09

ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΔΡΑΣΕΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΔΟ ΤΗΣ ΠΑΝΔΗΜΙΑΣ

Παραδείγματα και προοπτικές

ΑΦΡΟΔΙΤΗ ΝΙΚΟΛΑΪΔΟΥ / ΕΛΕΝΗ ΤΙΜΠΛΑΛΕΞΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κατά την περίοδο της πανδημίας, και μάλιστα του πρώτου σκληρού λοκντάουν, όσοι ελληνικοί πολιτιστικοί οργανισμοί είχαν την οικονομική δυνατότητα και την υποδομή συνέχισαν την επικοινωνία με το κοινό, κυρίως διαδικτυακά. Ανάμεσα σε άλλα, το Εθνικό Θέατρο διαφήμισε και προώθησε την online παρακολούθηση του αρχείου των βιντεοσκοπημένων παραστάσεων,[1] το Κέντρο Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος (ΚΠΙΣΝ) διέθεσε μέσω streaming πολλές από τις συναυλίες και τα events από το αρχείο του και διοργάνωσε διαδικτυακή σειρά συναυλιών στο #snfccAtHome: music, ενώ η Ταινιοθήκη της Ελλάδος πρόβαλε διαδικτυακά σπάνιες ταινίες στο πρόγραμμα *Η ταινιοθήκη στο σπίτι*, και το Μέγαρο Μουσικής πρόβαλε για πρώτη φορά μέσω streaming σημαντικούς σταθμούς από τις παραγωγές του. Εκτός όμως από τη χρήση του αρχείου σε online πλατφόρμες και σε κανάλια στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η παραγωγή καλλιτεχνικών οπτικοακουστικών έργων διαφορετικών ειδών και τεχνικών ενίσχυσε τον ρόλο των οργανισμών ως συνδημιουργών και επιμελητών θεατρικής και κινηματογραφικής πράξης –για να μείνουμε σε αυτές τις δύο τέχνες– εξερευνώντας τα όρια των όρων, των ειδών, των μέσων, φέρνοντας στην επιφάνεια και στο ευρύ κοινό τάσεις πειραματισμού.

Εδώ και δεκαετίες, πλέον, το ελληνικό θέατρο είναι εξωστρεφές· έχει εντάξει τον πειραματισμό και τον διάλογο με τις διεθνείς τάσεις ενσωματώνοντας δημιουργικά την περφόρμανς, τα εικαστικά, το βίντεο, τα πολυ-

1 Βλ. το αρχείο εδώ: http://www.nt-archive.gr/theaters.aspx?company=10&fbclid=IwAR3JegcR-YG5ySMFNvAYig39jrOEm5C4vuRv5wxi00Ol0yvZ5Qn0cQhRSFE

μέσα, συχνά αποσταθεροποιώντας την πρωτοκαθεδρία του κειμένου (Carlson, 2015· Ziropoulou, 2022). Την περίοδο κατά την οποία η Ελλάδα είχε ένα από τα πιο σκληρά λοκντάουν, οι παραδοσιακοί θεατρικοί οργανισμοί συνέχισαν την επικοινωνία με το κοινό, μέσω της μετάδοσης καταγεγραμμένων βιντεοσκοπημένων παραστάσεων ή ζωντανών παραστάσεων που λάμβαναν χώρα κεκλεισμένων των θυρών για το κοινό. Οι διαδικτυακές αυτές προβολές έθεσαν σειρά προβληματισμών και ανανέωσαν, όπως θα δούμε στο πρώτο μέρος αυτού του κεφαλαίου, τον τρόπο με το οποίο μπορούμε να δούμε την ουσία της θεατρικής πράξης. Για παράδειγμα, το ερώτημα που τέθηκε και έχει βέβαια σημασία για τους/τις δημιουργούς, δηλαδή «τι μπορεί να κάνει το θέατρο που το σινεμά, η τηλεόραση και τα διαδραστικά παιχνίδια δεν μπορούν να κάνουν καλύτερα» (Azas, 2022), αποκτά νέα βαρύτητα και νέο ορίζοντα ερμηνείας ακόμα και για τους θεατές.

Υπό άλλη σκοπιά, η βιομηχανία του κινηματογράφου βρίσκεται σε μια περίοδο μετασχηματισμών και συγκλίσεων διεθνώς (βλ. τον ρόλο των πλατφορμών, τη συμβιωτική σχέση με την τηλεόραση και τις κουλτούρες των οθονών) πολύ πριν από την πανδημία. Στην ελληνική αγορά, η εξωστρέφεια της ελληνικής κινηματογραφικής παραγωγής και διανομής έχει γίνει στρατηγική επιβίωσης (Papadimitriou, 2018), ενώ παράλληλα η υποστήριξη και η ανάδειξη δημόσιων και ιδιωτικών πρωτοβουλιών, εγχώριων και ξένων, στον χώρο των οπτικοακουστικών μέσων και της επικοινωνίας από το ΕΚΟΜΕ έχουν οδηγήσει σε πολλαπλασιασμό των εργασιών. Δεδομένου ότι, την περίοδο της πανδημίας, πρεμιέρες και διανομή αναμενόμενων ταινιών ακυρώθηκαν ή καθυστέρησαν, μια οικολογία πλούσιας οπτικοακουστικής παραγωγής που με την άνοδο των πλατφορμών ανθούσε έπρεπε να σταματήσει και να αναδιοργανωθεί[2] (Akser, 2020)· οι εταιρείες διανομής, οι αίθουσες και τα φεστιβάλ ως πολιτιστικοί οργανισμοί έπρεπε να επανεφεύρουν την ταυτότητά τους. Η δημιουργία διαδικτυακών πλατφορμών προβολής ταινιών ήταν μια λύση που συμβάδιζε με την προ πανδημίας τάση. Το πλέγμα ωστόσο των συνεργειών, των δράσεων και των πρακτικών που διαμορφώθηκε εκείνη την περίοδο ήταν πολύ πιο σύνθετο και δημιουργικό.

Στο παρόν κεφάλαιο, λοιπόν, θα ασχοληθούμε με τάσεις που καταγράφονται στο θέατρο και στον κινηματογράφο την εποχή της ψηφιακής σύγκλισης (Jenkins, 2006) και τη μορφή που πήραν την περίοδο της πανδημίας. Ανάμεσα σε άλλα παραδείγματα, θα εστιάσουμε σε δύο δράσεις που έλαβαν χώρα την περίοδο εκείνη από δύο ελληνικούς πολιτιστικούς οργανισμούς –τη Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση και το Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης– και αφορούσαν την ανάθεση, την παραγωγή και τη διαδικτυακή προβολή πρωτότυπου καλλιτεχνικού έργου. Οι δράσεις μπορούν να θεωρηθούν επικοινωνιακά γεγονότα φροντίδας των σχέσεων ανάμεσα σε καλλι-

2 Τον πρώτο καιρό, τα κινηματογραφικά γυρίσματα ακυρώθηκαν, στη συνέχεια επιβλήθηκαν συγκεκριμένα πρωτόκολλα (τεστ covid για ηθοποιούς και συνεργείο πριν από το γύρισμα, αποστάσεις κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων, κ.λπ.).

τέχνες, οργανισμούς και κοινό σε μια δύσκολη συνθήκη, καθώς, αφενός, αναπλήρωσαν τη φυσική, ζωντανή παρουσία με μια διάχυτη ψηφιακή, χρονικά ευέλικτη παρουσία και, αφετέρου, έθεσαν ερωτήματα οντολογικά· ερωτήματα που αφορούν δηλαδή τη φύση των μέσων, την ταυτότητα και τον ρόλο των πολιτιστικών οργανισμών και που ερμηνευτικά αφορούν το δημιουργικό αποτύπωμα της πανδημίας και την παρακαταθήκη που αφήνουν αυτά τα έργα για την εμπειρία της.

ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΚΑΙ ΠΑΝΔΗΜΙΑ

Το μούδιασμα της θεατρικής πρακτικής και οι συνακόλουθοι μετασχηματισμοί της κατά την περίοδο της πανδημίας ανέδειξαν νέες προβληματικές αναφορικά με τη θεατρική παράσταση και την επιτέλεση. Ενδεικτικά, οι Timplalexi (2020), Fuchs (2021), Sermon et al. (2021), Brilli, Gemini, Giuliani (2023) έθεσαν ερωτήματα που αφορούσαν την ουσία της θεατρικής πράξης στη φάση της πανδημίας, της σχέσης της με τη σκηνή και τη θεώρησή της ως διαμεσικής επικοινωνίας. Εν ολίγοις, για πρώτη φορά στην πανδημία, με τη μαζική διάχυση θεατρικών παραστάσεων στο διαδίκτυο, δημιουργήθηκε ο εννοιακός χώρος για να τεθεί εύγλωττα το ερώτημα: «Τι είναι αυτό που παρακολουθούμε στις οθόνες μας και γιατί πρέπει να το ορίσουμε ως θέατρο;» (Timplalexi, 2020).

Με την πανδημία της Covid-19, η αυτονόητη φυσικότητα της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στο θέατρο παραβιάστηκε πρωτόγνωρα. Οι θεατρικές συναντήσεις κλήθηκαν να προσαρμοστούν βίαια στις επιταγές της δημόσιας υγείας και να αναδιατυπωθούν στον ορίζοντα της ψηφιακότητας. Στα κλειστά θέατρα επιβλήθηκε η χρήση προστατευτικών μασκών, ενώ, παράλληλα, ο αριθμός των επιτρεπόμενων θεατών περιορίστηκε και ίσχυσε το μέτρο των ψηφιακών πιστοποιητικών. Όταν οι περιορισμοί της κοινωνικής απόστασης αναιρέθηκαν και οι καιρικές συνθήκες βελτιώθηκαν, οι ανοικτές σκηνές άρχισαν να φιλοξενούν θεατρικές παραστάσεις, συχνά στο πλαίσιο καλοκαιρινών φεστιβάλ. Παράλληλα, άρχισαν να μεταδίδονται μαζικά σε ζωντανή ροή ή να καταγράφονται και να προβάλλονται ως βίντεο θεατρικές παραστάσεις σε ειδικά διαμορφωμένους ιστοτόπους και πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, κοινωνικές διαδικτυακές πλατφόρμες, προσβάσιμα συνεχώς ή μέσα σε συγκεκριμένα χρονικά «παράθυρα».

