

# ΜΟΝΤΑΖ

Τριαντάφυλλος Τσιλεπόνης  
Εισηγητής: Ανέστης Σαββίδης

# 2009

Α.Τ.Ε.Ι. Θεσσαλονίκης



Σχολή Τεχνολογικών Εφαρμογών



Τμήμα Ηλεκτρονικής



## ΜΟΝΤΑΖ

Πτυχιακή Εργασία

Σπουδαστής: Τσιλεπώνης Τριαντάφυλλος ΚΑΣ 501070

Εισηγητής: Σαββίδης Ανέστης

- Έτοιμοι.
- Να φύγει το βίντεο
- Τρέχει το βίντεο
- Σκηνή 1, λήψη 1.
- Πάμε...

## Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή.....	3
Τι είναι το μοντάζ; .....	4
Οι αρχές του μοντάζ .....	5
Το μοντάζ σαν τέχνη .....	5
Ο χρόνος στις κινηματογραφικές ταινίες.....	6
Ο χρόνος ως θέμα και εμπειρία.....	7
Το συνεχές της μορφής και της ατμόσφαιρας.....	8
Το δημιουργικό μοντάζ.....	8
Μοντάζ συσχετισμού ιδεών .....	9
Φλας μπακ .....	9
Το μεταφορικό μοντάζ.....	10
Το ποιητικό μοντάζ.....	11
Το αλληγορικό μοντάζ.....	12
Λογοτεχνικές μεταφορές.....	12
Συσχετισμοί ιδεών .....	13
Διανοητικό μοντάζ .....	13
Ρυθμός στο μοντάζ.....	14
Η ταχύτητα της δράσης και η ταχύτητα εναλλαγής των πλάνων .....	15
Σκηνές με «ριταρντάντο», πλάνα σε «αξελεράντο».....	15
Η διάρκεια των πλάνων.....	16
Ο ρυθμός στις ομιλούσες ταινίες .....	17
Ο μουσικός και διακοσμητικός ρυθμός της εναλλαγής των πλάνων.....	17
Υποκειμενικό μοντάζ.....	19
Το περπάτημα.....	19

Τα σπορ στον κινηματογράφο.....	21
Τα μη εκφραστικά σπορ .....	22
Οι τυπικές κατηγορίες μοντάζ που γνωρίζουμε:.....	23
Μετρικό μοντάζ.....	23
2. Ρυθμικό μοντάζ .....	24
3. Τονικά μοντάζ.....	25
4. Υπερτονικό μοντάζ .....	28
5. Διανοητικό μοντάζ .....	30
Σύνδεση με την Ιστορία.....	32
Τεχνολογία και δεδομένα.....	36
Εισαγωγή υλικού (capturing) .....	39
Ταξινόμηση υλικού – ξεσκαρτάρισμα .....	40
Ψηφιακό μοντάζ και κινηματογραφικά-τηλεοπτικά είδη .....	45
Animation – Τίτλοι .....	50
Τρόποι μοντάζ .....	51
Γραμμικό Μοντάζ.....	51
Μη γραμμικό Μοντάζ.....	53
Συμπεράσματα – Επίλογος.....	58
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	59
Βιβλία .....	59
Ηλεκτρονικές Διευθύνσεις.....	59

## Εισαγωγή

### Σκηνή 1

Το 1820 είναι η απαρχή του κινηματογράφου, όχι με τη μορφή που τον αντιλαμβανόμαστε και τον ξέρουμε σήμερα, αλλά ήταν η εφεύρεση της φωτογραφίας, η απαθανάτιση της ακίνητης εικόνας. Βέβαια, το ότι το ανθρώπινο μάτι έχει μία ιδιότητα όπου συγκρατεί στον αμφιβληστροειδή του χιτώνα μία εικόνα για 1 / 12 του δευτερολέπτου μετά την εξαφάνισή της (θετικό μετείκασμα), ήταν εξίσου σημαντικό για την επιτυχία του κινηματογράφου. Έτσι ουσιαστικά η διαδοχική προβολή ακίνητων εικόνων δίνει την ψευδαίσθηση, της φυσικής κίνησης στο κινούμενο αντικείμενο εικόνας.

Το 1895, οι αδελφοί Λυμιέρ είναι οι πρώτοι που διοργανώνουν την πρώτη κινηματογραφική προβολή. Με 10 ταινίες των δύο λεπτών περίπου, η μηχανή λήψης και προβολής που είχαν κατασκευάσει οι ίδιοι, μέσα σε ένα χρόνο, δημιουργήθηκε ο Κινηματογράφος (καταχωρημένη πατέντα της εφεύρεσής τους με αυτό το όνομα).

