

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΜΣ «ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ & ΜΜΕ»

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2008-2009



## REWIND

Ένα πείραμα μικρού μήκους

Διπλωματική εργασία

Υπεύθυνες καθηγήτριες: Δήμητρα Ιορδάνογλου & Φούλη Μελανίτου

Μαρία ΞΥΛΟΥΡΗ

A.M.: 6206M003



## Περιεχόμενα

1. Η νοημοσύνη: άλλη μια λέξη, ή μήπως κάτι παραπάνω; .....	4
1.1. Θεωρίες για τη νοημοσύνη .....	8
1.2. Εισάγοντας τον παράγοντα συναίσθημα σε μια ήδη πολύπλοκη εξίσωση .....	15
1.3. Ο λόγος του Προέδρου και τα emoticons .....	25
2. Προλεγόμενα σε ένα πείραμα μικρού μήκους .....	29
2.1. Οι ταινίες .....	36
The Pursuit of Happyness (2006) .....	38
Le Fabuleux Destin d' Amélie Poulain (2001) .....	41
WALL-E (2008) .....	42
Jeux d' Enfants (2003) .....	44
Der Krieger und die Kaiserin (2000) .....	46
The United States of Leland (2003) .....	49
High Fidelity (2000) .....	50
2.2. REWIND .....	53
3. Αντί επιλόγου .....	55
Βιβλιογραφία .....	56
Παράρτημα I: Το σενάριο .....	58
Παράρτημα II: Ντεκουπάζ .....	66
Παράρτημα III: Credits .....	73

**Σημειώσεις:**

Τα ονόματα λατινογραφούνται για λόγους πρακτικούς. Στα αποσπάσματα που παρατίθενται τηρούνται οι επιλογές της εκάστοτε έκδοσης ως προς τη μεταγραφή των ονομάτων.

Οι βιβλιογραφικές παραπομπές αναφέρουν σαν χρονολογία το έτος της έκδοσης που χρησιμοποιήθηκε· το έτος της πρώτης κυκλοφορίας του εκάστοτε βιβλίου αναφέρεται στην ενότητα της βιβλιογραφίας.

## 1. Η νοημοσύνη: άλλη μια λέξη, ή μήπως κάτι παραπάνω;

Language, then, not simply as a list of separate things to be added up and whose sum total is equal to the world. Rather, language as it is laid out in the dictionary: an infinitely complex organism, all of whose elements – cells and sinews, corpuscles and bones, digits and fluids- are present in the world simultaneously, none of which can exist in its own. For each word is defined by other words, which means that to enter any part of language is to enter the whole of it. [...] Language is not truth. It is the way we exist in the world. Playing with words is merely to examine the way the mind functions, to mirror a particle of the world as the mind perceives it.

Paul Auster, *The Invention of Solitude*

**νοημοσύνη** η, ουσ., η γενική ικανότητα του ατόμου, ανεξάρτητα από τις γνώσεις του, να αντιλαμβάνεται σχέσεις και να προσαρμόζεται σε νέες καταστάσεις (συγκεκριμένες και αφηρημένες) ώστε να επιτυγχάνει τους στόχους του, διανοητική επάρκεια: *τεστ –ης· άτομο ανώτερης –ης· μην υποτιμάς τη ≈ μου (συνών. ευφυΐα).*

Κριαράς, Ε., *Λεξικό της Σύγχρονης Δημοτικής Γλώσσας*

Αυτός ο φαινομενικά απλός ορισμός που παραθέτουμε παραπάνω, και συμπυκνώνει τη σημασία μιας λέξης που όλοι λίγο-πολύ θεωρούμε δεδομένη, δεν είναι τόσο απλός. Ούτε η λέξη τόσο απλή όσο τη νομίζουμε όταν τη χρησιμοποιούμε στην καθημερινότητά μας. Ναι, όλοι πιστεύουμε, άλλος λιγότερο και άλλος περισσότερο, ότι η νοημοσύνη είναι κάτι σημαντικό. Εννοούμε όμως όλοι το ίδιο πράγμα με αυτή τη λέξη, και τι μπορεί να συνεπάγονται οι σημασίες που ρητά ή άρρητα της αποδίδουμε; Τι είναι τελικά η νοημοσύνη;

Ο Jacquard (1995:103) παρατηρεί ότι η λέξη «νοημοσύνη» έχει σημασίες που

«καλύπτουν πολλές στήλες στα λεξικά: άλλοτε πρόκειται για τη δυνατότητα κάποιου να γνωρίζει, να κατανοεί, να φαντάζεται, να νιώθει, και άλλοτε για την ικανότητά του να προσαρμόζεται σε νέες καταστάσεις, να ανακαλύπτει λύσεις σε απρόσμενες δυσκολίες».

Από τους πρώτους ορισμούς της νοημοσύνης ήταν αυτός του θεμελιωτή της ψυχομετρίας Francis Galton, ο οποίος πολύ απλά την όρισε ως μια ικανότητα που «οι ιδιοφυΐες έχουν και οι χαζοί δεν έχουν» (Ποταμιάνος, 2000:29), θεωρώντας τη γενετικά προσδιορισμένη, άρα έμφυτη – αντίληψη εξαιρετικά δημοφιλής στα χρόνια που ακολούθησαν, αν όχι ακόμα και σήμερα.

Σύμφωνα με τον ορισμό του Henri Vallon, μπορούμε να διακρίνουμε δύο μορφές νοημοσύνης: η πρώτη είναι η

«νοημοσύνη της κατάστασης στην οποία βρισκόμαστε μπροστά στην πραγματικότητα που μας περιβάλλει: γνωρίζουμε την πραγματικότητα μέσω μιας πληθώρας πληροφοριών που μεταδίδονται από τις αισθήσεις μας και τις οποίες πρέπει να ταξινομήσουμε, να επιλέξουμε και να συνθέσουμε, για να αντιδράσουμε αποτελεσματικά»

και η δεύτερη είναι η

«νοημοσύνη της έκφρασής μας για αυτή την πραγματικότητα: την αναπαριστούμε με σύμβολα, με μια γλώσσα: επινοούμε μεγέθη που χαρακτηρίζουν τα διάφορα στοιχεία της (π.χ. τα χρώματά τους, τη μάζα ή τη θερμοκρασία τους) και προσπαθούμε να ανακαλύψουμε σχέσεις μεταξύ αυτών των χαρακτηριστικών» (Jacquard, 1995:103)<sup>1</sup>.

Οι πρώτες δοκιμασίες μέτρησης της νοημοσύνης αναπτύχθηκαν από τον Alfred Binet το 1904, στο πλαίσιο μιας προσπάθειας του γαλλικού εκπαιδευτικού συστήματος να δημιουργηθεί μια μέθοδος διάκρισης των διανοητικά καθυστερημένων μαθητών

---

<sup>1</sup> Αυτές οι δύο μορφές της νοημοσύνης στην πραγματικότητα είναι στενά συνδεδεμένες μεταξύ τους. Περνάμε διαρκώς από τη μία στην άλλη, εμπλουτίζουμε τη μία με την άλλη (Jacquard, 1995).

(Jacquard, 1995, Ποταμιάνος, 2000). Τον Binet, όπως και τους πρώτους κατασκευαστές τεστ νοημοσύνης γενικά, δεν τους ενδιέφερε τόσο η κατανόηση της νοημοσύνης, όσο πρακτικά θέματα, όπως η ταξινόμηση και η πρόβλεψη (Κουλάκογλου, 1998). Τα τεστ που ανέπτυξε ο Binet διαδόθηκαν ευρέως και από αυτά προέκυψαν νέες δοκιμασίες, όπως του Stanford-Binet στις ΗΠΑ και του Burt στη Μ. Βρετανία (Κουλάκογλου, 1998, Ποταμιάνος, 2000), που χρησίμευσαν για χρόνια σα διαγνωστικά εργαλεία της νοητικής υστέρησης. Στη συνέχεια οι δοκιμασίες αυτές χρησιμοποιήθηκαν ως βάση αντίστοιχων δοκιμασιών από τις ΗΠΑ στη διάρκεια του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου, στην προσπάθεια ταχύτερης και αποτελεσματικότερης επάνδρωσης του στρατού (Jacquard, 1995, Ποταμιάνος, 2000). Για να εξοικονομηθεί χρόνος, συντέθηκε το σύνολο των απαντήσεων στις διάφορες δοκιμασίες, δίνοντας σαν αποτέλεσμα το περιβόητο I.Q., από τα αρχικά των λέξεων Intelligence Quantity – διανοητικό πηλίκο ή δείκτης νοημοσύνης (Jacquard 1995), αν και η φράση διανοητικό πηλίκο ίσως να μην ανταποκρίνεται και τόσο στην πραγματικότητα:

*«...πολύ συχνά δεν πρόκειται καθόλου για πηλίκο. Πρόκειται ουσιαστικά για έναν αριθμό αναφοράς, υπολογιζόμενο ως εξής: δίνονται 100 μονάδες σ' αυτούς των οποίων το συνολικό αποτέλεσμα είναι κατώτερο από το αποτέλεσμα του 50% των συμπολιτών τους, 115 μονάδες σ' αυτούς που το αποτέλεσμά τους είναι κατώτερο από το αντίστοιχο του 16% μόνον, και 130 μονάδες σ' αυτούς που έχουν αποτέλεσμα κατώτερο από το αντίστοιχο 2,3%. Συμμετρικά, παίρνουν 70 όσοι δεν υπερβαίνουν περισσότερο απ' το 2,3 των συμπολιτών τους, και 85% όσοι δεν υπερβαίνουν το 16%. Πρόκειται, βεβαίως, για έναν κανόνα σαν κι αυτούς που οι επιστήμονες αρέσκονται να υιοθετούν όταν ορίζουν τη θερμοκρασία ή την πίεση. Δεν θα είχαμε τίποτε να προσθέσουμε, αν αυτός δεν είχε χρησιμοποιηθεί υπό λανθασμένες συνθήκες» (Jacquard, 1995:106-7).*

Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι ειδικά το λεγόμενο κίνημα της Ευγονικής –που έλκει την καταγωγή του απευθείας από τις θεωρίες του Galton– χρησιμοποίησε επί χρόνια τα ψυχομετρικά τεστ, ιδιαίτερα αυτά της μέτρησης της νοημοσύνης, σε μια προσπάθεια ελέγχου και επιβολής (διαμέσου της γενετικής οδού) μιας κοινωνικοταξικής

καθαρότητας, δίνοντας σε κάποιους εφελτήριο να κάνουν λόγο για ιδεολογικούς πρόγονους του ναζισμού (Rust & Golombok, αναφέρεται στον Ποταμιάνο, 2000). Τέτοιου είδους αντιλήψεις επηρέασαν το δημόσιο διάλογο, καθόρισαν ή στηρίξαν ιδεολογικά και επιστημονικά πολιτικές, ενώ επιβιώνουν μέχρι σήμερα ως κοινωνικές πεποιθήσεις και επαναφέρονται στο προσκήνιο όχι μόνο από «απλοϊκούς» αλλά και από επαγγελματίες ψυχολόγους όπως οι Jensen και Eysenck<sup>2</sup> (Ποταμιάνος, 2000)<sup>3</sup>.

Είναι επίσης σημαντικό να σημειώσουμε ότι για τους ψυχολόγους η ανάπτυξη και καθιέρωση των τεστ ήταν πολύ σημαντική, σαν μια απόπειρα ποσοτικοποίησης/κανονικοποίησης των υπό έρευνα εννοιών, που ενείχε και μια προσπάθεια επιστημονικής θεμελίωσης του αντικειμένου της ψυχολογίας που ακόμα δεν είχε καθιερωθεί ως κλάδος και αντιμετώπιζε τον σκεπτικισμό, αν όχι τη χλεύη, των ψυχιάτρων.

*«Η ανάπτυξη και η ερμηνεία των ψυχολογικών τεστ είναι το μοναδικό όπλο των ψυχολόγων εναντίον της κυριαρχίας των ψυχιάτρων. Διαμέσου αυτών των δοκιμασιών (κυρίως των τεστ νοημοσύνης) οικοδομούν την ταυτότητά τους ως επιστημόνων της συμπεριφοράς [...] η ψυχομετρία (και ιδιαίτερα η ανάπτυξη, η χρήση και η ερμηνεία που δίδεται στα αποτελέσματα των δοκιμασιών νοημοσύνης) αποτέλεσε ίσως τον σημαντικότερο σταθμό στην επαγγελματική εξέλιξη του κλινικού ψυχολόγου» (Ποταμιάνος, 2000:27)<sup>4</sup>.*

Η έμφαση σε ποσοτικοποιήσιμα δεδομένα από τη μεριά των ψυχολόγων, δηλαδή, θα μπορούσε να ερμηνευτεί σαν επίκληση στην αυθεντία των αριθμών, σε μια εποχή που η

---

<sup>2</sup> Έχει ενδιαφέρον να σημειώσουμε εδώ ότι ο Eysenck έχει ασκήσει αρνητική κριτική στις θεωρίες περί συναισθηματικής νοημοσύνης, ισχυριζόμενος ότι δεν έχουν επιστημονική θεμελίωση.

<sup>3</sup> Ο Cygulnik (1995) αναφέρει πως η ιδεολογική τοποθέτηση των επιστημόνων, για παράδειγμα, και όχι μια ματιά περιορισμένη αυστηρά στα επιστημονικά δεδομένα, είναι αυτή που καθορίζει την απάντησή τους στο περίφημο δίλημμα του έμφυτου και του επίκτητου, και δίνει ως παραδείγματα πολιτικής εφαρμογής αυτών των πεποιθήσεων τον ναζισμό (έμφυτο) και τον σταλινισμό (επίκτητο).

<sup>4</sup> Να σημειωθεί εδώ ότι η Ψυχομετρία θεωρείται η πιο σημαντική εξέλιξη του 20ού αιώνα στο χώρο της Ψυχολογίας (Kaplan & Saccuzzo, 1993).

Ψυχολογία δεν αντιμετωπίζοταν σαν αυθεντία από μόνη της. Γράφει ο Jacquard (1995:107) για το διανοητικό πηλίκο:

«Το ίδιο το γεγονός ότι πρόκειται για αριθμό και το ότι αυτός παρουσιάζεται σαν ένα πηλίκο (πράγμα που συχνότατα δεν είναι), του δίνουν επιστημονική επίφαση: δεν τολμάμε να αμφισβητήσουμε έναν αριθμό, ειδικά όταν προκύπτει σαν αποτέλεσμα μακρών υπολογισμών τους οποίους δεν μπορούμε να ελέγξουμε».

### 1.1. Θεωρίες για τη νοημοσύνη<sup>5</sup>

Δεδομένης της δυσκολίας συναίνεσης σε έναν ορισμό της, δεν προκαλεί έκπληξη η πληθώρα των προσεγγίσεων σχετικά με τη νοημοσύνη, που θα μπορούσαν να συνοψιστούν ως εξής:

α) Η ψυχομετρική προσέγγιση: σύμφωνα με αυτήν η νοημοσύνη είναι μια έννοια ή ιδιότητα στην οποία τα άτομα διαφέρουν μεταξύ τους. Η ψυχομετρική προσέγγιση ασχολείται κυρίως με τη μέτρηση της νοημοσύνης μέσα από δοκιμασίες (τεστ) με σκοπό την ταξινόμηση και την πρόβλεψή της. Επιπλέον, πέρα από το πρακτικό ρεύμα της ψυχομετρικής προσέγγισης, αναπτύχθηκε και ένα δεύτερο, περισσότερο θεωρητικά προσανατολισμένο ρεύμα.

Υπάρχουν πολλά διαφορετικά μοντέλα, ανεπτυγμένα από τους Binet, Guilford, Spearman, Thurstone κ.ά. Η γνωστότερη έκφραση/εφαρμογή των μοντέλων αυτών είναι φυσικά το περίφημο διανοητικό πηλίκο (I.Q.) για το οποίο έγινε λόγος παραπάνω, πηλίκο που θεωρήθηκε συνώνυμο σχεδόν της νοημοσύνης –και πιθανότατα εξακολουθεί να θεωρείται στην κοινωνική της αναπαράσταση–, δέχεται ωστόσο πολύ έντονες κριτικές καθώς, αν και σίγουρα βοηθά να κατανοήσουμε καλύτερα τις νοητικές ικανότητες ενός ατόμου, δεν μπορεί να δώσει μια πλήρη εικόνα της νοημοσύνης του:

---

<sup>5</sup> Στη δομή αυτής της ενότητας ακολουθείται κατά κύριο λόγο η δομή του 7ου κεφαλαίου της Κουλάκογλου (1998) πάνω στις θεωρητικές προσεγγίσεις και τα στοιχεία, όπου δεν αναφέρεται διαφορετική πηγή, αντλούνται από αυτό.



«ένας βασικός περιορισμός αυτής της προσέγγισης είναι ότι ενώ οι θεωρίες που αφορούν τη φύση και τη δομή της νοημοσύνης έχουν εξελιχθεί, εν τούτοις, τα τεστ νοημοσύνης δεν μετρούν απαραίτητα όλες τις έννοιες που εμπεριέχονται στη νοημοσύνη. Έτσι, ο ψυχολόγος πρέπει να έχει υπ' όψη του τη διαφορά μεταξύ θεωρίας και εφαρμογής στην ερμηνεία των δεικτών νοημοσύνης. Δηλαδή, ενώ τα τεστ νοημοσύνης είναι αρκετά αποτελεσματικά στην πρόβλεψη της μελλοντικής ακαδημαϊκής επίδοσης, εν τούτοις δεν μετρούν αποτελεσματικά τη “νοημοσύνη”» (Κουλάκογλου, 1998:129).

Ο Jacquard (1995:108) παρατηρεί κι αυτός αυτή την κοινή παρανόηση για τα τεστ νοημοσύνης: τα αποτελέσματά τους αφορούν κάποιες μορφές πνευματικής δραστηριότητας και δεν μετρούν τη νοημοσύνη στο σύνολό της, όπως πολλοί καταχρηστικά πιστεύουν. Επιπλέον, όμως, σημειώνει ένα ακόμα σφάλμα:

«ο ΔΝ, όπως τον μετρούν, είναι ένας καλός προάγγελος της σχολικής επιτυχίας και συνεπώς, στην κοινωνία μας, καλός προάγγελος της “επιτυχίας”. Εάν ένα παιδί έχει ΔΝ 120, είναι πολύ πιθανόν ότι θα πετύχει στις σπουδές του καλύτερα από έναν συμμαθητή του που έχει ΔΝ 90. Παρατηρούμε, όπως λέμε στην επιστήμη, μια “καλή συσχέτιση” ανάμεσα στο επίπεδο του ΔΝ και τη σχολική επιτυχία: όσο μεγαλύτερος είναι ο ΔΝ, τόσο πιθανότερη κατά μέσον όρο είναι η σχολική επιτυχία.»

»Με βάση τη διαπίστωση αυτή, μερικοί ψυχολόγοι, λίγοι αλλά ικανοί να προσελκύουν ένα ευρύ ακροατήριο, ισχυρίζονται ότι ο ΔΝ είναι “παράγοντας” της επιτυχίας. Κάνουν έτσι ένα μνημειώδες λογικό σφάλμα, από τα βαρύτερα: συγχέουν συσχέτιση και αιτιότητα» (Jacquard, 1995:108).

Και ο Goleman στο βιβλίο του σχετικά με τη συναισθηματική νοημοσύνη διατύπωσε και συνόψισε παρόμοιες κριτικές θέσεις για το κατά πόσο το I.Q. μπορεί πράγματι να αποτελέσει ασφαλή δείκτη της επιτυχίας:

«Ένα από τα “κοινά” μυστικά της ψυχολογίας είναι η σχετική ανικανότητα της βαθμολογίας των τεστ [...] να προβλέψουν αλάθητα ποιος θα πετύχει στη ζωή

του. Ομολογουμένως, υπάρχει μια σχέση ανάμεσα στο Δείκτη Νοημοσύνης (ΔΝ) και στις συνθήκες της ζωής, για μεγάλες ομάδες στο σύνολό τους: πολλοί άνθρωποι με πολύ χαμηλό ΔΝ καταλήγουν σε “ευτελείς” εργασίες, ενώ άτομα με υψηλό ΔΝ σε θέσεις καλοπληρωμένες. Αυτό όμως κατά κανένα τρόπο δεν ισχύει πάντα. [...] Στην καλύτερη περίπτωση ο ΔΝ συμβάλλει κατά 20 τοις εκατό στους παράγοντες που καθορίζουν την επιτυχία στη ζωή, γεγονός που αφήνει ένα 80 τοις εκατό σε άλλες δυνάμεις<sup>6</sup>. Όπως σημειώνει ένας παρατηρητής: “Σε ευρύτατη κλίμακα, η τελική και ανώτερη θέση του ανθρώπου στην κοινωνία καθορίζεται από παράγοντες εκτός ΔΝ, που εκτείνονται από την κοινωνική τάξη στην οποία το άτομο ανήκει και φθάνουν μέχρι τον παράγοντα “τύχη”» (Goleman, 1998:66).

β) Οι νευροβιολογικές προσεγγίσεις: Κάθε θεωρητική προσέγγιση της νοημοσύνης, παρατηρεί η Κουλάκογλου, προϋποθέτει, φυσικά, την ύπαρξη ενός νευρολογικού υποστρώματος πάνω στο οποίο αυτή βασίζεται. Οι κυριότερες βιολογικές θεωρίες για τη νοημοσύνη είναι αυτές του Cattell και του Hebb. Και οι δύο κάνουν λόγο για δύο διαστάσεις της νοημοσύνης, τη βιολογική και την περιβαλλοντική – ρευστή και αποκρυσταλλωμένη νοημοσύνη για τον Cattell και νοημοσύνη Α και Β για τον Hebb, αντίστοιχα. Πρόκειται για παρόμοιες έννοιες: η νοημοσύνη Α και η ρευστή νοημοσύνη είναι οι «βιολογικές» εκδοχές της νοημοσύνης<sup>8</sup> και η νοημοσύνη Β και η αποκρυσταλλωμένη νοημοσύνη είναι οι «περιβαλλοντικές» της εκδοχές.

<sup>6</sup> Νομίζω ότι εδώ θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι αυτό το 80%, ακόμα κι αν όντως μπορεί να καθοριστεί ως ποσοστό με τόση ακρίβεια, δεν ανήκει όλο στην συναισθηματική νοημοσύνη· αυτό θα σήμαινε πως ό,τι δεν είναι I.Q. είναι E.Q., κάτι μάλλον απίθανο.

<sup>7</sup> Ο Goleman εδώ παραθέτει ως πηγή του το *Cracking Open the IQ Box* (The American Prospect, χειμώνας 1995). Αναφορικά με την κοινωνική προέλευση και τις επιδόσεις στα τεστ νοημοσύνης, πράγματι η έρευνα σε σχολικά περιβάλλοντα δείχνει ότι παιδιά που προέρχονται «από υψηλό κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον έχουν τα καλύτερα αποτελέσματα, δηλαδή πιο υψηλούς δείκτες νοημοσύνης (I.Q.). [...] Στο σύνολο των παρατηρήσεων εμφανίζεται, λοιπόν, μια τριπλή σχέση ανάμεσα στην κοινωνική προέλευση, τις επιδόσεις στα τεστ νοημοσύνης και στα σχολικά αποτελέσματα» (Foulin & Mouchon, 2002:78).

