

**ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**«ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΜΕΣΑ»
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ, ΜΕΣΑ ΚΑΙ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.**

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΙΩΑΝΝΑ ΒΩΒΟΥ.

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ.

Το Dune του Alejandro Jodorowsky και η επιρροή του στην τέχνη.

Αναστασάκης Χρήστος-Γεώργιος ΑΜ:4123Μ002



ΑΘΗΝΑ, 2025

Ευχαριστίες :

Με την παρούσα διπλωματική εργασία ολοκληρώνονται οι σπουδές μου στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών «Πολιτιστική Διαχείριση, Επικοινωνία και Μέσα» με κατεύθυνση «Κοινωνία της Πληροφορίας, Μέσα και Τεχνολογία» του τμήματος Επικοινωνίας Μέσων και Πολιτισμού, του Παντείου Πανεπιστημίου.

Κατά την διάρκεια της φοίτησης μου ήταν πολύ σημαντική η συμβολή των καθηγητών και συμφοιτητών μου και ευχαριστώ τον κάθε ένα τους ξεχωριστά. Ιδιαίτερος ευχαριστώ την Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Βώβου Ιωάννα του τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου που λειτούργησε ως επιβλέπουσα καθηγήτρια της παρούσας εργασίας. Δίχως την συμβολή της θα ήταν αδύνατον να πραγματοποιηθεί το όλο εγχείρημα.

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια, τους φίλους και κοντινά μου πρόσωπα που μου πρόσφεραν ανυπολόγιστη στήριξη κατά την διάρκεια αυτών των δυο ετών φοίτησης μου στο πρόγραμμα του πανεπιστημίου.

Περίληψη.

Λαμβάνοντας έμπνευση και επιρροή από το ντοκιμαντέρ του Frank Pavich Jodorowsky's Dune (2013), αυτή η μελέτη εξετάζει το ανολοκλήρωτο κινηματογραφικό εγχείρημα Dune του Alejandro Jodorowsky και την ευρύτερη καλλιτεχνική του επιρροή, τοποθετώντας το σε ένα θεωρητικό πλαίσιο που περιλαμβάνει την αρχαιολογία των μέσων ενημέρωσης, την διαμεσικότητα και τις σύγχρονες έννοιες της καλλιτεχνικής καινοτομίας. Βασιζόμενη στο έργο των Parikka, Groys, Bolter και Grusin, η μελέτη αναλύει πώς το Dune έγινε σημείο αναφοράς για πρωτοποριακές ιδέες και συνεργασίες που εκτείνονται στο ευρύτερο φάσμα του κινηματογράφου, των κόμικς, των κινούμενων σχεδίων και της αφήγησης. Το project αναλύεται ως ένα πολιτιστικό αρχέτυπο του οποίου η μη υλοποίηση του ενίσχυσε παράδοξα τον αντίκτυπό του. Διερευνάται το πώς και εξετάζεται ο ρόλος της διαμεσικότητας και της επαναπροσέγγισης του παρελθόντος στην παραγωγή καλλιτεχνικής καινοτομίας, αναδεικνύοντας την αισθητική και αφηγηματική κληρονομιά του Jodorowsky. Τελικά, υπογραμμίζει τη διαρκή επιρροή του σε διάφορους τομείς της σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής.

Λέξεις-κλειδιά: Alejandro Jodorowsky, Dune, Αρχαιολογία των Μέσων, Remediation, καινοτομία, πρωτοπορία, τέχνη, κινηματογραφική τέχνη, κόμικς, κινούμενα σχέδια.

Abstract.

Drawing inspiration and influence from Frank Pavich's documentary Jodorowsky's Dune (2013), this study examines Alejandro Jodorowsky's unfinished film project Dune and its wider artistic impact, placing it within a theoretical framework that includes media archaeology, intermediality, and contemporary notions of artistic innovation. Drawing on the work of Parikka, Groys, Bolter, and Grusin, the study analyzes how Dune became a reference point for groundbreaking ideas and collaborations spanning the broader spectrum of cinema, comics, animation, and storytelling. The project is analyzed as a cultural archetype whose non-realization paradoxically enhanced its impact. It explores how and how the role of intermediality and the re-approaching of the past in the production of artistic innovation is examined, highlighting Jodorowsky's aesthetic and narrative legacy. Ultimately, it highlights his enduring influence on various fields of contemporary artistic production.

Keywords: Alejandro Jodorowsky, Dune, Media Archaeology, Remediation, innovation, art, avant-garde, cinematic art, comics, animation.

Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1 Αρχαιολογία των Μέσων, Καινοτομία και Διαμεσικότητα.....	9
1.1 Η αρχαιολογία των μέσων και η κυκλική δομή της ιστορίας τους.....	9
1.2 Η έννοια της καινοτομίας.....	11
1.3 Η αναπροσαρμογή ιδεών στον σύγχρονο κόσμο: Μοντερνισμός και Νόμος της Αγοράς.	12
1.4 Η ουσία της Διαμεσικότητας (Remediation): (Immediacy) & (Hypermediacy).	14
Κεφάλαιο 2 Θεωρίες της Τέχνης και Περιπτώσεις Διαμεσικότητας.....	16
2.1 Εισαγωγική θεώρηση του κινηματογράφου και των κινουμένων σχεδίων.	16
2.2 Animation.	17
2.3 Comic.....	18
2.4 Η Διαμεσικότητα (Remediation) στον κινηματογράφο.....	19
2.5 Remediation στα κινούμενα σχέδια.....	21
Κεφάλαιο 3 Η Ανεξαρτησία και Ερμηνεία της Τέχνης.	24
3.1 Αυτονομία στο καλλιτεχνικό όραμα.....	24
3.2 Η Δυναμική ερμηνεία της τέχνης.....	25
Κεφάλαιο 4 Το Όραμα και το Έργο του Alejandro Jodorowsky.	27
4.1 Η ζωή του σκηνοθέτη.....	27
4.2 Ο Jodorowsky ως μια πολυδιάστατη καλλιτεχνική φιγούρα.....	29
4.3 Η κινηματογραφική του καριέρα.	30
4.4 Το Dune ως θεμέλιο έργο της επιστημονικής φαντασίας.	32
4.5 Η κινηματογραφική μεταφορά του Dune ανά τα έτη.....	35
4.6 Το όραμα του σκηνοθέτη και η ανολοκλήρωτη ιδέα.	36
4.7 Η επιρροή της ιδέας του Jodorowsky στην τέχνη: Ο αντίκτυπος στην κινηματογραφική βιομηχανία.	41
Κεφάλαιο 5 Η Αναγέννηση της Ιδέας μέσω των Comic.	48
5.1 Η περίπτωση του Incal.	48
5.2 The Metabarons Universe.....	52
Κεφάλαιο 6 Η έννοια της Προφητείας στα Έργα του Jodorowsky.	56
6.1 Το αρχέτυπο του προφήτη στα έργα του Jodorowsky.....	56
6.2 Το Dune σαν αλληγορία προφητείας για τον κινηματογράφο.....	59
Κεφάλαιο 7 : Συμπεράσματα.....	61
7.1 Η Εξέλιξη του Κινηματογράφου και του Animation.	62
7.2 Τα Κόμικς ως Υβριδική Μορφή Μέσου.	63
7.3 Η Θεωρία της Καινοτομίας και της Δημιουργικότητας κατά τον Boris Groys.....	64
7.4 Η Διαμεσικότητα και η Εξέλιξη των Μέσων.....	65

7.5 Ενσωματωμένο νόημα.....	65
7.6 Αυτονομία του καλλιτεχνικού οράματος.	66
7.7 Dune.....	66
Βιβλιογραφία.	70

Εισαγωγή.

Το Dune του Alejandro Jodorowsky αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές, ανεκπλήρωτες, κινηματογραφικές απόπειρες στη ιστορία της ένατης τέχνης. Αν και το φιλόδοξο όραμά του δεν πήρε ποτέ σάρκα και οστά το όλο εγχείρημα κατάφερε να ασκήσει καθοριστική επίδραση στις τέχνες και στην αισθητική της επιστημονικής φαντασίας. Το έργο ενσαρκώνει τη ριζοσπαστική τομή ανάμεσα στον κινηματογράφο, τα κόμικς, τα κινούμενα σχέδια και την εικαστική τέχνη, αποδεικνύοντας πώς ακόμη και αποτυχημένες ενέργειες μπορούν να μετατραπούν σε θεμέλια μελλοντικής καινοτομίας. Η σημασία του Dune έγκειται στη μαγευτική σύμπραξη πρωτοποριακών δημιουργών και τεχνικών. Ο Jodorowsky συγκέντρωσε γύρω του μια ομάδα θρύλων όπως τον H.R. Giger (σχεδιαστή του *Alien*), τον Moebius και τον Chris Foss, οι οποίοι με τα σχέδια και τα concepts τους έθεσαν τα θεμέλια της επιστημονικής φαντασίας με τα μεταγενέστερα έργα τους. Η παραγωγή του Dune ενέπνευσε όχι μόνο το *Alien* (1979) αλλά και το *Blade Runner* (1982), τα οποία δανείστηκαν στοιχεία ύφους και σχεδίασης. Ο Dan O'Bannon, ο οποίος εργάστηκε στο σενάριο του Dune, πήρε ιδέες που εξελίχθηκαν στη γραφή του σεναρίου του *Alien*. Ακόμη και έργα όπως το *The Fifth Element* (1997) και το *The Matrix* (1999) φέρουν στίγματα από το όραμα του Jodorowsky.

Η κληρονομιά του Dune επεκτάθηκε σημαντικά μέσα από το *Incal* και το *Metabarón Universe*, κόμικς που δημιουργήθηκαν από τον Jodorowsky και τον Moebius και αποτυπώνουν το σύμπαν που οραματίστηκε αρχικά. Το σύμπαν αυτό εξελίχθηκε σε έναν μύθο που διαπερνά τα μέσα και τις μορφές τέχνης. Η μελέτη αυτή βασίζεται σε θεωρητικά εργαλεία από την αρχαιολογία των μέσων (Parikka), τις θεωρίες της διαμεσικότητας (Bolter & Grusin) και την έννοια της καινοτομίας (Groys). Μέσα από αυτά τα πλαίσια, αποδεικνύεται ότι το Dune λειτουργεί ως ένα διαχρονικό παράδειγμα καλλιτεχνικής καινοτομίας, που ξεπερνά την παραδοσιακή έννοια του κινηματογραφικού έργου. Αναλύεται πώς τα προπαρασκευαστικά υλικά και οι εικαστικές ιδέες του Jodorowsky επηρέασαν κατοπινά έργα, αναδεικνύοντας τη δύναμη της διαμεσικότητας και της αισθητικής επανεμφάνισης. Μέσω αυτής τη διατριβής, υποστηρίζεται ότι το Dune του Jodorowsky δεν είναι απλώς μια ανολοκλήρωτη ταινία, αλλά ένας τόπος πολιτισμικών ιδεών. Εξερευνώντας παραδείγματα από τον κινηματογράφο, τα κόμικς και τα κινούμενα σχέδια, καταδεικνύεται πώς το ανολοκλήρωτο όραμα μπορεί να λειτουργήσει ως χώρος καλλιτεχνικής γονιμότητας και συνεχούς επανεφεύρεσης. Το έργο εντάσσεται περαιτέρω σε μια ευρύτερη συζήτηση για την πρωτοπορία. Το Dune δεν αποτελεί απλώς μια

απραγματοποίητη ταινία αλλά ένα σταυροδρόμι, όπου οι γραφικές τέχνες και η λογοτεχνία τέμνονται. Η κληρονομιά του καταδεικνύει πώς το ανολοκλήρωτο μπορεί να λειτουργήσει ως ένα κριτικό αρχείο αισθητικού δυναμισμού, ένα αρχείο που αντιστέκεται στην εμπορευματοποίηση αλλά παραμένει πολιτισμικά ισχυρό. Εξερευνώντας τις θεωρητικές, οπτικές και ιστορικές διαστάσεις του Dune, αυτή η μελέτη αναδεικνύει τους τρόπους με τους οποίους η αποτυχία και η διαμεσολάβηση συμβάλλουν στις διαδικασίες πολιτισμικού μετασχηματισμού. Με αυτόν τον τρόπο, υποστηρίζει μια επανεκτίμηση του τρόπου με τον οποίο η καινοτομία ορίζεται και αποτιμάται στις τέχνες.

Κεφάλαιο 1 Αρχαιολογία των Μέσων, Καινοτομία και Διαμεσικότητα.

1.1 Η αρχαιολογία των μέσων και η κυκλική δομή της ιστορίας τους.

Στο τελευταίο κεφάλαιο του βιβλίου «Αρχαιολογία των Μέσων: Προσεγγίσεις, Εφαρμογές και Επιπτώσεις», ο Jussi Parikka (2011) εξετάζει τις θεωρίες και τις μελλοντικές δυνατότητες της αρχαιολογίας των μέσων ως ερευνητικό πεδίο. Στον επίλογο με τίτλο «Αρχαιολογία των Μέσων Ενημέρωσης και Επαναπαρουσίαση του Παρελθόντος», επιδιώκει να συνδέσει τις ποικίλες μεθοδολογικές και φιλοσοφικές προτάσεις των προηγούμενων κεφαλαίων. Στο επίκεντρο της συζήτησης βρίσκεται η παρουσίαση του παρελθόντος όχι ως μιας στατικής και ολοκληρωμένης αφήγησης, αλλά ως μιας μεθόδου επανεισαγωγής του στο παρόν όπως συνιστά η αρχαιολογία των μέσων.

Ο Parikka διακρίνει την αρχαιολογία των μέσων ενημέρωσης από την παραδοσιακή ιστοριογραφία, η οποία συχνά ακολουθεί μια γραμμική, εξελικτική τροχιά. Οι συμβατικές ιστορίες των μέσων ενημέρωσης τείνουν να δίνουν προτεραιότητα σε αφηγήσεις προόδου και καινοτομίας, εστιάζοντας σε «επιτυχημένες» τεχνολογίες που έχουν επιβιώσει στη δοκιμασία του χρόνου, ενώ περιθωριοποιούν όσες απέτυχαν ή ξεχάστηκαν. Αντιθέτως, η αρχαιολογία των μέσων ενημέρωσης αγκαλιάζει την ασυνέχεια, αντιμετωπίζοντας τις ξεχασμένες ή υπολειμματικές μορφές μέσων όχι ως ανωμαλίες αλλά ως κρίσιμα σημεία επαφής για την κατανόηση των σύνθετων στρωμάτων της τεχνολογικής κουλτούρας. Ο Parikka θεωρεί πώς οι λογικές και οι αισθητικές των παλαιότερων μέσων συνεχίζουν να κυκλοφορούν μέσα στα ψηφιακά περιβάλλοντα, συχνά με απροσδόκητους τρόπους. Αυτή η προοπτική ευθυγραμμίζεται με το ευρύτερο αρχαιολογικό ήθος των μέσων ενημέρωσης ότι το παρελθόν δεν τελειώνει ποτέ πραγματικά αλλά ότι είναι ενσωματωμένο, λανθάνον και περιστασιακά αναβιώνει μέσα στις σύγχρονες μορφές των μέσων ενημέρωσης (Jussi Parikka, 2011).

Ένα βασικό φιλοσοφικό υπόβαθρο της επιχειρηματολογίας του Parikka αντλείται από την έννοια της αρχαιολογίας του Michel Foucault που διέπει τον τρόπο παραγωγής και δόμησης της γνώσης (Michel Foucault, 1999). Όπως η αρχαιολογία της γνώσης του Foucault, έτσι και η αρχαιολογία των μέσων δεν επιδιώκει να κατασκευάσει μια απρόσκοπτη ιστορική αφήγηση, αλλά μάλλον στοχεύει να ανακαλύψει τον τρόπο με τον οποίο αναδύονται και λειτουργούν τα συστήματα μέσων ενημέρωσης. Αυτή η προσέγγιση συνεπάγεται μια μεθοδολογική μετατόπιση από την ερμηνεία της ιστορίας των μέσων ενημέρωσης ως μια διαδοχή εφευρέσεων στην

διαμόρφωση της τεχνολογικής ανάπτυξης. Ευθυγραμμίζεται επίσης με το όραμα του Walter Benjamin, στον οποίο το παρελθόν αναδύεται σε μια στιγμή κινδύνου, διακόπτοντας τη συνέχεια της ιστορικής προόδου (Benjamin, 1969). Για τον Parikka, η αρχαιολογία των μέσων ενημέρωσης επιτελεί μια παρόμοια μέθοδο, λειτουργεί ως μια κριτική διακοπή, επιτρέποντας σε καταπιεσμένα παρελθόντα να εισβάλουν στο παρόν, όχι ως νοσταλγία, αλλά ως τρόπου επαναπροσέγγισης.

Εξίσου σημαντική είναι η ενασχόληση του Parikka με την έννοια της παρουσίας που ανέπτυξε Hans Ulrich Gumbrecht (1997) ως μεθόδου εμπειρίας που διαφέρει από την απλή αναπαράσταση. Ο Gumbrecht υποστηρίζει ότι ορισμένες πολιτισμικές μορφές διαθέτουν μια απτή αμεσότητα, επηρεάζοντας άμεσα το σώμα και τις αισθήσεις αντί να λειτουργούν αποκλειστικά ως σημεία προς ερμηνεία. Ο Parikka επεκτείνει αυτήν την ιδέα στον τομέα της αρχαιολογίας των μέσων ενημέρωσης, δίνοντας έμφαση στις υλικές και αισθητηριακές διαστάσεις των παλαιών τεχνολογιών των μέσων ενημέρωσης ως ζωτικά στοιχεία στον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουμε και κατανοούμε την ιστορία των μέσων ενημέρωσης. Αυτή η εμπλοκή, που συχνά προκαλείται στις πρακτικές της τέχνης των μέσων ενημέρωσης, επιτρέπει ένα βαθύτερο είδος ιστορικής επίγνωσης, ένα είδος που υπερβαίνει την αφηρημένη ανάλυση. Έτσι, η αρχαιολογία των μέσων ενημέρωσης τοποθετείται όχι μόνο ως επιστημονική μέθοδος αλλά και ως τρόπος καλλιτεχνικής πρακτικής που ζωντανεύει την ιστορία μέσω της φυσικής αναπαράστασης και της αισθητικής.

Ο Parikka διερευνά επίσης τις επιπτώσεις των ψηφιακών μέσων στις αρχειακές πρακτικές και την ιστορική μνήμη. Σε αντίθεση με την υποτιθέμενη μονιμότητα των ψηφιακών δεδομένων, εφιστά την προσοχή στην εγγενή αστάθεια και την εφήμερη φύση τους. Τα ψηφιακά αντικείμενα συχνά συνδέονται με ασταθές υλικό ή ασταθή μέσα αποθήκευσης, τα οποία περιπλέκουν τη μακροπρόθεσμη διατήρηση της ψηφιακής κουλτούρας. Αντλώντας έμπνευση από το βιβλίο του Jacques Derrida *Archive Fever* (1995), ο Parikka υπογραμμίζει το παράδοξο ότι τα ψηφιακά αρχεία συχνά παράγουν τις ίδιες συνθήκες για την απώλεια και τη λήθη στην οποία προορίζονται να αντισταθούν. Σε αυτό το πλαίσιο, η αρχαιολογία των μέσων ενημέρωσης γίνεται μια ζωτικής σημασίας πρακτική αντίστασης σε αυτό το φαινόμενο: μια πρακτική που επιδιώκει να αποκαλύψει όχι μόνο ό,τι έχει διασωθεί αλλά και ό,τι απειλείται, θάβεται ή σβήνεται από τις τεχνολογικές διαδικασίες αρχειοθέτησης.

1.2 Η έννοια της καινοτομίας.

Στην εισαγωγή του βιβλίου του Boris Groys *On the New* (1995), εξετάζεται πώς η έμφαση της σύγχρονης κουλτούρας στη συνεχή καινοτομία έχει μεταμορφώσει την έννοια του «καινούργιου». Ο συγγραφέας παρατηρεί ότι, ιστορικά, η επιδίωξη του νέου οδηγήθηκε από την επιθυμία να αποκαλυφθούν οικουμενικές αλήθειες ή αισθητικά ιδανικά. Ωστόσο, στη σύγχρονη κοινωνία, το νέο ορίζεται ως κάτι το αντίθετο από το παλιό και το παραδοσιακό μέσα σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια. Αυτή η μετατόπιση συνεπάγεται ότι η καινοτομία περιλαμβάνει πλέον την επαναξιολόγηση των υπαρχουσών πολιτιστικών αξιών. Ο Groys υποστηρίζει περαιτέρω ότι η αξία ενός έργου τέχνης καθορίζεται από τη σχέση του με άλλα έργα τέχνης παρά από τη σύνδεσή του με μια εξωτερική πραγματικότητα ή ένα εγγενές νόημα. Αυτή η άποψη υπονοεί ότι η πολιτιστική καινοτομία είναι μια διαδικασία επαναξιολόγησης, όπου η δημιουργία τέχνης περιλαμβάνει την παραγωγή έργων που αμφισβητούν τη συμβατική κατανόηση της.

Ο Groys ξεκινά υποστηρίζοντας στο πρώτο μέρος της μελέτης του ότι η δημιουργία ενός καινούργιου έργου είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη διατήρηση του παλιού. Σημειώνει ότι ένα αρχείο, μια συλλογή από έργα του παρελθόντος, παραδόσεις και πολιτιστικές αξίες, είναι απαραίτητο επειδή καθορίζει τα σημεία αναφοράς με τα οποία αποτιμάται η καινοτομία. Σε κοινωνίες όπου το παρελθόν είναι αρχειοθετημένο με ασφάλεια (σε μουσεία, βιβλιοθήκες και πολιτιστικά ιδρύματα), υπάρχει ένα πλαίσιο που όχι μόνο υπενθυμίζει ιστορικούς κανόνες αλλά και οριοθετεί αυτό που θεωρείται παραδοσιακό. Μόνο μέσα σε ένα τέτοιο πλαίσιο μπορεί να αναγνωριστεί το «γνήσια καινούργιο», όπως αυτό ορίζεται σε αντίθεση με ό,τι έχει ήδη συλλεχθεί και διατηρηθεί.

Αυτό το κεφάλαιο τονίζει ότι η καινοτομία δεν προκύπτει στο κενό, μάλλον είναι αντίδραση και αναδιαμόρφωση μιας πλούσιας ιστορικής κληρονομιάς, αμφισβητεί την απλοϊκή αντίληψη ότι το «νέο» προκύπτει αποκλειστικά από την επιρροή κάποιου νέου ερεθίσματος. Ο Groys υποστηρίζει ότι η καινοτομία πρέπει να περιλαμβάνει μια κριτική αναδιαμόρφωση των υπαρχουσών παραδόσεων. Η εμφάνιση κάτι πραγματικά καινούργιου συνδέεται με τη λήθη ή την αποκήρυξη ξεπερασμένων συμβάσεων και προκαταλήψεων, επιτρέποντας στο «νέο» να βγει στην επιφάνεια με ουσιαστικό τρόπο. Στη συνέχεια, ο συγγραφέας τοποθετεί στο μικροσκόπιο τη μεταμοντέρνα συνθήκη, όπου οι πηγές της αυθεντικής διαφοράς φαίνεται να έχουν στερέψει.

Όταν η κουλτούρα γίνεται υπερβολικά μηχανοποιημένη, κορεσμένη με πλήθος επιρροών που στερούνται σαφούς ιεραρχικής αξίας, υπάρχει μια τάση για όλες τις διαφορές να συγκλίνουν σε μια αδιαφοροποίητη μάζα. Αυτός ο κορεσμός δεν αφήνει σαφές κριτήριο για τη διάκριση της πολιτιστικά πολύτιμης καινοτομίας από την ασήμαντη παραλλαγή.

Τελικώς, υποδηλώνεται ότι εάν κάθε περίπτωση καινοτομίας απλώς διαλύεται σε μια πληθώρα μερικών διαφορών, τότε το πολιτιστικό πεδίο κινδυνεύει να χάσει την ικανότητα να προσδιορίζει τι είναι πραγματικά μετασχηματιστικό. Αυτό δημιουργεί ένα παράδοξο όπου, αν και η καινοτομία υποτίθεται ότι αμφισβητεί το παλιό και φέρνει στο προσκήνιο κάτι ζωτικής σημασίας, αντ' αυτού καταλήγει σε μια διάχυτη σειρά διαφορών που δεν είναι ούτε ευδιάκριτα πολύτιμες ούτε σαφείς (Boris Groys, 1995).

1.3 Η αναπροσαρμογή ιδεών στον σύγχρονο κόσμο: Μοντερνισμός και Νόμος της Αγοράς.

Ο Boris Groys (1995) υποστηρίζει, όπως διατυπώθηκε και παραπάνω, ότι η καινοτομία φαίνεται να διαφέρει από τη συμβατική ιδέα της δημιουργικότητας, η οποία υποθέτει ότι η καινοτομία προκύπτει από την επιρροή εξωτερικών δυνάμεων. Οι παραδοσιακές έννοιες της δημιουργικότητας συχνά επικαλούνται μυστηριώδεις, εξωτερικές δυνάμεις (όπως η θεϊκή έμπνευση ή το ασυνείδητο) ως πηγή του νέου. Αντίθετα, η καινοτομία παρουσιάζεται ως μια διαδικασία που έχει τις ρίζες της στην πολιτιστική επανεκτίμηση και όχι σε μια μεταφυσική γένεση προερχόμενη από εξωτερικούς παράγοντες.

Προηγούμενα θεωρητικά μοντέλα συνέδεαν τη δημιουργικότητα με θεολογικά δόγματα για παράδειγμα, την ιουδαϊκή ιδέα της δημιουργίας *ex nihilo* (από το τίποτα) ή τη νεοπλατωνική παράδοση που υποστηρίζουν ότι το θείο αποκαλύπτει αιώνιες ιδέες. Καλλιτέχνες όπως ο Malevich και ο Kandinsky αγκάλιασαν αυτά τα μοντέλα, υποδηλώνοντας ότι νέα καλλιτεχνικά βασίλεια θα μπορούσαν να αναδυθούν από ένα κενό ή μέσω της θείας αποκάλυψης.

Ορισμένες άλλες θεωρίες προτείνουν ότι η δημιουργικότητα είναι μια αυθόρμητη, ασυνείδητη πράξη, όπου το νέο αναδύεται αβίαστα από καταστάσεις όπως η έκσταση ή τα όνειρα. Το κείμενο κριτικάρει αυτήν την άποψη, υποδηλώνοντας ότι τέτοια μοντέλα υπεραπλουστεύουν και αναδεικνύουν μια μυστικοπάθεια σχετικά με τη όλη διαδικασία, αποτυγχάνοντας να αναγνωρίσουν τον ενεργό ρόλο που παίζει ο πολιτισμός στην αναδιάταξη των αξιών του.

Οι πιο μοντέρνες θεωρίες έχουν δείξει ότι το καινούργιο κατασκευάζεται πάντα από αυτό που ήδη υπάρχει, μέσω παραπομπών και επανερμηνειών. Αυτό οδηγεί στη διάσημη ιδέα του «θανάτου του συγγραφέα» (Roland Barthes 1967), όπου η πρωτοτυπία αμφισβητείται επειδή κάθε νέο έργο είναι απόρροια ενός ήδη υπάρχοντος. Ωστόσο, το κείμενο κάνει διάκριση ανάμεσα στον απλό δανεισμό από το παρελθόν και στη σκόπιμη πολιτιστική πράξη επανεκτίμησης ή επανερμηνείας αυτών των στοιχείων. Αυτή η διαδικασία γεφύρωσης μεταξύ αυτού που είναι αποθηκευμένο στην πολιτιστική μνήμη και του καθαρόαιμα καινούργιου θεωρείται κεντρικής σημασίας για την καινοτομία.

Ο συγγραφέας επικρίνει τις θεωρίες που θέτουν μια καθολική δημιουργική αρχή (είτε προέρχεται από τη φύση, το ασυνείδητο ή τη θεϊκή έμπνευση). Τέτοιες θεωρίες, επιχειρώντας να αφαιρέσουν τη δημιουργικότητα από το πολιτισμικό της πλαίσιο, καταλήγουν να απαξιώνουν την ίδια τη διαδικασία με την οποία δημιουργείται η τέχνη μέσω της ενεργητικής, διαπραγματευόμενης έντασης μέσα στον πολιτισμό. Τέλος, τονίζεται ότι ούτε η τέχνη ούτε ο θεωρητικός λόγος μπορούν πραγματικά να ξεφύγουν από τις υπάρχουσες ιεραρχίες. Ακόμη και οι πιο ριζοσπαστικές δημιουργικές πράξεις μετρώνται τελικά με καθιερωμένες πολιτιστικές νόρμες και η καινοτομία τους είναι πάντα σχετική και υπόκειται σε ιστορική επανεκτίμηση.