Μία από τις πρώτες ταινίες αυτές, ήταν και μία λήψη της άφιξης ενός τρένου στο σταθμό της Λυών, το οποίο τρόμαξε τους θεατές καθώς το τρένο, ερχόταν κατά πάνω τους!

Δύο χρόνια αργότερα ο Ζορζ Μελλιέ χτίζει έξω από το Παρίσι το πρώτο κινηματογραφικό στούντιο.

Η ιστορία του κινηματογράφου είναι ένα κομμάτι εκτός του πεδίου ενδιαφέροντος της παρούσης εργασίας. Αυτό που πρέπει να αναφερθεί, είναι ότι από την πρώτη κιόλας ταινία των αδελφών Λυμιέρ η έννοια του μοντάζ και η ανάγκη του ήταν αισθητή. Ωστόσο ο κινηματογράφος στα πρώτα του βήματα το αγνοούσε (τα πρώτα 15 χρόνια της ζωής του).

Υπάρχουν αρκετές απόψεις και εκδοχές για την, ιστορική, δημιουργία και χρήση του μοντάζ. Κάποιοι ιστορικοί πιστεύουν ότι το είναι «παιδί» των Smith και Williamson (1900). Κάποιοι άλλοι αναφέρουν τον αμερικανό Edwin S. Porter. Η αλήθεια είναι κάπου στη μέση. Οι δύο πρώτοι αντιλήφθηκαν την αξία του, ενώ ο Porter του έδωσε νόημα.

Το μοντάζ έχει εξελιχθεί από τότε μέχρι σήμερα, και συνεχώς αναπτύσσεται. Από «ψαλίδι και κόλλα» για το κόψιμο και το ράψιμο του φιλμ, η ψηφιακή πλέον επεξεργασία κινούμενης εικόνας με χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή ή ειδικών ηλεκτρονικών συσκευών (μονταζιέρες) είναι ένας από τους βασικότερους πρωταγωνιστές σε μία παραγωγή, ασχέτως αν η παραγωγή αυτή απασχολεί την τηλεόραση ή τον κινηματογράφο.

## Τι είναι το μοντάζ;

### Σκηνή 2

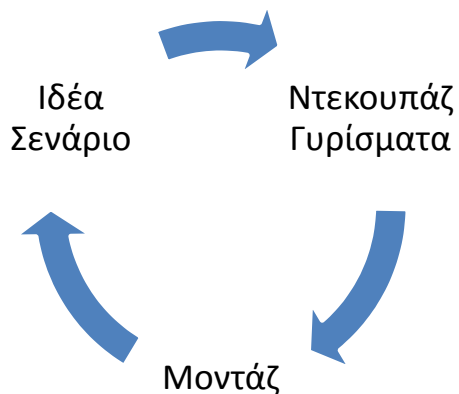
Έχει επικρατήσει ο γαλλικός όρος για την περιγραφή του, ενώ στην ελληνική γλώσσα ο όρος είναι «συρραφή κινούμενης εικόνας». Ετυμολογικά σημαίνει την συγκέντρωση των σκηνών σε ένα τελικό φιλμ.

Είναι η συνολική χρήση, η σύνθεση, όλων των εικόνων και των ήχων μίας ταινίας, κάτω από δοσμένες προϋποθέσεις τάξης και χρόνου. Ο ρόλος του στην παραγωγή μιας ταινίας είναι σημαντικότερος, καθώς μέσω του μοντάζ εξασφαλίζεται η ολοκλήρωση της αφήγησης των χαρακτήρων, η ανάδειξη των ιδεολογικών στοιχείων της ταινίας, η καλύτερη δυνατή αξιοποίηση του δεδομένου υλικού, η μετουσίωση όλων των εικόνων και των ήχων της ταινίας καθώς και ο καθορισμός του ρυθμού της ταινίας.

Γενικά το μοντάζ είναι το βασικότερο στάδιο της μετά – παραγωγής (post production), μαζί με το μιξάζ (η αντίστοιχη επεξεργασία του ήχου της παραγωγής).