<sup>8</sup> Μια διαφορά εντοπίζεται στο κατά πόσο οι δύο μελετητές θεωρούν τη βιολογική εκδοχή «μετρήσιμη» ή όχι. Για τον Hebb, η νοημοσύνη Α δεν μπορεί να μετρηθεί από τα τεστ νοημοσύνης· ο Cattell, από την άλλη, θεωρεί ότι η ρευστή νοημοσύνη μπορεί να μετρηθεί από διαπολιτισμικά τεστ (Κουλάκογλου, 1998).

Οι προσεγγίσεις αυτές, ωστόσο, παρουσιάζουν μεθοδολογικά και θεωρητικά προβλήματα. Καταρχάς, δεν έχει βρεθεί μέχρι στιγμής ένα συγκεκριμένο νευρολογικό υπόστρωμα το οποίο να μπορεί να συσχετιστεί άμεσα με τη νοημοσύνη· επιπλέον, ο διαχωρισμός της βιολογικής υποδομής του ατόμου από τις επιδράσεις του περιβάλλοντός του (μάθηση, κουλτούρα) είναι πρακτικά αδύνατος.

Σχετικά με το θέμα της αδυναμίας διαχωρισμού του «έμφυτου» (βιολογικού) από το «επίκτητο» (περιβαλλοντικό), γράφει και ο Cygulnik (1995:97-98):

*«Με βάση τη δική μας εμπειρία, θα λέγαμε ότι το έμφυτο αντιστοιχεί στο 100% και το επίκτητο επίσης στο 100%. Με άλλα λόγια, τίποτε δεν είναι “έμφυτο” και τίποτε δεν είναι “επίκτητο”. [...] Το επίκτητο μπορεί να είναι επίκτητο μόνο χάρη στο έμφυτο, το οποίο με τη σειρά του διαμορφώνεται πάντα από το επίκτητο».*

γ) Η εξελικτική προσέγγιση: αυτή την προσέγγιση την επεξεργάστηκε κυρίως ο Piaget, και πάνω στις αρχές της στηρίχτηκε το εκπαιδευτικό σύστημα σχεδόν στο σύνολο του δυτικού κόσμου για δεκαετίες (Hughes, 1996 –με μια αρκετά συνεκτική κριτική στον Piaget ειδικά σε ό,τι αφορά την κατανόηση και διδασκαλία των Μαθηματικών–, Foulin & Mouchon, 2001, Cole & Cole, 2002). Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, η νοημοσύνη

*«είναι ένα εξελικτικό φαινόμενο προσαρμογής, όπου το άτομο οδηγείται προς τη διαμόρφωση της πραγματικότητας προοδευτικά κάνοντας χρήση όλο και περισσότερων συμβολισμών» (Κουλάκογλου, 1998:131).*

Επιπλέον, κατά τον Piaget

*«η νοημοσύνη είναι μια βασικά βιολογική λειτουργία που βρίσκεται στην υπηρεσία της πιο θεμελιώδους βιολογικής σκοπιμότητας: της επιβίωσης και της διατήρησης της προσαρμογής του αναπτυσσόμενου οργανισμού μέσα στο περιβάλλον του» (Δημητρίου, 1993:22).*

Τον Piaget δεν τον ενδιέφερε η ποσοτική ανάλυση της νοημοσύνης αλλά η λογική της: στις περίφημες πιαζετιανές δοκιμασίες το αντικείμενο μελέτης δεν ήταν τόσο το σωστό ή

λαθεμένο των απαντήσεων όσο ο λόγος που αυτές δίνονταν από το άτομο. Ο Piaget εξάλλου πρόσεξε ότι οι απαντήσεις αυτές διαφοροποιούνταν στην εξελικτική πορεία του ατόμου. Συμπέρανε, έτσι, ότι η νοητική εξέλιξη δεν είναι τυχαία, παρά ακολουθεί συγκεκριμένο διάγραμμα, η σκέψη διαφοροποιείται ποιοτικά από ηλικία σε ηλικία, οι νοητικές λειτουργίες και ικανότητες του ατόμου αναπτύσσονται καθώς αυτό μεγαλώνει, για να ολοκληρωθεί αυτή η ανάπτυξη περί το τέλος της εφηβείας· όλα αυτά στην προσπάθεια του ατόμου να προσαρμοστεί στο περιβάλλον του μέσω της αφομοίωσης και της προσαρμοστικότητας<sup>9</sup>.

Ο Piaget διέκρινε τέσσερα κεντρικά στάδια στη γνωστική ανάπτυξη, που θεώρησε ότι είναι ιεραρχικά δομημένα, και οικουμενικής ισχύος – απαντούν δηλαδή, με την ίδια μάλιστα σειρά διαδοχής, σε κάθε πολιτισμό, σε κάθε γωνιά της γης<sup>10</sup>:

1. στάδιο της αισθητηριοκινητικής νόησης (από τη γέννηση έως την ηλικία των δύο χρόνων): εξέλιξη από τις πρώτες ανακλαστικές κινήσεις στα πρώτα νοητικά σχήματα και στις πρώτες ενδείξεις εσωτερικευμένων, συμβολικών εννοιών: το παιδί συντονίζει αισθητηριακές και απλές κινητικές συμπεριφορές, αναγνωρίζει την ύπαρξη ενός κόσμου έξω από τον εαυτό του και συναλλάσσεται σκόπιμα με αυτόν.
2. προενεργητικό στάδιο ή στάδιο της προλογικής νόησης (από τα δύο μέχρι τα έξι-εφτά περίπου χρόνια): εμφάνιση του λόγου και των συμβολικών αναπαραστάσεων· διαμόρφωση στοιχειωδών συλλογισμών· αντίληψη των εννοιών του χρόνου. Το παιδί δηλαδή μπορεί να αναπαριστά την πραγματικότητα

---

<sup>9</sup> Με την αφομοίωση το άτομο ενσωματώνει τις εξωτερικές εμπειρίες σε εσωτερικευμένες νοητικές δομές· με την προσαρμοστικότητα το άτομο προσπαθεί να αναδιατάξει, να αλλάξει τις γνωστικές δομές σύμφωνα με τις απαιτήσεις του περιβάλλοντος, πρόκειται δηλαδή για εσώστρεφη και εξώστρεφη διεργασία αντίστοιχα (Κουλάκογλου, 1998).

<sup>10</sup> Η οικουμενική ισχύς των σταδίων αυτών έχει δεχτεί κριτικές, ειδικά αφού οι πιαζετιανές δοκιμασίες είναι πολιτισμικά ορισμένες (δεν έχουν, για παράδειγμα, νόημα σε πολιτισμούς διαφορετικούς από τον δυτικό, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν υφίσταται γνωστική ανάπτυξη σε αυτούς, βλέπε και Cole & Cole, 2002).

με τη χρήση συμβόλων, λέξεων και χειρονομιών. Τα αντικείμενα και τα γεγονότα δεν χρειάζεται να είναι παρόντα για να τα σκεφτεί. Συχνά, πάντως, τα παιδιά σε αυτό το στάδιο δεν διαχωρίζουν την άποψή τους από αυτή των άλλων, παρασύρονται εύκολα από την επιφάνεια των φαινομένων, ενώ μπορεί και να συγχέουν αιτιώδεις σχέσεις.

3. στάδιο των συγκεκριμένων νοητικών ενεργειών ή στάδιο συγκεκριμένης νόησης: (6-7 έως 11-12 χρόνων): Κατάκτηση της έννοιας της διατήρησης· το παιδί μπορεί να μένει ανεπηρέαστο στις αντιληπτές μετατροπές των αντικειμένων· μείωση του παιδικού εγωκεντρισμού, αύξηση της κοινωνικότητας. Το παιδί είναι ικανό για νοητικές ενέργειες, συγκεκριμένη δράση που εντάσσεται σε ένα λογικό σύστημα· συνδυάζει, ξεχωρίζει, κατατάσσει και μετασχηματίζει αντικείμενα και πράξεις. Οι νοητικές ενέργειες του σταδίου χαρακτηρίζονται συγκεκριμένες γιατί πραγματοποιούνται παρουσία των αντικειμένων και συμβάντων στα οποία απευθύνονται.
4. στάδιο των τυπικών νοητικών ενεργειών ή στάδιο τυπικής νόησης (από τα 11-12 χρόνια και μετά): Μετάβαση από το συγκεκριμένο και το πραγματικό στο υποθετικό και πιθανό. Σκέψη με αφηρημένες έννοιες, σχηματισμός και τεκμηρίωση υποθέσεων, επαγωγική λογική, αξιολόγηση εναλλακτικών επιλογών. Το παιδί αποκτά την ικανότητα συστηματικής σκέψης όλων των λογικών σχέσεων ενός προβλήματος. Ενδιαφέρεται για αφηρημένες έννοιες, αλλά και για την ίδια τη διαδικασία της σκέψης (Κουλάκογλου, 1998, Cole & Cole, 2002).

δ) Προσεγγίσεις Επεξεργασίας Πληροφοριών: Πρόκειται για μοντέλα που εστιάζουν περισσότερο στις διαδικασίες της νοημοσύνης παρά στα περιεχόμενα. Η ανάπτυξη αυτών των μοντέλων προέκυψε από μια αυξανόμενη έμφαση στις γνωστικές διαδικασίες. Απασχολεί ιδιαίτερα ο τρόπος απόκτησης των πληροφοριών, αποθήκευσης και ανάκλησής τους, και το πώς αυτές οι επεξεργασίες οδηγούν σε αντιδράσεις. Έτσι, τα μοντέλα περιλαμβάνουν στοιχεία δομής –αποθήκευση, μακροπρόθεσμη και

βραχυπρόθεσμη μνήμη, αισθητηριακή υποδοχή– και λειτουργίας – μετατροπές και επεξεργασίες. Υπάρχουν και εδώ αρκετά διαφορετικά μεταξύ τους μοντέλα, με χαρακτηριστικότερα αυτό των Campione και Brown που επανεπεξεργάστηκε ο Borowski. Το μοντέλο αυτό διακρίνει δύο συστήματα: ένα αρχιτεκτονικό που προϋποθέτει ένα άθικτο νευρικό και περιφερικό νευρικό σύστημα, και απαρτίζεται από τη χωρητικότητα, την ανθεκτικότητα και την αποτελεσματικότητα, και ένα εκτελεστικό που ασχολείται με ρευστές επεξεργασίες και όχι αμετάβλητες δομές. Στο πλαίσιο του εκτελεστικού συστήματος, το βασικό επίπεδο γνώσεων αφορά τις αποθηκευμένες πληροφορίες αλλά και τον τρόπο πρόσληψής τους, τα σχήματα προσιδιάζουν σε αυτά του Piaget (πλαίσια εισδοχής πληροφοριών) και υπάρχουν στρατηγικές και κανόνες. Τέλος, γίνεται λόγος για μεταγνώση, την ικανότητα του ατόμου να παρατηρεί και να ελέγχει τις γνώσεις του και τον τρόπο που επίλυσε ή όχι ένα πρόβλημα.

Στο πλαίσιο αυτών των προσεγγίσεων αναπτύχθηκε ένα ακόμα μοντέλο, αυτό του Sternberg, που θεωρεί ότι η νοημοσύνη πρέπει να έχει έναν σκοπό και οπωσδήποτε ενέχει αποτελεσματικούς τρόπους επεξεργασίας πληροφοριών. Η θεωρία αυτή δίνει έμφαση τόσο στις εσωτερικές εμπειρίες του ατόμου, όσο και στο κοινωνικό τους πλαίσιο. Το μοντέλο του Sternberg, όπως εξάλλου συμβαίνει με αρκετά ακόμα μοντέλα, αναπτύχθηκε προσπαθώντας να απαντήσει σε αδυναμίες της μέχρι τα τότε θεωρίας. Σύμφωνα με τους περισσότερους εκπρόσωπους αυτής της προσέγγισης, παρατηρεί ο Goleman, «η νοημοσύνη εμπεριέχει μια ψυχρή, ρεαλιστική επεξεργασία δεδομένων» (Goleman, 1998:75) και παρακάμπτεται η πολύ πιο πλούσια και πολύπλοκη πραγματικότητα του ανθρώπινου εγκεφάλου. Ο Sternberg αναγκάστηκε να τοποθετήσει τη νοημοσύνη σε κοινωνικό πλαίσιο όταν τα ίδια τα υποκείμενα της έρευνάς του έδωσαν προτεραιότητα σε πρακτικές δεξιότητες, αγνοημένες από τους θεωρητικούς, για να περιγράψουν ένα κατά τη γνώμη τους ευφυές άτομο: έτσι, επέστρεψε σε μια παλαιότερη πρόταση του Thorndike για την ύπαρξη της κοινωνικής νοημοσύνης –της ικανότητας, δηλαδή, κατανόησης των άλλων και κατάλληλης δράσης στις ανθρώπινες σχέσεις-, μιας

διάστασης της νοημοσύνης που είχε αγνοηθεί ως ασήμαντη ή ακόμα ως μια απλή ικανότητα χειραγώγησης (Goleman, 1998, 2006).

### 1.2. Εισάγοντας τον παράγοντα συναίσθημα σε μια ήδη πολύπλοκη εξίσωση

Αναφέρθηκε και παραπάνω ότι, σύμφωνα με τους επικριτές τους, τα τεστ I.Q. κατά κύριο λόγο μετράνε λογικομαθηματικές και γλωσσικές ικανότητες που αποκτά κανείς μέσα από ένα δυτικών προτύπων εκπαιδευτικό σύστημα. Αν επιμένουμε ιδιαίτερα σε αυτό το σημείο είναι γιατί τα τεστ αυτά είναι εκ των ων ουκ άνευ στην αντίληψή μας για τη νοημοσύνη –«για τον περισσότερο κόσμο ο Δ.Ν. είναι περίπου ταυτόσημος με τη νοημοσύνη» (Κουλάκογλου, 1998:140, διατύπωση με την οποία σίγουρα δεν θα διαφωνούσε ο Goleman)<sup>11</sup> –, αν και μέσα στα χρόνια αυτή η αντίληψη αναθεωρείται και εμπλουτίζεται<sup>12</sup>. Σημείο αναφοράς σε αυτή τη διαδικασία αναθεώρησης και εμπλουτισμού αποτελεί η δουλειά του Gardner για τις «πολλαπλές νοημοσύνες»: όπως μαρτυρά και το όνομά του,

---

<sup>11</sup> Συνοψίζοντας τις κριτικές για τα τεστ νοημοσύνης συνολικά, η Κουλάκογλου σημειώνει την παρεμβολή του παράγοντα της κουλτούρας, με την κατασκευή πολιτισμικά ανεπηρέαστων τεστ να είναι «σχεδόν ανέφικτη» (Κουλάκογλου, 1998:146), προσανατολίζοντας τους κατασκευαστές στη δημιουργία «πολιτισμικά αμερόληπτων» τεστ, δίχως αυτό να σημαίνει ότι επιλύεται το πρόβλημα. Επιπλέον, τίθενται ζητήματα ετικετοποίησης, πολιτιστικών και φυλετικών προκαταλήψεων και επιβίωσής τους μέσω της εκμετάλλευσης των αποτελεσμάτων των τεστ, ανεπαρκούς πρόβλεψης ακόμα και της ακαδημαϊκής επιτυχίας, που φαίνεται να είναι και το μόνο πεδίο πρόβλεψης, υπογράμμισης από τα περισσότερα τεστ της αναλυτικής επιστημονικής σκέψης έναντι της αποκλίνουσας σκέψης, της φαντασίας και του καλλιτεχνικού πνεύματος –αδυναμία που επιχειρούν να απαντήσουν τεστ περισσότερο προσανατολισμένα σε δημιουργικές και συναισθηματικές ικανότητες–, επικέντρωσης, συχνά, στο τελικό αποτέλεσμα έναντι της διαδικασίας που οδηγεί σ' αυτό κ.ά.

<sup>12</sup> Σε μια επανεξέταση της νοημοσύνης σε σχέση με τον Δ.Ν. από την Anastasi (αναφέρεται στην Κουλάκογλου, 1998:139-140), τονίζεται ότι «η νοημοσύνη όπως συνεπάγεται από τα αντίστοιχα τεστ, πρέπει να προσλαμβάνεται σαν μια επεξηγηματική και όχι σαν μια περιγραφική έννοια. Ο Δ.Ν. είναι μια έκφραση του νοητικού επιπέδου ενός ατόμου, μια συγκεκριμένη στιγμή, σε σύγκριση με την τυπική ομάδα των συνομηλίκων του. Κανένα απολύτως τεστ νοημοσύνης δεν μπορεί να δικαιολογήσει ή να ερμηνεύσει την απόδοση του εξεταζόμενου. [...] η νοημοσύνη δεν αντανακλά μια μόνη συγκεντρωτική ικανότητα, αλλά ένα σύνθετο που περιλαμβάνει πολλές λειτουργίες. Σκοπός αυτών των λειτουργιών είναι η επιβίωση, η προσαρμογή και η επιτυχία του ατόμου σε ένα πολιτιστικό πλαίσιο. Οι συγκεκριμένες αυτές ικανότητες, καθώς και η σχετική τους αξία, ποικίλλουν ανάλογα με το χρόνο και την κουλτούρα του Υποκειμένου».

το μοντέλο είναι πολυδιάστατο, και σύμφωνα με αυτό «δεν υπάρχει μόνο ένα είδος νοημοσύνης, αλλά ένα ευρύ φάσμα νοητικών λειτουργιών» (Κουλάκογλου, 1998:135).

Σύμφωνα με τον Gardner, η μελέτη της νοημοσύνης θα πρέπει να μην περιορίζεται σε στοιχεία που μας παρέχουν τα «φυσιολογικά» άτομα, αλλά να αντλεί και από τη μελέτη χαρισματικών ανθρώπων και ανθρώπων που έχουν υποστεί κάποιου είδους εγκεφαλική βλάβη (Κουλάκογλου, 1998). Ένα άτομο μπορεί να παρουσιάζει υπεροχή σε μία ή ίσως και περισσότερες μορφές, πάντως γενικά ο συνδυασμός τους του επιτρέπει να μπορεί να προσαρμόζεται στην πραγματικότητα, όσο για τις κατηγορίες στις οποίες υπερέχει, αυτές μπορεί να καθορίσουν και τη μετέπειτα επαγγελματική πορεία του – και η εκπαίδευση που του παρέχεται θα πρέπει να είναι προσανατολισμένη στην εξέλιξη των χαρισμάτων του (Goleman, 1998). Υπάρχουν και περιπτώσεις που άτομα με αυτισμό, για παράδειγμα, μπορεί να παρουσιάζουν εξαιρετική ικανότητα σε μία μορφή νοημοσύνης: μια τέτοια περίπτωση είναι αυτή των αυτιστικών διδύμων που περιγράφει ο Oliver Sacks στον *Άνθρωπο που Μπέρδεψε τη Γυναίκα του με Ένα Καπέλο*: μια αντίστοιχη περίπτωση είναι και ο ήρωας του μυθιστορήματος του Mark Haddon *Ποιος Σκότωσε το Σκύλο τα Μεσάνυχτα*.

Οι κατηγορίες νοημοσύνης που κατέγραψε ο Gardner δεν είναι σταθερές, καθώς ο ίδιος και η ερευνητική του ομάδα φαίνεται να δούλεψαν κατά καιρούς με διευρυμένες εκδοχές της λίστας που δημοσιεύτηκε στην πρώτη ανάπτυξη της θεωρίας στο βιβλίο *Frames of Mind* το 1983:

«Ο Γκάρντνερ αναγνωρίζει ότι το επτά είναι ένας αυθαίρετος αριθμός για την ποικιλία των ειδών νοημοσύνης. Δεν υπάρχει μαγικός αριθμός για την πολλαπλότητα των ανθρώπινων ταλέντων. Σε κάποιο σημείο, ο Γκάρντνερ και οι συνεργάτες του στην έρευνα είχαν διευρύνει αυτά τα επτά σε είκοσι διαφορετικά είδη νοημοσύνης. Για παράδειγμα, η διαπροσωπική νοημοσύνη αναλυόταν σε τέσσερις ξεχωριστές ικανότητες» (Goleman, 1998:72).

Η λίστα, πάντως, περιλαμβάνει τις εξής μορφές νοημοσύνης:



1. σωματική/κιναισθητική
2. λεκτική/γλωσσική
3. λογικομαθηματική
4. ενδοπροσωπική
5. διαπροσωπική
6. οπτικοχωρική
7. μουσική

Ένας αθλητής, για παράδειγμα, θα έχει ιδιαίτερα ανεπτυγμένη τη σωματική/κιναισθητική νοημοσύνη, καθώς και την οπτικοχωρική. Αυτές του επιτρέπουν να ελέγχει τις κινήσεις του και να τις συντονίζει, καθώς και να τις προσαρμόζει στο χώρο εντός του οποίου κινείται, σε σχέση, για παράδειγμα, με το μέγεθος του γηπέδου, την απόσταση από τον αντίπαλο ή το τέρμα και τις κινήσεις των συμπαικτών του. Αυτά τα είδη νοημοσύνης είναι ιδιαίτερα κρίσιμα και για έναν χορευτή. Για τον Gardner, λοιπόν, είναι εμφανές ότι ένα τυπικό τεστ I.Q. δεν μπορεί να καταγράψει όλες τις διαστάσεις της νοημοσύνης και επομένως δεν μπορούμε να θεωρήσουμε ότι αποτελεί έναν πλήρη και αξιόπιστο δείκτη της από μόνο του.

Επιπλέον, ο Gardner προχωρεί σε κάποιες σημαντικές αποσαφηνίσεις σχετικά με τη διαπροσωπική και ενδοπροσωπική νοημοσύνη: η διαπροσωπική νοημοσύνη έχει να κάνει με την κατανόηση, από το άτομο, των άλλων, των διαθέσεών τους, των κινήτρων τους, των επιθυμιών τους, ενώ η ενδοπροσωπική με την κατανόηση του ίδιου του εαυτού, των αισθημάτων του, και τη συμπεριφορική διαχείρισή τους (Κουλάκογλου, 1998, Goleman, 1998).

Αυτή η αποσαφήνιση της ενδοπροσωπικής και της διαπροσωπικής νοημοσύνης, αλλά και η θεωρία του Gardner συνολικά, έχουν θεμελιώδη σημασία για την ανάπτυξη της θεωρίας της συναισθηματικής νοημοσύνης, αν και ο ίδιος ο Gardner φαίνεται να παραδέχεται ότι

μέσα στη θεωρητική του κατασκευή δεν άφησε αρκετό χώρο στο συναίσθημα<sup>13</sup> (Goleman, 1998).