Το έργο του Groys ακόμη προσφέρει μια κριτική εξέταση του τρόπου με τον οποίο αποδίδονται σήμερα τα πολιτιστικά προνόμια, υποστηρίζοντας ότι οι στρατηγικές που χρησιμοποιούνται για την απόδοση αξίας στην τέχνη βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στην αγορά και όχι σε οποιαδήποτε εγγενή, αισθητική ή σχετική αξία. Ο συγγραφέας σημειώνει ότι η υψηλή αξία ορισμένων έργων επιτυγχάνεται συχνά μέσω του μάρκετινγκ και των θεσμικών πολιτικών. Τα έργα τέχνης και τα πολιτιστικά κείμενα εξυψώνονται όχι λόγω των εγγενών τους ιδιοτήτων, αλλά επειδή οι δημιουργοί τους αλλά και αυτοί που διαχειρίζονται το τελικό προϊόν πλοηγούνται με επιτυχία σε μια οικονομική αγορά που επιβραβεύει τη συνεχή παραγωγή «νέων» προϊόντων.

Οι μοντερνιστές κριτικοί έκαναν μια σαφή διάκριση μεταξύ της αυθεντικής καινοτομίας (που χαρακτηρίζεται από ριζικό βάθος και πρωτοτυπία) και της μη αυθεντικής καινοτομίας (που θεωρείται ως μια επιφανειακή επιδίωξη της καινοτομίας απλά για την καινοτομία). Ωστόσο, στο μεταμοντέρνο πλαίσιο, όπου η ιδέα του καινούργιου απορρίπτεται σε μεγάλο βαθμό, κάθε καινοτομία κινδυνεύει να απορριφθεί ως απλώς προϊόν εμπορικών συμφερόντων. Αυτό οδηγεί σε έναν γενικό σκεπτικισμό σχετικά με το εάν είναι δυνατή η γνήσια καινοτομία σε μια κουλτούρα κορεσμένη από τη λογική της αγοράς.

Τελικά, η ανάλυση του Groys υποδηλώνει ότι η οικονομική λογική εφάπτεται εγγενώς στην πολιτιστική παραγωγή. Τα πολιτιστικά έργα αντλούν την αγοραστική τους αξία και τη μακροπρόθεσμη σημασία τους όχι αμιγώς από μια σύνδεση με μια εξωτερική αλήθεια αλλά από την ικανότητά τους να εξασφαλίσουν μια διαρκή θέση στα πολιτιστικά αρχεία. Αυτός ο μηχανισμός ενισχύει την ιδέα ότι ο πολιτισμός, μακριά από το να είναι ένα βασίλειο καθαρής, ακυβέρνητης δημιουργικότητας, είναι βαθιά μπλεγμένος με τη δυναμική της αγοράς και τη θεσμική ισχύ.

Συνοψίζοντας, το κείμενο αμφισβητεί την ιδέα ότι η αληθινή καινοτομία είναι μια ριζική ρήξη που οδηγείται αποκλειστικά από εξωτερικές δυνάμεις. Αντίθετα, υποστηρίζει ότι αυτό που θεωρείται «νέο» είναι σε μεγάλο βαθμό το αποτέλεσμα σκόπιμων στρατηγικών της αγοράς και ιστορικών συγκρίσεων που επαναξιολογούν τις υπάρχουσες παραδόσεις. Η αυθεντικότητα, λοιπόν, γίνεται μια αμφισβητούμενη και τελικά στρατηγική ετικέτα, που χρησιμοποιείται όχι για να αποκαλύψει μια υποκείμενη αλήθεια, αλλά για να δικαιολογήσει την προνομιακή θέση ορισμένων έργων μέσα σε μια οικονομικά δομημένη πολιτιστική ιεραρχία (Boris Groys, 1995).

1.4 Η ουσία της Διαμεσικότητας (Remediation): (Immediacy) & (Hypermediacy).

Όταν ο Jay David Bolter και ο Richard Grusin εκδώσαν το «Remediation: Understanding New Media» το 1999, φάνηκε ότι το έργο τους αναφερόταν στο προηγούμενο βιβλίο του Marshall McLuhan, «Understanding Media: The Extensions of Man» (1964). Στο βιβλίο τους οι συγγραφείς επεκτείνουν τον ισχυρισμό του Marshall McLuhan ότι το «περιεχόμενο» κάθε μέσου είναι πάντα ένα άλλο «μέσο» για να δικαιολογήσουν τη δυναμική των μέσων στην ψηφιακή εποχή. Υποστηρίζουν ότι η εξέλιξη των μέσων δεν χαρακτηρίζεται από την πλήρη αντικατάσταση παλαιότερων μέσων από νεότερα, όπως του ραδιοφώνου και της τηλεόρασης από το διαδίκτυο. Μάλλον, τα νέα μέσα αναδιαμορφώνουν και ενσωματώνουν πτυχές προηγούμενων μορφών μέσων, μια διαδικασία που ονομάζουν «remediation». Ωστόσο, αυτή η διαδικασία είναι αμφίδρομη. Τα παλαιότερα μέσα προσαρμόζονται επίσης ενσωματώνοντας στοιχεία νεότερων μέσων για να παραμένουν σχετικά. Ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα είναι η κινηματογραφική βιομηχανία, ιδιαίτερα το Hollywood, η οποία έχει ενσωματώσει πτυχές της αισθητικής και της αφήγησης των βιντεοπαιχνιδιών στις παραγωγές της. Αυτή η προσαρμογή

περιλαμβάνει τη χρήση εικόνων που δημιουργούνται από υπολογιστή (CGI) και αφηγηματικές δομές που θυμίζουν βιντεοπαιχνίδια.

Οι συγγραφείς στην εισαγωγή του βιβλίου τους αναφέρουν δύο τρόπους όπου τα μέσα μπορούν να εκπέμψουν τα μηνύματά τους. Ο αμεσομιντιακός (immediacy) και ο υπερμιντιακός (hypermediacy) (Roundhand et al., 1999), οι διαφορές των δύο εγγυείται στο ότι η πρώτη περίπτωση επιδιώκει να διαγράψει την παρουσία του μέσου, προσφέροντας μια διαφανή εμπειρία. Αντίθετα, η δεύτερη έννοια δίνει έμφαση στην ορατότητα του ίδιου του μέσου, αγκαλιάζοντας τον κατακερματισμό και τις πολλαπλές προοπτικές. Με την επίδειξη του τρόπου με τον οποίο τα νέα μέσα ενημέρωσης αναδιαμορφώνουν και ενσωματώνουν πτυχές προηγούμενων μορφών μέσων, η έννοια του remediation αναδεικνύει τη συνύπαρξη και την αμοιβαία επιρροή αυτών των αντιθετικών λογικών, γεφυρώνοντας έτσι σύγχρονες και μεταμοντέρνες προσεγγίσεις στα μέσα και την αναπαράσταση.

Ο ορισμός της έννοιας remediation όπως παρατέθηκε στο γλωσσάρι του βιβλίου: Ορίστηκε από τον Paul Levinson (1997) ως η διαδικασία με την οποία οι νέες τεχνολογίες μέσων βελτιώνουν ή διορθώνουν προηγούμενες τεχνολογίες. Ορίζουμε τον όρο διαφορετικά, χρησιμοποιώντας τον για να σημαίνει την λογική με την οποία τα νέα μέσα αναδιατυπώνουν τα προηγούμενα μέσα.

Οι Bolter και Grusin (1999) επεκτείνουν το remediation επισημαίνοντας τρεις βασικές πτυχές. Πρώτον, κάθε περίπτωση remediation βασίζεται σε προηγούμενες μορφές media, που σημαίνει ότι τα μέσα αλληλεπιδρούν συνεχώς, επανεργμενεύουν και αντικαθιστούν το ένα το άλλο. Δεύτερον κάθε περίπτωση remediation θα πρέπει να θεωρείται ως πραγματική παρά ως απλή απομίμηση ενός πρωτοτύπου, αμφισβητώντας την ιδέα ότι η αυθεντικότητα εξαρτάται από μια εξωτερική αναφορά. Τέλος, καθώς το remediation αντικατοπτρίζει και διαμορφώνει την πραγματικότητα, μεταμορφώνει ενεργά τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε και αλληλεπιδρούμε με τον κόσμο. Οι υπολογιστές, για παράδειγμα, παρέχουν νέους τρόπους θέασης και ενασχόλησης με την πραγματικότητα, επηρεάζοντας την ανθρώπινη συμπεριφορά και τη λήψη αποφάσεων. Ωστόσο, παρά την αυξανόμενη ενσωμάτωσή τους στην καθημερινή ζωή, οι υπολογιστές δεν θα ξεθωριάσουν απλώς στο παρασκήνιο του περιβάλλοντός μας, όπως υποστήριξε ο Donald Norman.

Η έννοια του remediation των Bolter και Grusin εκτείνεται πέρα από τα μεμονωμένα μέσα για να συμπεριλάβει τα περίπλοκα δίκτυα τεχνολογίας, κοινωνικών σχέσεων και

οικονομικών παραγόντων που υποστηρίζουν και διαμορφώνουν τις πρακτικές των μέσων ενημέρωσης. Αντλώντας τον ορισμό του Bruno Latour για τα υβρίδια, απεικονίζουν πώς λειτουργεί κάθε μέσο μέσα σε ένα πολύπλοκο δίκτυο αλληλεξαρτήσεων. Για παράδειγμα, η αμερικανική τηλεόραση δεν αφορά μόνο την τεχνολογική πτυχή των τηλεοράσεων. Μέσω αυτής περιλαμβάνονται επίσης κοινωνικές πρακτικές όπως τα κοινωνικά πρότυπα που προβάλλονται και η επιρροή στις αγοραστικές συνήθειες του κοινού. Τέλος από οικονομική άποψη, βασίζεται στις διαφημίσεις που διακόπτουν και χρηματοδοτούν τα προγράμματα. Αυτή η προοπτική τονίζει ότι τα μέσα δεν μπορούν να γίνουν κατανοητά μεμονωμένα, αλλά πρέπει να θεωρηθούν ως μέρος ενός δυναμικού δικτύου όπου τα τεχνολογικά, κοινωνικά και οικονομικά στοιχεία που αλληλεπιδρούν συνεχώς και επηρεάζουν το ένα το άλλο (Jay David Bolter, Richard Grusin, 1999).

Κεφάλαιο 2 Θεωρίες της Τέχνης και Περιπτώσεις Διαμεσικότητας.

2.1 Εισαγωγική θεώρηση του κινηματογράφου και των κινουμένων σχεδίων.

Όταν ανακαλύφθηκε το φιλμ θεωρούνταν πως θα ήταν το τελικό στάδιο στην εξέλιξη της φωτογραφίας, εκπληρώνοντας τη μακροχρόνια ανθρώπινη επιθυμία να συλλάβει την κίνηση. Αυτή ακριβώς η επιθυμία είχε ήδη επηρεάσει σημαντικές καινοτομίες στην ίδια τη φωτογραφία. Ο κινηματογράφος έχει τόσο βασικά όσο και τεχνικά χαρακτηριστικά. Οι θεμελιώδεις ιδιότητές του είναι ίδιες με εκείνες της φωτογραφίας: η ικανότητα καταγραφής και αποκάλυψης του φυσικού κόσμου. Εξαιτίας αυτού, ο κινηματογράφος προσπαθεί να αποτυπώσει εμπειρίες από την πραγματική ζωή. Αυτός ο πραγματικός κόσμος είναι το αληθινό επίκεντρο. Μορφές τέχνης όπως το θέατρο ή η ζωγραφική δημιουργούν τις δικές τους αυτόνομες πραγματικότητες και οι ψευδαισθήσεις τους καταρρέουν όταν συνδέονται πολύ στενά με τον πραγματικό κόσμο.

Από τεχνικής απόψεως, το μοντάζ είναι το πιο ουσιαστικό και καθολικό εργαλείο στον κινηματογράφο, που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία μιας συνεκτικής ακολουθίας εικόνων κάτι που η φωτογραφία δεν μπορεί να επιτύχει. Ενώ η φωτογραφία έχει συνεισφέρει ορισμένες τεχνικές προόδους στον κινηματογράφο (όπως κοντινά πλάνα, απαλή εστίαση, αρνητικά και διπλές εκθέσεις), άλλες τεχνικές, όπως αργή κίνηση, αντίστροφη κίνηση και ειδικά εφέ μπορούν να επιτευχθούν μόνο μέσω μοντάζ. Εφόσον το φιλμ προέκυψε μέσα από τη φωτογραφία, κληρονομεί επίσης τις ρεαλιστικές και ευφάνταστες παρορμήσεις αυτής. Δεν είναι τυχαίο ότι

δύο τάσεις εμφανίστηκαν αμέσως καθώς αναπτύχθηκε το μέσο. Οι πρώτοι πρωτοπόροι έδειξαν αυτές τις δύο διαφορετικές προσεγγίσεις : ο Lumière επικεντρώθηκε στον ρεαλισμό, ενώ ο Méliès εξερεύνησε τη δημιουργική φαντασία υποδηλώνοντας ότι ο κινηματογράφος προοριζόταν πάντα να καλύπτει όλο το φάσμα της έκφρασης από την αρχή (Siegfried Kracauer, Miriam Bratu Hansen, 1960).

2.2 Animation.

Το animation δεν έχει ιστορία παρόμοια με άλλες καλλιτεχνικές μορφές. Την ιστορία δηλαδή, που δείχνει μια σαφή εξέλιξη με την πάροδο του χρόνου, αναπτύσσοντας και τελειοποιώντας τεχνικές παραμέτρους. Αυτό φαίνεται να συμβαίνει στον κινηματογράφο. Το φιλμ έχει εξελιχθεί από τις στατικές λήψεις σε δυναμικές κινήσεις της κάμερας. Από το ασπρόμαυρο στο έγχρωμο. Από τις βωβές ταινίες στον ήχο και από τα δισδιάστατα στα τρισδιάστατα γραφικά. Στην πορεία, το μοντάζ έγινε πιο περίπλοκο και τα στυλ αφήγησης εξελίχθηκαν. Τελικά, το φιλμ και το κινούμενο σχέδιο συγχωνεύτηκαν μέσω της ανόδου των εικόνων που δημιουργούνται από υπολογιστή (CGI). Αυτό που ονομάζουμε ακόμα «ταινία» εξελίσσεται συνεχώς από την απλότητα στην πολυπλοκότητα, ιδιαίτερα στον εμπορικό κόσμο. Κάθε νέα κυκλοφορία αναμένεται να είναι πιο μεγαλειώδης, πιο καθηλωτική, πιο δαπανηρή, πιο κερδοφόρα και πιο «ζωντανή». Οι πιο πρόσφατες ταινίες αποτελούν μέρος αυτής της τάσης και αντικατοπτρίζουν επίσης την εμβάθυνση της σχέσης μεταξύ ταινιών και ψηφιακών κινουμένων σχεδίων. Καθώς η ταινία προσπαθεί να γίνει πιο αληθινή, αντλεί όλο και περισσότερο τα ευφάνταστα εργαλεία του animation.

Αρχικά δεν μπορεί να μελετήσει κάποιος τον κινηματογράφο χωρίς να λάβει υπόψιν του το animation. Επιπλέον, δεδομένου ότι η ζωντανή δράση είναι ουσιαστικά μια συγκεκριμένη, περιορισμένη μορφή animation, οι θεωρίες που γράφονται για τη ζωντανή δράση ισχύουν αυτόματα και για το animation, αν και μόνο με μια περιορισμένη, υπό όρους έννοια. Από την άλλη πλευρά το animation ως ευρύτερη έννοια εμπεριέχει την ζωντανή δράση. Έτσι λοιπόν οι θεωρίες για το animation ισχύουν και για την ζωντανή δράση. Με αυτόν τον τρόπο, η θεωρία του animation είναι, εξ ορισμού, και θεωρία του κινηματογράφου. Στην πραγματικότητα, η θεωρία του animation είναι ακόμη περισσότερα επειδή οι ταινίες κινουμένων σχεδίων και το animation ταινιών λειτουργούν εντός, επεκτείνονται και ξεπερνούν τα όρια των παραδοσιακών

ταινιών. Το animation είναι πάντα ενεργό μέσα στις ταινίες ζωντανής δράσης, και η διευρυμένη έννοια του συμβατικού κινηματογράφου είναι, τελικά, το animation (Karen Beckman, 2014).

2.3 Comic.

Από τα τέλη του 1800, όταν οι εικονογραφήσεις σε εφημερίδες, περιοδικά και βιβλία, μαζί με τη δημοφιλή λογοτεχνία, όπως τα μυθιστορήματα, έθεσαν τις βάσεις για μια νέα μορφή αφήγησης, τα κόμικς ανέπτυξαν τα δικά τους αναγνωρίσιμα τυπικά χαρακτηριστικά. Στον πυρήνα τους, τα κόμικς βασίζονται στην αλληλεπίδραση μεταξύ εικόνων και λέξεων, που και τα δύο αντιμετωπίζονται ως ουσιαστικά μέσα έκφρασης. Αυτά τα στοιχεία οργανώνονται συνήθως σε σειρά, συχνά μέσω μιας σειράς πάνελ που χρησιμοποιούν κουτιά αφήγησης και μπαλόνια ομιλίας για λεκτικό περιεχόμενο. Οι λέξεις στα κόμικς παρουσιάζονται οπτικά (συχνά γράμματα με το χέρι) και συμβάλλουν στη συνολική σχεδίαση και αίσθηση ενός πίνακα, σελίδας ή ολόκληρης ιστορίας.

Ιστορικά, ορισμένοι ερευνητές εντοπίζουν τα κόμικς πίσω σε πρώιμα παραδείγματα διαδοχικών εικόνων όπως πίνακες ζωγραφικής σε σπήλαια ή τη σατιρική τέχνη των Hogarth και Gilray. Άλλοι υποστηρίζουν ότι τα σύγχρονα κόμικς ξεκίνησαν στα τέλη του 19ου αιώνα, ως οπτικές αφηγήσεις στις εφημερίδες. Από μια ενδιαμέση προοπτική, η οποία επικεντρώνεται στις φυσικές και τεχνολογικές συνθήκες της αφήγησης, τα κόμικς όπως τα ξέρουμε διαμορφώθηκαν γύρω στις αρχές του 20ού αιώνα. Η πρόοδος στην έντυπη τεχνολογία, σε συνδυασμό με την πολιτιστική ποικιλομορφία των αμερικανικών δημοφιλών μέσων, επέτρεψαν στις εφημερίδες μαζικής κυκλοφορίας με χαρακτηριστικά όπως έγχρωμη εκτύπωση, τις μεγάλες σελίδες και την τακτική έκδοση να επηρεάζουν τις καλλιτεχνικές και αφηγηματικές δομές των κόμικς.

Ο τρόπος με τον οποίο φτιάχνονται τα κόμικς ποικίλλει πολύ από έργα που δημιουργήθηκαν εξ ολοκλήρου από ένα άτομο (όπως φαίνεται σε πολλά ανεξάρτητα κόμικς), μέχρι συνεργασίες μεταξύ συγγραφέων και καλλιτεχνών (ιδίως στα έργα των Frank Miller, Alan Moore και Neil Gaiman), έως μοντέλα παραγωγής μεγαλύτερης κλίμακας, βασισμένα σε ομάδες, όπως στα κόμικς υπέρ-ηρώων.

Παραδοσιακά, τα κόμικς έχουν δημιουργηθεί με το χέρι σε χαρτί και παρά την άνοδο των ψηφιακών εργαλείων, πολλοί δημιουργοί εξακολουθούν να βασίζονται στο κλασσικό σχέδιο στο χέρι. Τα κόμικς έχουν εμφανιστεί σε διαφορετικές μορφές εκδόσεων: καθημερινές ή εβδομαδιαίες εφημερίδες, μηνιαία κόμικς και ξεκινώντας από τις δεκαετίες του 1970 και του

1980 το graphic novel, ένα στυλ σε μορφή βιβλίου που ηγείται πλέον στην αγορά και βρίσκεται όλο και περισσότερο στα βιβλιοπωλεία (Martin Middeke, Gabriele Rippl, Hubert Zapf, 2015).

2.4 Η Διαμεσικότητα (Remediation) στον κινηματογράφο.

Ο κινηματογράφος, που συχνά θεωρείται η πιο σημαντική δημοφιλής μορφή τέχνης του εικοστού αιώνα, αντιμετωπίζει μια μοναδική πρόκληση από τα νέα μέσα. Όπως και η φωτογραφία, προσαρμόζεται ενσωματώνοντας γραφικά φτιαγμένα από υπολογιστή στο παραδοσιακό της πλαίσιο. Επιπλέον, την ίδια στιγμή που τα βιντεοπαιχνίδια προσπαθούν να αποκτήσουν κινηματογραφικό κύρος παρουσιάζοντας τους εαυτούς τους ως διαδραστικές ταινίες, το Hollywood αγκαλιάζει τη γοητεία της κοινωνίας με τα νέα μέσα ενσωματώνοντας ψηφιακά γραφικά για να επανεφεύρει τη συμβατική, γραμμική αφήγηση.

Το 1895, οι αδερφοί Lumière παρουσίασαν την ταινία *The Arrival of a Train at the La Ciotat Station*. Σύμφωνα με δημοφιλείς μαρτυρίες, το κοινό ήταν τόσο συγκλονισμένο από τον ρεαλισμό του κινούμενου τρένου που πανικοβλήθηκαν και τράπηκαν σε φυγή. Ο θεωρητικός του κινηματογράφου Tom Gunning (1986) αμφισβητεί αυτή την ιστορία, τονίζοντας ότι, ενώ το κοινό μπορεί να είχε μείνει έκπληκτο, δεν ήταν τόσο ευκολόπιστο ώστε να πιστέψει ότι ένα πραγματικό τρένο επρόκειτο να πέσει στην αίθουσα προβολής. Αντίθετα, υποστηρίζει ότι αυτό που τους εξέπληξε πραγματικά ήταν η αντίθεση μεταξύ αυτού που ήξεραν ότι ήταν πραγματικό και αυτού που αντιλαμβάνονταν τα μάτια τους. Θαύμασαν την ικανότητα της ταινίας να δημιουργεί μια τόσο πειστική ψευδαίσθηση παρά την επίγνωσή τους για την πραγματικότητα. (Gunning, 1986)

Ο Gunning υποστηρίζει ότι ο πρώιμος κινηματογράφος λειτούργησε ως «κινηματογράφος αξιοθέατων», που ευδοκίμησε σε αυτήν ακριβώς την αντίφαση. Προτού εξελιχθεί ο αφηγηματικός κινηματογράφος διαμορφώνοντας τελικά την παράδοση της αφήγησης του Hollywood οι πρώτες ταινίες, είτε απεικονίζουν την καθημερινή ζωή (όπως το τρένο των Lumière) είτε το περίεργο (όπως η ηλεκτροπληξία ενός ελέφαντα), δεν ήταν δομημένες ως φανταστικές αφηγήσεις. Αντίθετα, απλώς παρουσίασαν το θαύμα των κινούμενων εικόνων, που ευθυγραμμίζονται με τη γοητεία του τέλους του 19ου αιώνα με μαγικά σόου και οπτικές ψευδαισθήσεις.

Ανεξάρτητα, όταν η ταινία με πλοκή και αφήγηση, που τελικά κορυφώθηκε στο στυλ του Hollywood, αντικατέστησε τον κινηματογράφο των αξιοθέατων, άλλαξε τον τρόπο λειτουργίας του hypermediacy και του immediacy. Οι αφηγηματικές ταινίες ήταν λιγότερο άμεσες από τον κινηματογράφο των αξιοθέατων, επειδή οι ιστορίες τους αναγνωρίστηκαν ως φανταστικές. Ο κινηματογράφος των αξιοθέατων βασιζόταν στην παρουσίαση πραγματικών γεγονότων, με το θέαμα να πηγάζει από την ικανότητα της κάμερας να αποτυπώνει πιστά την πραγματικότητα. Στην αφηγηματική ταινία, η κάμερα καταγράφει ηθοποιούς που ερμηνεύουν μια ιστορία, αλλά το κοινό δεν προορίζεται να επικεντρωθεί στη φυσική πραγματικότητα της παράστασης, όπως το γεγονός ότι γυρίστηκε μια συγκεκριμένη μέρα σε πραγματικό σκηνικό. Αντίθετα, η αίσθηση της πραγματικότητας αναδύεται από την ίδια την αφήγηση. Η ταινία έχει αληθινή αίσθηση με τον ίδιο τρόπο που οι γραπτές ιστορίες έχουν αντίκτυπο στον πολιτισμό μας με το να είναι σχετικές με τους ανθρώπους και συναισθηματικά αυθεντικές. Ωστόσο, ακόμη και στο απόγειο του Hollywood, ο κινηματογράφος των αξιοθέατων δεν εξαφανίστηκε ποτέ πλήρως. Δημοσιογραφικά κλιπ (newsreels), για παράδειγμα, παίζονταν συχνά πριν από την προβολή κάποιας ταινίας, γοητεύοντας το κοινό με το θαύμα να βλέπεις μακρινά μέρη ή πολεμικές ανταποκρίσεις να αποτυπώνονται στον φακό. Ακόμη και μέσα στις ταινίες του Hollywood, τα απομεινάρια του κινηματογράφου των αξιοθέατων παρέμειναν, συνδυάζοντας το θέαμα με την αφήγηση.

Οι σύγχρονες υπερπαραγωγές του σινεμά έχουν αγκαλιάσει περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη στιγμή εδώ και χρόνια το πνεύμα του κινηματογράφου των αξιοθέατων. Σε πολλές περιπτώσεις, μια αδύναμη αφήγηση χρησιμεύει απλώς ως την κλωστή που συνδέει μια σειρά από σκηνές δράσης. Οι δεινόσαυροι στο Jurassic Park, για παράδειγμα, στοχεύουν να προκαλέσουν την ίδια αίσθηση δέους στο σύγχρονο κοινό που ο Gunning αποδίδει στους πρώτους Γάλλους θεατές που παρακολούθησαν την παράσταση των αδελφών Lumière. Το κοινό του Spielberg κατανοεί ότι οι δεινόσαυροι είναι animatronic ή εξ ολοκλήρου κατασκευασμένοι σε υπολογιστή, ωστόσο η έκπληξή τους προέρχεται από το πόσο πειστικά αυτά τα εφέ μιμούνται την πραγματικότητα και αλληλεπιδρούν με τους ηθοποιούς. Αυτή η αίσθηση του θαύματος διαταράσσει την αμεσότητα της ίδιας της ιστορίας. Όταν ένας χαρακτήρας εμφανίζεται μόλις λίγα εκατοστά από έναν τυραννόσαυρο, το κοινό συνειδητοποιεί τη διαδικασία παραγωγής ταινιών, θαυμάζοντας πώς η εικόνα τοποθετεί πειστικά έναν ηθοποιό δίπλα σε αυτό που φαίνεται να είναι ένας ζωντανός δεινόσαυρος. Οι θεατές ελκύονται από αυτές τις ταινίες σε

μεγάλο βαθμό για τον τρόπο με τον οποίο τα ειδικά εφέ δημιουργούν μια συνεχή αλληλεπίδραση μεταξύ immediacy και hypermediacy. Σε αντίθεση με τον πρώιμο κινηματογράφο των αξιοθέατων τα σημερινά εφέ, είτε παράγονται από υπολογιστή είτε βελτιώνονται ψηφιακά-αναγνωρίζονται από το μεγαλύτερο μέρος του κοινού ως τεχνολογικοί επαναπροσδιορισμοί παραδοσιακών τεχνικών κινηματογραφικής δημιουργίας.

Η αίσθηση της έκπληξης ή της απορίας εξαρτάται από την επίγνωση του κοινού για το μέσο. Εάν το μέσο εξαφανιζόταν πραγματικά, ευθυγραμμιζόμενο με τη λογική της αμεσότητας, οι θεατές δεν θα ένιωθαν έκπληξη γιατί δεν θα γνώριζαν καν την ύπαρξη του μέσου. Το θαύμα αναδύεται τη στιγμή μετά την συνειδητοποίηση, όταν το κοινό αναγνωρίζει ότι έχει εξαπατηθεί από μια ψευδαίσθηση. Αυτή η έκπληξη βασίζεται στην λογική του hypermediacy (Jay David Bolter, Richard Grusin, 1999)

2.5 Remediation στα κινούμενα σχέδια.

Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων ενσωματώνουν γραφικά δημιουργημένα σε υπολογιστή με τρόπο που ενισχύει την ιδέα ότι η παραδοσιακή παραγωγή ταινιών μπορεί να ευδοκιμήσει ενσωματώνοντας ψηφιακή τεχνολογία. Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους της Disney αποτελούν παράδειγμα διασύνδεσης, όπου ένα παλαιότερο μέσο υιοθετεί και απορροφά στοιχεία ενός νεότερου. Πέρα από τις οπτικές τεχνικές, οι ταινίες κινουμένων σχεδίων αναδιαμορφώνουν επίσης ιστορίες, μύθους και θρύλους, από την ελληνική μυθολογία μέχρι την τα κλασικά λογοτεχνικά έργα, συχνά αλλοιώνοντάς τα δραστικά από την αρχική τους μορφή. Στην πραγματικότητα, το animation αναμινύει και μεταμορφώνει οτιδήποτε με το οποίο εμπλέκεται, ωστόσο αυτή η επιθετική επανερμηνεία συχνά παραβλέπεται ή δικαιολογείται επειδή το animation θεωρείται ως ένα είδος που απευθύνεται κυρίως σε παιδιά.

