



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ΣΤΟΝ
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ**

ΓΚΑΝΤΕΛΑ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2018

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Πιστοποιείται ότι η πτυχιακή εργασία με θέμα:

«ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΟΥ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ»

της φοιτήτριας του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑΣ ΓΚΑΝΤΕΛΑ

Α.Μ.: 1947

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάσθηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ στις

_____ / _____ / _____

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

Κωνσταντίνα Γκαντέλα

1947



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....

.....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....

.....

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποτελεί απόρροια των σπουδών μου στο τμήμα Πληροφορικής και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης του Τ.Ε.Ι. Δυτικής Ελλάδος με έδρα τον Πύργο. Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά, καταρχήν, τους καθηγητές μου, που με επιμονή και επιμονή με εφοδίασαν με τις κατάλληλες γνώσεις, ικανές τόσο για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας, όσο και για την μετέπειτα σταδιοδρομία μου. Παρά τις αντιξοότητες, κατάφερα μέσω αυτού του γνωστικού ταξιδιού να ωριμάσω, πράγμα που δεν μπορώ να μην αναγνωρίσω σαν μία συλλογική προσπάθεια μεταξύ εμού και των καθηγητών μου. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους γονείς μου για την ηθική και οικονομική στήριξη καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές μου στον Πύργο για τις όμορφες στιγμές που περάσαμε μαζί αυτά τα χρόνια και τίποτα δε θα ήταν το ίδιο χωρίς αυτούς.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το θέμα της παρούσας εργασίας σχετίζεται με την επεξεργασία κινούμενης εικόνας. Το, γνωστό σε όλους μας, μοντάζ είναι ένα από τα πιο βασικά κινηματογραφικά εργαλεία και σε αυτή την εργασία θα προσπαθήσουμε να αποδείξουμε γιατί ισχύει αυτό και με ποιους τρόπους αυτό επιτυγχάνεται. Το μοντάζ συνδυάζει την τεχνολογία, την τέχνη και την τεχνική, δημιουργώντας, έτσι, το ίδιο μία μορφή τέχνης. Σημαντικό είναι να αναφέρουμε ότι ο κινηματογράφος συγκαταλέγεται στις εννιά τέχνες λόγω του μοντάζ, αφού αυτό είναι που ολοκληρώνει ένα κινηματογραφικό δημιούργημα, που του δίνει την τελική του μορφή και σε καμία άλλη τέχνη δε συναντάμε κάτι παρόμοιο.

Στόχος της εργασίας αυτής είναι να περιγράψει εκτενώς γιατί το μοντάζ είναι τόσο βασικό κατά την κινηματογραφική διεργασία. Επιπλέον, θα αναλυθούν τα δύο συστήματα μοντάζ, το Μοντάζ Συνέχεια και το Μοντάζ Ασυνέχειας, αφού είναι απαραίτητη η κατανόηση των διαφορών τους με σκοπό τη σωστή χρήση τους. Σημαντικό, επίσης, είναι κανείς να κατανοήσει για ποιους λόγους ένας μοντέρ μπορεί να επιλέξει να «κόψει» με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Τα Cuts και τα Transitions, λοιπόν, θα μας απασχολήσουν καθώς δεν αποτελούν μόνο αισθητικές επιλογές, αλλά κρύβουν από πίσω τους μία μεγάλη και αρκετά συγκεκριμένη λογική. Τέλος, με την αναφορά στους πιο σημαντικούς διαμορφωτές του μοντάζ, σκοπός είναι μια σύντομη ιστορική παρουσίαση, που θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε το μοντάζ από την πρώτη στιγμή της γέννησης του έως και την τωρινή του μορφή. Σήμερα, αν και η τεχνολογική ανάπτυξη του μοντάζ είναι τεράστια, αυτό που είναι σημαντικό να κατανοήσει κανείς μέσω αυτής της εργασίας, είναι ότι βασίζεται πάνω σε μία θεωρία και ανεξάρτητα από τα μέσα που διαθέτει δεν διαφοροποιείται τόσο από της «πρωτόγονη» μορφή του.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το μοντάζ είναι το βασικό δημιουργικό εργαλείο στην κινηματογραφική διεργασία. Υπάρχουν δύο κατηγορίες μοντάζ: Το Μοντάζ Συνέχειας και το Μοντάζ Ασυνέχειας. Καθένα από τα παραπάνω έχουν συγκεκριμένο λόγο που επιλέγονται από τον εκάστοτε μοντέρ. Ο μοντέρ είναι αυτός που θα επιλέξει πώς θα «κόψει» από ένα πλάνο σε ένα άλλο (cut) και με ποιον τρόπο θα γίνει η μετάβαση από το ένα στο άλλο (transition). Επίσης, είναι ο άνθρωπος, που θα δώσει χρονικό και τονικό ρυθμό σε μία κινηματογραφική ταινία και είναι απαραίτητο να έχει κατανοήσει τη θεωρία του Μοντάζ που διαμορφώθηκε με τα χρόνια από τους βασικότερους εκφραστές της.

ABSTRACT

Editing is the main creative tool in the cinematic process. There are two editing categories: Continuity Editing and Discontinuity Editing. Each of the above has a specific reason chosen by the editor. The editor is the one who will choose how to cut from one shot to another and how a transition will be achieved. He is also the one who will give rhythm and tempo to a movie and it is necessary to have understood the theory of editing that has been shaped over the years.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Μοντάζ, Μοντέρ, Κινηματογράφος, Συνέχεια, Ασυνέχεια, Cut, Transitions, Jump Cut, Cutaways, Cross Cut, Mach Cut, Fade In, Fade Out, Dissolve, Wipe, Iris, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Luis Buñuel, Nouvelle Vogue, François Truffaut, Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni, Moviola, Τραπέζια Μοντάζ, Flated Editors, AVID, Final Cut, Adobe Premiere

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	V
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	VI
ABSTRACT.....	VI
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....	VI
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	VII
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	IX
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	XI
1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ.....	12
2 Ο ΜΟΝΤΕΡ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ	12
3 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΜΟΝΤΑΖ.....	13
3.1 ΧΩΡΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ.....	13
3.2 ΧΡΟΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ	15
3.3 ΡΥΘΜΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ.....	17
3.4 ΤΟΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ	17
4 Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΙ Η ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΟ ΜΟΝΤΑΖ	19
5 ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ.....	20
5.1 ΤΕΧΝΙΚΗ MASTER SCENE	20
5.2 ΣΥΣΤΗΜΑ 180 ΜΟΙΡΩΝ (ΚΑΝΟΝΑΣ 180 ΜΟΙΡΩΝ, ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΑΞΟΝΑ)	21
5.3 CUTS.....	23
5.3.1 <i>The Standard</i>	23
5.3.2 <i>Jump Cut</i>	23
5.3.3 <i>Cutting On Action</i>	24
5.3.4 <i>Cutaways</i>	25
5.3.5 <i>Cross Cut</i>	25
5.3.6 <i>Mutch Cut</i>	26
5.3.7 <i>L Cut</i>	27
5.3.8 <i>J Cut</i>	28
5.4 TRANSITION.....	28
5.4.1 <i>Fade In / Fade Out</i>	28
5.4.2 <i>Dissolve</i>	29
5.4.3 <i>Wipe</i>	30
5.4.4 <i>Iris</i>	30
6 ΟΙ ΘΕΜΕΛΙΩΤΕΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ.....	31
6.1 EDWIN S. PORTER: Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ	32
6.2 D. W. GRIFFITH: ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ	33
6.3 SERGEI EISENSTEIN: Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ.....	35
6.3.1 <i>Μετρικό Μοντάζ</i>	36
6.3.2 <i>Ρυθμικό Μοντάζ</i>	37
6.3.3 <i>Τονικό Μοντάζ</i>	37

6.3.4	Υπερτονικό Μοντάζ.....	38
6.3.5	Διανοητικό Μοντάζ.....	39
6.4	DZIGA VERTOV: ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΤΟΥ ΡΕΑΛΙΣΜΟΥ	39
6.5	LUIS BUN-UEL: ΟΠΤΙΚΗ ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ	40
7	ΟΙ ΑΝΑΜΟΡΦΩΤΕΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ.....	41
7.1	ΤΟ ΝΕΟ ΚΥΜΑ: JUMP CUTS ΚΑΙ ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ	42
7.2	JEAN-LUC GODARD: ΣΚΟΠΟΣ Η ΑΝΑΡΧΙΑ	45
7.3	ALAIN RESNAIS: ΣΥΓΧΩΝΕΥΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΡΟΝ	47
7.4	FEDERICO FELLINI ΚΑΙ MICHELANGELO ANTONIONI.....	48
8	ΤΕΧΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ.....	51
8.1	ΜΟΝΙΟΛΑ.....	51
8.2	ΤΡΑΠΕΖΙΑ ΜΟΝΤΑΖ.....	52
8.3	ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΝΤΑΖ	54
9	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	56
10	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	57
10.1	ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	57
10.2	ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	58
10.3	ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΙΒΛΙΟΦΡΑΦΙΑ.....	58
10.4	ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ	59

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 3-1 Χωρικές σχέσεις μεταξύ πλάνων	15
Εικόνα 3-2 Erin Brockovich, Σκηνοθεσί α: Steven Soderbergh, Παραγωγή : Universal Pictures, 2000.....	17
Εικόνα 3-3 Run Lola Run, Σκηνοθεσί α: Tom Tykwer, Παραγωγή : X-Filme Creative Pool, 1998.....	17
Εικόνα 3-4 Τονική μετάβαση: Man with a Movie Camera, Σκηνοθεσί α: Dziga Vertov, Παραγωγή : VUFKU, 1929	18
Εικόνα 3-5 Sherlock Jr., Σκηνοθεσί α: Buster Keaton, Παραγωγή : Buster Keaton Productions, 1924.....	19
Εικόνα 4-1 Breathless, Σκηνοθεσί α: Jean-Luc Godard, Παραγωγή : Les Films Impé ria, 1960	20
Εικόνα 5-1 Ο κανόνας των 180 μοιρών	21
Εικόνα 5-2 The Manchurian Candidate, Σκηνοθεσί α: John Frankenheimer, Παραγωγή : M.C. Productions, 1962	22
Εικόνα 5-3 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσί α: Sergei Eisenstein, Παραγωγή : Goskino & Mosfilm, 1925.....	24
Εικόνα 5-4 The Matrix, Σκηνοθεσί α: The Wachowski Brothers, Παραγωγή : Warner Bros, 1999.....	25
Εικόνα 5-5 The Quick and the Dead, Σκηνοθεσί α: Sam Raimi, Παραγωγή : TriStar Pictures, 1999.....	25
Εικόνα 5-6 Inception, Σκηνοθεσί α: Christopher Nolan, Παραγωγή : Warner Bros, 2010.....	26
Εικόνα 5-7 2001: Space Odyssey, Σκηνοθεσί α: Stanley Kubrick, Παραγωγή : Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.....	26
Εικόνα 5-8 Lawrence of Arabia, Σκηνοθεσί α: David Lean, Παραγωγή : Horizon Pictures, 1962	27
Εικόνα 5-9 L Cut.....	27
Εικόνα 5-10 J Cut.....	28
Εικόνα 5-11 Run Lola Run, Σκηνοθεσί α: Tom Tykwer, Παραγωγή : X-Filme Creative Pool, 1998.....	29
Εικόνα 5-12 Psycho, Σκηνοθεσί α: Alfred Hitchcock, Παραγωγή : Shamley Productions, 1960	30
Εικόνα 5-13 Star Wars, Σκηνοθεσί α: George Lucas, Παραγωγή : Twentieth Century Fox Film, 1977.....	30
Εικόνα 5-14 Nosferatu, Σκηνοθεσί α: F.W. Murnau, Παραγωγή : Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, 1922.....	31
Εικόνα 6-1 Life of an American Fireman, Σκηνοθεσί α: Edwin S. Porter, Παραγωγή: Edison Manufacturing Company, 1903	33
Εικόνα 6-2 The Birth of a Nation, Σκηνοθεσί α: D.W. Griffith, Παραγωγή: David W. Griffith Corp., 1915.....	34

Εικόνα 6-3 Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, Σκηνοθεσία: D.W. Griffith, Παραγωγή: Triangle Film Corporation, 1916.....	35
Εικόνα 6-4 Sergei Eisenstein (1898 – 1948).....	36
Εικόνα 6-5 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei M. Eisenstein, Παραγωγή: Goskino, 1925	37
Εικόνα 6-6 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei M. Eisenstein, Παραγωγή: Goskino, 1925	37
Εικόνα 6-7 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei M. Eisenstein, Παραγωγή: Goskino, 1925	38
Εικόνα 6-8 The Man with a Movie Camera, Σκηνοθεσία: Dziga Vertov, Παραγωγή: VUFKU, 1929.....	39
Εικόνα 6-9 The Man with a Movie Camera, Σκηνοθεσία: Dziga Vertov, Παραγωγή: VUFKU, 1929.....	40
Εικόνα 6-10 Un Chien Andalou, Σκηνοθεσία: Luis Buñuel, Παραγωγή: Luis Buñuel, Pierre Braunberger, 1929.....	41
Εικόνα 7-1 The 400 Blows, Σκηνοθεσία: François Truffaut, Παραγωγή: Les Films du Carrosse, 1959.....	44
Εικόνα 7-2 Jules and Jim, Σκηνοθεσία: François Truffaut, Παραγωγή: Les Films du Carrosse, 1962.....	45
Εικόνα 7-3 Weekend, Σκηνοθεσία: Jean-Luc Godard, Παραγωγή: Les Films du Carrosse, 1967	46
Εικόνα 7-4 Hiroshima Mon Amour, Σκηνοθεσία: Alain Resnais, Παραγωγή: Argos Films, 1959	47
Εικόνα 7-5 8½, Σκηνοθεσία: Federico Fellini, Παραγωγή: Cineriz, 1963	49
Εικόνα 7-6 8½, Σκηνοθεσία: Federico Fellini, Παραγωγή: Cineriz, 1963	50
Εικόνα 8-1 Η πρώτη Μονιολά	52
Εικόνα 8-2 Μονιολά	52
Εικόνα 8-3 Τραπέζι μοντάζ μάρκας Κ.Ε.Μ.	53
Εικόνα 8-4 Επιτραπέζιο συστήματα επεξεργασίας μάρκας Steenbeck	54
Εικόνα 8-5 Δομή συστήματος Μη Γραμμικού Μοντάζ.....	55
Εικόνα 8-6 Πρώτη έκδοση του AVID (1989).....	55

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται το μοντάζ και τις τεχνικές του στον κινηματογράφο. Το μοντάζ, για την ακρίβεια, συνθέτει την τέχνη του κινηματογράφου. Πολλοί θεωρούν ότι δεν μπορεί να υπάρξουν κινηματογραφικές ταινίες, όπως τις ξέρουμε, χωρίς αυτό. Δεν έχει να κάνει με τη συρραφή των εικόνων, αλλά με τη λογική και τα νοήματα που κρύβει ένα «κόψιμο» του μοντέρ.

Αναλυτικότερα, το παρόν κείμενο δομείται από εννέα κεφάλαια, τα οποία περιλαμβάνουν όλη την έρευνα και τα σημαντικότερα στοιχεία ώστε να αποδεχθεί η σημαντικότητα του μοντάζ στην κινηματογραφική διεργασία. Στο πρώτο και στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μία αναφορά στον ορισμό του μοντάζ και στη δύναμη αυτού, αλλά και του ίδιου του μοντέρ, πάνω στο κινηματογραφικό αποτέλεσμα. Στο τρίτο κεφάλαιο, αναλύονται οι διαστάσεις του κινηματογραφικού μοντάζ, δηλαδή τα βασικά πεδία επιλογής και ελέγχου που παρέχει το μοντάζ στον κινηματογραφιστή. Αυτά έχουν να κάνουν με τις χωρικές, χρονικές, ρυθμικές, τονικές και γραφιστικές σχέσεις μεταξύ πλάνων. Η συνέχεια και η ασυνέχεια στο μοντάζ είναι δύο έννοιες που πρέπει να κατανοήσει απαραίτητα ένας μοντέρ, για να μπορέσει να αποφασίζει συνειδητά με ποιον τρόπο θα «κόψει» και τι αποτέλεσμα έχει η κάθε του επιλογή, πράγμα το οποίο συναντάμε στο τέταρτο και πέμπτο κεφάλαιο αυτής της εργασίας. Πιο συγκεκριμένα στο πέμπτο κεφάλαιο, αναλύεται το μοντάζ συνέχειας και γίνεται αναφορά στα είδη Cuts και Transitions, όπου το καθένα χαρίζει ένα διαφορετικό αποτέλεσμα κατά τη χρήση του. Για να κατανοήσουμε όλα τα παραπάνω, πέρα από την περιγραφή τους και τα παραδείγματα που δίνονται στα πρώτα κεφάλαια, θεώρησα σωστό να συμπεριληφθεί στην εργασία και το ιστορικό υπόβαθρο της τέχνης του μοντάζ. Πως δηλαδή χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το μοντάζ, τι σήμαινε αυτό για τον τότε κινηματογράφο, ποιοι είναι αυτοί που με τις ιδέες τους έβαλαν τις βάσεις στην επεξεργασία κινούμενης εικόνας και ποιοι έσπασαν τους κανόνες, συνειδητά, δημιουργώντας μία νέα σχολή στο μοντάζ. Στο ένατο κεφάλαιο γίνεται μία αναφορά στην τεχνική εξέλιξη του μοντάζ, με ποια μέσα, δηλαδή, ξεκίνησαν οι μοντέρ να επεξεργάζονται την εικόνα και με ποια (τεχνολογικά) μέσα το κάνουν σήμερα. Τέλος, παρατίθενται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την εργασία αυτή.

1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Το μοντάζ (montage), η βασική δημιουργική δύναμη κατά την κινηματογραφική διεργασία, είναι η διαδικασία επιλογής, ταξινόμησης και συναρμολόγησης των βασικών συστατικών μιας ταινίας (την εικόνα, τον ήχο και τα οπτικά εφέ) με σκοπό τη διήγηση μίας ιστορίας με μοναδικό τρόπο. Ο σκηνοθέτης και οι συνεργάτες του συλλαμβάνουν αυτά τα στοιχεία, αλλά ο μοντέρ είναι αυτός που τους δίνει την μορφή μιας ταινίας. Είναι αυτός που ελέγχει τι θα δει ο θεατής, πότε θα το δει, σε τι ταχύτητα και ρυθμό και εν τέλει είναι αυτός που κατευθύνει την πρόσληψη της ιδέας και την πρόκληση των συναισθημάτων. Όπως καταλαβαίνουμε, δεν έχει να κάνει μόνο με τη συγκόλληση των πλάνων, αλλά το μοντάζ ελέγχει τη δημιουργική και εκφραστική δύναμη μιας ταινίας.

Το βασικό συστατικό του μοντάζ είναι το πλάνο και το πιο σημαντικό εργαλείο του είναι το κατ (cut). Κάθε πλάνο έχει δύο βασικές υποστάσεις: η πρώτη έχει να κάνει με το τι μας δείχνει το πλάνο αυτό καθ' αυτό, ενώ η δεύτερη τι μας δείχνει το πλάνο σε συνδυασμό με ένα ή περισσότερα άλλα πλάνα. Η πρώτη είναι αρμοδιότητα του σκηνοθέτη, του διευθυντή φωτογραφίας, του παραγωγού και των λοιπών συνεργατών, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για το γύρισμα της ταινίας. Η δεύτερη υπόσταση των πλάνων είναι προϊόν του μοντάζ.

Ο θεωρητικός και κινηματογραφιστής Lev Kuleshov απέδειξε τη θεμελιώδη δύναμη του μοντάζ, δημιουργώντας μία ταινία μικρού μήκους, κατά την οποία απaráλλακτα πλάνα ενός ανέκφραστου ηθοποιού εμφανίζονταν στην οθόνη μετά από τα πλάνα: μίας νεκρής γυναίκας, ενός παιδιού και ενός πιάτου με σούπα. Το κοινό βλέποντας την ταινία θεώρησε πως ο ηθοποιός αντιδρούσε σε κάθε ερέθισμα διαφορετικά. Όπως ανέφεραν, ο ηθοποιός βλέποντας τη νεκρή γυναίκα έδειξε τη λύπη του. Στην όψη του μικρού παιδιού φάνηκε πιο τρυφερός, ενώ όταν είδε τη σούπα φαινόταν πεινασμένος. Στην πραγματικότητα όμως οι εκφράσεις του παρέμεναν οι ίδιες καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας.

Αυτή η τάση των θεατών να ερμηνεύουν κάθε πλάνο σε σχέση με τα πλάνα που το περιβάλλουν είναι η πιο ατράνταχτη απόδειξη της θεμελιώδους σημασίας του μοντάζ. Το μοντάζ εκμεταλλεύεται αυτή την ψυχολογική τάση των ανθρώπων με σκοπό να πετύχει τα παρακάτω: να πει μία ιστορία, να προκαλέσει μία ιδέα ή ένα συναίσθημα ή να τραβήξει την προσοχή σαν ένα μοναδικό στοιχείο της κινηματογραφικής διεργασίας.

Όσο απλή και κατανοητή μπορεί να δείχνει μία ταινία, σίγουρα ο μοντέρ έχει να πάρει δύσκολες αποφάσεις σχετικά με το ποια πλάνα θα χρησιμοποιήσει και με ποιον τρόπο.

2 Ο ΜΟΝΤΕΡ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ

Θεωρητικά, το κύριο μέρος της δουλειάς ενός μοντέρ έρχεται αφού ο σκηνοθέτης και οι συνεργάτες του έχουν γυρίσει όλα τα πλάνα μιας ταινίας. Στην πραγματικότητα, σε μεγάλες παραγωγές, οι ευθύνες του μοντέρ ξεκινούν πολύ νωρίτερα. Κατά τη διάρκεια της προ παραγωγής, της παραγωγής, ακόμα και την στιγμή που η ιδέα μιας ταινίας γεννηθεί, ο μοντέρ μπορεί να κάνει προτάσεις στον σκηνοθέτη και στον διευθυντή φωτογραφίας σχετικά με τη σύνθεση, το φωτισμό και τη σκηνοθεσία, οι οποίες θα βοηθήσουν το ίδιο το μοντάζ στη συνέχεια. Ο μοντέρ στην κυριολεξία εργάζεται πίσω από τις κάμερες, αλλά η προσφορά του

μπορεί να κάνει τη διαφορά μεταξύ μιας καλλιτεχνικής επιτυχίας ή αποτυχίας, μεταξύ μιας συνηθισμένης ταινίας και ενός αριστουργήματος.