Είναι χρήσιμο, σε αυτό το σημείο, να αναλύσουμε τα στάδια της παραγωγής μίας ταινίας (με τον όρο «ταινία» αναφέρομαι εφεξής σε οποιαδήποτε δημιουργική έκφραση η οποία ακολουθεί σε γενικές γραμμές το μοτίβο ιδέα, σενάριο, λήψη-γύρισμα, μοντάζ, προβολή, είτε είναι κινηματογραφική ταινία είτε ένα ντοκιμαντέρ είτε ένα ρεπορτάζ ειδησεογραφικού δελτίου) για να καταλάβουμε και την σημαντικότητά του (μοντάζ).

Ξεκινώντας έχουμε την ιδέα, μία ιδέα δυναμική, αλλά πάντα με δομή και σαφήνεια, μία ιδέα ολοκληρωμένη. Η ιδέα αυτή δίνεται σε μορφή σεναρίου, ο σκηνοθέτης αναλαμβάνει να «εικονογραφήσει» αυτό το σενάριο, με την καλλιτεχνική ή όχι άποψή του και δίνει το κατάλληλο ύφος. Το ύφος αποτελεί την εντύπωση που ένας θεατής αισθάνεται για την εργασία του σκηνοθέτη. Αμέσως μετά είναι ο μοντέρ, αυτός που αναλαμβάνει να επιλέξει την καλύτερη λήψη, να επιλέξει το που θα γίνεται η αλλαγή κάθε πλάνου και ποια η διάρκειά του. Έτσι, ο μοντέρ δίνει και τον ρυθμό σε μία ταινία. Αν και τυπικά είναι ένα από τα τελευταία στάδια της παραγωγής χρονολογικά, το μοντάζ, παρεμβαίνει από την αρχή και καθορίζει το όλο σύνολο της δημιουργικής διαδικασίας. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων θα πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν η φυσιολογική ροή μεταξύ πλάνων και λήψεων των σκηνών, με σκοπό να επιτευχθεί, αργότερα, στο μοντάζ συνέχεια στο χώρο και το χρόνο.



## **Οι αρχές του μοντάζ**

– Σκηνή 2, λήψη 2

Οι βασικές αρχές του μοντάζ είναι η επιλογή και η κατάταξη. Από το σύνολο του υλικού μας επιλέγουμε αυτό το κομμάτι, το οποίο αξιοποιεί με τον καλύτερο τρόπο τα δεδομένα της στιγμής στην οποία αναφέρεται και στη συνέχεια κατατάσσουμε τα επιλεγμένα στοιχεία με τρόπο δημιουργικό ή όχι, ανάλογα με την σκηνοθετική οδηγία και καθοδήγηση.

## **Το μοντάζ σαν τέχνη**

– Σκηνή 2, λήψη 3

Για τα συστήματα και τις κατηγορίες όσον αφορά το τεχνικό κομμάτι θα ασχοληθούμε σε άλλη ενότητα. Το μοντάζ είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι μίας παραγωγής, μίας διαδικασίας που έχει χαρακτηριστεί η «έβδομη τέχνη» (ο πρώτος που τον χαρακτήρισε με αυτόν τον τρόπο ήταν ο Ricciotto Canudo). Όχι άδικα αφού ο κινηματογράφος είναι ποιητική έκφραση.

Μία κινηματογραφική ταινία από τη φύση της, αναπτύσσεται, με αφηγηματική γλώσσα, μπροστά στα μάτια μας. Η ψυχική και οπτική συνέχεια είναι οι ουσιαστικότεροι παράγοντες μεταξύ των πλάνων.

Φυσικά το μοντάζ αποτελεί απλώς την σύνδεση μιας λουρίδας φιλμ (πλάνο) με μια άλλη. Έτσι τα πλάνα ενώνονται σε σκηνές και οι σκηνές σε μακρύτερης διάρκειας σεκάνς. Πρακτικά είναι η διόρθωση και αφαίρεση περιττού χρόνου και χώρου. Είναι το «συντακτικό» του κινηματογράφου, η γραμματική της γλώσσας του. Όπως και στη γλώσσα δεν είναι έμφυτο, είναι κάτι που διδάσκεται.

