Το "αντίστροφο" βλέμμα:

Η κινηματογραφική εμπειρία στην Τριλογία Χρωμάτων του Krzysztof Kieslowski

Σπουδαστική Ομάδα: Παπαπαύλου Γιάννα
Ψημμένου Αικατερίνη
Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Αριάδνη Βοζάνη

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2013

Το ''αντίστροφο'' βλέμμα

Σπουδαστική ομάδα: Γιάννα Παπαπαύλου 04107606
Αικατερίνη Ψημμένου 04107013
Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Αριάδνη Βοζάνη

René Magritte, *The False Mirror*, 1928

Περιεχόμενα

Εισαγωγή _9

Ο κινηματογράφος ως ''χωρική τέχνη'' _10

Μεθοδολογικά εργαλεία _17

1.Αντίληψη και φαινομενολογία

1.1 Η αντίληψη του ανθρώπου θεωρημένη μέσα από την φαινομενολογία _19

1.2. Φαινομενολογική αντίληψη του χρόνου _21

1.3 Ο κινηματογράφος ως χρονική τέχνη _23

2. ''Οθόνη - πλαίσιο'' ως διαμεσολαβητής _26

2.1 Η οθόνη του μυαλού ως εσωτερικό επίπεδο προβολής _28

3. Βλέμμα - σκόπευση - λήψη _30

3.1 Το ''αντίστροφο βλέμμα'' - βλέμμα του δημιουργού _31

4. Αφήγηση _33

Kieslowski - η κινηματογραφική εμπειρία στην Τριλογία χρωμάτων _37

5. Αφήγηση και διανοητική διέγερση του θεατή _41

5.1 Ελλείψεις στην αφήγηση - Η έννοια του montage _43

5.2 Ο ρόλος της πραγματικότητας στις ταινίες του - Η κατηγορία του ντοκυμαντέρ στον Kieslowski _46

5.3 Αυτοσυνείδηση και διακειμενικότητα - Το προσωπικό άγγιγμα του Kieslowski _49

5.4 Το αφηγηματικό στιλ του Kieslowski και η φιλοσοφία του αναστρέψιμου του Merleau-Ponty _52

6. Οθόνες και πλαίσια - λήψεις _57

6.1 Η χρήση του κάδρου - παραθύρου _59

6.2 Το χρώμα και το φως στην Τριλογία - Αντανακλάσεις - καθρέπτισμα _63

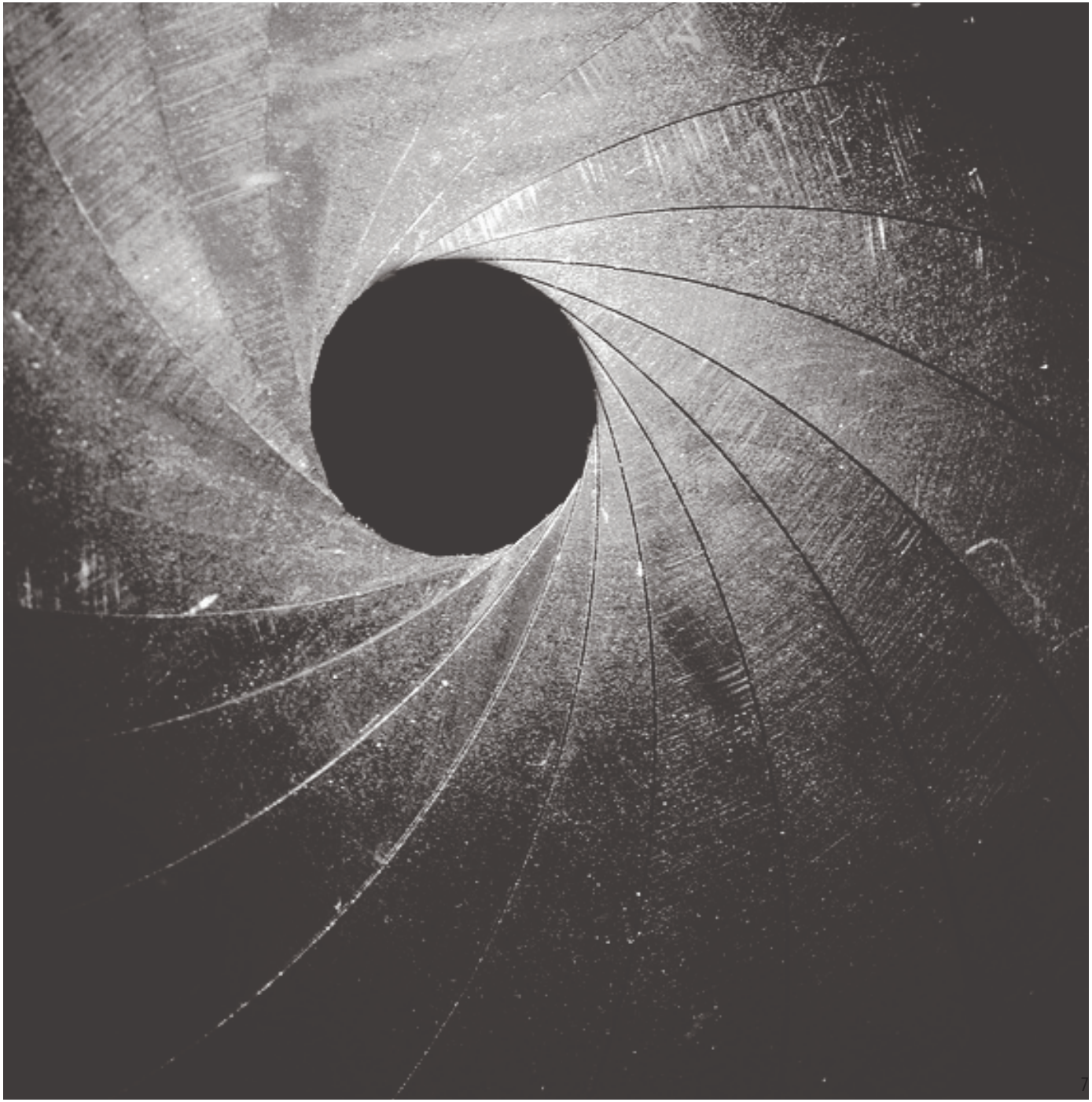
6.3 Υποκειμενική κάμερα - η οθόνη του μυαλού στο έργο του Kieslowski _66

6.4 Η περιπλάνηση της κάμερας μέσα στο χώρο _69
6.5 Οι ταινίες του Kieslowski ως τόπος όπου τα βλέμματα συγκλίνουν και η Απτική Οπτικότητα _71

7. Χώρος και χρόνος στην Τριλογία _73
7.1 Μορφή και μέσα παρουσίασης των χωροχρονικών σχέσεων _74
7.2 Χαρακτήρες: σημασία και σχέση παρελθόντος και παρόντος _77
7.3 Αναπαραστάσεις χώρων - οι φανταστικοί κόσμοι του Kieslowski _79
7.4 Ζουμ σε μικρόκοσμους - μικρότερες πραγματικότητες των χαρακτήρων μέσα σε ένα μεγαλύτερο κόσμο _82
7.5 Χώρος ως συσσώρευση χρόνου _83

Συμπεράσματα _85

Πηγές _91

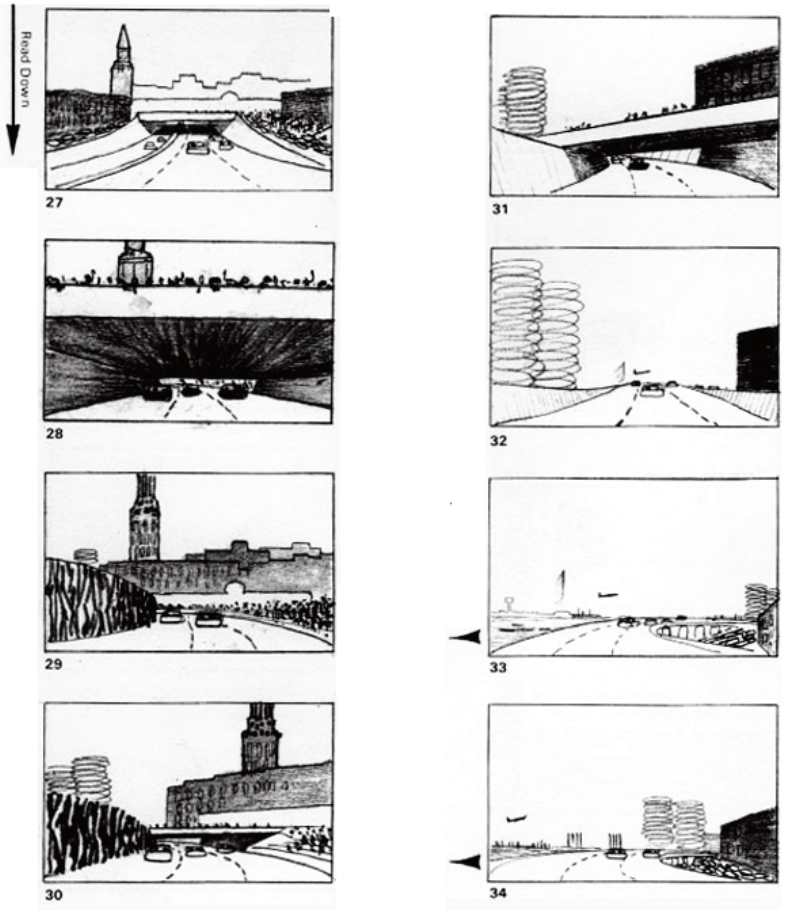


Εισαγωγή

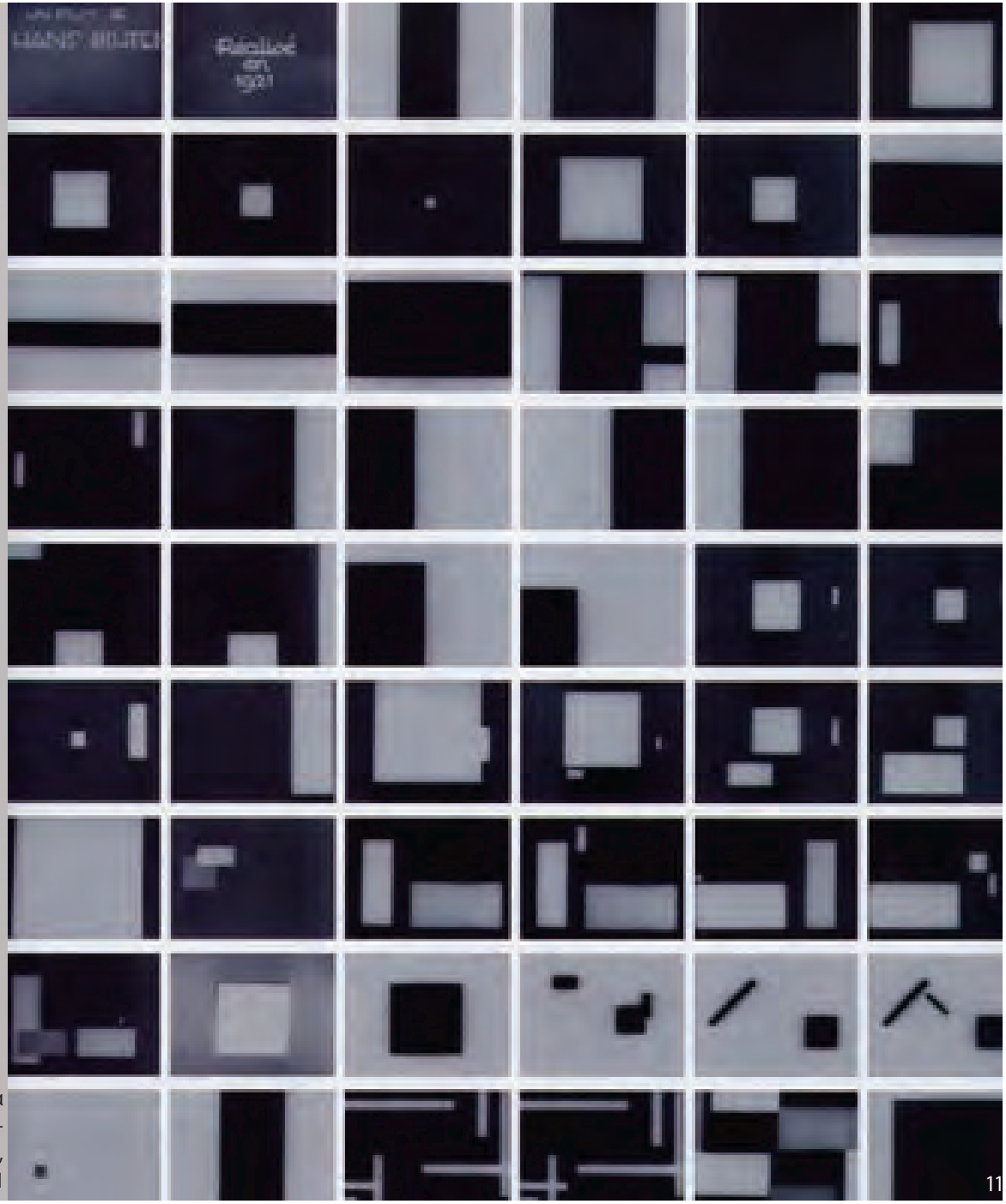
Η σημασία ενός έργου τέχνης είναι δύσκολο να οριστεί. Μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι υπάρχουν τόσες σημασίες όσες και αποδέκτες. Ποια η σχέση μεταξύ της σημασίας που επιχειρεί να αποδώσει και να μεταφέρει ο καλλιτέχνης ενός έργου και αυτής που συλλαμβάνει ο θεατής; Η απάντηση εξαρτάται από ένα πλήθος παραγόντων που αφορούν τα χαρακτηριστικά ενός "θεατή". Το ερώτημα αυτό που ευρύτερα αφορά όμως κάθε τυπολογία επικοινωνίας γίνεται πολυπλοκότερο στο πεδίο της Τέχνης ακριβώς γιατί στο πεδίο αυτό, αυτό που εντέλει μας αφορά περισσότερο δεν είναι το κατά πόσο υπάρχει ταύτιση μεταξύ της πρόθεσης και της πρόσληψης αλλά η πιθανή δυνατότητα ενός έργου να μας συν-κινεί. Το έργο τέχνης μοιάζει να ανακτά μια αυτονομία ικανή να επικοινωνήσει με διαφορετικό τρόπο στον κάθε ένα από εμάς. Οι παραπάνω σκέψεις γίνονται αφετηρία διερεύνησης αυτής της διάλεξης. Τα ερωτήματα που θέτει μπορεί να παραμείνουν ανοικτά ή μπορεί να επαναδιατυπωθούν με διαφορετικό τρόπο στο τέλος αυτής της διαδρομής. Ως πεδίο έρευνας για το παραπάνω ερώτημα επιλέξαμε τον τομέα του κινηματογράφου, και ειδικότερα την Τριλογία Χρωμάτων του Krzysztof Kieslowski, με σκοπό την μελέτη της κινηματογραφικής εμπειρίας του θεατή στο έργο του συγκεκριμένου σκηνοθέτη. Επιδιώκουμε να αντιληφθούμε μέσα από την εμπειρική παρατήρηση και την υποκειμενική ανάλυση τα μέσα και τις τεχνικές που ο σκηνοθέτης χειρίζεται προκειμένου να μας συν-κινήσει , στην απόπειρα του να επικοινωνήσει τα δικά του νοήματα.

Ο κινηματογράφος ως "χωρική τέχνη"

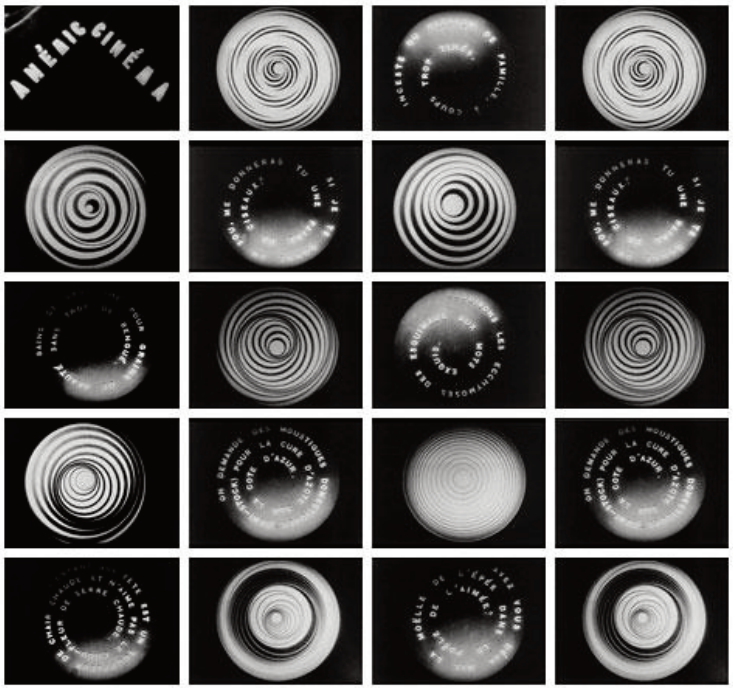
Ο κινηματογράφος, ως μια ''χωρική τέχνη'', βασίζεται στη διαχείριση συνθηκών που αφορούν τη συνάρτηση χώρου και χρόνου. Σε σχέση με τις άλλες μορφές τέχνης, όπως είναι η φωτογραφία, η ζωγραφική ή η αρχιτεκτονική, θα μπορούσαμε να πούμε ότι όλοι αυτοί οι τομείς αναφέρονται σε ένα κοινό πεδίο, τον χώρο. Η μελέτη ενός τέτοιου θέματος μπορεί να μας δώσει ενδιαφέροντα συμπεράσματα που αφορούν την πρόθεση της τέχνης γενικότερα. Όσον αφορά το ζήτημα της αναπαράστασης του χώρου, η κάθε διαφορετική προσέγγιση από την αντίστοιχη μορφή τέχνης παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον για κάποιον που ασχολείται με τη δημιουργία χώρου, εφόσον μέσα από τη μελέτη της μπορεί να ανακαλύψει νέες πτυχές και παράγοντες που θα τον βοηθήσουν στην εκ νέου χωρική δημιουργία.



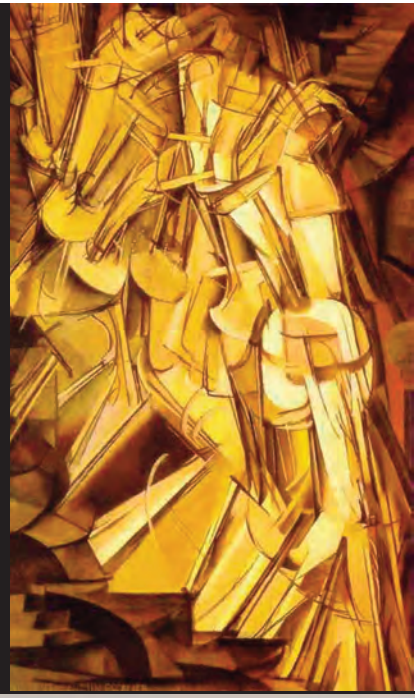
Σκίτσα από το βιβλίο *The View from the Road*, των Donald Appleyard, Kevin Lynch, John R.Myer



Hans Richter, Στιγμιότυπα από την ταινία μηκρού μήκους του, *Rhythmus 21*, 1921

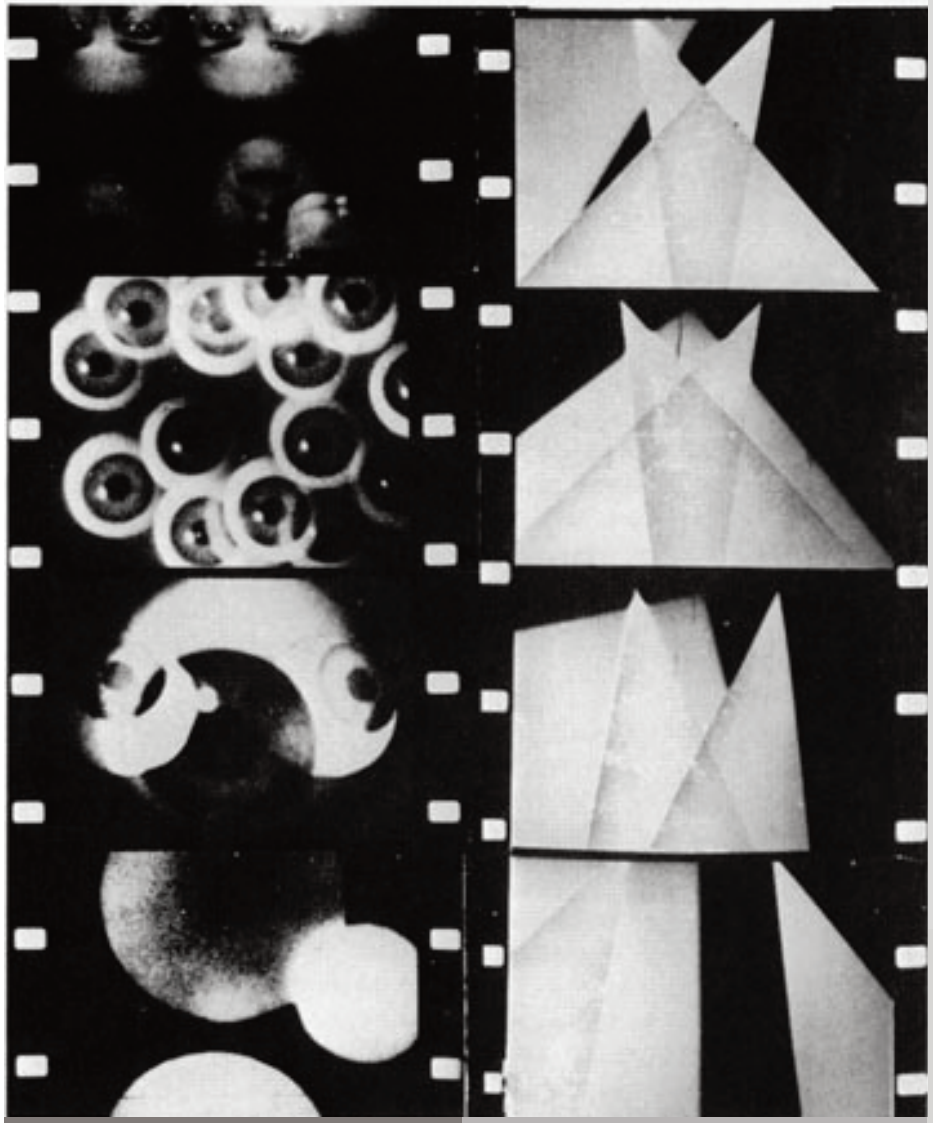


Marchel Duchamp, Στιγμιότυπα από την ταινία μηκρού μήκους του, *Anemic Cinema*, 1926



Marchel Duchamp, *Nude Descending A Staircase*, 1912

Eadweard Muybridge, *Nude Descending A Staircase*, 1884



Hans Richter, Στιγμιότυπα από την ταινία μηκρού μήκους του, *Filmstudie*, 1926

Εξετάζοντας τους διάφορους τομείς της καλλιτεχνικής δημιουργίας μπορούμε να αντιληφθούμε τις βασικές διαφορές τους σχετικά με το θέμα της αναπαράστασης. Βλέποντας τη φωτογραφία ως ένα μεμονωμένο στιγμιότυπο που αιχμαλωτίζει το ορατό, βάζοντας την εικόνα της συγκεκριμένης αυτής πραγματικότητας σε ένα πλαίσιο, καταλαβαίνουμε ότι ο χρόνος παγώνει κατά κάποιο τρόπο στη στιγμή αυτή. Ο κινηματογράφος, με την καταγωγή του από τη φωτογραφία, παρουσιάζει μέσα σε αυτό το πλαίσιο μια χωροχρονική σχέση, μας παρουσιάζει δηλαδή και τον χρόνο. Το ίδιο ίσως συμβαίνει και με τη ζωγραφική. Ένας πίνακας ζωγραφικής παρουσιάζει ένα θέμα ''σταματημένο'' στα πλαίσια του κάδρου. Η χωροποίηση του χρόνου σταματά εκεί, σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Μια ταινία συλλαμβάνει την κίνηση και την αλλαγή στο χρόνο, και σε αντίθεση με τις άλλες τέχνες, είναι σε θέση να προβάλει κίνηση σε μια οθόνη δύο διαστάσεων, επιτυγχάνοντας την κατάρρευση του χώρου και του χρόνου μέσα σε ένα πλαίσιο. Αυτό είναι διαφορετικό από τις φωτογραφίες και τα σχέδια, τα οποία συλλαμβάνουν την αρχιτεκτονική απαθανατίζοντας μια στιγμή στο χρόνο. Μια φωτογραφία σου δίνει άφθονο χρόνο για να την κοιτάξεις και να διαβάσεις το μήνυμα της, ενώ σε μια ταινία, οι εικόνες μεταφράζονται σε μια χωρική εμπειρία μέσα από την αλληλεπίδραση των κινήσεων της κάμερας. Την ίδια ώρα, η ταινία βασίζεται σε μια

πλοκή, ή ιστορία, γεγονός που σημαίνει μια αρχή και ένα τέλος. Όσον αφορά την αρχιτεκτονική, θα λέγαμε ότι ένα αρχιτεκτονικό έργο βιώνεται από τον θεατή - χρήστη του εκ των έσω.

Η σχέση ανάμεσα στην αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο υπήρξε πάντα γόνιμη και διδακτική. Η μελέτη των συνθετικών αρχών και των μεθοδολογικών εργαλείων της κινηματογραφικής δημιουργίας και η αναπαράσταση του χώρου στη μεγάλη οθόνη, είναι σε θέση να ασκήσουν βαθιά επιρροή τόσο στον τρόπο που οι αρχιτέκτονες οραματίζονται τη δουλειά τους, όσο και στον τρόπο με τον οποίο το κοινό αντιλαμβάνεται και βιώνει την αρχιτεκτονική. Ωστόσο, το κείμενο αυτό δεν επικεντρώνεται τόσο στην ανάλυση της σχέσης αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου μέσω του χώρου, αλλά στην παρατήρηση των μέσων που χρησιμοποιεί ένας δημιουργός ώστε να προκαλέσει τη σκέψη του θεατή.

Electric Earth [1], video art installation από τον Doug Aitken, 1999

"Κυριολεκτικά όσο και μεταφορικά, από εδώ και μπρος η αρχιτεκτονική είναι μόνο μια ταινία" [2] Paul Virilio

Ένας από τους σημαντικότερους σκηνοθέτες και δασκάλους της τέχνης του κινηματογράφου, ο S. Eisenstein διέκρινε δύο περιπτώσεις χωρικής αντίληψης. *"Η μία είναι η "κινηματογραφική", όπου ο θεατής ακίνητος παρακολουθεί μία φανταστική ακολουθία στιγμών και χώρων όπου διαφορετικού τύπου εντυπώσεις τον κυριεύουν, και η άλλη είναι η "αρχιτεκτονική" όπου ο θεατής κινείται μεταξύ μίας σειράς προσεκτικά συντεθειμένων συνθηκών που προσλαμβάνει".*

Αν λάβουμε υπόψη μας την άποψη του Noel Burch ότι *"η ταινία είναι μια διαδοχή από κομμάτια χρόνου και κομμάτια χώρου"* [3] καθώς επίσης και τα σχόλια του Σταύρου Σταυρίδη ότι *"ο κινηματογράφος, τούτη η τέχνη του τεμαχισμού και της σύνθεσης ταυτόχρονα, καθιστά τη διαδοχή των πλάνων μια δυνητική ανακατασκευή της σχέσης μας με το χώρο"* [4], επιβεβαιώνεται ότι ο χώρος αυτός καθεαυτός αποτελεί βασικό συστατικό της κινηματογραφικής δημιουργίας.

1. Doug Aitken, *Electric Earth*, 1999: *"The question for me is how can I make time somehow collapse or expand, so it no longer unfolds in this one narrow form."* από το βιβλίο των Grosenick Uta, Riemschneider Burkhard, *Art Now*, TASCHEN, London, 2005, σελ.18
2. Virilio Paul, *The Aesthetics of Disappearance*, SEMIOTEXT(e), Los Angeles, 1991, σελ.65
3. Βενετσιάνου Όλγα, Μπαζαίου Ναταλία, *Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο*, Περιοδικό Αρχιτέκτονες του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, τεύχος 53, 2005, σελ.52
4. Σταυρίδης Σταύρος, *Ο κινηματογράφος και η ρυθμική της πόλης*, Περιοδικό Αρχιτέκτονες του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, τεύχος 53, 2005, σελ.60

Παίρνοντας το παράδειγμα της αρχιτεκτονικής, όπως αναφέραμε ο θεατής σε αυτή την περίπτωση είναι περισσότερο χρήστης σε σχέση με το παράδειγμα του κινηματογράφου. Στην αρχιτεκτονική δεν υφίσταται η έννοια ''κοινό'', ''θεατές''. Καταργείται η ''απέναντι'' αυτή σχέση μεταξύ του έργου και του ανθρώπου. Στον κινηματογράφο θα λέγαμε ότι ο άνθρωπος παραμένει θεατής, βρίσκεται πάντα απέναντι από την οθόνη και παρατηρεί αυτή τη διαδοχή εικόνων, χώρων και χρόνων. Είναι όμως πραγματικά έτσι; Η επίδραση αυτή στο θεατή που παρακολουθεί μια ταινία, η κινηματογραφική εμπειρία που μελετάμε, περιορίζεται μόνο σε μια τοποθέτηση του ατόμου απέναντι από μια οθόνη; Μήπως τα συναισθήματα και οι εγκεφαλικές διεργασίες που προκαλούνται στον θεατή παράγουν ένα επιπλέον ενεργητικό επίπεδο που αλληλεπιδρά με ό,τι απεικονίζεται στην οθόνη; Σε σχέση με τα παραπάνω, πάντα εμφανίζεται και το ζήτημα της πρόθεσης του δημιουργού. Το βλέμμα του δημιουργού, το ''βλέμμα της κάμερας'' δηλαδή, ταυτίζεται με το βλέμμα του θεατή; Εμείς ως θεατές ενός έργου, κατανοούμε πλήρως το ''αντίστροφο'' βλέμμα, αυτό δηλαδή του δημιουργού; Τα ερωτήματα αυτά γεννήθηκαν στην προσπάθειά μας να κατανοήσουμε τον κινηματογράφο ως ένα μέσο έκφρασης ιδεών, πέρα από την παρουσίαση χωροχρονικών σχέσεων, που στοχεύει εκτός των άλλων στην ευαισθητοποίηση του θεατή, στον ερεθισμό και στην αφύπνιση του μέσα από τις εικόνες που προβάλλονται και μέσω της φαντασίας του.

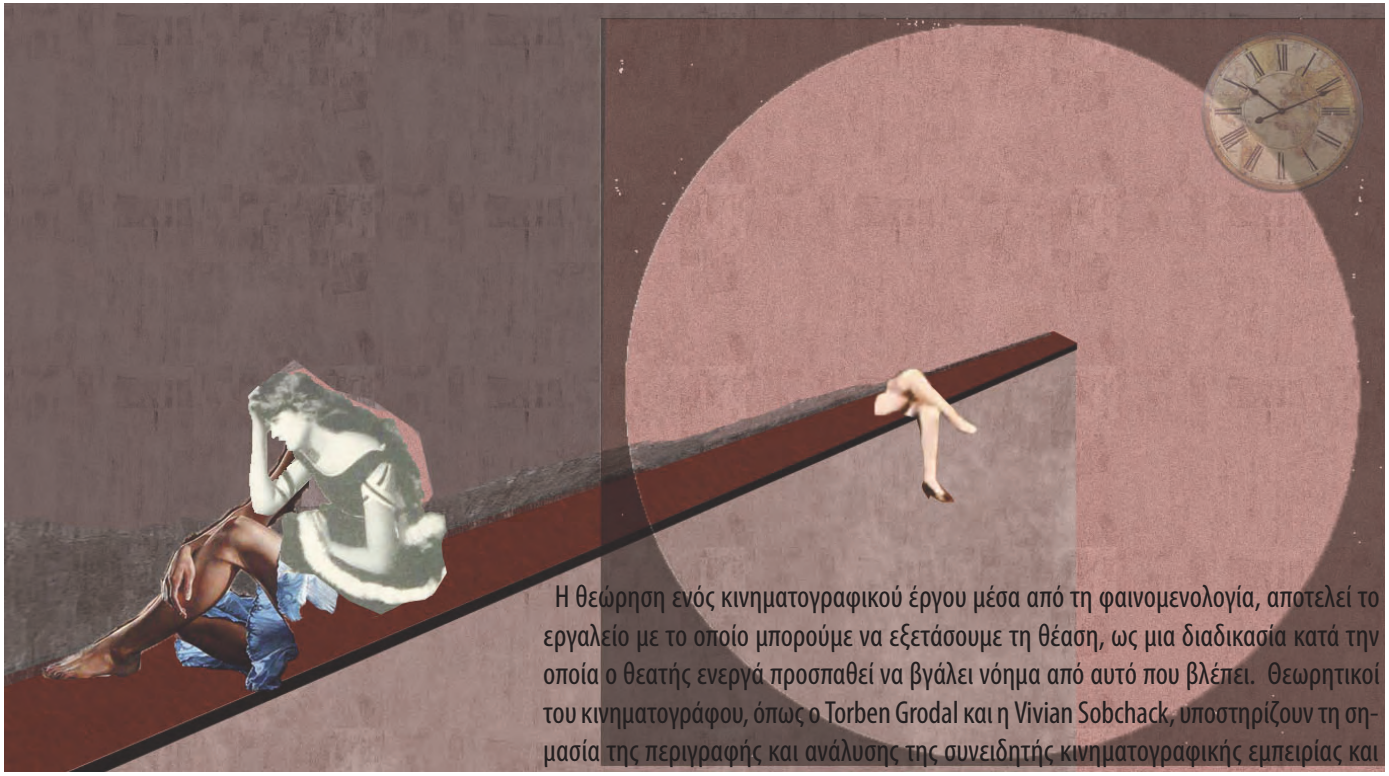
Jochen Lempert, *Un voyage en Mer du Nord (A trip to the North Sea),* 1997

Η μελέτη της δραστηριότητας και εμπειρίας του θεατή ως μέρος της κινηματογραφικής αφήγησης μας οδήγησε στη θεώρηση της κινηματογραφικής εμπειρίας μέσα από την φαινομενολογία. Η φαινομενολογική προσέγγιση μας δίνει τα εργαλεία για να ασχοληθούμε με τις σχέσεις ανάμεσα στην ταινία και τον χρόνο και με τη θέαση των ταινιών ως διαδικασία που λαμβάνει χώρα στο χρόνο. Η φαινομενολογία παρέχει μια ενδιαφέρουσα προοπτική από όπου εξετάζονται τα ζητήματα που αφορούν τα πολλαπλά βλέμματα, την οπτική αντίληψη και άποψη, την υποκειμενικότητα της αφήγησης, καθώς και τη θέαση μιας ταινίας ως μια ενεργητική ''συνάντηση'' ανάμεσα στο θεατή και την ταινία. Στη συνέχεια, θα σας παρουσιάσουμε τις βασικές αρχές της φαινομενολογίας, οι οποίες θα μας βοηθήσουν έπειτα στην ανάλυση του θέματος.