Αναφέρθηκε και παραπάνω ότι λόγος για την κοινωνική νοημοσύνη είχε γίνει ήδη από τον Thorndike το 1920, που την όρισε ως «ικανότητα του ατόμου να κατανοεί και να επηρεάζει άντρες και γυναίκες, αγόρια και κορίτσια, να συμπεριφέρονται ορθά στις ανθρώπινες σχέσεις» (Κουλάκογλου, 1998:136) ή, όπως συνοπτικότερα μεταφέρει τον ορισμό ο Goleman (2006:23), «ικανότητα να κατανοούμε και να χειριζόμαστε σωστά τους άλλους». Βεβαίως, εδώ θα πρέπει να σημειωθεί ότι η λέξη χειρισμός δεν υπονοεί απαραίτητως σκοτεινά κίνητρα από την πλευρά του ατόμου, αλλά μπορεί να εννοηθεί και ως ενέργεια ειλικρινούς ενδιαφέροντος:

«Κατά την άποψή μου, η απλή χειραγώγηση ως ορισμός της κοινωνικής νοημοσύνης είναι ανεπαρκής, καθώς αξιολογεί μόνο αυτό που ωφελεί τον ένα εις βάρος του άλλου. Αντίθετα, θα μπορούσαμε να αντιληφθούμε την “κοινωνική

---

<sup>13</sup> Νομίζω ότι είναι σκόπιμο να αναφερθεί εδώ ένας λεξιλογικός ορισμός του συναισθήματος (emotion). Σύμφωνα, λοιπόν, με τον Κριαρά (1994:1299), το συναίσθημα είναι «πολύπλοκο (πνευματικό, ηθικό ή συγκινησιακό) ψυχικό φαινόμενο που εκφράζει την προσωπική στάση του ατόμου απέναντι στα βιώματά του συνδυάζοντας συγκινησιακά και φανταστικά στοιχεία που εκδηλώνονται αναλόγως ως χαρά, λύπη, θαυμασμός, αγάπη, μίσος, περιφρόνηση, συμπάθεια, οίκτος, κ.λπ.». Ο όρος συχνά χρησιμοποιείται σαν συνώνυμος της λέξης αίσθημα, που ωστόσο κατά κύριο λόγο είναι «ψυχικό γεγονός που δημιουργείται με τις αισθήσεις» (Κριαράς, 1994:34 – ο Κριαράς πάντως αποδέχεται τη χρήση της λέξης ως συνώνυμης του συναισθήματος). Ψυχαναλυτικά, ο όρος «υποδηλώνει κάθε συναισθηματική κατάσταση, δυσάρεστη ή ευχάριστη, αόριστη ή συγκεκριμένη, είτε αυτή εμφανίζεται υπό τη μορφή μιας μαζικής εκφόρτισης είτε ως γενική διάθεση. Κατά τον Φρόντλιντ, κάθε ενόρμηση εκφράζεται στα δύο επίπεδα του συναισθήματος και της αναπαράστασης. Το συναίσθημα είναι η ποιοτική έκφραση της ποσότητας ενόρμησης και των παραλλαγών της» (Laplanche & Pontalis, 1986:454). Ο Goleman σημειώνει ότι «το συναίσθημα αναφέρεται σε ένα αίσθημα και στις συγκεκριμένες σκέψεις που προκαλεί, στις ψυχολογικές και βιολογικές καταστάσεις που το συνοδεύουν και στο σύνολο των τάσεων προς δράση» για να προσθέσει ότι «[υ]πάρχουν εκατοντάδες συναισθήματα, μαζί με τις προσμίξεις τους, τις ποιμιλίες, τις μεταλλάξεις και τις αποχρώσεις τους» (1998:395). Παραθέτει, ακόμα, τις κύριες οικογένειες συναισθημάτων: θυμός (όπου εντάσσονται η λύσσα, η πικρία, η αγανάκτηση, ο αναβρασμός κ.λπ.), θλίψη (λύπη, πίκρα, κατήφεια, μελαγχολία κ.λπ.), φόβος (άγχος, αναστάτωση, νευρικότητα, τρόμος κ.λπ.), απόλαυση (ευτυχία, χαρά, ικανοποίηση, ευεξία κ.λπ.), αγάπη (αποδοχή, φιλικότητα, εμπιστοσύνη, τρυφερότητα κ.λπ.), έκπληξη (σοκ, κατάπληξη, θαυμασμός, απορία), αποστροφή (περιφρόνηση, δυσφορία, απέχθεια, φρίκη κ.λπ.), ντροπή (ενοχή, αμηχανία, απογοήτευση, τύψεις κ.λπ.).

νοημοσύνη” υπό μια πιο ευρεία σημασία, σαν ένα γραμμένο συντομογραφικά επιστημονικό όρο για να πει κανείς ότι κάποιος είναι έξυπνος όχι μόνο αναφορικά με τις σχέσεις του αλλά και μέσα σε αυτές» (Goleman, 2006:24, οι υπογραμμίσεις είναι του συγγραφέα).

Αυτή όμως δεν θεωρήθηκε σημαντική συνιστώσα για τη νοημοσύνη πριν από τη δεκαετία του '80, και άρχισε να κερδίζει έδαφος από τη δεκαετία του '90, ειδικά μετά την έκδοση του βιβλίου του Goleman για τη συναισθηματική νοημοσύνη<sup>14</sup>.

Ωστόσο, πριν από τον Goleman, είχε ήδη γίνει λόγος περί συναισθηματικής νοημοσύνης από τους Salovey & Mayer, που θεωρούν ότι η συναισθηματική νοημοσύνη αποτελείται από την ενδοπροσωπική και τη διαπροσωπική, όπως τις όρισε ο Gardner. Κατ' αυτούς, η συναισθηματική νοημοσύνη ορίζεται ως

«η ικανότητα να καταγράφει κανείς τα συναισθήματα, δικά του και των άλλων, να τα διακρίνει, και να χρησιμοποιεί τις πληροφορίες αυτές για να καθοδηγήσει τις σκέψεις και τις πράξεις του» (Salovey & Mayer, 1990:190, η μετάφραση του αποσπάσματος είναι δική μου).

Επιπλέον, η συναισθηματική νοημοσύνη περιλαμβάνει ικανότητες που μπορούν να ταξινομηθούν σε πέντε βασικούς τομείς (Salovey & Mayer, 1990, Κουλάκογλου, 1998, Goleman, 1998):

---

<sup>14</sup> Αυτή η μεταβολή πιθανότατα σχετίζεται και με τις αλλαγές στο εργασιακό περιβάλλον από τη δεκαετία του '80 και μετά. Εξάλλου, αν και ο ίδιος ο Goleman παρουσιάζει τη δουλειά του ως βοηθητική για την προσαρμογή του ατόμου σε όλους τους τομείς της ζωής του, είναι εμφανής η ανάπτυξη της έρευνας και της πρακτικής κυρίως στους εργασιακούς χώρους, διασταυρούμενη με το ζήτημα της ηγεσίας –μιας από τις σημαντικότερες θεματικές στο πλαίσιο της έρευνας για τη συναισθηματική νοημοσύνη, που ωστόσο δεν θα απασχολήσει καθόλου την παρούσα εργασία–, επιχειρώντας, για παράδειγμα, να απαντήσει στις πολύπλοκες ανάγκες των σύγχρονων εταιρειών-κολοσσών. Είδαμε εξάλλου και προηγουμένως ότι οι αντιλήψεις για τη νοημοσύνη δεν είναι σταθερές, ούτε ανεξάρτητες από το κοινωνικό, πολιτικό και ιδεολογικό πλαίσιο της εποχής· θα έλεγε μάλιστα κανείς ότι δημιουργούνται από την εποχή αλλά και τη δημιουργούν, ως ένα βαθμό.

1. **Αυτοεπίγνωση:** Η ικανότητά μας να αντιλαμβανόμαστε, να αναγνωρίζουμε, να κατανοούμε τα συναισθήματά μας. Οι επιδόσεις μας σε αυτόν τον τομέα είναι καθοριστικές για τις αποφάσεις ζωής που παίρνουμε.
2. **Χειρισμός συναισθημάτων:** Η ικανότητα ελέγχου των συναισθημάτων μας, ικανότητα που απαιτεί την αυτοεπίγνωση ώστε να αναπτυχθεί. Εφόσον επιτύχουμε τον έλεγχο αυτό, μπορούμε να απομακρύνουμε δυσάρεστα ξεσπάσματα θυμού, και επίσης να αντεπεξέλθουμε αποτελεσματικότερα σε μια σειρά από δυσκολίες της ζωής μας.
3. **Εξεύρεση κινήτρων:** Είναι μια σημαντική πτυχή, καθώς σημαίνει, εφόσον είμαστε ικανοί σε αυτήν, ότι μπορούμε να καθυποτάξουμε το συναίσθημά μας ώστε να εξυπηρετήσουμε την επίτευξη ενός στόχου με μεγαλύτερη επιτυχία και αποτελεσματικότητα.
4. **Ενσυναίσθηση:** Η αναγνώριση και κατανόηση των συναισθημάτων των άλλων είναι μια ακόμα ικανότητα που απαιτεί, από την πλευρά μας, την κατανόηση του δικού μας συναισθήματος. Είναι βασική στις ανθρώπινες σχέσεις, στη δυνατότητά μας να κατανοήσουμε τον άλλον και να ανταποκριθούμε στις ανάγκες του.
5. **Χειρισμός σχέσεων:** Η ικανότητα αλληλεπίδρασης με τους άλλους και χειρισμού των συναισθημάτων τους, με τη λέξη χειρισμός εδώ να μην έχει αναγκαστικά αρνητική χροιά. Μπορεί να σημαίνει απλώς ότι μπορούμε να ανακαλύψουμε και να προωθήσουμε ισορροπίες μέσα σε μία ομάδα, τέτοιες, που να την κάνουν να δουλέψει ομαλότερα και παραγωγικότερα.

Τα σημεία-κλειδιά φαίνεται να είναι η αναγνώριση και η κατανόηση των συναισθημάτων, καθώς και η χρήση και ο έλεγχός τους· και τα τέσσερα αυτά σημεία αφορούν τόσο το προσωπικό, όσο και το διαπροσωπικό επίπεδο.

Όπως παρατηρεί και ο Goleman, κάθε άτομο μπορεί να παρουσιάζει υπεροχή σε κάποιες από αυτές τις δεξιότητες έναντι άλλων, όμως υπάρχει η δυνατότητα να προοδεύσει και

όπου τυχόν υστερεί. Αυτό είναι ένα σημαντικό στοιχείο της αντίληψής του για την συναισθηματική νοημοσύνη: «δεν παγιώνεται στη γέννηση αλλά καλλιεργείται κατά την ανάπτυξη» (Κουλάκογλου, 1998:136) και είναι «αναπόσπαστο κομμάτι της γνωστικής διεργασίας» (Κουλάκογλου, 1998:136) αποτελώντας μια ικανότητα όχι αντικρουόμενη με τον δείκτη νοημοσύνης αλλά ξεχωριστή από αυτόν (Goleman, 1998).

Ο Goleman, εκδίδοντας το βιβλίο του για τη συναισθηματική νοημοσύνη στα 1995, ουσιαστικά ήρθε να πιάσει το νήμα από τις έρευνες του Gardner και από την προσέγγιση των Salovey & Mayer για να καλύψει αυτό που ο ίδιος αλλά και αρκετοί ακόμα επιστήμονες αντιλαμβάνονταν ως κενό στην αντίληψή μας περί νοημοσύνης, δίνοντας, ίσως, συγκεκριμένη μορφή και διατύπωση σε κάτι που έμοιαζε να υπάρχει, ανώνυμο έστω, από πάντα<sup>15</sup>. Η αντίληψη της συναισθηματικής νοημοσύνης εστιάζει ιδιαίτερα στην προσαρμογή του ατόμου στο περιβάλλον του, αλλά και στην εσωτερική του προσαρμογή: το τοποθετεί σε σχέση με τον εαυτό του και με τους γύρω του με την πεποίθηση ότι οι συναισθηματικές του αποκρίσεις και η διαχείριση του εαυτού και των σχέσεών του πολλές φορές αποβαίνουν καθοριστικότερες από ό,τι η νοημοσύνη σε μια πιο «αυστηρή» ακαδημαϊκή προσέγγιση λογικομαθηματικού προσανατολισμού.

Είναι μια αισιόδοξη προοπτική, καθώς αυτές οι αποκρίσεις, αυτή η διαχείριση δεν είναι δεδομένες· αν και έχουν ένα σαφές γενετικό-βιολογικό υπόβαθρο, που αναπτύσσεται αρκετά διεξοδικά στο βιβλίο του Goleman, δεν είναι σταθερές και αμετάβλητες και άρα υπάρχει δυνατότητα παρέμβασης, αλλαγής και βελτίωσης. Η ικανότητα του ατόμου στο

---

<sup>15</sup> Σε διάφορα έργα υπάρχουν νύξεις ότι η νοημοσύνη είναι κάτι παραπάνω από τη δυνατότητά μας να επιλύουμε λογικομαθηματικά προβλήματα, είδαμε εξάλλου ότι ο στενός της προσδιορισμός μέσω τεστ I.Q. βάλλεται από καιρό, ενώ ούτε ο Goleman, ούτε και οι Salovey & Mayer είναι εισηγητές του όρου συναισθηματική νοημοσύνη. Εννοώ εδώ ότι ο Goleman απλώς κατονόμασε κάτι που άλλοι έδιναν περιφραστικά ή απλώς άφηναν στην άκρη. Ο Sacks (1990) δίνει ένα αστείο παράδειγμα αντίστοιχης περίπτωσης όταν περιγράφει τη «συνάντησή» του με ένα τάχα σπάνιο, αν όχι ξεχασμένο σύνδρομο, το Gilles de la Tourette: αρκούσε μία μόνο συνάντηση με έναν τουρετικό ασθενή και η αναγνώριση της ασθένειάς του για να συναντήσει (=αναγνωρίσει) αρκετούς ασθενείς αργότερα την ίδια μέρα, απλώς περπατώντας στους δρόμους της Νέας Υόρκης. Είναι πολύ πιο εύκολο να εντοπίσεις αυτό που ψάχνεις όταν ξέρεις πώς μοιάζει.

πεδίο αυτό, πέρα από το ότι δεν είναι γενετικά καθορισμένη, δεν είναι κάτι που τελειώνει στην παιδική ηλικία· η συναισθηματική ανάπτυξη, δηλαδή, δεν μπορεί να νοηθεί με αναπτυξιακά στάδια αντίστοιχα αυτών του Piaget. Αντίθετα, όσο το άτομο την εξασκεί, τόσο εκείνη αυξάνεται.

Πρόκειται, ουσιαστικά, για μια ικανότητα την οποία το άτομο καλείται να αναπτύξει και να προσαρμόσει βάσει των προσωπικών και επαγγελματικών προκλήσεων που αντιμετωπίζει. Με βάση τη διάκριση της συναισθηματικής νοημοσύνης σε ενδοπροσωπική και διαπροσωπική, δομείται ένα τετράπτυχο σχήμα ανάλυσής της, με τις τέσσερις αυτές πτυχές να είναι:

- Η αυτοεπίγνωση (η κατανόηση του εαυτού)
- Η αυτοδιαχείριση (η διαχείριση των συναισθημάτων, ώστε να αποβαίνουν υπέρ του ατόμου)
- Η κοινωνική επίγνωση (η κατανόηση των συναισθημάτων των άλλων)
- Η διαχείριση σχέσεων (η διαχείριση των σχέσεων με τον περίγυρο).

Καθεμιά από τις διαφορετικές αυτές πτυχές περιλαμβάνει και διαφορετικές ικανότητες, οι οποίες μπορεί να μην είναι εξίσου ανεπτυγμένες στον καθένα μας, συγκροτώντας ένα πολύπλοκο προσωπικό προφίλ συναισθηματικής νοημοσύνης.

Στην αυτοεπίγνωση ανήκουν ικανότητες όπως η αυτοπεποίθηση και η συναισθηματική αυτογνωσία, στην αυτοδιαχείριση ο αυτοέλεγχος, η αισιοδοξία, η προσαρμοστικότητα, η πρωτοβουλία, στην κοινωνική επίγνωση η ενσυναίσθηση και η εξυπηρέτηση και, τέλος, στη διαχείριση σχέσεων η επιρροή, η έμπνευση, η ανάπτυξη ανθρώπων (Ιορδάνογλου, 2008).

Η ομαδοποίηση των ικανοτήτων αυτών σε σχέση με το τετράπτυχο μοντέλο καταγράφεται στον πίνακα που ακολουθεί:

### Αυτοεπίγνωση

### Κοινωνική Επίγνωση

Αυτοπεποίθηση	Ενσυναίσθηση (Empathy)
Ακριβής αυτοαξιολόγηση	Εξυπηρέτηση
Συναισθηματική αυτογνωσία	Επίγνωση του οργανισμού

### Αυτοδιαχείριση

### Διαχείριση Σχέσεων

Αυτοέλεγχος	Ανάπτυξη ανθρώπων
Διαφάνεια	Επιρροή
Αισιοδοξία	Έμπνευση
Προσαρμοστικότητα	Διαχείριση συγκρούσεων
Επίτευξη στόχων	Ομαδική συνεργασία
Πρωτοβουλία	Καταλύτης αλλαγών
	Δίκτυο σχέσεων

Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι το μοντέλο είναι ιεραρχικό: για την «απόδοση» ενός ατόμου στο επίπεδο της αυτοδιαχείρισης, είναι σημαντικό να υπάρχουν κατακτήσεις στο αμέσως προηγούμενο επίπεδο της αυτοεπίγνωσης· για την επίτευξη της διαχείρισης σχέσεων, απαιτείται μια ορισμένη ικανότητα ως προς την κοινωνική επίγνωση· επιπλέον, είναι ξεκάθαρο ότι η κοινωνική επίγνωση απαιτεί την αυτοεπίγνωση όπως και η διαχείριση σχέσεων απαιτεί την αυτοδιαχείριση. Όπως σημειώθηκε και παραπάνω, κάθε άτομο μπορεί να έχει ένα δικό του συναισθηματικό προφίλ ως προς τις πτυχές του μοντέλου, όμως μπορεί να προσπαθήσει για τη βελτίωσή του.

Ο Goleman έχει ασχοληθεί αρκετά με τη σημασία της «συναισθηματικής εκπαίδευσης» σε εκπαιδευτικά και εργασιακά περιβάλλοντα και, μια δεκαετία μετά την έκδοση του βιβλίου του, προχώρησε καταγράφοντας τα χαρακτηριστικά της κοινωνικής νοημοσύνης, οργανώνοντας τους παράγοντες που τη συνιστούν σε δύο κατηγορίες. Η πρώτη είναι αυτή της κοινωνικής επίγνωσης, που

*«αναφέρεται σε ένα φάσμα το οποίο ξεκινά από την άμεση συναίσθηση της εσωτερικής κατάστασης του άλλου, την κατανόηση των συναισθημάτων και των σχέψεών του και φθάνει ως την κατανόηση περίπλοκων κοινωνικών καταστάσεων» (Goleman, 2006:117).*

Η δεύτερη κατηγορία είναι αυτή της κοινωνικής ευχέρειας, που

*«βασίζεται στην κοινωνική επίγνωση για τη διεξαγωγή ομαλών, αποτελεσματικών αλληλεπιδράσεων» (Goleman, 2006:117).*

Η κοινωνική επίγνωση περιλαμβάνει την πρωτογενή ενσυναίσθηση, την εναρμόνιση, την ενσυναισθηματική ακρίβεια και την κοινωνική γνώση, ενώ η κοινωνική ευχέρεια περιλαμβάνει τον συγχρονισμό, την αυτοπαρουσίαση, την επιρροή και το ενδιαφέρον (Goleman, 2006).

Ένα άτομο που καταφέρνει να ισορροπεί τις συναισθηματικές του ικανότητες μπορεί να προσαρμόζεται στις απαιτήσεις που θέτει το περιβάλλον του. Μέσα στο χώρο εργασίας οι ικανότητες αυτές αποδεικνύονται πολύ σημαντικές, καθώς βοηθούν την ομαδική συνεργασία, την επίλυση συγκρούσεων, τη λήψη αποφάσεων· γενικότερα, είναι πολύ σημαντικές και στις διαπροσωπικές σχέσεις του ατόμου, είτε αυτές αφορούν τον οικογενειακό του κύκλο, είτε τον κύκλο των ευρύτερων κοινωνικών του επαφών, είτε τις συναισθηματικές του σχέσεις κ.λπ. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για ικανότητες που παίζουν ρόλο σε κάθε κομμάτι της ζωής ενός ανθρώπου, τόσο στη δημόσια, όσο και στην ιδιωτική σφαίρα.



### 1.3. Ο λόγος του Προέδρου και τα emoticons

Κλείνοντας το πρώτο μέρος της εργασίας αυτής, θα ήθελα να κάνω δύο παρατηρήσεις πάνω στη συναισθηματική νοημοσύνη. Η πρώτη στηρίζεται σε μία από τις ιστορίες που αναφέρονται σε ένα βιβλίο για το οποίο έγινε λόγος παραπάνω, το *Ο Άνθρωπος που Μπέρδεψε τη Γυναίκα του με Ένα Καπέλο* του Oliver Sacks.

Ο Sacks περιγράφει τις διαφορετικές αντιδράσεις μερικών ασθενών που βρέθηκαν να παρακολουθούν μια τηλεοπτική ομιλία ενός Προέδρου των ΗΠΑ (δεν κατονομάζεται). Μερικοί αφασικοί ασθενείς, που η νοημοσύνη τους είναι άθικτη, όμως αδυνατούν να κατανοήσουν τις λέξεις ως τέτοιες, έβαλαν τα γέλια παρακολουθώντας τον Πρόεδρο, αν και οι «φυσιολογικοί» θεατές δεν μπόρεσαν να διακρίνουν κάτι αστείο στα λόγια του. Αυτού του είδους οι ασθενείς, εξηγεί ο Sacks, βασίζονται σε άλλα στοιχεία για να κατανοήσουν τους άλλους: στο ένστικτο, στη χροιά της φωνής του ομιλούντος, στους κυματισμούς, στους τονισμούς, στη μουσικότητα (στοιχεία που μπορούν να διακρίνουν πολύ καθαρά), στις χειρονομίες και τις εκφράσεις του· τέτοια είναι η ικανότητά τους, που ο Sacks καταλήγει ότι είναι αδύνατον να ξεγελάσεις με τα λόγια έναν αφασικό, να του πεις ψέματα.

«Εκεί, λοιπόν, βρίσκεται η δύναμή τους να καταλαβαίνουν – η κατανόηση, χωρίς λέξεις, του αυθεντικού ή του ψεύτικου. Κατά συνέπεια ήταν οι γκριμάτσες, οι υστερίες, οι τεχνητές χειρονομίες και, πάνω απ' όλα, οι ψεύτικοι τόνοι και εναλλαγές της φωνής που ηχούσαν ψεύτικα γι' αυτούς τους ασθενείς που δεν έχουν πρόσβαση στις λέξεις, αλλά έχουν μια άπειρη ευαισθησία. Σ' αυτές λοιπόν τις χονδροειδείς, ακόμα και γελοίες (γι' αυτούς) ασυναρτησίες και ανακρίβειες ήταν που ανταποκρίνονταν οι αφασικοί μου ασθενείς, χωρίς να ξεγελιούνται και χωρίς να έχουν καν τη δυνατότητα να ξεγελαστούν από τις λέξεις» (Sacks, 1990:107).