Ένας καλός μοντέρ πρέπει να είναι συγκεντρωμένος, λεπτομερειακά προσανατολισμένος, καλά οργανωμένος, πειθαρχημένος, ικανός να εργαστεί μόνος του για μεγάλα χρονικά διαστήματα και πρόθυμος να διαθέσει όσο χρόνο χρειαστεί ώστε να εκπληρώσει το όραμα του σκηνοθέτη. Κατά τη διάρκεια της δουλειάς του πρέπει να συνεργάζεται με τον σκηνοθέτη και να είναι αρκετά ελαστικός ώστε να δεχτεί τις επεμβάσεις των παραγωγών. Με λίγα λόγια, ένας καλός μοντέρ είναι ο καπετάνιος ενός μεγάλου σκάφους. Και αυτό γιατί, ακόμα και σε μία καλά οργανωμένη παραγωγή, στην οποία ο σκηνοθέτης έχει ένα ξεκάθαρο όραμα για το τι θέλει να γυρίσει και πως θέλει να φαίνεται η ταινία του, ο μοντέρ είναι αυτός που θα βρεθεί αντιμέτωπος με αμέτρητες δυσκολίες σχετικά με το τι να κόψει, τι να χρησιμοποιήσει και με ποιον τρόπο.

Η δουλειά ήταν πάντα η ίδια, ωστόσο με το πέρασμα των χρόνων οι ταινίες έχουν μεγαλύτερη διάρκεια και περισσότερα πλάνα, σε σχέση με ότι ίσχυε πενήντα χρόνια πριν. Γι' αυτό το λόγο το μοντάζ γίνεται πιο απαιτητικό και πιο πολύπλοκο. Για παράδειγμα, μία Χολιγουντιανή ταινία γυρισμένη το 1940 με 1950 είχε διαρκεί μιάμιση ώρα και περιελάμβανε περίπου χίλια πλάνα. Οι σημερινές ταινίες διαρκούν δύο με τρεις ώρες και συνθέτοντας από δύο χιλιάδες με τρεις χιλιάδες πλάνα, τα οποία έχουν πιο γρήγορο ρυθμό απ' ότι παλιότερα. Αυτός και μόνο ο παράγοντας αυξάνει τη δυσκολία στη δουλειά ενός μοντέρ, ο οποίος πρέπει να επιλέξει και να συνενώσει πλάνα από έναν τεράστιο όγκο υλικού. Ίσως το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι αυτό της ταινίας του Francis Ford Coppola, «Αποκάλυψη τώρα». Ο μοντέρ Walter Murch και οι συνεργάτες του, δουλεύοντας δύο χρόνια, κατάφεραν να συμπιέσουν 235 ώρες υλικού σε μία ταινία διάρκειας 2 ωρών και 33 λεπτών. Ανατρέχοντας σε αυτόν τον τεράστιο όγκο υλικού, παίρνοντας διαρκώς μικρές, αλλά σημαντικές αποφάσεις, ο Murch και οι συνεργάτες του έδωσαν αφηγηματική μορφή σε μία ταινία, που πολλοί, εκείνη την εποχή, ακόμα και ο ίδιος ο σκηνοθέτης της, την θεώρησαν μία σκηνοθετική αποτυχία.

Φανερά, η δημιουργική δύναμη του μοντέρ είναι πολύ κοντά σε αυτή του σκηνοθέτη. Ωστόσο αυτή η δημιουργική δύναμη συχνά υπερκαλύπτεται από το όραμα του δεύτερου. Σύμφωνα με τη μοντέρ Helen van Dongen, «Ο μοντέρ δίνει όσο περισσότερα γίνεται, όσα περισσότερα χρειάζονται για να πάρει η ταινία την τελική της μορφή, χωρίς όμως να επισκιάζει ή να εμποδίζει τις προθέσεις του σκηνοθέτη».

3 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Ο μοντέρ έχει τόσο καλλιτεχνικές όσο και τεχνικές ευθύνες στη σύνθεση μιας ταινίας. Με τεχνικούς όρους, το μοντάζ παρέχει στον κινηματογραφιστή τέσσερα βασικά πεδία επιλογής και ελέγχου:

- Χωρικές σχέσεις μεταξύ πλάνων
- Χρονικές σχέσεις μεταξύ πλάνων
- Ρυθμικές σχέσεις μεταξύ πλάνων
- Τονικές και Γραφιστικές σχέσεις μεταξύ πλάνων

3.1 ΧΩΡΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ

Ένα από τα πιο ισχυρά αποτελέσματα του μοντάζ είναι η δημιουργία μίας αίσθησης χώρου στο μυαλό του θεατή. Όταν βλέπουμε μεμονωμένα πλάνα από μία ταινία, η αίσθηση του χώρου που

αποκτάμε, περιορίζεται από το ύψος, το βάθος και την προοπτική του φιλμ κατά την κινηματογράφηση. Αλλά όταν δούμε αυτά τα πλάνα, το ένα μετά το άλλο, η αίσθηση του χώρου που έχουμε επεκτείνεται, καθώς βλέπουμε τους ήρωες να κινούνται και να αλληλεπιδρούν.

Η αντιπαράθεση των πλάνων μέσα σε μία σκηνή μπορεί να μας κάνει να αντιληφθούμε με σύνθετο τρόπο την έννοια του εν λόγω χώρου, ακόμα και αν μας δίνονται πληροφορίες για περισσότερα χωρικά σύνολα. Για παράδειγμα, στους τίτλους αρχής της ταινίας του Kimberly Pierce “Boys Don't Cry” μέσω μιας αλληλουχίας πλάνων βλέπουμε αυτοκίνητα να προσπερνούν επικίνδυνα το ένα το άλλο σε έναν αγροτικό δρόμο, την εξωτερική όψη ενός πάρκου με τροχόσπιτα, το εσωτερικό ενός τροχόσπιτου στο οποίο η Teena Brandon (Hilary Swank) κόβει τα μαλλιά της με σκοπό να μοιάζει με έφηβο αγόρι, το εξωτερικό ενός παγοδρόμιου και τέλος τοποθετούμαστε στο εσωτερικό του, όπου βλέπουμε μία γυναίκα να συναντά μία άλλη και να της συστήνεται ως “Brandon”. Τα παραπάνω πλάνα, αλλά και ο τρόπος που συνδέονται, μας εισάγουν στο χώρο με σαφήνεια και αυστηρότητα. Επίσης μας συστήνουν τους χαρακτήρες, τη διάθεση τους και τις συγκρούσεις μέσα τους. Μέσα από την προσεγμένη εναλλαγή των χώρων, εκτός από τη μεταφορά μας σε ένα ευρύτερο χωρικό πλαίσιο, στο οποίο θα αναπτυχθεί στη συνέχεια η ιστορία ολόκληρης της ταινίας, αισθανόμαστε και την πολυπλοκότητα του ήρωα. Καταλαβαίνουμε δηλαδή ότι δεν υπάρχει γυρισμός για την Teena και ερχόμαστε αντιμέτωποι με την εσωτερική της πάλη περί ταυτότητας του φύλου της.

Η δύναμη του μοντάζ να δημιουργεί χωρικές σχέσεις μεταξύ πλάνων, στην πραγματικότητα, είναι τόσο ισχυρή, που δίνει την ελευθερία στους δημιουργούς να μην χρησιμοποιούν καν κάποιο συγκεκριμένο χώρο, αλλά να κατασκευάζουν την έννοια και τις διαστάσεις του κατά την διάρκεια της επεξεργασίας. Άλλωστε, αμέτρητες ταινίες, κυρίως ιστορικού ή φανταστικού περιεχομένου, χρησιμοποιούν αυτή την ψευδαίσθηση, που δημιουργείται μέσω του μοντάζ, για να μας μεταφέρουν σε έναν χώρο, που δε θα μπορούσαν εκ των πραγμάτων να τον απαθανάτισουν σε πραγματικό χώρο και χρόνο.

Εκτός από την αντίληψη μας για τον πραγματικό αντικειμενικό χώρο μίας σκηνής, το μοντάζ χειραγωγεί την αίσθηση που μας δημιουργούν οι χωρικές σχέσεις σε συνδυασμό με τους χαρακτήρες, τα αντικείμενα και τα λοιπά στοιχεία στο χώρο αυτό. Για παράδειγμα, η τοποθέτηση ενός πλάνου, που απεικονίζει την αντίδραση ενός ανθρώπου (πιθανότατα σοκαρισμένου) μετά από ένα πλάνο ενός ανθρώπου που πέφτει από τις σκάλες, αυτόματα δημιουργεί στο μυαλό μας τη σκέψη ότι αυτοί οι δύο άνθρωποι μοιράζονται τον ίδιο χώρο. Αυτή ουσιαστικά είναι και η βασική δύναμη του μοντάζ που αποδείχτηκε από τον Lev Kuleshov, όπως αναφέραμε και παραπάνω. Τα δύο αυτά πλάνα δεν χρειάζεται να έχουν καμία απολύτως σχέση μεταξύ τους για να μας κάνουν να συμπεράνουμε ότι αποτελούν σύνολο μιας ολότητας σε κοινό τόπο και χρόνο, ακόμα και αν τα πλάνα είναι γυρισμένα εξολοκλήρου σε διαφορετικό μέρος και χρονική περίοδο.



Εικόνα 3-1 Χωρικές σχέσεις μεταξύ πλάνων

3.2 ΧΡΟΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ

Ξέρουμε πως η πλοκή της αφήγησης μίας ταινίας μπορεί να δημιουργηθεί και να κατανεμηθεί με τρόπο που να διαφέρει σημαντικά από την αντικειμενική χρονική «τάξη» της ιστορίας. Στην πραγματικότητα, πολλές σύγχρονες ταινίες τις απολαμβάνουμε κυρίως λόγω των αυθόρμητων ή και μη αποφάσεων των κινηματογραφιστών, οι οποίοι χειρίζονται την πλοκή με τρόπους δημιουργικούς, αλλά και αρκετά πολύπλοκους. Ταινίες όπως το *Memento* του Christopher Nolan, το *Adaptation* του Spike Jonze ή και το *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* του σκηνοθέτη Michel Gondry, έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον γιατί η πλοκή τους παρουσιάζεται κατακερματισμένη, χωρίς χρονική σειρά και έτσι εμείς σαν θεατές πρέπει να κάνουμε την ανακατανομή ώστε να καταλήξουμε στο νόημα της υποκειμενικής ιστορίας. Αλλά ακόμα και στις πιο κλασικές αφηγηματικές ταινίες, στις οποίες η πλοκή παρουσιάζεται με πιο συγκεκριμένη χρονική σειρά, το μοντάζ είναι αυτό που χρησιμοποιείται για να διαχειριστεί την παρουσίαση του χρόνου στη κινηματογραφική οθόνη.

Για παράδειγμα, τα **flashback** (η διακοπή της τρέχουσας πλοκής με ένα πλάνο ή μια σειρά από πλάνα που δείχνουν ένα γεγονός που συνέβη νωρίτερα στην ιστορία) είναι πολύ συχνή τεχνική του μοντάζ. Χρησιμοποιείται σχεδόν σε όλα τα είδη ταινιών και είναι παραδοσιακό εργαλείο αφήγησης, το οποίο μας εξηγεί πως ένας χαρακτήρας ή μια κατάσταση έχει εξελιχθεί σε αυτό που βλέπουμε σε παρόντα χρόνο. Τα flashback μπορεί να είναι καθοριστικά, όπως στην ταινία του Orson Welles “*Citizen Kane*”, όπου η κατανόηση του πρωταγωνιστή Charles Foster Kane, έρχεται μέσα από τις δικές του αναμνήσεις, που προβάλλονται καθ’ όλη τη διάρκεια της ταινίας. Μπορούν ακόμα να χρησιμεύσουν ως σπονδυλική στήλη για τη δομή μιας πολύπλοκης αφήγησης, όπως στο *Hiroshima mon amour* του Alain Resnais ή στο *Pulp Fiction* του Quentin Tarantino.

Λιγότερο συχνά είναι τα **flash-forward** (η διακοπή της τρέχουσας πλοκής με ένα πλάνο ή μια σειρά από πλάνα που παρουσιάζουν εικόνες από το μέλλον), τα οποία συχνά αντανακλούν την επιθυμία κάποιου για κάτι ή την προαίσθηση ότι κάτι μπορεί να συμβεί. Τα flash-forward, μπορούν να χαρακτηριστούν ως αμφιλεγόμενο εργαλείο, γιατί υπονοούν ότι ο χαρακτήρας της ιστορία με κάποιο τρόπο προβλέπει και μεταφέρεται στο μέλλον. Όταν χρησιμοποιηθούν μας στέλνουν το σήμα ότι η ταινία που βλέπουμε μπορεί να είναι κατά ένα μεγάλο βαθμό φανταστικού χαρακτήρα και ότι πρέπει να την αντιμετωπίσουμε με ανοιχτό μυαλό και χωρίς δυσπιστία.

Ένας από τους πιο επιδέξιους χειρισμούς κατά τη διάρκεια του μοντάζ είναι η **έλλειψη (ellipsis)**, μια παράλειψη μεταξύ ενός πράγματος και ενός άλλου. Σε ένα γραπτό κείμενο, για παράδειγμα, τα αποσιωπητικά σηματοδοτούν την παράλειψη μίας ή περισσότερων λέξεων. Στην κινηματογραφική διαδικασία, μία έλλειψη σηματοδοτεί μία παράλειψη στον άξονα του χρόνου (τον χρόνο που διαχωρίζει ένα πλάνο σε σχέση με κάποιο άλλο). Η έλλειψη σε μία ταινία είναι το πρώτο και το πιο πρακτικό εργαλείο· εξοικονομεί χρόνο κατά την αφήγηση, παρακάμπτοντας στοιχεία της ιστορίας, που δεν χρειάζεται να παρουσιαστούν για να γίνει κατανοητή και τεκμηριωμένη η πλοκή της. Σε αυτή την περίπτωση, όμως, ο κινηματογραφιστής πρέπει να έχει αποσαφηνίσει το χρόνο, τον τόπο, την τοποθεσία, τους χαρακτήρες και τη δράση, έτσι ώστε οι θεατές να έχουν τη δυνατότητα όχι μόνο να ακολουθήσουν αυτό που βλέπουν, αλλά και διαισθητικά να κατανοούν το υλικό που είχε μείνει εκτός. Αυτό ακριβώς συμβαίνει και στην ταινία του Gus Van Sant “Drugstore Cowboy”, όταν ένας αστυνομικός ρωτάει έναν χρήστη ναρκωτικών «Πρόκειται να μας πεις που κρύβεις τα ναρκωτικά ή θα χρειαστεί να κάνουμε το σπίτι σου άνω κάτω;». και το αμέσως επόμενο πλάνο μας παρουσιάζει ένα σπίτι διαλυμένο και ανακατεμένο. Το κόψιμο υπονοεί την έλλειψη του χρόνου και μας παρέχει οτιδήποτε χρειάζεται να γνωρίσουμε για την περίοδο της ιστορίας που παραλείφθηκε.

Η επίδραση της έλλειψης για τους θεατές καθορίζεται από το πόσο χρόνο υπονοείται μεταξύ των λήψεων, καθώς και από τον τρόπο που το μοντάζ κάνει τη μετάβαση από το πρώτο πλάνο στο δεύτερο. Σε κάποιες περιπτώσεις, όπως στο παραπάνω παράδειγμα από την ταινία “Drugstore Cowboy”, η έλλειψη μπορεί να έρθει πολύ φυσικά και μπορεί να σημάνει μια απλή και κατανοητή σχέση αιτίου-αποτελέσματος. Σε άλλες, μπορεί να καλύπτει ένα πολύ μεγαλύτερο χρονικό διάστημα και η μετάβαση μπορεί να είναι τόσο απρόσμενη και ξαφνική, με αποτέλεσμα η επίδραση της στους θεατές να προκαλέσει σοκ ή και απώλεια προσανατολισμού.

Για παράδειγμα, στην ταινία Erin Brockovich του Steven Soderbergh, ο βασικός χαρακτήρας, ενώ οδηγεί από μία αποτυχημένη συνέντευξη για δουλειά συγκρούεται με ένα άλλο όχημα. Εμείς σαν θεατές δε βλέπουμε πιο είναι το αποτέλεσμα αυτού το ατυχήματος, καθώς υπάρχει ένα μεγάλο ελλειπτικό cut που μας μεταφέρει σε ένα δικηγορικό γραφείο, στο οποίο ο δικηγόρος, φτάνοντας, πληροφορείται από τη γραμματέα του ότι τον περιμένει μια πελάτισσα με το όνομα Erin Brockovich, η οποία ισχυρίζεται ότι έμπλεξε σε ένα ατύχημα, αλλά δεν ήταν δικό της λάθος. Στο αμέσως επόμενο πλάνο, βλέπουμε τον δικηγόρο να μπαίνει στο γραφείο του και να αντικρίζει μία γυναίκα, η οποία φοράει κολάρο. Ωστόσο, εμείς δε γνωρίζουμε πόσος χρόνος έχει περάσει από την ώρα του ατυχήματος μέχρι τη στιγμή της συνάντησης. Η συγκεκριμένη έλλειψη μας δημιουργεί αυτόματα μία ανησυχία για το μέλλον του χαρακτήρα και μία ανυπομονησία για να δούμε τι θα συμβεί στη συνέχεια.



Εικόνα 3-2 Erin Brockovich, Σκηνοθεσία: Steven Soderbergh, Παραγωγή: Universal Pictures, 2000

3.3 ΡΥΘΜΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ

Μεταξύ άλλων, το μοντάζ καθορίζει τη διάρκεια ενός πλάνου. Ένα πλάνο μπορεί να έχει τη διάρκεια ενός καρέ ή πολλών περισσότερων. Έτσι, ελέγχει το χρονικό διάστημα κάθε πλάνου που ο θεατής βλέπει, και τον βοηθά να αφομοιώσει την πληροφορία που δίνεται μέσα από αυτό. Ένας μοντέρ μπορεί να καθορίσει το ρυθμό μίας ταινίας, μεταβάλλοντας τη διάρκεια των πλάνων σε σχέση με κάποιο άλλο και έτσι ελέγχει την ταχύτητα (beat) της ταινίας, τονίζοντας με αυτό τον τρόπο συγκεκριμένα πλάνα, με σκοπό να δημιουργήσει, όποτε είναι απαραίτητο, έντονα συναισθήματα. Κάποιες φορές ο ρυθμός του μοντάζ μας δίνει χρόνο να σκεφτούμε και να συνειδητοποιήσουμε αυτό που βλέπουμε και άλλες κινείται τόσο γρήγορα που δε μας επιτρέπει να σκεφτούμε. Με λίγα λόγια ο μοντέρ ελέγχει τις ρυθμιστικές δυνατότητες του μοντάζ.

«Ο ρυθμός παραμένει ένα θεμελιώδες εκφραστικό μέσο για τον μοντέρ, ιδίως με τη χρήση του γρήγορου κοψίματος, ώστε να δημιουργήσει διέγερση κατά τη διάρκεια μίας σεκάνς δράσης.»

Στην ταινία “Run Lola Run” βλέπουμε την πρωταγωνίστρια να πληροφορείται από το αγόρι της για μία κατάσταση στην οποία είναι μπλεγμένος και με την οποία πρέπει να τον βοηθήσει, έχοντας όμως περιορισμένο χρόνο γι' αυτό. Ενώ σκέφτεται τις εναλλακτικές της, αποφασίζει τις κινήσεις και αρχίζει να τρέχει για να προλάβει να βοηθήσει τον αγαπημένο της. Από αυτό το σημείο και μετά ο ρυθμός της ταινίας ακολουθεί απόλυτα τον ρυθμό της πρωταγωνίστριας. Ο ρυθμός της ταινίας ταιριάζει με τον ρυθμό των δραματικών εξελίξεων, κάνοντας έτσι κάθε λεπτό της ταινίας να έχει έντονη επίδραση στη ψυχολογία του θεατή, ο οποίος ταυτίζεται με την ηρωίδα, αφού ο ρυθμός του μοντάζ τον κάνει να είναι ένας “συγχρονισμένος” συνοδοιπόρος της.



Εικόνα 3-3 Run Lola Run, Σκηνοθεσία: Tom Tykwer, Παραγωγή: X-Filme Creative Pool, 1998

3.4 ΤΟΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΩΝ

Οι σοβιετικοί θεωρητικοί του μοντάζ ενδιαφέρθηκαν επίσης για τις σχέσεις μεταξύ των παράλληλων πλάνων. Συγκεκριμένα, συνειδητοποίησαν ότι η επεξεργασία τους θα μπορούσε να δημιουργήσει τονικά και γραφικά μοτίβα σε μια ακολουθία. Οι τονικές σχέσεις (από το φως στο σκοτάδι, από το σκοτάδι στο φως) ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένες την εποχή του ασπρόμαυρου φιλμ και οι φορμαλιστές σκηνοθέτες δημιούργησαν τονικά μοτίβα για να επιτύχουν αισθητικό αποτέλεσμα, όμοιο με αυτό των φορμαλιστικών φωτογράφων και ζωγράφων. Οι πρώτοι κινηματογραφιστές συνειδητοποίησαν επίσης ότι οι απότομες τονικές μετατοπίσεις, θα μπορούσαν να τραβήξουν την προσοχή στα κατ και έτσι τις απέφευγαν, όταν ο στόχος τους ήταν να υποστηρίξουν την κινηματογραφική ψευδαίσθηση της ρευστότητας. Οι τονικές σχέσεις εξακολουθούν να είναι ιδιαίτερα σημαντικές στις έγχρωμες ταινίες.



