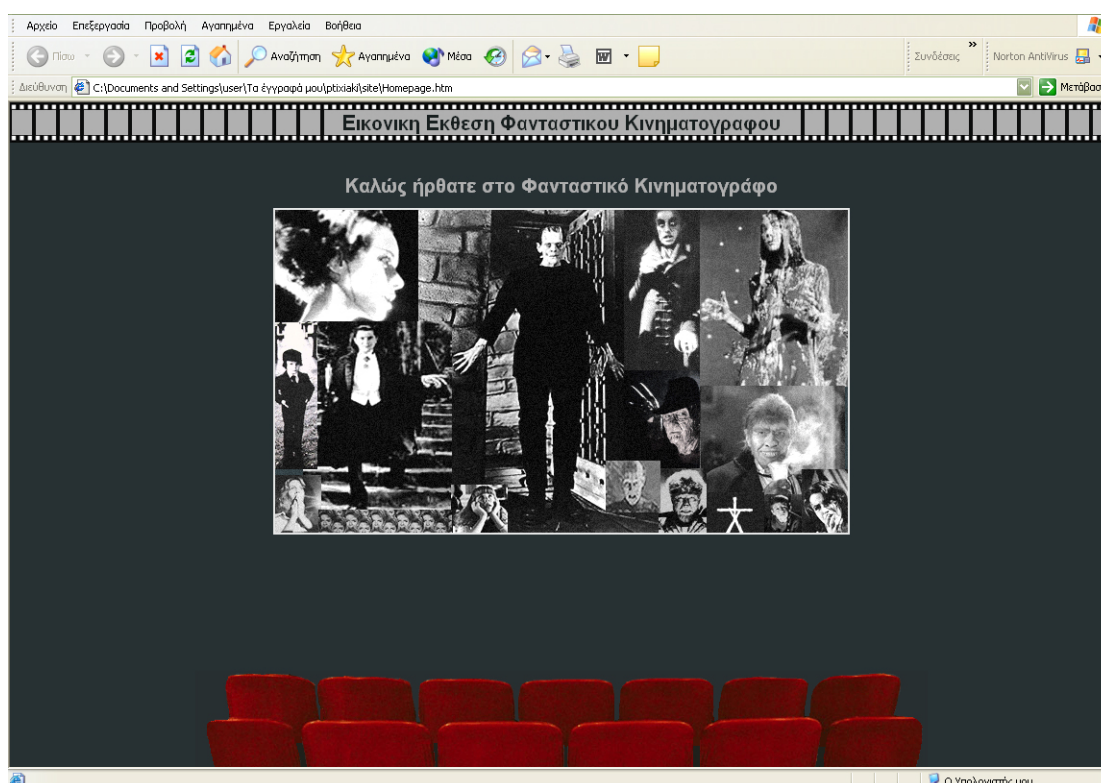


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

**ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**

**ΤΜΗΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**



**ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΘΕΜΑ: «ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ»**

**ΣΤΑΜΑΤΟΥΚΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΜΥΤΙΛΗΝΗ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2005**

**ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΘΕΜΑ: «ΠΡΟΤΑΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ
ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗΣ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ»**

**ΣΤΑΜΑΤΟΥΚΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΜΥΤΙΛΗΝΗ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2005**

Επιβλέπουσα : Δρ. Σαμπανίκου Εύη

**Επίκουρος Καθηγήτρια του τμήματος Πολιτισμικής
Τεχνολογίας και Επικοινωνίας
Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

Συνεπιβλέποντες: Δρ. Κάουα Αβρααμ

**Διδάσκων καθηγητής του τμήματος Πολιτισμικής
Τεχνολογίας και Επικοινωνίας
Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

Δρ. Καβακλή Ευαγγελία

**Λέκτορας του τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και
Επικοινωνίας
Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

Ευχαριστίες

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την κα. Σαμπανίκου Εύη, καθώς και τον κ. Κάουα Αβραάμ που μου πρόσφεραν τη βοήθειά τους και υποστήριξή τους κατά τη διάρκεια εκπόνησης της μεταπτυχιακής εργασίας.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω την οικογένειά μου και τους φίλους μου για την αγάπη τους και την στήριξη τους.

Περιεχόμενα

1.	Φανταστικός Κινηματογράφος και Εικονική Έκθεση.....	8
1.1.	Φανταστικός Κινηματογράφος.....	9
1.1.1.	Εισαγωγή.....	9
1.1.2.	Φανταστικός κινηματογράφος και πραγματικότητα.....	11
1.2.	Διαδικτυακή Εικονική Έκθεση για το Φανταστικό Κινηματογράφο.....	12
1.2.1.	Έκθεση με θέμα το Φανταστικό Κινηματογράφο.....	12
1.2.2.	Εικονική Έκθεση.....	14
1.2.3.	Κύριος σκοπός και παράλληλοι στόχοι της εικονικής έκθεσης.....	15
1.2.4.	Προσδιορισμός του επισκέπτη της εικονικής έκθεσης.....	16
1.2.5.	Διαδικτυακή Εικονική Έκθεση.....	17
1.3.	Προσεγγίσεις στο Φανταστικό Κινηματογράφο.....	19
1.3.1.	Γενικά.....	19
1.3.2.	Οι ταινίες ως βασικά εκθέματα.....	28
1.3.3.	Η Ιστορική εξέλιξη ως κύρια έκθεση.....	29
2.	Μια Ιστορία του Φανταστικού Κινηματογράφου.....	30
2.1.	Εισαγωγή.....	30
2.2.	Περίοδος 1896 – 1929.....	32
2.2.1.	Ο παππούς Μελιές.....	32
2.2.2.	Ο μπαμπάς εξπρεσιονισμός.....	32
2.3.	Τα τερατόμορφα τέκνα – Δεκαετία του 1930.....	34
2.4.	Όταν ένα τέρας φεύγει σκορπάει αμφιβολίες – Δεκαετία του 1940.....	40
2.5.	Ο απειλητικός εξωγήινος, τα μεταλλαγμένα όντα και γιατί όταν ένα τέρας επανέρχεται σκορπάει τον τρόμο – Δεκαετία του 1950.....	42
2.6.	Όταν «Η φαντασία στην παγκόσμια εξουσία» γίνεται πράξη, κανείς δεν μπορεί πια να είναι σίγουρος για το αποτέλεσμα – Δεκαετία του 1960.....	49
2.7.	Τα Παιδιά με τις Μάσκες – Δεκαετία του 1970.....	54
2.8.	«Νέα Σάρκα» στο Δρόμο με τα Sequels – Δεκαετία του 1980.....	58

2.9.	Περίοδος 1990 – 2003	60
3.	Περιγραφή του Σχεδιασμού της Προτεινόμενης Εφαρμογής και Υλοποίησή της 64	
3.1.	Κύριος Σκοπός και παράλληλοι στόχοι της εφαρμογής	65
3.2.	Δομή της εφαρμογής (Γενικό Διάγραμμα)	66
3.3.	Σχεδίαση της διεπαφής	67
3.3.1.	Λόγοι Επιλογής της κύριας διεπαφής	67
3.4.	Περιγραφή της διεπαφής των βασικών οθονών και των λειτουργιών τους. 69	
3.4.1.	Εισαγωγική Σελίδα – Καλωσόρισμα Επισκέπτη	69
3.4.2.	Αρχική Σελίδα – Κεντρική Σελίδα	70
3.4.3.	Ενότητα Ιστορία.....	77
3.4.4.	Ενότητα Ταινίες	82
3.4.5.	Ενότητα Δημιουργοί	86
3.4.6.	Ενότητα Παράλληλα.....	87
3.5.	Στοιχεία της ανάπτυξης της εφαρμογής.....	92
3.6.	Υλοποίηση της Εφαρμογής.....	92
3.7.	Συμπεράσματα	94
4.	Παρατηρήσεις – Επίλογος	97
4.1.	Παρατηρήσεις – Γενικά Συμπεράσματα	98
4.2.	Μελλοντικές προεκτάσεις.....	99
4.3.	Επίλογος.....	99
	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	104

Εισαγωγή

Στα πλαίσια της μεταπτυχιακής διατριβής, που ολοκληρώνει τον κύκλο σπουδών του μεταπτυχιακού τμήματος της Πολιτισμικής Πληροφορικής, επιλέχθηκε ως θέμα η πρόταση σχεδιασμού μιας διαδικτυακής εικονικής έκθεσης για το φανταστικό κινηματογράφο.

Τα στάδια διερεύνησης του θέματος αναλύονται στα εξής: έρευνα και συλλογή του απαραίτητου υλικού (βιβλιογραφία, ταινίες του φανταστικού, φωτογραφικό υλικό, επιλογή και εύρεση του απαραίτητου, για την εφαρμογή, λογισμικού), μελέτη του φανταστικού κινηματογράφου, στο βαθμό που να ικανοποιεί τις απαιτήσεις του θέματος, αποδελτίωση και καταγραφή των πληροφοριών που αποτελούν το περιεχόμενο της εργασίας και της εφαρμογής, και τέλος, μελέτη του σχεδιασμού της διαδικτυακής εφαρμογής και διαδικασία υλοποίησής της. Στα πλαίσια αυτά συντάχθηκε η ακόλουθη εργασία, η οποία αποτελείται από τα εξής μέρη:

Στο πρώτο μέρος (Φανταστικός κινηματογράφος και Εικονική Έκθεση), αρχικά προσδιορίζεται ο φανταστικός κινηματογράφος και παρουσιάζεται η σχέση του με την κοινωνική πραγματικότητα, δηλώνοντας έτσι εξαρχής την πρόθεση της εργασίας να μην αντιμετωπίσει το είδος ως καθαρή υπόθεση του κινηματογραφικού κόσμου. Στη συνέχεια, παρουσιάζονται οι λόγοι επιλογής του Φανταστικού Κινηματογράφου ως θέμα της έκθεσης, οι λόγοι δημιουργίας εικονικής έκθεσης, προσδιορίζονται οι στόχοι της εικονικής έκθεσης και του επισκέπτη στον οποίο απευθύνεται και δικαιολογείται η επιλογή του διαδικτύου ως μέσο παρουσίασης της εφαρμογής. Ακολουθεί η παρουσίαση των τρόπων με τους οποίους η εικονική έκθεση επιχειρεί να προσεγγίσει το φανταστικό κινηματογράφο και αναλύονται σε ένα βαθμό συγκεκριμένα θέματα του φανταστικού κινηματογράφου (η έννοια του «τέρατος» και οι κινηματογραφικές

αφίσεως). Το μέρος αυτό κλείνει με τον καθορισμό της επιλογής των ταινιών της εικονικής έκθεσης και τον προσδιορισμό της ιστορικής διαδρομής του φανταστικού κινηματογράφου ως κύριας έκθεσης.

Στο δεύτερο μέρος (Μια Ιστορία του Φανταστικού Κινηματογράφου) παρουσιάζεται συνοπτικά η ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου, με τρόπο που αποτελεί ενδεικτικό του τρόπου με τον οποίο η εικονική έκθεση επιχειρεί να προσεγγίσει την ιστορία του είδους.

Στο τρίτο μέρος (Περιγραφή Του Σχεδιασμού της Προτεινόμενης Εφαρμογής), αρχικά προσδιορίζονται οι στόχοι της εφαρμογής, σε συνάφεια με τους στόχους της εικονικής έκθεσης. Στη συνέχεια, αφού δίνεται το γενικό διάγραμμα δομής της εφαρμογής και παρουσιάζεται η λογική σχεδιασμού της βασικής οθόνης διεπαφής, περιγράφονται αναλυτικά, με χρήση κειμένου συνοδείας εικόνων-οθονών, οι βασικές θεματικές ενότητες της προτεινόμενης εφαρμογής και εξηγείται η λειτουργία των επιμέρους τμημάτων τους, φανερώνοντας έτσι μερικώς και τους τρόπους επίτευξης των προκαθορισμένων στόχων.

Στο τελευταίο μέρος (Παρατηρήσεις - Επίλογος), αρχικά παρουσιάζονται οι τρόποι με τους οποίους η πρόταση σχεδιασμού της διαδικτυακής εικονικής έκθεσης εκπληρώνει τους σαφείς στόχους που είχε θέσει, τόσο η εικονική έκθεση, όσο και η εφαρμογή. Στη συνέχεια, γνωστοποιούνται κάποιες παρατηρήσεις που έγιναν κατά την ενασχόληση με το θέμα, τόσο σε θεωρητικό, όσο και σε επίπεδο σχεδιασμού και ανάπτυξης της εφαρμογής. Ακολουθούν κάποιες προτάσεις μελλοντικών επεκτάσεων και ο επίλογος, που κλείνει και την εργασία.

1. Φανταστικός Κινηματογράφος και Εικονική Έκθεση

1.1. Φανταστικός Κινηματογράφος

1.1.1. Εισαγωγή

Ο Φανταστικός Κινηματογράφος, που η παρούσα έκθεση επιχειρεί να προσεγγίσει, περιλαμβάνει τις ταινίες εκείνες που βασικά τους χαρακτηριστικά θεωρούνται η χρήση φανταστικών στοιχείων και η καλλιέργεια του κλίματος του φόβου. Ως φανταστικά στοιχεία θεωρούμε κυρίως τα υπερφυσικά στοιχεία, αλλά και στοιχεία με φαινομενικά επιστημονική αιτία ύπαρξης. Το υπερφυσικό στοιχείο μπορεί να είναι, μεταξύ άλλων, μια οντότητα (Δράκουλας, Φρέντυ Κρούγκερ), ένα μέρος (π.χ., Στοιχειωμένα σπίτια) ή ένα γεγονός (π.χ., Δαιμονισμός). Το φαινομενικά επιστημονικό στοιχείο μπορεί να είναι ένας εξωγήινος (τα πλάσματα των ταινιών *Alien*, *Invasion of the Body Snatchers*, και *The Thing*), μια τερατώδης οντότητα-δημιούργημα επιστημονικών πειραμάτων (στις ταινίες *Φρανκενστάιν*, *Μύγα*) ή ένα μεταλλαγμένο πλάσμα-αποτέλεσμα επιστημονικών επιτευγμάτων (στην ταινία *Tarantula*), ένας ανύπαρκτος ιός (στις ταινίες *Shivers*, *28 Μέρες Μετά*) κτλ, το οποίο ακριβώς λόγω της φαινομενικά «λογικής», αλλά κατ' ουσία αναληθούς, εξήγησής του μπορεί να θεωρηθεί εξίσου φανταστικό με το υπερφυσικό στοιχείο.¹

Οι ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου διαστρεβλώνουν την ιδέα που έχουμε για την πραγματικότητα. Δεν έχει σημασία αν θεωρούμε πιθανή την ύπαρξη κάποιων από τα φανταστικά στοιχεία (π.χ., εξωγήινοι, πνεύματα). Είναι η ορθολογική άποψη της πραγματικότητας που μας απασχολεί και όχι η θεωρητική

¹ Ο προσδιορισμός δεν είναι τυχαίος. Εν μέρει βασίζεται στον ορισμό που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας και ερευνητής Noel Carroll στο βιβλίο του «The Philosophy of Horror: or Paradoxes of the Heart» (1990, Routledge, New York and London) για να προσδιορίσει αυτό που κατά τη γνώμη του αποτελεί την αναγκαία συνθήκη του κινηματογραφικού είδους του τρόμου, δηλαδή να υπάρχει υπερφυσικό στοιχείο στην αφήγηση και τα συμβάντα να μην μπορούν να εξηγηθούν με τους φυσικούς νόμους του κόσμου μας (δηλ. επιστήμη, ψυχολογία κ.τ.λ.).

ή μεταφυσική της πλευρά. Το φανταστικό στοιχείο είναι ένα εξωπραγματικό, παράλογο στοιχείο που αντιτίθεται στην ορθολογική σκέψη ή στη σύγχρονη επιστημονική πραγματικότητα, ενίοτε δε και στη ηθική. Ο Φανταστικός Κινηματογράφος λοιπόν, ασχολείται με φανταστικές καταστάσεις, με καταστάσεις που «δεν έχουν συμβεί, δεν συμβαίνουν, ούτε θα μπορούσαν σήμερα να συμβούν» (Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, , 1979, σελ. 14).

Το φανταστικό στοιχείο κάνει την εμφάνισή του, εισβάλλει σε μια ορθολογική πραγματικότητα (έτσι όπως αυτή εννοείται στα πλαίσια της αφήγησης της ταινίας) με την οποία έρχεται σε σύγκρουση. Εισβάλλοντας στον ορθολογικό φιλικό κόσμο, το φανταστικό στοιχείο, αμφισβητεί μοιραία τη συνοχή αυτού του κόσμου. «Η εισβολή επιφέρει ρήξη». Η επερχόμενη σύγκρουση είναι αναπόφευκτη.²

Τόσο η παρουσία του φανταστικού στοιχείου και η διαμάχη του με την πραγματικότητα, όσο και η χρήση της υπερβολής αποτελούν κύρια γνωρίσματα του φανταστικού κινηματογράφου. Όλα χρησιμοποιούνται με σκοπό να προκαλέσουν και να ενισχύσουν το αίσθημα του φόβου, το έτερο βασικό χαρακτηριστικό του φανταστικού κινηματογράφου.

Ο φόβος μπορεί να προέρχεται τόσο από το απόκοσμο, όσο και από το οικείο. Το απόκοσμο κουβαλάει μαζί του τον αρχέγονο φόβο του αγνώστου και ταυτίζεται με διαχρονικές υπαρξιακές ανησυχίες. Ο φόβος του αγνώστου, όμως, δεν αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα της επιθυμίας του ανθρώπου να το γνωστοποιήσει και να το αποκαλύψει, ικανοποιώντας συνάμα τους αρχέγονους μηχανισμούς της περιέργειας και της εξερεύνησης. Ο φόβος του οικείου, από την άλλη, προέρχεται κυρίως από την συνειδητοποίηση του γνώριμου ως τελικά απόκοσμου. Αυτό που μέχρι πρότινος εθεωρείτο γνωστό, ελέγξιμο και ικανό χειρισμού αποκαλύπτεται να είναι άγνωστο, ανεξέλεγκτο και μη αντιμετωπίσιμο.

Ο φανταστικός κινηματογράφος κωδικοποιεί και προβάλλει τους αρχέγονους φόβους του θεατή, καλλιεργώντας τους συστηματικά. Η πρόκληση του φόβου εξυπηρετεί ως ένα βαθμό στον έλεγχο αυτού, αφού ο θεατής του φανταστικού κινηματογράφου «δεν ξεχνά πως αυτό που βλέπει είναι, σε τελευταία ανάλυση, θέαμα. Ο φόβος του θεατή – αυτός που πριν ήταν ανεξέλεγκτος – εγκλωβισμένος

² Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979,σελ. 16 - 20

στα αυστηρά καθορισμένα πλαίσια του φανταστικού, μπορεί τώρα να ελεγχθεί» (Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979, σελ. 30, 31). Άλλωστε, όταν ο φόβος «έχει όψη, έχει αρχή και τέλος και το κοινό μπορεί να τον εγκαταλείψει, βγαίνοντας, στη σκοτεινή κινηματογραφική αίθουσα» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 101, 1989, σελ. 40)

Ο φόβος που προκαλείται από μια ταινία διαδραματίζει για το θεατή του σινεμά έναν επιπλέον ρόλο. Αποτελώντας μια ομαδική συναισθηματική εμπειρία συγκροτεί στο θεατή την αίσθηση συμμετοχής σε μια από κοινού εμπειρία και ενισχύει τους κοινωνικούς δεσμούς.

Τέλος, ο θεατής, ως ένα βαθμό, διευρύνει τα όρια του συνειδητού του εαυτού, μέσω των συνεχών προκλήσεων που δέχονται τα προσωπικά του όρια μεταξύ γνωστού – αγνώστου, φυσικού – υπερφυσικού, εαυτού – άλλου από τη θέαση των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου.

1.1.2. Φανταστικός κινηματογράφος και πραγματικότητα

Μπορεί θεματικά ο φανταστικός κινηματογράφος να ασχολείται με το εξωπραγματικό, φανταστικό στοιχείο, παρόλα αυτά η πραγματικότητα δεν αποτελεί τροχοπέδη του και η σχέση μεταξύ τους κάθε άλλο παρά ανταγωνιστική είναι. Η πραγματικότητα είναι τροφοδότης του φανταστικού κινηματογράφου. Μπορεί να μην τον εφοδιάζει θεματικά, αλλά τον εμπνέει ουσιαστικά.

Από την εμφάνισή του έως και σήμερα, ο φανταστικός κινηματογράφος αποτελεί ένα ανομοιογενές είδος που εμπεριέχει φαινομενικά ετερόκλητες μεταξύ τους ταινίες. Μια πιο ουσιαστική ματιά όμως αποκαλύπτει αυτό που έχουν από κοινού όλες οι ταινίες του: την πρόθεση να μεταμορφώσουν, μέσω της αλληγορίας, του συμβολισμού και του κώδικα, τους πραγματικούς φόβους – είτε είναι ιστορικά συγκεκριμένοι είτε ψυχολογικά συλογικοί – σε τρομακτικά αφηγήματα, σε παράδοξες κινηματογραφικές εικόνες.³

«Η ιστορία του ανθρώπινου είδους αντανakλάται στους κινηματογραφημένους φόβους. Η φαντασία κρυπτογραφεί ακούραστα την

³ St. James Encyclopaedia, «History of the horror films», <http://www.w3.org>

καθημερινή αγωνία, τους εξωτερικούς κραδασμούς που εισδύουν διακριτικά στην καρδιά του θεάματος, αλλάζοντας το όνομα αλλά όχι και την ταυτότητά τους» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 101, 1989, σελ. 40). Ο φανταστικός κινηματογράφος λοιπόν εκφράζει τους χαρακτηριστικούς φόβους της εποχής του, επανεγγράφει «την κρίση της εποχής του σε ένα μυθολογικό επίπεδο με ηθικολογικό χαρακτήρα κάνοντας την να είναι και, ταυτόχρονα, να μην είναι αναγνωρίσιμη» (Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979, σελ. 27, 28).

Οι δημιουργοί του φανταστικού κινηματογράφου φαίνεται ότι αποτυπώνουν έτσι έμμεσα μια ιστορική πραγματικότητα, εθνικές και διεθνείς κρίσεις, κοινωνικές αντιθέσεις και τάσεις. Όλα αυτά που τρέφουν με ανασφάλεια και άγχος τους ανθρώπους τρέφουν και τους ίδιους με οράματα φόβου, που τα μετουσιώνουν σε εικόνες τρόμου. Το φανταστικό στοιχείο αποτελεί για αυτούς το άλλοθι τους, το όχημά τους, την αποκριάτικη αμφίεσή τους. Άλλωστε ακόμα και στην προσπάθειά τους να ελκύσουν απλά τους θεατές προσφωνούν όλα αυτά που διακρίνουν ή αντιλαμβάνονται ως βιωμένες εμπειρίες, φόβους και αγωνίες των θεατών αυτών.⁴

1.2. Διαδικτυακή Εικονική Έκθεση για το Φανταστικό Κινηματογράφο

1.2.1. Έκθεση με θέμα το Φανταστικό Κινηματογράφο

Η παρούσα εργασία έχει σκοπό να προτείνει το σχεδιασμό μιας εικονικής έκθεσης για το Φανταστικό Κινηματογράφο στο Διαδίκτυο. Η επιλογή του θέματος (Φανταστικός Κινηματογράφος) απορρέει πρωτίστως από την ιδιαίτερη προτίμηση που τρέφει ο γράφων για τις ταινίες του φανταστικού. Η προσωπική ενασχόληση με το φιλικό φανταστικό κόσμο και το συνεχές ενδιαφέρον για την

⁴ Jancovich Mark, *Horror, The Film Reader*, Routledge, London & New York, 2002

ύπαρξη, δράση και λειτουργία του, σχεδόν αποκάλυψε το θέμα και σε ένα βαθμό υπέδειξε τον τρόπο προσέγγισής του.

Αυτό που μας ενθαρρύνει επιπλέον να ασχοληθούμε σήμερα με το φανταστικό κινηματογράφο, στα πλαίσια μιας εικονικής έκθεσης και επιχειρώντας, όπως θα δούμε, κυρίως μια ιστορική αναδρομή του, είναι μια ευτυχής συγκυρία της εποχής. Μέχρι και πριν από μία δεκαετία η δυνατότητα να δει κανείς κάποια από τις ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου, των πρώτων κυρίως δεκαετιών, ήταν ελάχιστη έως μηδενική. Η μεγάλη οθόνη δεν προσέφερε σχεδόν καθόλου επανεκδόσεις των ταινιών αυτών και οι περισσότερες βίντεο λέσχες, που ενδεχομένως είχαν στη διαθέσιμη συλλογή τους κάποιο αντίτυπο, γνώρισαν, στις αρχές του '90, ύφεση σε μεγάλο βαθμό⁵. Η μοναδική ευκαιρία ήταν σποραδικά αφιερώματα από λέσχες του φανταστικού ή κάποια ανέλπιστα μεταμεσονύκτια τηλεοπτική προβολή.

Εδώ και κάποια χρόνια όμως (μετά τα μέσα της δεκαετίας του '90), ο κόσμος της ψηφιακής τεχνολογίας, του home-theater και του dvd γνωρίζει πρωτοφανή έξαρση. Η πληθώρα των διαθέσιμων ταινιών δεν περιορίζεται πλέον μόνο στις καινούριες κυκλοφορίες, αλλά επεκτείνεται και αυτή αναδρομικά, διανύοντας όλη την ιστορία του σινεμά, προσφέροντάς μας έτσι κλασσικές ταινίες από όλα τα είδη σε βελτιωμένη, ψηφιακά επεξεργασμένη, μορφή. Ενδεικτικά θα αναφέρω ότι πρόσφατα κυκλοφόρησαν στην Ελλάδα μερικές από τις κλασσικές ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου της εταιρίας Universal από τη δεκαετία του '30 και της εταιρίας Hammer από τη δεκαετία του '50 και '60 (κυρίως ταινίες των «κλασσικών» τεράτων Δράκουλας, Φρανκενστάιν και Λυκάνθρωπος). Μπορεί αφορμή να θεωρήθηκε η κινηματογραφική υπέρ-περιπέτεια *Van Hellsing*, αλλά όπως και να έχει, όλη αυτή η έξαρση κυκλοφορίας κλασσικών ταινιών του Κινηματογράφου σε μορφή dvd δεν μπορεί παρά να ωφελήσει και τον κλάδο του φανταστικού. Επιπλέον αναφορά μπορεί να γίνει και στο διαδίκτυο για δύο λόγους. Πρώτον, το διαδίκτυο παρέχει, σε οποιονδήποτε θέλει και μπορεί, τη δυνατότητα παραγγελίας ταινιών από το εξωτερικό, εφόσον η διάθεση ταινιών σε dvd από τις σχετικές εταιρίες παραγωγής στην Ελλάδα είναι ακόμα σαφώς μικρότερη από τη διεθνή αγορά. Δεύτερον, εδώ και κάποια χρόνια υπάρχει μια

⁵ Φαινόμενο που σχετίζεται κατά κύριο λόγο με την εμφάνιση των ιδιωτικών τηλεοπτικών καναλιών. Αντίστοιχη ύφεση γνώρισε και ο κινηματογράφος το ίδιο διάστημα.

άτυπη, αλλά ιδιαίτερα παραγωγική ανταλλαγή ταινιών μέσω διαδικτύου, παρόμοιας μορφής με την παράλληλη και πιο διαδεδομένη ανταλλαγή μουσικών αρχείων. Ανασταλτικοί παράγοντες στη διαδικασία αυτή, ο χρόνος που πρέπει να διαθέσει κανείς για να αποκτήσει (να «κατεβάσει») ταινίες και η αμφίβολη ποιότητα τους. Να μη ξεχάσουμε και την σχετική κινητοποίηση των εταιριών, που έχουν τα δικαιώματα των ταινιών, το τελευταίο διάστημα, μέσω της δικαστικής οδού. Τέλος, υπάρχει και η εντελώς πρόσφατη μόδα της υπέρ-προσφοράς ταινιών σε μορφή dvd από περιοδικά και εφημερίδες. Υπάρχουν ήδη αρκετές ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου προς αγορά συνοδεία ανάλογων περιοδικών.

Μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα, λοιπόν, είναι πολύ πιθανόν οι περισσότερες ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου να είναι διαθέσιμες σε όλους. Όλη αυτή η νεοσύστατη τάση του dvd και του home-theater στην Ελλάδα, σε συνδυασμό με το αυξανόμενο ενδιαφέρον των εταιριών για την επανέκδοση όλου σχεδόν του κινηματογραφικού κόσμου, κάνει την πρόταση για μια έκθεση της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου περισσότερο επιτακτική ανάγκη παρά επιλογή.

1.2.2. Εικονική Έκθεση

Μια έκθεση, πολύ περισσότερο από ένας φορέας πολιτισμικού περιεχομένου, είναι ένας κοινωνικοπολιτικός μέτοχος, διάμεσος πολιτιστικής επικοινωνίας και ερμηνείας του επισκέπτη με το παρελθόν και το παρόν του και γεννήτορας επικοινωνίας με τους συνανθρώπους του και τον εαυτό του.

Μια εικονική έκθεση με θέμα το φανταστικό κινηματογράφο έχει την ίδια αποστολή που θα είχε ενδεχομένως και μια φυσική έκθεση με το ίδιο θέμα, δηλαδή την επικοινωνία του επισκέπτη με τα εκθέματα. Η εικονική έκθεση, όμως, με τις δυνατότητες που της παρέχει η τεχνολογία, μπορεί να βοηθήσει τον επισκέπτη να ανακαλύψει νέες σχέσεις μεταξύ των εκθεμάτων και των πληροφοριών, να τον προκαλέσει να επανεξετάσει ή να δημιουργήσει νέες έννοιες, εμπλουτίζοντας έτσι την ατομική του εμπειρία.

Ο φυσικός χώρος επιβάλλει αναπόφευκτα περιορισμούς. Ο χώρος ανάπτυξης μιας φυσικής έκθεσης και ο χρόνος ζωής της είναι οριοθετημένοι. Μια εικονική έκθεση αντίθετα δεν υπόκειται σε χωρικούς και χρονικούς περιορισμούς.

Σε μια φυσική έκθεση οι εξηγήσεις των εκθεμάτων περιορίζονται σε μερικές προτάσεις ή παραγράφους. Η παρούσα εικονική έκθεση περιέχει πληθώρα αναγκαίων πληροφοριών, που εξυπηρετούν στην δημιουργία των απαραίτητων διασυνδέσεων μεταξύ των εκθεμάτων της και στην επίτευξη των βασικών στόχων της.

Η ανάγκη ύπαρξης εικονικής έκθεσης για το φανταστικό κινηματογράφο προέρχεται εν τέλει από την επιθυμία να συστήσουμε εκ νέου τις ταινίες του είδους μέσα από εναλλακτικές, πολλαπλές προσεγγίσεις, επιθυμία που πραγματοποιούν σε μεγάλο βαθμό οι παρεχόμενες δυνατότητες της τεχνολογίας.

1.2.3. Κύριος σκοπός και παράλληλοι στόχοι της εικονικής έκθεσης

Η εικονική έκθεση σχεδιάστηκε με ξεκάθαρο προσανατολισμό και στόχο και ο τρόπος προσέγγισης του θέματός της αποτελεί συνειδητή επιλογή με βάση συγκεκριμένη άποψη, η οποία αντανακλάται τόσο στις ταινίες που επιλέχθηκαν προς έκθεση, όσο και στον τρόπο παρουσίασής τους. Άλλωστε, μόνο έτσι θα μπορέσει να προκαλέσει ουσιαστικές αντιδράσεις και διάλογο.⁶

Όπως συμβαίνει σε όλα τα κινηματογραφικά είδη, τα συστήματα κωδικών και συνθηκών που συνθέτουν το φανταστικό κινηματογράφο διαφοροποιούνται με το χρόνο, με λιγότερο ή περισσότερο εμφανείς και καθοριστικούς τρόπους, αλλάζοντας έτσι και τους τρόπους με τους οποίους το είδος ελκύει τους θεατές του. Κινούμενοι σε αυτόν τον άξονα, λοιπόν, ο κύριος σκοπός της εικονικής έκθεσης είναι να αναγνωρίσουμε τα μοντέλα των μεταβολών αυτών και να τα συσχετίσουμε με τα κοινωνικό-πολιτιστικά περιβάλλοντα μέσα στα οποία αναπτύχθηκαν.

Υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί τρόποι για να προσεγγίσει κάποιος τις ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου. Όλοι αυτοί οι τρόποι επιδεικνύουν αφενός την έντονη ανομοιογένεια που επικρατεί στο χώρο του παγκόσμιου φανταστικού κινηματογράφου, και αφετέρου την πολύ-επίπεδη σημασία του. Στόχος της εικονικής έκθεσης δεν είναι να οριοθετήσει το είδος ή να το ερμηνεύσει οριστικά. Εν αντιθέσει, στόχος της είναι να αναδείξει την

⁶ Νάκου Ειρήνη, *Μουσεία: Εμείς, Τα Πράγματα & ο Πολιτισμός*, Νήσος, Αθήνα, 2001

πολυπλοκότητά του μέσα από τις διαφορετικές προσεγγίσεις που προτείνει, μερικές μόνο από τις αρκετές που υπάρχουν.

Επιπλέον βασικός στόχος της είναι να μεσολαβήσει στη δημιουργία μιας ουσιαστικής επικοινωνίας του επισκέπτη με τις ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου, εμπλουτίζοντας έτσι περισσότερο την εμπειρία που θα αποκομίσει από την επίσκεψη. Εφόσον η εικονική έκθεση σκοπεύει να παρακολουθήσει, να ανιχνεύσει ποικιλοτρόπως και να προσεγγίσει το είδος πέρα από την καθαρά κινηματογραφική πορεία του, οι ίδιες οι ταινίες, ως αυτόνομες δημιουργίες, θα εξετάζονται και θα ερμηνεύονται μέσα από διάφορα επίπεδα, πράγμα το οποίο θα επιτευχθεί κυρίως με την παράλληλη ύπαρξη των εναλλακτικών προσεγγίσεων που οι ταινίες αυτές προσφέρουν.

Εξίσου ουσιώδης στόχος είναι να συνδράμει στην ανάπτυξη μιας γόνιμης επικοινωνίας μεταξύ των επισκεπτών και της εικονικής έκθεσης, αλλά και των διαφορετικών επισκεπτών μεταξύ τους, έτσι όπως αυτή θα διαμορφωθεί μέσα από τις δυνατότητες του μέσου ανάπτυξης της εφαρμογής (Διαδίκτυο) και θα δομηθεί στο πέρασμα του χρόνου. Η επικοινωνία μεταξύ των επισκεπτών θα αφορά ως επί το πλείστον την εικονική έκθεση και παραπλήσια αυτής θέματα και αποβλέπει στην από κοινού εμπειρία των επισκεπτών.