Οι ασθενείς δεν έχουν πρόσβαση στον κόσμο των λέξεων, αυτού του τόσο στοιχειώδους για την επικοινωνία μας εργαλείου. Αναπληρώνουν, ωστόσο, αυτήν την έλλειψη, βασισμένοι σε μια μορφή εξωλεκτικής κατανόησης που φέρνει στο νου τη

συναισθηματική νοημοσύνη – και παράγουν νόημα από την ομιλία του Προέδρου, με πιο αποτελεσματικό μάλιστα τρόπο από τους «φυσιολογικούς» ακροατές της.

Για την ίδια περίπτωση, ο Sacks δίνει και το παράδειγμα μιας πρώην ποιήτριας που είχε μια «αντίθετη» πάθηση: τη χαρακτήριζε πλήρης αδυναμία να διακρίνει τον τόνο, τη χροιά της φωνής, άρα και το συναίσθημα του ομιλητή (απροσωδία) – κατάσταση που επίσης δυσχεραίνει την κατανόηση των λόγων του άλλου, την επικοινωνία. Η γυναίκα προσπαθούσε να παρατηρεί τις εκφράσεις και τις κινήσεις του συνομιλητή της πολύ προσεκτικά για να αναπληρώσει την έλλειψη, είχε όμως προβλήματα όρασης και έτσι αυτή η μέθοδος δεν ήταν αποτελεσματική. Για να μπορεί να επικοινωνεί με τους γύρω της, η ποιήτρια αξιοποιούσε την ανεπτυγμένη της αίσθηση της γλώσσας: ζητούσε από τους γύρω της να μιλούν πολύ προσεκτικά, να αποφεύγουν την αργκό, τον υπαινικτικό, συγκινησιακά φορτισμένο λόγο· να μιλούν σε πρόζα –αφού η ποίηση, που στηρίζεται στον τόνο και τον ρυθμό, της ήταν απρόσιτη πλέον–, συντάσσοντας σωστά τις προτάσεις τους. Έτσι, ακόμα κι εκείνη κατάφερε να διακρίνει το ψέμα του Προέδρου και να μην εξαπατηθεί από τα λόγια του, οδηγημένη καθαρά από τη διατύπωσή τους. Ο Sacks παρατηρεί ότι εδώ οι ασθενείς φαίνεται να έχουν ένα συγκριτικό πλεονέκτημα έναντι των «φυσιολογικών»: έχω την αίσθηση ότι δίνει ένα πολύ καλό παράδειγμα προσαρμοστικότητας –ανάμεσα σε αρκετά άλλα που παρουσιάζονται στο βιβλίο–, δικαιώνοντας τον Gardner για την πεποίθησή του ότι, για να κατανοήσουμε πλήρως τη νοημοσύνη, θα πρέπει να μελετήσουμε όχι μόνο τον κανόνα, αλλά και τις εξαιρέσεις του.

Η δεύτερη παρατήρηση έχει να κάνει με τη διαδικτυακή επικοινωνία, όπως εκτυλίσσεται σε φόρουμ, τσατ ρουμ ή ακόμα και στο msn και τα αντίστοιχά του· πρόκειται για μια επικοινωνία που στηρίζεται στον γραπτό λόγο, συχνά τελείως ανεπεξέργαστο αφού προκύπτει εκείνη τη στιγμή, χωρίς αναθεωρήσεις και διορθώσεις, και εξίσου συχνά αφορά ανθρώπους που μπορεί να μην γνωρίζονται καν και άρα δεν έχουν ιδέα για το ποιος είναι ο άνθρωπος με τον οποίο μιλούν. Πώς να αποδοθούν συναισθηματικές διακυμάνσεις, εκφραστικές ποικιλίες μέσα σε αυτό το πλαίσιο; Μια φράση που γράφεται

σαν αστείο μπορεί πολύ εύκολα να παρεξηγηθεί· δεν υπάρχει χρόνος για επεξεργασία της φράσης, για παραπάνω εξηγήσεις της, δεν πρόκειται για λογοτεχνικό γραπτό.

Οι χρήστες του διαδικτύου καταφεύγουν, για να εμπλουτίσουν το κείμενό τους και να του δώσουν συναισθηματική χροιά, σε κάποιες «συντομεύσεις», τα γνωστά emoticons (από το emotion ή emote και το icon<sup>16</sup>): τα πρώτα emoticons που αναπτύχθηκαν φαίνεται να είναι τα :- ) και :- (, μετά από πρόταση ενός χρήστη στις αρχές του '80, ακριβώς για την έκφραση συναισθηματικής διακύμανσης: το πρώτο σύμβολο παραπέμπει σε ένα πρόσωπο που χαμογελά, το δεύτερο σε ένα πρόσωπο κατσουφιασμένο, και εκφράζουν χαρά και λύπη αντίστοιχα<sup>17</sup>.

Με την πάροδο του χρόνου και την ανάπτυξη του διαδικτύου, αναπτύχθηκαν και αυτού του είδους οι συντομεύσεις ώστε να καλύπτουν μια πολύ ευρύτερη γκάμα συναισθημάτων, από αμηχανία μέχρι ειρωνεία ή ακόμα και αγάπη (συχνά αυτές οι συντομεύσεις αντικαθίστανται αυτόματα από το αντίστοιχο εικονίδιο, για παράδειγμα στο msn). Η «γλώσσα» του διαδικτύου έχει αναπτύξει και άλλους τρόπους για να εκφράσει συναίσθημα, όπως ορισμένες συντομογραφίες σαν το LOL (για το *Laughing Out Loud*, δηλαδή γελάω δυνατά), ή ακόμα τη χρήση πολλών παρενθέσεων δεξιά και αριστερά του ψευδώνυμου κάποιου χρήστη σαν διαδικτυακό υποκατάστατο μιας ζεστής αγκαλιάς· αυτές οι απλές τεχνικές μεταφέρουν συναίσθημα που πολλές φορές είναι απαραίτητο για να αποσαφηνιστεί το νόημα του κειμένου – να γίνει, για παράδειγμα, κατανοητό ότι το σχόλιο που διαβάζει κανείς είναι ειρωνικό ή ότι ο χρήστης απλώς αστειεύεται καλοπροαίρετα. Αυτός, φυσικά, δεν είναι ένας κώδικας το ίδιο τυποποιημένος και συμβατικός όσο η γλώσσα· άλλοι είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση του,

---

<sup>16</sup> Αντίστοιχες συντομεύσεις φαίνεται ότι υπήρχαν και στον Κώδικα Μορς αλλά και σε διάφορα χιουμοριστικά κείμενα, πολύ πριν από την ανάπτυξη του ίντερνετ (βλέπε, όπως και για τα υπόλοιπα στοιχεία του τμήματος αυτού, Wikipedia.org με λέξη αναζήτησης emoticons, πρόσβαση στις 20 Δεκεμβρίου του 2008).

<sup>17</sup> Έχει ενδιαφέρον η χρήση αυτών των emoticons από τον Haddon στο μυθιστόρημά του: ο αυτιστικός του ήρωας, για να εξηγήσει τα συναισθήματα που μπορεί να κατανοήσει, χρησιμοποιεί αυτά ακριβώς. Τα υπόλοιπα emoticons, που εκφράζουν πιο σύνθετες συναισθηματικές καταστάσεις, του είναι ακατανόητα.

για άλλους είναι ακατανόητος, ωστόσο διευκολύνει σημαντικά την επικοινωνία – μεταξύ των μνημένων, τουλάχιστον<sup>18</sup>.

Αν κάτι δείχνει αυτό, κατά τη γνώμη μου, είναι ότι το συναίσθημα είναι ένα απαραίτητο εργαλείο για να κατανοήσουμε τους γύρω μας και γενικά τον κόσμο· το αν μας οδηγεί να τον κατανοήσουμε σωστά, είναι κάτι που εξαρτάται, σίγουρα όμως για να επιτευχθεί η κατανόηση θα πρέπει να αξιοποιηθεί η συναισθηματική χροιά της.

---

<sup>18</sup> Σαν χρήστρια του διαδικτύου, τυχαίνει να έχω δει περιπτώσεις όπου η λαθεμένη χρήση –ή και η μη χρήση– του κώδικα οδήγησε σε παρανοήσεις, ακόμα και σε παρεξηγήσεις· απόλυτα κατανοητό όταν δεν έχεις, πέρα από κάποιες –βιαστικά γραμμένες, στην πλειοψηφία των περιπτώσεων– λέξεις για να κατανοήσεις τι προσπαθεί ο άλλος να σου πει, χωρίς να μπορείς να ακούσεις τη χροιά της φωνής ή να συμπεράνεις από την έκφραση του προσώπου και τη στάση του σώματος, και συχνά χωρίς να γνωρίζεις στοιχεία για τον χαρακτήρα του άλλου, το χιούμορ του κ.λπ. Φυσικά, εδώ θα μπορούσε κάποιος απλώς να διευκρινίζει «τώρα αστειεύομαι» ή «είμαι πολύ μπερδεμένος», όμως αυτό δεν θα ήταν τόσο γρήγορο και άμεσο.

## 2. Προλεγόμενα σε ένα πείραμα μικρού μήκους

Ο Ραϊμόντο Σίλβα διπλώσε το χαρτί δύο φορές, επιμένοντας στις τσακίσεις, και το φύλαξε σε μια εσωτερική τσέπη του σακακιού του. Ύστερα έκανε μια κίνηση που ξεγέλασε τη δόκτορα Μαρία Σάρα, φάνηκε σα να πήγαινε να σηκωθεί, όμως όχι, ήταν απλώς ένας τρόπος να βρει την ισορροπία του, ώστε να μη μείνει στα μισά η φράση που είχε αποφασίσει να πει, πράγμα που, όλο μαζί, σημαίνει πάνω κάτω πως τις στιγμές εκείνες, κι οι στιγμές είναι πάντα πολλές, ακόμα κι όταν τα δευτερόλεπτα είναι λίγα, αυτοί τις έζησαν μέσα σε μια ασταθή ισορροπία, αναγκασμένος ο επιμελητής, θέλοντας και μη, να ακολουθήσει την κίνηση της δόκτορος που, με τη σειρά της, συγκράτησε την παρόρμησή της όταν κατάλαβε ότι έκανε λάθος σχετικά με τη δική του πρόθεση. Περισσότερο κι από το θέατρο, ο κινηματογράφος είναι αυτός που δείχνει αυτά τα λεπτά ντουέτα κινήσεων, και μπορεί να τα αναλύσει και να τα ξανασυνθέσει διαδοχικά, η εμπειρία όμως της επικοινωνίας έχει αποδείξει ότι ετούτη η φαινομενική πληθώρα οπτικοποιήσεων δεν έχει μειώσει την αναγκαιότητα των λέξεων, ακόμα κι αν αυτές λίγα μπορούν να μας πουν για τις δράσεις και τις αλληλεπιδράσεις του σώματος, για τη θέληση που ενυπάρχει σ' αυτό ή είναι αυτό το ίδιο και που εμείς ονομάζουμε ένστικτο ελλείπει άλλου ονόματος, για τη χημεία των συναισθημάτων, κι όλα τα άλλα που, ακριβώς λόγω έλλειψης λέξεων, δεν θα κατονομαστούν. Μίας όμως και εδώ δεν πρόκειται για κινηματογράφο, ούτε καν για τη ζωή, είμαστε αναγκασμένοι να ξοδέψουμε λίγο χρόνο παραπάνω για να πούμε όσα χρειάζονται, προπαντός γιατί κατανοούμε πως, μετά από μια πρώτη, μια δεύτερη και μερικές φορές μια τρίτη απόπειρα, μονάχα ένα ελάχιστο μέρος της ουσίας έχει εξηγηθεί, που κι αυτό εξαρτάται από τις διάφορες ερμηνείες, δεδομένου ότι, σε μια αξιόλογη προσπάθεια επικοινωνίας, επιστρέφουμε ενοχλητικά στην αρχή, σε σημείο ώστε, αδέξιοι, να πλησιάζουμε και να απομακρυνόμαστε από το πλάνο εστίασης, με κίνδυνο να

μουντζουρώσουμε το περίγραμμα του κεντρικού κινήτρου και να το κάνουμε μη αναγνωρίσιμο.

Jose Saramago, *Ιστορία της Πολιορκίας της Λισαβόνας*

Το 1994 κυκλοφόρησε μια αισθηματική κομεντί, από αυτές που οι κριτικοί χαρακτηρίζουν «κατηγορίας φτερού» με τον τίτλο *I.Q.*<sup>19</sup> Πράγματι, επρόκειτο για μια τυπική feel-good κωμωδία με προδιαγεγραμμένο χάπι εντ για την οποία η ιστορία του κινηματογράφου μάλλον θα επιφυλάξει μια απλή αναφορά σε κάποια υποσημείωση. Ο λόγος που επιλέγω να ξεκινήσω το δεύτερο μέρος της εργασίας με αυτήν ακριβώς την ταινία είναι ότι εικονογραφεί αρκετά καλά μια βασική αντίληψη που διέπει τη θεωρία της συναισθηματικής νοημοσύνης: αυτό που είμαστε, η πορεία που ακολουθούμε στη ζωή, ακόμα και η κατάκτηση της ισορροπίας μας και της ευτυχίας, όσο αυτή είναι δυνατή, εξαρτάται από πολύ περισσότερα πράγματα από το διανοητικό πηλίκιο.

Ποιητική αδεία, η ταινία βάζει τον περίφημο Albert Einstein να προσπαθεί να βοηθήσει έναν νεαρό μηχανικό αυτοκινήτων, όχι και τόσο έξυπνο και σίγουρα όχι μορφωμένο, να κερδίσει την καρδιά της αγαπημένης του ανιψιάς, νεαρής μαθηματικού που είναι αρραβωνιασμένη με έναν ψυχολόγο. Επειδή όμως η ανιψιά του θεωρεί τη μόρφωση και την εξυπνάδα κεντρικά ζητήματα στη ζωή και χαρακτηριστικά που θα πρέπει να διακρίνουν απαραίτητως τα πρόσωπα που επιλέγουμε για να τη μοιραστούμε, ο Einstein δανείζει μια παλιότερη εργασία του στο νεαρό και τον προβάλλει ως αυτοδίδακτη ιδιοφυΐα. Με τη σύμπραξη των φίλων του, επιστήμονες και αυτοί, ο Einstein καταφέρει να τον πλασάρει σαν ανερχόμενο αστέρι της επιστήμης, μέχρι η ανιψιά του να τον ερωτευτεί η πλεκτάνη, φυσικά, θα αποκαλυφθεί, ωστόσο μέχρι τότε η κοπέλα θα έχει ανακαλύψει ότι ένας άνθρωπος δεν είναι απλώς το *I.Q.* του. Η ταινία θα μπορούσε κάλλιστα να ονομάζεται *E.Q.* – τόσο το χειρότερο, που το βιβλίο του Goleman δεν είχε ακόμα εκδοθεί.

---

<sup>19</sup> Σκηνοθεσία: Fred Schepisi, πρωταγωνιστές: Tim Robbins, Meg Ryan και Walter Matthau (περισσότερα στοιχεία για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0110099>). Ο ελληνικός τίτλος της ταινίας είναι *Ερωτικές Εξισώσεις*.

Το μεγαλύτερο μέρος της τέχνης, όμως, καλής ή κακής, είναι ούτως ή άλλως μια καταγραφή της συναισθηματικής νοημοσύνης, μια ανάδειξή της, μια άσκηση σε αυτήν. Για τις ανάγκες αυτού του μεταπτυχιακού, είχα αναλύσει με συναδέλφους το προφίλ συναισθηματικής νοημοσύνης του John Keating, του καθηγητή που ενέπνευσε τους μαθητές ενός συντηρητικού προπαρασκευαστικού κολεγίου των ΗΠΑ στην ταινία *Dead Poets' Society* (1989)<sup>20</sup>. Η αίσθησή μου είναι ότι αντίστοιχες ασκήσεις θα μπορούσαν να γίνουν με οποιαδήποτε ταινία, ή τουλάχιστον με οποιαδήποτε αφηγηματική ταινία· άλλες θα παρουσίαζαν μεγαλύτερες και άλλες μικρότερες δυσκολίες καθώς εδώ εμπλέκονται και άλλοι παράγοντες – η πολυπλοκότητα της ιστορίας, ο χρόνος και ο χώρος όπου εκτυλίσσεται, ο αριθμός των χαρακτήρων που αναπτύσσονται, τα χαρακτηριστικά της κινηματογραφικής γραφής, η λεπτότητα του σεναρίου, η ποιότητα των ερμηνειών και, φυσικά, η χώρα προέλευσης της ταινίας: αν και ως ένα βαθμό υπάρχει ένα μίνιμουμ κοινής κατανόησης, ο τρόπος εκδήλωσης –και άρα ο τρόπος αντίληψης– του συναισθήματος από χώρα σε χώρα και από πολιτισμό σε πολιτισμό είναι διαφορετικός: δεν μπορούμε πάντα να ερμηνεύσουμε τις συναισθηματικές αποχρώσεις ενός ιαπωνικού φιλμ, για παράδειγμα, με όρους δυτικούς – γιατί το συναίσθημα έχει διαφορετική θέση:

«Τα συναισθήματα είναι κοινωνικές κατασκευές που χρησιμοποιούν τις βιολογικές δυνατότητες με μια σειρά από πολιτισμικά υπερκαθορισμένους τρόπους. Η ίδια η έννοια του συναισθήματος όχι μόνο είναι διαφορετική σε διαφορετικές κοινωνίες, αλλά στην πραγματικότητα επινοήθηκε ως κλειστό σημασιολογικό πεδίο σε ορισμένες μονάχα εξ αυτών. Για να δώσω ένα παράδειγμα, στην ιαπωνική κουλτούρα ο όρος και η έννοια του *kokoro* αντιστοιχεί σε αυτό που στα αγγλικά εκφράζεται από την ψυχική διάθεση ενός ανθρώπου, την καρδιά, το μυαλό του, το αίσθημά του, το πνεύμα του ή τις επινοήσεις του, κάτι σαν την επίγνωση και την αίσθηση της ουσίας της προσωπικότητας (από τη στιγμή που στην πολιτιστική σφαίρα της Ανατολικής Ασίας δεν υφίσταται η χριστιανική έννοια της

---

<sup>20</sup> Σκηνοθεσία: Peter Weir, πρωταγωνιστές: Robin Williams, Robert Sean Leonard, Ethan Hawke (περισσότερα στοιχεία για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0097165/>). Ο ελληνικός τίτλος της ταινίας είναι *Ο Κύκλος των Χαμένων Ποιητών*.

“ψυχής”, η επίγνωση είναι η επίγνωση της ενσαρκωμένης προσωπικότητας, χωρίς το σχίσμα μεταξύ λογικής και συναισθήματος)» (Suvín, 2008<sup>21</sup>, οι υπογραμμίσεις δικές μου).

Να σημειώσω εδώ ότι ο Suvín προτείνει να αναγνωρίσουμε και μια γνωστική διάσταση στα συναισθήματα, σπάζοντας αυτόν τον –χριστιανικής προέλευσης– δυϊσμό λογικής και συναισθήματος (σώματος και ψυχής) στο πλαίσιο της σκέψης του Brecht, που θεωρούσε ότι δεν είναι δυνατόν να υπάρξει πραγματικός διαχωρισμός τους, ενώ παράλληλα αναφέρει ότι ρόλο στη λειτουργία των συναισθημάτων παίζει και η πυροδότησή τους στο πλαίσιο της κοινωνικής ηγεμονίας μέσα στην οποία ζούμε.

Επιπλέον, κάθε κινηματογραφικό ρεύμα έχει και διαφορετικές προθέσεις και καταβολές που σίγουρα επηρεάζουν τη θέση και το ρόλο του συναισθήματος στην κινηματογραφική εμπειρία (βλέπε, για παράδειγμα, στον Γιοβανόπουλο, 2008 μια παρουσίαση ρευμάτων διαφορετικών του κυρίαρχου –χολιγουντιανού– τρόπου κινηματογραφικής αφήγησης, με τελείως διαφορετικά ζητούμενα και στόχους· αντίστοιχα παραδείγματα δίνει και ο Stam, 2006). Ωστόσο μια ταινία εξακολουθεί να είναι ένα ιδανικό πεδίο παρατήρησης της συναισθηματικής νοημοσύνης· κάτι που και ο ίδιος ο Goleman φαίνεται να έχει υπόψη του. Αυτή είναι, σε συντομία, και η αφετηρία του «πειράματος μικρού μήκους» στο πλαίσιο της εργασίας αυτής.

Το σινεμά είναι ένα είδος συναισθηματικής εκπαίδευσης ή προσομοίωσης ενός ολόκληρου συναισθηματικού ρεπερτορίου, ακόμα και στις περιπτώσεις εκείνες που –συνειδητά ή όχι– φαίνεται να το υπονομεύει. Ένα παιδί, με νοητικό και συναισθηματικό υπόβαθρο πολύ λιγότερο ανεπτυγμένο από αυτό ενός ενήλικα, πιθανότατα κατανοεί διαφορετικά μια ταινία: αν και αρκετές παιδικές ταινίες κατορθώνουν να αποδώσουν μια συναισθηματική λεπτότητα και πολυπλοκότητα, άλλες φαίνονται αρκετά απλοϊκές στον ενήλικο θεατή. Η αντίληψη και η συναισθηματική κατανόηση των ταινιών, η

---

<sup>21</sup> Πρόκειται για αδημοσίευτο στα ελληνικά κείμενο του Darko Suvín με τίτλο *Emotion, Brecht, Empathy vs Sympathy* που μου παραχωρήθηκε από τον ίδιο για τις ανάγκες αυτής της εργασίας. Η μετάφραση είναι δική μου.



συναισθηματική τους νοηματοδότηση, θα αυξάνεται όσο περνά ο χρόνος και ο θεατής αποκτά περισσότερη προσωπική, κοινωνική και κινηματογραφική εμπειρία – περισσότερη «συναισθηματική εκπαίδευση». φυσικά, θα υπεισέλθει εδώ και ο παράγοντας των ατομικών διαφορών, της μόρφωσης, της σχέσης με το σινεμά, της κουλτούρας κ.ά. Όλα αυτά εξηγούν, έως ένα βαθμό τουλάχιστον, γιατί δεν έχουν όλοι οι θεατές την ίδια απόκριση στην ίδια ταινία. Πέρα από το «μου άρεσε/δεν μου άρεσε», υπάρχουν πάντοτε εκείνοι που θα γελάσουν σε διαφορετικό χρόνο από ό,τι άλλοι· κάποιιοι θα κλάψουν γοερά (για παράδειγμα, γιατί η ιστορία του πρωταγωνιστή τους θυμίζει μια δική τους ιστορία) ενώ άλλοι θα θεωρήσουν ενοχλητική την προσπάθεια της ταινίας να εκμαιεύσει τη συγκίνησή τους· τα παραδείγματα είναι άπειρα.

Θα πρέπει, κατά τη γνώμη μου, να προσδιοριστούν τρία επίπεδα στα οποία ενέχεται η συναισθηματική νοημοσύνη σε μια ταινία. Το πρώτο επίπεδο αφορά τους συντελεστές· το δεύτερο, σε σύνδεση με το πρώτο, την ταινία σαν κατασκευή· το τρίτο, επίσης σε σύνδεση με τα άλλα δύο, τον θεατή απέναντι στην ταινία· απαιτείται μια ενορχήστρωση των στοιχείων και των τριών επιπέδων ώστε να μπορούμε, πράγματι, να μιλάμε για ένα συναισθηματικό αποτέλεσμα της ταινίας, όποιο κι αν είναι αυτό.