Για δεκαετίες, οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μιμούνται τις παραδοσιακές ταινίες του Hollywood, μια τάση που συνεχίζεται στις παραγωγές της Disney. Το Beauty and the Beast (1991), για παράδειγμα, χρησιμοποιεί γραφικά υπολογιστή για να αναπαράγει πλάνα και άλλες κινηματογραφικές τεχνικές που κάποτε ήταν δύσκολο ή αδύνατο να επιτευχθούν με τα παραδοσιακά κινούμενα σχέδια με το χέρι. Ενώ οι χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων παραμένουν διαφορετικοί από τους κανονικούς ηθοποιούς, ορισμένες σκηνές προσδίδουν την αίσθηση και

την οπτική μιας παραδοσιακής ταινίας. Το Beauty and the Beast είναι ξεχωριστό παράδειγμα, καθώς αντλεί έμπνευση και από τα μιούζικαλ του Μπρόντγουεϊ της δεκαετίας του 1950 και του 1960. Η ταινία αναβιώνει το μουσικό είδος, ενώ ταυτόχρονα χρησιμοποιεί το CGI για να επαναπροσδιορίσει τη σύνδεση μεταξύ ταινιών ζωντανής δράσης και κινουμένων σχεδίων. Ο στόχος είναι η ταινία Beauty and the Beast να έχει την αίσθηση πως είναι άμεση και αυθεντική, αντλώντας από οικεία, καθιερωμένα είδη που το κοινό ήδη αντιλαμβάνεται ως ελκυστικά.

Σε σύγκριση με του μεγάλου ποσοστού immediacy του Beauty and the Beast, ο Aladdin (1992) σαν ταινία είναι υπερκινητική και με μεγάλη αυτογνωσία. Αν και αντλεί από παρόμοια είδη και επιρροές μέσω, ο Aladdin δεν προσπαθεί να τα ενσωματώσει ομαλά. Αντίθετα, περιλαμβάνει απότομες αλλαγές που τονίζουν τις αντιθέσεις μεταξύ διαφορετικών στυλ. Το Τζίνι του Ρόμπιν Γουίλιαμς χρησιμεύει ως η κινητήρια δύναμη πίσω από αυτές τις γρήγορες μεταμορφώσεις, αλλάζοντας συνεχώς τη μορφή του και τραβώντας ολόκληρη την ταινία, τόσο οπτικά όσο και στιλιστικά, μαζί του. Το Αλαντίν εμπεριέχει παρά πολλές μορφές media και μέσω του Τζίνι απολαμβάνει τη δική του ικανότητα να μεταπηδά ανάμεσα στα είδη. Υπάρχει μια αυτοαναφορικότητα, ακόμη και ναρκισσιστική προοπτική στις μεταμορφώσεις του Τζίνι, που αντικατοπτρίζει την εμμονή της ίδιας της ταινίας με την μεταβαλλόμενη ταυτότητά της. Η ταινία εστιάζει στην προβολή και τον πειραματισμό των δικών της δημιουργικών δυνατοτήτων. Κατά κάποιο τρόπο, το Toy Story (1995) ακολουθεί την προσέγγιση του Beauty and the Beast διατηρώντας μια απρόσκοπτη παρουσίαση. Σε αντίθεση με το Aladdin, αποφεύγει τις απότομες αλλαγές στο στυλ γραφικών, επιτυγχάνοντας αντ' αυτού μια καλογουλισμένη, ρευστή αισθητική που αντανakλά την ακρίβεια των υπολογιστικών αλγορίθμων. Η ταινία διασύνδεει πρωτίστως τόσο τη δράση όσο και το παραδοσιακό animation, αλλά σηματοδοτεί επίσης ένα σημαντικό ορόσημο ως η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους που δημιουργήθηκε εξ ολοκλήρου με κινούμενα σχέδια που παράγονται από υπολογιστή. Εδώ, η διασύνδεση λειτουργεί αμφίδρομα: αντί να ενισχύει απλώς τα παραδοσιακά κινούμενα σχέδια που δημιουργούνται με το χέρι, όπως φαίνεται στα παραπάνω παραδείγματα, το Toy Story αποδεικνύει ότι τα γραφικά παραγόμενα σε υπολογιστή μπορούν να αντικαταστήσουν πλήρως τις παραδοσιακές τεχνικές δημιουργίας κινούμενων σχεδίων στο χέρι.

Το Toy Story εισάγει επίσης μια δεύτερη, ανάδρομη μορφή διαμεσικότητας. Εάν το CGI μπορεί να αναδιαμορφώσει τις παραδοσιακές ταινίες, τότε αυτές με τη σειρά τους, μπορούν να ενσωματώσουν και να αναδιαμορφώσουν το ίδιο το CGI. Η ταινία αποδεικνύει ότι τα ψηφιακά

κινούμενα σχέδια μπορούν να λειτουργήσουν μέσα στο συμβατικό πλαίσιο της γραμμικής αφήγησης, καθισχύζοντας το κοινό ότι ο κινηματογράφος και η τηλεόραση μπορούν να εκμεταλλευτούν τη δύναμη των εικόνων που παράγονται από υπολογιστή. Αυτή η διασύνδεση εξυπηρετεί τόσο οικονομικούς όσο και πρακτικούς σκοπούς, καθώς μεγάλα στούντιο όπως η Disney επιδιώκουν να διατηρήσουν το βιομηχανικό μοντέλο με στόχο να κρατήσουν το αγοραστικό κοινό τους. Επιπλέον, ενώ οι σχεδιαστές πρέπει να προσαρμοστούν στις νέες ψηφιακές τεχνικές, άλλοι βασικοί παίκτες, όπως σεναριογράφοι, σκηνοθέτες και ηθοποιοί φωνής, μπορούν να συνεχίσουν να εργάζονται σε ρόλους που μοιάζουν πολύ με τους παραδοσιακούς ομολόγους τους.

Αυτές οι τρεις ταινίες της Disney (*Beauty and the Beast*, *Aladdin*, και *Toy Story*), μαζί με πολλές άλλες, απεικονίζουν πώς τα γραφικά στον υπολογιστή διαταράσσουν και επεκτείνουν την παράδοση των κινουμένων σχεδίων του Hollywood. Πριν από την εμφάνιση των ψηφιακών γραφικών, τα στούντιο κινουμένων σχεδίων ανέπτυσαν ξεχωριστά, αναγνωρίσιμα στυλ που παρέπεμπαν σε παραδοσιακές ταινίες, αλλά δεν τις αμφισβητούσαν. Αυτά τα παραδοσιακά στυλ δεν μπόρεσαν ποτέ να επιτύχουν πλήρη διαφάνεια επειδή ήταν αδύνατο να σχεδιάσεις με το χέρι κάθε καρέ σε άσπρη προοπτική για μια ολόκληρη ταινία μεγάλου μήκους. Ωστόσο, η Disney επιδίωκε συχνά την αίσθηση της αμεσότητας αποσπώντας αυτό που το κοινό αντιλαμβανόταν ως γνήσιες συναισθηματικές στιγμές στην αφήγηση. Αυτή η προσέγγιση είναι εμφανής στις πρώτες κλασσικές τις ταινίες όπως το *Pinocchio* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942).

Άλλες ταινίες κινουμένων σχεδίων, ειδικά τα κινούμενα σχέδια μικρού μήκους από διάφορα στούντιο, αγκάλιασαν ανοιχτά την λογική του *hypermediacy*, κάνοντας σκόπιμα το κοινό να συνειδητοποιήσει την τεχνητή φύση του σχεδίου ζωγραφισμένου στο χέρι. Αυτή η αντίθεση μεταξύ των στυλ των κινουμένων σχεδίων και της παραδοσιακής δημιουργίας ταινιών γίνεται ιδιαίτερα εμφανής σε υβριδικές ταινίες όπως το *Space Jam* (1996) και το πιο εξεζητημένο *Who Framed Roger Rabbit* (1988). Σε αυτές τις ταινίες, χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων, που αφηφούν τους νόμους της φυσικής και της προοπτικής, μοιράζονται την οθόνη με ζωντανούς ηθοποιούς, δημιουργώντας μια έντονη αντιπαράθεση μεταξύ της καθλωτικής αμεσότητας του παραδοσιακού στυλ του Hollywood και της υπερμεσότητας του animation.

Ωστόσο, το *Toy Story* αντιπροσωπεύει μια πιο ριζική αλλαγή, καθώς τα φωτορεαλιστικά γραφικά υπολογιστή αρχίζουν να αμφισβητούν τις κλασσικές ταινίες με τους δικούς τους όρους. Το CGI επιτρέπει τώρα στα κινούμενα σχέδια να ενσωματώνουν το κινηματογραφικό στυλ του

Hollywood, με δυναμικές κινήσεις της κάμερας και εναλλασσόμενες οπτικές γωνίες που προηγουμένως ήταν αδύνατες στα παραδοσιακά κινούμενα σχέδια. Οι πρόσφατες ταινίες κινουμένων σχεδίων συνεχίζουν να εξερευνούν τόσο την επιδίωξη της διαφανούς αμεσότητας όσο και την αυτοαναφορικότητα στο πλαίσιο τω μέσων. Καθώς προσπαθούν να ταιριάζουν με τον «ρεαλισμό» του κινηματογράφου του Hollywood οι ταινίες κινουμένων σχεδίων αποκτούν επίσης όλο και μεγαλύτερη συνείδηση και αυτοπεποίθηση για το ρόλο τους ως μορφής τέχνης (Jay David Bolter, Richard Grusin, 1999).

Κεφάλαιο 3 Η Ανεξαρτησία και Ερμηνεία της Τέχνης.

3.1 Αυτονομία στο καλλιτεχνικό όραμα

Η έννοια της αυτονομίας της τέχνης όπως την ανέπτυξε ο Pierre Bourdieu στο βιβλίο του «Οι κανόνες της τέχνης», αναφέρεται στον ιστορικό και δομικό διαχωρισμό των καλλιτεχνικών και λογοτεχνικών πεδίων από εξωτερικές πιέσεις, ειδικά εκείνες του κράτους, της θρησκείας και της αγοράς. Ο Bourdieu δείχνει ότι αυτή η αυτονομία δεν είναι μια καθολική συνθήκη, αλλά το αποτέλεσμα ενός μακρού και δύσκολου αγώνα. Στην περίπτωση της Γαλλίας του 19ου αιώνα παραδείγματι αυτός ο αγώνας ενσαρκώθηκε με τον πιο σαφή τρόπο από προσωπικότητες όπως ο Gustave Flaubert και ο Charles Baudelaire, οι οποίοι αντιστάθηκαν στις απαιτήσεις των εμπορικών εκδοτών, των πολιτικών αρχών και των ηθικολόγων κριτικών. Αυτοί οι συγγραφείς πρωτοστάτησαν στην ιδέα ότι η αξία ενός λογοτεχνικού έργου δεν πρέπει να κρίνεται από το ηθικό του περιεχόμενο, την πολιτική του σημασία ή την εμπορική του επιτυχία, αλλά από την τυπική του καινοτομία και την πιστότητά του στην εσωτερική λογική του πεδίου.

Σε ένα αυτόνομο καλλιτεχνικό πεδίο, η αναγνώριση χορηγείται κυρίως από άλλους συγγραφείς, κριτικούς και πολιτιστικούς παραγωγούς, όχι από εξωτερικές αρχές όπως οι κυβερνήσεις ή οι αγορές. Καλλιτέχνες όπως ο Flaubert επιδίωξαν να δημιουργήσουν έργα που ήταν αυτοτελή και τυπικά αυστηρά, απορρίπτοντας τις παραδοσιακές ιδέες της τέχνης ως εργαλείο ηθικής διδασκαλίας ή πολιτικής προπαγάνδας. Το ρητό του Flaubert να γράψει «ένα βιβλίο για το τίποτα» αντιπροσωπεύει τέλεια αυτή την ιδέα: η μορφή, το στυλ και η εκτέλεση είναι πιο σημαντικά από το θέμα. Η καθαρή αισθητική σηματοδοτεί την απόρριψη της ωφελιμιστικής άποψης της τέχνης υπέρ μιας που δίνει προτεραιότητα στην ομορφιά, τη δομή και την καλλιτεχνική αυτονομία. Αυτός ο επαναπροσδιορισμός της λογοτεχνικής αξίας επέτρεψε

στους συγγραφείς να ξεφύγουν από τις προσδοκίες τόσο της αγοράς όσο και των κρατικών θεσμών.

Ο Bourdieu τονίζει, ωστόσο, ότι η αυτονομία δεν είναι ποτέ απόλυτη και παραμένει πάντα ευάλωτη σε εξωτερικές δυνάμεις. Ενώ το λογοτεχνικό πεδίο του 19ου αιώνα πέτυχε υψηλό βαθμό αυτονομίας, απειλούνταν συνεχώς από τις πιέσεις της εμπορευματοποίησης, της δημοσιογραφίας, της πολιτικής οικειοποίησης και της αυξανόμενης επιρροής των μέσων μαζικής ενημέρωσης. Ακόμα και μέσα στο ίδιο το καλλιτεχνικό πεδίο εξακολουθούσαν να υπάρχουν διαφωνίες μεταξύ εκείνων που ευθυγραμμίζονταν με τις αυτόνομες αξίες και εκείνων που επιδιώκουν την αναγνώριση μέσω της εμπορικής επιτυχίας.

Είναι σημαντικό ότι ο Bourdieu αμφισβητεί επίσης την άποψη ότι η αυτονομία και η πολιτική εμπλοκή είναι ασυμβίβαστες. Αντίθετα, υποστηρίζει ότι η αυτονομία αποτελεί προϋπόθεση για ουσιαστική εμπλοκή. Συγγραφείς όπως ο Émile Zola ήταν σε θέση να ενεργούν ως δημόσιοι διανοούμενοι και να παρεμβαίνουν σε εθνικές συζητήσεις ακριβώς λόγω της εξουσίας και της ανεξαρτησίας που είχαν αποκτήσει στο αυτόνομο λογοτεχνικό πεδίο. Αυτή η διορατικότητα επιτρέπει στον Bourdieu να ασκήσει κριτική τόσο στον αφελή φορμαλισμό (ο οποίος αγνοεί την πολιτική) όσο και στις αντιλήψεις που αντιλαμβάνονται την τέχνη ως εργαλείο (οι οποίες την ανάγουν σε προπαγάνδα), δείχνοντας αντ' αυτού πώς η αυτονομία του πεδίου επιτρέπει νέες, πιο ισχυρές μορφές πολιτικής έκφρασης.

Συνοψίζοντας, η έννοια της αυτονομίας της τέχνης από τον Bourdieu αποκαλύπτει πώς η λογοτεχνία και η τέχνη διαχωρίζονται από τα άμεσα οικονομικά ή πολιτικά ζητήματα αναπτύσσοντας τα δικά τους εσωτερικά πρότυπα. Αυτή η αυτονομία είναι κάτι που κατακτήθηκε με κόπο, ιστορικά συγκεκριμένη και συνεχώς απειλείται, αλλά είναι επίσης αυτό που επιτρέπει στην τέχνη να επιτύχει τόσο αισθητική αριστεία όσο και κοινωνική σημασία (Bourdieu, 1996).

3.2 Η Δυναμική ερμηνεία της τέχνης

Στο βιβλίο του «Τι είναι αυτό που το λένε τέχνη» ο Arthur Danto αναλύει αρχικά την εξέλιξη της δυτικής τέχνης από τις πρώτες της προσπάθειες οπτικής μίμησης έως την έκρηξη των πειραματικών μορφών του 20ού αιώνα. Στο παρελθόν, για παράδειγμα, στόχος της ζωγραφικής ήταν να δημιουργήσει αναπαραστάσεις που έμοιαζαν τόσο πολύ με τον πραγματικό κόσμο που ήταν δυσδιάκριτες. Αυτό το ιδανικό έφτασε στο απόγειό του στη βικτωριανή περίοδο, αλλά τον 20ό αιώνα, ο στόχος αυτός εγκαταλείφθηκε. Οι καλλιτέχνες άρχισαν αντ'

αυτού να εξερευνούν την αφαίρεση, την έννοια και το νόημα.

Χρησιμοποιεί παραδείγματα από τη μοντέρνα τέχνη, όπως τα Brillo Boxes του Andy Warhol για να δείξει ότι τα έργα τέχνης δεν χρειάζεται πλέον να μοιάζουν με τέχνη και στην πραγματικότητα θα μπορούσαν να είναι δυσδιάκριτα από τα συνηθισμένα αντικείμενα ή πράξεις. Με αυτή την έννοια, οποιαδήποτε δράση ή αντικείμενο μπορεί να γίνει τέχνη εάν είναι εμποτισμένο με νόημα και τοποθετημένο μέσα σε ένα καλλιτεχνικό πλαίσιο.

Ο Danto προτείνει έναν νέο ορισμό της τέχνης. Η τέχνη μπορεί να λειτουργήσει σαν ένα όνειρο στην ικανότητά της να συμπυκνώνει το νόημα, να παρακάμπτει την άμεση εξήγηση και να μας εμπλέκει συναισθηματικά και συμβολικά. Αλλά σε αντίθεση με τα πραγματικά όνειρα, τα οποία είναι ιδιωτικά, η τέχνη μοιράζεται και κατασκευάζεται για να ερμηνεύεται. Αυτή η κοινή ονειρική ποιότητα είναι αυτό που δίνει στην τέχνη την καθολική της γοητεία και τη δύναμή της να επικοινωνεί σύνθετες ανθρώπινες εμπειρίες σε διαφορετικούς πολιτισμούς και εποχές.

Εν συνεχεία ο Danto στρέφεται σε ένα αμφιλεγόμενο θέμα: τον καθαρισμό της οροφής της Καπέλα Σιξτίνα που είχε φιλοτεχνήσει ο Μιχαήλ Άγγελος. Η αποκατάσταση που χρηματοδοτήθηκε από το Βατικανό επαινέθηκε για την αποκάλυψη ζωντανών χρωμάτων και λεπτομερειών που ήταν κρυμμένες για αιώνες από βρωμιά. Ωστόσο ο Danto υποστηρίζει ότι η αποκατάσταση κατέστρεψε κάτι ουσιώδες: το υπέροχο σκοτάδι που είχε ορίσει τη συναισθηματική και πνευματική απήχηση της τοιχογραφίας.

Ο Συγγραφέας προσεγγίζει το ζήτημα όχι από μια ιστορική ή επιστημονική οπτική γωνία της τέχνης, αλλά από μια φιλοσοφική. Διερωτάται πως το σκοτάδι δεν ήταν απλώς βρωμιά αλλά μέρος του νοήματος του πίνακα. Κάνει μια αναλογία με τα γλυπτά του Μιχαήλ Άγγελου, όπου οι φιγούρες φαίνεται να αναδύονται από ακατέργαστη πέτρα. Με τον ίδιο τρόπο, οι φιγούρες στην οροφή της Καπέλα Σιξτίνα φαινόταν να αναδύονται από το σκοτάδι, φέρνοντας στο νου θέματα σωτηρίας και μεταφυσικού. Αν το σκοτάδι είναι μέρος της ενσωματωμένης σημασίας του έργου τέχνης, τότε η αφαίρεσή του μπορεί να έχει σβήσει κάτι ανεπανόρθωτο.

Ο Danto επικρίνει τον ισχυρισμό των συντηρητών για «αντικειμενική ουδετερότητα», υποστηρίζοντας ότι η αντιμετώπιση της οροφής ως απλής επιφάνειας που πρέπει να καθαριστεί αγνοεί την ερμηνευτική φύση της τέχνης. Εξερευνά περαιτέρω τον συμβολικό πλούτο της οροφής, όπως τον κεντρικό ρόλο της Δημιουργίας της Εύας, και πώς αυτά τα πάνελ σχετίζονται με θεολογικά θέματα όπως η Πτώση, η λύτρωση και οι νεοπλατωνικές απόψεις για την ψυχή. Στοχάζεται πώς το σκοτάδι απέκτησε βαθιά σημασία με την πάροδο του χρόνου. Ακόμα κι αν

ήταν μόνο βρωμιά, κατέληξε να συμβολίζει την ανθρώπινη κατάσταση και, ως εκ τούτου, είχε καλλιτεχνικό νόημα.

Τελικά, ο Danto καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η τέχνη δεν είναι απλώς φυσική ύλη, αλλά φορέας σύνθετου νοήματος, που διαμορφώνεται από τον χρόνο, τον πολιτισμό και τη φιλοσοφική διορατικότητα. Το να αποκαταστήσεις ένα έργο τέχνης χωρίς να λάβεις υπόψη το νόημά του είναι σαν να διακινδυνεύεις να καταστρέψεις αυτό που το καθιστά τέχνη εξ αρχής. Η οροφή της Σιζτίνα, υποστηρίζει, μπορεί τώρα να είναι πιο πολύχρωμη, αλλά μπορεί να έχει χάσει την ψυχή της στη διαδικασία (Danto, 2013).

Κεφάλαιο 4 Το Όραμα και το Έργο του Alejandro Jodorowsky.

4.1 Η ζωή του σκηνοθέτη.

Οι περισσότερες βιογραφικές πληροφορίες για τον Alejandro Jodorowsky που είναι άμεσα διαθέσιμες στο διαδίκτυο είναι συνήθως σύντομες, συχνά χρησιμεύουν ως προοίμιο για συζητήσεις σχετικά με τις ταινίες του. Αυτή η πρόχειρη επεξεργασία αποτυγχάνει να ρίξει φως στις συνδέσεις μεταξύ της ζωής του και της τέχνης του, καθώς και στον αντίκτυπο των καλλιτεχνικών κινημάτων και του πολιτιστικού περιβάλλοντος στη δημιουργικότητά του. Οι κύριες έντυπες πηγές βιογραφικών πληροφοριών είναι τα δικά του αυτοβιογραφικά γραπτά, τα οποία πρέπει να προσεγγίζονται με προσοχή. Αυτά τα έργα περιλαμβάνουν το «Donde mejor canta un pájaro» (1992) και το «The Dance of Reality: A Psycho-magical Autobiography» που διασκευάστηκε σε μια ταινία με το ίδιο όνομα το 2013, το «The Spiritual Journey of Alejandro Jodorowsky» το 2008 και τα κινηματογραφικά απομνημονεύματα «Poesía sin fin» (2016). Άλλα γραπτά του περιέχουν επίσης σποραδικές αυτοβιογραφικές αναφορές.

Ο Jodorowsky γεννήθηκε στις 17 Φεβρουαρίου 1929, λίγους μήνες πριν από την έναρξη της Μεγάλης Ύφεσης και λίγο πριν την άνοδο του φασισμού και του милитарισμού από τα απομεινάρια μιας αποτυχημένης καπιταλιστικής τάξης. Ο Alejandro Jodorowsky Prullansky, το πλήρες όνομά του, γεννήθηκε στην Tocopilla της Χιλής. Οι γονείς του ήταν Εβραίοι μετανάστες από την Ουκρανία που κατέφυγαν στην Κίνα μετά τη Ρωσική Επανάσταση προτού τελικά εγκατασταθούν στη Χιλή. Ο πατέρας του, Jaime Jodorowsky Groismann, και η μητέρα του, Sara

Felicidad Prullansky Arcavi, έπαιξαν σημαντικούς ρόλους στην πρώιμη ζωή του (George Melnyk, 2023).

Ο Jodorowsky έχει κάνει μια βαθιά προσωπική επένδυση στον κινηματογράφο του, καθώς θεωρεί ότι είναι μεταμορφωτικός και αλλάζει τη ζωή τόσο για όσους συμμετέχουν στην παραγωγή του, όσο και για εκείνους που τον παρακολουθούν. Η επιθυμία του ο κινηματογράφος να είναι μεταμορφωτικός τον αναδεικνύει σε έναν αυτοαποκαλούμενο θεραπευτή της ψυχής, που μεταβάλλει την αίσθηση της προσωπικής ταυτότητας. Το ταξίδι του Jodorowsky στο φαντασμαγορικό ξεκίνησε στο Σαντιάγο την πρωτεύουσα της Χιλής και εκδήλωσε τις πρώτες του καλλιτεχνικές ανησυχίες. Η οικογένειά του εγκαταστάθηκε εκεί στα τέλη της δεκαετίας του 1930. Κατά τη διάρκεια των δεκαπέντε ετών που πέρασε στο Σαντιάγο, είδε το ταραχώδες πολιτικό κλίμα της εποχής και ένιωσε τον μακρινό αντίκτυπο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Παρά το γεγονός ότι η Χιλή ήταν σε μεγάλο βαθμό ένα συντηρητικό καθολικό έθνος, είχε επίσης ένα ισχυρό αριστερό κίνημα. Αξιοσημείωτη προσωπικότητα αυτού του κινήματος ήταν ο Πάμπλο Νερούντα, ο οποίος αργότερα κέρδισε το Νόμπελ Λογοτεχνίας. Ο Νερούντα, μέλος του Κομμουνιστικού Κόμματος και γερουσιαστής, αναγκάστηκε να εξοριστεί αφού το κόμμα τέθηκε εκτός νόμου το 1948.

Ο Jodorowsky γράφτηκε στο πανεπιστήμιο μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά δεν παρέμεινε εκεί για πολύ. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, υποτίθεται ότι γνώρισε τον μελλοντικό διάσημο ποιητή Nicanor Parra (1914–2018), του οποίου το πιο διάσημο έργο, «Poemas y anti poemas», δημοσιεύτηκε το 1954. Ο Parra είχε πάει στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1943 για τις σπουδές του και επέστρεψε στη Χιλή το 1953, την ίδια χρονιά που ο Jodorowsky ταξίδεψε στη Γαλλία. Είναι αμφίβολο, αν και πιθανό, ότι ο Jodorowsky γνώρισε τον Parra πριν από το 1943. Ο Parra απεικονίζεται στην ταινία «Poesía sin fin», όπου παρουσιάζεται ως πολιτιστική προσωπικότητα που αρχικά σεβάστηκε ο Jodorowsky. Ο Jodorowsky απεικονίζεται ως ο εμπνευσμένος επαναστάτης, ενώ ο Parra αποδίδεται ως μια πιο δειλή φιγούρα. Η ακριβής επιρροή που είχε ο Parra στον Jodorowsky παραμένει απροσδιόριστη. Ωστόσο, είναι προφανές ότι στα είκοσι του, ο Jodorowsky θεωρούσε τον εαυτό του ως αναπόσπαστο μέρος της avant-garde πολιτιστικής σκηνής της Χιλής, βαθιά ασχολούμενος με τα ζητήματα και τις προσωπικότητες της.

Ασχολήθηκε για λίγο σαν κλόουν σε ένα τσίρκο και στη συνέχεια άρχισε να σκηνοθετεί. Στα είκοσιτρία του, ίδρυσε τον δικό του θίασο, το «Teatro Mimico», τον οποίο ηγήθηκε μέχρι το

1953, όταν έγραψε το αρχικό του έργο, *El Minotaura* (Ο Μινώταυρος), και στη συνέχεια εγκαταστάθηκε στη Γαλλία. Πολλοί νέοι προσελκύονται από μέρη με εκλεπτυσμένη φήμη. Όποιοι και αν είναι οι λόγοι του, η αναχώρηση για τη Γαλλία σήμανε το τέλος της μαθητείας του στη Χιλή και την αρχή της άνθησής του ως ξεχωριστού καλλιτέχνη εναρμονισμένου με τις ευρωπαϊκές τάσεις (George Melnyk, 2023).

4.2 Ο Jodorowsky ως μια πολυδιάστατη καλλιτεχνική φιγούρα.

Σκηνοθέτης, συγγραφέας, μίμος, δάσκαλος ταρώ και ψυχομάγος, ο Alejandro Jodorowsky είναι ένας καλλιτέχνης του οποίου η προσέγγιση στη ζωή παραλληλίζεται μόνο με το ευρύ φάσμα των δημιουργικών του προσπαθειών. Έχει συγγράψει πολλά έργα φιλοσοφίας και ποίησης. Σε συνεργασία με τον Γάλλο καλλιτέχνη Moebius, δημιούργησε την αναγνωρισμένη σειρά *graphic novels* «*L'incal*». Οι δημιουργίες του Jodorowsky χαρακτηρίζονται από μια βαθιά και εξαιρετική ικανότητα να προκαλεί σκέψη. Η πρώτη του ταινία, «*Fando y Lis*» (1967), προκάλεσε ταραχές κατά την πρεμιέρα της στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου του Ακαπούλκο και στη συνέχεια απαγορεύτηκε στο Μεξικό. Οι επόμενες ταινίες του, «*El Topo*» (1970) και «*The Holy Mountain*» (1973), που κέρδισαν τον θαυμασμό του John Lennon, έγιναν γρήγορα ταινίες cult. Η τελευταία του ταινία, «*The Dance of Reality*» (2013), εμπνευσμένη από την αυτοβιογραφία του 2001, προσφέρει μια σουρεαλιστική εξέταση των ονείρων και των τραυμάτων της νιότης του. Ο ίδιος αναφέρει: «*Η ιστορία της ζωής μου είναι μια συνεχής προσπάθεια να διευρύνω τη φαντασία και τους περιορισμούς της, να συλλάβω τις θεραπευτικές και μεταμορφωτικές της δυνατότητες*». (Rose, 2009)

Ο Jodorowsky έχει βυθιστεί σε ένα πλήθος καλλιτεχνικών ρευμάτων, καθένα από τα οποία χρησιμεύει ως πηγή έμπνευσης για τη δημιουργικότητά του. Αυτό το ποικιλόμορφο έργο τον έχει κάνει να ξεχωρίζει στον κινηματογραφικό κόσμο, καθώς έχει εκφραστεί με επιτυχία σε διάφορα είδη. Αυτή η ποικιλομορφία του σημαίνει ότι οι ταινίες του δεν μπορούν να διαχωριστούν από τις άλλες δημιουργικές του προσπάθειες και αυτή η μελέτη εξετάζει τη διασύνδεση των κινηματογραφικών και άλλων καλλιτεχνικών του έργων. Η κινηματογραφική του καριέρα έχει σηματοδοτεί από διαμάχες, με τις ταινίες του να είναι συνήθως οικονομικές αποτυχίες για τους παραγωγούς τους. Λόγω διαφωνίας με έναν από αυτούς τους παραγωγούς, οι

πρώτες ταινίες του δεν ήταν διαθέσιμες στις Ηνωμένες Πολιτείες για τριάντα δύο χρόνια (1975–2007), περιθωριοποιώντας τον περαιτέρω στον κόσμο του κινηματογράφου. Επιπλέον, δεν έκανε παραγωγή ταινίας από το 1989 έως το 2013, ένα κενό είκοσι τεσσάρων ετών. Δεδομένου ότι οι ταινίες του έγιναν σε διάστημα άνω των εξήντα ετών (1957–2019), η πορεία του στον χώρο καλύπτει ένα ευρύ φάσμα καλλιτεχνικών θεμάτων και πρέπει να εξεταστούν οι σημαντικές αλλαγές στις πολιτιστικές προτιμήσεις, τα νέα κινηματογραφικά κινήματα και οι τεχνολογικές καινοτομίες που έχουν προκύψει κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου (George Melnyk, 2023).