Τελικός στόχος είναι η χάραξη ελεύθερης, αυτόβουλης διαδρομής από πλευράς επισκεπτών, που πραγματοποιείται με την παροχή πολλαπλών αδέσμευτων επιλογών, οι οποίες διασυνδέονται μεταξύ τους. Ο τρόπος εκπλήρωσης του στόχου αυτού γίνεται εμφανής στη συνέχεια, όπου και αναλύεται διεξοδικά η εικονική έκθεση και ο τρόπος λειτουργίας της.

1.2.4. Προσδιορισμός του επισκέπτη της εικονικής έκθεσης

Ο επισκέπτης στον οποίο απευθύνεται κυρίως η εικονική έκθεση είναι ο κατεξοχήν θεατής και φίλος του φανταστικού κινηματογράφου.

Ο καθορισμός αυτός ανταποκρίνεται στη λειτουργία της εικονικής έκθεσης, η οποία έκθεση, παρά την αυτοτέλειά της και την ολοκληρωμένη εμπειρία που προτίθεται να προσφέρει, λειτουργεί παράλληλα της βασικής κινηματογραφικής

εμπειρίας που παραμένει η θέαση ταινιών.⁷ Η εικονική έκθεση δεν προσφέρει ολόκληρες ταινίες προς θέαση, αλλά παρέχει αποσπάσματα των ταινιών που προσεγγίζει και πληροφορίες για αυτές. Σε καμία περίπτωση τα δύο αυτά δεν αντικαθιστούν τις ίδιες τις ταινίες. Το απόσπασμα μιας ταινίας είναι ένα ολιγόλεπτο βίντεο, ένα προσεκτικά επιλεγμένο, χαρακτηριστικό στιγμιότυπο, που σκοπό έχει να «υπενθυμίζει», να προσδιορίζει την ταινία στην οποία γίνεται αναφορά.. Οι πληροφορίες αφορούν τις προσεγγίσεις, τις εναλλακτικές ερμηνείες της ταινίας με σκοπό να αναδείξουν τόσο την ίδια, όσο και άλλες πτυχές της. Δεδομένου, επομένως, ότι κινηματογράφος είναι πρωτίστως η θέαση ταινιών και μετέπειτα η οποιαδήποτε προσέγγισή τους, γίνεται σαφές ότι παρόλο που η εικονική έκθεση δεν προαπαιτεί εξειδικευμένες, κινηματογραφικές ή άλλες, γνώσεις, προϋποθέτει ωστόσο τη στοιχειώδη γνώση – θέαση των ταινιών που πραγματεύεται.

Εντούτοις, μιλήσαμε ήδη για τις ευκαιρίες που προσφέρονται πια (εκδόσεις σε dvd) σε όποιον επιθυμεί να γνωρίσει τις ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου. Συνεπώς, ο μη εξοικειωμένος επισκέπτης μπορεί πάντα να επισκεφθεί την έκθεση, εν συνεχεία να δει κάποιες ταινίες και μετέπειτα να την επισκεφθεί εκ νέου με το μάτι πια του θεατή-γνώστη.

Ο προσδιορισμός ενός είδους επισκέπτη δεν σημαίνει έτσι και αποκλεισμός των υπολοίπων. Άλλωστε το διαδίκτυο, το μέσο που επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί για την προβολή της εικονικής έκθεσης, είναι γνωστό ως «το πιο δημοκρατικό των μέσων».

1.2.5. Διαδικτυακή Εικονική Έκθεση

Η εικονική έκθεση θα είναι διαδικτυακή. Το διαδίκτυο έχει υπογραμμιστεί από καιρό ως ιδανικό μέσο προβολής εικονικών εκθέσεων. Προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας εκθέσεων, που δεν θα μπορούσαν να υπάρξουν παρά μόνο στον κυβερνοχώρο. Επιπλέον, στέκει πολύτιμος αρωγός στην επίτευξη των στόχων και των προθέσεών της εικονικής έκθεσης.

⁷ Λειτουργία που υποδηλώνεται και από τη σχεδίαση της διεπαφής της εφαρμογής, που προσομοιώνει μια κινηματογραφική αίθουσα, όπως θα δούμε και αργότερα.

Η εφαρμογή της εικονικής έκθεσης απαιτεί μεγάλο όγκο πληροφοριών. Το πλήθος αυτών των πληροφοριών χρειάζεται να υπάρχει για να γίνουν οι απαραίτητες συσχετίσεις όλων των ετερόκλητων, αλλά απόλυτα συγκλινόντων, δεδομένων, σχετικών με τον φανταστικό κινηματογράφο, ούτως ώστε να επιτευχθεί ο κύριος σκοπός της έκθεσης. Το διαδίκτυο επιτρέπει τη συσσώρευση αυτών των πληροφοριών και τη μεταξύ τους συσχέτιση. Η χρήση των πολλαπλών συνδέσεων που προσφέρει επιτρέπει στον επισκέπτη να αναγνωρίσει την έννοια και τη σημασία ενός εκθέματος σε διάφορα πολιτισμικά πλαίσια και συμβάλλει στο να κατανοήσει την πολυπλοκότητα των διασυνδέσεων των πολιτιστικών εμφανίσεών του.⁸

Το διαδίκτυο, παρέχοντας συνεκτικότητα και ποικίλα σημεία πρόσβασης, μπορεί να ξεπεράσει τις παραδοσιακές μεθόδους επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης των εκθεμάτων με τους επισκέπτες. Μπορεί να βοηθήσει τον επισκέπτη να δει την εμπειρία του σε ένα πλαίσιο που τον συνδέει με άλλους ανθρώπους, τόπους, και χρόνους.⁹

Προσφέρει μεγαλύτερο βαθμό εξοικίωσης με τα εκθέματα, συνεπώς και τη δημιουργία προσωπικής σχέσης μαζί τους και προσωπικού νοήματος.¹⁰ Οι επισκέπτες μπορούν να επιλέξουν από ένα πλήθος διαφορετικών μονοπατιών και μια ποικιλία προοπτικών. Μπορούν να χαράξουν νέες, εξατομικευμένες πορείες μέσα στην εικονική έκθεση, βρίσκοντας νέες συνδέσεις και νοήματα στα εκθέματα που θα απεικονίζουν τα ενδιαφέροντα, τις εμπειρίες και την περιέργειά τους. Αυτή η αλληλοσυνδεόμενη προσέγγιση παρέχει πολλές διασταυρώσεις για μια αλληλεπιδραστική εξερεύνηση του διαθέσιμου περιεχομένου.¹¹

Μια διαδικτυακή εικονική έκθεση δε γνωρίζει χρονικό περιορισμό (θεωρητικά, θα μπορεί να δέχεται επισκέπτες «για πάντα»), χωρικό περιορισμό (το πλήθος των διαθέσιμων πληροφοριών θα επέβαλλαν φυσικούς περιορισμούς στον πραγματικό χώρο) και περιορισμούς όσον αφορά την απόσταση και την προσβασιμότητα των επισκεπτών. Προσφέρει εύκολη

⁸ *Bhutan – A Virtual Exhibition*, <http://www.archimuse.com>

⁹ *"Web Musing": Evaluating Museums on the Web from Learning Theory to Methodology*, <http://www.archimuse.com>

¹⁰ *Analysis of Learning, Experiences of Art and Ideas for Connections*, <http://www.archimuse.com>

¹¹ *Beyond On-line Collections: Putting Objects to Work*, <http://www.archimuse.com>

πρόσβαση στην έκθεση οποιαδήποτε στιγμή και από κάθε χώρο, όπου υπάρχει συνδεδεμένος υπολογιστής.

Το διαδίκτυο μας δίνει την ευκαιρία να ανιχνεύσουμε τις αντιδράσεις και την εμπειρία των επισκεπτών, να αντιληφθούμε το κατά πόσο οι στόχοι της εικονικής έκθεσης επιτυγχάνονται και να ελέγξουμε την αποτελεσματικότητα επιμέρους «χώρων» και πληροφοριών. Έχουμε τη δυνατότητα επίσης να διαχειριστούμε πολλαπλά τα τροποποιήσιμα ψηφιακά δεδομένα, να τα εμπλουτίσουμε ή να τα επανασυνδύσουμε. Βελτιώνοντας έτσι το περιεχόμενο, όποτε αυτό κρίνεται απαραίτητο, μπορούμε να ισχυροποιήσουμε την δημιουργία ουσιαστικής και εξελίξιμης επικοινωνίας του επισκέπτη με τα εκθέματα.¹²

Η επικοινωνία της διαδικτυακής εικονικής έκθεσης με τον επισκέπτη – χρήστη του μέσου – μπορεί να είναι αμεσότερη και πολυεπίπεδη. Ο επισκέπτης έχει μεγαλύτερη ελευθερία έκφρασης απόψεων και ιδεών, δυνατότητα που του την παρέχει η χρήση ψευδωνύμων. Ενθαρύνει όμως και την επικοινωνία του επισκέπτη με άλλους επισκέπτες, αφού του δίνει τη δυνατότητα να συμμετάσχει και να αναμιχθεί σε έναν νέο κοινωνικό χώρο.¹³

1.3. Προσεγγίσεις στο Φανταστικό Κινηματογράφο

1.3.1. Γενικά

Τονίσαμε ήδη ότι ο φανταστικός κινηματογράφος είναι πολυσύνθετος και μπορεί να προσεγγιστεί με ποικίλους τρόπους και μέσα από πολλαπλά επίπεδα. Ακολουθούν οι τρόποι με τους οποίους η εικονική έκθεση επιχειρεί να προσεγγίσει το φανταστικό κινηματογράφο (εκπληρώνοντας ταυτόχρονα τους στόχους που έχει θέσει).

¹² *Bhutan – A Virtual Exhibition*, <http://www.archimuse.com>

¹³ *Developing Meaningful On-line Exhibitions: Cloth & Clay: Communicating Culture*, <http://www.archimuse.com>

Η κύρια προσέγγιση της εικονικής έκθεσης είναι η ιστορική θεώρηση του φανταστικού κινηματογράφου. Αυτή η εξιστόρηση της εξελικτικής του πορείας αποτελεί και την κύρια έκθεση και ο τρόπος με τον οποίο θα γίνει εξυπηρετεί στην εκπλήρωση του κύριου σκοπού της εικονικής έκθεσης.

Η ιστορική διαδρομή θα διαχωρίζεται σε δεκαετίες–περιόδους. Κάθε περίοδος θα εξετάζει την εσωτερική εξέλιξη του φανταστικού κινηματογράφου, εντοπίζοντας κυρίαρχα ρεύματα, βασικές θεματικές ενότητες (όπου αυτό είναι δυνατόν) και τύπους ταινιών. Όλα αυτά θα γίνονται πιο διάφανα από την μετέπειτα παράθεση αντιπροσωπευτικών ταινιών της περιόδου, για τις οποίες θα υπάρχει περαιτέρω η δυνατότητα αυτόνομης προσέγγισης.

Δεδομένου, όμως, ότι η εξέλιξη ενός κινηματογραφικού είδους επηρεάζεται και από το γεγονός ότι οι μεταγενέστερες ταινίες τροφοδοτούνται και αναπτύσσονται από αυτές που προηγήθηκαν,¹⁴ κάθε περίοδος θα εξετάζεται, επιπλέον, σε σχέση με ότι προηγήθηκε, ακολούθησε και κινήθηκε παράλληλα στο χώρο του φανταστικού κινηματογράφου, δηλαδή, ότι γέννησε τις τάσεις που εμείς σήμερα, αναδρομικά, μπορούμε να ανιχνεύσουμε.

Πέρα από τις εσωτερικές ζυμώσεις και μεταβολές κάθε περιόδου θα γίνεται και σαφής συσχετισμός με το παράλληλο κοινωνικό-πολιτιστικό περιβάλλον της εποχής. «Όντας παιδί του 20^{ου} αιώνα, το σινεμά δανείστηκε τους ρυθμούς της εποχής του. Το φανταστικό ακολούθησε, δημιουργώντας ένα κατ' εξοχήν παράδειγμα ταχύτατης ανάπτυξης: από γκέτο, εξελίχθηκε σε ραγδαία αναπτυσσόμενη κοινότητα, ύστερα σε γιγαντιαία βιομηχανική μονάδα, σχεδόν ταυτόσημη με το ίδιο το σχεδιάγραμμα του σινεμά.» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 111, 1990, σελ. 68).

Θα εξετάζουμε, λοιπόν, την παραγωγή του φανταστικού κινηματογράφου σε συνάρτηση με τα κοινωνικοπολιτικά και τα οικονομικά πλαίσια μέσα στα οποία αναπτύχθηκε και την παράλληλη ιστορία του υπόλοιπου κινηματογραφικού κόσμου.

Θα προσπαθήσουμε, συνεπώς, να εντοπίσουμε και μετέπειτα να ερμηνεύσουμε τις συγκυρίες της κάθε περιόδου μέσα στις οποίες δημιουργείται ο φανταστικός κινηματογράφος, ενώ παράλληλα θα παρουσιαστούν οι ταινίες και οι

¹⁴ Wood Robin, «*What Lies Beneath?*», <http://www.24framespersecond.com>

σχέσεις μεταξύ τους τόσο μέσα σε μια δεδομένη περίοδο όσο και στη διάρκεια του χρόνου. Θα βλέπουμε, λοιπόν, πώς, ενώ σε πρώτο επίπεδο το θέμα του φανταστικού κινηματογράφου είναι το εξωπραγματικό στοιχείο, καταφέρνει να αντανakλάσει τη ρέουσα πραγματικότητα της εποχής του ή πώς, κατά κάποιον τρόπο, η πραγματικότητα η ίδια επιβάλλει τη δημιουργία διαφόρων κινηματογραφικών τάσεων, προκαλώντας έτσι τη μετάλλαξη του είδους, την κατά περιόδους άνθηση ή έλλειψη διαφόρων τύπων, την εξέλιξή του δηλαδή.

Κάθε διαθέσιμη ταινία-έκθεμα της εικονικής έκθεσης δεν θα προσεγγίζεται ενταγμένη μόνο μέσα στην ιστορική διαδρομή του φανταστικού κινηματογράφου, αλλά θα υπάρχει η δυνατότητα να εξετάζεται και ανεξάρτητα, ως ιδιαίτερο αυτόνομο δημιούργημα. «Όπως όλα τα πολιτισμικά προϊόντα, όπως όλες οι πολιτικές δραστηριότητες, όπως όλες οι βιομηχανίες, κάθε ταινία διαθέτει την ιδιαίτερη ιστορία της» (Φερρό Μαρκ, *Κινηματογράφος και Ιστορία*, Μεταίχμιο, Αθήνα, σελ. 33).

Θα υπάρχει, λοιπόν, και μια αλφαβητική κατάταξη των διαθέσιμων ταινιών. Αυτό εξυπηρετεί επιπλέον την αίσθηση της ελεύθερης επιλογής και την χάραξη προσωπικής διαδρομής του επισκέπτη.

Η εικονική έκθεση προτίθεται έτσι να προβάλλει το ολικό μέσα από το μερικό (κάθε ταινία, ως ξεχωριστό φιλικό κείμενο προς ανάγνωση και ερμηνεία, συμβάλλει στη σύνθεση του συνόλου), επισημαίνοντας όμως παράλληλα και τη σπουδαιότητα της εξέτασης του συνόλου για την ανάδειξη του μέρους (χωρίς τη θεώρηση του γενικού πλαισίου, της αλληλεπίδρασης των ταινιών μεταξύ τους και των παράπλευρων κοινωνικό-πολιτιστικών τάσεων, η προσέγγιση μιας ασύνδετης ταινίας παραμένει μονομερής).

«Όλες οι ταινίες αντανakλούν την κοσμοθεωρία του δημιουργού τους, που με τη σειρά του είναι «προϊόν» της εποχής του και έχει δεχτεί τις επιρροές της κυρίαρχης ιδεολογίας, καθώς πιθανότατα, και της μη κυρίαρχης. Οι ταινίες, επίτηδες ή μη, δίνουν πληροφορίες για την εποχή αυτή μέσα από τη γλώσσα, την αισθητική, την ιδεολογία που προβάλλουν» (Φερρό Μαρκ, *Κινηματογράφος και Ιστορία*, Μεταίχμιο, Αθήνα, σελ. 13).

Μια ταινία, λοιπόν, θα προσεγγίζεται σε συνάρτηση και με τους δημιουργούς της, με τους ανθρώπους, δηλαδή, που φαινομενικά τοποθετούνται «πίσω» από μια

ταινία και την παραγωγή της, αλλά ουσιαστικά βρίσκονται «μέσα» σε αυτή, τόσο πριν από τη δημιουργία της και κατά τη διάρκεια αυτής, όσο και μετά την ολοκλήρωση της. Ως δημιουργούς εννοούμε κυρίως τους σκηνοθέτες των ταινιών, αλλά και κάποιους ηθοποιούς, που «δημιούργησαν» αξεπέραστους ρόλους, παραγωγούς και συντελεστές, υπεύθυνοι κυρίως για το αισθητικό αποτέλεσμα μιας ταινίας (ειδικούς στα εφέ, στο μακιγιάζ, διευθυντές φωτογραφίας, μουσικούς επενδυτές κα.).

Εκτός από την αλφαβητική κατάταξη των ταινιών θα προσφέρεται, λοιπόν, και μια αλφαβητική κατάταξη των δημιουργών.

Διαφορετικές προσεγγίσεις θα επιχειρούνται μέσα από διάφορα, επιλεγμένα θέματα.

Ένα από τα θέματα αυτά είναι το «τέρας» του φανταστικού κινηματογράφου. Θα παρουσιάζεται μια εικονική έκθεση με θέμα: «Εναλλακτικές θεάσεις τεράτων»

Πολλοί ερευνητές θεωρούν το τέρας αναγνωριστικό στοιχείο του φανταστικού κινηματογράφου, προσδιορίζοντας επιπλέον το είδος σε σχέση με αυτό.

Τα τέρατα αφθονούν στο φανταστικό κινηματογράφο και, ως ένα βαθμό, η ιστορία του σινεμά του φανταστικού είναι επίσης η ιστορία των τεράτων.

Τα κινηματογραφικά τέρατα εκτός του ότι αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της κινηματογραφικής τέχνης και γνήσιους κινηματογραφικούς χαρακτήρες αποτελούν επιπλέον ένα πολυδιάστατο φαινόμενο που, δανεισμένο από τον κινηματογραφικό κόσμο, έχει διεισδύσει στην καθημερινότητά μας (κυριολεκτικά ή μεταφορικά), στη λαϊκή μας παράδοση και κουλτούρα σε τέτοιο βαθμό που τα θεωρούμε οικεία σημεία αναφοράς και τα αντιμετωπίζουμε συχνά ως αυτονόητα. Ο βαθμός «εξοικείωσης» μαζί τους είναι τέτοιος, που φαίνεται να έχουν αποκτήσει αυτόνομη υπόσταση πέρα από τις ταινίες που πρωταγωνίστησαν. Μπορεί να μην θυμόμαστε τίτλους ταινιών ή χρονολογίες παραγωγής, αλλά όλοι γνωρίζουμε το Δράκουλα ως ένα τέρας που τρέφεται με αίμα, απεχθάνεται το σταυρό, δεν έχει είδωλο στον καθρέφτη κτλ. Όλοι θυμόμαστε τα ιδιαίτερα

χαρακτηριστικά τους σαν να πρόκειται για πραγματικούς χαρακτήρες. Αυτό φανερώνει το βαθμό εξοικείωσης του κόσμου μαζί τους.

Στη βιολογία, η λέξη τέρας μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει έναν οργανισμό ο οποίος είναι κατάφωρα αφύσικος ή παραμορφωμένος. Παρόμοια, στο σύνολο των περιπτώσεων, καθημερινά τη χρησιμοποιούμε όταν ανακαλύπτουμε οντότητες που τείνουν να είναι με τον έναν ή τον άλλο τρόπο 'πέρα από τα συνηθισμένα' σε εμφάνιση ή συμπεριφορά, ξεπερνώντας τα όρια της αποδοχής, εκδηλώνοντας χαρακτηριστικά ξένα προς τη φυσική τάξη ή έξω από τη 'φυσιολογική' ομόφωνη πραγματικότητα.

Στη Μυθολογία συχνά συναντάμε τέρατα με υβριδική μορφή, ως αποτέλεσμα ανάμιξης ειδών, φύλων ή άλλων ιδιοτήτων. Έτσι έχουμε τον Κένταυρο (άνδρας-άλογο), το Μινώταυρο (άνδρας-ταύρος), την Έχιδνα (γυναίκα-φίδι), τον Πήγασο (άλογο-πουλί), τη Σφίγγα (γυναίκα- λιοντάρι -πουλί), τη Σειρήνα (γυναίκα-πουλί), το γρυπαιτό (λιοντάρι-αετός), τη γοργόνα (γυναίκα-ψάρι) κ.α. Μπορεί επίσης να δούμε ότι τα μυθολογικά τέρατα υπάρχουν λόγω κάποιου είδους μεταμόρφωσης. Σε πολλές παραδόσεις, για παράδειγμα, ο δράκος έχει τη δύναμη να αλλάζει τη μορφή του όποτε το θελήσει. Σαφώς, τα τέρατα είναι κτήνη του χάους. Ίσως προηγούνται της δημιουργίας του κόσμου όπως τον ξέρουμε, ζώντας ακόμα σε επικίνδυνα και απρόσιτα μέρη, ικανά όμως να μας θυμίζουν την παρουσία τους μέσα από τα όνειρα και τους εφιάλτες (Μυθολογία του Λάβκραφτ). Εν συντομία, ένα τέρας είναι εκτός τόπου, μη προσαρμοζόμενο σε καμία τάξη ή βεβηλώνοντας τις υπάρχουσες. Έχοντας αυτό κατά νου, φαίνεται ότι απόπειρες να θανατώσουμε ή να θυσιάσουμε τέρατα ίσως να συμβολίζουν μια προσπάθεια/ απόπειρα να σταθεροποιήσουμε την πραγματικότητα, και να αποκτήσουμε τον έλεγχο του αγνώστου. Όπου στους χάρτες μας υπάρχουν ανεξερεύνητες περιοχές, εγγράφουμε «εκεί υπάρχουν τέρατα» για να δηλώσουμε όλα αυτά που βρίσκονται πέρα από τα σύνορα του κόσμου όπως τον ξέρουμε.

Τα τέρατα αντιπροσωπεύουν γενικά κατάφωρη ασχήμια ή το κακό ή και τα δύο, και η αντίληψη αυτή μας ακολουθεί εδώ και αρκετούς αιώνες. Χαρακτηριστικά, το τέρας πρέπει να αποφεύγεται ή να καταστρέφεται. Παρ' όλα αυτά είναι επίσης ξεκάθαρο ότι συχνά τα τέρατα μας συναρπάζουν, ανακαλύπτοντας ένα είδος κάθαρσης στα τέρατα του κινηματογράφου.

Τα τέρατα πρέπει να εξετάζονται μέσα από την περίπλοκη μήτρα σχέσεων (κοινωνικές, πολιτισμικές και κυριολεκτικά ιστορικές) που τα παράγουν.

Εξετάζοντάς τα, αποσαφηνίζουμε κάποιες πολύ σημαντικές πλευρές του πολιτισμού, ενώ την ίδια στιγμή κατανοούμε βαθύτερα τις ψυχοδυναμικές των ατόμων μέσα στο πολιτισμικό τους πλαίσιο.

Τα τέρατα του φανταστικού κινηματογράφου νοούνται καλύτερα ως μεταφορικές ενσαρκώσεις. Σαν τέτοια, είναι ικανά να βγάλουν στην επιφάνεια με την παρουσία τους καταπιγμένα ένστικτα. Οι μεταφορικές αυτές ενσαρκώσεις είναι *εννοιολογικές*, όχι απλώς κινηματογραφικές, που σημαίνει ότι προβάλλονται και στο νου, όχι μόνο στην οθόνη. Η μεταφορική φύση των τεράτων του φανταστικού κινηματογράφου είναι ψυχολογικά αναγκαία. Τα τέρατα όχι μόνο είναι η ενσάρκωση σε ένα σύμβολο ενός ασυνείδητου πλαισίου στο νου, αλλά επίσης και η ενσάρκωση / προσωποποίηση μιας συγκεκριμένης πολιτισμικής στιγμής – μιας περιόδου, μιας αίσθησης και κάποιου τόπου.¹⁵

Για να καταλάβουμε τα διακριτικά χαρακτηριστικά του φανταστικού κινηματογράφου, είναι χρήσιμο να έχουμε μια αίσθηση για το ποιές είναι οι λειτουργίες του τερατώδους μέσα στο είδος.

Οι κριτικοί και οι ιστορικοί του είδους έχουν αναπτύξει πολυάριθμες εξηγήσεις και θεωρίες του τέρατος, οι οποίες σχετίζονται τόσο με το ‘τέρας’ γενικά όσο και με συγκεκριμένα τέρατα του φανταστικού.

Η έννοια του τέρατος συνήθως εννοείται ως μια οντότητα που παραβιάζει και ενδεχομένως κλονίζει έναν συγκεκριμένο τρόπο να κατανοούμε τον κόσμο. Παρόλα αυτά ασκεί αναμφισβήτητη έλξη στους θατές. Το γεγονός αυτό προσδίδει στο τέρας μια διαφορούμενη ιδιότητα.

Οι θεατές, πηγαίνοντας να παρακολουθήσουν μια ταινία του φανταστικού, περιμένουν σαφώς να αντικρίσουν το ‘τέρας’. Η προσδοκία αυτή περικλείει διάφορα είδη τεράτων, από τέρατα που δηλώνονται υποθετικά ή συμπερασματικά έως γραφικές απεικονίσεις τερατωδών αφύσικων πλασμάτων, ενώ οι αντιδράσεις των θεατών διατρέχουν όλη τη συναισθηματική γκάμα, από την αποστροφή, στην αμφιθυμική γοητεία, έως το ευσυνείδητο χιούμορ. Η ίδια αναπαράσταση ενός τέρατος μπορεί να θεωρηθεί τρομακτική, απωθητική, θλιβερή ή αστεία από θεατές διαφορετικών κοινωνικών καταστάσεων και σε διαφορετικές εποχές. Οι διαφορετικές μορφές της προσδοκίας του τέρατος από τους θεατές μπορούν να

¹⁵ Steven Schneider, «Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror», *Other Voices*, v.1, n.3, January 1999, <http://www.othervoices.org>

ειδωθούν έτσι ως εναλλακτικές πλευρές των διαφορετικών τρόπων αντίληψης των θεατών του φανταστικού κινηματογράφου.

Είναι ξεκάθαρο ότι τα τέρατα της δεκαετίας του 1930 είναι πολύ διαφορετικά από τα σύγχρονα τέρατα. Επιπλέον, σε κάθε δεδομένη στιγμή στην ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου, υπάρχουν σημαντικές διαφορές μεταξύ των τεράτων, με αυτές τις διαφορές να προέρχονται από τα διάφορα πολύμορφα πλαίσια (συγγραφικό, βιομηχανικό, εθνικό, κ.τ.λ.) μέσα στα οποία τα τέρατα αναπτύσσονται.

Η οικογένεια των τεράτων περιέχει επίσης μια αρκετά πλούσια ποικιλία ετερογενών μελών. Ενώ μπορεί να υπάρχουν κάποιες κοινές οικογενειακές ομοιότητες, κάθε τέρας έχει τη δική του ξεχωριστή ταυτότητα και ιστορία, και για να κατανοήσουμε πλήρως τον κόσμο των τεράτων, χρειάζεται να ασχοληθούμε, πέρα από το 'τέρας' ως γενική έννοια του φανταστικού κινηματογράφου, και με συγκεκριμένα τέρατα επίσης.

Ενώ ο φανταστικός κινηματογράφος προσφέρει έναν κόσμο τεράτων, κάθε τέρας μέσα σ' αυτό τον κόσμο έχει τη δική του ιδιαίτερη θέση, τα δικά του διακριτά χαρακτηριστικά και εξελίσσεται δια μέσου της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου με τον δικό του ιδιαίτερο τρόπο.

Στα πλαίσια αυτά επιλέγονται 9 συγκεκριμένα τέρατα προς θέαση τα οποία είναι τα εξής: Δράκουλας, Φρανκενστάιν, Λυκάνθρωπος, Κοζ Χάυντ, Μύγα, Κινγκ Κονγκ, Μούμια, Ζόμπι, Φρέντυ Κρούγκερ. Τα τέρατα αυτά θα παρουσιάζονται μέσα από την κινηματογραφική πορεία τους, ως γνήσια δημιουργήματα της μεγάλης οθόνης ενώ παράλληλα θα επιχειρούνται και εναλλακτικές προσεγγίσεις αυτών, ως εναλλακτικές θεάσεις ενός κινηματογραφικού και πολιτισμικού φαινομένου. Η επιλογή περιορισμού στα 9 αυτά τέρατα (και γιατί όχι περισσότερα ή λιγότερα ή κάποια άλλα) δεν είναι τυχαία και έγινε με βάση τα εξής: α) αναμφίβολα αποτελούν και τα 9 ιδιαίτερους κινηματογραφικούς χαρακτήρες και πολύτιμα κομμάτια της κινηματογραφικής κουλτούρας και β) είναι σαφώς αναγνωρίσιμα και οικεία στους περισσότερους θεατές, ακόμα και αυτούς που δεν ασχολούνται με το φανταστικό κινηματογράφο ιδιαίτερα.

Η αφίσα μιας ταινίας αποτελούσε ανέκαθεν τρόπο προσέγγισης, ενημέρωσης και έλξης του θεατή. Από τα πρώτα χρόνια του φανταστικού κινηματογράφου μέχρι και αρκετές δεκαετίες αργότερα, οι αφίσες ήταν σχεδόν ο μόνος τρόπος προώθησης μιας ταινίας. Στα πρόσφατα χρόνια της τηλεόρασης και αργότερα του διαδικτύου, ο ρόλος της ως μεσάζων μεταξύ του θεατή και της ταινίας μπορεί να περιορίστηκε, η δυναμική της όμως επεκτάθηκε, αφού εξακολουθεί να συνοδεύει μια ταινία, λειτουργώντας σχεδόν μόνιμα ως αναγνωριστικό στοιχείο της.

Η αφίσα μιας ταινίας αποτελεί μαρτυρία του τρόπου με τον οποίο η κινηματογραφική βιομηχανία βλέπει και αντιλαμβάνεται τους θεατές, τις ανάγκες τους και τις επιθυμίες τους. Μπορεί να μας αποκαλύψει έτσι τους τρόπους με τους οποίους ο κινηματογράφος προσπαθούσε, στο πέρασμα των χρόνων, να δελεάσει και να προσελκύσει το κοινό του. Παράλληλα, μας φανερώνει τις ιδιαίτερες και διαφορετικές προτιμήσεις των θεατών κάθε περιόδου, αφού ο κινηματογραφικός κόσμος προσφέρει στο κοινό του σε μεγάλο βαθμό συγκεκριμένα είδη και τύπους ταινιών, ανιχνεύοντας συνήθως τις επικρατέστερες αρέσκειες των θεατών.

Η αφίσα προσφέρει και μια ιδέα για τον τρόπο με τον οποίο η κινηματογραφική βιομηχανία αντιλαμβάνεται την ταινία που παράγει και προωθεί, αφού σε αρκετές περιπτώσεις μια αφίσα απεικονίζει συγκεκριμένες σκηνές από την ταινία, χαρακτηριστικά στιγμιότυπά της ή αναδεικνύει επιμέρους στοιχεία αυτής.

Μια αφίσα μπορεί να αποτελέσει μαρτυρία των αισθητικών τάσεων της εποχής στην οποία δημιουργήθηκε. Μια χρονολογική παρουσίαση της εξέλιξης της αφίσας των ταινιών του φανταστικού θα αποκάλυπτε έτσι και την αισθητική αντίληψη κάθε περιόδου. Θα μπορεί έτσι ο επισκέπτης να αντιληφθεί την αισθητική διαφοροποίηση που υπάρχει μεταξύ των διαφόρων περιόδων, να συγκρίνει τις τρέχουσες τάσεις και να αντιληφθεί κατά έναν τρόπο την αισθητική της εποχής του συγκρίνοντάς την με την αισθητική παλαιότερων εποχών.

Πολλές από τις αφίσες δεν εξαντλούνται μόνο στην παράθεση στιγμιότυπων της ταινίας, αλλά επιστρατεύεται για τη δημιουργία τους μια σειρά διαδικασιών και καλών τεχνών, όπως η ζωγραφική, η γραφιστική, το κολάζ. Οι αφίσες μπορούν να ειπωθούν έτσι και ως πολιτισμικά αγαθά που φέρουν καλλιτεχνική αξία.

Πέρα από οπτικές αναφορές των ταινιών, οι αφίσες του κινηματογράφου λειτουργούν συνήθως προτρεπτικά και μέσω λογότυπων, που σκοπό έχουν να παρακινήσουν το θεατή και να του εξάψουν το ενδιαφέρον. Η ιδιαιτερότητα της αφίσας του φανταστικού κινηματογράφου έγκειται στην φαινομενική αντιστροφή του ρόλου αυτού. Μέσα από τα λογότυπά τους συνήθως αποτρέπουν το θεατή από το να προσέρθει στις κινηματογραφικές αίθουσες, τακτική που ακολουθείται ως και τις μέρες μας.

Η αφίσα, ως λαϊκό πολιτισμικό προϊόν αγοράζεται, τοιχοκολλείται σε δωμάτια, σε χώρους συνεστίασης και γίνεται μόδα, ξεφεύγοντας από τα στενά κινηματογραφικά της πλαίσια. Αρκετές από τις αφίσες παλαιότερων ταινιών αποτελούν και συλλεκτικής αξίας αγαθά.

Ως μέσο επικοινωνίας του κινηματογράφου με τους θεατές του, αναπόφευκτα φέρουν και συναισθηματική αξία. Οι αφίσες π.χ., των πρώτων δεκαετιών του κινηματογράφου μαρτυρούν το πέρασμα μιας ρομαντικής περιόδου.

Η αφίσα συνδέεται άμεσα και με το έτερο παράλληλο θέμα που προσεγγίζεται στα πλαίσια αυτά, το τέρας του φανταστικού. Αρκετές αφίσες των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου απεικονίζουν το «τέρας» που πρωταγωνιστεί, το φανταστικό στοιχείο της ταινίας. Συνήθως η κινηματογραφική βιομηχανία του φανταστικού προωθεί κάποιες ταινίες χρησιμοποιώντας το τέρας ως βασικό χαρακτηριστικό αυτών και λόγο έλξης των θεατών.

