

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ

ΜΕΡΟΣ Β

Η ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ

Από την πλευρά του δημιουργού (εικονολήπτη, σκηνοθέτη κλπ), η κατασκευή ενός οπτικοακουστικού έργου (είτε πρόκειται για ένα διαφημιστικό των 30 δευτερολέπτων, είτε ταινία μεγάλου μήκους, είτε κάλυψη ενός γάμου, είτε ένα κοινωνικό ντοκιμαντέρ) προϋποθέτει το συνδυασμό διαφόρων στοιχείων, σκέψεων, πρακτικών και τεχνικών. Αυτές μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε δύο μεγάλα σύνολα ή "συστήματα" : ¹

1. **το ένα σύστημα αφορά στο "ύφος" (αγγλιστί στιλ / style) της ταινίας και καθορίζεται από τον τρόπο χρήσης τεσσάρων βασικών ομάδων τεχνικών :**

- των φωτογραφικών τεχνικών (της λεγόμενης και «φωτογραφίας κινηματογράφου»). Περιλαμβάνει τη χρήση της κάμερας και σε κάποιο βαθμό, το φωτισμό, και, με δυο λόγια, αφορά τον τρόπο καταγραφής των εικονιζομένων.

-του μιζ-αν-σεν (mise-en-scene). Όρος που χρησιμοποιείται τόσο στην αγγλική όσο και στη γαλλική ορολογία, προέρχεται από το θέατρο και, κατά λέξη, σημαίνει "θέτω από σκηνής", σκηνο-θετώ. Προδίδει την άμεση συγγένεια των οπτικοακουστικών με το θέατρο, καθώς αναφέρεται στον τρόπο στησίματος των εικονιζόμενων στο χώρο μπροστά στην κάμερα ("σκηνή"), περιλαμβανομένων των σκηνικών, της επιλογής της τοποθεσίας, των κουστουμιών, της συμπεριφοράς και κίνησης των εμψύχων όντων και, σε κάποιο βαθμό, του φωτισμού.

-του μοντάζ, δηλαδή του τρόπου ταξινόμησης και σύνδεσης των πλάνων και σκηνών μεταξύ τους, του ρυθμού και της "αίσθησης συνέχειας" (continuity) ή της αίσθησης ασυνέχειας

-του ήχου, δηλαδή του συνδυασμού, της έντασης και του χρωματισμού της μουσικής, των φυσικών ήχων και, φυσικά, του ανθρώπινου λόγου.

2. Το δεύτερο "σύστημα" ενός οπτικοακουστικού έργου **αφορά στην Αφήγηση και το βαθμό που αυτή ενυπάρχει στο έργο.** Η αφήγηση νοείται εδώ με τον πλέον απλό τρόπο της διαδικασίας παρουσίασης μιας ιστορίας, δηλαδή "μιας αλυσίδας γεγονότων που συνδέονται με σχέση αιτίου-αποτελέσματος και συμβαίνουν στο χώρο και στο χρόνο".²

Η Αφήγηση, η παρουσίαση ιστοριών, είναι μορφικό σύστημα που εμφανίζεται και σε άλλα είδη τέχνης (μυθιστόρημα, θέατρο) και μαζικής επικοινωνίας (ραδιόφωνο κλπ). Σ' αυτές τις περιπτώσεις, όμως, συνυπάρχει με άλλες τεχνικές - για παράδειγμα, στη λογοτεχνία, η αφήγηση μιας ιστορίας συνυπάρχει με τις τεχνικές του γραπτού λόγου.

Είναι προφανές ότι το παρόν βιβλίο ενδιαφέρει η ανάλυση όλων των προαναφερομένων, τόσο των οπτικοακουστικών τεχνικών όσο και της αφήγησης, στο βαθμό που σχετίζονται με τη χρήση της βιντεοκάμερας. Η έμφαση δίνεται, αυτονόητα στις φωτογραφικές τεχνικές (το βασικό μέρος των οποίων συνίσταται στη χρήση της βιντεοκάμερας) που καταλαμβάνουν όλο το Γ μέρος.

Ωστόσο, για να γίνει κατανοητό το πλαίσιο μέσα στο οποίο χρησιμοποιούνται οι φωτογραφικές τεχνικές και η βιντεοκάμερα, είναι απαραίτητη μια μικρή εισαγωγή στα υπόλοιπα στοιχεία που συμβάλλουν σ' ένα οπτικοακουστικό έργο. Η εισαγωγή αυτή καταλαμβάνει το Β μέρος του βιβλίου. Για την αφήγηση, το μιζ-αν-σεν, το φωτισμό και τη χρήση του ήχου καταγράφονται οι γενικές αρχές τους. Κάπως αναλυτικότερα, αναφέρονται οι βασικές αρχές του μοντάζ, καθώς αυτές πρέπει να σχεδιαστούν και εφαρμοστούν άμεσα και σε πλήρη συνάρτηση με τις φωτογραφικές πρακτικές κατά τη διαδικασία του γυρίσματος, προκειμένου να παραχθεί υλικό κατάλληλο για την επιθυμητή οπτικοακουστική καταγραφή.

B.1 ΒΑΣΙΚΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Πριν εξεταστούν ένα προς ένα τα εκφραστικά μέσα της κάμερας και ο τρόπος με τον οποίο η τεχνολογία και οι διάφορες χρήσεις της (τεχνικές) παράγουν τέχνη, είναι απαραίτητο να αναφερθούν μια σειρά βασικών όρων, οι περισσότεροι από τους οποίους χρησιμοποιούνται με λάθος ή ημιτελή τρόπο στην καθημερινή γλώσσα, ενώ προέρχονται από τη θεωρία και τη γλώσσα της “πιάτσας” των τεχνικών.³

- **ΤΟ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΕΡΓΟ / Η ΚΙΝΟΥΜΕΝΗ ΕΙΚΟΝΑ:** Δισδιάστατη αναπαράσταση ήχου και εικόνας που υπόκειται σε ορισμένες ιδιότητες της κάμερας όπως η μονο-οπτική προοπτική, (ώστε να ενισχύει την ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης- του βάθους) και αποτελείται από πολλές “στατικές εικόνες” εγγεγραμμένες με ψηφιακό ή αναλογικό τρόπο, οι οποίες προβάλλονται με συγκεκριμένο, “σειριακό” τρόπο ικανό να δημιουργήσει την ψευδαίσθηση της ενιαίας “κινούμενης” εικόνας. Αυτός ο τρόπος εγγραφής και αναπαραγωγής εκμεταλλεύεται το μετείκασμα, την ιδιότητα του ανθρώπινου ματιού να συγκρατεί για 1/10 του δευτερολέπτου την εντύπωση που του προκάλεσε κάποιο οπτικό ερέθισμα και μετά την διακοπή του τελευταίου (δηλαδή αν κάτι προβάλλεται με ταχύτητα μεγαλύτερη του 1/10 του δευτερολέπτου, το μάτι δεν μπορεί να τα συγκρατήσει - αυτός είναι και ο λόγος που δεν συγκρατούμε τα κενά ανάμεσα στις στατικές εικόνες του φιλμ ή του βίντεο - που προβάλλονται με ταχύτητες 24, 24, 30 ή 48 καρέ το δευτερόλεπτο- και αντιλαμβανόμαστε τις εικόνες ως μια “ενιαία”, αδιαίρετη εικόνα.

Σε αντίθεση με τη “στατική”, “ακίνητη” φωτογραφική εικόνα, η “κινούμενη εικόνα” (στην πραγματικότητα το μόνο που κινείται είναι το φιλμ μέσα στη μηχανή προβολής ή ο οπτικός δίσκος ή η ταινία της κασέτας) μπορεί να καταγράφει την κίνηση των εικονιζόμενων και της κάμερας, να ενσωματώνει χρονική διάρκεια σε κάθε εικόνα και κατ’ επέκταση, να εμπεριέχει ιστορία με αρχή, μέση και τέλος.

- **Το ΠΛΑΝΟ (αγγλ. shot) :** Η μικρότερη **οπτικοακουστική ενότητα**, η κάθε ξεχωριστή και αδιάκοπη οπτικοακουστική κινούμενη εικόνα, αλλιώς η κάθε κινούμενη εικόνα με ενότητα χώρου και χρόνου. Αναφέρεται στις οπτικοακουστικές τεχνικές και στην οπτικοακουστική επικοινωνία του έργου. Πρακτικά, κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, η έννοια του πλάνου

ταυτίζεται με την έννοια της “λήψης” (αγγλ. take). Μια λήψη είναι ό,τι καταγράφεται από τη στιγμή που πατάει ο χειριστής το κουμπί της εγγραφής ως τη στιγμή που τη σταματάει (πατώντας το πόουζ). Όμως, κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας και της προβολής του υλικού, η έννοια του πλάνου ταυτίζεται με το υλικό που προβάλλεται αδιάκοπα ανάμεσα σε δύο άλλες αδιάκοπες ενότητες χώρου και χρόνου, δηλαδή δύο άλλα πλάνα, είτε αυτά προέρχονται από μια λήψη που διαιρέθηκε, είτε από διαφορετικές.

- Η ΣΚΗΝΗ (αγγλ. scene) : η μικρότερη αφηγηματική ενότητα, η οπτικοακουστική μονάδα μέσα στην οποία αναπτύσσεται κάποια αφηγηματική δράση σε ενιαίο χώρο ή/και χρόνο. Ο όρος αναφέρεται στη δραματουργία και στο σύστημα της αφήγησης. Κάθε σκηνή μπορεί να διεξάγεται σ’ ένα ή δεκάδες πλάνα στον ίδιο χώρο ή/ και σε ενιαίο χρόνο. Είναι εξαιρετικά συνηθισμένη πρακτική η έννοια της σκηνής να μπερδεύεται με το πλάνο, ένα πρόβλημα που τα software των καμερών και μοντάζ βίντεο για ερασιτέχνες το κάνουν χειρότερο, χάριν απλούστευσης και ευκολίας των αρχάριων (η περίφημη λειτουργία scene detection που τεμαχίζει αυτόματα το τραβηγμένο υλικό σε “σκηνές”, στην πραγματικότητα το χωρίζει σε πλάνα ή σε κάτι ακόμη μικρότερο). Αυτή η σύγχυση υπήρχε και στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου, ως τη δεκαετία του ’50,⁴ καθώς οι επιρροές από το θέατρο και οι ατέλειες της τεχνολογίας ταύτιζαν το γύρισμα ενός πλάνου με μια σκηνή και προσέδιδαν ιδιαίτερη σημασία στην αφήγηση που εμπεριείχε κάθε πλάνο.
- Το ΚΑΔΡΟ (αγγλ. frame). Κάθε μια από τις εικόνες (ψηφιακές ή αναλογικές) ανά δευτερόλεπτο που συγκροτούν μια οπτικοακουστική κινούμενη εικόνα, καθώς και το περιεχόμενο αυτής της εικόνας. Στα ελληνικά χρησιμοποιούμε τη γαλλική λέξη “καρέ”. Ένα πλάνο στο βίντεο αποτελείται από πολλά καρέ τα οποία αλλάζουν συνεχώς με συχνότητα 25 ή 29,97 το δευτερόλεπτο (στα κυρίαρχα συστήματα PAL και NTSC) ή και λιγότερο, αν πρόκειται για αμιγώς ψηφιακές εφαρμογές. Μ’ άλλα λόγια, το κάδρο στην κινούμενη εικόνα είναι πάντα σε διαρκή μεταβολή και υπό συνεχή αναδιαμόρφωση. Στην πράξη, η μόνη περίπτωση ένα “κάδρο” να ταυτίζεται με το “πλάνο” στο οποίο εμπεριέχεται, είναι όταν η εικόνα στο δεύτερο δεν καταγράφει καμία κίνηση, ούτε της κάμερας,

ούτε των εικονιζόμενων (η απεικονίζει ένα τοπίο από μακριά, χωρίς η κάμερα να κινείται).

- ΤΟ ΚΑΔΡΑΡΙΣΜΑ (αγγλ. framing). Η διαδικασία σύνθεσης και οργάνωσης της φόρμας/περιεχομένου του κάδρου με τη χρήση της οπτικοακουστικής τεχνολογίας και την αξιοποίηση των τεχνικών. Η επιλογή του μεγέθους του πλάνου, της αναλογίας των πλευρών, της σύνθεσης, της γωνίας λήψης κλπ (βλ. μέρος Γ) είναι ενότητες της διαδικασίας του καδραρίσματος, όρος που στην πράξη συγχέεται πολύ συχνά στην ελληνική πρακτική με την έννοια του “κάδρου”. Προφανώς, αυτό οφείλεται στη διαρκή μεταβολή του κάδρου που επιβάλλει και τη διαρκή προσαρμογή του καδραρίσματος.
- Η ΣΕΚΑΝΣ (αγγλ. sequence). Πολλές σκηνές με νοηματική ενότητα αποτελούν μία σεκάνς. Στα ελληνικά μεταφράζεται ως “ακολουθία” ή “αλυσίδα” ή χρησιμοποιείται αμετάφραστος ο όρος *σεκάνς*, από τα γαλλικά. Η έννοια αφορά κατ’ αρχήν στην αφήγηση, τη δραματουργία και την παρουσίαση των γεγονότων και πληροφοριών, και χρησιμοποιείται για να δηλώσει μια ενότητα σκηνών. Καμία φορά, και ιδίως στο μοντάζ με Η/Υ, χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει μια σειρά από πλάνα που δένονται νοηματικά μεταξύ τους, έστω και αν αυτά δεν συγκροτούν ούτε καν μια σκηνή.
- ΠΛΑΝΟ ΣΚΗΝΗ (scene-shot). Είναι το πλάνο που περιέχει την αφήγηση μιας ολόκληρης σκηνής. Το ΠΛΑΝΟ ΣΕΚΑΝΣ (sequence-shot) είναι το πλάνο που περιέχει (και ταυτίζεται) με την αφήγηση μιας ολόκληρης σεκάνς από σκηνές. Αυτά τα πλάνα είναι εκ των πραγμάτων ΜΟΝΟΠΛΑΝΑ. Ο όρος “μονοπλάνο” (αγγλ. Single Take ή Long Take) αναφέρεται σε μία λήψη που εμπεριέχει μια αφηγηματική ενότητα που θα μπορούσε να οπτικοποιηθεί με περισσότερες και μικρότερης διάρκειας λήψεις και πλάνα και εν τούτοις αποδίδεται στο τέλος με ένα και ενιαίο πλάνο. Δεύτερο γνώρισμα του μονοπλάνου είναι η διάρκεια του, που είναι μεγαλύτερη από το μέσο όρο διάρκειας των πλάνων στην τρέχουσα οπτικοακουστική πρακτική.
- ΓΚΡΟ πλάνα

Τα πλάνα μπορεί να είναι κυρίως τριών “μεγεθών”, δηλαδή να απεικονίζουν πιο “μεγάλο” ή πιο “μικρό” το θέμα τους: τα “κοντινά” πλάνα, αυτά που

απεικονίζουν μεγάλο το βασικό θεματικό τους αντικείμενο. Στα γαλλικά, τα κοντινά πλάνα ονομάζονται “γκρο” (gros) πλάνα, και στα αγγλικά “κλόουζ-απ” (close-up), λέξεις που χρησιμοποιούνται και στην ελληνική πρακτική και μάλιστα έχουν περάσει και στην καθομιλουμένη με λανθασμένη πολλές φορές χρήση.

Τα “γενικά” πλάνα που δείχνουν το θέμα τους πολύ μικρό, καθώς η κάμερα δίνει έμφαση στον περιβάλλοντα χώρο. Και τα μεσαία πλάνα που απεικονίζουν από μια “μεσαία” απόσταση το θέμα τους, δηλαδή δείχνουν αρκετά κοντά το θέμα τους, αλλά ταυτόχρονα και ένα μεγάλο μέρος από το περιβάλλον.

- ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑ ΚΑΙ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ

Η αφήγηση μιας ιστορίας (αγγλιστί στόριτελιν/storytelling, ναρέισον/narration) γεννημένης στη φαντασία των δημιουργών της, είναι το βασικό χαρακτηριστικό των ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΩΝ (φίξιον/fiction) δηλαδή των ταινιών που παρουσιάζουν ανθρώπους, τόπους ή γεγονότα που δηλώνονται ως “φανταστικά” (ότι δεν έχουν συμβεί ποτέ με τον τρόπο που παρουσιάζονται στον πραγματικό κόσμο του θεατή), “σκηνοθετούνται” με βάση τη φαντασία των δημιουργών και αποδίδονται μέσω ερμηνειών ηθοποιών. Αντίθετα, τα ντοκιμαντέρ είναι τα έργα όπου οι άνθρωποι και τα γεγονότα που απεικονίζονται δηλώνεται ότι έχουν συμβεί στον ίδιο “πραγματικό” κόσμο του θεατή που βλέπει την ταινία. Τα όρια γίνονται πολύ σχετικά στις περιπτώσεις που η κάμερα στο έργο μυθοπλασίας μιμείται την αδέξια, γρήγορη, αυτοσχεδιαστική καταγραφή της κάμερας του ντοκιμαντέρ ή όταν το ντοκιμαντέρ αναγκάζεται να καταφύγει σε μεθόδους αναπαράστασης με ηθοποιούς, σκηνικά ή τρισδιάστατες απεικονίσεις, προκειμένου να περιγράψει ιστορικά γεγονότα για τα οποία δεν υπάρχει κανένα άλλο οπτικοακουστικό στοιχείο ή όταν τα καταγραφόμενα γεγονότα σκηνοθετούνται σε μεγάλο ή μικρό βαθμό, προκειμένου η κάμερα να αποφύγει τις αδιάφορες στιγμές της πραγματικότητας και να καταγράψει την πιο αντιπροσωπευτική και γόνιμη εκδοχή της (αυτό συμβαίνει ήδη από το πρώτο ντοκιμαντέρ ορόσημο στην ιστορία, το “Νανούκ το Βορρά” του 1922).

Στην πράξη, σήμερα το μόνο κριτήριο διαχωρισμού ενός έργου σε ντοκιμαντέρ ή μυθοπλασία είναι η δήλωση των δημιουργών του αν το έργο είναι ...ντοκιμαντέρ ή όχι. Δηλαδή, μια ταινία είναι ντοκιμαντέρ όταν, κατά δήλωση των δημιουργών της, τα περιγραφόμενα γεγονότα έχουν μείνει πιστά, κατά το δυνατόν, στην ιστορική αλήθεια των γεγονότων, δεν έχουν προστεθεί παραπλανητικά γεγονότα χάριν της δραματουργικής έντασης, και η παρουσίαση πληροφοριών που συνέβησαν στην πραγματικότητα του θεατή είναι ο γενικός στόχος του έργου και όχι απλώς η αφορμή για τη δημιουργία της πλοκής.

Στην ελληνική πρακτική, είναι εξαιρετικά συνηθισμένο να χαρακτηρίζονται συλλήβδην ως ντοκιμαντέρ και έργα όπως τα εκπαιδευτικά, τα πειραματικά, πολλά διαφημιστικά και μουσικά βίντεο-κλιπ, τα βιομηχανικά (εταιρικά) έργα, που είναι απλώς “μη αφηγηματικά” έργα, δηλαδή ως έργα που δεν έχουν ιστορίες. Αντίθετα, τα έργα μυθοπλασίας (η οποία εξ ορισμού εμπεριέχει ιστορίες) ταυτίζονται με τα αφηγηματικά έργα. Αυτό είναι κάτι λανθασμένο, αφού τόσο τα ντοκιμαντέρ όσο τα προαναφερόμενα έργα μπορούν να έχουν ιστορίες και αφήγηση.

B. 2 Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ

Δεν είναι στόχος αυτού του βιβλίου, η διεξοδική προσέγγιση των αφηγηματικών συστημάτων (γί' αυτό υπάρχουν σειρά από εργασίες σεναριογραφίας, σε πρακτικό επίπεδο, και αφηγηματολογίας, σε θεωρητικό), ωστόσο είναι αναγκαία μια συνοπτική προσέγγιση των βασικών στοιχείων της αφήγησης μιας ιστορίας. Η ύπαρξη και αξιοποίηση αυτών των στοιχείων στα έργα (ακόμη και στα πιο απλά, όπως τα βίντεο διακοπών) εξασφαλίζουν την αποδοχή του θεατή που αρέσκεται να ακούει και να βλέπει ιστορίες.

Τρία είναι τα βασικότερα στοιχεία που χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής και ανάλυσης σε μια αυτοτελή ιστορία:

- 1) η “**Ιδέα**” που εμπεριέχει, συνήθως, μια “**Σύγκρουση**”.
- 2) οι “**Χαρακτήρες**”, ή “**Ηρωες**” των οποίων η δράση, οι αρετές, τα ελαττώματα και η εξέλιξη τους κινούν την ιστορία από την αρχή ως το τέλος

3) η δομή της πλοκής, δηλαδή τα γεγονότα που επιλέγουμε να παρουσιάσουμε πάνω στην οθόνη.⁵ Κάθε πλοκή έχει μια “**Δομή**” που έχει κάποιους κανόνες, έχει “αρχή, μέση και τέλος” και γεγονότα που συνδέονται μεταξύ τους ως αλυσίδα.

Αυτά τα τρία στοιχεία, η ενιαία ιδέα, οι χαρακτήρες και η ύπαρξη (συνήθως) τριμερούς δομής, είναι που δίνουν στο έργο τη μορφή της ιστορίας, ανεξάρτητα αν αυτό το έργο είναι μυθοπλασία, ή καλλιτεχνικό ντοκιμαντέρ ή βίντεο από γάμο. Όσο πιο έντονα ενυπάρχουν αυτά τα στοιχεία μέσα στη γενική φόρμα του έργου, τόσο πιο κυρίαρχη είναι η ύπαρξη της ιστορίας μέσα στο έργο.

Η ΙΔΕΑ (CONCEPT) ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ.

Ως Ιδέα (concept) ενός σεναρίου / ιστορίας / έργου ορίζεται η **περιγραφή της βασικής δράσης του βασικού υποκειμένου (χαρακτήρα)**. Επειδή πρόκειται για οπτικοακουστικό έργο, η βασική δράση είναι πάντα μια ορατή οπτικοακουστική κατάσταση που έχει πάντα ένα ορατό και ξεκάθαρο σκοπό. Όπως επιγραμματικά έχει ειπωθεί κάθε ιστορία, είναι “ένας χαρακτήρας μ’ ένα πρόβλημα”.⁶

Για λόγους που έχουν σχέση με την ψυχολογία του θεατή και την ανάγκη/ευχαρίστηση των ανθρώπων να βλέπουν / ακούν ιστορίες, είναι πολύ πιο ενδιαφέρον η εκάστοτε «δράση» να δημιουργείται μέσω της «αντίθεσης» με τη δράση / αντίδραση κάποιου άλλου υποκειμένου (ανθρώπου ή φυσικής δύναμης ή του ίδιου του εσωτερικού εαυτού του υποκειμένου) που με τη σειρά της προκαλεί νέα δράση. Όλη αυτή η διαδικασία δημιουργεί μια “Ένταση” που ονομάζεται “Σύγκρουση”, και είναι η πεμπτουσία των ιστοριών κλασσικής αφήγησης. Γι’ αυτό το λόγο είναι πολύ καλύτερα αν η σεναριακή Ιδέα περιλαμβάνει εξ αρχής και αυτό (ν) που δρα εναντίον του βασικού υποκειμένου και του σκοπού του. Δηλαδή, η πλήρης σεναριακή Ιδέα σε έργα κλασσικής αφήγησης πρέπει να μπορεί να εκφραστεί σε μια πρόταση ως εξής: “αυτό το έργο είναι η ιστορία του/τηςπου θέλει να κάνει αλλά εμποδίζεται από”,

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Χαρακτήρας στην οπτικοακουστική ορολογία είναι, με την πολύ γενική έννοια, αυτός που καταγράφεται από το φακό να δρα και να αποφασίζει, είτε πρόκειται για επαγγελματία ηθοποιό είτε για τρισδιάστατη αναπαράσταση ενός ζώου (όπως στις 3D ταινίες), είτε για το πραγματικό πρόσωπο που παρακολουθεί ο φάκος σε ένα ντοκιμαντέρ, είτε για τη νύφη και το γαμπρό σε ένα βίντεο γάμου.

Οι χαρακτήρες είναι τα υποκείμενα των γεγονότων που συγκροτούν την ιστορία. Δηλαδή οι χαρακτήρες είναι αυτοί εξ αιτίας των οποίων τα γεγονότα δημιουργούνται και εξελίσσονται με το συγκεκριμένο τρόπο. Αυτό σημαίνει ότι

α) τα γεγονότα της ιστορίας είναι ανάλογα με τους χαρακτήρες

β) οι χαρακτήρες είναι ανάλογοι με τα γεγονότα και πρέπει να δημιουργούνται ως τέτοιοι.

γ) οι χαρακτήρες εξελίσσονται παράλληλα και ταυτόχρονα με την ιστορία.

Με μια φράση, στα σενάρια κλασσικής αφήγησης “οι χαρακτήρες είναι η ιστορία”.

Επειδή σε μια οπτικοακουστική ιστορία, υπάρχουν μόνο γεγονότα (διάφορες “δράσεις” που γίνονται αντιληπτές στο θεατή με οπτικοακουστικό τρόπο), οι χαρακτήρες πρέπει να φαίνονται, εκφράζονται και αναπτύσσονται μόνο με οπτικοακουστικό τρόπο, δηλαδή μέσω εικόνων που δείχνουν τις πράξεις τους. Ακόμη και οι σκέψεις των χαρακτήρων πρέπει με κάποιο τρόπο να οπτικοποιούνται ή να λέγονται, δηλαδή να γίνονται “δράσεις”.

Τα χαρακτηριστικά του κάθε χαρακτήρα μπορούν να ενταχθούν σε τρεις κατηγορίες:

- τη φυσική κατάστασή του (εμφάνιση, ηλικία, φύλο, σωματικές δυνατότητες, ντύσιμο)
- την προσωπικότητά του (διανοητική κατάσταση, ψυχολογικές δυνατότητες)
- το παρελθόν του (background): ό, τι υποτίθεται ότι είχε κάνει ή του έχει συμβεί πριν εμφανιστεί στην ιστορία (από την οικογενειακή και επαγγελματική του κατάσταση ως κάποιο σημαντικό περιστατικό που είχε αλλάξει τη ζωή του)

Η ΔΟΜΗ

Οι βασικές ενότητες μέσα στις οποίες αναπτύσσεται η ιστορία και η αφήγηση λέγονται Σκηνές (κάθε νοηματική ενότητα Χώρου και χρόνου), Σεκάνς (σειρές σκηνών με νοηματική ενότητα) και Πράξεις (σειρές σεκάνς με νοηματική ενότητα). Η δομή της κλασσικής αφήγησης σε μια μυθοπλασία αναπτύσσεται βασικά σε τρία Μέρη / Πράξεις που πρώτος ο Αριστοτέλης είχε προσδιορίσει. Στο τέλος των I και II Πράξεων, αλλά και στο τέλος των Σεκάνς υπάρχουν πάντα οι Μεταστροφές (συνώνυμα Κρίσιμες σκηνές, δραματικές ακμές, turning points) που επιλύουν και κλιμακώνουν τη δράση προς μια νέα κατεύθυνση.

Στην αφήγηση μιας κλασσικής ιστορίας (μυθοπλασίας) η Πράξη I περιλαμβάνει: πληροφορίες για το περιβάλλον, τα βιογραφικά στοιχεία των χαρακτήρων και τους τρόπους δράσης και συμπεριφοράς τους, τους άλλους βασικούς χαρακτήρες, τις υπόλοιπες σχέσεις με τους χαρακτήρες, τις υπόλοιπες πλοκές. Περιλαμβάνει ακόμη το καταλυτικό γεγονός, το γεγονός που θα δρομολογήσει αποφάσεις που στήνουν όλη την υπόλοιπη πλοκή που ακολουθεί. Είναι ένα γεγονός που δείχνει ξεκάθαρα στο βασικό χαρακτήρα ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Το καταλυτικό γεγονός οδηγεί το χαρακτήρα στην πρώτη μεγάλη Ανατροπή ή Κρίσιμη Σκηνή.

Στην Πράξη II, με βάση την απόφαση που ελήφθη στο τέλος της πράξης I, ο χαρακτήρας αναπτύσσει νέα δράση που, όμως, δημιουργεί νέα εμπόδια και μοιάζει να κάνει τα πράγματα χειρότερα. Όλα αυτά αναπτύσσονται με μια σειρά από σεκάνς (από μία ως όσες χρειάζονται) η κάθε μια από τις οποίες έχει το δικό της κεντρικό πυρήνα (ιδέα της σεκάνς). Η Πράξη II τελειώνει κι αυτή με μια Ανατροπή ή Κρίσιμη Σκηνή.

Η Πράξη III είναι η τελική προσπάθεια του χαρακτήρα να φτάσει στο σκοπό του, ν' αντιμετωπίσει τα εμπόδια, να ολοκληρώσει το τόξο μεταμόρφωσης του χαρακτήρα και να καθαίρει το θεατή ολοκληρώνοντας το έργο και δημιουργώντας μια νέα τάξη πραγμάτων. Μπορεί να αναπτύσσεται ως μία μόνο σεκάνς ή σε μικρότερες σεκάνς για κάθε πλοκή και υποπλοκή που επιλύεται. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της πράξης III, είναι ότι μοιάζει να ξεκινάει το έργο από την αρχή, καθώς ο βασικός ήρωας ξαναβρίσκεται (από το τέλος της πράξης II) στην ίδια προβληματική κατάσταση που αντιμετώπιζε και στην πράξη I, αλλά έχοντας (στην ενδιάμεση πράξη II) κάνει διάφορες αποτυχημένες απόπειρες να βρει κάποια θεραπεία και να

πετύχει το στόχο του. Εδώ πλέον συμβαίνει η τελική Κρίση και η τελική Επίλυση, ξεκάθαρη και απογυμνωμένη από οποιαδήποτε πρόφαση: ο ήρωας, ο σκοπός του και το μεγάλο, πραγματικό εμπόδιο.

B. 3 TO MIZ- AN- ΣΕΝ

Ο όρος ‘μιζ-αν-σεν’ (mise-en scene) και προέρχεται από τα γαλλικά και, μάλιστα, από τη θεατρική ορολογία. Κατά λέξη σημαίνει ‘θέτω επί σκηνής, σκηνο-θετώ’ και αναφέρεται στον καθορισμό τι θα εμφανιστεί μπροστά στην κάμερα, με ποιο τρόπο, πως θα είναι και πως θα κινηθεί και συμπεριφερθεί. Οι κύριες τεχνικές του μιζ-αν-σεν είναι τα σκηνικά και η διαμόρφωση της τοποθεσίας του γυρίσματος, η ενδυμασία (και το μακιγιάζ), η ηθοποιία (κίνηση και έκφραση) και ο φωτισμός (που, επίσης, αφορά σε ένα βαθμό και στον τομέα της φωτογραφίας).

B.3.1 ΣΚΗΝΙΚΟ (setting)

Το “σκηνικό” μπορεί να είναι είτε σκηνικά ειδικά φτιαγμένα, είτε φυσικές τοποθεσίες (location). Είτε τεχνητά φτιαγμένο, είτε φυσικό, το σκηνικό που τελικά επιλέγεται να καταγραφεί στην οθόνη, εξαρτάται: από τον ιστορικό χώρο και χρόνο που διεξάγεται η δράση της ιστορίας, από το Είδος του έργου και της ιστορίας και από τις δραματουργικές ανάγκες της συγκεκριμένης σκηνής.

