένα μνημονικό σύστημα: μία δομημένη σειρά που τοποθετεί παράλληλα τις δύο κύριες αφηγήσεις»<sup>25</sup>. Αυτό που πρέπει να κάνει ο θεατής-χρήστης είναι να δοκιμάσει πιθανούς συνδυασμούς των στοιχείων ενώ προχωρά η ταινία, μαθαίνοντας το μνημονικό κατασκεύασμα και τους όρους του παιχνιδιού.<sup>26</sup>

Το DVD έχει ενεργοποιήσει ακόμη περισσότερο την αλληλεπίδραση και την «ενθύμηση», μέσω των ειδικών του χαρακτηριστικών. Έτσι, η απόλαυση συνεχίζεται πέραν

---

<sup>24</sup> Kristen Daly, “Cinema 3.0: The Interactive-Image”, *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall 2010), σ. 85

<sup>25</sup> Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento* στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 104

<sup>26</sup> Kristen Daly, “Cinema 3.0: The Interactive-Image”, *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall 2010), σ. 90

της πλοκής και πηγάζει από την αποκρυπτογράφηση της ιδιαίτερης και έξυπνης δομής κάθε ταινίας.

Σύμφωνα με τον Deleuze, από τον Godard και μετά, το φιλμ παύει να είναι αφηγηματικό και γίνεται «*novelisque*»<sup>27</sup>, με την έννοια ότι ο κινηματογράφος παύει να αποτελεί ένα ολοκληρωμένο και ενοποιημένο σύστημα. Παραθέτει τον Ρώσο κριτικό λογοτεχνίας και φιλόσοφο Mikhail Bakhtin που θεωρούσε πως «το μυθιστόρημα σε αντίθεση με την τραγωδία ή το έπος, δεν είχε πλέον τη συλλογική ενότητα μέσω της οποίας όλοι οι χαρακτήρες μιλούν μία ίδια γλώσσα»<sup>28</sup>. Στον κινηματογράφο του Godard, ο εσωτερικός μονόλογος αντικαθίσταται από την «ποικιλομορφία και την έμμεση ετερότητα του ελεύθερου λόγου»<sup>29</sup>.

Η Daly υποστηρίζει πως οι σύγχρονοι κινηματογραφιστές εμφανίζουν την τάση όχι μόνο να επιτρέπουν αλλά και να επιδιώκουν τον πλουραλισμό και τις ανεξάρτητες σχέσεις μεταξύ χαρακτήρων, καταστάσεων και κοινού, εκτός ελέγχου του δημιουργού, με τρόπους που θα εντυπωσίαζαν και τον ίδιο τον Deleuze. Διαθέτοντας το πλεονέκτημα της ψηφιακής διανομής, οι σύγχρονοι κινηματογραφιστές έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν ταινίες με πολλαπλά επίπεδα ανάγνωσης που λειτουργούν είτε εντός είτε εκτός της διήγησης, όπου οι χαρακτήρες όχι μόνο μιλούν διαφορετική γλώσσα αλλά και η περσόνα του κάθε χαρακτήρα μπορεί να ποικίλλει. Έτσι υπάρχουν επίπεδα ερμηνείας και έμμεσου λόγου που αποτρέπουν έναν ενοποιημένο διηγητικό μονόλογο.

Το βασικό ενδιαφέρον του θεατή, λοιπόν, παύει να είναι η γραμμική αφήγηση της ταινίας και γίνεται η μετα-δόμησή της και η διακειμενική της σύνδεση. Η αλληλεπίδραση με τα ψηφιακά μέσα έχει εξοικειώσει τους θεατές-χρήστες με μια διαταραγμένη, υβριδική και μη ιεραρχική πλοήγηση στις πληροφορίες. Παρόλο που η αφηγηματική πολυπλοκότητα δεν χρειάζεται την τεχνολογία για να υπάρξει –

---

<sup>27</sup> Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*, Hugh Tomlinson and Robert Caleta (μτφ), University of Minnesota Press, Minneapolis, 1997, σ. 187

<sup>28</sup> Ο.π., σ. 187

<sup>29</sup> Kristen Daly, “Cinema 3.0: The Interactive-Image”, *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall 2010), σ. 90

συγγραφείς και σκηνοθέτες πειραματίζονται με αυτήν για πολλά χρόνια, ωστόσο, η έκταση αυτής της πολυπλοκότητας και το πόσο δημοφιλής έχει γίνει, παρουσιάζει μια αναδυόμενη μορφή κινηματογράφησης.

Ο Marshall McLuhan στο βιβλίο του *Understanding Media: The Extensions of Man* υποστηρίζει πως η φιλική γλώσσα βασίστηκε στην γραμμικότητα και πως η γραμμική ανάγνωση του κειμένου ήταν απαραίτητη για να κατανοήσει ο θεατής τη δομή και την αφήγηση μιας ταινίας υπό όρους αιτίου-αιτιατού. Γράφει: «Οι εγγράμματοι άνθρωποι αντιλαμβάνονται την αιτία και το αποτέλεσμα ως διαδοχικό σχήμα, σαν το ένα πράγμα να κινεί το άλλο όπως μια φυσική δύναμη»<sup>30</sup>.

Παρόλο που η παραπάνω θέση μπορεί να αποτελεί απλούστευση για τη δομή και την πρόσληψη μιας ταινίας, παρέχει, ωστόσο, ένα σημαντικό σημείο εκκίνησης που διαχωρίζει την αιτιότητα στον *Κινηματογράφο III*. Όπως εξηγεί ο Jan Simons στο άρθρο του «Complex Narratives», σύμφωνα με τους συστημικούς θεωρητικούς «η αιτιότητα είναι ένα από τα μέσα που το ανθρώπινο σύστημα διαθέτει για να συμφιλιώνεται το γύρω περιβάλλον, αποδίδοντάς του χαρακτηριστικά που έχει το ίδιο. Οι αφηγήσεις αποτελούν ένα πολύ ισχυρό μέσο για να δοκιμάζουν και να ερμηνεύουν αιτιώδεις σχέσεις μεταξύ δράσεων και γεγονότων»<sup>31</sup>.

Το ερώτημα που θέτει η Daly σε αυτό το σημείο είναι γιατί οι άνθρωποι απολαμβάνουν αυτού του είδους τις ταινίες και γιατί προτιμούν αυτού του είδους τη συμμετοχή στο «παιχνίδι» από την παθητική παρακολούθηση. Οι θεατές-χρήστες, καταλήγει, φαίνεται να μην είναι σε θέση να αποφύγουν την αναδόμηση του κόσμου της καθημερινής τους ζωής στον κινηματογράφο, όπως ακριβώς έκαναν και οι θεατές που φανταζόταν ο Benjamin όταν περιέγραφε τις αρχές του κινηματογράφου που μιμούνταν τη μηχανική εργασία της τεχνολογίας της βιομηχανικής κοινωνίας.

---

<sup>30</sup> Marshall McLuhan, *Understanding Media - The Extensions of Man*, MIT Press, Cambridge, 1994, σ. 285

<sup>31</sup> Jan Simons, "Complex Narratives", *New Review of Film and Television Studies*, Vol.6, No. 2, 2008, σσ. 111-126, σ. 122



Οι νέες κινηματογραφικές δομές μεταφράζουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο την ανθρώπινη εμπειρία στην σύγχρονη παγκοσμιοποιημένη κοινωνία που βρίθει διασυνδέσεων. Ο *Κινηματογράφος III*, σύμφωνα με την Daly, μας παρακινεί να αναρωτηθούμε για τον τρόπο με τον οποίο το μέσο απεικονίζει την καταναλωτική και πολιτιστική μας κουλτούρα.

### iii. Το εξελιγμένο ακροατήριο

*In this matter of the visible, everything is a trap.*

Jacques Lacan, *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, (1973)<sup>32</sup>

Το 1962, ο Alfred Hitchcock έλαβε μέρος σε μια σειρά συζητήσεων με τον Francois Truffaut που αφορούσαν τόσο τη ζωή του όσο και τις ταινίες του. Όταν ο τελευταίος του ζήτησε να εξηγήσει το σασπένς, εκείνος απάντησε:

«Ας υποθέσουμε ότι τώρα που κουβεντιάζουμε τόσο αθώα, κάτω από το τραπέζι μας υπάρχει μια βόμβα. Δε συμβαίνει τίποτα και ξαφνικά “μπαμ!”, η βόμβα σκάει. Το κοινό εκπλήσσεται, επειδή μέχρι τώρα παρακολουθούσε μια εντελώς συνηθισμένη και χωρίς κανένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον σκηνή. Ας δούμε τώρα το σασπένς. Η βόμβα είναι κάτω από το τραπέζι και το κοινό το ξέρει, επειδή του δείξαμε τον αναρχικό να την τοποθετεί. Ξέρει ακόμα πως η βόμβα θα σκάσει στη μία και ότι τώρα είναι μία παρά τέταρτο-υπάρχει ένα ρολόι μέσα στο ντεκόρ. Έτσι, η ίδια ανώδυνη συζήτηση γίνεται ξαφνικά ενδιαφέρουσα γιατί το κοινό συμμετέχει πλέον στη σκηνή. Θέλει να φωνάξει σ’ αυτούς που βλέπει στην οθόνη: Σταματήστε αυτήν την ανόητη συζήτηση. Υπάρχει μια βόμβα κάτω από το τραπέζι! Στην πρώτη περίπτωση προσφέραμε στο κοινό δεκαπέντε

---

<sup>32</sup> Jacques Lacan, *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, Jacques-Alain Mille (επιμ.), Norton, New York and London, 1998, σ. 93

δευτερόλεπτα έκπληξης, με την έκρηξη της βόμβας. Στη δεύτερη, του προσφέραμε δεκαπέντε λεπτά σασπένς»<sup>33</sup>.

Πράγματι, δεν είναι λίγες οι φορές, συνήθως σε ταινίες μυστηρίου, που το κοινό αντιδρά ψυχολογικά στην τροπή που έχει λάβει η πλοκή, σαν να συμμετέχει πράγματι στην ταινία. Αναλογιστείτε το. Πόσες φορές δεν έχει αναφωνήσει κάποιος «Σκύψε, κρατάει όπλο!» ή «Μην ανοίξεις την πόρτα, είναι ο δολοφόνος από πίσω!» κατά την προβολή μιας ταινίας; Αλλά και ο τρόπος με τον οποίο το φιλμ δομείται, περιμένει ακριβώς αυτού του είδους την συμμετοχή από το ακροατήριο, καθώς ξεκινάμε a priori με την υπόθεση ότι ο δημιουργός της ταινίας απευθύνεται σε κάποιον: στο ακροατήριο. Απώτερος σκοπός ενός σκηνοθέτη είναι συνήθως η συναισθηματική εμπλοκή του θεατή στην κάθε σκηνή και κατ' επέκταση στην ταινία ολόκληρη. Μιλώντας για την ταινία του *Psycho* (*Ψυχώ*, 1960), ο Hitchcock σχολιάζει:

*«Ξέρετε πως το κοινό θέλει πάντα να βρίσκεται ένα βήμα μπροστά όσον αφορά την ιστορία: θέλει να νιώθει πως γνωρίζει τι θα ακολουθήσει. Οπότε επίτηδες εκμεταλλεύεσαι αυτό το γεγονός ώστε να ελέγξεις τις σκέψεις του. Όσο περισσότερες πληροφορίες δίνεις για το ταξίδι της κοπέλας (Janet Leigh - Μάριον), τόσο περισσότερο το κοινό απορροφάται από τη φυγή της. Γι αυτό και δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στον αστυνομικό με τη μοτοσικλέτα και την αλλαγή των αυτοκινήτων. Όταν ο Anthony Perkins (Νόρμαν Μπέιτς) εξιστορεί τη ζωή του στην κοπέλα στο μοτέλ και ανταλλάσσουν απόψεις, το κοινό είναι ακόμη επικεντρωμένο στο πρόβλημα της. Φαίνεται πως έχει αποφασίσει να επιστρέψει στο Φοίνιξ και να δώσει πίσω τα χρήματα και είναι πιθανό το κοινό να σκέφτεται: «Α, αυτός ο νεαρός άντρας την επηρεάζει ώστε να αλλάξει γνώμη». Στρέφεις την προσοχή του θεατή σε μία κατεύθυνση και μετά σε μία διαφορετική: τον κρατάς όσο το δυνατόν πιο μακριά από αυτό που πρόκειται να συμβεί στην πραγματικότητα.*

---

<sup>33</sup> David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Κατερίνα Κοκκινίδη (μτφ), ΜΙΕΤ, Αθήνα, 2004, σ. 131

*Το Ψυχώ, διαθέτει μια ενδιαφέρουσα κατασκευή και αυτό το παιχνίδι με το κοινό ήταν συναρπαστικό. Σκηνοθετούσα τους θεατές. Μπορείς να πεις πως τους έπαιζα σαν ένα μουσικό όργανο».*<sup>34</sup>

Πολλοί μελετητές θεωρούν πως το κοινό a priori έχει μία παθητική θέση σε σχέση με την ταινία. Κάθεται στην σκοτεινή αίθουσα και παρακολουθεί χωρίς να συμμετέχει ενεργά. Αυτή είναι και η θέση που υποτίθεται πως ανατρέπουν οι ταινίες-γρίφοι εφόσον εμπλέκουν τον θεατή-χρήστη σε έναν ενεργό διάλογο με το πολιτιστικό αγαθό. Διαβάζοντας τα λεγόμενα του Hitchcock για τη δημιουργία του σασπένς στις ταινίες του και την «χειραγώγηση» του ακροατηρίου του, όμως, δε θα ήταν παρακινδυνευμένη η σκέψη ότι η εμπλοκή του κοινού πραγματοποιείται ακόμη και στις κλασικές ταινίες (όπως και στις ταινίες-γρίφους) με διαφορετικό τρόπο και όρους.

Αν εξετάσουμε το ζήτημα καλύτερα, θα διαπιστώσουμε πως η «αποπλάνηση» του κοινού πραγματοποιείται διαφορετικά στο νέο κοινωνικό-πολιτικό συγκείμενο και πως ήδη από τη δεκαετία του '60 σκηνοθέτες που ανήκαν στο γαλλικό Νέο Κύμα (παραδείγματος χάρη ο Godard) προσπάθησαν να αποδομήσουν την ψευδαίσθηση πως ό,τι βλέπει ένας θεατής στη μεγάλη οθόνη είναι και αληθινό, χρησιμοποιώντας νέα αισθητικά μέσα και εισάγοντας νέες κινηματογραφικές τεχνικές. Το ερώτημα που αναπόφευκτα προκύπτει είναι το ακόλουθο: δεν γνώριζαν πάντοτε οι θεατές πως ο κινηματογράφος αποτελούσε μία αληθοφανή ψευδαίσθηση; Από το είδος των πλάνων, το κάδρο, τον φωτισμό ή το θέμα, ο κινηματογράφος από τη γέννησή του αποτελούσε σε σημαντικό βαθμό μια σειρά από επιλογές που πραγματοποιεί μία ομάδα ειδικών και υπακούν στις επιταγές του εκάστοτε δημιουργού (θεωρία του δημιουργού), χωρίς ωστόσο να παραγνωρίζουμε το ασυνείδητο υλικό, το «τυχαίο» στην τέχνη ή την εγγραφή του ιστορικού συγκείμενου στην ταινία.

Ακόμη και στην περίπτωση ταινιών, όμως, που χρησιμοποιούν τον ρεαλισμό ως βάση, προσπαθώντας να παρουσιάσουν τα κινηματογραφικά τεκταινόμενα σε μια ταινία όσο

---

<sup>34</sup> François Truffaut, *Hitchcock*, Simon and Schuster, New York, 1984, σ. 73

πιο αληθοφανή γίνεται, οι τεχνικές πρακτικές που ακολουθούν οι δημιουργοί τους είναι ένα ακόμη παιχνίδι που ακροβατεί μεταξύ ρεαλισμού και ψευδαίσθησης.

Ας πάρουμε για παράδειγμα την περίφημη σκηνή του ντους στο *Ψυχώ*. Η σκηνή αυτή αποτελεί την αφηγηματική καμπή της ταινίας καθώς αν δεν υπήρχε, η πλοκή θα εξελισσόταν τελείως διαφορετικά. Το ενδιαφέρον του θεατή θα εστιαζόταν στην πρώτη ιστορία, στο πώς δηλαδή η Μάριον θα ξέφευγε με τα χρήματα, αν θα επέστρεφε ή τι θα γινόταν με τον εραστή της. Η σκηνή μπορεί να θεωρηθεί εξαιρετικά σημαντική τόσο θεματικά, καθώς ο Χίτσκοκ σκοτώνει την ηρωίδα στο 1/3 της ταινίας, όσο και τεχνικά με την ενδιαφέρουσα χρήση του μοντάζ. Η σκηνή χρειάστηκε 7 μέρες να γυριστεί και αποτελείται από 70 πλάνα.

Στη σκηνή αυτή χρησιμοποιούνται τόσο οι ρυθμικές όσο και οι χωρικές σχέσεις του μοντάζ. Οι ρυθμικές συνίστανται στην ταχύτητα και την ποσότητα των πλάνων. Στην αρχή, όταν η Μάριον μπαίνει μέσα στο ντους και μέχρι να εισέλθει ο δολοφόνος, τα πλάνα εναλλάσσονται με σχετικά αργό ρυθμό. Την ώρα όμως του φόνου, μπορούμε να μετρήσουμε 50 πλάνα το λεπτό, τεχνική που αυξάνει την ένταση και κάνει το μοντάζ νευρικό. Οι χωρικές σχέσεις του μοντάζ, όπως η αλλαγή αξόνων ή οπτικής γωνίας της κάμερας, χρησιμοποιούνται για να προκαλέσουν έκπληξη και να αποπροσανατολίσουν το θεατή. Αν παρατηρήσουμε καλύτερα, το μαχαίρι του δολοφόνου δε φαίνεται σε κανένα πλάνο να αγγίζει το σώμα της ηρωίδας. Υπεύθυνο για αυτήν την εντύπωση είναι το μοντάζ.

Ο Anthony Perkins μιλώντας για αυτήν τη σκηνή είπε: «Στην πραγματικότητα είναι μια πολύ λιτή σκηνή. Δεν υπάρχει ίχνος βίας, όλα υπονοούνται. Όλα είναι θέμα σωστών γωνιών, έξυπνης μουσικής και επιδέξιου μοντάζ. Είναι πολύ “διακριτική” και νομίζω πως για αυτόν ακριβώς το λόγο αποτελεί μια διάσημη και επιτυχημένη σκηνή. Όλη η βία συνίσταται περισσότερο στο τι φέρνει στο μυαλό του κοινού παρά στο τι δείχνει στην οθόνη».

Παρατηρούμε στην σκηνή του ντους στο *Ψυχώ* πως το μοντάζ είναι αυτό που παίζει με το μυαλό των θεατών ώστε να δημιουργήσει την ψευδαίσθηση μιας δολοφονίας. Σε

αυτό το σημείο, είναι σκόπιμο να αναρωτηθούμε: γιατί αυτό το παιχνίδι είναι διαφορετικό από το αλγοριθμικό σύστημα αφήγησης που δημιουργεί ο Christopher Nolan στο *Memento* ή τον διχασμένο μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίωσης κόσμο που δομεί ο David Lynch στη *Χαμένη Λεωφόρο*;

«Στο *Ψυχώ*, λέει ο Χίτσκοκ, λίγο με ενδιαφέρει το θέμα, λίγο με ενδιαφέρουν τα πρόσωπα. Αυτό που με ενδιαφέρει, είναι το γεγονός ότι, η συναρμολόγηση των κομματιών της ταινίας, η φωτογραφία, ο ήχος, και ό,τι είναι καθαρά τεχνικής φύσης, μπορούσαν να κάνουν το κοινό να ουρλιάζει. Νομίζω ότι, για μας, είναι μια μεγάλη ικανοποίηση να χρησιμοποιούμε την κινηματογραφική τέχνη για να δημιουργήσουμε μια μαζική συγκίνηση. Και με το *Ψυχώ*, το καταφέραμε. Δεν είναι το μήνυμα που προβλημάτισε το κοινό. Δεν ήταν το διάσημο μυθιστόρημα που μάγεψε το κοινό. Αυτό που συγκίνησε το κοινό ήταν μια ταινία στην πλήρη καθαρότητά της».<sup>35</sup> Η ταινία στην πλήρη καθαρότητά της, όμως, είναι στην περίπτωση του *Ψυχώ* μια συνεκτική και κατανοητή ιστορία, με όρους κλασικής αφήγησης.

Αυτό που φαίνεται να μεταλλάσσεται στις ταινίες-γρίφους δεν είναι η άγνοια του κοινού ότι παρακολουθεί ένα θέαμα αλλά ο από πρόθεση κατακερματισμός της ταινίας από τον δημιουργό, η αφήγηση που θέτει ερωτήματα χωρίς να τα λύνει και η άμεση κατ' επέκταση εμπλοκή του θεατή σε ένα κινούμενο παζλ. Ο τρόπος που επιλέγουν να παρουσιάζουν ορισμένοι δημιουργοί τις ταινίες τους, μετατρέποντάς τις σε κινούμενους γρίφους προς επίλυση, εισάγει την προβληματική της δημιουργίας ενός νέου είδους κινηματογραφικού κοινού. Το «εξελιγμένο ακροατήριο» αλληλεπιδρά με το πολιτιστικό προϊόν υπό νέους όρους, στην περίπτωση των ταινιών παζλ. Οι όροι για το κοινό έχουν αλλάξει ακριβώς επειδή η τεχνολογία έχει εξελιχθεί προτείνοντας έναν νέο τρόπο σκέψης, πεδίο στο οποίο ο κινηματογράφος δε θα μπορούσε να μείνει αμέτοχος. Πρόκειται, λοιπόν, για μία νέα κινηματογραφική γλώσσα ή για μια στροφή

---

<sup>35</sup> Pierre Lherminier (επιμ.), *Κινηματογράφος- Χίτσκοκ*, σειρά «Πρόσωπα και Ιδέες», Γιώργος Σπανός (μτφ), Πλέθρον, Αθήνα, 1985, σ. 134

180° στην αντίληψη του κινηματογραφικού προϊόντος; Η απάντηση δεν είναι αυτονόητη και μία ακαδημαϊκή έρευνα οφείλει πάνω απ' όλα να θέτει ερωτήματα προς προβληματισμό παρά να ισχυρίζεται πως διαθέτει όλες τις απαντήσεις. Το σίγουρο είναι, πάντως, πως το κινηματογραφικό παιχνίδι, που προηγουμένως συντελείτο κατά τη διάρκεια της προβολής μιας ταινίας, έχει πλέον λάβει διαφορετικές προεκτάσεις.