Μέχρι το τέλος της πρώτης δεκαετίας του 2000, είχε γίνει μια σχετικά άγνωστη φιγούρα στο κινηματογραφικό τοπίο λόγω της διακοπής της κινηματογραφικής του δραστηριότητας. Παρ' όλα αυτά, κατάφερε να διατηρήσει μια πνευματική και καλλιτεχνική παρουσία στο κοινό του μέσα από τα λογοτεχνικά του έργα και την ενασχόληση του με τον κόσμο των graphic novels. Τόσο τα κόμικς του Jodorowsky όσο και οι ταινίες του ανατρέπουν τις επιφανειακές αναπαραστάσεις, προσκαλώντας αντ' αυτού τον θεατή ή τον αναγνώστη σε ένα σύνθετο πεδίο πνευματικού αναστοχασμού. Αντί να αποτελούν απλές φαντασιώσεις απόδρασης, τα έργα του είναι περίπλοκες κατασκευές γεμάτες με ηθικά διφορούμενους-περίπλοκους χαρακτήρες, εμπνευσμένες αφηγήσεις με βαθιά συμβολικά νοήματα, όλα τοποθετημένα σε απόκοσμα και συχνά προβληματικά περιβάλλοντα. Η καλλιτεχνική και δημιουργική σύνδεση μεταξύ της γραφιστικής μορφής των κόμικς και των κινηματογραφικών του προσπαθειών συνοψίζεται στη θεωρία της «εικονικής έκφρασης», η οποία υποστηρίζει ότι τα οπτικά στοιχεία τόσο στα κόμικς όσο και στον κινηματογράφο είναι εξίσου συνδεδεμένα με την αφηγηματική κατασκευή όσο και το συνοδευτικό κείμενο (Samson, Jacques. 2014)

4.3 Η κινηματογραφική του καριέρα.

Όταν εγκαταστάθηκε στο Mexico City αυτή η μελλοντική μεγαλούπολη ήταν ένα πολιτιστικό κέντρο για τους Ισπανοφώνους Αμερικανούς και ήταν το σπίτι μιας εθνικιστικής και αντιαμερικανικής κυβέρνησης. Ο Jodorowsky έφτασε ως ξένος, αλλά προσαρμόστηκε γρήγορα στη δουλειά του στο θέατρο. Έκανε πρεμιέρα το έργο του συναδέλφου του καλλιτέχνη Fernando Arrabal «Fando y Lis» το 1961, το οποίο αργότερα μετέτρεψε στην πρώτη του μεγάλου μήκους ταινία. Κατά το υπόλοιπο της δεκαετίας του 1960, διέμενε τόσο στο Μεξικό όσο και στο Παρίσι,

διασχίζοντας συχνά ανάμεσα σε δύο πολύ διαφορετικούς κόσμους. Παντρεύτηκε τη Γαλλίδα ηθοποιό Bernadette Landru και ο πρώτος τους γιος Brontis γεννήθηκε το 1962, ενώ ζούσαν στο Μεξικό. Στη συνέχεια, ο Brontis εμφανίστηκε στην ταινία του Jodorowsky «El Topo» (1970) ως νεαρό αγόρι και ξανά σε άλλες ταινίες του όπως το «Santa Sagre» (1989), το «The Dance of Reality» (2013) και το «Endless Poetry»(2016).

Ο Jodorowsky άρχισε να εργάζεται στο είδος κόμικ/κινούμενων σχεδίων ενώ ζούσε στο Μεξικό. Το 1966, συνεργάστηκε με τον Μεξικανό σκιτσογράφο Manuel Moro για την παραγωγή του Anbal 5, μιας σειράς κόμικς. Ο καταξιωμένος καλλιτέχνης κόμικς Jean Giraud (Moebius) επιμελήθηκε την γαλλική εκδοχή του κόμικ. Ενώ εκτελούσε το κόμικς του και σκηνοθέτησε θεατρικές παραγωγές στο Μεξικό, έγραψε και σκηνοθέτησε την πρώτη του μεγάλου μήκους ταινία το Fando y Lis, η οποία προκάλεσε ταραχές όταν προβλήθηκε στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου του Ακαπούλκο το 1968. Κατά τη διάρκεια της προβολής στο Μεξικό, υπήρξαν αναταραχές μεταξύ του κοινού (Kerik, 2018). Λόγω αυτών των γεγονότων κατάλαβε ότι είχε χτυπήσει φλέβα. Η υπόθεση της ταινίας πραγματεύεται ένα ζευγάρι, που ταξιδεύει σε μια έρημο αναζητώντας τη φώτιση, αλλά ανακαλύπτει μόνο τη φρίκη και την τρέλα. Λόγω του εμπρηστικού περιεχομένου και της αντίδρασης του κοινού, η ταινία απαγορεύτηκε στο Μεξικό μέχρι το 1972 (George Melnyk, 2023).

Η δημοσιότητα τον προέτρεψε ώστε να ξεκινήσει μια καινούργια ταινία, το El Topo, την πιο διάσημη και αξιόλογη ταινία του, η οποία έχει λάβει πια τον όρο «cult». Αυτό το project είναι ενδιαφέρον γιατί έγινε ως το σημείο καμπής στην κινηματογραφική του καριέρα. Το El Topo εμπνεύστηκε από το δημοφιλές ιταλικό είδος γουέστερν «Spaghetti» που εγκαινιάστηκε από τον Sergio Leone στα μέσα της δεκαετίας του 1960 με ταινίες όπως το A Fistful of Dollars (1964), For a Few Dollars More (1965) και το The Good, the Bad, and the Ugly (1966). Ο καουμπόι στο El Topo, τον οποίο υποδύεται ο ίδιος ο Jodorowsky, είχε μια λιγομίλητη-μοναχική προσωπικότητα που μπορούσε εύκολα να ταυτιστεί στο αμερικανικό κοινό που ήταν εξοικειωμένο με το είδος του western.

Η κινηματογραφική του καριέρα μεταφέρθηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες και έφτασε σε νέα ύψη. Οι μπερδεμένες ιστορίες και τα παράξενα γραφικά στις ταινίες του άξιζαν την περιέργεια που προκαλούσαν, παρόλο που παρέκκλιναν από το παραδοσιακό «western». Η αμερικανική κινηματογραφική βιομηχανία, επίσης, έψαχνε πάντα για προσοδοφόρες ταινίες, ειδικά όταν αυτές προκαλούσαν αντιπαραθέσεις.

Στα εξήντα του ο Jodorowsky ήταν μια πρωτοποριακή φιγούρα για το θέατρο, τα κόμικς και τον κινηματογράφο. Όλες αυτές οι μορφές τέχνης έχουν ένα κοινό σημείο τομής: την εικόνα σε συνδυασμό με τον λόγο. Ο προφορικός ή ο γραπτός λόγος περιβάλλεται από εικόνες, είτε μέσω της σκηνής του θεάτρου, είτε μέσω της κινηματογραφικής κάμερας, είτε μέσω του πάνελ ενός κόμικ. Το λεκτικό είχε ένα οπτικό στοιχείο για τον Jodorowsky. Τα θεμέλιά του στη μίμηση, στην οποία η επικοινωνία ήταν μη λεκτική έρχεται στο προσκήνιο μέσα από αυτή την προσέγγιση.

Το El Toro κέντρισε το ενδιαφέρον του Allen Klein, ενός ιδιαίτερα δυνατού παίκτη στην μουσική βιομηχανία της εποχής. Εκείνος συγκέντρωσε τα χρήματα για την επόμενη ταινία του Jodorowsky το «La montana sagrada» (Το Άγιο Όρος) η οποία κυκλοφόρησε το 1973. Ο Jodorowsky ανέλαβε τον πρωταγωνιστικό ρόλο, μαζί με άλλες σημαντικές αρμοδιότητες στην διαδικασία παραγωγής που κυμαίνονται από την σκηνοθεσία μέχρι την μουσική. Η συμφωνία μεταξύ Jodorowsky και Klein είχε ως αποτέλεσμα την απόκτηση των δικαιωμάτων διανομής τόσο για το El Toro όσο και για το The Holy Mountain από τον Klein. Μια συμφωνία που τελικά αποδείχθηκε πολύ κακή για τον Jodorowsky, καθώς όταν εκείνος αρνήθηκε να υλοποιήσει μια ταινία που του πρότεινε ο Klein, ο τελευταίος απέσυρε τις ταινίες από την κυκλοφορία στην αγορά. Πέρασαν πάνω από τριάντα χρόνια χωρίς το κοινό να δει καμία από αυτές τις εμβληματικές ταινίες. Οι ταινίες επέστρεψαν στην κυκλοφορία παρά μόνο μετά τη συμφιλίωση των δύο ανδρών τη δεκαετία του 2000 (Michael Newell Witte, 2023).

4.4 Το Dune ως θεμέλιο έργο της επιστημονικής φαντασίας.

Το Dune του Frank Herbert θεωρείται σημαντικό ορόσημο στη σφαίρα της επιστημονικής φαντασίας. Το κλασικό πλέον, μυθιστόρημα αφηγείται την ιστορία του Paul Atreides, διαδόχου του πατέρα του Δούκα Leto Atreides σε ένα μακρινό μέλλον. Ο Paul στερημένος από την κληρονομιά του θα εμπλακεί στους αγώνες των ιθαγενών στον πλανήτη Arrakis, έναν έρημο πλανήτη, θα έρθει αντιμέτωπος με μια αρχαία προφητεία και τους εχθρούς του οίκου του, τους Harkonnen. Ο Arrakis είναι ο μοναδικός πλανήτης στο γαλαξία όπου παράγεται το melange, ένα πολύτιμο μπαχαρικό, προϊόν των τεραστίων αμμοσκωλήκων της ερήμου το οποίο είναι πολύτιμο για την οικονομία ολόκληρης της γαλαξιακής αυτοκρατορίας.

Σύμφωνα με το Cambridge Companion to Science Fiction, η επιτυχία του Dune οφείλεται κυρίως στην αναμφισβήτητη οικολογική και περιβαλλοντική του διάσταση. Επιπλέον, προμηνύει το ζήτημα μεταξύ της άμεσης ζήτησης και της μακροπρόθεσμης διατήρησης των φυσικών πόρων. Δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι το μυθιστόρημα γνώρισε μεγάλη επιτυχία, μετά την εμφάνιση του αντιπολεμικού κινήματος και την έντονη ανησυχία για το περιβάλλον.

Η σύγχρονη λαϊκή κουλτούρα μπορεί να θεωρούσε αυτή την εποχή ως μια αναδυόμενη εποχή αρμονίας, αλλά το Dune δημιουργεί ένα σκηνικό που είναι σθεναρά αντίθετο με αυτήν την έννοια. Το Dune έχει επηρεάσει πολλούς περιβαλλοντικούς συγγραφείς και οικολογικούς στοχαστές ανά τα έτη. Το σύμπαν του Dune είναι ένα βασίλειο περίπλοκων πολιτικών παιχνιδιών, όπου διάφορες φατρίες και θεσμοί χρησιμοποιούν πολιτικές μεθόδους εκμετάλλευσης για να προωθήσουν τις ατζέντες τους. Ο Herbert υφαίνει μια αφήγηση που εμβαθύνει στα θέματα της ελευθερίας και της καταπίεσης, του θρησκευτικού αυταρχισμού, των κοινωνικών δομών και, κυρίως, των ζητημάτων που σχετίζονται με την εξουσία. Το Dune (1965), μαζί με άλλα έργα της εποχής όπως «Stranger in a Strange Land» του Robert A. Heinlein (1961) και «The Left Hand of Darkness» της Ursula K. Le Guin (1969), θεωρήθηκαν ως μέρος του νέου κύματος της επιστημονικής φαντασίας τη στιγμή της κυκλοφορίας τους. Τα ιδανικά της εξάλειψης της φτώχειας, του ρατσισμού, της σεξουαλικής καταστολής και της οικονομικής εκμετάλλευσης είναι κοινά θέματα στην επιστημονική φαντασία που εμποτίζουν την λογοτεχνία της εποχής (Erik Gregersen 2024).

Υπό το πρίσμα αυτό, ο Istvan Csicsery-Ronay Jr, κριτικός λογοτεχνίας, υποστηρίζει στο κεφάλαιο του "Μαρξισμός και Επιστημονική Φαντασία" ότι η επιστημονική φαντασία έχει γίνει ένα όργανο για αυτές τις σύγχρονες σκέψεις. Η αρχική έρευνα για το Dune λέγεται ότι ξεκίνησε στα μέσα της δεκαετίας του '50, αλλά δεν δημοσιεύτηκε πλήρως μέχρι το 1965. Το πρωταρχικό μυθιστόρημα Dune έχει δημιουργήσει πολυάριθμες συνέχειες, ταινίες, βιντεοπαιχνίδια και αμέτρητες τηλεοπτικές διασκευές και θεωρείται το βιβλίο επιστημονικής φαντασίας με τις μεγαλύτερες πωλήσεις όλων των εποχών (James & Mendlesohn, 2003).

Το βιβλίο θεωρείται συχνά το πρώτο μυθιστόρημα πλανητικής οικολογίας, ειδικά σε μια τόσο μεγάλη κλίμακα, καθιστώντας τα περιβαλλοντικά του θέματα ένα αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό. Ο Canavan και ο Stanley ισχυρίζονται πως πιθανότατα έκανε περισσότερα από οποιοδήποτε άλλο βιβλίο επιστημονικής φαντασίας για να εισαγάγει την οικολογική συνείδηση

στο είδος και, κατ' επέκταση, σε ένα ευρύτερο κοινό. Η οικολογική σημασία του Dune έχει δύο επίπεδα και τα δύο θα μπορούσαν να εξεταστούν ως πτυχές κοινωνικής κριτικής. Το πρώτο αφορά την περιγραφή του ίδιου του πλανήτη, το κλίμα του και το πώς οι γηγενείς κάτοικοί του προσαρμόστηκαν στις σκληρές συνθήκες. Ο Arrakis, γνωστός και ως Dune λόγω της αμμόδους επιφάνειάς του, είναι ένας έρημος πλανήτης χωρίς φυσική βροχόπτωση (Gerry Canavan, Kim Stanley Robinson, 2014).

Το μπαχαρικό στο Dune μπορεί να θεωρηθεί ως μια συνειδητή αναφορά για ορισμένα φάρμακα ή ναρκωτικά και είναι άκρως εθιστικό, καθώς χρησιμοποιείται ευρέως στο μυθιστόρημα και παρέχει οφέλη όπως μακροζωία. Ωστόσο, άλλοι ερμηνεύουν το μπαχαρικό ως αλληγορία για το πετρέλαιο και την σημασία του κατά τον 20^ο αιώνα στην παγκόσμια γεωπολιτική. Αυτή η προοπτική προσθέτει άλλο ένα στρώμα στην οικολογική κριτική που ασκεί το Dune. Χωρίς το μπαχαρικό, ο πλανήτης δεν θα ενδιέφερε κανέναν, ωστόσο λόγω του πλούτου του σε *melange*, υπάρχουν Οίκοι που αγωνίζονται για την κυριαρχία στον πλανήτη. Το μυθιστόρημα ξεκινά με τον πλανήτη να αποκτά νέους κυβερνήτες, τον Οίκο των Ατρειδών, του οποίου οι κύριοι χαρακτήρες οδηγούνται. Η αλλαγή περιβάλλοντος για αυτούς είναι πολύ σημαντική, καθώς προέρχονται από έναν πλανήτη που είναι πολύ διαφορετικός καθώς ο πατρικός πλανήτης τους, ο Caladan καλύπτεται από νερό.

Οι συγγραφείς του είδους της επιστημονικής φαντασίας δημιουργούν συχνά νέους κόσμους από την αρχή, βασισμένοι συνήθως σε πραγματικές κοινωνίες είτε από μία παρελθοντική ιστορική περίοδο. Μερικοί αντανακλούν συγκεκριμένα προβλήματα ή προεκτείνουν ορισμένα χαρακτηριστικά ή ζητήματα σε πολύ πιο προφανή βαθμό από ότι στην πραγματική ζωή. Με αυτόν τον τρόπο, ο Herbert δημιουργεί μια κοινωνία ανθρώπων που ζουν σε έναν άνυδρο πλανήτη της ερήμου και πολεμούν ενάντια σε πολλούς εχθρούς για τον έλεγχο του κόσμου τους. Το κίνητρό τους είναι να σταματήσουν την εκμετάλλευση του πλανήτη τους και να βελτιώσουν την οικολογία μεταμορφώνοντας τον πλανήτη, έτσι ώστε οι μελλοντικές γενιές να μην χρειάζεται να αγωνίζονται με τη λειψυδρία.

4.5 Η κινηματογραφική μεταφορά του Dune ανά τα έτη.

Το 1974 ο Michel Seydoux προσέγγισε τον Jodorowsky με σκοπό για να σκηνοθετήσει το μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας Dune του Frank Herbert (1965), το οποίο είχε κερδίσει τη διεθνή προσοχή μετά τη νίκη του πρώτου βραβείου Nebula το 1966 και ταυτόχρονα το βραβείο Hugo, το πιο διακριτό βραβείο για το είδος της επιστημονικής φαντασίας. Ο Jodorowsky δεν ήταν ούτε ο πρώτος ούτε ο τελευταίος που προσπάθησε να δημιουργήσει μια κινηματογραφική αποτύπωση του Dune, το οποίο θεωρείται ένα από τα μεγαλύτερα έπη της αγγλόφωνης μυθιστοριογραφίας του εικοστού αιώνα. Μεταξύ των καλλιτεχνών που συμμετείχαν στην παραγωγή της ταινίας ήταν ο Jean «Moebius» Giraud, ο οποίος εικονογράφησε το σενάριο (storyboard) του Jodorowsky. Ο H. R. Giger, ο οποίος έγινε διάσημος για τη δουλειά του στην ταινία Alien λίγα χρόνια αργότερα καθώς και ο σκηνοθέτης επιστημονικής φαντασίας Dan O'Bannon ο εργάστηκε επίσης στο σενάριο του Alien μετέπειτα.

Μετά την αποτυχία κυκλοφορίας του Dune με σκηνοθέτη τον Jodorowsky, ο Ιταλός παραγωγός Dino de Laurentiis, ο οποίος ήταν ήδη εγκατεστημένος στο Hollywood, απέκτησε τα δικαιώματα παραγωγής. Στη συνέχεια ο de Laurentiis ανέθεσε στον David Lynch την παραγωγή μίας κινηματογραφικής απόδοσης του μυθιστορήματος το 1984, η οποία τελικά αποδείχθηκε τόσο εμπορική, όσο και καλλιτεχνική αποτυχία.

Στις 22 Οκτωβρίου 2021, η πολυαναμενόμενη μεταφορά του Dune του Dennis Villeneuve κυκλοφόρησε τόσο στον κινηματογράφο όσο και στο HBO Max παγκοσμίως. Ο Villeneuve, σκηνοθέτης γεννημένος στον Καναδά είχε αφήσει το στίγμα του στο Hollywood, καθώς είχε αποκομίσει διθυραμβικά σχόλια για τις δύο του προηγούμενες ταινίες επιστημονικής φαντασίας «Arrival» (2016) και «Blade Runner 2049» (2017), η οποία ήταν η συνέχεια της ταινίας του 1982 Blade Runner. Το Hollywood θεώρησε ότι το αποδεδειγμένο ιστορικό του ήταν αρκετό για να αναλάβει αυτό το δύσκολο έργο. Η ταινία εισέπραξε 220 εκατομμύρια δολάρια παγκοσμίως κατά το πρώτο Σαββατοκύριακο της, ξεπερνώντας τον προϋπολογισμό παραγωγής των 165 εκατομμυρίων δολαρίων. Κυκλοφόρησε σε διάφορες μορφές, όπως 2D, 3D, IMAX. Στα σαράντα πέντε χρόνια μετά από την προσπάθεια του Jodorowsky να φέρει τον Dune στη μεγάλη οθόνη, η κινηματογραφική παραγωγή είχε υποστεί σημαντικές αλλαγές. Αυτά περιελάμβαναν μια ισχυρότερη εστίαση στους γυναικείους ρόλους, την ευρεία χρήση των ειδικών εφέ CGI και

την επιρροή μεταγενέστερων ταινιών επιστημονικής φαντασίας μετά το 1975 στοιχεία τα οποία ο Villeneuve ενσωμάτωσε στη διασκευή του (Outlaw, Weston 2021).

Ένα χρόνο πριν από την κυκλοφορία της ίδιας της ταινίας, ο Jodorowsky σε μία συνέντευξη του παρουσίασε την άποψή του σχετικά με το τρέιλερ που είχε κυκλοφορήσει από την Warner Bros. Τα σχόλιά του αποκαλύπτουν ότι, ακόμη και δεκαετίες μετά τις αμφιλεγόμενες εμπλοκές του με το Hollywood στα μέσα της δεκαετίας του 1970, συνεχίζει να υποστηρίζει τη θεμελιώδη κριτική του για την βιομηχανία του κινηματογράφου. Δήλωσε ότι η φόρμα είναι παγκοσμίως τυποποιημένη και πως κάθε πτυχή της ταινίας είναι απολύτως προβλέψιμη. Σύμφωνα με τον Jodorowsky, ο σύγχρονος κινηματογράφος είναι θεμελιωδώς ασύμβατος με τον κινηματογράφο των δημιουργών. Στην πρώτη περίπτωση, οι οικονομικές παράμετροι έχουν προτεραιότητα, ενώ στη δεύτερη, το καλλιτεχνικό όραμα είναι πρωταρχικής σημασίας, ανεξάρτητα από το επίπεδο και το εκτόπισμα ενός σκηνοθέτη (Sharf, Zack. 2020)

4.6 Το όραμα του σκηνοθέτη και η ανολοκλήρωτη ιδέα.

Το ντοκιμαντέρ και οι ιστορικοί του κινηματογράφου που εξετάζουν το Dune του Jodorowsky αναδεικνύουν την αποτυχία του σε έναν συναρπαστικό μύθο. Έμφαση δίνεται στην ιδιοφυΐα και τον πρωτοποριακό ρόλο του σκηνοθέτη και την επιρροή του στην ανάπτυξη μιας σειράς σημαντικών ταινιών επιστημονικής φαντασίας, από το Star Wars έως το Alien. Αυτή η μυθολογία εναρμονίζεται με την ευρύτερη αφήγηση της σημασίας του Dune στη λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας. Η παρατεταμένη προσπάθεια παραγωγής μιας κινηματογραφικής μεταφοράς του μυθιστορήματος απλώς ενίσχυσε τη θρυλική του θέση. Το μυθιστόρημα του Frank Herbert επιλέχτηκε να μεταφερθεί στον κινηματογράφο για πρώτη φορά το 1971 από έναν Αμερικανό παραγωγό που πέθανε λίγο αργότερα. Ο Jodorowsky στη συνέχεια ισχυρίζεται ότι επικοινωνήσε μαζί του ο Michel Seydoux, ένας 26χρονος Γάλλος διανομέας ταινιών που συνεργαστεί μαζί του στο The Holy Mountain και του πρότεινε να συνεργαστούν ξανά (Pavich, 2013). Ο Seydoux το 1974 συμφώνησε να αποκτήσει τα δικαιώματα του μυθιστορήματος από την αμερικανική εταιρεία που τα κατείχε και να βάλει τον Jodorowsky στον ρόλο του σκηνοθέτη. Ο Jodorowsky ξεκίνησε το έργο επειδή η σχέση του με τον Klein, τον προηγούμενο

παραγωγό του, είχε διαρρηχτεί, ωστόσο ήθελε ακόμα να σκηνοθετεί, και όπως εξήγησε, «μου άρεσε απλώς η ιστορία και έπρεπε να στηρίξω την οικογένειά μου» (Cobb, 2007).

Η σύνδεση μεταξύ του μυθιστορήματος και της φαντασίας του Jodorowsky φαίνεται να συναντιούνται στη μεγάλη κοσμική του κλίμακα, τις δυνατότητές του για θρησκευτική αλληγορία και της αρχετυπικής ιστορίας του ταξιδιού του ήρωα. Αρχικά η μεταφορά προοριζόταν για ένα αμερικανικό κοινό, το μυθιστόρημα όμως έθετε ορισμένες προκλήσεις για τον Jodorowsky, ο οποίος δεν ήταν αμερικανός. Αρχικά αναζήτησε έναν παραγωγό στη Γαλλία, κάτι που θα μπορούσε να ήταν ένα πρώιμο προειδοποιητικό σημάδι. Τελικά, το Hollywood ήταν αναπόφευκτο να μην εμπλακεί και ούτε ο Seydoux ούτε ο Jodorowsky ανήκαν σε αυτόν τον στενό κύκλο.

Ο Jodorowsky ισχυρίζεται ότι συγκέντρωσε μια ομάδα ατόμων που ανέφερε ως τους «επτά σαμουράι» του (Jodorowsky, 1985). Εκτός από τον Seydoux, η δημιουργική του ομάδα περιελάμβανε τον Ελβετό καλλιτέχνη H. R. Giger, τους Pink Floyd, άλλες διασημότητες όπως ο σουρεαλιστής καλλιτέχνης Salvador Dali και ο Mick Jagger. Ο Γάλλος καλλιτέχνης κόμικ Jean 'Moebius' Giraud, ο αμερικανός Dan O'Bannon γνωστός για τα ειδικά εφέ και ο Christopher Foss, ένας διάσημος Βρετανός εικονογράφος (Cobb, 2007).

Αυτό που είναι αξιοσημείωτο σε αυτή τη λίστα είναι ότι περιλάμβανε δημιουργικά άτομα και από τις δύο πλευρές του Ατλαντικού. Ο αρχικός προϋπολογισμός ορίστηκε στα 9,5 εκατομμύρια δολάρια, από τα οποία ο Jodorowsky είχε ξοδέψει μερικά μέχρι το 1976. Μέχρι εκείνη τη στιγμή, ο προϋπολογισμός είχε αυξηθεί στα περίπου δεκαπέντε εκατομμύρια δολάρια (που ισοδυναμεί με ενενήντα εκατομμύρια δολάρια το 2022). Κατά τη διάρκεια αυτών των δύο χρόνων, ο Jodorowsky, σε συνεργασία με τον Moebius, δημιούργησε ένα εκτενές, μεγάλου μεγέθους σενάριο που περιλαμβάνει έννοιες και έργα τέχνης των Giger και Foss, μαζί με 3.000 μεμονωμένα σκίτσα του Moebius. Αν και το storyboard/σενάριο ήταν πολύ λεπτομερές στην αφήγηση, το όραμά του θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι υπονομεύει την εμπορική επιτυχία που απαιτούσε το Hollywood. Ο Seydoux δεν μπόρεσε να εξασφαλίσει τα τελευταία 5 εκατομμύρια δολάρια από τα αμερικανικά στούντιο που ήταν απαραίτητα για να προχωρήσει το έργο. Αν και η ταινία δεν γυρίστηκε ποτέ, το υλικό που δημιουργήθηκε επαναπροσδιορίστηκε στην εξαιρετικά δημοφιλή σειρά graphic novel επιστημονικής φαντασίας L'Incal (1980 και μετά) των Jodorowsky and Giraud. Το έργο έσβησε από τη συνείδηση του κοινού μέχρι την κυκλοφορία του βραβευμένου ντοκιμαντέρ του Frank Pavich, Jodorowsky's Dune (2013), σχεδόν τέσσερις

δεκαετίες αργότερα, το οποίο έλαβε πολλές διακρίσεις, μεταξύ των οποίων το καλύτερο ντοκιμαντέρ σε διάφορα φεστιβάλ κινηματογράφου και το Βραβείο Κοινού στο Sitges, το κορυφαίο φεστιβάλ ταινιών φαντασίας και επιστημονικής φαντασίας στον κόσμο. Στην πρεμιέρα του στις Κάννες, ένας Αμερικανός κριτικός σημείωσε έντονα ότι ο σκοπός της ταινίας ήταν να καθιερώσει «την υπόθεση για το υπερφυσικό έπος ως ένα θρυλικό χαμένο αριστούργημα» (Dalton, 2013). Το ντοκιμαντέρ του 2013 με τίτλο «Jodorowsky's Dune», που εξιστορεί την ιστορία πίσω από την πρώτη αποτυχημένη μεταφορά του Dune στην μεγάλη οθόνη συνέπεσε με την πρώτη ταινία του Jodorowsky μετά από είκοσι τρία χρόνια, το αυτοβιογραφικό *The Dance of Reality* (2013), συμβάλλοντας σημαντικά στην αναβίωση του ως σκηνοθέτη.