1. Οι συντελεστές: Οι συντελεστές φτάνουν σε μια ταινία με ένα φορτίο συναισθηματικής νοημοσύνης που θα καθορίσει το αποτέλεσμα. Πόσο καλός παρατηρητής είναι ο σεναριογράφος; Μπορεί να κατανοήσει μια ποικιλία ανθρώπινων καταστάσεων και να τις αποδώσει στο σενάριό του; Σε τι θέση βρίσκεται ο σκηνοθέτης σε σχέση με αυτό; Η αντίληψή του θα καθορίσει τη σκηνοθετική του ματιά, τη βαρύτητα που θα δώσει σε ορισμένα σημεία έναντι άλλων κ.λπ.<sup>22</sup> Και φυσικά, υπάρχει και ο παράγοντας των ηθοποιών, που θα

---

<sup>22</sup> Όποιες κι αν είναι οι προθέσεις και οι στοχεύσεις ενός σκηνοθέτη και ο προσανατολισμός μιας ταινίας γενικότερα –και σίγουρα αυτά τα στοιχεία διαφέρουν από μια ταινία επιστημονικής φαντασίας, για παράδειγμα, σε μια αισθηματική κομεντί– περιλαμβάνουν, ρητά ή άρρητα, ένα συναισθηματικό στοιχείο, χρησιμοποιούν ένα συναισθηματικό ρεπερτόριο, και προσπαθούν να τοποθετήσουν συναισθηματικά τον θεατή απέναντι στην ταινία.

πρέπει να υποδυθούν τους ρόλους, να προσομοιώσουν μια ποικιλία συναισθημάτων βασισμένοι στον καμβά του σεναρίου και τις οδηγίες του σκηνοθέτη. (Βέβαια, η συναισθηματική νόημοσύνη εμπλέκεται και στις σχέσεις του συνεργείου κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, ωστόσο αυτό δεν είναι σίγουρο ότι μπορεί να γίνει ορατό σε μια ταινία – αν πιστέψουμε τουλάχιστον τα όσα κυκλοφορούν για μνημειώδεις έχθρες, καβγάδες κ.λπ. στα παρασκήνια.)

2. Η ταινία σαν κατασκευή: Είναι ένα επίπεδο αλληλένδετο με το πρώτο, καθώς αντανακλά πολλά από τα στοιχεία του. Εδώ θα πρέπει όλα να «μονταριστούν» σε ένα αποτέλεσμα που να μπορεί να επικοινωνήσει τις προθέσεις των δημιουργών. Οι επιλογές είναι καθοριστικές. Η χρήση της κατάλληλης μουσικής, για παράδειγμα, μπορεί να «σώσει» μια αναποτελεσματική σκηνή υποβάλλοντας έναν σωστό τόνο: είναι κοινή η κατηγορία ενάντια σε κάποια θρίλερ, ότι κατορθώνουν να δημιουργήσουν ένα αίσθημα τρόμου απλώς χρησιμοποιώντας την κατάλληλη μουσική· υπάρχουν περιπτώσεις, πάλι, που μια «αντίθετη» μουσική σε μια σκηνή μπορεί να οδηγήσει σε ένα διαφορετικό αποτέλεσμα. Ένα μελό λειτουργεί πολύ διαφορετικά ως προς το συναισθηματικό τομέα από μία κωμωδία ή ένα πολιτικό δράμα.
3. Ο θεατής: Ο θεατής έρχεται στο σινεμά ή στήνεται μπροστά στην οθόνη της τηλεόρασής του κουβαλώντας τη δική του ιστορία. Και είναι αυτός ένας λόγος που καμία, νομίζω, ταινία δεν καταφέρνει να αποσπάσει μια ενιαία, οικουμενική ανάγνωση, ή ενιαίες, οικουμενικές συναισθηματικές αντιδράσεις· κάθε θεατής ξεχωρίζει διαφορετικά πράγματα από μία ταινία, μπορεί να συγκινηθεί από μια πτυχή που άλλον τον άφησε αδιάφορο ή και να απορρίψει συνολικά μια ταινία που για άλλους είναι εξαιρετική<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Είναι πολύ ενδεικτικές οι συζητήσεις για ταινίες που γίνονται στο imdb.com. Φυσικά, δεν είναι μόνο το συναίσθημα που εμπλέκεται στη διαφορική ανάγνωση και εκτίμηση μιας ταινίας, αποτελεί ωστόσο έναν σημαντικό παράγοντα. Θα πρέπει όμως εδώ να σημειωθεί μια ενδιαφέρουσα παρατήρηση του Metz, που υποδεικνύει ότι τα αρνητικά συναισθήματα που μας προκαλεί μια ταινία μπορεί να έχουν ένα πολύ

Ο σκηνοθέτης Lars Von Trier, για παράδειγμα, δούλεψε μερικές ταινίες προσπαθώντας να χειριστεί τον συναισθηματικό παράγοντα κάπως διαφορετικά. Τόσο το *Dogville* (2003)<sup>24</sup>, όσο και το *Manderlay* (2005)<sup>25</sup>, σχεδόν δεν είχαν σκηνικά ή είχαν σκηνικά θεατρικής λογικής: στο *Dogville* ήταν σημειωμένα με λευκές γραμμές τα όρια των χώρων, τα ονόματά τους γραμμένα επάνω· οι ηθοποιοί υποκρίνονταν ότι άνοιγαν αόρατες πόρτες κι ότι δεν έβλεπαν τι συνέβαινε πίσω από τοίχους που φυσικά δεν ήταν εκεί κ.λπ. Η όλη σύλληψη έλκει την καταγωγή της από τον Brecht· μεταξύ άλλων, φιλοδοξεί να λειτουργήσει σαν μια διαρκής υπόμνηση ότι αυτό που παρακολουθούμε είναι μια κατασκευή, και να στρέψει την προσοχή μας σε αυτό που συμβαίνει, ακυρώνοντας όμως τη λειτουργία της ταύτισης και του «ξεχάσματος» και άρα –τουλάχιστον θεωρητικά– διατηρώντας σε εγρήγορση το κριτικό μας πνεύμα, τη σκέψη μας. Αυτό δεν σημαίνει ότι ο συναισθηματικός παράγοντας ακυρώνεται. Σύμφωνα με τον Darko Suvin (2008), το στοιχείο του συναισθήματος δεν απουσιάζει από τον Brecht –παρόλο που συχνά κατηγορήθηκε γι’ αυτό, ίσως σε μια παρερμηνεία της περίφημης αποστασιοποίησης–, απλώς είναι διαφοροποιημένο, εξυπηρετώντας τους στόχους που ο δημιουργός έθετε για τα έργα του· ζητούμενο δεν ήταν τόσο η κινητοποίηση και η λειτουργία της ενσυναίσθησης, όσο αυτή της συμπάθειας – με ένα λόγο, της κριτικής κατανόησης της κατάστασης του υποκειμένου και όχι της ταύτισης με αυτό.

---

βαθύτερο υπόβαθρο από αυτό που φανταζόμαστε ή που είμαστε προετοιμασμένοι να παραδεχτούμε: «Για να “αρέσει” μια ταινία σε ένα υποκείμενο πρέπει εν τέλει οι λεπτομέρειες της διήγησης να κολακεύουν επαρκώς τις συνειδητές και ασυνειδητές φαντασιώσεις του, ώστε να του επιτρέψουν μια ορισμένη ενορμησιακή ικανοποίηση. Επίσης, πρέπει αυτή η ικανοποίηση να παραμένει σε κάποια όρια, να παραμένει εντεύθεν του σημείου πέραν του οποίου θα κινητοποιούνταν το άγχος και η απόρριψη» (Metz, 2007:127). Η δυσαρέσκεια, άρα, απέναντι σε μια ταινία δεν είναι ίσως ζήτημα νοήματος, όσο ζήτημα ελλιπούς τροφοδότησης του Αυτό από την ταινία ή, ακόμα, υπέρμετρης ικανοποίησής του που προκαλεί την παρέμβαση του Υπερεγώ.

<sup>24</sup> Πρωταγωνιστές: Nicole Kidman, Lawrence Bacall, Paul Bettany (περισσότερα για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0276919/>). Η ταινία κυκλοφόρησε στην Ελλάδα με τον πρωτότυπο τίτλο.

<sup>25</sup> Πρωταγωνιστές: Bryce Dallas Howard, Danny Glover, Willem Dafoe (περισσότερα για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0342735/>). Η ταινία κυκλοφόρησε στην Ελλάδα με τον πρωτότυπο τίτλο.

Το φιλμ που ανέλαβα να «κατασκευάσω» στο πλαίσιο της εργασίας (REWIND – για το πλήρες σενάριο και το ντεκουπάζ, βλέπε Παραρτήματα I και II, αντίστοιχα) έχει στην αφετηρία του σκέψεις όπως αυτές που διατυπώθηκαν παραπάνω. Το βασικό ερώτημα προς διερεύνηση ήταν, αν είναι δυνατόν μια συναισθηματική εμπειρία –ή ένα σύνολο συναισθηματικών εμπειριών– να αποδοθεί όχι μέσα από το ίδιο το υποκείμενό της, αλλά μέσα από αφηγήσεις άλλων – αφηγήσεις που ένας θεατής αναγνωρίζει σαν δικές του ή δυνητικά δικές του, αξιοποιώντας, εδώ, τη μοναδική παραστατικότητα και εκφραστικότητα της κινηματογραφικής αφήγησης συγκεκριμένα. Αυτό μπορεί, εφόσον η εκτέλεση γίνει σωστά, φυσικά, να λειτουργήσει προς δύο κατευθύνσεις: η πρώτη είναι, να δοθούν παραδείγματα κινηματογραφικής απεικόνισης της συναισθηματικής νοημοσύνης· η δεύτερη, να απεικονιστεί η ίδια η λειτουργία της σε σχέση με τον θεατή, η συναισθηματική του αλληλεπίδραση με τις αφηγήσεις.

Ο βασικός ιστός του φιλμ είναι μια ιστορία ενός ανθρώπου, που την αναπολεί όχι μέσα από πραγματικές αναμνήσεις, αλλά μέσα από σκηνές ταινιών που αντιστοιχούν σε αυτές τις αναμνήσεις – με τον τρόπο που συχνά νομίζουμε ότι μια ταινία μπορεί να περιγράφει μια δική μας εμπειρία και να απευθύνεται αποκλειστικά σε εμάς, σα να μπορούσαν οι συντελεστές της να διαβάσουν το μυαλό και την καρδιά μας<sup>26</sup>. Ο τίτλος του φιλμ, REWIND, αναφέρεται ακριβώς σ' αυτή την αναπόληση ή επαναφήγηση.

### 2.1. Οι ταινίες

Η επιλογή των ταινιών που αξιοποιούνται στο φιλμ έγινε με πρώτο κριτήριο το προσωπικό γούστο· πολύ απλά, επέλεξα ταινίες που μου αρέσουν και που, ως ένα βαθμό τουλάχιστον, αισθάνομαι ότι αφηγούνται (κάτι σαν) τη δική μου ιστορία ή αποσπάσματά της· φυσικά, ο κατάλογος αυτού του είδους των ταινιών είναι ήδη μακρύς και ανανεώνεται διαρκώς, οπότε χρειάστηκε να εξεταστεί και το κατά πόσο κάποιες σκηνές μπορούν να αξιοποιηθούν σε σύνδεση με σκηνές από άλλες ταινίες για να συγκροτήσουν

---

<sup>26</sup> Η ανασυγκρότηση της ιστορίας του ήρωα μέσα από αφηγήσεις και η στο εξής ύπαρξή της μόνο μέσα από αυτές εικονογραφούνται και με την «αντικατάσταση», στη σκηνή του τέλους, της κοπέλας με μια στοίβα από βιβλία.

έναν ενιαίο αφηγηματικό ιστό· έτσι, ταινίες με πολύ ενδιαφέρον περιεχόμενο από τη σκοπιά της συναισθηματικής νοημοσύνης, όπως για παράδειγμα το *The Shawshank Redemption* (1994)<sup>27</sup> ή το *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004)<sup>28</sup> έμειναν «απέξω». Η ιστορία που προέκυψε είναι μια παλιά ιστορία, η ιστορία ενός έρωτα, μιας απιστίας, και ενός χωρισμού· αν μη τι άλλο, οι περισσότεροι από εμάς μπορούμε να θυμηθούμε τον εαυτό μας μέσα σε μια τέτοια αφήγηση.

Στην ενότητα αυτή δίνονται ορισμένα στοιχεία ταυτότητας των ταινιών που χρησιμοποιήθηκαν για το REWIND<sup>29</sup>, καθώς και κάποιες διευκρινήσεις σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο είναι η συναισθηματική νοημοσύνη παρούσα σε αυτές, τον λόγο επιλογής των σκηνών και την ενσωμάτωσή τους στο REWIND. Δεν έχουν, φυσικά, όλα τα αποσπάσματα την ίδια θέση στην ταινία που προέκυψε, ούτε την ίδια λειτουργία. Επιπλέον, κάποια χρησιμοποιούνται με τη λογική της ταινίας από την οποία προέρχονται, άλλα όμως νοηματοδοτούνται διαφορετικά μέσα στο REWIND.

Για λόγους κατανόησης της λογικής του REWIND, στο κείμενο οι ταινίες παρατίθενται με τη σειρά που εμφανίζονται σε αυτό (με την εξαίρεση του WALL-E, όπου και οι δύο σκηνές εξετάζονται μαζί, αν και η μία χρησιμοποιείται αργότερα μέσα στο REWIND)· οι σκηνές που χρησιμοποιούνται είναι επισημασμένες με έντονα γράμματα.

---

<sup>27</sup> Μεταφορά μιας νουβέλας του Stephen King (*Rita Hayworth and the Shawshank Redemption*) σε σενάριο και σκηνοθεσία του Frank Darabont, με τον Tim Robbins και τον Morgan Freeman· η ταινία παρουσιάζει την προσπάθεια ενός μορφωμένου και ευκατάστατου τραπεζικού στελέχους που φυλακίζεται άδικα για το φόνο της γυναίκας του να προσαρμοστεί στη ζωή της φυλακής και να βελτιώσει τις συνθήκες της για τον ίδιο και τους συγκρατούμενούς του, οργανώνοντας παράλληλα μυστικά την απόδρασή του (περισσότερα στο: <http://www.imdb.com/title/tt0111161/>, ελληνικός τίτλος: *Τελευταία Έξοδος: Ρίτα Χέιγουορθ*).

<sup>28</sup> Σκηνοθεσία: Michel Gondry, πρωταγωνιστές: Jim Carrey, Kate Winslet, Mark Ruffalo. Περισσότερα για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0338013/>. Ο ελληνικός τίτλος: *Η Αιώνια Λιακάδα ενός Καθαρού Μυαλού*.

<sup>29</sup> Στοιχεία αντλήθηκαν από το [imdb.com](http://www.imdb.com) και από τα DVD των ταινιών.

## *The Pursuit of Happyness*<sup>30</sup> (2006)<sup>31</sup>

Σκηνοθεσία: Gabrielle Muccino | Σενάριο: Steve Conrad | Πρωταγωνιστές: Will Smith, Jaden Smith, Thandie Newton

Η ταινία είναι βασισμένη στην πραγματική ιστορία του αυτοδημιούργητου εκατομμυριούχου Christopher Gardner<sup>32</sup>, όπως καταγράφηκε στην αυτοβιογραφία του με τον ίδιο τίτλο. Στις αρχές της δεκαετίας του '80, ο Gardner κάθε άλλο παρά εκατομμυριούχος είναι: η επένδυση που ροκάνισε όλες τις οικονομίες του, ένας μετρητής οστικής πυκνότητας<sup>33</sup>, δεν αποδεικνύεται προσοδοφόρα, όπως ήλπιζε· η γυναίκα του, απηυδισμένη από μια ζωή φτώχειας και μια αδιέξοδη δουλειά στο πλυντήριο ενός ξενοδοχείου, τον εγκαταλείπει· η τροχαία τον κυνηγά για παράνομα παρκαρίσματα· ο ιδιοκτήτης του σπιτιού του τον κυνηγά για απλήρωτα νοίκια· ακόμα κι όταν μοιάζει να πηγαίνει κάπως καλύτερα, η εφορία τραβάει τα λίγα του χρήματα από τον τραπεζικό του λογαριασμό κι έτσι εκείνος κι ο γιος του μένουν κυριολεκτικά στο δρόμο.

Ο Gardner σε μια τυχαία συνομιλία μαθαίνει ότι μια μεγάλη χρηματοοικονομική φίρμα ψάχνει εκπαιδευόμενους· αποφασίζει να διεκδικήσει μία θέση, χωρίς να έχει καταλάβει τις συνθήκες (θα εκπαιδεύεται αμισθί για αρκετούς μήνες, αλλά στο τέλος μόνο ένας από

---

<sup>30</sup> Η ανορθογραφία του τίτλου είναι εσκεμμένη· έτσι βλέπουμε γραμμένη τη λέξη σε ένα γκράφιτι έξω από τον παιδικό σταθμό όπου πηγαίνει το παιδί του ήρωα, που εξηγεί στο μικρό ότι πρόκειται για λάθος· είναι μια σκηνή που αναδεικνύει τόσο ένα κεντρικό θέμα της ταινίας (την αναζήτηση της ευτυχίας), όσο και κάποια χαρακτηριστικά του κεντρικού ήρωα: αν και η μόρφωσή του δεν είναι σπουδαία, είναι εύστροφος και έχει κρατήσει πράγματα από τα λίγα σχολικά του χρόνια· επιπλέον, σαν πατέρας προσπαθεί διαρκώς να εξηγή τα πράγματα στο γιο του και να του υποδεικνύει το σωστό.

<sup>31</sup> Περισσότερα για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0454921/>, καθώς και στον δικτυακό τόπο <http://www.sonypictures.com/homevideo/thepursuitofhappyness/>. Ο ελληνικός της τίτλος είναι ακριβής μετάφραση του αγγλικού: *Το Κυνήγι της Ευτυχίας*.

<sup>32</sup> Η ιστοσελίδα του Christopher Gardner: <http://www.chrisgardnermedia.com/>.

<sup>33</sup> Η συσκευή υποτίθεται ότι προσφέρει καλύτερες απεικονίσεις από τις ακτινογραφίες, όμως τα νοσοκομεία θεωρούν ότι η διαφορά στην απεικόνιση δεν δικαιολογεί το κόστος της, και έτσι του είναι δύσκολο να τις πουλήσει· επιπλέον, ένας άστεγος του κλέβει μία από τις συσκευές, πιστεύοντας ότι είναι χρονομηχανή, και αργότερα μία χίπισσα θα του πάρει άλλη μία. Ο Gardner καταφέρνει να πάρει πίσω τις συσκευές, αλλά θα χρειαστεί πολλή προσπάθεια για να επισκευάσει τη μία.

τους πολλούς υποψήφιους θα προσληφθεί και καθώς όλοι οι συνυποψήφιοί του είναι άνθρωποι με πανεπιστημιακή κατάρτιση, ο ανταγωνισμός είναι σκληρός). Στηρίζει όλες του τις ελπίδες για ανάκαμψη σε αυτό το σχέδιο και κάνει πολλές προσπάθειες να πείσει ότι παρά την έλλειψη μόρφωσης είναι κατάλληλος για τη θέση παρά την ανακάλυψη, τελικά, των πραγματικών συνθηκών της «δουλειάς», ο Gardner αποφασίζει να το παλέψει. Το μεγαλύτερο διάστημα της εκπαίδευσής του, αυτός και ο γιος του κοιμούνται στα υπνωτήρια ενός θρησκευτικού ιδρύματος· αυτό σημαίνει ότι δεν έχει τη δυνατότητα να δουλέψει τις ίδιες ώρες με τους ανταγωνιστές του, καθώς θα πρέπει να στήνεται στην ουρά κάθε απόγευμα για να εξασφαλίσει ένα κρεβάτι να κοιμηθεί· επιπλέον, ένας από τους διευθυντές της φίρμας τον αντιμετωπίζει σαν παιδί για θελήματα και του στερεί πολύτιμο χρόνο. Παρόλα αυτά παλεύει με πείσμα και υπομονή και τελικά καταφέρνει να κερδίσει τη θέση.

«[Martin Frohm] Τι θα έλεγες αν ένας άντρας έμπαινε εδώ μέσα χωρίς πουκάμισο, κι εγώ τον προσλάμβανα; Τι θα έλεγες; [Christopher Gardner] Ότι θα πρέπει να φορούσε πολύ ωραίο παντελόνι»<sup>34</sup>.

Η ταινία λειτουργεί σε δύο επίπεδα. Στο πρώτο, αποτελεί μια τυπική απεικόνιση του μύθου για το αμερικάνικο όνειρο: μπορείς να φτάσεις στην κορυφή στις ΗΠΑ, ακόμα κι αν ξεκινάς από τον πάτο, αρκεί να το πιστέψεις και να δουλέψεις σκληρά – και ο Gardner δουλεύει σκληρά. Στο δεύτερο επίπεδο, η ταινία μιλάει για τις οικογενειακές αξίες: ο Gardner λέει ότι δεν γνώρισε τον πατέρα του παρά όταν ήταν ήδη 28 χρόνων και υποσχέθηκε ότι δεν θα συμβεί το ίδιο στα δικά του παιδιά· όταν η γυναίκα του τον

---

<sup>34</sup> Από τη σκηνή της συνέντευξης του Gardner για να συμπεριληφθεί μεταξύ των εκπαιδευόμενων· ο Gardner είχε περάσει το βράδυ του στο κρατητήριο για χρέη, φορώντας ένα παντελόνι λεκιασμένο με μπογιές καθώς πριν έβαφε το σπίτι του για να το παραδώσει στον ιδιοκτήτη· το πρωί της συνέντευξης, απλώς πρόλαβε να τρέξει από το κρατητήριο στη φίρμα. Αυτή η απάντηση όμως έπαιξε σημαντικό ρόλο στην απόφαση να γίνει δεκτός ως εκπαιδευόμενος.

εγκαταλείπει, δεν δέχεται ούτε συζήτηση για το ενδεχόμενο να αποχωριστεί και το γιο του, παρά το ότι σε αντίθεση με εκείνη δεν έχει στήριξη από κάποιο συγγενή<sup>35</sup>.

Αν και η υπόθεσή της είναι αταίριαστη με το κλίμα του φιλμ, θέλησα οπωσδήποτε να χρησιμοποιηθεί κάποια σκηνή της, ακριβώς γιατί πρόκειται για μια εξαιρετική καταγραφή συναισθηματικής νοημοσύνης σε οικογενειακό αλλά και εργασιακό επίπεδο. Ο ήρωας δεν παίρνει πάντοτε σωστές αποφάσεις, όμως δείχνει σε πάρα πολλές περιπτώσεις πνεύμα, πειθαρχία, πρωτοβουλία· παρουσιάζονται, ακόμη, μερικά πολύ διαυγή παραδείγματα του τρόπου με τον οποίο προσπαθεί να ενταχθεί στο δίκτυο σχέσεων και να το στρέψει υπέρ του, να το αξιοποιήσει για να πετύχει τους στόχους του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι καταφεύγει σε ύπουλες τακτικές. Νομίζω ότι η ταινία θα άξιζε μια εκτενέστερη ανάλυση υπό το φως της θεωρίας για τη συναισθηματική νοημοσύνη.