Μεθοδολογικά εργαλεία

1. Αντίληψη και φαινομενολογία

1.1. Η αντίληψη του ανθρώπου θεωρημένη μέσα από την φαινομενολογία



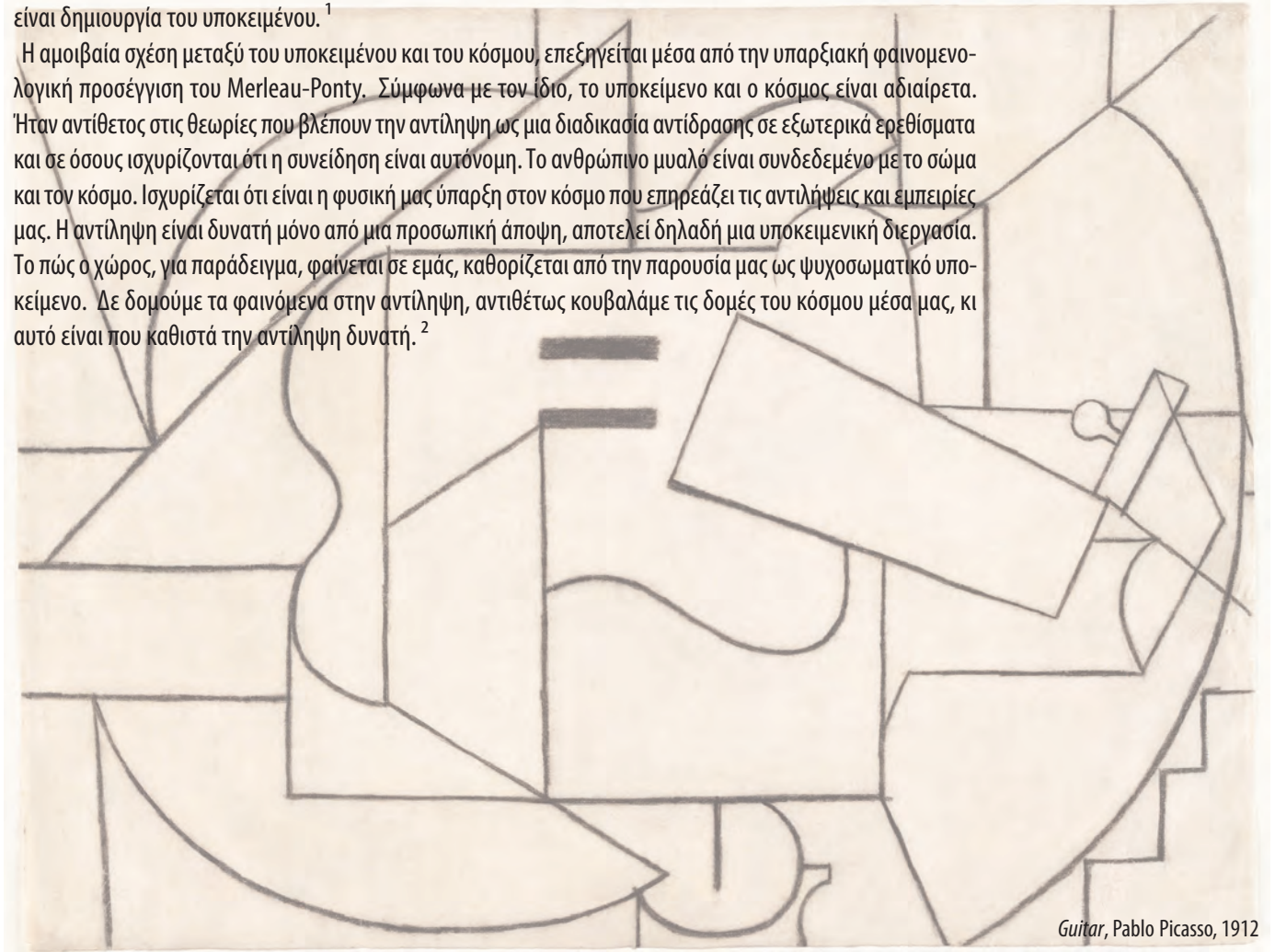
Η θεώρηση ενός κινηματογραφικού έργου μέσα από τη φαινομενολογία, αποτελεί το εργαλείο με το οποίο μπορούμε να εξετάσουμε τη θέαση, ως μια διαδικασία κατά την οποία ο θεατής ενεργά προσπαθεί να βγάλει νόημα από αυτό που βλέπει. Θεωρητικοί του κινηματογράφου, όπως ο Torben Grodal και η Vivian Sobchack, υποστηρίζουν τη σημασία της περιγραφής και ανάλυσης της συνειδητής κινηματογραφικής εμπειρίας και της διανοητικής διεργασίας που τη συνοδεύει. Η τελευταία στο βιβλίο της *The Address of the Eye* (1992), αποδεικνύει ότι η ουσία της κινηματογραφικής εμπειρίας, μπορεί να αναλυθεί χρησιμοποιώντας μια φαινομενολογική προσέγγιση.

Ο Grodal θεωρεί ότι αυτό που ξεχωρίζει τη φαινομενολογική από την επιστημονική προσέγγιση είναι το γεγονός ότι η φαινομενολογία αναφέρεται στα αισθησιακά δεδομένα ('sensuous qualia') της συνείδησης ενώ η επιστήμη τα περιγράφει και επεξηγεί, τονίζοντας συγχρόνως ότι η επιστημονική επεξήγηση των αισθητικών δεδομένων δεν είναι αναγωγική.[1]

1. Grodal Torben, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, CLARENDON PRESS, Oxford, 1997, σελ.11

Η φαινομενολογία θεωρεί τα πράγματα όπως αυτά προκύπτουν από την ανθρώπινη συνείδηση. Η φαινομενολογία είναι ο τρόπος διάσωσης των πραγμάτων από την αντικειμενική σφαίρα της επιστήμης και της μεταφοράς τους στη σφαίρα της εμπειρίας. Ο Merleau-Ponty θεωρεί όλες τις πληροφορίες για τον κόσμο, ακόμη και τις επιστημονικές, προσιτές μέσω της προσωπικής εμπειρίας και σκοπιάς. Με αυτή την έννοια, ο αντικειμενικός κόσμος της επιστήμης δεν είναι ο κόσμος στον οποίο οι άνθρωποι ζουν πραγματικά, αλλά ούτε ο κόσμος είναι δημιουργία του υποκειμένου. [1]

Η αμοιβαία σχέση μεταξύ του υποκειμένου και του κόσμου, επεξηγείται μέσα από την υπαρξιακή φαινομενολογική προσέγγιση του Merleau-Ponty. Σύμφωνα με τον ίδιο, το υποκείμενο και ο κόσμος είναι αδιαίρετα. Ήταν αντίθετος στις θεωρίες που βλέπουν την αντίληψη ως μια διαδικασία αντίδρασης σε εξωτερικά ερεθίσματα και σε όσους ισχυρίζονται ότι η συνείδηση είναι αυτόνομη. Το ανθρώπινο μυαλό είναι συνδεδεμένο με το σώμα και τον κόσμο. Ισχυρίζεται ότι είναι η φυσική μας ύπαρξη στον κόσμο που επηρεάζει τις αντιλήψεις και εμπειρίες μας. Η αντίληψη είναι δυνατή μόνο από μια προσωπική άποψη, αποτελεί δηλαδή μια υποκειμενική διεργασία. Το πώς ο χώρος, για παράδειγμα, φαίνεται σε εμάς, καθορίζεται από την παρουσία μας ως ψυχοσωματικό υποκείμενο. Δε δομούμε τα φαινόμενα στην αντίληψη, αντιθέτως κουβαλάμε τις δομές του κόσμου μέσα μας, κι αυτό είναι που καθιστά την αντίληψη δυνατή. [2]



Guitar, Pablo Picasso, 1912

1. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.236, 388
2. Merleau-Ponty Maurice, *The Primacy of Perception and Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1982, σελ.3-4

1.2. Φαινομενολογική αντίληψη του χρόνου

Η θεώρηση της αντίληψης του χρόνου μέσα από τη σκοπιά της φαινομενολογίας μας παρέχει το πεδίο μέσα από το οποίο μπορούμε να κατανοήσουμε καλύτερα την ανθρώπινη εμπειρία, ειδικότερα σε ότι αφορά τη θέαση ενός χρονικού έργου τέχνης, όπως είναι μια ταινία.

Ο διαχωρισμός του χρόνου σε υποκειμενικό και αντικειμενικό είναι μια βασική παράμετρος της φαινομενολογικής αντίληψης του χρόνου. Ο υποκειμενικός χρόνος αναφέρεται και ως προσωπικός ή εσωτερικός χρόνος, ενώ ο αντικειμενικός ως κοσμικός χρόνος. Όλοι έχουμε μια αντίληψη του εσωτερικού χρόνου, η οποία μας επιτρέπει να μετρήσουμε τον αντικειμενικό χρόνο. Οι όροι κοσμικός χρόνος και αντικειμενικός χρόνος αναφέρονται στο ίδιο φαινόμενο, το χρόνο των ρολογιών και των ημερολογίων, τα οποία ανήκουν στη σφαίρα των κοσμικών διαδικασιών. Ο κοσμικός χρόνος είναι μετρήσιμος, κοινός και επαληθεύσιμος. Από την άλλη, ο εσωτερικός χρόνος είναι ιδιωτικός. Ανήκει στη σφαίρα των διανοητικών πράξεων και εμπειριών, της συνειδητής ζωής και των γεγονότων της. Ο τρόπος με τον οποίο οι προθέσεις και τα συναισθήματα μας σχετίζονται μεταξύ τους και με τις εμπειρίες μας καθορίζονται στον υποκειμενικό έμφυτο μας χρόνο. [1]

Η χρονικότητα παίζει σημαντικό ρόλο στη φιλοσοφία του Merleau-Ponty για την ανθρώπινη εμπειρία. Πιστεύει ότι ο χρόνος συνίσταται στην αντίληψη. *"Δεν υπάρχουν γεγονότα χωρίς το άτομο στο οποίο έχουν συμβεί και του οποίου η πεπερασμένη προοπτική είναι η βάση της ατομικότητας του."* [2] Με άλλα λόγια, μπορούμε να εισέλθουμε στον χρόνο και να τον κατανοήσουμε μόνο από μια υποκειμενική άποψη.

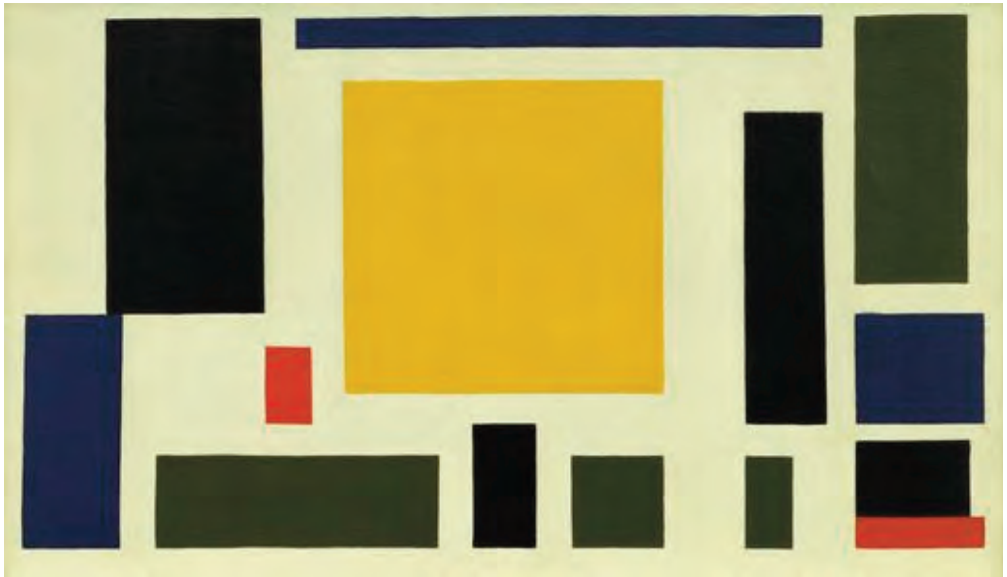
Για να υπάρξει, ο ''αληθινός χρόνος'', απαιτεί την παρουσία του υποκειμένου. Ο ''αληθινός χρόνος'' δεν υπάρχει στον αντικειμενικό κόσμο, μπορεί μόνο να υπάρξει σε μια προσωπική σχέση με τα πράγματα. Ο χρόνος, δηλαδή κατά τη φαινομενολογία, δεν είναι μια διάταξη άσχετη με εμάς. Ο ''αληθινός χρόνος'' προκύπτει από τη σχέση μας με τα πράγματα και δεν συνιστάται ποτέ πλήρης. Εκδηλώνεται ως μια διαδικασία που δεν τελειώνει ποτέ. [3]

1. Sokolowski Robert, *Introduction to Phenomenology*, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, Cambridge, 2000, σελ.130-132
2. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.477
3. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.378-388, 477-478

Το ενσαρκωμένο υποκείμενο και ο χρόνος έχουν μια αμοιβαία σχέση, με την έννοια ότι ο χρόνος γίνεται κατανοητός μέσα από τη θέση του υποκειμένου, ενώ την ίδια στιγμή το ίδιο το υποκείμενο δομείται μέσα στο χρόνο. [1] Έτσι ο χρόνος, κατά τη φαινομενολογία, είναι μια απαραίτητη προϋπόθεση για το σχηματισμό μιας προσωπικής ταυτότητας.

Το υποκείμενο, εν τέλει, βρίσκεται στο σταυροδρόμι του προσωπικού και του αντικειμενικού χρόνου, καθώς ανήκει στον κόσμο και στον κοσμικό χρόνο, αλλά έχει και το δικό του εσωτερικό κόσμο και χρόνο. [2] Η αντίληψη υπάρχει σε σχέση με το χρόνο και το σώμα, το οποίο τοποθετείται στο χρόνο. Ο Merleau-Ponty πιστεύει ότι η αντίληψη διαμορφώνεται στον άξονα του χρόνου, κατευθυνόμενη προς το παρόν και το παρελθόν, ενώ το σώμα του παρατηρητή δρα ως σύνδεσμος ανάμεσα στις δύο διαστάσεις. Έτσι, διερχόμενο από το υποκείμενο, ο αντικειμενικός χρόνος γίνεται υποκειμενικός, μετατρέπεται σε αληθινό χρόνο, ή σε χρονικότητα. [3]

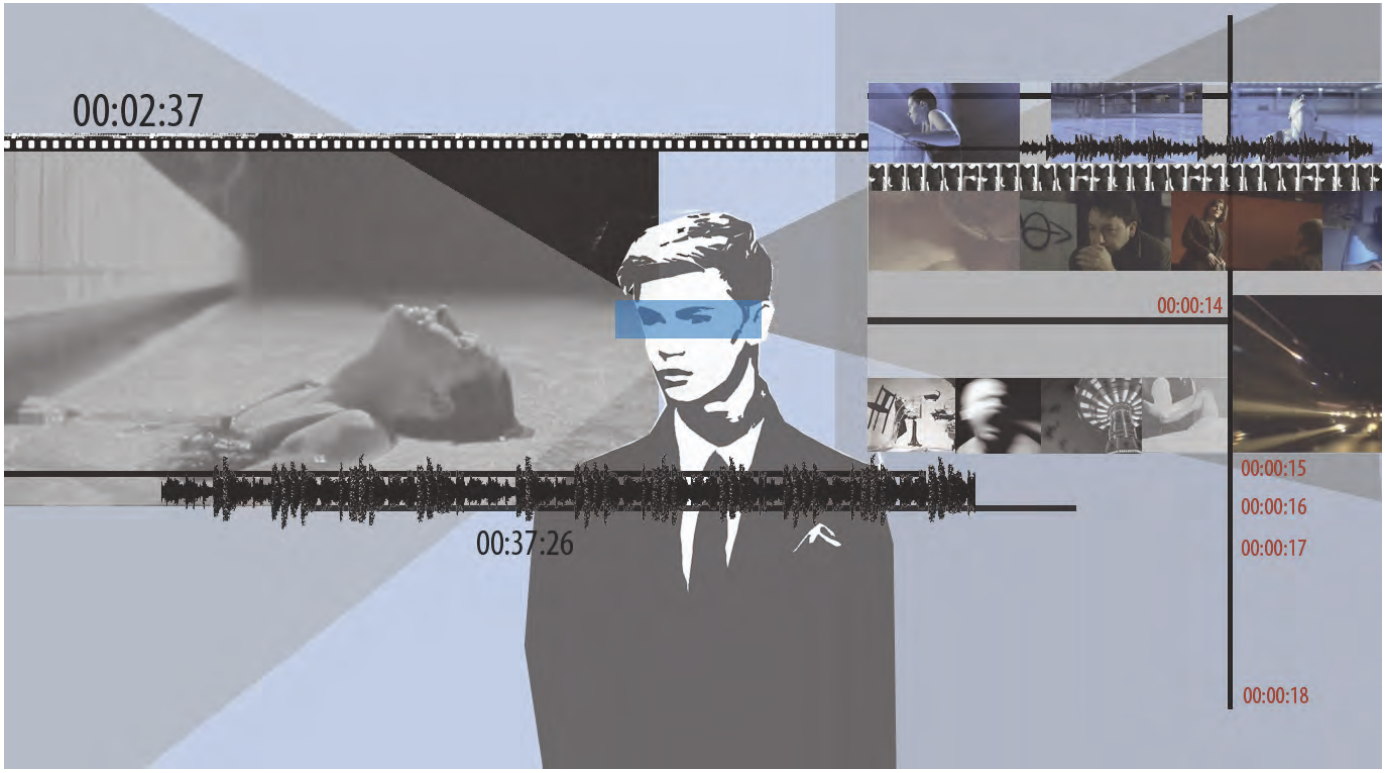
Η Vivian Sobchack [4] παρατηρεί ότι το υποκείμενο εκφράζει τη σκοπιμότητα του στον κόσμο με το να καταλαμβάνει μια κατάσταση στο χώρο και έχοντας μια προσωρινή, περιορισμένη ύπαρξη. Έτσι, κατά την ύπαρξη, η περατότητα και η θέση του σώματος, όπως και η δύναμη του για κίνηση μετατρέπουν τις αοριστίες του χρόνου και του χώρου, με το βάρος της επιλογής και το χειροπιαστό της κίνησης, σε αξία και διάσταση.



Composition VIII (The cow), Theo Van Doesburg, 1918

1. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.476-477
2. Sokolowski Robert, *Introduction to Phenomenology*, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, Cambridge, 2000, σελ.130-133
3. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.278-279
4. Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992, σελ.59

1.3 Ο κινηματογράφος ως χρονική τέχνη



Ως συνέχεια της θεώρησης της αντίληψης του χρόνου μέσα από τα φαινομενολογία, επεκτείνουμε την ανάλυση της εμπειρίας του θεατή όταν έρχεται αντιμέτωπος με ένα χρονικό έργο τέχνης. [1] Περιγράφοντας τη λειτουργία της ύπαρξης ενός αισθητικού αντικειμένου στο χρόνο, ο Mikel Dufrenne σημειώνει τη διαφορά μεταξύ χρόνου και χρονικότητας. Ένα αισθητικό αντικείμενο υπάρχει στο χρόνο μαζί με άλλα πράγματα, αλλά μόνο όταν φιλτραριστεί μέσα από την υποκειμενική εμπειρία, ο χρόνος του μετατρέπεται σε χρονικότητα. Η χρονικότητα απαιτεί την ύπαρξη ενός υποκειμένου, ενώ ο αντικειμενικός χρόνος αποκεντρώνεται, είναι εξωτερικός χρόνος. Ένα υποκείμενο ζει στο χρόνο μαζί με ανιστορικά αντικείμενα, αλλά μόνο μέσω του υποκειμένου, ο χρόνος γίνεται ιστορικός. [2] Με άλλα λόγια, η χρονικότητα ενός έργου τέχνης πραγματώνεται μέσα από την εμπειρία του υποκειμένου.

1.Ένα χρονικό έργο τέχνης ορίζεται ως *"το έργο το οποίο πρέπει να βιωθεί ως ολότητα για να νοηματοδοτηθούν τα μέρη του."*, Bromiley Geoffrey W., *International Standard Bible Encyclopedia: A-D*, WILLIAM B. EERDMANS PUBLISHING COMPANY, Michigan, 1995, σελ.300

2. Dufrenne Mikel, *The phenomenology of Aesthetic Experience*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1973, σελ.160-161, 242-243

Όπως ο Merleau-Ponty, ο Dufrenne πιστεύει ότι η αντίληψη μας για τα έργα των χρονικών τεχνών είναι διαδοχική, το έργο ξετυλίγεται σιγά σιγά ανάμεσα στο άξονα του παρελθόντος και του παρόντος. Για αυτό το λόγο, οι χρονικές τέχνες απαιτούν την ενεργοποίηση της φαντασίας η οποία λειτουργεί μέσω της μνήμης. Τα χρονικά έργα τέχνης ελέγχουν το χρόνο, εισάγοντας το παρελθόν στο παρόν, και με την παροχή συνοχής στα αντικείμενα που παρουσιάζονται. Η μνήμη του θεατή πρέπει να ενεργοποιείται συνεχώς, να ανακαλεί τι έγινε πριν για να κατανοήσει αυτό που συμβαίνει τώρα. [1]

Ο Mark Freeman δεν πιστεύει ότι η διαφορά μεταξύ του πραγματικού χρόνου και του χρόνου ενός έργου τέχνης έγκειται στο γεγονός ότι ο πραγματικός χρόνος είναι μη δομημένος ενώ ο χρόνος του έργου τέχνης είναι δομημένος. Κοινώς θεωρούμε ότι μόνο οι ιστορίες δομούν μια κατά τα άλλα μη οργανωμένη πραγματικότητα. Εμείς οι ίδιοι παρομοίως σπάμε και βάζουμε σε σειρά τη γραμμικότητα του χρόνου. Ψάχνοντας για ένα καλύτερο έλεγχο της καθημερινότητας μας, η διανόηση μας σπάει τη συνοχή της πραγματικότητας σε στιγμιότυπα, τα οποία μετά συγχέει ως ήδη ολοκληρωμένα πράγματα. [2] Αυτό συμβαίνει λόγω της ενσαρκωμένης μας ύπαρξης στο χώρο. Τα σώματα μας δημιουργούν χώρους για να αποθηκεύουν τις αναμνήσεις. [3]

Ο χρόνος παρομοίως σπάει στον κινηματογράφο. Ο κινηματογραφικός χρόνος διασπάται σε κομμάτια, γίνεται χωρικός. Ο Freeman συμπεραίνει ότι ο εμπειρικός χρόνος, σε αντίθεση με αυτόν που μετράται με ρολόγια, είναι δομημένος και διαμορφωμένος. [4] Η άποψη ότι η προσωπική εμπειρία μορφοποιεί το χρόνο είναι παρόμοια με τον ισχυρισμό του Merleau-Ponty ότι το σώμα που αντιλαμβάνεται δίνει στο χρόνο μια ιστορική διάσταση. Παρομοίως ο θεατής ενός φιλμ δομεί τον αφηγηματικό χρόνο στο μυαλό του και έτσι δημιουργεί τη δικιά του έκδοση για αυτό.

Ο Merleau-Ponty θεωρεί ότι ο υποκειμενικός χρόνος ξεδιπλώνεται σε μια διαδικασία του γίγνεσθαι όπου το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον τίθενται σε ισχύ και απαιτούν ένα ιστορικό προσδιορισμό σε σχέση με το υποκείμενο το οποίο τοποθετείται στο παρόν. Μιλά για ένα συγκροτημένο χρόνο παρά για υποκειμενικό χρόνο. Ο ίδιος ορίζει το συγκροτημένο χρόνο ως εξής: *"είναι χωρικός, εφόσον οι στιγμές συνυπάρχουν απλωμένες μπροστά στη σκέψη, είναι στο παρόν, επειδή η συνείδηση συνυπάρχει με όλους τους χρόνους."* [5] Από αυτή την άποψη, ο χρόνος στις ταινίες, είναι μια ήδη ολοκληρωμένη συνέχεια σχέσεων του πριν και του μετά.

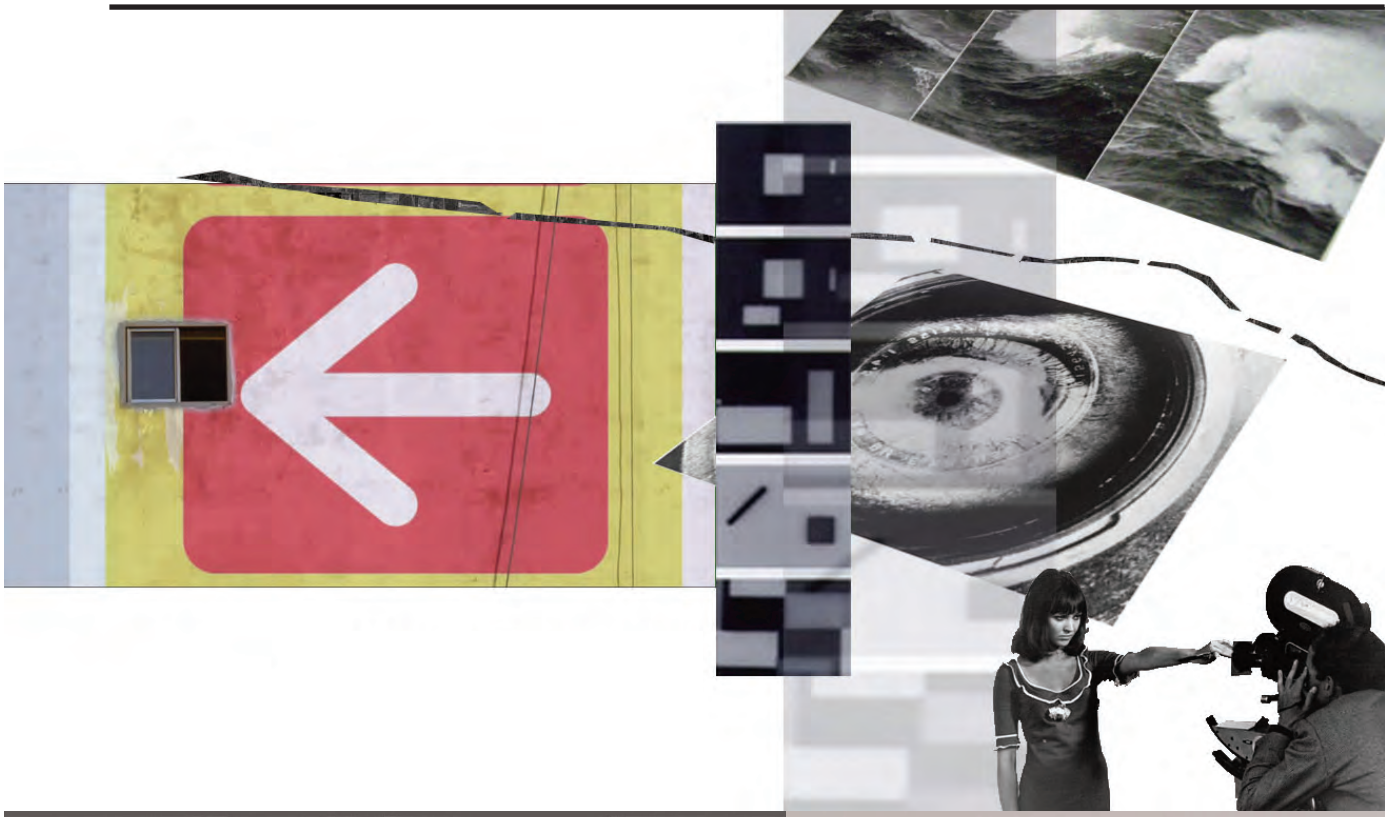
1. Dufrenne Mikel, *The phenomenology of Aesthetic Experience*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1973, σελ.364-365
2. Freeman Mark, *Mythical Time, Historical Time, and the Narrative Fabric of the Self, Narrative Inquiry* (Journal) 8:1, JOHN BENJAMINS PUBLISHING COMPANY, Amsterdam, 1998, σελ.40
3. Bergson Henri, *Mind and Matter*, ZONE BOOKS, New York, 1999 (1908), σελ.148-149
4. Freeman Mark, *Mythical Time, Historical Time, and the Narrative Fabric of the Self, Narrative Inquiry* (Journal) 8:1, JOHN BENJAMINS PUBLISHING COMPANY, Amsterdam, 1998, σελ.40
5. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.278-279

Το ερώτημα που αφορά τη φύση του κινηματογραφικού χρόνου και η στάση του θεατή σε σχέση με αυτό απασχόλησε κάποιους από τους πρώτους θεωρητικούς του κινηματογράφου. Ο ενεργός ρόλος του θεατή ήδη αναφέρεται εδώ. Ο Hugo Munsterberg εστίασε στην ιδιότητα μιας ταινίας να κινείται ελεύθερα στο χρόνο. Στο βιβλίο του The Film: A Psychological Study (1916) περιγράφει την ικανότητα της ταινίας να βρίσκεται σε διαφορετικά μέρη ταυτόχρονα. Η ταινία μπορεί να μεταφερθεί ελεύθερα μπρος και πίσω στο χρόνο. Με αυτή την έννοια, η ταινία δουλεύει όπως και η ανθρώπινη φαντασία. Έχει παρόμοια κινητικότητα με αυτή των σκέψεων, που δεν γνωρίζει φυσικά όρια. Όπως και στο ανθρώπινο μυαλό, στις ταινίες, το παρελθόν και το μέλλον γίνονται μέρος μιας παρούσας στιγμής. Η ταινία υπόκειται περισσότερο σε ψυχολογικούς νόμους παρά σε εξωτερικούς. Σύμφωνα με τον Munsterberg, ο θεατής παρομοίως κινείται μπρος και πίσω στο χρόνο του μυαλού του ενώ παρακολουθεί μια ταινία. Η μνήμη δημιουργεί συνδέσεις μεταξύ διαφορετικών στιγμών της αφήγησης. [1]

Ο Joseph Scott Streb αναφέρει στο Prolegomenon to a Phenomenology of film, ότι με την οργάνωση γεγονότων στο χρόνο και το χώρο, η κινηματογραφική αφήγηση δημιουργεί νοήματα, μερικές φορές ακόμη και ''μεταφυσικές ιδιότητες''. Οι μεταφυσικές ιδιότητες είναι εμπειρίες που τις αισθανόμαστε τόσο έντονα και γεμάτες νόημα που υπερτερούν από εμπειρίες στην καθημερινή ζωή. Οι ταινίες κάνουν αυτές τις μεταφυσικές ιδιότητες δυνατές γιατί ο θεατής σε σχέση με το έργο είναι κατά κάποιο τρόπο ένας εξωτερικός φορέας. Υπάρχει σωματικά σε μια διαφορετική πραγματικότητα από αυτή του έργου, αλλά νοητικά δεν είναι. Λόγω αυτού του σωματικού διαχωρισμού, ο θεατής είναι ικανός να δει πως οι στιγμές συνδέονται μεταξύ τους και πως το τέλος είναι παρόν στην αρχή, και να ξεχωρίσει τους παραλληλισμούς μεταξύ των πραγμάτων. Ως θεατές ενός έργου μπορούμε να βάλουμε τα γεγονότα που απεικονίζονται σε αυτό, σε μια προοπτική η οποία θα ήταν αδύνατη στην πραγματική μας ζωή. Έχουμε την ικανότητα να διακρίνουμε χρονικές και χωρικές σχέσεις που είναι πέρα από τον έλεγχο των φανταστικών χαρακτήρων του κινηματογραφικού έργου. [2]

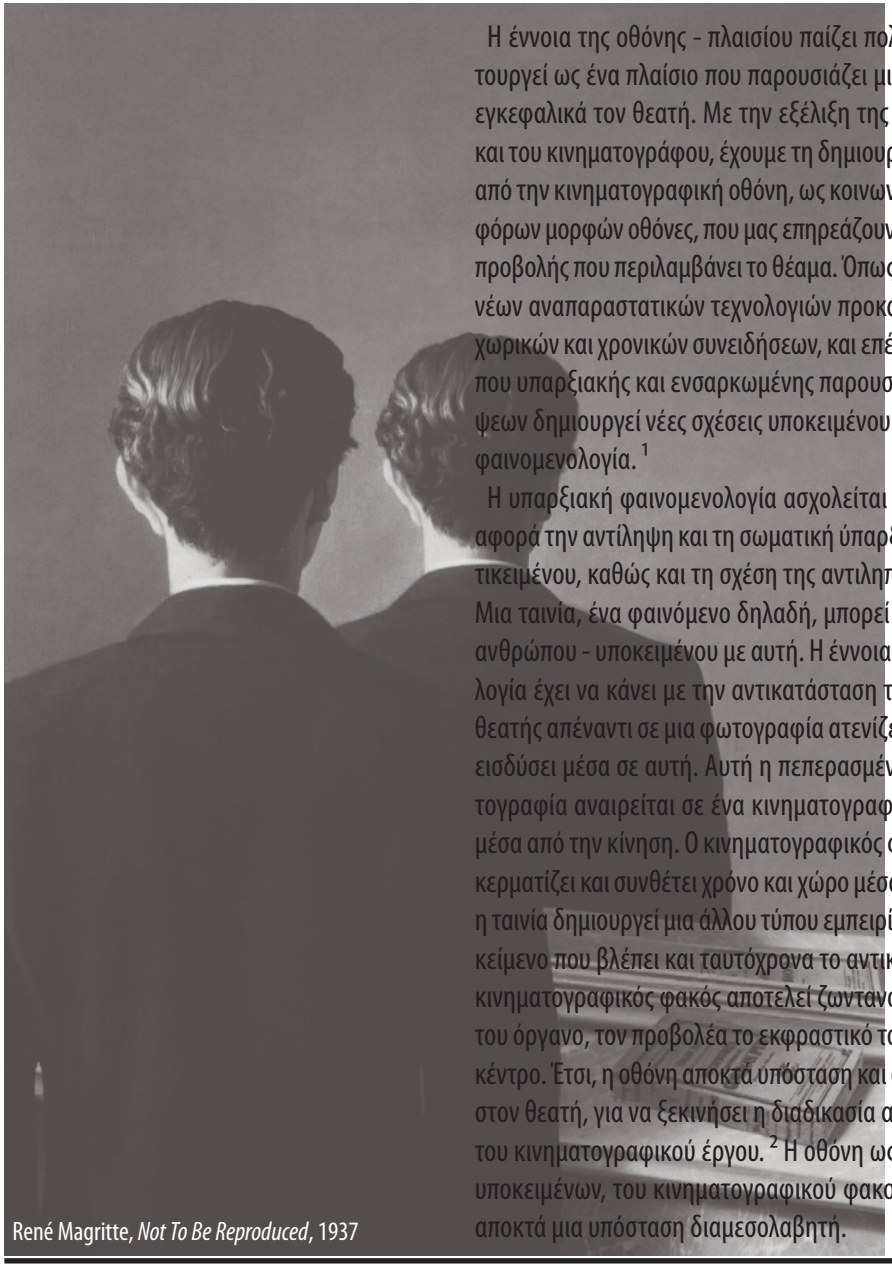
1. Munsterberg Hugo, *The Film: A Psychological Study*, DOVER, New York, 1970 (1916), σελ.41
2. Streb Joseph Scott, *Prolegomenon to a Phenomenology of film*, OHIO STATE UNIVERSITY, Ohio, 1982, σελ.160-168

2. "Οθόνη – πλαίσιο" ως διαμεσολαβητής



"Στο φιλμ του Andre Techine, Rendez-Vouz, έπαιξα ξεχνώντας απόλυτα την ύπαρξη της κάμερας. Δεν ήταν [η κάμερα] βοήθεια, ούτε πρόβλημα - απλώς κάτι που υπήρχε εκεί. Στο Mauvais Sang άρχισα να αγαπώ αυτό το αντικείμενο. Το βρήκα όμορφο, η κάμερα ήταν ένα φιλικό πρόσωπο, σαν ήταν κάποιος ο οποίος έπαιζε μαζί μου. Αγάπησα ακόμη και τον ήχο που κάνει όταν λειτουργεί. Είναι σχεδόν άνθρωπος. Είναι ένα αντικείμενο που' χει την δική του ζωή. Και την ίδια στιγμή έχει την ανάγκη των άλλων για να ζήσει. Είναι σαν μια μαύρη τρύπα που λαμβάνει συναισθήματα, που κρατά ότι του δίνεις."