## **K**εφάλαιο II: Ανάλυση Ταινιών

### i. *Memento* (Christopher Nolan, 2000)

#### Λίγα λόγια για τον δημιουργό και την ταινία<sup>36</sup>

Ο Christopher Nolan είναι Βρετανός σκηνοθέτης, σεναριογράφος και παραγωγός. Με δέκα ταινίες μεγάλου μήκους και τρεις μικρού μέχρι στιγμής στο ενεργητικό του, έχει δημιουργήσει μερικές από τις πιο επιτυχημένες ταινίες των αρχών του 21<sup>ου</sup> αιώνα, οκτώ από τις οποίες έχουν αποφέρει κέρδη άνω των 3,5 δισεκατομμυρίων δολαρίων παγκοσμίως. Διεθνώς αναγνωρισμένος, είναι γνωστός για την γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των ταινιών τέχνης και των blockbusters, παρουσιάζοντας συχνά στο κοινό ταινίες με έξυπνες, ανατρεπτικές και μη γραμμικές αφηγήσεις. Μετά το σκηνοθετικό του ντεμπούτο με την ταινία *Following* (1998), τα φώτα της δημοσιότητας στράφηκαν εκ νέου στον Nolan και τη δεύτερη μεγάλου μήκους ταινία του *Memento* (2000). Η αναγνώριση των πρώτων δύο ανεξάρτητων ταινιών του, έδωσε στον Nolan την ευκαιρία να πραγματοποιήσει τις επόμενες δύο: το μεγάλου προϋπολογισμού θρίλερ *Insomnia* (2002) και το *The Prestige* (2006), οι οποίες έτυχαν καλής υποδοχής τόσο εμπορικά όσο και από τους κριτικούς. Η αναγνώρισή του διευρύνθηκε με την σκηνοθεσία της τριλογίας *Dark Knight* (*Σκοτεινός Ιππότης*, 2005-2012) και το *Inception* (2010). Αυτή τη στιγμή εργάζεται για την ταινία επιστημονικής φαντασίας *Interstellar*, η οποία έχει οριστεί να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο του 2014. Ο Nolan διευθύνει, μαζί με τη γυναίκα του Emma Thomas, την εταιρία παραγωγής Syncopy Inc. με έδρα το Λονδίνο.

Οι ταινίες του Nolan συχνά διέπονται από κοινωνιολογικούς, φιλοσοφικούς και ηθικούς προβληματισμούς και εξερευνούν την ανθρώπινη ηθική, την κατασκευή του χρόνου και τον εύπλαστο χαρακτήρα της μνήμης και της προσωπικής ταυτότητας. Ο πειραματισμός με τις χρονικές μετατοπίσεις, τη μη γραμμική αφήγηση και την

---

<sup>36</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher\\_Nolan](http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher_Nolan) (Accessed: 05/06/14)

αναλογική σχέση μεταξύ της γλώσσας της εικόνας και των αφηγηματικών στοιχείων, διαπερνούν ολόκληρο το έργο του.

Έχοντας χαρακτηριστεί ένας από τους πιο καινοτόμους παραμυθάδες στον σύγχρονο κινηματογράφο, ο Nolan είναι επίτιμο μέλος του University College του Λονδίνου (UCL), τρεις φορές υποψήφιος για Όσκαρ και αποδέκτης πολυάριθμων βραβείων κατά τη διάρκεια της επαγγελματικής του σταδιοδρομίας, συμπεριλαμβανομένου και του βρετανικού βραβείου BAFTA για καλλιτεχνική υπεροχή στην τέχνη της σκηνοθεσίας.

Το *Memento* είναι ένα αμερικανικό νέο-νουάρ ψυχολογικό θρίλερ μυστηρίου σε σενάριο και σκηνοθεσία του ίδιου του Christopher Nolan, προσαρμογή του διηγήματος *Memento Mori*, που γράφτηκε από τον μικρότερο αδελφό του Jonathan. Αποτελείται από την εναλλαγή ασπρόμαυρων σεκάνς σε ευθεία χρονολογική σειρά και έγχρωμων σεκάνς σε αντίστροφη χρονολογική σειρά. Πρωταγωνιστεί ο Guy Pearce που υποδύεται τον Λέοναρντ Σέλμπυ, έναν άντρα που πάσχει από αναδρομική αμνησία –ένα είδος αμνησίας που δυσκολεύει την ικανότητα του ατόμου να δημιουργεί νέες αναμνήσεις. Έτσι, αναπτύσσει ένα ιδιότυπο σύστημα μνήμης υποβοηθούμενο από φωτογραφίες πολαρόιντ, τατουάζ και σημειώσεις, στην προσπάθειά του να συνεχίζει να ζει για να εκδικηθεί τον βιασμό και τη δολοφονία της γυναίκας του. Δύο ακόμη χαρακτήρες βοηθούν την πλοκή: ο Τέντυ (Joe Pantoliano), μυστικός αστυνομικός που βοηθάει τον Λέοναρντ να εντοπίσει τον ύποπτο για τη δολοφονία της γυναίκας του και του οποίου η ιδιότητα παραμένει κρυφή μέχρι το τέλος περίπου της ταινίας και η Νάταλι (Carrie-Ann Moss), μια σερβιτόρα που επίσης συνεργάζεται με τον κεντρικό ήρωα για να επιτύχει τους δικούς της σκοπούς.

Ο κόσμος του κινηματογράφου, κριτικοί και κοινό, αναγνώρισαν στον σκηνοθέτη τον ιδιαίτερο τρόπο που πραγματεύεται τη θλίψη, την αυταπάτη και την εκδίκηση, μέσα από μια μη αναμενόμενη κινηματογραφική γραφή, μία μη γραμμική αφηγηματική δομή και ένα παιχνίδι, ή ίσως μια παρτίδα της μνήμης με την ανάμνηση. Η ταινία σημείωσε επιτυχία στο box office και έλαβε πολλά βραβεία και διακρίσεις, συμπεριλαμβανομένων υποψηφιοτήτων στα Όσκαρ στις κατηγορίες Πρωτότυπου



Σεναρίου και Μοντάζ, στα Ανεξάρτητα Βραβεία Spirit για την σκηνοθεσία και το σενάριο όπως επίσης και στα αμερικανικά Βραβεία σκηνοθεσίας DGA.

### Η αφήγηση ως συνδετικός (;) κρίκος

*EP:* Ας πάμε πάλι πίσω και ας μιλήσουμε για την «ιδέα της ιστορίας της ταινίας».

*Jean Luc Godard:* Όταν είσαι παιδί, οι γονείς σε μαλώνουν λέγοντας σου: «μη μου λες ιστορίες»<sup>37</sup>. Στο λένε αυτό, γιατί θέλουν να σου πουν ότι δεν σε πιστεύουν. Και τώρα πάντα μου ζητάνε «να τους πω ιστορίες». Στην ταινία *Eloge de l'amour* έχω ενώσει σκηνές, οι οποίες είναι σαν μουσικές νότες. Οι νότες μόνες τους δεν μπορούν να εκφράσουν τίποτε, όμως αν τις τοποθετήσεις στο σωστό μέρος γίνονται κάτι, σημαίνουν κάτι. **Η ζωή είναι όπως ένα παζλ και οι ταινίες μπορεί επίσης να γίνουν όπως ένα παζλ.** Όπως μια ομάδα από διαφορετικά κομμάτια που γίνονται κάτι, που σημαίνουν κάτι, μόνο όταν τα τοποθετήσεις στο σωστό μέρος και τα κοιτάξεις από μακριά<sup>38</sup>.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα προσπαθήσω να αναλύσω την ταινία *Memento* υπό όρους «κατανόησης». Στόχο δεν αποτελεί η αποκάλυψη κρυμμένων νοημάτων στην ταινία αλλά πώς αυτή γίνεται κατανοητή στο βασικό επίπεδο της δομής της ιστορίας και πώς η αφηγηματική της δομή μεταφέρει αυτήν την ιστορία στους θεατές. Θα επιχειρήσω να δείξω πώς η γνωσιακή θεωρία που αναπτύσσει ο David Bordwell στο βιβλίο του *Narration in the Fiction Film* και την οποία ανέλυσε περαιτέρω ο Edward Branigan στο *Narrative Comprehension and Film*, είναι ιδανική για την ανάλυση περίπλοκων ταινιών όπως το *Memento*. Η γνωσιακή θεωρία διέπεται από την παραδοχή πως οι θεατές κατανοούν τις ταινίες επειδή αυτές λειτουργούν ως ένα μοντέλο από νόρμες, αρχές και συμβάσεις.

---

<sup>37</sup> Στη γαλλική γλώσσα η έκφραση «μη μου λες ιστορίες» σημαίνει «μη μου λες ψέματα».

<sup>38</sup> <http://www.cinephilia.gr/index.php/prosopa/europa/443-jean-luc-godard-2> (Accessed: 05/06/14)

Στην περίπτωση της ταινίας, η αφήγηση παίζει καθοριστικό ρόλο στην οργάνωση του φιλικού σύμπαντος από τον θεατή, αποτελεί συνδυαστικό κρίκο και πυρήνα συνοχής του, δημιουργώντας μια υπαρκτή και κατανοητή ιστορία.

Για να συντάξουμε οποιαδήποτε θεωρία σχετικά με την δραστηριότητα του θεατή, γράφει ο Bordwell στο βιβλίο του *Narration in the Fiction Film*, θα πρέπει να στηριχθούμε σε κάποια γενική θεωρία πρόσληψης και γνωσιακής λειτουργίας. Μιλώντας για την θεωρία της γνωσιακής ψυχολογίας, ο Bordwell περιγράφει την αντίληψη ως ενεργητική διαδικασία που χρειάζεται κάτι παραπάνω από διάσπαρτα ερεθίσματα για να λειτουργήσει. «Ο οργανισμός», προτείνει, «κατασκευάζει μια αντιληπτική κρίση βάσει συμπερασμάτων που απορρέουν από το ασυνείδητο. Η εξαγωγή συμπερασμάτων αποτελεί βασική έννοια στην κονστρουκτιβιστική θεωρία. Λειτουργίες όπως η αναγνώριση ενός προσώπου προκύπτουν από την προσδοκία, τη διαδικασία επίλυσης προβλημάτων και άλλες γνωσιακές λειτουργίες. (...) Η αντίληψη μετατρέπεται σε διαδικασία ενεργού ελέγχου υποθέσεων καθώς ο οργανισμός έχει συντονιστεί στη λήψη δεδομένων από το περιβάλλον. Η αντίληψη λειτουργεί προνοητικά διαμορφώνοντας πιθανές ή λιγότερο πιθανές προσδοκίες για το τι υπάρχει στον έξω κόσμο»<sup>39</sup>.

Με την ανανέωση των στοιχείων που δίνονται από το περιβάλλον, ανατροφοδοτείται και η αντίστοιχη αντίληψη του. Έτσι, μια κονστρουκτιβιστική θεώρηση, θα αντιλαμβανόταν την παρακολούθηση μιας ταινίας ως μια δυναμική ψυχολογική διαδικασία. Αυτή η διαδικασία, συνεχίζει ο Bordwell, διαμορφώνεται από τους εξής τρεις παράγοντες: τις αντιληπτικές ικανότητες του θεατή, την προηγούμενη γνώση και εμπειρία (σκηές που μας θυμίζουν αποσπάσματα από τη δική μας ζωή, εργασία και εμπειρίες από το να αναγνωρίζουμε αντικείμενα μέχρι να κατανοούμε διαλόγους) και τη δομή της ίδιας της ταινίας (το σύστημα επικοινωνίας των πληροφοριών: ένα στιλιστικό και ένα αφηγηματικό).

---

<sup>39</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, Λονδίνο, 1995, σ. 31

Στην παράδοση των Ρώσων φορμαλιστών ο Bordwell διακρίνει τρία στοιχεία στην αφήγηση: την **syuzhet** (πλοκή) και το **στιλ** που βοηθούν το θεατή να κατασκευάσει την **fabula** (μύθος/ ιστορία)<sup>40</sup>. Ειδικότερα, **syuzhet** είναι η σειρά των εικόνων που **παρακολουθεί** ο θεατής, «η αρχιτεκτονική με την οποία η ταινία παρουσιάζει την *ιστορία/ μύθο*» (π.χ. η ύπαρξη ή μη χρονολογικής σειράς, η αποσπασματικότητα του αφηγηματικού υλικού, η ύπαρξη αποστασιοποιητικών τεχνικών αποτελούν στοιχεία της syuzhet). **Fabula** είναι η ιστορία με χρονολογική και λογική τάξη η οποία **δημιουργείται στο μυαλό** του θεατή από την παρακολούθηση της syuzhet. Σε μια αφηγηματική ταινία «η *syuzhet* συνυπάρχει με το *στιλ* καθώς η πρώτη ενσαρκώνει την ταινία ως "δραματουργική" διαδικασία ενώ το *στιλ* ως "τεχνική"». Το μεγάλο προσόν αυτής της διάκρισης είναι ότι αποφεύγει τις δυσχέρειες της διάζευξης *histoire / discours* και άρα τα προβλήματα που σχετίζονται με τις θεωρίες της εκφοράς (*enunciation*) στον κινηματογράφο δεδομένου ότι η *fabula* δεν αποτελεί πράξη λόγου αλλά σύνολο συμπερασμάτων.<sup>41</sup> έτσι απαλλάσσει τον κινηματογράφο από την καταχρηστική υπαγωγή σε γλωσσολογικά μοντέλα.<sup>42</sup>

Η βάση της θεωρίας του Bordwell είναι ότι η αφήγηση αποτελεί την κεντρική διαδικασία που επηρεάζει τον τρόπο που ο θεατής κατανοεί μια ταινία. Επιπλέον, υποστηρίζει πως οι θεατές δεν οικειοποιούνται απλώς μία τετελεσμένη, προϋπάρχουσα αφήγηση, αλλά λαμβάνουν ενεργό ρόλο στην κατασκευή του νοήματός της. Η θεωρία του Bordwell αναπτύσσεται στα πλαίσια της κονστρουκτιβιστικής σχολής της γνωσιακής ψυχολογίας, που μελετά πώς οι δέκτες νοηματοδοτούν τον κόσμο από εγγενώς αποσπασματικά και ατελή στοιχεία και εμπειρίες. Για παράδειγμα, μπορούμε να δούμε μόνο τις τρεις πλευρές από έναν κύβο που αποτελείται από έξι. Από αυτήν την ατελή εμπειρία, όμως, μπορούμε να ολοκληρώσουμε την εικόνα που έχουμε για τον κύβο υποθέτοντας και τις υπόλοιπες τρεις.

---

<sup>40</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, Λονδίνο, 1995, σ. 50

<sup>41</sup> Ο.π., σ. 51

<sup>42</sup> Σημειώσεις Μ. Παραδείση, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στην «Πολιτιστική Διαχείριση»

Η κατασκευή της fabula από τον θεατή σε μία ταινία, δεν θα πρέπει να εκλαμβάνεται ως μια παθητική διαδικασία, καθώς απαιτεί μια σειρά από συγκεκριμένα σχήματα, υποθέσεις και συμπεράσματα. Ένα σύνολο γνωσιακών μηχανισμών ενεργοποιείται στο πλαίσιο του αιτίου-αιτιατού που δημιουργεί η *syuzhet* για να κατασκευάσει τη fabula με την συμμετοχή του θεατή. «Ο θεατής έρχεται να δει μια κλασική ταινία, πολύ καλά προετοιμασμένος»<sup>43</sup>, γράφει ο Bordwell, εννοώντας ότι το κοινό προσέρχεται στο θέαμα λίγο πολύ γνωρίζοντας τους όρους του «παιχνιδιού», λόγω πρότερης εμπειρίας. Η κατανόηση της ταινίας από τον θεατή είναι σαφώς απόλυτα ελεγχόμενη, υπό την έννοια ότι η αφηγηματική δομή αποκαλύπτει σταδιακά όσα χρειάζεται να γνωρίζει ο θεατής για την εξέλιξη της ιστορίας. Στην περίπτωση των ταινιών-γρίφων, προκύπτει η ενδιαφέρουσα παρατήρηση ότι ο έλεγχος της *syuzhet* από την πλευρά του δημιουργού δεν οδηγεί στη δημιουργία μίας συνεκτικής fabula. Αντίθετα, η αφηγηματική δομή (ή η απουσία της) οδηγεί σε μη-κατανόηση, ερωτηματικά και αποπροσανατολισμό.

«Η αφήγηση μοιάζει να είναι πανταχού παρούσα: μερικές φορές ενεργητική και προφανής και άλλες αποσπασματική, λανθάνουσα και σιωπηλή. Δεν τη συναντάμε μόνο στα μυθιστορήματα και στις συζητήσεις αλλά επίσης όταν κοιτάζουμε ένα δωμάτιο, όταν αναρωτιόμαστε για κάποιο περιστατικό ή όταν σκεφτόμαστε τι θα κάνουμε την επόμενη εβδομάδα. Ένας από τους σημαντικότερους τρόπους που αντιλαμβανόμαστε το περιβάλλον μας είναι με το να προσδοκούμε και να λέμε στον εαυτό μας ιστορίες για αυτό το περιβάλλον, βασισμένες σε ήδη υπάρχουσες. Με το να δημιουργούμε αφηγήσεις, δημιουργούμε μια στρατηγική για να κάνουμε τον κόσμο των εμπειριών και επιθυμιών μας κατανοητό. Είναι ο θεμελιώδης τρόπος μας να οργανώνουμε δεδομένα»<sup>44</sup>.

Τι συμβαίνει όμως όταν η αφήγηση «κάνει τον κόσμο των εμπειριών και επιθυμιών μας» ακατανόητο, όπως συμβαίνει συχνά με τις ταινίες-γρίφους; Πώς ακριβώς

---

<sup>43</sup> David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, Λονδίνο, 1995, σ. 164

<sup>44</sup> Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London and New York, 1992, σ. 1

διαταράσσεται η κατανόηση του φιλμ από τον θεατή όταν σπάνε οι παραδοσιακοί κανόνες και εισάγονται νέοι;

### **Αφηγηματικό μοτίβο / Μνήμη: δομικό στοιχείο της κατασκευής της fabula**

*Οπλισμένοι με την έννοια των διαφορετικών αρχών αφήγησης και την έννοια της στρέβλωσης των πληροφοριών της fabula από την syuzhet, μπορούμε να κατανοήσουμε την αφηγηματική διεργασία οποιασδήποτε ταινίας.*<sup>45</sup>

Η δυσκολία κατανόησης του *Memento* έγκειται στο γεγονός ότι ο θεατής δεν μπορεί να κατασκευάσει μία συνεκτική fabula κατά τη διάρκεια της προβολής του. Το φιλμ παρουσιάζεται ως ένα παζλ που ζητάει λύση παρουσιάζοντας δύο παράλληλες αφηγήσεις (μία ασπρόμαυρη και μία έγχρωμη που κινούνται αντίθετα στο χρόνο) και οι θεατές προσπαθούν μέσω της ταξινόμησης των πληροφοριών που δίνονται από τη syuzhet να κατανοήσουν τη βασική ιστορία. Η ασυνήθιστη δομή της, ωστόσο, καθιστά κάτι τέτοιο σχεδόν αδύνατον, εφόσον παίζει με την έννοια της μνήμης, όχι μόνο του πρωταγωνιστή –που πάσχει από προδρομική αμνησία- αλλά και του κοινού που παρακολουθεί την κατασκευή της ιστορίας από την οπτική γωνία του ήρωα. Όπως ο Λέοναρντ προσπαθεί να βρει τον δολοφόνο της γυναίκας του μέσω φωτογραφιών Polaroid, σημειώσεων και τατουάζ στο σώμα του, με τον ίδιο τρόπο το κοινό χρησιμοποιεί για τη λύση του μυστηρίου τα μέσα που διαθέτει ο κεντρικός ήρωας. Οι πληροφορίες που δίνονται από τους υπόλοιπους χαρακτήρες θεωρούνται αναξιόπιστες, εφόσον φιλτράρονται από την οπτική γωνία του ήρωα του οποίου η αξιοπιστία είναι επίσης αμφίβολη, λόγω της ασθένειας από την οποία πάσχει.