Το θέατρο κλήθηκε να επαναπροσδιορίσει την πρακτική και τον τρόπο επικοινωνίας με το κοινό, σε τέτοιο βαθμό που ίσως έπρεπε να επανεφεύρει τον εαυτό του. Το θέατρο, μεσικό πρότυπο αμφίδρομης επικοινωνίας, βασίζεται στη φυσική και διηγητική αλληλεπίδραση μεταξύ ηθοποιών, θεατών και φανταστικών χαρακτήρων (Elam, 1980). Η αναπνευστική οδός επικυρώνει τη ζωντανότητα με όρους φυσικής παρουσίας και διασφαλίζει τη διαφοροποίηση του θεάτρου από το καταγεγραμμένο μιντιακό θέαμα. Το δράμα, εξάλλου, στην «κλασική» του μορφή, είναι ένα έργο το οποίο παίζεται, εκφέρεται ζωντανά, από τους ηθοποιούς ενώπιον θεατών. Καθώς όμως η

συλλογική αναπνευστική οδός «μιάνθηκε» από τον κορονοϊό, η χειρουργική μάσκα χειραγώγησε τις αναπνευστικές διόδους που είθισται να αποκαλύπτουν στο θέατρο τα σημεία της δυσφορίας, της διαφωνίας, του γέλιου και της στιγμιαίας έξαρσης από τη μεριά του θεατή, δομικά στοιχεία της αμφίδρομης θεατρικής επικοινωνίας. Επίσης, αν και η μάσκα ως προσωπείο μάς ταξιδεύει μακριά από την κυριολεξία του βίου, η εξωδιηγητική χειρουργική μάσκα, που μας συνοδεύει στην περίπτωση αυτή εντός των θεατρικών τειχών, υπενθυμίζει συνεχώς οσφρητικά και απτικά στον θεατή την πραγματικότητα, μετουσιώνοντας τη διεπαφή της θεατρικής πράξης. Έτσι, η δραστικότητα του θεατή περιορίστηκε σε μια σιωπηλή παθητική ματιά που αφομοιώνει ερεθίσματα μονόδρομα, με μικρή δυνατότητα αβίαστης διηγητικής εμβύθισης στον εκάστοτε δραματικό κόσμο. Μέσα από αυτό το πρίσμα, το θέατρο στην πανδημία υποτάσσεται στο νέο ιδεώδες του βιολογικά και ψυχολογικά πλήρως λειτουργικού πολίτη, που διαθέτει αντανακλαστικά συμμόρφωσης και έγκυρο πάσο. Αυτή η εργαλειοποίηση του θεάτρου έρχεται σε αντίθεση με την από σκηνής προσφιλή διαπραγμάτευση κοινωνικών, έμφυλων, βιολογικών και πολιτικών διαφορετικοτήτων.

Με την άρση των περιοριστικών μέτρων και τη βελτίωση των καιρικών συνθηκών, το θέατρο επικυρώνει ξανά τους ανοικτούς του χώρους, ειδικότερα με τη συνθήκη των καλοκαιρινών φεστιβάλ.[3] Επιτελεστικές περιηγητικές εμπειρίες μάς ταξίδεψαν στο αστικό τοπίο και site-specific δρώμενα μας ξενάγησαν σε αγαπημένα σημεία της πόλης. Οι θεατρικές παραστάσεις, σε μεγάλο βαθμό, κλήθηκαν να αναπροσαρμόσουν υποκριτικές μεθόδους, βαριά σκηνικά, περίτεχνους, απαιτητικούς φωτισμούς και τεχνολογικές απαιτήσεις στον ανοικτό χώρο. Παράλληλα, συντονισμένοι με τους χωροχρονικούς περιορισμούς των λοκντάουν, έφηβοι που ανταποκρίνονται σε προκλήσεις (challenges) του TikTok, μέλη θεατρικών φοιτητικών ή ερασιτεχνικών ομάδων, παίκτες ζωντανών παιχνιδιών ρόλων (Larpers),[4] άτομα που ασκούνται με τεχνικές αγαπητές στην υποκριτική (γιόγκα, τάι τσι κ.ά.),[5] αλλά και θεατρικές ομάδες που θέλουν να κάνουν ασφαλείς πρόβες, κατακλύζουν τους κοντινούς τους δημόσιους χώρους.[6] Κατά τη ζύμωση αυτή, οι ερασιτέχνες αποκτούν, τρόπον τινά, μεγαλύτερο

3 Η Περιφέρεια Αττικής διοργάνωσε ένα πλούσιο πολιτιστικό πρόγραμμα εκδηλώσεων με ελεύθερη είσοδο σε 45 δήμους της Αττικής (Αύγουστος-Σεπτέμβριος 2020), το οποίο ωστόσο δεν κύλησε απρόσκοπτα (https://tinyurl.com/ysjxsmr7).

4 https://www.facebook.com/groups/larpclubgreece/

5 https://www.snfcc.org/en/events/yoga-park/9614

6 Σύμφωνα με τις οδηγίες ασφαλούς διεξαγωγής προβών θεαμάτων-ακροαμάτων (Μάιος 2020), η πραγματοποίηση προβών σε ανοικτούς χώρους αποτελεί τη βέλτιστη σύσταση προς τις θεατρικές ομάδες και τους θιάσους (https://www.culture.gov.gr/DocLib/grGGSP_odigies_provon_140520.pdf). Ο λόφος του Στρέφη, το Πεδίον του Άρεως, το Δάσος Συγγρού και το Μητροπολιτικό Πάρκο Αντώνης Τρίτσης, μεταξύ άλλων, φιλοξένησαν αναγνώσεις και θεατρικές δοκιμές επαγγελματιών και ερασιτεχνών κατά την περίοδο των λοκντάουν. Ακόμα και ενό-

καλλιτεχνικό status, ενώ οι επαγγελματίες του θεάτρου, βρίσκοντας ένα αυτοσχέδιο, αυθόρμητο κοινό, ανακτούν μια παιγνιώδη επιτελεστική διάσταση και επανασυνδέονται με τα μέλη της κοινότητας. Παράλληλα, το τι συνιστά θεατρική σκηνή τίθεται ξανά ανοικτά.

Πέρα από τη χρήση του βίντεο και του κινηματογράφου μέσα στη θεατρική πράξη (Giesekam, 2007), με την έλευση των ψηφιακών μέσων και του διαδικτύου, το θέατρο και η ζωντανή επιτέλεση γενικότερα ανέπτυξαν νέες μεσικές δυνατότητες, εντάσσοντας δημιουργικά το βίντεο. Η συνομιλία μεταξύ του θεάτρου, της παράστασης και του ψηφιακού, που εξετάζεται στο βιβλίο της Laurel *Computers as Theatre* (1993) και εμπνέει το «cyberdrama» (κυβερνοδράμα) της Murray (1997), το «cybertheatre» (κυβερνοθέατρο) του Causey (2006), την «cyberformance» (κυβερνοεπιτέλεση) της Jamieson (2008), την «digital performance» (ψηφιακή επιτέλεση) του Dixon (2007), ή βρίσκεται ακόμα και σε προσπάθειες ήδη από το τέλος της δεκαετίας του εβδομήντα για «τηλεματική περφόρμανς» (Sermon et al., 2021), υπήρξε ως επί το πλείστον καρποφόρα, με καινοτόμα θεατρικά και παραστατικά πειράματα ψηφιακής ή μεικτής πραγματικότητας, που πολλαπλασιάστηκαν με την έλευση της γενικευμένης προσβασιμότητας στο διαδίκτυο. Παράλληλα, τα ψηφιακά μέσα διευκόλυναν την καταγραφή, την παραγωγή και τη διάδοση θεατρικών παραστάσεων σε ένα ευρύτερο κοινό. Υιοθετήθηκαν κυρίως οι στρατηγικές ζωντανής ροής (live streaming) ή/και σταθερής διαθεσιμότητας μιας απλής καταγραφής (recorded). Εντούτοις, η ζωντανή επιτέλεση διατηρούσε τον πρωταρχικό, γενεσιουργό, αναγκαίο χαρακτήρα της έναντι της σταθερά διαθέσιμης ή προβαλλόμενης σε πραγματικό χρόνο (real-time) καταγραφής. Ήταν σαφές ότι προ πανδημίας, σε γενικές γραμμές, η όποια καταγραφή λειτουργούσε κυρίως συμπληρωματικά, προωθώντας το ζωντανό γεγονός.

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας, όμως, η συνέργεια μεταξύ θεάτρου και ψηφιακών μέσων απέκτησε μια καταναγκαστική χροιά. Για το πρώτο σκληρό λοκντάουν –αλλά και στη συνέχεια– το θέατρο μπορούσε να φτάσει στο κοινό του διαμεσολαβημένο από τα ψηφιακά μέσα. Όπως ήδη αναφέρθηκε, καταγεγραμμένες παραστάσεις διαθέσιμες σταθερά ή προσφερόμενες σε ζωντανή ροή και κατόπιν ζήτησης (on demand) κατέκλυσαν τον κυβερνοχώρο, σε διαδικτυακές πλατφόρμες βίντεο, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ή σε ειδικούς ιστοτόπους, αφιερωμένους στη μετάδοση θεατρικών παραστάσεων.

Ωστόσο, αυτές οι «διαδικτυακές θεατρικές παραστάσεις» όχι μόνο τιτλοφορήθηκαν ευρέως «θέατρο» αντί «διαμεσικά φαινόμενα», αλλά σχεδόν παρέκαμψαν τη θεωρία και την πρακτική της κυβερνοεπιτέλεσης (cyberformance), που άνθη-

μιση χρόνο μετά (Σεπτέμβριος 2021), το δρώμενο *cΩntact* λανσάρεται ως covid-safe θεατρική εμπειρία (https://www.athinorama.gr/theatre/2551704/gurisame_to_pedion_tou_areos_mazi_me_tous_ithopoious_tou_contact/).

σε ήδη γύρω στις απαρχές του 21ου αιώνα. Η αγωνία για εκλαΐκευση, προκειμένου να επικοινωνηθεί το θέατρο εγκαίρως, το ώθησε σε ποικίλα φλερτ με το θεσμοθετημένο κυρίαρχο ρεύμα των πολιτιστικών κέντρων, των κοινωνικών πλατφορμών και των μέσων επικοινωνίας, έτσι ώστε το μεγαλύτερο μέρος της συνέργειας θεάτρου-ψηφιακών μέσων να γίνει απλώς «θέατρο στο *Zoom*» (Ball III et al., 2020) ή/και διαθέσιμο στο Facebook ή στο Youtube, χάνοντας τις πολλαπλές αποχρώσεις που αρχικά είχε (Jamieson, 2008). Έτσι, ακόμα και αν ενίοτε προέκυπτε μια κυβερνοεπιτελεστική εκφορά, βασισμένη στην αλληλεπίδραση και τη συνδεσιμότητα σε χρόνο πραγματικό, δεν αναγνωριζόταν ως τέτοια, αλλά ως «ζωντανό θέατρο στο διαδίκτυο».