Cinephilia.gr, *Juliette Binoche: Η κρυφή ζωή της κάμερας*, Αποσπάσματα από συνέντευξη της Juliette Binoche στο ισπανικό περιοδικό *Fotogramas*, Μάϊος 1993



René Magritte, *Not To Be Reproduced*, 1937

Η έννοια της οθόνης - πλαισίου παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στη μελέτη μας. Η οθόνη λειτουργεί ως ένα πλαίσιο που παρουσιάζει μια εικόνα, ένα νέο φανταστικό τοπίο που φορτίζει εγκεφαλικά τον θεατή. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και την εμφάνιση της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, έχουμε τη δημιουργία της κουλτούρας της κινούμενης εικόνας. Πέρα από την κινηματογραφική οθόνη, ως κοινωνικά όντα ερχόμαστε καθημερινά σε επαφή με διαφόρων μορφών οθόνες, που μας επηρεάζουν ως υποκείμενα. Η "οθόνη" ορίζεται ως το επίπεδο προβολής που περιλαμβάνει το θέαμα. Όπως αναφέρει η κριτικός Vivian Sobchack, η εμφάνιση νέων αναπαραστατικών τεχνολογιών προκάλεσε αλλοίωση των μορφών των προηγούμενων χωρικών και χρονικών συνειδήσεων, και επέτρεψε τη δημιουργία ενός νέου αντιληπτικού τρόπου υπαρξιακής και ενσαρκωμένης παρουσίας. Η αλλοίωση αυτή των μέχρι πρότινος αντιλήψεων δημιουργεί νέες σχέσεις υποκειμένου – αντικειμένου, πράγμα που μελέτα η υπαρξιακή φαινομενολογία. [1]

Η υπαρξιακή φαινομενολογία ασχολείται με την ερμηνεία της ανθρώπινης εμπειρίας, που αφορά την αντίληψη και τη σωματική ύπαρξη. Μελετά επίσης τις σχέσεις υποκειμένου και αντικειμένου, καθώς και τη σχέση της αντιληπτικής και σωματικής εμπειρίας ενός φαινομένου. Μια ταινία, ένα φαινόμενο δηλαδή, μπορεί να μελετηθεί μέσω της ανάλυσης της σχέσης του ανθρώπου - υποκειμένου με αυτή. Η έννοια της υλικότητας που μελετάται από τη φαινομενολογία έχει να κάνει με την αντικατάσταση της ανθρώπινης όρασης με τη μηχανική όραση. Ο θεατής απέναντι σε μια φωτογραφία ατενίζει μια συγκεκριμένη σκηνή, χωρίς να μπορεί να διεισδύσει μέσα σε αυτή. Αυτή η πεπερασμένη δραστηριότητα που παρουσιάζεται σε μια φωτογραφία αναιρείται σε ένα κινηματογραφικό έργο, καθώς η αναπαράσταση γίνεται ορατή μέσα από την κίνηση. Ο κινηματογραφικός φακός, μέσα από την εισαγωγή της κίνησης, κατακερματίζει και συνθέτει χρόνο και χώρο μέσα από τις κινούμενες εικόνες. Κατά αυτό τον τρόπο, η ταινία δημιουργεί μια άλλου τύπου εμπειρία. Ο κινηματογραφικός φακός γίνεται έτσι το υποκείμενο που βλέπει και ταυτόχρονα το αντικείμενο που βλέπεται. Βάσει αυτής της θεωρίας, ο κινηματογραφικός φακός αποτελεί ζωντανό σώμα, με την κάμερα να συνιστά το αντιληπτικό του όργανο, τον προβολέα το εκφραστικό του όργανο και την οθόνη το υλικό και διακριτό του κέντρο. Έτσι, η οθόνη αποκτά υπόσταση και στην ουσία παρουσιάζεται επί ίσοις όροις απέναντι στον θεατή, για να ξεκινήσει η διαδικασία αλληλεπίδρασης τους μέσα από την αναπαραγωγή του κινηματογραφικού έργου. [2] Η οθόνη ως επίπεδο προβολής τοποθετείται μεταξύ των δυο υποκειμένων, του κινηματογραφικού φακού και του θεατή. Κατά αυτή την έννοια, η οθόνη αποκτά μια υπόσταση διαμεσολαβητή.

1. Sobchack Vivian, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"*, στο Hans Ulrich Gumbrechts & K. Ludwig Pfeiffer (eds.), *Materialities of Communication*, STANFORD UNIVERSITY PRESS, Stanford, 1994, σελ.83

2. Sobchack Vivian, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"*, στο Hans Ulrich Gumbrechts & K. Ludwig Pfeiffer (eds.), *Materialities of Communication*, STANFORD UNIVERSITY PRESS, Stanford, 1994, σελ.99

2.1 Η οθόνη του μυαλού ως εσωτερικό επίπεδο προβολής

Στο βιβλίο του *Mindscreen: Bergman, Godard and First-Person Film* (1978), ο Bruce Kawin εισαγάγει την έννοια της ''οθόνης του μυαλού'' για να επεξεργαστεί μια συγκεκριμένη μορφή της κινηματογραφικής υποκειμενικότητας. Ενώ η υποκειμενική κάμερα δείχνει τι βλέπει ένα άτομο μέσα από τα μάτια του, η οθόνη του μυαλού δείχνει τι σκέφτεται ή νιώθει. Η οθόνη του μυαλού είναι τα νοητικά μάτια.

Ο Kawin προσδιορίζει την έννοια ως εξής : *"Η οθόνη του μυαλού είναι ένα οπτικό (και κάποιες φορές λεκτικό) πεδίο που αυτοπαρουσιάζεται ως το προϊόν ενός μυαλού, και αυτό συχνά συσχετίζεται με συστηματικό αναστοχασμό, ή αυτοσυνείδηση."* Τονίζει ότι η οθόνη του μυαλού είναι πάντα προϊόν ενός συγκεκριμένου μυαλού, δηλαδή αφήγηση σε πρώτο πρόσωπο. [1]

Τα λόγια του Kawin για την εικόνα ως το προϊόν ενός μυαλού αναφέρονται στην ικανότητα της κάμερας να μιμείται τη συνείδηση. Η ταινία δεν έχει συνείδηση με κυριολεκτική σημασία, αλλά μια εικόνα μπορεί να κωδικοποιηθεί με τέτοιο τρόπο που να μοιάζει ότι βλέπεται ή δημιουργείται από τη συνείδηση.

Η φαινομενολογική βάση του σκεπτικού του Kawin φαίνεται από τον τρόπο που συνδέει το βλέμμα με τη συνείδηση. Συγκρίνοντας την κάμερα, ή την ταινία, με τη συνείδηση πλησιάζει στο σκεπτικό της Vivian Sobchack, η οποία με το βιβλίο της *The Address of the Eye: Phenomenology of Film Experience*, παρουσιάζει μια θεωρία για την κινηματογραφική εμπειρία που βασίζεται κυρίως στη φιλοσοφία του Merleau-Ponty. Η Sobchack τονίζει ότι η ταινία είναι ένα δυναμικό και συνοπτικό γκεστάλτ [2] που δεν μπορεί να μειωθεί στους μηχανισμούς του, όπως η ανθρώπινη αντίληψη δεν μπορεί να εξηγηθεί απλώς από μια φυσιολογική και ανατομική οπτική γωνιά. [3] Αυτές οι θεωρίες ενσάρκωσης στον κινηματογράφο έχουν επεκτείνει τη σκέψη του Merleau-Ponty για το έμψυχο σώμα και τη σχέση του με τον κόσμο τονίζοντας την ικανότητα μιας ταινίας να μεσολαβήσει ενσαρκωμένες σχέσεις.

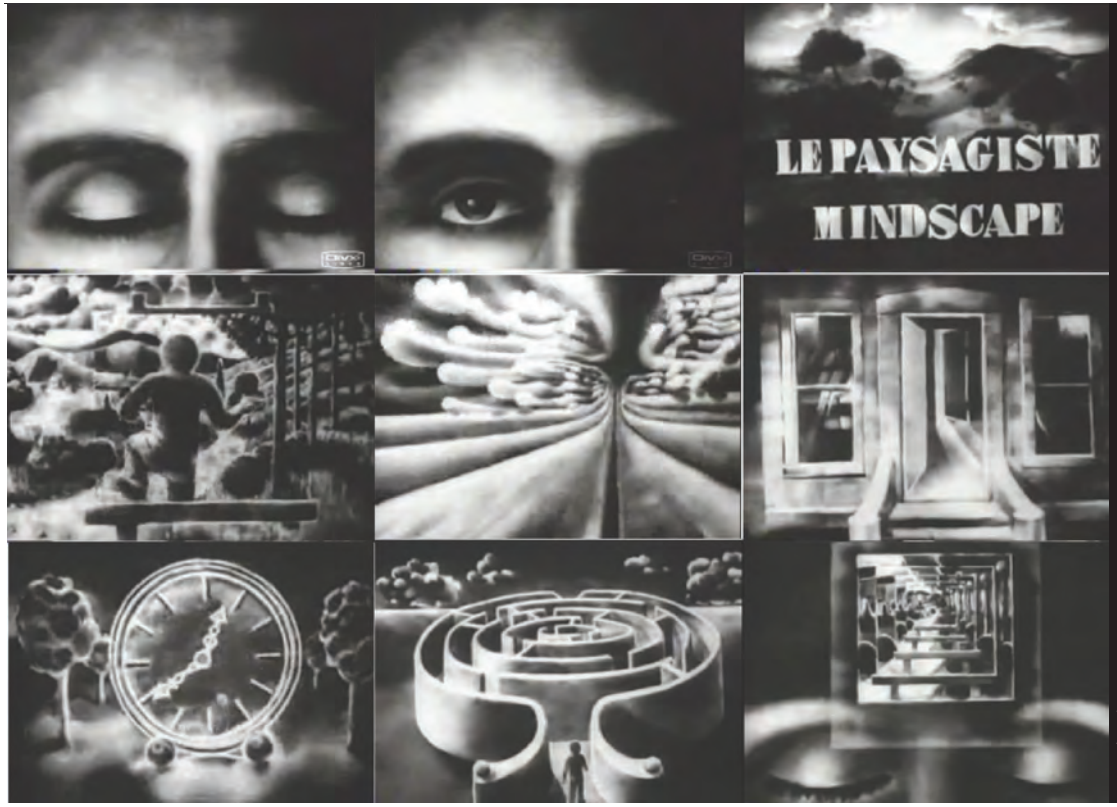
1. Kawin, Bruce F., *Mindscreen. Bergman, Godard and First-Person Film*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1978, σελ.10
2. Γκεστάλτ : *"τα αντικείμενα της αντίληψης, εντυπώσεις και παραστάσεις παρουσιάζονται εξαρχής συγκροτημένες σε "μορφώματα", δεν εμφανίζονται ως άτομα αλλά ως φιγούρες"*, ορισμός από την ερευνητική εργασία της Κοτσιλίνη Μαργαρίτας, *Αρχιτεκτονική-κινηματογράφος: οπτική αντίληψη-χώρος*, Πανεπιστήμιο Πατρών Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, ΠΑΤΡΑ, 2009
3. Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992, σελ.170

"Το κινηματογραφικό έργο εκφράζει τη δράση του μυαλού, κυρίως, παρά απλώς τη δράση του σώματος. . . Το εσωτερικό μυαλό που επιδεικνύει η κάμερα πρέπει να βρίσκεται σε εκείνες τις δράσεις, της ίδιας της κάμερας, κατά τις οποίες ο χώρος και ο χρόνος υπερβαίνεται και η προσοχή, η μνήμη, η φαντασία και το συναίσθημα αποτυπώνονται στο σωματικό κόσμο. Το κινηματογραφικό έργο του μέλλοντος, θα γίνει, περισσότερο από κάθε άλλη τέχνη, το πεδίο των ψυχολόγων που αναλύουν τη λειτουργία του μυαλού."[1]

Ο Munsterberg λέει ότι το κινηματογραφικό έργο παρουσιάζει αναλογίες με τις διαδικασίες του μυαλού εμπεριέχοντας ανάλογα των κύριων ψυχολογικών λειτουργιών: το κοντινό πλάνο προσομοιάζει την προσοχή, το flash back τη μνήμη, το flash forward τη φαντασία ή προσδοκία.

"Αυτό που βλέπουμε στην οθόνη είναι ένα είδος μιμητισμού της συνείδησης, ένα μοντέλο του εσωτερικού μας τοπίου."[2]

Έτσι μπορούμε να ισχυριστούμε ότι οι ταινίες είναι νοητικά ''φαινόμενα''. Έτσι όταν *"μυαλό και ταινία έρχονται σε επαφή, είναι σαν ένα μυαλό που βρίσκει το άλλο. Βλέπουμε τους εαυτούς μας στις ταινίες - την ίδια μας τη συνείδηση να απλώνεται μπροστά μας."*[3]



Jacques Drouin, *Le paysagiste / Mindscape*, ταινία μηκρού μήκους, 1976

1. Munsterberg Hugo, *Hugo Munsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, ROUTLEDGE, New York, 2001, σελ.153
2. Munsterberg Hugo, *Hugo Munsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, ROUTLEDGE, New York, 2001, σελ.153
3. Kawin, Bruce F., *Mindscreen. Bergman, Godard and First-Person Film*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1978, σελ.192

3. Βλέμμα – σκόπευση – λήψη

Σε αντιστοιχία με την ''οθόνη'', εδώ εισέρχεται και η έννοια της λήψης. Πριν όμως από τη λήψη μιας σκηνής από την κάμερα, προηγείται το κοίταγμα μέσα από τη μηχανή λήψης, το βλέμμα δηλαδή του δημιουργού. Εδώ εισέρχεται και η έννοια της σκόπευσης, η διαδικασία δηλαδή παρατήρησης, σκέψης και επιλογής του πλάνου που θα ''αιχμαλωτίσει'' ο δημιουργός. Η λέξη σκόπευση καθεαυτή αναφέρεται στην επιλογή κάποιου υποκειμένου ή αντικειμένου ως στόχο. Τι είναι όμως πιο σημαντικό; Η λήψη, δηλαδή το τελικό αποτέλεσμα της σκόπευσης, της νοητικής αυτής διεργασίας, ή η ίδια η σκόπευση ως διαδικασία εξερεύνησης;

"Η λειτουργία του ματιού είναι η λειτουργία ενός όπλου." Paul Virilio [1]

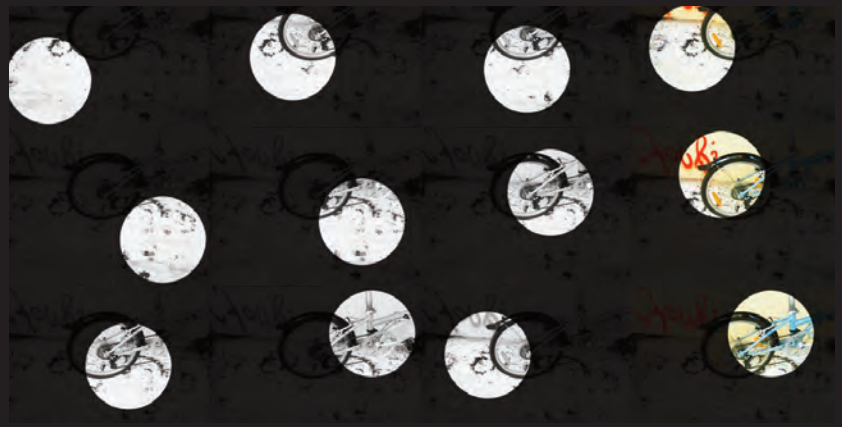
Ο Jean-Luc Godard στα γυρίσματα της ταινίας του *À bout de souffle*, 1960

1. Virilio Paul, *War and Cinema: The Logistics of Perception*, VERSO, New York, 1984/89, σελ.83

3.1 Το "αντίστροφο βλέμμα" – βλέμμα του δημιουργού

Το βλέμμα του δημιουργού θεωρεί το οπτικό πεδίο, παρατηρεί και τελικά στοχεύει. Το κοίταγμα αυτό του δημιουργού μέσα από την κάμερα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως το ''αντίστροφο'' βλέμμα, αν σκεφτεί κανείς ότι στη σχέση θεατή και ταινίας υπάρχουν δυο υποκείμενα, ο δημιουργός και ο θεατής, και κατά συνέπεια δυο βλέμματα. Ένα πλάνο καθιστά ορατό στον θεατή τον ''στόχο'' που ο δημιουργός έθεσε μέσα από τη διαδικασία της σκόπευσης. Όπως αναφέραμε νωρίτερα, ένα κινηματογραφικό έργο, πέρα από μια *"διαδοχή κομματιών χρόνου και χώρου"* [1] κατά τον Noel Burch, στοχεύει και στο να περάσει ιδέες στον θεατή. Αν λοιπόν η σκόπευση του δημιουργού επιτυγχάνει να ευαισθητοποιήσει τον θεατή σχετικά με τα συγκεκριμένα θέματα που ο δημιουργός θέλει να παρουσιάσει, τότε θα λέγαμε ότι ο σκοπός έχει επιτευχθεί.

Αν ο άνθρωπος με τις αισθήσεις του είναι οργανωμένος έτσι που να αντιλαμβάνεται την ασυνέχεια σαν συνέχεια, η μηχανή, από την άλλη, ''φαντάζεται'' πιο εύκολα τη συνέχεια σαν ασυνέχεια. Στην περίπτωση αυτή, αποκαλύπτεται ένας μηχανισμός, προικισμένος με μια δικιά του υποκειμενικότητα, αφού αναπαριστά τα πράγματα, όχι όπως αυτά γίνονται αντιληπτά από τα ανθρώπινα βλέμματα, αλλά μόνο όπως αυτός τα βλέπει, σύμφωνα με την ιδιαίτερη δομή του, που του διαμορφώνει μια προσωπικότητα. [2]



Το καδράρισμα που κάνει η κάμερα αποτελεί την παγίδευση της μελλοντικής εικόνας, την αιχμαλώτιση φευγαλέων εντυπώσεων, γιατί τα πλάνα είναι συντεθειμένα από αλλεπάλληλα στιγμιότυπα χρόνου και χώρου. Απομονωμένες μέσα από το καδράρισμα σε παράξενες, τυχαίες και μη τυχαίες συνθέσεις προσώπων και αντικειμένων, το κάδρο θεματοποιεί αυτό που σκοπεύει η κάμερα, ανά πάσα στιγμή μπορεί να ανατραπεί, καθετί μπορεί να αποδράσει ή να εισέλθει στο κάδρο, δημιουργώντας νέες σχέσεις, συνθέσεις, νέο θέμα. [3]

1. Βενετσιάνου Όλγα, Μπαζαίου Ναταλία, *Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο*, Περιοδικό Αρχιτέκτονες του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, τεύχος 53, 2005, σελ.52
2. Epstein Jean, *Η νόηση μιας μηχανής. Μια φιλοσοφική θεώρηση του κινηματογράφου*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 1986, σελ.18
3. Σταυρίδης Σταύρος, *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*, ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, Αθήνα, 2002, σελ.19

"Ο χώρος ανάμεσα στο βλέμμα της κάμερας και του θεατή και του ηθοποιού είναι κατοικήσιμος, ενημερωμένος με την πραγματική πιθανότητα της σωματικής κίνησης και εμπλοκής, ενημερωμένος με μια ζωντανή χρονικότητα." [1]

Μέσα από τον κινηματογραφικό φακό το άτομο αναδημιουργεί για τον εαυτό του τον κόσμο που βλέπει, επιλέγοντας, καδράροντας, ιεραρχώντας. Αυτή η τεχνολογία της όρασης διαμορφώνει το νέο υποκείμενο σε απόσταση από το αντικείμενο της παρατήρησής του. Το κάδρο είναι το όριο της χωροποίησης. Αυτό καθορίζει, λειτουργεί ως σύνορο που εμπερικλείει κομμάτι του ορατού. Αυτό το κομμάτι αποκομμένο από τη συνολική εμπειρία της όρασης γίνεται θέμα και ως θέμα πλέον αιχμαλωτίζεται και κατέχεται.

Όπως είπε ο κινηματογραφιστής Georges Melies αναφερόμενος στην ταινία του Dziga Vertov *The Man with the Movie Camera*:

"η κάμερα δεν είναι ο παθητικός καταγραφέας της δράσης αλλά ένα ενεργητικό και ξύπνιο μάτι που κοιτάει για λογαριασμό των θεατών που θα δουν ό,τι αυτή έχει καταγράψει πάνω στο φιλμ και με τον τρόπο που θα το έχει καταγράψει." [2]

Στο τέλος της ταινίας παρουσιάζεται μια σκηνή όπου το ανθρώπινο μάτι αντανακλάται πάνω στον φακό, υποδεικνύοντας ακριβώς το ότι η κάμερα δείχνει την αντίληψη του κόσμου που τη συνοδεύει.

1. Sobchack Vivian, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"*, στο Hans Ulrich Gumbrechts & K. Ludwig Pfeiffer (eds.), *Materialities of Communication*, STANFORD UNIVERSITY PRESS, Stanford, 1994, σελ.98
2. Ραφαηλίδης Βασίλης, *Φιλμοκατασκευή: Μια μέθοδος ανάγνωσης του φιλμ*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1984, σελ.73

4. Αφήγηση

Δομικό στοιχείο ενός κινηματογραφικού έργου αποτελεί η αφήγηση. Σύμφωνα με το θεωρητικό μοντέλο του Gerard Genett, η αφήγηση ορίζεται ως μια αποκλειστικά γλωσσική διαδικασία, αναφέρεται ωστόσο και σε μια γενικότερη τάξεως συνθήκη, την αφηγηματική πράξη, όπου είναι πιθανόν να απουσιάζει η γλωσσική εκφορά. [1]

Επομένως, μπορούμε να πούμε ότι η κινηματογραφική αφηγηματικότητα, μπορεί να πραγματωθεί *"με ποικίλα εκφραστικά μέσα, όπως η κινούμενη εικόνα ή οι εικαστικές φόρμες ή ακόμη και από μέσα που φαινομενικά δεν έχουν καμία σχέση με την αφήγηση, όπως η μουσική και ο χορός."* [2]

1. Λεοντάρης Γιάννης, *Ρόλοι και λειτουργίες του αφηγητή στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση: Πρώτα στοιχεία για μια εισαγωγή στη συγκριτική αφηγηματολογία*, Περιοδικό Σύγκριση, τεύχος 12, ΠΑΤΑΚΗΣ, Αθήνα, 2001, σελ.160
2. Λεοντάρης Γιάννης, *Ρόλοι και λειτουργίες του αφηγητή στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση: Πρώτα στοιχεία για μια εισαγωγή στη συγκριτική αφηγηματολογία*, Περιοδικό Σύγκριση, τεύχος 12, ΠΑΤΑΚΗΣ, Αθήνα, 2001, σελ.161

Μπορούμε να διακρίνουμε δύο τρόπους αφήγησης στον εμπορικό και πειραματικό κινηματογραφικό, οι οποίοι βασίζονται στο είδος της πλοκής, συγκεκριμένης και αφηρημένης. [1] *"Η αφήγηση σε μια ταινία μπορεί να αποκαλύπτει τα πάντα, ο σκηνοθέτης να συνθέτει τις λήψεις ούτως ώστε να αποτελούν μια ακολουθία όπου η αφήγηση προβάλλει όλη τη γνώση, ή μπορεί να ρυθμίζει το εύρος και βάθος αυτής της γνώσης σε μια ακολουθία μεγάλης υποκειμενικότητας. Τέτοιες μετατοπίσεις παρέχουν ισχυρές νύξεις για το σχηματισμό υποθέσεων."* [2]

Η θεωρία του Eisenstein για την αφήγηση είναι ''εξπρεσσιονιστική", με την έννοια ότι η αφήγηση είναι η διαδικασία με την οποία καθίσταται προφανής κάποια βασική συναισθηματική αξία της ιστορίας. [3] Από την άλλη όμως αρκετοί κινηματογραφιστές μέσα από το έργο τους δείχνουν ότι δεν είναι μόνο θέμα αφήγησης, αλλά κυρίως θέμα εικόνας, δηλαδή *"είναι οι εικόνες που πρέπει να αφηγούνται την ιστορία"*. [4] Φυσικά όμως θα πρέπει να σημειωθεί ότι χωρίς το περιεχόμενο, η κινηματογραφική ταινία φλερτάρει επικίνδυνα με τον κακώς εννοούμενο φορμαλισμό. Καθώς σε αυτή την περίπτωση, οι άνευ περιεχομένου εικόνες, δεν έχουν άλλο λόγο ύπαρξης, πέραν της ατομικής τους αυταρέσκειας.

Το γεγονός ότι σημειώνεται αυτή η εκφραστική ετερογένεια στην κινηματογραφική γλώσσα, γεννά το ερώτημα *"ποιος μιλά στην κινηματογραφική αφήγηση"*. Οι θεωρητικοί του κινηματογράφου Andre Gardies και Jean Bessalel σημειώνουν ότι: *"η εικόνα, με τη στενή έννοια του όρου, δε μιλά, αλλά δείχνει. Δείχνοντας, ωστόσο, λέει κάτι και άρα είναι σε θέση να αφηγηθεί. Επιπλέον, η ετερογένεια των εκφραστικών υλικών, επιτρέπει στον προφορικό λόγο να παρέμβει και ως αφηγηματική φωνή. Μήπως θα έπρεπε λοιπόν να διακρίνουμε τα επίπεδα της αφήγησης (το δεικτικό σε αντίθεση με το καθαρά αφηγηματικό); Έτσι, το ένα από τα δύο θα έχει ως φορέα τον αφηγητή ή τους "εντολοδόχους" του και θα καθορίζει τη δομή και την άρθρωση των εκφραστικών υλικών μέσα στην αφήγηση: ένας "εντολοδόχος" αφηγητής για το υλικό της εικόνας (εικόνα και φυσικοί ήχοι), ένας άλλος για το λόγο (προφορικός λόγος και λεζάντες), ένας τρίτος, τέλος για τη μουσική (όντας και οι τρεις στην "περιοχή ευθύνης" ενός υπερ-αφηγητή)"*. [5]

Η κινηματογραφική αφήγηση έχει δανειστεί χαρακτηριστικά από τις άλλες τέχνες με στόχο τη δημιουργία των διαφόρων τρόπων αφήγησης. Η αφήγηση μιας ταινίας περνά από όλα τα στάδια της δημιουργίας ενός κινηματογραφικού έργου, συμπεριλαμβανομένων των γυρισμάτων και του montage. *"Ενσαρκώνεται στην ερμηνεία των ηθοποιών, περνά μέσα από τα σώματα, τις φωνές τους, και από κάθε επεξεργασία της ηχητικής πλαισίωσης. Παρουσιάζει τη σχέση του κινηματογράφου με τη μουσική, τη φωτογραφία, την αρχιτεκτονική, αλλά και με έννοιες όπως είναι η αρμονία, ο ρυθμός, η ισορροπία, η ένταση, τα χρώματα, τα σχήματα κλπ. Χρησιμοποιεί τη δική της γλώσσα, εκμεταλλεύεται και την παραμικρή έλλειψη, το σκοτάδι, το flashback ή το flashforward, τη φωνή εκτός κάδρου, τα ειδικά εφέ."* [6] Η αφήγηση στον κινηματογράφο εξαρτάται άμεσα από τη σκηνοθεσία και το ύφος του δημιουργού.

---

1. Ευθυμίου Γιώργος, Ο Κώστας Στραγαλινός για την αφήγηση στον κινηματογράφο, παράθεμα από συνέντευξη στο www.cine-theasi.blogspot.gr
2. Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, THE UNIVERSITY OF WISCONSIN PRESS, Wisconsin, 1985, σελ.58
3. Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, THE UNIVERSITY OF WISCONSIN PRESS, Wisconsin, 1985, σελ.13
4. Ευθυμίου Γιώργος, Ο Κώστας Στραγαλινός για την αφήγηση στον κινηματογράφο, παράθεμα από συνέντευξη στο www.cine-theasi.blogspot.gr
5.Gardies Andre – Bessalel Jean, *200 mots-cles de la theorie du cinema*, Cerf Paris 1992, σελ.149-150, όπως αναφέρεται στο *Ρόλοι και λειτουργίες του αφηγητή στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση: Πρώτα στοιχεία για μια εισαγωγή στη συγκριτική αφηγηματολογία*, Λεοντάρης Γιάννης, Περιοδικό Σύγκριση, τεύχος 12, ΠΑΤΑΚΗΣ, Αθήνα, 2001, σελ.163
6. Guerin Marie Anne, *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*, ΠΑΤΑΚΗ, Αθήνα, 2007, πρόλογος

Kieslowski *– η κινηματογραφική εμπειρία στην Τριλογία Χρωμάτων*

Για τη μελέτη και ανάλυση της σχέσης μεταξύ θεατή και κινηματογραφικού έργου αποφασίσαμε να πάρουμε ως παράδειγμα την Τριλογία των χρωμάτων του Krzysztof Kieslowski, τη Μπλε, την Άσπρη και τη Κόκκινη ταινία. Επιλέξαμε τον συγκεκριμένο σκηνοθέτη λαμβάνοντας υπόψη κυρίως το αφηγηματικό του στυλ με το οποίο επιδιώκει να προβάλει συγκεκριμένα νοήματα.

Ο Kieslowski ως δημιουργός υποστηρίζει ότι θέλει να προκαλέσει μέσα από τις ταινίες του τον θεατή, προβάλλοντας συγκεκριμένους προβληματισμούς – συνθήκες. [1] Το ενδιαφέρον του Kieslowski για την κινηματογραφική γλώσσα τον οδηγεί στο να κοιτάζει τα γεγονότα από μια αποσπασμένη σκοπιά, για να έχει επίγνωση ο θεατής των μέσων έκφρασης.

Είναι φανερό ότι οι ιστορίες και οι πρωταγωνιστές χρησιμοποιούνται ως ένας τρόπος για προβολή συγκεκριμένων συνθηκών, σε βαθμό που η ταύτιση του θεατή με τους χαρακτήρες του έργου να αποκτά δευτερεύουσα σημασία. Για τον Kieslowski, οι ταινίες του αποτελούν μια εικονογράφηση ιδεών. Μέσα από το αφηγηματικό του στυλ, ο Kieslowski προβάλλει αισθήσεις και σκέψεις. Η θέαση των ταινιών του είναι πέρα από αισθητική, και διανοητική εμπειρία.

"Δε γνωρίζω πως μου έρχονται οι ιδέες. (. . .) Και από πού έρχονται; Από όλα όσα έχω αγγίξει. Δεν εφευρίσκω πλοκές και γεγονότα. Επινοώ ιστορίες, μα πάνω από όλα πιστεύω ότι αισθάνομαι και κατανοώ. Τα γεγονότα ακολουθούν μετά." [2]

Αναλύοντας τα έργα του, θέλουμε να δούμε αν όντως ο Kieslowski ως δημιουργός πετυχαίνει τον σκοπό του, βάζει δηλαδή το θεατή και το κινηματογραφικό έργο σε ''διάλογο'' και με ποια κινηματογραφικά και στυλιστικά μέσα το πετυχαίνει.

