Πρόλογος

Οδηγός μας στη γλώσσα των νέων μέσων θα είναι το αριστούργημα της πρωτοπορίας *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή*, που γύρισε ο Ρώσος σκηνοθέτης Τζίγκα Βέρτοφ το 1929. Ο πρόλογός μας αποτελείται από μια σειρά καρέ από την ταινία αυτή. Κάθε καρέ συνοδεύεται από ένα παράθεμα από το κείμενο, στο οποίο συνοψίζεται μια ιδιαίτερη αρχή των νέων μέσων. Ο αριθμός μέσα στις αγκύλες υποδεικνύει τη σελίδα του παραθέματος. Έτσι ο πρόλογος λειτουργεί ως ένα ευρετήριο με εικόνες για τις κυριότερες ιδέες του βιβλίου.



1

[140] Εκατό χρόνια μετά τη γέννηση του κινηματογράφου, οι κινηματογραφικοί τρόποι για τη θέαση του κόσμου, τη δόμηση του χρόνου, την αφήγηση μιας ιστορίας, τη σύνδεση μιας εμπειρίας με την επόμενη, έχουν καταστεί το βασικό μέσο με το οποίο οι χρήστες υπολογιστή έρχονται σε επαφή και αλληλεπιδρούν με όλα τα πολιτισμικά δεδομένα. Από την άποψη αυτή ο υπολογιστής εκπληρώνει την υπόσχεση του κινηματογράφου για μια οπτική Esperanto - κοινό στόχο πολλών καλλιτεχνών και κριτικών της δεκαετίας του '20, από τον Griffith μέχρι τον Βέρτοφ. Σήμερα εκατομμύρια χρήστες υπολογιστή επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω της ίδιας διεπαφής υπολογιστή. Και σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, όπου οι περισσότεροι «χρήστες» μπορούν να κατανοήσουν την κινηματογραφική γλώσσα αλλά δεν μπορούν να μιλήσουν σε αυτήν (δηλαδή να φτιάξουν ταινίες), όλοι οι χρήστες υπολογιστή μπορούν να μιλήσουν στη γλώσσα της διεπαφής. Είναι ενεργοί χρήστες της διεπαφής και τη χρησιμοποιούν για να εκτελέσουν πολλαπλές λειτουργίες: αποστολή ηλεκτρονικών μηνυμάτων, οργάνωση αρχείων, εκτέλεση διάφορων εφαρμογών κ.ο.κ.

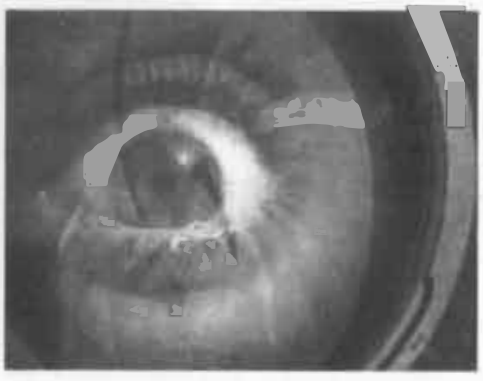


2

[148] Η ενσωμάτωση του μηχανισμού ελέγχου της εικονικής κάμερας στο ίδιο το υλισμικό στις κονσόλες παιχνιδιών αποτελεί ένα πραγματικά ιστορικό γεγονός. Ο έλεγχος της εικονικής κάμερας γίνεται το ίδιο σημαντικός με τον έλεγχο της δράσης του ήρωα. Η ίδια η βιομηχανία των παιχνιδιών έχει αποδεχτεί το γεγονός αυτό. Από τα τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά του *Dungeon Keeper* όπως διαφημίζονται στη συσκευασία του, τα δύο πρώτα αφορούν τον έλεγχο της κάμερας: «άλλαξε οπτική γωνία», «στρέψε την εικόνα», «παίξε με τους φίλους σου», «ανακάλυψε τα κρυφά επίπεδα». Σε παιχνίδια όπως αυτό, η κινηματογραφική αντίληψη λειτουργεί ως ένα ανεξάρτητο θέμα[19], υποδηλώνοντας μια επιστροφή του κινήματος «Νέα Οπτική» [The New Vision] (Μόχολυ-Νάγκι, Ρότσενκο, Βέρτοφ κ.ά.), που προετοίμασε το έδαφος για τη νέα μορφή κίνησης της φωτογραφικής μηχανής και της κινηματογραφικής κάμερας και έφερε στο κέντρο της ποιητικής του τη χρήση αντισυμβατικών γωνιών λήψης.