Με βάση και τους περιορισμούς του κόνσεπτ μου, επέλεξα μια σκηνή που εστιάζει στη σχέση πατέρα-γιου για να λειτουργήσει σαν πρελούδιο της ταινίας. Πατέρας και γιος δεν έχουν πού να περάσουν τη νύχτα. Καταλήγουν στο μετρό και καθώς η ώρα περνά ο Gardner αρχίζει να πανικοβάλλεται· δεν θέλει όμως να τρομάξει το παιδί. Μη βλέποντας άλλη λύση από το να κοιμηθούν εκεί, παρουσιάζει την κατάσταση σαν ένα παιχνίδι: πρέπει τάχα να γλιτώσουν από τον δεινόσαυρο που τους κυνηγά, και γι' αυτό καταφεύγουν σε μια σπηλιά – που στην πραγματικότητα είναι απλώς μια τουαλέτα όπου περνούν τη νύχτα. Έτσι, όμως, η εμπειρία είναι ανώδυνη για τον μικρό.

Η σκηνή είναι ένα καλό παράδειγμα λειτουργίας της συναισθηματικής νοημοσύνης και υποδεικνύει, κατά τη γνώμη μου, και την ανάγκη μας να βρίσκουμε καταφύγιο σε φανταστικούς κόσμους, και τα ψέματα που –εν γνώσει μας ή όχι– επιστρατεύουμε για να απαλύνουμε τον πόνο, να κρατήσουμε την πραγματικότητα μακριά για λίγο: εναλλακτικές αφηγήσεις της πραγματικότητας ώστε αυτή να καταστεί κατά το δυνατόν

---

<sup>35</sup> Είναι ενδεικτικό ότι η γυναίκα του, αν και αρχικά παίρνει το παιδί μαζί της, δέχεται τελικά να το αποχωριστεί, διευκρινίζοντας μάλιστα ότι ποτέ δεν αμφισβήτησε τον Gardner ως πατέρα και γνωρίζει ότι θα κάνει τα πάντα για τον γιο του.



ανώδυνη. Ο κινηματογράφος μπορεί να εξυπηρετεί και μια τέτοια πολύτιμη λειτουργία επαναβίωσης του πόνου σε ασφαλείς συνθήκες ή προστασίας μας από αυτόν.

### *Le Fabuleux Destin d' Amélie Poulain (2001)*<sup>36</sup>

Σκηνοθεσία: Jean-Pierre Jeunet | Σενάριο: Jean-Pierre Jeunet, Guillaume Laurant |

Πρωταγωνιστές: Andrey Tautou, Mathieu Kassovitz, Rufus, Jamel Debbouze

Η Amélie είναι μια μοναχική σερβιτόρα που, όταν βρίσκει ένα μεταλλικό κουτί με παιχνίδια κρυμμένο στο σπίτι της, αποφασίζει να το παραδώσει στον ιδιοκτήτη του και αποφασίζει ακόμα να προσπαθήσει να βοηθήσει τη ζωή των άλλων, είτε εκδικούμενη τον στριφνό μανάβη για τον τρόπο που μεταχειρίζεται τον αγαθό υπάλληλό του, είτε επιστρατεύοντας έναν περιπλανώμενο νάνο του κήπου για να πείσει τον πατέρα της να βγει από την απομόνωσή του και να ταξιδέψει. Η ίδια, πάντως, όταν ερωτεύεται έναν εκκεντρικό συλλέκτη παραπεταμένων φωτογραφιών από τα φωτογραφικά μηχανήματα του μετρό, μηχανεύεται ένα πολύπλοκο σχέδιο για να τον γνωρίσει... τέτοιο που να εξασφαλίζει ότι δεν θα γνωριστούν τελικά ποτέ.

Ένα έξοχο παράδειγμα συναισθηματικής νοημοσύνης είναι οι συζητήσεις της ηρωίδας με τον γείτονά της, έναν γέρο ζωγράφο με εύθραυστα κόκαλα: ο ζωγράφος, αντιλαμβανόμενος ότι πρέπει να βρει έμμεσους τρόπους για να την κάνει μιλήσει για τον εαυτό της, της αποσπά εξομολογήσεις μέσω ενός πίνακα ζωγραφικής: η εξιστόρηση των δικών της αισθημάτων γίνεται σαν παράθεση υποθέσεων, τάχα, για την ιστορία της κοπέλας του πίνακα. Έτσι, ο ζωγράφος σχηματίζει μια πλήρη εικόνα των προβλημάτων της Amélie στην επικοινωνία με τους άλλους και καταφέρνει, την κρίσιμη στιγμή, να την καθοδηγήσει ώστε να τα ξεπεράσει. Άλλο επιτυχημένο παράδειγμα είναι η «συνταγή του έρωτα» σύμφωνα με την ιδιοκτήτρια του μπιστρό όπου δουλεύει η Amélie, συνταγή που επιβεβαιώνει βάσει της εμπειρίας της: «πάρε δύο θαμώνες, ανακάτωσέ τους και άσε τους να ψηθούν». Η Amélie αποφασίζει να εφαρμόσει τη συνταγή σε μία υπάλληλο του μπιστρό και έναν πελάτη που έρχεται μόνο και μόνο για να κάνει σκηνές ζηλοτυπίας σε μια πρώην

<sup>36</sup> Ελληνικός τίτλος Αμελί, περισσότερα στο: <http://www.imdb.com/title/tt0211915/>.

του: δημιουργεί και στους δύο την εντύπωση ότι ο άλλος ενδιαφέρεται και αφήνει όλα τα υπόλοιπα στους ίδιους και στο χρόνο, υποδεικνύοντας ότι ίσως όλα να μην είναι παρά μια ιδέα τελικά: αρκεί να τη σκεφτείς για να καταλήξει να υπάρχει.

Από την ταινία χρησιμοποιήθηκε ένα split screen. Στην παιδική τους ηλικία, τόσο η Amélie όσο και ο συλλέκτης των φωτογραφιών ήταν μοναχικοί και αναζητούσαν έναν αδελφό για συντροφιά· αυτή η κατάσταση εικονογραφείται με τα παιδιά, στο παράθυρο του σπιτιού του το καθένα, να ανάβουν φακούς κάνοντας σινιάλο σε κάποιον άγνωστο για να τους συντροφέψει. Το απόσπασμα αυτό είναι το πρώτο, ουσιαστικά, απόσπασμα που χρησιμοποιείται στην ταινία που «προβάλλει» ο ήρωας του REWIND, σηματοδοτώντας την ανάγκη του πριν από τη γνωριμία του με την κοπέλα την οποία αναπολεί.

### WALL-E (2008)<sup>37</sup>

Σκηνοθεσία: Andrew Stanton | Σενάριο: Andrew Stanton, Pete Docter, Jim Reardon | Φωνές:  
Ben Burtt, Elissa Knight, Jeff Garlin

Σε ένα μακρινό μέλλον, η γη είναι σκεπασμένη από σκουπίδια, τοξική και αβίωτη. Οι άνθρωποι καταφεύγουν σε έναν διαστημικό σταθμό, αφήνοντας πίσω μερικά ρομπότ να καθαρίσουν τον πλανήτη, με την ελπίδα ότι κάποτε θα μπορέσει να ξαναφιλοξενήσει ζωντανούς οργανισμούς. Αν και το πρόγραμμα είχε σχεδιαστεί για μικρότερη διάρκεια, περνούν 700 χρόνια· οι άνθρωποι έχουν μετατραπεί σε παχύσαρκους τεμπέληδες που ζουν εικονικές ζωές, ενώ στη γη παραμένει σε λειτουργία μόνο ένα ρομπότ, ο WALL-E.

Ο WALL-E εκτελεί τα καθήκοντά του ευσυνείδητα, όμως έχει αποκτήσει κάποια χόμπι: του αρέσει να μαζεύει αντικείμενα που για κάποιο λόγο θεωρεί σημαντικά ή διασκεδαστικά, και να παρακολουθεί κινηματογραφικές ταινίες. Τη μονοτονία του θα σπάσει η επίσκεψη ενός υπερσύγχρονου ρομπότ, της Eve, που έχει σταλεί στη γη για να ερευνησει αν έχει γίνει βιώσιμη. Ο WALL-E την ερωτεύεται, και εκείνη σιγά σιγά μοιάζει να ανταποκρίνεται, όμως κάποια στιγμή ανακαλύπτει μια μορφή ζωής –ένα ταπεινό φυτό–

<sup>37</sup> Περισσότερα για την ταινία, που κυκλοφόρησε στην Ελλάδα με τον πρωτότυπο τίτλο, στο imdb: <http://www.imdb.com/title/tt0910970/> και στο <http://disney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/wall-e/>.

και, αφοσιωμένη στο καθήκον, «κλειδώνει» και περιμένει να έρθουν να την παραλάβουν για να την επιστρέψουν στο διαστημικό σταθμό· ο WALL-E την ακολουθεί. Για να καταφέρουν όμως οι άνθρωποι να γυρίσουν στη γη –παρακάμπτοντας μια εντολή που είχε δοθεί στο ρομπότ-κυβερνήτη του διαστημικού σταθμού χρόνια πριν να παραμείνουν στο διάστημα, αφού η γη πιθανότατα δεν μπορεί τελικά να σωθεί–, θα πρέπει ο WALL-E και η Eve να ηγηθούν μιας ανταρσίας «απόκληρων» ρομπότ.

Η ταινία έχει ελάχιστο διάλογο (ειδικά στο πρώτο μέρος) και οι κεντρικοί της χαρακτήρες είναι ρομπότ που ελάχιστα θυμίζουν ανθρώπους· παρά τους περιορισμούς αυτούς, όμως, είναι πολύ εκφραστική και οι συναισθηματικές διακυμάνσεις των ρομπότ αποδίδονται με μεγάλη λεπτότητα –δεν είναι τυχαίο ότι οι δημιουργοί της άντλησαν πολλά από τον βωβό κινηματογράφο–, ενώ είναι και γεμάτη αναφορές σε άλλες ταινίες.

Χρησιμοποιήθηκαν δύο σκηνές της ταινίας στο φιλμ αυτής της εργασίας: στην πρώτη, ο WALL-E και η Eve συστήνονται· ο εμφανώς γοητευμένος WALL-E προσπαθεί να προφέρει το όνομα της Eve, που βρίσκει τις προσπάθειές του χαριτωμένες. Είναι, νομίζω, μια καλή σύνοψη αρκετών πρώτων γνωριμιών, αφού εκτός από την έλξη υπάρχει και ένα στοιχείο αμηχανίας. Στη δεύτερη σκηνή, ο WALL-E παρακολουθεί μια σκηνή από ένα μιούζικαλ: το ζευγάρι της ταινίας κρατιέται από το χέρι. Σύμφωνα με τους δημιουργούς της ταινίας, αυτός είναι ο τρόπος του WALL-E να αντιληφθεί τη φράση «σ' αγαπώ» και, φυσικά, ο μόνος τρόπος του να την πει είναι να μιμηθεί την κίνηση των ηρώων· σε όλη τη διάρκεια της ταινίας, θα προσπαθεί να κρατήσει το χέρι της Eve, που όμως δεν μπορεί να καταλάβει το λόγο και το αποφεύγει. Πολύ αργότερα η Eve θα κατανοήσει τη σημασία της χειρονομίας, όταν θα προβάλει τις μνήμες από την περίοδο που είχε «κλειδώσει» περιμένοντας το σκάφος που θα την πήγαινε πίσω στο διαστημικό σταθμό: ήταν μία περίοδος που ο WALL-E, μη γνωρίζοντας τι της συνέβαινε, ήταν συνεχώς δίπλα της και τη φρόντιζε. Μια από τις μνήμες που προβάλλεται είναι και η σκηνή από το μιούζικαλ, και επιτέλους η Eve αντιλαμβάνεται γιατί ο WALL-E προσπαθούσε μόνιμως να ακουμπήσει το χέρι της. Επιλέχτηκε, παρόλα αυτά, η σκηνή του WALL-E και όχι της Eve, γιατί αντιστοιχεί στο φύλο του ήρωα και στην κατάσταση του να παρακολουθεί κάτι που αντιλαμβάνεται

τη σημασία του, αλλά δεν μπορεί να το έχει. Καθαρά σε επίπεδο εικόνας, εξάλλου, θεώρησα ενδιαφέρουσα την αντιστοιχία μεταξύ της κατάστασης του ήρωα-θεατή και του WALL-E.

### **Jeux d' Enfants (2003)<sup>38</sup>**

Σκηνοθεσία: Yann Samuel | Σενάριο: Yann Samuel | Πρωταγωνιστές: Marion Cotillard, Guillaume Canet, Gérard Watkins, Gilles Lellouche

Η ταινία παρακολουθεί την εξέλιξη της σχέσης του Julien και της Sophie, κόρης Πολωνών μεταναστών, από τα παιδικά τους χρόνια. Η σχέση τους διαρθρώνεται με άξονα ένα παιχνίδι που μοιράζονται οι δυο τους: ένα κουτί/καρουζέλ που αλλάζει χέρια μόνο αν ο άλλος κατορθώσει να φέρει σε πέρας μια παράτολμη αποστολή που του αναθέτει ο κάτοχος του κουτιού. Έτσι, η φιλία αυτών των δύο, που συνεχίζεται, ερωτικοποιημένη πια, και στην εφηβεία τους, είναι γεμάτη από φάρσες και αταξίες, με αποτέλεσμα ο πατέρας του Julien να μην καλοβλέπει τη Sophie.

Στην εφηβεία η Sophie αντιλαμβάνεται ότι είναι ερωτευμένη με τον Julien, που όμως βλέπει τα πάντα να περιστρέφονται γύρω από το παιχνίδι και, επιπλέον, πιέζεται από τον πατέρα του να αφοσιωθεί στις σπουδές του και να σταματήσει τα παιδιάρια. Μετά από έναν μεγάλο καβγά, όπου η Sophie επί της ουσίας «αναθέτει» στον Julien να την πληγώσει, αν τολμά, οι δυο τους χωρίζουν για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα: στις επόμενες συναντήσεις τους, με διαφορά χρόνων και πάντα με άξονα το παιχνίδι τους, φαίνεται να μην ψάχνουν παρά όλο και πιο μεγαλειώδεις τρόπους να πληγώσουν ο ένας τον άλλον, μέχρι να παραδεχτούν τελικά τα αισθήματά τους και να είναι μαζί.

Για το REWIND χρησιμοποιήθηκαν σκηνές από το (αμφιλεγόμενο) τέλος της ταινίας: διαδοχικά φιλιά των πρωταγωνιστών σε διάφορες ηλικίες. Στο πλαίσιο της ταινίας, είναι εμφανές από ποιες σκηνές προέρχονται αυτά τα φιλιά (με βάση το σκηνικό και το ντύσιμο των πρωταγωνιστών) και πιθανότατα σηματοδοτούν χρονικούς κόμβους στους

---

<sup>38</sup> Περισσότερα για την ταινία στο <http://www.imdb.com/title/tt0364517/>. Ο ελληνικός τίτλος είναι *Αγάπα με αν Τολμάς*.

οποίους οι ήρωες θα μπορούσαν να είχαν συμφιλιωθεί, αλλάζοντας την εξέλιξη της ταινίας και της σχέσης τους, θυμίζοντας παράλληλα τη διάρκειά της μέσα στο χρόνο, αφού η αλληλουχία των φιλιών ξεκινά με τους γερασμένους πια ήρωες για να καταλήξει στους ήρωες ως παιδιά τη στιγμή της πρώτης τους γνωριμίας. Στο μοντάζ του REWIND αυτές οι δύο ακραίες ηλικίες δεν κρατήθηκαν, καθώς θεώρησα ότι δεν συμβάδιζαν με τη λογική εξέλιξη της σχέσης που αναπολεί ο ήρωας-θεατής, και απλώς θα προκαλούσαν σύγχυση.

Από την άποψη της συναισθηματικής νοημοσύνης, τα συμπεράσματα που μπορεί να εξαχθούν από το *Jeux d' Enfants* πρέπει να εξαχθούν πλάγια, αφού η ταινία χρησιμοποιεί την υπερβολή – για αυτό και αρκετές αναλύσεις της ταινίας καταλήγουν να ερμηνεύσουν τους χαρακτήρες, ειδικά τον Julien, βάσει κάποιας εκ του προχείρου ψυχιατρικής διάγνωσης· βοηθάει σε αυτό και το σενάριο, που θέλει τη Sophie να αποδίδει τη συμπεριφορά του στην οιδιπόδεια προβληματική και στον πρόωρο θάνατο της μητέρας του – που ο πατέρας του αποδίδει στα σφάλματα του Julien. Επιπλέον, το τέλος της ταινίας, που είναι αρκετά παράξενο – οι ήρωες, όταν επιτέλους σμίγουν, θάβονται με τη θέλησή τους ζωντανοί κάτω από τόνους τσιμέντου, ενώ ανταλλάσσουν υποσχέσεις αγάπης, και στη συνέχεια εμφανίζεται ένα ηλικιωμένο ζευγάρι που απολαμβάνει τη δύση της ζωής του (τα πλάνα των φιλιών από το REWIND προέρχονται από αυτό ακριβώς το τμήμα της ταινίας)– κάνει την ερμηνεία ακόμα πιο προβληματική.

Η δική μου άποψη είναι ότι το ιστορικό της σχέσης μπορεί κάλλιστα να ερμηνευτεί με όρους απλής ψυχολογίας και όχι ψυχοπαθολογίας· είναι η αναδρομή μιας σημαντικής σχέσης που θέτει προκλήσεις στους συμμετέχοντες λόγω των διαφορών τους αλλά και των διαφορετικών, κάθε φορά, αναγκών τους, του τρόπου που αποφασίζουν να τις εκδηλώσουν και να τις διεκδικήσουν αλλά και του τρόπου που αυτή η εκδήλωση και η διεκδίκηση διαμορφώνεται σε αλληλεπίδραση με τις αντίστοιχες της άλλης πλευράς, με μία δόση, επίσης, από κακό συγχρονισμό μεταξύ τους.

Αυτό, για παράδειγμα, είναι ξεκάθαρο όταν η Sophie θα προσπαθήσει να συμφιλιωθεί με τον Julien μετά την πρώτη, και αποτυχημένη, απόπειρά της να του εξομολογηθεί τα συναισθήματά της: η Sophie φοράει τα καλά της και πάει να τον βρει στη βιβλιοθήκη· προβάρει όσα έχει να του πει, με ακροατή της έναν ανυποψίαστο νεαρό που βρίσκει εκεί, ο οποίος δεν έχει ιδέα τι του λέει, όμως φανερά συγκινείται και επηρεάζεται· όλη αυτή όμως η προετοιμασία πάει χαμένη όταν τελικά συναντά τον Julien, καθώς η συμπεριφορά του την κάνει να χάσει την ψυχραιμία της και να αντιδράσει εκτός σχεδίου – για να καβγαδίσουν ξανά· ο Julien, από τη μεριά του, μετανιώνει αμέσως για τον τρόπο που μίλησε και φέρθηκε, εκείνη όμως φεύγει πριν προλάβει να επανορθώσει. Κι όλα αυτά γιατί οι συμπεριφορές μας κι οι εκδηλώσεις μας δεν εξαρτώνται μόνο από τις αποφάσεις και τους υπολογισμούς μας, αλλά και από τις σκέψεις της στιγμής και την αλληλεπίδρασή μας με τους άλλους που δεν είναι πάντα προβλέψιμες κ.λπ. Με άλλα λόγια, η αλληλεπίδραση και η επικοινωνία δεν είναι ευθύγραμμες, είναι πολυπλοκότερες και δεν εξαρτώνται αποκλειστικά από εμάς.

### ***Der Krieger und die Kaiserin (2000)***<sup>39</sup>

Σκηνοθεσία: Tom Tykwer | Σενάριο: Tom Tykwer | Πρωταγωνιστές: Franka Potente, Benno Fürmann, Joachim Król, Lars Rudolph

Η Sissi είναι νοσοκόμα στο ψυχιατρικό ίδρυμα όπου μεγάλωσε<sup>40</sup> και ζει χωρίς απαιτήσεις και συχνά παρακάμπτοντας τις δικές της ανάγκες και αφήνοντας τους ασθενείς να την εκμεταλλεύονται. Σε μια βόλτα στην πόλη με έναν ασθενή της, πέφτει θύμα τροχαίου: κατορθώνει να σπρώξει τον ασθενή ώστε να τον σώσει και καταλήγει η ίδια κάτω από τις ρόδες μιας νταλίκας.

---

<sup>39</sup> Περισσότερα στο <http://www.imdb.com/title/tt0203632/> και στο επίσημο σάιτ του σκηνοθέτη ([http://www.tomtykwer.com/03\\_filmographie/33\\_krieger\\_und\\_kaiserin/index.shtml](http://www.tomtykwer.com/03_filmographie/33_krieger_und_kaiserin/index.shtml)). Ο ελληνικός τίτλος της ταινίας είναι *Η Πριγκίπισσα και ο Πολεμιστής*.

<sup>40</sup> Είναι κόρη μιας νοσοκόμας του ψυχιατρείου που πέθανε από ηλεκτροπληξία στη μπανιέρα της (και ενός ασθενή που ζει ακόμα στο ίδρυμα, του οποίου η ταυτότητα διευκρινίζεται στο σενάριο, όχι όμως και στην τελική εκδοχή της ταινίας). Όταν, αργότερα, ο Steini θα επιχειρήσει να σκοτώσει και τον Bodo με τον ίδιο τρόπο, θα φανεί ότι είναι αυτός που σκότωσε και τη μητέρα της.

Εκεί τη βρίσκει ο Bodo (ένας πρώην στρατιωτικός που, μετά από την αυτοκτονία της γυναίκας του, έχει χάσει την ψυχική του ισορροπία) καθώς προσπαθεί να ξεφύγει από τους φύλακες ενός σουπερμάρκετ που τον καταδιώκουν μετά από μια μικροληστεία. Στη διάρκεια της καταδίωξης, φτάνει στο σημείο του τροχαίου και μπλέκεται με το συγκεντρωμένο πλήθος<sup>41</sup>. Ο Bodo, μάλλον για να φύγει από την άλλη πλευρά της νταλίκας χωρίς να γίνει αντιληπτός, σέρνεται από κάτω της και βλέπει τη Sissi που δεν μπορεί να αναπνεύσει. Κάνει μια πρόχειρη τραχειοτομή για να τη σώσει και θα μείνει μαζί της μέχρι να φτάσουν στο νοσοκομείο, βοηθώντας την να αναπνεύσει με ένα καλαμάκι. Μόλις την αναλαμβάνουν οι γιατροί, εξαφανίζεται.