Μια έκθεση με τις αφίσες των διαθέσιμων ταινιών μας δείχνει έτσι την εξέλιξη της αντίληψης των ανθρώπων (τόσο του κινηματογραφικού χώρου όσο και των θεατών) σε σχέση με το φανταστικό κινηματογράφο και ενδεχομένως αποκαλύπτει τάσεις που δεν μπορούν να ανιχνευθούν διαφορετικά. Στα πλαίσια αυτά θα υπάρχει μια εικονική έκθεση με αφίσες των διαθέσιμων ταινιών με θέμα: «Πρόσκληση του φανταστικού – Πρόκληση του πραγματικού», όπου κάποιες από τις διαθέσιμες αφίσες θα παρουσιάζονται με χρονολογική κατάταξη του έτους που δημιουργήθηκαν.

Κύριοι τύποι ταινιών, που εμφανίζονται στο φανταστικό κινηματογράφο από τις αρχές του και ακολουθούν έκτοτε την εξελικτική του πορεία, είναι ο τύπος της συνέχειας (sequel) και της διασκευής (remake). Θέλοντας να αποτυπώσουμε την πολυπλοκότητα του φανταστικού κινηματογράφου και να ενισχύσουμε την

πολύπλευρη προσέγγισή του, προτείνεται η θεώρηση των τύπων αυτών ως ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του φανταστικού κινηματογράφου, ένας επιπλέον εναλλακτικός τρόπος ερμηνείας διαφόρων τάσεων του είδους. Στα πλαίσια αυτά παρουσιάζονται και αναλύονται, αντιπροσωπευτικά, 2 συνέχειες ταινιών και 2 διασκευές, σε σχέση πάντα με τις πρωτότυπες ταινίες που τις γέννησαν.

Τέλος, θα γίνεται αναφορά στα κινηματογραφικά γεγονότα του φανταστικού που τον συνοδεύουν και αναδεικνύουν διάφορες πτυχές του, όπως εθνικά και διεθνή φεστιβάλ, σχετικά βιβλία και περιοδικά, ντοκιμαντέρ για ταινίες, σκηνοθέτες, ηθοποιούς κτλ και θα προσφέρονται, για περαιτέρω έρευνα, οι διαθέσιμοι επίσημοι σύνδεσμοι (links) ταινιών, σκηνοθετών, εταιριών και ιστοσελίδων που ασχολούνται με το φανταστικό κινηματογράφο ποικιλοτρόπως.

Αργότερα, κατά την περιγραφή του σχεδιασμού της εφαρμογής, της λειτουργίας του και της λειτουργικότητάς του, και σε σχέση πάντα με τους προκαθορισμένους στόχους της εικονικής έκθεσης, θα αποσαφηνισθούν οι τρόποι με τους οποίους θα επιτευχθούν – υλοποιηθούν τα παραπάνω.

1.3.2. Οι ταινίες ως βασικά εκθέματα

Η εικονική έκθεση δεν έχει σκοπό να ασκήσει κριτική στις ταινίες, να τις αξιολογήσει δηλαδή καλλιτεχνικά. Άλλωστε, μέσω της αναπόφευκτης, αλλά απαραίτητης, επιλογής ορισμένων μόνο ταινιών ως βασικά εκθέματα, μεταξύ των εκατοντάδων που υπάρχουν και συνθέτουν το σύνολο του φανταστικού κινηματογράφου, γίνεται μια έμμεση δήλωση προτιμήσεων.

Οι ταινίες, που αποτελούν και τα κύρια εκθέματα, περιορίζονται στις σαράντα (40). Έγινε προσπάθεια ούτως ώστε να καλύπτουν τα περισσότερα σχεδόν από τα ποικίλα θέματα του φανταστικού κινηματογράφου, διατρέχοντας ταυτόχρονα όλες σχεδόν τις ετερόκλητες και μεταβαλλόμενες στο χρόνο τάσεις του. Συνεπώς,

τα νοήματα, οι ιδέες της εικονικής έκθεσης, που αποτελούν και τους βασικούς στόχους της, αναφαίνονται ικανοποιητικά μέσα από τις ταινίες αυτές.

Η επιλογή των ταινιών λοιπόν δεν είναι τυχαία ή αυθαίρετη. Αποτελούν αντιπροσωπευτικά δείγματα του φανταστικού κινηματογράφου. Ακόμη, είναι ταινίες που οι περισσότεροι των επισκεπτών θα έχουν δει ή θα γνωρίζουν. Η επιλογή οικείων ταινιών αυξάνει τη δυνατότητα να έχει ο επισκέπτης μια ολοκληρωμένη εμπειρία, η οποία, στην περίπτωση που η έκθεση θα επέλεγε μη δημοφιλείς ταινίες, θα απαιτούσε ενδεχομένως την παράλληλη θέαση των ταινιών αυτών για να εκπληρωθεί. Θα είναι επιπλέον πιο ευχάριστο για τον επισκέπτη η κατανόηση και ερμηνεία καινούριων πληροφοριών αναφορικά με γνωστές του ταινίες.

Κύριος λόγος περιορισμού του αριθμού των ταινιών-εκθεμάτων είναι ότι η έκθεση δεν επιθυμεί να ερμηνευθεί ως εγκυκλοπαίδεια του φανταστικού κινηματογράφου. Υπάρχουν αρκετά βιβλία με αυτό το ρόλο και το διαδίκτυο προσφέρει πλήθος αξιόπιστων ιστοσελίδων με εκτεταμένη καταγραφή ταινιών τις οποίες οι επισκέπτες μπορούν να επισκεφθούν για το λόγο αυτό, δυνατότητα που τους προσφέρει άλλωστε σε ένα βαθμό και η εικονική έκθεση μέσω των «εξωτερικών» διασυνδέσεων που παρέχει.

1.3.3. Η Ιστορική εξέλιξη ως κύρια έκθεση

«Οι συλλογικοί φόβοι χαράζουν, με την ιδιόρρυθμη ακρίβειά τους, κρυφά, λεπτομερή ψυχογραφήματα των εποχών, εκθέτοντάς τα σε όλα τα μάτια που ενδιαφέρονται» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99, 1989, σελ. 68)

Η ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου καλύπτει σχεδόν ολόκληρο τον 20^ο αιώνα. Μπορούμε να πούμε ότι εξετάζοντας την ιστορία του, είναι ένας εναλλακτικός τρόπος να δούμε τις ιστορικές (κοινωνικές, πολιτικές, πολιτισμικές) κρίσεις του 20^{ου} αιώνα.

Η αναδρομική θεώρηση των γεγονότων είναι αλήθεια ότι εγκυμονεί κινδύνους, κυρίως σε σχέση με την ανάγκη μας να ταξινομούμε και να

συστηματοποιούμε το παρελθόν, ως μια μέθοδος για να το κατανοήσουμε. Μπορούμε όμως να αποφύγουμε μια μονομερή θεώρηση της ιστορίας αν εξετάσουμε τα γεγονότα μέσα από πολλές και διαφορετικές πλευρές, αν τα προσεγγίσουμε με κάθε δυνατό διαθέσιμο τρόπο. Η διακριτή πολυπλοκότητά που αναδύεται τότε, τα καθιστά έτσι ακόμα ζωντανά και αναγνώσιμα, και όχι νεκρά-τετελεσμένα γεγονότα αρχειακής σημασίας. Η πολύπλευρη αυτή θεώρηση της ιστορίας, και στην περίπτωση μας, της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου, είναι και η προσέγγιση που επιχειρεί η εικονική έκθεση. Η προσφορά λοιπόν, τόσο ενός συνολικού τρόπου ανάγνωσης της ιστορίας, όσο και αυτόνομων περιόδων της, σε συνδυασμό με τη θεώρηση ανεξάρτητων ταινιών, βιογραφιών δημιουργών, επιλεγμένων θεμάτων και εναλλακτικών εκθέσεων εξυπηρετεί πρωταρχικά προς αυτή την κατεύθυνση, να περιλαμβάνει, δηλαδή, η εικονική έκθεση όσο το δυνατόν περισσότερους παράλληλους, ετερόκλητους αλλά συμπληρωματικούς, τρόπους ανάγνωσης του φανταστικού κινηματογράφου. Πρόκειται λοιπόν, πέρα από μια εκπλήρωση της ανάγκης που επιτάσσει η ανομοιογένειά του φανταστικού κινηματογράφου, για μια πρόταση αντίληψης, ανάγνωσης και ερμηνείας της ιστορίας μας και του παρελθόντος εν γένει.

2. Μια Ιστορία του Φανταστικού Κινηματογράφου

2.1. Εισαγωγή

Η διαδικτυακή εικονική έκθεση, παρουσιάζοντας την ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου, χρησιμοποιεί πολλαπλούς συνδέσμους μεταξύ των επιμέρους τμημάτων της (ιστορία, ταινίες, δημιουργοί, παράλληλα θέματα) για να τα συσχετίσει και να αποδώσει έτσι την μεταξύ τους συνάφεια. Όλοι αυτοί οι σύνδεσμοι είναι αδύνατον να αποδοθούν σε μια γραπτή εξιστόρηση και, επιπλέον, θα έχαναν το νόημά τους και η αποτελεσματικότητά τους θα ήταν αμφίβολη.

Ο τρόπος παρουσίασης, λοιπόν, της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου που ακολουθεί ως θεωρηθεί απλά ενδεικτικός του τρόπου με τον οποίο η εικονική έκθεση επιχειρεί να παρουσιάσει την ιστορία του είδους.

Ο τρόπος αυτός γίνεται πιο εμφανής στη δεκαετία του 1930, του 1950 και του 1960, όπου και επιχειρείται μια περαιτέρω ανάλυση των ταινιών και των τάσεων

και μια απόπειρα δημιουργίας κάποιων από τους πολλαπλούς συσχετισμούς που μπορούν να πραγματοποιηθούν στην εικονική έκθεση.

Η επιλογή των δεκαετιών αυτών δεν είναι συμπτωματική. Η δεκαετία του 1930 αποτελεί την κοινώς αναφερόμενη ως «χρυσή» εποχή του φανταστικού. Είναι η δεκαετία που εισήγαγε όλα τα «κλασικά» φανταστικά τέρατα στον χώρο, με τον τρόπο που τα αντιλαμβανόμαστε ως και σήμερα. Η δεκαετία του 1950 χαρακτηρίζεται από την εισβολή νέων ιδιαίτερων θεμάτων και σηματοδοτεί τη διεθνοποίηση του φανταστικού κινηματογράφου, γεγονότα που σχετίζονται ξεκάθαρα με τα κοινωνικό-πολιτισμικά πλαίσια της εποχής. Τα τέλη της δεκαετίας του 1960 διακρίνονται και αναγνωρίζονται ως η περίοδος που εγκαινίασε τη «μεταστροφή» του φανταστικού κινηματογράφου μακριά από τα μέχρι τότε καθιερωμένα μοντέλα και τη μετάλλαξή του σε μια νέα «αναρχική» μορφή.

Όπως δηλώνεται και από τον τίτλο, η ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου που ακολουθεί δεν θα πρέπει να θεωρηθεί ως «Η Ιστορία του», παρά μόνο ως «μια ιστορία του». Ο λόγος είναι ο εξής: όπως κάθε ιστορία, έτσι και αυτή, αποτελεί αφενός μια αναδρομή και παράθεση αδιαμφισβήτητων τεκμηριωμένων ιστορικών γεγονότων (π.χ., πραγματολογικά στοιχεία ταινιών, κοινωνικές συνθήκες), αφετέρου όμως είναι μια εξιστόρηση με αφετηρία το σήμερα και αφηγητή ένα πρόσωπο. Η υποκειμενικότητα, τόσο του σήμερα (σε σχέση με μια εναλλακτική ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου π.χ., της δεκαετίας του '70 ή σε 30 χρόνια από τώρα), όσο και του αφηγητή, δεν σημαίνει φυσικά ότι δεν θα καταβληθεί η μέγιστη δυνατή προσπάθεια επίτευξης των βασικών στόχων της αναδρομής αυτής, να μην παραλείψει δηλαδή βασικά δομικά στοιχεία της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου και να επιχειρήσει κυρίως να ανιχνεύσει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και τις εκάστοτε τάσεις που συνθέτουν την πολυδιάστατη φύση του είδους. Σημαίνει όμως ότι θα υπάρξουν ενσυνείδητες επιλογές, άρα και αναπόφευκτες παραλείψεις. Περισσότερο από μια ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου λοιπόν, μπορεί να ειπωθεί ως μια ακόμα ερμηνεία του.

2.2. Περίοδος 1896 – 1929

2.2.1. Ο παππούς Μελιές

Πολλές ιστορίες συνδέουν το φανταστικό κινηματογράφο με τη φανταστική λογοτεχνία και το θέατρο γκραν γκινιόλ που προπήρχαν της εμφάνισης του σινεμά. Προσδιορίζοντας όμως τις κινηματογραφικές ρίζες του είδους, πρώτη αναφορά είναι ο Ζορζ Μελιές [George Méliès] στον οποίο αποδίδεται η δημιουργία ενός κινηματογράφου φαντασίας στον οποίο δεν επιχειρούσε απλά να εγγράψει την πραγματικότητα όπως έκαναν πολλοί σύγχρονοί του αλλά, αντιθέτως, χρησιμοποιούσε τις δυνατότητες του φιλμ για να παρουσιάσει εικόνες που δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν, παρά μόνο στη φαντασία. Έτσι, π.χ., στην ταινία του *Ο Πύργος του Διαβόλου* (1896), διάρκειας μόλις δύο λεπτών, που θεωρείται ως η πρώτη του φανταστικού κινηματογράφου, βλέπουμε μια νυχτερίδα να μεταμορφώνεται σε Μεφιστοφελή. Η όλη ατμόσφαιρα όμως δεν καλλιεργεί το φόβο παρά «έχει να κάνει περισσότερο με την αφέλεια των λαϊκών δοξασιών» (Ακτσόγλου Μπάμπης, «Η αυτοκρατορία του τρόμου», *Σινεμά*, τ.90, 1998, σελ. 72 – 102)

2.2.2. Ο μπαμπάς εξπρεσιονισμός

Το επόμενο κύριο στάδιο ανάπτυξης του φανταστικού κινηματογράφου εντοπίζεται στη Γερμανία με τη συμβολή του κινήματος του εξπρεσιονισμού. Μετά την ήττα της Γερμανίας στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο, η Δημοκρατία της Βαϊμάρης «είχε να επιτελέσει το δυσχερές έργο από τη μια μεριά να ανταποκριθεί στις εξωτερικές απαιτήσεις και από την άλλη να διατηρήσει την ισορροπία στο εσωτερικό της χώρας... Επικρατούσε γενική πτώση των αξιών. Η εσωτερική ανησυχία του έθνους πήρε αληθινά γιγαντιαίες διαστάσεις» (Λοτέ Άισνερ, *Η Δαιμονική Οθόνη*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1987, σελ. 15).

Οι ταινίες της περιόδου αυτής «έδιναν την εντύπωση ότι αποτελούν, με τις αναφορές τους στο θάνατο, τη φρίκη και την εφιαλτική ατμόσφαιρα, μια αντανάκλαση της ίδιας της μορφάζουσας εικόνας της χώρας κι έπαιζαν έτσι ένα

ρόλο απολύτρωσης για την ταραγμένη ψυχή της τότε Γερμανίας.» (Λοτέ Άισνερ, *Η Δαιμονική Οθόνη*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1987, σελ. 25)

Μεταξύ άλλων βλέπουμε ταινίες όπως το *Γκόλεμ* (1920) του Πάουλ Βέγκενερ [Paul Wegener] και *Ο Κουρασμένος Θάνατος* (1921) του Φριτς Λανγκ [Fritz Lang].

Όλες σχεδόν οι ταινίες του γερμανικού εξπρεσιονισμού αποτύπωναν τον τρόπο και την αβεβαιότητα μέσω των έντονων φωτοσκιάσεων και των χαρακτηριστικών σκηνογραφικών επιλογών, προκαλώντας δέος και ενίοτε φόβο. Τα θέματά τους «ήταν προσανατολισμένα προς το μακάβριο φόβο του θανάτου και του μεταφυσικού, με τα φαντάσματα, τους τερατόμορφους, τους παράφρονες και τους βρικόλακες σε πρώτο αφηγηματικό πλάνο» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ. 105)

Ιδιαίτερη μνεία, όμως, θα πρέπει να γίνει στο *Εργαστήρι του Δρ Καλιγκάρι* (1919) του Ρόμπερτ Βίνε [Robert Weine], που, αν και δεν ασχολείται με το φανταστικό στοιχείο, παρόλα αυτά θεωρείται για πολλούς η ταινία που «άνοιξε την πόρτα, για να εισέλθει στο γερμανικό, και μέσω αυτού, στον ευρωπαϊκό και τον αμερικάνικο κινηματογράφο η μεγάλη στρατιά των φαντασμάτων και των τεράτων». (Α. Κύρου, *Ο Σουρεαλισμός στον Κινηματογράφο*, Κάλβος, Αθήνα, 1976). Σημαντική θεωρείται η συμβολή των εξπρεσιονιστικών σκηνικών της ταινίας, δημιουργία τριών σκηνογράφων «της ομάδας «Ντερ Στουρμ», οι οποίοι ήταν υπεύθυνοι για τα ντεκόρ, το μακιγιάζ και τα κοστούμια. Το εξαιρετικά πρωτότυπο σκηνοθετικό ύφος της ταινίας διακρίνεται για τη γεωμετρική εξάρθρωση της προοπτικής, τους παραμορφωτικούς φωτισμούς πάνω στις αντιθέσεις του άσπρου και του μαύρου, και τις εξεζητημένες πόζες των ηθοποιών που άγγιζαν την παντομίμα. Η ιστορία ήταν απλή και συνάμα εφιαλτική, με προφητικές προεκτάσεις. Πολλοί ιστορικοί, κοινωνιολόγοι και συγγραφείς διέκριναν αντιστοιχίες μεταξύ του Καλιγκάρι και της παραφροσύνης του Χίτλερ» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ. 107).

Ο *Νοσφεράτου* (1922) του Μουρνάου [F.W. Murnau] είναι ίσως η πιο γνωστή από τις ταινίες της εποχής και συχνά αναγνωρίζεται ως η πρώτη καθαρά ταινία του φανταστικού κινηματογράφου. Ο *Νοσφεράτου* αποτελεί μια ελεύθερη διασκευή του 'Δράκουλα' του Μπραμ Στόουκερ και είναι η πρώτη ταινία που

ανοίγει τον κύκλο του βαμπιρικού μύθου. «Ποτέ άλλοτε ο εξπρεσιονισμός δεν εκφράστηκε τόσο τέλεια, χωρίς μάλιστα να χρησιμοποιηθεί για το στυλιζάρισμά του καμιά τεχνητή βοήθεια. Ο Μουρνάου δημιουργεί ατμόσφαιρα φρίκης και τρόμου, βάζοντας τους ηθοποιούς του να κινούνται προς την κάμερα» (Λοτέ Άισνερ, *Η Δαιμονική Οθόνη*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1987, σελ.105). Το *Νοσφεράτου* γυρίστηκε σε πραγματικές τοποθεσίες «κάτι πρωτόγνωρο για εκείνη την εποχή. Ο Μουρνάου με τα ελάχιστα μέσα που είχε στη διάθεσή του φρόντισε να πάρει με μια ευέλικτη κάμερα όσα μπορούσε να του δώσει η φύση για να συμπληρώσει την οπτική φόρμα του έργου του. Η χρήση του φωτός στην ταινία είναι ιδιοφυής» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ 111).

2.3. Τα τερατόμορφα τέκνα – Δεκαετία του 1930

Η δεκαετία του 1930 αποτελεί, για τους περισσότερους μελετητές, τη «χρυσή» εποχή του φανταστικού κινηματογράφου. Είναι η δεκαετία που γέννησε και καθιέρωσε τα «κλασικά» τέρατα του είδους: τέρας του Φρανκενστάιν, Δράκουλας, Μούμια, Δρ. Τζέκυλ, Κινγκ Κονγκ και Λυκάνθρωπος. Όλοι σχεδόν, περισσότερο ή λιγότερο φίλοι του φανταστικού κινηματογράφου, τα γνωρίζουν. Χώρα γέννησης οι ΗΠΑ και συγκεκριμένα τα στούντιο της Universal, της εταιρίας που χρεώνεται τη δημιουργία των περισσότερων από αυτών, με εξαίρεση τον Κινγκ Κονγκ, παραγωγή της RKO, και του Δρ. Τζέκυλ από την εταιρία Paramount.

Η αναμφίβολη άνθιση του φανταστικού κινηματογράφου στις ΗΠΑ στις αρχές της δεκαετίας δεν μπορεί παρά να αναζητηθεί στη συγκυρία της εποχής. Μόλις το 1929, δύο χρόνια πριν κάνει την εμφάνισή του το πρώτο τέρας (*Δράκουλας* - 1931) η Αμερική είχε δεχθεί ένα πρωτοφανές οικονομικό πλήγμα. «Το «κραχ» του 1929 ήταν μια εθνική τραγωδία. Οι συνέπειες της κατάρρευσης του χρηματιστηρίου ήταν τραγικές – τόσο για τον μέσο πολίτη όσο και για το αμερικάνικο όνειρο». (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ. 182)

Η δεκαετία του '30, εκτός από το τέλος της ανεμελιάς του μέσου αμερικάνου πολίτη, έφερε επίσης και την άνοδο του ναζισμού στην Ευρώπη, γεγονός που προμήνυε τον επικείμενο πόλεμο και προκαλούσε επιπλέον έντονη ανησυχία.

Το «κραχ» του '29 και η αγωνία που σκόρπισε, συνοδευόμενη από ένα αίσθημα ανασφάλειας, φαίνεται ότι έθρεψαν τα τέρατα της περιόδου αυτής ποικιλοτρόπως. Η κινηματογραφική βιομηχανία, όπως κάθε βιομηχανία σχεδόν της εποχής, επηρεάστηκε πολλαπλά από το οικονομικό πλήγμα. Οι ταινίες του φανταστικού, οικονομικές σχετικά παραγωγές, πιθανόν να αποτέλεσαν έτσι και ένα είδος διεξόδου. «Τα βιβλία στα οποία βασίζονταν τα σενάρια ήταν παλιά και δεν απαιτούσαν την καταβολή πνευματικών δικαιωμάτων. Οι πρωταγωνιστές ήταν άγνωστοι καρατερίστες με χαμηλό κασέ (έτσι κι αλλιώς, κανένας σταρ δε θα δεχόταν να παίξει με μακιγιάζ που θα τον παραμόρφωνε). Οι σκηνοθέτες ως επί το πλείστον ήταν Ευρωπαίοι, δεν προστατεύονταν από τις επαγγελματικές ενώσεις και είχαν τις ελάχιστες δυνατές απαιτήσεις» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ. 192)

Το φανταστικό σινεμά, λοιπόν, από την πρώτη του ουσιαστική περίοδο, μοιάζει κιόλας με είδος εξαρχής προορισμένο να αντανακλά τις κρίσεις της εποχής που το δημιουργεί. Προσφέροντας «μια τέλεια συμβολική γλώσσα, συσσωρεύει στα δύσμοιρα τέρατά του όλους τους ανομολόγητους φόβους» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99, 1989, σελ. 69).

Η δεκαετία αυτή φαίνεται πιο εύκολη στο διαχωρισμό θεμάτων. Τα θέματα που κυριαρχούν είναι αυτά του τρελού επιστήμονα και του υπερφυσικού πλάσματος. Ο τρελός επιστήμονας πειραματίζεται και δημιουργεί τέρατα (Φρανκενστάιν) ή γίνεται τέρας ο ίδιος (Δρ Τζέκυλ). Τα υπερφυσικά πλάσματα ποικίλουν, από αυτό του «απέθαντου» (Δράκουλας) και του «ζωντανού-νεκρού» (Μούμια) έως την υπερφύση του Κινγκ Κονγκ.

Οι τάσεις που διακρίνονται ξεκάθαρα στις ταινίες αυτής της πρώτης δεκαετίας θέλουν το φανταστικό στοιχείο να αποτελεί μια απειλή εξωτερικής προέλευσης. Στις περισσότερες μάλιστα από αυτές η δράση είναι εξ ολοκλήρου τοποθετημένη σε άλλη χώρα. Τόσο αυτή, όσο και οι δύο επόμενες δεκαετίες του φανταστικού κινηματογράφου, χαρακτηρίζονται ως «μια περίοδος «ασφάλειας» με μια «κλειστή», τετελεσμένη εντός της ταινίας αφήγηση (που περιγράφεται ιδανικά από τη φράση 'Μην ασχολείσαι με πράγματα που δεν ήταν γραφτό να μαθευτούν')»

(Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002, σελ. 230). Το τέρας αντιμετωπίζεται νικηφόρα, συνήθως από ειδικούς επιστήμονες ή κάτοχους απόκρυφων γνώσεων, οι οποίοι όμως ως επί το πλείστον ευθύνονται για τη δημιουργία ή απελευθέρωση της απειλής.¹⁶ Αυτό που χαρακτηρίζει την περίοδο αυτή είναι ότι «ενώ υπάρχει κάτι το απερίγραπτο στην απειλή που υπερβαίνει τα όρια γνωστού και αγνώστου, αυτά τα όρια είναι ξεκάθαρα και παραμένουν ως έχουν, μιας και στο τέλος, η αναμφίβολα φρικιαστική απειλή εξοντώνεται και τα πράγματα επιστρέφουν στο status quo antem» (Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002, σελ. 233).

Ο *Δράκουλας (Dracula)* του 1931, σε σκηνοθεσία Τοντ Μπράουνινγκ [Tod Browning], αποτελεί την πρώτη ταινία του κύκλου των τεράτων και μεγάλη εισπρακτική επιτυχία για την εταιρία του. Ο ηθοποιός Μπέλα Λουγκόζι [Bela Lugosi] ταυτίζεται αυτόματα στη συνείδηση του κοινού με τον αιμοσταγή Κόμη Δράκουλα. Σε αντίθεση με το βρικόλακα Νοσφεράτου, ο Κόμης Δράκουλας, παρόλο που συμβολίζει το έξω-ανθρώπινο κακό, απεικονίζεται περισσότερο ως μια τραγική φιγούρα με ανθρώπινες διαστάσεις, αποτελώντας έτσι αναγνωριστικό της συγκυρίας της εποχής.¹⁷

Την ίδια χρονιά ένας μισότρελος επιστήμονας με το όνομα Δρ. Φρανκενστάιν δημιουργεί στο εργαστήριό του, με τη βοήθεια του ηλεκτρισμού, ένα τέρας, συνθέτοντας κλεμμένα μέλη νεκρών. Η ταινία *Φρανκενστάιν (Frankenstein)*, σε σκηνοθεσία του Τζέιμς Ουέλ [James Whale], καθιερώθηκε ως η κατεξοχήν «ταινία με τέρας» και η μορφή του Μπόρις Καρλόφ [Boris Karloff] έμελλε να αποτελέσει ιστορικά την αρχέτυπη φιγούρα του τέρατος. Σχεδόν όπως ο Δράκουλας, το τέρας του Φρανκενστάιν διατηρεί και αυτό ανθρώπινες ρίζες και δημιουργεί κατά διαστήματα ανάμεικτα αισθήματα αποστροφής-συμπόνιας, ίσως γιατί «η απειλή δεν χρωματίζεται ηθικά ως κάτι το έξω-ανθρώπινο, μα παρουσιάζεται ως παρενέργεια των ελαττωμάτων της ανθρώπινης φύσης» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99, 1989, σελ. 40).

¹⁶Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002

¹⁷ Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979

Τόσο ο *Δράκουλας*, όσο και ο *Φρανκενστάιν* φαίνεται να τροφοδοτούνται με κάποιες από τις τεχνικές του Γερμανικού εξπρεσιονισμού, αίσθηση που ενισχύει η χρήση γοτθικών σκηνικών.

Το ερέθισμα είχε ήδη δοθεί και η επόμενη χρονιά (1932) σύστησε στο κινηματογράφο κοινό τη *Μούμια* (*The Mummy*) του Καρλ Φρόιντ [Karl Freund], όπου μια αιγυπτιακή μούμια τριών χιλιάδων χρόνων ξαναζωντανεύει, όταν ένας άγγλος αρχαιολόγος διαβάζει άθελά του μια προσευχή από ένα ιερό βιβλίο. Η ταινία μπορεί να διαβαστεί και ως σχόλιο πάνω στη σύγκρουση παραδοσιακών αξιών (θρησκεία) με την επιστήμη (αρχαιολογία).

Τη νεκρανάσταση της Μούμιας συνόδευσε την ίδια χρονιά η «ανάσταση» των καταπιεσμένων ορμών του Δρ. Τζέκυλ. Η φόρμουλα που παρασκεύασε και δοκίμαζε στον εαυτό του τον μεταμόρφωνε στον κτηνώδη Κ. Χάυντ, στην ταινία *Δρ. Τζέκυλ και Κ. Χάυντ* (*Dr Jekyll and Mr Hyde*) του Ρούμπεν Μαμούλιαν [Rouben Mamoulian]. Ο Δρ. Τζέκυλ αποτελεί το πρότυπο του κλασικού μοτίβου του επιστήμονα που εφαρμόζει την επιστήμη πάνω του με καταστροφικά αποτελέσματα. Δηλώνει άκρατα την πάγια θέση όλων σχεδόν των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου: το κτηνώδες υπάρχει στην ανθρώπινη φύση.

Το 1933 ένας γιγαντιαίος γορίλας, ονόματι Κινγκ Κονγκ, κάτοικος ενός νησιού του Ειρηνικού, αφού ερωτεύεται μια νεαρή κοπέλα που του πρόσφεραν ως θυσία, συλλαμβάνεται και μεταφέρεται στη Νέα Υόρκη, για να καταλήξει να τρομοκρατεί ολόκληρη την πόλη από την κορυφή του Εμπάιρ Στέιτ Μπίλντινγκ, όπου και εξοντώνεται τελικά από πολεμικά αεροσκάφη. Ο *Κινγκ Κονγκ* (*King Kong*) των Μέριαν Κούπερ [Merian C. Cooper] και Έρνεστ Σέντσακ [Ernest B. Schoedsack] αποτελεί την ενσάρκωση όλων των φόβων της οικονομικής κρίσης και δεν αρκείται μόνο στη συμβολική γλώσσα της φαντασίας. Τα πρώτα πλάνα, άκρως ρεαλιστικά, μαρτυρούν την οικονομική εξαθλίωση που ακολούθησε το «κραχ». Για πρώτη φορά εδώ, η απειλή προέρχεται από την ίδια τη φύση, με τη μορφή ενός φανταστικού δημιουργήματός της, για να στραφεί εκδικητικά κατά των ανθρώπων, οι οποίοι όμως δεν σταματούν να την εκμεταλλεύονται με κάθε τρόπο. Φαίνεται έτσι να φέρνει ένα «πολύτιμο μήνυμα αυτογνωσίας στο φανταστικό κινηματογράφο: οι άνθρωποι ευθύνονται αποκλειστικά για την οργή δυνάμεων που προκαλούνται από την αφέλεια και την απληστία τους, το «Κακό» που αντιλαμβάνονται το εξαπολύουν οι ίδιοι στον εαυτό τους» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99, 1989, σελ. 70).

Από το 1935 και μετά, σχεδόν κάθε κινηματογραφική νύχτα με πανσέληνο, συνοδευόμενη από ουρλιαχτά λύκου, θα σηματοδοτεί τη μεταμόρφωση του πρωταγωνιστή του φανταστικού σε Λυκάνθρωπο, αρχής γενομένης από την ταινία *Ο Λυκάνθρωπος του Λονδίνου (The Werewolf of London)* του Στούαρτ Οούκερ [Stuart Walker]. Ο λυκάνθρωπος είναι ο μύθος που προσφέρεται για πλήρη εξερεύνηση του δυσυπόστατου του τέρατος. Μπορεί οι ιδιότητές του να θυμίζουν αυτές του Δρ Τζέκυλ (περιοδική και παροδική μεταμόρφωση), αλλά ο λυκάνθρωπος έχει όλα τα ελαφρυντικά με το μέρος του. Δεν προκάλεσε τη μοίρα του πειραματιζόμενος με άγνωστες επιστημονικές μεθόδους. Απλά βρέθηκε στο λάθος μέρος τη λάθος στιγμή. Στη γεμάτη απορία και απόγνωση φιγούρα του κρέμεται το διαχρονικό, αναπάντητο ερώτημα «γιατί σε εμένα». Δεν είναι άλλωστε τυχαίο ότι οι περισσότερες ταινίες με θέμα την λυκανθρωπία ρίχνουν το βάρος στη βασανισμένη από τύψεις ανθρώπινη πλευρά του ήρωα.

Την ίδια χρονιά παρουσιάζεται και η *Νύφη του Φρανκενστάιν (The Bride of Frankenstein)* του Τζέιμς Ουέλ, η πρώτη επίσημη ταινία-συνέχεια (sequel) του φανταστικού κινηματογράφου. Μολονότι ο επίλογος του *Φρανκενστάιν* το 1931 ήθελε το τέρας να πεθαίνει, φλεγόμενο από τα πυρά εξαγριωμένων χωρικών, η εμπορική απήχηση που είχε η ταινία σχεδόν επέβαλλε την αναβίωσή του. Το τέρας λοιπόν δεν πέθαινε, αλλά κατάφερε να δραπετεύσει και ο Δρ Φρανκενστάιν αναλάμβανε αυτή τη φορά να του δημιουργήσει μια σύντροφο, την περιβόητη Νύφη του. Η ταινία, αν και αποτελεί συνέχεια μιας πρωτότυπης ταινίας, κατάφερε να χτίσει το δικό της μύθο, με αποτέλεσμα να αναγνωρίζεται και να εξετάζεται ως αυτόνομο δημιούργημα. Το τέρας του Φρανκενστάιν δείχνει εδώ ξεκάθαρα τις ανθρώπινες καταβολές του, λειτουργώντας αμφίσημα: είναι τόσο εκφοβιστικός όσο και ανυπεράσπιστος. Οι «ανθρώπινες», σχεδόν παιδικές και αφελείς, πλευρές του τονίζουν με περισσότερη σαφήνεια. «Η *Νύφη του Φρανκενστάιν* είναι γεγονός ότι άνοιξε δρόμους, λειτουργώντας προτρεπτικά για μια πιο εκτεταμένη ψυχολογική διερεύνηση των χαρακτήρων του φανταστικού» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99, 1989, σελ. 70).