---

<sup>45</sup> Thomas Elsaesser & Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film*, Oxford University Press, New York, 2002

Επειδή οι έγχρωμες σκηνές κινούνται χρονολογικά προς τα πίσω, ο θεατής υποχρεούται να τις βάλει στη σωστή σειρά· αλλά είναι ιδιαίτερα δύσκολο να χτίσει κανείς μία ιστορία από την ανάποδη και να τοποθετήσει τα γεγονότα σε ευθεία χρονολογική σειρά, όταν ο χρόνος και η αιτιότητα παρουσιάζονται αντίστροφα. Τίθεται το ερώτημα: μπορεί κανείς να κατανοήσει μία αφήγηση στην οποία οι παραπάνω έννοιες (χρόνος-αιτιότητα) έχουν αντιστραφεί;<sup>46</sup>

Στην **πρώτη σκηνή** του *Memento*, κατά τη διάρκεια των τίτλων αρχής, βλέπουμε σε κοντινό μία φωτογραφία πολαρόντ που απεικονίζει κάτι που μοιάζει με σκηνή εγκλήματος, μιας και κυριαρχεί το αίμα στους τοίχους. Αυτός που την κρατάει, αρχίζει να την κουνάει –όπως θα έκανε κάποιος για να ξεθολώσει η μόλις τραβηγμένη φωτογραφία- αλλά εκείνη από καθαρή μετατρέπεται σε θολή, μπαίνει πίσω στη φωτογραφική μηχανή, το πλάνο ανοίγει και βλέπουμε έναν άντρα με αίματα στο πρόσωπο να τοποθετεί τη μηχανή πίσω στην τσέπη του. Τα επόμενα καρέ της σκηνής αποκαλύπτουν ότι αυτό που απεικόνιζε η φωτογραφία έχει συμβεί στον χώρο γύρω από τον άγνωστο άνδρα: αίματα στους τοίχους, μια σφαίρα και ένα ζευγάρι γυαλιά βρίσκονται στο πάτωμα, δίπλα σε έναν δεύτερο άνδρα που είναι πεσμένος μπρούμυτα. Στα επόμενα καρέ, το όπλο επιστρέφει από το δάπεδο στο χέρι του πρώτου άνδρα, ο κάλυκας μπαίνει στο όπλο, τα γυαλιά επιστρέφουν στο πρόσωπο του δεύτερου άνδρα που είναι πια ανασηκωμένος, ενώ ο πρώτος τον σημαδεύει με το όπλο και ακούγεται μια κραυγή και ένας πυροβολισμός. Η *syuzhet* της πρώτης σκηνής δίνει τις εξής πληροφορίες: ένας άνδρας δολοφονεί έναν άλλον και πιθανώς ο κεντρικός πρωταγωνιστής να είναι ο δολοφόνος (μιας και είναι ο μόνος που έχει ανφάς πλάνο). Το ενδιαφέρον με αυτή τη σκηνή, όμως, είναι ότι δίνει και μια άλλη πολύ σημαντική πληροφορία, η οποία ακόμη δεν είναι συνειδητά κατανοητή από τους θεατές: με τη δομή της θεσπίζει το μοτίβο προς τα που θα κινηθούν οι επόμενες (έγχρωμες) σκηνές χρονολογικά, δηλαδή προς τα πίσω και όχι προς τα εμπρός.

---

<sup>46</sup> Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento* στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 88

Η **σεκάνς 2** είναι ασπρόμαυρη και παρουσιάζει τον άνδρα που κρατούσε το όπλο στην προηγούμενη καθισμένο στο κρεβάτι ενός μοτέλ, όπως μας πληροφορεί το voice over που είναι η φωνή του ίδιου: οι σκέψεις του ακούγονται δυνατά και μεταφέρονται στον θεατή. Σε αυτό το σημείο, η συζητη δίνει την πληροφορία ότι αυτός ο άντρας είναι ο κεντρικός ήρωας και οι υπόλοιπες πληροφορίες δίνονται από τη δική του οπτική γωνία: ο τρόπος κινηματογράφησης, με τα υποκειμενικά πλάνα και το voice over περιορίζει την οπτική των θεατών σε αυτήν του κεντρικού χαρακτήρα. Ο ήρωας –του οποίου δεν γνωρίζουμε ακόμη το όνομα- αναρωτιέται πόσο καιρό βρίσκεται σε αυτό το δωμάτιο και φανερώνει την απουσία αίσθησης του χρόνου, ακόμη μία πληροφορία για την εξέλιξη της ιστορίας: ο χρόνος και το παιχνίδι με αυτόν είναι κεντρικό θέμα της ταινίας.

Στη **σεκάνς 3**, το χρώμα επανέρχεται και βλέπουμε τον κεντρικό ήρωα να δείχνει μία φωτογραφία ενός άντρα με γυαλιά (πιθανώς αυτού που δολοφόνησε στην πρώτη σκηνή;) στον ρεσεψιονίστ του μοτέλ. Η φωτογραφία έχει το όνομα του εικονιζόμενου: Τέντυ. Στο επόμενο καρέ βλέπουμε τον Τέντυ στην είσοδο του μοτέλ, χαμογελαστό να απευθύνεται στον ήρωα: «Λένι!»! Η συζητη μας δίνει το όνομα του πρωταγωνιστή, ο οποίος το διορθώνει λέγοντας: «Λέοναρντ με λένε». Οι πληροφορίες που δίνονται εκτός από τα ονόματα των δύο ανδρών, είναι πως ο Λέοναρντ έχει κάποια πάθηση – που δεν διευκρινίζεται- και πως την γνωστοποιεί στον Τέντυ κάθε φορά που τον βλέπει. Σε αυτό το σημείο, ο θεατής δεν μπορεί να βγάλει ασφαλή συμπεράσματα για τη σχέση μεταξύ των δύο ανδρών, μόνο πως ο Λέοναρντ φαίνεται επιφυλακτικός απέναντι στον Τέντυ ενώ ο τελευταίος παρουσιάζεται ιδιαίτερα φιλικός. Στο επόμενο καρέ, όταν οι δύο χαρακτήρες βγαίνουν από το κτίριο στο οποίο βρίσκονταν, δίνεται στο κοινό και η πληροφορία του τόπου με ένα γενικό πλάνο: βρίσκονται στο Discount Inn, προφανώς το μοτέλ στο οποίο αναφερόταν ο ήρωας στην προηγούμενη σκηνή. Φτάνουν σε ένα μεγάλο κτίριο που μοιάζει με εγκαταλειμμένο εργοστάσιο, για το οποίο ο Λέοναρντ μας πληροφορεί πως έχει ένα στοιχείο αλλά δε θυμάται γιατί πρέπει να πάνε εκεί. Έξω από το κτίριο βρίσκουν παρκαρισμένο ένα μπλε φορτηγό, μέσα στο οποίο υπάρχουν τέσσερις κάλυκες επάνω στο κάθισμα του συνοδηγού. Σε αυτήν τη σκηνή, δίνεται η πληροφορία –τόσο στον ήρωα όσο και στο κοινό-, μέσω των σημειώσεων πάνω στην

φωτογραφία του Τέντυ: «Μην πιστεύεις τα ψέματά του. Αυτός είναι. Σκότωσέ τον». Ο ήρωας με voice over μας πληροφορεί ότι επιτέλους βρήκε αυτόν που έψαχνε και επιτίθεται στον Τέντυ λέγοντάς του να ζητήσει συχώρεση πριν τον σκοτώσει. Η απάντηση του Τέντυ μπερδεύει ακόμη περισσότερο τα πράγματα: «Δεν έχεις ιδέα τι συμβαίνει. Δε γνωρίζεις το όνομά μου. Δεν γνωρίζεις καν ποιος είσαι εσύ». Εδώ ο θεατής βρίσκεται σε δίλημμα: ποιος είναι αξιόπιστος αφηγητής; Επειδή ακόμη οι πληροφορίες είναι αποσπασματικές και συγκεχυμένες, το κοινό αδυνατεί να προβεί σε ασφαλή συμπεράσματα. Έτσι συνεχίζει τη συλλογή πληροφοριών από μία syuzhet που αντί να ξεκαθαρίζει, περιπλέκει. Η ταυτότητα του ήρωα εδώ αποκτά ονοματεπώνυμο: «Είμαι ο Λέοναρντ Σέλμπυ από το Σαν Φρανσίσκο» απαντά ο ήρωας, ενώ ο Τέντυ τον αντικρούει λέγοντάς του ότι αυτό είναι αυτός που ήταν και όχι αυτός που είναι τώρα. Προσφέρεται μάλιστα να τον οδηγήσει στο υπόγειο για να του δείξει ποιος πραγματικά είναι. Η ταυτότητα του ήρωα παραμένει αμφιλεγόμενη. Η σκηνή, όμως, καταλήγει στην ίδια κραυγή και πυροβολισμό που κατέληξε και η πρώτη σκηνή. Τώρα, γίνεται ξεκάθαρο από την syuzhet πως ο Λέοναρντ σκοτώνει τον Τέντυ σε ένα εγκαταλελειμμένο εργοστάσιο, με την πεποίθηση πως είναι αυτός που έψαχνε. Εκκρεμούν τα ερωτήματα: γιατί τον σκοτώνει, πώς έχει καταλήξει στο συμπέρασμα ότι είναι αυτός που ψάχνει και γιατί η ιστορία κινείται ανάποδα;

Η **σεκάνς 4** είναι ασπρόμαυρη και φαίνεται να λειτουργεί ως συνέχεια της προηγούμενης ασπρόμαυρης, δηλαδή της σεκάνς 2: βρισκόμαστε στο ίδιο δωμάτιο μοτέλ όπως και πριν και ακούμε ξανά σε voice over τις σκέψεις του ήρωα. Η φράση σχεδόν συνεχίζει αυτήν της προηγούμενης σκηνής επαναλαμβάνοντας ότι βρίσκεται σε ένα ανώνυμο δωμάτιο ενός μοτέλ. Σε αυτήν τη σκηνή ο θεατής εισάγεται στην ιστορία του Σάμυ Τζέκινς, τόσο από το τατουάζ στο χέρι του ήρωα: «Θυμήσου τον Σάμυ Τζέκινς», όσο και από το voice over του ήρωα που μας πληροφορεί πως ο Τζέκινς έπασχε από το ίδιο πρόβλημα, με τη μόνη διαφορά ότι εκείνος δε διέθετε κανένα σύστημα οργάνωσης. Με ένα υποκειμενικό πλάνο βλέπουμε ένα σημείωμα κολλημένο στο πόδι του ήρωα που γράφει «Ξυρίσου». Σε αυτό το σημείο οι πληροφορίες που διαθέτει ο θεατής για να κατασκευάσει μία συνεκτική ιστορία εξακολουθούν να είναι



αποσπασματικές και μπερδεμένες, μην επιτρέποντάς του να φτάσει σε ασφαλή συμπεράσματα, καθώς παράλληλα προσπαθεί να κατανοήσει την δομή της παρουσίασης της ιστορίας που κινείται προς δύο διαφορετικές κατευθύνσεις.

Η **σεκάνς 5** ξεκινάει με τον ήρωα να γράφει στο πίσω μέρος μιας φωτογραφίας ένα κείμενο που είναι ήδη γνωστό στον θεατή από την σεκάνς 3. Συμπληρώνει τη φράση: «Σκότωσέ τον», μετά τις πληροφορίες που βρίσκονται ήδη στην πολารόιντ του Τέντυ: «Μην πιστεύεις τα ψέματά του. Αυτός είναι». Ο θεατής επιβεβαιώνει σε αυτό το σημείο υπόθεσή του πως οι έγχρωμες σκηνές ακολουθούν ανάποδη χρονολογική σειρά και είναι αυτή η σειρά στην οποία θα πρέπει να στηριχθεί για να κατασκευάσει την *fabula*, με αυτόν τον ιδιόμορφο και αντισυμβατικό τρόπο. Σε αντίθεση με τις «κανονικές» ταινίες, όπου ο χρόνος κυλάει με τη σύμβαση «από αυτό το σημείο και έπειτα» για την κατασκευή της ιστορίας, στις έγχρωμες σκηνές του *Memento* ο χρόνος κυλάει με τη σύμβαση «από αυτό το σημείο και πριν». Ο θεατής, κατ' αυτόν τον τρόπο, γνωρίζει τι έγινε στο τέλος, όχι όμως και την ιστορία που οδήγησε σε αυτό. Η ταινία είναι η αφήγηση του τι έγινε πριν και όχι τι θα συμβεί μετά, συνθήκη που από μόνη της περιπλέκει την κατανόηση, καθώς τα γνωσιακά μέσα του κοινού δεν είναι εκπαιδευμένα σε ένα τέτοιου είδους μοντέλο.

Η σεκάνς συνεχίζει με τον ήρωα να εξέρχεται από το δωμάτιο του μοτέλ του- αφού πρώτα έχει βάλει ένα όπλο στην τσέπη του- και να κατευθύνεται προς τη ρεσεψιόν. Στη σκηνή της ρεσεψιόν, ο θεατής πληροφορείται από τον ήρωα –μέσω του διαλόγου που έχει με τον Μπερτ (ρεσεψιονίστ), πως πάσχει από μία ιδιαίτερη διαταραχή της προσωρινής του μνήμης και δεν μπορεί να δημιουργήσει νέες αναμνήσεις μετά από έναν τραυματισμό που υπέστη ενώ το τελευταίο πράγμα που θυμάται είναι η γυναίκα του. Λαμβάνει την πληροφορία πως μένει στο μοτέλ εδώ και τέσσερις μέρες και υπενθυμίζει στον Μπερτ πως δεν επιθυμεί να δέχεται τηλεφωνήματα, ζητώντας του να τα κρατάει εκείνος. Του εξηγεί πως ο άντρας στη φωτογραφία (Τέντυ) αποτελεί εξαίρεση και διαψεύδει τον ρεσεψιονίστ που θεωρούσε πως είναι φίλος του. Στην είσοδο του μοτέλ εμφανίζεται ο Τέντυ και χαμογελαστός απευθύνεται στον ήρωα:

«Λένι»! Ο θεατής συνειδητοποιεί ότι έχει ξαναδεί αυτό το καρέ στην προηγούμενη έγχρωμη σκηνή και προσπαθεί να επανατοποθετήσει τις πληροφορίες που διαθέτει μέχρι τώρα σε ένα γνωσιακό σχήμα, ικανό για την κατασκευή της μέχρι τώρα *fabula*. Οι μετατοπίσεις στον χρόνο γίνονται πλέον συνειδητές και ο θεατής κατανοεί πως οι έγχρωμες σκηνές κινούνται χρονολογικά προς τα πίσω, ενώ οι ασπρόμαυρες προς τα μπρος. Μετά το τέλος κάθε έγχρωμης σεκάνς και έχοντας αφομοιώσει το δομικό μοντέλο στο οποίο κινείται η ιστορία, το κοινό περιμένει την ασπρόμαυρη σκηνή που θα του δώσει συμπληρωματικές πληροφορίες.

Οι πρώτες πέντε σεκάνς είναι εξαιρετικά σημαντικές για την θέσπιση του αφηγηματικού μοντέλου που διασπάται σε δύο εμπλεκόμενες αφηγήσεις, τόσο χρονολογικά όσο και στιλιστικά. Στο τέλος κάθε έγχρωμης σεκάνς, υπάρχει η επανάληψη κάποιων καρέ της προηγούμενης για να βοηθήσει τη μνήμη του θεατή και να επιτευχθεί η μεταξύ τους σύνδεση.

Ο Αμερικανός κριτικός κινηματογράφου Andy Klein ανέλυσε την ταινία *Memento* στο διαδικτυακό περιοδικό *Salon*<sup>47</sup> και για να εξηγήσει την αφηγηματική της δομή, ταξινόμησε τις ασπρόμαυρες σκηνές με αριθμούς από το 1 έως το 21 και τις έγχρωμες σεκάνς με γράμματα από το Β μέχρι το V (σύμφωνα με το αγγλικό αλφάβητο). Η τελευταία σεκάνς που από ασπρόμαυρη μετατρέπεται σε έγχρωμη ονομάστηκε 22/A και τοποθετήθηκε στο μέσον την αφηγηματικής δομής καθώς αποτελεί το σύνδεσμο μεταξύ του τέλους των ασπρόμαυρων σκηνών και την αρχή των έγχρωμων. Για την τοποθέτηση των σκηνών σε χρονολογική σειρά, πρότεινε το ακόλουθο σχήμα:

**1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22/A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V.**

Ο τρόπος που εμφανίζονται ωστόσο στην ταινία είναι:

**Τίτλοι αρχής, 1, V, 2, U, 3, T, 4, S, 5, R, 6, Q ... 20, C, 21, B, και τέλος η σκηνή 22/A.**

---

<sup>47</sup> [http://www.salon.com/2001/06/28/memento\\_analysis/](http://www.salon.com/2001/06/28/memento_analysis/) (Accessed: 05/06/14)

Οι θεατές, αφού αφομοιώσουν το επαναλαμβανόμενο σχήμα μέσω του οποίου η συζήτηση τροφοδοτεί με πληροφορίες για την κατασκευή της *fabula*, αντιλαμβάνονται ότι η ερμηνεία τους για το τι πραγματικά συνέβη στην ιστορία, εδράζεται κυρίως στην ικανότητά τους –και τη μνήμη τους, με έναν ειρωνικό τρόπο- να επιστρέφουν διαρκώς στα γεγονότα από το τέλος μέχρι το εκάστοτε σημείο που βρίσκονται στην ταινία και να τα τοποθετούν στη σωστή χρονολογική σειρά, όπως και στην σχέση αιτίου-αιτιατού. «Για να μπορέσει το άτομο να θυμηθεί πώς βίωσε ένα γεγονός Γ2 μετά από ένα άλλο γεγονός Γ1, θα πρέπει πρώτα να έχει βιώσει αυτά τα δύο γεγονότα σε χρονολογική σειρά»<sup>48</sup>. Η επανασυναρμολόγηση, λοιπόν, της διασπασμένης ιστορίας από τον θεατή αποδεικνύεται όχι απλώς μία πρόκληση όσον αφορά τη νοητική διαδικασία, αλλά πραγματική εργασία ανατροπής των γνωσιακών του διαδικασιών πρόσληψης.

«Η φράση του Λέοναρντ Σέλμπερτ (Guy Pearce) σε κάποιο σημείο της ταινίας προς την Νάταλι (Carrie-Ann Moss) όταν εκείνη του ζητά να θυμηθεί τη γυναίκα του, είναι χαρακτηριστική: “Πώς μπορώ να θεραπευτώ αν δεν αισθάνομαι τον χρόνο;”. Χωρίς μνήμη, δεν υπάρχει χρόνος. Η ασυνήθιστη σύνθεση του *Memento* έχει ως στόχο να τοποθετήσει τον θεατή στην ίδια θέση με τον πρωταγωνιστή που πάσχει από την προδρομική αμνησία»<sup>49</sup>.

---

<sup>48</sup> Endel Tulving, *Episodic and semantic memory*, Academic Press, Νέα Υόρκη, 1972, σ. 389

<sup>49</sup> Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento* στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 90

## Η σεκάνς 22/A

Στο σημείο αυτό, κρίνω σκόπιμη την ανάλυση της τελευταίας σεκάνς της ταινίας, η οποία αποτελεί λύση του μυστηρίου αλλά και την αρχή της ιστορίας.

Η σύνθεση αυτής της σεκάνς, επιτρέπει στον θεατή να αναθεωρήσει τη *fabula* ολόκληρης της ταινίας. Η μετάβαση από τη μία αφήγηση στην άλλη πραγματοποιείται μέσω της χρήσης της πολαρόιντ. «Δύο φωτογραφίες, δύο ενθύμια προηγούμενων γεγονότων, βρίσκονται τόσο στην αρχή όσο και στο τέλος της ταινίας. Πρόκειται για στιλιστική επιλογή, αλλά επίσης για τη χρήση μνημονικών μηχανισμών, όπως οι φωτογραφίες, που αποτελούν χαρακτηριστικό της ταινίας»<sup>50</sup>.

Πρόκειται για την πρώτη σεκάνς που ως ασπρόμαυρη λαμβάνει χώρα εκτός του δωματίου του μοτέλ. Οι θεατές πληροφορούνται πως ο Τέντυ είναι στην πραγματικότητα ένας μυστικός αστυνομικός το όνομα του οποίου είναι John Gammel και ο οποίος βοηθάει τον Λέοναρντ να εντοπίσει τον δολοφόνο της γυναίκας του για να πάρει εκδίκηση. Μετά τη δολοφονία του άντρα, ο Λέοναρντ βγάζει μια φωτογραφία του νεκρού για να θυμάται ότι κατάφερε να πάρει την εκδίκηση του. Όσο η φωτογραφία ξεθολώνει, το χρώμα επιστρέφει στην ταινία και οι σκηνές που ακολουθούν ως το τέλος γίνονται έγχρωμες. Όταν ο Τέντυ φτάνει στον τόπο του εγκλήματος δίνει μερικές εξαιρετικά διαφωτιστικές (;) πληροφορίες στους θεατές:

1. Η γυναίκα του Λέοναρντ στην πραγματικότητα επιβίωσε της επίθεσης, δεν πίστεψε στην πάθηση του και πέθανε από υπερβολική δόση ινσουλίνης.
2. Ο Σάμυ Τζέκινς δεν είχε γυναίκα, αντίθετα ήταν η γυναίκα του Λέοναρντ που έπασχε από διαβήτη.
3. Ο Τέντυ ήταν ένας από τους αστυνομικούς που ασχολήθηκε με την υπόθεση του βιασμού της γυναίκας του Λέοναρντ και τον βοήθησε να πάρει εκδίκηση,

---

<sup>50</sup> Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento* στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 98

ταξιδεύοντας σε διάφορες πόλεις και στοχοποιώντας διαφορετικούς άντρες με τα αρχικά J.G., καθώς μετά τη δολοφονία του σωστού κακοποιού, ο Λέοναρντ δε θυμόταν ότι είχε πάρει εκδίκηση και ήταν σίγουρος ότι πρέπει να συνεχίσει να ψάχνει τον υπαίτιο. Το κοινό αναρωτιέται: έχει δηλαδή ο αστυνομικός δημιουργήσει έναν καθ' έξιν και κατά συρροή δολοφόνο, εκμεταλλευόμενος την πάθησή του προς ίδιον όφελος;

Σε αυτό το σημείο οι θεατές προσπαθούν να ορίσουν εκ νέου την *fabula* αναδιοργανώνοντας τα πρόσθετα στοιχεία που έχουν αποκαλυφθεί. Αρχίζουμε να αναρωτιόμαστε αν η ιστορία του Σάμυ Τζέκινς είναι στην πραγματικότητα αυτή του ίδιου του Λέοναρντ. Στις ασπρόμαυρες σεκάνς ο Λέοναρντ αφηγείται τηλεφωνικά -σε άγνωστο συνομιλητή- την ιστορία του Σάμυ Τζέκινς, ενός άνδρα με την ίδια πάθηση που έχει ο ίδιος: προδρομική αμνησία. Κινηματογραφικά, η ιστορία παρουσιάζεται στον θεατή με έξι flashbacks. Ο Λέοναρντ εργαζόταν στο παρελθόν ως ερευνητής σε ασφαλιστική εταιρία και στην περίπτωση του Σάμυ που διεκδικούσε ασφαλιστική αποζημίωση για την ασθένειά του, έπρεπε να καθορίσει εάν το πρόβλημα ήταν βιολογικό ή ψυχολογικό για να εγκρίνει ή να απορρίψει την αίτησή του αντίστοιχα. Όταν η σύζυγος του Τζέκινς ρώτησε την προσωπική γνώμη του ερευνητή Λέοναρντ για την κατάσταση του άντρα της, εκείνος της είπε πως θεωρεί το ζήτημα ψυχολογικό. Η διαβητική σύζυγος του Τζέκινς αποφάσισε τότε να δοκιμάσει τον άντρα της με την ακόλουθη διαδικασία: του ζήτησε να της κάνει την απαραίτητη ένεση ινσουλίνης της, όχι μία αλλά τρεις φορές. Πληρώνοντας με τη ζωή της, πίστευε πως η αγάπη του άνδρα της για εκείνη θα υπερέβαινε την πάθησή του, πράγμα το οποίο φυσικά δε συνέβη.