Εικόνα 3-4 Τονική μετάβαση: Man with a Movie Camera, Σκηνοθεσία: Dziga Vertov, Παραγωγή: VUFKU, 1929

Οι γραφιστικές σχέσεις έχουν να κάνουν με την ύπαρξη και την διάταξη των σχημάτων μέσα στα πλάνα. Τα γραφικά μοτίβα μπορεί να έχουν συμβολικό νόημα ή να δώσουν ένα οπτικό εντυπωσιακό αίσθημα από τη μια σκηνή στην άλλη. Πολλές από τις εναλλαγές των πλάνων, της ασπρόμαυρης ταινίας “Sherlock Jr.”, βασίζονται στις γραφικές αντιστοιχίες. Αρχικά, ο ήρωας κάθεται σε ένα μικρό βουναλάκι από άμμο στην έρημο. Στο επόμενο πλάνο, τον βλέπουμε να κάθεται πάνω σε έναν βράχο, ο οποίος σκόπιμα έχει το ίδιο σχήμα και την ίδια βασική θέση στο κάδρο. Στη συνέχεια, αυτός σηκώνεται, δίνοντάς μας την εντύπωση ότι θέλει να βουτήξει στο νερό και στο τελικό πλάνο, ο ήρωας τελικά δεν πέφτει στο νερό, αλλά σε ένα χιονισμένο τοπίο, που και πάλι συμφωνεί γραφιστικά με το προηγούμενο πλάνο. Οι γραφικές αυτές αντιστοιχίες, μας βοηθούν να μεταπηδήσουμε στο χρόνο και στο χώρο ομαλά, δημιουργώντας μας ένα αίσθημα συνοχής και συνέχειας.



Εικόνα 3-5 Sherlock Jr., Σκηνοθεσία: Buster Keaton, Παραγωγή: Buster Keaton Productions, 1924

4 Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΙ Η ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Εξαιτίας του ότι το μοντάζ στις σύγχρονες αφηγηματικές ταινίες γίνεται έτσι ώστε να είναι όσο πιο αφανές μπορεί, η διαδικασία αλλά και το αποτέλεσμα του είναι δύσκολο να διακριθεί από τους απλούς θεατές που δεν έχουν βαθύτερες κινηματογραφικές γνώσεις. Ο σκοπός του μοντάζ σε τέτοιου είδους ταινίες είναι, να λείπει την ιστορία όσο το δυνατόν πιο ξεκάθαρα και αποτελεσματικά. Αυτού του είδους το μοντάζ καλείται ως **Μοντάζ Συνέχειας** και είναι το πλέον διαδεδομένο και χρησιμοποιημένο είδος. Το μοντάζ συνέχειας επιδιώκει να επιτύχει λογική, ομαλή, διαδοχική ροή αλλά και χρονικό και χωρικό προσανατολισμό στους θεατές σε σχέση με αυτό που βλέπουν στην οθόνη. Διασφαλίζει τη ροή από πλάνο σε πλάνο, δημιουργεί έναν ρυθμό βασιζόμενο στη σχέση του κινηματογραφικού χώρου και του κινηματογραφικού χρόνου. Δημιουργεί φιλική συνέχεια (αρχή, μέση και τέλος), γνωστοποιεί και επιλύει τα προβλήματα σε σχέση με τους χαρακτήρες.

Αλλά αυτό δεν είναι η μόνη προσέγγιση του φιλικού μοντάζ. Το **Μοντάζ Ασυνέχειας** σπάει τους κανόνες του συνεχούς μοντάζ επιδιώκοντας την επίτευξη μεταβάσεων μεταξύ των λήψεων, που δεν είναι ομαλές, συνεχείς ή συνεκτικές. Επιτρέπει σε έναν κινηματογραφιστή να κάνει απότομες αλλαγές μεταξύ πλάνων, με αποτέλεσμα την ύπαρξη αναντιστοιχιών στη θέση των χαρακτήρων ή των αντικειμένων, στην κατεύθυνση ή στην ταχύτητα κίνησης, στο φωτισμό, στις γωνίες λήψης της κάμερας ακόμα και στη χρωματική συνοχή. Το μοντάζ ασυνέχειας, αντί να κινεί αόρατα την ταινία προς τα εμπρός, δίνει έμφαση «στον εαυτό του», σαν να αποτελεί βασικό συστατικό της κινηματογραφικής ολότητας. Πρωτοεμφανίστηκε στον Σοβιετικό

κινηματογράφου (1924-1930) και άσκησε τεράστια επιρροή στο νέο Γαλλικό κύμα σκηνοθετών, μεταξύ των οποίων και στον Jean-Luc Godard στην ταινία *Breathless*. Το μοντάζ αυτό αποτελεί μια βασικό εργαλείο των σύγχρονων κινηματογραφιστών.



Εικόνα 4-1 *Breathless*, Σκηνοθεσία: Jean-Luc Godard, Παραγωγή: Les Films Impéria, 1960

Όπως όμως η σύγκρουση μεταξύ ρεαλισμού και σουρεαλισμού, μιλώντας σε γενικότερο πλαίσιο, έτσι και το μοντάζ συνέχειας και ασυνέχειας δεν αποτελούν απόλυτες αξίες, αλλά αντίθετα είναι τάσεις κατά μήκος μίας συνεχούς ροής. Κατά πλειοψηφία, μία χολιγουντιανή ταινία μπορεί να παρουσιάσει συνέχεια σε κάποια σημεία και ασυνέχεια σε κάποια άλλα, ακόμα και αν ολόκληρη η ταινία κινείται στους ρυθμούς του συνεχούς μοντάζ. Κατά τον ίδιο τρόπο, ένα αντισυμβατικό φιλμ, που είναι κυρίως ασυνεχές, μπορεί να συμπεριλάβει σκηνές που υπακούν στο μοντάζ συνέχειας. Παραδείγματα τέτοιων ταινιών αποτελούν τα *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* και *City of God*, τα οποία χρησιμοποιούν εναλλασσόμενα αυτές τις δύο τεχνικές του μοντάζ.

5 ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Το μοντάζ συνέχειας, που είναι πλέον ο κυρίαρχος τρόπος επεξεργασίας σε όλο τον κόσμο, επιδιώκει να επιτύχει λογική, ομαλή, διαδοχική ροή και χρονικό και χωρικό προσανατολισμό των θεατών σε σχέση με αυτό που βλέπουν στην οθόνη. Όπως συμβαίνει με τις περισσότερες συμβάσεις στην παραγωγή των ταινιών, έτσι και το μοντάζ συνέχειας αποτελεί μία σύμβαση που μπορεί να δεχτεί παραλλαγές, αλλά σε γενικές γραμμές, το μοντάζ συνέχειας διασφαλίζει ότι:

- αυτό που συμβαίνει στην οθόνη είναι όσο το δυνατόν πιο αφηγηματικό
- η κατεύθυνση της οθόνης είναι συνεπής από λήψη σε λήψη
- οι γραφικές, χωρικές και χρονικές σχέσεις διατηρούνται από πλάνο σε πλάνο

Τα δύο πρώτα (και κατ' επέκταση το τρίτο) επιτυγχάνονται ευκολότερα με τη χρήση της τεχνικής Master Scene και του κανόνα των 180 μοιρών.

5.1 ΤΕΧΝΙΚΗ MASTER SCENE

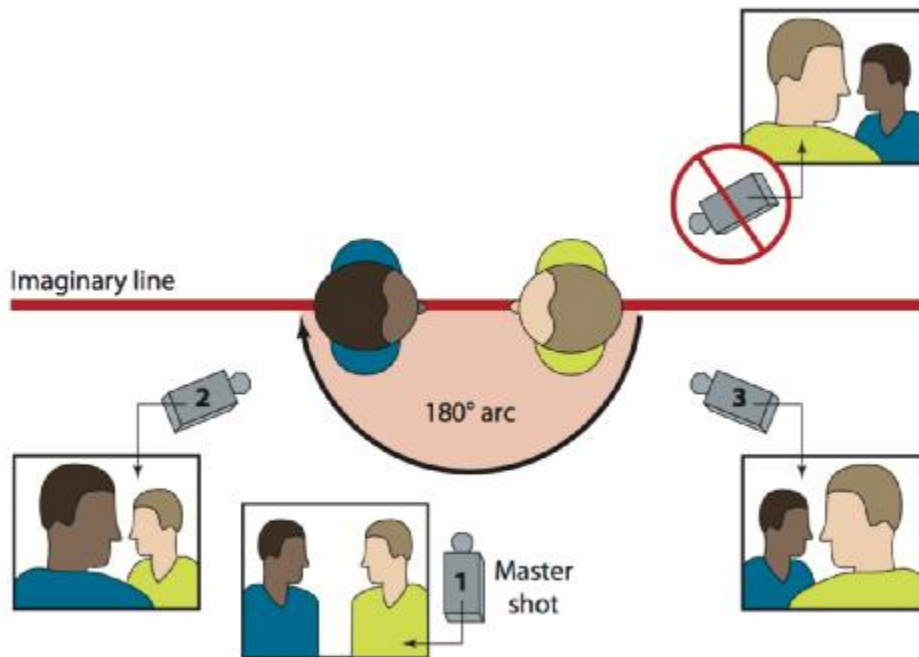
Αυτή η τεχνική βασίζεται στην αρχή της κάλυψης, που σημαίνει ότι μια σκηνή κινηματογραφείται με μία ποικιλία από μεμονωμένες λήψεις, που τρέχουν από το γενικό στο ειδικό (γενικό πλάνο / μεσαίο πλάνο / κοντινό πλάνο) και λαμβάνονται από διάφορες αποστάσεις και γωνίες. Με άλλα λόγια, όλες αυτές οι λήψεις αποτελούν την κινηματογραφία (cinematography) της σκηνής. Η τεχνική αυτή είναι, στην ουσία, μια στρατηγική που χρησιμοποιείται για τη σύνθεση ενός νοητού μοντάζ. Συνήθως, οι σκηνοθέτες ξεκινούν την κινηματογράφιση μιας σκηνής με μια μακρινή λήψη (γνωστή και ως master shot) που καλύπτει τους χαρακτήρες και τη δράση σε μια συνεχή λήψη. Στη συνέχεια, η τεχνική της κύριας σκηνής

προχωρά στην κάλυψη της σκηνής με οποιεσδήποτε πρόσθετες λήψεις (μεσαίες λήψεις, κοντινές λήψεις κλπ.). Ο μοντέρ μπορεί να χρειαστεί να δημιουργήσει την τελική σκηνή. Η κάλυψη της δράσης με αυτόν τον περιεκτικό τρόπο δίνει στον μοντέρ τα εργαλεία, καθώς και τη δημιουργική ελευθερία, να επιλέξει τους τύπους και τις γωνίες λήψης που απαιτούνται για να πει την ιστορία όσο το δυνατόν αποτελεσματικότερα.

Συνήθως, ένας μοντέρ ξεκινά μια σκηνή ή μια σεκάνς με το κύριο πλάνο (master shot) για να δηλώσει την τοποθεσία, την κατάσταση, τις χωρικές σχέσεις και ούτω καθεξής, και στη συνέχεια “τακτοποιεί” τις λήψεις, όπως το επιβάλλουν το δράμα και η δράση, ενώ τακτικά επιστρέφει στο μακρινό κύριο πλάνο (γενικό πλάνο) ώστε να υπενθυμίσει στους θεατές την τοποθεσία, τη δράση, και πώς οι χαρακτήρες τοποθετούνται σε αυτή.

Παρόλο που μερικοί από τους σημερινούς καθιερωμένους σκηνοθέτες είναι πολύ πιο πειραματικοί με τη συνέχεια και δεν συμμορφώνονται πάντοτε με τις συμβάσεις της τεχνικής της κύριας σκηνής, είναι καλό να σημειώσουμε ότι αυτή η τεχνική είναι κοινή σε ταινίες στις οποίες ο χώρος έχει πρωταρχικό χαρακτήρα.

5.2 ΣΥΣΤΗΜΑ 180 ΜΟΙΡΩΝ (ΚΑΝΟΝΑΣ 180 ΜΟΙΡΩΝ, ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΑΞΟΝΑ)



Εικόνα 5-1 Ο κανόνας των 180 μοιρών

Ένας από τους τρόπους με τους οποίους οι κινηματογραφιστές δίνουν στο κοινό μια σαφή αίσθηση του πού βρίσκονται οι άνθρωποι και τα πράγματα στο χώρο της ιστορίας είναι η τήρηση του κανόνα των 180 μοιρών. Αυτός ο βασικός κανόνας (σύστημα), ο οποίος εφαρμόζεται κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων ώστε ο μοντέρ να έχει εύχρηστο επεξεργάσιμο υλικό, υποστηρίζει ότι υπάρχει ένας άξονας δράσης που “τρέχει” κατά μήκος μιας φανταστικής οριζόντιας γραμμής σε μια δεδομένη ακολουθία (sequence). Αυτή η γραμμή διχοτομεί έναν φανταστικό κύκλο και η κάμερα πρέπει να παραμείνει στο μισό του κύκλου, σε περιοχή 180 μοιρών. Δεν μπορεί, δηλαδή, να διασχίσει τον άξονα δράσης.

Ο κανόνας των 180 μοιρών είναι χρήσιμος για σκηνές που περιλαμβάνουν συνομιλία, όταν οι δημιουργοί θέλουν να προβάλλουν πότε τον έναν συνομιλητή και πότε τον άλλον. Μια σκηνή από το πολιτικό θρίλερ του 1962 “The Manchurian Candidate” υποδεικνύει τον κανόνα και γιατί είναι αποτελεσματικός. Το πρώτο πλάνο, που ονομάζεται πλάνο καθιέρωσης (establishing shot) ή κύριο πλάνο (master shot), καθορίζει τις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων και των αντικειμένων στη δραματική σκηνή. Χωρίς να το σκεφτόμαστε συνειδητά, απορροφούμε το γεγονός ότι ο Major Marco βρίσκεται στα αριστερά, ενώ η Eugenie Rose Cheney είναι στα δεξιά και το παράθυρο της αμαξοστοιχίας είναι πίσω από αυτούς. Οι επόμενες λήψεις εναλλάσσονται μεταξύ των δύο χαρακτήρων καθώς συζητούν, ακολουθώντας μια σύμβαση γνωστή ως shot / reverse shot. Ο άξονας δράσης τραβιέται νοητά μεταξύ των δύο χαρακτήρων και η κάμερα παραμένει εντός του ημικυκλίου μπροστά από τον άξονα κατά τη λήψη του κύριου πλάνου και των μεμονωμένων κοντινών λήψεων. Επειδή η κάμερα δεν διασχίζει τον άξονα δράσης και, για παράδειγμα, δεν κινείται πίσω από την Eugenie, διατηρείται η χωρική συνέχεια.



Εικόνα 5-2 The Manchurian Candidate, Σκηνοθεσία: John Frankenheimer, Παραγωγή: M.C. Productions, 1962

Όταν παρακολουθούμε μια συζήτηση που ξεδιπλώνεται στην οθόνη, την οποία ο μοντέρ έχει επιλέξει να μας δείξει, κάθε της σημείο είναι σημαντικό. Στη σκηνή από το “The Manchurian Candidate” όχι μόνο βλέπουμε κάθε χαρακτήρα όταν αυτός ή αυτή μιλάει, αλλά λαμβάνουμε και την οπτική πληροφορία της αντίδρασης τους, ο μοντέρ, δηλαδή, μας δείχνει το πώς αποκρίνεται ο ακροατής. Από κοινού, αυτές οι λήψεις μας επιτρέπουν να παρακολουθήσουμε τη συζήτηση και να διακρίνουμε τις χροιά της (αυτό που λέγεται και πώς αυτό λαμβάνεται) ενώ παράλληλα καθιστά τη σκηνή περισσότερο ενδιαφέρουσα. Σε μία σκηνή συνομιλίας, δεν υπάρχει έντονη δράση, οπότε το μοντάζ είναι ικανό να καταστρέψει τη μονοτονία ενός στιγμιότυπου σε περιορισμένο χώρο.

Συνοψίζοντας, για την επίτευξη των στόχων της συνέχειας, το σύστημα των 180 μοιρών εξαρτάται από τρεις παράγοντες που δουλεύουν μαζί σε κάθε ένα πλάνο:

- 1) η δράση σε μια σκηνή πρέπει να κινηθεί κατά μήκος μιας υποθετικής γραμμής που διατηρεί τη δράση στη μία πλευρά ενός νοητού κύκλου,
- 2) η κάμερα πρέπει να τραβάει σταθερά στη μία πλευρά αυτού του κύκλου (ημικύκλιο 180 μοιρών),
- 3) όλοι οι συνεργάτες - ιδιαίτερα ο σκηνοθέτης, ο διευθυντής φωτογραφίας, ο μοντέρ και οι ηθοποιοί - πρέπει να κατανοήσουν και να τηρήσουν αυτό το σύστημα.

Το σύστημα των 180 μοιρών παραμένει μια σύμβαση (όχι κανόνας) που μπορεί να σπάσει εάν το επιθυμεί ο σκηνοθέτης. Μερικές φορές, για παράδειγμα, ο σκηνοθέτης μπορεί να θέλει να γυρίσει ένα πλάνο από την αντίστροφη γωνία λήψης (ένα πλάνο όπου η γωνία της λήψης είναι αντίθετη από αυτή του προηγούμενου) ή να τραβήξει μία κινούμενη λήψη, λιγότερο ζουμαρισμένη, για να συμπεριλάβει περισσότερους ανθρώπους ή δράσεις. Αλλά αν ο σκηνοθέτης ζητήσει, ουσιαστικά, να ξεπεραστεί η νοητή γραμμή του άξονα, η λήψη και η επεξεργασία, αυτού του πλάνου, πρέπει να γίνει προσεκτικά, ώστε να μην αποπροσανατολιστεί το κοινό.

5.3 CUTS

Εκτός από τον θεμελιώδη κανόνα των 180 μοιρών, χρησιμοποιούνται διάφορες τεχνικές επεξεργασίας για να διασφαλιστεί ότι οι γραφιστικές, χωρικές και χρονικές σχέσεις διατηρούνται από πλάνο σε πλάνο. Αυτές οι τεχνικές είναι τα γνωστά σε όλους Cuts, που ο μοντέρ καλείται να εφαρμόσει ανάλογα με τις αφηγηματικές και αισθητικές ανάγκες της ταινίας. Τα είδη των cuts που θα εξετάσουμε (με αρκετά παραδείγματα) είναι:

- The Standard
- Jump Cut
- Cutting on Action
- Cutaways
- Cross Cut
- Mach Cut
- L Cut
- J Cut

5.3.1 The Standard

Αυτό το “σκληρό” cut (hard cut) είναι ο βασικός τύπος κοψίματος κατά τη διάρκεια του μοντάζ. Αυτό το cut χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να μεταβούμε από ένα κλιπ σε ένα άλλο χωρίς κάποια ορατή μετάβαση (transition) ή όταν απλά μετά το τέλος ενός κλιπ τοποθετούμε την αρχή ενός άλλου. Αυτού του είδους το cut (συγκριτικά με όλα τα υπόλοιπα που θα να αναλύσουμε παρακάτω) μας δίνει την μικρότερη οπτική σημασία.

5.3.2 Jump Cut

Το Jump Cut είναι μία τεχνική που επιτρέπει στον μοντέρ να μεταπηδήσει προς τα εμπρός στο χρόνο. Βλέπουμε μια πρόωμη εκδοχή αυτής της τεχνικής στην ταινία “Battleship Potemkin” (του Sergei Eisenstein), όπου το θωρηκτό πυροδοτεί ένα κανόνι και παρακολουθούμε την καταστροφή που προκαλείται, μεταπηδώντας από τη μία οπτική γωνία στην άλλη.

Με αυτή την πολύ πρώιμη εκδοχή του Jump Cut, οι θεατές εισήχθησαν σε ένα νέο τρόπο μετάβασης στον χρόνο μέσα σε μία ταινία. Έχει προφανώς κερδίσει την αναγνώριση και είναι ένας από τα πλέον χρησιμοποιημένα cuts, μαζί με το Standard Cut.



Εικόνα 5-3 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei Eisenstein, Παραγωγή: Goskino & Mosfilm, 1925

5.3.3 Cutting On Action

Η τεχνική του cut δράσης είναι ένα τεράστιο συστατικό των ταινιών δράσης. Φυσικά, αυτό το cut μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για λιγότερο “εκρηκτικές” ταινίες. Η βασική ιδέα του Action Cut είναι ότι ο μοντέρ περνά από ένα πλάνο σε ένα άλλο κόβοντας πάνω στη δράση του κάθε πλάνου. Δηλαδή, αυτό το cut διασφαλίζει μία καλύτερη ροή στην ταινία, πράγμα που δε θα συνέβαινε εάν ο μοντέρ περίμενε και έκοβε σε κάποια παύση.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ταινία “The Matrix”, στην οποία σχεδόν κάθε μετάβαση γίνεται πάνω στη δράση. Επιτυγχάνεται έτσι μία πιο ομαλή μετάβαση και μία πιο τεταμένη σκηνή δράσης.



Εικόνα 5-4 The Matrix, Σκηνοθεσία: The Wachowski Brothers, Παραγωγή: Warner Bros, 1999

5.3.4 Cutaways

Τα Cutaways τραβούν την προσοχή των θεατών από τη δράση ή το βασικό θέμα. Χρησιμοποιούνται κυρίως ως μεταβατικά κομμάτια για να δώσουν στο κοινό μία άποψη για το τι συμβαίνει έξω από το περιβάλλον του κύριου χαρακτήρα. Επίσης βοηθούν τον μοντέρ, σε μεγάλο βαθμό, να δώσει έμφαση σε συγκεκριμένες λεπτομέρειες του Mise-en-scène.

Στην ταινία “The Quick and the Dead”, ο σκηνοθέτης της Sam Raimi αποφασίζει να κόψει μακριά από το όπλο που πυροδοτεί ο πρωταγωνιστής (δράση), διαλέγοντας να χρησιμοποιήσει ένα γενικό πλάνο σε συνδυασμό με κάποια πλάνα από τον περίγυρο του χαρακτήρα, πράγμα που βοηθά στη δραματική ένταση της σκηνής.