1. Eila Antilla, Συνέντευξη του K.Kieslowski, *Filmihullu 5*, 1989
2. Ciment Michel, Niogret Hubert, Interview with Krzysztof Kieslowski and Krzysztof Piesiewicz , *Film na swiecie* [World Cinema] (Journal) 3/4 (388/389), 1992

Τα τρία έργα του Kieslowski αποτελούν μια αναπόσπαστη θεματική ενότητα με κοινά στοιχεία σκηνοθεσίας. Πρόκειται για μια συνέχεια σε τρία θραύσματα που θίγουν το καθένα από μια κύρια έννοια, η οποία αποτελεί κριτική στη σύγχρονη γαλλική πραγματικότητα. Επιλέγοντας ως βάση το μότο της Γαλλικής Δημοκρατίας ''ελευθερία - ισότητα - αδελφότητα'', κάθε ταινία αποτελεί μια κριτική αναπαράσταση καθεμίας από αυτές τις ιδέες. Η κριτική που ασκεί ο Kieslowski στη σύγχρονη πραγματικότητα μέσα από τη τριλογία χρωμάτων έγκειται στις καταστάσεις που δημιουργεί και επιλέγει να παρουσιάσει. Έτσι η Μπλε ταινία είναι μια αντι-τραγωδία, η Άσπρη ταινία είναι μια αντι-κωμωδία και η Κόκκινη ταινία ένα αντι-ρομάντσο.[1] Στην Μπλε ταινία, η πρωταγωνίστρια προσπαθεί να βρει την εσωτερική ελευθερία, στην Άσπρη ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να βρει την ισότητα στη ζωή του μέσω της εκδίκησης, ενώ στην Κόκκινη ταινία η έννοια της αδελφότητας παρουσιάζεται μέσω της προβολής της παράλληλης ζωής των χαρακτήρων της, οι οποίοι σταδιακά συνδέονται. Σημαντικό ρόλο και στις τρεις ταινίες παίζει το παρελθόν των ηρώων, από το οποίο όλοι προσπαθούν να ξεφύγουν. Η αφηγηματική ανάπτυξη των ταινιών διέπεται από κοινά στιλιστικά γνωρίσματα του Kieslowski, όπως οπτικά και λεκτικά μοτίβα, ήχοι, χρώματα, αποδίδοντας στην Τριλογία μια ενιαία κινηματογραφική υφή. Γι' αυτό τον λόγο θεωρήσαμε ότι θα πρέπει να τη μελετήσουμε ως μια ενότητα.

Ανάμεσα στους μελετητές των έργων του Kieslowski, ο Paul Coates με την Ανθολογία του, *Lucid Dreams: The Films of Krzysztof Kieslowski*, είναι αυτός που έχει δημοσιεύσει πιο εκτεταμένα για το έργο του σκηνοθέτη, ιδίως σε ότι αφορά το κινηματογραφικό του στιλ και τον προβληματισμό του σε συγκεκριμένα θέματα-ιδέες. Η φαινομενολογική προσέγγιση δίνει στην περίπτωση της Τριλογίας Χρωμάτων του Kieslowski, ένα ιδιαίτερο τρόπο νοηματοδότησης της εικόνας. Το κινηματογραφικό στυλ του εξαρτάται από την εμπειρία της θέασης, των στυλιστικών του μηχανών μέσα από το αφηγηματικό του πλαίσιο. Τα συναισθήματα που προσπαθεί να αναπαραστήσει αποτελούν το θεμέλιο στα νοήματα που προσπαθεί να εκφράσει. Η φαινομενολογία, ειδικά η υπαρξιακή φιλοσοφία του Merleau-Ponty και η φαινομενολογία της αισθητικής εμπειρίας του Mikel Dufrenne, χρησιμοποιούνται για να αναλυθεί το στυλ του Kieslowski, ειδικότερα σε ζητήματα που αφορούν την αναπαράσταση της υποκειμενικής εμπειρίας.Η Τριλογία των χρωμάτων του Kieslowski δείχνει ότι το υποκείμενο και ο κόσμος στον οποίο ζει διαπλέκονται με πολλούς τρόπους. Αυτή η πτυχή της τριλογίας θα θεωρηθεί μέσα από τη φαινομενολογία, όπου οι εμπειρίες του χρόνου και χώρου μπορούν να κατανοηθούν μόνο μέσα από μια υποκειμενική προοπτική, από την άποψη μιας συνάντησης ανάμεσα στο υποκείμενο και τον κόσμο. Η φαινομενολογική αντίληψη του χρόνου βασίζεται σε ένα διαχωρισμό ανάμεσα στον προσωπικό ή υποκειμενικό χρόνο και στον κοσμικό ή αντικειμενικό χρόνο. Η φαινομενολογία θα αποτελέσει το εργαλείο για να διερευνηθεί η αναπαράσταση της σχέσης χρόνου και χώρου στην Τριλογία των χρωμάτων του Kieslowki.Οι ταινίες της τριλογίας θα μελετηθούν από διαφορετικές απόψεις. Θα αποτελούν δηλαδή τα πιο αντιπροσωπευτικά παραδείγματα για τη θεώρηση κάθε θεματικού σημείου. Επειδή οι ταινίες του Kieslowski θα θεωρηθούν τόσο στην αφηγηματική τους δομή όσο και στις διανοητικές διεργασίες που προκαλούν στο θεατή, αποτελούν πάνω από όλα αισθητικά και ψυχολογικά αντικείμενα.

1. Kieslowski Krzysztof, *I'm so-so*, βιογραφική ταινία, 1998

5. Αφήγηση και διανοητική διέγερση του θεατή

Εξετάζοντας το αφηγηματικό στυλ του Kieslowski, βλέπουμε ότι η αφήγηση λειτουργεί ως απόπειρα διέγερσης των ''αποθηκευμένων'' εμπειριών και γνώσεων του θεατή. Η ελλειπτική αφήγηση, τα κενά, η μουσική, ακόμα και το χρώμα, είναι στοιχεία που χρησιμοποιεί ο σκηνοθέτης με σκοπό να προκαλέσουν την εγρήγορση του θεατή. Το στυλ της αφήγησής του καθορίζεται από την αναπαράσταση των εσωτερικών κόσμων των πρωταγωνιστών. Στην ουσία πρόκειται για μια παρουσίαση υποκειμενικών εμπειριών μέσω του κινηματογραφικού φακού.

Η αναπαράσταση της εσωτερικής ζωής, και η δυσκολία αναπαράστασης της ευθύς εξαρχής, γίνονται τα κύρια ζητήματα. Στην ανάπτυξη των θεμάτων του ο Kieslowski χρησιμοποιεί περισσότερο αφηγηματικά μέσα και στιλ παρά διάλογο. Η πρόθεση να πει μια ιστορία μέσω μιας εικαστικής κυρίως αφήγησης υποκαθιστά εν μέρει τον λόγο που συχνά απουσιάζει.

Όλες οι ταινίες δημιουργούν ερωτήματα και διεγείρουν την επιθυμία για την έκβαση της ιστορίας, αλλά αυτό ποικίλει ανάλογα με το πόσο σημαντική είναι η πλοκή για την ταινία. Ωστόσο, όταν παρακολουθούμε τις ταινίες του Kieslowski, η ανάγκη μας να μαντέψουμε την έκβαση είναι λιγότερο έντονη από όταν παρακολουθούμε θρίλερ ή ρομαντικές κωμωδίες. Οι αφηγήσεις του Kieslowski δεν είναι επικεντρωμένες στην πλοκή. Στην Κόκκινη ταινία για παράδειγμα, η δράση ξετυλίγεται με ένα τρόπο τόσο δύσκολο να προβλεφθεί, με αποτέλεσμα να μην προκύπτουν ποτέ ξεκάθαρες ερωτήσεις στο μυαλό μας.

Οι τελευταίες ταινίες του Kieslowski χαρακτηρίζονται γενικότερα ως καλλιτεχνικές. Ένας τέτοιος χαρακτηρισμός όμως είναι χαλαρός. Οι καλλιτεχνικές ταινίες δεν είναι ένα ξεκάθαρο είδος, γιατί δεν έχουν σαφώς καθορισμένη αφηγηματική δομή ή περιεχόμενο. Οι πρακτικές των καλλιτεχνικών ταινιών προσδιορίζονται δυσκολότερα από αυτές της κλασσικής αφήγησης. [1]

1. Carroll Noel, *Theorizing the Moving Image*, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, Cambridge, 1996, σελ.88-89

Σε ότι αφορά τον κινηματογράφο της δυτικής κουλτούρας, οι mainstream ταινίες που βασίζονται στην κλασσική αφήγηση, είναι τόσο ευρέως γνωστές, που η προβολή τους έχει γίνει σχεδόν μια αυτόματη διαδικασία. Λόγω της εξοικείωσης με αυτό τον τύπο αφήγησης, οι χρονικές και χωρικές δομές είναι στις περισσότερες περιπτώσεις εύκολα αναγνωρίσιμες και κατανοητές. Ο Paul Messaris τονίζει ότι οι χρονικές και οι χωρικές μετατοπίσεις των ταινιών αυτών είναι κατανοητές ακόμη και στους θεατές που παρακολουθούν ταινίες για πρώτη φορά. Αρχίζουμε να επεξεργαζόμαστε κινηματογραφικές δομές σε συνειδητό επίπεδο μόνο όταν συναντήσουμε, για παράδειγμα, χρονικές δομές οι οποίες δεν ανταποκρίνονται στις προσδοκίες μας. [1]

Κενά που δημιουργούνται από ελλείψεις είναι συχνά κρίσιμα για το νόημα του έργου. Σύμφωνα με τον Branigan, *"οι καλλιτεχνικές ταινίες επιδιώκουν την ασάφεια, το αβέβαιο, το κενό και την ψευδαίσθηση, για να προκαλέσουν (. . .) τη σκέψη για τις αθέατες, βαθύτερες και αισθητές πραγματικότητες."* [2]

Για την ανάλυση των τριών αυτών ταινιών ως προς τα αφηγηματικά μέσα και τις τεχνικές που χρησιμοποιεί ο συγκεκριμένος σκηνοθέτης, χωρίσαμε τις ταινίες σκηνή προς σκηνή, κατασκευάζοντας ένα διάγραμμα σκηνών της Τριλογίας. Αυτό μας βοήθησε στο να δούμε συνολικά πως εμφανίζονται στην Τριλογία οι αφηγηματικές ελλείψεις, τα μοτίβα, η μουσική και γενικά όλα τα μέσα που χρησιμοποιεί ο Kieslowski, αλλά και να κατανοήσουμε καλύτερα τις τρεις αυτές ταινίες ως μια θεματική ενότητα.

κενό - "μαύρη οθόνη"

κενό - "μαύρη οθόνη" συνοδευόμενη με μουσική

επαναλαμβανόμενο μοτίβο στη Μπλε ταινία

επαναλαμβανόμενο μοτίβο στην Άσπρη ταινία

επαναλαμβανόμενο μοτίβο στην Κόκκινη ταινία

επαναλαμβανόμενο μοτίβο - σύνδεση ανάμεσα στις τρεις ταινίες

1. Messaris, Paul 1994, *Visual Literacy: Image, Mind and Reality*, Boulder: Westview Press, όπως αναφέρεται στο Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.78
2. Branigan Edward, *Narrative Comprehension and Film*, ROUTLEDGE, London, 2003, σελ.71-72

Bleu	Blanc	Rouge
δυστύχημα	βαλίτσα	τηλέφωνο - καλώδια
νοσοκομείο	Karol	διαμέρισμα Valentine
παλιό σπίτι - μπλε διακοσμητικό	βαλίτσα	διαμέρισμα Auguste
παλιό σπίτι - Παρίσι	Karol	δρόμος - καφετέρια
καφετέρια	βαλίτσα	Valentine - φωτογράφηση
κολυμβητήριο	δικαστήριο	χορός
ηλικιωμένη γυναίκα με μπουκάλι	Julie στο δικαστήριο - σύνδεση με μπλε	επίδειξη
καφετέρια	flashback - γάμος	αυτοκίνητο - χτυπάει ένα σκύλο
κολυμβητήριο	δικαστήριο	σπίτι δικαστή
διαμέρισμα στη Μονμάρτη	στο δρόμο	διαμέρισμα Valentine
καφετέρια	ηλικιωμένος άνδρας με μπουκάλι	φωτογραφίες Valentine
διαμέρισμα στη Μονμάρτη	μετρό	στο δρόμο
σπίτι μητέρας Julie	στο δρόμο	σπίτι δικαστή
κολυμβητήριο	βαλίτσα	αυτοκίνητο
διαμέρισμα στη Μονμάρτη	Πολωνία	διαμέρισμα Valentine
Μονμάρτη	κομμωτήριο	σπίτι δικαστή
σπίτι Olivier	πόρτα - Dominique	αφίσα - Auguste
στο δικαστήριο - σύνδεση με άσπρη	κομμωτήριο	διαμέρισμα Valentine
συνάντηση με ερωμένη	στο δρόμο	σπίτι δικαστή
κολυμβητήριο	πόρτα - Dominique	διαμέρισμα Valentine
σπίτι μητέρας Julie	μετρό	διαμέρισμα Auguste
σπίτι Olivier	Πολωνία	στο δρόμο
παλιό σπίτι	κηδεία	σπίτι δικαστή
διαμέρισμα στη Μονμάρτη	πόρτα - Dominique	αφίσα - Kern
finale	Karol - Dominique	επίδειξη μόδας
	αστυνομία	άδειο θέατρο
	flashback - γάμος	ηλικιωμένη γυναίκα με μπουκάλι
	κρατητήρια - finale	ferry boat
		αφίσα που κατεβαίνει
		σπίτι δικαστή
		οθόνη - ναυάγιο
		οθόνη - Valentine

5.1 Ελλείψεις στην αφήγηση – Η έννοια του montage

Μια κινηματογραφική αφηγηματική έλλειψη ορίζεται ως "μια χωροχρονική συμπύκνωση της δράσης μιας ταινίας με στόχο μια λιτή και ουσιαστικότερη εκφραστικότητα." [1] Υπάρχουν δυο είδη αφηγηματικών ελλείψεων, οι αντικειμενικές και οι υποκειμενικές ελλείψεις, οι οποίες αναφέρονται σε δυο διαφορετικά είδη κινηματογραφικού montage, το αφηγηματικό και το ιδεολογικό montage. Οι αντικειμενικές ελλείψεις αναφέρονται κυρίως στην παράλειψη περιττών τμημάτων της δράσης ή στην αντικατάστασή τους με τον λόγο (αφήγηση), με αποτέλεσμα η κινηματογραφική αφήγηση να είναι πιο άμεσα κατανοητή από τον θεατή. Αντίθετα, οι υποκειμενικές ελλείψεις στο ιδεολογικό montage αποτελούν μια διανοητική ελλειπτική αναπλήρωση της αφήγησης και απαιτούν την ενεργό συμμετοχή του θεατή ώστε να γίνουν αντιληπτές.

Η πρώτη κατηγορία ελλείψεων, οι αντικειμενικές ελλείψεις, είναι σημαντικές σε όλες πλέον τις οπτικοακουστικές αφηγήσεις γιατί κάνουν δυνατή την οικονομία στην αφήγηση. Μια έλλειψη συμπυκνώνει όπως είπαμε την αφήγηση σε χρόνο και χώρο. Αφήνει έξω τα μη σημαντικά κομμάτια της δράσης. Οι ελλείψεις είναι τυπικές σε σκηνές όπου φαίνονται οι χαρακτήρες να κινούνται από το ένα μέρος στο άλλο. Λεπτομέρειες και γεγονότα που δεν έχουν σημασία για την ιστορία και που ο θεατής μπορεί εύκολα να συμπεράνει δεν συμπεριλαμβάνονται στην ορατή αφήγηση. [2]

1. Ορισμός αφηγηματικής έλλειψης κατά τον Τ.Δαυλόπουλο όπως αναφέρεται στο βιβλίο του *Χρόνος, Κινηματογράφος, Μοντάζ*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 1997, σελ.20
2. Δαυλόπουλος Τάκης, *Χρόνος, Κινηματογράφος, Μοντάζ*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 1997, σελ.20-26

Η δεύτερη αυτή κατηγορία ελλείψεων, οι υποκειμενικές ελλείψεις, είναι αυτές που κυρίως παρουσιάζονται στη δουλειά του Kieslowski. Το πιο σημαντικό σε ότι αφορά το έργο του σκηνοθέτη είναι να δει κανείς πως οι ελλείψεις σχετίζονται με τα έμμεσα νοήματα. Υπό αυτή την έννοια, οι ταινίες του Kieslowski απαιτούν από το θεατή να είναι περισσότερο προσεχτικός και να σκέφτεται πιο ενεργά από το σύνηθες.

Στις κλασσικές αφηγήσεις καθορίζονται οι χρονικές και χωρικές σχέσεις μεταξύ των γεγονότων πιο άμεσα από ότι στις καλλιτεχνικές ταινίες. Εάν η δράση είναι χρονικά συνεχής υπάρχουν οπτικοί σύνδεσμοι που δηλώνουν τη συνέχεια. Αντιθέτως, στις αφηγήσεις του Kieslowski οι χρονικές και χωρικές σχέσεις μεταξύ των σκηνών είναι περισσότερο ασαφείς. Το αφηγηματικό πλαίσιο συχνά βοηθά στη συσχέτιση σκηνών μεταξύ τους, αλλά υπάρχει συνήθως μεγαλύτερο περιθώριο για τη διανόηση του θεατή σε αφηγηματικά κενά όπως αυτά του Kieslowski. Παίρνοντας ως παράδειγμα την Τριλογία χρωμάτων, η χρονική συνέχεια δεν είναι σαφής σε ορισμένα σημεία. Παρουσιάζονται κενά στην εξέλιξη της ιστορίας, όχι μόνο ως παραλείψεις περιττών σκηνών, αλλά και ως υπογράμμιση συγκεκριμένων συναισθημάτων και καταστάσεων. Στην Μπλε ταινία για παράδειγμα, εκτός από τα αφηγηματικά κενά όταν η δράση μεταφέρεται από ένα τόπο σε έναν άλλο, συναντάμε πολύ συχνά τη ''μαύρη οθόνη'', πολλές φορές συνοδευόμενη από μουσική, όταν η Julie χάνεται στις σκέψεις της.

Στις ταινίες του Kieslowski, το montage παίζει σημαντικό ρόλο, συμβάλλει σημαντικά στο πως τις ερμηνεύουμε. Ο Kieslowski είχε δηλώσει ότι του άρεσε το στάδιο του montage περισσότερο από τα γυρίσματα. Για αυτόν, τα γυρίσματα γίνονταν για να συλλέξει υλικό για τη διαδικασία του montage. Υποστήριζε ότι η πραγματική ταινία δημιουργείται στο εργαστήρι του montage. [1]

1. Stok Danusia, *Kieslowski on Kieslowski*, FABER & FABER, London, 1993, σελ.217

Η ενασχόληση του Kieslowski με τα ντοκυμαντέρ, όπως θα δούμε παρακάτω, είχε επίδραση στη δομή των μετέπειτα ταινιών μυθοπλασίας του. Όλο το μη απαραίτητο υλικό πετιέται με αποτέλεσμα ένα τυχαίο ξετύλιγμα των γεγονότων στις ταινίες του. Αυτό δημιουργεί αφηγηματικά μυστήρια γιατί κάποια πράγματα μένουν ανεξήγητα. Το σενάριο με την τελική ταινία αρκετές φορές διαφέρουν σημαντικά. Κάποια γεγονότα στην ταινία μπορεί να μην τύχουν λογικής εξήγησης, η οποία είχε συμπεριληφθεί στο σενάριο. [1] Φαίνεται πως κατά τη διάρκεια του montage ο Kieslowski συμπύκνωνε τις αφηγήσεις του, γεγονός που τις έκανε πιο ασαφής. Συγκρίνοντας τα σενάρια της τριλογίας των Τριών Χρωμάτων και των ίδιων των ταινιών, κάποιος συμπεραίνει ότι για τον Kieslowski, το σενάριο ήταν απλώς ένα σημείο εκκίνησης. Ο ίδιος ήταν ανοιχτός και σε εισηγήσεις από τους συνεργάτες του, οι οποίοι όντως επηρέαζαν την τελική φόρμα της ταινίας. [2] Ο Kieslwoski χρησιμοποιούσε τον κινηματογράφο ως μέσο διέγερσης και επεξεργασίας συγκεκριμένων εννοιών - ιδεών. Βλέπουμε ότι ο τρόπος που χρησιμοποιεί τις ελλείψεις και η σημασία που δίνει στη διαδικασία του montage στοχεύουν σε μια αφήγηση βασισμένη σε μια ιδέα.

Ο Kieslowski θεωρεί πιο σημαντικό να μεταφέρει ορισμένες αισθήσεις, διαισθήσεις και συναισθήματα, από το να πει ολοκληρωμένες ιστορίες. Ουσιαστικά, βλέποντας τις ταινίες του συμπάσχουμε κατά κάποιο τρόπο με του πρωταγωνιστές. Τα συναισθήματα συνδέονται με την επιθυμία του σκηνοθέτη να μεταδώσει την ιδέα του.

Ο Kieslowski λέει ότι *"τα γεγονότα ακολουθούν μετά"*, όπως αναφέραμε προηγουμένως. Στην τριλογία Χρωμάτων, είχε ξεκινήσει με μεγάλες ιδέες ή θέματα, όπως το σλόγκαν της Γαλλικής Επανάστασης - Ελευθερία, Αδελφότητα και Ισότητα. Ο Kieslowski δημιουργεί καταστάσεις για να απεικονίσει τις ιδέες του, κι αυτές οι καταστάσεις δεν διαμορφώνουν ποτέ μια ολοκληρωμένη αφήγηση. Στην Μπλε ταινία οι τραγικές καταστάσεις είναι αντικειμενικοί συσχετισμοί συναισθημάτων λύπης. Η τραγική μοίρα της πρωταγωνίστριας είναι ένας τρόπος διερεύνησης της έννοιας της ελευθερίας, όπως και της ίδιας της κινηματογραφικής γλώσσας. Η ιστορία λειτουργεί δηλαδή ως απεικόνιση των μεγάλων θεμάτων.

Όπως προαναφέραμε, η αφήγηση στις ταινίες του Kieslowski δεν είναι επικεντρωμένη στην πλοκή αλλά στην ιδέα. Αυτό σημαίνει ότι το μήκος των λήψεων δεν καθορίζεται απαραίτητα από τις δράσεις του πρωταγωνιστή. Μια λήψη μπορεί να συνεχιστεί περισσότερο από το απαιτούμενο για την ολοκλήρωση μιας δράσης ή αντίδρασης. Συγχρόνως, οι ελλειπτικές αφηγήσεις του Kieslowski αντικατοπτρίζουν επίσης την απροθυμία του να ξεκαθαρίσει τα πράγματα.

Ο σκηνοθέτης Stanley Kubrick μιλώντας για τον Kieslowski, σημειώνει ότι *"έχει τη σπάνια ικανότητα να δραματοποιεί τις ιδέες του παρά απλώς να μιλά για αυτές"*, έτσι με αυτό τον τρόπο *"επιτρέπει στο κοινό να ανακαλύψει περί τίνος πρόκειται παρά να του ειπωθεί. Το κάνει αυτό με εκπληκτική ικανότητα, που οι ιδέες ποτέ δε σου παρουσιάζονται αμέσως και δεν αντιλαμβάνεσαι, παρά μόνο αργότερα, πόσο βαθιά σου άγγιξαν την καρδιά."* [3]

---

1. Coates Paul, *Lucid Dreams. The Films of Krzysztof Kieslowski*, FLICKS BOOKS, London,1999, σελ.94-95
2. Stok Danusia, *Kieslowski on Kieslowski*, FABER & FABER, London, 1993, σελ.197
3. Kickasola Joseph, *The Films of Krzysztof Kieslowski: The Liminal Image*, THE CONTINUUM INTERNATIONAL PUBLISHING BOOK, New York, 2004, σελ.8

5.2 Ο ρόλος της πραγματικότητας στις ταινίες του – Η κατηγορία του ντοκυμαντέρ στον Kieslowski

Ο Kieslowski, ο οποίος είχε ασχοληθεί σε βάθος με τα ντοκυμαντέρ, πίστευε ότι οι κινηματογραφιστές πρέπει να κοιτάζουν την πραγματικότητα για να δημιουργούν τις ιστορίες τους. Η άποψή του αυτή πηγάζει από τη θεωρία του για τα ντοκυμαντέρ, κύριο σημείο της οποίας είναι η τήρηση της πραγματικότητας. [1]

Ο Kieslowski πιστεύει ότι η πραγματικότητα προσφέρει πολλές δραματουργίες, οι οποίες είναι καλύτερες από ότι θα μπορούσε ένας κινηματογραφιστής να επινοήσει. Για αυτό το λόγο, χρησιμοποιεί την πραγματικότητα ως πηγή έμπνευσης. Η πραγματικότητα προσφέρει όχι μόνο δράση, αλλά και δομές και φόρμες. Ο Kieslowski υποστηρίζει ότι η πραγματικότητα δεν πρέπει να αποτελεί αντικείμενο μίμησης αλλά να λαμβάνεται όπως είναι, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το αποτέλεσμα της ταινίας θα είναι άμορφο. Η ταινία, κατά την άποψη του Kieslowski, πρέπει να ακολουθεί το ρυθμό και τη χρονολογική σειρά των πραγματικών γεγονότων, αλλά με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε η κριτική στάση και σκοπός του κινηματογραφιστή να προκύπτει μέσα από τον τρόπο που το υλικό οργανώνεται. [2]

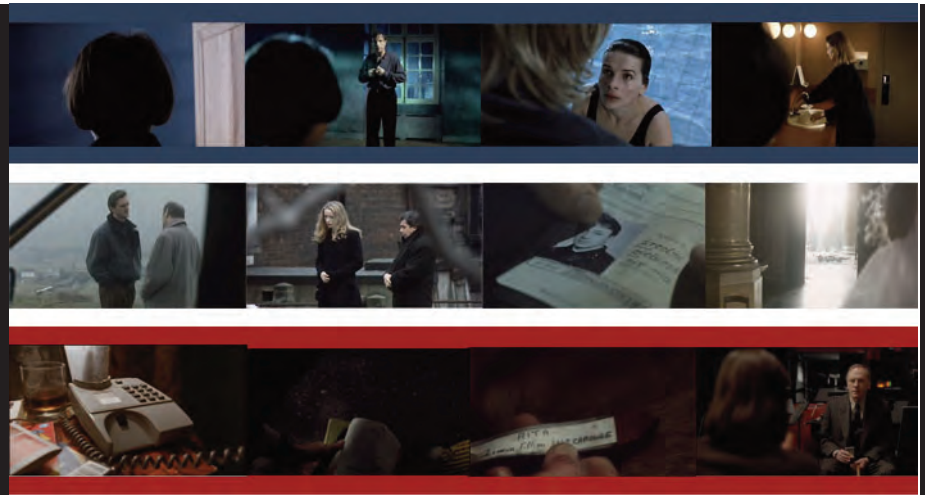
Ο Kieslowski ήταν ενάντια στον κατακερματισμό, καθώς πίστευε ότι ο κινηματογραφιστής πρέπει να ξεκινά με την πραγματικότητα, όχι με κάποιο στενό σύνολο αφηγηματικών εννοιών. Η δραματουργία της πραγματικότητας κατά τον σκηνοθέτη συστήνεται ακόμη και σε μια ταινία της οποίας η δράση μπορεί να είναι εντελώς φανταστική, αλλά υλοποιείται με ''μεθόδους του ντοκυμαντέρ''. [3]

1. Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.46
2. Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.46
3. Ciment Michel, Niogret Hubert, *Interview with Krzysztof Kieslowski and Krzysztof Piesiewicz* , Film na swiecie [World Cinema] (Journal) 3/4 (388/389), 1992, σελ.7-9

Στη θεωρία του για τα ντοκυμαντέρ, ο Kieslowski αναφέρεται σε αυτά ως μια διαδικασία σκέψης με εικόνες. Ο Kieslowski δεν ήθελε να επιβάλει ευθέως τις απόψεις του στο κοινό. Αντιθέτως, τα επιχειρήματα του ενσωματώνονται στις δομές της ταινίας. Στα ντοκιμαντέρ του, η επιλογή του θέματος δεν είναι λόγω ύφους, αλλά περισσότερο λόγω προσωπικού προβληματισμού και ηθικής. Έτσι η επιλογή του είναι έκφραση γνώμης. Από την οπτική του Kieslowski, η προσωπικότητα του σκηνοθέτη προκύπτει εμφανέστερα από την επιλογή του θέματος και τη μέθοδο της παρουσίασης, κι όχι από το πως διαμορφώνει τα γεγονότα. [1] Αυτό είναι υποκειμενισμός, όχι στο επίπεδο της σκηνοθεσίας αλλά στην αναδημιουργία σκηνών.

Ο Kieslowski υποστήριζε ότι μέσα από τα έργα του, ήθελε να δείξει απλά το πώς ήταν ο κόσμος γύρω του. Αναφερόταν στον εαυτό του ως παρατηρητής της πραγματικότητας

."Έβλεπα τον κόσμο σε συγκεκριμένες καταστάσεις. Τους παρατηρούσα και προσπαθούσα να τους καταλάβω. Αλλά δε διαμαρτυρήθηκα. Δεν φώναξα." [2]



1. Ciment Michel, Niogret Hubert, *Interview with Krzysztof Kieslowski and Krzysztof Piesiewicz* , Film na swiecie [World Cinema] (Journal) 3/4 (388/389), 1992, σελ.7-9
2. Ό.π.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο Kieslowski λειτουργούσε ως φαινομενολόγος επιλέγοντας να παρακολουθήσει φαινόμενα του πραγματικού κόσμου. Με αυτό τον τρόπο έκανε τον δικό του κόσμο πιο ορατό, ένα λιγότερο αφηρημένο μέρος για να ζει. Ολόκληρη η παραγωγή των ντοκιμαντέρ του χαρακτηρίζεται από μια προσπάθεια να πετύχει κάτι το αληθινό, αυθεντικό και ειλικρινές. Αλλά ακόμα και στις ταινίες μυθοπλασίας του, όπως είναι και η Τριλογία χρωμάτων, ο σκηνοθέτης μας παρουσιάζει τις ιστορίες των ηρώων του με φόντο τη σύγχρονη πραγματικότητα, εκμεταλλευόμενος τις δραματουργικές δυνατότητες που αυτή προσφέρει. Έτσι, καταλήγει σε τρεις καταστάσεις που χαρακτηρίζουν τις τρεις αυτές ταινίες, μια αντι-τραγωδία (μπλε ταινία), μια αντι-κωμωδία (άσπρη ταινία) και ένα αντι-ρομάντσο (κόκκινη ταινία), ασκώντας παράλληλα και την κριτική του σε αυτές. [1]

Η άποψή του περί πραγματικότητας και οι επιρροές από τα ντοκυμαντέρ διακρίνονται και στην αφήγησή των ταινιών του. Η ντοκουμενταρίστικη αφήγηση του Kieslowski ποτέ δεν αποστασιοποιείται από τον πρωταγωνιστή, τον οποίο η κάμερα ακολουθεί συνεχώς. Η κάμερα συχνά τοποθετείται στους ώμους του πρωταγωνιστή ούτως ώστε την περισσότερη ώρα βλέπουμε και ακούμε ότι βλέπει και ακούει ο πρωταγωνιστής. Ως θεατές σπάνια αποκτούμε πρόσβαση σε μέρη όπου ο κύριος χαρακτήρας δεν πάει κι ο ίδιος. Ο πρωταγωνιστής παρουσιάζεται ως μέρος ενός περιβάλλοντος, όπου βλέπουμε τη δράση του να εντάσσεται σε μια ποικιλία καταστάσεων. Αυτό που δε βλέπουμε είναι το πώς βιώνει αυτές τις καταστάσεις εσωτερικά. Υπάρχουν, εντούτοις, μερικές στιγμές βαθιάς εσωτερικής επικέντρωσης, όπου βλέπουμε σε μια αναδρομή στο παρελθόν, ή μέλλον, τι συμβαίνει στο μυαλό του χαρακτήρα. Η ντοκουμαντερίστικη αφήγηση συμβάλλει τέλος και στην υποκειμενικότητα, πράγμα που θα αναλύσουμε σε επόμενο κεφάλαιο (υποκειμενική κάμερα).

1. Kieslowski Krzysztof, *I'm so-so*, βιογραφική ταινία, 1998

5.3 Αυτοσυνείδηση και διακειμενικότητα. Το προσωπικό άγγιγμα του Kieslowski

Σύμφωνα με τη θεωρία της διακειμενικότητας, οι διάφορες μορφές τέχνης είναι δυνατόν να επικοινωνούν μεταξύ τους με ποικίλους τρόπους και να δανείζονται ελεύθερα στοιχεία η μια από την άλλη. [1] Ο κινηματογράφος, εφόσον παράγει μια ιστορία μέσω της χρονικής διαδοχής, θεωρείται ότι αποτελεί ένα αφηγηματικό σχήμα, άρα μπορούν και σε αυτό να εντοπιστούν αφηγηματικές λειτουργίες. [2]

Στο ίδιο σκεπτικό κινείται και η θεωρία του Kawin για τη συγγραφική αυτοσυνείδηση, θεωρώντας την αφήγηση ως ένα συγγραφικό κατασκεύασμα. Ο Kawin συγκρίνει τη υποκειμενική αφήγηση στον κινηματογράφο με τις συνθήκες της λογοτεχνίας, για να δώσει έμφαση στο γεγονός ότι ως μέσο, η ταινία είναι ευέλικτη και με εκτεταμένες δυνατότητες άρθρωσης όπως και η λογοτεχνία.

Πιο συγκεκριμένα, με βάση τον Kawin, η αντωνυμία Εγώ στην λογοτεχνία μπορεί να συγκριθεί με την κινηματογραφική οθόνη του μυαλού, στο γεγονός ότι και στις δύο τέχνες αυτές είναι οι δομές που αναφέρονται στην υποκειμενικότητα και που μπορούν να δώσουν την εντύπωση της αυτοσυνείδησης. Η οθόνη του μυαλού και η αντωνυμία εκδηλώνουν τον αρμόδιο πίσω από το έργο, αλλά με τη μόνη διαφορά ότι στη γλώσσα, το σημαίνων ''Εγώ'' είναι ορατό κομμάτι του κειμένου, ενώ στην ταινία το σημαίνον, η οθόνη του μυαλού, είναι στοιχείο αντιληπτό βάση των συμφραζομένων. [3] Δηλαδή ο θεατής δεν μπορεί να συμπεράνει εύκολα σε ποιον ανήκει η οθόνη του μυαλού, κατανοεί όμως ότι οι εικόνες πηγάζουν από μια συνείδηση ή από ένα παρουσιαστή εκτός οθόνης. Έτσι όπως η λογοτεχνία, η ταινία είναι ικανή να εκφράσει την αλληλεπίδραση ανάμεσα σε διαφορετικά μυαλά – του καλλιτέχνη, του κοινού και της ταινίας.