Η κυκλοφορία του πρόσφατου Dune είχε σημαντικό αντίκτυπο στην αξία του βιβλίου του Jodorowsky με τα storyboard από το εγκαταλειμμένο πρότζεκτ. Ένα μήνα μετά την πρεμιέρα, ο οίκος δημοπρασιών Christie's πούλησε ένα αντίγραφο του βιβλίου για 3 εκατομμύρια δολάρια, ένα εκπληκτικό ποσό καθώς το αντικείμενο αρχικά εκτιμήθηκε ότι αξίζει μόνο τριάντα με σαράντα χιλιάδες δολάρια. Περιγράφεται ως «μυθικό αντικείμενο» από τους λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας, η τιμή του εκτινάχθηκε στα ύψη, εν μέρει λόγω του ανανεωμένου ενδιαφέροντος για την κληρονομιά του Dune (Agence France-Presse 2021).

Θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει ότι η φήμη του Jodorowsky ως οραματιστή που είχε στόχο να εξυψώσει το κλασικό πλέον έργο του εικοστού αιώνα, η ταχύτητα με την οποία ο Jodorowsky αγκάλιασε το έργο, η συγκέντρωση διαφορετικών ταλέντων που πέτυχε και η μυστικιστική ουσία που εμφύσησε στην κινηματογραφική του ιδέα συνέβαλαν στη δημιουργία του μύθου. «Δεν ήθελα να σεβαστώ το μυθιστόρημα ήθελα να το ξαναδημιουργήσω» (Jodorowsky, 1985). Με τον όρο αυτό, εννοούσε την ερμηνεία της μέσα από έναν καθαρά φακό της δικής του ανορθόδοξης οπτικής γωνίας.

Το πέρασμα του χρόνου επιτρέπει στις αναμνήσεις να μεταμορφωθούν με τρόπους που μπορεί να μην αντικατοπτρίζουν πάντα αυτό που πραγματικά συνέβη ή γιατί. Αυτή η διαδικασία δίνει τη δυνατότητα στο ντοκιμαντέρ Jodorowsky's Dune να τιμήσει τον Jodorowsky και τους καλλιτέχνες που εμπλέκονται, παρουσιάζοντάς τον ως μια οραματική ιδιοφυΐα που το έργο του καταστράφηκε από την εμπορικότητα του Hollywood. Ενώ το ντοκιμαντέρ εξυμνεί τις απραγματοποίητες δυνατότητες αυτής της μεταφοράς, δεν εξετάζει την πιθανότητα η ταινία, εάν είχε γυριστεί και κυκλοφορήσει να είχε αποτύχει, είτε επειδή ήταν πολύ σκοτεινή για το κοινό

της επιστημονικής φαντασίας είτε επειδή η εμπορική της στόχοι αναιρούσαν το αντιεμπορικό ήθος του Jodorowsky. Μια σουρεαλιστική ταινία επιστημονικής φαντασίας μπορεί να είχε πετύχει ή να αποτύχει. Μετά από πολλά χρόνια, ο Seydoux αναγνώρισε ότι το όραμα του Jodorowsky για την ταινία περιείχε έναν βαθμό τρέλας (Pavich, 2013).

Το Hollywood δεν αγκαλιάζει την τρέλα, οπότε όταν ο Jodorowsky δηλώνει στο ντοκιμαντέρ ότι οραματίστηκε τον ήρωα της ταινίας ως προφήτη, θρησκευτική φιγούρα, μεσσία που πεθαίνει και ανασταίνεται στη συνείδηση των οπαδών του, αμφισβητεί την οικονομική συμφέροντα των στελεχών του σινεμά (Jodorowsky, 2013). Χρειάστηκαν πολλά χρόνια πριν τέτοιες έννοιες βρουν εμπορική επιτυχία σε ταινίες όπως το *The Matrix* (1999). Ο Jodorowsky απεικονίζει τους συνεργάτες του ως πνευματικούς πολεμιστές που συμμετέχουν σε μια επική αναζήτηση για τη δημιουργία της ταινίας. Δεδομένου ότι το κεντρικό αφηγηματικό νήμα στον πλανήτη όπου διαδραματίζεται η ιστορία είναι ένα μπαχαρικό που ενισχύει τη συνείδηση και επιτρέπει τα διαστρικά ταξίδια, αυτό ευθυγραμμίζεται με τον κινηματογραφικό στόχο του Jodorowsky για διεύρυνση του νου και της συνείδησης. Ο Jodorowsky εκφράζει την επιθυμία του να εμψύσει το μυθιστόρημα με «πνευματικό νόημα». Όχι μόνο η ταινία προοριζόταν να είναι μια θρησκευτική αλληγορία, αλλά ο Jodorowsky υποστήριξε ότι κάθε άτομο που θα δούλεψε σε αυτήν την εικόνα θα είναι ένας πνευματικός πολεμιστής. Αυτή η έμφαση στη δημιουργία ενός θρησκευτικού έπους συνεχίζει τα πνευματικά και θρησκευτικά θέματα που υπάρχουν τόσο στο *El Topo* όσο και στο *The Holy Mountain*. (Pavich, 2013).

Ενώ προετοιμαζόταν για τα γυρίσματα, ο Jodorowsky συνέχισε να χρησιμοποιεί τις τεχνικές από τις προηγούμενες ταινίες του. Προσέλαβε έναν ειδικό στις πολεμικές τέχνες και τα όπλα για να εκπαιδεύσει τον δωδεκάχρονο γιο του, Brontis, ο οποίος είχε επιλεγεί για τον πρωταγωνιστικό ρόλο του Paul Atreides. Στο ντοκιμαντέρ του 2013, ο Brontis, πενήντα χρονών την στιγμή που γυριζόταν, θυμάται τον έντονο και απαιτητικό χαρακτήρα της εκπαίδευσης που υπέμεινε ως παιδί. Απαντώντας στις επικρίσεις σχετικά με τις αυστηρές προσδοκίες του για τον μικρό του γιο, ο Jodorowsky ισχυρίζεται στην ταινία ότι «πρέπει να θυσιάσεις τον εαυτό σου» για να αλλάξεις τους άλλους. Εξηγεί, «Προετοίμασα τον γιο μου ακριβώς όπως ο Δούκας Leto στο μυθιστόρημα προετοιμάζει τον γιο του» (Pavich, 2013). Αυτή η ανάμειξη μυθοπλασίας και πραγματικότητας είναι μια τεχνική που θα μπορούσε να είναι προκλητική για κάθε ενήλικο ηθοποιό, πόσο μάλλον για τον νεαρό γιό του Jodorowsky, ο οποίος έπρεπε να ανταποκριθεί στις

προσδοκίες των ικανοτήτων ενός φανταστικού χαρακτήρα. Στο ντοκιμαντέρ, αναπολεί το πόσο δύσκολη ήταν για εκείνον η εμπειρία.

Εκτός από τα πολυάριθμα σκίτσα για το storyboard που δημιούργησε ο Moebius υπό την καθοδήγηση του Jodorowsky, ο Chris Foss σχεδίασε διαστημόπλοια που αντανakλούσαν τον φυσικό κόσμο όπως τον οραματίστηκε ο Jodorowsky, ένα πειρατικό διαστημόπλοιο μεταμφιεσμένο σε καμουφλαρισμένο ψάρι και ένα ελικόπτερο του οποίου η κίνηση μιμούνταν τα φτερά ενός κολιμπρί ή μίας λιβελούλας. Τα κοστούμια για τους κύριους χαρακτήρες ήταν πλούσια και πολυτελή, ταιριάζουν απόλυτα σε μια μεγαλειώδη διαστημική όπερα. Ο Jodorowsky έπεισε μάλιστα τον ηλικιωμένο σουρεαλιστή καλλιτέχνη Salvador Dali να αναλάβει το ρόλο του αυτοκράτορα του γαλαξία. Ο Giger σχεδίασε το κάστρο των ανταγωνιστών Harkonnen για να μοιάζει με ένα γκροτέσκο φουσκωμένο σώμα. Αυτά τα ευφάνταστα στοιχεία ξεπέρασαν κατά πολύ αυτό που περιγράφηκε στο αρχικό μυθιστόρημα.

Σύμφωνα με την αφήγηση του Seydoux στο ντοκιμαντέρ, τα στούντιο αρνήθηκαν να αφήσουν τον Jodorowsky να σκηνοθετήσει, κάτι που ο ίδιος θεωρεί ταπεινωτικό. (Pavich, 2013). Αυτή η απόφαση ανέδειξε την απόκλιση μεταξύ της επιδίωξης του Hollywood για εμπορική επιτυχία και της επιθυμίας του Jodorowsky για δημιουργική αυτονομία. Ορισμένοι κριτικοί στο ντοκιμαντέρ προτείνουν πως ο Jodorowsky ήταν μπροστά από την εποχή του. Στο τέλος του ντοκιμαντέρ ο ίδιος ο Jodorowsky παραδέχεται πως το όλο εγχείρημα ήταν υπερβολικά φιλόδοξο (Jodorowsky, 2013). Για κάτι απραγματοποίητο, δεν μπορεί να υπάρξει οριστική απάντηση, μόνο εικασίες. Αυτό που είναι σημαντικό για την αποτυχία του έργου είναι ότι βρήκε νέα ζωή στα graphic novels του Jodorowsky, από το L'Incal μέχρι το Metabarons. Ο Jodorowsky δηλώνει στο ντοκιμαντέρ ότι είναι ικανοποιημένος με αυτό το αποτέλεσμα επειδή επικύρωσε αυτό που είχε δημιουργηθεί και εμπόδισε το έργο του να ξεθωριάσει στην αφάνεια. Αυτά τα graphic novel έδωσαν νέα πνοή στην αρχική ιδέα του Jodorowsky και του Moebius σε ένα διαφορετικό αλλά σχετικό μέσο, διατηρώντας έτσι το όραμά του.

4.7 Η επιρροή της ιδέας του Jodorowsky στην τέχνη: Ο αντίκτυπος στην κινηματογραφική βιομηχανία.

Αυτό το κεφάλαιο στοχεύει να συμβάλει στον ευρύτερο κριτικό λόγο για το φαινόμενο των μη φτιαγμένων και εγκαταλελειμμένων έργων, ένα θέμα που εξερευνήθηκε εκτενώς από τους James Fenwick, Kieron Foster και David Eldridge στο βιβλίο τους *Shadow Cinema: The Historical and Production Contexts of Unmade Films* (Fenwick, Foster, Eldridge, 2020). Στην εισαγωγή του βιβλίου τους, οι Foster και Fenwick υπογραμμίζουν το *Sights Unseen: Unfinished British Films* του Dan North ως ένα πρωτοποριακό έργο στη μελέτη μη γυρισμένων ταινιών, περιγράφοντάς το ως μια προσπάθεια κατανόησης των βαθύτερων λόγων για τους οποίους πολλά κινηματογραφικά έργα αποτυγχάνουν αντί να πετυχαίνουν (North, 2009). Ο Jodorowsky είναι μέρος μιας αποκλειστικής ομάδας δημιουργών σκηνοθετών, η οποία περιλαμβάνει τον Stanley Kubrick και τον Ken Russell, των οποίων η καριέρα χαρακτηρίζεται σχεδόν τόσο από τις ταινίες που δεν ολοκλήρωσαν όσο και από αυτές που ολοκλήρωσαν. Μεταξύ αυτών των ημιτελών έργων, η προσαρμογή του Jodorowsky του αριστουργήματος επιστημονικής φαντασίας *Dune* του 1965 του Frank Herbert θεωρείται συχνά ως το «Άγιο Δισκοπότηρο» του απραγματοποίητου κινηματογράφου. Η πρόσφατη κυκλοφορία του *Dune* το 2021 του Denis Villeneuve αναζωπύρωσε το πολιτιστικό και κριτικό ενδιαφέρον, όχι μόνο για την επανεκτίμηση της διαβόητης προσαρμογής του David Lynch το 1984 αλλά και για να φανταστεί κανείς πώς θα μπορούσε να ήταν η εκδοχή του Jodorowsky.

Η έρευνα των Fenwick και Foster διερευνά πώς τα εγκαταλελειμμένα έργα ανακτώνται και επανεμφανίζονται με διάφορες μορφές. Το *Dune* του Jodorowsky αποτελεί παράδειγμα αυτού του φαινομένου, βρίσκοντας μια νέα ζωή όχι σε άλλη κινηματογραφική μεταφορά αλλά στο ντοκιμαντέρ *Jodorowsky's Dune* του 2013 σε σκηνοθεσία Frank Pavich όπως αναφέρεται και παραπάνω. Αυτό το ντοκιμαντέρ εμβαθύνει στο οραματικό εύρος του έργου του Jodorowsky και τη διαρκή επίδρασή του στο είδος της επιστημονικής φαντασίας.

Ο Ryan Britt, σε ένα άρθρο για την *Inverse*, προτείνει ότι ήταν πραγματικά ευεργετικό το γεγονός ότι η ταινία δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ (Britt Ryan, 2021). Αυτή η προοπτική υπογραμμίζει όχι μόνο την αποφυγή αντιδράσεων από τους θαυμαστές για πιθανές αποκλίσεις από την αφήγηση του Herbert, αλλά και τις θετικές συνέπειες για την συνέχεια στον κινηματογράφο επιστημονικής φαντασίας (όπως το έργο Giger του στο *Xenomorph* για το

Alien). Αυτό το συναίσθημα επαναλαμβάνεται στα μέσα ενημέρωσης και στις κριτικές του ντοκιμαντέρ του Jodorowsky's Dune.

Ο Δανός σκηνοθέτης Nicolas Winding Refn, γνωστός για το Drive, μαρτυρά στο ντοκιμαντέρ μια επίσκεψη στο σπίτι του Jodorowsky όπου πήρε μια γεύση από τον Dune. Ο Jodorowsky παρουσίασε το διάσημο «Dune book», το οποίο περιλαμβάνει το σενάριο και τα σχέδια, και αφηγήθηκε την ιστορία στον Refn. Αναλογιζόμενος αυτή την εμπειρία, ο Refn παρατήρησε: «Αν τα είχε καταφέρει, το Dune θα ήταν η πρώτη επική ταινία αυτής της φύσης, όχι το Star Wars». Πρόσθεσε, «Πιστεύω ότι τα αμερικανικά στούντιο απέφυγαν να κάνουν την ταινία επειδή τρομοκρατήθηκαν από αυτόν από το μυαλό του και από το τι σκόπευε να κάνει. Ο κόσμος ήταν φοβισμένος» (Pavich 2013). Σίγουρα, στα χρονικά των ανολοκλήρωτων ταινιών, το Dune στέκεται δίπλα στο εξίσου μεγαλειώδες αλλά ανολοκλήρωτο έργο του Ναπολέοντα του Kubrick. Όπως το όνειρο του Jodorowsky, το απραγματοποίητο εγχείρημα του Kubrick επιβιώνει πέρα από το επιδιωκόμενο μέσο μέσω των εκτεταμένων αρχείων pre-production που στεγάζονται στο University of the Arts London, στο London College of Communication, στο Stanley Kubrick Archive και στο κτήμα του Kubrick στο Hertfordshire. Αυτά τα έργα, αν και δεν ολοκληρώθηκαν ποτέ, μυθοποιούνται μέσα στην κινηματογραφική παράδοση και συνεχίζουν να ασκούν πολιτιστική επιρροή παρά την απουσία τους. Αυτή η μυθοποίηση τροφοδοτείται από το θρυλικό status και τις παθιασμένες περσόνες των δημιουργών τους. Τόσο το Dune όσο και το Napoleon είναι εμβληματικά σύμβολα του ανολοκλήρωτου δυτικού κινηματογράφου. Το ενδιαφέρον για το Dune ενισχύεται από διάφορες κοινότητες θαυμαστών και ενδιαφερόμενους, συμπεριλαμβανομένων των λάτρεις της επιστημονικής φαντασίας για τους οποίους τα μυθιστορήματα του Frank Herbert θεωρούνται θεμελιώδη έργα, και των θαυμαστών της τέχνης του H. R. Giger. Η γοητεία του Dune εκτείνεται πέρα από το όραμα του Jodorowsky. Έχει επίσης τις ρίζες του στην ιδιότητά του ως συνεργατικού αριστουργήματος και ακρογωνιαίο λίθο του είδους επιστημονικής φαντασίας (Matthew Melia, 2023).

Σε αυτό το σημείο θα μελετηθούν κάποιες από τις μεγαλύτερες επιρροές που είχε το Dune του Jodorowsky στον κινηματογράφο εν τάχει απαριθμώντας τις και στην συνέχεια κάποιες από αυτές θα τις αναλύσουμε ως μελέτες περίπτωσης (Gemesi, M. 2015). :

1. Alien (Ridley Scott, 1979).

Η ταινία που επηρεάστηκε περισσότερο από τον Dune του Jodorowsky είναι το Alien. Το 1974, ο Jodorowsky συγκέντρωσε μερικά από τα πιο λαμπρά μυαλά στον κινηματογράφο, τη μουσική για το έργο του. Στο ντοκιμαντέρ Jodorowsky's Dune, ο σκηνοθέτης ανέφερε ότι χρειαζόταν τους «πνευματικούς πολεμιστές» του για την ταινία, επιλέγοντας κάθε μέλος της ομάδας να μοιραστεί το πάθος και το ψυχεδελικό του όραμα.

Ο Jean "Moebius" Giraud, ο H.R. Giger, ο Chris Foss και ο Dan O'Bannon εργάστηκαν στις οπτικές πτυχές της ταινίας. Αν και το Dune, το οποίο ο Nicolas Winding Refn θεώρησε ότι θα μπορούσε να ήταν «το μεγαλύτερο επίτευγμα στην επιστημονική φαντασία», δεν υλοποιήθηκε ποτέ, άφησε πίσω του μια σημαντική κληρονομιά. Μετά την κατάρρευση του έργου, ο O'Bannon, ο οποίος αρχικά ήταν έτοιμος να χειριστεί τα ειδικά εφέ για το Dune, άρχισε να εργάζεται σε ένα σενάριο που εξελίχθηκε στο Alien. Επηρεάστηκε βαθιά από τους εφιαλτικούς πίνακες του H.R. Giger, τους οποίους ο Giger χρησιμοποίησε ως μια μορφή ψυχοθεραπείας για να εκφράσει τις σκοτεινές υποσυνείδητες εικόνες του. Σε συνέντευξή του, ο O'Bannon δήλωσε ότι «δεν μπορούσε να βγάλει από το μυαλό του τον Hans Ruedi Giger» αφού έφυγε από το Παρίσι, με αποτέλεσμα να γράψει ένα σενάριο με επίκεντρο ένα τέρας εμπνευσμένο από τα έργα του Giger. Πρότεινε στον Ridley Scott να στρατολογήσει τον Giger για την ταινία. Μαζί με τους Jean "Moebius" Giraud και Chris Foss ως concept artists, η ομάδα εξασφάλισε ότι ορισμένα στοιχεία από το pre-production του Dune θα φτάσουν στο κοινό. Εξετάζοντας το Alien του Ridley Scott, είναι ξεκάθαρο ότι το σχέδιο του Xenomorph επηρεάστηκε από το σχέδιο του Κάστρου Harkonnen του Giger για το Dune. Το κάστρο έχει σχήμα κεφαλιού με επίμηκες κρανίο, εντυπωσιακά παρόμοιο με το Alien Xenomorph.

2. Star Wars (George Lucas, 1977).

Ο George Lucas στόχευε αρκετά ψηλά όταν ξεκίνησε τη δημιουργία του Star Wars. Στόχος του ήταν να ξαναζήσει τις φανταστικές ιστορίες της νιότης του, αφυπνίζοντας παράλληλα το παιδί που κρύβεται μέσα στον καθένα μας. Αν και το έργο του ήταν βαθιά προσωπικό, οδηγούμενο από το πάθος του για τα graphic novels και τις ιστορίες φαντασίας, ο Lucas προσπάθησε επίσης να δημιουργήσει μια υπερπαραγωγή, μια ταινία που θα γοήτευε και

θα χαροποιούσε κοινό κάθε ηλικίας και υπόβαθρου. Για να το πετύχει αυτό, συνδύασε κλασικά στοιχεία από western, φαντασία, πολεμικές ταινίες και ταινίες περιπέτειας σε ένα επικό διαστημικό έπος, χρησιμοποιώντας την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στον χώρο των ειδικών εφέ για να ζωντανέψει πρωτοφανή πλάσματα.

Το αποτέλεσμα ήταν ένα μια ταινία-ρεκόρ που κόστισε 11 εκατομμύρια δολάρια για την παραγωγή της , αλλά απέφερε 190 εκατομμύρια δολάρια μόνο από τα εισιτήρια στις ΗΠΑ τα επόμενα χρόνια. Ωστόσο, το Star Wars, το αγαπημένο έπος επιστημονικής φαντασίας που εδραίωσε τη δημοτικότητα του είδους στη βιομηχανία του κινηματογράφου, μπορεί να μην είχε το ίδιο επίπεδο επιτυχίας χωρίς την επιρροή του Dune του Jodorowsky. Εκείνη την εποχή, το science-fiction δεν ήταν μια προφανής επιλογή για μια υπερπαραγωγή. Ωστόσο, ο Lucas, ο οποίος είχε προηγούμενη εμπειρία στο sci-fi με την ταινία THX 1138, είχε την ευκαιρία να δει ένα αντίγραφο του storyboard του Dune που ο Jodorowsky που ο ίδιος είχε διανείμει σε όλα τα μεγάλα στούντιο. Αυτό το υλικό μπορεί να ενέπνευσε το concept design πολλών πλασμάτων του Star Wars, συμπεριλαμβανομένου του Jabba the Hutt, του οποίου η γκροτέσκα εμφάνιση θυμίζει τον Baron Harkonnen. Η επιρροή του Jodorowsky's Dune εκτείνεται πέρα από το σχεδιασμό χαρακτήρων και σε εμβληματικές σκηνές. Η εναρκτήρια σκηνή του A New Hope, που συχνά χαιρετίζεται ως μία από τις καλύτερες εναρκτήριες σκηνές στην ιστορία του κινηματογράφου, φαίνεται επηρεασμένη από το οραματισμένο άνοιγμα του Jodorowsky για το Dune. Η ταινία θα είχε ξεκινήσει με μια μακρινή λήψη, εμπνευσμένη από το Touch of Evil του Orson Welles, ξεκινώντας με την κάμερα να διασχίζει το σύμπαν, να μεγαθύνει αργά για να αποκαλύψει γαλαξίες, αστέρια, πλανήτες και τελικά διαστημόπλοια σε μάχη. Αυτό αντικατοπτρίζεται στην έναρξη του A New Hope, όπου μια καθιερωμένη λήψη ενός πλανητικού σώματος και του φεγγαριού του μεταμορφώνεται δυναμικά από ένα μικρό διαστημόπλοιο που εισέρχεται στο πλαίσιο, το οποίο καταδιώκεται από ένα τεράστιο εχθρικό διαστημόπλοιο. Και οι δύο σκηνοθέτες δημιουργούν μια αίσθηση κίνησης μέσα στο χώρο, αλλά ο Lucas επέλεξε μια σειρά από πιο σύντομα πλάνα αντί για μια συνεχή λήψη, ενισχύοντας έτσι τον δυναμισμό της εικόνας.

3. Contact (Robert Zemeckis, 1997).

Ο Robert Zemeckis έγινε γνωστός ως σκηνοθέτης υπό την καθοδήγηση του Steven Spielberg ο οποίος υπηρέτησε και σαν παραγωγός για τις δύο πρώτες ταινίες του. Η εκτόξευση

της καριέρας του Zemeckis συνέβη με την κωμωδία επιστημονικής φαντασίας του 1985 *Back to the Future*, η οποία έκτοτε έχει αποκτήσει θρυλικό status στον χώρο του κινηματογράφου. Αν και συχνά χαρακτηρίζεται ως σκηνοθέτης με έντονη εστίαση στα ειδικά εφέ, ο πιο σημαντικός θρίαμβος του ήταν ο *Forrest Gump*, μια ταινία που δεν εξαρτιόταν σε μεγάλο βαθμό από οπτικά εφέ.

Μετά το *Forrest Gump*, ο Zemeckis σκηνοθέτησε το *Contact*, μια ταινία με προϋπολογισμό σχεδόν εννέα φορές αυτόν του *Star Wars* (90 εκατομμύρια δολάρια) και η οποία ενσωμάτωσε την τεχνογνωσία σχεδόν όλων των μεγάλων εταιρειών οπτικών εφέ, συμπεριλαμβανομένων των Industrial Light & Magic, Weta Digital του Peter Jackson και Pixar's RenderMan. Μέχρι το 2004, η εναρκτήρια σκηνή του *Contact* ήταν η μεγαλύτερη μακρόχρονη λήψη από υπολογιστή σε ταινία ζωντανής δράσης, αποτυπώνοντας αναμφισβήτητα το οραματισμένο άνοιγμα του Jodorowsky για το *Dune* ακόμη πιο αποτελεσματικά από το *Star Wars*.

Σε σύγκριση με την αρχική σκηνή του Jodorowsky για το *Dune*, η σκηνή του Zemeckis είναι ουσιαστικά το αντίστροφο της μεγαλύτερης μακρινής λήψης που δεν γυρίστηκε ποτέ. Η λήψη του Zemeckis ξεκινά με ένα κοντινό πλάνο της επιφάνειας της Γης, συνοδευόμενο από ένα μείγμα σύγχρονης μουσικής και ραδιοφωνικών εκπομπών. Καθώς η κάμερα απομακρύνεται από τη Γη, τα ραδιοφωνικά σήματα γίνονται προοδευτικά παλαιότερα και το ηλιακό σύστημα συρρικνώνεται σε ένα μόνο φωτεινό σημείο εντός του Γαλαξία, αποκαλύπτοντας τελικά άλλους γαλαξίες και μια ευρεία όψη του σύμπαντος.

Χωρίς το *Dune* του Jodorowsky, αυτή η μνημειώδης εναρκτήρια σκηνή δεν θα μπορούσε ποτέ να είχε οραματιστεί. Ωστόσο, είναι πιθανό ότι οι τεχνολογικοί περιορισμοί της δεκαετίας του 1970 θα εμπόδιζαν τον Jodorowsky από το να πραγματοποιήσει πλήρως το όραμά του όπως έκανε ο Zemeckis τη δεκαετία του 1990.

4. **Blade Runner (Ridley Scott, 1982).**

Αφού ολοκλήρωσε το *Alien* με μια ομάδα δημιουργών που είχαν αρχικά συνεργαστεί στο *Dune* με τον Jodorowsky ο Ridley Scott προσεγγίστηκε το 1979 από τον Dino De Laurentiis για να σκηνοθετήσει εκ' νέου το ανολοκλήρωτο *Dune*. Ο Scott σκόπευε να αναθεωρήσει το σενάριο του Jodorowsky για να επιτρέψει την κινηματογράφηση της ταινίας σε δύο μέρη.

Ωστόσο, μετά από επτά μήνες, αποσύρθηκε από το έργο λόγω της ασθένειας του αδελφού του. Ο Scott σημείωσε ότι ο Dune θα χρειαζόταν μια δέσμευση δύομισι ετών για να διεκπεραιωθεί, η οποία ήταν πολύ μακρά λόγω των περιστάσεων.

Αυτή η εξέλιξη των γεγονότων οδήγησε τον Scott να σκηνοθετήσει το Blade Runner. Ωστόσο, δεν αποσπάστηκε εντελώς από την επιρροή του Dune. Αν και το Blade Runner βασίζεται κυρίως στο μυθιστόρημα του Philip K. Dick «Do Androids Dream of Electric Sheep», αντλεί επίσης έμπνευση από το The Long Tomorrow, μια κωμική ιστορία που γράφτηκε από τον Dan O'Bannon και εικονογραφήθηκε από τον Moebius, και τα δύο βασικά πρόσωπα της ομάδας του Jodorowsky, που είχαν συνεργαστεί μαζί με τον Scott στο Alien.