Οι σοβιετικοί κινηματογραφιστές ζητούσαν μια «επανάσταση στην τέχνη», παράλληλη με την πολιτική και κοινωνικής επανάσταση που ξεκινούσε στη χώρα τους την δεκαετία του 1920. Για αυτούς τους νέους επαναστάτες, περιέργως, το άκρων άωτο του μοντερνισμού ήταν το «αμερικάνικο μοντέλο», με κύριο μέσο έκφρασης, το μοντάζ. Έτσι στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ο κινηματογραφιστής Λεβ Κουλέσοφ παρουσίασε το «πείραμα Κουλέσοφ». Γύριζε τη σκηνή μιας γυναίκας μπροστά στον καθρέπτη, να χτενίζεται, να βάζεται και να φοράει τις κάλτσες της. Η διαφορά είναι ότι η γυναίκα αυτή δεν υπήρξε ποτέ! Φιλμάρισε το πρόσωπο, τα μαλλιά, τα χέρια, τις γάμπες και τα πόδια διαφόρων γυναικών τα οποία και συναρμολογούσε με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να φαίνεται σαν μία. Χάρη στο μοντάζ. Δεν υπήρχε στην πραγματικότητα, αλλά υπήρχε πραγματικά στο σινεμά!

«Η θεατρική παράσταση είναι η λιγότερο προνομιακή και οικονομική παρουσίαση μιας σκηνής» βεβαίως ο Τζίγκα Βερτόφ στο μανιφέστο του *Η Επανάσταση των Κίνοκς* (1923). Ο μελλοντικός δημιουργός του *Ανθρώπου με την κάμερα* (1929) αντικαθιστούσε την ενότητα του πίνακα (ή της «άποψης»)



με το πανταχού παρόντα «κινηματογραφικό μάτι». Το ανθρώπινο μάτι υποτάσσεται στην θέληση της μηχανής λήψης και κατευθύνεται από αυτήν, στις διαδοχικές κινήσεις της δράσης. Το μοντάζ είναι ο τρόπος που θα μπει η τάξη στο άναρχο αμοντάριστο υλικό των πολλών γωνιών λήψης. Είναι αυτό που θα επιβάλει τον σκηνοθετικό λόγο.

*«Η παράθεση δύο κομματιών ταινίας μοιάζει περισσότερο με το γινόμενο παρά με το άθροισμά τους. Μοιάζει με το γινόμενο και όχι με το άθροισμα, στο ότι το αποτέλεσμα διαφέρει από την παράθεση πάντα ποιοτικά από το κάθε ένα από τα συστατικά, παρμένα χωριστά», γράφει ο Σεργκέι Μ. Αϊζενστάιν στο βιβλίο του *Σκέψεις για τον κινηματογράφο*.*

Ο ίδιος του ήθελε να προκαλέσει στον θεατή μια βίαιη συγκίνηση, συνενώνοντας δυνατές εικόνες χωρίς αφηγηματική σχέση, σε αρκετές από τις ταινίες του. Έτσι στο έργο του *Η απεργία* (1925), οι εικόνες της τσαρικής καταστολής των απεργών ενός εργοστασίου, αντιπαρατίθεται στην εικόνα σκοτωμένων ζώων στο σφαγείο, χωρίς καμία αφηγηματική ή γεωγραφική σύνδεση, ανάμεσα σε αυτές τις 2 σκηνές δράσης, ή αλλιώς το «μοντάζ των έλξεων» (ατραξιόν).



## **Ο χρόνος στις κινηματογραφικές ταινίες**

– Σκηνή 2, λήψη 4

Οι σκηνές μιας ταινίας, όπως ακριβώς οι σκηνές μιας θεατρικής παράστασης, ξεδιπλώνονται μπροστά στα μάτια μας, δηλαδή σε πραγματικό χρόνο. Η φωτογραφημένη εικόνα μιας σκηνής δεν μπορεί να διαρκεί περισσότερο ή λιγότερο κατά την προβολή της απ' ό,τι διαρκεί η ίδια η σκηνή. Στη θεατρική σκηνή, ο χρόνος ανάμεσα σε δύο θεατρικές πράξεις, με τις κουρτίνες κατεβασμένες, μπορεί να είναι όσος επιθυμεί ο συγγραφέας του έργου. Υπάρχουν θεατρικά έργα όπου ο χρόνος που περνάει ανάμεσα σε δύο πράξεις είναι πολύ μεγάλος. Οι σκηνές μιας κινηματογραφικής ταινίας τώρα, δε χωρίζονται μεταξύ τους με κουρτίνες ή διαλείμματα. Ωστόσο, πρέπει κι εδώ να μεταδοθεί η αίσθηση του περάσματος του χρόνου, να δοθεί η χρονική προοπτική. Ας δούμε πώς επιτυγχάνεται αυτό.