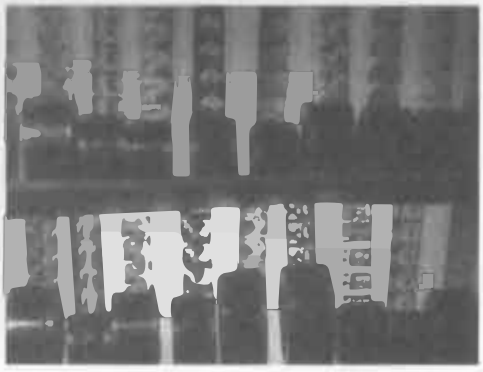


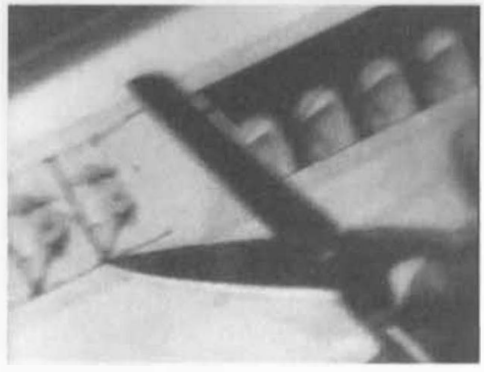




3

[223] Το μοντάζ είναι η πιο σημαντική τεχνολογία του 20ού αιώνα για τη δημιουργία μιας ψευδούς πραγματικότητας. Οι θεωρητικοί του κινηματογράφου έχουν διακρίνει πολλά είδη μοντάζ, αλλά καθώς σκοπός μου είναι να σκιαγραφήσω μια αρχαιολογία των τεχνολογιών προσομοίωσης που οδήγησαν στην ψηφιακή εικονοσύνθεση, θα διακρίνω ανάμεσα σε δύο βασικές τεχνικές. ...Άλλα παραδείγματα είναι... η υπέρθεση εικόνων και πολλαπλών οθονών από τους κινηματογραφιστές της πρωτοπορίας τη δεκαετία του '20 (για παράδειγμα οι εικόνες που τοποθετούνται η μία πάνω στην άλλη στην ταινία του Βέρτοφ *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή*, και η οθόνη που έχει χωριστεί στα τρία στην ταινία *Ναπολέων* [Napoléon] του Abel Gance)·







4

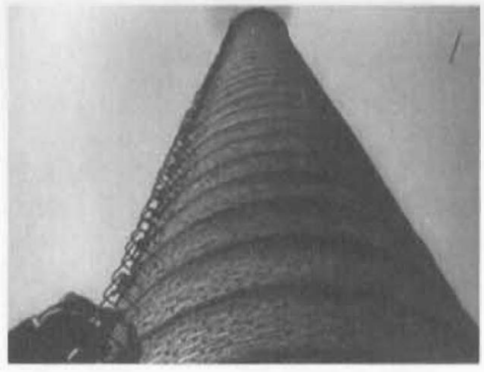
[224] Σύμφωνα με την ανάλυση του Βέρτοφ, ο κινηματογράφος μπορεί χάρη στο μοντάζ να υπερβεί την απλή δεικτική του λειτουργία, παρουσιάζοντας στους θεατές πράγματα που δεν υπήρξαν ποτέ στην πραγματικότητα.