Αυτά τα καταγεγραμμένα ή/και ζωντανά προβαλλόμενα οπτικοακουστικά αρχεία, αν και λανσαρίστηκαν ως «θέατρο», θα μπορούσαν εξίσου να αναγνωριστούν ως διακριτά πολυμεσικά προϊόντα. Ο όρος «διαδικτυακό θέατρο» υποδηλώνει μια μεταγραφή, μια μετάφραση ή μια ιδιοποίηση του βίντεο από μέρους του θεάτρου και όχι μια μετουσίωση ή ακόμα και συνολική μεταμόρφωση του αρχικού θεατρικού μεσικού προϊόντος – και γενικότερα τύπου. Σε αυτή την περίπτωση, από τη μια πλευρά στέκει η θεατρική παράσταση, που βασίζεται στη ζωντανή επικοινωνιακή συναλλαγή μεταξύ ηθοποιών, κοινού και από σκηνής μυθοπλαστικού κόσμου, που ενδεχομένως ενέχει καταγεγραμμένα στοιχεία τα οποία όμως εντάσσονται σε ένα φυσικό επιτελεστικό πλαίσιο. Από την άλλη, το βίντεο, που δημιουργείται ή/και καταγράφεται με ψηφιακή τεχνολογία, αποκαλείται «περιεχόμενο» (content) και προορίζεται για τον παγκόσμιο ιστό.

Αναδύονται, έτσι, οι τύποι του βιντεοθεάτρου και του βιντεοδράματος οι οποίοι συνδυάζουν οντολογικά στοιχεία θεατρικής επιτέλεσης και κινούμενης εικόνας. Τα μεσικά προϊόντα που εντάσσονται σε αυτούς τους δύο τύπους προβάλλονται αποκλειστικά ζωντανά ή σε συγκεκριμένες χρονικές φάσεις επιλεκτικά ή σταθερά στο διαδίκτυο (Timplalexi, 2023).

Πιο συγκεκριμένα, ο μεσικός τύπος του βιντεοθεάτρου (video theatre) (Timplalexi, 2020, 2023) περιλαμβάνει οποιοδήποτε βίντεο θεατρικής παράστασης αναρτάται σε ψηφιακή πλατφόρμα, παρακολουθείται σε χρόνο πραγματικό ή/και διατίθεται στο διαδίκτυο με όρους αυτοδυναμίας, και όχι συμπληρωματικά ή υποστηρικτικά, όπως πριν από την πανδημία. Όπως έχει ήδη αναφερθεί στο άρθρο «Theatre in Transition: Lars Ellestrom's Media Modalities and the Rise of "Video Theatre"» (Timplalexi, 2023), το βιντεοθέατρο εξισώνει τη ζωντανή επιτέλεση με το καταγεγραμμένο αποτύπωμά της. Δεν συνιστά απλώς μια παρουσία βίντεο σε μια θεατρική παράσταση, αλλά είναι κοντά στη λογική του κινηματογράφου, που διαχρονικά καταγράφει (και αποθηκεύει) ζωντανές επιτελέσεις με τα δικά του αισθητικά και τεχνικά εργαλεία. Καθώς οι συνδηλώσεις του όρου «θέατρο» είναι σαφώς και χωρικές, αναγνωρίζουμε μαζικά ως τέτοιο αυτό που εκτυλίσσεται σε έναν χώρο θεατρικό. Το βιντεοθέατρο «αρνείται» ότι υπάρχει, πόσο μάλλον ότι συνιστά διακριτό μεσικό τύπο.

Προσποιείται ότι είναι
νού γεγονότος που λα
δηλαδή το ντοκουμέν
ρουσία της κάμερας ή
τρική παράσταση. Τα
ρές, φερόμενης υψηλή
ξίες και πλούσια επεξε

Σε αναλογία με το
(Timplalexi, 2023). Ένα
γου-δράματος ή σπαρ
ντεο εκτός της θεατρικ
μια εν δυνάμει σκηνή.
λεπίδραση και τη συνδ
θεση με ό,τι συμβαίνει
είναι δυνατή η διαδιη
ράδειγμα βιντεοδράμα
των μονολόγων του Σα
2020) και προβλήθηκα
θώς επαγγελματίες ηθ
Mbatha-Raw) και λάτρ
υπό τη συνθήκη του κ
κές εκφορές των σαιξπ
και *Άμλετ*) σε διάφορο
και σε κρεβατοκάμαρε

Με το βιντεοθέατρο
σύνολο που απαρτίζει
πεδοποιείται» τόσο ως
γωγές, με περίτεχνα σκ
θεάτρου για πρώτη φο
πλέον, το δράμα, λόγω
στον κυβερνοχώρο με
πνα κινητά, ακολουθώ
οικιακών μονολόγων.[8]

7 Παράδειγμα βιντεοθεά
Μεγάλη Χίμαιρα, 15 Μα

8 Για παράδειγμα, το *24*
το κάθετο κάδρο, υιοθ

Προσποιείται ότι είναι αόρατο και μας πείθει ότι είναι μόνο ένας φορέας του ζωντανού γεγονότος που λαμβάνει χώρα σε κάποιου τύπου σκηνή, προσποιείται ότι είναι δηλαδή το ντοκουμέντο μιας ζωντανής παράστασης – κάτι που δεν αληθεύει. Η παρουσία της κάμερας ήδη οργανώνει αισθητικά και ερμηνεύει την πρωταρχική θεατρική παράσταση. Τα αποτελέσματα του βιντεοθεάτρου είναι, τις περισσότερες φορές, φερόμενης υψηλής αισθητικής αξίας, με έντονες ή λεπτές σκηνοθετικές φιλοδοξίες και πλούσια επεξεργασία σε επίπεδο παραγωγής και μετα-παραγωγής.[7]

Σε αναλογία με το βιντεοθέατρο, αναπτύσσεται το βιντεοδράμα (video drama) (Timplalexi, 2023). Ένας μεσικός τύπος, στον οποίο το κείμενο ενός θεατρικού έργου-δράματος ή σπαράγματα δραματικού αυτοσχεδιασμού πραγματώνονται σε βίντεο εκτός της θεατρικής σκηνής, αλλά συμβολικά ανάγουν οποιονδήποτε χώρο σε μια εν δυνάμει σκηνή. Το βιντεοδράμα μπορεί να έχει βασιστεί στη ζωντανή αλληλεπίδραση και τη συνδεσιμότητα (σε στοιχεία δηλαδή της cyberformance), σε αντίθεση με ό,τι συμβαίνει με το βιντεοθέατρο, αλλά, όταν μας προσφέρεται τελικά, δεν είναι δυνατή η διαδιηγητική αλληλεπίδραση με αυτό. Ένα ευκόλως κατανοητό παράδειγμα βιντεοδράματος είναι η περίπτωση των *Shakespeare Solos*, αποσπασμάτων μονολόγων του Σαίξπηρ, που παίχτηκαν από τους *Quarantine Players* (Wiegand, 2020) και προβλήθηκαν διαδικτυακά. Μάλιστα, το ενδιαφέρον εδώ είναι διττό, καθώς επαγγελματίες ηθοποιοί (ανάμεσά τους οι Roger Allam, Stephen Fry και Gugu Mbatha-Raw) και λάτρεις του θεάτρου από όλο τον κόσμο ένωσαν τις δυνάμεις τους υπό τη συνθήκη του κοινωνικού αποκλεισμού και τόλμησαν να δομήσουν συλλογικές εκφορές των σαιξπηρικών μονολόγων (από τα έργα *Όπως σας αρέσει*, *Η Τρικυμία* και *Άμλετ*) σε διάφορους χώρους – καθιστικά, μπάνια, αυτοκίνητα, κήπους, ακόμα και σε κρεβατοκάμαρες.

Με το βιντεοθέατρο και το βιντεοδράμα όχι μόνο διαμεσολαβείται το σημειωτικό σύνολο που απαρτίζει μια θεατρική παράσταση ή έναν αυτοσχεδιασμό, αλλά «επιπεδοποιείται» τόσο ως προς την κλίμακα όσο και ως προς το ύφος. Μεγάλες παραγωγές, με περίτεχνα σκηνικά και κοστούμια, και καινοτόμες εκφράσεις πειραματικού θεάτρου για πρώτη φορά χωρούν μαζικά στον φυσικό χώρο των viral videos. Επιπλέον, το δράμα, λόγω του κοινωνικού εγκλεισμού, πολλαπλασιάζεται και διαχέεται στον κυβερνοχώρο με τη μορφή σεναρίων για βίντεο που καταγράφονται με έξυπνα κινητά, ακολουθώντας την τυπολογία αυτοσχέδιων, συχνά αυτο-τεκμηριωτικών οικιακών μονολόγων.[8]

7 Παράδειγμα βιντεοθεάτρου στην Ελλάδα είχαμε από τον θεατρικό οργανισμό «Πορεία» (π.χ., *Η Μεγάλη Χίμαιρα*, 15 Μαρτίου - 16 Μαΐου 2021).

8 Για παράδειγμα, το *24 Hour Plays Viral Monologues ensemble* (24 HR. Plays, 2021) χρησιμοποιεί το κάθετο κάδρο, υιοθετώντας μια αισθητική συνδεδεμένη με το *TikTok*.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΠΑΝΔΗΜΙΑ

Στον χώρο του κινηματογράφου, οι αλλαγές ενισχύουν ήδη αναδυόμενες τάσεις. Παλαιότερα, η μικρή οθόνη της τηλεόρασης κατείχε δίπλα στη μεγάλη μια παράλληλη παρουσία αλλά και ανταγωνιστική σχέση, από την οποία η τηλεόραση κρινόταν πολιτισμικά και καλλιτεχνικά υποδεέστερη. Η συμβιωτική όμως σχέση κινηματογράφου και τηλεόρασης, μέσω των πλατφορμών, του streaming, των υπηρεσιών Video On Demand, αλλάζει τις συσχετίσεις. Η τηλεόραση παύει να είναι η «μικρή οθόνη», έχοντας αποκτήσει μεγαλύτερες διαστάσεις εντός του οικιακού χώρου, συναγωνιζόμενη τις οθόνες των σταδίων, των συναυλιακών χώρων που μεταδίδουν ζωντανά (Doane, 2022: 81). Το κοινό, μένοντας σπίτι, επέστρεψε στην τηλεόραση και κατέφυγε εκτενώς στη χρήση υπηρεσιών όπως οι παραπάνω. Επένδυσε έτσι περισσότερο στην τηλεόραση όλων των μορφών και των κάδρων (βλ. Papathanassopoulos et al., 2021· Chaimanta, 2020). Η πανδημία έρχεται λοιπόν να επιβεβαιώσει ότι η οθόνη δεν είναι τεχνικό μέσο έκθεσης ενός μόνο συγκεκριμένου μεσικού τύπου κάποιας συγκεκριμένης τέχνης ή αισθητικής.