Με ένα flash back που δεν μπορούμε να εντάξουμε στη μνήμη ή τη φαντασία, βλέπουμε τον πρωταγωνιστή να κρατάει μια ένεση στα χέρια του και σε επόμενο να χορηγεί στην γυναίκα του την δόση της ινσουλίνης. Ο Λέοναρντ αρνείται να πιστέψει ότι η γυναίκα του έπασχε από διαβήτη και αντικαθιστά το τελευταίο flashback με ένα διαφορετικό, λέγοντας στον Τέντυ πως η γυναίκα του δεν ήταν διαβητική. Ποιο

flashback είναι πραγματικό και ποιο φανταστικό; Ποιος αφηγητής είναι αξιόπιστος και ποιος όχι;

«Δεν θέλεις την αλήθεια. Φτιάχνεις την δική σου αλήθεια (...) για να δημιουργήσεις ένα παζλ που δεν θα μπορέσεις να λύσεις ποτέ», λέει ο Τέντυ στον Λέοναρντ. Και πράγματι, αυτό είναι που ο τελευταίος αποφασίζει να κάνει: αποφασίζει να ξεχάσει όσα του αποκάλυψε ο Τέντυ και να τον στοχοποιήσει ως υπαίτιο της δολοφονίας της γυναίκας του. Σημειώνει τον αριθμό των πινακίδων του ως στοιχείο νούμερο έξι για να το κάνει τατουάζ, οικειοποιείται το αυτοκίνητο του άνδρα που μόλις σκότωσε, αναποδογυρίζει τη φωτογραφία του Τέντυ για να γράψει «Μην πιστεύεις τα ψέματά του» και ανακατεύει τα κομμάτια του παζλ για να το λύσει από την αρχή:

«Δεν είμαι δολοφόνος. Είμαι κάποιος που θέλει να διορθώσει τα πράγματα. Μπορώ να αφήσω τον εαυτό μου να ξεχάσει όσα μου είπες; Μπορώ να αφήσω τον εαυτό μου να ξεχάσει όσα μου επέβαλες να κάνω; Νομίζεις ότι θέλω ακόμη ένα παζλ να λύσω; Άλλον έναν J.G. για να ψάξω; Εσύ είσαι ένας J.G. Μπορείς να γίνεις ο δικός μου John G. Λέω ψέματα στον εαυτό μου για να είμαι ευτυχισμένος; Στην περίπτωση σου Τέντυ, ναι θα το κάνω (...) Όλοι χρειαζόμαστε αναμνήσεις για να υπενθυμίζουμε στον εαυτό μας ποιοι είμαστε. Δε διαφέρω»<sup>51</sup>.

Όταν φτάνουμε στο τέλος της ταινίας, δεν βρισκόμαστε σε θέση να θυμηθούμε όλα τα επεισόδια που συνθέτουν την ιστορία και είναι πολύ πιθανό να νιώθουμε πως πάσχουμε από την ίδια αμνησία που χαρακτηρίζει τον ήρωα. Η *fabula* είναι σε αυτό το σημείο ολοκληρωμένη αλλά ο θεατής προσπαθεί ακόμη να δομήσει την ιστορία. Η αρχή της ταινίας δόθηκε στο τέλος της και ως θεατές προσπαθούμε να βάλουμε όλα τα κομμάτια του παζλ στη θέση τους, τώρα πια από την ανάποδη. Η υπόθεση της *fabula* αναθεωρείται και τώρα αρχίζουμε να κατανοούμε πως ολόκληρη η ταινία ήταν ένα παζλ που δημιούργησε ο ίδιος ο ήρωας για να διαχειριστεί την απώλεια τόσο της γυναίκας του όσο και της προσωρινής του μνήμης, ένα παζλ στο οποίο μας κάλεσε να

---

<sup>51</sup> Μετάφραση εξ' ακοής από το DVD της ταινίας *Memento*

συμμετέχουμε, συνένοχοι για την αποκρυπτογράφηση του, μέσα σε ένα παιχνίδι που κατασκεύασε εκείνος.

### **Οι νέοι κανόνες του παιχνιδιού**

«Πρόκειται για το ζήτημα του να βρει κανείς τον καταλληλότερο τρόπο μεταφοράς των πληροφοριών στο κοινό, χωρίς να αισθάνεται την υποχρέωση να το κάνει με χρονολογική σειρά, όπως ακριβώς δε συμβαίνει έτσι και στην πραγματική ζωή», επισημαίνει ο σκηνοθέτης της ταινίας στην συνέντευξη που παραχώρησε στο διαδικτυακό περιοδικό IndieWire τον Δεκέμβριο του 2009<sup>52</sup>.

Στην ειδική έκδοση του *Memento* σε DVD, περιλαμβάνεται μία εκδοχή της ταινίας όπου οι σκηνές παρουσιάζονται σε ευθεία, γραμμική αφήγηση. Με αυτόν τον τρόπο, το σημαντικό σκηνοθετικό τέχνασμα στην πλοκή η εναλλαγή, δηλαδή, των ασπρόμαυρων σκηνών με τις έγχρωμες και η μεταξύ τους σχέση, χάνεται. Σε αυτήν την εκδοχή, παρατηρούμε πως η αφηγηματική δομή δεν παρουσιάζει καμία δυσκολία και η ιστορία γίνεται εύκολα αντιληπτή χωρίς να αφήνει κανέναν προβληματισμό στον θεατή. Θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει πως η έξτρα βερσιόν της ταινίας, αποτελεί ένα μοντέλο αποκρυπτογράφησης της από τον σκηνοθέτη: η λύση του παζλ. Για να φτάσει ο θεατής στην χρονολογική εκδοχή της ταινίας, στο μενού του DVD, ωστόσο, πρέπει να απαντήσει κάποιες ερωτήσεις και να λύσει ένα γρίφο.

Ο επίσημος διαδικτυακός τόπος της ταινίας –με τον χαρακτηριστικό αναγραμματισμό του τίτλου από *memento* σε *otnemem*- σχεδιάστηκε από τον αδερφό του σκηνοθέτη, Jonathan Nolan και η στρατηγική προώθησής της είχε ως στόχο να παρέχει ενδείξεις και υποδείξεις στους θεατές, χωρίς στην πραγματικότητα να προσφέρει συγκεκριμένες πληροφορίες. Έπειτα από μια σύντομη εισαγωγή, παρουσιάζεται στον θεατή ένα απόκομμα εφημερίδας με πληροφορίες για τη δολοφονία του Τέντυ από τον Λέοναρντ. Κάνοντας κλικ στις λέξεις που έχουν επισημανθεί με άλλο χρώμα στο κείμενο, ο θεατής οδηγείται σε συμπληρωματικό υλικό που περιγράφει την ταινία,

---

<sup>52</sup> [http://www.indiewire.com/article/decade\\_christopher\\_nolan\\_on\\_memento](http://www.indiewire.com/article/decade_christopher_nolan_on_memento) (Accessed: 05/06/14)

συμπεριλαμβανομένων των σημειώσεων και φωτογραφιών του ήρωα, όπως επίσης και τις εκθέσεις της αστυνομίας. Οι υπεύθυνοι προώθησης της ταινίας χρησιμοποίησαν ακόμη μία τεχνική: απέστειλαν σε τυχαίους ανθρώπους μία από τις φωτογραφίες πολαρόντ που εμφανίζεται στην ταινία και απεικονίζει τον ματωμένο και ημίγυμνο Λέοναρντ να δείχνει ένα κενό σημείο στο στήθος του<sup>53</sup>.

Αν ο θεατής αποφασίσει να συμμετέχει σε αυτό το παιχνίδι που τον μετατρέπει από θεατή σε θεατή-χρήστη, όπως είδαμε προηγουμένως, θα πρέπει να παρακολουθήσει την ταινία περισσότερες από μία φορές, να λύσει γρίφους και να απαντήσει ερωτήσεις για να «κερδίσει» την προβολή της σε χρονολογική σειρά, να εγγραφεί σε φόρουμ που απαντούν FAQ's (Συχνές Ερωτήσεις) και να λειτουργήσει διαδραστικά με το πολιτιστικό προϊόν. Αυτό το παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να δεσμευτεί ο θεατής για να κατανοήσει «τι τελικά συνέβη» στην πλοκή της ιστορίας, λαμβάνει ενδιαφέρουσες διαστάσεις στην περίπτωση του *Memento*.

Αν συνδέσει κανείς τις πληροφορίες που λαμβάνει από την *syuzhet* μπορεί να φτάσει στα εξής συμπεράσματα, χωρίς αυτά να είναι φυσικά ασφαλή για την *fabula*:

- ο Τέντνυ εκμεταλλεύτηκε τον Λέοναρντ για να στήσει ένα είδος περιέργου και διεστραμμένου παιχνιδιού: φρόντισε να συντηρεί το παζλ του Λέοναρντ σχετικά με το βιασμό και τη δολοφονία της γυναίκας του, στοχοποιώντας κακοποιούς προς ίδιον (οικονομικό και επαγγελματικό) όφελος, δημιουργώντας στην ουσία ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο δράσης του κεντρικού ήρωα
- Μετά την αποκάλυψη των παραπάνω δεδομένων στον Λέοναρντ, ο τελευταίος αποφάσισε να στοχοποιήσει τον ίδιο τον Τέντνυ, φτάνοντας στο σημείο να τον δολοφονήσει

---

<sup>53</sup> <http://www.imdb.com/title/tt0209144/> (Accessed: 05/06/14)



Το μοτίβο του παζλ κυριαρχεί σε ολόκληρη την ταινία. Η έννοια του παιχνιδιού βρίσκει εφαρμογή σε ολόκληρο το φάσμα των σημαινόντων της ταινίας από την ίδια της τη θεματική, τη δομή αλλά και τη μετά-δομή της στην δέσμευση του θεατή για την αποκρυπτογράφησης της.

Καθίσταται σαφές πως οι κανόνες του παιχνιδιού, όπως ορθά επισημαίνει ο Elsaesser, έχουν αλλάξει, ή καλύτερα, πως το παιχνίδι μόλις άρχισε.

Το *Memento* είναι μια ταινία περίπλοκη για τη μνήμη και τη λήθη, για τον χρόνο που έχει παρέλθει και για την ικανότητα του ατόμου να θυμάται. Διηγείται την ιστορία ενός άντρα που θα ήταν ανίκανος να θυμηθεί μία ολόκληρη ταινία. Ο θεατής καλείται να χρησιμοποιήσει τις γνωσιακές και μνημονικές του δεξιότητες για να κατανοήσει αυτό που ο κεντρικός ήρωας δεν κατορθώνει να υπερνικήσει. Αν ο Λέοναρντ αδυνατεί να συνειδητοποιήσει την κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει η ζωή του, ο θεατής βρίσκεται σε θέση να κατανοήσει την μεγαλύτερη εικόνα. Η ταινία τοποθετείται στο παρελθόν και βασίζεται εξ' ολοκλήρου σε μια πραγματικότητα που για να συντεθεί χρησιμοποιεί την μνήμη του κοινού. Στην πραγματικότητα, το πιο προχωρημένο σημείο στον χρόνο δεν είναι πράξη αλλά εικόνα: η φωτογραφία πολαρόιντ που τραβήχτηκε για να τεκμηριώσει το παρελθόν, μετά τον θάνατο του Τέντυ. Από εκείνο το σημείο και έπειτα, δεν γινόμαστε μάρτυρες σε μελλοντικά γεγονότα ή πράξεις. Αν επιθυμούμε να μάθουμε περισσότερα για την αιτία της δολοφονίας, πρέπει να πάμε προς τα πίσω στον χρόνο. Αυτό που διακυβεύεται, λοιπόν, είναι η μνήμη, όπως επίσης και η απουσία της. Ενώ παρακολουθούμε την ταινία, μπορούμε να αναγνωρίσουμε τις δικές μας δυνατότητες, επειδή αυτές λείπουν από τον κεντρικό ήρωα. Η ταινία *Memento*, προσφέρει την ευκαιρία μιας νέας αισθητικής απόκρισης: μπορούμε να μελετήσουμε τις νοητικές διεργασίες του θεατή κατά τη διάρκεια μιας περίπλοκης ταινίας και τις επακόλουθες συνέπειες τους.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Stefano Ghislotti, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento* στο Warren Buckland (επιμ), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 105

## ii. *Lost Highway (Χαμένη Λεωφόρος, David Lynch, 1997)*

### Λίγα λόγια για τον δημιουργό<sup>55</sup>

Η Martha Nochimson προειδοποιεί κριτικούς ταινιών και θεωρητικούς, ότι τα γλωσσολογικά και ορθολογιστικά τους εργαλεία θα αποδειχθούν άστοχα, ή τουλάχιστον στρεβλά ενώπιον των ταινιών του David Lynch, γιατί σε αυτές η νοηματοδότηση προκύπτει σε ένα επίπεδο μη λογικής ενέργειας.<sup>56</sup>

Ο David Lynch γεννήθηκε το 1946 στην Μισούλα της Μοντάνα, στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής. Είναι σκηνοθέτης για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση, εικαστικός και μουσικός παραγωγός.

Γνωστός για τις συχνά περίεργες και σουρεαλιστικές του ταινίες, έχει αναπτύξει ένα προσωπικό στυλ που χαρακτηρίζεται συνήθως από ονειρική εικονοκλασία, ιδιαίτερο ηχητικό περιβάλλον και περίπλοκη αφηγηματική δομή. Τα σουρεαλιστικά και συχνά βίαια στοιχεία που ενυπάρχουν στις ταινίες του, συνήθως προκαλούν το κοινό αφήνοντάς του ερωτηματικά.

Ο Lynch πέρασε τα παιδικά του χρόνια ταξιδεύοντας στις ΗΠΑ πριν καταλήξει στην Ακαδημία Καλών Τεχνών της Πενσυλβάνια για να σπουδάσει ζωγραφική, όπου ξεκίνησε την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους. Αποφασίζοντας να αφοσιωθεί σε αυτό το μέσο, έκανε την πρώτη του ταινία μεγάλου μήκους *Eraserhead* το 1977, μια ταινία με στοιχεία τρόμου και σουρεαλισμού.

Ακολούθησαν οι ταινίες: *The Elephant Man (Ο άνθρωπος ελέφαντας, 1980)*, *Dune (1984)* και *Blue Velvet (Μπλε Βελούδο, 1986)*, με την τελευταία να λαμβάνει διθυραμβικές κριτικές. Στη συνέχεια δημιούργησε την τηλεοπτική σειρά μυστηρίου *Twin Peaks (1990-1991)* για την οποία συνεργάστηκε με τον David Frost και η οποία

---

<sup>55</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Lynch](http://en.wikipedia.org/wiki/David_Lynch) (Accessed: 05/06/14)

<sup>56</sup>Thomas Elsaesser & Warren Buckland, *Studying Contemporary American Film*, Oxford University Press, New York, 2002, σ. 168

μεταφέρθηκε από τον ίδιο και στην μεγάλη οθόνη με τον τίτλο *Twin Peaks: Fire Walk with me* (ή όπως μεταφράστηκε στα ελληνικά *Ο Ύποπτος κόσμος του Τουίν Πικς*), το *Wild at Heart* (1990) και το *Straight Story* (1999).

Οι τρεις επόμενες ταινίες του *Lost Highway* (Χαμένη Λεωφόρος, 1997), *Mulholland Drive* (Οδός Μαλχόλαντ, 2001) και *Inland Empire* (2006) χαρακτηρίζονται από μη γραμμική αφηγηματική δομή και λογική ονείρου.

Κατά τη διάρκεια της καριέρας του, ο David Lynch έλαβε τρεις φορές το Όσκαρ καλύτερου σκηνοθέτη και μία αυτό του καλύτερου σεναρίου. Έχει κερδίσει δύο φορές το γαλλικό βραβείο César για ξενόγλωσσο φιλμ, τον Χρυσό Φοίνικα του Φεστιβάλ των Καννών όπως επίσης και το Χρυσό Λιοντάρι του Φεστιβάλ της Βενετίας για τη συνολική του προσφορά στον κινηματογράφο.

Το γαλλικό κράτος τον τίμησε με το μετάλλιο της Λεγεώνας της Τιμής. Χρίστηκε ιππότης το 2002 και αξιωματικός το 2007, ενώ τον ίδιο χρόνο η Guardian του απέδωσε τον τίτλο του «σημαντικότερου σκηνοθέτη της εποχής του».

### **Λίγα λόγια για την ταινία<sup>57</sup>**

*Η Χαμένη Λεωφόρος ήταν δύο λέξεις που μου γέννησαν ένα όνειρο, την υπόσχεση ενός ονείρου. David Lynch<sup>58</sup>*

Η *Χαμένη Λεωφόρος* προβλήθηκε στις αμερικανικές κινηματογραφικές αίθουσες τον Φεβρουάριο του 1997. Πρόκειται για ένα ψυχολογικό θρίλερ με στοιχεία νέο-νουάρ και πρωταγωνιστές τους Bill Pullman, Patricia Arquette, Balthazar Getty και Robert Loggia.

---

<sup>57</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Lost\\_Highway\\_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_Highway_(film)) (Accessed: 05/06/14)

<sup>58</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xO7TrPT4wuE> (Accessed: 05/06/14)

Σκηνοθετήθηκε από τον David Lynch ενώ το σενάριο ήταν αποτέλεσμα συνεργασίας του Lynch με τον Barry Gifford, στη νουβέλα του οποίου βασίστηκε προηγούμενη ταινία του Lynch *Wild at Heart* (1990). Μετά την εμπορική αποτυχία της ταινίας *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992), ο Lynch προχώρησε στη δημιουργία της *Χαμένης Λεωφόρου*, η οποία δίχασε κοινό και κριτικούς με τη δυσνόητη πλοκή της.

Το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας πραγματοποιήθηκε στην περιοχή της Καλιφόρνια και οι σκηνές της ερήμου στη Νεβάδα. Τα γυρίσματα διήρκεσαν 84 ημέρες: από τις 29 Νοεμβρίου 1995 μέχρι και τις 22 Φεβρουαρίου 1996. Το κόστος παραγωγής της ανήλθε στα 15 εκατομμύρια δολάρια και χρηματοδοτήθηκε εξ' ολοκλήρου από την γαλλική εταιρεία παραγωγής Studio Canal.

Όπως κάθε ταινία, μπορούμε να αντιληφθούμε την *Χαμένη Λεωφόρο* ως ένα όλον ανοιχτό σε ερμηνείες και υποθέσεις μιας και αναπάντητα ερωτηματικά παραμένουν στον θεατή μετά το τέλος της. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο υπάρχει πληθώρα κειμένων, αναλύσεων, εικασιών και ερμηνειών τόσο για τα επιμέρους στοιχεία της— όπως σύμβολα που αφήνουν τον αναλυτή να αναρωτιέται για το ρόλο τους ως σημαινόντων αλλά και για τα σημαινόμενα που παράγουν— όσο και για το συνολικό νόημα ή αλλιώς το μήνυμα, τη θέση, το θέμα, το τί θέλει να πει η ταινία στο σύνολό της.

Ο ίδιος ο Lynch έχει επανειλημμένως διατυπώσει την άρνησή του να εξηγήσει τις ταινίες του, να ορίσει το θέμα τους ή να βοηθήσει το κοινό να «καταλάβει». Επιμένει πως μια ταινία είναι όπως ένα μουσικό κομμάτι, μια ολότητα που δεν μπορεί να διασπαστεί ή να αναλυθεί περαιτέρω. Το στοιχείο του αφηρημένου, ονειρικού και ακατανόητου που κυριαρχεί στη *Χαμένη Λεωφόρο* είναι κατά το σκηνοθέτη της, ανοιχτό σε όποια ερμηνεία αποφασίσει ο κάθε θεατής να της δώσει. Η ταινία δηλαδή, υπάρχει μόνο μέσω της αλληλεπίδρασης με το κοινό, χωρίς να επιδιώκει μια αντικειμενικότητα που ο θεατής καταλαβαίνει ή όχι.