5

[234] Παρόλο που η ψηφιακή εικονοσύνθεση χρησιμοποιείται συνήθως για να δημιουργήσει ένα συνεχή εικονικό χώρο, αυτός δεν είναι απαραίτητα ο μοναδικός της στόχος. Τα όρια ανάμεσα στους διαφορετικούς κόσμους δεν είναι απαραίτητο να καταλυθούν· οι διαφορετικοί χώροι δεν χρειάζεται να έχουν την ίδια προοπτική, κλίμακα και φωτισμό· κάθε μεμονωμένο στρώμα μπορεί να διατηρεί τις ιδιότητές του και να μη συγχωνεύεται μαζί με τα άλλα σε έναν ενιαίο χώρο· οι διαφορετικοί κόσμοι μπορούν να παραμένουν σημασιολογικά συγκρουόμενοι και να μη συγκροτούν ένα ενιαίο σύμπαν.



6

[251] Ο οπερατέρ, τον οποίο ο Benjamin συγκρίνει με χειρούργο, «διεισδύει βαθιά στο πλέγμα των αντικειμένων»· εστιάζει με την κάμερα προκειμένου να «απογυμνώσουν το αντικείμενο από το περίβλημά του». Λόγω αυτής της νέας κινητικότητας, που αποθεώνεται σε ταινίες όπως *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή*, η κάμερα μπορεί να βρίσκεται παντού…



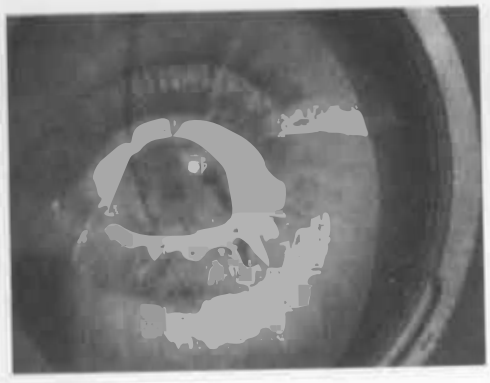
[171] Όταν οι φωτογραφίες συνδυάζονται στο ίδιο περιοδικό ή σε μία ταινία με επίκαιρα, τότε δεν αποδίδεται καμία σημασία στην κλίμακα ή τη μοναδική θέση των αντικειμένων, ικανοποιώντας έτσι την ανάγκη της μαζικής κοινωνίας για ένα «αίσθημα του ομοειδούς στον κόσμο».





7

[253] Ο εκσυγχρονισμός συνοδεύεται από την καταστροφή του φυσικού χώρου και της ύλης, μια διαδικασία που ευνοεί τα εναλλάξιμα και κινητά σημεία έναντι των αυθεντικών αντικειμένων και σχέσεων…. Η έννοια του εκσυγχρονισμού αρμόζει εξίσου καλά στην αποτίμηση του κινηματογράφου από τον Benjamin όσο και σε εκείνην του Virilio για τις τηλεπικοινωνίες· οι τελευταίες δεν είναι παρά ένα πιο προωθημένο στάδιο στη διαρκή διαδικασία της μετατροπής των αντικειμένων σε κινητά σημεία. Προηγουμένως διαφορετικοί φυσικοί χώροι συνυπήρχαν σε ένα περιοδικό ή σε μια ταινία με επίκαιρα· τώρα συνυπάρχουν σε μία ηλεκτρονική οθόνη.





8

[289] Σε ποιον ανήκει αυτή η όραση; Είναι η όραση του υπολογιστή, του κυβερνοοργανισμού [cyborg], ενός αυτοματοποιημένου πυραύλου. Είναι η ρεαλιστική αναπαράσταση της ανθρώπινης όρασης όπως αυτή θα είναι στο μέλλον, όταν θα ενισχύεται από γραφικά υπολογιστή και θα έχει αφαιρεθεί ο θόρυβος. Είναι η όραση ενός ψηφιακού πλέγματος. *Οι συνθετικές εικόνες που δημιουργούνται στον υπολογιστή δεν είναι μια υποδεέστερη αναπαράσταση της πραγματικότητάς μας, αλλά μια ρεαλιστική αναπαράσταση μιας διαφορετικής πραγματικότητας.*