Αν ο σκηνοθέτης μιας ταινίας θέλει να μας κάνει να αισθανθούμε το πέρασμα του χρόνου ανάμεσα σε δύο σκηνές, παρεμβάλλει ανάμεσά τους μιαν άλλη σκηνή που ξεδιπλώνεται σε διαφορετικό απ' αυτές χώρο. Έτσι, όταν επιστρέψουμε στον αρχικό χώρο, αυτό της πρώτης σκηνής, αισθανόμαστε το πέρασμα του χρόνου. Πόσος χρόνος πέρασε, ωστόσο, δεν μπορούμε να το προσδιορίσουμε, εκτός κι αν μας το πληροφορήσουν τα πρόσωπα της ταινίας.

## **Ο χρόνος ως θέμα και εμπειρία**

– Σκηνή 2, λήψη 5

Σ' ένα έπος, ένα δράμα ή μια κινηματογραφική ταινία, ο χρόνος συνιστά ένα θέμα, στον ίδιο βαθμό που η δράση, η χαρακτηρισολογία ή η ψυχολογική ανάλυση συνιστούν θέματα επίσης. Αυτό συμβαίνει διότι ο χρόνος ανήκει σ' όλα αυτά ως ένα οργανικό συστατικό. Δεν υπάρχει κανένα στόρι που η ανέλιξή του, η σημασία του και οι εντυπώσεις που προκαλεί να μην εξαρτώνται από την ποσότητα του χρόνου που απορροφά. Αν ένα γεγονός συμβαίνει δύο φορές, τη μια αργά και την άλλη γρήγορα, τότε δεν πρόκειται για το ίδιο γεγονός. Μια έκρηξη διαφέρει από μια ήσυχη χημική αντίδραση μόνο ως προς το ότι είναι πιο σύντομη. Η μια ταχύτητα μπορεί να παίρνει ζωή, η άλλη να δίνει. Μια βραδεία ωρίμανση διαφέρει από μια ξαφνική πρόκληση, έχουν εντελώς διαφορετικές ψυχολογικές συνέπειες. Με άλλα λόγια δηλαδή, ο χρόνος είναι ένα αναφαίρετο στοιχείο κάθε ανθρώπινης εκδήλωσης. Ξέχωρα απ' αυτό, το πέρασμα του χρόνου είναι από μόνο του ένα από τα βαθύτερα εκείνα πράγματα που βιώνει ο θνητός άνθρωπος κι ένα αιώνιο θέμα της ποίησής του.

Στα επικά και δραματικά έργα τέχνης, όμως, ο χρόνος είναι μια εμπειρία που δεν μπορεί να μετρηθεί με τις ημέρες, τις ώρες ή τα λεπτά. Πρέπει να παρουσιαστεί σε προοπτική, κατά τον ίδιο τρόπο που παρουσιάζονται τα πρόσωπα του έργου, που κι αυτά δεν κινούνται σε πραγματικό χρόνο. Η χρονική εντύπωση είναι το ίδιο απατηλή όσο και η χωρική.

Ο κινηματογράφος παράγει την πιο ενδιαφέρουσα σύνδεση ανάμεσα στις δύο αυτές εντυπώσεις, τη χρονική και τη χωρική, τόσο ενδιαφέρουσα αληθινά ώστε αξίζει να την προσέξουμε ιδιαίτερα. Να ένα γεγονός που επιβεβαιώνεται από κάθε εμπειρία: όπως έχει ήδη ειπωθεί, το πέρασμα του χρόνου σε μια ταινία αρθρώνεται με την παρεμβολή ανάμεσα σε δύο σκηνές μιας άλλης, που ξεδιπλώνεται σε διαφορετικό απ' αυτές χώρο. Η εμπειρία μας λέει ότι όσο πιο μακριά είναι ο χώρος αυτής της σκηνής από τους αντίστοιχους των δύο άλλων σκηνών, τόσο περισσότερος χρόνος θα αισθανθούμε ότι πέρασε. Αν βλέπουμε κάτι που συμβαίνει σ' ένα δωμάτιο και μετά κάτι άλλο που συμβαίνει στον προθάλαμο που οδηγεί σ' αυτό το δωμάτιο, και στη συνέχεια επανέλθουμε στο εσωτερικό του δωματίου όπου κάτι άλλο τώρα συμβαίνει, θα αισθανθούμε ότι μόνο λίγα λεπτά έχουν περάσει και συνεπώς η σκηνή αυτή μπορεί να συνεχίσει απρόσκοπτα την ανέλιξή της. Δε νιώθουμε καμιά χρονική έκπληξη. Αν όμως η σκηνή που παρεμβάλλεται ανάμεσα στις δύο άλλες του δωματίου ξεδιπλωνόταν στην Αφρική ή την Αυστραλία, τότε η