## Αφηγηματικές ανατροπές

*Ένα νουάρ θρίλερ του 21<sup>ου</sup> αιώνα*

*Μία εικονογραφημένη έρευνα σε παράλληλες κρίσεις ταυτότητας*

*Ένας κόσμος όπου ο χρόνος βρίσκεται επικίνδυνα εκτός ελέγχου*

*Μία τρομακτική βόλτα στη Χαμένη Λεωφόρο<sup>59</sup>*

Η δυσνόητη πλοκή της *Χαμένης Λεωφόρου* ήταν το πρωταρχικό σημείο κριτικής από αρθρογράφους και κοινό, ενώ αντίθετα υπήρξε πόλος ενδιαφέροντος για αρκετούς θεωρητικούς του κινηματογράφου οι οποίοι την προσέγγισαν ο καθένας από διαφορετική οπτική γωνία χρησιμοποιώντας ως εργαλεία τη γνωσιακή, στρουκτουραλιστική, φεμινιστική ή ψυχαναλυτική θεωρία. Η πρόσληψη της κινηματογραφικής εμπειρίας από τον θεατή φυσικά νομιμοποιεί όλες τις παραπάνω θεωρίες, ακόμη και τις πιο παράλογες. Όμως εδώ κινδυνεύουμε να χαθούμε μέσα στο λαβύρινθο της υποκειμενικότητας και στόχος της παρούσας ανάλυσης δεν είναι να επιλέξει μια από τις πολλές ερμηνείες αλλά να καταγράψει τον τρόπο με τον οποίο ο δημιουργός συγκροτεί το σκοτεινό του σύμπαν που «παίζει» με το μυαλό του θεατή.

Με ποιον τρόπο όμως επιτυγχάνει κινηματογραφικά να κατασκευάσει ο σκηνοθέτης μια ολότητα με νοηματικά κενά; Πώς καταφέρνει να δημιουργεί μια ψευδαίσθηση που εμπλέκει την πραγματικότητα με το όνειρο, το υποσυνείδητο με το συνειδητό; Στόχος μου δεν είναι να κατακερματίσω την ταινία για να αναλύσω τα επιμέρους στοιχεία της αλλά να καταδείξω τα υλικά, τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες συναρμολογείται αυτό το σκοτεινό, φαινομενικά ακατανόητο, αινιγματικό σύμπαν.

Αυτό που θα προσπαθήσω να εξετάσω στην παρούσα ανάλυση είναι **ο δισυπόστατος χαρακτήρας του σύμπαντος που δημιουργεί ο Lynch με τα δίπολα τα οποία στήνουν**

---

<sup>59</sup> <http://www.lynchnet.com/lh/index.html>

**το σκηνικό όπου η πραγματικότητα και η φαντασία καταλήγουν να αποτελούν ζεύγη που ο ένας πόλος αποτελεί αντανάκλαση του άλλου ως «φαινόμενο του καθρέφτη».**

Ο ίδιος ο σκηνοθέτης έχει πολλές φορές υποστηρίξει σε συνεντεύξεις του πως προτιμά μια υποκειμενική αφήγηση παρά μια «κανονικοποιημένη» γραμμική. Η εκ προθέσεως αποφυγή της παραγωγής νοήματος σε διηγητικό επίπεδο, επιτυγχάνεται με ποικίλους τρόπους. Με το κυρίαρχο ερμηνευτικό σενάριο να θέλει το πρώτο μέρος της ταινίας να απεικονίζει την πραγματικότητα και το δεύτερο να απεικονίζει ένα όνειρο ή μια φαντασίωση, είναι σκόπιμο να αναρωτηθεί κανείς: μπορούν όλες οι πιθανές ερμηνείες να στηριχτούν στην ίδια την ταινία ή είναι ανώφελες εικασίες που θα μπορούσαν να βρουν εφαρμογή με μια αναλυτική υπέρβαση;

Το σενάριο που δημιούργησαν οι Lynch και Gifford υπονομεύει ποικιλοτρόπως τους κανόνες της κλασικής αφήγησης. Καταλήγοντας στο σημείο όπου ξεκίνησε (και δημιουργώντας εσωτερικές επαναλήψεις), θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει ότι ακολουθεί μια κυκλική δομή, αν και ο ίδιος ο Lynch υποστηρίζει<sup>60</sup> πως η ταινία υπακούει στους κανόνες της δομής της ταινίας του Möbius. Η λωρίδα ή ταινία του Möbius (Möbius Strip) είναι μια ιδιαίτερα απλή κατασκευή που δείχνει ότι δυο επιφάνειες μπορούν να μετατραπούν σε μία ενιαία.<sup>61</sup> Αν αυτό ισχύει, τότε θα πρέπει να προσεγγίσουμε την ανάλυση της ταινίας με ψυχαναλυτικούς και στρουκτουραλιστικούς όρους. Ας εξετάσουμε πιο προσεκτικά με ποιον τρόπο η αφηγηματική δομή που χωρίζεται σε δύο μέρη, μπορεί να επιχειρεί στην πραγματικότητα να τα ενώσει για να αφηγηθεί μία ενιαία ιστορία.

---

<sup>60</sup> <http://www.lynchnet.com/lh/lhpress.html>

<sup>61</sup> <http://makolas.blogspot.gr/2009/08/mobius-strip.html> (Accessed: 05/06/14)

## Πραγματικό και φανταστικό

*Όλες οι ταινίες αφορούν ένα τμήμα της ανθρώπινης κατάστασης και το σημαντικό είναι να δομήσει κανείς την ιστορία που θέλει να διηγηθεί πάνω σε κάτι πραγματικό, αλλά να αφήσει παράλληλα χώρο στον θεατή να ονειρευτεί. David Lynch<sup>62</sup>*

Διατηρώντας τη λογική ενός ονείρου που μπορεί να ερμηνευθεί αλλά όχι και να εξηγηθεί, η *Χαμένη Λεωφόρος* δομείται με περιστατικά τα οποία πολύ απλά δεν θα μπορούσαν να έχουν συμβεί: ένας άντρας μεταμορφώνεται σε έναν άλλον, μία γυναίκα που μάλλον είναι νεκρή αποπλανεί τον άντρα που μάλλον την σκότωσε, ένας άντρας καλεί τον εαυτό του και ανεξήγητα βρίσκεται στην άλλη άκρη της γραμμής για να απαντήσει. Το μόνο σίγουρο στην *Χαμένη Λεωφόρο* είναι ότι δεν υπάρχει τίποτα σίγουρο.<sup>63</sup> Ο Lynch παρουσιάζει δύο διαφορετικές ιστορίες: η πρώτη αφορά έναν μουσικό της τζαζ που βασανίζεται από την ιδέα ότι η γυναίκα του διατηρεί εξωσυζυγική σχέση και ξαφνικά βρίσκεται κατηγορούμενος για τη δολοφονία της ενώ η δεύτερη έναν νεαρό μηχανικό αυτοκινήτων ο οποίος υποκύπτει στη γοητεία μιας γυναίκας που απατά τον μαφιόζο φίλο της. Οι δύο ιστορίες συνδέονται με περισσότερους από έναν τρόπους.

Η *Χαμένη Λεωφόρος*, υποστηρίζει ο θεωρητικός του κινηματογράφου Todd McGowan, είναι μια υπερβολικά «κανονική» ταινία. Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο θεατής για την κατανόηση της, εδράζονται στις αποκαλύψεις που πραγματοποιεί με τις συσχετίσεις μεταξύ φαντασίωσης και επιθυμίας. Ακριβώς επειδή η ταινία αποκαλύπτει τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί η φαντασίωση, αυτόματα θεωρούμε πως η αφηγηματική της δομή πάσχει από συνοχή. Αυτό συμβαίνει γιατί στις περισσότερες ταινίες η αφήγηση λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος μεταξύ της επιθυμίας και της φαντασίωσης με τέτοιο τρόπο ώστε τα όρια ανάμεσα στις δύο να μην είναι διακριτά:

---

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xO7TrPT4wuEH>

<sup>63</sup> <http://www.lynchnet.com/lh/lhpress.html>

δεν μπορούμε να ορίσουμε το σημείο αυτό κατά το οποίο περνάμε από τη μία στην άλλη. Η επιθυμία αποτελεί την αναζήτηση απαντήσεων ενώ η φαντασίωση είναι αυτή που τις παρέχει, δίνοντας τη λύση στο αίνιγμα της επιθυμίας. Η φαντασίωση είναι διαρκώς παρούσα ξεκαθαρίζοντας τις ασάφειες της επιθυμίας. Στη *Χαμένη Λεωφόρο*, υποστηρίζει ο McGowan, ο Lynch επιχειρεί να κρατήσει και να παρουσιάσει τους δύο αυτούς κόσμους χωριστά.<sup>64</sup> Ωστόσο, ο σκηνοθέτης της ταινίας φροντίζει με αριστοτεχνικό τρόπο να δημιουργεί συνδέσεις μεταξύ των δύο ιστοριών, αφήνοντας ερωτηματικά στο ακροατήριο.

Νωρίς το πρωί, σε μια ανώνυμη μεγαλούπολη που μοιάζει με το Λος Άντζελες, ο Φρεντ Μάντισον (Bill Pullman) ακούει στο θυροτηλέφωνο του σπιτιού του στα προάστια την εξής ακατανόητη φράση: «Ο Ντικ Λοράν είναι νεκρός». Όταν πηγαίνει στην είσοδο του σπιτιού για να δει ποιος χτύπησε το κουδούνι και άφησε το μήνυμα, ανακαλύπτει μια βιντεοκασέτα που δείχνει πλάνα από το εξωτερικό του σπιτιού του. Το επόμενο πρωί, μια άλλη βιντεοκασέτα τού παραδίδεται με τον ίδιο τρόπο, αυτή τη φορά με υλικό από το εσωτερικό του σπιτιού και συγκεκριμένα από την κρεβατοκάμαρα όπου ο ίδιος κοιμάται με την όμορφη αλλά απόμακρη μελαχρινή σύζυγό του Ρενέ (Patricia Arquette). Οι Μάντισον καλούν την αστυνομία, η οποία αδυνατεί να εξηγήσει το συμβάν. Από τις συζητήσεις που έχει με τους αστυνομικούς, μαθαίνουμε ότι ο Φρεντ ζηλεύει τη γυναίκα του, υποπτευόμενος πως διατηρεί εξωσυζυγική σχέση τα βράδια που ο ίδιος παίζει μουσική στο τζαζ κλαμπ. Από την σχεδόν αποτυχημένη ερωτική τους συνεύρεση, εικάζουμε πως η σεξουαλική ζωή του ζευγαριού αντιμετωπίζει προβλήματα καθώς ο Φρεντ δεν κατορθώνει να ικανοποιήσει την Ρενέ. Η Ρενέ πηγαίνει με τον Φρεντ σε ένα πάρτι που διοργανώνεται από έναν φίλο της, τον Άντι. Στο πάρτι ο Φρεντ γνωρίζει έναν μυστηριώδη άντρα που όχι μόνο ισχυρίζεται πως γνωρίζονται αλλά και πως βρίσκεται στο σπίτι του την ίδια στιγμή. Παρέχει μάλιστα στον Φρεντ ένα κινητό τηλέφωνο για να επιβεβαιώσει ότι σηκώνει το τηλέφωνο του σπιτιού του ενώ παράλληλα στέκεται ενώπιόν του στο πάρτι.

---

<sup>64</sup> Todd McGowan, «Finding Ourselves on a "Lost Highway": David Lynch's Lesson in Fantasy», *Cinema Journal*, Vol. 39, No. 2, (Winter, 2000), σσ. 51-73



Η επόμενη βιντεοταινία που φτάνει στην οικεία Μάντισον δείχνει τον Φρεντ στη γεμάτη αίματα κρεβατοκάμαρά του να έχει δολοφονήσει την Ρενέ. Καταδικασμένος για το φόνο της γυναίκας του, φυλακίζεται και στο κελί του μεταμορφώνεται σε έναν εξ' ολοκλήρου διαφορετικό πρόσωπο, έναν νεαρό μηχανικό που ονομάζεται Πητ Ντέιτον.

Το ανεξήγητο αυτό γεγονός είναι και η πρώτη ανατροπή στα πλαίσια της αφήγησης. Με μια περίεργη σεκάνς που ακροβατεί στα όρια της παραίσθησης και της φαντασίωσης, ο άντρας που βρίσκεται κλεισμένος στο κελί δεν είναι πια ο Φρεντ, αλλά ο Πητ Ντέιτον. Από αυτό το σημείο και μετά, παρακολουθούμε την ζωή του δεύτερου.

Εφόσον ο Πητ δεν είναι το άτομο που διέπραξε την δολοφονία, αποφυλακίζεται και επιστρέφει στους γονείς του. Συνεχίζει την ζωή του με την κοπέλα του Σίλα και τη δουλειά του σε γκαράζ αυτοκινήτων, όπου εξέχων πελάτης είναι ο κύριος Έντι - γνωστός επίσης και ως Ντικ Λοράν, ένας τρομακτικός μαφιόζος. Η Άλις, ερωμένη του κ. Έντι και ξανθιά μετενσάρκωση της Ρενέ, σαγηνεύει τον Πητ και ξεκινάει μια παθιασμένη σχέση μαζί του. Η Άλις πείθει τον Πητ να ληστέψουν τον Άντι, συνεργάτη του κ. Έντι και υπεύθυνο για την εμπλοκή της ίδιας στην κινηματογραφική βιομηχανία του πορνό. Στο σπίτι του Άντι ένα βίντεο προβάλλεται στον τοίχο σε επανάληψη και εμφανίζει την εναλλαγή της ηδονής με τον πόνο στον πρόσωπο της Άλις κατά τη διάρκεια συνουσίας της με άγνωστο άνδρα. Κατά τη διάρκεια της ληστείας ο Άντι σκοτώνεται και ο Πητ με την Άλις οδηγούν μέχρι την έρημο σε μια καμπίνα μπροστά από την οποία κάνουν έρωτα. Η Άλις ψιθυρίζει στο αυτί του Πητ ότι δεν θα μπορέσει να την αποκτήσει ποτέ και εξαφανίζεται στο εσωτερικό της καμπίνας.

Ο Πητ μεταμορφώνεται ξανά στον Φρεντ ο οποίος ακολουθώντας την Άλις μέσα στην καμπίνα δε βρίσκει κανέναν άλλον εκτός από τον μυστηριώδη άντρα. Ο άντρας, κρατώντας μια κάμερα στο χέρι του και ρωτώντας τον ποιος ακριβώς είναι, τον καταδιώκει μέχρι το αυτοκίνητό του. Ο Φρεντ φτάνει στο μοτέλ *Χαμένη Λεωφόρος* όπου ανακαλύπτει την Ρενέ να τον απατά με τον κύριο Έντι. Θολωμένος από τη ζήλεια, παρασύρει τον Έντι στην έρημο και τον σκοτώνει με τη βοήθεια του μυστηριώδη άντρα. Μπαίνει μέσα στο αυτοκίνητο του και επιστρέφει στο σπίτι του όπου χτυπάει το

κουδούνι και αφήνει το μήνυμα στο θυροτηλέφωνο: «Ο Ντικ Λοράν είναι νεκρός». Οδηγεί ξανά προς την έρημο ενώ παράλληλα τον καταδιώκει η αστυνομία.

Στο σημείο αυτό είναι που ο θεατής προσπαθεί να συνδέσει το πρώτο με το δεύτερο μέρος της ταινίας για να συναγάγει ένα πιθανό συμπέρασμα βάζοντας το κάθε στοιχείο στη θέση του. Και ανακαλύπτει ότι δεν μπορεί να το επιτύχει.

### **Εναλλαγή ρόλων ή αλλιώς βουτιά στο υποσυνείδητο**

«Πιθανώς, ακριβώς αυτή η ακατανόητη περιπλοκότητα, η αίσθηση ότι μάς έχει ρουφήξει ένα σχιζοφρενικό, εφιαλτικό ντελίριο χωρίς λογική ή κανόνες (και ότι συνεπώς θα πρέπει να εγκαταλείψουμε οποιαδήποτε προσπάθεια συνεκτικής ερμηνείας και να αφεθούμε στην ασυνεπή πολλαπλότητα των σοκαριστικών σκηνών που μας βομβαρδίζουν), είναι και το απόλυτο δέλεαρ της ταινίας στο οποίο πρέπει να αντισταθούμε»<sup>65</sup>. Με αυτήν την εισαγωγή ο Žižek προλογίζει την ανάλυση της ταινίας με θεωρητικό εργαλείο τις ψυχαναλυτικές θέσεις του Lacan. Επιμένει πως στην ταινία παρουσιάζεται μία πραγματική (αληθοφανής μάλλον) ιστορία ενός άντρα ο οποίος σε κάποια χρονική στιγμή (μετά το φόνο ή τη φαντασίωση του φόνου της Ρενέ) μεταβαίνει σε μια κατάσταση ψυχωτικών παραισθήσεων κατά την οποία ο ήρωας αναδομεί τις παραμέτρους του Οιδιπόδειου τριγώνου που θα τον μετατρέψουν ξανά σε ενεργό σεξουαλικό υποκείμενο –σημειολογικά ο Πητ μεταμορφώνεται ξανά στον Φρεντ- δηλαδή επιστρέφουμε στην πραγματικότητα, όταν μέσα στην ψυχωτική παραίσθηση, η αδυναμία εδραίωσης της σχέσης επαληθεύεται, όταν δηλαδή η ξανθιά Patricia Arquette ψιθυρίζει στον νεαρό εραστή της ότι δεν θα μπορέσει ποτέ να την αποκτήσει.

Ας λάβουμε ως σημείο αναφοράς τις δύο ερωτικές σκηνές στη *Χαμένη Λεωφόρο*, προτείνει ο Žižek: η πρώτη μεταξύ του Φρεντ και της Ρενέ είναι σιωπηλή, παγωμένη και αποστασιοποιημένη ενώ η δεύτερη μεταξύ του Πητ και της Άλις χαρακτηρίζεται από

---

<sup>65</sup> Slavoj Žižek, *The art of the ridiculous sublime, on David Lynch's Lost Highway*, University of Washington Press, 2000, σ. 18

έντονο πάθος. Το κοινό, όμως, στοιχείο μεταξύ αυτών των σκηνών είναι πως και οι δύο καταλήγουν σε αποτυχία για τον άντρα, η πρώτη με την αδυναμία του να ολοκληρώσει την πράξη (και το συγκαταβατικό χτύπημα στην πλάτη από την Ρενέ), η δεύτερη με την αποχώρηση – εξαφάνιση της Άλις μέσα στην καμπίνα και την ατάκα «Δε θα με αποκτήσεις ποτέ». Το γεγονός ότι ο Πητ μεταμορφώνεται ξανά σε Φρεντ ακριβώς σε αυτό το σημείο, αποδεικνύει ότι η φαντασιακή έξοδος από το πρόβλημα θα ήταν αδύνατο να επιτευχθεί σε οποιοδήποτε παράλληλο κόσμο-φαντασίωση.

Η σκηνή στο πάρτι του Άντι, όπου ο μυστηριώδης άντρας μπορεί να βρίσκεται σε δύο μέρη ταυτόχρονα (τόσο στο πάρτι όσο και στο σπίτι του Φρεντ), μοιάζει να συνοψίζει κατά κάποιον τρόπο ολόκληρη τη δομή «πραγματικότητα - φαντασίωση» της ταινίας. Οι δύο εκδοχές του αρσενικού ήρωα (Φρεντ και Πητ) μπορεί να μοιάζουν εξωτερικά διαφορετικές αλλά είναι κατά κάποιον τρόπο το ίδιο πρόσωπο ενώ οι δύο εκδοχές της γυναίκας (Ρενέ και Άλις), τις οποίες υποδύεται η ίδια ηθοποιός (Patricia Arquette), έχουν διαφορετική προσωπικότητα. Αυτή η αντίθεση, σημειώνει ο Žižek, πιθανώς να αποτελεί και το κλειδί της ταινίας: από τη μία πλευρά έχουμε το «κανονικό» ζευγάρι του ανίκανου σεξουαλικά Φρεντ και της απόμακρης και πιθανώς άπιστης συζύγου του Ρενέ, που είναι γοητευτική αλλά όχι επικίνδυνη. Αφού ο Φρεντ την δολοφονήσει (ή φαντασιωθεί ότι την δολοφονεί), μεταφερόμαστε στο σκοτεινό σύμπαν του Οιδιπόδειου τριγώνου: η νεότερη εκδοχή του Φρεντ ζευγαρώνει με την Άλις, τη σεξουαλικά επιθετική *femme fatale* μετενσάρκωση της Ρενέ, με την προσθήκη της φιγούρας του Πατέρα (κύριος Έντι) η οποία αποτελεί το εμπόδιο της ερωτικής τους απόλαυσης. Το ξέσπασμα της δολοφονικής βίας μετατοπίζεται ανάλογα: ο Φρεντ σκοτώνει τη γυναίκα ενώ ο Πητ δολοφονεί τον εισβολέα. Η σχέση του πρώτου ζευγαριού είναι καταδικασμένη για εγγενείς λόγους (την ανικανότητα του Φρεντ), ενώ η σχέση του δεύτερου από εξωγενείς παράγοντες (την παρουσία του κ. Έντι). Το σημείο κλειδί κατά τη μεταφορά μας από την πραγματικότητα στη φαντασίωση είναι η μετατροπή του εμποδίου από εσωτερικό σε εξωτερικό. Ωστόσο, αυτή η μετατροπή της εσωτερικής ανικανότητας σε εξωτερικό εμπόδιο περιγράφει επακριβώς τη λειτουργία

της φαντασίωσης, καθώς με την εξωτερίκευση και την απόκτηση υπόστασης το εμπόδιο θα μπορέσει να καταστραφεί ώστε η σχέση να κυλήσει ομαλά.<sup>66</sup>

Στο τέλος του κεφαλαίου «Η μέθοδος ερμηνείας των ονείρων» στο βιβλίο *Η ερμηνεία των ονείρων*, ο Σίγκμουντ Φρόυντ σημειώνει: «Αν ακολουθήσει κανείς την παραπάνω παρουσιαζόμενη μέθοδο ερμηνείας του ονείρου, θα βρει ότι το όνειρο έχει πράγματι ένα νόημα και κατά κανέναν τρόπο δεν είναι έκφραση μιας θρυμματισμένης δραστηριότητας του εγκεφάλου, όπως το θέλουν οι συγγραφείς. Μετά την αποπεράτωση της ερμηνευτικής εργασίας **το όνειρο αναγνωρίζεται ως εκπλήρωση μιας επιθυμίας**»<sup>67</sup>. Όνειρο ή φαντασίωση, το δεύτερο μέρος της ταινίας προκαλεί ερωτηματικά καθώς το σκηνικό παραμορφώνεται και ο θεατής αναρωτιέται αν παρακολουθεί την ίδια ιστορία ή διαφορετική. Αυτά τα ερωτηματικά έρχονται να προστεθούν στην ήδη μυστηριώδη ατμόσφαιρα του πρώτου μέρους που έχει ξεκινήσει από τη φράση «Ο Ντικ Λοράν είναι νεκρός», τις βιντεοκασέτες με άγνωστο αποστολέα που παρακολουθούν την οικεία Μάντισον, αλλά και την αλλόκοτη μορφή του μυστηριώδους άντρα που γνωρίζει ο Φρεντ στο πάρτι.