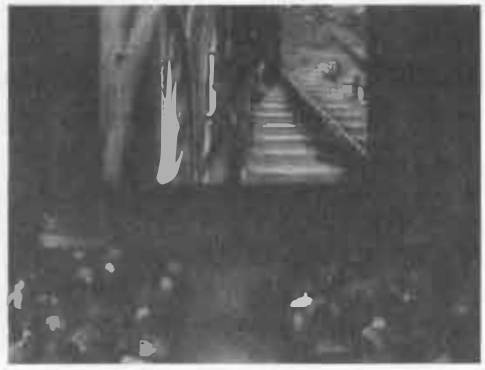


9

[334] Εκτός από τον Greenaway, ο Τζίγκα Βέρτοφ μπορεί να θεωρηθεί ένας σημαντικός «κινηματογραφιστής της βάσης δεδομένων» του 20ού αιώνα. *Ο Ανθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή* είναι το πιο σημαντικό παράδειγμα της επίδρασης της βάσης δεδομένων στη δημιουργική φαντασία στη μοντέρνα τέχνη των μέσων.



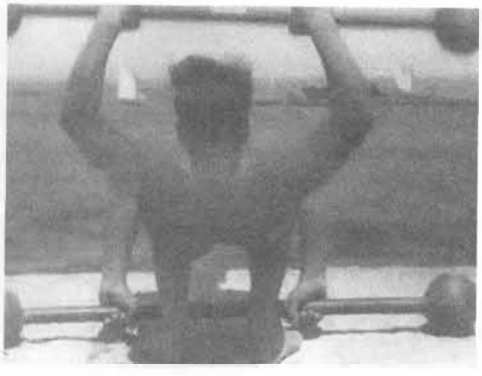




10

[335] Όπως τα αντικείμενα των νέων μέσων έχουν μια ιεραρχία επιπέδων (διεπαφή-περιεχόμενο, λειτουργικό σύστημα-εφαρμογή, ιστοσελίδα-κώδικας HTML, γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου-συμβολική γλώσσα-γλώσσα μηχανής), η ταινία του Βέρτοφ περιλαμβάνει τουλάχιστον τρία επίπεδα. Το ένα επίπεδο είναι η ιστορία ενός καμεραμάν που καταγράφει υλικό για την ταινία. Το δεύτερο επίπεδο αποτελείται από τα πλάνα του κοινού που παρακολουθεί την ολοκληρωμένη ταινία στην κινηματογραφική αίθουσα. Το τρίτο επίπεδο είναι η ίδια η ταινία, που αποτελείται από υλικό που καταγράφηκε στη Μόσχα, το Κίεβο και τη Ρίγα, και παρακολουθεί την πορεία μιας μέρας: πρωινή έγερση, εργασία, ελεύθερος χρόνος. Αν αυτό το τρίτο επίπεδο είναι ένα κείμενο, μπορούμε να θεωρήσουμε τα άλλα δύο επίπεδα μετακείμενά του.



11

[337] Αν μια «συνηθισμένη» πρωτοποριακή ταινία προτείνει πάντοτε μια συνεκτική γλώσσα, διαφορετική από την κυρίαρχη γλώσσα του κινηματογράφου, δηλαδή ένα μικρό αριθμό τεχνικών που επαναλαμβάνονται, ο Άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή δεν φτάνει ποτέ σε κάτι που να μοιάζει με μια επαρκώς οργανωμένη γλώσσα.







11

[337] Αντίθετα υποστηρίζει πως η νέα γλώσσα του κινηματογράφου είναι μια ριζοσπαστική, και φαινομενικά χωρίς τέλος, παράθεση τεχνικών ή «εφέ», για να χρησιμοποιήσουμε τη σύγχρονη γλώσσα.