Η πρώτη και βασική λειτουργία του είναι να συγκροτήσει το κατάλληλο ‘φόντο’ μέσα στο οποίο θα διεξαχθεί η δράση. Το ‘περιβάλλον’ είναι σημαντικό για το πως αντιλαμβάνεται ο θεατής τη δράση και τους χαρακτήρες, καθώς μπορεί να δίνει συνεχώς πληροφορίες σχετικά με την πλοκή, αποφεύγοντας τη λεκτική αναφορά τους.

Το περιβάλλον, μπορεί όμως να αποτελέσει και από μόνο του αφηγηματικό στοιχείο : το τοπίο σε μερικά γουέστερν, η θάλασσα σε ταινίες περιπέτειας όπως ‘Τα Σαγόνια του Καρχαρία’, η ‘Κатаιγίδα’, αλλά και σε ταινίες όπως αυτές του Γερμανικού εξπρεσιονισμού κλπ.

Σχετική είναι και η ύπαρξη των λεγόμενων ‘props’, δηλαδή αντικειμένων που ενώ μοιάζουν μέρος του σκηνικού, στην πραγματικότητα βρίσκονται στο

χώρο γιατί παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ίδια την ιστορία (πχ το σεντόνι που τυλίγει ο δολοφόνος το θύμα του, η κουρτίνα του μπάνιου στο 'Ψυχώ' κλπ). Φυσικά, τα χρώματα που θα χρησιμοποιηθούν παίζουν αποφασιστικό ρόλο. Τέλος, το περιβάλλον μπορεί και να 'αυτοκαταργηθεί', από το φωτισμό που φωτίζει μόνο ένα μέρος του κάδρου ή από την κυριαρχία ενός προσώπου ή αντικειμένου στο κάδρο σε πολύ κοντινό πλάνο.

B.3 2 ΕΝΔΥΜΑΣΙΑ (costumes)

Και οι ενδυμασίες και το μακιγιάζ υπακούουν στους ίδιους κανόνες με το περιβάλλον. Εξυπηρετούν κατ' αρχήν, την κατάλληλη αναπαράσταση των γεγονότων όσο γίνεται πιστότερα στο χώρο και το χρόνο της ιστορίας και των χαρακτήρων. Φυσικά, τα χρώματα που έχουν οι ενδυμασίες παίζουν αποφασιστικό ρόλο. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που συγκεκριμένα μέρη της ενδυμασίας μπορούν να λειτουργήσουν και ως 'props', πχ. η μάσκα στο Ζορό, η μπερτα του Δράκουλα κλπ. Τα πιστόλια των cowboys και των γκάνγκστερ ανήκουν σε αυτή την κατηγορία. Τέλος, υπάρχουν περιπτώσεις όπου το ίδιο το κουστούμι είναι αυτόνομο και σημαντικό γιατί παρέχει, εκτός από γενικές πληροφορίες για την ιστορία, και στοιχεία πάνω στο ίδιο το νόημα της ιστορίας (πχ οι πλούσιοι και οι φτωχοί του ελληνικού κινηματογράφου στη δεκαετία του 60 δηλώνονται κυρίως και βασικά από την ενδυμασία τους).

Το μακιγιάζ (που, ως τεχνική, δεν εφαρμόζεται στο animation) έχει αντίστοιχες λειτουργίες: εκτός από την πρακτική πλευρά του που είναι να βοηθάει την ανθρώπινη επιδερμίδα να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του φακού και του ειδικού φωτισμού που χρησιμοποιείται στο γύρισμα, μπορεί να λειτουργήσει και με εντελώς εξπρεσιονιστικό τρόπο, ενισχύοντας το υπόλοιπο ύφος του έργου ή, αντίθετα, τονίζοντας το ρεαλισμό του.

B.3.3 ΗΘΟΠΟΙΪΑ

Ως ηθοποιία ορίζεται ο έλεγχος της συμπεριφοράς των φιγούρων στην οθόνη είτε πρόκειται για ανθρώπους είτε ζώα είτε αντικείμενα. Συγκροτείται από ηχητικά στοιχεία (φωνή, ήχοι από κινήσεις) και οπτικά στοιχεία (εμφάνιση / ντύσιμο / εξοπλισμός, κινήσεις, εκφράσεις προσώπου).

Συχνά, η ηθοποιία κρίνεται με βάση το 'ρεαλισμό' της, δηλαδή πόσο πλησιάζει στην πραγματική συμπεριφορά των πραγματικών ανθρώπων γύρω από το θεατή. Αυτό είναι ένα πολύ σχετικό κριτήριο, καθώς οι συμπεριφορές αλλάζουν ανάλογα με την εποχή και αυτό που κάποτε φαινόταν 'ρεαλιστικό', σήμερα μπορεί να μοιάζει 'στυλιζαρισμένο', δηλαδή ψεύτικο και τεχνητό. Από την άλλη μεριά, μια 'στυλιζαρισμένη' ερμηνεία μπορεί να είναι απαραίτητη για την κατάλληλη απόδοση της ιστορίας, ιδιαίτερα σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας ή animation π.χ. στον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών. Μεγάλη σημασία έχουν επίσης και τα στερεότυπα που δημιουργούνται στα διάφορα Είδη ταινιών πχ η συμπεριφορά του σκληρού αστυνομικού, του αδίστακτου καου-μπόυ, της τσαχπίνας νεαρής κοπέλας, του αδύναμου να αντεπεξέλθει σε πρακτικά ζητήματα διανοούμενου, της υπηρέτριας κλπ.

Σημασία παίζει κι εδώ το Είδος της ταινίας και οι συμβάσεις της : αλλιώς φέρονται οι ηθοποιοί στις κωμωδίες, αλλιώς στα γουέστερν, αλλιώς στα έργα καράτε και αλλιώς στα κοινωνικά έργα. Στα δεύτερα, πρέπει να μοιάζουν όσο γίνεται πιο καθημερινοί και άμεσοι, ενώ στα πρώτα είναι απαραίτητη μια υπερβολή στο παίξιμο, καθώς είναι δεδομένο ότι πρόκειται για μια 'μυθοπλασία' , μια φανταστική ιστορία, δημιούργημα κάποιας ανθρώπινης φαντασίας. Μεγάλη σημασία έχουν επίσης και τα στερεότυπα που δημιουργούνται στα διάφορα Είδη ταινιών πχ η συμπεριφορά του σκληρού αστυνομικού, του αδίστακτου καου-μπόυ, της τσαχπίνας νεαρής κοπέλας, του αδύναμου να αντεπεξέλθει σε πρακτικά ζητήματα διανοούμενου, της υπηρέτριας κλπ. Για να κριθεί η 'καλή' ηθοποιία πρέπει να δούμε την λειτουργία του χαρακτήρα μέσα στο συγκεκριμένο πλαίσιο και συγκεκριμένο έργο.

Τέλος, όπως και οι άλλες τεχνικές, η ηθοποιία στα οπτικοακουστικά έργα στήνεται για το φακό και μόνο, δηλαδή για να περνάει τα νοήματα και αισθήματα που χρειάζεται να καταγραφούν με βάση τη θέση της κάμερας και του πλάνου στην αφήγηση. Όπως ακριβώς στο θεατρικό παίξιμο, ο ηθοποιός λαμβάνει υπ 'όψιν του την απόσταση της σκηνής από τους θεατές και παίζει με μεγαλύτερη έμφαση κι ένταση ώστε να φαίνεται και να ακούγεται από παντού, έτσι και μπροστά στο φακό, ο ηθοποιός πρέπει να αντιλαμβάνεται κάθε φορά πόσο κοντά ή μακριά είναι ο φακός, (δηλαδή ο θεατής που τον παρακολουθεί) και να προσαρμόζεται ανάλογα. Αυτό φυσικά σημαίνει ότι στα

πολύ κοντινά πλάνα ο ηθοποιός πρέπει να φέρεται με εξαιρετική προσοχή και αυτοσυγκράτηση, καθώς και η παραμικρή κίνηση του προσώπου του υπερμεγεθύνεται πάνω στην οθόνη και παίρνει άλλες διαστάσεις. Το αντίθετο όμως, συμβαίνει στα μακρινά πλάνα, όπου οι κινήσεις, το βάδισμα και η θέση του ηθοποιού στο χώρο γίνονται τα βασικά οχήματα για το παίξιμο του.

B. 3. 4 Ο ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Ο τρόπος με τον οποίο θα φωτιστεί μια σκηνή χρησιμεύει κατ' αρχήν για να είναι ορατά τα αντικείμενα και οι φιγούρες στο θεατή και για να μπορούν να καταγραφούν στο μέσο εγγραφής που χρησιμοποιείται (ο αισθητήρας και ο φακός δεν έχουν τις ίδιες δυνατότητες προσαρμογής που έχει το ανθρώπινο μάτι). Ο φωτισμός επίσης χρησιμεύει για να ενισχυθεί η αίσθηση του βάθους, καθώς, όπως έχει ειπωθεί, η εικόνα μιας ταινίας είναι αναπαράσταση σε δύο διαστάσεις μιας τρισδιάστατης πραγματικότητας. Φωτίζοντας λοιπόν, με διαφορετικό τρόπο τα μπροστά και τα πίσω επίπεδα της εικόνας ενισχύουμε αυτή την ψευδαίσθηση του βάθους και άρα, κάνουμε ακόμη πιο πειστική την εικόνα. Ο φωτισμός, όμως, μπορεί να λειτουργήσει και ως εκφραστικό μέσο που περιέχει πληροφορίες, εικαστικά και συμβολικά μηνύματα που ενισχύουν ή ερμηνεύουν την αφήγηση.

Υπάρχουν διάφορες τεχνικές ελέγχου του φωτός και μια τεράστια ποικιλία από φωτιστικές πηγές. Όλες οι τεχνικές ελέγχου, ανεξαρτήτως μέσου, αφορούν τις εξής παραμέτρους του φωτός :

- Την κατεύθυνση με την οποία το φως πέφτει πάνω στο φωτιζόμενο αντικείμενο. Ο φωτισμός μπορεί να είναι μετωπικός, όταν το φως έρχεται κατ' ευθείαν, πλαγιομετωπικός όταν έρχεται από τα πλάγια και μπροστά, πίσω φωτισμός (συνήθως ονομάζεται και back-lighting) όταν το φως έρχεται από πίσω.
- Τη γωνία που πέφτει το φως. Αυτή μπορεί να είναι στο ίδιο ύψος με το πρόσωπο ή το αντικείμενο, μπορεί να είναι από πάνω του (top lighting), ή μπορεί να είναι από κάτω (underlighting).
- Την ποσότητα των φώτων. Οι συνηθέστερες περιπτώσεις είναι το φως που φωτίζει μια φιγούρα ή ένα αντικείμενο μπορεί να προέρχεται

-από ένα φως (συνήθως μετωπικά, που δίνει την ίδια αίσθηση όπως όταν τραβάει κανείς φωτογραφία με φλάς),

-από δύο φώτα (συνήθως δεξιά και αριστερά σε γωνία 90 μοιρών και περισσότερο). Πρόκειται για την πιο συνηθισμένη και αναγκαία περίπτωση όπου το ένα φως που ονομάζεται «βασικό» ή key light φωτίζει σχεδόν μετωπικά και το άλλο «συμπληρώνει» το φωτισμό εξαλείφοντας τις σκιές και ενισχύοντας το τρισδιάστατο του αντικειμένου).

-από τρία φώτα(το λεγόμενο 3-point lighting, η μέθοδος του κλασικού Χόλιγουντ, αλλά και της glamour / “λαμπερής” και συνήθως διαφημιστικής φωτογραφίας. Υπάρχει ένα key, ένα fill και ένα back light, κυρίως για να δημιουργήσει ένα « φωτοστέφανο » - halo effect- γύρω από το κεφάλι και να τονίσει την καθαρότητα του δέρματος της σταρ που εικονιζόταν.

- Το είδος των φωτών και τη “χρωματική τους θερμοκρασία” (δηλαδή πόσο “ζεστούς - προς το κόκκινο” ή “ψυχρούς- προς το μπλε” τόνους παράγουν). Η πιο βασική και συνηθισμένη πηγή είναι ο ήλιος και τα πιο συνηθισμένα φώτα είναι τα “ψυχρά” HMI και τα “θερμά” Quartz.
- Το είδος των φωτών και την “ένταση” τους, δηλαδή την ισχύ τους (σε watt)
- Την απόσταση από το φωτιζόμενο αντικείμενο όπου αυτά τα φώτα τοποθετούνται, που βέβαια επιδρά άμεσα και στην ένταση τους.
- Το βαθμό διάχυσης ή “κατευθυντικότητας”, που επηρεάζεται από τις επιφάνειες (φίλτρα, ζελατίνες, ειδικές μεμβράνες και “κουτιά”) που μπαίνουν μπροστά στα φώτα.

Ανάλογα με αυτές τις ρυθμίσεις προκύπτει:

- Η φωτιστική ποιότητα (quality) του φωτισμού (αν δηλαδή αυτός είναι σκληρός ή μαλακός)
- Το φωτιστική κοντράστ (contrast), δηλαδή η αντίθεση στην ένταση ανάμεσα στο key και στο fill light που φωτίζουν το ίδιο αντικείμενο. Υπάρχει φωτισμός υψηλού, χαμηλού και μεσαίου κοντράστ.
- Η συνολική ατμόσφαιρα (mood) που δημιουργείται (θερμός - ψυχρός φωτισμός)

- Η τονικότητα, δηλαδή τι είδους τόνοι κυριαρχούν(φωτισμός high key σημαίνει ότι κυριαρχούν οι υψηλοί τόνοι ενώ οι ΣΚΙΕΣ, οι σκοτεινές περιοχές είναι ελάχιστες ή ανύπαρκτες. Φωτισμός low key σημαίνει ότι κυριαρχούν οι σκούροι τόνοι, οι σκιές, αλλά υπάρχει και έντονο κοντράστ, διαβαθμισμένη τονικότητα - graduated tonality- σημαίνει ότι ενυπάρχουν όλοι οι τόνοι, ιδίως οι μεσαίοι)
- Το αποτέλεσμα στο χρώμα (δυνατά, λαμπερά χρώματα ή αδύναμα χρώματα)

Κατά καιρούς, ανάλογα με την εποχή, την κουλτούρα της οπτικοακουστικής βιομηχανίας και τις συνθήκες παραγωγής, εμφανίστηκαν και εμφανίζονται διάφοροι τρόποι φωτισμού που, επειδή χρησιμοποιούνται κατά κόρον από πολλές ταινίες της περιόδου, τελικά μένουν στην ιστορία με ξεχωριστά ονόματα. Οι πιο διαδεδομένοι τέτοιοι τρόποι φωτισμού είναι :

- Ο «3-point lighting» φωτισμός που πρωτο-εφαρμόστηκε στο Χόλιγουντ από το 1920 προκειμένου να αναδείξει τα πρόσωπα των σταρ και να προσδώσει βάθος στο κάδρο.
- Ο «high-key» φωτισμός που βασίζεται στους υψηλούς τόνους. Είναι ο κατ' εξοχήν φωτισμός στις κωμωδίες, που δημιουργεί μια ευχάριστη και χωρίς πρόβλημα κατάσταση δίνοντας προτεραιότητα στο παίξιμο των ηθοποιών κι όχι στην εικόνα.
- Παραλλαγή του «high-key » φωτισμού είναι αυτό που ονομάστηκε «φανξιοναλιστικός» φωτισμός (function=λειτουργία) που είναι ο φωτισμός των τηλεοπτικών εκπομπών , των ειδήσεων αλλά και, συνήθως, των σήριαλ . Έχει ως βασική προτεραιότητα να μην αφήσει τίποτε αφώτιστο και να μη δημιουργεί σκιές ώστε όλα να είναι ορατά στο θεατή. Γι' αυτό υιοθετεί τους «υψηλούς τόνους» που δεν αφήνουν τίποτε στη σκιά, στο «μυστήριο».
- «low key» φωτισμός που χρησιμοποιείται κατ' αρχήν για αναπαράσταση των νυχτερινών σκηνών και ως εκφραστικό μέσο, για να δώσει μια «τραγική», «νουάρ» ατμόσφαιρα και να δείξει την «απελπισία» και την πολυπλοκότητα των χαρακτήρων. Υπάρχει έντονο κοντράστ αλλά το μεγαλύτερο μέρος της εικόνας είναι «στη σκιά» καθώς κυριαρχούν οι σκούροι τόνοι. Έφτασε στην πλήρη ακμή του με τα φιλμ-νουαρ των '40-'50 (παραλλαγή της ονομασίας είναι η ονομασία "chiaroscuro", ένας όρος

που παραπέμπει σε πίνακες όπως αυτοί που Ρέμπραντ, όπου οι σκιές κυριαρχούν.