Εικόνα 5-5 The Quick and the Dead, Σκηνοθεσία: Sam Raimi, Παραγωγή: TriStar Pictures, 1999

5.3.5 Cross Cut

Το Cross Cut, επίσης γνωστό και ως parallel editing, χαρακτηρίζει το κόψιμο και τη σύνδεση δύο διαφορετικών σκηνών που συμβαίνουν ταυτόχρονα σε διαφορετικούς χώρους. Όταν γίνεται επιτυχημένα μπορούμε να αφηγηθούμε δύο ιστορίες ταυτόχρονα, ενώ οι διαφορετικές πληροφορίες που δίνονται στους θεατές βγάζουν απόλυτο νόημα. Χρησιμοποιώντας αυτό το είδος cut θα πρέπει να προσέχουμε τον τρόπο συναρμολόγησης των διαφορετικών δομών αφήγησης. Αν δε γίνει σωστά το μόνο που θα καταφέρουμε θα είναι να μπερδέψουμε το κοινό.

Τα τελευταία δέκα χρόνια, ίσως κανένας σκηνοθέτης δεν αγάπησε το cross-cut περισσότερο από τον Christopher Nolan. Έχει χρησιμοποιήσει αυτή την τεχνική σε τουλάχιστον δύο ταινίες του, και πάντα αποτελεσματικά, για να συνδέσει τις διαφορετικές αφηγηματικές γραμμές των ιστοριών σε κάθε ταινία. Στην ταινία “Inception”, ο Nolan χρησιμοποιεί την τεχνική cross-cut για να βοηθήσει το κοινό να συμβαδίσει με τα διάφορα επίπεδα της κατάστασης των ονείρων. Για παράδειγμα, στη γνωστή σκηνή της ταινίας, αυτή της καταδίωξης σε μηδενική βαρύτητα, παρακολουθούμε παράλληλα και τους πρωταγωνιστές να βρίσκονται σε ένα βαν σε ένα προηγούμενο επίπεδο ονείρου. Αν και πρόκειται για δύο τελείως διαφορετικές σκηνές, τόσο χρονικά όσο και χωρικά, τα σωστά Cross Cut που χρησιμοποιούνται είναι υπεύθυνα για τη σωστή και κατανοητή κατεύθυνση της ιστορίας.



Εικόνα 5-6 Inception, Σκηνοθεσία: Christopher Nolan, Παραγωγή: Warner Bros, 2010

5.3.6 Mutch Cut

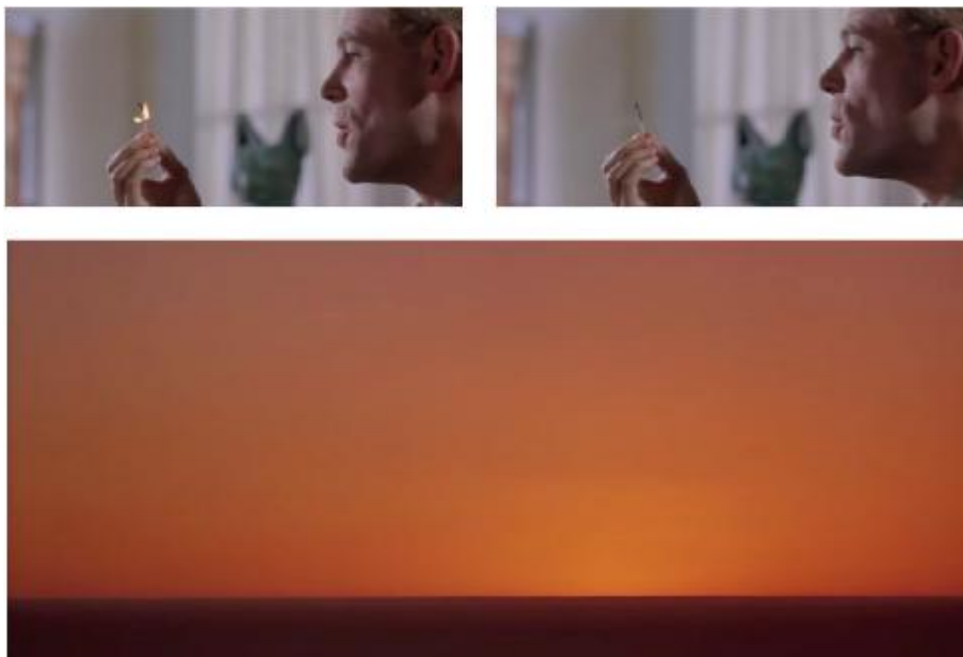
Το Mutch Cut είναι η τεχνική της αντιστοίχισης της κίνησης ή του χώρου δύο διαφορετικών “αντικειμένων”. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται εδώ και πολλά χρόνια. Αφορά την ανάγκη για συνέχιση της αφήγησης, αλλά με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει μία αδιάκοπη συνέχεια. Υπάρχουν δύο κλασικές ταινίες, που χρησιμοποιούν αυτό το cut εξαιρετικά καλά και μας δίνουν να καταλάβουμε τι ακριβώς σημαίνει η αντιστοιχία μεταξύ πλάνων.

Η πρώτη ταινία είναι το “2001: Space Odyssey” στην οποία ο σκηνοθέτης της Stanley Kubrick βρήκε έναν τρόπο να μεταβεί σε δευτερόλεπτα, χωρίς πρόβλημα συνέχειας, από τα πρώιμα στάδια της ζωής του ανθρώπου στην εξέλιξη του εκατοντάδες χρόνια μετά. Αυτό το πέτυχε δείχνοντας τον πρωτόγονο άνθρωπο να πετά ένα κόκαλο στον αέρα, το οποίο στη συνέχεια αντικατέστησε με την εικόνα ενός διαστημοπλοίου, που πορεύεται στο διάστημα. Αυτό το τέχνασμα ήταν εξαιρετικά αποτελεσματικό και επέτρεψε στο κοινό να μετακινηθεί εύκολα από τη μία σκηνή στην άλλη.



Εικόνα 5-7 2001: Space Odyssey, Σκηνοθεσία: Stanley Kubrick, Παραγωγή: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968

Το δεύτερο παράδειγμα προέρχεται από την ταινία Lawrence of Arabia. Αφού συστήνουν στο κοινό τον Lawrence, ο σκηνοθέτης David Lean και ο μοντέρ Ann V. Coates χρειάζονταν έναν τρόπο να μετακινηθούν από το χώρο των κυβερνητικών γραφείων στις ερήμους της Αραβίας. Σε αυτή την περίπτωση, χρησιμοποίησαν το άναμμα και το σβήσιμο ενός σπέρτου για να μας μετακινήσουν προς τα εμπρός στο χρόνο και στον ήλιο της ερήμου. Αυτό το Match Cut λειτουργεί επειδή έχουμε την κατάσβεση ενός φωτός και την άνοδο ενός άλλου. Και πάλι, αυτό διατηρεί τη ροή και το ρυθμό της αφήγησης χωρίς να αποπροσανατολίζει το κοινό.



Εικόνα 5-8 Lawrence of Arabia, Σκηνοθεσία: David Lean, Παραγωγή: Horizon Pictures, 1962

5.3.7 L Cut

Αυτή η τεχνική χρησιμοποιείται όχι μόνο από αφηγηματικούς κινηματογραφιστές, αλλά είναι επίσης η αγαπημένη πολλών σκηνοθετών ντοκιμαντέρ και εμπορικών διαφημίσεων. Αυτό που κάνει το L Cut είναι να ακούμε τον ήχο από το προηγούμενο πλάνο, παρόλο που έχουμε μετακινηθεί σε ένα άλλο. Έτσι, το κοινό βλέπει το κλιπ Β, αλλά εξακολουθεί να ακούει τον ήχο του κλιπ Α.



Εικόνα 5-9 L Cut

Ένα παράδειγμα L Cut έχουμε από την ταινία “Fight Club” του David Fincher, όπου ο Tyler (ο πρωταγωνιστής της ταινίας) απαγγέλλει τους κανόνες του κλαμπ, καθώς διάφοροι χαρακτήρες είναι έτοιμοι να πολεμήσουν. Αυτό που συμβαίνει εδώ είναι ότι οι θεατές ακούν αρχικά τη φωνή και έπειτα του παρέχονται οπτικές πληροφορίες για το περιβάλλον όπου βρίσκεται αυτή η φωνή. Αυτή η τεχνική, λοιπόν, μας βοηθά να διατηρήσουμε τη ροή της ταινίας, δίνοντας παράλληλα στους θεατές τις απαραίτητες χωρικές πληροφορίες.

5.3.8 J Cut

Το J Cut είναι ουσιαστικά το αντίθετο του L Cut. Εδώ ακούμε τον ήχο πριν δούμε το νέο πλάνο. Έτσι το κοινό βλέπει την εικόνα του κλιπ Α, αλλά ακούει τον ήχο του κλιπ Β. Όπως το L Cut, το J Cut επιτρέπει στο κοινό να λάβει περισσότερες οπτικές πληροφορίες για το περιβάλλον του χαρακτήρα πριν μεταβεί σε αυτόν.



Εικόνα 5-10 J Cut

5.4 TRANSITION

Όπως είπαμε, η μετάβαση από πλάνο σε πλάνο, στις περισσότερες ταινίες επιτυγχάνεται με τα Cuts. Αλλά οι κινηματογραφιστές μπορούν επίσης να ενώσουν και να μεταβούν σε πλάνα χρησιμοποιώντας τεχνικές που θα τους επιφέρουν ένα πιο κομψό και προσεγμένο αποτέλεσμα στη μεταφορά από έναν τόπο, έναν χρόνο ή έναν χαρακτήρα σε έναν άλλο.

Το σύνολο αυτών των τεχνικών ονομάζεται Transitions και οι βασικότερες είναι οι εξής:

- Fade In / Fade Out
- Dissolve
- Wipe
- Iris

5.4.1 Fade In / Fade Out

Το Fade In και το Fade Out είναι “μεταβατικές” τεχνικές, οι οποίες επιτρέπουν σε μία σκηνή να ανοίγει ή να κλείνει αργά. Στο Fade In, το πλάνο εμφανίζεται από μία μαύρη οθόνη (ή οποιοδήποτε άλλο χρώμα οθόνης) και η φωτεινότητα αυξάνεται σταδιακά. Αντίθετα, στο Fade Out, το πλάνο υπάρχει ώσπου η φωτεινότητα του μειώνεται σταδιακά, καταλήγοντας σε μαύρη οθόνη (ή οποιοδήποτε άλλο χρώμα οθόνης). Συνήθως αυτά τα transitions έχουν σκοπό να προκαλέσουν παύση ή αλλαγή στον χρόνο, στον τόπο και στη δράση.



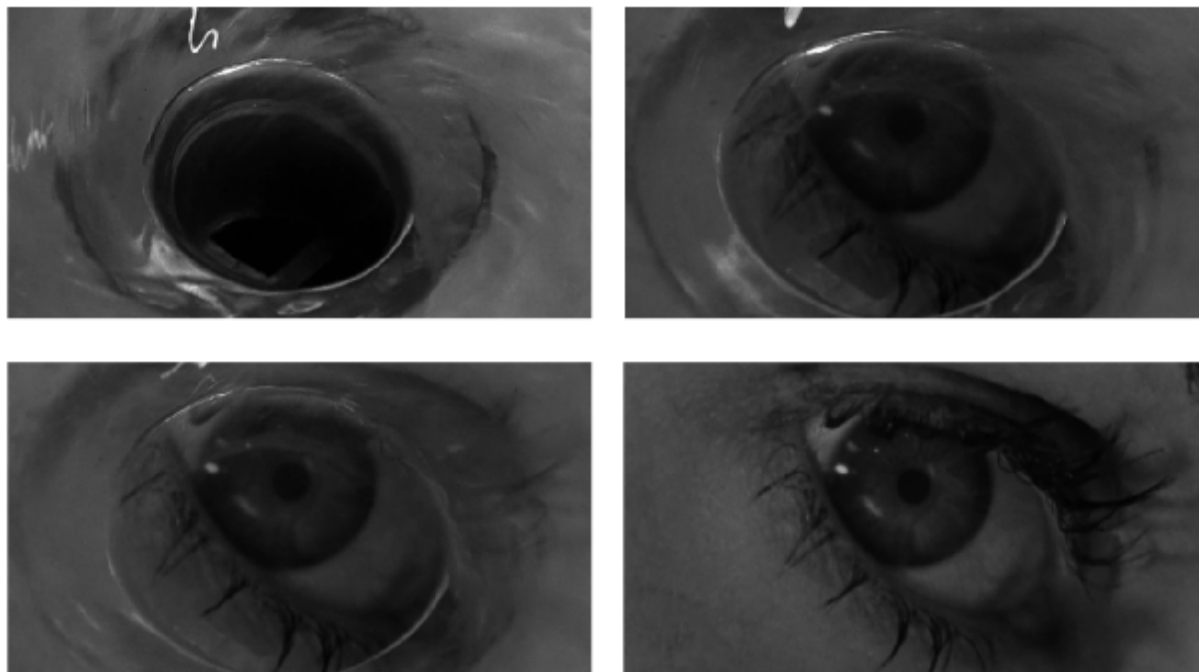
Εικόνα 5-11 Run Lola Run, Σκηνοθεσία: Tom Tykwer, Παραγωγή: X-Filme Creative Pool, 1998

5.4.2 Dissolve

Dissolve ονομάζεται η μεταβατική τεχνική κατά την οποία το πλάνο Β υπερκαλύπτει σταδιακά το πλάνο Α, μέχρι που το πλάνο Β εμφανίζεται στη οθόνη. Με το dissolve επιτυγχάνεται κομψά (όπως βέβαια και στα fades) το πέρασμα στον χρόνο και στον τόπο και επίσης υποδηλώνεται μία σχέση μεταξύ πλάνο Β και πλάνου Α.

Η διαφορά του με τα Fades είναι ότι η διαδικασία της μετάβασης συμβαίνει ταυτόχρονα στην οθόνη, ενώ στα Fades μία μαύρη οθόνη διαχωρίζει το πλάνο Α από το πλάνο Β.

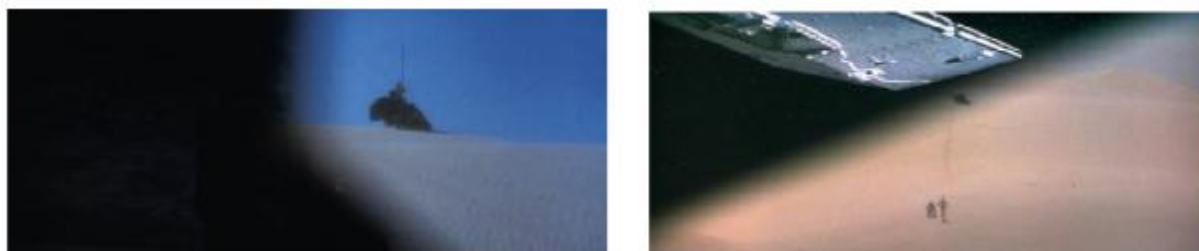
Ένα γρήγορο Dissolve μπορεί να υποδηλώνει ταχεία αλλαγή στον χρόνο ή μία δραματική αντίθεση μεταξύ δύο πλάνων.



Εικόνα 5-12 Psycho, Σκηνοθεσία: Alfred Hitchcock, Παραγωγή: Shamley Productions, 1960

5.4.3 Wipe

Το Wipe υποδηλώνει την αλλαγή χρόνου, τόπου και δράσης “παραμερίζοντας” το ένα πλάνο με το επόμενο. Το πλάνο B, δηλαδή, εισέρχεται στην οθόνη είτε οριζόντια (από δεξιά ή αριστερά), είτε κάθετα (από πάνω ή κάτω), είτε ακόμα και διαγώνια (απ’ όλες τις γωνίες της οθόνης) αντικαθιστώντας πλήρως το πλάνο A. Η τεχνική αυτή μπορεί να παραλληλιστεί με έναν υαλοκαθαριστήρα, που ανάλογα την ταχύτητα του, επιτυγχάνεται πιο δραματική μετάβαση μεταξύ των πλάνων.



Εικόνα 5-13 Star Wars, Σκηνοθεσία: George Lucas, Παραγωγή: Twentieth Century Fox Film, 1977

Αν και το transition αυτό, μας θυμίζει τα πρώτα στάδια κινηματογράφησης, πολλοί σκηνοθέτες συνεχίζουν να το επιλέγουν και να το χρησιμοποιούν.

5.4.4 Iris

Η τεχνική Iris εμφανίζεται στην οθόνη με δύο τρόπους:

- Το πλάνο ξεκινά από έναν μεγάλο κύκλο, ο οποίος κλείνει σταδιακά γύρω από το θέμα.
- Το πλάνο ξεκινά από έναν μικρό κύκλο, ο οποίος σταδιακά επεκτείνεται και καλύπτει την οθόνη.

Η προφανής λειτουργία του Iris είναι να στρέψει την προσοχή μας σε ένα συγκεκριμένο σημείο

στην οθόνη, υπογραμμίζοντας ουσιαστικά αυτό που βλέπουμε εκεί, δίνοντας έμφαση, με αυτό τον τρόπο στην μετάβαση που θα ακολουθήσει.



Εικόνα 5-14 Nosferatu, Σκηνοθεσία: F.W. Murnau, Παραγωγή: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal, 1922

6 ΟΙ ΘΕΜΕΛΙΩΤΕΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Η εμφάνιση του κινηματογράφου τοποθετείται χρονικά το 1895. Όταν δημιουργήθηκαν οι πρώτες κινούμενες εικόνες, το μοντάζ δεν υπήρχε. Η καινοτομία της προβολής μιας κινούμενης εικόνας ήταν τέτοια, που δεν ήταν απαραίτητο για μία ταινία να έχει κάποια ιστορία. Οι πρώτες ταινίες ήταν λιγότερο από ένα λεπτό σε μήκος και είχαν παρόμοιο ύφος με τις πρώτες ταινίες των αδελφών Lumière: “Workers Leaving the Lumière Factory” (1895) και “Arrival of a Train at the Station” (1895). Μια από τις πιο δημοφιλείς ταινίες στη Νέα Υόρκη ήταν το “The Kiss” (1896). Η επιτυχία του ενθάρρυνε περισσότερες ταινίες με παρόμοια φλέβα, όπως το “A Boxing Bout” (1896) και το “Skirt Dance” (1896). Αν και ο George Méliès, στη Γαλλία, άρχισε να δημιουργεί ταινίες πιο κοντά στη σφαίρα του φανταστικού, όπως η “Cinderella” (1899) and “A Trip to the Moon” (1902), όλες οι πρώτες ταινίες είχαν έναν κοινό τόπο δημιουργίας. Η επεξεργασία ήταν ανύπαρκτη ή στην καλύτερη περίπτωση ελάχιστη όπως στην περίπτωση του Méliès.

Αυτό που είναι αξιοσημείωτο γι' αυτή την περίοδο είναι ότι σε λιγότερο από τριάντα χρόνια αναπτύχθηκαν οι αρχές του μοντάζ. Ωστόσο, στα πρώτα χρόνια, η συνεχιζόμενη χρονική ροή, η διατήρηση των χωρικών κανόνων και η δημιουργία δραματικής έμφασης μέσω του μοντάζ δεν ήταν καν στόχοι. Οι κάμερες τοποθετούνταν χωρίς οι σκηνοθέτες να σκέφτονται με συγκεκριμένα κινηματογραφικά κριτήρια. Ο φωτισμός ήταν πλασματικός (δεν υπήρχε καμία δραματική πρόθεση), ακόμη και για εσωτερικές σκηνές. Στις πρώτες ταινίες των Auguste και Louis Lumière και Thomas Edison, η κάμερα κατέγραφε απλώς μια κοινωνική εκδήλωση, μια πράξη ή ένα περιστατικό. Πολλές από αυτές τις πρώτες ταινίες αποτελούνταν από μόνο ένα πλάνο.

Αν και οι ταινίες του Méliès, στη συνέχεια, μεγάλωσαν σε διάρκεια δεκατεσσάρων λεπτών, παρέμειναν μια σειρά από μονοπλάνα. Όλα τα πλάνα ενώνονταν το ένα μετά το άλλο. Η κάμερα ήταν ακίνητη και απείχε από τη δράση. Η φυσική διάρκεια των πλάνων δεν μεταβάλλονταν για να διαφοροποιηθεί το αποτέλεσμα. Η απόδοση του ερμηνευτικού νοήματος και όχι ο ρυθμός

ήταν η πρόθεση των πρώτων δημιουργών. Οι ταινίες επεξεργάζονταν στο βαθμό που αποτελούνταν από περισσότερα από ένα πλάνα, αλλά το “Ταξίδι στη Σελήνη” δεν είναι παρά μια σειρά διασκεδαστικών λήψεων, όπου όμως κάθε μία σκηνή υπήρχε για τον εαυτό της. Οι λήψεις λένε μια ιστορία, αλλά όχι με τον τρόπο που είμαστε συνηθισμένοι σήμερα. Μόνο με την κινηματογράφηση του Edwin S. Porter το μοντάζ άρχισε να αποκτά σκοπό.

6.1 EDWIN S. PORTER: Η ΑΡΧΗ ΤΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Το έτος, που έκανε τη διαφορά με το έργο του, ο Porter, ήταν το 1903. Εκείνο το έτος, άρχισε να χρησιμοποιεί μια οπτική συνέχεια που έκανε τις ταινίες του πιο δυναμικές. Ο Méliès είχε χρησιμοποιήσει τις καλύτερες συσκευές και μια παιχνιδιάρικη αίσθηση του φανταστικού για να κάνει τις ταινίες του πιο δυναμικές. Ο Porter, εντυπωσιασμένος από το μήκος και την ποιότητα του έργου του Méliès, ανακάλυψε ότι η οργάνωση των λήψεων στις ταινίες του θα μπορούσε να κάνει τις ιστορίες του να φαίνονται στην οθόνη πιο δυναμικές. Ανακάλυψε επίσης ότι το πλάνο ήταν το βασικό δομικό στοιχείο της ταινίας. Όπως υποδεικνύει ο Karel Reisz «ο Porter είχε αποδείξει πως ένα μόνο πλάνο, το οποίο καταγράφει ένα ατελές κομμάτι δράσης, είναι το δομικό συστατικό της φιλμικής κατασκευής. Έτσι καθιέρωσε τη βασική αρχή του μοντάζ».