Η Sissi αναρρώνει και επιστρέφει στο ψυχιατρείο, όμως δεν αντέχει άλλο τη ζωή εκεί και της έχει γίνει εμμονή ο σωτήρας της, που σχεδιάζει με τον αδελφό του, Walter, τη ληστεία της τράπεζας στην οποία δουλεύει ο τελευταίος. Όταν η Sissi κατορθώνει να τους εντοπίσει, ο Bodo τη διώχνει. Όμως η Sissi θα βρεθεί στην τράπεζα όταν τα αδέλφια επιχειρούν τη ληστεία (έχει αναλάβει να παραλάβει μια μικρή κληρονομιά για λογαριασμό μιας φίλης) και θα σώσει τη ζωή του Bodo όταν το εγχείρημα των δύο αδελφών καταλήξει σε φιάσκο. Καταφέρνουν να αφήσουν τον βαριά τραυματισμένο Walter σε ένα νοσοκομείο και έπειτα η Sissi κρύβει τον Bodo στο ψυχιατρείο. Εκείνος, μη έχοντας καταλάβει πού βρίσκεται, περιφέρεται στους διαδρόμους την ώρα της καθιερωμένης συνάντησης προσωπικού και ασθενών: από μια τηλεόραση μαθαίνει ότι ο αδελφός του υπέκυψε και παθαίνει αμόκ. Δασκαλεμένος από τη Sissi, προσποιείται ότι δεν θυμάται τίποτα και μένει στο ψυχιατρείο σαν ασθενής.

Όμως, η προτίμηση που του δείχνει η Sissi, που πρώτη φορά στη ζωή της διεκδικεί το χώρο και το χρόνο της μακριά από τους ασθενείς, δημιουργεί πολλά προβλήματα: ένας ασθενής αποπειράται να αυτοκτονήσει, ενώ ένας άλλος, ο Steini, που αντιμετωπίζει τη Sissi σαν «κορίτσι» του και ζηλεύει τη σχέση της με τον Bodo, καταλαβαίνοντας ότι

---

<sup>41</sup> Στην ακολουθία των σκηνών είναι φανερό ότι το τροχαίο οφείλεται, ως ένα βαθμό, και στον ίδιο τον Bodo, που λίγο πριν είχε σκαρφαλώσει στη νταλικά για να κερδίσει έδαφος, αποσπώντας την προσοχή του οδηγού.

καταζητούνται από την αστυνομία, καταδίδει τον Bodo. Στη συνέχεια, και ενώ περιμένει την αστυνομία να έρθει, αποπειράται να σκοτώσει τον Bodo, που σκόπευε να το σκάσει μαζί με τη Sissi: εκείνος αντιδρά και καταλήγουν και οι τρεις στην ταράτσα, όπου φτάνει και η αστυνομία. Ενώ ο Steini απειλεί να αυτοκτονήσει, ο Bodo και η Sissi βουτούν μαζί από την ταράτσα στη λίμνη για να ξεφύγουν.

Αυτή η σκηνή της βουτιάς από την ταράτσα είναι και η σκηνή που επέλεξα να χρησιμοποιήσω για την εργασία. Στο πλαίσιο της ταινίας του Tykwer, αυτή είναι μια βουτιά προς την ελευθερία, αφού οι ήρωες θα ξεφύγουν τελικά από τους διώκτες τους και από τον ίδιο τους τον εαυτό, ή τουλάχιστον τα χαρακτηριστικά εκείνα του εαυτού τους που τους εμποδίζουν να ζήσουν μια φυσιολογική ζωή. Στο πλαίσιο, όμως, αυτής εδώ της εργασίας, η σκηνή ανανοηματοδοτείται. Δεν χρησιμοποιούνται πλάνα από τους αστυνομικούς που βρίσκονται επίσης στην ταράτσα, ενώ ο Steini είναι απλώς ένας τρίτος άνθρωπος που παρακολουθεί τη βουτιά των ηρώων: εδώ προσπάθησα να εκμεταλλευτώ μια συμβολική δυναμική της σκηνής (η βουτιά των ηρώων σαν βουτιά στην πραγματικότητα της σχέσης, που καταλήγει με τους δύο να κολυμπούν στα βουρκωμένα νερά της λίμνης σε ένα πλάνο όπου τελικά κυριαρχεί το μαύρο, με τον Steini να εμφανίζεται ως το τρίτο πρόσωπο που συμβάλλει στη διάλυση της σχέσης)<sup>42</sup>. Η χρήση αυτή νομίζω είναι αρκετά λογική και, με την εξαίρεση του διαφαινόμενου κακού τέλους, δεν είναι τελείως εκτός του κλίματος της ταινίας του Tykwer: ο Tykwer ουσιαστικά καταγράφει την (σεξουαλική κυρίως, αλλά όχι μόνο) αφύπνιση της ηρωίδας του που δεν εννοεί να δεχτεί το «όχι» του Bodo, την αναγέννηση του τραυματισμένου ψυχικά Bodo που τελικά αποφασίζει να αφήσει πίσω του το παρελθόν, και την αλληλεπίδραση αυτών των δύο, που τους οδηγεί από την ακατανοησία και το μεταξύ τους χάσμα στην επίτευξη μιας ένωσης, μιας αρμονίας. Παρόλο που και οι δύο πρωταγωνιστές είναι μάλλον ακραίες

---

<sup>42</sup> Για τις ανάγκες του μοντάζ, από τη σκηνή έχει παραλειφθεί το πλάνο της ανάδυσης των ηρώων στην επιφάνεια της λίμνης: έτσι, από το πλάνο τους στο βυθό περνάμε απευθείας σε ένα πλάνο από ψηλά όπου οι ήρωες κολυμπούν για να βγουν από τη λίμνη.



περιπτώσεις, αυτή η διαδικασία δεν φαίνεται να διαφέρει και πολύ για οποιονδήποτε από εμάς.

### *The United States of Leland (2003)*<sup>43</sup>

Σκηνοθεσία: Matthew Ryan Hoge | Σενάριο: Matthew Ryan Hoge | Πρωταγωνιστές: Ryan Gosling, Don Cheadle, Chris Klein, Kevin Spacey, Lena Olin

Ο 16χρονος Leland P. Fitzgerald είναι παιδί χωρισμένων γονιών. Ο πατέρας του είναι διάσημος –και κυνικός– συγγραφέας και, στις διακοπές, αντί να είναι μαζί με τον γιο του, τον αφήνει να ταξιδέψει όπου θελήσει: ένας εύσχημος τρόπος να αποποιηθεί την ευθύνη του. Μετά τον χωρισμό του με την κοπέλα του τη Becky, ο Leland σκοτώνει τον αυτιστικό αδελφό της, ένα έγκλημα που σοκάρει τη μικρή κοινότητα όπου ζει καθώς μοιάζει τελείως ανεξήγητο. Ο Leland καταλήγει στο αναμορφωτήριο, όπου ένας καθηγητής, που φιλοδοξεί να γίνει συγγραφέας, τον προσεγγίζει με σκοπό να χρησιμοποιήσει την ιστορία του για το βιβλίο του. Ο Leland ξετυλίγει το μπερδεμένο κουβάρι όσων τον οδήγησαν στο φόνο.

Η ταινία θυμίζει τον Φύλακα στη Σίκαλη του J. D. Salinger αλλά και τον Ξένο του Camus, αντλώντας αρκετά από τη φιλοσοφία του – στοιχείο στο οποίο μοιάζει με την ταινία *Young Adam* (2003)<sup>44</sup>.

«Σκεπάζει τα μάτια μου. Μόνο αυτό βλέπω. Ας πούμε, είναι κάτι παιδιά και παίζουν μπέιζμπολ. Το μόνο που βλέπω είναι εκείνο το παιδί που δεν αφήνουν να παίξει γιατί λέει χιλιωειπωμένα ανέκδοτα. Και κανείς δεν τα βρίσκει αστεία. Ή βλέπω ένα αγόρι κι ένα κορίτσι να φιλιούνται, ξέρεις. Και απλώς βλέπω ότι θα καταλήξουν σαν κάποιο από αυτά τα θλιβερά

---

<sup>43</sup> Ο ελληνικός τίτλος της ταινίας είναι *Δηλητηριασμένες Ψυχές*. Περισσότερα στο <http://www.imdb.com/title/tt0301976/>.

<sup>44</sup> Η ταινία είναι σκηνοθετημένη από τον David Mackenzie σε δικό του σενάριο, βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Alexander Trocchi· πρωταγωνιστούν οι Ewan McGregor, Tilda Swinton και Peter Mullan (περισσότερα στο <http://www.imdb.com/title/tt0289635/>). Ο ελληνικός τίτλος είναι *Ο Νεαρός Αδάμ*.



ζευγάρια μεγάλων που απλώς απατούν ο ένας τον άλλον και δεν τολμούν να κοιταχτούν στα μάτια. Και το νιώθω. Νιώθω όλη τη λύπη τους. Το νιώθω ακόμα περισσότερο από όσο θα το νιώσει ποτέ το ζευγάρι ή το παιδί», λέει ο Leland στον καθηγητή· αργότερα εξηγεί ότι είναι αυτή η λύπη για τους άλλους που οι ίδιοι ίσως δεν νιώσουν ποτέ που τον οδήγησε στο φόνο, καθώς παρατηρούσε ότι στο αυτιστικό θύμα του δίδασκαν μονάχα λέξεις για πράγματα που έπρεπε να αποφεύγει. Ο Leland είναι σε θέση να κατανοήσει τα συναισθήματα των άλλων, να τα διαβάσει· αυτό που δεν κατορθώνει είναι να διαχωρίσει τον εαυτό του και τα δικά του συναισθήματα από τους άλλους ή να κάνει μια πιο αισιόδοξη ανάγνωση των καταστάσεων.

Για το φιλμ αυτής εδώ της εργασίας, επιλέχθηκε η σκηνή του χωρισμού του Leland με την κοπέλα του· ο Leland, αν και κατανοεί τις ανάγκες της, δεν φαίνεται διατεθειμένος να υποκύψει σε αυτά που του ζητάει, αφού είναι συμπεριφορές που δεν έχουν νόημα για αυτόν· εκείνη μοιάζει να περιμένει μια ένδειξη πόνου, μια έντονη αντίδραση, όμως ο Leland το θεωρεί μάταιο, ειδικά από τη στιγμή που η κοπέλα έχει μια παράλληλη σχέση. Ο Leland φαίνεται να αρνείται να μοιάσει στο τρίτο πρόσωπο για να της είναι αρεστός – χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα ότι η κοπέλα του ζητάει κάτι τέτοιο. Είναι μια περίπτωση όπου η συναισθηματική επικοινωνία είναι ατελής. Οι ανάγκες του ενός δεν συναντιούνται με τις επιθυμίες του άλλου και έτσι η μεταξύ τους επαφή οδηγεί σε αδιέξοδο.

### ***High Fidelity* (2000)<sup>45</sup>**

Σκηνοθεσία: Stephen Frears | Σενάριο: D. V. DeVincentis, Steve Pink, John Cusack, Scott Rosenberg | Πρωταγωνιστές: John Cusack, Iben Hjejle, Jack Black, Lisa Bonet, Catherine Zeta-Jones, Tim Robbins

Η ταινία βασίζεται στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Nick Hornby, ενός δημοφιλούς «ποπ» συγγραφέα, που είναι ιδιαίτερα ικανός στο να εντάσσει τη μουσική στις αφηγήσεις του. Ο

---

<sup>45</sup> Περισσότερα στο <http://www.imdb.com/title/tt0146882/>. Η ταινία κυκλοφόρησε στις ελληνικές αίθουσες με τον πρωτότυπο τίτλο.

ήρωας, ο Rob Gordon, είναι ιδιοκτήτης ενός συνοικιακού εναλλακτικού δισκάδικου, και λατρεύει να φτιάχνει λίστες για τα πάντα, τα top-5 της ζωής του. Όταν τον χωρίζει η Laura, αποφασίζει –μετά από μια φανταστική συνομιλία με τον Bruce Springsteen μέσω των τραγουδιών– να αναζητήσει τις γυναίκες που φιγουράρουν στο top-5 των πιο οδυνηρών του χωρισμών, για να μπορέσει επιτέλους να κλείσει τους λογαριασμούς του με το παρελθόν. Ωστόσο, η αναζήτηση αυτή δεν έχει τα αποτελέσματα που ο ίδιος θέλει, και η Laura του λείπει όλο και περισσότερο.

Το *High Fidelity* απεικονίζει πολύ πειστικά τη βιωματική σχέση που αναπτύσσουν οι μουσικόφιλοι με κάποια τραγούδια και τη μουσική γενικά: «Τι ήρθε πρώτο, η μουσική ή η δυστυχία; Οι άνθρωποι ανησυχούν ότι μια κουλτούρα βίας θα κυριαρχήσει στα παιδιά παίζουν με όπλα, ή βλέπουν βίαιες ταινίες. Αλλά κανείς δεν ανησυχεί για τα παιδιά που ακούν χιλιάδες, κυριολεκτικά χιλιάδες τραγούδια για ραγισμένες καρδιές, για απόρριψη και πόνο, για δυστυχία και απώλειες. Άκουγα ποπ μουσική επειδή ήμουν δυστυχημένος; Ή μήπως ήμουν δυστυχημένος επειδή άκουγα ποπ μουσική;», αναρωτιέται ήδη στην αρχή της ταινίας ο Rob. Εξάλλου, θεωρήθηκε μια «ανδρική ματιά» σε ένα κινηματογραφικό είδος που συνήθως απευθύνεται σε γυναικείο κοινό, παρουσιάζοντας ταυτόχρονα την καθυστερημένη ενηλικίωση του ήρωά της.

Για τις ανάγκες του *REWIND*, επέλεξα τη σκηνή όπου ο Rob απαριθμεί το top-5 των πραγμάτων που του λείπουν από τη Laura, ένα ρεαλιστικό top-5, ιδιαίτερο ακριβώς επειδή είναι καθημερινό και τετριμμένο: «Το top-5 των πραγμάτων που μου λείπουν από αυτήν. Πρώτο: το χιούμορ της. Είναι στεγνό, αλλά μπορεί επίσης να είναι ζεστό και συμπονετικό. Και έχει ένα από τα καλύτερα γέλια όλων των εποχών στην ιστορία των καλύτερων γέλιων όλων των εποχών, γελάει με όλο της το σώμα. Δεύτερο: έχει χαρακτήρα. Ή τουλάχιστον είχε, πριν από αυτόν τον εφιάλτη με τον Ian<sup>46</sup>. Είναι πιστή και ειλικρινής, και δεν ξεσπά στους άλλους όταν δεν είναι η μέρα της. Αυτό το λέω χαρακτήρα. Το τρίτο; Μου λείπει η μυρωδιά της, και η γεύση της. Είναι ένα μυστήριο της ανθρώπινης χημείας και δεν το

---

<sup>46</sup> Ο Ian είναι ο νέος φίλος της Laura.

καταλαβαίνω, αλλά κάποιοι άνθρωποι, τουλάχιστον στο πώς τους αισθάνεσαι... απλώς τους νιώθεις οικείους. Και γουστάρω απίστευτα το πώς περπατάει. Λες και δεν τη νοιάζει πώς δείχνει ή τι βλέπουν οι άλλοι σ' αυτήν, και δεν είναι ότι δεν τη νοιάζει, είναι ότι... μάλλον δεν την επηρεάζει αυτό, υποθέτω, κι αυτό της δίνει χάρη. Και πέμπτο: κάνει αυτό το πράγμα στο κρεβάτι όταν δεν την παίρνει ο ύπνος, ένα μικρό βογγητό και μετά τρίβει τα πόδια της... με σκοτώνει»<sup>47</sup>. Ο Rob αναφέρεται σε ποιότητες του χαρακτήρα της Laura αλλά ακόμα και σε μικρές, ασήμαντες λεπτομέρειες που φαινομενικά δεν θα ήταν από τα πρώτα πράγματα που θυμάται κανείς από μια σχέση, είναι όμως αυτές ακριβώς που συγκροτούν τη συναισθηματική της πραγματικότητα.

---

<sup>47</sup> Για λόγους χώρου και ροής, στον υποτιτλισμό του REWIND η μετάφραση του μονόλογου αυτού είναι κάπως συντομευμένη, ενώ παραλείπεται το όνομα της Laura και το όνομα του Ian (αναφέρεται γενικά «ένας άλλος»), ώστε να δοθεί μια υπόμνηση ότι ο ήρωας διαβάζει την ιστορία του Rob και σα δική του.

## 2.2. REWIND

Το REWIND γυρίστηκε στα τέλη Γενάρη του 2009 με τη βοήθεια του Βασίλη Στεργίου στον φωτισμό και τη σκηνοθεσία και του Βάνια Σταυρακάκη που υποδύθηκε τον κεντρικό ήρωα. Το μοντάζ, με τη βοήθεια και αυτό του Βασίλη Στεργίου, έγινε με τη χρήση του προγράμματος Final Cut Pro. Χρησιμοποιήθηκε επίσης το πρόγραμμα After Effects για κάποιες παρεμβάσεις στο φωτισμό, ώστε να διορθωθούν σχετικά λάθη στο γύρισμα και να επιτευχθεί μια ομοιογένεια στην εμφάνιση. Κάποιες παρεμβάσεις έγιναν και στις ταινίες, όταν αυτές προβάλλονται στον τοίχο, ώστε να δίνεται η εντύπωση μιας κανονικής προβολής (με ευδιάκριτη, για παράδειγμα, την υφή του τοίχου κ.λπ.).

Παρέμβαση στις ταινίες τις ίδιες έγινε: α) στην περίπτωση του αποσπάσματος από το φιλμ του Tykwer, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, όπου παραλείφθηκαν πλάνα των αστυνομικών που είναι παρόντες στην ταρατάσα και η ανάδυση των ηρώων από το βυθό. Έτσι, από τη βύθιση των ηρώων το REWIND περνάει απευθείας σε ένα γενικό πλάνο από ψηλά που δείχνει τους ήρωες να κολυμπούν προς την όχθη, β) στις περιπτώσεις που από την προβολή περνάμε στην αντίδραση του ήρωα, όπου φυσικά συνεχίζει το ηχητικό της ταινίας που προβάλλεται εκείνη τη στιγμή. Κατά τα άλλα, οι επιλογές του μοντάζ είναι ακριβώς αυτές των δημιουργών τους. Ακόμα και στην εναλλαγή από την προβολή στον τοίχο σε full screen, ακολουθούνται τα cut των ίδιων των σκηνών. Η σκηνή από το *Pursuit of Happyness* εντάχτηκε στο φιλμ σαν ένα είδος προλόγου και μόνο.

Ως προς τον υποτιτλισμό, μονάχα στην περίπτωση του WALL-E χρησιμοποιούνται οι κανονικοί υπότιτλοι. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις που υπάρχει διάλογος οι υπότιτλοι περάστηκαν εξαρχής. Αυτό έδωσε τη δυνατότητα, στην περίπτωση του *High Fidelity*, να παραλειφθούν στον υποτιτλισμό το όνομα της Laura και του νέου της φίλου, του Ian, που αναφέρει ο ήρωας, κάτι που φάνηκε ταιριαστό με τη θέση του ήρωα/θεατή που διαβάζει τον μονόλογο του Rob σαν δικό του.

Για την ηχητική επένδυση της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν τέσσερα ορχηστρικά θέματα των *Tindersticks*<sup>48</sup>. μονάχα σε δύο περιπτώσεις (*The Pursuit of Happiness* και *The United States of Leland*) χρησιμοποιήθηκαν οι αυθεντικές μουσικές των ταινιών, αφού δεν υπήρχε τρόπος να απομονώσουμε τον διάλογο των ηρώων. Σε όλες τις άλλες σκηνές η επένδυση είναι συνεχής, είτε πρόκειται για δικό μας γύρισμα είτε για εμβόλιμες σκηνές άλλων ταινιών.

---

<sup>48</sup> Τα δύο θέματα προέρχονται, μάλιστα, από ηχητική επένδυση άλλης ταινίας: *Trouble Every Day* (2001), σκηνοθεσία: Claire Denis, πρωταγωνιστές: Vincent Gallo, Béatrice Dalle, Tricia Vessey. Ο ελληνικός τίτλος της ταινίας είναι *Κάθε Μέρα και Χειρότερα*. Περισσότερα: <http://www.imdb.com/title/tt0204700/>. Στοιχεία για τη μουσική του REWIND δίνονται στο Παράρτημα III.

### 3. Αντί επιλόγου

Η συναισθηματική νοημοσύνη είναι μια έννοια που σίγουρα δεν μπορεί να αφαιρεθεί από την καθημερινότητά μας, από τη στιγμή που ενέχεται σε κάθε αλληλεπίδρασή μας τόσο με τον εαυτό, όσο και με τον περίγυρο. Είναι, επίσης, εμφανές ότι δεν μπορεί να διαχωριστεί από την καλλιτεχνική δημιουργία, αφού με ένα τρόπο αποτελεί προαπαιτούμενο τόσο της παραγωγής του έργου, όσο και της κατανόησής του από τον θεατή ή αναγνώστη.

Δεν είμαι φυσικά σε θέση να κρίνω κατά πόσο αυτό γίνεται εμφανές από την παρακολούθηση του REWIND. Θα έλεγε ίσως κανείς ότι αυτό το φιλμάκι δημιουργήθηκε για να αποδειχτεί... το αυταπόδειχτο: ότι οι αφηγήσεις που παρακολουθούμε έχουν ενδιαφέρον για εμάς στο βαθμό που αποτελούν και μια δική μας αφήγηση: ακόμα κι αν η ίδια η κατάσταση δεν είναι δική μας, η συναισθηματική πτυχή του βιώματος μπορεί να είναι. Ίσως να είναι και αυτός ένας από τους λόγους που ζητάμε από τις ταινίες να είναι ολοκληρωμένες: για να εισάγουν ένα στοιχείο λογικής και κατάληξης σε ζωές που συχνά μοιάζει οι ιστορίες τους να μην τελειώνουν ή να μην έχουν νόημα. Σχέσεις κλείνουν χωρίς εξήγηση ή «ηθικό δίδαγμα», οι άνθρωποι που χθες ήμασταν διαρκώς μαζί γίνονται απλές επαφές στον κατάλογο του κινητού μας τηλεφώνου. Μια ταινία μπορεί ίσως να μας δώσει τις εξηγήσεις που μας λείπουν στις απώλειες της καθημερινής ζωής, να μας δώσει μια ερμηνεία ή μια ευκαιρία να επαναφηγηθούμε την ίδια μας την αφήγηση για να μπορέσουμε, τελικά, να την αποδεχτούμε, να της δώσουμε έστω σε φαντασιακό επίπεδο ένα πιο ικανοποιητικό τέλος και να προχωρήσουμε, ακόμα κι αν ο τρόπος της συναισθηματικής αφήγησης της ταινίας μας «ξεβολεύει» και μας αναγκάζει να δούμε τα πράγματα διαφορετικά.

Το μόνο σίγουρο είναι λοιπόν, ανεξαρτήτως του αν η αφήγηση στο REWIND μπορεί πράγματι να επικοινωνήσει κάτι τέτοιο, ότι ο καθένας μας θα συνεχίσει να παρακολουθεί ταινίες (και) με τον τρόπο του ήρωά του.