Η συνθήκη αυτή θέτει υπό αμφισβήτηση την παλαιότερη και μη λειτουργική κριτική και αξιολογική διάκριση ανάμεσα σε τηλεοπτική και κινηματογραφική αισθητική και ενισχύει άλλα χαρακτηριστικά. Η προβολή κινηματογραφικών ταινιών όλων των ειδών στην τηλεόραση, στο διαδίκτυο, σε μικρές ή μεγαλύτερες οθόνες, και τακτικές όπως η «επιλεκτικότητα», η «διάδραση» (είτε ανάμεσα στις πλατφόρμες, είτε με το κοινό), η συμμετοχή στην επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η «παράλληλη χρήση μέσων» (multitasking) που συνοδεύεται από τη χρήση μιας δεύτερης οθόνης (Παπαθανασόπουλος, 2020: 70-74), εμπλουτίζουν ή και αλλάζουν την κινηματογραφική και τηλεοπτική επικοινωνία. Ωστόσο, ο κινηματογράφος ως μεσικό φαινόμενο, που ενέχει την κοινωνική εμπειρία «πηγαίνω σινεμά», μια πρακτική που λαμβάνει χώρα σε κάποια κινηματογραφική αίθουσα, αναμφισβήτητα πέρασε κρίση κατά την πανδημία.

Σε αυτό το πλαίσιο, τα κινηματογραφικά φεστιβάλ, ως εναλλακτικοί χώροι διανομής και προβολής, πολιτιστικοί θεσμοί που κατεξοχήν συνδυάζουν το επιτελεστικό, το ζωντανό, με την προβολή σε αίθουσα, υιοθέτησαν μια ποικιλία επικοινωνιακών στρατηγικών για να συνεχίσουν τη δραστηριότητά τους. Σε σχετική έρευνα του Φεστιβάλ Θεσσαλονίκης για τα ευρωπαϊκά κινηματογραφικά φεστιβάλ, έγινε σαφές ότι επιθυμία των φεστιβάλ ήταν να διατηρήσουν ή να επιστρέψουν στη φυσική παρουσία, ακόμα και αν κατά την περίοδο του κορονοϊού κατέφυγαν σε υβριδικές διοργανώσεις (με συνδυασμό δράσεων ψηφιακών και με φυσική παρουσία) ή και σε εντελώς διαδικτυακές. Σε κάθε περίπτωση, η διαπίστωση είναι ότι η κουλτούρα των κινηματογραφικών φεστιβάλ διευρύνθηκε (Smits, 2021).

Ούτως ή άλλως, ο εκδημοκρατισμός του μέσου, μέσω των κινητών τηλεφώνων και της αθρόας ψηφιακής διασποράς, έσπρωξε ένα μέρος, ιδίως του καλλιτεχνικού

κινηματογράφου, πε
ειδικές προβολές, π
από αναγνωρίσιμα ίχ
όρους σκηνοθετικής
καταστατική και επιτ
το 1955, ο André Baz
στιβάλ, στη μυσταγω
τουργικά, την απομό
χίες, τις σκηνοθεσίες
συντελούν στη μεταμ
των ταινιών του. Βασί
η φεστιβαλική πρακτι

Την περίοδο της π
καν. Η άμεση επίδρασ
υβριδικές δράσεις (αί
Πιο συγκεκριμένα, εφ
νατη ή αποφευκτέα, ε
νο χρονικό περιθώρι
μέσω διαδικτύου. Το φ
βευσε τη διαδικτυακή
φισει διαδικτυακά το
(Petty, 2020), ενώ και
διαδικτυακά. Σε άλλες
αίθουσα οδήγησε σε
Come Together,[12] όπου
νίας ανάμεσα σε επιλεγ

9 Ένα τέτοιο παράδειγμ
μιας κινηματογραφική
ντανές συζητήσεις, εκ
2019).

10 Δεν είναι τυχαίο ότι ο
λούν εναλλακτικούς κ

11 Η Βρετανή σκηνοθέτι
δυ από τις 20 Μαρτίου
ταινία και ταυτόχρονα
Καπράνος, που διοργ
Express.

12 To Come Together ήτ
Archive for Queer Mov
για παρακολούθηση τ
(Brunow, 2020).

κινηματογράφου, περισσότερο στο ζωντανό, στο παραστατικό, στο μοναδικό (π.χ., ειδικές προβολές, προβολές-happenings).[9] Το επιτελεστικό και το θεατρικό, πέρα από αναγνωρίσιμα ίχνη που ενυπάρχουν στην αναπαράσταση και την υποκριτική με όρους σκηνοθετικής προσέγγισης και αισθητικής (Nikolaidou, 2014), αποτελούν μια καταστατική και επιτακτική συνθήκη της προβολής και της πλαισίωσής της. Ήδη από το 1955, ο André Bazin (Bazin, 2009) αναφερόταν στην τελεστική λειτουργία των φεστιβάλ, στη μυσταγωγική, μεταμορφωτική τους διάσταση. Μέσα από ιδιότυπα τελετουργικά, την απομόνωση από τον υπόλοιπο κόσμο της καθημερινότητας, τις ιεραρχίες, τις σκηνοθεσίες εαυτού μπροστά σε κοινό και συναδέλφους, τα διεθνή φεστιβάλ συντελούν στη μεταμόρφωση τόσο του ίδιου του καλλιτέχνη όσο και των νοημάτων των ταινιών του. Βασίζονται στη διάδραση με το κοινό, χωρίς το οποίο δεν υφίσταται η φεστιβαλική πρακτική, και διαμορφώνουν τάσεις ή ακόμα και είδη.[10]

Την περίοδο της πανδημίας, τα παραπάνω χαρακτηριστικά επαναπροσδιορίστηκαν. Η άμεση επίδραση για όσα φεστιβάλ δεν ακυρώθηκαν ήταν να δημιουργήσουν υβριδικές δράσεις (αίθουσα και διαδίκτυο) ή να γίνουν εξ ολοκλήρου διαδικτυακά. Πιο συγκεκριμένα, εφόσον η ζωντανή συμπαρουσία, στον ίδιο χώρο, στάθηκε αδύνατη ή αποφευκτέα, αντικαταστάθηκε από την ταυτόχρονη (ή μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό περιθώριο) παρακολούθηση/συμμετοχή σε προβολές και (δια)δράσεις μέσω διαδικτύου. Το φεστιβάλ Vues d' Afrique, για παράδειγμα, ενίσχυσε και επιβράβευσε τη διαδικτυακή παρακολούθηση, δίνοντας τη δυνατότητα στο κοινό να ψηφίσει διαδικτυακά το αγαπημένο του φιλμ και οργάνωσε masterclass στο Facebook (Petty, 2020), ενώ και άλλα φεστιβάλ με μεγάλη «αγορά» έκαναν τα εργαστήριά τους διαδικτυακά. Σε άλλες περιπτώσεις, η κοινή εμπειρία της φυσικής παρουσίας στην αίθουσα οδήγησε σε νέες επιμελητικές πρακτικές όπως τα *Friday Film Club*[11] και το *Come Together*,[12] όπου, σε συγκεκριμένη ώρα, γινόταν κοινή διαδικτυακή θέαση ταινίας ανάμεσα σε επιλεγμένο κοινό (συνήθως από τις λίστες των οργανισμών) ή ασύγ-

9 Ένα τέτοιο παράδειγμα ήταν η σειρά προβολών της *Χαμένης λεωφόρου του ελληνικού σινεμά*, μιας κινηματογραφικής δράσης που, μεταξύ άλλων, συνδύαζε τις προβολές με συναυλίες, ζωντανές συζητήσεις, εκθέσεις, μικρές τελετουργίες (για περισσότερα βλ. Νικολαΐδου και Πούπου, 2019).

10 Δεν είναι τυχαίο ότι ο όρος «φεστιβαλική ταινία» οφείλεται στο ότι τα φεστιβάλ πλέον αποτελούν εναλλακτικούς και συχνά μοναδικούς χώρους διανομής ταινιών.

11 Η Βρετανή σκηνοθέτις Carol Morley διοργάνωνε ψηφιακές προβολές κάθε Παρασκευή βράδυ από τις 20 Μαρτίου έως τις 31 Ιουλίου 2020. Οι συμμετέχοντες παρακολουθούσαν μαζί την ταινία και ταυτόχρονα σχολίαζαν στο Twitter (Brunow, 2020). Κάτι αντίστοιχο έκανε και ο Άκης Καπράνος, που διοργανώνει και επιμελείται τη σειρά μεταμεσονύχτιων προβολών Midnight Express.

12 Το Come Together ήταν ένα διαδικτυακό εργαστήριο που διοργανώθηκε από το Swedish Archive for Queer Moving Images τον Μάρτιο 2020 και περιλάμβανε τη διάδοση συνδέσμων για παρακολούθηση ταινιών και στη συνέχεια συναντήσεις και συζητήσεις με δημιουργούς (Brunow, 2020).

χρονη παρακολούθηση και κοινή συζήτηση. Σε κάθε περίπτωση, οι θεατές είχαν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν, και έτσι δημιουργήθηκε η αίσθηση της κοινότητας. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η επιμέλεια (curation) είχε στόχο, μεταξύ άλλων, και τη δημιουργία μιας αίσθησης φροντίδας απέναντι στη μοναξιά, την απομόνωση και την αποσωματοποίηση της όλης εμπειρίας (Brunow, 2020).

Η Sheila Petty (2020: 352) περιγράφει την ψηφιακή εμπειρία του φεστιβάλ Vues d'Afrique κατά την περίοδο της πανδημίας ως εμπειρία εγκιβωτισμού («mise-en-abime») των κινηματογραφικών αφηγήσεων μέσα στις ιστορίες και τις αφηγήσεις που προκύπτουν από τα γκρουπ συζητήσεων και διαδικτυακών συναντήσεων με αφορμή τις προβολές. Η δημιουργία διαδικτυακών κοινοτήτων θεατών και «φίλων» αύξησε τη διαπεριφερειακή (transregional) και διεθνική (transnational) διαδραστικότητα και αλληλεπίδραση ανάμεσα σε θεατές που, αν και απομακρυσμένοι, μπορούσαν να επικοινωνήσουν μέσα από την ίδια κινηματογραφική εμπειρία. Επίσης, οι διαδικτυακές προβολές έδωσαν τη δυνατότητα για διπλές θεάσεις, δυνατότητα παύσης ή επανάληψης θέασης κάποιας σκηνής.

Μια άλλη τάση ήταν η συνέργεια, για παράδειγμα, των φεστιβάλ με μεγάλες πλατφόρμες. Η συνεργασία του South by Southwest (SXSW), του ανεξάρτητου φεστιβάλ των ΗΠΑ, με την Amazon οδήγησε στην προβολή για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα επτά ταινιών μέσω ειδικής σελίδας στην πλατφόρμα. Ωστόσο, οι περισσότεροι δημιουργοί και οι πιο αναμενόμενες ταινίες δεν έδωσαν τη δυνατότητα για streaming, περιμένοντας μια πρεμιέρα σε φυσικό χώρο, κυρίως λόγω της «ενέργειας που έχει το ζωντανό γεγονός και της οικειότητας της αλληλεπίδρασης με κοινό και συναδέλφους» (Hobbins-White et al., 2020: 336).