αρχική σκηνή δεν μπορεί να συνεχιστεί έτσι απλά μέσα στο δωμάτιο, διότι ο θεατής έχει νιώσει ότι πολύς χρόνος πέρασε από τότε, έστω κι αν η διάρκεια της παρεμβλλόμενης σκηνής εδώ δεν ξεπερνά την αντίστοιχη της σκηνής του προθαλάμου.

### ***Το συνεχές της μορφής και της ατμόσφαιρας***

– *Σκηνή 2, λήψη 6*

Επειδή είναι δύσκολο να αποφύγουμε τη χρήση της τεχνικής της εμβόλιμης σκηνής, είναι αναγκαίο να έχουμε αρκετές πλευρές της δράσης σε παράλληλη πορεία. Μια ταινία μπορεί καμιά φορά να ξεδιπλώνει, χάρη στο γεγονός ότι η κάθε μία εμφανίζεται να μπαίνει εμβόλιμα ανάμεσα στις άλλες. Τούτη η μέθοδος, ωστόσο, δεν είναι η μοναδική που διαθέτει ο κινηματογράφος για να παρουσιάζει το πέρασμα του χρόνου, υπάρχουν και άλλες για τις οποίες θα μιλήσουμε αργότερα.

Εν πάση περιπτώσει, όταν ο σκηνοθέτης ταξινομεί τη σειρά των πλάνων κι αποφασίζει για τη διάρκεια τους, πρέπει να τον απασχολεί όχι μόνο το περιεχόμενο τους αλλά επίσης η φυσιογνωμία και η απόδοση της πιο λεπτής ατμόσφαιρας των γειτονικών πλάνων. Πρέπει να φροντίζει όχι μόνο μια φυσική χειρονομία που άρχισε σ' ένα πλάνο να συνεχίζεται χωρίς διακοπή και στο διαφορετικό set-up του επόμενου πλάνου, αλλά και οι πνευματικές καταστάσεις πρέπει επίσης να ρέουν ομαλά από το ένα πλάνο στο άλλο.

### ***Το δημιουργικό μοντάζ***

– *Σκηνή 2, λήψη 7*

Ακόμη και το πιο απλό αφηγηματικό μοντάζ, αυτό που ο μοναδικός σκοπός του είναι να συγκροτεί τα πλάνα σε σειρά, ώστε το στόρι να γίνει εύκολα κατανοητό, δηλαδή, μια απλή διαδοχή των πλάνων σε λογική σειρά είναι κι αυτό μέχρι έναν κάποιο βαθμό καλλιτεχνική δημιουργία. Αν κάτι που ο σκηνοθέτης ήθελε να μας γνωστοποιήσει ήταν ήδη ορατό στα μεμονωμένα πλάνα, θα είχαμε τότε ένα απλό, ευθύγραμμο, αφηγηματικότατο μοντάζ που από τη μεριά του δε θα είχε τίποτε να προσθέσει. Σε μια τέτοια περίπτωση, ανεκμετάλλευτη θα είχε παραμείνει η μεγάλη δύναμη που κατέχει το ψαλίδι του μοντέρ, να προκληθούν συσχετισμοί ιδεών και να βοηθηθούν οι θεατές να κατανοήσουν το στόρι της ταινίας. Το μοντάζ, βέβαια, μπορεί να είναι αληθινά δημιουργικό και να μεταφέρει σ' εμάς αυτά που εμείς οι θεατές δεν μπορούμε να δούμε μέσα στα πλάνα μόνο.

Ένα απλό παράδειγμα: βλέπουμε κάποιον να φεύγει από ένα δωμάτιο. Μετά βλέπουμε το δωμάτιο σε ακαταστασία, ίχνη προηγηθείσας πάλης. Στη συνέχεια, έχουμε ένα γκρο-πλάνο, την πλάτη μιας καρέκλας από την οποία στάζει αίμα. Αυτό μας είναι αρκετό, δε χρειάζεται να δούμε την πάλη ή το θύμα. Αυτά τα υποθέτουμε. Μας αρκεί που το μοντάζ μάς έδωσε τις ενδείξεις.