Σύμφωνα με τον Moebius, ο O'Bannon είχε προσληφθεί για να δουλέψει στα οπτικά εφέ του Dune μόλις άρχισαν τα γυρίσματα, αλλά δεν είχε πολλά να κάνει κατά τη διάρκεια του μεγάλου μέρους της φάσης του pre-production. Για να αποτρέψει την πλήξη, ο O'Bannon άρχισε να σχεδιάζει και τελικά δημιούργησε το storyboard για το The Long Tomorrow. Αυτή η φουτουριστική ιστορία noir τράβηξε την προσοχή του Moebius, ο οποίος εντάχθηκε στο project.

Ο Ridley Scott ενσωμάτωσε αρκετά οπτικά στοιχεία από αυτό το graphic novel στη δημιουργία του σκοτεινού, δυστοπικού αστικού τοπίου του Blade Runner, διατηρώντας έτσι μια σύνδεση με τις οραματικές ιδέες που είχαν αρχικά σχεδιαστεί για το Jodorowsky's Dune.

5. Prometheus (Ridley Scott, 2012).

Το prequel του Alien, Prometheus, περίμεναν με ανυπομονησία οι θαυμαστές της αρχικής τριλογίας. Το κοινό πίστευε ότι θα αποκάλυπτε το μυστήριο του «Space Jockey» - της σκελετικής φιγούρας που ανακάλυψε το πλήρωμα του Nostromo όταν προσγειώθηκε σε έναν εξωγήινο πλανήτη ανταποκρινόμενο στο σήμα κινδύνου ενός εγκαταλελειμμένου διαστημόπλοιου.

Αυτός ο σκελετός, ο οποίος κάνει μια σύντομη εμφάνιση στην πρώτη ταινία Alien, σχεδιάστηκε από τον H.R. Giger το 1976. Όπως και το Xenomorph, φέρει τα διακριτά σημάδια της εννοιολογικής τέχνης που δημιούργησε ο Giger για το Dune του Jodorowsky. Ο Προμηθέας ξεκινάει εισάγοντας ένα νέο είδος εξωγήινων που αργότερα ονομάστηκαν «Μηχανικοί», οι οποίοι αποκαλύπτονται ότι είναι οι δημιουργοί της ανθρωπότητας. Αποδεικνύεται ότι ο «Space

Jockey» στην αρχική ταινία είναι στην πραγματικότητα ο σκελετός ενός από αυτούς τους Μηχανικούς.

Αν και ο Giger δεν συμμετείχε στην παραγωγή του Prometheus, η επιρροή του είναι αδιαμφισβήτητη στη σκηνοθεσία του Ridley Scott, εμφανής στα σχέδια πλασμάτων της ταινίας και στην αρχιτεκτονική των εξωγήινων. Συγκεκριμένα, ο Scott περιλαμβάνει μια πυραμίδα στον Προμηθέα που μοιάζει πολύ με το σχέδιο του Giger για το Κάστρο Harkonnen.

Αυτή η πυραμίδα όχι μόνο αποδίδει φόρο τιμής στο έργο του Giger, αλλά χρησιμεύει επίσης ως ένα εξτρά φόρος τιμής στον Dan O'Bannon. Το αρχικό σενάριο του O'Bannon για το Alien περιελάμβανε μια κατασκευή σε σχήμα πυραμίδας, η οποία έπρεπε να παραλειφθεί λόγω χρονικών περιορισμών. Με την ενσωμάτωση ενός παρόμοιου σχεδίου στον Προμηθέα, ο Scott αναγνωρίζει τη δημιουργική κληρονομιά τόσο του Giger όσο και του O'Bannon, συνδυάζοντας τις εμπνεύσεις του παρελθόντος με νέα στοιχεία αφήγησης.

6. The Matrix (The Wachowskis, 1999).

Όταν το The Matrix έκανε πρεμιέρα το 1999, επαινέθηκε ως ένα καινοτόμο αριστούργημα επιστημονικής φαντασίας με τη δυνατότητα να μεταμορφώσει το είδος. Πολλά από τα οπτικά εφέ της ταινίας ήταν πρωτοποριακά, αλλά και η δημιουργική της επιτυχία προήλθε από το επιδέξιο μείγμα στοιχείων από άλλες ταινίες που έκαναν Wachowskis, δημιουργώντας ένα έργο που έμοιαζε εντελώς ρηξικέλευθο και επαναστατικό.

Το Bullet-time, οι χαρακτηριστικές σκηνές μάχης, ο κόσμος με την cyberpunk αισθητική έξω από το matrix και το ίδιο το matrix είναι μοτίβα που μπορούν να βρεθούν σε προηγούμενα έργα. Ταινίες δράσης χαμηλού προϋπολογισμού, όπως το Kill and Kill Again και βιντεοπαιχνίδια όπως ο Max Payne, είχαν παρουσιάσει το bullet-time πριν το The Matrix γίνει διάσημο. Επιπλέον, οι σκηνές μάχης άντλησαν σε μεγάλο βαθμό από πολεμικές τέχνες και ταινίες δράσης στο Χονγκ Κονγκ.

Η ιδέα ενός κόσμου που δημιουργήθηκε από την τεχνητή νοημοσύνη εισήχθη από τον William Gibson στο μυθιστόρημά του το 1984, Neuromancer, ενώ το cyberpunk σύμπαν της Zion και οι αντάρτες βρίσκουν τις επιρροές τους στο Blade Runner.

Το Matrix καταδεικνύει ότι το Dune του Jodorowsky, παρόλο που παρέμενε απραγματοποίητο, δεν ήταν πολύ αποτυχημένο. Τα 20 αντίγραφα του storyboard που

κυκλοφόρησαν μεταξύ των επαγγελματιών του κινηματογράφου είχαν σημαντική επιρροή, διαμορφώνοντας μια σειρά από αξιόλογες ταινίες και βοηθώντας στην επανεφεύρεση του είδους επιστημονικής φαντασίας μέσα από αυτά τα κινηματογραφικά επιτεύγματα (Gemesi, M. 2015).

Κεφάλαιο 5 Η Αναγέννηση της Ιδέας μέσω των Comic.

5.1 Η περίπτωση του Incal.

Το Incal είναι ένα graphic novel που κατατάσσεται συχνά μεταξύ των σπουδαιότερων όλων των εποχών, και συχνά λαμβάνει τις κορυφαίες θέσεις σε τέτοιες λίστες. Ενώ παραμένει σχετικά αφανές στις Ηνωμένες Πολιτείες, κατέχει θρυλική θέση στη γάλλο-βελγική παράδοση των. Στο επίκεντρο βρίσκεται ο John DiFool, ένας χαμηλού επιπέδου, ντετέκτιβ που τυχαία βρίσκει το Incal, το πιο πολυπόθητο τεχνούργημα στο σύμπαν. Από εκεί, η ιστορία απογειώνεται σε μια διαρκώς κλιμακούμενη ακολουθία παράξενων γεγονότων. Κάθε λίγες σελίδες συμβαίνει κάτι νέο και απροσδόκητο που κρατά αμείωτο τον ενθουσιασμό στον αναγνώστη, διατηρώντας έναν αμείλικτο ρυθμό κατά τη διάρκεια των 300 σελίδων.

Το κόμικ είναι άκρως σατιρικό, κριτικάρει τη μαζική ψυχαγωγία, τον καταναλωτισμό και τη φθορά του πολιτισμού. Ζωγραφίζει την επιστήμη και την τεχνολογία με ένα ζοφερό φως. Μέρος αυτού που κάνει το The Incal τόσο συναρπαστικό είναι οι πολλές αναγνώσεις που κρύβονται από πίσω του. Ωστόσο, αυτός ο γρήγορος ρυθμός έχει κόστος: υπάρχει λίγος χρόνος για ανάπτυξη χαρακτήρων ή ουσιαστική εμβάθυνση στον κόσμο. Τα πάνελ κινούνται συνεχώς, επομένως σπάνια καταλαβαίνει κανείς σε βάθος τους χαρακτήρες ή το περιβάλλον τους.

Δομικά, οι αναγνώστες μπορεί να έχουν την τάση να κάνουν διάκριση μεταξύ της εικαστικής τέχνης του Moebius και του σεναρίου του Jodorowsky στο The Incal. Ωστόσο, η ερμηνευτική εμπειρία του έργου προκύπτει από τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ των οπτικών και αφηγηματικών συνιστωσών του. Ενώ οι εικονογραφήσεις του Moebius φαινομενικά χρησιμεύουν για την απεικόνιση της ιστορίας του Jodorowsky, θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει, βασιζόμενος στη θεωρία του Roland Barthes στο "The Photographic Message" (1961), ότι το κείμενο χρησιμεύει στην πραγματικότητα για να διαμορφώσει τις εικόνες, δεδομένου ότι ο θεατής συνήθως αντιλαμβάνεται τα οπτικά στοιχεία πριν ασχοληθεί με το κείμενο (Barthes & Heath, 1978).

Αντί να αντιπροσωπεύει δύο διακριτές καλλιτεχνικές συνεισφορές, το *The Incal* αποτελεί παράδειγμα μιας βαθιάς συνεργασίας στην οποία κάθε δημιουργός εμπλέκεται ενεργά και ερμηνεύει το έργο του άλλου. Το κόμικ λοιπόν λειτουργεί ως υβριδικό μέσο -μια διαλογική αλληλεπίδραση γραφικών και αφηγηματικών στοιχείων- παρά ως σύνθεση αυτόνομων μερών. Σημειωτέον, η δημιουργική διαδικασία δεν ξεκίνησε με ένα συμβατικό σενάριο. Ο Jodorowsky μετέφερε τις εννοιολογικές του ιδέες μέσω της προφορικής αφήγησης και της φυσικής απόδοσης, τις οποίες ο Moebius μετέφρασε σε σκίτσα σε πραγματικό χρόνο. Αυτές οι συνεδρίες ηχογραφήθηκαν και στη συνέχεια επανεξετάστηκαν από τους δύο καλλιτέχνες, οι οποίοι βελτίωσαν από κοινού την πλοκή και ολοκλήρωσαν τον διάλογο μόνο μετά την ολοκλήρωση των εικονογραφήσεων.

Το να περιορίσουμε τη γένεση του *The Incal* στο όνειρο του Jodorowsky ή στις αρχικές συνεδρίες αυτοσχεδιασμού με τον Moebius θα σήμαινε ότι παραβλέψαμε την ευρύτερη διακειμενική καταγωγή του. Το κόμικ εμφανίζεται ως η άτυπη συνέχεια μιας προηγούμενης, απραγματοποίητης κινηματογραφικής μεταφοράς του *Dune* του Frank Herbert, στην οποία ο Jodorowsky και ο Moebius είχαν συνεργαστεί εκτενώς. Αυτό το έργο, το οποίο χρειάστηκε πάνω από δύο χρόνια ανάπτυξης και περίπου δύο εκατομμύρια δολάρια σε πόρους, τελικά εγκαταλείφθηκε λόγω της απόσυρσης της οικονομικής στήριξης. Σε αυτό το πλαίσιο, το *The Incal* μπορεί να διαβαστεί ως μια δημιουργική και συναισθηματική απάντηση στην κατάρρευση του έργου *Dune* - μια αναδιανομή της ενέργειας των καλλιτεχνών πίσω από το έργο σε ένα νέο, αλλά θεματικά ηχηρό, μέσο.

Είναι πλέον προφανές ότι το *The Incal* αποτελεί ένα χαρακτηριστικό σύνολο αφηγηματικών αναπαραστάσεων. Ως ένα συνεργατικό κόμικ που προέκυψε από τα εννοιολογικά απομεινάρια μιας απραγματοποίητης κινηματογραφικής μεταφοράς ενός μυθιστορήματος επιστημονικής φαντασίας. Το *The Incal* λειτουργεί μέσα σε ένα τεράστιο αφηγηματικό πρίσμα διαιωνίζοντας μια συνέχεια οπτικών και θεματικών μοτίβων. Ενώ αυτή η ανάλυση έχει επικεντρωθεί κυρίως στην κληρονομιά του *Incal* στο μεταγενέστερο δημιουργικό έργο του Jodorowsky, η επιρροή του επεκτείνεται, αν και αμφιλεγόμενα, σε ευρύτερες κινηματογραφικές πρακτικές.

Είναι σημαντικό ότι κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του *Dune* από τον Jodorowsky, η εκτεταμένη χρήση χειροποίητων σκίτσων-σεναρίων δεν είχε γίνει ακόμη συνήθης πρακτική στην παραγωγή ταινιών. Σε αυτό το πλαίσιο, τόσο το *The Incal* όσο και το εγκαταλελειμμένο έργο

Dune συμβάλλουν στην ιστορία της κινηματογραφικής τεχνικής μέσω του πρωτοποριακού ρόλου τους στον οπτικό σχεδιασμό και την αφηγηματική πρακτική. Αυτή η μεθοδολογική καινοτομία - που συνδυάζει τις γραφικές ευαισθησίες των κόμικς με εργαλεία προοπτικής- μπορεί να θεωρηθεί ως προάγγελος της σύγχρονης σύγκλισης των κόμικς και του κινηματογράφου. Η επικράτηση των διασκευών κόμικς στη σύγχρονη κινηματογραφική παραγωγή υπογραμμίζει τη διαρκή επίδραση αυτής της σχέσης storyboard και comic, επιβεβαιώνοντας περαιτέρω τη διαρκή σημασία του The Incal τόσο στις λογοτεχνικές όσο και στις κινηματογραφικές παραδόσεις.

Τα χρόνια που ακλούθησαν, το The Incal αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για δύο νέες σειρές κόμικ, καθεμία από τις οποίες επεκτείνεται στο αρχικό αφηγηματικό σύμπαν. Αυτές οι σειριακές διασκευές αντικατοπτρίζουν την εγγενή ορμή της μορφής κόμικ, η οποία παραδοσιακά ξετυλίγεται σε μια διαδοχική δομή. Ωστόσο, σε αυτήν την περίπτωση, η συνέχεια ξεπερνά μια γραμμική εξέλιξη από το ένα τεύχος στο άλλο και αντ' αυτού επεκτείνεται διακειμενικά από τη μια αφηγηματική σειρά στην άλλη, υποδηλώνοντας ένα ευρύτερο και πιο περίπλοκο πλαίσιο αφήγησης (Robert Neustadt, 1999).

Η πρωτότυπη σειρά έξι τόμων του The Incal (που δημοσιεύτηκε μεταξύ 1981 και 1988) αποτελεί μια κλειστή αφήγηση, που ξεκινά και τελειώνει με την επαναλαμβανόμενη εικόνα του πρωταγωνιστή, John Difool, να πέφτει από μια γέφυρα. Ο πρωταγωνιστής εμπλέκεται σε ένα κυκλικό ταξίδι στον αστικό χώρο των (la cité puits). Το μονοπάτι του Difool τον οδηγεί σε διάφορα συμβολικά και κυριολεκτικά επίπεδα: από τις υπόγειες σήραγγες που κατοικούνται από γενετικά μεταλλαγμένα όντα, στην όξινη λίμνη που κρύβει τις ανατρεπτικές δυνάμεις των ανταρτών, μέσα από το Anneau Rouge, μια περιοχή που συνδέεται που δρα ως το κέντρο της πορνείας και της χρήσης ναρκωτικών και εν τέλει στα ανώτερα κλιμάκια της αριστοκρατικής κοινωνίας και τα εξωγήινα πλάσματα με το όνομα Bergs. Στο αποκορύφωμα της αφήγησης, ο Difool φθάνει σε μια πνευματική επιφοίτηση με τη μορφή ενός οράματος του Δημιουργού, μόνο για να κατέβει για άλλη μια φορά, γυρνώντας πίσω χωρικό στρώμα της πόλης και επιστρέφοντας στην αρχική του κατάσταση της απέχθειας στα cité puits.

Αυτός η αφηγηματικός κύκλος αποτελεί μια κρίσιμη πρόκληση για την επέκταση της αφήγησης. Επειδή η ιστορία ολοκληρώνεται στο ίδιο σημείο από όπου ξεκίνησε, ουσιαστικά κλείνει τη γραμμική ανάπτυξη, καθιστώντας την επακόλουθη συνέχεια προβληματική. Το 1989, ο Jodorowsky και ο Moebius κυκλοφόρησαν μια παράπλευρη ιστορία οκτώ σελίδων που

διαδραματίζεται κατά την διάρκεια της κύριας ιστορία του The Incal. Αυτό το σύντομο κεφάλαιο λειτουργεί σαν μια ιστορία μέσα σε μια ιστορία, προσθέτοντας επιπλέον λεπτομέρειες στις περιπέτειες του John Difoof χωρίς να σπάσει την πρωταρχική ιστορία.

Οι διάφορες ιστορίες από το σύμπαν του Incal θα μπορούσαν να ερμηνευθούν ως εκδήλωση της τάσης της πολιτισμικής βιομηχανίας να εκμεταλλεύεται τις νέες ιστορίες για μέγιστο εμπορικό κέρδος. Δεν υπάρχει αμφιβολία για την εμπορική επιτυχία του έργου του Jodorowsky - οι ιστορίες του έχουν πουλήσει εκατοντάδες χιλιάδες αντίτυπα και έχουν μεταφραστεί σε έντεκα γλώσσες. Ωστόσο, παρά αυτή τη γενική δημοτικότητα, το The Incal κατέχει μια ξεχωριστή θέση στο ευρύτερο τοπίο του θεάματος. Αντί να προέρχεται από τον εμπορικό μηχανισμό της κινηματογραφικής βιομηχανίας και της βιομηχανίας των κόμικ, το The Incal εμφανίστηκε ως μια δημιουργική αντίδραση στην καταστολή της κινηματογραφικής μεταφοράς του Jodorowsky για το Dune από τα στούντιο του Hollywood. Σε μια συνέντευξη που δημοσιεύτηκε στο L' Année de la bande dessinée: 1981-1982, ο Jodorowsky προσδιόρισε ρητά το μέσο των κόμικ ως μια στρατηγική εναλλακτική λύση, αυτή που του επέτρεψε να παρακάμψει τους περιορισμούς και τη λογοκρισία που επιβάλλονταν από πολυεθνικά εταιρικά συμφέροντα. (Robert Neustadt, 1999).

«Σήμερα, αν θέλω να κάνω μια ταινία, πρέπει να περάσω από πολύ λογοκρισία. Δεν υπάρχουν ακόμη πολυεθνικές εταιρείες κόμικς. Έχει αρχίσει να συμβαίνει, θα γίνει, αλλά προς το παρόν είμαστε ακόμα στη Χρυσή Εποχή γιατί μπορούμε να παίζουμε ελεύθερα. Δεν θα κρατήσει πολύ. Μετά, θα πρέπει να εφεύρουμε μια άλλη τέχνη. Οι δημιουργοί κόμικς είναι οι πιο ελεύθεροι καλλιτέχνες στον κόσμο. Έχουν ακόμα τη δυνατότητα της ατομικότητας.»

Σε ένα πρώτο επίπεδο, ο Jodorowsky τοποθετεί τον εαυτό του ως μια αντισυμβατική φιγούρα. Ο ίδιος προσδιορίζεται ως ένας καλλιτέχνης που αντιστέκεται στις εμπορικές δυνάμεις της βιομηχανίας του πολιτισμού. Ωστόσο, παραδόξως, η ευρεία απήχηση και το μάρκετινγκ των διαφορετικών συνεχειών του Incal εμπλέκεται ενεργά με τις πολύ εμπορικές στρατηγικές που χρησιμοποιούν οι εταιρίες παραγωγής. Από μόνη της, η πράξη της επέκτασης και της επανεπεξεργασίας υλικού από το Incal η από οποιαδήποτε άλλο έργο δεν είναι ούτε ιδιαίτερα νέα ούτε άγνωστη στον καλλιτεχνικό κόσμο. Ωστόσο, το γεγονός ότι ο Jodorowsky ασχολείται τόσο σκόπιμα με τα θέματα της εμπορευματοποίησης και της επανάληψης τόσο στα κόμικ του όσο και στα βιβλία του υποδηλώνει μια πιο ανατρεπτική πρόθεση πίσω από την ενασχόλησή του με τη λαϊκή κουλτούρα. Η ανακύκλωση και η επανερμηνεία του προηγουμένως δημοσιευμένου

υλικού προκαλούν τη μεταμοντέρνα άποψη της τριβής μεταξύ αντιγραφής και πρωτοτύπου. Ο Jodorowsky όχι μόνο συνεχίζει να παράγει νέες εκδοχές των ιστοριών του, αλλά και οι ίδιες οι ιστορίες συχνά μιλούν για τη διαφορά μεταξύ εμφάνισης και πραγματικότητα, ειδικά σε κόσμους που διαμορφώνονται από την τεχνολογία και τον πολιτικό έλεγχο. Έτσι, ακόμη και ενώ συμμετέχει στη βιομηχανία του πολιτισμού, υπάρχει πιθανότητα να την κριτικάρει και εκ των έσω.

Ο Jodorowsky χρησιμοποιεί και κριτικάρει ταυτόχρονα τις στρατηγικές της πολιτιστικής βιομηχανίας. Το να κατηγοριοποιείται αποκλειστικά είτε ως ηγεμονική φιγούρα είτε ως ένας πολέμιος του συστήματος σημαίνει ότι παραβλέπουμε τη λεπτή και διαλεκτική φύση της ενασχόλησής του με τον καλλιτεχνικό κόσμο. Τα κόμικς του ενσωματώνουν μια περίπλοκη και αντανakλαστική σχέση με τον καπιταλισμό της αγοράς: έχουν επίγνωση της εμπλοκής τους με τους ίδιους τους εμπορικούς μηχανισμούς που επιδιώκουν να αμφισβητήσουν. Το *Incal* και τα σχετικά έργα καταδεικνύουν μια αυτοσυνείδητη κριτική που ξεδιπλώνεται μέσω και όχι εκτός ηγεμονικών τρόπων παραγωγής και διανομής (Robert Neustadt, 1999).

5.2 The Metabaron Universe.

Λαμβάνοντας υπόψη και μελετώντας τις παραπάνω θεωρίες των Groys, Bolter και Grusin καθρεφτίζονται, σχετικά με αυτό το μεγαλεπήβολο οικοδόμημα που προσπάθησε να δημιουργήσει ο Jodorowsky, οι θεωρίες της αρχειοθέτησης του καινούργιου, που είναι και ο τίτλος του πρώτου κεφαλαίου το βιβλίου του Groys και της διείσδυσης ενός μέσου σε ένα άλλο όπως διατύπωσαν οι Bolter και Grusin. Μετά την κατάρρευση της ολοκλήρωσης του οράματος του για το *Dune*, ο Jodorowsky επέστρεψε στη συγγραφή κόμικς, όπως είχε κάνει νωρίτερα στην καριέρα του με το *Fábulas Pánicas*. Ωστόσο, τη δεκαετία του 1980, είχε έναν νέο δημιουργικό συνεργάτη. Με το καλλιτεχνικό ταλέντο του Moebius στη διάθεσή του, ο Jodorowsky δεν χρειαζόταν πλέον να βασίζεται στις δικές του απλοϊκές εικονογραφήσεις για να ζωντανέψει τις όλο και πιο περίπλοκες εικαστικές ιδέες του, πολλές από τις οποίες είχαν προέλθει από τα σχέδια που είχαν φιλοτεχνηθεί για την αποτυχημένη διασκευή του στο *Dune*. Ενώ οι οικονομικοί και υλικοτεχνικοί περιορισμοί είχαν καταδικάσει την ταινία, το *Dune* του Jodorowsky, κατά κάποιο τρόπο, «ολοκληρώθηκε» μέσα από τα σχολαστικά δημιουργημένα σκίτσα του. Αν και αυτά τα

σενάρια δεν κυκλοφόρησαν ποτέ επίσημα, πολλές από τις ιδέες από αυτό το έργο βρήκαν μια εκλεπτυσμένη μορφή σε ένα νέο μέσο όπως αναφέρθηκε και παραπάνω με το Incal.

Η σειρά του Incal τελικά επεκτάθηκε με ένα πρίκουελ και ένα σετ από σίκουελ (Before the Incal, από το 1988 έως το 1995) και (After the Incal, 2000, και το The Final Incal, 2008 μέχρι το 2014), εδραιώνοντας περαιτέρω τη θέση της ως ορόσημο στο είδος των κόμικς επιστημονικής φαντασίας. Επίσης δημιουργήθηκαν πολλά άλλα έξτρα σετ από κόμικς που περιλαμβάνουν (The Metabarons, 1992-2003 The Technopriests, 1998-2006 Megalex, 1999-2008 Metabarons Genesis: Castaka, 2007-2013 Weapons of the Metabaron, 2008 and The Metabaron, 2015- 2018) (Michael Newell Witte, 2023).

Η ευρύτερη συλλογή αυτών των έργων είναι κοινώς γνωστή στους αναγνώστες ως «The Jodoverse» όνομα εμπνευσμένο από τον δημιουργό πίσω από τα όλα εγχειρήματα, ή εναλλακτικά, "The Metabaron Universe". Αυτά τα ονόματα αντικατοπτρίζουν το διασυνδεδεμένο δίκτυο αφηγήσεων που συνδέει τα διάφορα graphic novels που αναπτύχθηκαν μετά την πρωτοποριακή συνεργασία του Jodorowsky και του Moebius.

Το 1964, ο Jodorowsky, μαζί με τον Κολομβιανό συγγραφέα Rene Rebetez, επιμελήθηκαν δύο τεύχη του Crononaut, ενός περιοδικού επιστημονικής φαντασίας που συνδύαζε σουρεαλιστικά και ψυχεδελικά στοιχεία υπό την έννοια της «επιστημονικής φαντασίας πανικού» (ciencia ficción pánica). Ο Jodorowsky, στο πλευρό του Fernando Arrabal και του Roland Topor, ήταν μια ιδρυτική φυσιογνωμία του κινήματος του «πανικού», που προσπάθησε να ωθήσει τον ευρωπαϊκό σουρεαλισμό στα άκρα. Στόχος τους ήταν να ανατρέψουν τις συμβάσεις του σουρεαλισμού ενσωματώνοντας στοιχεία που παραδοσιακά απέρριπτε.

Το έργο του Jodorowsky στα κόμικς είναι βαθιά συνδεδεμένο με την ευρύτερη παράδοση της λατινοαμερικανικής επιστημονικής φαντασίας. Η εμφάνισή του στα graphic novel είναι μια φυσική προέκταση της μακράς και ποικιλόμορφης καλλιτεχνικής του καριέρας, η οποία περιλαμβάνει θέατρο σκιών, θέατρο και κινηματογραφική παραγωγή. Από πολλές απόψεις, τα κόμικς χρησιμεύουν ως μέσο που διασύνδεει αυτές τις διαφορετικές καλλιτεχνικές αναζητήσεις. Πιο συγκεκριμένα, η παραγωγή των κόμικς του μπορεί να θεωρηθεί ως άμεση συνέχιση της δουλειάς του ως σκηνοθέτης, ή ακόμα και ως υποκατάστατο μέσο που αντισταθμίζει τους πρακτικούς και οικονομικούς περιορισμούς που συχνά τον εμπόδιζαν να ζωντανέψει τα κινηματογραφικά του οράματα.

Ο ίδιος δηλώνει: *"Για μένα, τα τελευταία μου κόμικς είναι ταινίες. Αν δεν μπορώ να τα μετατρέψω σε ταινίες, τα κάνω κόμικς. Αν δεν με αφήσουν να μπω στην κινηματογραφική βιομηχανία, έχω την ατομική δύναμη να κάνω κόμικς"* (R. Neustadt, "Las prerrogativas de la imaginación: Una conversación con Alejandro Jodorowsky, 1996).

Δύο βασικές πτυχές προκύπτουν από αυτή την ανάλυση: πρώτον, η πρόταση του Jodorowsky για την σύνδεση μεταξύ graphic novel και κινηματογράφου και δεύτερον, πώς αυτή η ρευστή σχέση μεταξύ των μέσων επηρεάζει την αφηγηματική δομή των σεναρίων του, ιδιαίτερα με τον τρόπο που αμφισβητούν και διευρύνουν τις παραδοσιακές έννοιες της «καταγωγής» και της «ταυτότητας». Αυτές οι ιδέες χρησιμεύουν ως ένα χρήσιμο πλαίσιο για την εξέταση του σύμπαντος των Μεταβαρόνων (Metabarons), ενός έπους οκτώ τόμων που δημοσιεύτηκε από τους Les Humanoïdes Associés μεταξύ 1992 και 2003, το οποίο σχεδιάστηκε από τον Αργεντινικό εικονογράφο Juan Giménez.