Ακόμα και αν υποθέσουμε ότι η προβολή μιας κινηματογραφικής ταινίας χάνει κάτι από την αύρα της μοναδικότητάς της όταν προβάλλεται εκτός κινηματογραφικής αίθουσας, σε μικρότερες οθόνες και σε χώρους οικιακούς, οι προαναφερθείσες πρακτικές προτείνουν έναν συμμετοχικό ή/και διαδραστικό τρόπο παρακολούθησης που προκύπτει από την κουλτούρα σύγκλισης των μέσων. Οι επιλογές παρακολούθησης ταινιών προσομοιάζουν έντονα με τις εκδοχές θέασης της σύγχρονης τηλεόρασης, των πλατφορμών και των οπτικοακουστικών παραγωγών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης: οι χρήστες/θεατές υιοθετούν τον ρόλο του επιμελητή (Mademli, 2017) έχοντας τη δυνατότητα να επιδοθούν σε «βουλιμική τηλεθέαση» (binge watching, Παπαθανασόπουλος, 2020) ταινιών, πέραν των χωρικών και χρονικών περιορισμών που αναγκαστικά διέπουν τα διά ζώσης φεστιβάλ ή την αποσπασματική θέαση, με τρόπο ανάλογο της παρακολούθησης ενός καναλιού στο YouTube. Επιπλέον, χαρακτηριστικά όπως η διαδραστικότητα με την πλατφόρμα, οι περιορισμοί (π.χ., το παράθυρο των 48 ωρών για την παρακολούθηση), οι ψηφοφορίες που παροτρύνουν την παρακολούθηση, η απομόνωση (όπως στο φεστιβάλ του Γκέτεμποργκ)[13] ή η δημιουρ-

13 Για παράδειγμα, το φεστιβάλ του Γκέτεμποργκ (2021) ανακοίνωσε ένα διαγωνιστικό τμήμα που

γία ψηφιακών κοινο
παιχνιδιών.

Σε αυτές τις συνθ
«συν κειμένου», καθώ
πικά περιβάλλοντα, μ
υποθέσουμε ότι η πα
λυτροπικότητα του ψ
το βίντεο επηρεάζου
γικών τόπων ή συνειμ
από την εμβύθιση στη
προβάλλεται στην κιν
κείμενο θέασης.

Μέσα από αυτό το
που ασχολούνται με τ
τά και σε μεγαλύτερη
γικότητας ως λύση απ
ενέργειες που θυμίζου
cinema» (De Valck, 20
cinematics», όπως ονο
ψηφιακή εποχή (Hesse

Όπως περιγράφει η
πιστώσει ήδη από το 1
παιχνιδιών και παραστ
«exploding cinema», πρ
σα δεν είναι απαραίτητ
αποτελούσαν νέες πλατ

Είκοσι χρόνια μετά,
(2016) προκύπτει από τ
την εποχή των bits και
ζει όχι μόνο τα διαφόρ
αλλά τις διαδικασίες και
τη μελέτη όλων αυτών.
χρονης κινούμενης εικό

θα προωθούσε το «σινε
βάλ, μετά από διαγωνισ
ντας 60 ταινίες μέσα σε
επιλέχθηκε, η οποία, όμ
νωθεί πραγματικά. Η πρ
παρά συνήθεις πρακτικέ

για ψηφιακών κοινοτήτων παραπέμπουν ακόμα και στην εμπειρία των ψηφιακών παιχνιδιών.

Σε αυτές τις συνθήκες, μεγαλύτερη ένταση λαμβάνει η σχέση «κειμένου» και «συν-κειμένου», καθώς οι ταινίες αυτές παρακολουθούνται σε διαδικτυακά πολυτροπικά περιβάλλοντα, με τη δική τους χωρική και χρονική αρχιτεκτονική. Ακόμα και αν υποθέσουμε ότι η παρακολούθηση είναι διακεκομμένη ή κατακερματισμένη, η πολυτροπικότητα του ψηφιακού περιβάλλοντος και των συνθηκών που έχει παραχθεί το βίντεο επηρεάζουν την πρόσληψη. Η εύρεση κοινών αφηγηματικών και υφολογικών τόπων ή συνειρμικές ερμηνείες της αποσπασματικής θέασης αφαιρούν ίσως από την εμβύθιση στην αφήγηση, που μπορεί να συμβεί ευκολότερα όταν μια ταινία προβάλλεται στην κινηματογραφική αίθουσα, απαιτούν όμως ένα πιο ενεργό υποκείμενο θέασης.

Μέσα από αυτό το πρίσμα, τα κινηματογραφικά φεστιβάλ, αλλά και άλλοι θεσμοί που ασχολούνται με τις παραστατικές τέχνες και τα οπτικοακουστικά πιο συνειδητά και σε μεγαλύτερη κλίμακα, έπρεπε να επιδείξουν έναν υψηλό βαθμό δημιουργικότητας ως λύση απέναντι στην «υπαρξιακή πρόκληση» (Richards et al., 2023), με ενέργειες που θυμίζουν έναν κινηματογράφο σε έκρηξη (το λεγόμενο «exploding cinema» (De Valck, 2007), ενώ ταυτόχρονα εντάσσονται στο πεδίο του «compact cinematics», όπως ονομάζεται η μεταμόρφωση του κινηματογραφικού πεδίου στην ψηφιακή εποχή (Hesselberth et al, 2016).

Όπως περιγράφει η De Valck (2008), το Διεθνές Φεστιβάλ του Ρότερνταμ είχε διαπιστώσει ήδη από το 1996 τη σύγκλιση εικαστικών τεχνών, αρχιτεκτονικής, βιντεοπαιχνιδιών και παραστατικών τεχνών με τον κινηματογράφο. Μέσα από τη δράση «exploding cinema», πρότειναν και προώθησαν έναν κινηματογράφο όπου η αίθουσα δεν είναι απαραίτητη, καθώς τα CD-ROM, οι ιστοσελίδες και τα computer games αποτελούσαν νέες πλατφόρμες για την κινηματογραφική παραγωγή και εμπειρία.

Είκοσι χρόνια μετά, η έννοια «compact cinematics» των Hesselberth και Poulaki (2016) προκύπτει από την ανάγκη νοηματοδότησης του κινηματογραφικού θεσμού την εποχή των bits και των ψηφιακών ροών. Ο όρος, όπως αναφέρουν, προσδιορίζει όχι μόνο τα διαφόρων ειδών και κάδρων έργα που κατακλύζουν τις οθόνες μας, αλλά τις διαδικασίες και το ίδιο το επιστημονικό πεδίο που μπορεί να προκύψει από τη μελέτη όλων αυτών. Έτσι, μέσα από αυτό το πρίσμα, το «compact» πεδίο της σύγχρονης κινούμενης εικόνας δίνει έμφαση στη μικροϊστορία, στην αποσπασματικότη-

θα προωθούσε το «σινεμά της απομόνωσης» (isolated cinema), όπως αποκλήθηκε. Το φεστιβάλ, μετά από διαγωνισμό, προσκάλεσε ένα άτομο να περάσει μία εβδομάδα παρακολουθώντας 60 ταινίες μέσα σε έναν απομακρυσμένο φάρο. Προμήθειες δόθηκαν στην θεάτρια που επιλέχθηκε, η οποία, όμως, έπρεπε να αφήσει πίσω τις ψηφιακές συσκευές της και να απομονωθεί πραγματικά. Η πρακτική αυτή θυμίζει περισσότερο εκδοχές site-specific performances παρά συνήθεις πρακτικές φεστιβάλ.

τα, τη σύμπτυξη της απόστασης μεταξύ παραγωγής και προβολής ανάμεσα σε χρήστες και παραγωγούς. Η εν λόγω τάση διαπερνά είδη, οθόνες, τεχνολογίες και κυρίως επανανοηματοδοτεί τον κινηματογραφικό θεσμό την εποχή που οι διαφόρων ειδών οθόνες μας κατακλύζονται από μικρά σε διάρκεια βίντεο (καλλιτεχνών, χρηστών, μηχανών), gifs, flipbooks, έργα που παράγονται με κινητά κ.ά. (Hesselberth et al., 2016).[14]

Εκ των συνθηκών λοιπόν, η ευρύτερη κατηγορία της κινούμενης εικόνας ως «compact cinematics» είναι πυκνή, συμπαγής στους τρόπους και χρόνους παραγωγής και διάδοσης, και σε κατάσταση ταυτόχρονης σύμπτυξης και έκρηξης με επίδραση στη θεματολογία, στη φόρμα, στην αφήγηση αλλά και στην ειδολογική προσέγγιση του έργου, όπως θα δούμε. Η τάση αυτή θα μπορούσε να ιδωθεί και αντίστροφα, ως τάση αφομοίωσης της κινηματογραφικότητας από την τηλεοπτικότητα και την αλληλεπιδραστικότητα ανθρώπου-υπολογιστή που τελείται στο κοινό μέσο έκθεσης όλων των προαναφερθέντων μεσικών τύπων, την οθόνη. Παραδόξως λοιπόν, ο εγκλεισμός, η απομόνωση και ο περιορισμός, αντί να περιορίσουν, διεύρυναν και πύκνωσαν τη θεατρική, κινηματογραφική και ψηφιακή οπτικοακουστική παραγωγή, δίνοντας χώρο σε ζυμώσεις μεταξύ τους. Οι πολιτιστικοί οργανισμοί, εναρμονισμένοι με την εποχή, ενέταξαν τέτοιες τάσεις ως δράσεις επικοινωνίας με καλλιτέχνες και κοινό.

ENTER ΚΑΙ *SPACES*: Η ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΩΣ ΨΗΦΙΑΚΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Ως μελέτες περίπτωσης για την ανίχνευση των παραπάνω τάσεων, των μεσικών ζυμώσεων, συγκλίσεων και μετασχηματισμών στον χώρο της πολιτιστικής επικοινωνίας και της καλλιτεχνικής δημιουργίας στην Ελλάδα την περίοδο της πανδημίας, θα μας απασχολήσουν εδώ δύο δράσεις, η μία της Στέγης του Ιδρύματος Ωνάση και η άλλη του Διεθνούς Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης (ΦΚΘ). Και στις δύο περιπτώσεις, οι οργανισμοί, προκειμένου να διατηρήσουν την επικοινωνία με το κοινό τους, μεταξύ άλλων πρακτικών, ανέθεσαν ή προσκάλεσαν καλλιτέχνες να δημιουργήσουν πρωτότυπα οπτικοακουστικά έργα εμπνεόμενοι από τις συνθήκες του εγκλεισμού και της κοινωνικής απομόνωσης, τόσο στο επίπεδο της παραγωγής όσο και θεματικά. Τα βίντεο αυτά δημιουργήθηκαν με γνώση ότι θα αποτελούσαν ένα αποτύπωμα της εποχής, μια «ψηφιακή χρονοκάψουλα που θα διατηρήσει τη μνήμη αυτής της εποχής για τις μελλοντικές γενιές» (όπως ανακοινωνόταν στον ιστότοπο

14 Για μεγαλύτερη ανάλυση του όρου αλλά και των ειδών και των διαδικασιών που εμπεριέχονται σε αυτόν, παραπέμπουμε στον συλλογικό τόμο Hesselberth, Pepita και Poulaki, Maria (2017).