## **Μοντάζ συσχετισμού ιδεών**

– Σκηνή 2, λήψη 8

Η τεχνική του συσχετισμού ιδεών με το μοντάζ αναπτύχθηκε σε υψηλό βαθμό την εποχή του βωβού. Έδωσε έτσι λεπτές ταινίες σ' ένα κοινό με υψηλή οπτική μόρφωση και ευαισθησία. Μάθαμε μ' αυτό τον τρόπο να παρατηρούμε και να ερμηνεύουμε ακόμη και τις πιο μικρές λεπτομέρειες και να τις σχετίζουμε μεταξύ τους. Αντικείμενα που δε δείχνονται στην οθόνη, αλλά ο σκηνοθέτης υπαινίσσεται την παρουσία τους, μεταδίδουν την ίδια βαθιά αίσθηση που αποκομίζουμε όταν ο λόγος δεν εκφράζεται προφορικά. Το καλό μοντάζ όχι μόνο ερμηνεύει μια σκηνή ευθυγραμμίζοντας τις οπτικές εικόνες, αλλά επίσης διεγείρει σ' εμάς τους θεατές συνειρμούς και τους δίνει συγκεκριμένο προσανατολισμό. Σε μια τέτοια περίπτωση, η κινηματογραφική ταινία υπαινίσσεται μόνο, χωρίς να δείχνει, την εσωτερική αλληλουχία στο συσχετισμό ιδεών του θεατή. Η κινηματογραφική ταινία μπορεί επίσης να ρίξει στην οθόνη μια ολόκληρη διαδοχή τέτοιων ιδεών – συσχετισμούς, εικόνες που ακολουθούν η μία την άλλη στο νου και οδηγούν από τη μια σκέψη στην άλλη. Σε τέτοιες ταινίες, μπορούμε στ' αλήθεια να δούμε μια άλλη εσωτερική ταινία, που συνίσταται από συσχετισμούς και η οποία προβάλλεται εντός της ανθρώπινης συνείδησης.

## **Φλας μπακ**

– Σκηνή 2, λήψη 9

Στις πρώτες κιόλας βωβές ταινίες συναντούμε τούτη την τεχνική, με τη μορφή της ελαφριάς ανεστίασης (soft focus) για να δηλωθεί ότι κάτι δεν είναι πραγματικό μέσα στο στόρι, αλλά ότι απλώς περνάει μέσα από τη μνήμη του προσώπου, που το βλέπει έτσι με τα δικά του εσωτερικά μάτια. Με τούτη την αφελή τεχνική, οι βωβές ταινίες συχνά παρουσίαζαν στο θεατή κάποιο επεισόδιο του παρελθόντος, άγνωστο μέχρι τότε, χρήσιμο όμως για να κατανοήσει αυτός καλύτερα το στόρι της ταινίας. Φυσικά, τέτοια πριμιτίφ φλας μπακ ποτέ δε θα μπορούσαν να αναπαράγουν μια ψυχολογική διαδικασία.

Εντελώς διαφορετικής φύσης είναι τα φλας μπακ που ο Φρίντριχ Έρμλερ χρησιμοποίησε στην ταινία του *Ερείπια μιας αυτοκρατορίας* (1929). Ο ήρωας είναι ένας στρατιώτης που έχασε τη μνήμη του κατά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο και μαζί της ό,τι γνώριζε για τον εαυτό του. Η ταινία δείχνει την αλληλουχία των ιδεών που επαναφέρουν τη μνήμη του, τη γνώση του για τον εαυτό του και τον κόσμο. Ο θεατής ακολουθεί τούτη την αλληλουχία των ιδεών, που μοιάζει σαν μια περίπτωση ψυχανάλυσης, όπου το σκοτάδι σιγά σιγά υποχωρεί και η υπόθεση φωτίζεται. Καμιά ομάδα λέξεων, ωστόσο, δε θα μπορούσε να εκφράσει τούτη την αλληλουχία τόσο αποτελεσματικά όσο οι εικόνες, κι αυτό διότι η λογική, εννοιολογική φύση του λόγου δεν του επιτρέπει να μεταφέρει την άλογη αλληλεξάρτηση αυτών των εσωτερικών εικόνων. Επιπλέον, ο ρυθμός με τον οποίο η μία εικόνα διαδέχεται την άλλη στην ταινία μπορεί να αναπαράγει τον αρχικό ρυθμό τούτης της διαδικασίας συσχετισμού

ιδεών. Ο γραπτός ή προφορικός λόγος έχει πάντοτε βραδύτερο ρυθμό από τον εσωτερικό ρυθμό στο συσχετισμό ιδεών.