- Ο «εξπρεσιονιστικός» τρόπος, που ήρθε σε ανάπτυξη με το κίνημα του λεγόμενου Γερμανικού εξπρεσιονισμού στη δεκαετία του 1920 (ο πρώτος «Νοσφεράτου», το «Metropolis» κλπ) για να μετεξελιχθεί μετά σε οποιοδήποτε φωτισμό παίζει με το έντονο κοντράστ, το «κατευθυνόμενο» φως και τις πολλές σκιές. Μεταφέρει πάντα συμβολικά μηνύματα (φόβου, αδυναμίας, έντασης κλπ) και τονίζει την επέμβαση του δημιουργού, του καλλιτέχνη. Γι' αυτό έφτασε στην πλήρη ακμή του ήδη από την εποχή του βωβού κινηματογράφου, όταν ο κινηματογράφος προσπαθούσε να αποδείξει ότι είναι μια τέχνη ισοδύναμη με τις άλλες.
- Το αντίθετο του είναι ο «νατουραλιστικός ή ρεαλιστικός» τρόπος φωτισμού που δίνει έμφαση στην αξιοποίηση των φυσικών φωτεινών πηγών (παράθυρα, ήλιος κλπ) ή μιμείται πλήρως αυτά, ώστε η εικόνα να φαίνεται σα να μην έχει φωτιστεί τεχνητά αλλά ότι είναι «μέρος της ζωής». Το φως είναι συνήθως διαχεόμενο και επιτρέπει στα υπόλοιπα εκφραστικά μέσα να αναδειχτούν, ενώ τονίζει και τη ρεαλιστικότητα της κατάστασης, ότι δηλαδή αυτά που δείχνονται είναι πολύ κοντά σε αυτά που γίνονται στη ζωή του θεατή. Δεν είναι τυχαίο ότι έφτασε στην πλήρη ακμή του το '60-'70 όταν οι άνθρωποι προσπαθούσαν να αλλάξουν τις δυτικές κοινωνίες και να κάνουν ταινίες που τόνιζαν τη σχέση του κινηματογράφου και της πραγματικής ζωής.

B. 4 ΑΠΟ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΠΛΑΝΟ

Μια από τις βασικές διαφορές ανάμεσα στη στατική εικόνα μιας φωτογραφίας και την κινούμενη εικόνα ενός οπτικοακουστικού έργου (πλάνου), είναι ότι η δεύτερη βρίσκεται, σχεδόν πάντα, ανάμεσα σε άλλες εικόνες στις οποίες αναφέρεται, αλληλεπιδρά ή συνεργάζεται, ώστε να επικοινωνεί με το θεατή μέσα σε ενιαίο πλαίσιο (αντίθετα η φωτογραφία ως εικόνα, με εξαίρεση τις λεγόμενες «φωτογραφικές ακολουθίες», δεν έχει

“διπλανές” εικόνες καθώς είναι “αυτόνομη”, με ξεχωριστό νόημα που περικλείεται μέσα στις τέσσερις γωνίες του κάδρου της και, σπανιότερα, στη λεζάντα της). Είναι ακριβώς η διάταξη, η σειρά των εικόνων (πλάνων), και το νέο διαμορφωμένο πλαίσιο το οποίο προσδίδει το τελικό νόημα που, κάποιες φορές, μπορεί να είναι πιο σημαντικό ακόμη και από το ίδιο το νόημα του κάθε ενός πλάνου ξεχωριστά.⁷

Αν και υπάρχουν ολόκληρα έργα ή ολόκληρες σκηνές ή σεκάνς που αποτελούνται από ένα και μόνο πλάνο, ωστόσο οι λόγοι που προτρέπουν στην ύπαρξη πολλών πλάνων σε κάθε σκηνή του οπτικοακουστικού έργου είναι πολλοί. Συνοπτικά μπορούν να αναφερθούν:⁸

- η ανάγκη για πειστική, “ρεαλιστική” συνέχεια της δράσης από ένα χώρο σ’ ένα άλλο και για μεταφορά από μια χρονική στιγμή της αφήγησης σε μια άλλη
- η ανάγκη για υπογράμμιση συγκεκριμένων σημείων του χώρου
- η ανάγκη για παρουσίαση του περιεχομένου της κάθε σκηνής και δράσης από διαφορετικές οπτικές γωνίες, που συνήθως αντιστοιχούν σε διαφορετικούς εικονιζόμενους χαρακτήρες
- η ανάγκη για αναδιαμόρφωση του πραγματικού χώρου σ’ ένα νέο χώρο που εξυπηρετεί τις ανάγκες του έργου, αποκρύπτει τα μέρη στα οποία γίνονται τα γυρίσματα ή εμφανίζει ως γειτονικούς, χώρους που στην πραγματικότητα απέχουν μεταξύ τους κλπ
- η ανάγκη για αναδιαμόρφωση του χρόνου σ’ ένα νέο “φιλμικό” χρόνο που επιτρέπει την επιμήκυνση ή επιτάχυνση των γεγονότων (έτσι είναι, για παράδειγμα, εφικτή η αφήγηση μιας ιστορίας που κρατάει δυο μήνες μέσα σε δύο ώρες)
- η ανάγκη για οπτική ποικιλία που συνήθως καλύπτει την έλλειψη ενδιαφέροντος περιεχομένου
- η ανάγκη για εκμετάλλευση των πλεονεκτημάτων των εναλλαγών των μεγεθών των πλάνων ειδικά των κοντινών πλάνων πάνω σε πρόσωπα. Το κοντινό πλάνο αποτέλεσε ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του κινηματογράφου σε σχέση με τις πιο παραδοσιακές δραματικές τέχνες καθώς για πρώτη φορά ο θεατής ερχόταν τόσο εντυπωσιακά κοντά στον ηθοποιό⁹

- πάνω απ' όλα, η ανάγκη να ξεκινάει νέα οπτικοακουστική ενότητα (πλάνο) με νέο, ξεχωριστό περιεχόμενο, όταν ολοκληρώνεται το περιεχόμενο της προηγούμενης

Αυτές οι ανάγκες οδηγούν στο συμπέρασμα ότι κατά τη διάρκεια της χρήσης της κάμερας, ένας από τους βασικούς παράγοντες που καθορίζουν την επιλογή του πλάνου είναι η σχέση με το προηγούμενο ή επόμενο πλάνο, ώστε να «δένει» κατά το δοκούν. Με μια φράση από την αγγλοαμερικανική πρακτική, “Βιντεοσκοπώ για να ...μοντάρω» (“shooting for editing”).¹⁰

Μ' άλλα λόγια, για να εξασφαλιστεί το “σωστό” (επιθυμητό) αποτέλεσμα στο τελικό έργο, ο δημιουργός με τη βιντεοκάμερα πρέπει να γνωρίζει τους κανόνες της οπτικής αφήγησης, που είναι άμεσα συνδεδεμένοι με την τεχνική του μοντάζ, δηλαδή του τρόπου που οργανώνονται τα πλάνα στο τελικό έργο.¹¹ Αν και το μοντάζ, με την στενή έννοια του όρου, είναι τεχνολογία και τεχνικές που χρησιμοποιούνται για να οργανωθούν τα πλάνα μετά την εικονοληψία, η ουσιαστική απαρχή του βρίσκεται στο σχεδιασμό του κατά τη διαδικασία του “τεμαχισμού” του σεναρίου σε πλάνα που θα γυριστούν με προοπτική να μονταριστούν, του καθορισμού της διάρκειάς τους (της αρχής και του τέλους τους, του εσωτερικού ρυθμού τους) και της σύνθεσης τους πριν από τη λήψη. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται γαλλικά και ελληνικά “ντεκουπάζ” (decoupage) και αφορά άμεσα το χειριστή της κάμερας και όλους όσοι βρίσκονται δίπλα του κατά τη δημιουργία των εικόνων.

B. 4. 1 ΤΡΟΠΟΙ ΚΑΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Το μοντάζ (και το ντεκουπάζ) , δηλαδή η “συνάρμωση”, η τοποθέτηση, η οργάνωση των πλάνων και, κατ' επέκταση, των σκηνών, σε συγκεκριμένη σειρά, δεν είναι μια τεχνική που εμφανίστηκε την ίδια στιγμή με τον κινηματογράφο. Οι πρώτες ταινίες στα τέλη του 19^{ου} αιώνα δεν είχαν ανάγκη οργάνωσης των πλάνων τους, καθώς αποτελούνταν από ένα μόνο πλάνο που κατέγραφε μια αυτοτελή ιστορία και κρατούσε όσο διαρκούσε το φιλμ που ήταν φορτωμένο στη μηχανή (συνήθως λιγότερο από λεπτό). Ταινίες με περισσότερα από ένα πλάνα και σκηνές εμφανίστηκαν από το 1898 και μετά, από τους εγγλέζους Ρ. Γ. Πώλ (1898), Τζ. Α. Σμίθ (1899) και Τζ Γουίλιαμσον

check και τους πειραματισμούς του Γάλλου Ζ. Μελιές (1902). Η ταινία του Έντουιν Πόρτερ “Η Ζωή ενός Αμερικανού Πυροσβέστη”(1903) θεωρείται από πολλούς κομβική στιγμή της ιστορίας του μοντάζ σκηνών καθώς για πρώτη φορά ενώνει τα πλάνα του εσωτερικού του σπιτιού που καίγεται με τη δράση των πυροσβεστών έξω από το σπίτι προκειμένου να διηγηθεί μια ενιαία ιστορία (σχετικά με το πως ένας πυροσβέστης έσωσε μια γυναίκα και το παιδί της).

Δεκάδες θεωρίες έχουν γραφτεί για το μοντάζ, κατηγοριοποιώντας το ανάλογα με το πολιτιστικό πλαίσιο και την εξέλιξη της γλώσσας του κινηματογράφου και των οπτικοακουστικών εκείνης της εποχής.¹²

Αποτέλεσμα, υπάρχει σήμερα μια πληθώρα όρων που αλληλοκαλύπτονται ή μπερδεύουν, καθώς αναφέρονται σε σχήματα που πλέον δε χρησιμοποιούνται ή θεωρούνται αυτονόητα. Κατ' αρχήν, είναι καλό να αποσαφηνιστεί ότι οι διαδικασίες του μοντάζ/ντεκουπάζ εφαρμόζονται πρακτικά σε δύο επίπεδα:

- στο επίπεδο των σκηνών και των σεκάνς, δηλαδή της συνάρμωσης των νοηματικών μονάδων της ιστορίας. Αυτό το επίπεδο αφορά στο σύστημα της αφήγησης του έργου και εδώ ανήκουν κατηγορίες όπως το “αντίστροφο”, το “διαδοχικό” και το “παράλληλο” μοντάζ¹³.
- στο επίπεδο των πλάνων, δηλαδή της συνάρμωσης και της διαδοχής των μικρότερων οπτικοακουστικών ενοτήτων, μέσα στην ίδια σκηνή ή σε διαδοχικές σκηνές. Αυτό το επίπεδο αφορά προφανώς στη χρήση των οπτικοακουστικών τεχνικών. Το δεύτερο αυτό επίπεδο είναι που αφορά εδώ, καθώς αναφέρεται άμεσα στην παραγωγή συγκεκριμένων εικόνων με τη χρήση της κάμερας και στη σχέση τους με την οπτικοακουστική αφήγηση και το ντεκουπάζ.

Σε αυτό το επίπεδο, της διαδοχής των πλάνων μέσα στην ίδια ή σε διαδοχικές σκηνές, οι τρόποι γυρίσματος και συνάρμωσης των εικόνων μπορούν να ταξινομηθούν σε δύο είδη: το μοντάζ/ντεκουπάζ με αίσθηση συνέχειας και το μοντάζ/ντεκουπάζ που στοχεύει στη δημιουργία κάποιου είδους έντασης.

Η αίσθηση συνέχειας συνίσταται στη ροή της δράσης ή της ιστορίας από ένα πλάνο σε ένα άλλο, χωρίς να βιώνεται από το θεατή ως “βίαιη μεταβολή” της κάμερας και χάσμα στην αφήγηση. Οι αρχές του μοντάζ με

αίσθηση «συνέχειας» (*continuity editing*) τέθηκαν από τους πρωτοπόρους του βωβού κινηματογράφου (του σκηνοθέτη D.W.Griffith προεξάρχοντας) και εφαρμόζονται πλήρως μετά την έλευση του ήχου, λίγο πολύ, σ' όλα τα έργα που αφηγούνται ιστορίες αλλά και, σε κάποιο βαθμό, στα έργα καταγραφής (από καλύψεις αθλητικών γεγονότων ως ντοκιμαντέρ).

Φυσικά, το μοντάζ με αίσθηση συνέχειας (είτε σε αφήγηση ιστοριών είτε σε καταγραφή γεγονότων) δεν είναι ο μόνος τρόπος συνάρμοσης των πλάνων. Ένας δεύτερος τρόπος (με πολλές υποκατηγορίες) είναι το μοντάζ που στοχεύει στη δημιουργία κάποιου είδους Έντασης (νοηματικής ή συναισθηματικής), έστω και σε βάρος της αίσθησης συνέχειας. Εδώ ανήκουν μια σειρά από ιστορικές τάσεις και κατηγορίες που χαρακτηρίζονται από όρους όπως το “μετρικό μοντάζ” (και οι παραλλαγές του “τονικό” μοντάζ και “ρυθμικό” μοντάζ), το “νοητικό ή διανοητικό μοντάζ”,¹⁴ το μοντάζ “ατραξιόν”, το μοντάζ “περιπλοκής”,¹⁵ το “μουσικό” μοντάζ, το μοντάζ “α-συνέχειας”. Σε όλους αυτούς τους τρόπους η αίσθηση συνέχειας στη ροή των πλάνων σπάει με “προκλητικό τρόπο”, ώστε να τονίζεται η διάρρηξη της αφηγηματικής αλυσίδας, το “αφύσικο” πέρασμα του χρόνου και η βίαιη μεταβολή του χώρου. Όλες αυτές οι παραλλαγές θα μπορούσαν να ενταχθούν σε μια κατηγορία με το γενικό τίτλο “μοντάζ Έντασης”, αφού το κοινό χαρακτηριστικό τους είναι η υπογράμμιση της διαφορετικότητας του κάθε πλάνου και η ένταση (σοκ) που προκαλεί στο μάτι του θεατή η μετάβαση από το ένα στο επόμενο χάριν του μουσικού ρυθμού, της διαδικασίας σύγκρισης του περιεχομένου τους κλπ. Από πλευράς βιντεοσκόπησης, δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερα ζητήματα σύνδεσης με τα προηγούμενα και τα επόμενα πλάνα, αφού εξ ορισμού λειτουργούν σχετικά αυτόνομα και χωρίς αίσθηση συνέχειας. Αντίθετα, ιδιαίτερη ανάλυση χρήζει ο τρόπος δημιουργίας των πλάνων που πρέπει να μονταριστούν με αίσθηση συνέχειας, καθώς πρέπει να σχεδιαστούν με συγκεκριμένο τρόπο για να είναι λειτουργικά.