Η ταινία του Porter "The Life of an American Fireman" (1903) αποτελείται από 20 πλάνα. Η ιστορία είναι απλή. Οι πυροσβέστες διασώζουν μια μητέρα και ένα παιδί από ένα φλεγόμενο κτίριο. Χρησιμοποιώντας το υλικό των ειδήσεων μίας πραγματικής φωτιάς, σε συνδυασμό με τους κατασκευασμένους εσωτερικούς χώρους, ο Porter σε μία ιστορία έξι λεπτών παρουσιάζει την οπτική των θυμάτων και τη διάσωσή τους.



Εικόνα 6-1 Life of an American Fireman, Σκηνοθεσία: Edwin S. Porter, Παραγωγή: Edison Manufacturing Company, 1903

Η διάσωση της μητέρας και του παιδιού παρουσιάζεται με τον ακόλουθο τρόπο: η μητέρα και η κόρη παγιδεύονται μέσα στο φλεγόμενο κτίριο. Έξω, οι πυροσβέστες αγωνίζονται για τη διάσωση τους. Οι εσωτερικές σκηνές εναλλάσσονται με τα εξωτερικά πλάνα των ειδήσεων. Αυτή η πλάνο - πλάνο αλλαγή του σκηνοικού (μέσα - έξω) έκανε την ιστορία της διάσωσης να έχει μεγαλύτερη δραματική δύναμη. Η αυξημένη ένταση από την παραπάνω εναλλαγή συμπληρώθηκε με το πλάνο ενός χεριού που τραβούσε το μοχλό ενός συναγερμού πυρκαγιάς.

Η προσθήκη πλάνων ειδήσεων έδωσε αίσθηση αυθεντικότητας στην ταινία. Επίσης υποδήλωνε ότι δύο πλάνα που γυρίστηκαν σε διαφορετικές τοποθεσίες, με πολύ διαφορετικούς αρχικούς στόχους, θα μπορούσαν, όταν ενωθούν μαζί, να σημαίνουν κάτι μεγαλύτερο από το άθροισμα των δύο μερών. Η εναλλαγή τους θα μπορούσε να δημιουργήσει μια νέα πραγματικότητα μεγαλύτερη από αυτή του καθενός.

Ο Porter δεν έδωσε προσοχή στο χρονικό μήκος των πλάνων, και όλα τα πλάνα, εκτός από αυτό του χεριού, είναι γενικά. Η κάμερα τοποθετήθηκε για να καταγράψει τη δράση του πλάνου και όχι για να τοποθετηθεί αφηγηματικά.

6.2 D. W. GRIFFITH: ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Ο D. W. Griffith είναι ο αναγνωρισμένος πατέρας του μοντάζ ταινιών με τη σύγχρονη έννοια. Η επιρροή του στις κατεξοχήν Χολιγουντιανές ταινίες και στις αντισυμβατικές Ρωσικές ταινίες ήταν άμεση. Η συνεισφορά του καλύπτει το πλήρες φάσμα της δραματικής κατασκευής: η ποικιλομορφία των πλάνων (μεταξύ των οποίων τα extreme γενικά και τα extreme κοντινά), η επιρροή του κάθε πλάνου ξεχωριστά, τα cutaway και το tracking shot, καθώς και το μοντάζ συνέχειας με έμφαση στο ρυθμό. Όλα αυτά αποδίδονται στον Griffith. Ο Porter μπορεί να εισήγαγε την έννοια της αφηγηματικής συνέχειας στο έργο του, αλλά Griffith επινόησε πως να κάνει την ταξινόμηση και εναλλαγή των πλάνων να έχουν πολύ μεγαλύτερη δραματική επίδραση.

Ξεκινώντας από την προσπάθειά του να μετακινήσει την κάμερα πιο κοντά στη δράση το 1908, ο Griffith πειραματιζόταν συνεχώς με το «κόψιμο» των σκηνών. Στην ταινία του “Greaser's Gauntlet” (1908), «έκοψε» από ένα γενικό πλάνο ενός άντρα δεμένου σε ένα δέντρο (μία γυναίκα τον σώζει από λιντσάρισμα) σε ένα μεσαίο πλάνο του άνδρα που ευχαριστεί τη γυναίκα. Μέσα από την αντιστοίχιση των δύο πλάνων, οι θεατές εισέρχονται στη σκηνή σε μια στιγμή έντονης συγκίνησης. Όχι μόνο αισθάνονται αυτό που «πρέπει» να αισθανθούν, αλλά ολόκληρος ο τόνος της σκηνής είναι πιο δυναμικός λόγω αυτής της περικοπής και το κοινό είναι πιο κοντά στη δράση που λαμβάνει χώρα στην οθόνη.

Το μεγαλύτερα επιτεύγματα του Griffith ακολούθησαν. Η ταινία “The Birth of a Nation” (1915) και αμέσως επόμενη του δημιουργού “Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages” (1916) είναι δύο επικές παραγωγές. Κάθε ταινία διαρκεί περισσότερο από δύο ώρες. Τα επιτεύγματα αυτών των δύο ταινιών είναι καλά τεκμηριωμένα, αλλά αξίζει να επαναλάβουμε κάποιες από τα χαρακτηριστικά που κάνουν τις ταινίες αυτές αξέχαστες στην ιστορία του μοντάζ.

Στην ταινία “The Birth of a Nation” αντικατοπτρίζονται όλες οι τεχνικές μοντάζ που ο Griffith είχε αναπτύξει στις μικρού μήκους ταινίες του. Πολλά έχουν γραφτεί για τις ακολουθίες σκηνών του, ιδίως για τη δολοφονία του Lincoln και την πορεία του Klan. Επίσης αξιοσημείωτες είναι οι σκηνές μάχης και οι προσωπικές σκηνές. Οι σκηνές των οικογενειών Cameron και Stoneman

από την αρχή της ταινίας είναι ζεστές και προσωπικές σε αντίθεση με τον επικό χαρακτήρα των σκηνών μάχης. Αυτά τα διαφορετικά στοιχεία καταφέρνουν να σχετίζονται μεταξύ τους αφηγηματικά ως αποτέλεσμα του μοντάζ του Griffith. Κατά τις προσωπικές σκηνές, για παράδειγμα, στην ταινία βλέπουμε δύο γάτες που μαλώνουν. Η μία γάτα είναι σκουρόχρωμη, ενώ η άλλη έχει ανοιχτό γκρι χρώμα. Ο τσακωμός τους προαναγγέλλει τη μεγαλύτερη μάχη που θα ακολουθήσει, μεταξύ των Yankees (των Μπλε) και των Confederates (των Γκρίζων). Το πλάνο είναι απλό, αλλά αυτού του είδους οι λεπτομέρειες συνδέουν αφηγηματικά τη μία σκηνή με την άλλη.



Εικόνα 6-2 The Birth of a Nation, Σκηνοθεσία: D.W. Griffith, Παραγωγή: David W. Griffith Corp., 1915

Στην ταινία “Intolerance”, ο Griffith έθεσε στον εαυτό του ένα ακόμη μεγαλύτερο αφηγηματικό ζήτημα. Στην ταινία, τέσσερις ιστορίες μισαλλοδοξίας συνυφαίνονται για να παρουσιάσουν μια ιστορική προοπτική. Η Βαβυλώνα του Βελσαζάρ, η Ιερουσαλήμ του Χριστού, η Γαλλία του Huguenot και η σύγχρονη Αμερική είναι τα σύμπαντα των τεσσάρων ιστοριών. Η μετάβαση μεταξύ των χρονικών περιόδων παρέρχεται από μια γυναίκα, που κουνά μια κούνια. Η μετάβαση υπονοεί το πέρασμα του χρόνου και τη σταθερότητά μέσα σε αυτόν. Η κούνια υποδηλώνει τη γέννηση και την ανάπτυξη ενός ατόμου. “Κόβοντας” πίσω στην κούνια μας θυμίζει ότι και οι τέσσερις ιστορίες αποτελούν μέρος της γενεαλογικής ιστορίας του είδους μας.



Εικόνα 6-3 Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages, Σκηνοθεσία: D.W. Griffith, Παραγωγή: Triangle Film Corporation, 1916

Οι αλλαγές χρόνου και χαρακτήρων αφθονούν. Κάθε ιστορία έχει τη δική της δραματική δομή που οδηγεί στη στιγμή της κρίσης, όταν η ανθρώπινη συμπεριφορά θα εξεταστεί και θα αμφισβητηθεί. Όλα τα εργαλεία του Griffith - οι κοντινές λήψεις, τα extreme γενικά πλάνα, η κινούμενη κάμερα - χρησιμοποιούνται μαζί δίνοντας ρυθμό. Η ταινία είναι εξαιρετικά φιλόδοξη και, ως επί το πλείστον, αποτελεσματική.

6.3 SERGEI EISENSTEIN: Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Παρόλο που όλοι οι σοβιετικοί σκηνοθέτες επηρεάστηκαν βαθιά από τον Griffith, ενδιαφέρονταν επίσης για το ρόλο των ταινιών τους στον επαναστατικό αγώνα. Ο ίδιος ο Λένιν είχε επικυρώσει τη σημασία του κινηματογράφου για την υποστήριξη της επανάστασης. Οι νεαροί Σοβιετικοί κινηματογραφιστές επέδειξαν ζήλο σχετικά με την επανάσταση αυτή. Ιδεαλιστές, ενεργητικοί και αφοσιωμένοι, αγωνίστηκαν για φιλικές λύσεις σε πολιτικά προβλήματα.

Ο Eisenstein ήταν ένας από τους σπουδαιότερους, αν όχι ο σπουδαιότερος, Ρώσος κινηματογραφιστής. Έγραψε εκτενώς για τη σημασία των ταινιών και τελικά δίδαξε μια ολόκληρη γενιά Ρώσων σκηνοθετών. Στις αρχές της δεκαετίας του 1920, όμως, ήταν ένας νέος, αφοσιωμένος σκηνοθέτης.



Εικόνα 6-4 Sergei Eisenstein (1898 – 1948)

Με προηγούμενη εμπειρία στο θέατρο και στη διακόσμηση, ο Eisenstein προσπάθησε να μεταφέρει τα μαθήματα του Griffith και τα μαθήματα του Karl Marx σε μια μοναδική εμπειρία για το κοινό. Ξεκινώντας από το *Strike* (1924), ο Eisenstein προσπάθησε να θεωρητικοποιήσει το μοντάζ ταινιών ως σύγκρουση εικόνων και ιδεών. Η αρχή της διαλεκτικής ήταν ιδιαίτερα κατάλληλη για θέματα που σχετίζονται με προ-επαναστατικά και επαναστατικά ζητήματα και γεγονότα. Οι απεργίες, η επανάσταση του 1905 και η επανάσταση του 1917 ήταν τα πρώτα αντικείμενα του Eisenstein.

Ο Eisenstein πέτυχε τόσο πολύ στον τομέα του μοντάζ και θεώρησε ότι θα ήταν πολύ χρήσιμο να παρουσιάσει πρώτα τη θεωρία του και στη συνέχεια την εξετάσει στην πράξη. Η θεωρία του μοντάζ έχει πέντε συνιστώσες: το μετρικό μοντάζ, το ρυθμικό μοντάζ, το τονικό μοντάζ, το υπερτονικό μοντάζ (μοντάζ των συσχετισμών), το διανοητικό μοντάζ.

6.3.1 Μετρικό Μοντάζ

Το μετρικό μοντάζ αναφέρεται στο μειωμένο μήκος των πλάνων και στη χρονική σχέση του ενός πλάνου με το άλλο. Η συντόμευση των λήψεων, μειώνει το χρόνο που το κοινό αντιλαμβάνεται τις πληροφορίες σε κάθε πλάνο. Αυτό αυξάνει την ένταση που προκύπτει από την κάθε σκηνή. Η χρήση των κοντινών, μικρών σε διάρκεια, πλάνων, δημιουργεί μια πιο έντονη ακολουθία σκηνών.



Εικόνα 6-5 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei M. Eisenstein, Παραγωγή: Goskino, 1925

6.3.2 Ρυθμικό Μοντάζ

Το ρυθμικό μοντάζ αναφέρεται στη συνέχεια που προκύπτει από το οπτικό μοτίβο μέσα στα πλάνα. Η συνέχεια που βασίζεται στην αντιστοίχιση της δράσης και στην κατεύθυνση της οθόνης είναι οι βάσεις του ρυθμικού μοντάζ. Αυτός ο τύπος μοντάζ έχει αξιοσημείωτα αποτελέσματα στην απεικόνιση των συγκρούσεων επειδή αντιτιθέμενες δυνάμεις μπορούν να παρουσιαστούν ως τμήματα του ίδιου πλαισίου. Για παράδειγμα, στην σκηνή των Σκαλιών της Οδησού στο Potemkin (1925), οι στρατιώτες βηματίζουν στο ένα τεταρτημόριο του πλαισίου, ακολουθούμενοι από ανθρώπους που προσπαθούν να ξεφύγουν από την αντίθετη πλευρά του πλαισίου.



Εικόνα 6-6 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei M. Eisenstein, Παραγωγή: Goskino, 1925

6.3.3 Τονικό Μοντάζ

Το τονικό μοντάζ αναφέρεται στις αποφάσεις που λαμβάνονται, ώστε να καθιερώσουν το συναισθηματικό χαρακτήρα μιας σκηνής, ο οποίος, όμως, μπορεί να αλλάξει κατά τη διάρκεια της. Ο τόνος ή η διάθεση χρησιμοποιούνται ως κατευθυντήριες γραμμές για την επεξήγηση του τονικού μοντάζ. Αυτό δεν διαφέρει από την άποψη του Ingmar Bergman ότι το μοντάζ είναι παρόμοιο με τη μουσική, πρόκειται, δηλαδή, για ένα παιχνίδι συναισθημάτων μεταξύ των διαφορετικών σκηνών. Τα συναισθήματα αλλάζουν, και έτσι αλλάζει και ο τόνος της σκηνής. Στην σκηνή των Σκαλοπατιών της Οδησού, ο θάνατος της νεαρής μητέρας στα σκαλοπάτια και οι ακόλουθες σκηνές της παιδικής κούνιας υπογραμμίζουν το βάθος της τραγωδίας της σφαγής.



Εικόνα 6-7 Battleship Potemkin, Σκηνοθεσία: Sergei M. Eisenstein, Παραγωγή: Goskino, 1925

6.3.4 Υπερτονικό Μοντάζ

Το υπερτονικό μοντάζ είναι η αλληλεπίδραση του μετρικού, ρυθμικού και τονικού μοντάζ. Αυτή η αλληλεπίδραση αναμιγνύει τον ρυθμό, τις ιδέες και τα συναισθήματα για να προκαλέσει το επιθυμητό αποτέλεσμα στο κοινό. Στην σκηνή των Σκαλοπατιών της Οδησού, το επιθυμητό αποτέλεσμα, στην παρακολούθηση της σφαγής των πολιτών, αναμένεται να είναι η οργή των θεατών. Τα πλάνα υπογραμμίζουν την κατάχρηση της υπερβολικής δύναμης του στρατού και την εκμετάλλευση της αδυναμίας των πολιτών, τονίζοντας έτσι το μήνυμα της σκηνής.

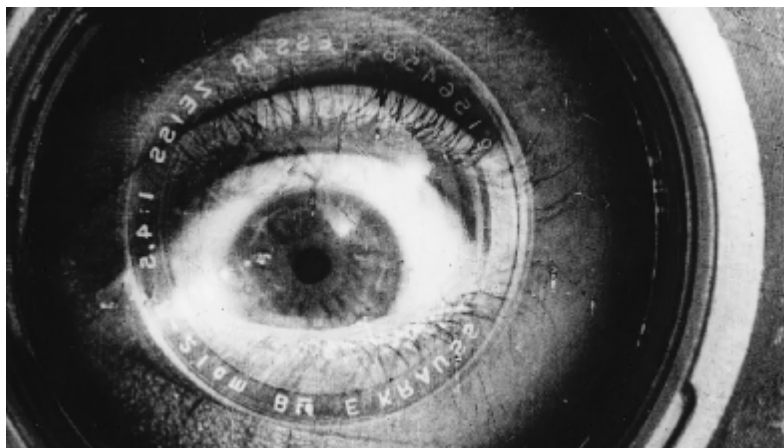
6.3.5 Διανοητικό Μοντάζ

Το διανοητικό μοντάζ αναφέρεται στην εισαγωγή ιδεών σε μια ιδιαίτερα φορτισμένη συναισθηματικά σκηνή. Ένα παράδειγμα διανοητικού μοντάζ συναντάμε σε μία σκηνή από τον Οκτώβριο (1928). Ο George Kerensky, ο αρχηγός των μενσεβίκων της πρώτης ρωσικής επανάστασης, ανεβαίνει τα σκαλιά τόσο γρήγορα, όσο γρήγορη ήταν και η ανέλιξή του στην εξουσία μετά την πτώση του Τσάρου. Ο Eisenstein κάνει με αυτό τον τρόπο ένα σχόλιο για τον Kerensky ως πολιτικό. Αυτό είναι ένα από τα πολλά παραδείγματα που παρατηρεί κανείς στο Οκτώβριο (1928).

6.4 DZIGA VERTOV: ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΤΟΥ ΠΡΑΛΙΣΜΟΥ

Εάν ο Eisenstein χρησιμοποίησε τη θεωρία του μοντάζ ώστε να αναμορφώσει την πραγματικότητα, για να υποκινήσει, με αυτό τον τρόπο, τον πληθυσμό να στηρίξει την επανάσταση, ο Dziga Vertov πίστευε ακράδαντα πως μόνο η κινηματογράφηση μιας τεκμηριωμένης αλήθειας θα μπορούσε να είναι αρκετά ικανή να επιφέρει την αληθινή επανάσταση.

Ο Vertov περιέγραψε τους στόχους του στην ταινία *The Man with a Movie Camera* (1929) ως εξής: "Η ταινία *The Man with a Movie Camera* (1929) αποτελεί ένα πείραμα στην κινηματογραφική μετάδοση των οπτικών φαινομένων χωρίς τη βοήθεια των μεσότιτλων (η ταινία δεν είχε μεσότιτλους), του σεναρίου (η ταινία γυρίστηκε χωρίς σενάριο), του θεάτρου (στην ταινία δεν έπαιξαν ηθοποιοί). Το *Kino-Eye* πρόκειται για το νέο πειραματικό έργο του Vertov, το οποίο αποσκοπούσε στη δημιουργία μιας πραγματικά διεθνούς κινηματογραφικής γλώσσας και στον ολοκληρωτικό διαχωρισμό του κινηματογράφου από το θέατρο και τη λογοτεχνία.



Εικόνα 6-8 *The Man with a Movie Camera*, Σκηνοθεσία: Dziga Vertov, Παραγωγή: VUFKU, 1929

Αν και στα γραπτά του ο Vertov φαίνεται δογματικός και αμετακίνητος, στις ταινίες του είναι ακριβώς το αντίθετο. Το μοντάζ του διακατέχεται από ένα παιγνιδιάρικο πνεύμα που υποδηλώνει ότι η κινηματογραφική παραγωγή μπορεί να είναι διασκεδαστική, αλλά ταυτόχρονα και προπαγανδιστική. Αυτή η αίσθηση της διασκέδασης τη συναντάμε εδώ σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό από όσο στα έργα του Eisenstein. Το έργο του Vertov είναι πιο πειραματικό και ελεύθερο από το έργο των συγχρόνων του. Αυτή η αίσθηση της ελευθερίας καθίσταται ιδιαίτερα

σημαντική για το έργο του Alexander Dovzhenko στην Ουκρανία και του Luis Buñuel στη Γαλλία.

Όσον αφορά το μοντάζ, ο Vertov ευθυγραμμίζει τη μυθοπλαστική φύση μιας πειραματικής ταινίας με τα ιστορικά γεγονότα ενός ντοκιμαντέρ. Μέσω των ιδεών του, ωστόσο, είναι πρόδρομος του cinema Verité, ένα κίνημα που περίμενε τα τεχνικά επιτεύγματα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου για να αναπτυχθεί.



Εικόνα 6-9 The Man with a Movie Camera, Σκηνοθεσία: Dziga Vertov, Παραγωγή: VUFKU, 1929

6.5 LUIS BUÑUEL: ΟΠΤΙΚΗ ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ

Ο σουρεαλισμός, ο εξπρεσιονισμός και η ψυχανάλυση ήταν πνευματικά ρεύματα που επηρέασαν όλες τις τέχνες στη δεκαετία του 1920. Στη Γερμανία, ο εξπρεσιονισμός ήταν ο πιο κυρίαρχος, αλλά μεταξύ της καλλιτεχνικής κοινότητας στο Παρίσι, ο σουρεαλισμός είχε ακόμα μεγαλύτερη επιρροή. Ο Salvador Dalí και ο Luis Buñuel, Ισπανοί καλλιτέχνες, γοητεύτηκαν ιδιαίτερα από τη δυνατότητα δημιουργίας υπερρεαλιστικών ταινιών. Όπως και ο Vertov στη Σοβιετική Ένωση, ο Buñuel και ο Dalí αντέδρασαν απέναντι στην κλασική αφήγηση του κινηματογράφου, στον τρόπο που λέγονταν οι ιστορίες και στο μοντάζ που εκπροσωπούσε ο Griffith. Όπως και ο Eisenstein, ο Buñuel έβλεπε το μοντάζ ως το μέσο δημιουργίας

συναισθημάτων. Η αντιπαραβολή μίας εικόνας μαζί με μία άλλη αποτελούσε μία ισχυρή δημιουργική και παραγωγική αρχή.

Η κινηματογραφική απόρροια των ιδεών αυτών ήταν η ταινία *Un Chien Andalou* (*An Andalusian Dog*) (1929). Ο Buñuel επιδίωκε ιδιαίτερα να κάνει μια ταινία χωρίς ξεκάθαρο νόημα, αποτελούμενη από περιστασιακά σοκ. Ξαφνικά, το μάτι μιας γυναίκας χαράσσεται, δύο γαϊδούρια είναι κλεισμένα σε δύο πιάνα, ένα χέρι γεννά μυρμήγκια ή χαϊδεύει έναν γυναικείο ώμο.