Με δύο διαφορετικούς ηθοποιούς να ενσαρκώνουν τον κεντρικό ήρωα, ο Lynch εδραιώνει μέσα στην ταινία την διάκριση μεταξύ της εμπειρίας της επιθυμίας και της εμπειρίας της φαντασίωσης. Αυτή η διάκριση, όμως, επιτυγχάνεται και με τον τρόπο κινηματογράφησης που παρουσιάζεται διαφορετικός στο πρώτο και το δεύτερο μέρος, στον κόσμο της επιθυμίας και της φαντασίωσης, δηλαδή, αντίστοιχα. Από το πρώτο κίολας πλάνο, ο Lynch χρωματίζει τον κόσμο του Φρεντ με μια αίσθηση μυστηρίου σύμφωνα με την επιθυμία. Αντί να ξεκινήσει με ένα γενικό πλάνο, η ταινία ανοίγει με ένα κοντινό του ήρωα που εισάγει τον θεατή στην αίσθηση μυστηρίου. Κανένα από τα πλάνα που ακολουθεί δεν μοιάζει να ξεκαθαρίζει τα πράγματα και ολόκληρη η

---

<sup>66</sup> Slavoj Žižek, *The art of the ridiculous sublime, on David Lynch's Lost Highway*, University of Washington Press, 2000, σ. 20

<sup>67</sup> Σίγκμουντ Φρόυντ, *Η ερμηνεία των ονείρων*, Λευτέρης Αναγνώστου (μτφ), εκδόσεις Επίκουρος, Αθήνα, 1993, σ. 128

απεικόνιση του κόσμου του Φρεντ δημιουργεί σύγχυση στον θεατή τόσο σε σχέση με τον χρόνο όσο και με τον τόπο. Από τον κόσμο του Φρεντ λείπει το βάθος πεδίου και η φωτεινότητα που βρίσκουμε στον κόσμο του Πητ: υπάρχει μια αίσθηση κενού εδώ την οποία ο Lynch δημιουργεί μέσω της χρήσης μινιμαλιστικού ντεκόρ και χαμηλού φωτισμού στο σπίτι των Μάντισον.

Η χρήση του χρώματος και του ήχου επιτείνουν την αίσθηση του σκοτεινού μυστηρίου: τα χρώματα που επιλέγονται είναι ως επί το πλείστον μουντά (μαύρο, γκρι, σκούρο πορτοκαλί, καφέ) και υπάρχουν μεγάλες περιόδους σιωπής χωρίς κανέναν ήχο στο περιβάλλον. Τα δωμάτια του σπιτιού διαθέτουν επαρκή αλλά χαμηλό φωτισμό ενώ οι διάδρομοι παραμένουν εντελώς σκοτεινοί. Σε έναν τέτοιο διάδρομο θα χαθεί ο ήρωας μερικά πλάνα πριν την αποκάλυψη της δολοφονίας της γυναίκας του. Η μιζανσέν διαφοροποιείται αρκετά στην απεικόνιση του κόσμου του Πητ: πιο έντονα και φωτεινά χρώματα, ρεαλιστικότερο ντεκόρ και μεγαλύτερο βάθος πεδίου κυριαρχούν στην κινηματογράφηση του κόσμου της φαντασίωσης.<sup>68</sup>

### **Το σκοτεινό αντικείμενο της φαντασίωσης**

*Η ιστορία αυτής της ταινίας αφορά έναν άντρα που βρίσκεται μπλεγμένος σε ένα πρόβλημα που αφορά τον έρωτα και διαφορετικές πτυχές του. David Lynch<sup>69</sup>*

Ας υποθέσουμε πως το β' μέρος της ταινίας λειτουργεί στα πλαίσια του φαντασιακού – ονειρικού. Σύμφωνα με αυτήν τη λογική, ο Φρεντ από σεξουαλικά ανίκανος εραστής μεταμορφώνεται σε μια νεότερη, σεξουαλικά ενεργή εικόνα του εαυτού του με την οποία η γυναίκα που μέχρι πρότινος εμφανιζόταν αποστασιοποιημένη και

---

<sup>68</sup> Todd McGowan, «Finding Ourselves on a "Lost Highway": David Lynch's Lesson in Fantasy», *Cinema Journal*, Vol. 39, No. 2, (Winter, 2000), σ. 54

<sup>69</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xO7TrPT4wuEH>

αποτραβηγμένη από αυτόν (Ρενέ), τον επιθυμεί συνεχώς (Άλις). Όμως, ακόμη και αυτή η βελτιωμένη εκδοχή της ζωής του παίρνει κακή τροπή, η φαντασίωση καταρρέει και η πραγματικότητα εισβάλλει ξανά ως εφιάλτης από τον οποίο δεν μπορεί να ξεφύγει. Το κλειδί για τη σύγχυση που δημιουργείται στα τελευταία δεκαπέντε λεπτά της ταινίας, είναι η σταδιακή διάλυση της φαντασίωσης. Όταν ο Πητ παρακολουθεί την Ρενέ να κάνει έρωτα με τον κύριο Έντι στο μυστηριώδες δωμάτιο 26 του μοτέλ ή όταν αργότερα μεταμορφώνεται ξανά σε Φρεντ, βρισκόμαστε ακόμη στα όρια της φαντασίωσης. Ο θεατής δεν μπορεί παρά να αναρωτηθεί: πού σταματά η φαντασίωση και πού ξεκινά η πραγματικότητα;

Αν επιμείνουμε στην κυκλικότητα που παρουσιάζει η αφήγηση, θα διαπιστώσουμε πως ο αφηγηματικός χρόνος λαμβάνει χώρα ανάμεσα στη φράση που ακούγεται δύο φορές – μία στην αρχή και μία στο τέλος της ταινίας: «Ο Ντικ Λοράν είναι νεκρός». Την πρώτη φορά η φράση ακούγεται στο εσωτερικό του σπιτιού του Φρεντ από μια άγνωστη (στον κεντρικό χαρακτήρα και στον θεατή) φωνή στο θυροτηλέφωνο, ενώ την δεύτερη είναι ο ίδιος ο ήρωας που την αρθρώνει από το εξωτερικό του σπιτιού. Ο Lynch συνηθίζει να στήνει στις ταινίες του παράλληλους κόσμους που ακροβατούν ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα και κλειδί για τη μετάβαση από τη μία στην άλλη είναι πάντοτε μία φράση· στην περίπτωση της *Χαμένης Λεωφόρου* πρόκειται για τα πρώτα και τελευταία λόγια που ακούγονται στο φιλμ.

«Εν συντομία, ολόκληρη η ταινία βασίζεται στην απιθανότητα του ήρωα να συναντήσει τον εαυτό του, όπως στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας ο ήρωας ταξιδεύει πίσω στον χρόνο για να συναντήσει τον εαυτό του σε μια νεώτερη εκδοχή»<sup>70</sup>. Ο Žižek παρομοιάζει την κυκλικότητα που αναλύσαμε παραπάνω με την διαδικασία της ψυχανάλυσης όπου ο ασθενής στην αρχή βασανίζεται από ένα σκοτεινό, αδιευκρίνιστο αλλά επίμονο μήνυμα (σύμπτωμα) που φαίνεται να τον κατακλύζει εξωτερικά ενώ στο

---

<sup>70</sup> Slavoj Žižek, *The art of the ridiculous sublime, on David Lynch's Lost Highway*, University of Washington Press, 2000, σ. 21

τέλος της θεραπείας του κατορθώνει να μιλήσει γι αυτό στον πρώτο ενικό, κατανοώντας πως η προέλευσή του είναι εσωτερική.

Η περίεργη υπόθεση ότι ο ίδιος ο ήρωας μιλάει στον εαυτό του από διαφορετική πλέον θέση και αφού έχει σκοτώσει την πατρική φιγούρα (κ. Έντι), είναι αναπόφευκτη και συνδέεται τόσο με τον μυστηριώδη άντρα που βρίσκεται σε δύο μέρη ταυτόχρονα, όσο και με την γυναικεία φιγούρα που λειτουργεί ταυτόχρονα ως αντικείμενο (ως Άλις που συμμετέχει στη βιομηχανία πορνό) αλλά και ως υποκείμενο (ως Ρενέ της οποίας οι επιθυμίες δεν αποκαλύπτονται ποτέ).

Στο *Υψηλό Αντικείμενο της Ιδεολογίας* ο Žižek εξηγεί: «Η φαντασίωση λειτουργεί ως κατασκευή, ως ένα υποθετικό σενάριο που καλύπτει το κενό της επιθυμίας του Άλλου· με το να παρέχει συγκεκριμένη απάντηση στην ερώτηση: “Τι θέλει ο Άλλος;”, μας επιτρέπει να προσπελάσουμε το αφόρητο αδιέξοδο της υπόθεσης ότι ο Άλλος επιθυμεί κάτι από εμάς, αλλά μας καθιστά ταυτόχρονα ανίκανους να μεταφράσουμε αυτήν την επιθυμία του Άλλου σε μια θετική ερώτηση, σε μια εντολή με την οποία να ταυτιστούμε»<sup>71</sup>. Από την αρχή της ταινίας, η επιθυμία της Ρενέ αποτελεί μυστήριο για τον Φρεντ, το οποίο επιτυγχάνει πρόσκαιρα να λύσει στο δεύτερο μέρος της ταινίας. Το ερώτημα που βασανίζει τον Φρεντ: «Τί θέλει η Ρενέ», φαίνεται να βρίσκει απάντηση στην ξανθιά Άλις η οποία επιθυμεί το alter ego του ήρωα και συμμετέχει ενεργά στην βιομηχανία του πορνό. Όταν επιστρέφουν από το πάρτι του Άντι και ο Φρεντ ρωτάει την Ρενέ στο αυτοκίνητο από πού τον γνωρίζει, εκείνη αποκρίνεται πως δε θυμάται. Η απάντηση έρχεται από το στόμα της ξανθιάς Άλις στο δεύτερο μέρος της ταινίας: ο Άντι ήταν εκείνος που την έβαλε στο χώρο του πορνό.

Μέσω της σχέσης του Φρεντ με την Ρενέ, η *Χαμένη Λεωφόρος* απεικονίζει πώς γινόμαστε υποκείμενα επιθυμίας. Η προσπάθεια του Φρεντ να αποκρυπτογραφήσει τί πραγματικά θέλει η Ρενέ είναι το σημείο όπου ο ίδιος αναδύεται ως υποκείμενο που

---

<sup>71</sup> Slavoj Žižek, *The art of the ridiculous sublime, on David Lynch's Lost Highway*, University of Washington Press, 2000, σσ. 114-115

επιθυμεί. Αυτό είναι και μία από τις σημασίες που αποδίδεται στη γνωστή φράση του Λακάν: «Η επιθυμία μας, είναι η επιθυμία του Άλλου»<sup>72</sup>. η επιθυμία μας, στην πραγματικότητα, είναι η προσπάθεια μας να ανακαλύψουμε τι θέλει ο Άλλος.

### **Αναπάντητα ερωτηματικά**

*Όταν κάθομαι αναπαυτικά στην πολυθρόνα μου και κλείνω τα μάτια, περιπλανώμαι σε μέρη όπου μπορώ να συλλάβω ιδέες και αυτό είναι πολύ σημαντικό για μένα. Μου αρέσει να εισέρχομαι σε έναν διαφορετικό κόσμο ακολουθώντας τις ιδέες και μεταφέροντάς τες στη συνέχεια στον κινηματογράφο. Οι ιδέες υπαγορεύουν τα πάντα.*

David Lynch<sup>73</sup>

Εν τέλει, το να συζητήσει κανείς τα επιμέρους σημεία που δημιουργούν την *Χαμένη Λεωφόρο* είναι κάτι που ο David Lynch δεν επιθυμεί αλλά και δεν μπορεί να κάνει. «Είναι επικίνδυνο», σημειώνει, «να πει κανείς τι είναι μια ταινία. Αν τα πράγματα γίνουν πολύ συγκεκριμένα το όνειρο σταματάει. Όταν συζητάς για κάτι, εκτός και αν είσαι ποιητής, κάτι μεγάλο γίνεται μικρότερο»<sup>74</sup>.

Χωρίς να παρέχει απαντήσεις και αφήνοντας αμφισημίες να κυριαρχούν χωρίς να λύνονται, η ταινία λειτουργεί ως γρίφος που παίζει με το μυαλό του θεατή. Η διάσπαση της αφήγησης σε δύο μέρη, η αδυναμία της συζητή να οργανώσει και να παρουσιάσει μία συνεκτική *fabula*, η επιστράτευση της ψυχαναλυτικής θεωρίας για να ενώσει κανείς τα φαινομενικά διάσπαρτα σημεία και η δημιουργία στιλιζαρισμένου ύφους που μοιάζει σε πολλούς η μόνη καλλιτεχνική αξία της ταινίας, είναι τα βασικά συστατικά με

---

<sup>72</sup> Todd McGowan, «Finding Ourselves on a "Lost Highway": David Lynch's Lesson in Fantasy», *Cinema Journal*, Vol. 39, No. 2, (Winter, 2000), σ. 56

<sup>73</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xO7TrPT4wuEH>

<sup>74</sup> <http://www.lynchnet.com/lh/lhpress.html>



τα οποία ο Lynch κατασκευάζει ένα ακατανόητο και δυσερμήνευτο σύμπαν. Μια ταινία, όπως έχει ήδη πει ο σκηνοθέτης της παρούσας, είναι σαν ένα μουσικό κομμάτι. Δεν μπορεί να κατακερματιστεί ή να χωρέσει ολόκληρη σε μια θεωρία ή μια ανάλυση και δεν μπορεί κανείς να προσδοκά κάτι τέτοιο. Ένας μαγικός κόσμος ανοίγεται και όποιος επιθυμεί μπορεί να εισέλθει και να προβληματιστεί. Η *Χαμένη Λεωφόρος* είναι ένα όλον που αποκτά τη δική του υπόσταση και γεννά ερωτήματα όπως οφείλει να κάνει κάθε γνήσιο έργο τέχνης.

### iii. *Lola Rennt* (Τρέξε Λόλα Τρέξε, Tom Tykwer, 1998)

#### Λίγα λόγια για τον δημιουργό<sup>75</sup>

Ο Tom Tykwer είναι Γερμανός σκηνοθέτης, παραγωγός, σεναριογράφος και συνθέτης. Είναι διεθνώς γνωστός για τις ταινίες του *Lola Rennt* (Τρέξε Λόλα Τρέξε, 1998), *Heaven* (Παράδεισος, 2002), *Perfume: The Story of a Murderer* (Το άρωμα: Η ιστορία ενός Δολοφόνου, 2006), *The International* (2009) και *Cloud Atlas* (2012).

Γεννήθηκε το 1965 στο Βούπερταλ της Γερμανίας και από το 1976, σε ηλικία μόλις 11 ετών, ξεκίνησε να γυρίζει ερασιτεχνικά Super 8 φιλμς. Το 1991 παρουσίασε στο Φεστιβάλ Hof την πρώτη του ταινία μικρού μήκους *Because*, αποτέλεσμα της ηχογράφησης των καυγάδων του σκηνοθέτη με την τότε σύντροφό του, ενώ ένα χρόνο αργότερα ακολούθησε το *Epilog*. Το 1994 ίδρυσε μαζί με τους Stefan Arndt Wolfgang Becker και Dani Levy την εταιρία παραγωγής X-Filme Creative Pool, ενώ την ίδια χρονιά παρουσίασε την πρώτη του μεγάλου μήκους ταινία *Deadly Maria* (*Die Todliche Maria*). Το *Winter Sleepers* (1997), η τρίτη ταινία μεγάλου μήκους του, τον έκανε γνωστό στα γερμανικά φεστιβάλ κινηματογράφου αλλά η ταινία *Lola Rennt* (Τρέξε Λόλα Τρέξε, 1998), που χαρακτηρίστηκε από πολλούς ως το πιο επιτυχημένο γερμανικό φιλμ του 1998 με έσοδα να αγγίζουν τα 7 εκατομμύρια δολάρια στο αμερικανικό box office, ήταν αυτή που του έφερε διεθνή αναγνώριση και αρκετά βραβεία (Χρυσό Βραβείο στα Γερμανικά Κινηματογραφικά Βραβεία, Βραβείο Κοινού στο Φεστιβάλ Σάντανς κ.ά.).

Ο Tykwer πραγματοποίησε το ντεμπούτο του στις Ηνωμένες Πολιτείες με το θρίλερ συνωμοσίας *The International* το οποίο γνώρισε θερμή υποδοχή από κοινό και κριτικούς.

Η μουσική των ταινιών του είναι σύνθεση του μουσικού συνόλου Pale 3 που αποτελείται από τους Johnny Klimek, Reinhold Heil και τον ίδιο τον Tykwer. Ο

---

<sup>75</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_Tykwer](http://en.wikipedia.org/wiki/Tom_Tykwer) (Accessed: 05/06/14)

σκηνοθέτης έχει ήδη στο ενεργητικό του πολυάριθμα βραβεία και διακρίσεις σε διεθνή φεστιβάλ.

### **Λίγα λόγια για την ταινία<sup>76</sup>**

Η ταινία *Lola Rennt*, το σενάριο και τη σκηνοθεσία της οποίας υπογράφει ο Tom Tykwer, γυρίστηκε στην πόλη του Βερολίνου το 1998, με πρωταγωνιστές την Franka Potente και τον Moritz Bleibtreu. Πρόκειται για την ιστορία μιας γυναίκας (Λόλα) η οποία μέσα σε 20 λεπτά πρέπει να βρει 100.000 γερμανικά μάρκα ώστε να σώσει τη ζωή του φίλου της (Μάνι). Η ταινία παρουσιάζει τρία διαφορετικά σενάρια εξέλιξης της ιστορίας, θυμίζοντας κατά κάποιον τρόπο το *Blind Chance* (1981) του Krzysztof Kieślowski.

Στην ταινία γίνονται αναφορές στην γερμανική κουλτούρα, από τη φωνή του διάσημου για την αφήγηση παιδικών παραμυθιών στην Γερμανία Hans Paetsch ως αφηγητή, μέχρι τις κάμεο εμφανίσεις<sup>77</sup> γνωστών Γερμανών ηθοποιών. Αναφορά γίνεται επίσης και στο διάσημο *Vertigo* (*Δεσμώτης του Ιλίγγου*, 1958) του Hitchcock με το επαναλαμβανόμενο μοτίβο του σπιράλ αλλά και τον πίνακα ζωγραφικής που κοσμεί έναν από τους τοίχους στη σκηνή του καζίνο και έχει βασιστεί σε πλάνο από το *Vertigo*. Ο Tykwer παρήγγειλε στον διευθυντή σκηνογραφίας (producer designer) Alexander Manasse να ζωγραφίσει έναν πορτραίτο της Kim Novak από την εμφάνισή της στο *Vertigo* για να γεμίσει τον άδειο χώρο πίσω από το τραπέζι της ρουλέτας, στη σκηνή του καζίνο. Ο Manasse αποφάσισε να ζωγραφίσει το πορτραίτο χρησιμοποιώντας ως πρότυπο ένα πλάνο που δείχνει το κεφάλι της Novak από πίσω.

Το φιλμ αντιπαραβάλλει το θέμα της ελεύθερης βούλησης με αυτό του ντετερμινισμού, σχολιάζει το ρόλο της τύχης στην πορεία της ζωής των ανθρώπων και εξετάζει τις

---

<sup>76</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Run\\_Lola\\_Run](http://en.wikipedia.org/wiki/Run_Lola_Run) (Accessed: 05/06/14)

<sup>77</sup> Κάμεο εμφάνιση ή ρόλος (cameo): η σύντομη εμφάνιση ενός διάσημου προσώπου σε μια ταινία

σκοτεινές σχέσεις μεταξύ αίτιου-αιτιατού εγείροντας επιστημολογικά και φιλοσοφικά ζητήματα.

Η ταινία έκανε πρεμιέρα στους γερμανικούς κινηματογράφους στις 20 Αυγούστου 1998. Έλαβε 26 βραβεία ενώ ήταν υποψήφια συνολικά για 41, μεταξύ των οποίων και το Βραβείο BAFTA στην κατηγορία του Καλύτερου Ξενόγλωσσου Φιλμ.