B. 4. 2 ΕΙΔΙΚΑ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Μοντάζ, ντεκουπάζ και, κατά συνέπεια, βιντεοσκόπηση με το σύστημα της αίσθησης συνέχειας (αγγλιστί *continuity system*) είναι η οργάνωση των

στοιχείων των πλάνων και της σειράς διαδοχής τους με τέτοιο τρόπο ώστε να μένει στο θεατή η αίσθηση της συνέχειας της δράσης και του έργου κατά τη μετάβαση από ένα πλάνο στο επόμενο. Η βασική ιδέα που κρύβεται πίσω από αυτό το μοντάζ είναι η ανάγκη του θεατή να παρακολουθεί όσο γίνεται πιο απρόσκοπτα τη δράση του έργου (μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ ή οτιδήποτε άλλου) χωρίς η αλλαγή αυτή να βιώνεται από το θεατή ως “βίαιη μεταβολή” του χώρου, του χρόνου, της θέσης της κάμερας ή ως χάσμα στην αφήγηση της ιστορίας.¹⁶

Είναι αξιοσημείωτο ότι η αίσθηση συνέχειας βασίζεται στην πραγματικότητα σ' ένα ολόκληρο σύστημα κανόνων και τεχνασμάτων τόσο κατά τη διάρκεια του ντεκουπάζ και του γυρίσματος, όσο και στο στάδιο της επεξεργασίας, το οποίο εξασφαλίζει στο θεατή τη σαφή αίσθηση του χώρου, της δράσης και των σχέσεων των εικονιζόμενων, ώστε απρόσκοπτα να παρακολουθεί την ιστορία που εκτυλίσσεται μπροστά του με την ανάλογη αίσθηση συνέχειας. Γιατί, στην πραγματικότητα, το μοντάζ και το σύστημα με αίσθηση συνέχειας αναπτύχθηκε ως το οπτικοακουστικό αντίστοιχο των “κλασικών” οπτικοακουστικών ιστοριών, με αρχή, μέση και τέλος και με γεγονότα που παρουσιάζονται με σαφή σχέση αλυσίδας μεταξύ τους.¹⁷ Γι' αυτό, εναλλακτικοί όροι που χρησιμοποιούνται είναι “αφηγηματικό μοντάζ”, “κλασικό μοντάζ” ή, απλώς, (στις ταινίες μυθοπλασίας) “μοντάζ”.

B. 4.3 ΤΑ ΠΑΚΟΡ

Για να επιτευχθεί η αίσθηση συνέχειας ανάμεσα στις διαδοχικές εικόνες, ο σκηνοθέτης, ο εικονολήπτης και όποιος άλλος είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία των εικόνων προσπαθεί να περιλάβει ορισμένα στοιχεία μέσα στο πλάνο τα οποία θα το συνδέουν με το προηγούμενο και με το επόμενο. Αυτά τα στοιχεία λειτουργούν ως σύνδεσμος και γεφυρώνουν το χάσμα ανάμεσα στα ξεχωριστά πλάνα είτε με τη χρήση ή παρουσία τους και στα δύο πλάνα είτε με τη δημιουργία μιας “προσδοκίας” στο θεατή που ικανοποιείται στο επόμενο πλάνο. Η επέμβαση που κάνουν στην ψυχολογία του θεατή οι σύνδεσμοι είναι τέτοια που απορροφά το σοκ που υφίσταται το μάτι εξ αιτίας της βίαιης μεταβολής της θέσης της κάμερας και της λήψης από το ένα πλάνο στο (εκ των πραγμάτων) διαφορετικό επόμενο πλάνο.

Στην ελληνική ορολογία, οι σύνδεσμοι αποκαλούνται με τη γαλλική λέξη ρακόρ. Σε μεταφρασμένα βιβλία,¹⁸ όμως συναντιέται και η λέξη “διάνυσμα” (vector) με δεδομένο ότι πρόκειται για τις δυνάμεις εκείνες που δρουν μέσα στο κάδρο και κατευθύνουν την προσοχή του θεατή σε κάποιο σημείο του ή και έξω από αυτό. Στα αγγλικά, συνήθως αποκαλούνται απλώς “συνέχεια” (continuity) ή “στοιχεία συνέχειας”. Σχεδόν παρόμοια λειτουργεί και η λέξη “cue”, δηλαδή (σινιάλο, ένδειξη), γιατί αυτά τα στοιχεία ενεργοποιούν λειτουργούν ως σινιάλα προς το θεατή για το περιεχόμενο του επερχόμενου πλάνου και, αναπόφευκτα, τον παρασέρνουν στη μετάβαση προς αυτό.

Σε κάθε περίπτωση τα διαδοχικά πλάνα που θέλουν να δίνουν την αίσθηση συνέχειας πρέπει να έχουν τουλάχιστον ένα ρακόρ (ανάλογα με την περίπτωση, συνήθως αρκετά περισσότερα).

Συνοψίζοντας όσα έχουν επισημανθεί, με διάφορους όρους, από μελετητές και συγγραφείς¹⁹, ως ρακόρ που συνδέουν διαδοχικά πλάνα μπορούν να χρησιμεύουν :

- η θέση των εικονιζόμενων (αντικειμένων και χαρακτήρων) στο ίδιο σημείο του πραγματικού χώρου σε διαδοχικά πλάνα, ώστε το περιβάλλον να μοιάζει ενιαίο και αδιαίρετο. Αυτή η χωροταξία πρέπει να συμπίπτει τουλάχιστον φαινομενικά, δηλαδή στο χώρο που φαίνεται στην οθόνη, έστω και αν στην πραγματικότητα υπάρχει μετακίνηση των αντικειμένων - προσώπων σε διαδοχικά πλάνα στον ίδιο χώρο (προκειμένου, για παράδειγμα, να τοποθετηθεί η κάμερα σε πιο κατάλληλη θέση). Πρόκειται για το κατ' εξοχήν φανερό στους θεατές ρακόρ (σε σημείο που να έχουν γραφτεί ολόκληρα άρθρα και βιβλία που ασχολούνται με τέτοια “λάθη” δαπανηρότατων παραγωγών). Επειδή, το κάθε πλάνο γυρίζεται σε αρκετή χρονική απόσταση από το επόμενο (αφού μετακινείται η κάμερα, τα φώτα κλπ) είναι ενδεχόμενο να προκύψουν αλλαγές στις θέσεις των αντικειμένων στον πραγματικό χώρο.
- η κατεύθυνση του βλέμματος των εικονιζόμενων. Όταν ένας χαρακτήρας κοιτάζει προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση (προς τα δεξιά ή αριστερά του κάδρου) στο πλάνο Α, πρέπει επίσης να κοιτάει προς την ίδια κατεύθυνση στα επόμενα πλάνα όπου εικονίζεται, αν δεν έχει φανερά μετακινηθεί, προκειμένου να υπάρχει αίσθηση συνέχειας των πλάνων που τον καταγράφουν. Αντίστοιχα, ο χαρακτήρας που βρίσκεται απέναντι του

στο χώρο, πρέπει να κοιτάει προς την αντίθετη πλευρά του κάδρου και να παραμένει έτσι στα επόμενα πλάνα, αν δεν έχει φανερά μετακινηθεί. . Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το λεγόμενο “πλάνο ουδέτερης κατεύθυνσης”²⁰ όπου ο χαρακτήρας κοιτάει κατά μέτωπο την κάμερα, χωρίς να ορίζει μια συγκεκριμένη κατεύθυνση βλέμματος. Αυτό το πλάνο επιτρέπει στο θεατή να το συνδέσει με πλάνο οποιασδήποτε κατεύθυνσης βλέμματος στη συνέχεια

- η κίνηση των εικονιζόμενων. Όταν ένα αντικείμενο ή χαρακτήρας κινείται προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση (προς τα δεξιά ή αριστερά του κάδρου) στο πλάνο Α, στα επόμενα πλάνα όπου εικονίζεται πρέπει επίσης να κινείται προς την ίδια κατεύθυνση, αν ο θεατής πρέπει να πειστεί ότι εξακολουθεί να πηγαίνει προς τον ίδιο προορισμό.
- Τα γραφικά στοιχεία. Πρακτικά, η ομοιότητα, η αναλογία ή η ομοιομορφία στο φωτισμό, στις γραμμές σύνθεσης, στη χρωματική τονικότητα, στην προοπτική του φακού, στη γωνία λήψης κλπ. . Ειδικά η ομοιομορφία του φωτισμού και της τονικότητας είναι από τα πλέον απαραίτητα στοιχεία που πείθουν ότι δύο διαφορετικά πλάνα είναι τραβηγμένα στον ίδιο χώρο σε ενιαίο χρόνο και ανήκουν στην ίδια σκηνή. Εξαιρετικά σημαντικό επίσης, να κρατιέται η αναλογία στο ύψος της κάμερας ιδιαίτερα όταν τα διαδοχικά πλάνα αφορούν χαρακτήρες σε διαφορετικό ύψος (για παράδειγμα, ο ένας όρθιος και ο άλλος καθιστός).²¹ Όμως, οι γραμμές σύνθεσης δεν αφορούν απαραίτητα τα ίδια στοιχεία, αρκεί να προσομοιάζουν (για παράδειγμα, ο τροχός ενός αυτοκινήτου που γυρίζει στο πλάνο Α και μια ρουλέτα που γυρίζει στο πλάνο Β, βοηθούν το ομαλό πέρασμα μέσα στο μυαλό του θεατή. Το ίδιο και δύο πλάνα που δείχνουν τον ορίζοντα τοποθετημένο στο ίδιο ακριβώς σημείο σε διαδοχικά κάδρα.
- η δραστηριότητα, σε συνδυασμό με γραφικά και άλλα στοιχεία. Τρία διαδοχικά πλάνα που δείχνουν τρία στάδια από την παρασκευή του ίδιου φαγητού εύκολα “δένουν” μεταξύ τους, έστω και αν απέχουν χρονικά.
- Το υλικό περιεχόμενο,²² η παρουσία των ίδιων εικονιζόμενων και στα δύο διαδοχικά πλάνα. Συνήθως, αυτό το ρακόρ εμπεριέχεται σε κάποιο προαναφερόμενο, αλλά κάποιες φορές είναι αρκετό και από μόνο του. Για παράδειγμα, όταν το πλάνο Α δείχνει το χαρακτήρα να βγαίνει από την πόρτα του σπιτιού του και το επόμενο να είναι στο γραφείο του. Η

σύνδεση των δύο πλάνων στο μυαλό του θεατή γίνεται κυρίως μέσω της παρουσίας του ίδιου προσώπου και στα δύο πλάνα.

- το νοηματικό περιεχόμενο των γεγονότων ή των διαλόγων. Από τα πλέον σημαντικά και συνηθισμένα, ιδιαίτερα όταν υπάρχει μεταβολή και της σκηνής (δηλαδή και του χώρου) ταυτόχρονα με τη διαδοχή των πλάνων. Το πρώτο πλάνο εμπεριέχει μια δήλωση ή μια ερώτηση και το επόμενο πλάνο φανερώνει την απάντηση σ' ένα εντελώς άλλο χώρο και χρόνο (για παράδειγμα, στο πρώτο πλάνο τίθεται η ερώτηση που είναι ένας χαρακτήρας, και στο πλάνο Β βλέπει ο θζετης; αυτό το χαρακτήρα στο χώρο που βρίσκεται)
- ο συνεχόμενος ή όμοιος ήχος από φυσικούς ήχους και μουσική σε δύο διαδοχικά πλάνα. Παραλλαγή, το ρακόρ συνεχόμενου διαλόγου, όπου η μια φράση είναι στο πλάνο Α, και η συνέχεια της ή η απάντησή της στο επόμενο πλάνο, είτε εικονίζεται αυτός που μίλησε στο πλάνο Α είτε όχι.²³

Ίσως η μεγαλύτερη σημασία των ρακόρ είναι η αμφίδρομη λειτουργία τους, καθώς ενώνουν τους οπτικοακουστικούς χώρους, είτε επειδή αυτοί είναι στην πραγματικότητα έτσι (για παράδειγμα, δύο διαδοχικά πλάνα στον ίδιο πραγματικό χώρο), είτε επειδή πρέπει να περάσει στο θεατή η εντύπωση ενός ενιαίου χώρου που, στην πραγματικότητα, δεν .. υπάρχει, με διαδοχικά πλάνα από εντελώς διαφορετικούς πραγματικούς χώρους. Για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας το ρακόρ ήχου από ένα αεροπλάνο που περνάει τόσο στο πλάνο Α όσο και στο πλάνο Β, μπορούμε να πείσουμε το θεατή ότι το αεροδρόμιο στο πλάνο Α και το δωμάτιο στο πλάνο Β γειτονεύουν, έστω και αν το δεύτερο είναι σ' ένα στούντιο εκατοντάδες χιλιόμετρα μακριά. Ένα μεγάλο μέρος της περίφημης “μαγείας του κινηματογράφου” δεν είναι παρά ψευδαισθήσεις οι οποίες δημιουργούνται από την παγίδευση των θεατών από τα ρακόρ και τις νέες, κυριολεκτικά εικονικές, πραγματικότητες που δημιουργούν.²⁴

Το πλεονέκτημα των ρακόρ είναι ιδιαίτερα χρήσιμο και όταν έχουμε πλάνα που τραβήχτηκαν σε εντελώς άλλο χώρο και χρόνο και θέλουμε να τους προσδώσουμε αίσθηση συνέχειας, δηλαδή αφήγησης, όπως για παράδειγμα όταν πρέπει να παρουσιαστούν σε τρία λεπτά τελικού υλικού, γεγονότα που

διαρκούν ένα triήμερο, με αίσθηση συνεχούς ροής και συνέχειας: μια από τις μεθόδους είναι να αναζητούμε στα πλάνα τα κοινά στοιχεία με τα οποία θα τα συνδέσουμε, ώστε ακόμη και αν ο θεατής γνωρίζει την πραγματική χρονική απόσταση των γεγονότων όπως αυτά πραγματοποιήθηκαν, να τα αποδέχεται ως ενότητα.

B.4. 4 Ο ΑΞΟΝΑΣ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΤΕΧΝΑΣΜΑΤΑ

Υπάρχουν μια σειρά από τεχνάσματα και κανόνες που εφαρμόζονται στα γυρίσματα και στοχεύουν στο σχηματισμό στο μυαλό του θεατή του λεγόμενου “νοερού χάρτη”,²⁵ δηλαδή της “χαρτογράφησης” (της γνώσης της θέσης) των υποκειμένων και των αντικειμένων στο χώρο που διεξάγεται η δράση. Ο στόχος είναι ο θεατής να μην αποπροσανατολίζεται ακόμη και σε σχέση με αυτά που δεν εικονίζονται, όπως συμβαίνει στα κοντινά και μεσαία πλάνα τα οποία περιορίζουν την οπτική σε συγκεκριμένες θέσεις στο χώρο. Ταυτόχρονα αυτά τα τεχνάσματα εξασφαλίζουν τουλάχιστον ένα ρακόρ ανάμεσα στα διαδοχικά πλάνα και, μ’ αυτό τον τρόπο, διασφαλίζουν την αίσθηση συνέχειας, καθώς και την απαραίτητη “αληθοφάνεια”,²⁶ απαραίτητο στοιχείο για να γίνεται ο θεατής μάρτυρας σε ένα κόσμο που μοιάζει να ξεπερνά τα όρια του φιλικού κάδρου, ώστε να ταυτίζεται με τους χαρακτήρες.