Η ταινία αυτή μας δίνει αφορμή να μιλήσουμε για μια ιδιαίτερη τάση του φανταστικού κινηματογράφου – την ύπαρξη συνέχειας μιας επιτυχημένης ταινίας. Όσο φανερό εφαρμογή και αν βρίσκει η τάση αυτή σε όλη την κινηματογραφική βιομηχανία, αποτέλεσε άτυπο κανόνα για τις περισσότερες ταινίες του

φανταστικού και απέκτησε ιδιαίτερη σημασία για το φανταστικό στοιχείο δίνοντας του μια επιπλέον διάσταση: εφόσον το φανταστικό στοιχείο συνδέεται με το «τέρας», με την ευρύτερη έννοια, η επιστροφή του μέσω μιας δεύτερης ταινίας επιβεβαιώνει την υπερφυσική του υπόσταση και ενισχύει την εκφοβιστική του λειτουργία (δεν μπορούμε να σκοτώσουμε το «τέρας», παρά μόνο να το απωθήσουμε προσωρινά).

Η συνέχεια και η διασκευή (remake) (πιστή ή όχι στον πρωτότυπο μύθο που στηρίχτηκε) αποτελούν ιδιαίτερους τύπους ταινιών. Μπορεί να εξετάζουμε το φανταστικό κινηματογράφο ως εξελικτικό είδος, έτσι όπως αυτό δομείται εμφανώς μέσα από τις εκάστοτε κυρίαρχες τάσεις και τύπους ταινιών μιας περιόδου, πρέπει όμως την ίδια στιγμή να έχουμε κατά νου την παράλληλη σταθερή ποικιλία παραγωγής ταινιών που ενδεχομένως δεν ευτύχησαν να δημιουργήσουν «σχολή» για να είναι έτσι η σημασία τους πιο αναγνωρίσιμη. Η παραγωγή αυτή έχει να κάνει περισσότερο με τον τύπο της συνέχειας και της διασκευής. Οι ταινίες αυτές αποκτούν ιδιαίτερη σημασία αφού στην ουσία προχωράνε το είδος ένα βήμα μπροστά στο χρόνο (ενδεχομένως συμβάλλουν και στην εξέλιξή του) παραπέμποντας όμως φανερά σε ένα προηγούμενο φιλμ.

Όσον αφορά τη διασκευή, συνήθως της αναγνωρίζεται ο λειτουργικός της και συμβάλλον ρόλος στο είδος, ως μιας εκ νέου ανάγνωσης ενός δεδομένου θέματος μέσα σε διαφορετικά ιστορικά και εθνικά πλαίσια, σε συνδυασμό με την καλλιτεχνική αξία της ταινίας και της ιδιαίτερης ματιάς του δημιουργού της. Παρόλα αυτά, δεν είναι σπάνιο και το φαινόμενο αντιμετώπισης του τύπου της διασκευής ως ένδειξη έλλειψης καινοτόμων ιδεών, μια τάση περισσότερο έκδηλη την τελευταία δεκαετία.

Ο τύπος της συνέχειας μιας ταινίας όμως είναι συνηθέστερα αυτός που φέρει αρνητική σημασία κυρίως λόγω του ότι είναι περισσότερο συνδεδεμένος με την εμπορική εκμετάλλευση. Η τάση της συνέχειας εντοπίζεται όπως είδαμε από τη «χρυσή» κιόλας δεκαετία του '30 και βρίσκει εξίσου εφαρμογή και στις μεταγενέστερες. Οι πρόσφατες δεκαετίες του '70 και του '80 όμως είναι αυτές που επιφορτίζουν τον τύπο της συνέχειας με αρνητική σημασία αφού, όπως θα δούμε, κάνουν την τάση αυτή επιβεβλημένη αρχή, ένα είδος μόδας. Η συνέχεια όμως, αν εξεταστεί τόσο σαν ανεξάρτητη, αυτόνομη ταινία, αλλά περισσότερο σαν μεταβαλλόμενη τάση, μπορεί να βοηθήσει στην εξαγωγή χρήσιμων

συμπερασμάτων σχετικά με τον τρόπο που το κοινό αντιλαμβάνεται μια ταινία αλλά και το φανταστικό στοιχείο γενικότερα.

Το κοινό σε ένα βαθμό εκπαιδεύτηκε με το χρόνο και μέσα από την τάση αυτή να βλέπει το φανταστικό στοιχείο διαφορετικά, περιμένοντας υποσυνείδητα και υπομονετικά την άδηλη επιστροφή του. Επίσης τόσο η συνέχεια όσο και η διασκευή βοηθάει επιπλέον στην γνώση του τρόπου που ερμηνεύουν μια ταινία (αλλά και το φανταστικό κινηματογράφο γενικότερα) οι ίδιοι οι δημιουργοί και περαιτέρω οι κριτικοί και οι ερευνητές του είδους. Σε τελική ανάλυση δηλαδή, η συνέχεια και η διασκευή αποτελούν ένα επιπλέον εργαλείο στην πολλαπλή ερμηνεία του φανταστικού. Δεν είναι καθόλου τυχαία λοιπόν η επιλογή της *Νύφης του Φρανκενστάιν* μέσα στη παρούσα διαδικασία διερεύνησης και ερμηνείας του είδους, και λειτουργεί πολλαπλά: αποτελεί ενδεικτικό δημιουργικής συνέχειας επισημαίνοντας την παράπλευρη, πολλές φορές παραμελημένη, δράση και συμβολή των συνεχειών στο είδος και εντοπίζει μια επιπλέον τάση του φανταστικού κινηματογράφου που επιδέχεται πολλαπλών προσεγγίσεων.

Όλες οι παραπάνω ταινίες εισήγαγαν βασικά μυθολογικά μοτίβα στο χώρο του φανταστικού κινηματογράφου τα οποία, όλα ανεξαιρέτως, δοκιμάστηκαν στο πέρασμα του χρόνου, εξελίχθηκαν και αναπροσαρμόστηκαν, συντροφεύοντας τα τέρατά τους ως και στις μέρες μας. Δεν είναι υπερβολή ότι η εξελικτική πορεία των «κλασικών» αυτών τεράτων φανερώνει μερικώς την διαδικασία εξέλιξης του φανταστικού κινηματογράφου.

Μετά το 1935, φαίνεται να κλείνει ο πρώτος κύκλος του φανταστικού. Η παραγωγή συνεχίζεται, αλλά οι ταινίες, «αδύναμες να συναγωνιστούν τις αρχικές επιτυχίες, περνούν γρήγορα από το εμπορικό κύκλωμα στην αφάνεια.» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99, 1989, σελ. 70)

2.4. Όταν ένα τέρας φεύγει σκορπάει αμφιβολίες – Δεκαετία του 1940

Οι μύθοι των τεράτων που εισήχθησαν την προηγούμενη δεκαετία αρχίζουν σταδιακά να εξασθενούν. Αφού γνωρίσουν κάποιες συνέχειες και διασκευές, με λιγότερη ή περισσότερη επιτυχία, φτάνουν στα μέσα της δεκαετίας στην «παρωδία», με τύπους ταινιών που εμπλέκουν συνήθως δύο ή και περισσότερα τέρατα σε κοινό αφηγηματικό πλαίσιο. Μολαταύτα, οι παρωδίες «υπήρξαν φροντισμένες παραγωγές και όχι συμπτώσεις, με συγκεκριμένο ιστορικό ρόλο. Τέτοιες ταινίες δεν αποτελούσαν βέβαια μια προτροπή για επιστροφή στις μόδες του '30, μα την ασυνείδητη παρακμή του μεγάλου μύθου των Ονομαστών Τεράτων» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 100, 1989, σελ. 34)

Αυτό που φαίνεται να χαρακτηρίζει παρόλα αυτά τον αμερικάνικο φανταστικό κινηματογράφο της δεκαετίας του '40 είναι τα αποτελέσματα της συνεργασίας του παραγωγού Βαλ Λιούτον [Val Lewton] της εταιρίας RKO με το σκηνοθέτη Ζακ Τουρνέρ [Jacques Tourneur] και η δημιουργία ταινιών που εισήγαγαν στον φανταστικό κινηματογράφο της εποχής μια νέα τάση. Οι ταινίες αυτές εγκαταλείπουν τις «κλασικές» απεικονίσεις των τερατωδών μορφών και της σχετικής βίας. Ενώ θεματικά ασχολούνται με το ανορθολογικό στοιχείο καλλιεργώντας το φόβο, αυτό γίνεται χωρίς ποτέ το ανορθολογικό να φανερώνεται. Το φανταστικό στοιχείο λοιπόν αφαιρείται από τη σύνθεση της εικόνας, δίνοντας έτσι στο θεατή πιο ενεργό ρόλο και δημιουργία προσωπικής ερμηνείας των καταστάσεων. Έχουμε έτσι έναν κινηματογράφο «νύξεων, διαφορούμενων γεγονότων και υπαινιγμών σχετικά με το τι είναι πραγματικό και τι δημιούργημα της φαντασίας: μέσα από την παρατεινόμενη αβεβαιότητα, τα δύο έμοιαζαν να συγκλίνουν. Το κρίσιμο συστατικό στη «συνταγή» Τουρνέρ αφορά λοιπόν το βασικό διαφορούμενο: η τάξη του κόσμου βρίσκεται σε συνεχή, αν και κρυφή, τρικυμία, καθώς το φανταστικό στοιχείο συγκαλύπτεται από την πραγματικότητα, αλλά υπάρχει ήδη φανερά στην ατμόσφαιρα, έτοιμο να ξεχυθεί στην επιφάνεια ανά πάσα στιγμή» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 100, 1989, σελ. 33). Χαρακτηριστική ταινία του Τουρνέρ που καλλιεργεί το κλίμα αυτό είναι το *Άνθρωποι Γάτες* (*Cat People* – 1942), στην οποία ο Όλιβερ είναι ερωτευμένος με την Ιρένα, η οποία πιστεύει ότι μεταμορφώνεται σε ένα επικίνδυνο αιλουροειδή, από το ίδιο της το πάθος. Αν και η Ιρένα φαίνεται πειστική στα όσα λέει, ο Όλιβερ, μαζί με το θεατή, δεν γίνεται ποτέ μάρτυρας της αλλαγής αυτής, αδυνατώντας, έτσι, να ερμηνεύσει την

κατάσταση. «Στη διάρκεια της ιστορίας, η ανυπομονησία του κοινού αυξάνεται όσο η κατάφαση αποφεύγεται» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 100, 1989, σελ. 33).

Οι ταινίες που παρήγαγε ο Val Lewton στο RKO κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '40 θεωρούνται σημαντικές επιπλέον, γιατί συχνά τοποθετούσαν τις ιστορίες τους μέσα σε ένα αναγνωρίσιμα μοντέρνο κόσμο. Το δράμα συχνά λάμβανε χώρα μέσα στη μοντέρνα Αμερικάνικη πόλη.¹⁸

Η νέα αυτή τάση φαίνεται να δημιουργείται, κατοπτρίζοντας μια εποχή όπου η Αμερική περνάει άλλη μια περίοδο ψυχολογικής αστάθειας και αμφιβολίας. Το 1941 δέχεται επίθεση από την Ιαπωνία και εμπλέκεται στον Δεύτερο παγκόσμιο Πόλεμο, ανοίγοντας ουσιαστικά δύο μέτωπα. Η αμερικάνικη δύναμη χρειάζεται συμπαράσταση. Τα κινηματογραφικά επίκαιρα έρχονται να συμβάλλουν στην τόνωση του αμερικανικού ηθικού και να φέρουν τον πόλεμο στα κεντρικά αμερικάνικα σινεμά. «Το κύμα του ρεαλισμού, που επέβαλαν οι καθημερινές μυθοπλασίες των επικαίρων, υπερέκρασε τα φανταστικά φόβητρα». (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 100, 1989, σελ. 32) Η ρεαλιστική φρίκη που απεικονίζουν φαίνεται να μην αφήνει τίποτα για το φανταστικό κινηματογράφο. Οι «καθαρές», διαφορούμενες εικόνες του Τουρνέρ μπορούν να ειπωθούν και ως ένα είδους υποσυνείδητης αποστασιοποίησης.

2.5. Ο απειλητικός εξωγήινος, τα μεταλλαγμένα όντα και γιατί όταν ένα τέρας επανέρχεται σκορπάει τον τρόμο – Δεκαετία του 1950

Μια σημαντική αλλαγή αρχίζει να συμβαίνει στον φανταστικό κινηματογράφο μετά τα μέσα του '50, η οποία μπορεί να θεωρηθεί ότι διαιρεί το είδος σε δύο ξεχωριστά «πεδία δράσης». Το πρώτο από αυτά εκτείνεται από τις αρχές του '30 μέχρι τα μέσα του '50 και χαρακτηρίζεται από την επικράτηση της Αμερικάνικης ταινίας του φανταστικού κινηματογράφου. Φυσικά, μπορούμε να βρούμε κάποιες λίγες μη αμερικάνικες ταινίες την περίοδο αυτή και σημαντική θεωρείται η

¹⁸ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

εισαγωγή μη αμερικάνικου δημιουργικού προσωπικού στον αμερικάνικο κινηματογράφο του φανταστικού, αλλά, παρόλα αυτά, το είδος είναι, σχεδόν ολοκληρωτικά, αμερικάνικης παραγωγής μέχρι και το '50. Το δεύτερο πεδίο ξεκινάει στα τέλη του '50 και χαρακτηρίζεται από παραγωγή ταινιών φανταστικού κινηματογράφου σε διεθνή βάση. Η Αμερική δεν έχει πια το μονοπώλιο στο είδος. Αναπτύσσονται σημαντικά κέντρα παραγωγής μετά τα μέσα του '50 και καθ' όλη τη διάρκεια του '60 στη Βρετανία, Ιταλία και Ισπανία, με μη Ευρωπαϊκές χώρες να εισέρχονται μετέπειτα στο είδος.¹⁹

Αρκετοί παράγοντες συνέβαλλαν στο να προκληθεί αυτή η αλλαγή από το ένα πεδίο δράσης στο άλλο. Το παραδοσιακό σύστημα Χολιγουντιανών στούντιο διαλύθηκε το πρώτο μισό της δεκαετίας του '50 ως αποτέλεσμα της αντιμονοπωλιακής νομοθεσίας των ΗΠΑ και αυτό έδωσε ευκαιρίες σε ανεξάρτητους παραγωγούς, τόσο στην Αμερική όσο και αλλού. Η θέση του κινηματογράφου μέσα στη δυτική κοινωνία άλλαξε. Ο αριθμός των θεατών του κινηματογράφου μειώθηκε σημαντικά ως αποτέλεσμα της επαναφοράς των δραστηριοτήτων ελεύθερου χρόνου μέσα στην οικογενειακή εστία, με πιο εμφανή αιτία αυτής της αυξανόμενης τάσης επιστροφής στο σπίτι να είναι η αναπτυσσόμενη σημασία της τηλεόρασης ως επικοινωνιακό μέσο. Η μέση ηλικία των θεατών του κινηματογράφου έπεσε και το σινεμά έγινε περισσότερο από ποτέ μέσο του νεαρού ανθρώπου. Την ίδια στιγμή, τόσο στην Αμερική όσο και σε μεγάλο μέρος της δυτικής Ευρώπης υπήρξε μια σταδιακή χαλάρωση της λογοκρισίας, διευκολύνοντας έτσι και την παραγωγή νέων μορφών ταινιών φανταστικού κινηματογράφου.²⁰

Η περίοδος «ασφάλειας» και «κλειστής» αφήγησης που ίσχυε ως τώρα φαίνεται σταδιακά να εγκαταλείπεται για μια αφήγηση «εισβολής», «η οποία συνοψίζεται στη φράση 'Συνέχισε να ανησυχείς και αγάπα το κράτος'», που μένει μερικές φορές «ανοιχτή», καθώς το φανταστικό στοιχείο απειλεί να επιστρέψει (Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002, σελ. 231). Η μετάβαση αυτή ολοκληρώνεται στα τέλη της επόμενης δεκαετίας με την επικράτηση της «παρανοϊκής» περιόδου, όπως θα δούμε.²¹

¹⁹ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

²⁰ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

²¹ Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002

Η δεκαετία του '50 χαρακτηρίζεται εν μέρει από τη σχεδόν αποκλειστική ενασχόληση του αμερικάνικου φανταστικού κινηματογράφου με την επιστήμη. Το φανταστικό στοιχείο αποκτά, εντός της κινηματογραφικής πραγματικότητας, επιστημονική εξήγηση ύπαρξης. Η φανταστική - επιστημονικοφανής απειλή μπορεί να διαχωριστεί σε δύο μορφές: εξωγήινοι και μεταλλαγμένα όντα.

Οι εξωγήινοι, παρθένο θέμα για το φανταστικό κινηματογράφο ως τότε, διακρίνονται κυρίως για την ιμπεριαλιστική τους τάση και την εχθρική τους διάθεση. Παίρνοντας κάθε είδους απίθανη μορφή, με τη βοήθεια των πλαστικών κουστουμιών της εποχής, αναδεικνύονται σε στιγμιαία κινηματογραφική μόδα. Η θεματολογία των ταινιών αυτών γνώρισε άπειρες παραλλαγές. Δύο μοτίβα που μπορούμε να διακρίνουμε είναι αυτό της εισβολής και της εξερεύνησης. Στο πρώτο, οι εξωγήινοι έχουν αρχίσει να συρρέουν στη γη, για να κατακτήσουν, να αποικήσουν ή να καταστρέψουν τον πλανήτη μας. Σύμφωνα με το μοτίβο της εξερεύνησης, οι γήινοι είναι αυτοί που ταξιδεύουν σε άγνωστους πλανητικούς τόπους, για να έρθουν σε επαφή με τους εχθρικούς αυτόχθονες.

Τα μεταλλαγμένα όντα (κυρίως ζώα, αλλά και άνθρωποι) είναι θύματα επιστημονικού ατυχήματος ή της ραδιενέργειας, εξ αιτίας των οποίων η φυσιολογική τους εμφάνιση μεταλλάσσεται, με κυρίαρχο τύπο αυτόν της υπερβολικής αύξησης μεγέθους, καθιστώντας τα έτσι απειλητικά για την υπόλοιπη ανθρωπότητα.

Τα παραπάνω θέματα έχουν ως τόπο δράσης τους σχεδόν εξ ολοκλήρου την Αμερική. Στα πλαίσια της αφήγησης έχουμε «μια πιο θετική άποψη περί της επιστήμης ως βασικά ευεργετικής και τιθέμενης στην υπηρεσία του ανθρώπου, αν και επιρρεπής σε ατυχήματα, συνδυασμένη με μια πλήρη εμπιστοσύνη στις στρατιωτικές και λοιπές αρχές που τίθενται εναντίον απόκοσμων κινδύνων» (Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002, σελ. 231).

Τα θέματα της περιόδου αυτής δεν θα μπορούσαν να αντανakλούν εμφανέστερα τους νεοεισαχθείς χαρακτηριστικούς φόβους της εποχής.

Η πρώτη μορφή φανταστικής απειλής (εξωγήινοι) αναπτύσσεται στην περίοδο της σιωπηλής έντασης του ψυχρού πολέμου και του μεταπολεμικού μακαρθισμού και εκφράζει μια τάση «ξеноφοβίας», όπου «Καλό είναι η πατρίδα, η προγραμματισμένη κοινωνική τάξη, ο υπνωτισμένος οικογενειακός πυρήνας και η συντήρησή του – πράγματα που αναγνωρίζουν όλοι εύκολα. Κακό είναι... απλά, ότι έρχεται απ' έξω» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος»,

Βαβέλ, τ. 101, 1989, σελ. 40). Οι απειλητικοί εξωγήινοι, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, έχουν ως πατρίδα τους τον Άρη, τον «κόκκινο» πλανήτη, εκφράζοντας, έτσι, τον καλλιεργημένο, αδικαίωτο φόβο μιας επερχόμενης εισβολής του κομμουνισμού, ωσάν απειλητικό ‘τέρας’. Επιπλέον, από το 1947²² και μετά, η αμερικάνικη κοινή γνώμη κατακλύζεται από αναφορές «μαρτυριών» για «κινούμενα φώτα» στον ουρανό. Πολλές μορφές αποδόθηκαν σε εκείνα τα φώτα, η δημοφιλέστερη όμως ήταν αυτή του «ιπτάμενου δίσκου». Για τα επόμενα σχεδόν 20 έτη από τότε, τα περιοδικά επιστημονικής φαντασίας θα φιγουράρουν στα περίπτερα με φανταχτερά εξώφυλλα εξωγήινων τεράτων και διαστημικών οχημάτων.²³

Χαρακτηριστικές ταινίες, *To Πράγμα* (*The Thing From Another World* - 1951) του Κρίστιαν Νάιμπυ [Christian Nyby] και *Οι Άνθρωποι του Τρόμου* (*Invasion of the Body Snatchers*– 1956) του Ντον Σήγκελ [Don Siegel]. Στο πρώτο, μια φυτική εξωγήινη ύπαρξη περισυλλέγεται από ένα φυλάκιο των ΗΠΑ στο Βόρειο Πόλο. Αρχικά παγωμένο, το πλάσμα επιστρέφει στη ζωή για να μεταμορφωθεί σε μια αιμοδιψής οντότητα που σκοτώνει τους ανθρώπους. Αφού οι επιστήμονες, που θέλησαν αρχικά να το περιμαζέψουν και να το συνεφέρουν, πεθαίνουν, επιστρατεύεται ένα στρατιωτικό κλιμάκιο που το εξοντώνει τελικά με χρήση ηλεκτρισμού. Ο στρατός αποδυνκνείται ικανός εκεί όπου η επιστήμη αποτυγχάνει. Η ταινία εκφράζει έτσι επιπλέον έναν απροκάλυπτο μιλιταρισμό και αντανακλά ταυτόχρονα το χαρακτηριστικό κλίμα της παράνοιας και της κινδυνολογίας για το μέλλον με τη φράση του τέλους: «Μπορεί να ξανάρθουν, φρουρείτε τους ουρανούς!». Η δεύτερη ταινία, που αποτελεί την πεμπτουςία του κλίματος της παράνοιας που είχε ταυτιστεί με το φανταστικό κινηματογράφο της δεκαετίας του ’50, αφηγείται την κατάληψη μιας κωμόπολης της Καλιφόρνια από εξωγήινους. Οι εισβολείς είναι φυτικοί οργανισμοί οι οποίοι αντικαθιστούν τους κατοίκους, ενώ κοιμούνται, με πανομοιότυπους ανθρώπους – φυτά. Ο ύπνος μετατρέπεται σε εφιάλτη και οι άνθρωποι αντικαθίστανται χωρίς προειδοποίηση με ρέπλικες, πανομοιότυπα αντίγραφα με αλλοτριωμένα αισθήματα. Εμφανής τόσο η

²² Η «Επιτροπή Αντιαμερικανικών Ενεργειών» του Μακ Κάρθι συνεδρίασε για πρώτη φορά στην Ουάσινγκτον, στις 18 Οκτωβρίου 1947 (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003)

²³ www.mosterzine.com

αλληγορία του «ολοκληρωτισμού», αντανάκλαση της μακαρθικής περιόδου, όσο και ο φόβος μιας καθολικής αλλοτροίωσης. Και οι δύο ταινίες γνώρισαν διασκευές. Η πρώτη το 1982 από τον Τζον Κάρπεντερ και η δεύτερη το 1978 από τον Φίλιπ Κάουφμαν και το 1993 από τον Έιμπελ Φεράρα, σαφώς ενταγμένες μέσα στο διαφορετικό ιστορικό πλαίσιο της εποχής τους.²⁴

Η δεύτερη μορφή φανταστικής απειλής (μεταλλαγμένα πλάσματα) σχετίζεται ξεκάθαρα με τον κόσμο της μοντέρνας επιστημονικής Αμερικής του οποίου τα επιτεύγματα θεωρούνται τόσο θαυμαστά όσο και επικίνδυνα για την ανθρωπότητα. «Μετά την έκρηξη της ατομικής βόμβας στη Χιροσίμα (6 Αυγούστου 1945), νέος φόβος κυρίευσε συλλογικά την ανθρωπότητα: ο φόβος της πυρηνικής καταστροφής και της ραδιενέργειας» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ. 286). Η αγωνία «της πρώιμης ατομικής εποχής ενσαρκωνόταν στην υπόνοια πως η ανθρώπινη επέμβαση στις στοιχειακές δυνάμεις θα έφερνε την καταστροφή και ακόμη περισσότερο, πως οι απλοί θνητοί θα ήταν αυτοί που τελικά θα πλήρωναν την επιστημονική αλαζονεία» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 101, 1989, σελ. 42)

Χαρακτηριστικές ταινίες της θεματικής αυτής είναι η *Tarantula* (1955), *The Amazing Colossal Man* (1957) και *Η Μύγα* (*The Fly* – 1958). Στην πρώτη, μια αράχνη μολύνεται εξαιτίας ενός επιστημονικού ατυχήματος και μεγαλώνει σε γιγαντιαίες διαστάσεις, απειλώντας τους κατοίκους μιας πόλης. Αφού αποτυγχάνουν να τη σταματήσουν με σφαίρες και εκρηκτικές ύλες τη λύση προσφέρει η πολεμική αεροπορία των ΗΠΑ. Στη δεύτερη, ένας αξιωματικός χτυπιέται από ατομική έκρηξη με αποτέλεσμα να χάσει το αρχικό του σώμα · το νέο του κορμί, άτριχο και γιγαντιαίο, σύντομα μετατρέπεται σε απειλή. Στην ταινία *Η Μύγα* του Κερτ Νιούμαν [Kurt Neumann] έχουμε μια παραλλαγή του θέματος του Δρ Τζέκυλ, όπου «επιστήμονας εφαρμόζει στον εαυτό του την επιστημονική ανακάλυψή του με καταστροφικά αποτελέσματα», αλλά εδώ η μετάλλαξη του ανθρώπου σε άνθρωπο - μύγα είναι μόνιμη. Η εισπρακτική επιτυχία της *Μύγας* έφερε δύο συνέχειες. Σημαντική είναι η οριακά θεωρούμενη διασκευή της το 1986 από τον Νταϊήβιντ Κρόνενμπεργκ, που κράτησε το βασικό μύθο, αλλά εξέτασε τις συνέπειες στον επιστήμονα με διαφορετικό τρόπο, έχοντας

²⁴ Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979

όμως τη δυνατότητα να φτιάξει και να δείξει εικόνες απαγορευτικές για τη δεκαετία του '50, τόσο από πλευράς τεχνολογίας και ειδικών εφέ, όσο και από ηθικής πλευράς.²⁵

Εκτός όμως από τους εξωγήινους και τα μεταλλαγμένα πλάσματα, η εταιρία Universal, τροφοδότης των «κλασικών» τεράτων τη δεκαετία του '30, φέρνει επιπλέον στο προσκήνιο μια νέα περιστασιακή μόδα, αυτή των προϊστορικών τεράτων. Απόλυτος εκφραστής αυτής της τάσης είναι η ταινία *Τρόμος της Μαύρης Λίμνης* (*The Creature from the Black Lagoon* – 1954) του Τζακ Άρνολντ [Jack Arnold], όπου επιστήμονες ανακαλύπτουν σε έναν παραπόταμο του Αμαζονίου το εν λόγω τέρας. Η ταινία αποτέλεσε εμπορική επιτυχία και δημιούργησε δύο συνέχειες.

Το 1957, επίσης, έχουμε την εμφάνιση μιας ομάδας ταινιών με πρωταγωνιστές έφηβους, οι οποίες φαίνεται ως εκ τούτου να απευθύνονται σε θεατές νεαρής ηλικίας. Σε αυτή την ομάδα ταινιών τα θέματα είναι μερικά από τα «κλασικά» τέρατα της δεκαετίας του '30 και η μεταμόρφωση εφήβων σε αυτά. Φαίνεται να είναι ένα άμεσο αποτέλεσμα της εμφάνισης της τηλεόρασης και της επακόλουθης έλλειψης θεατών μεγαλύτερης ηλικίας. Οι έφηβοι, που έβγαιναν για ρομαντικά ραντεβού στο σινεμά, υπήρξαν πιο αξιόπιστοι θεατές. Πιο γνωστές από αυτές είναι οι: *Ήμουν ένας Έφηβος Λυκάνθρωπος* (*I Was a Teenage Werewolf*) και *Ήμουν ένας Έφηβος Φρανκενστάιν* (*I Was a Teenage Frankenstein*). Χαρακτηριστικά στην πρώτη, έχουμε την ανεπιθύμητη μεταμόρφωση ενός γυμνασιόπαιδου σε λυκάνθρωπο, η οποία μπορεί να ταυτιστεί έως ένα βαθμό με τον έφηβο, που βλέπει κατά την εφηβεία το σώμα του να αλλάζει με εκπληκτικούς ρυθμούς και συχνά βιώνει τις αλλαγές ως τερατώδεις.²⁶

Ενώ η Αμερική απεικόνιζε τα φαντάσματα της συνείδησης της με μεταλλαγμένα πλάσματα, η Ιαπωνία προσωποποίησε τη βιωμένη φρίκη της ατομικής βόμβας σε ένα τέρας ονόματι *Γκοτζίρα* (γνωστό στη Δύση ως *Γκοτζίλα*). Η ταινία *Γκοτζίλα, το τέρας του αιώνα* (*Gojira* - 1954) του Ινοσίρο Χόντα, που μπορεί έως ένα βαθμό να ειδοθεί και ως αντίκτυπο της μόδας των αμερικάνικων προϊστορικών τεράτων, απεικονίζει ένα γιγαντιαίων διαστάσεων δεινόσαυρο που αφυπνίζεται από μια πυρηνική έκρηξη και αναδύεται από τα βάθη του Ειρηνικού

²⁵ Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 100, 1989

²⁶ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

Ωκεανού για να ισοπεδώσει το Τόκιο, επανεγγράφοντας έτσι με έναν εξορκιστικό τρόπο την καταστροφή της Χιροσίμα. Ο Γκοτζίλα γνώρισε μεγάλη επιτυχία στην Ιαπωνία και αρκετές συνέχειες. Ένα ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι ενώ στην πρώτη ταινία το τέρας είναι ένας απειλητικός για την ανθρωπότητα καταστροφέας, στις συνέχειες τάσσεται στο πλευρό της Ιαπωνίας, μαχόμενος άλλα απειλητικά τέρατα.²⁷

Όπως προείπαμε, η δεκαετία του '50 σηματοδοτεί τη διεθνοποίηση του φανταστικού κινηματογράφου. Ο ισχυρότερος «αντίπαλος» του αμερικάνικου φανταστικού έρχεται από την Αγγλία στα τέλη της δεκαετίας.

Η Αγγλία είχε σποραδικά δώσει κάποια λίγα δείγματα φανταστικού κινηματογράφου, αλλά είναι το 1957 που θα ξεκινήσει έναν παραγωγικό κύκλο ταινιών ο οποίος θα διαρκέσει μέχρι και τα μέσα του '70. Η πρωτοφανής αυτή έξαρση του φανταστικού στην Αγγλία φαίνεται να εκφράζει το αίσθημα ανησυχίας και εθνικής ανασφάλειας που δημιουργήθηκε στο μέσο Άγγλο εξαιτίας της παρακμής της αυτοκρατορίας. «Μετά τη λήξη του πολέμου, σε διεθνές επίπεδο, άρχισε μια σταδιακή παρακμή της αγγλικής αποικιοκρατίας. Νέα κράτη δημιουργούνταν, νέοι δεσμοί σφυρηλατούνταν. Την αποικιοκρατική Μεγάλη Βρετανία διαδέχθηκε η Κοινοπολιτεία» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2003, σελ. 323). Ως άμεση αντανάκλαση αυτού η δράση των ταινιών μετατοπίζεται στην Αγγλία.

Ο αγγλικός φανταστικός κινηματογράφος είναι συνδεδεμένος με την εταιρία Hammer και το σκηνοθέτη Τέρενς Φίσερ [Terence Fisher]. Η Hammer αναβιώνει σχεδόν όλα τα «κλασικά» τέρατα της δεκαετίας του '30, αναπροσαρμόζοντάς τα όμως στα νέα δεδομένα της εποχής, τόσο θεματικά, όσο και αισθητικά. Η ταινία *Η Μάσκα του Φρανκενστάιν* (*Curse of Frankenstein* – 1957) του Τέρενς Φίσερ, εγκαινίασε τον κύκλο. Το βάρος εδώ όμως δίνεται στο δημιουργό και όχι στο δημιούργημα, όπως στο *Φρανκενστάιν* του 1931. «Στον τρελό επιστήμονα του '30 αντιπαρατίθεται ένα πρόσωπο οικείο, αμφιλεγόμενο και αινιγματικό, σαγηνευτικό και επικίνδυνο: ο Δρ Φρανκενστάιν είναι η αρνητική και ταυτόχρονα η θετική πλευρά της επιστήμης» (Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979, σελ. 78).

²⁷ Κολιοδήμος Δημήτρης, *Τα Τέρατα στην Οθόνη*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1983

Αυτό που μπορεί κάποιος επίσης να διακρίνει, όσο πλησιάζουμε στα τέλη του '50, και που γίνεται εμφανές στην επόμενη δεκαετία στο χώρο του φανταστικού, είναι μια νέα αισθητική της καλλιέργειας του φόβου, η οποία μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα είδος «αισθητικής του σοκ». Οι σκηνές που προορίζονται για να τρομάξουν το θεατή γίνονται πιο προκλητικές και σκληρές και η εικόνα-σοκ αρχίζει να λειτουργεί αυτή καθ' αυτή ως θέαμα και ατραξιόν.²⁸ Είπαμε ήδη ότι η λογοκρισία είχε αρχίσει σταδιακά να χαλαρώνει και η πρόκληση του φόβου, αναπόσπαστο κομμάτι του φανταστικού κινηματογράφου, έβρισκε έτσι νέους τρόπους να επιτευχθεί.