Οι ταινίες του Kieslowski είναι αυτοσυνείδητες με πολλούς τρόπους. Ένα από τα πιο εμφανή σημάδια της αυτοσυνείδησης που χαρακτηρίζουν τη δουλειά του είναι η διακειμενικότητα. Στο συλλογικό έργο των Stam, Burgoyne και Flitterman-Lewis για τις Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου, η διακειμενικότητα ορίζεται ως παραπομπή ή νύξη, προσθέτοντας εδώ και την ενδοκειμενικότητα, όρο με τον οποίο εννοούν την αναφορά ενός κειμένου στον εαυτό του. [4]

1. Γαβαλά Μαρία, *Λέξη, Λέξη-Πλάνο, Πλάνο*, Περιοδικό Το Δέντρο (αφιέρωμα στη λογοτεχνία-σινεμά), τεύχος 127, Ιουλιος-Σεπτεμβριος, Αθήνα, 2003
2. Κακλαμανίδου Δέσποινα, *Όταν το μυθιστόρημα συνάντησε τον κινηματογράφο*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 2006, σελ.33
3. Kawin, Bruce F., *Mindscreen. Bergman, Godard and First-Person Film*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1978, σελ.113-115
4. Stam Robert, Burgoyne Robert, Flitterman-Lewis Sandy, *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, ROUTLEDGE, New York, 1992, σελ.206

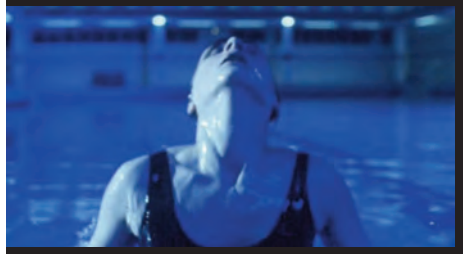
Ο Kieslowski αναφέρεται συχνά στις ταινίες του. Όπως οι περισσότεροι καλλιτέχνες, ανακυκλώνει θέματα, καταστάσεις, στιλιστικές και αφηγηματικές δομές κ.ο.κ. Είναι γνωστός ανάμεσα σε άλλα πράγματα για τη συχνή χρήση χρωματικών φίλτρων. Περαιτέρω, υπάρχουν κάποια μοτίβα που επαναλαμβάνει ρητά. Όπως είναι ο φανταστικός Ολλανδός συνθέτης Van den Budenmeyer, ο οποίος πρωτοεμφανίζεται στο Δεκάλογο 9, έπειτα στη Διπλή Ζωή της Veronique, στην Μπλε και Κόκκινη ταινία. Αυτά τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα καθιστούν δυνατή τη σύνδεση ανάμεσα στις σκηνές μιας ταινίας, αλλά και τη συνέχεια των τριών ταινιών, που μελετάμε μεταξύ τους.

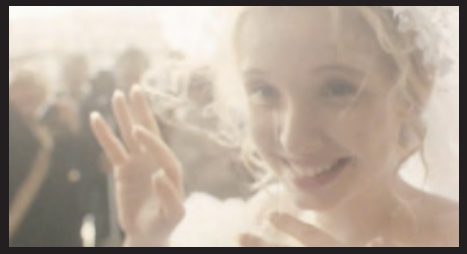
Στην τριλογία συναντάμε μια σκηνή που βρίσκεται εκτός αφηγηματικής γραμμής και δείχνει, σε μια πρώτη προσέγγιση, να μην υπακούει και σε καμία δραματουργική αναγκαιότητα. Είναι η σκηνή της ηλικιωμένης κυρίας, που προχωρά με αργό ρυθμό προς ένα κάδο ανακύκλωσης σκουπιδιών. Μετά από μια προσπάθεια που μοιάζει δυσβάστακτη και καταβάλλοντας μεγάλο κόπο, ρίχνει στον κάδο ένα άδειο μπουκάλι. Η σκηνή αυτή φαίνεται ότι αποτελεί αντανάκλαση μιας ανάμνησης του σκηνοθέτη από τα χρόνια του στην σχολή κινηματογράφου του Λοτζ . Αντανάκλαση ανάμνησης, που μεταποιήθηκε μέσα από το προσωπικό βλέμμα του σκηνοθέτη, αρκετές δεκαετίες αργότερα σ' ένα μικρό στιγμιότυπο σε κάθε μια από τις ταινίες της τριλογίας.

Όπως αναφέρει ο Kieslowski σε συνέντευξη του: *"Υπήρχε κι άλλο παιχνίδι που παίζαμε. Ήταν μια γυναίκα, που ζούσε δίπλα στη σχολή. Ο δρόμος κοντά στη σχολή ήταν αρκετά φαρδύς σ' ένα σημείο, επειδή υπήρχε ένα πάρκο εκεί. Είχε πλάτος κάπου είκοσι πέντε μέτρα, ας πούμε. Σε κάθε μέτρο κάναμε από ένα σημάδι στο δρόμο - ένα σημάδι με κιμωλία. Από τη μια μεριά του δρόμου ήταν το σπίτι της γριάς -από την άλλη, το πάρκο. Και ακριβώς εκεί που άρχιζε το πάρκο, υπήρχαν τα δημόσια αποχωρητήρια, όπου έπρεπε να κατέβεις κάμποσα σκαλιά κάθε φορά που ήθελες να κατουρήσεις. Γύρω στις δέκα το πρωί, όταν συναντιόμαστε για το πρόγευμά μας, αυτή η γριά έβγαινε από το σπίτι της (το οποίο προφανώς δεν είχε τουαλέτα) και πήγαινε στα δημόσια αποχωρητήρια. Θα πρέπει να 'ταν πολύ γριά, γιατί έσερνε με τεράστιο κόπο τα βήματά της. Το παιχνίδι μας ήταν να βγαίνουμε κάθε μια ώρα, στο τέλος του μαθήματος, και να τσεκάρουμε μέχρι ποιό σημάδι μέτρου είχε φτάσει. Περπατούσε τόσο πολύ σιγά, ώστε της έπαιρνε οκτώ ώρες ώσπου να φτάσει στα αποχωρητήρια, μερικές φορές επτά, άλλες, έξι. Μετά, είχε να κατέβει τα σκαλιά -έπειτα, να τα ξανανέβει. Αργά το απόγευμα, λίγο πριν βραδιάσει, γύριζε ξανά στο σπίτι της. Έπεφτε στο κρεβάτι. Κοιμόταν. Το πρωί ξανασηκωνόταν και ξαναπήγαινε στα αποχωρητήρια. Κι εμείς βάζαμε στοιχήματα -όχι για λεφτά φυσικά, αλλά για την πλάκα μας μόνο- σε ποιο σημάδι θα έφθανε η γριά, ας πούμε στις δώδεκα το μεσημέρι. Εγώ θα 'λεγα το τέταρτο, κάποιος άλλος, το τρίτο, ένας άλλος, το έκτο. Κι έπειτα βγαίναμε έξω να ελέγξουμε μέχρι που είχε φτάσει."*[1]

1. Krzysztof Kieslowski (συλλογικό έργο), *Krzysztof Kieslowski*, ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ - 36Ο ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ, 1995

Τα έργα του Kieslowski δημιουργούν μια πυκνή σύσταση τέτοιων αναρίθμητων παραπομπών. Ο αριθμός τέτοιων παραπομπών είναι τόσο σημαντικός που είναι κάτι περισσότερο από ένα ζήτημα μιας κανονικής συγγραφικής ταινίας, αποκαλύπτει το προσωπικό άγγιγμα του δημιουργού προς τους θεατές του.





Αναλύοντας κάθε μια ταινία ξεχωριστά και με βάση το διάγραμμα σκηνών που κατασκευάσαμε, παρατηρούμε ότι τέτοια επαναλαμβανόμενα μοτίβα υπάρχουν και κατά τη διάρκεια μιας και μόνο ταινίας. Παρατηρώντας τη Μπλε ταινία, μας παρουσιάζεται πολλές φορές η σκηνή του κολυμβητηρίου, όπου η Julie βουτάει στην πισίνα και μοιάζει να προσπαθεί να ξεφύγει από την κατάσταση στην οποία βρίσκεται. Η σκηνή αυτή παρουσιάζεται τέσσερις φορές στην ταινία, κάθε φορά και λίγο διαφοροποιημένη ώστε ο θεατής να μπορεί να καταλάβει την συναισθηματική κατάσταση της ηρωίδας. Στην Άσπρη ταινία, εκτός από το συναισθηματικό flashback του γάμου του Karol και της Dominique που επαναλαμβάνεται δυο φορές, έχουμε άλλες δυο σκηνές που επαναλαμβάνονται χωρίς απαραίτητα να ταιριάζουν χρονικά στην εξέλιξη της ταινίας. Το πλάνο της βαλίτσας που κυλάει στο διάδρομο του αεροδρομίου, μέσα στην οποία βρίσκεται ο Karol που προσπαθεί λαθραία να φτάσει στην Πολωνία, αλλά και η σκηνή στην οποία η Dominique επιστρέφει στο σπίτι συντετριμμένη από την σκηνοθετημένη κηδεία του Karol, είναι σκηνές που εμφανίζονται πολλές φορές στην ταινία. Το μοτίβο της φωτογραφίας της Valentine στην Κόκκινη ταινία παρουσιάζεται επίσης πολλές φορές, είτε με τη μορφή φωτογραφιών, είτε διαφημιστικής αφίσας στο δρόμο, είτε απλά στο τέλος με το ''πάγωμα'' της εικόνας στην οθόνη με το πρόσωπο της Valentine σε προφίλ.

5.4 Το αφηγηματικό στιλ του Kieslowski και η φιλοσοφία του αναστρέψιμου του Merleau Ponty

Το στυλ της αφήγησης του Kieslowski, μπορεί να επεξηγήσει τις ιδέες του Merleau Ponty για το αλληλένδετο και αναστρέψιμο του υποκειμένου με τον κόσμο, της αμοιβαίας σχέσης τους. Με βάση τη φιλοσοφία του αναστρέψιμου, ζητήματα που αφορούν την υποκειμενικότητα ή αντικειμενικότητα της αφήγησης, όπως τι προέρχεται από το μυαλό του πρωταγωνιστή και τι ανήκει στην εξωτερική πραγματικότητα, είναι σημαντικά για τη διερεύνηση της ικανότητας μιας ταινίας να αναπαριστά τον εσωτερικό κόσμο. [1]

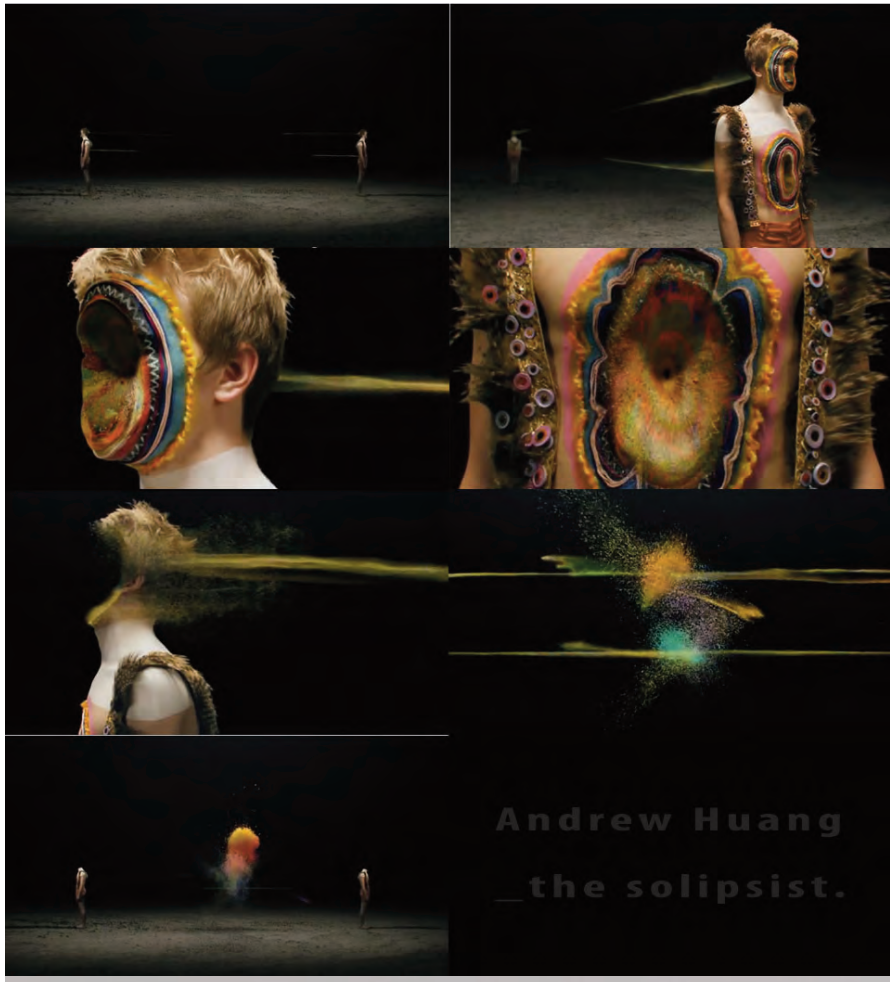
Υπάρχει μια συγκεκριμένη συγγένεια μεταξύ του Kieslowski και του Merleau-Ponty. Ο Merleau-Ponty τονίζει ότι η γνώση του κόσμου είναι πιθανή μόνο από μια προσωπική και με αυτή την έννοια περιορισμένη προοπτική. [2] Σε όρους ατομικής εμπειρίας, τέτοια γνώση είναι πιο σημαντική από την αντικειμενική, επιστημονική γνώση που κάνει γενικεύσεις.

Ο Merleau-Ponty γράφει ότι η ταινία, δημιουργήθηκε για να αναπαράγει την κίνηση, έχει βρει νέο τρόπο να συμβολίσει τη σκέψη και την κίνηση της σκέψης. Το montage και οι αλλαγές της προοοπτικής επευφημούν το άνοιγμα μας προς τον κόσμο. Ο κινηματογράφος έχει επίσης μετατοπιστεί από την αντικειμενική κίνηση προς την εσωτερική κίνηση: *"Η ταινία δεν παίζει πλέον με αντικειμενικές κινήσεις, όπως έκανε αρχικά, αλλά με αλλαγές της προοπτικής που καθορίζουν τη μετατόπιση από ένα άτομο στο άλλο, ή τη συγχώνευση του με τη δράση."*[3] Οι κινηματογραφικές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εκφράσουν σκέψεις, αλλά όχι για να τις αναπαραστήσουν άμεσα. Έτσι, ότι μας λέει μια ταινία για τον εσωτερικό μας κόσμο είναι έμμεσο, κάτι που πρέπει να ερμηνεύσουμε.

1. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.236
2. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.236
3. Merleau-Ponty Maurice, *In Praise of Philosophy and Other Essays*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1963, σελ.78

Ο Merleau-Ponty εισάγει την έννοια της σάρκας για να περιγράψει την αντιστρεψιμότητα της σχέσης μας με τον κόσμο, η οποία υπάρχει στο άγγιγμα και την αντίληψη για παράδειγμα. Να αγγίζεις σημαίνει να σε αγγίζουν και να βλέπεις σημαίνει να σε βλέπουν. Η διαπλοκή και το χίασμα είναι εναλλακτικοί όροι για να περιγραφεί αυτή η αμοιβαία φύση της ύπαρξης μας. Η σάρκα σημαίνει μια γενική ορατότητα και σωματική αντανακλαστικότητα. Η σάρκα δεν είναι ύλη, ουσία ή κάτι ψυχικό. Δεν είναι μια ψυχική αναπαράσταση. Ο Merleau-Ponty. σημειώνει ότι δεν υπάρχει όνομα για τη σάρκα στην παραδοσιακή φιλοσοφία. Τα στοιχεία γη, νερό και αέρας είναι οι πιο κοντινές οντότητες με τις οποίες μπορεί να συγκριθεί. [1]

Η σάρκα είναι η βάση διυποκειμενικότητας, δηλαδή το μέσο που μας επιτρέπει να ''ενσαρκώσουμε'' άλλους ανθρώπους. Στη φιλοσοφία του Merleau-Ponty η σάρκα αντικαθιστά τη συνείδηση. Σύμφωνα με τον ίδιο, η δυσκολία να δούμε στη συνείδηση των άλλων εξαφανίζεται όταν παύουμε να σκεφτόμαστε τους άλλους ως μυαλά και αντίθετα αρχίζουμε να σκεφτόμαστε για αυτούς ως ενσαρκωμένους στα σώματα τους. [2]



Andrew Huang, *The Solipsist*, ταινία μηκρού μήκους, 2012

1. Merleau-Ponty Maurice, *The Visible and the Invisible*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1980, σελ.139
2. Dillon Martin C., *Merleau-Ponty's Ontology*, INDIANA UNIVERSITY PRESS, Bloomington, 1988, σελ.102

αυτή την αντιστρέψιμη διαδικασία, προβάλλουμε τις δικές μας προθέσεις στους άλλους και εσωτερικεύουμε τις προθέσεις τους. Είναι λόγω αυτής της αντιστρεψιμότητας που ο κόσμος είναι κοινός σε όλους μας. Εμπειρίες ή alter ego και η ανθρώπινη υπόσταση άλλων ανθρώπων είναι παρομοίως πιθανά μόνο σε ένα ενδοσωματικό κόσμο, ένα κόσμο όπου αντιμετωπίζουμε τους άλλους ως *"οργανισμούς εν κινήση παρά ως μυστηριώδεις συνειδήσεις"*.[1] Μπορώ να δω τον Άλλο γιατί εγώ ο ίδιος είμαι ορατός και αγγίζω τον άλλο γιατί εγώ ο ίδιος μπορώ να αγγιχτώ. Ο Dillon συνοψίζει την ιδέα της διυποκειμενικότητας: *"ως φαινόμενο, το σώμα στο οποίο ζω είναι και τα δύο, ένα εμμενές υποκείμενο και ένα υπερβατικό αντικείμενο της εμπειρίας μου, κι έτσι με βλέπετε, γιατί η υποκειμενικότητα μου ενσωματώνεται στο σώμα που βλέπετε"*[2]

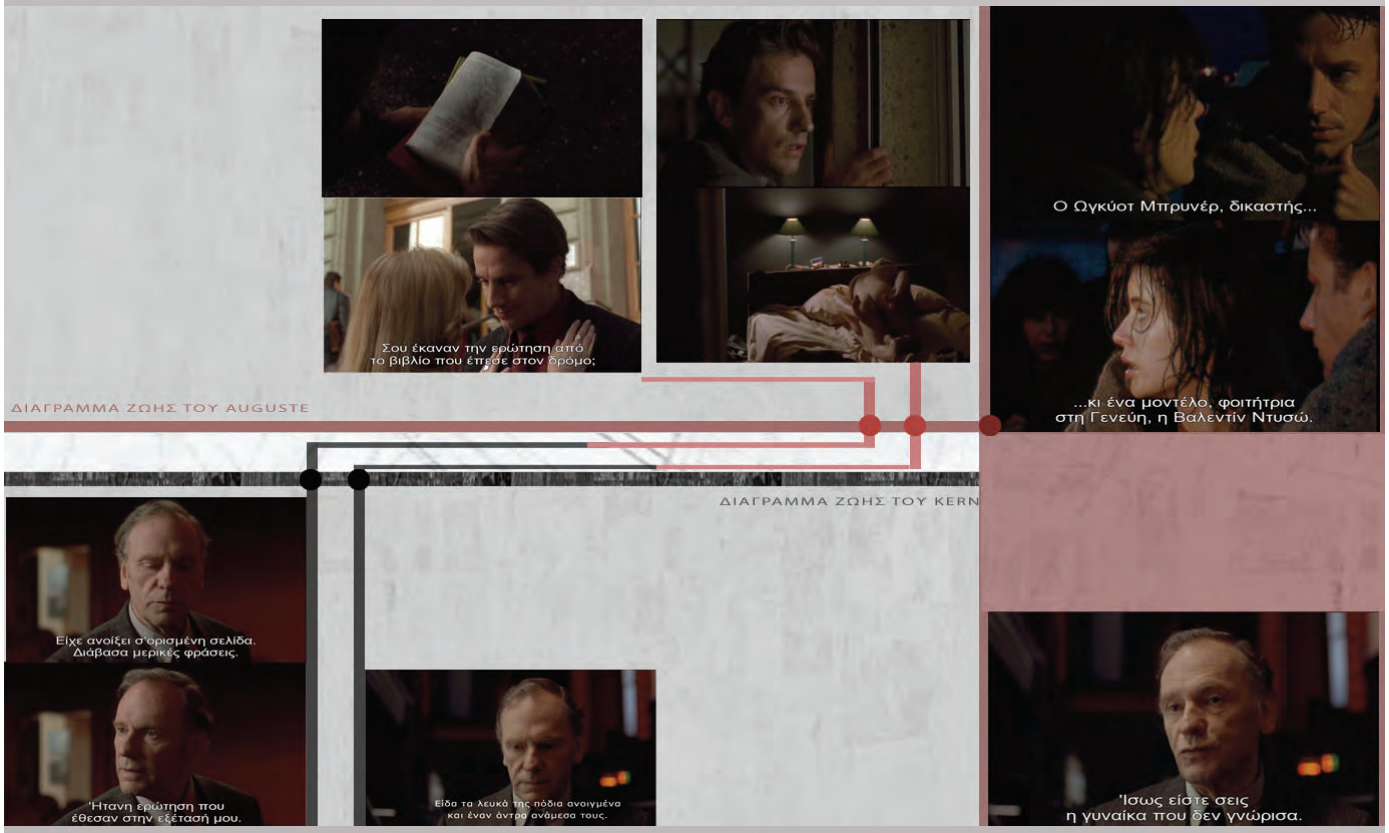
Είναι ακριβώς στον διάλογο με τον Άλλο όπου οι πρωταγωνιστές του Kieslowski μαθαίνουν σχετικά με τους εαυτούς τους και τους άλλους ανθρώπους, θα λέγαμε, ωριμάζουν ως άνθρωποι. Ο Merleau-Ponty γράφει ότι για να γίνουμε γνήσιες υποκειμενικότητες πρέπει να ανοίξουμε τους εαυτούς μας προς τους Άλλους και να πάμε μπροστά από τους εαυτούς μας. Αυτή είναι μια συνεχής διαδικασία, που λαμβάνει χώρα στον χρόνο.[3] Μια καλύτερη κατανόηση του εαυτού μας και των άλλων είναι το πιο σημαντικό συμπέρασμα στις ταινίες του Kieslowski.

Η Κόκκινη ταινία κινείται στην ιδέα της διυποκειμενικότητας και αντιστρεψιμότητας του Merleau-Ponty. Πιο συγκεκριμένα, ο δικαστής Joseph Kern και ο φοιτητής νομικής Auguste ζουν εναλλακτικές παράλληλες ζωές. Σύμφωνα με τον Kieslowski, το σενάριο βασιζόταν στο σκεπτικό του flashback που παραδόξως θα συνέβαινε στο παρόν. Αυτό θα σήμαινε ότι η ζωή του Auguste είναι ένα flashback που ξετυλίγεται στο παρόν αλλά αποτελεί απεικόνιση του τι συνέβηκε στον Kern πριν μερικά χρόνια. Κανονικά ένα flashback δείχνει τα γεγονότα που συνέβησαν στο παρελθόν, παρουσιασμένα ως οπτικοποιημένες αναμνήσεις κάποιου ανθρώπου.[4] Στην Κόκκινη ταινία το flashback τοποθετείται στο παρόν καθώς ο Auguste φαίνεται να ζει μια νέα εκδοχή της ζωής του Kern. Η αφήγηση παρουσιάζει τον Auguste ως ένα πιο απομακρυσμένο χαρακτήρα σε σχέση με τη Valentine και τον Kern. Σπανίως τον ακούμε να μιλά, για παράδειγμα, και σπανίως παρουσιάζεται σε κοντινό πλάνο. Αυτό δε σημαίνει όμως ότι δεν είναι αληθινός. Γενικότερα, ερωτήματα που αφορούν την πραγματικότητα των γεγονότων της ταινίας δε διευκρινίζονται στην αφήγηση.

Η αφήγηση καθορίζει τους παραλληλισμούς με πολύ επιδέξιο τρόπο. Καθώς ο Kern μιλά για τη ζωή του, αρχίζουμε να συνειδητοποιούμε ότι ο Auguste βιώνει παρόμοια πράγματα. Για ακόμη μια φορά ο Kieslowski καταπιάνεται με το θέμα των εναλλακτικών ζωών.[5] Με αυτό τον τρόπο παίζει με τη χρονική δομή. Ο δικαστής μπορεί να δει και να ακούσει (μέσω της υποκλοπής τηλεφωνικών συνομιλιών) το νεότερο του εαυτό στο παρόν.

1. Dillon Martin C., *Merleau-Ponty's Ontology*, INDIANA UNIVERSITY PRESS, Bloomington, 1988, σελ.128
2. Ό.π.
3. Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945), σελ.495
4. Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.99
5. Ο Kieslowski παρουσιάζει το θέμα των παράλληλων - εναλλακτικών ζωών και στην ταινία του *Η διπλή ζωή της Veronique*, 1991

"Περιβαλλόμαστε από πιθανά, αλλά τα πιθανά μας είναι πάντοτε άλλοι"[1]



1. MacCormack Patricia, *Deleuze and the schizoanalysis of cinema*, CONTINUUM INTERNATIONAL PUBLISHING GROUP, New York, 2008, σελ.56

6. Οθόνες και πλαίσια – λήψεις

Στην Τριλογία χρωμάτων, οι λήψεις διαφόρων πλάνων γίνονται μέσα από πλαίσια πόρτας ή παράθυρα, τοποθετώντας έτσι τους πρωταγωνιστές του μέσα σε ένα κάδρο. Η οριοθέτηση και ο προσδιορισμός του χώρου γίνεται μέσα από τη μηχανή λήψης. Ο σκηνοθέτης θέλει να βάλει το θεατή μέσα στη σκηνή, να τον κάνει να αισθανθεί και να συγκινηθεί, δημιουργώντας χώρους ''συναισθηματικά φορτισμένους''.

Η έννοια της ''οθόνης'' ως διαμεσολαβητή του υποκειμένου με τον κόσμο παρουσιάζεται πολύ συχνά στα έργα του Kieslowski. Στα πλάνα του βλέπουμε συχνά την αντανάκλαση των πρωταγωνιστών μέσα από γυάλινες επιφάνειες, καθρέπτες ή οθόνες τηλεόρασης κλπ. Με αυτό το ''πλαίσιο μέσα στο πλαίσιο'' που δημιουργεί, μας φέρνει πιο κοντά στην υποκειμενικότητα της εμπειρίας των χαρακτήρων της πλοκής. Οι χαρακτήρες του πολλές φορές τοποθετούν οι ίδιοι μια οθόνη ανάμεσα στους εαυτούς τους και στην πραγματικότητα. [1]

1. Ο Slavoj Zizek στο βιβλίο του *The Fright of Real Tears* (Zizek Slavoj, *The The Fright of Real Tears. Krzysztof Kieslowski between Theory and Post-Theory*, BRITISH FILM INSTITUTE, London, 2001, σελ.176) αναφερόμενος στην Μπλε ταινία, υποστηρίζει ότι η Julie προσπαθεί να κτίσει μια οθόνη ανάμεσα στην ίδια και την ωμή πραγματικότητα, για να μπορέσει να αντιμετωπίσει τα προβλήματα της.

JeanLoup Sieff, *Distant Nude*, 1972

6.1 Η χρήση του κάδρου-παραθύρου

"Νιώθω τον εαυτό μου υπό το βλέμμα κάποιου του οποίου τα μάτια δεν έχω ούτε δει, ούτε διακρίνει. Το μόνο αναγκαίο πράγμα είναι κάτι που να υποδηλώνει ότι μπορεί να υπάρχουν και άλλοι εκεί. Το παράθυρο αν σκοτεινιάσει λίγο ή αν έχω λόγους να πιστεύω ότι υπάρχει κάποιος από πίσω, γίνεται κατευθείαν ένα βλέμμα. Από τη στιγμή που αυτό το βλέμμα υπάρχει, είμαι ήδη κάτι άλλο, σε αυτό νιώθω τον εαυτό μου να γίνεται ένα αντικείμενο για το βλέμμα των άλλων. Αλλά σε αυτή τη θέση, που είναι αμοιβαία, οι άλλοι επίσης γνωρίζουν ότι είμαι ένα αντικείμενο που γνωρίζει ότι βλέπεται."[1]
Jacques Lacan

Ο Kieslowski υποστήριζε ότι τα παράθυρα είναι καταπληκτικά πλεονεκτικά σημεία – θέσεις τις οποίες, ως ντοκυμαντερίστας, έψαχνε πάντα.[2] Ένα παράθυρο είναι σαν μια κάμερα πίσω από την οποία μπορεί να παρατηρεί γεγονότα με ασφάλεια από μια απόσταση. Ένα παράθυρο, ή μια κάμερα, διαχωρίζει τον παρατηρητή από την πραγματικότητα παρ' όλο που συγχρόνως εκείνη απλώς διαμεσολαβεί. Αυτό που λέει εδώ ο Kieslowski σε σχέση με τον εαυτό του εφαρμόζεται εξίσου καλά στον θεατή και στον πρωταγωνιστή των ταινιών. Οι θεατές υπενθυμίζονται για τις θέσεις τους ως εξωτερικοί παρατηρητές από τις πολλές διαφανείς και αντανακλαστικές επιφάνειες - όχι μόνο παράθυρα - που ο Kieslowski τοποθετεί μεταξύ των θεατών του και του διηγηματικού κόσμου και μεταξύ των πρωταγωνιστών και της ζωής-κόσμου τους.

1. Jacques Lacan, *The Seminar of Jacques Lacan: Book I*, Νέα Υόρκη 1988, όπως αναφέρεται στο βιβλίο της Colomina Beatriz, *Privacy and Publicity, Modern Architecture as Mass Media*, MIT Press, London, 1996, σελ.250
2. Takahashi Hiroshi, *Beautiful Passwords and Mysteries*, συνέντευξη του Krzysztof Kieslowski για το περιοδικό Kino 9, 1993, σελ.11-13

Τα παράθυρα είναι ο πιο τυπικός τρόπος με τον οποίο ο Kieslowski πλαισιώνει τους ανθρώπους. Ένα άτομο που κοιτάει έξω από ένα παράθυρο είναι ίσως η πιο αναπαραστατική μονή εικόνα στις ταινίες του Kieslowski. Έτσι, να κοιτάζεις εκτός ταυτίζεται με το να κοιτάζεις εντός του εαυτού σου, μέσα στο νοητικό τοπίο, καθώς αυτό που βλέπουν οι χαρακτήρες συνδέεται συχνά με την τρέχουσα κατάστασή τους. Στην τριλογία συναντάμε σε πολλές σκηνές τους ήρωες να κοιτούν έξω από το παράθυρο, με κύρια παραδείγματα τη Julie στην Μπλε ταινία, τη Valentine και τον δικαστή Kern στη Κόκκινη ταινία.Αναλύοντας περαιτέρω τη σημασία του πλαισίου - παραθύρου στη σκηνοθεσία του Kieslowski, βλέπουμε ότι ο χώρος που δημιουργεί για τους χαρακτήρες του συνδέεται άμεσα με τα συναισθήματά τους, και κατ'επέκταση με την ατμόσφαιρα την οποία θέλει να δημιουργήσει στον θεατή. Η διαλεκτική του πρώτου πλάνου και του φόντου συνδέεται με τις σχέσεις μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών πραγματικοτήτων, που είναι, το εσωτερικό και το εξωτερικό της διήγησης. Η διαλεκτική του πρώτου πλάνου και του φόντου φαίνεται στην Κόκκινη ταινία, όπου πολλά πλάνα δείχνουν τους ήρωες να κοιτούν προς τα έξω μέσα από παράθυρα. Το αόρατο του γυαλιού είναι ίσως ο κύριος λόγος για τον οποίο συγκροτεί τόσο εύθραυστα ένα όριο. Μετέπειτα η ταινία θα ενώνει συστηματικά το εσωτερικό και το εξωτερικό, που πολλαπλασιάζονται πλαισιωμένα ή αποκαλύπτονται από πόρτες που ανοίγουν.

Ο καθρέπτης του Freud, μελέτη του Sigmunt Freud, Bergasse 19, Βιέννη, 1938: Ο καθρέπτης τοποθετείται στο όριο που χωρίζει το εσωτερικό από το εξωτερικό και υπονομεύει τη θέση του ως καθορισμένο όριο
"The mirror (the psyche) is in the same plane as the window. The reflection is also a self portrait projected onto the outside world."[1]

1. Marie-Odile Briot, *L'Esprit Nouveau, son regard sur les sciences* in *Leger et L'esprit moderne - exhibition catalogue*, Παρίσι, Musee d'Art Moderne de la ville όπως αναφέρεται στο βιβλίο της Colomina Beatriz, *Privacy and Publicity, Modern Architecture as Mass Media*, MIT Press, London, 1996, σελ.80

6.2 Το χρώμα και το φως στην Τριλογία - Αντανακλάσεις - Καθρέπτισμα

Ο Kieslowski ως σκηνοθέτης χρησιμοποιεί πολύ το χρώμα και το φως ως εκφραστικά μέσα και μερικές φορές με μη ρεαλιστικό τρόπο για να μεταδώσει συναισθήματα, συμπεριφορές και ατμόσφαιρα. Ο Merleau-Ponty. γράφει ότι τα χρώματα εκφράζουν τροπικότητες, δηλαδή διαφορετικούς τρόπους ύπαρξης στον κόσμο. [1]

Στην Τριλογία το κάθε χρώμα φαίνεται να έχει ιδιαίτερη σημασία τόσο στην πλοκή όσο και στο αισθητικό αποτέλεσμα. Κάθε ταινία αναφέρεται σε ένα συναίσθημα, σε μια έννοια, η οποία αντιστοιχεί κατά τον σκηνοθέτη και σε ένα χρώμα. Η ελευθερία και η μελαγχολία της Μπλε ταινίας εκφράζεται με το Μπλε χρώμα, η ισότητα της Άσπρης δίνεται με το λευκό ενώ η κατά μια έννοια ρομαντική διάθεση της Κόκκινης εκφράζεται με το κόκκινο χρώμα. [2] Ωστόσο, το χρώμα χρησιμοποιείται και ως σύμβολο συναισθημάτων και καταστάσεων, και ενίοτε παρουσιάζεται ως αφηγηματική έλλειψη. Το χρώμα, όπως έχει δηλώσει και ο ίδιος ο Kieslowski, δεν είναι διακοσμητικό και παίζει πολύ σημαντικό δραματουργικό ρόλο. [3] Ο Kieslowski το χρησιμοποιεί για να υποδηλώσει κάτι, συνήθως συναισθήματα ή το παρελθόν που έρχεται στη μνήμη των πρωταγωνιστών. Η Julie στην Μπλε ταινία αναλογίζεται τον άδικο χαμό του άντρα και της κόρης της καθώς μπλε φώτα αντανακλώνται στο πρόσωπό της. Ο Karol μιλά στο τηλέφωνο με τη Dominique στην Άσπρη ταινία και την ακούει να τον απατά, ενώ στο τζάμι του τηλεφωνικού θαλάμου αντανακλώνται τα λευκά φώτα των διαδρόμων του μετρό. Ακόμα και όταν ο Karol κάνει έρωτα με τη Dominique, η κορύφωση της πράξης εκφράζεται με μια λευκή οθόνη. Και στις τρεις ταινίες αναγνωρίζουμε σε κάθε πλάνο το κυρίαρχο χρώμα, ένα πιθανό παιχνίδι αρμονίας από τον σκηνοθέτη όσον αφορά την αισθητική των ταινιών.