Το πλέον σημαντικό από τα τεχνάσματα που μπορεί να εφαρμόσει ο χειριστής της κάμερας για να κρατήσει την αίσθηση συνέχειας σε διαφορετικά πλάνα στον ίδιο χώρο είναι ο λεγόμενος “κανόνας του άξονα” ή “κανόνας των 180 μοιρών”. “Άξονας” ή “γραμμή” (line) ονομάζεται η νοητή ευθεία που συνδέει τα δύο πιο σημαντικά σημεία στο χώρο όπου αναπτύσσεται η δράση κάθε φορά, και που, αναπόφευκτα, αποτελούν και τα κέντρα ενδιαφέροντος του θεατή στο πλάνο. Το κλασικό παράδειγμα αναφέρεται σε δύο ανθρώπους που μιλάνε, προσδιορίζοντας τον “άξονα” ως τη νοητή γραμμή που δημιουργούν τα κεφάλια τους. Άξονας φυσικά υπάρχει και όταν ένας άνθρωπος είναι μόνος του σε ένα δωμάτιο και γράφει στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (η νοητή γραμμή ανάμεσα στα μάτια -χέρια του ανθρώπου και στην οθόνη του υπολογιστή) αλλά και όταν υπάρχουν τέσσερις

άνθρωποι γύρω από ένα τραπέζι (η νοητή γραμμή ανάμεσα στους δύο που αναπτύσσουν κάθε φορά τη σημαντικότερη δράση - προφανώς σε αυτή την περίπτωση ο άξονας μπορεί να μεταβάλλεται συνεχώς ανάλογα με τους πρωταγωνιστές της δράσης).

Ο κανόνας του άξονα ορίζει ότι η κάμερα μπορεί να τοποθετηθεί ή να κινηθεί κατά την καταγραφή σε όποιο σημείο χρειάζεται, αλλά μόνο από τη μια πλευρά του άξονα. Μ' αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται μια συνεχής ενότητα χώρου στο μυαλό του θεατή, έστω και αν υπάρχουν διαδοχικές αλλαγές πλάνων, καθώς αυτός βλέπει συνεχώς ένα ενιαίο κομμάτι του χώρου.

Ταυτόχρονα, εξασφαλίζονται μια σειρά από ρακόρ (χωροθεσίας, κατεύθυνσης βλέμματος, κίνησης κλπ).

Η κάμερα μπορεί να κινηθεί είτε στις εσωτερικές είτε στις εξωτερικές γωνίες, είτε εικονίζοντας το ένα, είτε και τα δύο κέντρα ενδιαφέροντος. Η κάμερα μπορεί να κινηθεί ακόμη και πάνω στον ίδιο τον άξονα.

Το ερώτημα “ποια πλευρά” του άξονα πρέπει να επιλεγεί σχετίζεται με τον καθορισμό του λεγόμενου “πλάνου-κλειδιού”, δηλαδή του πλέον σημαντικού πλάνου από όλα τα πλάνα της νοηματικής ενότητας, στο οποίο περικλείεται ο πυρήνας του περιεχομένου της. Πως είναι η ιδανική σύνθεση αυτού του πλάνου, καθορίζει και την πλευρά του άξονα που θα επιλεγεί για όλα τα επόμενα πλάνα που θα μονταριστούν με αίσθηση συνέχειας.

Τα οφέλη από τον κανόνα του άξονα ενισχύονται και πολλαπλασιάζονται αν αυτός συνδυαστεί με μια σειρά άλλων τεχνασμάτων που όλα μαζί συγκροτούν και συμβάλλουν στο σύστημα με αίσθηση συνέχειας:

- Το πλάνο εδραίωσης: πρόκειται για το πλάνο εκείνο που “εδραιώνει” στην αντίληψη του θεατή τη θέση των υποκειμένων και αντικειμένων στο χώρο καταγράφοντας τον με σαφήνεια. Το πλάνο εδραίωσης προφανώς είναι ένα γενικό πλάνο ώστε να μπορεί να καταγράψει με μεγάλη σαφήνεια το χώρο, και συνήθως είναι το πρώτο ή το δεύτερο στη σειρά πλάνο από την έναρξη της σκηνής, ώστε να σχηματίζεται άμεσα και εύκολα ο νοερός χάρτης στο μυαλό του θεατή. Κάθε φορά που συμβαίνει σημαντική μεταβολή της θέσης των αντικειμένων ή των χαρακτήρων μέσα στην ίδια σκηνή, ένα νέο γενικό πλάνο περιγραφής του χώρου, το πλάνο

“επανεδραίωσης”, βοηθά το θεατή να διορθώσει το νοερό χάρτη του και να συνεχίσει να παρακολουθεί απερίσπαστος τη δράση σε κοντινά και μεσαία πλάνα.

- Το σχήμα “πλάνο-αντίστοιχο πλάνο”. Στα αγγλικά ονομάζεται “σότ-ριβερς σοτ”, (shot-reverse shot), στα γαλλικά “σαν-κοντρ-σαν” (champ-contre-champ) και στην ελληνική ορολογία της πιάτσας “πλάνα-αμόρσες”. Το πλάνο Α καταγράφει το ένα κέντρο ενδιαφέροντος και το πλάνο Β καταγράφει (από την ίδια πλευρά του άξονα) το άλλο κέντρο ενδιαφέροντος με αντίστοιχο τρόπο και σύνθεση (ίδιο μέγεθος, ίδια γωνία λήψης κλπ).²⁷ Πρόκειται για το πλέον συνηθισμένο σχήμα αλλαγής πλάνων σε έργα που βασίζονται σε διάλογο (για παράδειγμα, τα σήριαλ) και είναι τόσο δημοφιλές που ο θεατής σπάνια αντιλαμβάνεται πλέον την αλλαγή του πλάνου. Αν ο άξονας σχηματίζεται από χαρακτήρες, ενυπάρχει συνήθως, αλλά όχι απαραίτητα, ρακόρ κατεύθυνσης βλέμματος, ρακόρ γραφικών στοιχείων και σύνθεσης κλπ. Η πιο συνηθισμένη θέση και σύνθεση είναι η “πάνω από τον ώμο” (over the shoulder): στο κάδρο εικονίζεται ο ώμος και ένα μέρος της πλάτης και του κεφαλιού του ενός χαρακτήρα και το πρόσωπο του άλλου σχεδόν ανφάς ή σε 3/4. Ωστόσο επιτρέπονται όλες οι παραλλαγές και όλες οι “εσωτερικές” ή “εξωτερικές” γωνίες.²⁸
- Το υποκειμενικό πλάνο. Υποκειμενικό ονομάζεται το πλάνο όπου ο θεατής βλέπει στο πλάνο Β “μέσα από τα μάτια” του χαρακτήρα που απεικονίστηκε στο πλάνο Α. Έτσι, το πλάνο Α είναι οπωσδήποτε το πρόσωπο ενός χαρακτήρα που κοιτάει σε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, ακόμη και κατ’ ευθείαν στο φακό. Το πλάνο Β είναι από την πλευρά των ματιών του εικονιζόμενου στο πλάνο Α ακριβώς πάνω στον άξονα με αυτό που κοιτάει (έναν άνθρωπο ή ένα αντικείμενο ή μια δραστηριότητα κλπ) ταυτίζοντας το θεατή με αυτό το χαρακτήρα. Στην πραγματικότητα προκειται για μια ιδιαίτερη παραλλαγή του πλάνου-αντιστοιχου πλάνου, μόνο που η μετακίνηση γίνεται σε εσωτερικές γωνίες πάνω στον ίδιο τον άξονα, ο οποίος τουλάχιστον στη μια του πλευρά έχει ένα χαρακτήρα.

- Η μετακίνηση της κάμερας σε γωνία τουλάχιστον 30 μοιρών (με κορυφή το εικονιζόμενο) ή σε τουλάχιστον τρία μεγέθη πλάνων, όταν τα διαδοχικά πλάνα έχουν βασικό θέμα το ίδιο αντικείμενο ή χαρακτήρα. Η διαφορά στα πλάνα μπορεί να είναι είτε “μεγέθυνση” (από κοντινό σε γενικό πλάνο) είτε “σμίκρυνση” (από γενικό σε μεσαίο ή κοντινό πλάνο).
- Το γύρισμα πλάνων με την ίδια κίνηση από διαφορετική γωνία, όταν αυτά πρόκειται να συνδεθούν με κόψιμο πάνω στην κίνηση (cut on action). Η επιθυμία του θεατή να ακολουθήσει την κίνηση και τη δράση που ρέει, υπερβαίνοντας το κόψιμο σε ένα νέο πλάνο, είναι τόσο ισχυρή που παραβλέπει το ίδιο το κόψιμο.²⁹ Το κόψιμο από το πλάνο Α στο πλάνο Β πραγματοποιείται είτε μερικές στιγμές μετά την έναρξη της κίνησης, είτε μερικές στιγμές πριν την ολοκλήρωση της, και γι’ αυτό στο γύρισμα υποχρεωτικά γυρίζονται και τα δύο διαδοχικά πλάνα με ολόκληρη τη κίνηση. Να σημειωθεί ότι αν το γενικό πλάνο το διαδέχεται ένα κοντινό (για παράδειγμα ένα γενικό πλάνο σε κάποιον που σηκώνει ένα ποτήρι για να πει που ακολουθείται από ένα κοντινό πλάνο στο πρόσωπό του με το ποτήρι), τότε η κίνηση στο δεύτερο πλάνο πρέπει να πραγματοποιηθεί σε ελαφρώς αργότερη ταχύτητα απ’ ό,τι στο πρώτο, καθώς στην περίπτωση του κοντινού πλάνου το χέρι θα διανύσει μέσα στον ίδιο χρόνο που διαρκεί η κίνηση μεγάλη απόσταση πάνω στην οθόνη, ενώ στο γενικό, ίσως μερικά εκατοστά.³⁰ Τέτοιο πρόβλημα δεν υπάρχει όταν τα δύο διαδοχικά πλάνα έχουν ίδιο μέγεθος, συνήθως μεσαίο.

Είναι αυτονόητο ότι όλα τα προαναφερόμενα μοντάρονται με τον αντίστοιχο τρόπο στο στάδιο της επεξεργασίας του υλικού μετά το γύρισμα και ενισχύονται από τεχνάσματα και κανόνες που εφαρμόζονται κατ’ ευθείαν τα μοντάζ, όπως, για παράδειγμα, η προσπάθεια για συνεχή εναλλαγή κοντινών και γενικών πλάνων ειδικά στην αλλαγή των σκηνών - όταν μια σκηνή τελειώνει με γενικό πλάνο, το αρχικό πλάνο της επόμενης σκηνής καλό είναι να είναι γενικό)

β.4.5 Η ΑΛΛΑΓΗ Η ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΤΟΥ ΑΞΟΝΑ

Πως “πηδάμε τον άξονα” (όπως συνηθίζεται να λέγεται στην ελληνική πρακτική) χωρίς να σπάσουμε την αίσθηση συνέχειας; Ο γενικός και βασικός στόχος είναι να μην ενοχληθεί η ροή και η αλυσίδα εντυπώσεων που σχηματίζονται μέσα στο μυαλό του θεατή προκειμένου αυτός να μπορεί να προσανατολίζεται διαρκώς στο χώρο και να παρακολουθεί την εξέλιξη των γεγονότων. Έτσι, οι μέθοδοι που ακολουθούνται είναι: ³¹

- Με πλάνο κίνησης της κάμερας η οποία παρακολουθεί την κίνηση του εικονιζόμενου, που μπορεί να είναι από μια απλή στροφή του βλέμματος του προς ένα νέο κέντρο ενδιαφέροντος (προϊδεάζοντας έτσι το θεατή για ένα νέο άξονα) ή ολοκληρωτική μεταβολή της θέσης του σε ένα νέο σημείο στο χώρο.
- Με φανερή κίνηση της κάμερας στην άλλη πλευρά του άξονα, χωρίς απαραίτητα κίνηση των εικονιζόμενων. Σ’ αυτή την περίπτωση ο θεατής “μετακομίζει” φανερά μαζί με την κάμερα, από την άλλη πλευρά. Η κάμερα κατά τη διάρκεια της κίνησης της, κρατάει τουλάχιστον ένα σημείο αναφοράς σταθερά μέσα στο κάδρο.
- Με μεταβολή του άξονα, δηλαδή με πλάνο που καταγράφει ένα νέο σημείο ενδιαφέροντος (πχ ενός νέου προσώπου που μπαίνει στο χώρο) και αναπόφευκτα μεταβάλλει τον άξονα, επιτρέποντας στη κάμερα να μετακινηθεί εκεί που δεν θα μπορούσε προηγουμένως. Καλό είναι η καταγραφή του νέου σημείου να γίνει σε γενικό πλάνο στο πλάνο Α και σε κοντινό (με το οποίο μεταβάλλεται ο άξονας) στο πλάνο Β. Με αυτό τον τρόπο θα λειτουργήσει ως σημείο προσανατολισμού του θεατή
- με ουδέτερο πλάνο που δεν επιβάλλει προσανατολισμό (ένα πρόσωπο ή ένα αυτοκίνητο βιντεοσκοπημένο από μπροστά κατ’ ευθείαν στο φακό χωρίς κατεύθυνση βλέμματος) και επιτρέπει να ακολουθήσει πλάνο από οποιαδήποτε πλευρά του άξονα θέλουμε
- Με πλάνο εκτός δράσης (το λεγόμενο “πλάνο σφήνα”) που διαθέτει κάποιο νοηματικό ρακόρ με το προηγούμενο (πχ από τα πλάνα με τους επιβάτες ενός τρένου σε πλάνο στο τοπίο έξω από παράθυρο). Στη συνέχεια, η κάμερα μπορεί να αλλάξει πλευρά άξονα στη βιντεοσκόπηση των επιβατών του τρένου καθώς ο θεατής έχει σε μεγάλο βαθμό ξεχάσει

την αυστηρότητα που είχε επιβάλλει ο άξονας ως τότε στο νοερό χάρτη. Αυτός ο τρόπος θεωρείται ο πλέον αδύναμος όλων.

- με πλάνο που δικαιολογείται από την αφήγηση -για παράδειγμα, η κάμερα αλλάζει συνεχώς πλευρές του άξονα προκειμένου να οπτικοποιήσει τη σύγκυση στο μυαλό ενός χαρακτήρα που είναι μεθυσμένος. Στην πραγματικότητα, αυτή η περίπτωση αναφέρεται σε τρόπο γυρίσματος με καθαρή αίσθηση α-συνέχειας, αλλά χρησιμοποιείται πολύ συχνά σε έργα που κατά τ' άλλα είναι καθαρά αφηγηματικά.

Αυτονόητα, μόλις αλλάξει ο άξονας ή η πλευρά του άξονα πρέπει να ακολουθήσει ένα πλάνο επανεδραίωσης, ώστε να αποσαφηνιστεί πλήρως στο μυαλό του θεατή η νέα γεωγραφία του χώρου.

B. 4. 3 ΤΟ ΜΟΝΟΠΛΑΝΟ

Η διάρκεια του πλάνου είναι ένα εκφραστικό μέσο που αφορά, από τη μια την τεχνική του μοντάζ και, από την άλλη, τις τεχνικές της φωτογραφίας. Ο χρόνος που διαρκεί ένα πλάνο κατά την προβολή του ανάμεσα στα υπόλοιπα πλάνα της αφήγησης εξαρτάται από παράγοντες που σχετίζονται με τη λειτουργικότητα της αφήγησης (τι πρέπει να αναδειχθεί στο συγκεκριμένο σημείο) και με το συνολικό ύφος και το ρυθμό του έργου. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα “Μεγάλα πλάνα”, δηλαδή αυτά που διαρκούν περισσότερο από το μέσο όρο των πλάνων στις ταινίες της ίδιας περιόδου. Αυτά τα πλάνα λέγονται *Long Takes* (κατά λέξη “Μεγάλες Λήψεις”).