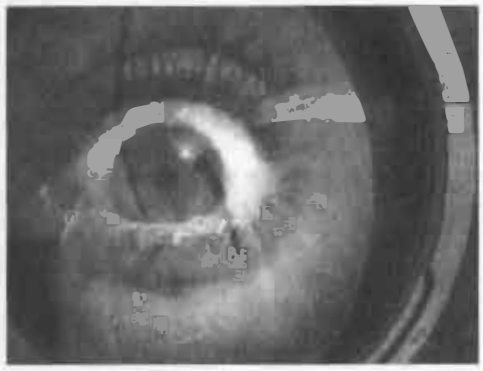


12

[338] Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η ταινία του Βέρτοφ είναι ιδιαίτερα σημαντική για τα νέα μέσα. Αποδεικνύει ότι είναι δυνατόν να μετατρέψει κανείς τα εφέ σε μια καλλιτεχνική γλώσσα με νόημα. Γιατί όμως στις ταινίες με υπολογιστή και στα μουσικά βίντεο του Whitney τα εφέ δεν είναι παρά εφέ, ενώ στα χέρια του Βέρτοφ αποκτούν νόημα; Διότι στην ταινία του Βέρτοφ αιτιολογούνται από ένα συγκεκριμένο επιχείρημα, ότι δηλαδή οι νέες τεχνικές για τη δημιουργία και τη διαχείριση εικόνων, όπως τις συνοψίζει ο Βέρτοφ με τον όρο «κινηματογράφος-μάτι» [kino-eye], μπορούν να χρησιμεύσουν για την αποκωδικοποίηση του κόσμου. Στην πορεία της ταινίας, το απλό υλικό δίνει τη θέση του σε πιο επεξεργασμένο υλικό· οι νέες τεχνικές εμφανίζονται η μία μετά την άλλη με δραματική ένταση προς το τέλος της ταινίας - ένα πραγματικό όργιο της κινηματογραφικής τέχνης. Μοιάζει σαν ο Βέρτοφ να σκηνοθετεί ξανά την ανακάλυψη του κινηματογραφικού ματιού για μας, που μαζί με εκείνον συνειδητοποιούμε σταδιακά το εύρος των δυνατοτήτων που προσφέρει η κάμερα. Στόχος του Βέρτοφ είναι να μας προσελκύσει στον δικό του τρόπο να βλέπει και να σκέφτεται, να μας κάνει να μοιραστούμε τον ενθουσιασμό του για την ανακάλυψη μιας νέας γλώσσας για τον κινηματογράφου. Αυτή η προοδευτική διαδικασία της ανακάλυψης είναι η κεντρική αφήγηση της ταινίας, η οποία εκφράζεται μέσα από ένα κατάλογο ανακαλύψεων. Στα χέρια του Βέρτοφ η βάση δεδομένων, αυτή η συνήθως στατική και «αντικειμενική» μορφή, γίνεται δυναμική και υποκειμενική. Και το σημαντικότερο, ο Βέρτοφ κατορθώνει κάτι που οι σχεδιαστές και οι καλλιτέχνες των νέων μέσων δεν έχουν ακόμη μάθει: πώς να συγχωνευθεί η βάση δεδομένων και η αφήγηση για τη δημιουργία μιας νέας μορφής.







13

[361] Ενώ η σύγχρονη κουλτούρα της εικόνας, με κύριο παράδειγμα το MTV, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα μανιεριστικό στάδιο του κινηματογράφου, καθώς οι τελειοποιημένες τεχνικές της κινηματογράφησης, της σκηνοθεσίας και του μοντάζ προβάλλονται συνειδητά ως αυτοσκοπός, η ταινία του Waliczky προτείνει μια εναλλακτική απάντηση στην κλασική εποχή του κινηματογράφου, που είναι πια παρελθόν. Σε αυτήν τη μεταταινία, η κάμερα, μέρος του μηχανισμού του κινηματογράφου, γίνεται ο κεντρικός ήρωας (και από την άποψη αυτή μπορούμε να συνδέσουμε το *The Forest* με μια άλλη μεταταινία, τον *Άνθρωπο με την κινηματογραφική μηχανή*).