2.6. Όταν «Η φαντασία στην παγκόσμια εξουσία» γίνεται πράξη, κανείς δεν μπορεί πια να είναι σίγουρος για το αποτέλεσμα – Δεκαετία του 1960

Η διεθνής παραγωγή ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου μπορεί να ξεκίνησε δειλά στα τέλη της προηγούμενης δεκαετίας, αλλά καθιερώνεται μέσα στα χρόνια του '60. Η Αγγλία, η Ιταλία, η Ισπανία, το Μεξικό αναπτύσσουν δικές τους εθνικές εταιρίες παραγωγής και εισάγουν στο χώρο του φανταστικού νέες φόρμες και νέους σκηνοθέτες. Κάποιοι από αυτούς, όπως ο Ιταλός Μάριο Μπάβα, δημιουργούν σχολή και επηρεάζουν μεταγενέστερους δημιουργούς. Λίγες από τις ταινίες του Μπάβα ανήκουν ξεκάθαρα στο χώρο του φανταστικού κινηματογράφου, αλλά αυτό το συγκεκριμένο στυλ που χαρακτηρίζει το έργο του διαπερνά όλα του τα φιλμ: μπαρόκ λυρισμός, ευφάνταστες σκηνές απεικόνισης της βίας και διάχυτος ερωτισμός. «Ακριβώς επειδή οι ιδέες του Μπάβα εμφανίστηκαν τόσο καίριες, οι ίδιες αυτές ιδέες πάρθηκαν και μεταφράστηκαν, παραφράστηκαν και αντιγράφηκαν μέχρι εξαντλήσεως, σε όλα τα μήκη και τα πλάτη ενός ραγδαία εξελισσόμενου φανταστικού κινηματογράφου» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 104, 1989, σελ. 81). Χαρακτηριστική ταινία του Μπάβα, που ανήκει θεματικά στο φανταστικό

²⁸ Jancovich Mark, *Horror, The Film Reader*, Routledge, London & New York, 2002

κινηματογράφο, είναι *Η Μάσκα του Δαίμονα* (*Black Sunday / La Maschera del Demonio* – 1960), η πρώτη του ταινία, όπου μια κοπέλα του 17^{ου} αιώνα, που κατηγορείται ως μάγισσα και οδηγείται σε μαρτυρικό θάνατο, επανέρχεται για να τιμωρήσει τους απόγονους αυτών που την καταδίκασαν.

Στην Αμερική, μετά την επέλαση των εξωγήινων και των μεταλλαγμένων της προηγούμενης δεκαετίας, διακρίνεται μια τάση επιστροφής σε γοτθικά ντεκόρ, τάση που συνδέεται περισσότερο με τις ταινίες του Ρότζερ Κόρμαν. Το όνομα όμως του σκηνοθέτη-παραγωγού Κόρμαν είναι κυρίως ταυτισμένο, όχι τόσο με τη χρήση γοτθικών σκηνικών, όσο για έναν νέο τύπο ταινίας που φαίνεται να καθιέρωσε, τις αποκαλούμενες «ταινίες εκμετάλλευσης». Η φόρμουλα των «ταινιών εκμετάλλευσης» κατά Κόρμαν είναι η εξής: «δίνεις στον κόσμο αυτό που θέλει, με το μικρότερο δυνατό κόστος παραγωγής. Δηλαδή... μια ταινία φαστ-φούντ» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 102, 1989, σελ. 82). Καμιά από τις ταινίες του δεν θεωρήθηκε εμπορική αποτυχία και όντας υπέρ-παραγωγικός κατάφερε να γυρίσει πάνω από 50 μέσα σε μια δεκαπενταετία (μέσα του '50 έως αρχές του '70). Αν και λίγες ταινίες του Κόρμαν μπορούν να καταταχθούν ξεκάθαρα στο φανταστικό, ο τύπος της «ταινίας εκμετάλλευσης» χαίρει αναφοράς κυρίως λόγω του αντίκτυπου που είχε αυτή η τάση στο μεταγενέστερο φανταστικό κινηματογράφο. «Ο Κόρμαν δημιούργησε μια ολόκληρη σχολή που ακολούθησαν ένα σωρό ανεξάρτητες εταιρίες παραγωγής» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 102, 1989, σελ. 81). Παρόλα αυτά οι ταινίες του δεν υπολείπονται ευαισθησίας και ιδιαίτερου στυλ, με μια διάθεση ψυχαναλυτικής προσέγγισης σε αρκετές και ένα μακάβριο, «μαύρο» χιούμορ σε άλλες. Από τις πιο γνωστές του ταινίες θεωρούνται αυτές που αποτελούν το λεγόμενο «κύκλο του Πόε», οκτώ ελεύθερες διασκευές διηγημάτων του Πόε τις οποίες ο Κόρμαν προσεγγίζει με μια ψυχαναλυτική προβληματική.

Την ίδια περίοδο στην Αγγλία, πέρα από την εταιρία Hammer και τη μόδα των γοτθικών μύθων των «τεράτων» που επανέφερε, έχουμε την εμφάνιση του φανταστικού στοιχείου με τη μορφή απειλητικών πνευμάτων /φαντασμάτων που στοιχειώνουν ένα χώρο.²⁹ Το 1961 βλέπουμε την ταινία *Μια Μορφή στο*

²⁹ Στην Αμερική μια παρόμοια τάση υπάρχει ήδη από το 1958 με ταινίες του σκηνοθέτη Γουίλιαμ Κασλ [William Castle], οι οποίες όμως ως επί το πλείστον δεν εντάσσονται στο φανταστικό

Παράθυρο (The Innocents) του Jack Clayton, η οποία όμως εξετάζει περισσότερο την κατάληψη δύο μικρών παιδιών από πνεύματα, και δύο χρόνια μετά έχουμε την ταινία *Ο Στοιχειωμένος Πύργος (The Haunting)* του Ρόμπερτ Γουάιζ [Robert Wise] με θέμα ένα «κλασικό» στοιχειωμένο σπίτι. Το θέμα του στοιχειωμένου σπιτιού και των πνευμάτων έχει απασχολήσει το φανταστικό κινηματογράφο και στο παρελθόν, αλλά είναι αυτή η ταινία που φαίνεται να αξιοποιεί πλήρως την ιδέα μιας διάχυτης απειλής που δεν έχει συγκεκριμένη μορφή ορατού «τέρατος», αλλά υποδηλώνεται μέσω μεταφυσικών φαινομένων. Η θεματική των στοιχειωμένων σπιτιών, όταν η σκηνοθεσία δεν εξαντλείται σε γραφικές απεικονίσεις τεράτων–πνευμάτων, δίνει την ευκαιρία απόδοσης ενός υποβλητικού φόβου που προέρχεται από το απερίγραπτο. Και οι δύο ταινίες φαίνεται να αντανακλούν ένα ορισμένο ενδιαφέρον της εποχής για την παραψυχολογία.

Αυτό όμως που χαρακτηρίζει τη δεκαετία αυτή είναι η σταδιακή μεταβολή της «κλειστής /ανοιχτής» αφήγησης των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου σε «μια «ανοιχτή» αφήγηση «μεταμόρφωσης» (που αντιπροσωπεύεται από την προειδοποίηση ‘*Μην εμπιστεύεσαι κανέναν, ούτε τον ίδιο σου τον εαυτό*’)) και η μετάβαση έτσι στην «παρανοϊκή» περίοδό του (Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002, σελ. 231), η οποία οφείλεται κυρίως σε δύο αμερικάνικες ταινίες του 1968, τη *Νύχτα των Ζωντανών νεκρών (Night of the Living Dead)* του Τζωρτζ Ρομέρο (George Romero) και *Το Μωρό της Ρόζμαρι (Rosemary’s Baby)* του Ρομάν Πολάνσκι (Roman Polanski).

Στην «παρανοϊκή» περίοδο που κυριαρχεί έκτοτε στο φανταστικό κινηματογράφο, η αφήγηση «παραμένει σχεδόν πάντοτε «ανοιχτή», με την απειλή να εξολοθρεύεται μόνο εν μέρει ή και καθόλου στο τέλος του φιλμ, ενώ οι αρχές είναι ανίσχυρες, αδιάφορες ή ακόμη και εγκληματικές. Συνήθως, τα αποκαλυπτικά γεγονότα καταλύουν το status quo και αλλάζουν την όψη της πραγματικότητας του φιλμ – εξ ου και ο όρος «μεταμόρφωση» (Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002, σελ. 231 - 232).

Μπορούμε ως ένα βαθμό να συσχετίσουμε τη μετάβαση από μια «ασφαλή» περίοδο («κλειστή» αφήγηση) σε μια «παρανοϊκή» περίοδο («ανοιχτή» αφήγηση)

κινηματογράφο εξαιτίας της τελικής αποκάλυψης του πνεύματος ως κατασκευάσμα ανθρώπινης ραδιουργίας.

με τη μετάβαση από την επικράτηση του αμερικάνικου φανταστικού κινηματογράφου σε αυτό του διεθνούς, αντιστοιχώντας την «κλειστή» μορφή αφήγησης με τις κοινωνικά κομφορμιστικές πρακτικές του παραδοσιακού συστήματος των χολιγουντιανών στούντιο και την «ανοιχτή» μορφή τόσο με τη διεθνή παραγωγή και τη σαφώς «ανταγωνιστική» διάθεση της διευρυμένης πια αγοράς, όσο και με μια μεγαλύτερη προθυμία γενικότερα να αμφισβητηθούν οι κοινωνικές νόρμες, χαρακτηριστικό άλλωστε της δεκαετίας αυτής σε όλα τα επίπεδα.³⁰

Οι εδραιωμένες συμβάσεις του είδους προκαλούνται. Κανένας πλέον δεν μπορεί να θεωρήσει δεδομένο ότι το Καλό και το Κακό, το γνωστό και το άγνωστο θα είναι διαχωρισμένα και ευδιάκριτα και ότι το Καλό θα επικρατεί πάντα. Στη *Νύχτα των Ζωντανών Νεκρών*, ο «ήρωας» αποτυγχάνει να σώσει οποιονδήποτε και ο ίδιος πεθαίνει από τις σφαίρες των ενδεχόμενων λυτρωτών του, ενώ *Το Μωρό της Ρόζμαρι* καταλήγει με την ηρωίδα σύμφωνη στο να είναι μητέρα του νεογέννητου Αντίχριστου. Και οι δύο ταινίες φαίνεται να μας οδηγούν στην σύγκριση μεταξύ του πλεονασμού των παλιών κλισέ και τη χαοτική ανασφάλεια του μοντέρνου κόσμου.³¹

Ο αυξανόμενος «πεσιμισμός», που διακρίνει τις δύο αυτές ταινίες και συνοδεύει έκτοτε μόνιμα σχεδόν το φανταστικό κινηματογράφο αναγνωρίζεται στο ταραγμένο κλίμα της δεκαετίας «κατά τη διάρκεια της οποίας η εξεγερμένη νεολαία αμφισβητούσε τα πάντα, κήρυττε τη σεξουαλική επανάσταση και πρωτοστατούσε σε τεράστιες αντιπολεμικές διαδηλώσεις» (Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερω, Αθήνα, 2003, σελ. 497). «Οι δολοφονίες των Κένεντυ, οι φυλετικές και κοινωνικές ταραχές και ο πόλεμος του Βιετνάμ συνθέτουν το εποχιακό ντεκόρ μιας αναστατής Αμερικής, υποβάλλοντας στο φανταστικό μια νέα αντίληψη» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 103, 1989, σελ. 82). Η απειλή δεν είναι εξωτερικής προέλευσης. Ο εχθρός δεν έρχεται από έξω. «Αν το καλοσκεφτούμε ούτε καν... έρχεται. Είναι ήδη γύρω μας, ίσως παντού, σιωπηλός αλλά όχι ακίνδυνος» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 103, 1989).

³⁰ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

³¹ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

Στο *Μωρό της Ρόζμαρι*, «μια ιστορία αστικής φοβίας»,³² τίποτα συγκεκριμένο δεν σε προετοιμάζει για το αποκαλυπτικό τέλος και συνάμα όλα μοιάζουν παράξενα και ανησυχητικά. Το απόλυτα αληθοφανές πλαίσιο καθημερινότητας που χτίζει ο Πολάνσκι καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας κάνει το σκοτεινό ανορθολογικό φινάλε απόλυτα πειστικό και αληθοφανές και το μήνυμα που κουβαλάει άκρως ανησυχητικό: το Κακό καλλιεργείται από τους ανθρώπους.

Η *Νύχτα των Ζωντανών Νεκρών* εισάγει στο φανταστικό το τέρας-ζόμπι, με μια μορφή η οποία θα ακολουθεί από τότε όλες τις ταινίες με ανάλογο θέμα. Το ζόμπι του Ρομέρο δεν είναι ένα άγνωστο τέρας. Είναι ένας νεκραναστημένος γνωστός, συγγενής, φίλος, ένας οικείος απειλητικός εχθρός. Ο λόγος της νεκρανάστασης παραμένει αόριστος, κάτι που «φορτίζει με ανασφάλεια και με έναν κοφτερό αλληγορικό χαρακτήρα το έργο. Έτσι, η *Νύχτα των Ζωντανών Νεκρών*, για πρώτη φορά σε ένα σινεμά παραδοσιακά κολακευτικό προς το θεατή, αναγνωρίζει τον εχθρό μέσα στις ανθρώπινες τάξεις» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 103, 1989). Επιπλέον, η ρεαλιστική απεικόνιση της βίας και η ψυχρή κινηματογράφηση, που θυμίζει περισσότερο ντοκιμαντέρ, αποδείχτηκε πολύ πιο αποτελεσματική από οποιοδήποτε κινηματογραφικό τέχνασμα, δημιουργώντας σχολή στον φανταστικό κινηματογράφο.

Ολόκληρη σχεδόν η δεκαετία του '60 χαρακτηρίζεται από την σταδιακή αύξηση της ρεαλιστικής απεικόνισης της βίας. Η φρίκη γίνεται τρόπος έκφρασης και αντίδρασης και «καθιερώνεται σαν κεντρικό δέλεαρ της ταινίας. Στην αρχή, γίνεται ένα φετίχ, αργότερα πρακτική, συνήθεια» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 105, 1989). Αυτά που μέχρι πριν μερικά χρόνια θα προκαλούσαν σοκ στους θεατές, τώρα τα υποδέχονται σχεδόν πανηγυρικά. Αυτός ο υπερθεματισμός της βίας είναι άμεση αντανάκλαση του τρόπου με τον οποίο «οι άνθρωποι έβλεπαν τον κόσμο και τα πράγματα. Έτσι, ενώ τα «κακώς έχοντα» (όπως ο θάνατος ή η τρέλα) περνούσαν σαν έμμεσες αναφορές στο παλιότερο σινεμά, πιο διάσημες ταινίες του '60 έγιναν εκείνες που ορμούσαν ίσια πάνω στα ταμπού» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 105, 1989). Η βία σταδιακά επισημοποιείται και από

³² Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 102, 1989, σελ. 8

την επόμενη δεκαετία θα αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου.

Η τάση αυτή γίνεται φανερή, όχι μόνο μέσα στο φανταστικό κινηματογράφο, αλλά και σε μια σειρά άλλων ταινιών, και όχι μόνο αμερικάνικων. Ταινίες όπως οι *Μπόνυ και Κλάιντ* (1967), *Easy Rider* (1969), *Κουρδιστό Πορτοκάλι* (1971) μιλάνε επίσης για μια αντικοινωνική απόρριψη ή μια οργή ενάντια στο κοινωνικό κατεστημένο. Αυτό έχει να κάνει εν μέρει, πέρα του μεταβαλλόμενου κοινωνικού κλίματος, καθώς οι νέοι εμφανίζονται όλο και περισσότερο πρόθυμοι να αμφισβητήσουν και να εξεγερθούν κατά των παραδοσιακών αξιών, με την είσοδο στο σινεμά μιας ομάδας νεότερων δημιουργών, με την αυξανόμενη γνώση της βιομηχανίας ότι το κύριο κοινό είναι νεανικό και με την επιπλέον υποχώρηση της λογοκρισίας.³³

2.7. Τα Παιδιά με τις Μάσκες – Δεκαετία του 1970

Κάποιοι κριτικοί και ιστορικοί θεωρούν τη δεκαετία του '70 ως μια περίοδο στην οποία ο φανταστικός κινηματογράφος απέκτησε για ένα διάστημα κάποια ωριμότητα και καλλιτεχνική αρτιότητα, καθώς και μια αίσθηση κοινωνικής ευθύνης.³⁴ Η ωριμότητα αυτή εκφράζεται μέσα από ταινίες-σταθμούς που έρχονται πιο κοντά στην κοινωνική πραγματικότητα από ποτέ. Εγκαταλείποντας σχεδόν οριστικά τα γοτθικά σκηνικά προηγούμενων ταινιών, η ταινία του φανταστικού φαίνεται να αποκτάει έναν ρεαλισμό αναμφισβήτητο. Μπορούμε να πούμε ότι «το φανταστικό της δεκαετίας αυτής αντανακλά τις αντιθέσεις της εποχής του αμεσότερα. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως οι περισσότερες ταινίες διαδραματίζονται στη σύγχρονη εποχή και οι αναφορές τους στη σύγχρονη πραγματικότητα είναι ευκολότερα αναγνωρίσιμες» (Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979, σελ. 35). Τμήματα της αφήγησης εμπλέκουν στη δράση τους δημόσια μέρη ή κοινωνικά ιδρύματα (νοσοκομεία, εκκλησίες, επιχειρήσεις, επιστημονικά ιδρύματα κα),

³³ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

³⁴ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

αναγνωρίσιμους στους θεατές χώρους, κάνοντάς τους έτσι εν μέρει να σκεφτούν κριτικά σε σχέση με τον πραγματικό κόσμο στον οποίο ζουν.

Η οικογένεια επίσης φαίνεται να αποτελεί τη δεκαετία αυτή εστία δράσης για αρκετές ταινίες του φανταστικού. Το «τέρας» προέρχεται είτε μέσα από την οικογένεια ή διεισδύει σε αυτήν ή, ακόμα, η ίδια η οικογένεια είναι το «τέρας». Οι ταινίες αυτές απεικονίζουν την οικογένεια ως ένα κοινωνικό θεσμό, η κύρια λειτουργία του οποίου είναι να εμφυτεύσει πρότυπες κοινωνικές ταυτότητες. Κυρίως στο φανταστικό κινηματογράφο των ΗΠΑ του '70, η οικογένεια ερμηνεύεται συχνά ως ένας μικρόκοσμος της κοινωνίας, που μέσω της εσωτερικής δυναμικής του καταγράφει ευρύτερα κοινωνικά προβλήματα. Στην περίπτωση της δεκαετίας του '70, τα προβλήματα αυτά συσχετίζονται με την κοινωνική δυσαρμονία που προκαλείται, μεταξύ άλλων πραγμάτων, από τον πόλεμο του Βιετνάμ, το σκάνδαλο Ουότεργκεϊτ (Watergate), την άνοδο του φεμινισμού, την οικονομική αναστάτωση από την πετρελαϊκή κρίση, κα.³⁵

Μετά τη ριζική μεταβολή που υπέστη ο φανταστικός κινηματογράφος στα τέλη της προηγούμενης δεκαετίας, τα θέματα των ταινιών τη δεκαετία αυτή ποικίλουν τόσο, που οποιαδήποτε προσπάθεια ομαδοποίησης ή ταξινόμησής τους μοιάζει μάταιη. «Η εποχή των ταμπού και του μονοδιάστατου (ως προς την αφήγηση, μα και την αντίληψη της ίδιας της πραγματικότητας) σινεμά τελείωσε για το φανταστικό μαζί με το '60. Το '70 άνοιξε διάπλατα τις πόρτες, ξεκινώντας την εποχή της ουσιαστικής ελευθερίας του φανταστικού κινηματογράφου» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 105, 1989).

Τα ποικίλα, ετερόκλητα θέματα έχουν να κάνουν εν μέρει και με την εμφάνιση αρκετών νέων δημιουργών στο χώρο του φανταστικού, από τα μέσα ήδη της προηγούμενης δεκαετίας. Οι δημιουργοί αυτοί δεν αρκούνται πια μόνο στη σκηνοθεσία, αλλά γράφουν τα σενάρια και φροντίζουν τεχνικά ζητήματα (αρκετές φορές κάνουν και την παραγωγή), έχοντας έτσι μια γενικότερη εποπτεία του συνόλου της ταινίας τους. Είναι άνθρωποι νέοι σε ηλικία, με νέες ιδέες και άποψη, αντιμετωπίζουν διαφορετικά το κινηματογραφικό μέσο και ως εκ τούτου ανανεώνουν το χώρο του φανταστικού.³⁶

³⁵ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

³⁶ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

Λόγος μπορεί να γίνει μόνο για μια ομάδα ταινιών με θέμα τα «επικίνδυνα παιδιά» στις αρχές της δεκαετίας, χαρακτηριστικές ταινίες της οποίας είναι η *Εξορκιστής* (*The Exorcist* – 1973) του Γουίλιαμ Φρήντκιν [William Friedkin], η *Προφητεία* (*The Omen* – 1976) του Ρίτσαρντ Ντόνερ [Richard Donner] και η *Έκρηξη Οργής* (*Carrie* -1976) του Μπράιαν Ντε Πάλμα [Brian De Palma]. Το φανταστικό στοιχείο είναι συνήθως κάποιος δαίμονας (*Εξορκιστής*), ο ίδιος ο Σατανάς (*Η Προφητεία*) ή υπερφυσικές δυνάμεις (*Έκρηξη Οργής*) και προσωποποιείται με τη μορφή ανήλικων παιδιών. Οι ταινίες αυτές φαίνεται να αντανακλούν το φόβο «του κυρίαρχου συστήματος απέναντι σε μια νεολαία που αδυνατεί να την ελέγξει και που μπορεί, σαν εκείνη του Μάη του '68, να στραφεί κάθε στιγμή εναντίον του» (Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979).

Οι ταινίες της περιόδου αυτής, είτε έχουν ως θέμα τους παιδιά-φορείς της απειλής ή όχι, αρχίζουν να αναγνωρίζουν επιπλέον την απειλή ως παράγωγο-προέκταση του ίδιου του ανθρώπου. Η απειλή δεν είναι απλά γύρω μας, αλλά έρχεται από μέσα μας, κάτι που θα δηλώνεται πια ξεκάθαρα στο φανταστικό κινηματογράφο της επόμενης δεκαετίας.

Ένας σαφώς πιο καθορισμένος τύπος ταινίας αναπτύσσεται στα τέλη του '70 και θα ακολουθήσει το φανταστικό σινεμά όλη την επόμενη δεκαετία. Πρόδρομος της τάσης αυτής αναγνωρίζεται η ταινία *Η Νύχτα με τις Μάσκες* (*Halloween* – 1978) του Τζον Κάρπεντερ, που καθιερώνει έναν τύπο ταινίας επικεντρωμένη σε ήρωες έφηβους που αντιμετωπίζουν μια απειλή, συνήθως έναν κατά συρροή δολοφόνο (ταινίες γνωστές ως slasher). Οι ενήλικες σχεδόν λείπουν παντελώς ή αδυνατούν να βοηθήσουν όταν είναι τριγύρω. Διαφαίνεται έτσι μια δυσπιστία απέναντι στην εικόνα της ενήλικης εξουσίας – ειδικά της γονικής – και υπάρχει η αίσθηση ότι όταν ο έφηβος πρόκειται να «αντιμετωπίσει» μια απειλή θα είναι ουσιαστικά μόνος του. Αν και στις περισσότερες ταινίες που ακολούθησαν τον τύπο αυτό, η απειλή είναι ανθρώπινη και πραγματική (στα πλαίσια της αφήγησης), στη *Νύχτα με τις Μάσκες* ο δολοφόνος αποκτάει φανταστικές διαστάσεις, αφού τελικά δεν εξοντώνεται, παρά τα απανωτά χτυπήματα που δέχεται.³⁷

³⁷ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

Εξίσου κύρια τάση των ταινιών αυτών είναι ο τρόπος που προσπαθούν να κάνουν τους θεατές να τρομάξουν, να αναπηδήσουν στα καθίσματα. Πριν από τις ταινίες slasher, το σοκ για το θεατή έτεινε να υποτάσσεται στη δομή της αφήγησης. Στις ταινίες αυτές, όμως, η πρόκληση φαίνεται να αποτελεί το κύριο ζήτημα της ταινίας, με την πλοκή να οργανώνεται έτσι γύρω από τις σκηνές του σοκ. Επιπλέον, ο δολοφόνος-τέρας είναι απρόσωπος, συνήθως μασκοφόρος και η ταυτότητά του αποκαλύπτεται στο τέλος, με συνέπεια αυτού την μετατροπή του σε μια ψυχρή φονική μηχανή, αίσθηση που ενισχύεται από την σχεδόν αποκλειστική χρήση της κάμερας από την οπτική του δολοφόνου (πράγμα που ενδυναμώνει το απαιτούμενο σασπένς για τη γνωστοποίηση της ταυτότητάς του).³⁸

Ο ρεαλισμός, όμως, που επιδεικνύουν οι ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου την περίοδο αυτή, δεν αρκείται κάποιες φορές μόνο στην ενδοφιλμική ρεαλιστική απεικόνιση της κοινωνίας, αλλά διακηρύσσεται συχνά ως προέκταση της ίδιας της ιστορικής πραγματικότητας. Είναι ταινίες που δηλώνουν πως όλα όσα συμβαίνουν στην οθόνη είναι «βασισμένα σε πραγματικά γεγονότα». *Ο Τρόμος του Άμιτυβιλ (The Amityville Horror – 1979)* του Stuart Rosenberg αποτελεί χαρακτηριστική ταινία του τύπου αυτού. Παράλληλα δηλώνει μια σχετική επαναφορά στο θέμα του στοιχειωμένου σπιτιού, το οποίο πια δεν εξαντλείται στην γνωστοποίηση ύπαρξης πνευμάτων στο χώρο, αλλά θεωρεί το σπίτι διάμεσο της πραγματικότητας με το ανεξήγητο και υπερφυσικό, μια «πύλη που οδηγεί στην κόλαση».³⁹

Το θέμα της εξωγήινης απειλής επιστρέφει στο φανταστικό κινηματογράφο στα τέλη της δεκαετίας, αρχικά μέσα από μια διασκευή (*Μακάβρια Εισβολή (Invasion of the Body Snatchers – 1978)* του Φίλιπ Κάουφμαν), αλλά κυρίως μέσα από το εμπορικά επιτυχημένο *Άλιεν (Alien -1979)* του Ρίντλεϋ Σκοτ [Ridley Scott]. Το *Άλιεν* συχνά αναφέρεται ότι βασικά εντάσσεται θεματικά στην ιστορία του «σπιτιού με τέρας», μεταφερμένης, όμως, στο διάστημα. Η εμπορική επιτυχία του βρήκε αρκετούς μεταγενέστερους επίδοξους μιμητές.⁴⁰

³⁸ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England , 2004

³⁹ Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 112, 1989, σελ. 62

⁴⁰ Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 112, 1989, σελ. 62

Όλες οι προαναφερθέντες ταινίες δημιούργησαν, εκτός από τις αυτονόητες συνέχειες, αυτόνομες «σχολές» ταινιών.

2.8. «Νέα Σάρκα» στο Δρόμο με τα Sequels – Δεκαετία του 1980

Η δεκαετία του '80 είναι αναμφισβήτητα η δεκαετία των συνεχειών (sequels). Όπως έχουμε ήδη αναφέρει, η συνέχεια ως τύπος ταινίας υπάρχει σταθερά από τη δεκαετία του '30 στο φανταστικό κινηματογράφο. Παρόλα αυτά, αν και προηγούμενες μορφές του φανταστικού κινηματογράφου εξαρτιόνταν από τις συνέχειες, στο φανταστικό του '80 είναι λες και η έννοια της συνέχειας – ή, καλύτερα, η «μανία» της δημιουργίας συνέχειας – έχει γίνει η ίδια μια μείζονος σημασίας σύμβαση του είδους, ένα πλήρως κατανοητό φαινόμενο και, πράγμα ακόμα πιο σημαντικό, αναμενόμενο και αποδεκτό από τους ειδήμονες θεατές.⁴¹ Δυστυχώς, όμως, οι περισσότερες συνέχειες ταινιών αποδείχτηκαν περισσότερο τυποποιημένη 'επανάληψη' της πρωτότυπης ταινίας παρά ουσιαστική 'συνέχεια'. Η πρακτική αυτή προσέδωσε έτσι στον τύπο της συνέχειας μια αρνητική αίσθηση εμπορικής, καθαρά, εκμετάλλευσης.⁴²

Τα ειδικά εφέ πρωτοστατούν πια ξεκάθαρα στο φανταστικό κινηματογράφο. Ήδη από την προηγούμενη δεκαετία ήταν εμφανής η τάση χρήσης ειδικών εφέ για την απόδοση, με ρεαλιστικότερο τρόπο, σκηνών που προκαλούσαν το φόβο (η σταδιακή μεταμόρφωση του κοριτσιού στον *Εξορκιστή*, η «γέννηση» του τέρατος στο *Άλιεν* μέσα από το στομάχι ενός μέλους του πληρώματος κτλ). Μόνο που αυτή τη δεκαετία τα ειδικά εφέ φαίνεται να «αποκτούν έναν ολοένα κεντρικότερο ρόλο στις καριέρες των ταινιών» και οι θεατές δείχνουν να έχουν εθιστεί σε αυτά. Μπορεί οι δολοφονίες και οι μεταμορφώσεις στις ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου να προκαλούσαν ανέκαθεν ρίγη και φόβο, αλλά τώρα πια ο ευφάνταστος τρόπος δολοφονίας ή μεταμόρφωσης αποτελεί σχεδόν το επίκεντρο

⁴¹ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, , 2004

⁴² Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 113, 1989

της ταινίας, σχεδόν αυτοσκοπό της και τα ειδικά εφέ επιστρατεύονται στην αποπεράτωσή του νέου «στόχου».⁴³

Αυτό που συχνά αναφέρεται σχετικά με το φανταστικό κινηματογράφο της δεκαετίας αυτής είναι η διαφορετική έννοια και χρήση που φαίνεται να αποκτάει το ανθρώπινο σώμα, στα πλαίσια της αφήγησης της ταινίας, σε σχέση με προηγούμενες δεκαετίες. Στις μέχρι τώρα ταινίες το ανθρώπινο σώμα αποτελούσε αντικείμενο κακοποίησης είτε μέσω μιας φριχτής, αληθοφανής βίας, προκαλούμενης συνήθως από αιχμηρά αντικείμενα (π.χ., μαχαίρια, τσεκούρια, δόντια τεράτων) ή μέσω μιας εξωτερικής μεταμόρφωσης. Στις περισσότερες ταινίες της περιόδου αυτής το ανθρώπινο σώμα υφίσταται μια μεταμόρφωση από σώμα σε σάρκα (μάλιστα ο όρος «Νέα Σάρκα» χρησιμοποιείται στο *Videodrome* (1982) του Ντέιβιντ Κρόνενμπεργκ), με το σώμα να χάνει την «ανθρωπινότητά» του (την ανθρώπινη διάστασή του) και να γίνεται ευμετάβλητο, ρευστό. Μπορούμε να μιλήσουμε για ένα «φανταστικό σώμα» που δεν έχει όρια ή σταθερότητα, που αποτελεί ζυμάρι, ιδέα, ικανό να πάρει οποιαδήποτε μορφή ή να συνδυαστεί με οτιδήποτε για να σχηματίσει κάτι καινούριο και ακατονόμαστο. Στις ταινίες αυτές, η τερατώδης απειλή πηγάζει μέσα από το ανθρώπινο σώμα και έτσι προκαλεί τη διάκριση μεταξύ του εαυτού και του άλλου, του εντός και του εκτός. Χαρακτηριστική ταινία είναι *Η Μύγα* (*The Fly* - 1986) του Ντέιβιντ Κρόνενμπεργκ [David Cronenberg].⁴⁴

Από τις αρχές της δεκαετίας έχουμε κάποιες ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου που περιέχουν αρκετά κωμικά στοιχεία στην αφήγηση, μερικές φορές σχεδόν αυτό-παρωδούνται. Χαρακτηριστική ταινία είναι η *Ένας Αμερικάνος Λυκάνθρωπος στο Λονδίνο* (*An American Werewolf in London* – 1981) του Τζον Λάντις [John Landis]. Η ταινία αυτή δείχνει να συγκεντρώνει επιτυχώς όλες σχεδόν τις παραπάνω τάσεις. Ο πρωταγωνιστής μεταμορφώνεται σε λυκάνθρωπο με έναν φρικιαστικό, ρεαλιστικά δοσμένο, τρόπο με πλήρη χρήση των ειδικών εφέ και στη μεταμόρφωση αυτή το σώμα του δεν βγάζει απλά τρίχες και γαμψά νύχια, όπως οι πρόγονοί του σε ανάλογες ταινίες του μύθου, αλλά σχεδόν κομματιάζεται για να αναδυθεί ένας λυκάνθρωπος.

⁴³ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

⁴⁴ Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England, 2004

Ο τύπος ταινίας που καθιέρωσε η *Νύχτα με τις Μάσκες* συνεχίζει να υπάρχει, αλλά μεταλλάσσεται. Ο δολοφόνος κατά συρροή δεν είναι πια απρόσωπος, μια μάσκα, μια φονική μηχανή, αλλά αποκτάει πρόσωπο (παραμορφωμένο ή δανεικό) και γίνεται χαρακτήρας. Πιο σημαντικό από όλα γίνεται φανταστικό ον, υπερφυσικό στοιχείο. Χαρακτηριστική ταινία είναι *Ο Εφιάλτης στο Δρόμο Με τις Λεύκες* (*Nightmare on Elm Street* – 1984) του Γουές Κρέιβεν [Wes Craven], ο οποίος γνώρισε αρκετές συνέχειες. Το ενδιαφέρον με το ‘Εφιάλτης στο Δρόμο με τις Λεύκες’ είναι ότι ο χαρακτήρας της φανταστικής απειλής, το τέρας ‘Φρέντι Κρούγκερ’ έγινε αγαπητός, ένα είδος ποπ ειδώλου και από ταινία σε ταινία αποκτούσε όλο και κεντρικότερο ρόλο, πιο μακάβριο χιούμορ και πιο ολοκληρωμένο χαρακτήρα.

Την ίδια περίοδο εμφανίζονται στο προσκήνιο αρκετοί νέοι δημιουργοί που τους χαρακτηρίζει μια αθυροστομία ιδεών, μια πρωτοφανής διάθεση να εξερευνήσουν τα καθιερωμένα όρια του είδους και να τα διευρύνουν. Παντρεύουν την «εξωπραγματική φρίκη με το σουρεαλισμό, ειδικά εφέ που πιέζουν στα όρια του ρεαλισμού, ταχύτητες κατά προτίμηση... υπερηχητικές» (Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 114, 1989, σ. 78).

Δουλεύοντας συνήθως με ελάχιστα χρήματα, συνθέτουν φανταστικές εικόνες που δεν μοιάζουν με τίποτα άλλο και φυσικά δεν εμπίπτουν σε θεματικούς διαχωρισμούς. Ίσως για πρώτη φορά στο είδος η έννοια φανταστικό στοιχείο γίνεται τόσο πολυσύνθετη. Χαρακτηριστική ταινία είναι *Το Καταραμένο Άσμα* (*Evil Dead* – 1982) του Σαμ Ράιμι [Sam Raimi].