Στα αγγλικά συναντάται και η έκφραση “one shot”, δηλαδή πλάνα που θα μπορούσε να χωριστούν σε μικρότερα πλάνα, καθώς εμπεριέχονται δυνητικά μικρότερες οπτικοακουστικές ενότητες (πλάνα), αλλά τελικά γυρίζονται ενιαία, σε πλάνο με “μεγάλη διάρκεια”. Αυτός ο χωρισμός θα μπορούσε δυνητικά να γίνει

- είτε με βάση το ύφος και την παράδοση που υπηρετεί η ταινία (για παράδειγμα, το κλασικό αφηγηματικό ύφος σε μια ταινία επιτάσσει αυτή να ξεκινάει μ' ένα γενικό πλάνο του χώρου, να συνεχίζει με κοντινά πλάνα πάνω στους εικονιζόμενους χαρακτήρες, να συνεχίζει με ακόμη πιο

κοντινά πλάνα πάνω σε λεπτομέρειες αντικειμένων ή προσώπων και να ξανακάνει γενικό πλάνο “επανεδραίωσης” του χώρου, μόλις υπάρχει κάποια εξέλιξη στη δράση στο χώρο)³²

- είτε με βάση το περιεχόμενο (όταν εμπεριέχονται περισσότερες από μια δράσεις στο ίδιο πλάνο που δυνητικά θα μπορούσαν να γυριστούν ξεχωριστά).

Όμως, ο χωρισμός (breakdown ή ντεκουπάζ) δε συμβαίνει, και το πλάνο παραμένει μεγάλο και ενιαίο, τόσο στη διάρκεια (με βάση μια αίσθηση για τη μέση διάρκεια των πλάνων, το περιεχόμενο και τη θέση του πλάνου), όσο και στην ενότητα της δράσης.³³

Και οι δύο όροι στα ελληνικά αποδίδονται με τον όρο “Μονοπλάνο”, γεγονός που επιτείνει τη σύγχυση.^{34 35} Παρεμφερής σύγχυση υπάρχει και ανάμεσα στο λεγόμενο “πλάνο-σεκάνς” (plan-sequence, shot-sequence) και το “μονοπλάνο”. “Πλάνο-σεκάνς” είναι το πλάνο που εμπεριέχει μια ολόκληρη νοηματική ενότητα αλυσίδας σκηνών, μια “σεκάνς”. Προκειμένου να χωρέσει ενιαία όλη αυτή την πληροφορία, το πλάνο είναι ένα “μεγάλο” πλάνο, ένα “μονοπλάνο”. Αλλά δεν εμπεριέχουν όλα τα μονοπλάνα, μια ολόκληρη νοηματική ενότητα. Δηλαδή όλα τα πλάνα-σεκάνς είναι μονοπλάνα, αλλά δεν είναι πλάνα-σεκάνς όλα τα μονοπλάνα.

Στην ιστορία του κινηματογράφου και, κατ' επέκταση, της κινούμενης εικόνας έχουν εμφανιστεί τρεις τύποι “Long Take” :³⁶

- τα μονοπλάνα όπου η κάμερα με νορμάλ φακούς και συμβατικό φωτισμό παραμένει ακίνητη για μεγάλη χρονική διάρκεια, καταγράφοντας απλώς το παίξιμο των εικονιζόμενων και δίνοντας έμφαση σε αυτό το παίξιμο (οι κωμωδίες του Παλαιού Ελληνικού Κινηματογράφου είναι γεμάτες με τέτοια μονοπλάνα πάνω στους μεγάλους πρωταγωνιστές)
- τα μονοπλάνα όπου η κάμερα παραμένει ακίνητη για μεγάλο χρονικό διάστημα, αλλά οι φακοί που χρησιμοποιούνται, ο φωτισμός και το στήσιμο των εικονιζόμενων, επιτρέπουν την εκμετάλλευση του βάθους πεδίου και, άρα, την ανάπτυξη δράσης σε πολλά επίπεδα (σα να παρουσιάζονται πολλά πλάνα ταυτόχρονα στο ίδιο κάδρο). Οι βιντεοκάμερες έχουν συγκριτικά μεγάλο πλεονέκτημα σε σχέση με τις κινηματογραφικές, καθώς λόγω του μεγέθους του αισθητήρα τους

εξασφαλίζουν εύκολα μεγάλο βάθος πεδίου - το δύσκολο είναι να στήσει κάποιος μια σύνθεση “σε βάθος σκηνής” (stage in depth) όπου θα αναπτύσσεται δράση σε πολλά επίπεδα ταυτόχρονα.

- τα μονοπλάνα όπου η κάμερα κινείται συνεχώς σε χορογραφία αλλάζοντας θέση και φακούς, παράγοντας ποικίλα και συνήθως εντυπωσιακά αποτελέσματα. Αυτά τα μονοπλάνα έχουν όλες τις λειτουργίες και τα πλεονεκτήματα που απορρέουν από την κίνηση της κάμερας (σύνδεση διαφορετικών χώρων, εισαγωγή νέου χώρου, σύνδεση των εικονιζόμενων προσώπων ή δράσεων, μελέτη του περιβάλλοντος χώρου από το θεατή κατά τη διάρκεια της δράσης, αποσαφήνιση της ποιότητας των χαρακτήρων κλπ).³⁷

Τα μονοπλάνα χρησιμεύουν για πρακτικούς, συμβολικούς, αφηγηματικούς λειτουργικούς και εικαστικούς λόγους. Για παράδειγμα ήταν πρακτικοί οι λόγοι που οι πρώτες ταινίες του κινηματογράφου ήταν μονοπλάνα που κρατάγανε όσο και το αρνητικό που ήταν φορτωμένο μέσα στην κάμερα.

Επίσης, τα μονοπλάνα με στατική κάμερα μπορεί να αποδειχτεί μια πολύ οικονομική λύση στην παραγωγή ταινιών (και τέτοιο παράδειγμα είναι η χρήση των μονοπλάνων στις φτηνές ελληνικές βιντεοταινίες της δεκαετίας του 80) καθώς καταργούν τις πολλές μετακινήσεις της κάμερας, τους φωτισμούς διαφορετικών χώρων και θέσεων λήψης αλλά και του μοντάζ κατά το στάδιο μετά τα γύρισμα καθώς η καταγραφή της δράσης είναι συνεχής και χωρίς διαφορετικά πλάνα, δηλαδή χωρίς την ανάγκη ένωσής τους.

Από την άλλη, τα μονοπλάνα που δίνουν έμφαση στη συμβολική τους διάσταση μπορούν να απαιτήσουν πολυήμερη προετοιμασία και να αποδειχτούν πολύ πιο δύσκολα και δαπανηρά από ο,τιδήποτε (τέτοια είναι η περίπτωση των μονοπλάνων των ταινιών του Θ. Αγγελόπουλου).³⁸

Συμβολικό και εικαστικό είναι το αποτέλεσμα της εντύπωσης ενός συνολικού “αργού” ρυθμού στο έργο, της ενίσχυσης της “θεατρικότητας” της εικόνας και της έμφασης στο παίξιμο των ηθοποιών. Ακόμη, πολύ συνηθισμένη είναι η χρήση του μονοπλάνου ως συμβολισμός του χρόνου που περνάει, καθώς και ως ενίσχυση της εντύπωσης κάθε πλάνου ως αυτοτελούς ιστορίας.

Φυσικά, πάνω απ' όλα η χρήση τους είναι αφηγηματική:

- είτε, σε μια “ρεαλιστική” προσέγγιση, καταγράφουν αυτό που συμβαίνει μπροστά στην κάμερα στον ίδιο χρόνο με την παρακολούθηση τους από το θεατή και έτσι, προσδίδουν στα εικονιζόμενα τη μέγιστη δυνατή αληθοφάνεια.

- είτε σε μια προσέγγιση “δημιουργού” όπου το μονοπλάνο δίνει το χρόνο στο θεατή να σκεφτεί και να συλλάβει περισσότερα του ενός νοήματα που κρύβονται στις σχέσεις των εικονιζόμενων στο πλάνο.³⁹

Πρακτικοί αλλά και λειτουργικοί είναι οι λόγοι που τα περισσότερα ντοκιμαντέρ αποτελούνται από τεράστια μονοπλάνα, ώστε να γίνεται καλή καταγραφή των γεγονότων και να προσομοιάζει ο χρόνος του πλάνου στον πραγματικό χρόνο των περιστατικών, δηλαδή να ενισχύεται η αίσθηση της ρεαλιστικότητας και της “αλήθειας” της εικόνας.

Τα μονοπλάνα, όταν καταφέρνουν και μεταδίδουν νοήματα και συναισθήματα, θωρούνται ως απόδειξη δεξιοτεχνίας των δημιουργών τους και υποδηλώνουν την παρουσία του δημιουργού στο έργο. Κι αυτό μπορούμε να το δούμε από τα βιντεο κλιπ (πχ το κλιπ του Ρουβά «Άντεξα» που είναι ολόκληρο ένα μονοπλάνο) ως τα μονοπλάνα του Γιάντσο, του Οφύλς, του Αγγελόπουλου, του Οζου, του Μιζογκούτσι, του Αντονιόνι, του Σκορσέζε και (κορυφαία παραδείγματα) την ταινία του Χίτσκοκ, «Η Θηλειά» που φαίνεται ολόκληρη ένα μονοπλάνο και την πρόσφατη “Ρώσικη Κιβωτός” του Σοκούρωφ που γυρίστηκε ολόκληρη με μια πραγματική λήψη.⁴⁰

B. 4. 4 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Στην πράξη σήμερα, αν αξιολογήσουμε τα πλέον συνηθισμένα είδη έργων, μπορούμε να ξεχωρίσουμε τέσσερις διαφορετικές καταστάσεις στις οποίες θα βρεθεί κάποιος που θέλει να γυρίσει ένα υλικό, με τέτοιο τρόπο ώστε να το μοντάρει και να καταλήξει σ' ένα τελικό ενιαίο έργο:

1. Υλικό πλήρως σκηνοθετημένο και γυρισμένο εξ αρχής με τους κανόνες της αίσθησης συνέχειας με σκοπό την παρουσίαση μιας ιστορίας. Τέτοια είναι η περίπτωση των περισσότερων ταινιών μυθοπλασίας (μικρού και μεγάλου μήκους), των τηλεοπτικών σειρών, των καταγραφών έργων κλασικού θεάτρου, των αφηγηματικών διαφημίσεων κλπ. Μια τέτοια ταινία εφαρμόζει πλήρως όλους τους κανόνες που αναπτύχθηκαν μέσα στην παράδοση του μοντάζ συνέχειας.
2. Υλικό γυρισμένο χωρίς κανόνες αφήγησης ιστορίας, γιατί το έργο δεν έχει κανένα τέτοιο στόχο. Τέτοια είναι η περίπτωση των μη αφηγηματικών διαφημίσεων, των περισσότερων εκπαιδευτικών βίντεο, των περισσότερων βίντεο για επιχειρήσεις, των έργων της βιντεο-τέχνης, του πειραματικού κινηματογράφου κλπ. Σε αυτή την περίπτωση, τα περισσότερα πλάνα διατηρούν μια “φωτογραφική” αυτονομία ως προς τη σύνθεση, το περιεχόμενο και τον τρόπο παραγωγής μηνυμάτων. Αναπόφευκτα, τα τεχνάσματα και οι «κανόνες» του μοντάζ έντασης είναι το βασικό εργαλείο για το πέρασμα από το ένα πλάνο στο άλλο.
3. Υλικό που σκοπεύει να παρουσιάσει μια ιστορία, αλλά χωρίς απαραίτητα όλους τους κλασικούς κανόνες της “αίσθησης συνέχειας” γιατί λειτουργεί στο πλαίσιο μιας παράδοσης που δεν αποδέχεται πλήρως την ανάγκη του μοντάζ με αίσθηση συνέχειας για την αφήγηση ιστοριών. Τέτοιες είναι οι περιπτώσεις διαφόρων ταινιών από τους “μεγάλους δημιουργούς” του παγκόσμιου κινηματογράφου (από το Γάλλο Ζαν-Λυκ Γκοντάρ ως το Σοβιετικό Σεργκέι Αϊζενστάιν) αλλά και τους σύγχρονους σκηνοθέτες μεταμοντέρνων ταινιών (από το Ντέιβιντ Λυντς ως τον Όλιβερ Στόουν). Σε αυτές τις συνθήκες, το μοντάζ έντασης σε διάφορες μορφές του, ιδίως ως διανοητικό μοντάζ και μοντάζ ασυνέχειας, συνυπάρχουν με το μοντάζ με αίσθηση συνέχειας.
4. Υλικό που θέλει να παρουσιάσει μια ιστορία αλλά δεν είναι αυστηρά γυρισμένο με κανόνες της “αίσθησης συνέχειας”, είτε επειδή πρακτικά δεν

γινόταν αυτό, είτε επειδή δεν υπήρξε τέτοια πρόβλεψη, είτε επειδή υπήρχε εξ αρχής μια πολύ χαλαρή “ιστορία”. Αυτή είναι η περίπτωση των αφηγηματικών ντοκιμαντέρ, των έργων καταγραφής κοινωνικών εκδηλώσεων (γάμοι, εταιρικές εκδηλώσεις, πάρτυ, παιδικές γιορτές, home monies διακοπών κλπ). Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις γίνεται προσπάθεια να εφαρμοστούν όσο γίνεται περισσότερο οι κανόνες του μοντάζ συνέχειας και όπου αυτό δεν είναι δυνατόν, να περάσουν όσο γίνεται πιο ανώδυνα τα τεχνάσματα του μοντάζ έντασης κυρίως με τη χρήση “σημείων στίξης” και εφέ.

Καθώς αυτή είναι η περίπτωση μιας τεράστιας ποσότητας υλικού που γυρίζεται κυρίως με ερασιτεχνικές κάμερες, αξίζει να αναφερθεί σύντομα ο τρόπος επεξεργασίας και μοντάζ του υλικού:

- Βρίσκουμε κατά το δυνατόν τη χρονολογική αφηγηματική σειρά των καταγεγραμμένων γεγονότων, ώστε το ένα να φαίνεται ότι ακολουθεί το επόμενο ως αναγκαία συνέπεια του, τουλάχιστον στο πλαίσιο της ίδιας ενότητας (για παράδειγμα προσπαθούμε να βάλουμε στη σειρά τα γεγονότα της ίδιας ημέρας ώστε τουλάχιστον να έχουμε διασφαλίσει την αλληλουχία του περιεχομένου τους).
- Προσπαθούμε να ενοποιήσουμε ακόμη περισσότερο την αφήγηση προσδιορίζοντας σχήματα αρχής- μέσης-τέλους μέσα στις ενότητες, θεματικά μοτίβα που επαναλαμβάνονται κλπ
- Προσπαθούμε να βρούμε όσο γίνεται περισσότερα ρακόρ περιεχομένου ή άλλα ανάμεσα στα διαδοχικά πλάνα και δε διστάζουμε να πετάξουμε ενδιάμεσα πλάνα αν δεν έχουν ουσιαστικό περιεχόμενο και ρακόρ. (για παράδειγμα η παρουσία του ίδιου προσώπου στο πλάνο Α και στο πλάνο Β σε συνδυασμό με τα κοινά γραφικά στοιχεία και με ποικιλία μεγεθών πλάνου, βοηθάει στην ομαλή ροή, έστω και αν το πλάνο Α είναι το πρώι και το πλάνο Β το απόγευμα.
- Δημιουργούμε νέα τεχνητά “ρακόρ” με τη χρήση εξωδιηγητικών στοιχείων (στοιχείων που είναι έξω από τη δράση που γυρίστηκε και που δεν καταγράφηκαν από την κάμερα) όπως, για παράδειγμα, η πρόσθετη μουσική ή δισδιάστατα και τρισδιάστατα γραφικά ή μεσότιτλοι. Το περιεχόμενο αυτών των στοιχείων βοηθά να ενοποιηθούν μεταξύ τους εντελώς αταίριαστα πλάνα, καθώς παρασέρνουν την προσοχή του θεατή

μακριά από την ασυμφωνία των διαδοχικών πλάνων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η παρουσίαση των γεγονότων ως μουσικό κλιπ, όπου ο ρυθμός της μουσικής και η εναλλαγή των πλάνων με βάση τα βασικά μέρη και τις δεσπόζουσες στον ήχο, επιτρέπει στο θεατή να δεχτεί ως συνεχή τη ροή εντελώς αταίριαστων μεταξύ τους πλάνων που δεν έχουν κανένα απολύτως ρακόρ στην εικόνα.