Εικόνα 6-10 *Un Chien Andalou*, Σκηνοθεσία: Luis Buñuel, Παραγωγή: Luis Buñuel, Pierre Braunberger, 1929

Το γεγονός ότι η ταινία έγινε τόσο διάσημη είναι αποτέλεσμα αυτού ακριβώς που αντιπροσωπεύει: ένα σατιρικό σύνολο αφνίδιων γεγονότων, που προορίζονταν να μιλήσουν με το ασυνείδητο του κόσμου. Η σημασία της ταινίας είναι ότι αντιπροσωπεύει την ιδέα της ασυνέχειας και του ασυγχρόνιστου. Βασίζεται στην οπτική ασυνέχεια (*jump cuts*) και όχι στους κλασικούς κανόνες του μοντάζ συνέχειας. Ο Buñuel, υπονομεύοντας τις αφηγηματικές προσδοκίες, δημιουργεί ουσιαστικά μια μη γραμμική πλοκή. Ο χαρακτήρας μπορεί να αντικατασταθεί από ένα νέο χαρακτήρα ή από έναν νέο στόχο για τον παλιό χαρακτήρα. Αυτή η μη γραμμικότητα μπορεί να είναι απογοητευτική για τον θεατή, αλλά μπορεί επίσης να ανοίξει μια νέα σειρά επιλογών και να χαρίσει πρωτόγνωρες εμπειρίες για το κοινό.

7 ΟΙ ΑΝΑΜΟΡΦΩΤΕΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Το έτος 1950 είναι το κατάλληλο χρονικό σημείο για να οριοθετήσουμε μια σειρά αλλαγών στην ιστορία του κινηματογράφου, μεταξύ των οποίων και ενός μεγάλου κινήματος με σκοπό την αλλαγή του τρόπου κινηματογράφησης. Αυτό γίνεται πιο εμφανές από την αύξηση του ενδιαφέροντος για το σινεμά σε διεθνές επίπεδο. Ακριβώς όπως το Hollywood πειραματίστηκε με την ευρεία οθόνη (wide screen) κατά την περίοδο αυτή, μια ομάδα Βρετανών κινηματογραφιστών αμφισβήτησε την αξία του ντοκιμαντέρ, μια ομάδα Γάλλων συγγραφέων, που έγιναν σκηνοθέτες, πρότειναν ότι η ταινία είναι του δημιουργού της και του επιτρέπει να εκφράζει το προσωπικό του στυλ, χωρίς να λαμβάνει υπόψιν του τις βιομηχανικές συμβάσεις. Οι Ιταλοί κινηματογραφιστές απλοποίησαν τις αφηγήσεις και τα στυλ ταινιών για να πολιτικοποιήσουν μια λαϊκή μορφή τέχνης. Όλες οι αναζητούμενες εναλλακτικές λύσεις για τη διαμόρφωση ενός κλασσικού στυλ.

Το κλασσικό στυλ αντιπροσωπεύεται καλύτερα από τους δημοφιλείς κινηματογραφιστές του Hollywood όπως ο William Wyler, ο οποίος σκηνοθέτησε την ταινία "The Best Years of Our Lives" το 1946. Η ταινία έχει μια ισχυρή αφήγηση, και η αντίληψη του Wyler για το στυλ, συμπεριλαμβανομένου του μοντάζ, ήταν αριστοτεχνική, αλλά συμβατική. Υπήρχαν και άλλοι πιο δεξιότεχνες στυλίστες κινηματογραφιστές, όπως ο Orson Welles στην ταινία "The Lady from Shanghai" (1948), αλλά η κοινοτυπία των μοτίβων που ακολουθούσαν ήταν ισχυρή και διάχυτη και ασχολούνταν με πιο συμβατικές ιστορίες.

Μέχρι το 1950, οι σύμμαχοι είχαν κερδίσει τον πόλεμο και, όπως η νίκη είχε φέρει την επιβεβαίωση των αξιών και του τρόπου ζωής στις Ηνωμένες Πολιτείες, ο πόλεμος και το τέλος του έφεραν μια βαθιά επιθυμία για αλλαγή στην Ευρώπη που διασπάστηκε από τον πόλεμο. Πουθενά δεν εκφράστηκε αυτή η ώθηση πιο γρήγορα απ' ό, τι στις ευρωπαϊκές ταινίες. Το νεορεαλιστικό κίνημα στην Ιταλία και το Νέο Κύμα στη Γαλλία ήταν κινήματα αφιερωμένα στην αλλαγή του τρόπου κινηματογράφησης.

Αυτό δεν σημαίνει ότι οι νέες ταινίες δεν είχαν επιρροή από τις ταινίες πριν από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Η συνεισφορά των Eisenstein, Pudovkin και Vertov από τη Σοβιετική Ένωση, των F. W. Murnau και Fritz Lang από τη Γερμανία, και των Abel Gance και Jean Renoir από τη Γαλλία ήταν σημαντική για την εξέλιξη της έβδομης τέχνης. Ωστόσο, η πρωτοκαθεδρία του Hollywood και των διαφόρων εθνικών κινηματογράφων ήταν τέτοια που μόνο ταινίες με νέο και ενδιαφέρον στυλ θα προκαλούσαν το status quo. Αυτές οι προκλήσεις, όταν ήρθαν, είχαν τόσο εξερεθιστικό και καινοτόμο χαρακτήρα, και το μοντάζ ήταν ένας από τους βασικούς παράγοντες που τις έκανε επιτυχημένες. Νέες ιδέες για το τι συνιστά την αφηγηματική συνέχεια, νέες ιδέες για το δραματικό χρόνο, και ένας νέος ορισμός του πραγματικού χρόνου και της σχέσης του με τον χρόνο ταινίας. Όλα αυτά προέρχονταν κυρίως από τις διεθνείς κινηματογραφικές προόδους που χρονολογούνται από το 1950.

7.1 ΤΟ ΝΕΟ ΚΥΜΑ: JUMP CUTS ΚΑΙ ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ

Το νέο κύμα (Nouvelle Vogue) ξεκίνησε το 1959 με τις διαδοχικές κυκλοφορίες του "The 400 Blows" του François Truffaut και του "Breathless" του Jean-Luc Godard, αλλά στην πραγματικότητα οι σπόροι του είχαν αναπτυχθεί δέκα χρόνια νωρίτερα στη συγγραφή (κριτική ταινιών) των Alexandre Astruc και André Bazin και στον κινηματογράφο του Henri Langlois στο Cinémathèque στο Παρίσι. Η γραφή για την ταινία ήταν τόσο εκπολιτιστική όσο και θεωρητική, αλλά η προβολή της ίδιας της ταινίας ήταν παγκόσμια, αγκαλιάζοντας την ταινία ως μέρος του λαϊκού πολιτισμού καθώς και ως ένα καλλιτεχνικό επίτευγμα. Αυτό που αναπτύχθηκε στο Παρίσι κατά την μεταπολεμική περίοδο ήταν μια κινηματογραφική κουλτούρα στην οποία

οι κριτικοί κινηματογράφου και οι λάτρεις της ταινίας κινούνταν προς το να γίνουν οι ίδιοι οι δημιουργοί κινηματογραφικών ταινιών. Ο Godard, ο Eric Rohmer, ο Claude Chabrol, ο Alain Resnais και ο Jacques Rivette ήταν όλα τα βασικά πρόσωπα και ο Truffaut έγραψε το σημαντικό άρθρο "Les Politiques des Auteurs", το οποίο αναγγέλλει τον σκηνοθέτη ως το βασικό δημιουργικό πρόσωπο στην παραγωγή μιας ταινίας .

Αυτοί οι κριτικοί και μελλοντικοί σκηνοθέτες έγραψαν για τους Hitchcock, Howard Hawks, Samuel Fuller, Anthony Mann και Nicholas Ray - όλοι τους κινηματογραφιστές του Hollywood. Αν και θαύμαζαν τον Renoir, ο Truffaut και οι νεαροί συνάδελφοί του ήταν επικριτικοί ως προς τον γαλλικό κινηματογράφο. Επανεκρίναν τον Claude Autant-Lara και τον Rene Clement, υποστηρίζοντας ότι ήταν υπερβολικά λογικοί στις ιστορίες τους και δεν ήταν αρκετά περιγραφικοί στο ύφος τους. Αυτό που πρότειναν στο δικό τους έργο ήταν ένα προσωπικό στυλ συνδυασμένο με προσωπικές ιστορίες. Αυτά έγιναν τα χαρακτηριστικά του Νέου Κύματος.

Στην πρώτη του ταινία, το "The 400 Blows", ο Truffaut θέλησε να σεβαστεί την ιδέα του Bazin, ότι, δηλαδή, η κίνηση της κάμερας δεν κομματιάζει μία σκηνή, αλλά είναι η ουσία της ανακάλυψης και η πηγή της τέχνης στην ταινία. Το άνοιγμα και το κλείσιμο της ταινίας γίνονται και τα δύο μια σειρά κινούμενων πλάνων. Στην έναρξη βλέπουμε το Παρίσι, τον Πύργο του Άιφελ και αργότερα τον κύριο χαρακτήρα που ξεφεύγει από το κέντρο κράτησης των ανηλίκων. Ο συγχρονισμένος ήχος που καταγράφεται σε κάθε μία τοποθεσία δίνει στην ταινία μια αληθοφάνεια, που προκαλεί την οικειότητα. Ήταν η φύση της ιστορίας, όμως, που έδωσε στον Truffaut την ευκαιρία να κάνει μια προσωπική δήλωση. Το "400 Blows" είναι η ιστορία του Antoine Doinel, ενός νεαρού αγοριού που αναζητά μια παιδική ηλικία που δεν είχε ποτέ. Το επαναστατικό παιδί δεν μπορεί να μείνει μακριά από τα προβλήματα τόσο στο σπίτι, όσο και στο σχολείο. Ο ενήλικος κόσμος είναι πολύ απασχολημένος με τον Antoine και οι συγκρούσεις του στο σπίτι και στο σχολείο τον οδηγούν να απορρίψει την εξουσία και τους γονείς του. Η ιστορία μπορεί να ακούγεται σαν μια τραγωδία που αναπόφευκτα θα οδηγήσει σε κακό τέλος, αλλά δεν είναι. Ο Antoine καταλήγει σε κέντρο κράτησης ανηλίκων, αλλά όταν τρέχει μακριά, είναι τόσο επαναστατικός όσο και όλες οι άλλες ενέργειές του. Ο Truffaut έδειξε τη ζωή ενός ελεύθερου πνεύματος και πρότεινε ότι ο προκλητικός τρόπος ζωής δεν είναι μόνο ηθικός, αλλά είναι επίσης απαραίτητος για την αποφυγή της τραγωδίας. Η ταινία είναι ένα αφιέρωμα στο πνεύμα και την ελπίδα να είμαστε νέοι, ένα εντελώς κατάλληλο θέμα για την πρώτη ταινία του Νέου Κύματος.

Πώς τα στιλιστικά ισοδύναμα της προσωπικής ιστορίας μεταφράζονται σε επιλογές μοντάζ; Όπως ήδη αναφέρθηκε, η κινούμενη κινηματογραφική μηχανή χρησιμοποιήθηκε για να αποφευχθεί η επεξεργασία. Επιπλέον, τα jump cuts χρησιμοποιήθηκαν αμφισβητήσουν το μοντάζ συνέχειας και ό, τι υπονοούσε.

Τα jump cuts δεν είναι τίποτα περισσότερο από την ένωση δύο μη συνεχόμενων πλάνων. Αν τα δύο πλάνα αλλάζουν (χωρική) κατεύθυνση, εστιάζουν σε μια απροσδόκητη ενέργεια ή απλά δεν δείχνουν τη δράση σε ένα στιγμιότυπο, που προετοιμάζει τον θεατή για το περιεχόμενο του επόμενου πλάνου, το αποτέλεσμα του jump cut επιτυγχάνει την ασυνέχεια . Όχι μόνο το jump cut υπενθυμίζει στους θεατές ότι παρακολουθούν μια ταινία, μπορεί επίσης να είναι αταίριαστο και ενοχλητικό. Αυτό το αποτέλεσμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποδηλώσει αστάθεια ή έλλειψη σπουδαιότητας. Και στις δύο περιπτώσεις, το jump cut απαιτεί από τον θεατή να διευρύνει τη ζώνη αποδοχής του, ώστε να εισέλθει στον χρόνο που παρουσιάζεται στην οθόνη και να αποκτήσει την αίσθηση του δραματικού χρόνου που απεικονίζεται. Το jump cut ζητά από τους θεατές να ανεχτούν και να αποδεχτούν ότι βλέπουν μια ταινία και προσωρινά να πιστέψουν μόνο όσα παρουσιάζονται σε αυτή. Αυτή η "αναστάτωση" μπορεί να βοηθήσει την

ταινία ή να την βλάψει. Κατά το παρελθόν, υπήρχε η άποψη, ότι τα jump cut, θα κατέστρεφαν την κινηματογραφική εμπειρία. Με την εμφάνιση του Νέου Κύματος, τα jump cut έγιναν απλά ένα ακόμα εργαλείο μοντάζ που σταδιακά έγινε δεκτό από τους θεατές, οι οποίοι δέχτηκαν την ιδέα ότι η ασυνέχεια μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να απεικονίσει μια λιγότερο σταθερή άποψη της κοινωνίας ή της προσωπικότητας ή ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως προειδοποίηση. Προειδοποιεί τους θεατές ότι παρακολουθούν μια ταινία και τους κάνει να προσέχουν να μη χειραγωγούνται. Τα jump cut εισήχθησαν στην κινηματογράφιση από τις ταινίες του Νέου Κύματος.

Δύο σκηνές από την ταινία "The 400 Blows" ξεχωρίζουν για τη χρήση των jump cut, αν και τα συναντάμε γενικότερα σε όλο το φιλμ. Στη διάσημη συνέντευξη με τον ψυχολόγο στο κέντρο κράτησης, βλέπουμε μόνο τον Antoine Doinel. Αυτός απαντά σε μια σειρά ερωτήσεων, αλλά δεν ακούμε ούτε τις ερωτήσεις ούτε βλέπουμε τον ερωτώμενο. Παρουσιάζοντας τη συνέντευξη με αυτό τον τρόπο, ο Truffaut υποδήλωνε τη βασική ειλικρίνεια του Antoine και πόσο μακριά είναι ο ενήλικος κόσμος από αυτόν. Επειδή ουσιαστικά βλέπουμε αυτό που βλέπει ο και Antoine, γίνεται ξεκάθαρο ότι δεν βλέπει τον ψυχολόγο, πράγμα που είναι πολύ σημαντικό για τη δημιουργία του εσωτερικού κόσμου του Antoine.

Στο τέλος της ταινίας, ο Antoine δραπετεύει από το κέντρο κράτησης. Φτάνει στην παραλία και δεν έχει πλέον χώρο για να τρέξει. Υπάρχει εκεί ένα jump cut καθώς ο Antoine στέκεται στην άκρη του νερού. Η ταινία μεταπηδά από ένα γενικό πλάνο σε ένα ελαφρώς πιο κοντινό και στη συνέχεια και πάλι σε ένα μεσαίο πλάνο. Στο τέλος της ταινίας, ο Antoine δραπετεύει από το κέντρο κράτησης. Φτάνει στην παραλία και δεν έχει πλέον χώρο για να τρέξει. Υπάρχει εκεί ένα jump cut καθώς ο Antoine στέκεται στην άκρη του νερού. Η ταινία μεταπηδά από ένα γενικό πλάνο σε ένα ελαφρώς πιο κοντινό και στη συνέχεια και πάλι σε ένα μεσαίο πλάνο. Τέλος, παγώνει η εικόνα σε ένα κοντινό πλάνο του Antoine. Σε αυτή τη σειρά των τεσσάρων πλάνων, ο Truffaut παγιδεύει τον χαρακτήρα, και καθώς πλησιάζει πιο κοντά, τον παγώνει και τον παγιδεύει περισσότερο. Πού μπορεί να πάει ο Antoine; Με τον κλείσιμο της ταινίας με αυτό τον τρόπο, ο Truffaut παγιδεύει τον χαρακτήρα και μας παγιδεύει με τον χαρακτήρα. Το τέλος είναι τόσο μια πρόκληση όσο και μια πρόσκληση με τον πιο άμεσο τρόπο. Τα jump cut τραβάει την προσοχή πάνω του, αλλά βοηθά επίσης τον Truffaut να εξασφαλίσει την προσοχή μας σε αυτή την κρίσιμη στιγμή.



Εικόνα 7-1 The 400 Blows, Σκηνοθεσία: François Truffaut, Παραγωγή: Les Films du Carrosse, 1959

Ο Truffaut χρησιμοποίησε τα jump cuts ακόμα πιο δυναμικά στην ταινία "Jules et Jim" (1961), μία ιστορία για δύο ερωτευμένους φίλους με την ίδια γυναίκα. Όποτε ήταν δυνατόν, ο Truffaut έδειχνε και τους τρεις πρωταγωνιστές μαζί στο ίδιο κάδρο, αλλά για να επικοινωνήσει το πόσο οι δύο άντρες χτυπήθηκαν από έρωτα για την Catherine κατά την πρώτη συνάντησή τους, ο Truffaut χρησιμοποίησε μια σειρά από jump cuts που δείχνουν την Catherine σε κοντινό πλάνο, σε ανφάζ και σε προφίλ, εστιάζοντας έτσι στα χαρακτηριστικά της. Αυτή η σύντομη ακολουθία απεικονίζει τον ξαφνικό έρωτα που προκάλεσε η Catherine στον Jules και τον Jim.



Εικόνα 7-2 Jules and Jim, Σκηνοθεσία: François Truffaut, Παραγωγή: Les Films du Carrosse, 1962

Αν και τα jump cut χρησιμοποιήθηκαν για να παρουσιάσουν την άποψη της κοινωνίας ή την άποψη ενός ατόμου, δεν παύουν να είναι ένα ισχυρό εργαλείο που προσελκύει άμεσα την προσοχή του θεατή. Τα jump cut, ίσως κάποιες φορές και ασυνείδητα, ήταν ένα σημαντικό εργαλείο των κινηματογραφιστών του Νέου Κύματος. Ήταν ένα σύμβολο του ελεύθερου πνεύματος που ήταν διάχυτο στις «νέες» ταινίες, πράγμα που μαρτυρούσε το ύφος και το θέμα τους. Έτσι οι ταινίες ήταν, κατά κάποιο τρόπο, πιο προσωπικές από ποτέ. Ενέπνευσε μια ολόκληρη γενιά κινηματογραφιστών και ίσως ήταν η πιο μεγάλη συμβολή του Νέου Κύματος.

7.2 JEAN-LUC GODARD: ΣΚΟΠΟΣ Η ΑΝΑΡΧΙΑ

Ίσως κανένας κινηματογραφιστής του Νέου Κύματος δεν δημιούργησε περισσότερες αντιπαραθέσεις ή ήταν πιο καινοτόμος από τον Jean-Luc Godard. Παρά το γεγονός ότι υποστήριζε τον διαχωρισμό των ταινιών σε είδη, εισήγαγε τις προσωπικές του προτεραιότητες στις ταινίες του. Με την πάροδο του χρόνου, αυτές οι προτεραιότητες ήταν ολοένα και πιο πολιτικές. Όσον αφορά στο στυλ, ο Godard διαφωνούσε με τον χειραγωγείτο χαρακτήρα της αυστηρής αφηγηματικής δομής και έτσι η κάμερα και το μοντάζ τον βοήθησαν να εκφράσει καλύτερα τους δικούς του αφηγηματικούς στόχους. Κατά τη διάρκεια της καριέρας του, ο Godard υιοθέτησε ολοένα και περισσότερες αντιθέσεις. Εάν το μοντάζ συνέχισα υποστήριζε μία «καθωσπρέπει» αφήγηση, τότε τα jump cut θα μπορούσαν να υπονομεύσουν σκόπιμα αυτό το είδος της αφήγησης. Εάν ο ήχος θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να προκαλέσει συναισθήματα σύμφωνα με την οπτική δράση στην ταινία, ο Godard θα έδειχνε μία γυναίκα να μιλάει για μια αποπλάνηση, αλλά τα πλάνα του θα ήταν μεσαία ή γενικά, με το πρόσωπο της

γυναίκας εντελώς στη σκιά. Στη σκιά, δεν μπορούμε να συσχετιστούμε με αυτό που ακούγεται και απορρίπτεται έτσι η ιδέα της χειραγώγησης μέσω του ήχου και της εικόνας. Σπάνια έχει καταβληθεί τόση προσπάθεια για την συναισθηματική αποκοπή του κοινού! Με αυτόν τον τρόπο, ο Godard έθεσε μια σειρά ερωτημάτων σχετικά με την κινηματογραφική παραγωγή και την κοινωνία.

Ίσως η ώθηση του Godard προς την αντικειμενικότητα και την αναρχία μπορεί καλύτερα να εξεταστεί υπό το φως του "Weekend" (1967), της τελευταίας του ταινίας, που υποτίθεται ότι έχει αφηγηματική δομή. Το "Weekend" είναι η ιστορία ενός παριζιάνικου ζευγαριού που φαίνεται να είναι τρομερά δυστυχισμένο. Για να σώσουν τον γάμο τους, ταξιδεύουν νότια, στη μητέρα της γυναίκας, για να δανειστούν χρήματα και να κάνουν διακοπές. Αυτό το ταξίδι είναι σαν μια οδύσσεια. Ο δρόμος προς τα νότια είναι γεμάτος από αυτοκίνητα που έχουν συντριβεί και αυτή είναι μόνο η αρχή ενός ταξιδιού από έναν ανεπιθύμητο πολιτισμό σε μια αναπόφευκτη κατάρρευση, που οδηγεί κυριολεκτικά στον κανιβαλισμό. Ο γάμος δεν διαρκεί μέχρι το τέλος του ταξιδιού και ο σύζυγος καταλήγει ως δείπνο.