2.9. Περίοδος 1990 – 2003

The 6th Ring Project

Η περίοδος φαίνεται να ξεκινάει με μια σειρά χολιγουντιανών ταινιών που αναβιώνουν κάποια από τα «κλασικά» τέρατα της δεκαετίας του '30 (Δράκουλας, Φρανκενστάιν, Λυκάνθρωπος, Δρ Τζέκυλ). Ο όρος «αναβίωση» δε σημαίνει φυσικά ότι τα τέρατα αυτά εγκατέλειψαν κάποια στιγμή ουσιαστικά την παράλληλη κινηματογραφική τους δράση. Τουναντίον, ακολουθούσαν πάντα τα

μεταβαλλόμενα μοντέλα του φανταστικού κινηματογράφου. Απλά, οι ταινίες αυτές αντιμετωπίζονται προς στιγμήν με διαφορετικό τρόπο από την κινηματογραφική βιομηχανία και ως εκ τούτου και από τους θεατές. Αυτό που τις χαρακτηρίζει είναι ο υψηλός προϋπολογισμός τους, οι διάσημοι, από άλλα κινηματογραφικά είδη, σκηνοθέτες τους και οι ηθοποιοί αστέρες του Χόλιγουντ που πρωταγωνιστούν. Χαρακτηριστική ταινία είναι ο *Δράκουλας* (*Dracula* – 1992) του Φράνσις Φόρντ Κόπολα (Francis Ford Coppola). Η τάση αυτή εξαντλήθηκε γρήγορα στα μέσα της δεκαετίας.

Παρά την ανασύσταση των κλασικών τεράτων, ο φανταστικός κινηματογράφος συνεχίζει να παράγει νέες φανταστικές απειλές, νέα τέρατα, που γνωρίζουν επιτυχία και δημιουργούν συνέχειες. Χαρακτηριστική ταινία είναι το *Κάντιμαν* (*Candyman* – 1992) του Bernard Rose.

Ένας νέος τύπος ταινίας, όμως, δημιουργείται στα μέσα της δεκαετίας. Αφορμή η ταινία *Scream* (1996) του Γουές Κρέιβεν, που πυροδότησε μια σειρά παρόμοιων ταινιών επαναφέροντας τους έφηβους στο προσκήνιο ως αντιμετώπους με μια απειλή. Τόσο το *Scream*, όσο και οι περισσότερες ταινίες που υιοθέτησαν παρόμοιο στυλ, δεν ανήκουν στο χώρο του φανταστικού κινηματογράφου. Αναπόφευκτα όμως η τάση αυτή δεν άργησε να επηρεάσει και τις ταινίες του φανταστικού. Χαρακτηριστική αυτών, η ταινία *Βλέπω το Θάνατό σου* (*Final Destination* – 2000) του James Wong, που «εμφανίζει» ως φανταστική απειλή τον ίδιο το Θάνατο. Αυτό που χαρακτηρίζει τις ταινίες αυτές είναι μια ιδανική, «τηλεοπτική» εικόνα των εφήβων και η γενική ιδέα που τις διατρέχει ότι οι έφηβοι δεν είναι πια έρμαιο των απειλών, αλλά φαίνεται να γνωρίζουν (ή αν δεν γνωρίζουν εξαρχής, σύντομα καταλαβαίνουν) τους «κανόνες του παιχνιδιού». Η ιδέα του θανάτου φαίνεται έτσι να αντιμετωπίζεται ως ένα είδος παιχνιδιού, που μπορείς να χάσεις ή να κερδίσεις.⁴⁵

Ένα άλλο χαρακτηριστικό της περιόδου, που εμφανίζεται μετά τα μέσα και προς τα τέλη της δεκαετίας του '90, είναι η αυξανόμενη εισαγωγή Ασιατικών ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου σε Ευρώπη και Αμερική. Αυτό που χαρακτηρίζει τις ταινίες αυτές είναι ότι καταφέρνουν να αφομοιώνουν τις συμβάσεις του δυτικού φανταστικού κινηματογράφου, δημιουργώντας όμως ξεχωριστές ταινίες που δεν μοιάζουν με αυτές της Δυτικής παραγωγής.

⁴⁵ Hutchings Peter, 2004, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England

Χαρακτηριστική ταινία είναι το *Ring (Ringu – 1998)* του Hideo Nakata. Η τάση αυτή ακολουθεί φυσικά μια γενικότερη ανανέωση του Ασιατικού κινηματογράφου σε όλα τα είδη, με νέους δημιουργούς να γίνονται ταχύτατα γνωστοί και αγαπητοί στη Δύση για να μετοικήσουν συνήθως μετέπειτα στο Χόλιγουντ.

Οι ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου εξελίσσονται και ακολουθούν τις επιταγές της εποχής. Τα ηλεκτρονικά μέσα παίζουν πια κύριο ρόλο στην προώθηση μιας ταινίας, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αυτού την ταινία *The Blair Witch Project (1999)* των Daniel Myrick και Eduardo Sanchez, που όντας βασικά μια ταινία χαμηλού προϋπολογισμού με θέμα ένα στοιχειωμένο, από μια μάγισσα, δάσος (ερμηνεία που αμφισβητείται, αφού η εν λόγω μάγισσα δεν εμφανίζεται ποτέ) χρησιμοποιεί τα διαθέσιμα ηλεκτρονικά μέσα της εποχής (Διαδίκτυο) για να χτίσει έναν ολόκληρο μύθο γύρω από την «πραγματικότητα» που απεικονίζει, διαφημίζοντας έτσι την ταινία.

Την ίδια περίοδο ο φανταστικός κινηματογράφος ανακαλύπτει εκ νέου τα μεταφυσικά φαινόμενα. Από το 1999 και μετά προκύπτει ένας κύκλος ταινιών του φανταστικού με θέματα φαντάσματα και δαιμονισμούς (οι δεύτερες σε μικρότερο αριθμό). Πρόδρομος αυτών μπορεί να θεωρηθεί η ταινία *Η 6^η Αίσθηση (The 6th sense – 1999)* του Night Shyamalan.

Με αφορμή τόσο την ‘6^η Αίσθηση’, όσο και τις μετέπειτα ταινίες του ίδιου σκηνοθέτη (αλλά και κάποιες που εμφανώς επηρέασε) αρκετοί ερευνητές παρατηρούν ότι ο σύγχρονος φανταστικός κινηματογράφος «εξανθρωπίζεται» σε ένα βαθμό, πράγμα που φαίνεται να συμπεραίνεται από το αυξανόμενο βάρος κάποιων ταινιών περισσότερο στον άνθρωπο και σε σύγχρονα κοινωνικά θέματα και λιγότερο στο φανταστικό στοιχείο. Οι ταινίες αυτές φαίνεται έτσι να αντανακλούν πιο άμεσα τη σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα. Θέματα που διαπραγματεύονται μεταξύ άλλων είναι η έλλειψη ταυτότητας του ατόμου στο μοντέρνο κόσμο, οι προβληματικές διαπροσωπικές σχέσεις και η έλλειψη επικοινωνίας στη μοντέρνα κοινωνία ως αποτέλεσμα της αποξένωσης του ατόμου.⁴⁶

⁴⁶ www.offscreen.com

Τα ειδικά εφέ γίνονται σταδιακά από μηχανικά σε ψηφιακά και αυτό δίνει την ευκαιρία σε πολλές ταινίες να απεικονίσουν πολύ πιο σύνθετα φανταστικά τέρατα.

Τέλος, στα τέλη της δεκαετίας του '90 εντοπίζεται μια τάση έντονης επιστροφής σε παλιότερες ταινίες, περισσότερο μέσω αρκετών διασκευών (τάση που συνεχίζεται ως τα σήμερα) και λιγότερο με κάποιες συνέχειες που φαινομενικά είχαν κλείσει τον κύκλο τους χρόνια πριν. Στα πλαίσια αυτά έχουμε και την εμφάνιση κάποιων «ιδιαίτερων» ταινιών με χαρακτηριστικό τους την ανάμειξη φανταστικών απειλών, δανεισμένων από διαφορετικές ταινίες, σε μια αφήγηση και την μετέπειτα σύγκρουση των φανταστικών αυτών απειλών μεταξύ τους (π.χ., *Freddy versus Jason*).

Όσο πλησιάζουμε στα πρόσφατα χρόνια και προσεγγίζουμε τις τελευταίες παραγωγές, τόσο πιο δύσκολο γίνεται να εντοπίσουμε διακριτούς τύπους και μορφές ταινιών. Ίσως σε κάποια χρόνια από τώρα να μπορέσουμε, κοιτώντας πίσω στην εποχή αυτή, να διακρίνουμε μοντέλα τα οποία δεν είναι εμφανή προς το παρόν.

Αυτό που γίνεται κυρίως φανερό από τη συνοπτική αυτή θεώρηση της ιστορικής εξέλιξης του φανταστικού κινηματογράφου είναι ο άμεσος συσχετισμός των εσωτερικών μεταβολών του με τα παράλληλα ιστορικά πλαίσια ύπαρξης και δράσης του. Αναλογιζόμενοι, ακόμα, τις περαιτέρω υπάρχουσες, εναλλακτικές ερμηνείες των μοντέλων των μεταβολών αυτών, που ποικίλουν ανάλογα με τους διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης του είδους, γίνεται επιπλέον φανερή η πολύ-επίπεδη ερμηνεία που μπορεί να δεχτεί ο φανταστικός κινηματογράφος, ως αποτέλεσμα της συνεχούς εξέλιξής του, λόγω, τόσο της δημιουργίας νέων ερμηνειών, αλλά και την αναθεώρηση των διαθέσιμων, όσο και της αδιάκοπης παραγωγής ταινιών.

3. Περιγραφή του Σχεδιασμού της Προτεινόμενης Εφαρμογής και Υλοποίησή της

3.1. Κύριος Σκοπός και παράλληλοι στόχοι της εφαρμογής

Τόσο ο σχεδιασμός της εφαρμογής, όσο και το μέσο που επιλέχθηκε για την παρουσίασή της (διαδίκτυο), τίθενται στην υπηρεσία της εικονικής έκθεσης, σε μια προσπάθεια να συνδράμουν αποτελεσματικά στην επίτευξη των προκαθορισμένων στόχων της.

Μπορούμε να πούμε λοιπόν ότι βασικός σκοπός του σχεδιασμού της εφαρμογής είναι να αναδείξει την κύρια πληροφορία που η εικονική έκθεση επιθυμεί να επικοινωνήσει με τον επισκέπτη – χρήστη του διαδικτύου και να συνδράμει στην ανάδειξη του βασικού μηνύματος της εικονικής έκθεσης, που αποτελεί και κύριο σκοπό της.

Επιπλέον στόχος της αποτελεί, η δημιουργία στον επισκέπτη της αίσθησης πολλαπλών τρόπων θεώρησης του φανταστικού κινηματογράφου, επισημαίνοντας έτσι την πολύ-επίπεδη σημασία του είδους.

Ταυτόχρονα, όμως, στοχεύει στο να δημιουργεί και την απαραίτητη αίσθηση εσωτερικής συνοχής στο φανταστικό κινηματογράφο, την αλληλεξάρτηση, δηλαδή, των φαινομενικά ετερόκλητων μερών της.

Βασική πρόθεση του σχεδιασμού είναι, επίσης, η γρήγορη εξοικείωση του επισκέπτη με το περιβάλλον της διεπαφής και διάδρασης, η άμεση κατανόηση της λειτουργίας του και η δημιουργία εύκολου προσανατολισμού όσον αφορά στην εύρεση των επιθυμητών πληροφοριών.

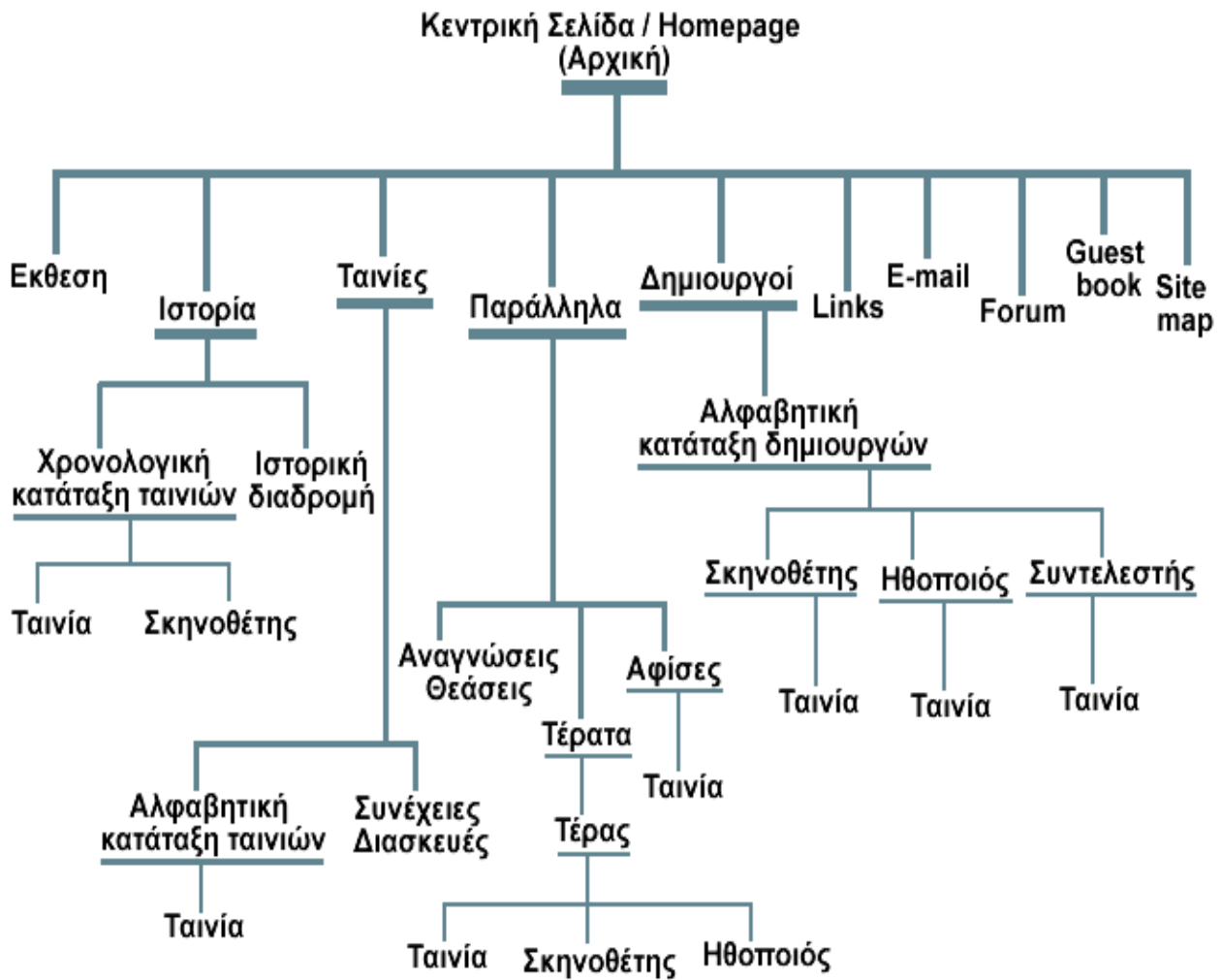
Τέλος, κύριο στόχο αποτελεί, επιπλέον, η δημιουργία στον επισκέπτη της αίσθησης ελευθερίας επιλογών, η χάραξη, δηλαδή, μιας αυτόβουλης προσωπικής περιπλάνησης, χωρίς παρόλα αυτά να νιώθει ότι κινδυνεύει να χαθεί, όσο διασχίζει βαθύτερα επίπεδα.

3.2. Δομή της εφαρμογής (Γενικό Διάγραμμα)

Κατά τη διαδικασία της σχεδίασης της εφαρμογής και πριν την υλοποίησή της δημιουργήθηκε ένα γενικό διάγραμμα της εφαρμογής, το οποίο έδωσε μια ξεκάθαρη εικόνα των επιμέρους τμημάτων της, του τρόπου με τον οποίο αυτά οργανώνονται και των σημαντικότερων επιθυμητών διασυνδέσεων μεταξύ αυτών.

Το διάγραμμα αυτό φαίνεται στην εικόνα (εικόνα 1) που ακολουθεί.

Το γενικό διάγραμμα αποτελεί μια πρώτη ένδειξη της λογικής και του βάθους δόμησης της εφαρμογής. Εμφανίζει τον τρόπο ανάπτυξης της εικονικής έκθεσης, τα κύρια μέρη της, τον τρόπο διάσχισης αυτών και τις μεταξύ τους κυριότερες διασυνδέσεις. Για το λόγο αυτό θα μπορούσε, με κάποιες τροποποιήσεις, να λειτουργήσει και ως το site map της εφαρμογής, που αποτελεί για το χρήστη, όπως θα δούμε και παρακάτω, θεματική ενότητα προς επιλογή, ή τουλάχιστον να αποτελέσει ένα ικανοποιητικό προσχέδιο για τη δημιουργία αυτού.



Εικόνα 1. Γενικό Διάγραμμα της Εφαρμογής

3.3. Σχεδίαση της διεπαφής

Η εμφάνιση της διεπαφής αποσκοπεί κυρίως στην άμεση εξοικείωση του επισκέπτη – χρήστη του διαδικτύου με τη λογική λειτουργίας και δόμησης της εφαρμογής και την εύκολη κατανόηση αυτής, ούτως ώστε να είναι σε θέση ανά πάσα στιγμή να βρει την πληροφορία που αναζητεί και να μπορεί να ελιχθεί εύκολα μεταξύ των επιμέρους θεματικών ενοτήτων της εικονικής έκθεσης.

3.3.1. Λόγοι Επιλογής της κύριας διεπαφής

Βασική διάταξη – Προσομοίωση κινηματογραφικής αίθουσας

Η σχεδίαση όλων των ιστοσελίδων της εικονικής έκθεσης ακολουθεί μια βασική διάταξη. Η διάταξη αυτή είναι απλή αλλά ουσιαστική.

Κάθε σελίδα της εικονικής έκθεσης μπορούμε να πούμε ότι εμπεριέχει τέσσερα βασικά κομμάτια: μια εικόνα με το λογότυπο της εικονικής έκθεσης, ένα σταθερό ως προς τις επιλογές του μενού των βασικών θεματικών εννοιών, το κύριο παράθυρο εμφάνισης της διαθέσιμης πληροφορίας και μια εικόνα με δύο σειρές από καρέκλες κινηματογράφου. Τα μέρη αυτά παραμένουν σταθερά σε όλη τη διάσχιση της εικονικής έκθεσης.

Η σχεδίαση της βασικής διάταξης των Ιστοσελίδων σκοπό έχει να δημιουργήσει στον επισκέπτη τη ψευδαίσθηση ότι βρίσκεται μέσα σε μια κινηματογραφική αίθουσα, στην οποία έχει μόλις ξεκινήσει ή είναι έτοιμη να ξεκινήσει η προβολή μιας ταινίας. Η ταινία δεν είναι άλλη από την εικονική έκθεση. Το βασικό παράθυρο της πληροφορίας βρίσκεται στο κέντρο κάθε σελίδας και προσομοιώνει το κινηματογραφικό πανί. Η αίσθηση αυτή ενισχύεται από το σκούρο φόντο της ιστοσελίδας σε σχέση με το ανοιχτό χρώμα του κεντρικού παραθύρου. Στο κάτω μέρος των σελίδων υπάρχουν δύο σειρές από καρέκλες κινηματογράφου, πράγμα που κάνει πιο ξεκάθαρη την πρόθεση της σχεδίασης της βασικής διάταξης. Επιπλέον, τόσο το λογότυπο της εικονικής έκθεσης, όσο και το βασικό μενού πλοήγησης αποτυπώνονται πάνω σε ένα φιλμ, ενισχύοντας έτσι τη δημιουργία της αίσθησης του κινηματογράφου.

Η αλληγορία αυτή υπογραμμίζει την κινηματογραφική φύση των εκθεμάτων. Οι ταινίες του φανταστικού κινηματογράφου είναι αναπόσπαστο κομμάτι της τέχνης που τις δημιούργησε. Επιπλέον, ο κινηματογράφος είναι μυθοπλασία, είναι φαντασία. «Στο πιο βασικό του επίπεδο, το σινεμά είναι μια προσποίηση, μιας και επικαλείται την ατμόσφαιρα, το ίχνος, την αύρα μιας πραγματικότητας που δεν υπάρχει πέρα από το χώρο των γυρισμάτων ή το πανί, και στην περίπτωση του σινεμά του φανταστικού, μια αναπαράσταση μιας πραγματικότητας που ποτέ δεν υπήρξε» (Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002). Την ίδια πραγματικότητα επικαλείται και η εικονική έκθεση. Αυτό που βλέπουμε δεν είναι μια ιστοσελίδα, αλλά, «παίζοντας» με το είναι και το φαίνεσθε, αυτό που βλέπουμε είναι μια κινηματογραφική αίθουσα.

Ο επισκέπτης της εικονικής έκθεσης γίνεται έτσι και θεατής του φανταστικού κινηματογράφου.

3.4. Περιγραφή της διεπαφής των βασικών οθονών και των λειτουργιών τους

3.4.1. Εισαγωγική Σελίδα – Καλωσόρισμα Επισκέπτη



Εικόνα 2. Εισαγωγική Σελίδα

Πριν την αρχική οθόνη υπάρχει μια εισαγωγική σελίδα που καλωσορίζει τον επισκέπτη στην εικονική έκθεση (εικόνα 2). Η διάταξή της είναι παρόμοια με

αυτή των υπολοίπων της έκθεσης, με μια βασική ωστόσο διαφορά. Δεν υπάρχει μενού επιλογών, παρά μόνο το λογότυπο της εικονικής έκθεσης, το κεντρικό παράθυρο και η διπλή σειρά των πολυθρόνων. Το κεντρικό παράθυρο καλύπτεται από μια φωτογραφία που είναι ένα κολάζ φωτογραφιών μερικών χαρακτηριστικών «τεράτων» του φανταστικού κινηματογράφου. Πάνω από το κεντρικό παράθυρο υπάρχει γραμμένη η φράση «Καλώς ήρθατε στο Φανταστικό Κινηματογράφο», που δηλώνει το θέμα και γνωστοποιεί στον επισκέπτη ότι εισέρχεται στο χώρο του φανταστικού κινηματογράφου. Τόσο η φράση, όσο και η εικόνα είναι ενεργοί σύνδεσμοι που οδηγούν στην αρχική σελίδα της εικονικής έκθεσης. Η επιλογή μιας λιτής εισαγωγικής σελίδας (χωρίς μενού και επιπλέον επιλογές) αποτελεί συνειδητή επιλογή που εξυπηρετεί στη δημιουργία της αίσθησης της κινηματογραφικής αίθουσας. Όσο και αν η ιδέα αυτή εφαρμόζεται καθ' όλη τη διάσχιση της εικονικής έκθεσης, τα μενού διαθέσιμων επιλογών και οι τρέχουσες εναλλασσόμενες πληροφορίες αποσπούν σε ένα βαθμό τον επισκέπτη. Με τη λιτή όμως αυτή εισαγωγική σελίδα γίνεται εμφανής η επιθυμητή αίσθηση και λειτουργία της βασικής διάταξης του site.

Όπως βλέπουμε, το λογότυπο της εικονικής έκθεσης «Εικονική Έκθεση Φανταστικού Κινηματογράφου» βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και την καλύπτει από τη μία άκρη στην άλλη. Παραμένει πάντα σταθερό σε όλες τις σελίδες της εικονικής έκθεσης.

Το ίδιο σταθερά παραμένουν οι διαστάσεις και η θέση του βασικού κεντρικού παραθύρου και οι πολυθρόνες του κινηματογράφου στο κάτω μέρος της οθόνης.

3.4.2. Αρχική Σελίδα – Κεντρική Σελίδα

Η αρχική οθόνη (Εικόνα 3) αποτελεί και την κεντρική σελίδα της εικονικής έκθεσης, από όπου ξεκινάει ουσιαστικά η πλοήγηση στην εικονική έκθεση μέσω των διαθέσιμων θεματικών ενοτήτων.

Σκοπός της είναι να κατατοπίσει το χρήστη σχετικά με τις διαθέσιμες επιλογές του και να τον εισαγάγει στη λογική της βασικής διάταξης (λογότυπο, βασικό μενού ενοτήτων, κύριο παράθυρο εμφάνισης της πληροφορίας και δύο σειρές με πολυθρόνες του κινηματογράφου) που θα τον ακολουθεί καθ' όλη τη διάρκεια της επίσκεψης.



Εικόνα 3. Αρχική Σελίδα

Στα αριστερά της οθόνης, κάθετα διατεταγμένο, βρίσκεται ένα κάθετο μενού με τις βασικές θεματικές ενότητες της εικονικής έκθεσης (αριθμός 1, εικόνα 3), το οποίο είναι ανάλογα διαμορφωμένο και τυπωμένο πάνω σε φιλμ, όπως και το λογότυπο. Το μενού ακολουθεί τον επισκέπτη σε όλη την περιπλάνησή του στην εικονική έκθεση, μόνο που, σε επόμενες σελίδες, όπως θα δούμε και θα εξηγήσουμε γιατί αργότερα, διαφοροποιείται μορφικά και τοποθετείται σε οριζόντια διάταξη, διατηρώντας όμως σταθερές τις επιλογές των κύριων θεματικών ενότητων, οι οποίες θα είναι έτσι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμες στο χρήστη. Οι επιλογές του μενού λειτουργούν ως σύνδεσμοι για τις αντίστοιχες ιστοσελίδες, όπου και αναπτύσσεται το περιεχόμενο των πληροφοριών κάθε επιλογής.

Οι κύριες αυτές ενότητες είναι οι εξής:

- Αρχική: γυρίζει τον επισκέπτη στην αρχική σελίδα από όπου σημείο και αν βρίσκεσαι μέσα στην εικονική έκθεση

- Έκθεση: συνοπτική παρουσίαση των λόγων δημιουργίας της έκθεσης, των στόχων της και της πολιτικής της, όσον αφορά συγκεκριμένα θέματα, όπως π.χ. η επιλογή αποσπασμάτων των ταινιών - εκθεμάτων.
- Ιστορία: παρουσίαση της ιστορικής εξέλιξης του φανταστικού κινηματογράφου ανά περιόδους και χρονολογική κατάταξη των ταινιών της έκθεσης.
- Ταινίες: οι ταινίες της έκθεσης σε αλφαβητική κατάταξη και η εξέταση των τύπων της συνέχειας (sequel) και της διασκευής (remake) ως ιδιαίτεροι και ξεχωριστοί τύποι ταινιών
- Παράλληλα: επιλεγμένα, χαρακτηριστικά θέματα του φανταστικού κινηματογράφου (τα τέρατα του φανταστικού, αφίσες ταινιών) και ενημέρωση για γεγονότα (φεστιβάλ, εκδηλώσεις) και επιπλέον πληροφοριακό υλικό (βιβλία, περιοδικά, οπτικοακουστικά αφιερώματα) σχετικά με το φανταστικό κινηματογράφο
- Δημιουργοί: αλφαβητική κατάταξη των δημιουργών (σκηνοθετών) και κάποιων συντελεστών (ηθοποιοί, ειδικοί των εφέ κ.α.) των ταινιών της έκθεσης
- Links: διαθέσιμες διασυνδέσεις με άλλους διαδικτυακούς τόπους, σχετικούς με το φανταστικό κινηματογράφο γενικότερα. Οι διαδικτυακοί αυτοί τόποι μπορούν να είναι on-line κινηματογραφικά περιοδικά, ιστοσελίδες με κριτικές ταινιών, εναλλακτικές τους ερμηνείες, διαφορετική προσέγγιση στον τρόπο εξέτασης της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου κ.ο.κ.
- Forum: χώρος επικοινωνίας μεταξύ των επισκεπτών. Θα οργανώνονται δημόσιες συζητήσεις για το φανταστικό κινηματογράφο και θα προτείνονται προς συζήτηση ειδικότερα τα θέματα της εικονικής έκθεσης. Θα μπορέσει έτσι η εικονική έκθεση να πετύχει σε ένα βαθμό ένα είδους συλλογικής εμπειρίας των επισκεπτών. Ο επιμελητής θα έχει επιπλέον την ευκαιρία να ανιχνεύσει τις αντιδράσεις των επισκεπτών όσον αφορά την εμπειρία που αποκομίζουν από την επίσκεψη και το βαθμό στον οποίο η εικονική έκθεση εκπληρώνει τους στόχους της. Θα μπορεί

συνεπώς να βελτιστοποιήσει μέρη της εικονικής έκθεσης, τροποποιώντας το περιεχόμενο ή διαμορφώνοντας ανάλογα την εφαρμογή.

- Quest book: καταγραφή απόψεων και σχολίων σχετικών με την εμπειρία της έκθεσης, το οποίο θα είναι ανοιχτό στον επισκέπτη και για ανάγνωση /ενημέρωση.
- E-mail: το e-mail της εικονικής έκθεσης, για δημιουργία προσωπικής επικοινωνίας μεταξύ του επισκέπτη και της εικονικής έκθεσης που μπορεί να επιτευχθεί με καταγραφή άμεσων αντιδράσεων από πλευράς των επισκεπτών σε οποιαδήποτε φάση της επίσκεψης, με αίτηση για επιπλέον πληροφορίες σχετικά με την εικονική έκθεση κτλ.
- Site map: παρουσιάζεται η δομή της εικονικής έκθεσης και των επιμέρους ενότητων της με λεπτομερή αναφορά των διασυνδέσεων μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας εικόνες (δένδρο του site) με συνοδευτικό κείμενο. Δίνεται έτσι η ευκαιρία στον επισκέπτη να γνωρίζει πάντα που βρίσκεται και να μπορεί να ελέγξει τόσο τη διάσχιση που ακολούθησε, όσο και τις ενότητες που δεν επισκέφθηκε.

Κάθε θεματική επιλογή του μενού των βασικών θεμάτων είναι δημιουργημένη με τη χρήση on mouse over, ούτως ώστε να ενισχύεται η αίσθηση της διαθέσιμης επιλογής. Αυτό που αλλάζει είναι το χρώμα της λέξης από μαύρο, που είναι κανονικά, σε λευκό.

Η χρωματική αλλαγή των διαθέσιμων επιλογών υπάρχει σε όλη την εικονική έκθεση. Στο μενού των βασικών θεμάτων προς επιλογή και στα υπό-μενού των παράλληλων επιλογών των επόμενων σελίδων η αλλαγή γίνεται σε λευκό χρώμα. Το λευκό χρώμα χρησιμοποιείται και για να δηλώσει επίσης τη θέση της ενότητας στην οποία βρίσκεται ο επισκέπτης. Όπως βλέπουμε στην οθόνη της εικόνας 3, η λέξη Αρχική είναι λευκή, πράγμα που δηλώνει τη θέση μας στο site (βρισκόμαστε στην Αρχική σελίδα).

Στο κέντρο της οθόνης της εικόνας 2 βρίσκεται το κεντρικό παράθυρο (αριθμός 2, εικόνα 3). Η διαθέσιμη εναλλασσόμενη πληροφορία κάθε ενότητας της εικονικής έκθεσης βρίσκεται πάντα μέσα στο κεντρικό παράθυρο και εμφανίζεται μόνο εκεί. Η εντύπωση δημιουργείται από την αρχική σελίδα και ενισχύεται από τις επόμενες, όπου όσο ο επισκέπτης διασχίζει την εικονική

έκθεση βρίσκει πάντα την πληροφορία που θέλει οριοθετημένη μέσα στο βασικό αυτό παράθυρο. Ο χρήστης θέλει κάθε φορά να γνωρίζει που βρίσκεται η εναλλασσόμενη διαθέσιμη πληροφορία, αποκτώντας μια χωρική αίσθηση προσανατολισμού, χωρίς να χρειαστεί να ψάξει μέσα στη σελίδα.

Οτιδήποτε υπάρχει έξω και γύρω από το παράθυρο αποτελεί κυρίως διαθέσιμη επιλογή για εμφάνιση διαφορετικής πληροφορίας στο κεντρικό παράθυρο ή ενημέρωση της θέσης του επισκέπτη όσον αφορά την ενότητα της έκθεσης στην οποία βρίσκεται.

Επιπλέον, με εξαίρεση το μενού των βασικών θεμάτων, κάθε εσωτερική διασύνδεση των επιμέρους συνδεδεμένων ενοτήτων της εικονικής έκθεσης (π.χ., σύνδεσμος ταινίας με σκηνοθέτη, τέρατος με ταινίας κοκ) λαμβάνει χώρα μόνο μέσα από το κεντρικό παράθυρο. Οι επιπλέον διαθέσιμες επιλογές, πέρα του βασικού μενού, που εμφανίζονται σε διάφορες υπό-ενότητες της εικονικής έκθεσης εκατέρωθεν του κεντρικού παραθύρου αποτελούν συνδέσμους με πληροφορίες που αφορούν την ίδια την ενότητα στην οποία βρίσκεται κάθε φορά ο επισκέπτης. Η λειτουργία αυτή θα γίνει περισσότερο κατανοητή στην περιγραφή των επόμενων οθονών – ενοτήτων της εικονικής έκθεσης.

Στο κεντρικό παράθυρο της Αρχικής σελίδας υπάρχει σε πρώτη φάση η ίδια εικόνα (κολάζ των τεράτων) με αυτή της εισαγωγικής σελίδας. Αυτό δημιουργεί στον επισκέπτη μια αίσθηση συνοχής και τον εξοικειώνει σταδιακά με το περιβάλλον της διεπαφής.