1. Merleau-Ponty Maurice, *The Primacy of Perception and Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1982, σελ.5
2. όπως αναφέρει στην βιογραφική του ταινία *"I'm so-so..",* Kieslowski Krzysztof, 1998
3. Stok Danusia, *Kieslowski on Kieslowski*, FABER & FABER, London, 1993

Τα χρώματα, τα φώτα, οι αντανακλάσεις και οι σκιές δεν αποτελούν απλώς φυσικές ιδιότητες των πραγμάτων αλλά προβολές των γνωρισμάτων των χαρακτήρων και της κατάστασης του μυαλού τους. Ο Grodal σημειώνει ότι η φύση του φωτός είναι ένα στοιχείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αξιολογηθεί η πραγματική κατάσταση των εικόνων. Στην υποκειμενική αφήγηση, το φως και οι σκιές γίνονται πρωταρχικά στοιχεία, με τα αντικείμενα να υποβιβάζονται στο ρόλο αντανακλώμενων επιφανειών παρά ως αυτόνομα αντικείμενα. Με άλλα λόγια, υπάρχουν ούτως ώστε το φως να μπορεί να αντανακλαστεί πάνω τους. Το ίδιο ισχύει και για το χώρο, ο οποίος γίνεται το σκηνικό για καθαρά οπτική αντίληψη και αναπόληση, κι όχι χώροι για ενδεχόμενη δράση. [1]

Η οπτική δραστηριότητα είναι το πιο σημαντικό περιεχόμενο στις σκηνές του Kieslowski. Εικόνες στις οποίες το παιχνίδι του φωτός και των αντανακλάσεων δημιουργούν ένα εσωτερικό ρυθμό ή σφυγμό. Ο Michel Chion σημειώνει ότι τέτοιοι *"μικρο-ρυθμοί δημιουργούν γρήγορες και ρευστές ρυθμικές αξίες, ενσταλάζοντας μια δονούμενη, τρεμάμενη χρονικότητα στις ίδιες τις εικόνες"*. [2]

1. Grodal Torben, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, CLARENDON PRESS, Oxford, 1997, σελ.152-153
2. Chion Michel, *The Voice in Cinema*,COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, New York, 1999, σελ.16

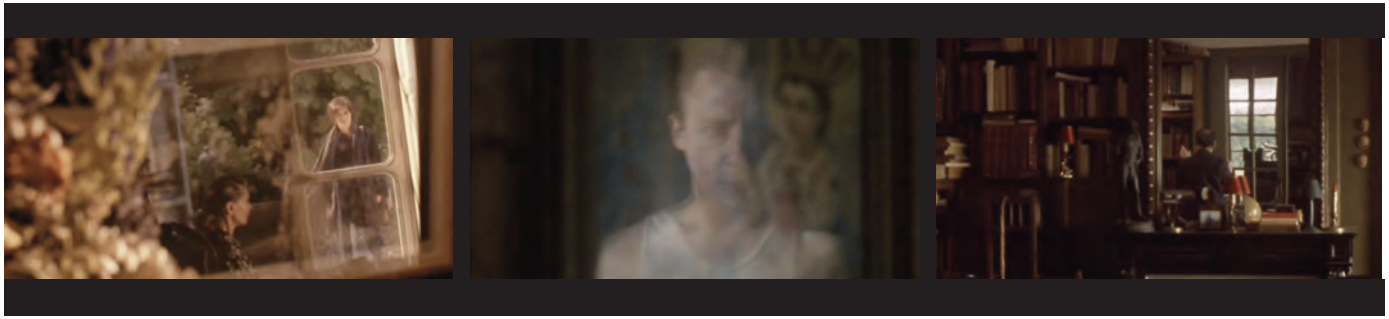
Όσον αφορά τις αντανακλάσεις, οι εικόνες του καθρέπτη είναι ένα από τα κλειδιά στις ταινίες του. Εικόνες που αντικατοπτρίζονται όχι μόνο σε ένα πραγματικό καθρέπτη, αλλά σε ανακλαστικές επιφάνειες κάθε είδους. Αυτό έχει νόημα στις ταινίες όπου πρωταγωνιστές αντικατοπτρίζονται συνεχώς στις δικές τους ζωές. Συζητώντας την άποψη της αναστρεψιμότητας του Merleau-Ponty, ο Dillon μιλά σχετικά με το ρόλο των καθρεπτών σαν ένα Άλλο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κατασκευαστεί μια εικόνα ενός εαυτού. [1]

Ο Merleau-Ponty πιστεύει ότι οι καθρέπτες αποκαλύπτουν κάτι από τους εσωτερικούς εαυτούς μας: *''(...) η εικόνα του καθρέπτη προσδοκά, μεταξύ άλλων, την εργασία της όρασης. Όπως όλα τα τεχνικά αντικείμενα, όπως τα εργαλεία και τα σημάδια, ο καθρέπτης έχει ξεπηδήσει μέσα από το ανοιχτό κύκλωμα μεταξύ του να βλέπεις και του ορατού σώματος. Κάθε τεχνική είναι μια "τεχνική του σώματος", δείχνοντας και μεγεθύνοντας τη μεταφυσική δομή της σάρκας μας. Ο καθρέπτης αναδύεται επειδή εγώ είμαι ένας ορατός παρατηρητής, επειδή υπάρχει ένας αναστοχασμός του ευαίσθητου – ο καθρέπτης μεταφράζει και αναπαράγει αυτό τον αναστοχασμό. Σε αυτόν η εξωτερικότητά μου γίνεται πλήρης. Κάθε τι που είναι πιο μυστικό για μένα περνάει σε αυτό το πρόσωπο (...)''* [2]

Η συχνή χρήση καθρεπτών στο έργο του Kieslowski και άλλων ανακλαστικών επιφανειών σχετίζεται και με το θέμα των διπλών και εναλλακτικών ζωών - πιο εμφανώς στη Κόκκινη ταινία.

"Οσο για τον καθρέφτη, αυτός αποτελεί το όργανο μιας παγκόσμιας μαγείας η οποία μεταβάλλει τα πράγματα σε θεάματα, τα θεάματα σε πράγματα, εμένα σε κάποιον άλλο και τον άλλο σε μένα." [3] Maurice Merleau-Ponty

Επιπλέον, η έννοια της αντανάκλασης εμφανίζεται και αλλιώς στην Τριλογία. Στην Μπλε ταινία, η Julie προσπαθεί να ξεφύγει από το παρελθόν της. Ο κόσμος που την περιβάλλει παρουσιάζεται ως μια αντανάκλαση που νομίζει ότι μπορεί να αγνοήσει, μόνο για να συνειδητοποιήσει στο τέλος ότι αυτό είναι αδύνατο. Η αντανάκλαση της μορφής της Julie σε διάφορες επιφάνειες παρουσιάζεται σε πολλές σκηνές της ταινίας, όπως στο νοσοκομείο ή στη σκηνή της επίσκεψής της στο σπίτι της μητέρας της. Στην Άσπρη ταινία δεν συναντάμε τόσο συχνά την αντανάκλαση, αν και υπάρχουν κάποιες σκηνές στις οποίες βλέπουμε τους ήρωες ως ανακλώμενες μορφές πάνω σε επιφάνειες.



1. Dillon Martin C., *Merleau-Ponty's Ontology*, INDIANA UNIVERSITY PRESS, Bloomington, 1988*, σελ.162*
2. Merleau-Ponty Maurice, *Η αμφιβολία του Σεζάν - Το μάτι και το πνεύμα*, ΝΕΦΕΛΗ, Αθήνα, 1991*, σελ.76*
3. Merleau-Ponty Maurice, *Η αμφιβολία του Σεζάν - Το μάτι και το πνεύμα*, ΝΕΦΕΛΗ, Αθήνα, 1991*, σελ.77*

6.3 Υποκειμενική κάμερα - Οθόνη του μυαλού στο έργο του Kieslowski

Ο Kieslowski εκφράζει την υποκειμενικότητα μέσα από μια υποκειμενική αφήγηση, κατά την οποία το ερέθισμα πίσω από την αναπαριστώμενη εμπειρία είναι εσωτερικό. Τέτοιες ενδοαντιληπτικές εμπειρίες συμπεριλαμβάνουν όνειρα, φαντασιώσεις, αναμνήσεις και παραισθήσεις. Μια υποκειμενική κάμερα χρησιμοποιείται συνήθως σε ξεχωριστές καταστάσεις για να τονίσει το γεγονός ότι βλέπουμε τον κόσμο μέσα από την οπτική γωνιά του θεατή. Σύμφωνα με τον Branigan, η αφήγηση είναι υποκειμενική όταν ο τρόπος με τον οποίο ο χώρος πλαισιώνεται αποδεικνύεται ότι προέρχεται από ένα φανταστικό χαρακτήρα. Ο σύνδεσμος ανάμεσα στο χαρακτήρα και το πλαίσιο μπορεί να είναι άμεσος ή έμμεσος. Εάν ο σύνδεσμος είναι άμεσος, μας παρουσιάζεται με ένα πλάνο από μια οπτική άποψη, και μιλάμε για ''οπτική υποκειμενικότητα''. [1]

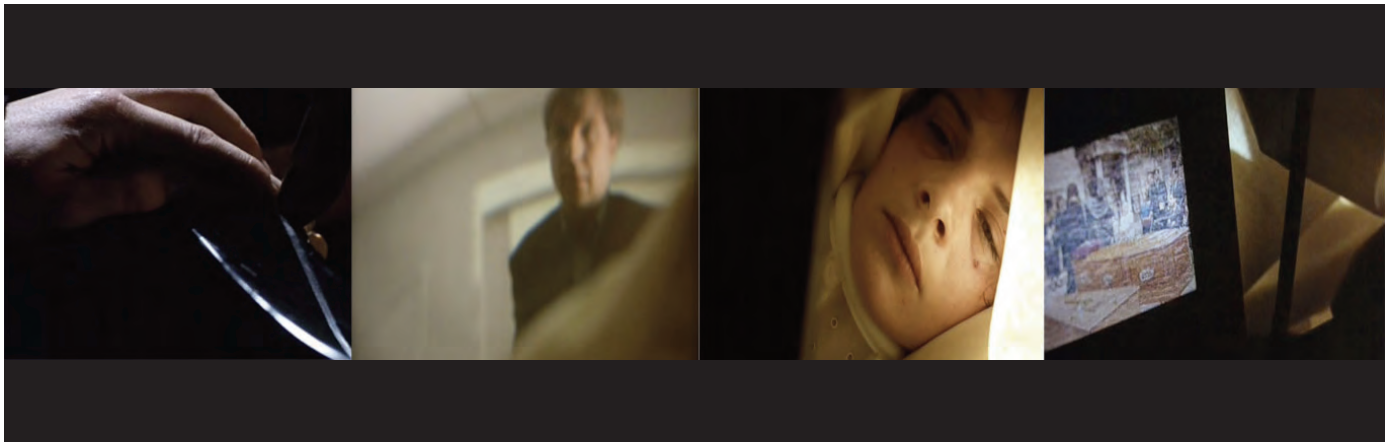
Όταν η σύνδεση ανάμεσα στον πρωταγωνιστή και το πλαίσιο είναι έμμεση, ο Branigan μιλά για προβολή χαρακτήρα. Εδώ ο χώρος συνδέεται με το χαρακτήρα με μεταφορικά μέσα και μιλάμε για ''νοητική υποκειμενικότητα''. Λεπτομέρειες του φανταστικού κόσμου χρησιμοποιούνται για να αποκαλύψουν γνωρίσματα του χαρακτήρα, ''για να εξωτερικεύσουν πτυχές του χαρακτήρα''. [2]

Η υποκειμενική κάμερα υπονοεί περιορισμούς στο τι μπορεί να ιδωθεί, γιατί ο σκοπός είναι να κάνει το θεατή να δει μέσα από τα μάτια του πρωταγωνιστή, κι ένας μόνος πρωταγωνιστής δεν μπορεί να είναι παντογνώστης. Τα όρια της υποκειμενικής όρασης συχνά τονίζονται από τα σκηνικά μέσα και το φωτισμό ή με τεχνικά μέσα, όπως οι γωνίες της κάμερας, για να τονιστεί το γεγονός ότι αντί να βλέπουμε τα γεγονότα από μια άποψη του παντεπόπτη τα αντιλαμβανόμαστε από την άποψη ενός ατόμου και η φυσική και νοητική κατάσταση αυτού του ατόμου επηρεάζει τι βλέπουμε και πως το βλέπουμε. [3] Ως παράδειγμα στην Άσπρη ταινία, η υποκειμενικότητα εμφανίζεται μέσα από συναισθηματικά flashback και οπτικά και λεκτικά μοτίβα, ενώ χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο χαρακτήρας της Julie στην Μπλε ταινία, και ο τρόπος με τον οποίο ο σκηνοθέτης μας βάζει μέσα στον ψυχικό της κόσμο.

1. Branigan Edward, *Point of View in Cinema: A Theory of Narration and Subjetivity in Classical Film*, MOUTON PUBLISHERS, New York, 1984, σελ.64
2. Branigan Edward, *Point of View in Cinema: A Theory of Narration and Subjetivity in Classical Film*, MOUTON PUBLISHERS, New York, 1984, σελ.122
3. Grodal Torben, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, CLARENDON PRESS, Oxford, 1997, σελ.129-135

Στην Μπλε ταινία ο Kieslowski πηγαίνει την αναπαράσταση της υποκειμενικής εμπειρίας ένα βήμα παραπέρα σε σχέση με τις υπόλοιπες ταινίες. Αυτό φαίνεται να αναπαριστά το αποκορύφωμα, γιατί στην Άσπρη και Κόκκινη ταινία η αφήγηση δεν είναι πλέον τόσο έντονα υποκειμενική όπως στο πρώτο μέρος της τριλογίας.Σχεδόν σε όλη τη διάρκεια της ταινίας ο θεατής είναι δεμένος με την υποκειμενική και εξαιρετικά περιορισμένη οπτική γωνιά της ηρωίδας. Εδώ δεν αναφερόμαστε στον όρο οπτική γωνία με την κυριολεκτική έννοια αλλά με την έννοια μιας διανοητικής οπτικής γωνιάς, μιας οθόνης του μυαλού. Παράλληλα όμως, η αφήγηση μας αρνείται την πρόσβαση στον ενδότατο εσωτερικό κόσμο. Η Μπλε ταινία μπορεί να θεωρηθεί ως μια κινηματογραφική σπουδή στα μέσα που είναι διαθέσιμα στον κινηματογράφο για την αναπαράσταση υποκειμενικών εμπειριών, όπως οι αναμνήσεις και τα συναισθήματα, και στα όρια της ικανότητας του να τα αναπαραστήσει.

Ο Kieslowski στην Μπλε ταινία σκοπίμως δομεί μια ιστορία μέσα στην οποία η ηρωίδα αρνείται να εκφράσει τα συναισθήματα της. Αν και η κάμερα είναι σαν μαγνήτης στο πρόσωπο της Julie, εντούτοις δεν τη βλέπουμε να εκφράζει τα συναισθήματα της έντονα. [1] Ο Kieslowski μετατρέπει τα συναισθήματα σε αισθητικές φόρμες, για να εξετάσει το πώς τα συναισθήματα μπορούν να αναπαρασταθούν μέσα από κινηματογραφικές μεθόδους.Ο Andre Bazin πιστεύει στην ικανότητα μιας ταινίας να συλλάβει την αναπαράσταση της εσωτερικής ζωής, ή τουλάχιστον της εξωτερίκευσης της μέσα από κοντινά πλάνα στο πρόσωπο των χαρακτήρων. *"Αυτό που καλούμαστε να αναζητήσουμε στα πρόσωπα τους δεν είναι μια φευγαλέα αντανάκλαση των λέξεων αλλά μια αδιάκοπη κατάσταση της ψυχής, την εξωτερική αποκάλυψη ενός εσωτερικού πεπρωμένου."* [2]



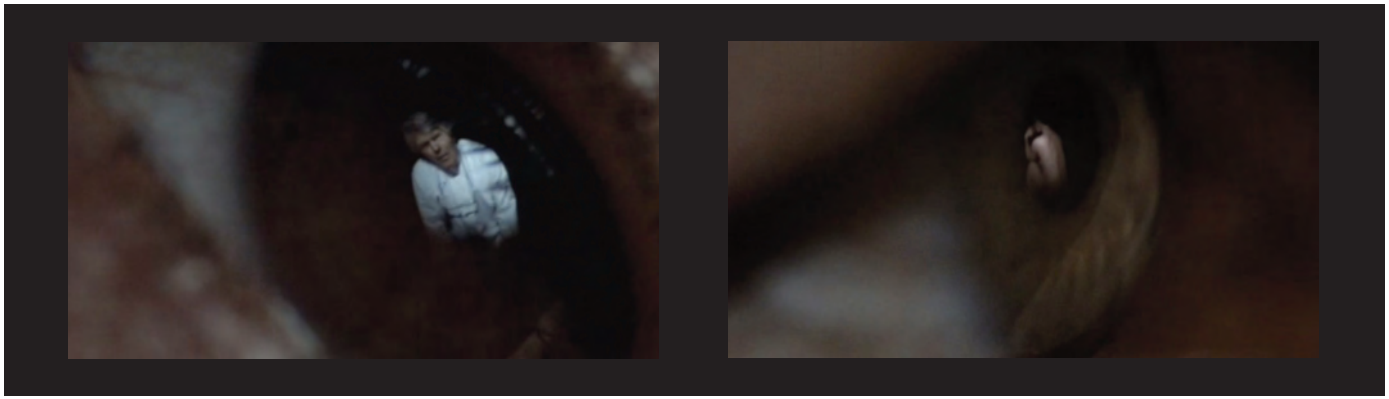
1. Ο Joseph Kickasola στο *The Films of Krzysztof Kieslowski: The Liminal Image*, αναφέρεται σε συνέντευξη της Juliette Binoche, όπου η ίδια αναφέρει ότι ο Kieslowski της ζητούσε να ''εκφράζεται λιγότερο'' και να μένει σιωπηλή. Ο Kickasola υποστηρίζει ότι ο σκηνοθέτης, με αυτό τον τρόπο, προσπαθούσε να προκαλέσει αυθεντική συγκίνηση, απαλλαγμένη από την υποκριτική. Kickasola Joseph, *The Films of Krzysztof Kieslowski: The Liminal Image*, THE CONTINUUM INTERNATIONAL PUBLISHING BOOK, New York, 2004, σελ. 19-20

2. Bazin Andre, *What is Cinema?*, UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, Berkeley, 1967, σελ.133

Η αφήγηση στην Μπλε ταινία βασίζεται κυρίως σε κοντινά πλάνα με την Julie να καταλαμβάνει τον περισσότερο χώρο της εικόνας. Ως θεατές βλέπουμε τον κόσμο μέσα από το μυαλό της Julie από τη στιγμή που γίνεται κοντινό πλάνο στο πρόσωπο της. Πιο συγκεκριμένα, το σχεδόν μικροσκοπικό κοντινό πλάνο στο μάτι της Julie είναι μια συμβολική πύλη στον εσωτερικό κόσμο της ηρωίδας. Έχουμε μετατοπιστεί στην προοπτική της Julie, από ένα μακρο-κόσμο, σε ένα μικρο-κόσμο.

Μέσα από επικεντρωμένες εικόνες, αποσπασμένες από το χώρο και τον χρόνο, λειτουργούν για να τονίσουν την εσωτερική κατάσταση του μυαλού της, από την οποία κατά διαστήματα ξυπνά στους κανονικούς ρυθμούς της ζωής. Ο υποκειμενικός χρόνος της δεν συγχρονίζεται με τον κοσμικό χρόνο.

Το πλάνο του ματιού είναι ενδιαφέρον, γιατί εμπεριέχει τόσο την προέλευση του βλέμματος όσο και το αντικείμενο με το οποίο αντιλαμβανόμαστε. Σύμφωνα με τον Zizek, η δομή αυτού του πλάνου εκφράζει την επιθυμία της Julie να αποσυνδεθεί από τον υπόλοιπο κόσμο, να αποσυρθεί στο κέλυφος της. Βλέπει το μάτι της Julie ως ένα παράδειγμα διεπαφής, η οποία ορίζεται ως η στιγμή που ένα κομμάτι της κανονικής πραγματικότητας ξαφνικά αρχίζει να λειτουργεί ως μια πόρτα προς μια οπτική γωνιά, μέσα από την οποία μια άλλη, καθαρά φανταστική διάσταση γίνεται αντιληπτή. Είναι η ίδια η πραγματικότητα η οποία περιορίζεται σε ένα φάσμα που εμφανίζεται ανάμεσα στο πλαίσιο του ματιού. [1]



"Η εικόνα ενός ματιού, ενός χεριού, ενός στόματος, που καταλαμβάνει όλη την οθόνη –όχι μόνο γιατί μεγεθύνεται τριακόσιες φορές, αλλά και γιατί τη βλέπουμε αποκομμένη από την οργανική της ενότητα- αποκτά ένα χαρακτήρα ζωώδικης αυτονομίας. Αυτό το μάτι, αυτά τα δάχτυλα, αυτά τα χείλια, είναι ήδη όντα που έχουν, το καθένα, τα δικά του σύνορα, τις κινήσεις του, τη ζωή του, το δικό του σκοπό. Υπάρχουν καθαυτά. Μέσα στα πηγάδια της κόρης του ματιού, ένα πνεύμα φτιάχνει τους χρησμούς του. Αυτό το τεράστιο βλέμμα, θα θέλαμε να το αγγίξουμε, αν δεν ήταν φορτισμένο με τόση δύναμη, επικίνδυνη ίσως. Ούτε ότι το φως έχει βαρύτητα μοιάζει πια με μύθο. Στο αυγό του φακού του ματιού, διαφαίνεται ένας κόσμος συγχυσμένος και αντιφατικός, όπου μαντεύουμε ξανά την ενότητα αυτού που κινεί κι αυτού που κινείται, την πανταχού παρουσία της ίδιας ζωής, το βάρος της σκέψης και την πνευματικότητα της σάρκας." [2]

---

1. Zizek Slavoj, *The The Fright of Real Tears. Krzysztof Kieslowski between Theory and Post-Theory*, BRITISH FILM INSTITUTE, London, 2001, σελ.39
2. Epstein Jean, *Η νόηση μιας μηχανής. Μια φιλοσοφική θεώρηση του κινηματογράφου*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 1986, σελ.10

6.4 Η περιπλάνηση της κάμερας μέσα στο χώρο

Σύμφωνα με τον Grodal, πάντοτε αντιλαμβανόμαστε μια ταινία σε ένα συγκεκριμένο εννοιολογικό επίπεδο, το οποίο μπορεί να είναι περισσότερο ή λιγότερο αφηρημένο. Το εννοιολογικό επίπεδο μιας ταινίας μπορεί να καθοριστεί από τους κινηματογραφιστές, τον ίδιο τον θεατή, από αφηγηματικά σχήματα, και από διαφορετικούς κινηματογραφικούς μηχανισμούς. Το πιο εμφανές επίπεδο αντίληψης είναι το επίπεδο των κυριολεκτικών νοημάτων. Συγκεκριμένη δράση λαμβάνει χώρα σε αυτό το επίπεδο και είναι σχετικά εύκολα κατανοητή. Την ίδια στιγμή στο υπαινικτικό επίπεδο, η αντίληψη ενεργοποιεί μερικώς μη συνειδητούς συσχετισμούς, οι οποίοι με τη σειρά τους, ενεργοποιούν πιο αφηρημένα πλαίσια και θέματα. Ο κινηματογραφιστής οδηγεί την προσοχή του θεατή σε συγκεκριμένα εννοιολογικά επίπεδα, χρησιμοποιώντας για παράδειγμα τεχνικούς μηχανισμούς, όπως είναι η κίνηση της κάμερας και το montage. [1]

Η δομή της Κόκκινης Ταινίας στηρίζεται σε τέτοιους μηχανισμούς, όπου τα γεγονότα που απεικονίζονται είναι αποστασιοποιημένα κατά κύριο λόγο από την αφηγηματική δομή αλλά και από το εμφανές έργο της κάμερας. Ξαφνικές κινήσεις της κάμερας διακόπτουν καταστάσεις τις οποίες παρακολουθεί στενά. Στη μέση της συζήτησης της Valentine και του Kern η κάμερα ξαφνικά αποσυνδέει τον εαυτό της από την κατάσταση. Ένα γρήγορο περιπλανώμενο πλάνο καταλήγει στο διπλανό δωμάτιο όπου βλέπουμε ένα μπιλιάρδο γεμισμένο με σκουπίδια κάθε είδους. Εκεί φαίνεται να μην υπάρχει καμιά σύνδεση μεταξύ της συζήτησης των πρωταγωνιστών και αυτής της μετατόπισης. Δεν μπορεί να αναπαριστά το βλέμμα τους ή την κίνηση τους, γιατί κάθονται ακίνητοι καθώς η κάμερα περιπλανιέται. Το περιπλανώμενο πλάνο φαίνεται περισσότερο να λειτουργεί ως το βλέμμα της μηχανής.

1. Grodal Torben, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, CLARENDON PRESS, Oxford, 1997, σελ.65-66

Αρκετά συχνά στην Κόκκινη ταινία, τα πλάνα ή οι σκηνές λαμβάνονται από ψηλά, δίνοντας την εντύπωση ύπαρξης ένας αποστασιοποιημένου παρατηρητή. Αν και η οπτική γωνιά δεν ανήκει στους χαρακτήρες, εντούτοις δημιουργείται ένα αίσθημα υποκειμενικότητας γιατί αισθανόμαστε την παρουσία κάποιου. Ο Grodal σημειώνει ότι μια εμπειρία υποκειμενικότητας μπορεί να γεννηθεί απλώς επειδή σε μια συγκεκριμένη κατάσταση η οπτική γωνιά αποκλίνει από το συνηθισμένο. [1] Πολλοί κριτικοί και μελετητές εστίασαν την προσοχή τους στο γεγονός ότι στην Κόκκινη ταινία, ο Kieslowski αποκαλύπτει τις κινηματογραφικές του μηχανές. [2]

Ο ίδιος δεν το είδε ως ζήτημα κινηματογραφικής αυτοσυνείδησης. Όταν ερωτήθηκε για το βλέμμα που βλέπει τα πάντα στην Κόκκινη ταινία, αν ανήκει στην ίδια την ταινία, απάντησε αινιγματικά: *"Μπορεί να είναι κάποιος, κάποιος που τα βλέπει όλα, μια κάμερα που κινείται με τη χρήση γερανού, κάποιος με μια κάμερα στα χέρια, και παρακολουθεί από κάθε γωνιά. Δεν νομίζω ότι σχετίζεται με την ταινία, αλλά με αυτόν τον κάποιον."* [3] Ο Kieslowski καλεί το θεατή να συμμετέχει σε μια κινηματογραφική σύσταση, όχι να αποστασιοποιηθεί και να λάβει τη θέση ενός εξωτερικού παρατηρητή. Αυτό σχετικοποιεί τη σχέση του θεατή με την οθόνη. Η αισθητική του Kieslowski είναι αισθητική της εμπειρίας.

1. Grodal Torben, *Subjectivity, Objectivity and Aesthetic Feelings in Film*, στο Bondebjerg Ib, *Moving Images, Culture and the Mind*, UNIVERSITY OF LUTON PRESS, Luton, 2000, σελ.95
2. Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.151
3. Sobolewski Tadeusz, *Behind the Scenes*, συνέντευξη του Krzysztof Kieslowski για το περιοδικό Kino 9, 1993, σελ.9

6.5 Οι ταινίες του Kieslowski ως τόπος όπου τα βλέμματα συγκλίνουν και η Απτική Οπτικότητα

Τα βλέμματα του θεατή, των πρωταγωνιστών, της κάμερας και του προβολέα συγκλίνουν στις ταινίες. Ο Γάλλος θεωρητικός του κινηματογράφου Christian Metz ισχυρίστηκε το 1970, ότι επειδή τα βλέμματα του θεατή, της κάμερας και του προβολέα συμπίπτουν στον κινηματογράφο, οι θεατές νιώθουν ότι είναι φυσικά στο κέντρο της δράσης. Από αυτό ο Metz συμπέρανε ότι οι θεατές ταυτίζονται πρωταρχικά με την κάμερα, ή την κινηματογραφική συσκευή ως ολότητα, και μόνο δευτερεύοντα με τους φανταστικούς χαρακτήρες. [1]

Η κάμερα παρόλα αυτά γίνεται μέρος της πράξης της αντίληψης, αλλά ποτέ δε συγχέεται το δικό μας βλέμμα με το βλέμμα της κάμερας. Το βλέμμα της κάμερας είναι διαφορετικό, μετατρέπει την αντιληπτική εμπειρία μέσω της επέκτασης και μείωσης της συγχρόνως.

Δε φανταζόμαστε τους εαυτούς μας ως κάμερες ή προβολείς, αλλά γίνονται μέρος της σωματικής μας εμπλοκής με τον κόσμο (το οπτικό πεδίο που βλέπουμε μπροστά μας). Η Sobchack περιέγραψε αυτή τη σύνδεση χρησιμοποιώντας τον όρο ενσαρκωμένη σχέση. Τέτοιες σχέσεις επεκτείνουν την προθετικότητα του θεατή (και του κινηματογραφιστή) στον κόσμο και το αποτέλεσμα μπορεί να είναι μια αίσθηση μιας νέας πραγματικότητας. Αυτό που είναι ρεαλιστικό εδώ είναι η αντιληπτική εμπειρία του θεατή για τον κόσμο, δεν είναι θέμα ρεαλισμού με την έννοια της διατύπωσης αληθινών ισχυρισμών για τον κόσμο. [2]

1. Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.140
2. Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992, σελ. 181-185

Η σχέση μας με μεσολαβημένη αντίληψη μέσα από μια μηχανή έχει δύο πτυχές: από τη μια, μας κάνει να αισθανόμαστε ότι εμπλεκόμαστε σε μια πραγματική, άμεση διαδικασία της αντίληψης, από την άλλη συνειδητοποιούμε ότι η μηχανή μεταλλάσσει αυτό που βλέπουμε. Με άλλα λόγια, ο θεατής βλέπει μια μεσολαβημένη εκδοχή του κόσμου. Η κάμερα γίνεται μέρος τόσο της αντίληψης του θεατή και αυτού που γίνεται αντιληπτού, αλλά ποτέ δεν είναι το ίδιο ορατό. [1]

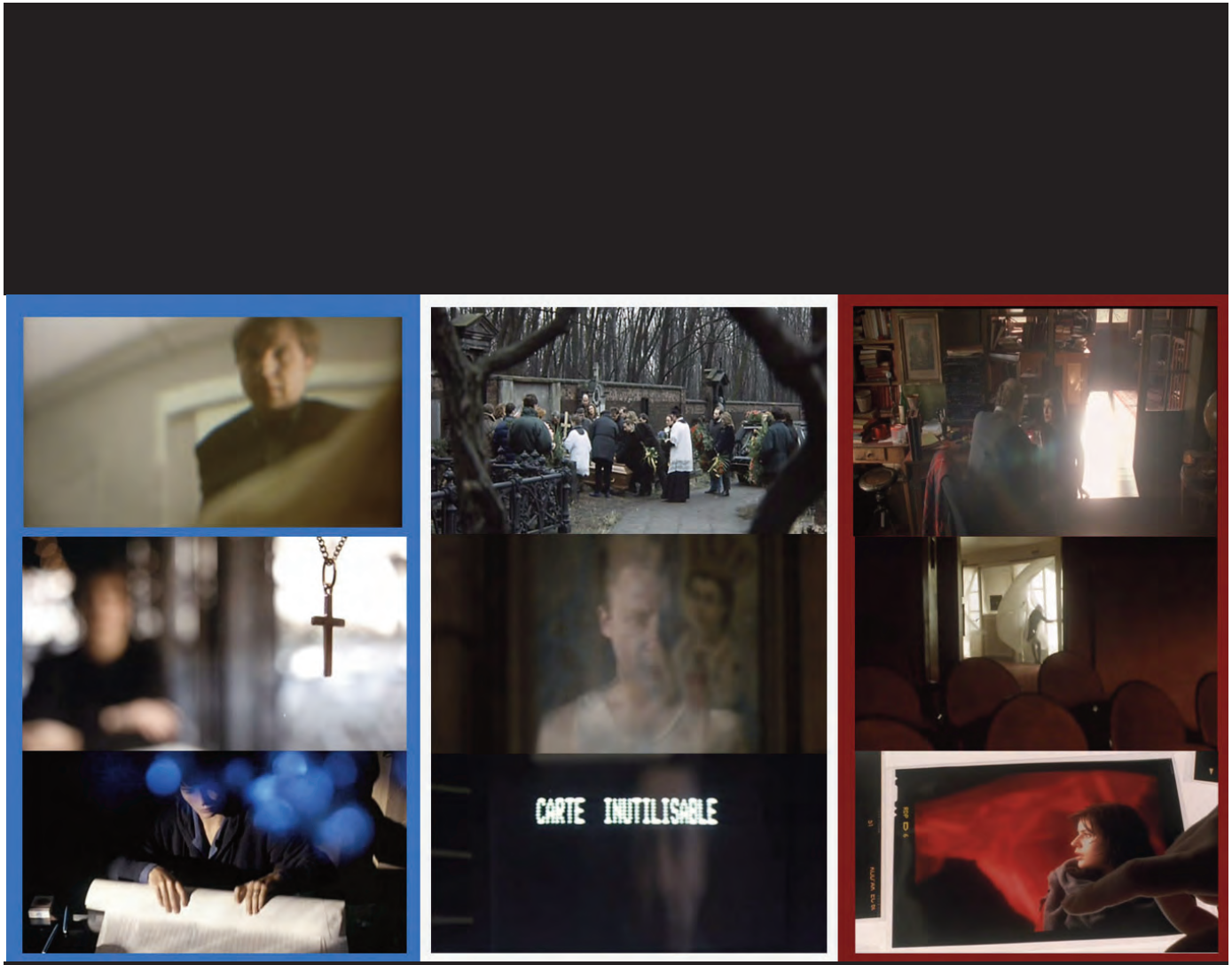
Ο Kieslowski σκοπίμως τονίζει τη φυσική και ψυχική καταγωγή της οπτικής γωνίας, έτσι τονίζει ότι βλέπουμε τον κόσμο από την προσωπική άποψη κάποιου. Ο Kieslowski μπορεί να ειπωθεί ότι μεσολαβεί αμεσολάβητες απόψεις δανείζοντας μας τα μάτια και τα αυτιά των χαρακτήρων του. Έτσι αρκετά συχνά ερωτήματα όπως ''ποιος βλέπει'' ή ''ποιος ακούει'' δημιουργούνται στο θεατή. Ο Michel Chion υποστηρίζει ότι ο ρόλος της ακουστικής εστίασης δεν καθορίζεται μόνο βάσει της θέσης της κάμερας σε σχέση με το κινηματογραφούμενο υποκείμενο αλλά και βάσει της οπτικής αφηγηματικής εστίασης. [2]Οι στιγμές που γίνεται αυτό είναι συχνά έντονες ή εμπεριέχουν δυσάρεστα γεγονότα. Στην Μπλε ταινία, μας δίνεται η θολή άποψη της Julie καθώς ξυπνά για πρώτη φορά μετά το ατύχημα, και αργότερα, όταν είναι μόνη και φοβάται, ακούμε τρομαχτικούς θορύβους με τα αυτιά της.