- Αν όλα τα προαναφερόμενα δεν είναι αρκετά, καταφεύγουμε στη χρήση εφέ κατά τη μετάβαση από πλάνο σε πλάνο (αγγλιστί τρανζίσιονς/transitions) τα οποία παρασέρνουν το μάτι του θεατή, ώστε να ενοχλείται λιγότερα από την ασυνέχεια των πλάνων. Η προσπάθεια είναι τέτοια ώστε οι μεταβάσεις να λειτουργούν ταυτόχρονα και ως “σημεία στίξης”⁴¹, δηλαδή η φόρμα τους να εντάσσεται στο περιεχόμενο της ταινίας νοηματοδοτώντας το σημείο που μπαίνουν, και να μην χρησιμοποιούνται απλώς χάριν εντυπωσιασμού. Για παράδειγμα, η πλέον συνηθισμένη μετάβαση, το dissolve, υποδηλώνει (μέσω της φόρμας που είναι η αργή ανάμιξη του προηγούμενου με το επόμενο πλάνο), και το πολύ μαλακό πέρασμα ενός χρόνου που δεν είναι σαφές και ορατός στο θεατή. Καλό είναι να χρησιμοποιείται όταν υπάρχει πραγματικά τέτοιο πέρασμα χρόνου και όχι σε κάθε πέρασμα από πλάνο σε πλάνο. Μπορεί επίσης, λόγω του ύφους της που είναι ιδιαίτερα απαλό, να χρησιμοποιηθεί ως το οπτικό αντίστοιχο του ύφους μιας λυρικής μουσικής σ’ ένα μουσικό κλιπ, ώστε να οπτικοποιηθεί, μ’ αυτό τον τρόπο τα αντίστοιχα περάσματα του ήχου.

¹ Πλήρης ανάπτυξη αυτής της θεωρίας και του τρόπου ανάλυσης των λεγόμενων “Νεοφορμαλιστών” υπάρχει στα Bordwell David *Narration In The Fiction Film* (London: Routledge, 1985) Bordwell D.-Staiger J.-Thompson K. *The Classical Hollywood Cinema*, (London: Routledge, 1985), Bordwell D.-Thompson K. *The Film Art-An Introduction*, (McGrow-Hill, 1997). Το τελευταίο είναι μεταφρασμένο και στα ελληνικά βλ. Bordwell David-Thompson Kristin ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης (Αθήνα: 2004) σσ. 395-397

² Bordwell David-Thompson Kristin ο.π. σ. 117

³ Μποντίνιας Θωμάς Η ΚΡΥΦΗ ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Παρασκήνιο, 1993) 86-87 σε συνδυασμό με Mast G. *Film, Cinema, Movie. A Theory Of Experience* (The University of Chicago Press, 1977/ 1983) και Bordwell David-Thompson Kristin ο.π

⁴ Bordwell, D.-Staiger, J.-Thompson, K. *THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA*, (London: Routledge, 1985), σσ. 60-67

- ⁵ Bordwell David-Thompson Kristin ο.π. σσ.119-120
- ⁶ Miller William SCREENWRITING FOR FILM AND TELEVISION (Boston: Allyn and Bacon, 1998) σ.22
- ⁷ Ο Κουλέσωφ, ο Σοβιετικός πρωτοπόρος έφτασε κάποια στιγμή να υποστηρίξει μάλιστα ότι «δεν ήταν σημαντικό πως ήταν τραβηγμένα τα πλάνα, αλλά πως αυτά τα πλάνα ήταν μονταρισμένα» Κουλέσωφ Λεβ Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Αιγόκερως 1990) εισαγωγή
- ⁸ Millerson Gerald VIDEO PRODUCTION HANDBOOK (Focal Press, 1987)
- ⁹ Μπαλάς Μπέλα Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΦΙΛΜ (Αθήνα: Αιγόκερως, 1992) σσ. 32-33
- ¹⁰ Ward Peter DIGITAL VIDEO CAMERAWORK (Focal press, 2000)
- ¹¹ Κουλέσωφ ο.π. εισαγωγή
- ¹² η καλύτερη επισκόπηση αυτών των θεωριών υπάρχει στα ελληνικά στο Σολδάτος Γιάννης. (επ.) ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ (Αθήνα: Αιγόκερως, 2003) και Μαρτέν Μαρσέλ Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Κάλβος, 1984). Ενδιαφέρουσα, αλλά μόνο για τον ιστορικό των οπτικοακουστικών, η ανάλυση του μοντάζ-ντεκουπάζ που κάνει ο Μάριος Ρετσίλας στην ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ-ΝΤΕΚΟΥΠΑΖ (Αθήνα: Έλλην, 1996) σσ.79-186 και ο Γιώργος Σκαλενάκης στις ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ (Αθήνα: Σχολή Σταυράκου, 1996) σσ. 45-54, καθώς ανακλούν τις θεωρίες και τη σκέψη με την οποία ολόκληρες γενιές ελλήνων κινηματογραφιστών γύρισαν τις ταινίες των δεκαετιών '60, '70 και '80.
- ¹³ Μαρτέν Μαρσέλ Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Κάλβος, 1984) σσ.199-204
- ¹⁴ Αιξενστάιν Σεργκέι Η ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΦΙΛΜ κυρίως τ.Α (Αθήνα: Αιγόκερως,
- ¹⁵ Zettl Herber, ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ (Αθήνα: Έλλην, 1999). σσ. 253-255
- ¹⁶ Γι' αυτό και συχνά το μοντάζ αποκαλείται "αόρατο", καθώς βοηθάει την αφήγηση χωρίς να αποπροσανατολίζει το θεατή βλ Armstornig Richard UNDERSTANDING REALISM ?????? σ.17
- ¹⁷ Bordwell, D.-Staiger, J.-Thompson, K. THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA (London: Routledge, 1985), σσ. 194
- ¹⁸ Zettl Hebert ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗ (Αθήνα: Έλλην, 1997) σσ. 356-377
- ¹⁹ βλ. Μποντίνας Θωμάς Η ΚΡΥΦΗ ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Παρασκήνιο, 1993) 129-141
- ²⁰ Ο Zettl το ονομάζει «μηδενικό διάνυσμα» - Zettl Hebert ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗ (Αθήνα: Έλλην, 1997) σσ. 364
- ²¹ Thompson σ 150
- ²² ο όρος από Θ Μποτίνια σ139
- ²³ βλ. Μποντίνας Θωμάς Η ΚΡΥΦΗ ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Παρασκήνιο, 1993) 133-134 και Thompson Roy "Grammar of the shot" σσ. 44,46
- ²⁴ Το περίφημο και πολλάκις χρησιμοποιούμενο "εφέ Κουλέσωφ" βασίζεται εν μέρει στα ρακόρ : ένα κοντινό πλάνο στο πρόσωπο του δημοφιλούς στη δεκαετία του 1920 ηθοποιού Μοζούκιν εναλλάσσονται με κοντινά πλάνα σε ετερόκλητα αντικείμενα (μια σούπα, μια νεκρή γυναίκα, ένα μωρό) δίνοντας την αίσθηση ότι ο ηθοποιός κοιτάει διαδοχικά αυτά τα αντικείμενα σε διαφορετικούς χώρους αντιδρώντας συναισθηματικά κατά περίπτωση, ενώ στην πραγματικότητα το κοντινό πλάνο στο πρόσωπο του είναι το ίδιο και στις τρεις περιπτώσεις. Είναι η απουσία ενός γενικού πλάνου σε συνδυασμό με το ρακόρ κατεύθυνσης βλέμματος (δηλαδή από την πλευρά, ύψος και γωνία που κοιτάει ο ηθοποιός) που δίνει, έτσι, την εντύπωση ότι ο ηθοποιός κοιτάει τα αντικείμενα
- ²⁵ Ζετλ Χερμπερτ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ
- ²⁶ Cook Pam THE CINEM BOOK , BFI, 1995 σ 214-215
- ²⁷ είναι διαφορετικό το σχήμα "πλάνο-αντίστοιχο πλάνο" (shot-reverse shot) και άλλο το "γωνία-αντίστροφη γωνία" (angle-reverse angle) που σημαίνει παραβίαση του κανόνα του άξονα καθώς το πλάνο Α είναι από τη μια πλευρά και το πλάνο Β από την άλλη, για λόγους που προφανώς έχουν να κάνουν με το περιεχόμενο του έργου. Το σχήμα angle-reverse angle χρησιμοποιείται πολύ συχνά στα ποδοσφαιρικά ματς όταν χρειάζεται να προβληθεί σε επανάληψη μια φάση που δεν φαίνεται καλά από την πλευρά του άξονα. (και του γηπέδου) που είναι τοποθετημένες όλες οι κάμερες – τότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί και πλάνο κάμερας από την άλλη πλευρά του άξονα με τη χαρακτηριστική ένδειξη "reverse" σε μια γωνία της εικόνας.

- ²⁸ Αrijon σ ??????
- ²⁹ Μπορντουελ τομσον σ 327 στα ελληνικά
- ³⁰ Μποντίνας σ 136 , Thompson σ.126
- ³¹ βλ. Μποντίνμας σσ145-153, Μπορντουελ σ 39 Ζεττλ ΗΧΟΣ ΕΙΚΟΝΑ ΚΙΝΗΣΗ σ.364
- ³² CLASSICAL Hollywood σ63
- ³³ Mac Dougall, D. *When less is less, the long take in documentary*, Film Quarterly, winter 1992-93 σσ.38-39
- ³⁴ Επίσης, στη ελληνική μετάφραση γίνεται συχνά σύγχυση του *Long Take* με το *Long Shot*, όρος που αφορά στο μέγεθος του πλάνου, δηλαδή στην απόσταση κάμερας και εικονιζόμενου, και μεταφράζεται στα ελληνικά ως "γενικό πλάνο".
- ³⁵ brin henderson the long take και εμφαση στη εξέλιξη βλ και David Mc Dougall
- ³⁶ Salt B. FILM STYLE AND TECHNOLOGY. HISTORY AND ANALYSIS (London: Starword 1983/ 1992) σσ. 231-235
- ³⁷ Mac Dougall σ.43
- ³⁸ Για τον τρόπο κατασκευής των μονοπλάνων του Αγγελόπουλου έχουν γραφτεί εκατοντάδες κείμενα σε βιβλία και στον τύπο. Ενδιαφέρουσες πληροφορίες βρίσκει κανείς στα Στάθη Ε. ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΟΥ ΘΟΔΩΡΟΥ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ Στάθη Ε. (επ) ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ (Καστανιώτης, 2000), Durgnat Rymont. 'The Long Take in Voyage to Cythera' στο FILM COMMENT, vol.26, No 6, 1990 , Bordwell D. 'Modernism, minimalism , melancholy. Angelopoulos and visual style' στο Horton A. (ed.) THE LAST MODERNIST (UK: Flicks books, 1997) σ.22
- ³⁹ Mac Dougall σ. 42
- ⁴⁰ βλ. και Henderson, B. 'The Long Take' στο Nichols, B. (ed.) MOVIES AND METHODS I (University of California press, 1976), Mac Dougall, D. *When less is less, the long take in documentary*, Film Quarterly, winter 1992-93

BIBΛΙΑ – ΑΡΘΡΑ

- Aumont Jacques THE IMAGE (London: BFI, 1997)
- Bordwell D. 'Modernism, minimalism , melancholy. Angelopoulos and visual style' στο Horton A. (ed.) THE LAST MODERNIST (UK: Flicks books, 1997) σ.22
- Bordwell, D.-Staiger, J.-Thompson, K. THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA, (London: Routledge, 1985),
- Comolli J-L. "Technique And Ideology: Camera, Perspective, Depth Of Field" στο Nichols Bill MOVIES AND METHODS I (University of California Press, 1976)
- Dancyger Ken THE TECHNIQUE OF FILM AND VIDEO EDITING (Focal press, 1993)
- Durgnat Rymont. 'The Long Take in Voyage to Cythera' στο FILM COMMENT, vol.26, No 6, 1990
- Giannetti Louis UNDERSTANDING MOVIES (Prentice-Hall, 1995)
- Hedgecoe John , TO BIBΛIO TOY BINTEO (Αθήνα: Φωτογράφος, 1992)
- Jackson Alistair "Sony's IMX Format" στο DIGITAL MEDIA WORLD magazine (Οκτώβριος 2002)
- Kerr Robert "Image stabilizers: the technologies that steadies your shots" στο Peters Chuck, Kilcollins Sandi-Nichols Wendy THE COMPUTER VIDEOMAKER HANDBOOK (Focal press, 2001)
- Loehr Michael "Audio on Location" στο Peters Chuck, Kilcollins Sandi-Nichols Wendy THE COMPUTER VIDEOMAKER HANDBOOK (Focal press, 2001)

-
- Lyver Des- Swainson Graham “BASICS TO VIDEO LIGHTING”, (Focal press, 1995)
 - Mascelli Joseph “ THE FIVE C’s OF CINEMATOGRAPHY” Cine/graphic Publications, 1965
 - Mast G. *Film, Cinema, Movie. A Theory Of Experience* (The University of Chicago Press, 1977/ 1983)
 - Malkievitz Chris “FILM LIGHTING” Prentice Hall Press, New York, 1986
 - Millerson Gerald VIDEO PRODUCTION HANDBOOK (Focal Press, 1987)
 - Nichols Bill MOVIES AND METHODS I (University of California Press, 1976)
 - Salt B. FILM STYLE AND TECHNOLOGY. HISTORY AND ANALYSIS (London: Starword 1983/ 1992)
 - Ward Peter PICTURE COMPOSITION FOR FILM AND TELEVISION (Focal Press, 1996)
 - Wollen P. SIGNS AND MEANING IN THE CINEMA (Indiana University Press, 1969/1972)
 - Zettl Hebert ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗ (Αθήνα: Έλλην, 1997)
 - Μπέλα Μπαλάζ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΚΑΜΕΡΑ(Αιγόκερως, 1998)
 - Βιλαίν Ντομινίκ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ (Αθήνα: Σχολή Σταυράκου, 1996)
 - Γιάκομπς Λιουίς ΤΑ ΕΚΦΡΑΣΤΙΚΑ ΜΕΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Καθρέπτης, 1998)
 - Καβάγιας Γιώργος «Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΧΩΡΙΣ ΜΥΣΤΙΚΑ» (Αθήνα: Καστανιώτης, 1990)
 - Κρακάουερ Ζίγκφριντ “ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ” (Αθήνα: Κάλβος)
 - Κουλέσωφ Λεβ Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Αιγόκερως, 1990)
 - Μαρτέν Μαρσέλ Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Κάλβος, 1984)
 - Μπαζέν Αντρέ «ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ» (Αθήνα: Αιγόκερως, 1989)
 - Μποντίνας Θωμάς «Η ΚΡΥΦΗ ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Παρασκήνιο, 1993)
 - Μπόρντουελ Ντέιβιντ- Τόμσον Κριστίν ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης (Αθήνα: 2004)
 - Σολδάτος Γιάννης. (επ.) ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ (Αθήνα: Αιγόκερως, 2003)
 - Στάθη Ε. ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΟΥ ΘΟΔΩΡΟΥ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ (Αθήνα: Αιγόκερως, 1999)
 - Στάθη Ε. (επ) ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ (Αθήνα: Καστανιώτης, 2000)