Πάνω από το κεντρικό παράθυρο υπάρχουν, σε οριζόντια διάταξη, πέντε από τις διαθέσιμες ενότητες της εικονικής έκθεσης (αριθμός 3, εικόνα 3). Η διάταξή τους, ο τρόπος παρουσίασής τους και η επιλογή αυτών των ενοτήτων δεν είναι συμπτωματική. Πρώτον, προσομοιάζουν το οριζόντιο μενού των βασικών ενοτήτων που υπάρχει στις επόμενες σελίδες και αντικαθιστά το κάθετο, με τρόπο που περιγράφεται αμέσως μετά. Δεύτερον, αποτελούν τις ενότητες εκείνες οι οποίες αναπτύσσουν τη διαθέσιμη βασική πληροφορία της έκθεσης και, λειτουργώντας συμπληρωματικά, συνιστούν μια ολοκληρωμένη επίσκεψη στην εικονική έκθεση. Όλες οι υπόλοιπες ενότητες αφορούν δραστηριότητες που γίνονται συνήθως είτε μετά το πέρας ή κατά τη διάρκεια μιας επίσκεψης. Οι πέντε αυτές ενότητες αποτελούν διαθέσιμες επιλογές, όπως συμβαίνει επιπλέον και μέσα από το βασικό μενού όπου βρίσκονται. Μπορούμε

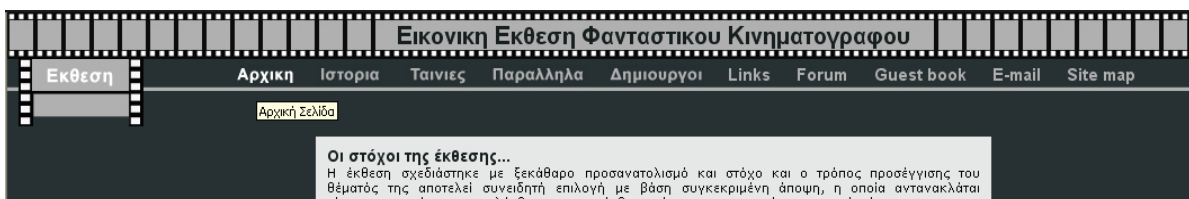
να πούμε λοιπόν ότι λειτουργούν και σε ένα βαθμό προτρεπτικά ως προς τον επισκέπτη να επιλέξει αρχικά κάποια από αυτές για να ξεκινήσει τη διάσχιση της εικονικής έκθεσης.

Η βασική λειτουργία της θέσης τους όμως (και της σχετικής απομόνωσης και ανάδειξης τους από το κάθετο μενού) είναι ότι ενημερώνουν συνοπτικά τον επισκέπτη για τις πληροφορίες που υπάρχουν σε κάθε μια από τις θεματικές αυτές. Αυτό πραγματοποιείται ως εξής. Τοποθετώντας το mouse πάνω από κάθε μια από τις πέντε επιλογές η εικόνα του κεντρικού παραθύρου αναδιπλώνεται, όπως φαίνεται στην εικόνα 3, και εμφανίζεται ένα μικρό κείμενο επεξήγησης του διαθέσιμου περιεχομένου κάθε θεματικής. Ο επισκέπτης έχει έτσι την αίσθηση ελευθερίας της επιλογής, έχοντας συνάμα και μια ένδειξη για το τι θα ακολουθήσει.

Μενού βασικών θεματικών ενότητων

Όπως θα δούμε και παρακάτω, το κάθετο μενού των βασικών θεμάτων μένει σταθερό για κάθε αρχική σελίδα των θεματικών ενότητων που περιέχουν δεύτερο (ή και τρίτο) επίπεδο υπό-ενότητων. Αυτό συμβαίνει στις θεματικές: Ιστορία, Ταινίες, Παράλληλα και Δημιουργοί.

Μεταβαίνοντας στη σελίδα μιας υπό-ενότητας, όμως, η θέση και η μορφή του κάθετου μενού αλλάζει. Γίνεται οριζόντιο και παίρνει τη μορφή που φαίνεται στην εικόνα 4.



Εικόνα 4. Το οριζόντιο μενού της σελίδας Έκθεση

Από το βασικό κάθετο μενού μένει μόνο ένα κομμάτι του, αυτό που δηλώνει την ενότητα στην οποία βρισκόμαστε. Το κομμάτι αυτό είναι διαθέσιμο προς επιλογή, για επιστροφή στην αρχική-εισαγωγική σελίδα της

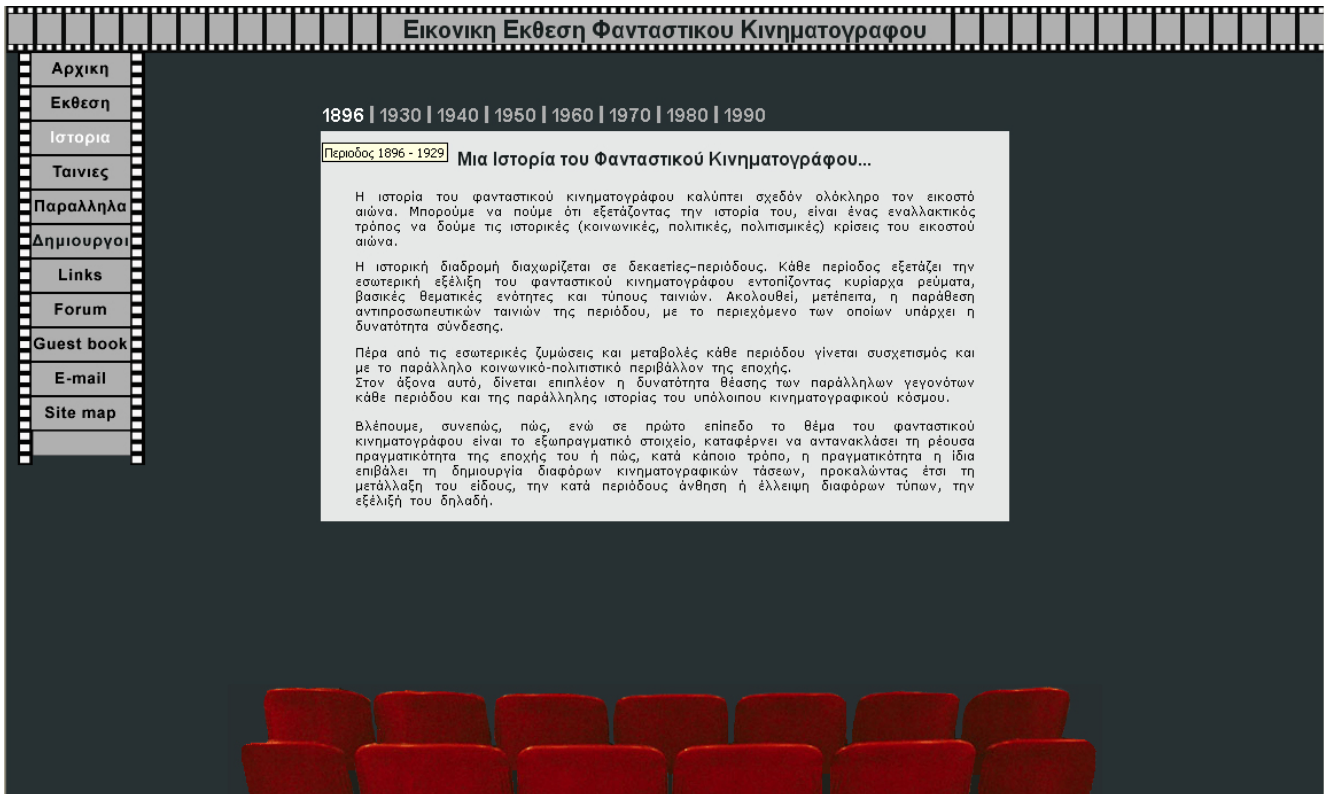
ενότητας. Η επιλογή αυτή λείπει φυσικά από το οριζόντιο μενού. Αυτό αποσκοπεί κυρίως στη διάκριση των εισαγωγικών, αρχικών σελίδων των ενότητων από τις σελίδες των επιμέρους θεμάτων τους. Επιπλέον υπενθυμίζει φανερά στον επισκέπτη την ενότητα στην οποία βρίσκεται, αφού το κομμάτι αυτό υπερέχει οπτικά έναντι των παράλληλων επιλογών του οριζόντιου μενού.

Στα βασικά θέματα που δεν περιέχουν υπό-ενότητες (Έκθεση, Links, Forum, Guest book, E-mail και Site map) και στα οποία η πληροφορία διατίθεται όλη στην ίδια σελίδα, η διάταξη του βασικού μενού είναι ίδια με εκείνη μιας υπό-ενότητας (στην εικόνα 4 βλέπουμε τη σελίδα της ενότητας Έκθεση, η οποία δεν έχει υπό-ενότητες). Στην περίπτωση όμως αυτή, το κάθετο κομμάτι που δηλώνει την ενότητα στην οποία βρίσκεται ο επισκέπτης δεν είναι ενεργό προς επιλογή (στην εικόνα 4, η λέξη Έκθεση έχει λευκό χρώμα και δεν αποτελεί επιλογή, αφού δεν υπάρχει σημείο επιστροφής).

Στη συνέχεια θα γίνει η περιγραφή της διεπαφής των οθονών και της λειτουργίας αυτής των βασικών θεμάτων Ιστορία, Ταινίες, Δημιουργοί και Παράλληλα, τα οποία περιέχουν υπό-ενότητες και επιπλέον επιλογές και των οποίων οι πληροφορίες διασυνδέονται μεταξύ τους, επιτρέποντας τη μετάβαση από τη μια ενότητα στην άλλη χωρίς την επιστροφή στην αρχική σελίδα.

Η διάταξη των σελίδων των υπολοίπων θεμάτων είναι η βασική, χωρίς επιπλέον επιλογές, με το μενού των βασικών ενότητων οριζόντιο, όπως της Έκθεσης στην οθόνη της εικόνας 4.

3.4.3. Ενότητα Ιστορία



Εικόνα 5. Η εισαγωγική σελίδα της ενότητας Ιστορία

Με την επιλογή της ενότητας Ιστορία ο επισκέπτης μεταφέρεται στην εισαγωγική σελίδα της ενότητας (εικόνα 5), στην οποία το μενού των βασικών θεμάτων είναι το κάθετο μενού, έτσι όπως το είδαμε στην Αρχική Σελίδα, με τη λέξη Ιστορία να είναι λευκή και να μην αποτελεί πια επιλογή.

Στο κεντρικό παράθυρο υπάρχουν εισαγωγικά στοιχεία που ενημερώνουν τον επισκέπτη σχετικά με τη λογική ανάπτυξης, παρουσίασης και λειτουργίας της ιστορικής εξέλιξης του φανταστικού κινηματογράφου.

Πάνω από το κεντρικό παράθυρο υπάρχει η χρόνο-γραμμή (timeline) των περιόδων της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου. Ο επισκέπτης μπορεί να επιλέξει οποιαδήποτε περίοδο επιθυμεί ή να ακολουθήσει μια κλασσική

γραμματική επίσκεψη ξεκινώντας από την αρχή της χρόνο-γραμμής. Επιλέγοντας μια περίοδο ο επισκέπτης μεταφέρεται στην αντίστοιχη σελίδα ανάπτυξής της, όπως φαίνεται στην οθόνη που ακολουθεί (εικόνα 6).



Εικόνα 6. Ανάπτυξη μιας περιόδου στην ενότητα Ιστορία

Στην οθόνη ανάπτυξης μιας οποιασδήποτε περιόδου το κάθετο μενού των βασικών θεματικών ενοτήτων γίνεται οριζόντιο, αφήνοντας πίσω το κομμάτι που δηλώνει την ενότητα στην οποία βρισκόμαστε (αριθμός 1, εικόνα 6). Σε αντίθεση με τη λέξη Ιστορία του κάθετου μενού της προηγούμενης οθόνης (εικόνα 5), η λέξη Ιστορία εδώ έχει μαύρο χρώμα, πράγμα που υποδηλώνει ότι αποτελεί διαθέσιμη επιλογή για επιστροφή στην αρχική σελίδα της ενότητας.

Πάνω από το κεντρικό παράθυρο και δίπλα στη χρόνο-γραμμή αναγράφεται η περίοδος επιλογής με λευκό χρώμα (που γίνεται πια σαφές ότι δηλώνει το «που» βρίσκεται κάθε φορά ο επισκέπτης) και παραμένει σταθερά εκεί για όσο διάστημα ο επισκέπτης εξετάζει τη συγκεκριμένη περίοδο. Επιπλέον, η

περίοδος επιλογής πάνω στη χρόνο-γραμμή χρωματίζεται εξίσου λευκή, για τον ίδιο λόγο.

Αριστερά και δεξιά του κεντρικού παραθύρου εμφανίζονται δύο κάθετες διαθέσιμες επιλογές (αριθμός 2 και 3 αντίστοιχα, εικόνα 6), που αν επιλεχθούν εμφανίζουν παράλληλα, του κεντρικού παραθύρου, πλαίσια, τα οποία περιέχουν πληροφορίες που εξυπηρετούν και υποδηλώνουν τον κύριο σκοπό της εικονικής έκθεσης, όσον αφορά τον τρόπο παρουσίασης και ανάπτυξης της ιστορικής εξέλιξης του φανταστικού κινηματογράφου. Η επιλογή, αριστερά στην οθόνη (αριθμός 2), ονομάζεται Παράλληλα Γεγονότα και περιέχει τα κυριότερα ιστορικά κοινωνικό-πολιτισμικά γεγονότα της περιόδου που επιλέχθηκε προς θέαση και κυρίως αυτά που φαίνεται να επηρέασαν και να συσχετίζονται με το φανταστικό κινηματογράφο. Η επιλογή, δεξιά στην οθόνη (αριθμός 3), με την ονομασία Ιστορία Κινηματογράφου, περιέχει τα κυριότερα παράλληλα γεγονότα της ιστορίας του υπόλοιπου κινηματογραφικού κόσμου της περιόδου, εκτός του φανταστικού που εξετάζεται. Οι επιλογές είναι προαιρετικής θέασης και ενεργοποιούνται με το βελάκι δίπλα στον τίτλο. Τοποθετώντας το mouse πάνω του υπάρχει και η σχετική παρότρυνση-γνωστοποίηση εμφάνισης των πληροφοριών που γίνονται διαθέσιμες με την επιλογή του. Τα παράλληλα πλαίσια μπορούν να ενεργοποιηθούν οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια εξέτασης της περιόδου. Λειτουργούν ανεξάρτητα το ένα με το άλλο και με το κεντρικό παράθυρο και μπορούν να ειδωθούν το καθένα αυτόνομα, το κάθε ένα σε σχέση με την κύρια πληροφορία του κεντρικού παραθύρου ή και τα τρία μαζί, προσφέροντας έτσι πλήρη παραλληλισμό, όπως φαίνεται και στην εικόνα που ακολουθεί (εικόνα 7).

Το νόημα της προαιρετικής, αλλά διαθέσιμης, εμφάνισης των παράλληλων κοινωνικό-πολιτισμικών γεγονότων και της ιστορίας του κινηματογράφου κάθε περιόδου εξυπηρετεί το βασικό σκοπό της εικονικής έκθεσης και το μήνυμα που επιθυμεί να επικοινωνήσει, αφού λειτουργούν και μεταφορικά. Οι συσχετίσεις των μοντέλων μεταβολών του φανταστικού κινηματογράφου με τα παράλληλα πλαίσια μέσα στα οποία αναπτύχθηκε στο πέρασμα του χρόνου μπορεί να ανιχνεύονται και να αναφαίνονται ικανοποιητικά μέσα από την πληροφορία του κεντρικού παραθύρου, όπου και αναπτύσσεται η βασική πληροφορία, αλλά το μήνυμα της προσέγγισης της εικονικής έκθεσης, όσον

αφορά στο φανταστικό κινηματογράφο και τη θεώρηση της εξέλιξής του σε σχέση με το παράλληλο ιστορικό περιβάλλον, γίνεται έτσι πιο ξεκάθαρο και σχεδόν δηλώνεται από τον τρόπο σχεδιασμού και διάταξης των πλαισίων αναφορικά με το κεντρικό παράθυρο. Ακόμα και αν ο επισκέπτης δεν επιλέξει μια παράλληλη θέαση των διαθέσιμων πλαισίων με τις κοινωνικό-πολιτισμικές συνθήκες κάθε περιόδου, συγχρόνως με την περιπλάνηση στην ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου, η αίσθηση και η εμπειρία που αποκομίζει από την παρότρυνση των διαθέσιμων επιλογών του μεταβιβάζει το μήνυμα που επιθυμεί να επικοινωνήσει μαζί του η εικονική έκθεση. Η διαθέσιμη πληροφορία στα παράλληλα πλαίσια δίνεται συνοπτικά (σχεδόν επιγραμματικά), εφόσον σκοπός δεν είναι η εγκυκλοπαιδική επιμόρφωση του επισκέπτη αλλά η δημιουργία της επιθυμητής αίσθησης των δυνατών και κατάλληλων συσχετισμών.

Στο κεντρικό παράθυρο εξετάζεται η ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου, με τρόπο κατάλληλο ούτως ώστε να ικανοποιεί τις βασικές προθέσεις της εικονικής έκθεσης. Η ιστορική αυτή διαδρομή παρουσιάζει τόσο τα μεταβαλλόμενα μοντέλα του φανταστικού κινηματογράφου, όσο και τις δυνατές συσχετίσεις αυτών με τα παράλληλα περιβάλλοντα μέσα στα οποία αναπτύχθηκε

Παράλληλα με την ιστορία, στο κεντρικό παράθυρο εμφανίζονται επιπλέον, σε μικρό μέγεθος, οι αφίσες των ταινιών της έκθεσης για την περίοδο αυτή. Η αφίσα λειτουργεί ως οπτικό σύμβολο σύνδεσης της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου με την ιδιαίτερη ιστορία κάθε ταινίας, αφού αυτή η ίδια εμφανίζεται στην 'προσωπική' σελίδα ανάπτυξης μιας ταινίας, όπως θα δούμε αμέσως μετά. Δημιουργείται έτσι στον επισκέπτη η απαραίτητη και επιθυμητή αίσθηση συνοχής και αλληλεξάρτησης της γενικής θεώρησης της ιστορίας του κινηματογράφου με την ειδική θεώρηση κάθε ταινίας αυτόνομα.

Κάτω από το κεντρικό παράθυρο υπάρχουν δύο επιπλέον επιλογές (αριθμός 4, εικόνα 6). Η επιλογή δεξιά της οθόνης, που αναγράφει 1 / 2 >>, γνωστοποιεί στον επισκέπτη την ύπαρξη και δεύτερης σελίδας, όπου συνεχίζεται η διάθεση πληροφοριών για το φανταστικό κινηματογράφο της περιόδου. Οδηγείται εκεί με την επιλογή αυτή.

Αριστερά της οθόνης υπάρχει η επιλογή με τον τίτλο Ταινίες Έκθεσης που οδηγεί τον επισκέπτη στην σελίδα / υπό-ενότητα της Ιστορίας, όπου υπάρχει

μια λίστα των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου με χρονολογική κατάταξη. Η λίστα περιέχει τις ταινίες του φανταστικού που έχει στη διάθεσή της η εικονική έκθεση για την περίοδο που έχει κάθε φορά επιλεγθεί προς θέαση (εικόνα 7).

Εικονική Έκθεση Φανταστικού Κινηματογράφου

1896 | 1930 | 1940 | 1950 | 1960 | 1970 | 1980 | 1990 Περίοδος 1896 - 1929

Οι ταινίες της έκθεσης από την περίοδο 1896 - 1929

Έτος, Χώρα παραγωγής	Τίτλος ταινίας Ελληνικός [Πρωτότυπος]	Σκηνοθέτης
1919, Γερμανία	Το εργαστήρι του Δρ Καλιγκάρι [Das Kabinett des Dr Caligari]	Ρόμπερτ Βινε
1922, Γερμανία	<u>Νοσφεράτου, μια συμφωνία τρόμου</u> [Nosferatu, eine symphonie des grauens]	Μουρνάου Φ. Β.

1/2 >> << Ιστορία Περιόδου << 2/3 >>

Εικόνα 7. Ανάπτυξη της σελίδας με τη χρονολογική κατάταξη των ταινιών της έκθεσης μιας περιόδου στην ενότητα Ιστορία

Κάθε διαθέσιμη ταινία της εικονικής έκθεσης μιας περιόδου παρουσιάζεται στο κεντρικό παράθυρο, σύμφωνα με το έτος κατά το οποίο δημιουργήθηκε, ακολουθούμενο από τη χώρα παραγωγής της. Δίπλα σε αυτά και στο κέντρο σχεδόν του παραθύρου εμφανίζεται ο ελληνικός της τίτλος (η απόδοση του τίτλου της στα ελληνικά) και ο πρωτότυπος τίτλος σε αγκύλες. Στα δεξιά του κεντρικού παραθύρου υπάρχει το όνομα του σκηνοθέτη που τη δημιούργησε. Ο τίτλος αποτελεί ενεργό σύνδεσμο με την ‘προσωπική’ σελίδα της ταινίας (η οποία θα περιγραφεί παρακάτω) και το όνομα του σκηνοθέτη με την ‘προσωπική’ σελίδα του. Το χρώμα αλλαγής που επιλέχθηκε για τον ενεργό σύνδεσμο, όταν το mouse τοποθετηθεί απάνω του, δηλώνοντας έτσι την διαθεσιμότητα του συνδέσμου,

είναι σκούρο γκρι, ενώ ταυτόχρονα υπογραμμίζεται και η επιλογή. Επιλέχθηκε, κατά τη λειτουργία του mouse over, διαφορετικό χρώμα και συμπεριφορά (underline) των διαθέσιμων διασυνδέσεων του κεντρικού παραθύρου για λόγους διάκρισης από τις διαθέσιμες, εξωτερικές του κεντρικού παραθύρου, επιλογές.

Στην οθόνη της εικόνας 7 φαίνονται τα πλαίσια των Παράλληλων Γεγονότων και της Ιστορίας κινηματογράφου σε πλήρη ανάπτυξη. Ακολουθούν το χρήστη και στη σελίδα της παράθεσης των ταινιών, παραμένοντας προαιρετικές επιλογές. Κάτω από αυτά και αριστερά τους βλέπουμε μια επιλογή η οποία ενημερώνει τον επισκέπτη για το πόσες σελίδες ακολουθούν ως την ολοκλήρωση των γεγονότων της περιόδου και λειτουργεί ως σύνδεσμος με την επόμενη ή προηγούμενη σελίδα. Το βελάκι κάτω από τα πλαίσια και δεξιά τους λειτουργεί ως επιλογή για απόκρυψη των πλαισίων και των διαθέσιμων πληροφοριών τους.

3.4.4. Ενότητα Ταινίες

Η επιλογή της βασικής ενότητας Ταινίες οδηγεί στην εμφάνιση της εισαγωγικής σελίδας της ενότητας, η οποία περιέχει το κάθετο μενού των βασικών ενότητων, με τη λέξη Ταινίες σε χρώμα λευκό και ανενεργή ως επιλογή.

Πάνω από το κεντρικό παράθυρο αναγράφεται ο τίτλος των περιεχομένων του κεντρικού παραθύρου ('Αλφαβητική Κατάταξη Ταινιών (ως προς τίτλο)').

Στο κεντρικό παράθυρο υπάρχει η φράση 'Ελληνικός τίτλος' που ακολουθείται από το ελληνικό αλφάβητο και κάτω από αυτό η φράση 'Πρωτότυπος τίτλος' που ακολουθείται από το αγγλικό αλφάβητο. Οι ταινίες, λοιπόν, της εικονικής έκθεσης προσφέρονται τόσο με τον ελληνικό τους τίτλο (απόδοση του πρωτότυπου στα ελληνικά), όσο και με τον πρωτότυπό τους. Αυτό συμβαίνει γιατί υπάρχουν περιπτώσεις ταινιών όπου οι ελληνικές αποδόσεις των τίτλων τους δεν είναι πάντα τόσο γνωστές στο κοινό όσο οι πρωτότυποι τίτλοι (π.χ., η περίπτωση της ταινίας *Evil Dead* του Σαμ Ράιμι και το *Carrie* του Μπράιαν Ντε Πάλμα, των οποίων οι ελληνικές αποδόσεις των τίτλων τους είναι αντίστοιχα *Το Καταραμένο Άσμα* και *Έκρηξη Οργής*, που δεν είναι τόσο οικείες όσο οι πρωτότυποι τίτλοι). Επιπλέον, αρκετές φορές οι τίτλοι κάποιων ταινιών δεν αποδίδονται καθόλου στα ελληνικά, αλλά διατηρείται ο πρωτότυπος τίτλος και με

αυτόν διανέμεται στις κινηματογραφικές αίθουσες (π.χ., η ταινία *The Blair Witch Project* των Daniel Myrick και Eduardo Sanchez).

Εικονική Έκθεση Φανταστικού Κινηματογράφου

Αλφαβητική Κατάταξη Ταινιών (ως προς τίτλο)

Ελληνικός τίτλος	Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ	<p><u>Νοσφερότου (1922)</u></p> <p>Η Νύφη του Φρανκενστάιν (1935)</p> <p>Η Νύχτα με τις Μάσκες (1978)</p> <p>Η Νύχτα των Ζωντανών Νεκρών (1968)</p>
Πρωτότυπος τίτλος	Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω	
	Α Β C D E F G H I J K L M N	
	Ο Ρ Ο R S T U V W X Y Z	

Ο τύπος της συνέχειας (sequel) και της διασκευής (remake) είναι κύριοι τύποι ταινιών, που εμφανίζονται στο φανταστικό κινηματογράφο από τις αρχές του και ακολουθούν έκτοτε την εξελικτική του πορεία. Οι ταινίες αυτές αποκτούν ιδιαίτερη σημασία αφού στην ουσία προχωράνε το είδος ένα βήμα μπροστά στο χρόνο παραπέμποντας όμως φανερά σε ένα προηγούμενο φιλμ. Παρουσιάζονται 2 συνέχειες και 2 διασκευές, σε σχέση με τις πρωτότυπες ταινίες που τις γέννησαν:

- **Συνέχειες (Sequels)** Η Νύφη του Φρανκενστάιν (The Bride Of Frankenstein) - 1935
Εξορκιστής II: Ο Αιρετικός (Exorcist II: The Heretic) - 1977
- **Διασκευές (Remakes)** Το Πράγμα (The Thing) - 1982
Η Μύγα (The Fly) - 1986

Εικόνα 8. Εισαγωγική σελίδα ενότητας Ταινίες

Κάποια γράμματα έχουν σκούρο χρώμα. Αυτό τα δηλώνει ως διαθέσιμες επιλογές για την εμφάνιση τίτλων ταινιών. Επιλέγοντας ο επισκέπτης κάποιο από τα σκούρα γράμματα εμφανίζεται στα δεξιά του κεντρικού παραθύρου ένα πλαίσιο με τη λίστα των ταινιών της έκθεσης, ο τίτλος των οποίων ξεκινάει από το γράμμα που επιλέχθηκε (εικόνα 8). Κάτω από τα αλφάβητα υπάρχουν δύο ιδιαίτεροι τύποι ταινιών, αυτός της συνέχειας (sequel) και της διασκευής (remake) με δύο ταινίες προς επιλογή για κάθε κατηγορία. Οι ταινίες αυτές υπάρχουν φυσικά και στο αντίστοιχο γράμμα του αλφαβήτου. Ο λόγος της σχετικής τους κατηγοριοποίησης είναι ότι η εικονική έκθεση, στην προσπάθειά της να αναδείξει την πολυπλοκότητα του φανταστικού κινηματογράφου και την παραγωγή των ιδιαίτερων αυτών τύπων ταινιών παράλληλα της βασικής δημιουργίας ταινιών που εξετάζει, προτρέπει έτσι, σε πρώτο επίπεδο, τον επισκέπτη στη ξεχωριστή

θεώρηση των ταινιών αυτών, ενώ σε δεύτερο επίπεδο του δημιουργεί την αίσθηση του πολυσύνθετου της ιστορίας του φανταστικού κινηματογράφου.

Επιλέγοντας κάποια ταινία από τη λίστα (με χρήση on mouse over αυτή υπογραμμίζεται και αλλάζει χρώμα σε σκούρο γκρι, όπως φαίνεται και στην εικόνα 8) ή κάποια από τις τέσσερις ταινίες της συνέχειας και διασκευής, ο επισκέπτης μεταφέρεται στην ‘προσωπική’ σελίδα της ταινίας, η διάταξη της οποίας φαίνεται στην οθόνη που ακολουθεί (εικόνα 9)



Εικόνα 9. Η διάταξη της σελίδας μιας ταινίας – η ‘προσωπική’ της σελίδα

Στη διάταξη της ιδιαίτερης σελίδας κάθε ταινίας, αριστερά στην οθόνη και κάτω από το οριζόντιο μενού βρίσκεται μια αφίσα της ταινίας, η οποία δηλώνει αρχικά την ταινία, αλλά λειτουργεί οπτικά και ως συνδετικός κρίκος της ταινίας με την ιστορία του φανταστικού κινηματογράφου. Η αφίσα που υπάρχει στη θέση αυτή είναι η αφίσα της ταινίας που υπάρχει και στο κεντρικό παράθυρο της ενότητας Ιστορία, στην αντίστοιχη περίοδο στην οποία η ταινία ανήκει.

Κάτω από την αφίσα και σε κάθετη διάταξη βρίσκεται ένα υπό-μενού επιλογών (αριθμός 1, εικόνα 9), το οποίο περιέχει επιπλέον διαθέσιμες

πληροφορίες σχετικές με την ταινία. Η επιλογή Ερμηνείες προσφέρει εναλλακτικές προσεγγίσεις στην ερμηνεία της ταινίας, έτσι όπως αυτές διατίθενται από θεωρητικούς και ερευνητές του φανταστικού κινηματογράφου. Η επιλογή Παρασκήνιο περιέχει γεγονότα που συνόδευσαν την ταινία κατά τη δημιουργία της ή μετά την ολοκλήρωσή της. Η επιλογή Links παραπέμπει σε διαδικτυακούς τόπους που εξετάζουν την ταινία με ποικίλους τρόπους και σε γνωστές ιστοσελίδες ηλεκτρονικών καταστημάτων (e-shop) από όπου ο επισκέπτης μπορεί να προμηθευθεί την ταινία.

Πάνω από το κεντρικό παράθυρο, αριστερά και δεξιά του, σε οριζόντια διάταξη υπάρχει ο ελληνικός τίτλος της ταινίας και ο πρωτότυπος τίτλος της αντίστοιχα (αριθμός 2, εικόνα 9). Καθώς ο επισκέπτης εξερευνά τη σελίδα της ταινίας, επιλέγοντας διάφορες επιμέρους διαθέσιμες ενότητες, ο ελληνικός τίτλος της ταινίας αλλάζει χρώμα (αρχικά είναι λευκό που δηλώνει στον επισκέπτη ότι βλέπει τη βασική πληροφορία) δημιουργώντας έτσι στο χρήστη την αίσθηση αλλαγής του περιεχομένου, δίνοντάς του παράλληλα τη δυνατότητα να το επιλέξει για επιστροφή στην αρχική πληροφορία.

Δεξιά του κεντρικού παραθύρου, σε κάθετη διάταξη, υπάρχει ένα επιπλέον υπό-μενού με τις διαθέσιμες επιλογές Απόσπασμα και Στιγμιότυπα (αριθμός 3, εικόνα 9). Το Απόσπασμα δίνει τη δυνατότητα στον επισκέπτη να δει ένα χαρακτηριστικό, μικρής διάρκειας, απόσπασμα από την ταινία, το οποίο, όπως έχουμε ήδη αναφέρει, «υπενθυμίζει» και προσδιορίζει την ταινία. Τα Στιγμιότυπα λειτουργούν συμπληρωματικά του αποσπάσματος, δείχνοντας στον επισκέπτη χαρακτηριστικές σκηνές, φωτογραφίες από την ταινία.

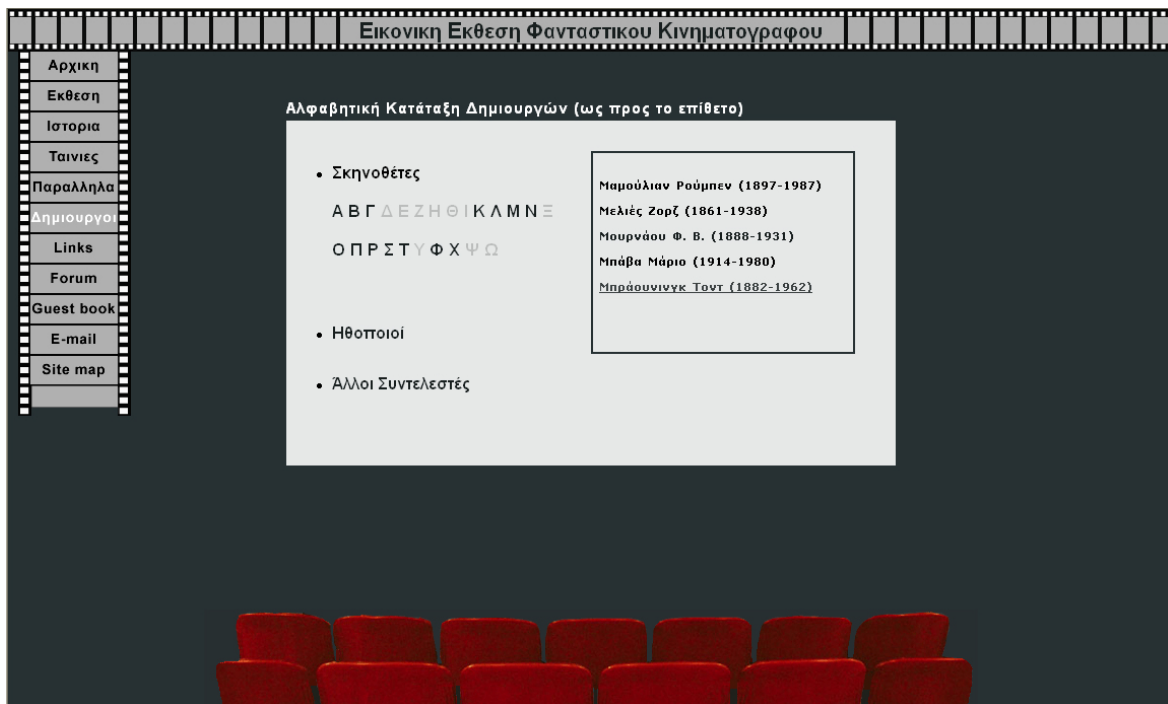
Κάτω από το κεντρικό παράθυρο και στα δεξιά του υπάρχει η παρότρυνση και επισήμανση 1 / 2 >>, που όπως έχουμε ήδη πει, δηλώνει, όποτε εμφανίζεται, την ύπαρξη συνέχειας διαθέσιμης πληροφορίας.

Στο κεντρικό παράθυρο υπάρχουν τα πραγματολογικά στοιχεία της ταινίας (Σκηνοθέτης, χώρα και έτος παραγωγής, ονόματα βασικών συντελεστών) και ακολουθεί η προσέγγιση που επιχειρεί η εικονική έκθεση στην ταινία. Ο σκηνοθέτης (ενίοτε και κάποιοι από τους συντελεστες) αποτελούν διαθέσιμες επιλογές οι οποίες μεταφέρουν τον επισκέπτη στην επιμέρους υπό-ενότητα του Δημιουργού.