Ο Kieslowski ενσωματώνει τις αναπαραστάσεις του, καθιστά ενσαρκωμένες υπάρξεις τις εικόνες. Για να το πετύχει αυτό χρησιμοποιεί φώτα, σκιές, αντικείμενα, ακραία κοντινά πλάνα. Η αίσθηση της αμεσολάβητης αντίληψης εγείρεται εν μέρει από το αισθησιακό, ένα στοιχείο της δικής μας αντιμετώπισης με τον κόσμο, απτικά παρόν σε πολλές από τις εικόνες του. Ακραία κοντινά πλάνα και εικόνες που αποκλίνουν από το σύνηθες δημιουργούν μια αίσθηση απτικότητας. Ο Kieslowski κάνει το κείμενο της ταινίας απτικό μέσα από την παραμόρφωση της επιφάνειας της εικόνας και συνδέοντας την εικόνα με την αφή. Η Μπλε ταινία δημιουργεί μια εμπειρία του αγγίγματος της κινηματογραφικής επιφάνειας. Δεν είναι απλά θέμα αισθητικής της επιφάνειας αλλά βιωματικής αισθητικής. [3] Η Vivian Sobchack μιλά για τον κινηματογραφικό φακό ως ύπαρξη που μετατρέπει αυτό που βλέπει σε ένα πυκνό και στέρεο κόσμο που βλέπεται. ''Στην ικανότητα της για κίνηση, η κάμερα ως ο ενσαρκωμένος οργανισμός του κινηματογραφικού φακού, συνιστά τον οπτικό/ορατό χώρο πάντα ως κινητό και απτικό χώρο – ένα χώρο που είναι βαθύς και με υφή, που μπορεί να κατοικηθεί υλικά, που παρέχει όχι απλώς ένα έδαφος για το οπτικό/ορατό αλλά και την ιδιαίτερη κατάσταση του.'' [4]

Στο βιβλίο της The skin of film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses, η Laura Marks μιλά για απτική οπτικότητα. Υιοθετεί το διαχωρισμό ανάμεσα στις οπτικές και απτικές εικόνες που εισάγει ο Alois Riegel στο πεδίο της ιστορίας της τέχνης. Αντίθετα με την οπτική οπτικότητα, η απτική οπτικότητα δεν εξαρτάται από το διαχωρισμό ανάμεσα στο υποκείμενο που βλέπει και στο αντικείμενο που βλέπεται. Οι απτικές εικόνες τραβούν το θεατή πιο κοντά στο αντικείμενο προκαλώντας σωματικές συνδέσεις και αναμνήσεις. Αντί να δίνουν στο θεατή μια συνολική εντύπωση του αντικείμενου από μια βέλτιστη απόσταση, μια απτική εικόνα εστιάζεται, όχι στη υφή της επιφάνειας, αλλά στις λεπτομέρειες. [5]

---

1. Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992, σελ. 181-182
2. Chion Michel, *Le son au cinema, Cahiers du cinema-Etoile*, Paris 1985, σελ.51, όπως αναφέρεται στο Λεοντάρης Γιάννης, *Ρόλοι και λειτουργίες του αφηγητή στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση: Πρώτα στοιχεία για μια εισαγωγή στη συγκριτική αφηγηματολογία*, Περιοδικό Σύγκριση, τεύχος 12, ΠΑΤΑΚΗΣ, Αθήνα, 20013. Kaisa Hiltunen, *Images of time, thought and emotions,* University of Jyvaskyla 2005, σελ.140-141
4. Sobchack Vivian, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"*, στο Hans Ulrich Gumbrechts & K. Ludwig Pfeiffer (eds.), *Materialities of Communication*, STANFORD UNIVERSITY PRESS, Stanford, 1994, σελ.98
5. Marks Laura, *The skin of film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*,DUKE UNIVERSITY PRESS, Durham and London, 2000, σελ. 148, 162


CARTE INUTILISABLE

Συγκρίνει την απτική εικόνα με τη χρονική εικόνα του Deleuze, υποστηρίζοντας ότι και οι δύο αναγκάζουν *"το θεατή να σκεφτεί την ίδια την εικόνα παρά να τραβηχτεί μέσα στην αφήγηση"*. Η απτική εικόνα σχετίζεται με τη χρονική εικόνα και στο γεγονός ότι ενεργοποιεί τη αντίληψη της αίσθησης άμεσα χωρίς τη συμμετοχή παρεμβαλλόμενων αισθητήριων σχημάτων (αντίθετα με την κινούμενη εικόνα). [1] Είναι η απτική οπτικότητα αυτού του είδους που ο Kieslowski αντιμετωπίζει στις περισσότερες υποκειμενικές του αφηγήσεις, μια συγκέντρωση στην παρούσα στιγμή, σε συναισθήματα και ατμόσφαιρα.

Υπάρχουν κι άλλες δομές που ο Kieslowski χρησιμοποιεί για να δέσει το θεατή στην ψυχική οπτική γωνιά των χαρακτήρων. Κατασκευάζει πλαίσια (μέσα σε πλαίσια εικόνων), βάζει όρια, εισάγει φίλτρα, και χρησιμοποιεί κάθε είδους μέσα, από και ανάμεσα των οποίων βλέπουμε τα γεγονότα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα στην Μπλε ταινία, η Julie μέσω μιας μικροσκοπικής τηλεόρασης, στην οποία μεταδίδεται η κηδεία του άντρα και της κόρης της, μπορεί να ''επικοινωνήσει'' για τελευταία φορά μαζί τους. Ο Kieslowski εστιάζει στο πλαίσιο της τηλεόρασης, του οποίου η εικόνα παρουσιάζεται θολή μέσα από τα δακρυσμένα μάτια της Julie.

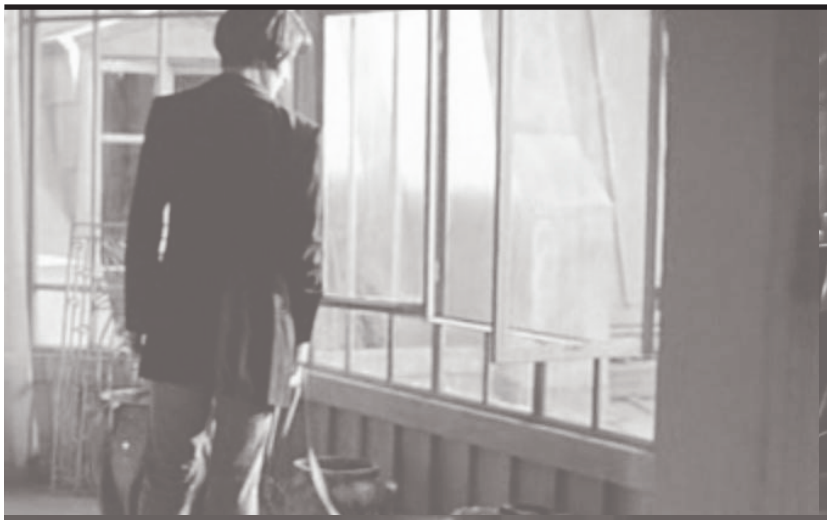
Η Sobchack υποστηρίζει ότι ανάμεσα στα βλέμματα που διασταυρώνονται σε μια ταινία είναι και της ίδιας της ταινίας. Η ταινία ως τέτοια είναι ένα αντικείμενο που βλέπει, ακόμη ένας που αντιλαμβάνεται, του οποίου την αντίληψη αντιλαμβανόμαστε εμείς. Ισχυρίζεται ότι η ταινία έχει σώμα και συνείδηση, και δε μιλά με μεταφορές. Η ίδια επεξηγεί: *"η όραση είναι χωρίς ουσία, μόνο εάν τη θεωρήσουμε μόνο στην αντικειμενική της τροπικότητα ως ορατότητα. Όπως αποκαλύπτει η φαινομενολογική περιγραφή, τόσο ο θεατής όσο και η ταινία λειτουργούν υπαρξιακά όχι μόνο ως αντικείμενα για όραση, αλλά και ως υποκείμενα που βλέπουν."* [2]

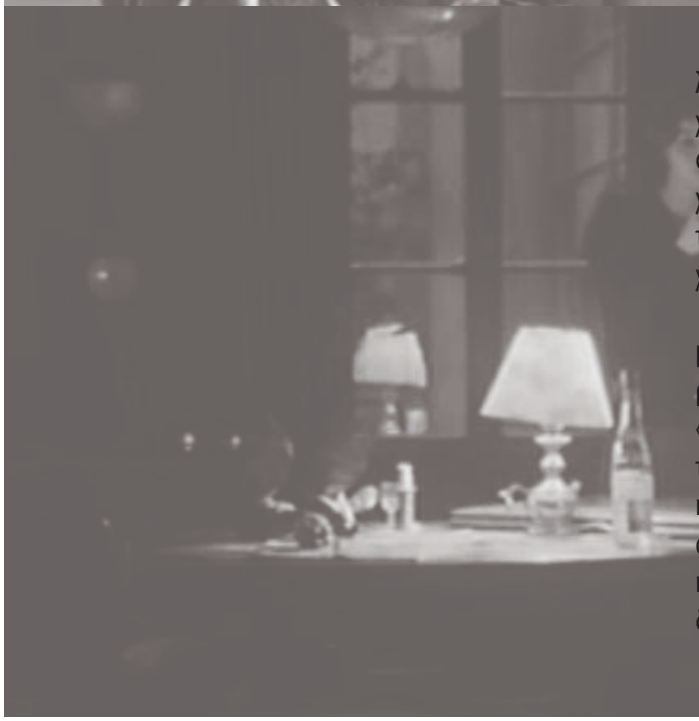
Με αυτή την προσέγγιση, μια ταινία είναι μια σύνθεση πολλών βλεμμάτων και προοπτικών. Συνθέτει τα βλέμματα του θεατή, του πρωταγωνιστή, του κινηματογραφιστή και ακόμη και της ίδιας της ταινίας. Αυτό το δίκτυο βλεμμάτων θολώνει τα όρια ανάμεσα στο υποκείμενο και το αντικείμενο, το υποκειμενικό και το αντικειμενικό.

Ο Kieslowski ενδιαφέρεται για τους ανθρώπους και τη συμπεριφορά τους. Για να κατανοήσουμε τους ανθρώπους ο Kieslowski μας βάζει στη θέση τους και μας κάνει να δούμε τον κόσμο όπως τον βλέπουν αυτοί. Και η αντίληψη εδώ δεν περιορίζεται στην όραση. Όπως παρατηρεί η Sobchack: *"(. . .) η όραση ενημερώνεται και φορτίζεται από άλλους τρόπους αντίληψης , κι έτσι πάντοτε εμπλέκει ένα σώμα που βλέπει παρά απλώς υπερβατικά μάτια."* [3]

1. Marks Laura, *The skin of film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*,DUKE UNIVERSITY PRESS, Durham and London, 2000, σελ.163
2. Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992, σελ.290
3. Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992, σελ.133

7. Χώρος και χρόνος στην Τριλογία





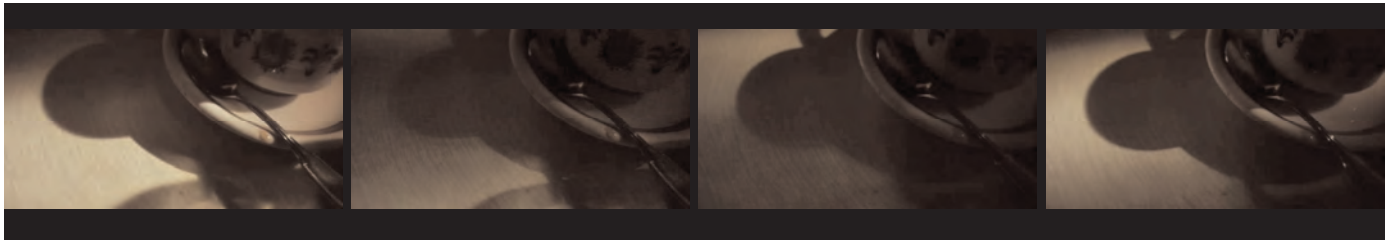
Στη μελέτη μας θα εξετάσουμε το δίπολο χώρου και χρόνου στην Τριλογία χρωμάτων. Η ασάφεια και οι ελλειπτικές αφηγηματικές δομές που χρησιμοποιεί ο Kieslowski δημιουργούν στο θεατή έντονες βιωματικές σχέσεις με τον χώρο και αφυπνίζουν τη φαντασία του. Η πλαισίωση που χρησιμοποιεί πολλές φορές, το κάδρο, είναι ουσιαστικά μια αναγωγή του χώρου στο χρόνο του, πράγμα που μας φανερώνει τη σχέση αυτή χώρου και χρόνου.

Ο χρόνος στις ταινίες του Kieslowski αποδεσμεύεται από τον «πραγματικό χρόνο», ενώ συνδέεται με τις υποκειμενικές εμπειρίες των χαρακτήρων οι οποίες δεν είναι σύγχρονες με τον αντικειμενικό ή «πραγματικό» χρόνο. Ο Kieslowski ενδιαφέρεται περισσότερο στη μετάδοση συναισθημάτων και αντιδράσεων σχετικών με συγκεκριμένες καταστάσεις παρά να αναπαραστήσει μια δράση επικεντρωμένη σε ένα στόχο. Η αφήγηση του εξελίσσεται μέσα από στιγμές και συνδέσμους και είναι πολυεπίπεδη. Αυτή του η ασάφεια ξυπνά τις διανοητικές διαδικασίες του θεατή.

7.1 Μορφή και μέσα παρουσίασης των χωροχρονικών σχέσεων

Στην Τριλογία Χρωμάτων μας παρουσιάζεται μια ποικιλία μέσων και διαφορετικών τρόπων με τους οποίους ο σκηνοθέτης θέλει να δείξει την σχέση χρόνου και χώρου. Σε αυτό συμβάλλει και το ελλειπτικό αφηγηματικό στυλ που αναλύσαμε σε προηγούμενο κεφάλαιο. Πολλές φορές, ο σκηνοθέτης θέλει να μας παρουσιάσει τον χρόνο όπως τον αντιλαμβάνονται οι χαρακτήρες του, από ένα υποκειμενικό δηλαδή σημείο θέασης.

Η χρήση των κενών και των fade-outs είναι συχνή, ειδικά στη Μπλε ταινία. Σε συγκεκριμένες στιγμές ο χρόνος σταματάει για τη Julie. Βρισκόμαστε ως θεατές στον υποκειμενικό χρόνο της ηρωίδας. Επιπλέον, παρατηρούμε σκηνές όπου το φως αλλάζει καθώς πέφτει πάνω σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο, όπως είναι το φλιτζάνι της Julie στην καφετέρια, πράγμα που μας δείχνει το πέρασμα του χρόνου.



Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ο Kieslowski καλεί την προσοχή, ως ένα βαθμό, στο κινηματογραφικό μέσο. Δεν κάνει όμως ταινία για μια ταινία. Δεν προσπαθεί να δημιουργήσει αποστασιοποιημένο αποτέλεσμα. Αντίθετα, στόχος του είναι να αφηγηθεί μια ιστορία και να μεταφέρει τις ιδέες του με ένα τρόπο όσο γίνεται πιο κινηματογραφικό. Ο Kieslowski έχει πει για την Κόκκινη ταινία ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει πιο γραμματικούς τρόπους έκφρασης, όπως εσωτερικό μονόλογο. Αλλά δεν ήθελε να προσφύγει σε τέτοια ''βίαια μέσα'', για να καταδείξει κάποια πράγματα. [1] Η ιστορία του Auguste λειτουργεί σε δύο επίπεδα: ως έκφραση της ροής της σκέψης του Kern και σαν αυτόνομη ιστορία στο διηγητικό παρόν.

Η αφήγηση βρίθει από παραλληλισμούς, από τους οποίους ο θεατής συνειδητοποιεί μόνο μερικούς κατά την πρώτη θέαση. Η παράλληλη δράση είναι το κλειδί στο θέμα των εναλλακτικών ζωών και της επανάληψης της ζωής, ένας μηχανισμός που και πάλι επιτρέπει στο θεατή να δει τις ομοιότητες εντός και μεταξύ των χρονικών και χωρικών επιπέδων της αφήγησης. Ο Sobolewski τονίζει ότι η παράλληλη δράση δεν ήταν εύκολο να υπάρξει χωρίς να αποκαλυφθούν οι προθέσεις του κινηματογραφιστή. Για παράδειγμα, η συνάντηση της Valentine και του Auguste θα συνέβαινε στο τέλος, αλλά θα έπρεπε να είχε προετοιμαστεί μέσω της συρρίκνωσης της απόστασης μεταξύ τους, όλο και λιγότερο μέχρι το ελάχιστο. [2]

1. Sobolewski Tadeusz, *Behind the Scenes*, συνέντευξη του Krzysztof Kieslowski για το περιοδικό Kino 9, 1993
2. Ό.π.

Η πρόθεση στην Κόκκινη ταινία είναι να δείξει τις ταυτόχρονες κινήσεις των πρωταγωνιστών στο χώρο, και την τελική τους συνάντηση, από την πλευρά ενός παντογνώστη. Οι διαφορετικές ιστορίες είναι κοντά η μια στην άλλη, όπως αποκαλύπτεται στην πρώτη σκηνή. Οι πορείες της Valentine και του Auguste σχεδόν διασταυρώνονται αρκετές φορές. Ο ένας φτάνει στο σημείο όπου ο άλλος ήταν εκεί πριν λίγο. Από τα διαμερίσματα τους έχουν θέα στον ίδιο δρόμο, αλλά κάθε φορά που βρίσκεται ο ένας στο πεδίο όρασης του άλλου η προσοχή τους αποσπάται από κάτι άλλο και δεν προσέχει ο ένας τον άλλο. Όπως ο Auguste κοιτά έξω στο παράθυρο βλέπει την κοπέλα του να φτάνει αλλά δεν αντιλαμβάνεται την Βάλεντιν, την οποία βλέπουμε να τρέχει στο αμάξι της. Οι δύο ιστορίες συλλαμβάνονται εδώ στο ίδιο πλάνο, η μια στο προσκήνιο κι η άλλη στο υπόβαθρο. Ο Kieslowski χρησιμοποιεί μετατοπίσεις της εστίασης και κινεί την κάμερα για να επιλέξει τις δίδυμες ιστορίες. Ο θεατής μπορεί να κάνει το ίδιο, μετατοπίζοντας το βλέμμα του ανάμεσα στην εικόνα/πλαίσιο. Αυτές οι μετατοπίσεις ανάμεσα στο πλαίσιο δημιουργούν ένα δυναμισμό ο οποίος θα ήταν αδύνατος να επιτευχθεί μέσω του μοντάζ. Η χρονική και χωρική συνέχεια διατηρείται και στοιχεία του mise-en-scene επιστούν την προσοχή πάνω τους.

Αυτή η μετατόπιση ανάμεσα στις δύο ιστορίες κάνουν την Valentine και τον Auguste να μοιάζουν και οι δυο αληθινά πρόσωπα που υπάρχουν στον ίδιο χρόνο και χώρο. Για παράδειγμα, η πρώτη ακολουθία ξεκινά στο διαμέρισμα του Auguste. Βγάζει βόλτα το σκύλο του. Η σκηνή κόβεται. Σε ένα μακρινό πλάνο ο Auguste και ο σκύλος φαίνονται να περπατάνε στα δεξιά. Όταν φτάνουν στην κόκκινη τέντα μιας καφετερίας, η κάμερα τους αφήνει. Το πλάνο από κάμερα που κινείται με γερανό ακολουθεί τον ήχο ενός τηλεφώνου που προέρχεται από ένα παράθυρο πάνω από την καφετέρια. Η κάμερα μπαίνει μέσα καθώς το τηλέφωνο συνεχίζει να κτυπά στο τραπέζι. Τότε μια αντρική φωνή αφήνει ένα μήνυμα στον τηλεφωνητή. Αμέσως τότε η Valentine τρέχει να απαντήσει το τηλέφωνο.

Ένα πλάνο από το παράθυρο της Valentine δείχνει τον Auguste και το σκύλο να επιστρέφουν σπίτι. Αρχικά το πλάνο φαίνεται να αντιπροσωπεύει την άποψη της Valentine, αλλά αυτή η εντύπωση εγκαταλείπεται καθώς η Valentine κλείνει το παράθυρο λίγο πιο μετά, όταν ο Auguste έχει ήδη φύγει. Με ένα cut πάμε πίσω στο διαμέρισμα του Auguste όπου πάλι φαίνεται να φεύγει, αυτή τη φορά με αμάξι. Η κάμερα τον ακολουθεί καθώς βγαίνει από το πλάνο στα δεξιά. Αμέσως μετά η Valentine μπαίνει στο πλάνο από την ίδια κατεύθυνση και περπατά στα αριστερά με την κάμερα να ακολουθεί από απόσταση. Ο Garbowski τονίζει ο τρόπος λήψης του Kieslowski είναι σχεδόν πάντα όπως του ντοκιμαντέρ καθώς η κάμερα ακολουθεί τους πρωταγωνιστές, τους βρίσκει σε ένα χώρο. [1] Η Κόκκινη ταινία είναι μια εξαίρεση από αυτή την άποψη, γιατί εδώ η κάμερα περιορίζει ξεκάθαρα τις κινήσεις των πρωταγωνιστών, αναμένει την άφιξη τους. Αυτό συντελεί στο να φαίνεται ο κόσμος στην ταινία πιο κλειστός σε σχέση με τις άλλες ταινίες του Kieslowski. Η Κόκκινη ταινία εφιστά την προσοχή στην ίδια ως ένας αυτοτελής κινηματογραφικός κόσμος. Η ικανότητα που δίνεται σε εμάς τους θεατές να δούμε λίγο περισσότερο από τους χαρακτήρες, όχι απαραίτητα κάτι πολύ σημαντικό, χρησιμεύει για να τονιστεί ότι κάποιος ή κάτι τους ελέγχει. [2]

Η συγγραφική άποψη εμφανίζεται μέσα από διάφορες πτυχές της αφήγησης της ταινίας, αλλά ίσως πιο εμφανής στη συνεχή μετατόπιση της οπτικής γωνιάς, που κάνουν τους πρωταγωνιστές να μοιάζουν κομμάτια στο περίτεχνο παιχνίδι του σκηνοθέτη. Αρκετές ξεχωριστές γωνιές λήψης καλούν την προσοχή στον συγγραφικό έλεγχο. [3] Η παράλληλη δράση καθιστά το θέμα των εναλλακτικών, διπλών, ή παράλληλων ζωών, ορατό. Οι παραλληλισμοί δημιουργούνται όχι μόνο μεταξύ της Valentine και του Auguste, αλλά και μεταξύ του Kern και του Auguste. Ακούμε τον Kern να μιλάει για τη ζωή του και βλέπουμε τα ίδια πράγματα να συμβαίνουν στον Auguste στο παρόν.

1. Garbowski Christopher, *Krzysztof Kieslowski's Decalogue Series: The Problems of the Protagonists and Their Self-Transcendance*, COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, New York, 1996 , σελ.42
2. Coates Paul, *Lucid Dreams. The Films of Krzysztof Kieslowski*, FLICKS BOOKS, London,1999, σελ.59
3.Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005, σελ.102

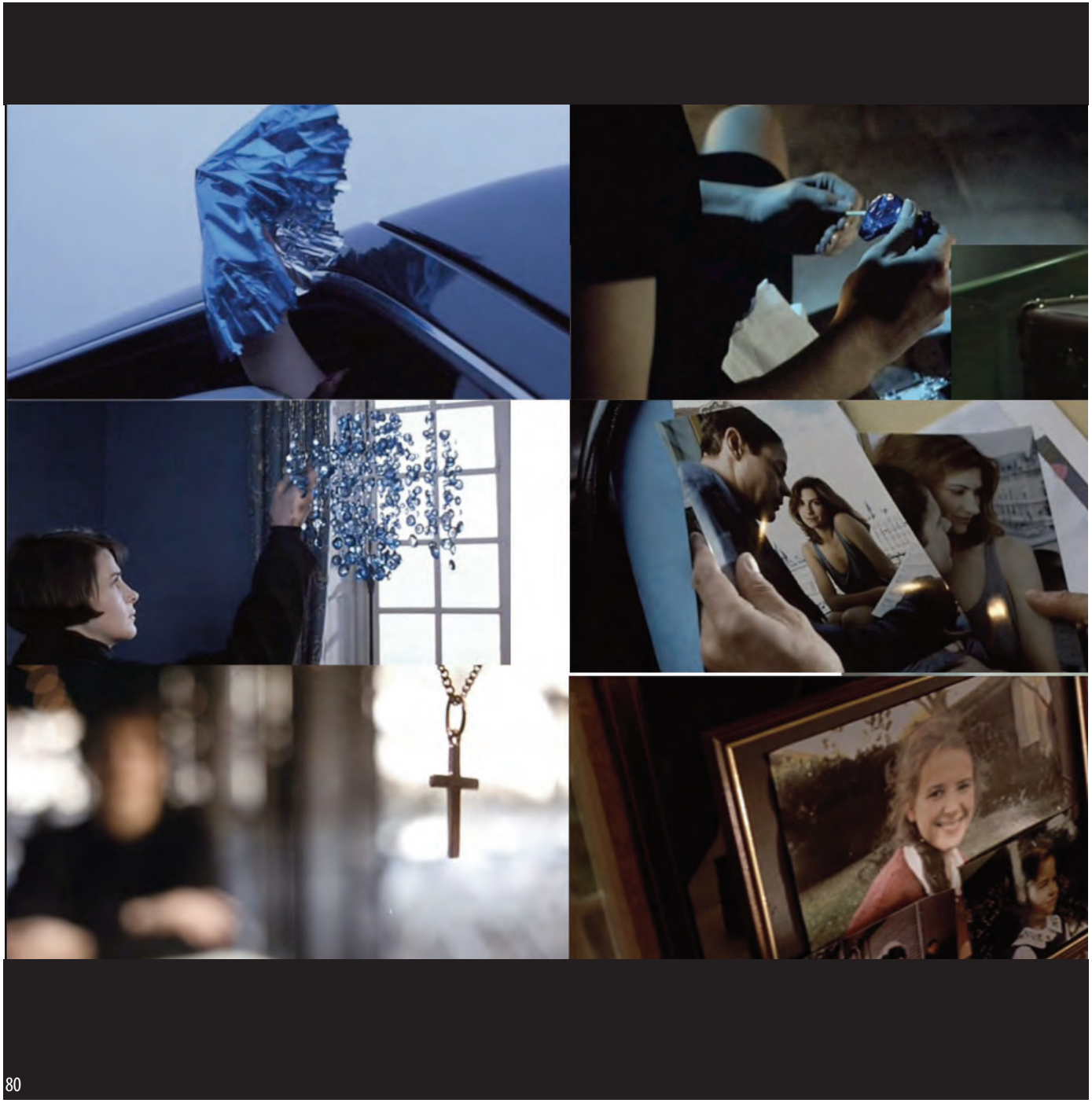
7.2 Χαρακτήρες: σημασία και σχέση παρελθόντος και παρόντος

Στην Τριλογία Χρωμάτων, η αφήγηση της ιστορίας γίνεται στο παρόν όπως συνηθίζει ο Kieslowski στις ταινίες του. Το παρελθόν του πρωταγωνιστή είναι σημαντικό για την πλοκή και βγαίνει στην επιφάνεια μέσα από συζητήσεις και έμμεσες αναφορές. Μας δίνονται μικρά θραύσματα του παρελθόντος των χαρακτήρων μέσα από φωτογραφίες ή κάποια συγκεκριμένα αντικείμενα, όπως είναι το γλειφιτζούρι και το φωτιστικό στη Μπλε ταινία. Γεγονότα που συνέβησαν πριν από μερικές δεκαετίες εξακολουθούν να επηρεάζουν τις ζωές των χαρακτήρων. Εδώ φαίνεται ο ρόλος που παίζει ο χρόνος στη διαμόρφωση ταυτότητας.

Οι πρωταγωνιστές του Kieslowski είναι αληθοφανείς επειδή έχουν ένα παρελθόν. Αυτή η ικανότητα δημιουργίας αληθοφανών χαρακτήρων πρέπει να οφείλεται κυρίως στη μακρά εμπειρία του Kieslowski ως σκηνοθέτης ντοκιμαντέρ και στην εμπειρία του με αληθινούς ανθρώπους. Ταυτόχρονα παρά τη μεγάλη σημασία τους, ο Kieslowski χρησιμοποιεί ελάχιστο αφηγηματικό χρόνο για να δείξει τα γεγονότα του παρελθόντος.

Το παρελθόν εκφράζει πάντα και το στοιχείο της μνήμης. Οι ήρωες του Kieslowski στην Τριλογία επιθυμούν να απελευθερωθούν από το παρελθόν, που βρίσκεται εκεί για να τους ''στοιχειώσει''. Ο Kieslowski μεταφέρει έντονα την αίσθηση ότι το παρελθόν είναι πάντα παρόν και δίνει στους χαρακτήρες του ένα υπόβαθρο το οποίο επηρεάζει τις πράξεις τους την παρούσα στιγμή.

Στην Μπλε Ταινία ο Kieslowski αναπαριστά την προσωπική εμπειρία της Julie, μιας γυναίκας η οποία χάνει τον σύζυγο και την κόρη της σε ένα αυτοκινητιστικό δυστύχημα. Η μοναδική αναφορά στον εξωτερικό κόσμο αφορά την ενοποίηση της Ευρώπης. Ο σύζυγος της Julie, ένας πολύ γνωστός συνθέτης, συνέθετε ένα κονσέρτο για τον εορτασμό της Ένωσης. Η αφήγηση τοποθετείται στο παρόν. Αναφορές στο παρελθόν είναι ελάχιστες γιατί η ιστορία ασχολείται με την προσπάθεια της Julie να ξεχάσει το ατύχημα και την προηγούμενη της ζωή. Παρόλα αυτά, η βαριά αν και αόρατη παρουσία του παρελθόντος είναι αισθητή όλη την ώρα. Εστιάζοντας σε μια σκηνή από την ταινία όπου η Julie επισκέπτεται τη μητέρα της, βλέπουμε μια εύθραυστη και συμβολική προσπάθεια να γίνει η Julie μέρος μιας αλυσίδας γενεών. Η Julie προσπαθεί να αποσυρθεί από τις ανθρώπινες σχέσεις επειδή δεν θέλει να μιλήσει για το παρελθόν της. Η αφήγηση στην Μπλε ταινία, είναι εξαιρετικά υποκειμενική. Η υποκειμενική σκοπιά απεικονίζει την επιθυμία της Julie για λήθη.



7.3 Αναπαραστάσεις χώρων - οι φανταστικοί κόσμοι του Kieslowski

Ο Kieslowksi ως σκηνοθέτης δημιουργούσε τους χώρους στους οποίους ζουν και κινούνται οι χαρακτήρες του άμεσα συνδεδεμένους με τις ψυχικές καταστάσεις τους. Θα λέγαμε ότι πρόκειται για αντανακλάσεις των ψυχικών χώρων των πρωταγωνιστών του.

Στις ταινίες του Kieslowski τα περιβάλλοντα είναι κατασκευασμένα προσεκτικά ώστε να αντικατοπτρίζουν την προσωπικότητα των πρωταγωνιστών. Οι λεπτομέρειες λαμβάνουν την περισσότερη προσοχή στην Τριλογία Χρωμάτων με τα σχέδια χρωμάτων τους να ταιριάζουν με τη διάθεση των πρωταγωνιστών.

Οι φανταστικοί κόσμοι του Kieslowski είναι συνθέσεις εξωτερικών και εσωτερικών πραγματικοτήτων. Οι υποκειμενικές, εσωτερικές εμπειρίες του πρωταγωνιστή είναι γραμμένες στις εικόνες. Με αυτό τον τρόπο γίνονται μέρος της αναπαριστώμενης, φανταστικής, εξωτερικής πραγματικότητας. Όταν αντιλαμβανόμαστε αυτές τις φανταστικές πραγματικότητες, αυτό που βλέπουμε δεν είναι απλά ένας αριθμός αντικειμενικών απόψεων που παράγονται από ένα μεγάλο δημιουργό εικόνων. Εδώ, η υποκειμενικότητα είναι ορατή στις ίδιες τις εικόνες, όπως ο Heath υποστηρίζει ότι θα έπρεπε να είναι σε αυθεντικές υποκειμενικές εικόνες.[1]

Η επιλογή του μέρους και η διαμόρφωση των χώρων που απαιτούσε κάθε σκηνή έγινε πολύ προσεκτικά, λαμβάνοντας υπόψη πολλούς και διαφορετικούς παράγοντες. Αυτό φαίνεται κυρίως στην επιλογή και διαμόρφωση των κατοικιών των πρωταγωνιστών, οι οποίοι όπως αναφέραμε αποτελούν τις ψυχικές αντανακλάσεις τους κατά τον σκηνοθέτη.

Για παράδειγμα, στην Μπλε ταινία παρουσιάζονται δυο συναισθηματικά φορτισμένοι προσωπικοί χώροι της Julie, το σπίτι πριν το ατύχημα και το διαμέρισμα μετά. Το πρώτο αποτελεί μια έπαυλη εκτός πόλης, η οποία στέγαζε μια οικογένεια, και τώρα μετά το ατύχημα ερημώνεται καθώς το βάρος των αναμνήσεων πνίγει τη Julie. Σε αντίθεση έρχεται το διαμέρισμα στο οποίο μετακομίζει μετά, το οποίο βρίσκεται στην οδό Muffetard στο Παρίσι, στην περιοχή της Μονμάρτης, μια άκρως τουριστική και πολύβουη περιοχή. Η επιλογή αυτή υπογραμμίζει την ανωνυμία της μεγάλης πόλης, καθώς η ηρωίδα θέλει να χαθεί μέσα σε αυτή και να ξεχάσει το παρελθόν της.