14

[377] *...ο Βέρτοφ βρίσκεται στη μέση του δρόμου ανάμεσα στον πλάνητα του Baudelaire και τον σημερινό χρήστη του υπολογιστή: δεν είναι πια ένας διαβάτης που περπατάει στο δρόμο, δεν έχει γίνει ακόμα ο καουμπόυ των δεδομένων του Gibson, που βλέπει μόνο καθαρά δεδομένα, εξοπλισμένος με αλγόριθμους εξόρυξης δεδομένων.*

Αναζητώντας αυτό που θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε «διεπαφή του κινηματογραφικού ματιού», ο Βέρτοφ έκανε συστηματικές προσπάθειες για να υπερβεί με διάφορους τρόπους αυτά που θεωρούσε όρια της ανθρώπινης όρασης. Τοποθέτησε κάμερες στη στέγη ενός κτηρίου και στην οροφή ενός αυτοκινήτου. Αύξησε και μείωσε την ταχύτητα του φιλμ· τοποθέτησε πολλές εικόνες, τη μία πάνω στην άλλη, σε έναν ενιαίο χώρο και χρόνο (χρονικό μοντάζ και μοντάζ στο ίδιο πλάνο). *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή* δεν είναι μόνο μια βάση δεδομένων με στοιχεία της ζωής στην πόλη τη δεκαετία του '20, ούτε μόνο μια βάση δεδομένων με κινηματογραφικές τεχνικές ή με τις νέες λειτουργίες της επιστημολογίας της εικόνας· είναι πολύ περισσότερο μια βάση δεδομένων με τις νέες λειτουργίες της διεπαφής που φιλοδοξούν να υπερβούν την απλή ανθρώπινη πλοήγηση στον φυσικό χώρο.





15

[414] Μια γενική συνέπεια της ψηφιακής επανάστασης είναι ότι οι αισθητικές στρατηγικές της πρωτοπορίας ενσωματώθηκαν στις εντολές και στις μεταφορές της διεπαφής του λογισμικού[20]. Με λίγα λόγια η *πρωτοπορία υλοποιήθηκε στον υπολογιστή*. Ένα καλό παράδειγμα είναι η τεχνολογία του ψηφιακού κινηματογράφου. Η τεχνική του κολάζ, που χρησιμοποιήθηκε από την πρωτοπορία, επανήλθε με τη μορφή της εντολής «αποκοπή και επικόλληση», της πιο βασικής λειτουργίας που μπορεί κανείς να επιτελέσει με τα ψηφιακά δεδομένα. Η ιδέα της επιζωγράφισης του φιλμ ενσωματώθηκε στις λειτουργίες του λογισμικού για το μοντάζ. Η επιλογή της πρωτοπορίας να συνδυάσει το κινούμενο σχέδιο με το τυπωμένο κείμενο και τα πραγματικά πλάνα επαναλαμβάνεται στη συνύπαρξη στο ίδιο πακέτο λογισμικού εργαλείων για το κινούμενο σχέδιο, τους τίτλους, τη ζωγραφική, τη σύνθεση και το μοντάζ.





16

[425] Η γέννηση του κινηματογράφου από το βρόχο ήρθε στην επιφάνεια τουλάχιστον μία φορά στην ιστορία του. Σε μία από τις σεκάνς του *Ανθρώπου με την κινηματογραφική μηχανή* ο Βέρτοφ μας δείχνει έναν καμεραμάν που βρίσκεται στο πίσω μέρος ενός κινούμενου οχήματος. Καθώς κινείται μαζί με το όχημα γυρίζει τη μανιβέλα της κινηματογραφικής μηχανής. Ένας βρόχος, μια επανάληψη που δημιουργείται από την κυκλική κίνηση της μανιβέλας, γεννά μια ακολουθία γεγονότων - μια στοιχειώδη αφήγηση που είναι όμως στην ουσία της μοντέρνα: μια κάμερα που κινείται στο χώρο καταγράφοντας ό,τι βρίσκεται μπροστά της.