3.4.5. Ενότητα Δημιουργοί

Η εισαγωγική σελίδα της ενότητας του Δημιουργού έχει παρόμοια διάταξη με αυτή της εισαγωγικής της ενότητας Ταινίες.

Πάνω από το κεντρικό παράθυρο αναγράφεται ο τίτλος των περιεχομένων του κεντρικού παραθύρου ('Αλφαβητική Κατάταξη Δημιουργών (ως προς το επίθετο)'). Στο κεντρικό παράθυρο εμφανίζεται το ελληνικό αλφάβητο που αφορά τους Σκηνοθέτες των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου της εικονικής έκθεσης και το οποίο λειτουργεί όμοια με αυτό της ενότητας Ταινίες. Κάτω από αυτό υπάρχει η κατηγορία Ηθοποιοί και Άλλοι Συντελεστές, που αποτελούν διαθέσιμη επιλογή, η οποία εμφανίζει το πλαίσιο με αλφαβητική κατάταξη κάποιων ηθοποιών ή λοιπών συντελεστών (εικόνα 10) των ταινιών αυτών αντίστοιχα.



Εικόνα 10. Η εισαγωγική σελίδα της ενότητας Δημιουργοί

Η επιλογή ενός Σκηνοθέτη ή Συντελεστή οδηγεί στην ιδιαίτερη σελίδα του της οποίας η διάταξη είναι η βασική (με το οριζόντιο μενού των κύριων

ενοτήτων) χωρίς υπό-μενού επιπλέον επιλογών. Η βασική πληροφορία του κεντρικού παραθύρου αφορά στα βιογραφικά στοιχεία των Δημιουργών και κάποιες επιπλέον διαθέσιμες πληροφορίες σχετικές με την ταινία του φανταστικού κινηματογράφου την οποία δημιούργησαν ή συνετέλεσαν. Ο τίτλος της ταινίας αποτελεί διαθέσιμη επιλογή, μεταφέροντας τον επισκέπτη στην ιδιαίτερη σελίδα της ταινίας, προσφέροντας έτσι έναν επιπλέον σύνδεσμο μεταξύ των πληροφοριών.

3.4.6. Ενότητα Παράλληλα

Η επιλογή της ενότητας Παράλληλα μεταφέρει τον επισκέπτη στην εισαγωγική σελίδα του θέματος, έτσι όπως αυτή φαίνεται στην οθόνη που ακολουθεί (εικόνα 11).



Εικόνα 11. Εισαγωγική σελίδα της ενότητας Παράλληλα

Η εισαγωγική αυτή σελίδα περιέχει κατευθυντήριες επιλογές σχετικά με τα περιεχόμενα της ενότητας. Οι επιλογές αυτές είναι διαχωρισμένες σε δύο κατηγορίες, τα Θέματα και τις Αναγνώσεις – Θεάσεις.

Τα Θέματα αναφέρονται σε χαρακτηριστικά θέματα του φανταστικού κινηματογράφου τα οποία εξετάζονται και προσεγγίζονται με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε μπορούμε να πούμε ότι αποτελούν παράλληλες εικονικές εκθέσεις. Στα πλαίσια αυτά η εικονική έκθεση παρουσιάζει την υπό-ενότητα ‘Εναλλακτικές Θεάσεις Τεράτων’ και ‘Η Αφίσα στο Φανταστικό Κινηματογράφο’. Στο πρώτο θέμα, επιχειρείται μια διερεύνηση του τέρατος του φανταστικού κινηματογράφου, μέσα από μια διαδικασία εναλλακτικών επιλογών και προσεγγίσεων, η οποία περιγράφεται παρακάτω. Στο δεύτερο θέμα, παρουσιάζονται κάποιες αφίσες των ταινιών του φανταστικού κινηματογράφου της εικονικής έκθεσης, δοσμένες χρονολογικά και με δυνατότητα μεγέθυνσης κάποιων από αυτών για περαιτέρω παρατήρηση των αισθητικών λεπτομερειών τους.

Οι Αναγνώσεις – Θεάσεις αναφέρονται σε παράλληλα θέματα της ευρύτερης δραστηριότητας στο χώρο του φανταστικού κινηματογράφου και περιέχουν δύο υπό-ενότητες, τα Βιβλία – Περιοδικά – Ντοκιμαντέρ και τα Φεστιβάλ – Δραστηριότητες. Στην πρώτη υπό-ενότητα, ο επισκέπτης μπορεί να ενημερωθεί για κάποια βιβλία και περιοδικά που ασχολούνται με το φανταστικό κινηματογράφο και για κάποιες ταινίες - ντοκιμαντέρ που αναφέρονται στο χώρο του φανταστικού, με παρασκήνια ταινιών, παρουσίαση δημιουργών, αφιερώματα σε ταινίες κ.τ.λ. Στη δεύτερη υπό-ενότητα περιέχονται πληροφορίες σχετικές με τα παράλληλα εθνικά και διεθνή φεστιβάλ του φανταστικού κινηματογράφου που διοργανώνονται τακτικά και για επιπλέον περιοδικές δραστηριότητες – αφιερώματα που οργανώνονται από ιδιωτικές συνήθως πρωτοβουλίες.

Επιλέγοντας την υπό-ενότητα ‘Εναλλακτικές Θεάσεις Τεράτων’ ο επισκέπτης μεταφέρεται στην εισαγωγική σελίδα μιας παράλληλης εικονικής έκθεσης, όπως φαίνεται στην οθόνη που ακολουθεί (εικόνα 12).



Εικόνα 12. Εισαγωγική σελίδα στην υπό-ενότητα ‘Εναλλακτικές Θεάσεις Τεράτων’ της ενότητας Παράλληλα

Αριστερά στην οθόνη και έξω από το κεντρικό παράθυρο υπάρχει ένα υπό-μενού τριών επιλογών που αφορούν το τέρας του φανταστικού κινηματογράφου γενικά, πράγμα που δηλώνεται και από τη φράση ‘Το τέρας και...’, πάνω από τις διαθέσιμες επιλογές (αριθμός 1, εικόνα 12).

Η πρώτη με ονομασία ‘ο φανταστικός κινηματογράφος’ αφορά το ρόλο του τέρατος στο φανταστικό κινηματογράφο, τι δηλώνει το τέρας και η εμφάνισή του μέσα στις ταινίες και πως κάποιοι ερευνητές του είδους προσδιορίζουν την ταινία του φανταστικού σε σχέση με το τέρας.

Η δεύτερη επιλογή ‘η μυθολογία του’ επιχειρεί μια ανάγνωση του τέρατος μέσα στο πέρασμα των χρόνων, ξεφεύγοντας εν μέρει από την κινηματογραφική του υπόσταση. Ερμηνεύει τον τρόπο με τον οποίο το αντιμετώπισαν διάφοροι λαοί και πως η μυθολογική του υπόσταση αποκτάει ιδιαίτερη σημασία για μια κοινωνία που το εντάσσει εν τέλει στην καθημερινή της κουλτούρα. Όλα αυτά αποκτούν όμως εν τέλει σαφή συσχετισμό με τα κινηματογραφικά τέρατα και τη σημερινή κοινωνία.

Η επιλογή 'οι θεατές του' επιχειρεί μια σύνδεση του τέρατος με το κοινό του φανταστικού κινηματογράφου, το ρόλο που αναλαμβάνει το τέρας σε σχέση με τους θεατές του και τις προσδοκίες που έχουν αυτοί από το κινηματογραφικό τέρας.

Πάνω στο κεντρικό παράθυρο υπάρχουν εικονίδια (thumbnails) με απεικονίσεις 9 κινηματογραφικών τεράτων. Τα εικονίδια είναι ενεργοί σύνδεσμοι με την προσωπική σελίδα κάθε τέρατος. Η διάταξη των εικονιδίων είναι τυχαία και έγινε προσπάθεια να μην δηλώνει προτίμηση για κάποιο συγκεκριμένο τέρας ή να μην παροτρύνει τον επισκέπτη προς τη μια ή την άλλη επιλογή.

Κάτω από το εικονίδιο υπάρχει απλά το όνομα του τέρατος, που μαζί με την εικόνα του λειτουργεί ως σύνδεσμος.

Επιλέγοντας ένα εκ των 9 τεράτων, ο επισκέπτης μεταφέρεται στην σελίδα του τέρατος, η οποία έχει τη διάταξη της οθόνης που ακολουθεί (εικόνα 13)



Εικόνα 13. Η προσωπική σελίδα ενός τέρατος της υπό-ενότητας

Θέματα στην ενότητα Παράλληλα

Αριστερά της οθόνης και κάτω από το οριζόντιο μενού υπάρχει η φωτογραφία του τέρατος που ο επισκέπτης επέλεξε προς θέαση (αριθμός 1, εικόνα 13). Η φωτογραφία αυτή είναι η ίδια με αυτή του κεντρικού παραθύρου της εισαγωγικής σελίδας της συγκεκριμένης υπό-ενότητας (βλέπε εικόνα 12) και λειτουργεί ως οπτική αναφορά.

Δίπλα από τη φωτογραφία και πάνω από το κεντρικό παράθυρο υπάρχει το όνομα του τέρατος το οποίο κάθε φορά που ο επισκέπτης μεταφέρεται στη σελίδα είναι λευκό και ανενεργό. Επιλέγοντας οποιαδήποτε από τις διαθέσιμες επιλογές του υπό-μενού αλλάζει χρώμα και μετατρέπεται σε ενεργή επιλογή για επιστροφή στην αρχική πληροφορία του κεντρικού παραθύρου.

Κάτω από τη φωτογραφία υπάρχει ένα υπό-μενού τριών επιλογών που αφορούν το συγκεκριμένο τέρας που ο επισκέπτης επέλεξε (αριθμός 2, εικόνα 13). Οι επιλογές αυτές είναι οι εξής: Εναλλακτικές Θεάσεις, Κινηματογραφική διαδρομή, Παράλληλα...links.

Η πρώτη αφορά στις διάφορες ερμηνείες που αποδίδονται στο συγκεκριμένο τέρας από θεωρητικούς και ερευνητές του είδους, σε σχέση με το ρόλο του μέσα στις ταινίες, τη συμβολική του λειτουργία και τη σχέση του με τους θεατές.

Η δεύτερη εξετάζει, μέσω των κινηματογραφικών απεικονίσεων του, την εξέλιξη του τέρατος και τις διαφορετικές μορφές του από ταινία σε ταινία. Αυτό επιτυγχάνεται με την παράθεση φωτογραφικών στιγμιότυπων του τέρατος από τις ταινίες που το αφορούν. Τις φωτογραφίες θα συνοδεύουν λίγα σχόλια για κάθε του εμφάνιση ή κάποιες γενικές παρατηρήσεις πάνω στην εξελικτική διαδρομή της κινηματογραφικής του αναπαράστασης.

Η επιλογή 'Παράλληλα...links' αφορά στους διαδικτυακούς τόπους που ενδεχομένως υπάρχουν και είναι αφιερωμένοι ή σχετίζονται με κάποιο τρόπο με το συγκεκριμένο τέρας. Ο επισκέπτης, έτσι, παραπέμπεται εκεί για περαιτέρω διερεύνηση του τέρατος.

Στο κεντρικό παράθυρο εμφανίζονται πληροφορίες που αφορούν στη φυσική περιγραφή του τέρατος, στην προέλευσή του (υπερφυσικό στοιχείο, αποτέλεσμα επιστημονικού πειράματος, υπερφύση), στη σχέση του με τις ταινίες της εικονικής έκθεσης και τους δημιουργούς του (σκηνοθέτες και

ηθοποιούς που το ενσάρκωσαν). Επιχειρείται επιπλέον μια πρώτη προσέγγισή της φύσης του και μια ερμηνεία του ρόλου του. Οι ταινίες, οι σκηνοθέτες και οι συντελεστές αποτελούν, όπου εμφανίζονται, ενεργούς συνδέσμους με τις αντίστοιχες σελίδες κάθε υπό-ενότητας.

Τέλος κάτω από το κεντρικό παράθυρο και στα αριστερά της οθόνης υπάρχει η προτροπή – επιλογή ‘Επιστροφή στα 9 τέρατα’, με την οποία ο επισκέπτης επιστρέφει στην εισαγωγική σελίδα της υπό-ενότητας ‘Εναλλακτικές Θεάσεις Τεράτων’ στην ενότητα Παράλληλα.

3.5. Στοιχεία της ανάπτυξης της εφαρμογής

Κατά την ανάπτυξη της εφαρμογής για τη συγγραφή του κειμένου της βασικής πληροφορίας που εμφανίζεται μέσα στο κεντρικό παράθυρο χρησιμοποιήθηκε η γραμματοσειρά Verdana μεγέθους 11 της οικογένειας sans serif, ενώ για το κείμενο των πλαισίων των Παράλληλων Γεγονότων και της Ιστορίας Κινηματογράφου στις υπό-ενότητες των περιόδων στην ενότητα Ιστορία χρησιμοποιήθηκε μέγεθος 10 της ίδιας γραμματοσειράς. Για τις επικεφαλίδες και τα μενού χρησιμοποιήθηκε η Helvetica sans serif, με το μέγεθος να ποικίλει από 13 έως και 15.

Τα χρώματα που χρησιμοποιήθηκαν στην ανάπτυξη της εφαρμογής προέκυψαν έπειτα από προσεκτική επιλογή, ούτως ώστε να καθιστούν το κείμενο της βασικής πληροφορίας ευανάγνωστο (μαύρα γράμματα σε ανοιχτόχρωμο φόντο). Ταυτόχρονα όμως εξυπηρετούν και την κύρια ιδέα σχεδίασης της βασικής διεπαφής που προσομοιώνει μια κινηματογραφική αίθουσα.

3.6. Υλοποίηση της Εφαρμογής

Για την υλοποίηση της εφαρμογής της εικονικής έκθεσης χρησιμοποιήθηκε τεχνολογία τέταρτης γενιάς, που χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη ευρέως διαθέσιμων και διαδεδομένων εργαλείων ανάπτυξης γραφικών, τα οποία εξοικονομούν χρόνο κατά την υλοποίηση, επιτρέποντας έτσι την υψηλού επιπέδου ενασχόληση με το σχεδιασμό (εξοικονομώντας έτσι χρόνο κατά την υλοποίηση της εφαρμογής, δόθηκε μεγαλύτερη προσοχή στο σχεδιασμό της λειτουργίας και της λειτουργικότητάς της). Στο πλαίσιο αυτό επέλεξα το Dreamweaver MX 2004 (Macromedia) για τη δημιουργία των ιστοσελίδων και την ανάπτυξη της εφαρμογής της διαδικτυακής έκθεσης. Το Dreamweaver είναι ένα καθιερωμένο, διεθνώς χρησιμοποιούμενο, εργαλείο για σχεδίαση ιστοσελίδων.

Η διαδικτυακή έκθεση δημιουργήθηκε σε PC. Η ανάλυση της οθόνης που επιλέχθηκε για τη σχεδίαση και υλοποίηση της εφαρμογής ήταν 1152 x 864 pixels. Έχει προβλεφθεί και ελεγχθεί όμως και η προσαρμογή της σε μικρότερη ανάλυση, πράγμα που πραγματοποιήθηκε με τη μεταφορά της ανά τακτά χρονικά διαστήματα σε ανάλυση οθόνης 1024 x 768 pixels. Η συμπεριφορά της εφαρμογής ήταν αρκούτως ικανοποιητική και στην ανάλυση αυτή, η οποία ως εκ τούτου προτείνεται ως η μικρότερη δυνατή ανάλυση οθόνης για την εμφάνιση της εφαρμογής.

Για την σχεδίαση των ιστοσελίδων μέσα από το πρόγραμμα ανάπτυξης της εφαρμογής Dreamweaver χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος διπλού frame σε συνεργασία layers και πινάκων (templates). Τα frames χρησιμοποιήθηκαν αποκλειστικά για την υλοποίηση του σταθερού γραφικού της διπλής σειράς των καθισμάτων του κινηματογράφου.

Οι φωτογραφίες της εικονικής έκθεσης (αφίσες ταινιών, στιγμιότυπα, εικόνες σκηνοθετών, ηθοποιών και υπολοίπων συντελεστών) επεξεργάστηκαν μέσω του λογισμικού της Adobe, Photoshop 7, όπου τροποποιήθηκαν κυρίως οι διαστάσεις τους, ανάλογα με την εκάστοτε θέση χρήσης τους.

Οι επιλογές των μενού (τόσο οι βασικές ενότητες, όσο και οι επιπλέον επιλογές των υπό-μενού), καθώς και η εικόνα – κολάζ των τεράτων της εισαγωγικής και της αρχικής σελίδας δημιουργήθηκαν με το λογισμικό της Macromedia, Fireworks MX 2004. Το πρόγραμμα συνεργάζεται άμεσα και

διασυνδέεται με το εργαλείο ανάπτυξης της εφαρμογής (Dreamweaver), οπότε και διευκολύνεται η επεξεργασία των εικόνων που δημιουργήθηκαν.

Τα βίντεο είναι αποσπάσματα από τις κινηματογραφικές ταινίες. Οι ταινίες της εικονικής έκθεσης διατίθενται πια σχεδόν όλες σε DVD. Μπορούμε έτσι να τις προμηθευτούμε κατευθείαν σε ψηφιακή μορφή, γεγονός που διευκολύνει την εισαγωγή αποσπασμάτων στην εφαρμογή. Τα βίντεο δεν είναι μεγαλύτερα των 2 λεπτών το καθένα, εξοικονομώντας έτσι χρόνο κατά τη διαδικασία «φόρτωσής» τους (download). Άλλωστε, όπως έχει ήδη γνωστοποιηθεί, αποτελούν αντιπροσωπευτικά αποσπάσματα, λειτουργώντας ως οπτικοακουστική αναφορά. Το μέγεθός τους κυμαίνεται από 5 έως 8 Mb.

Τα βίντεο-αποσπάσματα των ταινιών που υπάρχουν στην εικονική έκθεση κατασκευάστηκαν με χρήση του λογισμικού Flash DVD Ripper. Το πρόγραμμα μετατρέπει το DVD σε μορφή AVI, μέσω κωδικοποίησης DivX, ενώ παράλληλα το συμπιέζει, δημιουργώντας βίντεο καλής ποιότητας. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μας επιτρέπει επιπλέον να επιλέξουμε τα αποσπάσματα που θα επεξεργαστούμε, χωρίς να χρειαστεί να μετατρέψουμε σε μορφή AVI ολόκληρη την ταινία (διαδικασία χρονοβόρα και επίπονη για τον υπολογιστή). Τα παραγόμενα αρχεία, μορφής AVI εισήχθησαν, εν συνεχεία, στο Macromedia Flash MX 2004, όπου και επεξεργάστηκαν όσον αφορά στην πρόσθεση κουμπιών πλοήγησης (play και stop). Επιπλέον πρόσφεραν μια εικόνα του μέσου όρου που θα χρειαστεί ο χρήστης για να «φορτώσει» το απόσπασμα, δυνατότητα που παρέχει το εν λόγω πρόγραμμα. Εξάχθηκαν, μετέπειτα, σε μορφή αναγνωρίσιμη και πλήρη συμβατή με το βασικό συγγραφικό πρόγραμμα της εφαρμογής, το Dreamweaver (συνεργαζόμενα προγράμματα λογισμικού της Macromedia).

3.7. Συμπεράσματα

Η πρόταση σχεδιασμού που προηγήθηκε, έχοντας θέσει σαφείς στόχους εξαρχής, όσον αφορά στον τρόπο ανάπτυξης της εφαρμογής, χρησιμοποίησε και αξιοποίησε την προσφερόμενη τεχνολογία, με γνώμονα την εκπλήρωση των

προκαθορισμένων στόχων, οι οποίοι φαίνεται να επιτυγχάνονται σε ικανοποιητικό βαθμό.

Μέσω της επιλογής ενός λιτού σχεδιασμού διεπαφής (χωρίς δηλαδή πολύπλοκες γραφικές αναπαραστάσεις να αποσπούν την προσοχή του επισκέπτη-χρήστη), η εφαρμογή καταφέρνει να αναδείξει την κύρια πληροφορία που επιθυμεί να επικοινωνήσει.

Επιπλέον, αναπτύσσοντας προσφερόμενα παράλληλα θέματα (το 'τέρας' στο φανταστικό, οι κινηματογραφικές αφίσες και η ιδιαίτερη εξέταση των συνεχειών και διασκευών) ως προς την ιστορική θεώρηση του φανταστικού κινηματογράφου, που αποτελεί και την κύρια έκθεση, αλλά κυρίως μέσω της μεταφοράς που χρησιμοποιείται στην ανάπτυξη της ιστορίας του φανταστικού (παράλληλη διάταξη του κεντρικού παραθύρου με τα διαθέσιμα πλαίσια που παραπέμπει και υποδεικνύει τη θεώρηση της ιστορίας του είδους σε σχέση με τα παράλληλα κοινωνικό-πολιτισμικά πλαίσια ανάπτυξής του) η εφαρμογή επικοινωνεί το βασικό μήνυμα της εικονικής έκθεσης, πετυχαίνοντας έτσι τον κύριο σκοπό της.

Η αίσθηση της πολύ-επίπεδης σημασίας του φανταστικού κινηματογράφου και η δυνατότητα πολλαπλών ερμηνειών που επιδέχεται, στοχεύοντας έτσι στη δημιουργία της αίσθησης μιας πιο ολοκληρωμένης θεώρησης του είδους και περαιτέρω ευρύτερης θεώρησης των πραγμάτων, επιτυγχάνεται με τις διαθέσιμες εναλλακτικές επιλογές που προσφέρονται πάνω σε δεδομένα θέματα.

Ο φανταστικός κινηματογράφος αποτελείται από ετερόκλητα, αλλά συνάμα συγκλίνοντα επίπεδα, με αποτέλεσμα να τον διακρίνει μια εσωτερική συνάφεια. Η αίσθηση αυτή δημιουργείται μέσω των φανερών, πολλαπλών διασυνδέσεων (hyperlinks) των επιμέρους τμημάτων του που συνθέτουν το σύνολο του.

Η επιλογή σταθερής βασικής διάταξης της οθόνης της διεπαφής, σταθερών χρωμάτων των διαθέσιμων επιλογών, και ύπαρξης σταθερών μενού και υπό-μενού με σαφείς διακριτούς ρόλους, διευκολύνουν στην άμεση εξοικείωση του επισκέπτη με το περιβάλλον διάδρασης και εξυπηρετούν στη γρήγορη κατανόηση της λειτουργίας της διεπαφής και στη δημιουργία εύκολου προσανατολισμού όσον αφορά στην εύρεση επιθυμητών πληροφοριών

Στο πλαίσιο αυτό έγινε προσπάθεια ούτως ώστε οι περισσότερες διαθέσιμες διασυνδέσεις (hyperlinks) της εφαρμογής να συνοδεύονται από χαρακτηριστικό κατατοπιστικό μήνυμα, που εμφανίζεται όταν ο χρήστης πλησιάσει στην επιλογή. Η λειτουργία αυτή, συχνά παραμελείται. Στην ανάπτυξη της εφαρμογής, κάθε άλλο παρά υποβαθμίστηκε ή θεωρήθηκε ξεπερασμένη, γιατί σύμφωνα με προσωπική εμπειρία, αποτελεί για το χρήστη βασικό εργαλείο διερεύνησης πληροφοριών μιας ιστοσελίδας που είναι αδύνατον να περιέχει για όλους τους διαθέσιμους συνδέσμους περιγραφικούς τίτλους για το τι ακολουθεί αν επιλεγθούν.

Αναπτύσσοντας, τέλος, ένα διαδραστικό περιβάλλον εφαρμογής με την προσφορά παράλληλων επιλογών, διαθέσιμες κάθε στιγμή μέσα στην εφαρμογή και με τη δυνατότητα γνώσης από πλευράς επισκεπτών της ενότητας στην οποία βρίσκονται και της επιστροφής σε άλλες θεματικές, επιτυγχάνεται η ελευθερία του επισκέπτη να χαράξει μια αυτόβουλη, προσωπική περιπλάνηση μέσα στην εικονική έκθεση.

4. Παρατηρήσεις – Επίλογος

4.1. Παρατηρήσεις – Γενικά Συμπεράσματα

Η ενασχόληση με το συγκεκριμένο θέμα, τόσο σε θεωρητικό επίπεδο διερεύνησης του φανταστικού κινηματογράφου στα πλαίσια της εικονικής έκθεσης, όσο και σε επίπεδο μετέπειτα μελέτης του σχεδιασμού της προτεινόμενης εφαρμογής, οδήγησε σε κάποιες παρατηρήσεις και επιπλέον συμπεράσματα.

Η διαρκής ενασχόληση με τον κόσμο του φανταστικού κινηματογράφου, καθ' όλη τη διάρκεια της εργασίας, επιβεβαίωσε, τόσο τη διαθέσιμη ύπαρξη μιας πληθώρας ερμηνειών, όσο και τη συνεχή εμφάνιση νέων μοντέλων και τρόπων προσέγγισης του είδους, ενισχύοντας έτσι την ανάγκη για γνωστοποίηση της πολύ-σημασίας του.

Η σχετική έλλειψη βιβλιογραφίας στα ελληνικά, σε αντιδιαστολή με την παράλληλη ύπαρξη πλούσιας ξενόγλωσσης βιβλιογραφίας πάνω στο φανταστικό κινηματογράφο, φανέρωσε την περιορισμένη έρευνα στο είδος από Έλληνες ειδικούς και την έλλειψη εισαγωγής / μετάφρασης ξενόγλωσσου υλικού.

Εντασσόμενη, λοιπόν, στα πλαίσια αυτά, η πρόταση δημιουργίας εικονικής έκθεσης του φανταστικού κινηματογράφου, αποτελεί και ένα είδος ενθάρρυνσης και προτροπής, όσον αφορά στην ενασχόληση με το είδος.

Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης της πρότασης, πραγματοποιήθηκαν πολλαπλές επισκέψεις σε διαδικτυακούς τόπους, σχετικούς με το φανταστικό κινηματογράφο, αξιολογώντας έτσι την προσέγγιση που επιχειρούν. Ανιχνεύθηκε έτσι μια τάση ύπαρξης ενός πλήθους διαδικτυακών τόπων που εξαντλούνται στην παράθεση στοιχείων σχετικών με τις ταινίες του φανταστικού, χωρίς φανερή

συσχέτισή τους με την ευρύτερη θεώρηση, τόσο του είδους, όσο και των παράλληλων πλαισίων ανάπτυξης αυτών. Επιπλέον, οι διαδικτυακοί τόποι που επιχειρούν μια ιστορική αναδρομή του φανταστικού κινηματογράφου το κάνουν κυρίως μέσω μιας λίστας παράθεσης των ταινιών του είδους χρονολογικά, με την ύπαρξη απλών αναφορών (references). Λαμβάνοντας λοιπόν υπόψη την έλλειψη προτάσεων ερμηνείας του φανταστικού κινηματογράφου βάση συγκεκριμένης άποψης και θέσης, η εν λόγω πρόταση για τη δημιουργία εικονικής έκθεσης διαφοροποιείται σαφώς, εφόσον φέρει και επικοινωνεί ξεκάθαρα μηνύματα.

4.2. Μελλοντικές προεκτάσεις

Η σχεδίαση της εικονικής έκθεσης που εξετάσαμε επιτρέπει την μελλοντική επέκτασή της. Λαμβάνοντας πάντα υπόψη συγκεκριμένους παράγοντες, η πρόταση αυτή θα μπορούσε μελλοντικά να αναπτυχθεί περαιτέρω με τη σύνταξη κατάλληλης ομάδας ειδικών (θεωρητικούς του κινηματογράφου, ερευνητές του είδους, μουσειολόγους και ειδικούς στην αξιολόγηση παρόμοιων προβολών πολιτισμικού περιεχομένου).

Θα μπορούσε έτσι, η εικονική έκθεση να ενταχθεί στα πλαίσια ενός μουσείου του κινηματογράφου, φυσικού ή εικονικού, αποτελώντας παράλληλη έκθεση.

Το διαδίκτυο προσφέρει τη δυνατότητα εμπλουτισμού της εικονικής έκθεσης με επιπλέον περιεχόμενο για πιθανή προσφορά και ανάπτυξη περισσότερων θεμάτων και περισσότερων ταινιών ή τροποποίηση μέρους των υπαρχόντων κατά διαστήματα, ελκύοντας έτσι τον επισκέπτη για διαδοχικές εκ νέου επισκέψεις (π.χ., θα μπορούσε να μεγαλώσει ο αριθμός των υπό εξέταση τεράτων ή να αντικατασταθούν κάποια εξ' αυτών)

4.3. Επίλογος

Σε μια προσπάθεια προσέγγισης του φανταστικού κινηματογράφου και της ιστορικής εξέλιξής του, έγινε αρχικά μια θεωρητική έρευνα του θέματος και αργότερα αναπτύχθηκε μια πρόταση σχεδιασμού μιας διαδικτυακής εικονικής έκθεσης ως κατάλληλος τρόπος παρουσίασης αυτού.

Έχοντας σαφείς και ξεκάθαρους προκαθορισμένους στόχους όσον αφορά, τόσο στην ανάπτυξη της εικονικής έκθεσης, όσο και στο σχεδιασμό της εφαρμογής της, προτάθηκε η δημιουργία ενός διαδραστικού διαδικτυακού περιβάλλοντος, το οποίο θα στέκει αρωγός στην ανάδειξη της εικονικής έκθεσης και του μηνύματος που προτίθεται να επικοινωνήσει.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

BIBΛΙΑ

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΑ

Gabbard. O. Glen, *Psychoanalysis & Film*, Karnac, London & New York, 2002

Hauke Christopher, Alister Ian, *Jung & Film: Pos-Jungian Takes on the Moving Image*, Routledge, East Sussex, 1998

Hockley Luke, *Cinematic Projections: The analytical psychology of C.G. Jung and the Film Theory*, University of Luton Press, 2001

Hutchings Peter, *The Horror Film*, Pearson Education Limited, England , 2004

Jancovich Mark, *Horror, The Film Reader*, Routledge, London & New York, 2002

Pringle David, *The Ultimate Encyclopedia of Science Fiction: The Definitive Illustrative Guide*, Carlton Books Limited, Dubai, 1997

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Βαλούκος Στάθης, *Λεξικό Σκηνοθετών του Παγκόσμιου Κινηματογράφου*, Αιγόκερω, 1999

Βαλούκος Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Αιγόκερω, Αθήνα, 2003

Δεληολάνης Γιάννης, *Μέσα από το σκοτεινό καθρέφτη: 13+3 κείμενα για τον David Croneberg*, Futura, Αθήνα, 1997

- Κάουα Αβραάμ, *Εικονικά Βλέμματα*, Futura, Αθήνα, 2002
- Κολιοδήμος Δημήτρης, *Τα Τέρατα στην Οθόνη*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1983
- Κολοβός Νίκος, *Κοινωνιολογία του κινηματογράφου*, Αιγόκερως, 1988
- Κομολλί, Ζαν Λουί, *Τεχνική και Ιδεολογία*, Εκδόσεις Θεωρία, Αθήνα, 1985
- Κύρου Α., *Ο Σουρεαλισμός στον Κινηματογράφο*, Κάλβος, Αθήνα, 1976
- Λοτέ Άισνερ, *Η Δαιμονική Οθόνη*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1987
- Μαλρώ Άντρε, *Σχεδιάσμα Μιας Ψυχολογίας του Κινηματογράφου*, Εκδόσεις Υψιλον, Αθήνα, 1997
- Μαρκ Φερρό, *Κινηματογράφος και Ιστορία*, Μεταίχμιο, Αθήνα
- Νάκου Ειρήνη, *Μουσεία: Εμείς, Τα Πράγματα & ο Πολιτισμός*, Νήσος, Αθήνα, 2001
- Παναγιωτάτος Δημήτρης, *Ο Φανταστικός Κινηματογράφος*, Δέκα, Αθήνα, 1979
- Παναγιωτόπουλος Νίκος, *Cult Movies*, Αιγόκερως, Αθήνα, 1989
- Ρίντερ Κίθ, *Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου (1895-1975)*, Αιγόκερως, Αθήνα, 2000
- Σώτη Τριανταφύλου, *Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου, (1975-1992)*, Αιγόκερως, Αθήνα
- Τζοβανίνι Φάμπιο, *Serial Killer: Οδηγός στους μεγάλους δολοφόνους στην ιστορία του κινηματογράφου*, Στάχυ, Αθήνα, 1995
- Kracauer Siegfried, *Θεωρία του Κινηματογράφου: Η απελευθέρωση της Φυσικής Πραγματικότητας*, Κάλβος, Αθήνα, 1983

Sadoul Georges, *Η Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου*, Δαμιανός- Δωδώνη, Αθήνα, 1955

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

Δεληολάνης Γιάννης, «Φανταστικός Κινηματογράφος», *Βαβέλ*, τ. 99 – 116, 1989 -1990

Ακτσόγλου Μπάμπης, «Η αυτοκρατορία του τρόμου», *Σινεμά*, τ.90, σελ. 72 – 102

Κινηματογραφικά Τετράδια, τεύχη 5 – 28,

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

St. James Encyclopaedia, «History of Horror Movies», <http://www.w3.org>

Bhutan – A Virtual Exhibition, <http://www.archimuse.com>

"Web Musing": Evaluating Museums on the Web from Learning Theory to Methodology, <http://www.archimuse.com>

Analysis of Learning, Experiences of Art and Ideas for Connections, <http://www.archimuse.com>

Beyond On-line Collections: Putting Objects to Work, <http://www.archimuse.com>

Developing Meaningful On-line Exhibitions: Cloth & Clay: Communicating Culture, <http://www.archimuse.com>

Wood Robin, «What Lies Beneath?», <http://www.24framespersecond.com>

Richard Ebbs, Spring 1998, <http://www.feedback.nildram.co.uk>

Schneider Steven, «Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror», *Other Voices*, v.1, n.3, January 1999, <http://www.othervoices.org>

www.mosterzine.com

Bolton A., «The Decline of the Horror Film», <http://www.24framespersecond.com>

Totaro Donato, «28 Days Later», <http://www.offscreen.com>

Totaro Donato, «Horror cinema is not dead... To scare or not to scare», <http://www.offscreen.com>

Abbot Stacey, «The 100th Anniversary of Bram Stoker's Dracula», <http://www.bfi.org.uk>

<http://www.feedback.nildram.co.uk>

«Η Βασική Ταινιοθήκη του Φανταστικού», <http://www.altfactor.gr>

<http://www.hitech.gr>