της Στέγης του Ιδρύμα
το πρόγραμμα Spaces
τας της καραντίνας, τα
δύο περιπτώσεις, τα β
τα μιας «compact» δια
Εντούτοις, μπορούμε ν
ιδιαιτερότητες που βρί
γωγής των μεσικών συ

Με το μότο «Stay c
στο YouTube στις 3 Απ
πειρα του Ιδρύματος Ω
επέβαλε η πανδημία εί
ρικής μετακίνησης προ
και του ψηφιακού κόσ
γει αυτή την ψηφιακή
δράσεών του, ζήτησε α
πρώτη αυτή περίοδο π
στις 28 Απριλίου 2020 κ
Κάθε βίντεο έπρεπε να
κά γρήγορα, με την αίσ
τα βίντεο έδιναν «φωνή
νόημα της ζωής;» με εικ

Η δράση του Φεστ
Spaces και έκανε πρεμι
2020. Στην περίπτωση
γάνωσης, ζήτησε από
γράφου να κάνουν μια μ

15 https://www.onassis.
artworks-created-120-h

16 Το «υποσύνηθες», σύμ
Δ. Ζορμπαλάς), Αθήνα:

17 Μέσω της διαδικτυακ
(*Κοκκινοσκουφίτσα, Το*
Ευριπίδη (σκην. Α. Μπ
(σκην. Δ. Καραντζά, 20
ναυλίες (secret conce
eikastika/635238/dore
kanali/).

18 Η δράση επαναλήφθηκ
θέτες. Για περισσότερα
parastaseis-synaylies-ka

της Στέγης του Ιδρύματος Ωνάση),[15] ή όπως έγραψε η Άννα Πούπου, σχολιάζοντας το πρόγραμμα Spaces του ΦΚΘ, μια παρακαταθήκη της τετριμμένης καθημερινότητας της καραντίνας, του «infra-ordinary»[16] της καραντίνας (Poupou, 2020). Και στις δύο περιπτώσεις, τα βίντεο που προέκυψαν μπορούν να θεωρηθούν παραδείγματα μιας «compact» διαδικασίας παραγωγής και πρόσληψης της κινούμενης εικόνας. Εντούτοις, μπορούμε να ανιχνεύσουμε μορφολογικές, ειδολογικές και αφηγηματικές ιδιαιτερότητες που βρίσκονται στο υπόστρωμα αυτής της οπτικοακουστικής παραγωγής των μεσικών συγκλίσεων.

Με το μότο «Stay close, not closed», η Στέγη εγκαινίασε το ψηφιακό της κανάλι στο YouTube στις 3 Απριλίου 2020. Εκτός των άλλων δράσεων,[17] η καινοφανής απόπειρα του Ιδρύματος Ωνάση για την αντιμετώπιση της κοινωνικής απόστασης που επέβαλε η πανδημία είχε τον τίτλο *Enter*. Ο ίδιος ο τίτλος αποτελεί μια προτροπή χωρικής μετακίνησης προς τα ενδότερα του οίκου και της οικειότητας, του διαδικτύου και του ψηφιακού κόσμου, προς τον ίδιο τον πολιτιστικό οργανισμό που δημιουργεί αυτή την ψηφιακή πύλη επικοινωνίας. Ο οργανισμός, γνωστός για την ποικιλία δράσεών του, ζήτησε από «καλλιτέχνες του κόσμου» να δημιουργήσουν βίντεο. Την πρώτη αυτή περίοδο που εξετάσαμε, τα βίντεο ήταν συνολικά 53. Βγήκαν στον αέρα στις 28 Απριλίου 2020 και παρουσιάζονταν ανά εβδομάδα για σύνολο 9 εβδομάδων. Κάθε βίντεο έπρεπε να δημιουργηθεί μέσα σε 120 ώρες στο σπίτι, δηλαδή εξαιρετικά γρήγορα, με την αίσθηση ίσως του κατεπείγοντος. Σύμφωνα με τις ανακοινώσεις, τα βίντεο έδιναν «φωνή στο σήμερα» και απαντούσαν στο ερώτημα «ποιο είναι το νόημα της ζωής;» με εικόνες από διαφορετικές τοποθεσίες ανά τον κόσμο.

Η δράση του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης είχε την επονομασία *Spaces* και έκανε πρεμιέρα στο διαδικτυακό κανάλι του επίσης στις 3 Απριλίου του 2020. Στην περίπτωση αυτή, ο οργανισμός, ακριβώς λόγω της ακύρωσης της διοργάνωσης, ζήτησε από αναγνωρισμένους σκηνοθέτες[18] του παγκόσμιου κινηματογράφου να κάνουν μια μικρή ταινία (τα παρουσίασαν ως «μικρά φιλμ») μέσα στο σπί-

15 https://www.onassis.org/el/news/enter-new-commissions-artists-onassis-foundation-artworks-created-120-hours-home

16 Το «υποσύνηθες», σύμφωνα με τη μετάφραση του βιβλίου του Ζ. Περέκ *Το υποσύνηθες* (μτφρ. Δ. Ζορμπαλάς), Αθήνα: Χατζηνικολή, 1994.

17 Μέσω της διαδικτυακής οδού του On Stage παρουσιάστηκαν θεατρικές παραστάσεις (*Κοκκινοσκουφίτσα, Το πρώτο αίμα* (κείμενο και σκην. Λ. Κιτσοπούλου, 2014), *Βάκχες* του Ευριπίδη (σκην. Α. Μπινιάρη, 2018), *Αίματα* (σκην. Α. Χιώτη και Vasistas, 2014) και *Ρομπ/Rob* (σκην. Δ. Καραντζά, 2018), χορευτικές παραστάσεις (*Kireru* των Rootless Root, 2012), και συναυλίες (secret concert του B. Reininger, 2018) (https://www.athensvoice.gr/politismos/eikastika/635238/dorean-parastaseis-synaylies-kai-ekpaideytika-programmata-sto-psifiako-kanali/).

18 Η δράση επαναλήφθηκε τρεις φορές. Την πρώτη φορά είχαν προσκληθεί μόνο Έλληνες σκηνοθέτες. Για περισσότερα βλ. https://www.athensvoice.gr/politismos/eikastika/635238/dorean-parastaseis-synaylies-kai-ekpaideytika-programmata-sto-psifiako-kanali/

τι (αυτός ήταν ένας σαφής περιορισμός) με αφορμή το *Species of Spaces* του Georges Perec. Επομένως, και εδώ υπήρχε ήδη από τον τίτλο μια κατάφαση-περιγραφή ότι τα βίντεο που θα παρακολουθούσε κανείς αποτελούσαν πρόσβαση σε διαφορετικούς χώρους (εσωτερικούς, ψυχικούς, οικιακούς). Οι τρεις εκδόσεις του *Μένουμε Σπίτι #Spaces 1, 2, 3* έδωσαν 22 βίντεο και αποτέλεσαν, σύμφωνα με τους διοργανωτές, «μια εικόνα της καραντίνας που ισοπεδώνει τα σύνορα».

Με μια πρώτη ματιά, στην περίπτωση του Φεστιβάλ Θεσσαλονίκης, έμπνευση και οργανωτικός κανόνας είναι ο χώρος, το σπίτι. Στην περίπτωση της Στέγης, βασικός οργανωτικός κανόνας της παραγωγής είναι πρωτίστως ο χρόνος (τα βίντεο έπρεπε να γίνουν μέσα σε 120 ώρες). Ο χώρος της κοινωνικής και γεωγραφικής απόστασης επικάθεται εδώ ως εξωδιηγητικό κριτήριο που επισημαίνεται στην ανακοίνωση της δράσης στον ιστότοπο (π.χ., «Από την Αθήνα μέχρι το Βερολίνο, από τα Βαρδούσια Όρη έως τη Βηρυτό, από τα Καραντινάτα της Κεφαλονιάς έως το Λονδίνο»).[19] Και οι δύο εκδοχές δηλώνουν ταυτόχρονα ότι υπεισερχόμαστε (enter) σε κάτι οικείο το οποίο, περιέργως, διαπερνά σύνορα και χώρες, δημιουργώντας μια διεθνική κοινότητα καλλιτεχνών και θεατών, οι ζωές των οποίων στον φυσικό χώρο (δηλαδή στο σπίτι) και στο διαδίκτυο μοιράζονται κοινούς τόπους και κοινές πρακτικές.

Όσον αφορά τους δημιουργούς, στην περίπτωση του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης γίνεται σαφές ότι πρόκειται για «πολυβραβευμένους» δημιουργούς του παγκόσμιου κινηματογράφου. Στην περίπτωση του *Enter*, οι καλλιτέχνες που έλαβαν μέρος προέρχονταν από διαφορετικές τέχνες και μέσα,[20] καθώς επρόκειτο για σκηνοθέτες του κινηματογράφου και του θεάτρου, ηθοποιούς, σεναριογράφους, χορευτές, μουσικούς, εικαστικούς κ.ά.

Στην περίπτωση του *Enter*, τα βίντεο ονομάζονται γενικά «καλλιτεχνικά έργα» (artworks). Τόσο στα μέσα όσο και στον ιστότοπο της δράσης, οι όροι «έργα», «video» αλλά και «ταινίες» –ο τελευταίος επικυρώνεται και θεσμικά με την παρουσία 12 συμμετοχών από αυτά τα βίντεο στο Φεστιβάλ Μικρού Μήκους της Δράμας (2020)–[21] αποτυπώνουν αφενός τη ρευστότητα ανερχόμενων μεσικών τύπων, αφετέρου το διατομεακό, διαμεσικό και διακαλλιτεχνικό πεδίο απ' όπου ξεπηδούν τα εν λόγω έργα. Ωστόσο, στο κανάλι στο YouTube, κάθε βίντεο μπορεί να έχει και άλλη ειδολογική κατηγοριοποίηση, ένδειξη μιας πλούσιας οικολογίας ειδών και γενών αλλά και μιας προσπάθειας ένταξης σε ήδη υπάρχουσες παραδόσεις.