### **Η ταινία ως (βίντεο) παιχνίδι / Η αφήγηση ως πίστα**

Θα μπορούσε η τέχνη να είναι ένα παιχνίδι; Αυτό μοιάζει να προτείνει ο Tom Tykwer στην ταινία του *Lola Rennt*, δημιουργώντας ένα σφιχτά δεμένο φιλμ που μοιάζει να υπακούει σε κανόνες βιντεοπαιχνιδιού: το νευρικό και γρήγορο μοντάζ, ο συνεχής ήχος του τικ τακ ενός ρολογιού -ή προς αντικατάστασή του το ρυθμικό μπιτ της τέκνο μουσικής, η εναλλαγή στον τρόπο κινηματογράφησης (από 35mm φιλμ σε animation ή βίντεο), η κίνηση της κάμερας αλλά κυρίως και πάνω από όλα η διάσπαση της αφήγησης σε τρία εναλλακτικά σενάρια που διαφοροποιούν την έκβαση της ιστορίας και μοιάζουν περισσότερο με πίστες παρά με τρεις εκδοχές της ίδιας ιστορίας.

Η ταινία ξεκινάει με δύο ρήσεις που ορίζουν το κεντρικό της θέμα και εισάγουν τον θεατή στην προβληματική της προτού καν ξεκινήσει η παρουσίαση της πλοκής. Τόσο η πρώτη φράση «Το τελικό σημείο ολόκληρης της εξερεύνησής μας θα είναι αυτό από το οποίο ξεκινήσαμε, για να το γνωρίσουμε από την αρχή» (T.S. Eliot) όσο και η δεύτερη «Μετά το παιχνίδι είναι πριν το παιχνίδι» (από τον διάσημο Γερμανό προπονητή ποδοσφαίρου S. Herberger) αναφέρονται στον χρόνο – βασικό μοτίβο της ταινίας. Το στόμα του Χρόνου θα μας καταπιεί σαν μαύρη τρύπα με ένα απότομο ζουμ in της κάμερας για να μας προσγειώσει σε ένα πλήθος που απαρτίζεται από θολές φιγούρες. Ο αφηγητής θέτει εξ αρχής κάποια φιλοσοφικά ερωτήματα: «Ο άνθρωπος. Πιθανώς ένα από τα πιο περίεργα είδη του πλανήτη μας. Ένα μυστήριο ερωτήσεων χωρίς απάντηση. Ποιοι είμαστε; Από πού ερχόμαστε; Πού πηγαίνουμε; Από πού γνωρίζουμε όσα νομίζουμε ότι γνωρίζουμε; Γιατί πιστεύουμε καν σε οτιδήποτε; Αμέτρητες

ερωτήσεις προς αναζήτηση μιας απάντησης, απάντηση που θα γεννήσει μια νέα ερώτηση της οποίας η απάντηση θα γεννήσει μια καινούρια ερώτηση και ούτω καθ' εξής. Όμως τελικά δεν πρόκειται πάντα για την ίδια ερώτηση; Και πάντα για την ίδια απάντηση»; Κατά τη διάρκεια της αφήγησης, η κάμερα κινείται ανάμεσα στο πλήθος εστιάζοντας σε διαφορετικούς ανθρώπους που θα συναντήσουμε στη συνέχεια της ταινίας και καταλήγει σε έναν αστυνομικό που σηματοδοτεί την έναρξη του παιχνιδιού: «Η μπάλα είναι στρογγυλή. Το παιχνίδι διαρκεί 90 λεπτά. Αυτό είναι δεδομένο. Όλα τα υπόλοιπα σκέτη θεωρία. Πάμε λοιπόν!», αναφωνεί καθώς κλωτσάει μια μπάλα που προσγειώνεται σε έναν σπειροειδή διάδρομο animation όπου μια γυναικεία φιγούρα τρέχει ενώ από πάνω της «τρέχουν» και οι τίτλοι αρχής. Το τέλος του σπειροειδούς διαδρόμου παρασύρει την γυναικεία φιγούρα και την οδηγεί σε μια νέα μαύρη τρύπα μέσα σε ένα ρολόι, στο στόμα του Χρόνου. Καθ' όλη τη διάρκεια της πρώτης σεκάνς το tik tak του ρολογιού λειτουργεί ως ηχητικό χαλί σε συνδυασμό με τον γρήγορο ρυθμό τέκνο μουσικής, σύνθεση του ίδιου του σκηνοθέτη.

«Ο τρόπος που ξεκινάει η ταινία δεν είναι ακριβώς σύμφωνος με τις συμβατικές αφηγηματικές τεχνικές, αλλά περισσότερο φαίνεται να θέτει τους όρους ενός παιχνιδιού στο οποίο το κοινό προσκαλείται να συμμετάσχει»<sup>78</sup>. Το παιχνίδι ξεκίνησε λοιπόν και οι ήρωες συστήνονται στο κοινό μέσα από μια σειρά φωτογραφιών που είναι τραβηγμένες ως πορτραίτα υπόπτων των αστυνομικών αρχών (mugshots). Με ένα γρήγορο cut βλέπουμε την κάτοψη μιας πόλης ενώ μέσα σε λίγα μόλις δευτερόλεπτα οδηγούμαστε στο εσωτερικό ενός σπιτιού και σταματάμε μπροστά από ένα κόκκινο τηλέφωνο που χτυπάει. Σε αυτό το σημείο είναι που ο θεατής εισάγεται στην ιστορία: μετά την είσοδο αστυνομικών στο βαγόνι του μετρό όπου είχε επιβιβαστεί και στην προσπάθειά του να διαφύγει, ο Μάνι (Moritz Bleibtreu) ξέχασε την τσάντα με τα 100.00 μάρκα που απέκτησε μέσω μιας παράνομης συνδιαλλαγής και διαθέτει 20 λεπτά για να τα επιστρέψει στον αρχηγό της συμμορίας Ρόνι, διαφορετικά ο τελευταίος θα τον

---

<sup>78</sup> Michael Wedel, *Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character Subjectivity in Run Lola Run* στο Warren Buckland (επιμ.), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 130

σκοτώσει. Η τσάντα βρίσκεται πλέον στα χέρια ενός ζητιάνου που καθόταν δίπλα του στο βαγόνι. Σε αυτό το σημείο τίθεται η αποστολή της φίλης του Λόλα (Franka Potente): διαθέτει 20 λεπτά για να βρει 100.000 μάρκα και να σώσει τη ζωή του. Το ακουστικό του τηλεφώνου πετάγεται στον αέρα πριν προσγειωθεί στη βάση του σε αργή κίνηση και το παιχνίδι ξεκινάει.

Ακολουθεί ένα ιδιαίτερα παραστατικό μονοπλάνο κατά το οποίο η κάμερα πραγματοποιεί με ταχείς ρυθμούς στροφές 360° γύρω από την ηρωίδα. Το μονοπλάνο διακόπτεται από πλάνα-φωτογραφικά στιγμιότυπα (snapshots), τα οποία υποθέτουμε πως απεικονίζουν άτομα του περιβάλλοντος της Λόλα που μπορούν να της φανούν χρήσιμα στη λύση του προβλήματος. Η διαδικασία επιλογής παραπέμπει κι αυτή σε βιντεοπαιχνίδι, όταν κατά την έναρξη ο παίκτης καλείται να επιλέξει άβαταρ, να επιλέξει δηλαδή τον ήρωα που κρίνει ως τον πιο ικανό, τον πιο χρήσιμο να φέρει εις πέρας την αποστολή που θα του τεθεί. Η ηρωίδα επιλέγει να απευθυνθεί στον πατέρα της και φεύγει τρέχοντας από το σπίτι ώστε να τον βρει. Ο πρώτος γύρος ξεκινάει καθώς θα ανακαλύψουμε στη συνέχεια ότι το αργής κίνησης πλάνο με το τηλέφωνο που αιωρείται για να προσγειωθεί στη βάση του είναι το σήμα έναρξης δύο επιπρόσθετων κύκλων κατά τους οποίους η Λόλα προσπαθεί να λύσει το παζλ ξεκινώντας την ίδια πορεία με παραλλαγές που διαφοροποιούν την έκβαση της ιστορίας.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι στις δύο πρώτες εκδοχές της πλοκής, το εγχείρημα αποτυγχάνει (στην πρώτη πεθαίνει η Λόλα ενώ στη δεύτερη ο Μάνι), ο θεατής περιμένει την τρίτη βερσιόν της ιστορίας, ελπίζοντας ότι αυτή τη φορά η ηρωίδα θα τα καταφέρει. Το ίδιο ελπίζει και η Λόλα όταν στην τελευταία σκηνή της πρώτης εκδοχής και ενώ αιμορραγεί πεσμένη στον δρόμο από πυρρά αστυνομικών μονολογεί: «Μα δε θέλω. Δε θέλω να φύγω. Στοπ»! Η ευχή της μοιάζει να πραγματοποιείται με μαγικό τρόπο καθώς μεταφερόμαστε ξανά στο πλάνο με το αιωρούμενο ακουστικό για να αρχίσει ένας νέος κύκλος δράσης. Επιπρόσθετα, πριν ξεκινήσει ο κάθε κύκλος της

ιστορίας, ο Tykwer παρεμβάλλει μία σκηνή φωτισμένη με κόκκινα φίλτρα, όπου η Λόλα και ο Μάνι ξαπλωμένοι σε ένα κρεβάτι συζητούν για την αγάπη τους.

«Τα βιντεοπαιχνίδια, όπως και οι ταινίες, έχουν έναν χρονικό περιορισμό, και η Λόλα είναι ως χαρακτήρας ο πλέον περιορισμένος από τον χρόνο. Επίσης, κάποιος μπορεί να παίξει ένα παιχνίδι περισσότερες από μία φορά: αν αποτύχει μπορεί να ξαναδοκιμάσει. Άρα, αν η ταινία είναι όπως ένα παιχνίδι, τότε γιατί να μη δοθεί στη Λόλα μια δεύτερη ευκαιρία για να κερδίσει, ακόμη και μια τρίτη»<sup>79</sup>; Και αν πράγματι πρόκειται για παιχνίδι, αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης (σε αυτήν την περίπτωση η Λόλα) έχει τη δυνατότητα σε κάθε προσπάθεια να επηρεάσει την εξέλιξή του και να αλλάξει το αποτέλεσμα. Πράγματι, η ηρωίδα μαθαίνει από τα λάθη της προηγούμενης φοράς και αντιδρά διαφορετικά στις προκλήσεις που αντιμετωπίζει: όταν στον δεύτερο γύρο αποφασίζει να ληστέψει την τράπεζα του πατέρα της, θυμάται πώς να βγάλει την ασφάλεια του όπλου, μάθημα που έλαβε στον πρώτο γύρο, λεπτομέρεια την οποία ο σκηνοθέτης φροντίζει να τονίσει με ένα κλειστό κοντινό πλάνο. Το ίδιο συμβαίνει και στον τρίτο γύρο όταν στη σεκάνς animation αποφεύγει τον σκύλο που συναντά στις σκάλες του σπιτιού της, πηδώντας από πάνω του μιας και στη δεύτερη εκδοχή ο σκύλος δαγκώνοντάς την, την έριξε από τις σκάλες σπαταλώντας της πολύτιμο χρόνο.

Στην πρώτη ιστορία, η κραυγή της Λόλα ενώ μιλάει στο τηλέφωνο με τον Μάνι σπάει τα μπουκάλια που βρίσκονται πάνω στην οθόνη της τηλεόρασής της. Στη δεύτερη, η κραυγή της γεννάται όταν ο πατέρας της την πιέζει να του εξηγήσει το λόγο για τον οποίο χρειάζεται τα χρήματα. Ενώ οι δύο πρώτες κραυγές έχουν ως αφορμή την απελπισία της ηρωίδας σε συνδυασμό με την έντονη πίεση του χρόνου, κάτι διαφορετικό συμβαίνει στην τρίτη εκδοχή, όπου η Λόλα κατά κάποιον τρόπο φαίνεται να εκμεταλλεύεται την κραυγή στη σκηνή του καζίνο πριν η μπίλια της ρουλέτας καθίσει στο νούμερο που πόνταρε όλα της τα χρήματα. Η επιλογή φυσικά του 20 μαύρο δεν είναι τυχαία, μιας και ο αριθμός είκοσι είναι ο χρόνος που έχει στη διάθεσή

---

<sup>79</sup> Tom Whalen, "Review: Run Lola Run by Tom Tykwer; Stefan Arndt", *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (Spring, 2000), σσ. 33-40, σ. 34

της για να λύσει το πρόβλημα (ο φιλικός και ο αφηγηματικός χρόνος ταυτίζονται καθώς ο σκηνοθέτης παρουσιάζει την κάθε εκδοχή της ιστορίας μέσα σε είκοσι λεπτά). Σχολιάζοντας το γεγονός ότι η Λόλα φαίνεται να εξελίσσει τις γνώσεις της μαθαίνοντας από προηγούμενα λάθη, ο Tykwer σχολιάζει: «Σύμφωνα με τη λογική, κάτι τέτοιο φαίνεται αδύνατο, αλλά το να υπάρχουν ως λεπτομέρειες τέτοιου είδους στοιχεία στην ταινία, αυτό είναι η ομορφιά της»<sup>80</sup>.

Εκτός από τον προφανή συμβολισμό, ότι δηλαδή η Λόλα διαθέτει τρεις ζωές για να εκτελέσει την αποστολή της, στοιχείο που αποτελεί τον πυρήνα της αφηγηματικής δομής και παραπέμπει ευθέως στο βιντεοπαιχνίδι, μπορούμε να ανιχνεύσουμε και άλλες τέτοιου είδους συνδέσεις, κυρίως κατά το πρώτο δεκάλεπτο της ταινίας όπως τη μετάβαση από την κινηματογραφική φωτογραφία στις σεκάνς animation ή την εναλλαγή μεταξύ του 35mm φιλμ σε βίντεο, το έγχρωμο σε ασπρόμαυρο, την κανονική ταχύτητα σε αργή κίνηση ή τεχνητή επιτάχυνση.<sup>81</sup> Ο Michael Wedel, αναλύοντας την ταινία στο βιβλίο *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, υποστηρίζει πως «όσο και αν μπαίνει κανείς σε πειρασμό να συσχετίσει τις διαφορετικές οπτικές οντολογίες με διαφορετικά χρονικά επίπεδα (35mm, κανονική ταχύτητα, χρώμα για το παρόν – χειρισμός της ταχύτητας και ασπρόμαυρο για το παρελθόν – φωτογραφικά στιγμιότυπα για το μέλλον) ή διαφορετικά επίπεδα της πραγματικότητας (όπου τα ασπρόμαυρα φωτογραφικά στιγμιότυπα θα αντιπροσώπευαν νοητική διεργασία και υποκειμενική μνήμη ή φαντασίωση), ή ακόμη να τα αντιληφθεί ως έναν ιδιαίτερο τρόπο επικέντρωσης στον βασικό χαρακτήρα, η ταινία στο σύνολό της παραμένει συνεπής μόνο ως προς το να περιπλέκει και να αποπροσανατολίζει οποιαδήποτε τέτοια προσπάθεια»<sup>82</sup>.

---

<sup>80</sup> <sup>80</sup> Tom Whalen, "Review: Run Lola Run by Tom Tykwer; Stefan Arndt", *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (Spring, 2000), σσ. 33-40, σ. 35

<sup>81</sup> Michael Wedel, *Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character Subjectivity in Run Lola Run* στο Warren Buckland (επιμ.), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009, σ. 131

<sup>82</sup> Ο.π., σ. 131



## Χρονικές μετατοπίσεις και το φαινόμενο της πεταλούδας

Στο animation των τίτλων αρχής, η Λόλα σπάει τα δύο ρολόγια που ανακόπτουν την πορεία της αλλά το τρίτο κατορθώνει να την καταπιεί και να την παρασύρει στη μαύρη τρύπα του χρόνου. Είναι προφανές ότι η ηρωίδα βρίσκεται κλεισμένη σε μια «χρονική φυλακή» από την οποία κάθε φορά εξέρχεται μόνο για να εισέλθει ξανά και να προσπαθήσει να επιλύσει το πρόβλημα. Ο χρόνος βρίσκεται παντού στην ταινία: ρολόγια τοποθετημένα σε δημόσιους χώρους, στους καρπούς των χαρακτήρων και στο ρυθμό της μουσικής, λειτουργώντας ως διαρκής υπενθύμιση για το ότι κανείς δεν μπορεί να ξεφύγει από το αμείλικτο τικ τακ, εκτός ίσως αν συμμετέχει σε ένα παιχνίδι, ή στη συγκεκριμένη περίπτωση μία ταινία. «Η χωρο-χρονική συνέχεια διαταράσσεται, και λοιπόν;», λέει ο Tykwer σε μία συνέντευξή του, «Βρισκόμαστε στον κινηματογράφο»<sup>83</sup>!

Ωστόσο, μπορεί η συνέχεια μεταξύ χώρου και χρόνου να διασπάται αλλά το δεμένο μοντάζ κατορθώνει να διασφαλίσει την αφηγηματική ενότητα, ακόμη και όταν η τελευταία φαίνεται να καταρρέει. Στην πραγματικότητα, το *Lola Rennt* είναι ένα αυστηρά δομημένο φιλμ του οποίου όλα τα φαινομενικά διάσπαρτα στοιχεία λειτουργούν ως κρίκοι μιας κυκλικής αλυσίδας. Ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός ότι το σφιχτοδεμένο σενάριο αφήνει τον απαραίτητο χώρο για τον φιλοσοφικό προβληματισμό στο κοινό. Η κλειστοφοβική, τριπλή επανάληψη της πορείας της Λόλα παραλλάσσεται με μικρές διαφορές, σημαντικές ωστόσο για να αποδεσμεύσουν την ένταση που προκαλεί ο χρονικός περιορισμός και να δώσουν στον θεατή παράλληλα με τους φιλοσοφικούς προβληματισμούς και την ελπίδα ανατροπής.

Αν ο ήρωας του *Memento* δεν μπορεί να γιατρέψει τις πληγές του επειδή δεν έχει αίσθηση του χρόνου, η Λόλα μπορεί να αλλάξει όχι μόνο την έκβαση της δικής της ιστορίας αλλά και των τυχαίων περαστικών που συναντάει στην πορεία της. Ο Tykwer χρησιμοποιεί το σκηνοθετικό εύρημα των φωτογραφικών στιγμιότυπων (snapshots) για

---

<sup>83</sup> Tom Whalen, "Review: Run Lola Run by Tom Tykwer; Stefan Arndt", *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (Spring, 2000), pp. 33-40, σ. 34

να παρουσιάσει στο κοινό σκηνές από το μέλλον των περαστικών το οποίο εμφανίζεται διαφοροποιημένο σε κάθε γύρο.

Σε κάθε γύρο το βασικό καστ της ταινίας παραμένει το ίδιο: ο Μάνι, η Λόλα, η μητέρα της, ο πατέρας της, η ερωμένη του πατέρα, ο συνάδελφος του πατέρα και ο φύλακας στην τράπεζα. Το στοιχείο που παραλλάσσεται είναι οι σχέσεις αιτιότητας που διέπουν τόσο τις μεταξύ τους αλληλεπιδράσεις όσο και ο ρόλος του καθένα στην έκβαση της ιστορίας. Η παραμικρή διαφοροποίηση, όμως, στις επιλογές τη Λόλα που έχουν να κάνουν με τη διαχείριση του λιγοστού χρόνου της, επηρεάζει όχι μόνο το εκάστοτε τέλος αλλά και τις ζωές τυχαίων ανθρώπων, φέρνοντας στο νου το φαινόμενο της πεταλούδας. «Το φαινόμενο της πεταλούδας είναι μια ποιητική μεταφορά, στη θεωρία του χάους για το φαινόμενο της ευαίσθητης εξάρτησης ενός συστήματος από τις αρχικές συνθήκες. Σύμφωνα με μια από τις διατυπώσεις, λέγεται ότι "αν μια πεταλούδα κινήσει τα φτερά της στον Αμαζόνιο, μπορεί να φέρει βροχή στην Κίνα". Διαφορετικές παραλλαγές εκφράζουν ουσιαστικά την ίδια ιδέα: μια απειροελάχιστη μεταβολή στη ροή των γεγονότων οδηγεί, μετά από την πάροδο αρκετού χρόνου, σε μια εξέλιξη της ιστορίας του συστήματος δραματικά διαφορετική από εκείνη που θα λάμβανε χώρα, αν δεν είχε συμβεί η μεταβολή»<sup>84</sup>.

Στο άρθρο του «Film Features», ο Bordwell υποστηρίζει πως στις ταινίες με αφηγήσεις που διακλαδίζονται και προτείνουν περισσότερες από μία εκδοχές του μέλλοντος, η πρώτη βερσιόν φαίνεται να βάζει τα θεμέλια ενώ η τελευταία εμφανίζεται ως προνομιούχα. Επειδή αφενός το τέλος μιας ταινίας διαθέτει ειδικό βάρος, αφετέρου τα πρώτα σενάρια για την έκβαση της ιστορίας λειτουργούν ως προϋπόθεση για τα υπόλοιπα, η πλοκή μοιάζει να προτείνει πως η τελευταία εκδοχή είναι και αυτή που συνέβη «πραγματικά», ή τουλάχιστον μειώνει την πιθανότητα επικράτησης των πρώτων<sup>85</sup>.

---

<sup>84</sup>[http://el.wikipedia.org/wiki/Φαινόμενο\\_της\\_Πεταλούδας](http://el.wikipedia.org/wiki/Φαινόμενο_της_Πεταλούδας) (Accessed: 05/06/14)

<sup>85</sup> David Bordwell, "Film Features", *SubStance*, Issue 97, Vol. 31, No. 1, 2002, σσ. 88-104, σ. 14

Ο ίδιος ο Tykwer σχολιάζει σχετικά: «Στο τέλος, οι θεατές πρέπει να μείνουν με την εντύπωση ότι η Λόλα έχει κάνει όλα όσα έχουμε δει (και όχι μόνο ένα μέρος ή το ένα τρίτο από αυτά). Τα έχει ζήσει όλα: έχει πεθάνει γι αυτόν τον άντρα, ο άντρας έχει πεθάνει, και ό,τι ήταν προδιαγεγραμμένο να συμβεί, συνέβη. Τα έχει ζήσει όλα και στο τέλος ανταμείβεται»<sup>86</sup>.