Εικόνα 7-3 Weekend, Σκηνοθεσία: Jean-Luc Godard, Παραγωγή: Les Films du Carrosse, 1967

Πώς μπορεί κανείς να αναπτύξει ένα στυλ που μας προετοιμάζει για αυτή τη σειρά γεγονότων; Σε όλες τις περιπτώσεις, η ανατροπή του στυλ είναι το κλειδί. Ένας καυγός στο χώρο στάθμευσης του διαμερίσματος καταλήγει στον πλήρη παραλογισμό. Το αυτοκινητιστικό δυστύχημα, αντί να μας εμπλέκει στη φρίκη του, καθίσταται ουδέτερο από μια αργή, αντικειμενική τροχιά κάμερας. Στην πραγματικότητα, μόλις η κινηματογραφική μηχανή παρατηρήσει το μεγάλο μήκος αυτοκινητιστικό, αρχίζει να επιστρέφει στη σύγκρουση του ζευγαριού και πάλι πίσω στο ατύχημα, εμπρός και πίσω. Όταν μια πόλη υπόκειται σε πολιτική προπαγάνδα, οι προπαγανδιστές παίρνουν τον ρόλο των ηγετών. Αργότερα, σε ένα πιο αγροτικό περιβάλλον, το ζευγάρι συναντά έναν πνευματικό, που μπορεί να είναι είτε τρελός είτε απλά να έχει βαρεθεί με τη σύγχρονη ζωή. Διαβάζει δυνατά αποσπάσματα από τον Denis Diderot. Τελικά, όταν η επανάσταση είναι η μόνη εναλλακτική λύση, η σύζυγος σκοτώνει και τρώει τον

σύζυγο με τους νέους συντρόφους της βαθιά μέσα στο δάσος. Σε κάθε στάδιο, το κινηματογραφικό στυλ του Godard χρησιμοποιείται για να ανατρέψει το περιεχόμενο. Το αποτέλεσμα είναι μια σταθερή αντίθεση ανάμεσα στο αντικειμενικό στυλ της ταινίας και το παράλογο περιεχόμενο της ή το αναρχιστικό στυλ της. Και στις δύο περιπτώσεις, η ταινία αφαιρεί από τον θεατή το στοιχείο της κάθαρσης (γνώρισμα της συμβατικής αφήγησης) και της προβλεψιμότητας του στυλ και του νοήματός της. Δεν υπάρχουν κανόνες μοντάζ που ο Godard δεν υπονομεύει και ίσως είναι η μεγαλύτερη κληρονομιά του. Η συνολική εμπειρία είναι το παν. Για να επιτευχθεί αυτή η συνολική εμπειρία, όλες οι συμβάσεις είναι ανοικτές προς αμφισβήτηση.

7.3 ALAIN RESNAIS: ΣΥΓΧΩΝΕΥΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΡΟΝ

Για τον Alain Resnais, οι ιστορίες των ταινιών του μπορεί να υπάρχουν σε μια συνέχεια της αναπτυσσόμενης δράσης (το παρόν), αλλά αυτό το συνεχές πρέπει να περιλαμβάνει όλα όσα είναι μέρος της συνείδησης του κύριου χαρακτήρα. Για τον Resnais, ένας χαρακτήρας είναι μια συλλογή αναμνήσεων και εμπειριών του παρελθόντος. Για να εισάγει την ιστορία ενός συγκεκριμένου χαρακτήρα, παρουσιάζει αυτές τις συλλογικές μνήμες, επειδή αυτές οι μνήμες είναι το πλαίσιο για την τρέχουσα συμπεριφορά του χαρακτήρα. Η δημιουργική πρόκληση του Resnais ήταν να βρει τρόπους να αναγνωρίσει το παρελθόν στο παρόν. Βρήκε τη λύση, που έψαχνε, στο μοντάζ.

Η ταινία "Hiroshima Mon Amour" (1960) μιλά για την ιστορία μιας ηθοποιού που συμμετέχει σε μια ταινία, της οποίας τα γυρίσματα λαμβάνουν χώρα στη Χιροσίμα. Εκεί εμπλέκεται ερωτικά με έναν Ιάπωνα, που της θυμίζει την πρώτη της αγάπη, έναν Γερμανό στρατιώτη που σκοτώθηκε στο Νεβέρ κατά τη διάρκεια του πολέμου. Τότε ήταν 20 ετών και ένιωθε πληγωμένη και ταπεινωμένη. Τώρα, 14 χρόνια αργότερα, η συνάντησή της με τον Ιάπωνα εραστή της στην πόλη, δίνει ένα τέλος, μέσα της, στον πόλεμο που είχε προηγηθεί. Η ταινία δεν επιλύει το συναισθηματικό τραύμα της, αλλά της προσφέρει την ευκαιρία να ξαναζήσει κάτι που δεν πρόλαβε να ολοκληρωθεί. Το πρόβλημα του χρόνου και η σχέση του με το παρόν επιλύεται με ασυνήθιστο τρόπο. Η γυναίκα παρακολουθεί τον Ιάπωνα εραστή της καθώς κοιμάται. Το χέρι του είναι απλωμένο. Όταν βλέπει το χέρι του, ο Resnais «κόβει» από το πλάνο του χεριού του Ιάπωνα, στο μεσαίο πλάνο της γυναίκας. Αφού φέρνει την κάμερα πιο κοντά στον χαρακτήρα, «κόβει» από το πλάνο της γυναίκας σε κοντινό πλάνο ενός άλλου χεριού (ένα χέρι από το παρελθόν) και στη συνέχεια η κάμερα μετακινείται στο πρόσωπο του νεκρού Γερμανού εραστή της γυναίκας (παρελθόν). Έπειτα επιστρέφει στο πλάνο του χεριού του Ιάπωνα (παρόν), το οποίο είναι ακριβώς την ίδια θέση με εκείνο του νεκρού Γερμανού. Το πλάνο του Γερμανού τον δείχνει αιματοβαμμένο και νεκρό και η ταινία επανέρχεται έτσι, μέσω της οπτικής ταύτισης και της νοηματικής αντίθεσης, στο παρόν.



Εικόνα 7-4 Hiroshima Mon Amour, Σκηνοθεσία: Alain Resnais, Παραγωγή: Argos Films, 1959

Οι πανομοιότυπες παρουσιάσεις των δύο χεριών παρέχουν μια οπτική αναφορά για τη μετακίνηση μεταξύ του παρελθόντος και του παρόντος. Το μεσαίο πλάνο της γυναίκας που παρακολουθεί είναι ο συνδετικός κρίκος του παρελθόντος και του παρόντος.

Αργότερα, όταν η γυναίκα εξομολογείται την ιστορία της στον σύγχρονο εραστή της, η ταινία κινείται ανάμεσα στο Νεβέρ και τη Χιροσίμα. Το παρελθόν της είναι συνυφασμένο με την τρέχουσα σχέση της και μέχρι το τέλος της ταινίας ο Ιάπωνας εραστής θεωρείται το πρόσωπο μέσω του οποίου μπορεί να ξαναζήσει το παρελθόν και ίσως να το αφήσει πίσω της Σε ολόκληρη την ταινία, η παρουσία του παρελθόντος στο παρόν της γυναίκας, καθορίζει τη νέα σχέση της και για την άποψή της για την αγάπη και τις σχέσεις. Το παρελθόν έρχεται επίσης, με λιγότερο άμεσο τρόπο, στα ζητήματα του πολέμου και της πολιτικής και πώς μπορεί κάποιος να βυθιστεί σ' αυτά. Η ρευστότητα, αλλά και η αυστηρότητα, είναι χαρακτηριστικά του μοντάζ του Resnais, τα οποία συγχωνεύουν το παρελθόν και το παρόν, με σκοπό την εξέλιξη του ήρωα.

Το θέμα του χρόνου και η σχέση του με τη συμπεριφορά των χαρακτήρων είναι μια συνεχής τάση στο μεγαλύτερο μέρος του έργου του Resnais. Από την ανάμειξη του παρελθόντος και του παρόντος του Άουσβιτς στην ταινία "Night and Fog" (1955), στο ρόλο του παρελθόντος στην σημερινή ταυτότητα μιας γυναίκας στο "Muriel" (1963) και στην ανύψωση του παρελθόντος στην εικόνα του βασικού χαρακτήρα στο "La Guerre Est Finie" (1966), η εξερεύνηση λύσεων στα αφηγηματικά προβλήματα μέσω του μοντάζ ήταν το κλειδί για το κινηματογραφικό έργο του Resnais.

Ο Resnais συνέχισε να εξερευνά τη μνήμη και τη σχέση που αυτή έχει με το παρόν στην ταινία "Providence" (1977), το οποίο παντρεύει τη φαντασία και τη μνήμη. Αργότερα, χρησιμοποίησε τη διάνοια, τη φαντασία και το παρόν στο "Mon Oncle d'Amerique" (1980). Όσο μεγαλύτερα είναι τα στρώματα της πραγματικότητας, τόσο πιο ενδιαφέρουσα είναι η πρόκληση για τον Resnais. Πάντα, η λύση έγκειται στο μοντάζ.

7.4 FEDERICO FELLINI ΚΑΙ MICHELANGELO ANTONIONI

Η άποψη του Resnais, ότι το παρελθόν ζει στο χαρακτήρα, ήταν βασικό θέμα που απασχόλησε και τον Federico Fellini όσο και τον Michelangelo Antonioni. Αυτοί, ωστόσο, είχαν βρει διαφορετικές λύσεις στο πρόβλημα της εξωτερικευσης της εσωτερικής ζωής των χαρακτήρων τους.

Όταν ο Fellini έκανε "8 1/2" το 1963, ενδιαφερόταν να βρει λύσεις μέσω του μοντάζ ώστε να αποδώσει όσο το δυνατόν καλύτερα το πολύ προσωπικό νόημα της αφήγησης του. Με αυτόν τον τρόπο όχι μόνο γύρισε μια ταινία σταθμό του «προσωπικού σινεμά», αλλά διερεύνησε και αυτό που μέχρι εκείνη την εποχή ήταν το πεδίο αποκλειστικά των πειραματικών ταινιών: την οπτικοποίηση μιας σκέψης και όχι μιας πλοκής, μια ώθηση στην ενδοσκόπηση χωρίς προηγούμενο.

Το "8 1/2" είναι η ιστορία του Guido (Marcello Mastroianni), ενός διάσημου σκηνοθέτη, ο οποίος περνά μια κρίση αυτοπεποίθησης και δεν είναι σίγουρος ποια θα είναι η επόμενη του ταινία. Παρ' όλα αυτά, κάνει casting και χτίζει σκηνικούς χώρους, ενώ προσποιείται σε όλους ότι ξέρει τι κάνει. Βρίσκεται στη μέση μιας προσωπικής κρίσης καθώς και μιας δημιουργικής. Ο

γάμος του έχει προβλήματα, η ερωμένη του απαιτεί περισσότερα από αυτόν και ο ίδιος ονειρεύεται την παιδική ηλικία του. Το "8 1/2" είναι ένα εσωτερικό ταξίδι στον κόσμο του παρελθόντος, των ονείρων, των φόβων και των ελπίδων του Guido. Για δύομιση ώρες, ο Fellini διερευνά αυτό το εσωτερικό τοπίο.

Για να μεταβούμε από τη φαντασία στην πραγματικότητα και από το παρελθόν στο παρόν, ο Fellini πρέπει πρώτα να ορίσει το ρόλο της φαντασίας. Το κάνει στην πρώτη σκηνή. Ο Guido είναι μόνος του σε ένα αυτοκίνητο, κολλημένο σε κυκλοφοριακή συμφόρηση. Δεν ακούγονται οι ήχοι του γεμάτου δρόμου, μόνο οι ήχοι που κάνει ο Guido καθώς αναπνέει με αγωνία. Οι εικόνες αρχίζουν να φαίνονται παράλογες. Ξαφνικά βλέπουμε κάποιους άλλους, ηλικιωμένους χαρακτήρες να τον παρατηρούν, μια νεαρή γυναίκα να ερωτοτροπεί με έναν ηλικιωμένο άντρα. Είναι όνειρα ή είναι πραγματικότητα; Αυτό που ακολουθεί θολώνει τη διάκριση. Η γωνία της κάμερας φαίνεται να υποδηλώνει ότι η νεαρή γυναίκα κοιτάζει τον Guido (αργότερα μαθαίνουμε ότι είναι η ερωμένη του). Ξαφνικά, το αυτοκίνητο αρχίζει να γεμίζει με καπνό. Ο Guido αγωνίζεται να βγει, αλλά οι άνθρωποι στα άλλα αυτοκίνητα φαίνονται αδιάφοροι για τη δυστυχία του. Η αναπνοή του είναι πολύ βαριά τώρα. Ξαφνικά βγαίνει από το αυτοκίνητο και ξεφεύγει από την κυκλοφοριακή συμφόρηση, πετώντας προς τον ουρανό. Στη συνέχεια βλέπουμε έναν ιππέα, ενώ ο Guido αιωρείται ψηλά στον αέρα. Ένας ηλικιωμένος άνδρας (αργότερα γνωρίζουμε ότι είναι ο παραγωγός του Guido) τραβεί το πόδι του Guido, υποδηλώνοντας πως πρέπει να κατέβει, και αυτός πέφτει χιλιάδες πόδια στο νερό.



Εικόνα 7-5 8½, Σκηνοθεσία: Federico Fellini, Παραγωγή: Cineriz, 1963

Η ταινία τότε «κόβει» σε έναν ουδέτερο ήχο και έτσι ανακαλύπτουμε ότι ο Guido έχει έναν εφιάλτη. Η ταινία επιστρέφει στο παρόν, όπου ο Guido παρευρίσκεται σε ένα σπα. Η δημιουργική του ομάδα είναι επίσης παρούσα. Σε αυτή την αλληλουχία, η φαντασίωση υποστηρίζεται από την παράλογη αντιπαραβολή των εικόνων και από την απουσία οποιουδήποτε φυσικού ήχου εκτός από την αναπνοή του Guido. Ο ήχος και το μοντάζ των

εικόνων παρέχουν στοιχεία ότι βλέπουμε εικόνες από τη φαντασία του ήρωα. Αυτή είναι μια στρατηγική που ο Fellini ξανά και ξανά χρησιμοποιεί για να δείξει εάν μια ακολουθία σκηνών είναι υπό το πρίσμα της φαντασίας ή της πραγματικότητας. Για παράδειγμα, λίγο αργότερα, ο Guido είναι έξω από το spa, ψάχνοντας για νερό. Στον χώρο βρίσκονται διάφοροι τύποι ανθρώπων, κυρίως ηλικιωμένοι, οι οποίοι παρουσιάζονται με τρόπο ιδιαίτερα καλαίσθητο. Σε ένα κοντινό πλάνο, ο Guido κοιτάζει κάτι, ρίχνοντας τα γυαλιά του σε ένα χαμηλότερο σημείο στη μύτη του. Η ταινία «κόβει» σε μια όμορφη νεαρή γυναίκα (Claudia Cardinale), ντυμένη με άσπρο, η οποία τον πλησιάζει. Ο ήχος διακόπτεται. Ο Guido βλέπει μόνο τη νεαρή γυναίκα. Του χαμογελάει και τώρα είναι πολύ κοντά του. Η ταινία περνάει σε κοντινό πλάνο του Guido. Αυτή τη φορά σηκώνει τα γυαλιά του πίσω στη γέφυρα της μύτης του. Εκείνη τη στιγμή, ο ήχος επιστρέφει και η ταινία «κόβει» σε ένα πλάνο ενός υπαλλήλου του spa, που του προσφέρει μεταλλικό νερό. Και πάλι, το ηχητικό σύνθημα μας προειδοποιεί για τη στροφή προς και από τη φαντασία.

Στο 8 1/2, η εσωτερική ζωή του Guido, που αναδεικνύεται μέσα από τις αναμνήσεις του και τα όνειρα του, είναι εξίσου το θέμα της ιστορίας όπως είναι η σύγχρονη ζωή του. Αν και η ταινία έχει πλοκή που ακολουθεί τα αφηγηματικά πρότυπα, η έννοια της κίνησης γύρω από το μυαλό ενός χαρακτήρα αποτελεί αρκετά μεγάλη πρόκληση για τον Fellini.



Εικόνα 7-6 8½, Σκηνοθεσία: Federico Fellini, Παραγωγή: Cineriz, 1963

Κατάφερε, τελικά, η εμπειρία του κοινού να είναι εξίσου ένα μεγάλο ταξίδι προς την ανακάλυψη της πραγματικότητας και της αλήθειας. Μετά από αυτό το ταξίδι, το μοντάζ ταινιών δεν ήταν ποτέ τόσο ξεκάθαρα σημαντικό για τη δημιουργία νοήματος σε μία ταινία με βαθύτερο νόημα. Μία ταινία του δημιουργού.

Ο Michelangelo Antonioni επέλεξε να μην κινηθεί μεταξύ του παρελθόντος και του παρόντος, παρόλο που οι χαρακτήρες του αντιμετωπίζουν ένα υπαρκτό δίλημμα, όπως και ο Guido στο 8 1/2. Αντ' αυτού, ο Antonioni συμπεριλάμβανε στις ταινίες του οπτικές λεπτομέρειες που παραπέμπουν σε τέτοιου είδους διλήμματα. Οι χαρακτήρες του ζουν στο παρόν, αλλά βρίσκουν απελπισία στη σύγχρονη ζωή. Είτε πρόκειται για μια αστική κακουχία που γεννιέται από ανία της ανώτερης και μεσαίας τάξης, είτε για μια ασυνείδητη οπτική του σύγχρονου κόσμου. Οι γυναίκες στις ταινίες του Antonioni είναι τόσο χαμένες όσο και ο Guido. Όπως

χαρακτηριστικά έχει δηλώσει ο Seymour Chatman: «Το κεντρικό και διακριτικό χαρακτηριστικό των ώριμων ταινιών του Antonioni είναι η αφήγηση με ένα είδος οπτικού μινιμαλισμού, με έντονη συγκέντρωση στην απλή εμφάνιση των πραγμάτων - την επιφάνεια τους όπως τα βλέπει ο κόσμος - και μια ελαχιστοποίηση του διερευνητικού διαλόγου».

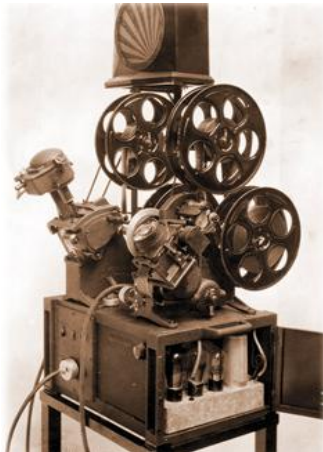
8 ΤΕΧΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Όπως σχεδόν κάθε βασική ιδέα που συναντάμε στον κινηματογράφο, έτσι και η ιδέα του μοντάζ είχε τους προδρόμους της πριν καν εμφανιστεί σαν σκέψη. Αναδρομές υπήρχαν στα μυθιστορήματα. Οι αλλαγές της σκηνής ήταν ήδη μέρος του ζωντανού θεάτρου. Ακόμη και αφηρημένες ακολουθίες ήταν ένα μέρος της οπτικής κουλτούρας από τα μεσαιωνικά τρίπτυχα εκκλησιών μέχρι τα κόμικς της δεκαετίας του 19ου αιώνα. Αλλά οι πρώτοι κινηματογραφιστές φοβόντουσαν να επεξεργάζονται μαζί πλάνα ταινιών επειδή υπολόγιζαν ότι η συρρίκνωση διαφορετικών πλάνων, διαφορετικών πραγμάτων από διαφορετικές θέσεις απλώς θα προκαλούσε σύγχυση στο κοινό. Ωστόσο, οι κινηματογραφιστές ανακάλυψαν γρήγορα ότι η επεξεργασία των λήψεων σε μια ακολουθία, όχι μόνο συνέβαλε στην καλύτερη κατανόηση της ιστορίας από το κοινό, αλλά επίσης τους επέτρεψε, ως αποτέλεσμα, να πουν πιο περίπλοκες ιστορίες.

Το πρώτο είδος cut έγινε στην κάμερα. Ο εικονολήπτης απλά σταματούσε την κάμερα στο ακριβές τέλος ενός πλάνου και την ξεκινούσε πάλι όταν η θέση του και οι υπόλοιπες συνθήκες γυρίσματος άλλαζαν. Το πραγματικό cut εισήχθη για πρώτη φορά στον κόσμο του μοντάζ το 1895 - 1917. Ο τύπος αυτός επεξεργασίας ήταν γνωστός ως "cutting and sticking" (κόψιμο και κόλλημα) και ήταν ο πρώτος τύπος επεξεργασίας μέσα στην κινηματογραφική βιομηχανία.

8.1 MOVIOLA

Η Moviola, αρχικά (1917) σχεδιάστηκε από τον δημιουργό της Iwan Serrurier ως προβολέας οικιακού κινηματογράφου, με σκοπό την πώληση της στο ευρύ κοινό. Το όνομα της προέρχεται από το όνομα "Victrola" (η κατασκευαστική εταιρία του φωνογράφου), δεδομένου ότι ο Serrurier βλέποντας αυτό που έκανε η Victrola για την ακρόαση της οικιακής μουσικής, επιδίωξε η εφεύρεσή της Moviola να κάνει κάτι αντίστοιχο με την προβολή ταινιών στο σπίτι. Ωστόσο, δεδομένου ότι το μηχάνημα κόστιζε 600 δολάρια το 1920 (ισοδύναμο με 7.300 δολάρια σήμερα), ελάχιστα μηχανήματα προβολής πωλούνταν.



Εικόνα 8-1 Η πρώτη Moviola

Ένας μοντέρ στο Douglas Fairbanks Studios πρότεινε ότι ο Iwan θα ήταν προτιμότερο να προσαρμόσει τη συσκευή για χρήση από τους μοντέρ ταινιών. Ο Serrurier το έκανε και η Moviola γεννήθηκε το 1924 ως συσκευή επεξεργασίας κιβούμενης εικόνας. Η πρώτη Moviola πωλήθηκε στον ίδιο τον Douglas Fairbanks. Πολλά στούντιο υιοθέτησαν γρήγορα τη χρήση της Moviola, όπως τα: Universal Studios, Warner Brothers, Charles Chaplin Studios, Buster Keaton Studios, Mary Pickford, Mack Sennett και Metro-Goldwyn-Mayer. Η εμφάνιση ταινιών ήχου, ταινιών φιλμ 65 mm και 70 mm και η ανάγκη για φορητό εξοπλισμό επεξεργασίας κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου επέκτειναν σημαντικά την αγορά των προϊόντων της Moviola.