Οι ταινίες που προβλήθηκαν στο *Spaces* πολύ πιο ξεκάθαρα μπορούν να χαρα-

19 https://www.onassis.org/el/enter/about

20 Isabella Rossellini, Paul Magid, Λένα Κιτσοπούλου, 600 Highwaymen, Σίμος Κακάλας, Akira Takayama, Βασίλης Κεκάτος, Kimberly Bartosik, Μαρία Παπαδημητρίου, Ευθύμης Φιλίππου και Αντώνης Φωνιαδάκης· https://www.onassis.org/el/press/enter

21 https://www.huffingtonpost.gr/entry/steye-12-tainies-toe-enter-sto-festival-mikroe-mekoes-dramas_gr_5f6dd033c5b6cdc24c17b8fc. Επίσης, τα έργα –για παράδειγμα, του Γιώργου Ζώη και της Isabella Rosselini– προσδιορίζονται ως «φιλμ».

κτηριστούν προσωπικά ημερολόγια, οικογενειακές ταινίες, video dance (όπως αυτό της Teona Strugar Mitevska), ταινίες compilation με ανακύκλωση υλικών κ.ά. Παρουσιάζουν δηλαδή μια ποικιλία προσεγγίσεων του θέματος αντίστοιχη με αυτή των έργων του *Enter*, αλλά τοποθετούνται κάτω από την ομπρέλα των ταινιών μικρού μήκους, άρα στον χώρο του κινηματογράφου.

Υπάρχει λοιπόν διαφορά υφολογική, διαφορά στη χρήση των μέσων στο έργο που παράγει ένας σκηνοθέτης του θεάτρου, ένας σκηνοθέτης του κινηματογράφου, ένας χορογράφος, ένας σεναριογράφος; Τι κομίζουν οι ψηφιακές αυτές χειρονομίες επικοινωνίας των οργανισμών για την ταυτότητά τους αλλά και για τις τέχνες και τα μέσα; Με τι τρόπους το ψηφιακό αυτό αρχείο συνιστά αποτύπωμα της συγκεκριμένης συνθήκης μέσω των κοινών θεματικών τόπων που δημιουργούνται, αλλά και μέσω της δομής αίσθησης της συμπυκνωμένης σύγκλισης;

Κατ' αρχάς, ας θυμηθούμε το αξιωματικό ερώτημα του Derrida στον «Νόμο του είδους» (Derrida, 1980), σχετικά με το αν «μπορεί κανείς να ταυτοποιήσει ένα οποιοδήποτε έργο τέχνης [...] αν δεν φέρει την ένδειξη, το σημάδι ενός είδους, αν δεν σημαίνεται ως τέτοιο ή αν δεν αναφέρεται ή δεν το κάνει παρατηρήσιμο με κάποιον τρόπο» (σελ. 64). Είναι σαφές ότι οι κειμενικές και περικειμενικές ενδείξεις καθοδηγούν την πρόσληψη. Εδώ, οι οργανισμοί δημιουργούν και προάγουν τις σημάνσεις, τις αναφορές, τις ενδείξεις, τα σημάδια ώστε τα έργα αυτά να φέρουν την ταυτότητα του έργου τέχνης και να ενταχθούν σε κάποιες κατηγορίες. Από την άλλη, η μιντιακή σύγκλιση που γίνεται δεσπόζουσα την παρούσα περίοδο δεν πρέπει απαραίτητα να ταυτίζεται με τη «σύντηξη». Η σύγκλιση δεν προϋποθέτει τη «σύντηξη» μέσων και τεχνών, ούτε τη διασφαλίζει. Είναι αυτά τα βίντεο, λοιπόν, η αποκρυστάλλωση μιας σύντηξης ή μιας μείξης εργαλείων, μέσων και ειδών που κατά τα άλλα διατηρούν την ακεραιότητά τους;

Οι κανόνες δημιουργίας που τέθηκαν από τους οργανισμούς μάς βοηθούν σε αυτή τη διερεύνηση. Το Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, όντας ένας αμιγώς κινηματογραφικός οργανισμός, προήγαγε τον χώρο. Το πρόγραμμα *Enter* του Ιδρύματος Ωνάση τον χρόνο: ο περιορισμός είναι να ετοιμαστούν γρήγορα, να έχουν την αίσθηση του κατεπείγοντος, του παρόντος. Σε αυτούς τους πολύ αρχικούς περιορισμούς που θέτουν οι δύο οργανισμοί, οι σκηνοθέτες που προέρχονται από τον κινηματογράφο παίρνουν περισσότερο κυριολεκτικά την έννοια του χώρου, εν αντιθέσει με τους σκηνοθέτες του θεάτρου και αυτούς που δουλεύουν στις παραστατικές τέχνες, εστιάζουν στον άνθρωπο και στις μεταμορφώσεις του, στο σώμα και στις αισθήσεις του (ανεξάρτητα από το πρόγραμμα στο οποίο προβλήθηκαν).

Η διάκριση αυτή είναι σχεδόν τυποποιημένη και κωδικοποιημένη. Ο Bazin, εξετάζοντας την οντολογική σχέση θεάτρου-κινηματογράφου, έγραψε ότι ο άνθρωπος είναι σημαντικότερος στο θέατρο, καθώς το δράμα στην οθόνη μπορεί να υπάρξει και χωρίς τους ηθοποιούς. Μάλιστα, ορισμένα αριστουργήματα της έβδομης τέχνης χρησιμοποιούν τον άνθρωπο σαν συμπλήρωμα, σαν ένα προσάρτημα, και η φύση

μπορεί να είναι ο πραγματικός πρωταγωνιστής (Bazin, 2004: 412). Αν και ο Bazin φαίνεται να έχει στο μυαλό του το παραδοσιακό θέατρο και όχι θεατρικούς πειραματισμούς της αβανγκάρντ (όπου έχουν αποδοθεί ρόλοι και σε μη ανθρώπινες οντότητες ή σε αντικείμενα, με αποκορύφωμα τις ντανταϊστικές περφόρμανς (Elam, 1980), μπορούμε να διαπιστώσουμε αυτή την αδρή διάκριση και στις δράσεις που μελετάμε.[22]

Για παράδειγμα, το έργο του Βασίλη Κεκάτου –του βραβευμένου στις Κάννες κινηματογραφιστή– *As you sleep the world empties*, το οποίο παρουσιάζεται στο πλαίσιο του *Enter*, αποτελεί ένα οπτικοακουστικό γράμμα αποκλειστικά με εικόνες άδειου χώρου όπου «χαρακτήρας» είναι μια φωνή. Αντιθέτως, το έργο του John Carroll Lynch που παρουσιάζεται στο πρόγραμμα του Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης τοποθετεί στο επίκεντρο τον εαυτό του (ποιον εαυτό του άραγε;), κάτι που είναι αναμφισβήτητα συνδεδεμένο με το γεγονός ότι ο ίδιος είναι κατ' αρχάς ηθοποιός.

Και στις δύο δράσεις, τα εργαλεία των δημιουργών είναι κοινά. Το κανάλι μετάδοσης είναι κοινό. Η «σύντηξη» και η σύγκλιση ψηφιακών μέσων και τεχνών δεν φαίνεται όμως να είναι στόχος ή ζητούμενο προς ολοκλήρωση. Στην περίπτωση της desktop performance του Ηλία Αδάμ, ενός όρου που κάποτε σηματοδοτούσε κυβερνοθεατρικές ή κυβερνοεπιτελεστικές διαδικασίες, παραμένουμε στον χώρο του βιντεοδράματος ή στον αρκετά ανοικτό μεσικό τύπο του ψηφιακού θεάτρου (digital theatre): έχει δημιουργηθεί μέσα από την ψηφιακή οδό, χρησιμοποιεί δημιουργικά τα ψηφιακά εργαλεία (π.χ., διηγητική χρήση του Facebook ή ανάδειξη αρχείων αποθηκευμένων στον υπολογιστή) ως μέρος της διήγησης, αλλά δεν εμπεριέχει χαρακτηριστικές ιδιότητες των ψηφιακών μέσων, όπως η διάδραση και η συνδεσιμότητα σε χρόνο πραγματικό με τον θεατή. Η μορφολογική διαφορά γίνεται αντιληπτή αν ληφθεί υπόψη η περίπτωση της ομάδας Creation Theatre, που την ίδια περίοδο ανέβασε στο διαδίκτυο για έναν μήνα (11 Απριλίου - 10 Μαΐου 2020) κυβερνοπαράσταση της *Τρικυμίας* του Σαίξπηρ μέσω του Zoom σε χρόνο πραγματικό, φέρνοντας σε διάδραση και επαφή ανθρώπους από όλο τον κόσμο.[23]

Οι δημιουργοί από τον χώρο του κινηματογράφου φαίνονται περισσότερο εξοικειωμένοι με τον άδειο χώρο, με τους τόπους και τις τοποθεσίες και με τη σκηνοθεσία και τη δραματοποίησή τους (π.χ., τα βίντεο της Ρηνιώς Δραγασάκη και του Ζαχαρία Μαυροειδή), με το να δημιουργούν δηλαδή αφήγηση, νόημα με τον χώρο. Αυτή η διαφορά, όμως, δεν ακυρώνει μια «σύντηξη» που γίνεται στο επίπεδο του είδους. Το κόρπους των βίντεο που παράγονται σε αυτές τις πλατφόρμες (αλλά και σε ανα-

22 Επίσης, η συγκεκριμένη προσέγγιση του Bazin, λόγω εποχής ίσως, φαίνεται να αγνοεί τη θεατρικότητα του βλέμματος και την επιτελεστική διάσταση της καταγραφής μιας ζωντανής στιγμής που ανήκουν στη σφαίρα του θεατρικού/επιτελεστικού.

23 https://creationtheatre.co.uk/show/the-tempest-live/

λογικές πλέον, όπως το Φεσ
στην πραγματικότητα μια
γράφου Θεσσαλονίκης τα
Enter δηλώνει ότι πρόκειται
πατήσουμε να δούμε καθέ
έχουμε βίντεο που λέγοντ
φόρμανς κ.ά. Επιπλέον, οι
συγκεκριμένο ορίζοντα ειδ
του ονόματος του Αντώνη
σεται στο είδος video danc
οι οργανισμοί, αλλά και η ίδ
δικό της ειδολογικό ορίζοντ
οι επιμελητές και οι κριτικοί
ληθεύουν την κατηγοριοπο
δος στο οποίο μπορεί να το
τη δουλειά του την περίοδο
και υφολογικών στοιχείων
ρονομία της ανάθεσης σε φ

Η παρακειμενική κατηγο
σπασματική παρουσίαση εν
προτρέπουν στην αντιμετώ
κτικής της κινούμενης εικόν
θεατρικότητα). Μέσα σε αυ
σμών, καλλιτεχνών, κοινού
δημίας.