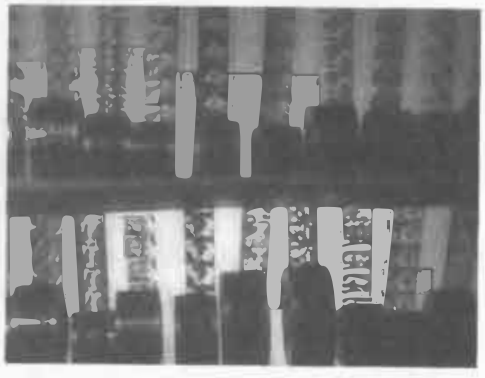
17

[426] Μπορεί ο βρόχος να είναι η νέα αφηγηματική μορφή που ταιριάζει στην εποχή των υπολογιστών; Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι ο βρόχος δεν γέννησε μόνο τον κινηματογράφο αλλά επίσης και τον προγραμματισμό. Ο προγραμματισμός αφορά την τροποποίηση της σειριακής ροής των δεδομένων μέσω δομών ελέγχου, όπως το «αν/τότε» και το «επανάλαβε/όσο»· ο βρόχος είναι η πιο στοιχειώδης από αυτές τις δομές ελέγχου…

Όπως δείχνει το παράδειγμα του προγραμματισμού, δεν πρέπει να θεωρούμε ότι ο βρόχος και η σειριακή πρόοδος αλληλοαποκλείονται. Ένα πρόγραμμα υπολογιστή προχωρεί από την αρχή μέχρι τέλους εκτελώντας μια σειρά βρόχων.

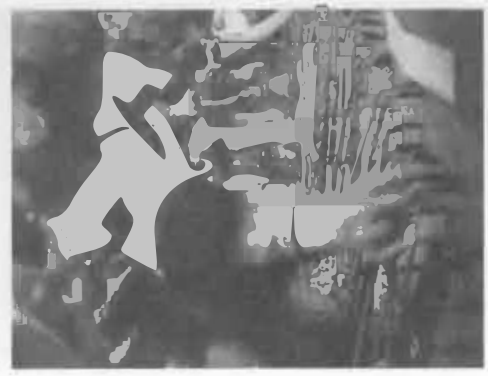






18

[432] Το χωρικό μοντάζ αποτελεί μια εναλλακτική οδό σε σχέση με το παραδοσιακό κινηματογραφικό χρονικό μοντάζ, καθώς αντικαθιστά το παραδοσιακό στυλ αλληλουχίας εικόνων με τη συμπαράταξή τους στο χώρο. Η γραμμή συναρμολόγησης του Ford στηρίχθηκε στην κατάτμηση της διαδικασίας παραγωγής σε υποσύνολα απλών επαναληπτικών και διαδοχικών ενεργειών. Η ίδια αυτή αρχή υπήρξε το θεμέλιο του προγραμματισμού στους υπολογιστές: ένα πρόγραμμα διασπά μια ενέργεια σε μια σειρά στοιχειωδών λειτουργιών, οι οποίες εκτελούνται διαδοχικά. Ο κινηματογράφος ακολούθησε επίσης αυτή τη λογική της βιομηχανικής παραγωγής. Αντικατάστησε όλα τα άλλα είδη αφήγησης με τη σειριακή αφήγηση, μια γραμμή συναρμολόγησης που αποτελείται από πλάνα, τα οποία εμφανίζονται το ένα μετά το άλλο στην οθόνη. Αυτό το είδος αφήγησης αποδείχθηκε εντελώς ασύμβατο με τη χωρική αφήγηση, που είχε για αιώνες έναν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην ευρωπαϊκή κουλτούρα της εικόνας.