Σε αυτό το σημείο, αναδύεται ο εξής εύλογος προβληματισμός: τελικά, η Λόλα είναι μια ηρώίδα που λειτουργεί υπό ντετερμινιστικό ή ελεύθερης βούλησης καθεστώς; Αν έχει κατορθώσει να αναστήσει τον εαυτό της (εκδοχή 1) και τον Μάνι (εκδοχή 2) για να επιτύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα χωρίς κανείς να πάθει κακό (εκδοχή 3), πώς μπορεί να δρα σε ένα σύστημα το οποίο υπόκειται στους νόμους του φαινομένου της πεταλούδας; Αυτός είναι και ο φιλοσοφικός προβληματισμός που τίθεται στον θεατή, δημιουργώντας ερωτηματικά που μένουν αναπάντητα.

Ο Bordwell φαίνεται να δίνει μία νέα προοπτική στα παραπάνω ερωτήματα, εισάγοντας ακόμη ένα θεματικό μοτίβο της ταινίας, αυτό των παράλληλων κόσμων. Για την ανάλυση της θεματικής ταινιών που παρουσιάζουν αφηγήσεις που διακλαδίζονται, παραθέτει αποσπάσματα από το βιβλίο του Jorge Luis Borges *The Garden of Forking Paths*, που παραπέμπουν στο λαβυρινθώδες μυθιστόρημα που δημιούργησε ο σοφός Ts'ui Pen: «Σε όλες τις μυθοπλασίες, κάθε φορά που ένας άνθρωπος συναντά διαφορετικές εναλλακτικές, επιλέγει μία και εξαλείφει τις υπόλοιπες. Στο έργο του Ts'ui Pen ο ήρωας τις επιλέγει όλες ταυτοχρόνως. Ως εκ τούτου, δημιουργεί πολλές μελλοντικές στιγμές οι οποίες πολλαπλασιάζονται και διακλαδίζονται. Στο μυθιστόρημα του Ts'ui Pen πραγματοποιούνται όλα τα ενδεχόμενα: το καθένα λειτουργεί ως σημείο έναρξης για περαιτέρω διακλαδώσεις. Μερικές φορές τα μονοπάτια αυτών των διακλαδώσεων συγκλίνουν: για παράδειγμα, εισέρχεσαι σε αυτό το σπίτι, αλλά σε ένα πιθανό παρελθόν είσαι εχθρός μου ενώ σε ένα άλλο φίλος

---

<sup>86</sup> Tom Tykwer, *Cours, Lola, cours*. Marie Ollivier (μτφ), Fleuve noir, Paris, 1999

μου»<sup>87</sup>. Σύμφωνα με την ανάγνωση του Bordwell, θα μπορούσε κανείς να υποθέσει πως η Λόλα ενυπάρχει ως ηρωίδα σε τρεις παράλληλες πραγματικότητες: «μια ταινία για τις δυνατότητες της ζωής, ήταν ξεκάθαρο πως έπρεπε να είναι μια ταινία για τις δυνατότητες του κινηματογράφου»<sup>88</sup>, σημειώνει ο Tykwer σε συνέντευξή του. Η παιγνιώδης θέση του σκηνοθέτη διαμορφώνει τις βασικές αρχές (τους αισθητικούς κανόνες του παιχνιδιού), ενώ παράλληλα προσφέρει στο κοινό μία ευρεία γκάμα θεμάτων: αυτό του χρόνου, του ντετερμινισμού, της τύχης, της πιθανότητας αλλά και ενός άλλου: της αγάπης και του έρωτα. Γιατί αν το *παιχνίδι* αποτελεί την αρχιτεκτονική δομή του *Lola Rennt*, τότε η κινητήριος δύναμη που σημαίνει την έναρξη είναι η *αγάπη*.

### **Το παιχνίδι στην ταινία - γρίφο**

Η ενοποιητική αρχή του *Lola Rennt* είναι αυτή που δηλώνεται από την αρχή της ταινίας κατά τη διάρκεια των τίτλων αρχής: το Παιχνίδι. Εξετάσαμε νωρίτερα τον τρόπο με τον οποίο η αρχιτεκτονική, οι θεματικές, τα υφολογικά στοιχεία και το στυλ θυμίζουν έντονα τις αρχές που διέπουν το βιντεοπαιχνίδι. Ο μόνος περιορισμός για την ταύτιση των δύο είναι πως ουσία του βιντεοπαιχνιδιού αποτελεί η διάδραση και η επιλογή ενώ στην περίπτωση της ταινίας αυτή η διάδραση μπορεί μόνο να απεικονιστεί αλλά όχι και να πραγματοποιηθεί από τον θεατή<sup>89</sup>.

Η πρακτική της διάδρασης προκύπτει από την προσπάθεια του θεατή να κατασκευάσει μέσα από την *syuzhet* μία συνεκτική *fabula*, διαδικασία την οποία ο σκηνοθέτης της ταινίας δυσκολεύει αφενός χρησιμοποιώντας την τριχοτόμηση της αφήγησης,

---

<sup>87</sup> Jorge Luis Borges, *The Garden of Forking Paths, Collected Fictions*, Andrew Hurley (μτφ), Penguin, New York, 1999

<sup>88</sup> Tom Whalen, "Review: Run Lola Run by Tom Tykwer; Stefan Arndt", *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (Spring, 2000), σσ. 33-40, σ. 37

<sup>89</sup> <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/bizzocchi.pdf>, σ.3 (Accessed: 05/06/14)

αφετέρου πραγματοποιώντας ευρεία χρήση των νέων μέσων ώστε το τελικό αποτέλεσμα να θυμίζει *pastiche* ύφους και στυλ, παραπέμποντας σε βιντεοκλίπ ή βιντεοπαιχνίδι με μεταμοντέρνα αισθητική. Το ενδιαφέρον σημείο στο *Lola Rennt* είναι το γεγονός ότι η αρχή της διάδρασης ενυπάρχει τόσο στη δομή της αφηγηματολογίας της όσο και στο θέμα της. Είναι ένα από τα παραδείγματα ταινιών-γρίφων που κυριολεκτικά «παίζουν ένα παιχνίδι», παιχνίδι στο οποίο αν ο θεατής επιθυμεί να συμμετέχει, πρέπει να μάθει τους κανόνες του (τίθενται ήδη από τους τίτλους αρχής) και να πραγματοποιήσει επιλογές (για παράδειγμα να αποφασίσει αν οι τρεις εκδοχές είναι εναλλακτικές ή αν η τελευταία είναι και η «πραγματική» βερσιόν της ιστορίας) για να εξαγάγει ικανοποιητικά συμπεράσματα. Ως ταινία-γρίφος, όμως, το *Lola rennt*, παίζει το παιχνίδι που δικαιωματικά την εντάσσει σε αυτήν την κατηγορία: αντί να προσφέρει απαντήσεις δημιουργεί ερωτηματικά και προβληματισμό.

«Αν ο συμβιβασμός που επιχειρεί η ταινία μεταξύ καινοτομίας και νόρμας φαίνεται να ανακόπτει τις άπειρες προοπτικές που προτείνει ο Borges, δεν πρέπει να υποτιμούμε το γεγονός ότι ο πειραματισμός με την παραδοσιακή αφήγηση απαιτεί προσοχή. Οι αφηγήσεις σχεδιάστηκαν από τον ανθρώπινο νου για τον ανθρώπινο νου. Οι ιστορίες φέρουν τα ίχνη όχι μόνο τοπικών και ιστορικών συμβάσεων νοηματοδότησης, αλλά και περιορισμούς ή προκαταλήψεις της ανθρώπινης αντίληψης και νόησης. Καθώς μια ταινία κινείται αμείλικτα προς τα εμπρός (δεν μπορούμε να σταματήσουμε και να πάμε προς τα πίσω), πρέπει να διαχειριστεί ποικίλους διαύλους πληροφόρησης και επικοινωνίας (εικόνα, ήχο, θόρυβο, μουσική). Πρέπει λοιπόν να καταβάλει ιδιαίτερη προσπάθεια για να διαμορφώσει την αντίληψη, τη μνήμη και τη δυνατότητα εξαγωγής συμπερασμάτων του θεατή σε κάθε δεδομένη στιγμή. Δεν είναι άξιο απορίας ότι οι κινηματογραφιστές ισορροπούν δυνητικά σε καινοτομίες που προκαλούν σύγχυση όπως την πολυεπίπεδη δομή, με ταυτόχρονη αυξημένη επίκληση στις φόρμες που οι θεατές γνωρίζουν πολύ καλά. Οι καλλιτέχνες πρέπει να δοκιμάζουν τα όρια της κατανόησης της ιστορίας, αλλά αυτά ακριβώς τα όρια και τα προβλήματα μοτίβα στα

οποία εδράζονται, παραμένουν ουσιαστικής σημασίας για τη δυναμική εμπειρία της αφήγησης»<sup>90</sup>.

---

<sup>90</sup> David Bordwell, "Film Features", *SubStance*, Issue 97, Vol. 31, No. 1, 2002, σσ. 88-104, σ. 14

## Επίλογος

*Οι μύθοι αποτελούν την πρώτη μορφή επιστήμης. Carl Jung*<sup>91</sup>

Στο βιβλίο *The Seven Basic Plots: Why we tell stories* (Οι επτά βασικές πλοκές: Γιατί αφηγούμαστε ιστορίες) ο Christopher Booker εξετάζει τους λόγους για τους οποίους οι άνθρωποι από την αρχή σχεδόν του κόσμου έως και σήμερα, αφηγούνται ιστορίες. Ο συγγραφέας παρατηρεί:

*Ξοδεύουμε ένα πολύ μεγάλο μέρος της ζωής μας με το να ασχολούμαστε με ιστορίες: τις διηγούμαστε, τις ακούμε, τις διαβάζουμε, τις παρακολουθούμε να διαδραματίζονται στην οθόνη της τηλεόρασης ή του κινηματογράφου και στο θέατρο. Αποτελούν μακράν ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά της καθημερινής μας ύπαρξης.*<sup>92</sup>

Αν ο Booker εξετάζει στο βιβλίο του το λόγο για τον οποίο διηγούμαστε ιστορίες, ορισμένοι δημιουργοί επιλέγουν έναν μάλλον ασυνήθιστο τρόπο για να τις διηγηθούν στον κινηματογράφο. Η θεωρία του Elsaesser πραγματεύεται ακριβώς αυτό: πώς δηλαδή από τα μέσα της δεκαετίας του '90 και μετά, ολοένα και περισσότεροι κινηματογραφιστές δεσμεύουν το ακροατήριό τους σε ένα νοητικό παιχνίδι, δημιουργώντας ταινίες-γρίφους. «Φανταστείτε ότι είμαστε έτοιμοι να βυθιστούμε σε μία ιστορία. Σε οποιαδήποτε ιστορία του κόσμου. Μία κουρτίνα ανοίγει στη σκηνή. Ένας κινηματογράφος σκοτεινιάζει. Αντικρίζουμε την πρώτη παράγραφο ενός μυθιστορήματος. Ένας αφηγητής προφέρει τον πανάρχαιο τύπο “Μια φορά κι έναν καιρό...”. Εκ πρώτης όψεως, τόσο απέραντη είναι η ανθρώπινη φαντασία και τόσο

---

<sup>91</sup> C.G.Jung, *Memories, Dreams, Reflections*, Anniela Jaffé (επιμ.), Richard και Clara Winston (μτφ), Collins Clear-Type Press, London and Glasgow, 1963

<sup>92</sup> Christopher Booker, *The Seven Basic Plots: Why we tell stories*, Continuum, New York, 2004, σ. 2

απέραντη η σφαίρα κυριαρχίας του παραμυθά, που μας επιτρέπει να υποθέσουμε ότι στη συνέχεια κυριολεκτικά οτιδήποτε μπορεί να συμβεί»<sup>93</sup>.

Στην περίπτωση των ταινιών-γρίφων, η τελευταία φράση φαίνεται να λαμβάνει ενδιαφέρουσες προεκτάσεις. Αν ο Booker μας μιλάει για το περιεχόμενο της πλοκής σε κάθε ιστορία, οι δημιουργοί των ταινιών-γρίφων πειραματίζονται με διαφορετικούς τρόπους και σε ποικίλα επίπεδα. Ο τρόπος που οι εν λόγω κινηματογραφιστές στήνουν το νοητικό παιχνίδι με το ακροατήριό τους είναι τελείως διαφορετικός από τον τρόπο που «χειραγωγούσαν» τους θεατές τους οι δημιουργοί του παρελθόντος στους οποίους αναφέρεται ο Elsaesser ως προκατόχους-προαγγέλους των ταινιών-γρίφων. Γι αυτό το λόγο, το γεγονός ότι ο θεωρητικός επιχειρεί να αποδεσμεύσει τη θεωρία του από τη σύγχρονη εποχή και να τη διευρύνει σε περασμένες δεκαετίες, μοιάζει ένα παρακινδυνευμένο θεωρητικό άλμα, το οποίο δε φαίνεται να συμφωνεί με τους όρους που ο ίδιος έχει θέσει για τις ταινίες-γρίφους. Η χρήση του μοντάζ και του σασπένς, η ανορθόδοξη αφηγηματική δομή ή η εισαγωγή νέων αισθητικών κανόνων κατά τη διάρκεια της ιστορίας του κινηματογράφου, είχε ως τελικό αποτέλεσμα ένα συνεκτικό αφήγημα, μια ταινία να μην ανοιχτή σε ερμηνείες και προβληματισμό, ξεκάθαρη δε ως προς το τι ακριβώς «ήθελε να πει». Κάτι τέτοιο, όμως, δε φαίνεται να συμβαίνει στην περίπτωση των ταινιών-γρίφων που εξετάζει ο Elsaesser, οι οποίες συχνά όπως είδαμε πειραματίζονται με τα όρια, τους κώδικες και τις κλασικές συμβάσεις του κινηματογράφου με περισσότερους από έναν τρόπους.

Παρατηρήσαμε κατά την ανάλυση των ταινιών-γρίφων *Memento*, *Lost Highway* και *Lola Rennt* ότι ο κοινός τόπος που τις συνδέει είναι η περίπλοκη αφηγηματική δομή. Αυτός είναι ο λόγος που και οι τρεις αυτές ταινίες αναλύονται στο βιβλίο *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema* που προλογίζει ο Elsaesser με το κείμενό του *The mind-game film*. Η αφήγηση, άλλωστε, αποτελεί και τη ραχοκοκαλιά της οποιασδήποτε ιστορίας. Η περίπλοκη αφηγηματική δομή των εν λόγω ταινιών αποτελεί

---

<sup>93</sup> Christopher Booker, *The Seven Basic Plots: Why we tell stories*, Continuum, New York, 2004, σ. 17



το βασικότερο όχημα μέσω του οποίου το ακροατήριο οδηγείται σε σύγχυση και προβληματισμό σχετικά με το τι ακριβώς συνέβη στην ταινία, αντί να καταλήγει σε ασφαλή συμπεράσματα. Το ενδιαφέρον, όμως, κατά τη μελέτη και των τριών ταινιών είναι η ανάγνωση του διαφορετικού κάθε φορά τρόπου που στήνεται το «παιχνίδι», ο γρίφος ή το παζλ από τον εκάστοτε δημιουργό.

Τελικά, γιατί η θέαση μιας ταινίας καταλήγει να αποτελεί σε μερικές περιπτώσεις συνώνυμο της αποκρυπτογράφησης ενός γρίφου; Ζήτημα επιβίωσης του κινηματογραφικού προϊόντος, διαδραστικό παιχνίδι ή σημείο κρίσης - μετάλλαξης της σχέσης μεταξύ θεατή και έργου τέχνης, η εμφάνιση των ταινιών-γρίφων αποτελεί ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον πεδίο ερευνητικής διαδικασίας και συνιστά ένα υπέροχο νοητικό παιχνίδι για τον μελετητή.

## Βιβλιογραφία

**Walter Benjamin**, *On Some Motifs in Baudelaire* [1939], στο Hannah Arendt (επιμ.), *Illuminations*, Harcourt, Brace World, New York, 1968

**Christopher Booker**, *The Seven Basic Plots: Why we tell stories*, Continuum, New York, 2004

**David Bordwell**, *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London, 1995

**David Bordwell & Kristin Thompson**, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Κατερίνα Κοκκινίδη (μτφ), MIET, Αθήνα, 2004

**Jorge Luis Borges**, *The Garden of Forking Paths, Collected Fictions*, Andrew Hurley (μτφ), Penguin, New York, 1999

**Edward Branigan**, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London and New York, 1992

**Sean Cubitt**, *The Cinema Effect*, MIT Press, Cambridge, 2004, σσ. 35-39

**Gilles Deleuze**, *Cinema 2: The Time-Image*, Hugh Tomlinson and Robert Caleta (μτφ), University of Minnesota Press, Minneapolis, 1997

**Thomas Elsaesser**, *The mind game film*, στο Warren Buckland (επιμ.), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009

**Thomas Elsaesser & Warren Buckland**, *Studying Contemporary American Film*, Oxford University Press, New York, 2002

**Σίγκμουντ Φρόυντ**, *Η ερμηνεία των ονείρων*, Λευτέρης Αναγνώστου (μτφ), εκδόσεις Επίκουρος, Αθήνα, 1993

**Stefano Ghislotti**, *Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento* στο Warren Buckland (επιμ.), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009

**Hans Robert Jauss**, *Η θεωρία της πρόσληψης*, Μίλτος Πεχλιβάνος (μτφ), Βιβλιοπωλείον της Εστίας, Αθήνα, 1995

**Carl Gustav Jung**, *Memories, Dreams, Reflections*, Anniela Jaffé (επιμ.), Richard και Clara Winston (μτφ), Collins Clear-Type Press, London and Glasgow, 1963

**Jacques Lacan**, *The Seminar of Jacques Lacan, Book XI: The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*, Jacques-Alain Mille (επιμ.), Norton, New York and London, 1998

**Pierre Lherminier** (επιμ.), *Κινηματογράφος- Χίτσκοκ*, σειρά «Πρόσωπα και Ιδέες», Γιώργος Σπανός (μτφ), Πλέθρον, Αθήνα, 1985

**Marshall McLuhan**, *Understanding Media - The Extensions of Man*, MIT Press, Cambridge, 1994

**David Norman Rodowick**, *The Virtual Life of Film*, Harvard University Press, Cambridge, 2007

**François Truffaut**, *Hitchcock*, Simon and Schuster, New York, 1984

**Endel Tulving**, *Episodic and semantic memory*, Academic Press, New York, 1972

**Tom Tykwer**, *Cours, Lola, cours*. Marie Ollivier (μτφ), Fleuve noir, Paris, 1999

**Michael Wedel**, *Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character Subjectivity in Run Lola Run* στο Warren Buckland (επιμ.), *Puzzle films – Complex Narration in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, USA, 2009

**Slavoj Žižek**, *The art of the ridiculous sublime, on David Lynch's Lost Highway*, University of Washington Press, 2000

*Now Panic and Freak Out*, Summersdale, London, 2010

## Άρθρα

**David Bordwell**, "Film Features", *SubStance*, Issue 97, Vol. 31, No. 1, 2002, σσ. 88-104

**Edward Branigan**, «Nearly True: Forking Plots, Forking Interpretations - A Response to David Bordwell's "Film Futures"», *SubStance*, Issue 97, Vol. 31, No. 1, 2002, σσ. 105-114

**Kristen Daly**, "Cinema 3.0: The Interactive-Image", *Cinema Journal*, Vol. 50, No. 1 (Fall 2010), σσ. 81-98

**Todd McGowan**, «Finding Ourselves on a "Lost Highway": David Lynch's Lesson in Fantasy», *Cinema Journal*, Vol. 39, No. 2 (Winter, 2000), σσ. 51-73

**Jan Simons**, "Complex Narratives", *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 6, No. 2, 2008, σσ. 111-126

**Tom Whalen**, "Review: Run Lola Run by Tom Tykwer; Stefan Arndt", *Film Quarterly*, Vol. 53, No. 3 (Spring, 2000), σσ. 33-40

## Διαδικτυακές Πηγές

[http://www.nytimes.com/2012/11/25/movies/films-dispense-with-storytelling-conventions.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/11/25/movies/films-dispense-with-storytelling-conventions.html?_r=0)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension\\_of\\_disbelief](http://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief)

<http://artsantiquesmagazine.blogspot.gr/2013/03/blog-post.html>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher\\_Nolan](http://en.wikipedia.org/wiki/Christopher_Nolan)

<http://www.cinephilia.gr/index.php/prosopa/europa/443-jean-luc-godard-2>

[http://www.salon.com/2001/06/28/memento\\_analysis/](http://www.salon.com/2001/06/28/memento_analysis/)

[http://www.indiewire.com/article/decade\\_christopher\\_nolan\\_on\\_memento](http://www.indiewire.com/article/decade_christopher_nolan_on_memento)

<http://www.otnemem.com/index.html>

<http://www.imdb.com/title/tt0209144/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Lynch](http://en.wikipedia.org/wiki/David_Lynch)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Lost\\_Highway\\_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Lost_Highway_(film))

<https://www.youtube.com/watch?v=xO7TrPT4wuE>

<http://www.lynchnet.com/lh/index.html>

<http://makolas.blogspot.gr/2009/08/mobius-strip.html>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tom\\_Tykwer](http://en.wikipedia.org/wiki/Tom_Tykwer)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Run\\_Lola\\_Run](http://en.wikipedia.org/wiki/Run_Lola_Run)

[http://el.wikipedia.org/wiki/Φαινόμενο\\_της\\_Πεταλούδας](http://el.wikipedia.org/wiki/Φαινόμενο_της_Πεταλούδας)

<http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/bizzocchi.pdf>

Σημειώσεις Μ. Παραδείση, Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών στην «Πολιτιστική Διαχείριση»