Στη σύλληψή τους, οι Metabarons συνδυάζουν στοιχεία από διαστημική όπερα, επιστημονική φαντασία, ιαπωνικές πολεμικές παραδόσεις και αρχαία ελληνική τραγωδία, ξετυλίγοντας μια ιστορία που εκτείνεται σε έναν απροσδιόριστο αριθμό αιώνων. Η γενεαλογική δομή των Metabarons χρησιμεύει ως αφηγηματικό νήμα μέσα από το οποίο οι χαρακτήρες ταξιδεύουν σε τεράστια χρονικά διαστήματα. Η οπτική προσέγγιση του Giménez ενισχύει αυτή τη χρονική ρευστότητα, δημιουργώντας πάνελ με κινηματογραφικό ύφος. (Francisco Javier Fresneda-Casado, 2023)

Η χρονική δομή της αφήγησης υποστηρίζεται από εικόνες που καθοδηγούν το βλέμμα και το ρυθμό ανάγνωσης του αναγνώστη. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω μιας διπλής άρθρωσης των διατάξεων του σκίτσου όπου το φόντο της σελίδας έρχεται σε αντίθεση με τη διαδοχική διάταξη των σχεδίων στην σελίδα. Αυτές οι πλαισιωμένες εικόνες τμηματοποιούν και οργανώνουν τον χωροχρόνο, διακρίνοντας τη μια στιγμή από την άλλη, όπως και οι τεχνικές μοντάζ στο φιλμ. Μέσω αυτής της προσέγγισης, οι οκτώ τόμοι των Metabarons όχι μόνο αφηγούνται μια ιστορία, αλλά και αναδιαμορφώνει την αντίληψη του αναγνώστη για το χρόνο και την κίνηση, ενισχύοντας περαιτέρω το όραμα του Jodorowsky για τα κόμικς ως προέκταση της κινηματογραφικής αφήγησης.

Η χρονικότητα της αφήγησης των Μεταβαρόνων κατασκευάζεται μέσα από μια σύνθεση που αντικατοπτρίζει στενά τις κινηματογραφικές τεχνικές, με βινιέτες που μιμούνται το καδράρισμα και τη δημιουργία πλάνων ταινίας. Μέσα στο graphic novel, τεράστια διαστρικά

τοπία, έντονες σκηνές μάχης που απεικονίζονται μέσα από αντίθετα και κοντινά πλάνα και εκρήξεις μεγάλης κλίμακας που κατακλύζουν ολόκληρες σελίδες συμβάλλουν σε μια ξεχωριστή κινηματογραφική αισθητική. Για να κατανοήσουμε πλήρως τη σύνδεση μεταξύ της ταινίας και του έπος που δημιούργησαν οι Jodorowsky και Giménez, είναι χρήσιμο να εξετάσουμε βασικά στοιχεία που υπάρχουν στις ταινίες του Jodorowsky όπως *Fando y Lis* (1968), *El Topo* (1970) και *The Holy Mountain* (1973).

Οι ταινίες του Jodorowsky χαρακτηρίζονται από τη φιλοδοξία να μετατρέψουν την κινηματογραφική θέαση σε μια μυστικιστική, σχεδόν πνευματική εμπειρία. Αυτό είναι ιδιαίτερα εμφανές στη χρήση του συνεχούς πλάνου, που επιτρέπει ρευστές μεταβάσεις κατά τη διάρκεια μιας σκηνής, και στη συχνή χρήση κοντινών πλάνων, που τοποθετούν τον θεατή σε μια σχεδόν συγκρουσιακή σχέση με το παρατηρούμενο θέμα. Αυτές οι στιλιστικές επιλογές υποδηλώνουν δύο πιθανές προθέσεις: είτε ο Jodorowsky προσπάθησε να μετατρέψει την εικόνα της ταινίας σε άμεσο έναυσμα για μια διαφορετική αντίληψη της συνείδησης του θεατή, είτε το χρησιμοποίησε ως συμβολικό πλαίσιο, ένα στο οποίο η φαινομενική ασάφεια ή οι σουρεαλιστικές εικόνες γίνονται μέσο βαθύτερης, πιο διαισθητικής κατανόησης (Francisco Javier Fresneda-Casado, 2023).

Στο σύμπαν των *Metabarons*, αυτή η προσέγγιση μεταφέρεται στη μορφή κόμικ, όπου η οπτική αφήγηση είναι δομημένη ώστε να προκαλεί παρόμοιες γνωστικές και συναισθηματικές αντιδράσεις. Η κινηματογραφική επένδυση, οι δραματικές προοπτικές και η δυναμική αλληλουχία του έπους συνεργάζονται για να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ ταινιών και *graphic novel*, ενισχύοντας την πίστη του Jodorowsky στην διασύνδεση αυτών των καλλιτεχνικών μέσων.

Το *El Topo* είναι ιδιαίτερα ευθυγραμμισμένο με τα βασικά χαρακτηριστικά του *Spaghetti Western*, ενός είδους που έχει ήδη διαμορφωθεί από την γλώσσα των κόμικς, των *graphic novels* και της *pulp* αισθητικής. Αυτό το είδος, όπως και οι ταινίες του ίδιου του Jodorowsky, αγκαλιάζουν ένα ανατρεπτικό πνεύμα, που βρίσκεται σε πλήρη αντίθεση με το παραδοσιακό *western*, το οποίο συχνά υποστηρίζει ένα συντηρητικό, μυθοποιημένο όραμα για την αμερικανική δύση. Τα κλασικά γουέστερν τείνουν να απεικονίζουν την αμερικανική ήπειρο ως συνώνυμη με τις Ηνωμένες Πολιτείες: μια αχαρτογράφητη, άδεια γη ώριμη για κατάκτηση, με αυτόχθονες πληθυσμούς και άλλους κατοίκους να απεικονίζονται ως «πρωτόγονα» όντα. Αντίθετα, το *Spaghetti Western* εισάγει μια αλλαγή σε αυτή την αφήγηση, παραλλαγές που

αμφισβητούν τα ιδεολογικά της θεμέλια και ανοίγουν χώρο για ασάφεια, κριτική και εναλλακτικές αναγνώσεις. Ο Jodorowsky βασίζεται σε αυτό το πνεύμα της αναστάτωσης, ωθώντας ακόμη περισσότερο σε σουρεαλιστικό και συμβολικό έδαφος, υπονομεύοντας όχι μόνο τις συμβάσεις του είδους αλλά και τις αποικιακές λογικές που είναι ενσωματωμένες σε αυτές.

«Αυτές οι ταινίες οικειοποιήθηκαν εκ νέου βασικές εικόνες, πλοκές και καταστάσεις από το είδος, αποστραγγίζοντας τες από την ηθική και μυθική τους σημασία. Ωστόσο, μέσα από το πρίσμα της παρωδίας, της βίας και του σαδισμού, που ήταν σχολαστικά λεπτομερείς μέσω των κινηματογραφικών πλαισίων, μιας συχνά κορεσμένης και υπερφορτωμένης μουσικής και ενός ετερόκλητου καστ παράξενων χαρακτήρων, τα Spaghetti Western απέδειξαν μια ξεχωριστή εκδοχή του είδους» (W.Grady,2016).

Σύμφωνα με τον Grady υπάρχουν στιλιστικοί παραλληλισμοί μεταξύ του είδους που εισήγαγε Sergio Leone με την τριλογία του από Western: *A Fistful of Dollars* (1964), *For a Few Dollars More* (1965) and *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) και των κόμικς όπως το *Blueberry*, εικονογραφημένο από τον Jean "Mœbius" Giraud στον οποίο έχει γίνει ήδη αναφορά. Αυτές οι ομοιότητες αναδεικνύονται στον τρόπο με τον οποίο πλαισιώνονται και κόβονται οι σκηνές: τα μεγάλα τοπία εμφανίζονται με ευκρινή εστίαση και η χρήση αντίθετων λήψεων και κοντινών πλάνων αντικατοπτρίζει διατάξεις κόμικς. Σε ταινίες όπως το *Fando y Lis*, το *El Topo* και το *The Holy Mountain*, τεχνικές όπως το σπικάζ, η επεξεργασία ήχου και το μοντάζ επικαλύπτουν τον περίπλοκο ήχο πάνω από την εικόνα και συχνά κυριαρχούν σε αυτά όπως ακριβώς συμβαίνει στα πάνελ των *The Incal*, *Blueberry* και στους *Metabarons*. Ενώ το γουέστερν μπορεί να φαίνεται συμβατικό, η αναπαράστασή του τόσο στον έντυπο όσο και στον κινηματογράφο επαναπροσδιορίζει τη Δύση ως έναν σουρεαλιστικό και χαοτικό χώρο γεμάτο δημιουργικές δυνατότητες (W.Grady,2016).

Κεφάλαιο 6 Η έννοια της Προφητείας στα Έργα του Jodorowsky.

6.1 Το αρχέτυπο του προφήτη στα έργα του Jodorowsky.

Στις ταινίες του Alejandro Jodorowsky, συναντάμε συχνά χαρακτήρες που το κοινό τους αισθάνεται σαν βιβλικούς προφήτες. Μιλούν και ενεργούν με τρόπους που απηχούν στα παραδοσιακά προφητικά μηνύματα – κατακρίνοντας τη διαφθορά, προειδοποιώντας για

συνέπειες και μερικές φορές ακόμη και εκφράζοντας θεϊκές αλήθειες. Μερικοί από αυτούς τους χαρακτήρες φαίνονται σαν γνήσιοι αγγελιοφόροι, ενώ άλλοι εμφανίζονται ως ψευδοπροφήτες ή αμφισβητήσιμες φιγούρες. Επιπλέον, ο ίδιος ο Jodorowsky φαίνεται να μπαίνει σε έναν προφητικό ρόλο ως σκηνοθέτης, χρησιμοποιώντας τον κινηματογράφο για να μεταδώσει μεγάλα, πνευματικά μηνύματα στο κοινό του.

Είναι ευρέως αποδεκτό ότι ο Jodorowsky αντλεί από μια τεράστια γκάμα θρησκευτικών και πνευματικών παραδόσεων, που τις συνδυάζει με μοναδικούς και συχνά σουρεαλιστικούς τρόπους. Οι δύο γνωστές πνευματικές ταινίες του από τη δεκαετία του 1970, *El Topo* και *The Holy Mountain*, είναι γεμάτες με στοιχεία όπως αναγνώσεις Ταρώ, διδασκαλίες του Γκουρτζιέφ, αλχημεία, ταοϊσμός, βουδιστικές ιδέες και το πιο μεταμοντέρνο κύμα φιλοσοφίας. Αντλεί επίσης πολλά στοιχεία από τη Βίβλο, τόσο από την Παλαιά όσο και από την Καινή Διαθήκη. Η ερευνήτρια Ariana Huberman, η οποία έχει μελετήσει τον ρόλο του εβραϊκού μυστικισμού στο έργο της, επισημαίνει ότι η εβραϊκή κουλτούρα, η Καμπάλα και η λαογραφία είναι μερικές από τις πιο σημαντικές πηγές του υπερφυσικού στην αφήγηση του Jodorowsky (Huberman, 2009).

Οι ταινίες του Jodorowsky συχνά γίνονται αντιληπτές ως υπερβολικά πυκνές, υπερφορτωμένες με μια αφθονία συμβολικών και διακειμενικών αναφορών που μπορούν να συγκαλύψουν μια συνεκτική ερμηνεία. Ο George Melnyk, για παράδειγμα, παρατηρεί ότι «η αφθονία του βιβλικού συμβολισμού μπορεί να είναι συντριπτική», επισημαίνοντας μόνο μία από τις πολλές παραδόσεις από τις οποίες αντλεί έμπνευση ο Jodorowsky (George Melnyk, 2023). Οι κριτικοί όπως ο Jeremy Guida, που θεωρεί πως το έργο του Jodorowsky είναι κάπως υπερεκτιμημένο, υποστηρίζει ότι η εξάρτηση του σκηνοθέτη σε ένα εκλεκτικό και εκτεταμένο φάσμα υπαινιγμών οδηγεί σε μια αποπροσανατολιστική εμπειρία. Ο Guida, ειδικότερα, θεωρεί πως ο Jodorowsky είναι απλώς ένας σκηνοθέτης που «συνδυάζει τυχαία σύμβολα». Ομοίως, οι μελετητές Josetxo Cerdán και Miguel Fernández Labayen χαρακτηρίζουν την προσέγγιση του Jodorowsky ως αναρχική, υποδηλώνοντας ότι η χρήση του θρησκευτικού συμβολισμού στερείται συνοχής και αντίθετα ευθυγραμμίζεται πιο στενά με μια προσπάθεια εκβιασμού συναισθήματος από το κοινό (Guida, 2015). Ο D. H. Fleming επεκτείνει αυτή την κριτική υποστηρίζοντας ότι ο Jodorowsky λειτουργεί από μια μηδενιστική θέση, παράγοντας ταινίες χωρίς ενιαίο εννοιολογικό πλαίσιο (Fleming, 2020).

Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ότι ενώ ο κινηματογράφος του Jodorowsky μπορεί να πλησιάζει στο τυπικό και θεματικό χάος, αυτό δεν αποκλείει την παρουσία

ουσιαστικών συνδέσεων μέσα στη φαινομενική διαταραχή. Ο Ben Cobb διατυπώνει μια τέτοια προοπτική, υποστηρίζοντας ότι αν και η συμβολική πολυπλοκότητα του Jodorowsky μπορεί αρχικά να φαίνεται μπερδεμένη ή υπερβολική, μια βαθύτερη συνοχή εμφανίζεται συχνά μετά από πιο προσεκτική εξέταση (Cobb,2007) . Ομοίως, ο Robert Neustadt ερμηνεύει την αισθητική της σύγχυσης στο έργο του Jodorowsky ως σκόπιμη, ένα μέσο κατασκευής πολύ-επίπεδων φιλοσοφικών και πνευματικών ιδεών. Η παρούσα ανάλυση υιοθετεί αυτήν την ερμηνευτική στάση, επιδιώκοντας να αποκαλύψει τις εννοιολογικές δομές που ενσωματώνονται σε ταινίες που, κατά καιρούς, μπορεί να φαίνεται ότι προσεγγίζουν την ασυνέπεια (Robert Neustadt).

Μέσα στον εκτεταμένο αριθμό αναφορών, εικόνων και συμβολικών μοτίβων που χαρακτηρίζουν το κινηματογραφικό έργο του Jodorowsky από τη δεκαετία του 1970, ένα ευδιάκριτο και επαναλαμβανόμενο θεματικό νήμα είναι ο προφητικός τρόπος που έχει τις ρίζες του στην Ιουδαϊκή παράδοση και στη συνέχεια επεκτείνεται στον Χριστιανισμό. Αν και ο Jodorowsky έχει καλλιεργήσει την αντίληψη μιας διεθνούς και παγκόσμιας δημιουργικής φιγούρας, το βιογραφικό του υπόβαθρο είναι ριζωμένο στην εβραϊκή οικογενειακή του καταγωγή. Όπως σημειώνει, ωστόσο, η Ariana Huberman, η σχέση του Jodorowsky με την εβραϊκή κληρονομιά του χαρακτηρίζεται από έναν βαθμό αμφιθυμίας και πολυπλοκότητας. Μεγαλωμένος στην κατά κύριο λόγο καθολική Χιλή, ο Jodorowsky βρισκόταν σε ένα σταυροδρόμι πολλαπλών θρησκευτικών και πολιτιστικών πλαισίων. Οι ταινίες και τα γραπτά του, ωστόσο, καταδεικνύουν μια διαρκή δέσμευση με τον προφητικό λόγο που υπάρχει τόσο στις εβραϊκές όσο και στις χριστιανικές παραδόσεις, υποδηλώνοντας όχι μόνο την εξοικείωση αλλά και κριτική επίγνωση αυτής της δια-θρησκευτικής συνέχειας.

Οι κινηματογραφικές παραγωγές του Jodorowsky από τη δεκαετία του 1970 παρουσιάζουν μια βαθύτερη ευθυγράμμιση με την προφητική παράδοση από ό,τι συνήθως τους αναγνωρίζεται. Σε αντίθεση με τις προσδοκίες που διαμορφώθηκαν από τη συσχέτισή του με το ριζοσπαστικό και εικονοκλαστικό ήθος της αντικουλτούρας της δεκαετίας του 1960-1970, αυτές οι ταινίες συχνά επικαλούνται και βασίζονται σε θέματα αμαρτίας, κρίσης, τιμωρίας και μετάνοιας. Αυτά τα στοιχεία δεν είναι μόνο σαφώς αναγνωρίσιμα και αποδίδονται με συνέπεια στα έργα του, αλλά, σε ορισμένες περιπτώσεις, παίρνουν μια εκπληκτικά συμβατική, αν όχι αναμφισβήτητη οπισθοδρομική διατύπωση. Αυτό το παράδοξο υπογραμμίζει την πολυπλοκότητα του καλλιτεχνικού οράματος του Jodorowsky, όπου η ανατρεπτική αισθητική συνυπάρχει με τα παραδοσιακά ηθικά πλαίσια. Περισσότερες πληροφορίες για τις εννοιολογικές

βάσεις και τις φιλοδοξίες πίσω από το έργο του μπορούν να βρεθούν και στο Jodorowsky's Dune (2013), ένα ντοκιμαντέρ σε σκηνοθεσία του Frank Pavich. Η ταινία ανασυνθέτει την εγκαταλελειμμένη κινηματογραφική μεταφορά του Dune μέσα από πρωτότυπα σενάρια και συνεντεύξεις με τον Jodorowsky και τη δημιουργική του ομάδα –άτομα που αναφέρει ως «πνευματικούς πολεμιστές» του– προσφέροντας πολύτιμο πλαίσιο στις πνευματικές και ιδεολογικές επενδύσεις που διαμόρφωσαν το έργο (Naomi Lindstrom, 2023).

6.2 Το Dune σαν αλληγορία προφητείας για τον κινηματογράφο.

Αν και ο Alejandro Jodorowsky δεν είχε ποτέ την ευκαιρία να μεταφέρει την δίκη του εκδοχή σχετικά με το Dune στην οθόνη, τα υλικά που σώζονται από το έργο δείχνουν ξεκάθαρα ότι θα είχε συνεχίσει και θα βάθυνε το ενδιαφέρον του για προφητικά θέματα. Ενώ μια έκδοση του σεναρίου που αποδίδεται στον Jodorowsky κυκλοφορεί στο διαδίκτυο, ο ίδιος αμφισβήτησε την αυθεντικότητά της. Η πιο αξιόπιστη πηγή για το έργο παραμένει το ντοκιμαντέρ Jodorowsky's Dune του 2013, σε σκηνοθεσία Frank Pavich. Παρά τον τίτλο της, η ταινία δεν περιέχει κανένα πραγματικό στιγμιότυπο από την ταινία, αλλά κάνει μια συναρπαστική δουλειά στην ανακατασκευή του πώς θα μπορούσε να έμοιαζε η ταινία χρησιμοποιώντας εικόνες και συνεντεύξεις με τον Jodorowsky και τους συνεργάτες του.

Από την αρχή του ντοκιμαντέρ, είναι ξεκάθαρο ότι ο Jodorowsky είδε το Dune ως ένα βαθιά πνευματικό, ακόμη και προφητικό, έργο. Εμφανίζεται νωρίς στην οθόνη για να δηλώσει: «Η φιλοδοξία μου με τον Dune ήταν τεράστια. Έτσι, αυτό που ήθελα ήταν να δημιουργήσω έναν προφήτη» (Jodorowsky, 2013). Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, ενισχύει αυτή την ιδέα όχι μόνο οραματιζόμενος τον χαρακτήρα του Paul ως μια φιγούρα που παραπέμπει σε προφήτη, αλλά παρουσιάζεται και ο ίδιος επίσης, με πολλούς τρόπους, ως προφήτης-σκηνοθέτης. Απέρριψε ακόμη και τη συνεργασία με τον θρύλο των ειδικών εφέ Ντάγκλας Τράμπουλ, ισχυριζόμενος ότι ο Τράμπουλ δεν είχε το πνευματικό βάθος που χρειαζόταν για αυτό που αποκαλούσε «μια ταινία που ήταν προφήτης».

Ο Jodorowsky έδωσε ιδιαίτερη έμφαση σε δύο χαρακτήρες από το αρχικό μυθιστόρημα: τον Paul Atreides και τον Βαρόνο Vladimir Harkonnen. Ο Paul, φυσικά, έχει ήδη προφητικές ιδιότητες στο βιβλίο του Frank Herbert, έχει οράματα για το μέλλον και τη δύναμη να επηρεάζει τους άλλους με τα λόγια του. Αλλά ο Jodorowsky επέκτεινε αυτή την προοπτική, μετατρέποντας

τον Πολ σε ένα είδος μεσσιανικής φιγούρας συγχωνευμένο με στοιχεία σκέψης βαθιά φιλοσοφικά και εναρμονισμένο με τα αρχετυπικά χαρακτηριστικά ενός προφήτη. Επέλεξε τον δικό του γιο, τον Brontis, για τον ρόλο και τον υπέβαλε σε μια έντονη εκπαίδευση στις πολεμικές τέχνες. Το αποτέλεσμα ήταν ένας χαρακτήρας που ο ίδιος τον περιέγραψε ως ένα «ανώτερο όν» κάποιος που συνδυάζει την προφητεία, τη διεύρυνση της συνείδησης και τη σωματική ικανότητα (Pavich 2013).

Αυτό το όραμα του Dune ταιριάζει απόλυτα στο ευρύτερο έργο του Jodorowsky, όπου τα θέματα της πνευματικής αφύπνισης, της διορατικότητας του οραματισμού και της προσωπικής μεταμόρφωσης είναι συχνά στο επίκεντρο. Παρόλο που η ταινία δεν έγινε ποτέ, το Dune του Jodorowsky δείχνει πόσο πλήρως το έργο προοριζόταν να είναι μια άλλη έκφραση της προφητικής φαντασίας του.

Αν ο Paul Atreides επρόκειτο να είναι ένας από τους πολλούς παράξενους και ισχυρούς προφήτες της φιλμογραφίας του Jodorowsky, τότε ο Βαρόνος Χαρκόνεν σχεδιάστηκε ξεκάθαρα ως το αντίθετό του ως ένα σύμβολο ηθικής και πνευματικής παρακμής. Όπως στο El Toro και στο The Holy Mountain, ο Jodorowsky χρησιμοποίησε τη λαιμαργία ως οπτική ένδειξη για βαθύτερη διαφθορά. Για τον ρόλο του Βαρόνου επέλεξε τον Όρσον Γουέλς, ο οποίος μέχρι τότε είχε τη φήμη για το υπερβολικές του τάσεις σχετικά με φαγητό και το ποτό. Στο Dune του Jodorowsky, υπάρχει ακόμη και ένα σκίτσο του Βαρόνου με ένα κομμάτι κρέας να κρέμεται από το στόμα του, ένα είδος οπτικής συντομογραφίας για τον εκφυλισμό και την τέρψη του (Naomi Lindstrom, 2023).

Ο προφητικός τόνος της ταινίας έχει τονιστεί από τον κριτικό Clément Pelissier στο δοκίμιό του “From Filmmaker to Prophet”. Σύμφωνα με τον Pelissier, η φιλοδοξία του Jodorowsky να προσαρμόσει το Dune προήλθε από ένα πνευματικό και φιλοσοφικό μέρος, ένα όραμα που το Hollywood, προτείνει, πιθανότατα θα έβρισκε πολύ ριζοσπαστικό. Φτάνει στο σημείο να αποκαλεί την ταινία, αν είχε γυριστεί, «προφητική ταινία» και αναφέρεται στον ίδιο τον Jodorowsky ως «ο προφήτης του κινηματογράφου μας».

Αλλά ο Pelissier δεν σταματά εκεί. Ζωγραφίζει επίσης τον Jodorowsky ως ένα είδος πνευματικού ηγέτη, «έναν ηγέτη των ανθρώπων, έναν αρχηγό ή έναν γκουρού». Αυτή η ποικιλία ρόλων ταιριάζει με τη συνολική προσέγγιση του Jodorowsky: δεν σκηνοθετεί απλώς ταινίες, αλλά προσφέρει διδασκαλίες, οράματα και προκλήσεις. Μέσα στον κόσμο που δημιουργεί, η

φιγούρα του προφήτη είναι ένα υβρίδιο, εν μέρει οραματιστής, εν μέρει δάσκαλος, εν μέρει επαναστάτης (Clément Pelissier 2020).

Όλα τα στοιχεία που έχουμε υποδηλώνουν ότι το Dune θα ήταν ένα άλλο έργο που διαμορφώθηκε από αυτή την προφητική ευαισθησία. Όχι μόνο ο ήρωας σχεδιάστηκε σύμφωνα με μια μεσσιανική φιγούρα, αλλά ο κακός ενσάρκωσε το είδος της αμαρτίας και της υπερβολής που ο Jodorowsky επικρίνει με συνέπεια. Δεν θα ήταν τόσο μια παραδοσιακή ταινία επιστημονικής φαντασίας όσο μια άλλη είσοδος στο πνευματικό, κινηματογραφικό σύμπαν που χτίζει στα μέσα ενημέρωσης.

Με αυτόν τον τρόπο η ίδια η απόπειρα δημιουργίας αυτής της ταινίας λαμβάνει τον ρόλο του προφήτη. Ο «θάνατος» της έγινε το έναυσμα και η έμπνευση για την δημιουργία τόσων άλλων έργων.

Η δημιουργική ομάδα πίσω από το Dune του Jodorowsky συνέχισε να συνεισφέρει σε σπουδαία έργα επιστημονικής φαντασίας. Ο Dan O'Bannon έγραψε το σενάριο για το Alien (1979), φέρνοντας μαζί τον H.R. Giger όπως αναλύθηκε και παραπάνω, τα σχέδια του οποίου έγιναν εμβληματικά μέσα στο είδος. Η καλλιτεχνική επιρροή του Moebius επεκτάθηκε σε ταινίες όπως το Blade Runner, The Fifth Element και The Matrix, διαμορφώνοντας τις οπτικές τους αφηγήσεις. Τα εννοιολογικά πλαίσια που αναπτύχθηκαν για το Dune διαπέρασαν αυτές τις ταινίες, ενσωματώνοντας τις οραματικές ιδέες του Jodorowsky στον ιστό του σύγχρονου κινηματογράφου επιστημονικής φαντασίας. Ενώ το Dune του Jodorowsky δεν υλοποιήθηκε ποτέ στην οθόνη, η εννοιολογική του κληρονομιά διαρκεί. Το φιλόδοξο όραμα του έργου και η επακόλουθη διασπορά των δημιουργικών του στοιχείων επηρέασαν σημαντικά την εξέλιξη του κινηματογράφου επιστημονικής φαντασίας, δείχνοντας πώς ακόμη και τα απραγματοποίητα έργα μπορούν να αφήσουν ανεξίτηλο το σημάδι στο καλλιτεχνικό τοπίο.

Οι «πνευματικοί πολεμιστές» του έργου μετέφεραν το μήνυμα στην μετέπειτα πορεία τους στην βιομηχανία και ουσιαστικά εκπλήρωσαν σε ένα βαθμό το όραμα του σκηνοθέτη. Όπως αναφέρει και ο ίδιος στο ντοκιμαντέρ «Θα αλλάξουμε τον κόσμο» (Naomi Lindstrom, 2023).

Κεφάλαιο 7 : Συμπεράσματα.

Η παρούσα μελέτη ανέλαβε να διερευνήσει τη σύνθετη και αλληλεπιδραστική σχέση μεταξύ τέχνης, τεχνολογίας και πολιτισμού, εξετάζοντας ειδικότερα τη θέση και την εξέλιξη του

κινηματογράφου, του animation και των κόμικς μέσα σε ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο κοινωνικό και τεχνολογικό περιβάλλον. Κεντρικός άξονας της ανάλυσης υπήρξε η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα μέσα αυτά όχι μόνο αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αλλά και πώς επηρεάζονται από τις θεωρητικές αναζητήσεις γύρω από την έννοια της καινοτομίας, της δημιουργικότητας και της διαμεσικότητας (remediation). Ειδική μνεία έγινε στη θεωρία του Boris Groys για τη φύση της καινοτομίας στη σύγχρονη πολιτισμική παραγωγή και στην ανάλυση των Bolter και Grusin για τη διαμεσικότητα των νέων μέσων. Έμπνευση για την εκπόνηση της μελέτης και κεντρικό σημείο καθ' όλη την διάρκεια της αποτελεί η πορεία και το έργο του Alejandro Jodorowsky, ο οποίος ενσάρκωσε με μοναδικό τρόπο τη συγχώνευση μορφών τέχνης, αφηγήσεων και πολιτισμικών παραδόσεων. Στόχος της παρούσας εργασίας είναι όχι μόνο η περιγραφή αυτών των φαινομένων, αλλά κυρίως η ερμηνεία τους υπό το πρίσμα της σύγχρονης πολιτισμικής θεωρίας και η ανάδειξη των δομικών μηχανισμών που αναπαράγουν, επανερμηνεύουν και αναδιαμορφώνουν την έννοια του "νέου" στις τέχνες και τα μέσα.

7.1 Η Εξέλιξη του Κινηματογράφου και του Animation.

Η εξέλιξη του κινηματογράφου, από τις απαρχές του στο τέλος του 19ου αιώνα μέχρι τις σύγχρονες μορφές του, φανερώνει μια συνεχή προσπάθεια συνδυασμού τεχνικής και δημιουργικότητας. Στην αρχή, ο κινηματογράφος θεωρήθηκε ως μία τεχνολογική προέκταση της φωτογραφίας, με κύριο στόχο την καταγραφή της κίνησης και της πραγματικότητας. Η συμβολή του μοντάζ ως τεχνικής και αισθητικής πρακτικής υπήρξε καθοριστική για τη μεταμόρφωση του κινηματογράφου από απλή αναπαράσταση της πραγματικότητας σε τέχνη της αφήγησης και της συναισθηματικής δόμησης. Μέσω της διαδοχής πλάνων, του ρυθμού και της δυναμικής σχέσης εικόνων, το φιλμ απέκτησε τη δυνατότητα να δημιουργεί νέες, αυτόνομες πραγματικότητες, προσφέροντας στο κοινό όχι απλώς μια αντανάκλαση του κόσμου, αλλά μία ανασυγκρότηση της εμπειρίας της ζωής.