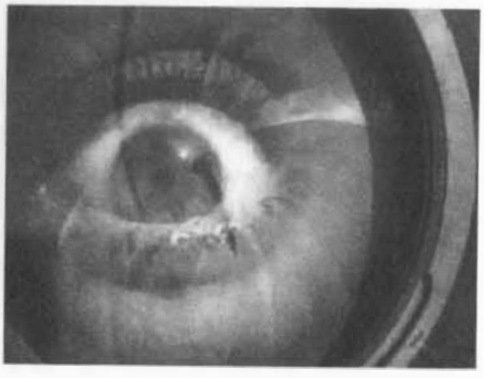


19

[434] Μετά τη δημιουργία του υπολογιστή Xerox PARC Alto, τη Διεπαφή χρήστη με γραφικά [Graphical User Interface - εφεξής GUI] χρησιμοποιεί πολλαπλά παράθυρα. Θα ήταν λογικό να περιμένουμε ότι οι πολιτισμικές μορφές που βασίζονται στην κινούμενη εικόνα θα υιοθετούσαν σταδιακά παρόμοιες συμβάσεις. Τη δεκαετία του '90 ορισμένα παιχνίδια υπολογιστή όπως το *Goldeneye* (Nintendo/Rare, 1997) χρησιμοποιούσαν ήδη πολλαπλά παράθυρα για να απεικονίζουν τη δράση από πολλές οπτικές γωνίες ταυτόχρονα. Είναι λογικό να υποθέσουμε ότι ο κινηματογράφος στον υπολογιστή θα ακολουθήσει σταδιακά την ίδια κατεύθυνση - ειδικά όταν οι περιορισμοί του εύρους ζώνης και της ανάλυσης της οθόνης εξαλειφθούν και περάσουμε από το συνηθισμένο 1 με 2K το 2000 στα 4K, 8K ή και πέρα από αυτά. Πιστεύω ότι η επόμενη γενιά του κινηματογράφου - ο ευρυζωνικός *κινηματογράφος* ή *μακροκινηματογράφος* - θα υιοθετήσει στη γλώσσα του τα πολλαπλά παράθυρα.







20

[437] *Αν η διεπαφή ανθρώπου-υπολογιστή είναι μια διεπαφή με δεδομένα υπολογιστή, και το βιβλίο είναι μια διεπαφή με το κείμενο, ο κινηματογράφος μπορεί να θεωρηθεί μια διεπαφή με γεγονότα που συμβαίνουν στον χώρο των τριών διαστάσεων.* Όπως ακριβώς η ζωγραφική πριν από αυτόν, ο κινηματογράφος μας παρουσιάζει οικείες εικόνες της ορατής πραγματικότητας – εσωτερικούς χώρους, τοπία, ανθρώπους – διατεταγμένες μέσα σε ένα ορθογώνιο πλαίσιο. Οι αισθητικές λογικές αυτής της διάταξης ποικίλλουν από την ακραία αραίωση ως την απόλυτη πυκνότητα. Παραδείγματα της πρώτης είναι οι πίνακες του Morandi και τα πλάνα του *Late Spring* (Γιασουχίρο Όζου, 1949)· παραδείγματα της δεύτερης είναι οι πίνακες του Bosch και του Bruegel (και μεγάλο μέρος των έργων της Αναγέννησης στο Βορρά) και πολλά πλάνα από τον *Άνθρωπο με την κινηματογραφική μηχανή*. Μόνο ένα μικρό βήμα χωρίζει την πυκνότητα αυτών των «οθονών απεικόνισης» από την πυκνότητα των σύγχρονων οθονών πληροφορίας, όπως οι πύλες στον Ιστό που μπορεί να περιλαμβάνουν μερικές δεκάδες υπερσυνδεδεμένα στοιχεία, ή τις διεπαφές των πακέτων λογισμικού μεγάλης κυκλοφορίας, τα οποία δίνουν αντίστοιχα στον χρήστη τη δυνατότητα να εκτελέσει μονομιάς δεκάδες εντολές.