Αναφερόμαστε στην έννο
τικής», δηλαδή με την πιο
φορμαλιστική κατηγορία μ
Bakhtin (Bakhtin, 1981: 84-8
κοακουστικά έργα που ετο
καλλιτεχνικά ορατός» και ο
την ιστορία. Ο χρονότοπος
ρινότητας, διέπει τα βίντεο
μιουργοί: το σπίτι και ο απών
στο κείμενο, το μασκαρεμέν
μέσα στην οθόνη, οι off-scre

24 Για παράδειγμα, η μελέτη τω
ξεις με καλλιτέχνες του θεάτ
ελληνικό χώρο.

λογικές πλέον, όπως το Φεστιβάλ της Δράμας) με κίνητρο την πανδημία παρουσιάζει στην πραγματικότητα μια ποικιλία ειδολογικών συμβάσεων. Το Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης τα ονομάζει ξεκάθαρα μικρού μήκους ταινίες. Το πρόγραμμα *Enter* δηλώνει ότι πρόκειται, όπως έχουμε αναφέρει, για καλλιτεχνικά έργα, ενώ, όταν πατήσουμε να δούμε καθένα από αυτά, υπάρχει συχνά μία επιπλέον ένδειξη: έτσι έχουμε βίντεο που λέγονται μικρού μήκους ταινίες, βίντεο animation, βίντεο περφόρμανς κ.ά. Επιπλέον, οι ίδιοι οι δημιουργοί, με το όνομά τους, καθορίζουν έναν συγκεκριμένο ορίζοντα ειδολογικού προσδιορισμού. Για παράδειγμα στο άκουσμα του ονόματος του Αντώνη Φωνιαδάκη αναμένουμε πιθανότατα κάτι που θα εντάσσεται στο είδος video dance. Ωστόσο, αυτή η μεγάλη κατηγοριοποίηση που κάνουν οι οργανισμοί, αλλά και η ίδια η πράξη της ανάθεσης λόγω πανδημίας, καθορίζει τον δικό της ειδολογικό ορίζοντα, υπενθυμίζοντάς μας ότι από τον μοντερνισμό και εξής οι επιμελητές και οι κριτικοί καλούνται να ονοματίζουν μεσικούς τύπους και να επαληθεύουν την κατηγοριοποίησή τους. Το είδος που θεραπεύει ο καλλιτέχνης, το είδος στο οποίο μπορεί να το εντάσσει ο ίδιος (ο τρόπος με τον οποίο ο ίδιος μιλάει για τη δουλειά του την περίοδο της πανδημίας)[24] ή γενικά το είδος ως σύνολο θεματικών και υφολογικών στοιχείων γίνεται πορώδες, καθώς εμποτίζεται από την αρχική χειρονομία της ανάθεσης σε φάση του λοκντάουν.

Η παρακειμενική κατηγοριοποίηση και η παρατακτική –αν και διάσπαρτη– ή αποσπασματική παρουσίαση ενός βίντεο ως μέρος ενός προγράμματος εγκαθιστούν και προτρέπουν στην αντιμετώπισή τους σαν ένα ενιαίο κόρπους (μιας compact πρακτικής της κινούμενης εικόνας που επανασυνδέεται με την επιτελεστικότητα και τη θεατρικότητα). Μέσα σε αυτό το κόρπους αναδεικνύονται μοτίβα επικοινωνίας θεσμών, καλλιτεχνών, κοινού στη συγκεκριμένη εποχή ή αλλιώς «χρονότοποι» της πανδημίας.

Αναφερόμαστε στην έννοια του «χρονότοπου» ως μιας μονάδας «ιστορικής ποιητικής», δηλαδή με την πιο συγκεκριμένη σημασία που έχει ο «χρονότοπος» ως μια φορμαλιστική κατηγορία με μια «εγγενή ειδολογική σημασία», όπως αναφέρει ο Bakhtin (Bakhtin, 1981: 84-85). Στο σύνολο των έργων αυτών, αλλά και σε άλλα οπτικοακουστικά έργα που ετοιμάστηκαν σε συνθήκες λοκντάουν, ο «χρόνος γίνεται καλλιτεχνικά ορατός» και ο χώρος αποκρίνεται, διαμορφώνεται από τον χρόνο και την ιστορία. Ο χρονότοπος της απώλειας ή χρονότοπος της απουσίας, της καθημερινότητας, διέπει τα βίντεο αυτά ανεξάρτητα από το ποια τέχνη υπηρετούν οι δημιουργοί: το σπίτι και ο απών ηθοποιός, οι εξωκειμενικές ενδείξεις που παρεισφρέουν στο κείμενο, το μασκαρεμένο σώμα και το απόν πρόσωπο, τα παράθυρα, οι οθόνες μέσα στην οθόνη, οι off-screen ήχοι ή τα voice overs από έναν άλλο χώρο και χρό-

24 Για παράδειγμα, η μελέτη των Liodaki και Velegrakis (2022) αποπειράται, μέσα από συνεντεύξεις με καλλιτέχνες του θεάτρου, να ανιχνεύσει εμπειρικά το αποτύπωμα της πανδημίας στον ελληνικό χώρο.

νο (στο παρελθόν ή στο μέλλον, εσωτερικό ή εξωτερικό) και οι άδειοι δρόμοι, όλα αποτελούν θεματικά μοτίβα ή τεχνικές που λειτουργούν μέσω της υποκατάστασης (μια φωνή αντί του σώματος στον Β. Κεκάτο, off-screen ήχοι αντί της πραγματικότητας στον Δ. Καραντζά), ή μέσω της ρήξης (ένα φυτό που ξεριζώνεται στο βίντεο της Ε. Μπίρμπα, μαλλιά που κόβονται στο βίντεο της Μ. Παπαδημητρίου, πρόσωπα που κόβονται και παραμορφώνονται από τα ψηφιακά εφέ). Εντέλει, αυτοί οι «χρονότοποι» μπορεί να ερμηνεύουν και την όλη εμπειρία της επικοινωνίας: ένα βίντεο, που έχει ήδη οργανωθεί ως τελικό αποτέλεσμα σε επίπεδο παραγωγής ή μετα-παραγωγής, ως υποκατάστατο μιας ζωντανής παράστασης σε φυσικό χώρο, ένα πρόγραμμα παρακολούθησης στο διαδίκτυο αντί για φεστιβάλ, μια οθόνη ή κάμερα αντί για μάτι.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Δημιουργοί του θεάτρου, του κινηματογράφου, της περφόρμανς, συγγραφείς, ηθοποιοί και χορευτές, λαμβάνοντας υπόψη το πλαίσιο παραγωγής που τους δόθηκε από τους οργανισμούς κατά την περίοδο της πανδημίας, εντάχθηκαν στη λογική του «compact cinematics», του βιντεοθεάτρου, του βιντεοδράματος ή της «κυβερνοεπιτέλεσης». Παρά τη σύγκλιση και τη σύντηξη ειδών και μέσων, το ίχνος μιας διαφοράς αποτυπώνεται ίσως στη σημαντικότητα του ανθρώπου και του σώματος και της δημιουργικής αφομοίωσης του «ζωντανού» (όπως γίνεται στην περίπτωση του Η. Αδάμ) που φέρουν τα έργα που προέρχονται από τον χώρο του θεάτρου και των παραστατικών τεχνών. Αν η αντίσταση της θεατρικής παράστασης στην κεντρομόλο αφομοιωτική δύναμη της κινούμενης εικόνας βασίστηκε στη χωροχρονική συμπαρουσία ηθοποιών και θεατών και στην εγγενή αμφίδρομη αλληλεπίδραση, η μετατροπή της θεατρικής πράξης σε παράδειγμα μονόδρομης επικοινωνίας οδηγεί το θέατρο στο να «απορροφάται» όλο και περισσότερο από την κινούμενη εικόνα. Και από την πλευρά του θεάτρου όμως, οι «αόρατοι» μεσικοί τύποι του βιντεοθεάτρου και του βιντεοδράματος απεμπόλησαν αφενός μεν μέρος της σωματικότητας, της εγγενούς διαδραστικότητας, του πειραματισμού, του αυθορμητισμού, του εφήμερου και του απρόβλεπτου της ζωντανής θεατρικής παράστασης, αφετέρου δε ενίσχυσαν το θεαματικό –επικοινωνιακά μονόδρομο– θεατρικό συμβάν, που όμως μπορεί και διασπείρεται έστω και υπό τη σκιά της αναγκαίας πολιτικής ορθότητας του διαδικτύου σε νέα κοινά. Από την άλλη, ο κινηματογράφος, αν και έχασε το ζωντανό βίωμα της αίθουσας, εδραίωσε τάσεις όπως το «exploding cinema», που γίνονται όλο και πιο κεντρικές στη βιομηχανία.

Τα δύο παραπάνω προγράμματα αποτελούν παραδείγματα και αποτυπώματα μιας επικοινωνιακής διαδικασίας που τέθηκε σε κίνηση ως αντίδραση στην απομόνωση και στην καλλιτεχνική ανυδρία, στην επιβεβλημένη από τις συνθήκες διακοπή της διά ζώσης επικοινωνίας. Οι δημιουργικές αυτές δράσεις συνδιαλέχθηκαν και

πήραν μορφές που εντ
χνών, και δη θεάτρου,
Khlystova et al., 2022).
καλλιτεχνικών αυτών
λου τύπου επικοινωνια
όλο και περισσότερο μ
δρασης, η ποικιλία αφη
κές ειδολογικές ενδείξε
δημίας δεν αποτελούν
επαναδιατυπώνουν ερω
τεύονται τα όρια και τις

πήραν μορφές που εντάσσονται σε ήδη υπάρχουσες τάσεις σύγκλισης μέσων και τεχνών, και δη θεάτρου, παραστατικών τεχνών, κινηματογράφου και διαδικτύου (πρβλ. Khlystova et al., 2022). Επίσης, μπορεί κανείς να παρατηρήσει ότι η παραγωγή των καλλιτεχνικών αυτών έργων στο πλαίσιο μεγάλων οργανισμών εντείνει και μια άλλου τύπου επικοινωνιακή σύγκλιση, καθώς το καλλιτεχνικό έργο τείνει να συμπίπτει όλο και περισσότερο με το προωθητικό έργο. Ωστόσο, η αμεσότητα αυτής της αντίδρασης, η ποικιλία αφηγήσεων και τεχνικών, η γεωγραφική διασπορά, οι εξωκειμενικές ειδολογικές ενδείξεις τους και, ταυτόχρονα, κάποιοι κοινοί χρονότοποι της πανδημίας δεν αποτελούν απλώς αναπλήρωση μιας διακοπείσας επικοινωνίας, αλλά επαναδιατυπώνουν ερωτήματα ταυτότητας των οργανισμών και επαναδιαπραγματεύονται τα όρια και τις συνέργειες των τεχνών και των μέσων.