Η Moviola επέτρεψε στους μοντέρ να μελετήσουν μεμονωμένες λήψεις στους χώρους κοπής, ώστε να προσδιορίσουν με μεγαλύτερη ακρίβεια πού θα μπορούσε να είναι το καλύτερο σημείο κοπής. Οι κατακόρυφα προσανατολισμένες Moviolas ήταν το πρότυπο για την επεξεργασία ταινιών στις Ηνωμένες Πολιτείες μέχρι τη δεκαετία του 1970, όταν και έγιναν πιο συνηθισμένα τα οριζόντια (επιτραπέζια) συστήματα επεξεργασίας.



Εικόνα 8-2 Moviola

8.2 ΤΡΑΠΕΖΙΑ ΜONTAZ

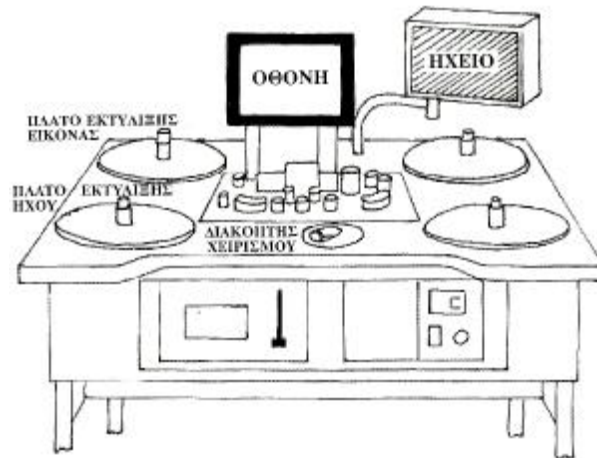
Τα τραπέζια μοντάζ (flated editors) εμφανίστηκαν στην Ευρώπη με σκοπό να ανταγωνιστούν την αμερικάνικη Μονιολα. Τα νέα αυτά μηχανήματα επεξεργασίας φιλμ, είχαν το θετικό ότι ο μοντέρ μπορούσε να δει το υλικό του χάρη σε μία μικρή οθόνη, που διέθεταν. Η εταιρία Moritone ήταν η πρώτη που επιχείρησε την εξαγωγή μηχανημάτων με οριζόντια εκτύλιξη, αλλά αυτά ήταν πολύ θορυβώδη. Έτσι άνοιξε ο δρόμος για τη δημιουργία των επίπεδων αθόρυβων και ευέλικτων τραπεζιών μοντάζ των εταιριών Steenbeck και KEM.



Εικόνα 8-3 Τραπέζι μοντάζ μάρκας K.E.M.

Αυτά τα συστήματα αναλογικής επεξεργασίας κινούμενης εικόνας χρησιμοποιούσαν εκτυπώσεις φιλμ, συνήθως αντιγραμμένες σε κάποιο αρνητικό. Τα αρνητικά φορτώνονταν σε μία σειρά κυλίνδρων, οι οποίες στη συνέχεια συγχρονίζονταν με το χέρι (με τη χρήση του διακόπτη χειρισμού γίνονταν συγχρονισμός του frame της εικόνας με το σωστό κομμάτι ήχου). Τελικά, οι μοντέρ «γυρνούσαν» την ταινία μπροστά και πίσω μέχρι να αποφασίσουν που θα κόψουν. Δηλαδή, αποφάσιζαν σε πιο ακριβές frame θα έκοβαν το φιλμ και στη συνέχεια με ποιο frame θα γινόταν η συγκόλληση με τη χρήση συγκολλητικής ταινίας (σελοτέιπ). Η τεχνική αυτή απαιτούσε πολύ χρόνο και ακρίβεια, αφού ήταν πολύ δύσκολο να διορθώσουν κάποιο τυχόν λάθος.

Το μοντάζ αυτό καλείται Γραμμικό μοντάζ (Linear Editing) και είναι το μόνο είδος μοντάζ πριν η πληροφορική και οι εφαρμογές της δώσουν μία νέα πνοή στον χώρο του κινηματογράφου.



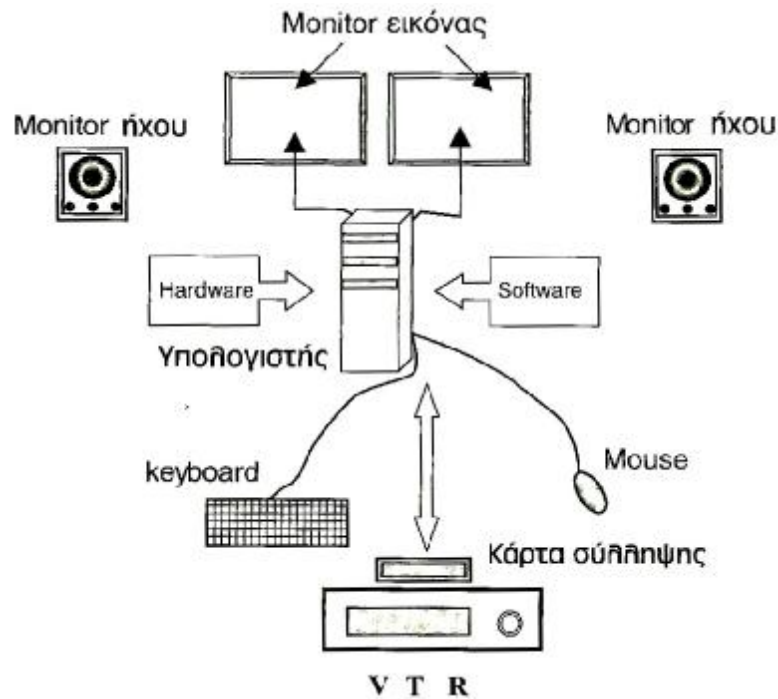
Εικόνα 8-4 Επιτραπέζιο συστήματα επεξεργασίας μάρκας Steenbeck

8.3 ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΟΝΤΑΖ

Με την αύξηση της παραγωγής ταινιών, δημιουργήθηκε και η ανάγκη η επεξεργασία να είναι πιο γρήγορη και πιο ευέλικτη. Την ανάγκη αυτή έτρεξε να καλύψει η τεχνολογική ανάπτυξη. Τότε, είναι που εμφανίστηκε για πρώτη φορά το Μη γραμμικό μοντάζ (Non Linear Editing, NLE). Ως μη γραμμικό μοντάζ ορίζουμε το μοντάζ που γίνεται μέσω ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή και μέσω αυτού έχουμε πρόσβαση εύκολα σε κάθε καρέ του υλικού μας. Επιπλέον, με αυτόν τον τρόπο το πρωτότυπο υλικό δεν αλλοιώνεται, αφού η αποθήκευσή του γίνεται σε μαγνητικά μέσα αποθήκευσης και μέσω ειδικών προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο το μοντάζ αποκτά μία λογική «copy-paste».

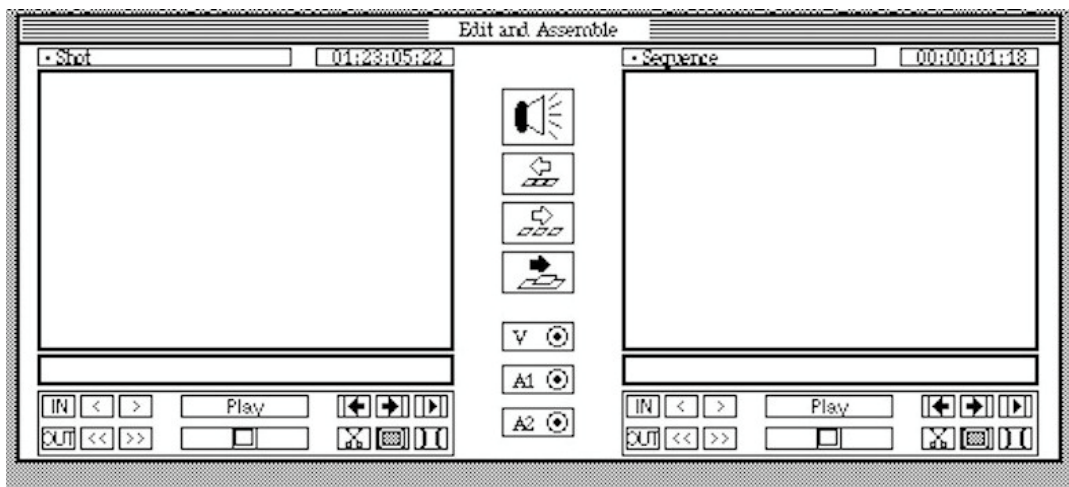
Μία μονάδα NLE έχει ως βάση μία κεντρική μονάδα υπολογιστή, η οποία συμπληρώνεται (κατά κανόνα) με:

- 2 monitor εικόνας
- 2 monitor ήχου
- 1 κάρτα σύλληψης
- 1 ποντίκι
- 1 πληκτρολόγιο
- 1 software/λογισμικό



Εικόνα 8-5 Δομή συστήματος Μη Γραμμικού Μοντάζ

Το πρώτο λογισμικό μη γραμμικού μοντάζ (1988) ήταν το Editing Machines Corporation (EMC), το οποίο κυκλοφόρησε στην αγορά λίγους μήνες πριν την κυκλοφορία του AVID. Όταν το δεύτερο βγήκε στην αγορά το 1989 έφερε επανάσταση στον χώρο του μοντάζ, καθώς το λογισμικό ήταν τόσο καινοτόμο και τόσο φιλικό προς τον χρήστη που συνεχίζει ακόμα και σήμερα να είναι κυρίαρχο στην κινηματογραφική βιομηχανία. Η πρώτη ταινία που μονταρίστηκε στον AVID ήταν το *Let's Kill all the Lawyers* από την μοντέρ Christa Kindt. Αντίστοιχα λογισμικά έχουν βγει στην αγορά από τότε, με σημαντικότερα και περισσότερο διαδεδομένα και χρησιμοποιημένα το Final Cut (1999) και το Adobe Premiere (2003).



Εικόνα 8-6 Πρώτη έκδοση του AVID (1989)

9 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σύμφωνα με όσα μελετήσαμε παραπάνω, συμπερασματικά, το μοντάζ είναι αυτό που κάνει μία κινηματογραφική ταινία αυτό που πραγματικά είναι, δηλαδή, μία σύνδεση πλάνων και σκηνών με σκοπό τη δημιουργία ενός ενιαίου συνόλου με συνοχή στο νόημα, αλλά και στο ύφος. Το μοντάζ δημιουργεί μία τέχνη αλλά είναι και αυτό μία τέχνη. Μία τέχνη που απαιτεί μεγάλη ακρίβεια στην τεχνική, άρα και μεγάλη κατανόηση της θεωρίας. Ο μοντέρ είναι ένας από τους πιο καίριους συνεργάτες μίας κινηματογραφικής παραγωγής, αφού είναι αυτός που μπορεί να κάνει μία ταινία πετυχημένη και ξεχωριστή ή να την καταστρέψει. Το πως θα διαχειριστεί το χρόνο και το χώρο είναι πολύ σημαντικό για τη δημιουργία ρυθμού, ο οποίος πρέπει να συμφωνεί με το όραμα του σκηνοθέτη.

Επιπλέον, ο μοντέρ οφείλει να κατανοήσει τις έννοιες της συνέχειας και της ασυνέχειας. Πρέπει να ξέρει αν ο τρόπος που μοντάρει θέλει να είναι φανερός στους θεατές ή όχι. Φυσικά, αυτή την επιλογή τη διαμορφώνουν πολλοί παράγοντες. Το ύφος της ταινίας είναι ο βασικότερος. Ένα αυστηρό μοντάζ συνέχειας, για παράδειγμα, σου δημιουργεί την αίσθηση της πραγματικότητας, άρα είναι πιο σύνηθες στις ταινίες ρεαλισμού. Αντίστοιχα, το μοντάζ ασυνέχειας το συναντάμε περισσότερο στα πιο αφηρημένα και προσωπικά κινηματογραφικά έργα. Το πρώτο είδος υπακούει σε πολλούς κανόνες, ενώ το δεύτερο, όπως είναι αναμενόμενο, συνήθως τους σπάει.

Έτσι, για να γίνει καλύτερη η κατανόηση της θεωρίας του μοντάζ, είναι απαραίτητο κανείς να ανατρέξει στην ιστορία του. Μελετώντας την κανείς, καταλαβαίνει την τεράστια σημασία αυτής της τέχνης μέσω της εξέλιξης της και τις απόψεις των κυριότερων θεμελιωτών της, αλλά των αναμορφωτών της. Όπως είναι γνωστό, όμως, και ισχύει και για το μοντάζ, για να σπάσει κανείς έναν κανόνα, πρέπει πρώτα να τον γνωρίζει καλά.

Τέλος, αυτό που έχει μεγάλη σημασία να κατανοήσει κανείς, σαν συμπέρασμα της παραπάνω έρευνας, είναι ότι παρά τη μεγάλη τεχνολογική ανάπτυξη και τις ευκολίες που αυτή προσφέρει στην επεξεργασία, το πιο σημαντικό είναι το κατ του μοντέρ. Δηλαδή, αν και το μοντάζ αρχικά γινόταν με ψαλίδι και σελοτέιπ ή λίγο αργότερα με τη μονιόλα, ενώ στη σημερινή εποχή γίνεται μέσω εξελιγμένων ηλεκτρονικών υπολογιστών και ειδικών εφαρμογών, η ουσία του είναι, ακόμα, το σωστό «κόψιμο και ράψιμο». Η σωστή μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο και ο ρυθμός της εναλλαγής καθορίζει το λειτουργικό μοντάζ και αυτό ακόμα και σήμερα μπορεί να γίνει μόνο με τη χρήση ενός ψαλιδιού και ενός σελοτέιπ. Για αυτό το λόγο, δε δόθηκε ιδιαίτερη βάση στις τεχνολογικές ευκολίες της σημερινής εποχής ή στα εφέ, τα οποία πολλοί μπερδεύουν με το μοντάζ, ενώ ουσιαστικά είναι ένας τελείως διαφορετικός κλάδος.

10 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

10.1 ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Balázs, B. (1992). *Theory of the Film*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από τον Μάκη Μοραΐτη. Ουγγαρία: Roy (Αρχική έκδοση 1953). σελ. 99-128.

Bordwell, D. και Thompson, K. (2012). *Film Art: An Introduction*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από την Κατερίνα Κοκκινίδη. McGraw Hill Co Inc (Αρχική έκδοση: 1988). σελ. 306-353.

Crittenden, R. (2005). *Fine Cuts: The Art of European Film Editing*. 21 εκδ. Οξφόρδη: Taylor & Francis. σελ. 1-60

Dancyger, K. (2010). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. 5η εκδ. Νέα Υόρκη: Focal Press.

Deleuze, G. (2009). *L'Image-mouvement, Cinéma 1*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από τον Μιχάλη Μάτσα. Παρίσι: Éditions de Minuit (Αρχική Έκδοση: 1983). σελ.17-111.

Dick, B. (2010). *Anatomy of Film*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από την Ιωάννα Νταβαρίνου. Παρίσι: St. Martin's Press (Αρχική έκδοση: 1990). σελ. 105-134.

Dmytryk, E. (1984). *On Film Editing*. 18η εκδ. Λονδίνο: Taylor & Francis.

Eisenstein, S. (2003). *Film Form*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από τους Νίκο Παναγιωτόπουλο και Κώστα Σφήκα. Mariner Books (Αρχική έκδοση: 1949). σελ. 7-88.

Lewis, J. (2012). "Editing". *Essential Cinema: An Introduction to Film Analysis*. Βοστώνη: Cengage Learning. σελ. 118-145

Lumet, S. (1996), "The Cutting Room: Alone at Last". *Making Movies*. 14η εκδ. Νέα Υόρκη: Knopf Doubleday Publishing Group. σελ. 148-169

Martin, M. (1984). *Le Langage cinématographique*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από την Ε. Χατζίκου. Παρίσι: Edité par Editions du Cerf (Αρχική έκδοση 1955). σελ.169-223.

Monahan, D. και Barsam, R. (2009). "Editing". *Looking at Movies: An Introduction to Film*. 3η εκδ. Νέα Υόρκη: Norton & Company. σελ. 339-386

Murch, W. (2001). *In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing*. 2η εκδ. Μπέβερλι Χίλς: Silman - James Press.

Pincus, E. και Ascher, S. (2012). *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*. 2η εκδ. Νέα Υόρκη: Plume Books. σελ. 521-627

Pinel, V. (2010). *Le montage. L'espace et le temps du film*. Μεταφρασμένο στα Ελληνικά από την Αναστασία Μπαλτά. Παρίσι: Cahiers du Cinéma (Αρχική έκδοση: 2001).
Wadsworth, C. (2015). *The Editor's Toolkit: A Hands-On Guide to the Craft of Film and TV Editing*. Taylor & Francis. σελ. 1-105

10.2 ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Δαυλόπουλος, Τ. (2009). *Χρόνος, κινηματογράφος, μοντάζ*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Κάρλος, Χ. (2010). “Η τέχνη και η τέχνη του μοντάζ”. *Βίντεο μοντάζ: Τεχνολογία, τέχνη και τεχνική*. Αθήνα: Έναστρον. σελ. 179-220

Ροβήρος, Μ. (2015). *Μοντάζ*. Αθήνα: Γαβριηλίδης.

10.3 ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΒΙΒΛΙΟΦΡΑΦΙΑ

Dawson, J. (2014). “A Brief History of Film Editing”. Διαθέσιμο από το: <https://www.youtube.com/watch?v=Xr-N3fSo62w>

Ellahi, A. (2015). “The History And Development Of Editing”. Διαθέσιμο από το: <https://www.slideshare.net/mediakhan/the-history-and-development-of-editing-50428256>

Filmmaker IQ. (2013). “The Journey to Modern Non-Linear Editing (Part 1)”. Διαθέσιμο από το: <https://www.youtube.com/watch?v=TIVYeyWHajE>

Filmmaker IQ. (2013). “The Journey to Modern Non-Linear Editing (Part 2)”. Διαθέσιμο από το: <https://www.youtube.com/watch?v=dhHQw5GrwxU>

Filmmaker IQ. (2014). “The History of Cutting - The Soviet Theory of Montage”. Διαθέσιμο από το: https://www.youtube.com/watch?v=JYedfenQ_Mw

Iwan, E και Serrurier, M. (2016). “The Moviola Story”. Διαθέσιμο από το: <https://web.archive.org/web/20120308230830/http://moviola.com/book/export/html/12>

Molyneux, B. (2015). “History of editing”. Διαθέσιμο από το: <https://www.sutori.com/story/history-of-editing>

Morrow, J. (2017). “Watch: What it's Like to Edit on a Flatbed”. Διαθέσιμο από το: <https://nofilmschool.com/2017/06/editing-on-a-flatbed>

Pym, L. (2012). “The History of Editing In film: The Early Ages of Cinema”. Διαθέσιμο από το: <https://www.sutori.com/story/the-history-of-editing-in-film>

Winokur, M. (2001). "Movies and Film: Fade In: A Brief History of Editing". Διαθέσιμο από το: <https://www.infoplease.com/features/movies-tv-and-music/movies-and-film-fade-brief-history-editing>

10.4 ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

2001: Space Odyssey (1968). Stanley Kubrick. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.

8½ (1963). Federico Fellini. Italy: Cineriz.

À bout de souffle (1960). Jean-Luc Godard. France: Les Films Impéria.

Adaptation. (2002). Spike Jonze. USA: Beverly Detroit.

Apocalypse Now (1979). Francis Ford Coppola. USA: Zoetrope Studios.

Battleship Potemkin (1925). Sergei Eisenstein, Soviet Union: Goskino & Mosfilm.

Boys Don't Cry (1999). Kimberly Peirce. USA: Fox Searchlight Pictures.

Cidade de Deus (2002). Fernando Meirelles. Brazil: O2 Filmes.

Citizen Kane (1941). Orson Welles. USA: RKO Radio Pictures.

Drugstore Cowboy (1989). Gus Van Sant. USA: Avenue Pictures.

Erin Brockovich (2000). Steven Soderbergh. USA: Universal Pictures.

Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004). Michel Gondry. USA: Focus Features.

Hiroshima mon amour (1959). Alain Resnais. France: Argos Films.

Inception (2010). Christopher Nolan. USA: Warner Bros.

Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages (1916). D.W. Griffith. USA: Triangle Film Corporation.

Jules and Jim (1962). François Truffaut, France: Les Films du Carrosse.

Lawrence of Arabia (1962). David Lean. USA: Horizon Pictures.

Life of an American Fireman (1903). Edwin S. Porter. USA: Edison Manufacturing Company.

Lola rennt (1998). Tom Tykwer. Germany: X-Filme Creative Pool.

Memento (2000). Christopher Nolan. USA: Newmarket Capital Group.

Nosferatu (1922). F.W. Murnau. Germany: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal.

Psycho (1960). Alfred Hitchcock, USA: Shamley Productions.

Sherlock Jr. (1924). Buster Keaton. USA: Buster Keaton Productions.

Star Wars (1977). George Lucas. USA: Twentieth Century Fox Film.

The 400 Blows (1959). François Truffaut, France: Les Films du Carrosse.

The Birth of a Nation (1915). D.W. Griffith. USA: David W. Griffith Corp.

The Man with a Movie Camera (1929). Dziga Vertov. Soviet Union: VUFKU.

The Matrix (1999) The Wachowski Brothers. USA: Warner Bros.

The Quick and the Dead (1999). Sam Raimi. USA: TriStar Pictures.

Un Chien Andalou (1929). Luis Buñuel. France: Pierre Braunberger.

Weekend (1962). François Truffaut, France: Les Films du Carrosse.