Η εξέλιξη αυτή συνεχίστηκε με την έλευση του ήχου, του χρώματος, και αργότερα με την ανάπτυξη τεχνικών όπως το 3D και τα ψηφιακά εφέ. Καθώς τα τεχνολογικά μέσα διευρύνθηκαν, ο κινηματογράφος διεύρυνε τα εκφραστικά του όρια, ερχόμενος σε ανοιχτό διάλογο με άλλες τέχνες και μέσα, γεγονός που καθιστά εμφανή τη διαμεσικότητα του.

Ανάλογη πορεία ακολούθησε και το animation. Ενώ αρχικά εμφανίστηκε ως τεχνικό παρακλάδι του κινηματογράφου, με στόχο την επέκταση της κίνησης πέρα από τους περιορισμούς της φυσικής πραγματικότητας, σταδιακά απέκτησε αυτονομία και δικό του κώδικα. Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης, το animation αποστασιοποιείται από τις άμεσες κοινωνικές και πολιτισμικές αναφορές, επιτρέποντας τη δημιουργία εναλλακτικών κόσμων και αφηγήσεων που δεν υπακούουν αναγκαστικά στους φυσικούς νόμους.

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη συγχώνευση του animation με τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες. Το πέρασμα από το σχέδιο στο χέρι στο τρισδιάστατο ψηφιακό animation σηματοδότησε μια τομή, όχι μόνο τεχνική αλλά και αισθητική, αναδιαμορφώνοντας ριζικά την εμπειρία του θεατή και τις προσδοκίες από το κινούμενο σχέδιο ως καλλιτεχνική μορφή.

7.2 Τα Κόμικς ως Υβριδική Μορφή Μέσου.

Τα κόμικς συνιστούν έναν ιδιαίτερο και άκρως γόνιμο χώρο πολιτισμικής παραγωγής, στον οποίο η εικόνα και ο λόγος συνυπάρχουν σε ένα ενιαίο αφηγηματικό σύστημα. Από τις πρώτες μορφές διαδοχικών εικονογραφήσεων έως τα σύγχρονα graphic novels, τα κόμικς επιδεικνύουν μια αξιοσημείωτη ικανότητα να προσαρμόζονται και να εξελίσσονται σύμφωνα με τις κοινωνικές, τεχνολογικές και πολιτισμικές συνθήκες της κάθε εποχής.

Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο και το animation, τα κόμικς παραμένουν στενά συνδεδεμένα με την υλική υπόσταση του έντυπου μέσου.

Η έννοια της διαμεσικότητας είναι κεντρική στην κατανόηση της φύσης των κόμικς. Όπως υποστηρίζουν οι Bolter και Grusin, κάθε νέο μέσο αναδομεί τα παλαιότερα, και στα κόμικς μπορούμε να παρατηρήσουμε αυτή την αλληλεπίδραση με ιδιαίτερη σαφήνεια. Τα κόμικς αντλούν στοιχεία από τη λογοτεχνία (αφήγηση, διαλογική δομή), τις εικαστικές τέχνες (σχεδιαστική τεχνική, αισθητική απόδοση), και τον κινηματογράφο (συνθέσεις κάδρου, κίνηση μέσω ακολουθίας εικόνων).

Η εικόνα και το κείμενο στα κόμικς δεν είναι απλώς δύο ανεξάρτητα στοιχεία που συνυπάρχουν, αλλά συνεργάζονται για να δημιουργήσουν μια πιο σύνθετη, πολυδιάστατη αναπαράσταση του κόσμου, κάτι που είναι δύσκολο να αποδοθεί μέσω άλλων μέσων όπως το κείμενο ή η εικόνα μόνο. Συγκεκριμένα, τα κόμικς είναι μοναδικά στο ότι συνδυάζουν και

αξιοποιούν πολλές διαφορετικές χρονικές και σημειολογικές στρώσεις για να μεταδώσουν το μήνυμά τους με έναν τρόπο που δύσκολα μπορεί να αναπαραχθεί αλλού.

7.3 Η Θεωρία της Καινοτομίας και της Δημιουργικότητας κατά τον Boris Groys.

Η θεωρητική συμβολή του Boris Groys στην κατανόηση της έννοιας της καινοτομίας αποτελεί κεντρικό άξονα για τη σύγχρονη πολιτισμική ανάλυση. Ο Groys προτείνει μία ριζική ανατροπή της παραδοσιακής αντίληψης περί δημιουργικότητας, αποδομώντας τα θεολογικά και ρομαντικά στερεότυπα που συνδέουν τη δημιουργία με τη θεϊκή έμπνευση και το ασυνείδητο. Για τον Groys, η καινοτομία δεν είναι αποτέλεσμα μιας αυθόρμητης, εσωτερικής παρόρμησης.

Η σύγχρονη καινοτομία, σύμφωνα με τον Groys, καθίσταται δυνατή μόνο μέσα από την κριτική επανερμηνεία των παραδόσεων που έχουν ήδη εδραιωθεί. Κάθε νέο έργο τέχνης ή πολιτιστικό προϊόν ορίζεται σε αντιδιαστολή προς ένα υπάρχον αρχείο. Επομένως, η καινοτομία δεν προκύπτει στο κενό αλλά αποτελεί αποτέλεσμα της συνεχούς διαλεκτικής μεταξύ παλαιού και νέου, μεταξύ αναγνώρισης και ανατροπής.

Αυτή η προσέγγιση φωτίζει τις διαδικασίες μέσω των οποίων τα πολιτισμικά προϊόντα αποτιμώνται, εγκρίνονται ή απορρίπτονται από την κοινωνία. Ο Groys υπογραμμίζει ότι σε μια κοινωνία κορεσμένη από πληθώρα εικόνων, έργων και επιρροών, η γνήσια καινοτομία καθίσταται ολοένα και πιο δύσκολα αναγνωρίσιμη. Το νέο συχνά συγχέεται με το απλώς διαφορετικό, ενώ η πρωτοτυπία απειλείται από τη μηχανιστική αναπαραγωγή μορφών χωρίς ουσιαστικό μετασχηματισμό.

Αυτή η κριτική θέση επιτρέπει την κατανόηση του σύγχρονου πολιτισμού όχι ως μιας σφαίρας αδιάκοπης προόδου και ρήξης, αλλά ως ενός πεδίου συνεχούς επανεγγραφής, όπου κάθε καινοτόμο έργο πρέπει να αποτιμηθεί σε σχέση με άλλα υπάρχοντα έργα.

Επιπλέον, ο Groys τονίζει ότι η οικονομική και θεσμική διάσταση είναι άρρηκτα δεμένη με την παραγωγή και τη δημιουργία του καινούργιου. Η αγορά, τα μουσεία, τα πανεπιστήμια και οι πολιτιστικοί θεσμοί διαμορφώνουν τα κριτήρια με βάση τα οποία αποδίδεται αξία στα νέα έργα.

Η θεωρία αυτή είναι κρίσιμη για την κατανόηση της σύγχρονης κατάστασης των μέσων, της τέχνης και του πολιτισμού, όπου οι έννοιες της δημιουργικότητας και της καινοτομίας δεν

μπορούν πλέον να αποσυνδεθούν από την αγορά και την πολιτισμική διαχείριση του παρελθόντος.

7.4 Η Διαμεσικότητα και η Εξέλιξη των Μέσων.

Η έννοια της διαμεσικότητας (remediation), όπως αναπτύχθηκε από τους Bolter και Grusin, αναφέρει ότι η ιστορία των μέσων δεν μπορεί να εξηγηθεί ως μια διαδικασία όπου κάθε νέο μέσο εκτοπίζει το παλιό. Αντίθετα, τα νέα μέσα γεννιούνται μέσω της αναπροσαρμογής και της ενσωμάτωσης στοιχείων προηγούμενων μέσων.

Η διαμεσικότητα επισημαίνει ότι κάθε νέο μέσο επιχειρεί να ανανεώσει την αισθητική εμπειρία μέσω δύο αντικρουόμενων λογικών: της αμεσότητας (immediacy) και της υπερμεσικότητας (hypermediacy). Από τη μία, η αμεσότητα αναζητά να αποφύγει εξολοκλήρου το ίδιο το μέσο, προκειμένου να προσφέρει στο κοινό μια διαφανή εμπειρία. Από την άλλη, η υπερμεσικότητα προβάλλει τη διαδικασία της διαμεσολάβησης, τονίζοντας την ύπαρξη και τον συνδυασμό των μέσων.

Αυτή η διαλεκτική μεταξύ αμεσότητας και υπερμεσικότητας είναι εμφανής σε όλη την ιστορία της τεχνολογίας των μέσων, αλλά καθίσταται ιδιαίτερα έντονη στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή. Ο σύγχρονος κινηματογράφος παραδείγματι προσπαθεί να επιτύχει τον μέγιστο ρεαλισμό μέσω της χρήσης CGI αλλά ταυτόχρονα και την τεχνολογική πρόοδο μέσω της χρήσης αυτών των εφέ.

7.5 Ενσωματωμένο νόημα

Σύμφωνα με την θεμελιώδη θεωρία του Arthur Danto ένα έργο τέχνης δεν ορίζεται από την υλική του υπόσταση, αλλά από το νόημα που ενσωματώνει και το πλαίσιο στο οποίο γίνεται αντιληπτό. Παρόλο που το Dune δεν ολοκληρώθηκε ποτέ ως ταινία, μετατράπηκε σε μια εννοιολογική οντότητα που αναβιώνει διαρκώς μέσα από κόμικς, κινούμενα σχέδια και κινηματογραφικά στυλ. Τελικά, η περίπτωση του Dune αποδεικνύει πως ένα έργο μπορεί να είναι τέχνη χωρίς να έχει υλοποιηθεί, αρκεί να βρίσκεται μέσα σε ένα θεσμικό και εννοιολογικό πλαίσιο που του αποδίδει καλλιτεχνική πρόθεση. Αυτό υπογραμμίζει τη σημασία της «artworld»

κοινότητας στην οποία αναφέρεται ο Danto και ενισχύει τη θέση του ότι η κατανόηση ενός έργου τέχνης εξαρτάται από το πνευματικό και πολιτισμικό του πλαίσιο.

7.6 Αυτονομία του καλλιτεχνικού οράματος.

Η ανάλυση του Dune του Jodorowsky μέσα από το πρίσμα της πολιτιστικής παραγωγής επιβεβαιώνει βασικές αρχές του Pierre Bourdieu, κυρίως γύρω από την έννοια της αυτονομίας του καλλιτεχνικού πεδίου. Το γεγονός ότι το έργο δεν ολοκληρώθηκε κινηματογραφικά αλλά απέκτησε σχεδόν μυθική υπόσταση μεταξύ δημιουργών και κοινού, υποδεικνύει πως η αναγνώριση στο πεδίο της τέχνης δεν εξαρτάται απαραίτητα από την εμπορική ή πρακτική επιτυχία, αλλά από τη θέση που καταλαμβάνει το έργο στο εσωτερικό του καλλιτεχνικού χώρου.

Επιπλέον, αναδεικνύει τη διττή δομή του πεδίου, με την αντιπαράθεση μεταξύ αυτονομίας (καλλιτεχνικό όραμα, καινοτομία) και ετερονομίας (στούντιο παραγωγής, αγορά). Ο Jodorowsky απορρίπτει την ετερονομία και αποτυγχάνει εμπορικά, αλλά η αποτυχία του λειτουργεί ως απόδειξη καλλιτεχνικού οράματος, ενισχύοντας το συμβολικό του κύρος, όπως συμβαίνει με πολλές μορφές avant-garde που μελετά ο Bourdieu.

7.7 Dune.

Η κινηματογραφική και συνολικότερη καλλιτεχνική δραστηριότητα του Alejandro Jodorowsky λειτουργεί ως εφαρμοσμένο παράδειγμα αυτών των θεωρητικών ρευμάτων. Ο Jodorowsky, συνδυάζοντας τον κινηματογράφο με το θέατρο, τη λογοτεχνία και το κόμικ, αναδεικνύει την τέχνη ως μια πράξη μετάβασης, μεταμόρφωσης και επανερμηνείας των προσωπικών, κοινωνικών και πολιτισμικών ταυτοτήτων. Μέσα από την πολιτισμική του διαδρομή και τη ριζοσπαστική του αισθητική, καθίσταται φανερό ότι η δημιουργικότητα δεν είναι μια ατομική έκλαμψη, αλλά το αποτέλεσμα μιας διαρκούς συνομιλίας με τη συλλογική μνήμη και τις πολιτισμικές πρακτικές.

Η κληρονομιά του Dune του Jodorowsky συνεχίστηκε από εκεί που σταμάτησε: στα στούντιο. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ο Jodorowsky έστειλε ένα βιβλίο με ιδέες, το The Dune Book, με εικόνες και ένα ολοκληρωμένο σενάριο, σε όλα τα μεγάλα αμερικανικά στούντιο. Αυτά τα στούντιο κράτησαν το βιβλίο και αργότερα χρησιμοποίησαν τα σχέδια των

ιδεών του σε πολλές ταινίες επιστημονικής φαντασίας όπως οι Flash Gordon, Star Wars, Contact, The Terminator, The Matrix, Blade Runner και, κυρίως, Alien. Αλλά το Alien δεν δανείστηκε απλώς από τα σχέδια. Ουσιαστικά υιοθέτησε ολόκληρη την δημιουργική ομάδα. Ο καλλιτέχνης οπτικών εφέ Dan O'Bannon, ο οποίος είχε εργαστεί στο Dune, έγραψε την αρχική ιστορία του Alien, "Memory", πριν καταρρεύσει το project Dune. Στη συνέχεια, ο O'Bannon την ξαναέγραψε στο σενάριο του Alien. Ο H.R. Giger, γνωστός για το έργο του με το Alien, αρχικά ενέπνευσε τα σχέδια των πλασμάτων και συνέβαλε στα σχέδια. Οι Moebius και Chris Foss προσλήφθηκαν επίσης για περισσότερες ιδέες, ενώ ο Ridley Scott, ο οποίος είχε το δικό του αποτυχημένο project Dune, επιλέχθηκε ως σκηνοθέτης. Η ταινία σημείωσε τεράστια επιτυχία, κερδίζοντας πάνω από 200 εκατομμύρια δολάρια και λαμβάνοντας αρκετές υποψηφιότητες για Όσκαρ, συμπεριλαμβανομένης μιας νίκης για τα Καλύτερα Οπτικά Εφέ. Ακόμα και το Prometheus, ένα prequel του Alien το 2012, ενσωμάτωσε concept art του Dune, ειδικά το Κάστρο Harkonnen, δείχνοντας πώς το όραμα του Jodorowsky για το Dune εξακολουθεί να έχει απήχηση στο Hollywood.

Η κατάρρευση του πρότζεκτ Dune ήταν ένα βαρύ πλήγμα για τον Jodorowsky. Μετακόμισε στην Ινδία για ένα διάστημα και σκηνοθέτησε το Tusk, το οποίο έγινε διαβόητο για την κακή υποδοχή του, παρόμοιο με το Star Wars Holiday Special όσον αφορά την κληρονομιά του. Αργότερα επέστρεψε με την ψυχολογική ταινία τρόμου Santa Sangre του 1989, η οποία, αν και επαινέθηκε για τη μοναδική της αφήγηση πληγώθηκε από την βαθμολογία NC-17 και απέτυχε εμπορικά. Για να τα βγάλει πέρα, ο Jodorowsky συμφώνησε να σκηνοθετήσει το The Rainbow Thief, όπου δεν είχε δημιουργικό έλεγχο. Η εμπειρία τον άφησε απογοητευμένο και εμβάθυνε την αντιπάθειά του για το σύστημα των στούντιο. Ωστόσο, ο Jodorowsky σημείωσε επιτυχία στον κόσμο των graphic novels, ιδιαίτερα μέσω του The Incal, μιας σειράς επιστημονικής φαντασίας που δημιούργησαν από κοινού με τον καλλιτέχνη storyboard του Dune, Moebius. Το έργο σημείωσε τεράστια επιτυχία, θεωρείται ένα από τα σπουδαιότερα graphic novels όλων των εποχών, και πυροδότησε τη δημιουργία του ευρύτερου σύμπαντος του "Jodoverse".

Στις αρχές της δεκαετίας του 2000, ο Jodorowsky προσπάθησε να κάνει μια συνέχεια του El Topo με τίτλο «Τα παιδιά του El Topo», έναν πιθανό φόρο τιμής στα «Τα παιδιά του Dune» του Dune. Η ταινία, ωστόσο, ενεπλάκη σε μια αγωγή με τον Alan Klein, ο οποίος είχε προηγουμένως διαχειριστεί τη διανομή των ταινιών του Jodorowsky και κρατούσε κακία αφότου

ο σκηνοθέτης εγκατέλειψε το project «Η ιστορία του Ο». Ο Klein εμπόδισε την κυκλοφορία των προηγούμενων έργων του Jodorowsky, οδηγώντας τα στην underground cult κατάστασή τους. Οι ταινίες κυκλοφόρησαν ευρέως μόλις το 2007. Στα 91 του χρόνια, ο Jodorowsky συνεχίζει να δημιουργεί ταινίες, με τις ταινίες The Dance Of Reality (2013) και Endless Poetry (2016) να λαμβάνουν διθυραμβικές κριτικές για την ενδοσκοπική, φιλοσοφική τους εστίαση, πολύ μακριά από την βίαιη απεικόνιση των προηγούμενων έργων του.

Εν τω μεταξύ, η ιστορία του Dune στο Hollywood δεν είχε τελειώσει ακόμα. Το 1977, η επιτυχία του Star Wars μεταμόρφωσε το είδος επιστημονικής φαντασίας, οδηγώντας τα στούντιο να σπεύσουν να δημιουργήσουν το δικό τους. Ο παραγωγός Dino De Laurentiis απέκτησε τα δικαιώματα του Dune μετά την αποτυχία του project του Jodorowsky και άρχισε να συνεργάζεται με τον συγγραφέα Frank Herbert σε ένα σενάριο. Ο σκηνοθέτης Ridley Scott, ο οποίος είχε εμπλακεί σε μια αποτυχημένη μεταφορά του Dune, προσλήφθηκε, αλλά απέρριψε το σενάριο του Herbert και έγραψε ένα νέο. Η τύχη του σεναρίου του Herbert είναι άγνωστη, αλλά πιθανότατα χρησίμευσε ως βάση για το Dune του 1984 σε σκηνοθεσία David Lynch. Ο H.R. Giger, ο οποίος είχε εργαστεί στο Alien, προσλήφθηκε ξανά για το Dune, συνεισφέροντας νέα concept art. Δυστυχώς, η παραγωγή σταμάτησε μετά τον θάνατο του αδελφού του Ridley Scott, Frank, το 1980. Ο Scott ένιωθε καταβεβλημένος ώστε να συνεχίσει, επιλέγοντας να κάνει το Blade Runner. Τα δικαιώματα του Dune άλλαξαν ξανά χέρια.

Ο De Laurentiis πέρασε το project στην κόρη του, Rafaela, η οποία είχε προηγουμένως πετύχει με την μεταφορά του Conan the Barbarian. Προσέλαβε τον David Lynch αφού εντυπωσιάστηκε από το "Ο Άνθρωπος-Ελέφαντας". Αρχικά, ο Lynch είχε τον δημιουργικό έλεγχο, αλλά γρήγορα βρέθηκε σε διαμάχη με το στούντιο, γεγονός που τον πίεσε να μειώσει την ταινία από τρεις ώρες σε μόλις δύο. Αυτό οδήγησε σε σημαντικές θυσίες στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και στον ρυθμό της ιστορίας. Τελικά, στις 14 Δεκεμβρίου 1984, κυκλοφόρησε η κινηματογραφική μεταφορά του "Dune". Ο Jodorowsky περιέγραψε την εμπειρία του να παρακολουθεί την ταινία ως επώδυνη, θυμούμενος τη συναισθηματική του αντίδραση όταν είδε αυτό που θεωρούσε μια κακοφτιαγμένη εκδοχή του έργου των ονείρων του.

Η ταινία ήταν μια εμπορική και κριτική αποτυχία, με έσοδα μόνο 30 εκατομμύρια δολάρια έναντι του προϋπολογισμού των 40 εκατομμυρίων δολαρίων. Παρά το γεγονός ότι απέκτησε ένα cult κοινό, παραμένει μια από τις πιο επικριμένες ταινίες στην ιστορία. Ο David Lynch, βαθιά απογοητευμένος από το έργο, αποστασιοποιήθηκε από αυτό και η εκτεταμένη

τηλεοπτική έκδοση κυκλοφόρησε με το ψευδώνυμο Alan Smithee. Τελικά, τα λόγια του για το "Dune" φάνηκαν προφητικά: "Dune, κανείς δεν μπορεί να το κάνει. Είναι ένας θρύλος."

Βιβλιογραφία.

- Alejandro Jodorowsky. (2005). The Spiritual Journey of Alejandro Jodorowsky. In *Park Street Press* (Vol. 11, Issue 1).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Anna McFarlane, Graham J. Murphy, and L. S. (2022). *FIFTY KEY FIGURES IN CYBERPUNK CULTURE*.
- Barthes, R., & Heath, S. (1978). Image, music, text. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 37(2).
- Beckman, K. (2014). *Animating Film Theory*. Duke University Press All.
- Blanc-Hoang, H.-S. (2023). The Wandering Messiah in Alejandro Jodorowsky's Imaginary Universe. *Jewish Fantasy Worldwide: Trends in Speculative Stories from Australia to Chile*, 19–35.
- Bourdieu, P. (1996). *The rules of art: Genesis and structure of the literary field*. Stanford University Press.
- Britt Ryan. (2021). Why Dune fans should be thankful Jodorowsky's Dune was never made. *Inverse*. <https://www.inverse.com/entertainment/dune-jodorowsky-villeneuve>
- Canavan, G., & Robinson, K. S. (2014). *Green planets: Ecology and science fiction*.
- Clément Pelissier, "From Filmmaker to Prophet," in *The Seven Lives of Alejandro Jodorowsky*, eds. Vincent Bernière and Nicolas Tellop (Los Angeles: Humanoids, 2020), 63. ty Press.
- Criner, T. (2024). *Influence of Narrative on Interior Architectural Film Visualizations: A Case Study of DUNE*.
- Cobb, B. (2007). *Anarchy and Alchemy: The Films of Alejandro Jodorowsky*.
- Danto, A. C. (2013). *What art is*. Yale University Press.
- David Hughes. (2003). *Tales from development hell_ the greatest movies never made*.
- Dobson, S. (2009). Remediation. Understanding New Media—Revisiting a Classic. *Seminar. Net-*

- International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning*, 5(2).
- Editors, S., Singer, R., & Rhodes, G. D. (2023). *ReFocus : The Films of Alejandro Jodorowsky*
ReFocus : The International Directors Series.
- The Editors of Encyclopaedia Britannica (2025, March 21). Frank Herbert. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Frank-Herbert>
- EGGINTON, W. (2024). *Alejandro Jodorowsky_ Filmmaker and Philosopher (Philosophical Filmmakers)*.
- Erkki Huhtamo and Jussi Parikka. (2011). Media Archaeology Approaches, Applications, and Implications. UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS.
<https://doi.org/10.4324/9780429502057-7>
- FLEMING, D. H. (2020). CHAPTER TWELVE THE “PILL-FILMS.” *Cinemas, Identities and Beyond*, 183.
- Frank Pavich. (2013). *Jodorowsky's Dune*.
- Gemesi, M. (2015). *7 Famous Sci-fi Movies Influenced by Jodorowsky's Dune*. Taste of Cinema – Movie Reviews and Classic Movie Lists. <https://www.tasteofcinema.com/2015/7-famous-sci-fi-movies-influenced-by-jodorowskys-dune>
- Groys, B. (1992). *Groys, Boris - On the New (Verso Books) - libgen*.
- Guida, J. (2015). Producing and explaining charisma: A case study of the films of Alejandro Jodorowsky. *Journal of the American Academy of Religion*, 83(2), 537–553.
- Gunning, T. (1986). The cinema of attraction [s]: Early film, its spectator and the avant-garde. *Theater and Film: A Comparative Anthology*, 39, 63–70.
- Huberman, A. (2009). Beyond Exotic: Jewish Mysticism and the Supernatural in the Works of Alejandro Jodorowsky. *Latin American Jewish Cultural Production*, 36, 41.
- James Fenwick, K. F. and D. E. (2021). Shadow Cinema The Historical and Production Contexts of Unmade Films. In BLOOMSBURY ACADEMIC.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- James, E., & Mendlesohn, F. (2003). *The Cambridge companion to science fiction*. Cambridge

University Press.

James, H. (2022). *HR Giger and the buried 'Dune' project*. The Swiss Voice in the World since 1935.

Kerik, C. (2018). Childhood Chained: Fernando Arrabal and His Theatre of the Absurd. *Signos Literarios*, 106–156.

Kirkup, G., Janes, L., Woodward, K., & Hovenden, F. (2000). *The gendered cyborg: A reader*. <https://doi.org/10.4324/9781315011011>

Kracauer, S. (1997). *Theory of film: The redemption of physical reality*. Princeton University Press.

Lanzara, G. F. (2010). Remediation of practices: How new media change the ways we see and do things in practical domains. *First Monday*.

Levinson, P. (1997). *Soft Edge: Nat Hist&Future Info*. Routledge.

Lev, P. (1998). *Whose future ? Star Wars , Alien , and Blade Runner The story has a mythic or fairy-tale dimension , but also a lightness of tone ;*

Martin Middeke, Gabriele Rippl, H. Z. . (2015). (*Handbooks of English and American Studies_1) Gabriele Rippl (editor) - Handbook of Intermediality_ Literature – Image – Sound – Music-De Gruyter (2015)*).

Melnyk, G. (2023). *The Transformative Cinema of Alejandro Jodorowsky*.

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Nardone, M. (2013). *Alejandro Jodorowsky* 93–94.

Neustadt, Robert. 1996. “*Las prerrogations de la imaginación: una conversación con Alejandro Jodorowsky*.” *Confluencia* 11 (2): 203–12.

Neustadt, Robert. 1999. “*Alejandro Jodorowsky: Reiterating Chaos, Rattling the Cage of Representation*.” In Robert Neustadt, ed. (Con)Fusing Signs and Postmodern

Positions: Spanish American Performance, Experimental Writing, and the Critique of

Political confusion. Milton Park, Abingdon: Francis and Taylor.

North, D. (2009). *Sights unseen: unfinished British films*. Cambridge Scholars Publishing.

Outlaw, K. (2021). “*Dune Opening Weekend Box Office Revised Up To \$41 Million.*” <https://comicbook.com/movies//news /dune-opening -weekend-box%0A-office-revised-41 -million-domestic-worldwide/. %0A>

PETER BISKIND. (1998). *Easy Riders, Raging Bulls_ How the Sex-Drugs-and-Rock “n” Roll Generation Saved Hollywood*-Simon & Schuster (2008).

Peter Marks, J. A. W.-L., & Vieira, F. (2022). The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures. In *The Palgrave Handbook of Utopian and Dystopian Literatures*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-88654-7_5

Roundhand, S., David, J., & Grurin, I. (1999). Remediation: understanding new media. In *Choice Reviews Online* (Vol. 36, Issue 09). <https://doi.org/10.5860/choice.36-4895>

Rose, S. (2009). Lennon, Manson and Me: The Psychedelic Cinema of Alejandro Jodorowsky. *The Guardian*.

Salter, G. (2023). Jewish Fantasy Worldwide: Trends in Speculative Stories From Australia to Chile, edited by Valerie Estelle Frankel. *Mythlore: A Journal of JRR Tolkien, CS Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*, 42(1), 20.

Samson, Jacques. 2014. “Modern Strategies for Pictorial Enunciation in Comics.” In Ann Miller and Bart Beaty, eds. *The French Comics Theory Reader*. Leuven: Leuven University Press. 147–62. A., & Beaty, B. (2014). *The french comics theory reader* (Vol. 1).

Schlesinger, P., Da, R., & Nacional, A. (1983). 1987) and *Media, State and Nation* (1991) and co-author of *Televising 'Terrorism*. 1991, 1–23. www.compos.com.br/e-compos

Timothy Shanahan. (2014). *Philosophy and Blade Runner*.

W. Grady. (2016). “For a Few Comic Strips More: Reinterpreting the Spaghetti Western through the Comic Book” in *Spaghetti Westerns at the Crossroads: Studies in Relocation, Transition and Appropriation*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Weston, C. (2021). “*How Much Did it Cost to Make Dune? Budget Explored.*” <https://www.hitc.com/en -gb/2021/10/25/how -much-did -it -cost-to-make -dune/>

Yengin, D. (2011). Vernacular Creativity and New Media: Istockphoto. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 1(1). <https://doi.org/10.7456/10101100/007>

Zack Sharf. (2020). *Jodorowsky Reviews Villeneuve "Dune" Trailer: "Very Well Done" but 'Everything Is Predictable*. Indiewire.
<https://www.indiewire.com/features/general/jodorowsky-reviews-villeneuve-dune-trailer-predictable-1234586462/>