## Βιβλιογραφία

1. Cole, M. & Cole, R. (1996/2002). Η Ανάπτυξη του Παιδιού, Γ τόμος, Gutenberg.
2. Cyrulnik, B. (1991/1995). Η Γέννηση του Νοήματος, Κάτοπτρο.
3. Foulin, J.-N. & Mouchon, S. (1999/2002). Εκπαιδευτική Ψυχολογία, Μεταίχμιο.
4. Goleman, D. (1995/1998). Η Συναισθηματική Νοημοσύνη: γιατί το «Ε.Ο.» είναι πιο σημαντικό από το «Ι.Ο.»; Ελληνικά Γράμματα.
5. Goleman, D. (2006). Κοινωνική Νοημοσύνη: η νέα επιστήμη των ανθρώπινων σχέσεων, Ελληνικά Γράμματα.
6. Hughes, M. (1986/1996). Τα Παιδιά και η Έννοια των Αριθμών, Gutenberg.
7. Jacquard, A. (1983/1995). Εγώ και οι Άλλοι: μια γενετική προσέγγιση, Κάτοπτρο.
8. Kaplan, R. M., & Saccuzzo, D. P. (1993). *Psychological Testing: Principles, applications and issue*, Brooks/Cole.
9. Laplanche, J., Pontalis, J.B. (1981/1986). Λεξιλόγιο της Ψυχανάλυσης. Κέδρος.
10. Metz, C. (1993/2007). Ψυχανάλυση και Κινηματογράφος: Το Φαντασιακό Σημαίνον, Πλέθρον.
11. Sacks, O. (1985/1990). Ο Άνθρωπος που Μπέρδεψε τη Γυναίκα του με ένα Καπέλο και άλλες κλινικές ιστορίες, Καστανιώτης.
12. Stam, R. (2000/2006). Εισαγωγή στη Θεωρία του Κινηματογράφου, Πατάκης.
13. Γιοβανόπουλος, Χ. (επιμ.) (2008). Οπλισμένες Κάμερες: Κινηματογράφος και '68, Α/συνεχεια.
14. Δημητρίου, Α. Π. (1993). Γνωστική Ανάπτυξη: Μοντέλα-Μέθοδοι-Εφαρμογές. Τόμος 1: *Piaget και Νεοπιαζετιανοί*. Art of Text.



15. Κουλάκογλου, Κ. (1998). *Ψυχομετρία και Ψυχολογική Αξιολόγηση*, Παπαζήσης.
16. Κριαράς, Ε. (1994). *Νέο Ελληνικό Λεξικό της Σύγχρονης Δημοτικής Γλώσσας*, Εκδοτική Αθηνών.
17. Ποταμιάνος, Γ.Α. (2000). *Κλινική Ψυχολογία: σύγχρονα θέματα κλινικής πρακτικής και έρευνας*, Ελληνικά Γράμματα.

#### Πανεπιστημιακές σημειώσεις και άρθρα:

1. Salovey, P. & Mayer, J.D. (1990). *Emotional intelligence. Imagination, Cognition, and Personality*, 9, 185-211. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο στη διεύθυνση: [http://www.unh.edu/emotional\\_intelligence/EIAssets/EmotionalIntelligenceProper/EI1990%20Emotional%20Intelligence.pdf](http://www.unh.edu/emotional_intelligence/EIAssets/EmotionalIntelligenceProper/EI1990%20Emotional%20Intelligence.pdf) (πρόσβαση στις 12 Σεπτεμβρίου 2008).
2. Suvin, D. (2008). *Brecht, Emotion, Empathy vs Sympathy*, *The Brecht Yearbook / Das Brecht-Jahrbuch* 33, *Gestus–Music–Text / Gestus–Musik–Text*.
3. Ιορδάνογλου, Δ., (2008). Σημειώσεις από τη διδασκαλία του μαθήματος «Επιχειρησιακή Ηθική & Υπευθυνότητα», Πάντειο Πανεπιστήμιο, Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ψυχολογία & ΜΜΕ».

#### Λογοτεχνικές αναφορές:

1. –Auster, P. (1982/1992). *The Invention of Solitude*, Faber & Faber.
2. Haddon, M. (2004). *The Curious Incident of the Dog in the Night-time*, Vintage.
3. Saramago, J. (1989/2004). *Ιστορία της Πολιορκίας της Λισαβόνας*, Καστανιώτης.
4. Αλεξάκης, Β. (2005). *Θα σε Ξεχνάω Κάθε Μέρα*, Εξάντας.

## **Παράρτημα Ι: Το σενάριο**

[PURSUIT OF HAPPYNESS:]

Ένας πατέρας και ο μικρός γιος του βρίσκονται στο μετρό. Κρατούν βαλίτσες και μια παράξενη συσκευή. Κάθονται σε ένα παγκάκι. Ο πατέρας φαίνεται ότι κάτι βλέπει.

**ΓΙΟΣ:**

Τι είναι;

**ΠΑΤΕΡΑΣ:**

Δεινόσαυροι.

**ΓΙΟΣ:**

Πού;

**ΠΑΤΕΡΑΣ:**

Δεν τους βλέπεις; Κοίτα γύρω. Δες πόσοι είναι. Τους βλέπεις;

**ΓΙΟΣ:**

Ναι.

**ΠΑΤΕΡΑΣ** (σηκώνεται απότομα και αρχίζει να μαζεύει τα πράγματά του):

Έλα, έλα.]

**ΠΑΤΕΡΑΣ** (δείχνει το πάτωμα όπου πάτησε ο γιος):

Πρόσεχε! Μην πατάς τη φωτιά! Είμαστε άνθρωποι των σπηλαίων. Χρειαζόμαστε τη φωτιά γιατί δεν έχουμε ηλεκτρικό και κάνει κρύο.

ΓΙΟΣ:

Πρόσεχε! Πρόσεχε!

ΠΑΤΕΡΑΣ (Κοιτάζει στην κατεύθυνση που του δείχνει ο γιος):

Ένας τυραννόσαυρος; Μάζεψε τα πράγματά σου, τα πράγματά σου! Πρέπει να κρυφτούμε κάπου!

ΓΙΟΣ:

Σαν πού;

ΠΑΤΕΡΑΣ:

...Σε μια... σε μια σπηλιά.

ΓΙΟΣ:

Σπηλιά;

ΠΑΤΕΡΑΣ:

Πρέπει να βρούμε μια σπηλιά.

Τραβάει το γιο του και του δείχνει την πόρτα μιας τουαλέτας.

**ΠΑΤΕΡΑΣ:**

Έλα, έλα! Πρόσεξε! Ορίστε η σπηλιά! Εδώ!

Ανοίγει την πόρτα.

**ΠΑΤΕΡΑΣ:**

Έλα, έλα! Μπες!

Ο γιος μπαίνει στην τουαλέτα και κοιτάζει γύρω. Ο πατέρας μπαίνει κι αυτός μέσα.

**ΓΙΟΣ:**

Είμαστε ασφαλείς;

**ΠΑΤΕΡΑΣ:**

Έτσι νομίζω.

Ο γιος αποκοιμιέται. Ο πατέρας κλαίει. Κάποιος χτυπάει την πόρτα απέξω.

ΣΚΗΝΗ 1

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΡΟΜΟΣ - ΑΠΟΓΕΥΜΑ

Ένας νεαρός διασχίζει το δρόμο. Ο τίτλος προβάλλεται κάτω δεξιά. Ο νεαρός περπατάει στο πεζοδρόμιο και φτάνει σε μια είσοδο πολυκατοικίας. Την ανοίγει.

## ΣΚΗΝΗ 2

### ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ - ΑΠΟΓΕΥΜΑ

Η πόρτα ανοίγει και μπαίνει μέσα ο νεαρός. Περπατάει το διάδρομο και ανοίγει την πόρτα του διαμερίσματός του.

## ΣΚΗΝΗ 3

### ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ - ΑΠΟΓΕΥΜΑ

Σκοτάδι. Ο νεαρός μπαίνει σπίτι του. Ακούγεται ο ήχος των κλειδιών του καθώς τα παρατάει. Ανάβει το φως, αφήνει το κασκόλ του στην καρέκλα και κάθεται στο κρεβάτι του.

Καθώς κάνει να βγάλει το μπουφάν του, το βλέμμα του καρφώνεται σε ένα ζευγάρι γόβες αφημένες στο πάτωμα. Όταν σηκώνει τα μάτια του, απέναντί του στη θέση των παπουτσιών στέκεται μια κοπέλα.

Ο ήρωας κλείνει τα μάτια. Όταν τα ξανανοίγει, η κοπέλα δεν είναι εκεί. Εκνευρισμένος, σηκώνεται και πηγαίνει σε άλλο δωμάτιο. Ακούγεται ο ήχος μιας σακούλας. Επιστρέφει με τη σακούλα στα χέρια και σκύβει να πάρει τα παπούτσια. Καθώς σηκώνεται, βλέπει την κοπέλα στο παράθυρο. Κάνει να βγει.

## ΣΚΗΝΗ 4

### ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ - ΑΥΛΗ - ΑΠΟΓΕΥΜΑ

Ο ήρωας βγαίνει στην αυλή και κοιτάζει δεξιά και αριστερά. Έπειτα ανεβαίνει τη σκάλα υπηρεσίας κοιτάζοντας πάνω, αλλά η κοπέλα δεν είναι πουθενά. Κάθεται στη σκάλα όταν κάτι τραβάει την προσοχή του στον τοίχο απέναντι.

Ο τοίχος μετατρέπεται σε οθόνη προβολής όπου προβάλλονται οι γόβες που είδε πριν [σκηνή 2].

Στη συνέχεια προβάλλεται ένα πλάνο δύο παράθυρων όπου δύο παιδιά ανάβουν φακούς [AMELIE].

Ο ήρωας έχει στραμμένη την προσοχή του σε αυτό που συμβαίνει στην οθόνη.

[WALL-E:]

Δύο ρομπότ συστήνονται το ένα στο άλλο.

EVE:

Όνομα;

WALL-E:

WALL-E.

EVE (γελάοντας):

WALL-E.

WALL-E:

Ηηηη...

EVE:

Ιβ.

Ο ήρωας παρακολουθεί.

[WALL-E:]

WALL-E:

Ιι... ααα.

EVE:

Ιβ! Ιβ!

WALL-E:

Τβα.

Η Eve γελάει.

[JEUX D' ENFANTS:]

Διαδοχικά πλάνα ενός ζευγαριού που φιλιέται.

Ο ήρωας παρακολουθεί πάντα.

[DER KRIEGER UND DIE KAISERIN:]

Ένα ζευγάρι παίρνει φόρα και πηδάει από την ταράτσα ενός κτηρίου, ενώ ένας άνδρας, καθισμένος στην άκρη της ταράτσας, τους παρακολουθεί. Το ζευγάρι βουτάει σε μια λίμνη και στη συνέχεια κολυμπάει μέχρι την όχθη.

[THE UNITED STATES OF LELAND:]

Ένα ζευγάρι λογομαχεί σε ένα πάρκο.

ΚΟΡΙΤΣΙ:

Συγνώμη, αλλά δεν είμαι σαν κι εσένα... Μπερδεύομαι. Λες ότι έχει σημασία αλλά φέρεσαι σαν να μην έχει.

ΑΓΟΡΙ:

Φυσικά και έχει σημασία!

ΚΟΡΙΤΣΙ:

Τότε δείξε το μου!

ΑΓΟΡΙ:

Πώς να σ' το δείξω; Να σου φωνάξω; Να σου ουρλιάξω; Να σε χτυπήσω; Έτσι θα σου δείξω ότι με νοιάζει; Αν σε χτυπήσω, με νοιάζει;

Το κορίτσι κλαίει.

ΑΓΟΡΙ:

Σ' αγαπάω... Τι άλλο να πω;

Ό,τι και να πω δεν αλλάζει τίποτα... Αφού αγαπάς άλλον.

[HIGH FIDELITY:]

Ένας άντρας περπατάει σε μια γέφυρα. Μιλάει κοιτώντας το φακό:

ΑΝΤΡΑΣ:

Το top-5 των πραγμάτων που μου λείπουν από αυτήν. Πρώτο: το χιούμορ της. Είναι στεγνό, αλλά μπορεί επίσης να είναι ζεστό και συμπονετικό. Και έχει ένα



από τα καλύτερα γέλια όλων των εποχών στην ιστορία των καλύτερων γέλιων όλων των εποχών, γελάει με όλο της το σώμα. Δεύτερο: έχει χαρακτήρα. Η τουλάχιστον είχε, πριν από αυτόν τον επιάλλη με τον Ian. Είναι πιστή και ειλικρινής, και δεν ξεσπά στους άλλους όταν δεν είναι η μέρα της. Αυτό το λέω χαρακτήρα. Το τρίτο; Μου λείπει η μυρωδιά της, και η γεύση της. Είναι ένα μυστήριο της ανθρώπινης χημείας και δεν το καταλαβαίνω, αλλά κάποιοι άνθρωποι, τουλάχιστον στο πώς τους αισθάνεσαι... απλώς τους νιώθεις οικείους. Και γουστάρω απίστευτα το πώς περπατάει. Δες και δεν τη νοιάζει πώς δείχνει ή τι βλέπουν οι άλλοι σ' αυτήν, και δεν είναι ότι δεν τη νοιάζει, είναι ότι... μάλλον δεν την επηρεάζει αυτό, υποθέτω, κι αυτό της δίνει χάρη. Και πέμπτο: κάνει αυτό το πράγμα στο κρεβάτι όταν δεν την παίρνει ο ύπνος, ένα μικρό βογγητό και μετά τρίβει τα πόδια της... με σκοτώνει.

[WALL-E:]

Ο WALL-E περνάει μπροστά από μια οθόνη και κάτι του τραβάει την προσοχή. Γυρνάει και κοιτάζει. Ένα ζευγάρι δίνει τα χέρια. Ο WALL-E παρακολουθεί τη σκηνή και προσπαθεί να δέσει τα χέρια του το ένα με το άλλο.

Ο ήρωας σηκώνεται και κατεβαίνει τη σκάλα. Στην αυλή υπάρχουν δύο σκαμπό τοποθετημένα αντικριστά. Κάθεται στο ένα. Στο σκαμπό απέναντί του βλέπει καθισμένη την ίδια κοπέλα. Όταν όμως ξανανοίγει τα μάτια, είναι μόνος του. Στη θέση της κοπέλας είναι μια στοίβα από βιβλία και πάνω τους ένα τασάκι με ένα αναμμένο τσιγάρο.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

ΑΝΑΚΑΛΥΨΑ ΟΤΙ ΟΙ ΛΕΞΕΙΣ ΕΧΟΥΝ ΤΗΝ ΙΔΙΟΤΗΤΑ ΝΑ ΣΒΗΝΟΥΝ ΤΙΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΠΟΥ ΓΡΑΦΟΥΝ (ΒΑΣΙΛΗΣ ΑΛΕΞΑΚΗΣ)

## Παράρτημα II: Ντεκουπάζ

Σκηνή 1	<b>ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΡΟΜΟΣ</b>		
<b>Πλάνο</b>	<b>Περιγραφή</b>	<b>Λήψη</b>	<b>Σημειώσεις</b>
1	full screen		[Σκηνή πατέρα-γιου στο μετρό από Pursuit of Happiness]
2	Ο ήρωας (Η.) διασχίζει το δρόμο και περπατάει στο πεζοδρόμιο	πανοραμικό	Από τα δεξιά προς τα αριστερά
3	Ο Η. ανεβαίνει τα σκαλιά της εξώπορτας	μεσαίο	
4	Ο Η. μπροστά στην πόρτα	μεσαίο	
5	Χέρια του Η. καθώς ξεκλειδώνει	ίνσερτ	
Σκηνή 2	<b>ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ</b>		
<b>Πλάνο</b>	<b>Περιγραφή</b>	<b>Λήψη</b>	<b>Σημειώσεις</b>
1	Η πόρτα ανοίγει, ο Η. μπαίνει,	γενικό	

	προχωράει και ανοίγει την πόρτα του διαμερίσματός του		
<b>Σκηνή 3</b>	<b>ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ - ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ</b>		
<b>Πλάνο</b>	<b>Περιγραφή</b>	<b>Λήψη</b>	<b>Σημειώσεις</b>
1	Ανοίγει την πόρτα, ανάβει το φως, αφήνει τα πράγματά του και κατευθύνεται προς το κρεβάτι του	γενικό	Κλειδιά/ έπειτα φως/ έπειτα κασκόλ
2	Κάθεται και αρχίζει να ξεκουμπώνει το μπουφάν του	μεσαίο	
3	Καθώς ξεκουμπώνει το μπουφάν, κοιτάζει κάτω	κοντινό	Βλέμμα κάτω αριστερά
4	Ένα ζευγάρι παπούτσια	κοντινό	Ακολουθεί την κατεύθυνση του βλέμματός του στο 3
5	Ο Η. κοιτάζει ψηλότερα	κοντινό	Βλέμμα προς τα πάνω αριστερά

6	Ο Η. καθισμένος κοιτάζει προς μια φιγούρα που πριν δεν ήταν εκεί	διπλό αμερικάνικο	
7	Ο Η. κλείνει τα μάτια	κοντινό	
8	Ο Η. καθισμένος με κλειστά μάτια, μόνος του	γενικό	Στήσιμο ίδιο με 6 Μείξη με 9
9	Ο Η. καθισμένος στο κρεβάτι Σηκώνεται και πάει σε άλλο δωμάτιο. Επιστρέφει με μια σακούλα και κατευθύνεται προς τα παπούτσια	αμερικάνικο	Μείξη με 8 Ήχος της σακούλας όταν δεν είναι στο δωμάτιο
10	Παίρνει τα παπούτσια και καθώς τα βάζει στη σακούλα κοιτάζει έξω	μεσαίο	
11	Πλάτη του Η. Η προηγούμενη φιγούρα στο παράθυρο. Καθώς εκείνος βγαίνει εκτός πλάνου, η	αμόρσα του Η.	

	φιγούρα δεν υπάρχει πια.		
<b>Σκηνή 4</b>	<b>ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ - ΑΥΛΗ</b>		
<b>Πλάνο</b>	<b>Περιγραφή</b>	<b>Λήψη</b>	<b>Σημειώσεις</b>
1	Ο Η. βγαίνει στην αυλή. Κοιτάζει γύρω και κατευθύνεται προς τη σκάλα υπηρεσίας	γενικό	
2	Ανεβαίνει τη σκάλα	μεσαίο - η κάμερα ακολουθεί την κίνηση του Η.	
3	Ανεβαίνει τη σκάλα και κοιτάζει προς τα πάνω.	μεσαίο πλονζέ	
4	Κάθεται στη σκάλα	γενικό	
5	Κοιτάζει απέναντί του	κοντινό	κοιτάζει προς τα αριστερά
6	Τοίχος/οθόνη	γενικό	[κατεύθυνση βλέμματος από 5] Α) Γόβες [σκηνή 3, πλάνο 4] Β) Split Screen [από Amelie]

7	Ο Η.	μεσαίο	
8	Τοίχος/οθόνη	γενικό	[WALL-E (Eve-WALL-E)]
9	Η.	μεσαίο	Ήχος από WALL-E [ηχητική συνέχεια του 8 – καταλήγει στο 10]
10	Η συνέχεια της προηγούμενης σκηνής (πλάνο 8) σε full screen		[WALL-E (Eve-WALL-E)]
11	Η.	γενικό	
12	Τοίχος/οθόνη	γενικό	[Jeux d' Enfants]
13	Η.	μεσαίο κοντρ πλονζέ	
14	Τοίχος/οθόνη	γενικό	[Der Krieger und die Kaiserin]
15	Η συνέχεια της σκηνής (πλάνο 14) σε full screen		[Der Krieger und die Kaiserin]  Fade to black
16	full screen		[Becky-Leland από United States of Leland]  Fade from black

17	Ο Η.	κοντινό	Ήχος από United States of Leland [συνέχεια από 16 – καταλήγει στο 18]
18	Τοίχος/οθόνη	γενικό	[Συνέχεια από United States of Leland]
19	Η.	μεσαίο γενικό	
20	Τοίχος/οθόνη	γενικό	[High Fidelity, top-5 things I miss about her]  Cut στο #3
21	full screen		Συνέχεια από 20, #3
22	Η.	αμερικάνικο	
23	Τοίχος/οθόνη		[WALL-E (ο WALL-E παρακολουθεί μιούζικαλ)]  Cut όταν έχουμε τον WALL-E σε θέση θεατή
24	full screen		Συνέχεια από 23
25	Ο Η. σηκώνεται	αμερικάνικο	
26	Δύο σκαμπό στην αυλή, ο Η. κάθεται στο ένα	γενικό πλονζέ	

27	Η. ανοίγει τα μάτια	κοντινό	Κοιτάζει προς τα δεξιά
28	Η κοπέλα απέναντί του	κοντινό	Κοιτάζει προς τα αριστερά
29	Η. και κοπέλα	διπλό μεσαίο	Η. αριστερά / κοπέλα δεξιά
30	Ο Η. και μπροστά του το άλλο σκαμπό με μια στοίβα βιβλία κι ένα τασάκι	γενικό	αναμμένο τσιγάρο
31	Τασάκι	κοντινό	αναμμένο τσιγάρο



## **Παράρτημα III: Credits**

REWIND

Written by Maria Xilouri

Directed by Maria Xilouri & Vasilis Stergiou

Editing by Maria Xilouri & Vasilis Stergiou

Photography by Vasilis Stergiou

Featuring Vantias Stavrakakis & Maria Xilouri

Featuring excerpts from

Der Krieger und die Kaiserin (2000) | Written & Directed by Tom Tykwer

The Pursuit of Happyness (2006) | Written by Steve Conrad & Directed by Gabriele Muccino

Le Fabuleux Destin d' Amélie Poulain (2001) | Written by Jean-Pierre Jeunet & Guillaume Laurant &  
Directed by Jean-Pierre Jeunet

Jeux d' Enfants (2003) | Written & Directed by Yann Samuëll

WALL·E (2008) | Written by Andrew Stanton, Pete Docter & Jim Reardon & Directed by Andrew  
Stanton

High Fidelity (2000) | Written by D.V. DeVincentis, Steve Pink, John Cusack & Scott Rosenberg based  
on the novel by Nick Hornby & Directed by Stephen Frears

The United States of Leland (2003) | Written & Directed by Matthew Ryan Hoge

Score

Coré on Stairs / Love Theme | Written by David Boulter, Dickon Hinchliffe & Stuart A. Staples &  
Performed by Tindersticks (Trouble Every Day OST, 2001)

Introduction | Written by David Boulter & Performed by Tindersticks (The Hungry Saw, 2008)

Houses | Written by David Boulter, Dickon Hinchliffe & Stuart A. Staples & Performed by Tindersticks  
(Trouble Every Day OST, 2001)

The Organist Entertains | Written by David Boulter & Performed by Tindersticks (The Hungry Saw,  
2008)

Many thanks to

Vasilis Stergiou | Vaniias Stavrakakis | Empty Frame | Yiannis Triantafilou & Yiota Tzani



**ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ**  
**ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**  
**ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ**

Τηλ. 210 - 92 01 001

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ

10 ΜΑΙ, 2013