Στην Κόκκινη ταινία, ο Kieslowski αναζητά στη Γενεύη διαμερίσματα που να ταιριάζουν τοπογραφικά μεταξύ τους, ώστε να πετύχει την προβολή των παράλληλων ζωών της Valentine και του Auguste. Η επιλογή και η διαμόρφωση ωστόσο του σπιτιού του Kern έγινε επίσης λαμβάνοντας υπόψη το θέμα της μνήμης, καθώς ο δικαστής βυθίζεται σε μια δικιά του πραγματικότητα υπό το βάρος των αναμνήσεών του. Έτσι, μας παρουσιάζεται ένα σπίτι σκοτεινό, με πολλούς χώρους γεμάτους αντικείμενα, που μοιάζει κατά μια έννοια με λαβύρινθο στον οποίο ο ίδιος ο ήρωας έχει χαθεί.

1. Ο Stephen Heath τονίζει ότι σε μια πραγματική υποκειμενική εικόνα η υποκειμενικότητα είναι ορατή στην ίδια την εικόνα, μια εικόνα η οποία απλώς προσποιείται ότι δείχνει τον κόσμο από μια υποκειμενική θέση δεν είναι πραγματικά υποκειμενική εικόνα. Το μόνο υποκειμενικό πράγμα για αυτές τις εικόνες είναι η χωρική τοποθέτηση στο πλάνο, δηλαδή μια σύμπτωση του υποκειμένου με την κάμερα. Μια εικόνα μπορεί να βιωθεί ως υποκειμενική ακόμη κι αν δεν υπάρχει κανένα πρόσωπο. Αλλά και πάλι η σημασία ενός προσώπου για την εμπειρία της υποκειμενικότητας δεν μπορεί να καταργηθεί. Heath Stephen, *Questions of Cinema*, INDIANA UNIVERSITY PRESS, Bloomington, 1981, σελ.47

Restaurant des Philos
Valentine
Auguste

7.4 Ζουμ σε μικρόκοσμους – μικρότερες πραγματικότητες των χαρακτήρων μέσα σε ένα μεγαλύτερο κόσμο

Όπως και στα ντοκυμαντέρ του, έτσι και σε αρκετές από τις ταινίες μυθοπλασίας του, ο Kieslowski κάνει ζουμ σε μικρότερα κομμάτια της σύγχρονης πραγματικότητας και κοιτάζει μέσα από τις ενδόμυχες σφαίρες των χαρακτήρων του. Ο Kieslowski πίστευε ότι η κινηματογράφηση μπορεί να μας αποκαλύψει όψεις της πραγματικότητας που δεν θα προσέχαμε αλλιώς. [1]

Οι αφηγήσεις του Kieslowski λαμβάνουν χώρα σε ένα υποκειμενικό χρόνο και χώρο. Στο επίπεδο των εικόνων αυτό σημαίνει σφιχτά καδραρίσματα και πολλές κοντινές λήψεις. Την περισσότερη ώρα, βρίσκουμε τους χαρακτήρες του Kieslowski να καταλαμβάνουν σκοτεινούς εσωτερικούς χώρους σε μια αναπόληση της ζωής τους. Αυτοί οι ενδόμυχοι χώροι που προαναφέραμε είναι τρόποι εκφράσεις της ψυχικής κατάστασης των πρωταγωνιστών. Ακόμα και οι εξωτερικοί χώροι μοιάζουν να είναι προεκτάσεις εσωτερικών κόσμων. Έτσι, οι κόσμοι που ο Kieslowski δημιούργησε θα μπορούσαν να ονομαστούν μικρόκοσμοι.

Η ανησυχία του Kieslowski για τις μικρές λεπτομέρειες, τα καθημερινά αντικείμενα και πράξεις καθιστά πολύ συμπαγείς τους απεικονιζόμενους κόσμους. Βλέπουμε τους χαρακτήρες να ζουν σε ένα κόσμο γεμάτο με προσωπικά υπάρχοντα και αντικείμενα κάθε είδους. Δίνοντας προσοχή σε τέτοιες μικρολεπτομέρειες ο Kieslowski επιτείνει την πραγματικότητα του απεικονιζόμενου κόσμου.Συχνά στην Τριλογία συναντάμε κοντινές λήψεις λεπτομερειών και αντικειμένων που επαναλαμβάνονται κατά τη διάρκεια της ταινίας. Πρόκειται για αντικείμενα που είτε χρησιμοποιούν οι χαρακτήρες, είτε βρίσκονται εκεί για να τους υπενθυμίσουν καταστάσεις και συναισθήματα, όπως η σκηνή στην Άσπρη ταινία που δείχνει τον Karol να παίζει με το κέρμα που είχε χρησιμοποιήσει για το καρτοτηλέφωνο για να μιλήσει με τη Dominique.

Ο Kieslowski πολλές φορές δημιουργεί τις μικρότερες αυτές πραγματικότητες των ηρώων του σε σχέση με μια μεγαλύτερη καθολική πραγματικότητα. Οι ιστορίες του ξεδιπλώνονται και εντάσσονται σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, που ενίοτε επηρεάζει τις ζωές των πρωταγωνιστών του.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η περίπτωση της Άσπρης ταινίας, όπου μέσα στις ζωές του Karol και της Dominique βρίσκουμε αναφορές στην κοινωνική κατάσταση της Πολωνίας. Οι αναφορές αυτές έχουν στόχο να εξυπηρετήσουν μια προσωπική ιστορία και είναι συνδεδεμένες με τον κοσμικό χρόνο και τα γεγονότα της παγκόσμιας ιστορίας. Με άλλα λόγια, τα ιστορικά γεγονότα γίνονται σημαντικά για την ιστορία μέσα από την προσωπική εμπειρία και τον υποκειμενικό χρόνο. Ο κοσμικός χρόνος εισέρχεται σε κάθε ιστορία μέσα από την προσωπική εμπειρία του ατόμου. [2] Για αυτό το λόγο, νιώθουμε την παρουσία διάφορων χρονικών επιπέδων.

1. Kaisa Hiltunen, *Images of time, thought and emotions*, University of Jyvaskyla 2005, σελ.170
2. Kaisa Hiltunen, *Images of time, thought and emotions*, University of Jyvaskyla 2005, σελ.170

7.5 Χώρος ως συσσώρευση χρόνου

Η Giuliana Bruno κάνει μια μάλλον εκπληκτική σύγκριση, υποστηρίζοντας ότι ο κινηματογράφος, όπως το νεκροταφείο, είναι ετεροτοπίες επειδή *"καταλαμβάνουν πολλαπλά σημεία στο χρόνο και καταρρίπτουν πολλαπλά μέρη σε ένα μόνο μέρος"*. [1]

Ισχυρίζεται ότι είναι μέρη χωρίς μια συγκεκριμένη ή γεωμετρική έννοια γεωγραφίας. Είναι ''συστήματα ανοίγματος και κλεισίματος'' που αναφέρονται σε όλα τους άλλους νοητούς χώρους. Η Bruno ορίζει τέτοιες ετεροτοπίες ως εξής:

"Είναι ικανές να αντιπαραθέτουν σε ένα μόνο πραγματικό τόπο κομμάτια ποικίλων γεωγραφικών κόσμων και χρονικών ιστοριών. Στην πραγματικότητα, ένας ετεροτοπικός χώρος μπορεί να συνεχίζει επ' αόριστον να συσσωρεύει χρόνο και φευγαλέες παροδικές πτυχές του χρόνου, που διαμένουν τόσο στην αρχιτεκτονική του ίδιου του χώρου όσο και στην ιστορικότητα των σωμάτων που κατοικούν το μέρος. Όπως η πόλη των νεκρών, η πόλη των εικόνων είναι επιτύμβια: η κινητή της ακινησία μνημειοποιεί το σώμα και, κρατώντας το ίχνος της ιστορικότητάς του, δίνει το σώμα στη μνήμη." [2]

Οι χώροι που ο Kieslowski δημιουργεί για τους χαρακτήρες του είναι συναισθηματικά φορτισμένοι και στοχεύουν στο να νιώσει ο θεατής τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή όχι μόνο μέσα από την αφήγηση της ταινίας, αλλά και μέσα από τους προσωπικούς χώρους των χαρακτήρων. Θα μπορούσαμε να τους συγκρίνουμε με τις ετεροτοπίες της Bruno, παρατηρώντας ότι σε ένα χώρο ή ένα μέρος που προβάλλεται έχουμε τη συσσώρρευση πολλών χρονικών στιγμών, των αναμνήσεων του πρωταγωνιστή. Παραδείγματα τέτοιου προσωπικού χώρου συναντάμε κυρίως στην Μπλε ταινία, με το παλιό σπίτι στο οποίο έμενε η Julie με την οικογένειά της, και στην Κόκκινη, με το χαοτικό και υπερφορτωμένο από αντικείμενα σπίτι του δικαστή Kern.

1. Bruno Giuliana, *Atlas Of Emotions, Journeys in Art, Architecture and Film*, VERSO, London, 2002, σελ.147
2. Ό.π.

Συμπεράσματα

Μέσα από αυτή την έρευνα, στόχος μας ήταν να μελετήσουμε τα μέσα και τις τεχνικές που χρησιμοποιεί ένας δημιουργός για να ευαισθητοποιήσει διανοητικά τον θεατή. Εργαλεία της παραπάνω διερεύνησης αποτέλεσαν οι έννοιες του βλέμματος, της κάμερας, της λήψης, της οθόνης - πλαισίου και της αφήγησης. Επιλέγοντας ως παράδειγμα ένα συγκεκριμένο σκηνοθέτη και μια ενότητα ταινιών του, την Τριλογία Χρωμάτων του Krzysztof Kieslowski, μπορέσαμε να εξετάσουμε τον ρόλο των εργαλείων αυτών πιο συγκεκριμένα, και να προσεγγίσουμε απαντήσεις στο ερώτημα του κατά πόσο τελικά ο Kieslowski ως κινηματογραφιστής πετυχαίνει την διανοητική ''ενεργοποίηση'' του κοινού του.

Για τη θεώρηση του κινηματογραφικού έργου του Kieslowski ακολουθήσαμε μια φαινομενολογική προσέγγιση, η οποία μας βοήθησε στην εξαγωγή συμπερασμάτων για τις διαδικασίες με τις οποίες μια ταινία παράγει νόημα. Μέσω της φαινομενολογίας, που θεωρεί ως κεντρικό μηχανισμό αντίληψης την εμπειρία και τις διανοητικές διεργασίες που παράγονται στο θεατή, προσεγγίσαμε τους τρόπους με τους οποίους ο συγκεκριμένος σκηνοθέτης εμποτίζει τη φόρμα της ταινίας με νόημα.

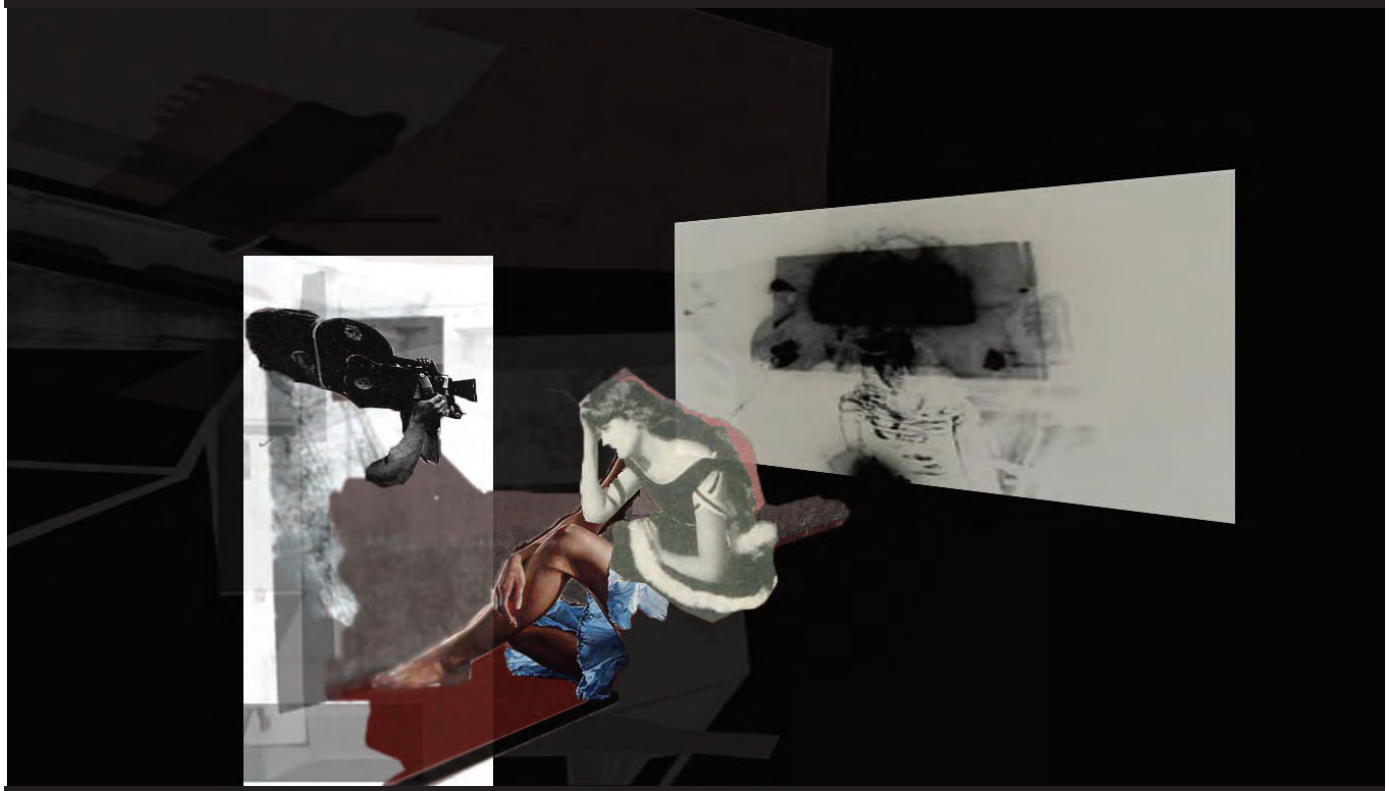
Εξετάζοντας εκτενέστερα το έργο του συγκεκριμένου σκηνοθέτη, μας παρουσιάζονται τα μέσα που χρησιμοποιεί για την διανοητική αυτή ενεργοποίηση του θεατή. Μέσα από το ελλειπτικό στυλ αφήγησης που επιλέγει, το οποίο συνεπάγεται τη χρήση του ιδεολογικού montage, ο Kieslowski πετυχαίνει αυτό που υποστηρίζει για τα έργα του, να περάσει δηλαδή τους προβληματισμούς του, τις σκέψεις του και τις αισθήσεις στις οποίες επικεντρώνεται στον θεατή. Τα μέσα και οι τεχνικές που χρησιμοποιεί είναι πολλά και διαφορετικά. Οι ελλείψεις στην αφήγηση παρουσιάζονται άλλοτε με τη μορφή κοντινών πλάνων στους πρωταγωνιστές, με τη χρήση μουσικής ή χρωμάτων, ή ακόμα και με το παιχνίδι των αντανακλάσεων του φωτός. Χρησιμοποιώντας όλα αυτά τα μέσα, ο Kieslowski πετυχαίνει να μας δείξει το ''αντίστροφο'' βλέμμα του δημιουργού, και δημιουργεί την ατμόσφαιρα που θέλει, στην οποία βάζει το θεατή.

Η κινηματογραφική αυτή εμπειρία στην Τριλογία Χρωμάτων δεν επιτυγχάνεται όμως μόνο με την αφήγηση και τις κινηματογραφικές τεχνικές. Σημαντικό ρόλο παίζουν και οι χώροι που επιλέγει και διαμορφώνει ο σκηνοθέτης για τις ανάγκες της ιστορίας του. Στην Τριλογία Χρωμάτων, οι αφηγηματικές στιγμές συνδέονται μέσα από συνδέσμους και παραλληλίες, που κατ' επέκταση συνεισφέρουν σε μια πολυεπίπεδη, κάθετη αίσθηση χρόνου. Περαιτέρω, ο Kieslowski κάνει χρήση των ελλειπτικών δομών της αφήγησης σε συνδυασμό με ξαφνικές χρονικές και χωρικές μετατοπίσεις που δημιουργούν μια ασάφεια και έτσι μας παρουσιάζονται συνεχώς χώροι συναισθηματικά φορτισμένοι, οι οποίοι περνούν στον θεατή τα συναισθήματα των ηρώων, και κατ' επέκταση τους προβληματισμούς του σκηνοθέτη.

Ο Kieslowski προβληματιζόταν πάνω σε θέματα υπαρξιακά. Έτσι στην Τριλογία Χρωμάτων μέσω της κινηματογραφικής έκφρασης προβάλλονται οι εσωτερικές ζωές των χαρακτήρων του. Μέσα από τον κινηματογραφικό του φακό θέλησε να ξεπεράσει το εμφανές και να διεισδύσει μέσα στην ανεξερεύνητη, κρυμμένη υποκειμενικότητα.

Όπως έχει πει ο Walter Benjamin αναφερόμενος στην υπόσταση του ανθρώπου ως παρατηρητή:

"Από τη μια μεριά ο άνθρωπος που αισθάνεται ότι βλέπεται απ΄όλους και παραμένει ξέχωρος σαν πραγματικός ύποπτος, και από την άλλη, ο άνθρωπος που είναι κατά βάθος ανεξερεύνητος, ο κρυμμένος άνθρωπος…"[1]



1. Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk (M2.8)*, από σημειώσεις του Ε.Θ. Ιστορίας 5: Η Αρχιτεκτονική στην Ευρώπη 1750-1900, της καθ.Ρένας Φατσέα

Βάζοντας σε πρώτο πλάνο τις προσωπικές εμπειρίες των πρωταγωνιστών του, χρησιμοποιεί αφηγήσεις όπου οι πρωταγωνιστές ζουν έντονες στιγμές και κατά τις οποίες ο χρόνος μοιάζει να επιβραδύνει και να συμπυκνώνεται. Οι νοητικές διαδικασίες των χαρακτήρων του ξεδιπλώνονται σε έναν υποκειμενικό χρόνο και με έναν υποκειμενικό ρυθμό, μεταφέροντας συγχρόνως το χώρο από τη σφαίρα του εξωτερικού ή αναπαραστατικού στη σφαίρα του νοητικού και συμβολικού χώρου.

Τα περισσότερα από αυτά που βλέπουμε στην οθόνη είναι κατά κάποιο τρόπο φιλτραρισμένα μέσα από το νου των πρωταγωνιστών. Είναι οι οθόνες του μυαλού τους (mindscreens), ή τοπία του μυαλού τους (mindscapes), παρά εικόνες συγκεκριμένων χώρων και τόπων που υπάρχουν σε έναν αληθινό κόσμο που βλέπουμε. Κάθε μέρος της Τριλογίας τοποθετείται σε μια διαφορετική χώρα και πόλη, αλλά δε μένουμε στην ταύτιση της εικόνας των χωρών και πόλεων έτσι όπως θυμόμαστε αυτές τις τοποθετήσεις. Αντί αυτού, οι εικόνες αυτών των πόλεων αποτελούν το υπόβαθρο στο οποίο προβάλλονται συναισθηματικές καταστάσεις: το Μπλε είναι μια εικόνα λύπης, το Άσπρο είναι μια εικόνα ζήλιας και εκδίκησης, και το Κόκκινο είναι μια εικόνα λύπης και πόθου.

Η φαινομενολογική προσέγγιση μας αποκαλύπτει την εσωτερικότητα του ανθρώπου, όπως αντίστοιχα και οι προβληματισμοί και οι σκέψεις του Kieslowski.

"Πρέπει να κατανοήσουμε τι αποτέλεσε την ουσία της τέχνης από την αρχή του κόσμου - η ζωή των ανθρώπων. Η ζωή η ίδια πρέπει να γίνει, ταυτόχρονα, το πρόσχημα και η ουσία του φιλμ. Πώς μοιάζει, πόσο διαρκεί, η πορεία που παίρνει. Με όλα όσα αυτή συνεπάγεται."[1] Krzysztof Kieslowski

Ο Kieslowski αναπαριστώντας την υποκειμενική διάσταση της ανθρώπινης ύπαρξης, εντείνει ακόμη περισσότερο την αμφίδρομη διαδικασία μεταξύ θεατή και ταινίας. Το πως βιώνουμε τις ταινίες εξαρτάται όχι μόνο από τα νοητικά σχήματα αλλά επίσης και από το πως υπάρχουμε στον κόσμο σαν πολυαισθητηριακά πλάσματα, γιατί σύμφωνα και πάλι με τη φαινομενολογία μπορούμε να κατανοήσουμε τις εμπειρίες άλλων ανθρώπων εξαιτίας της σωματικής μας ύπαρξης στον κόσμο. Αυτό είναι εφικτό επειδή γνωρίζουμε ότι οι άλλοι άνθρωποι είναι παρόμοιοι οργανισμοί που ζουν σε έναν κοινό κόσμο. Μπορεί να μην μπορούμε να εισέλθουμε κυριολεκτικά στις εμπειρίες των άλλων αλλά μπορούμε να μεταφέρουμε τις εμπειρίες τους στους εαυτούς μας. Αυτό συμβαίνει γιατί σύμφωνα με τον Merleau-Ponty ως ενσώματοι οργανισμοί μπορούμε να προβάλουμε τις δικές μας προθέσεις στους άλλους και να βλέπουμε τις δικές τους. Έτσι η θέαση της Τριλογίας αποτελεί μια πρακτική μετάδοσης των υποκειμενικών εμπειριών και εσωτερικών ζωών των πρωταγωνιστών στους θεατές μέσα από κινηματογραφικά μέσα.

Η έρευνα αυτή μας έφερε πιο κοντά στο να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο δουλεύει ένας δημιουργός ώστε να πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, το οποίο θα είναι όσο γίνεται πιο σαφές στο θεατή και θα τον συν-κινήσει. Η κατανόηση αυτής της σχέσης θεατή – δημιουργού είναι πολύ σημαντική και αφορά όλους τους τομείς της καλλιτεχνικής δημιουργίας, είτε μιλάμε για τον κινηματογράφο, την αρχιτεκτονική, είτε για ζωγραφική, φωτογραφία, video art κλπ. Αντίστοιχες μελέτες αποκωδικοποιούν τα εργαλεία που χειρίζεται ο κάθε δημιουργός, εμπλουτίζοντας τη γνώση μας ευρύτερα γύρω από το ζήτημα της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Τα εργαλεία αυτά είναι ικανά να τροφοδοτήσουν τη σκέψη μας στην ανακάλυψη των δικών μας εργαλείων.

1. Παράθεμα από τη διπλωματική εργασία του Kieslowski, *Author, Film, Reality*, όπως αναφέρεται στο βιβλίο του Kickasola Joseph, *The Films of Krzysztof Kieslowski: The Liminal Image*, THE CONTINUUM INTERNATIONAL PUBLISHING BOOK, New York, 2004, σελ.19

Bleu
Blanc
Rouge
CARTE INUTILISABLE

Πηγές

Βιβλιογραφία:

Appleyard Donald, Lynch Kevin, Myer John R., *The View from the Road*, HARVARD UNIVERSITY PRESS, Cambridge, 1960

Bazin Andre, *What is Cinema?*, UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, Berkeley, 1967

Bordwell David, *Narration in the Fiction Film*, THE UNIVERSITY OF WISCONSIN PRESS, Wisconsin, 1985

Bergson Henri, *Mind and Matter*, ZONE BOOKS, New York, 1999 (1908)

Branigan Edward, *Narrative Comprehension and Film*, ROUTLEDGE, London, 2003

Branigan Edward, *Point of View in Cinema: A Theory of Narration and Subjetivity in Classical Film*, MOUTON PUBLISHERS, New York, 1984

Bromiley Geoffrey W., *International Standard Bible Encyclopedia: A-D*, WILLIAM B. EERDMANS PUBLISHING COMPANY, Michigan, 1995

Bruno Giuliana, *Atlas Of Emotions, Journeys in Art, Architecture and Film*, VERSO, London, 2002

Carroll Noel, *Theorizing the Moving Image*, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, Cambridge, 1996

Chion Michel, *The Voice in Cinema*,COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, New York, 1999

Coates Paul, *Lucid Dreams. The Films of Krzysztof Kieslowski*, FLICKS BOOKS, London,1999

Colomina Beatriz, *Privacy and Publicity, Modern Architecture as Mass Media*, MIT Press, London, 1996

Δαυλόπουλος Τάκης, *Χρόνος, Κινηματογράφος, Μοντάζ*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 1997

Dillon Martin C., *Merleau-Ponty's Ontology*, INDIANA UNIVERSITY PRESS, Bloomington, 1988

Dufrenne Mikel, *The phenomenology of Aesthetic Experience*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1973

Epstein Jean, *Η νόηση μιας μηχανής. Μια φιλοσοφική θεώρηση του κινηματογράφου*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 1986

Garbowski Christopher, *Krzysztof Kieslowski's Decalogue Series: The Problems of the Protagonists and Their Self-Transcendance*, COLUMBIA UNIVERSITY PRESS, New York, 1996

Grodal Torben, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, CLARENDON PRESS, Oxford, 1997

Grodal Torben, *Subjectivity, Objectivity and Aesthetic Feelings in Film*, στο Bondebjerg Ib, *Moving Images, Culture and the Mind*, UNIVERSITY OF LUTON PRESS, Luton, 2000

Grosenick Uta, Riemschneider Burkhard, *Art Now*, TASCHEN, London, 2005

Guerin Marie Anne, *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*, ΠΑΤΑΚΗ, Αθήνα, 2007

Heath Stephen, *Questions of Cinema*, INDIANA UNIVERSITY PRESS, Bloomington, 1981
Κακλαμανίδου Δέσποινα, *Όταν το μυθιστόρημα συνάντησε τον κινηματογράφο*, ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ, Αθήνα, 2006
Kawin, Bruce F., *Mindscreen. Bergman, Godard and First-Person Film*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1978
Kickasola Joseph, *The Films of Krzysztof Kieslowski: The Liminal Image*, THE CONTINUUM INTERNATIONAL PUBLISHING BOOK, New York, 2004
Krzysztof Kieslowski (συλλογικό έργο), *Krzysztof Kieslowski*, ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ - 36Ο ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ, 1995
MacCormack Patricia, *Deleuze and the schizoanalysis of cinema*, CONTINUUM INTERNATIONAL PUBLISHING GROUP, New York, 2008
Marks Laura, *The skin of film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*,DUKE UNIVERSITY PRESS, Durham and London, 2000
Merleau-Ponty Maurice, *In Praise of Philosophy and Other Essays*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1963
Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, ROUTLEDGE, New York, 2002 (1945)
Merleau-Ponty Maurice, *Η αμφιβολία του Σεζάν - Το μάτι και το πνεύμα*, ΝΕΦΕΛΗ, Αθήνα, 1991
Merleau-Ponty Maurice, *The Primacy of Perception and Other Essays on Phenomenological Psychology, the Philosophy of Art, History and Politics*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1982
Merleau-Ponty Maurice, *The Visible and the Invisible*, NORTHWESTERN UNIVERSITY PRESS, Evanston, 1980
Munsterberg Hugo, *Hugo Munsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, ROUTLEDGE, New York, 2001
Munsterberg Hugo, *The Film: A Psychological Study*, DOVER, New York, 1970 (1916)
Ραφαηλίδης Βασίλης, *Φιλμοκατασκευή: Μια μέθοδος ανάγνωσης του φιλμ*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1984
Σταυρίδης Σταύρος, *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*, ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ, Αθήνα, 2002
Sokolowski Robert, *Introduction to Phenomenology*, CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS, Cambridge, 2000
Sobchack Vivian, *The Address of the Eye. Phenomenology of Film Experience*, PRINCETON UNIVERSITY PRESS, Princeton, 1992
Sobchack Vivian, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"*, στο Hans Ulrich Gumbrechts & K. Ludwig Pfeiffer (eds.), *Materialities of Communication*, STANFORD UNIVERSITY PRESS, Stanford, 1994
Stam Robert, Burgoyne Robert, Flitterman-Lewis Sandy, *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, ROUTLEDGE, New York, 1992
Stok Danusia, *Kieslowski on Kieslowski*, FABER & FABER, London, 1993
Streb Joseph Scott, *Prolegomenon to a Phenomenology of film*, OHIO STATE UNIVERSITY, Ohio, 1982
Virilio Paul, *The Aesthetics of Disappearance*, SEMIOTEXT(e), Los Angeles, 1991
Virilio Paul, *War and Cinema: The Logistics of Perception*, VERSO, New York, 1984/89
Zizek Slavoj, *The The Fright of Real Tears. Krzysztof Kieslowski between Theory and Post-Theory*, BRITISH FILM INSTITUTE, London, 2001

Ερευνητικές εργασίες:

Κοτσιλίνη Μαργαρίτα, *Αρχιτεκτονική-κινηματογράφος: οπτική αντίληψη-χώρος*, Πανεπιστήμιο Πατρών Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, ΠΑΤΡΑ, 2009

Hiltunen Kaisa, *Images of time, thought and emotions. Narration and the Spectator's Experience in Krzysztof Kielowski's Late Fiction Films*, University of Jyvaskyla, 2005

Σιαμμάς Δημήτρης, *Πουθενά: Δίπολα και Σημεία στο χώρο μιας αναπαράστασης*, ΕΜΠ Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, 2010

Περιοδικά / Άρθρα:

Αρχιτέκτονες, Περιοδικό του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ | τεύχος 53 – περίοδος Β | Σεπτέμβριος/Οκτώβριος 2005

Βενετσιάνου Όλγα, Μπαζαίου Ναταλία, *Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο*, Περιοδικό Αρχιτέκτονες του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, τεύχος 53, 2005

Βοζάνη Αριάδνη, *Η αντίληψη του χώρου στην αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο*, Περιοδικό Αρχιτέκτονες του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, τεύχος 53, 2005

Γαβαλά Μαρία, *Λέξη, Λέξη-Πλάνο, Πλάνο*, Περιοδικό Το Δέντρο (αφιέρωμα στη λογοτεχνία-σινεμά), τεύχος 127, Ιουλιος-Σεπτεμβριος, Αθήνα, 2003

Ciment Michel, Niogret Hubert, *Interview with Krzysztof Kieslowski and Krzysztof Piesiewicz* , Film na swiecie [World Cinema] (Journal) 3/4 (388/389), 1992

Coates Paul, *Kieslowski and the Antipolitics of Color: A Reading of the "Three Colors" Trilogy*, Cinema Journal 41, 2002

Eila Antilla, Συνέντευξη του K.Kieslowski, *Filmihullu 5*, 1989

Λεοντάρης Γιάννης, *Ρόλοι και λειτουργίες του αφηγητή στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση: Πρώτα στοιχεία για μια εισαγωγή στη συγκριτική αφηγηματολογία*, Περιοδικό Σύγκριση, τεύχος 12, ΠΑΤΑΚΗΣ, Αθήνα, 2001

Freeman Mark, *Mythical Time, Historical Time, and the Narrative Fabric of the Self, Narrative Inquiry* (Journal) 8:1, JOHN BENJAMINS PUBLISHING COMPANY, Amsterdam, 1998

Sobolewski Tadeusz, *Behind the Scenes*, συνέντευξη του Krzysztof Kieslowski για το περιοδικό Kino 9, 1993

Σταυρίδης Σταύρος, *Ο κινηματογράφος και η ρυθμική της πόλης*, Περιοδικό Αρχιτέκτονες του ΣΑΔΑΣ-ΠΕΑ, τεύχος 53, 2005
Takahashi Hiroshi, *Beautiful Passwords and Mysteries*, συνέντευξη του Krzysztof Kieslowski για το περιοδικό Kino 9, 1993

Σημειώσεις:

Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk (M2.8)*, από σημειώσεις του Ε.Θ. Ιστορίας 5: Η Αρχιτεκτονική στην Ευρώπη 1750-1900, της καθ.Ρένας Φατσέα

Διαδικτυακές πηγές:

www.archive.org
www.books.google.com
www.jstor.org
www.openlibrary.org
www.scribd.com
Ευθυμίου Γιώργος, Ο Κώστας Στραγαλινός για την αφήγηση στον κινηματογράφο, www.cine-theasi.blogspot.gr
Μπάμπας Δημήτρης, Juliette Binoche: Η κρυφή ζωή της κάμερας, Αποσπάσματα από συνέντευξη της Juliette Binoche στο ισπανικό περιοδικό Fotogramas Μάϊος 1993, www.cinephilia.gr

Φιλμογραφία:

Duchamp Marcel, *Anemic Cinema*, short film, 1929
Kieslowski Krzysztof, *I'm so-so*, βιογραφική ταινία, 1998
Kieslowski Krzysztof, *La Double Vie de Veronique*, 1991
Kieslowski Krzysztof, *Trois Couleurs: Bleu*, 1993
Kieslowski Krzysztof, *Trois Couleurs: Blanc*, 1994

Kieslowski Krzysztof, *Trois Couleurs: Rouge*, 1994
Ray Man, *Le retour a la raison*, short film, 1923
Richter Hans, *Rhythmus 21*, short film, 1921
Richter Hans, *Filmstudie*, short film, 1926
Vertov Dziga, *Man with the Movie Camera*, 1929

Collage / Εικονογράφηση:

Aitken Doug, *Electric Earth*, video-art installation, 1999
Drouin Jacques, *(Le paysagiste) Mindscape*, video-art, 1976
Duchamp, Marchel, *Nude Descending a staircase*, πίνακας, 1912
Sigmund Freud, *Freud's Mirror*, μελέτη, Bergasse 19, Βιέννη, 1938
Godard Jean-Luc, *A bout de souffle*, φωτογραφία, 1960
Godard Jean-Luc, *Pierrot le Fou*, φωτογραφία, 1965
Huang Andrew, *The Solipsist*, video-art, 2012
Magritte Rene, *Not to be reproduced*, πίνακας, 1937
Magritte Rene, *The False Mirror*, πίνακας, 1928
Muybridge Eadweard, *Nude Descending a staircase*, photography, 1884
Picasso Pablo, *Guitar*, charcoal on paper , 1912
Lempert Jochen, *Un Voyage en Mer du Nord (A trip to the North Sea)*, photography, 1997
Leth Jorgen, *The Perfect Human*, short film, 1967
Sieff Jeanloup, *Distant Nude*, 1972
Taretto Gustavo, *Medianeras*, πλάνο από ταινία, 2011
Van Doesbourg Theo, *Composition VIII (The Cow)*, πίνακας, 1917
Welles Orson, *Don Quixote* (μη ολοκληρωμένη ταινία), πλάνο από ταινία, 1955