Ο στρατιώτης του Έρμλερ βλέπει μια ραπτομηχανή και την ακούει να δουλεύει θορυβωδώς. Ο θόρυβος ξαφνικά επιταχύνεται και ακούγεται δυνατότερος. Πρόκειται τώρα για τον εκκωφαντικό θόρυβο ενός πολυβόλου. Σειρές παράξενων οραμάτων ακολουθούν, ένα μωσαϊκό από μικρά και μεγάλα κομμάτια, όπου το ένα φέρνει τ' άλλο, σαν να εκπορεύονται από τη δύναμη κάποιας μορφικής ή τονικής ομοιότητας. Κι όμως, το νήμα των συσχετισμών ακολουθεί μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Σκόρπιες εικόνες απ' τον πόλεμο – η δέσμη με τις σφαίρες του πολυβόλου... η βελόνα της ραπτομηχανής... μια ξιφολόγχη... χέρια που σφίγγουν με σπασμωδικές κινήσεις... Τούτη η αλληλουχία των εικόνων ασυγκράτητα κουβαλάει την ασυναισθησία του στρατιώτη και τον οδηγεί όλο και πιο κοντά στο κρίσιμο σημείο, κοντά σ' εκείνο το θέαμα της φρίκης που τον έκανε να χάσει τη μνήμη και τη συνείδηση του, με σκοπό ν' ανακαλύψει πάλι τον εαυτό του και να συνεχίσει τη ροή της ζωής του που προσωρινά διακόπηκε.

Τα παραπάνω συνιστούν ένα παράδειγμα του πώς ο κινηματογράφος μπορεί να δείχνει μια εσωτερική αλληλουχία συσχετισμών με εικόνες και να αναπαράγει έτσι μια νοητική διαδικασία. Θέλω τώρα να αναφερθώ σ' ένα άλλο παράδειγμα που αφορά μια αντίθετη διαδικασία, όταν δηλαδή η αλληλουχία των εικόνων σε μια ταινία δεν αναπαράγει την αλυσίδα των συσχετισμών, αλλά την υποβάλλει, την ξεκινάει και μετά την κατευθύνει προς ένα ορισμένο κανάλι. Με τον τρόπο αυτό ο κινηματογράφος προκαλεί στο θεατή σκέψεις και συναισθήματα που η συγκεκριμένη ταινία δεν είναι ανάγκη να τα εκφράζει με τρόπο που τα καθιστά εμφανέστατα.

## **Το μεταφορικό μοντάζ**

– Σκηνή 2, λήψη 10

Ο Γκρίφιθ έχει χρησιμοποιήσει τούτη την παραπάνω μέθοδο. Έδειξε, για παράδειγμα, σε μια ταινία του ότι ο κίτρινος τύπος μπορεί, και στην πραγματικότητα το κάνει ήδη, να καταστρέψει την υπόληψη μιας γυναίκας. Μας δείχνει ο Γκρίφιθ, λοιπόν, τις τεράστιες τεχνικές εγκαταστάσεις μιας εφημερίδας με παγκόσμια κυκλοφορία, και τα πλάνα του, που απεικονίζουν τα τεράστια μηχανήματα, έχουν ένα ρυθμό σαν τανκς που επιτίθενται. Χάρη σε μια σειρά συσχετισμών, τούτη η εντυπωσιακή ομοιότητα εξελίσσεται σε παρομοίωση. Οι περιστρεφόμενες εκτυπωτικές μηχανές βγάζουν προς τα έξω τα φύλλα της εφημερίδας σαν πολυβόλα που αδειάζουν τις δέσμες με τα φυσίγγια. Την παρομοίωση αυτή επικαλείται το φοβισμένο πρόσωπο της γυναίκας, η εικόνα της οποίας παρεμβάλλεται ανάμεσα στα πλάνα των μηχανών. Οι συνειρμοί της σκέψης μας έχουν ήδη μπει σε τροχιά και οι συσχετισμοί που το μοντάζ υπαινίσσεται προικίζουν τις εκτυπωτικές μηχανές μ' ένα πρόσωπο διεφθαρμένο και μοχθηρό. Οι στοίβες των εφημερίδων που κυλούν προς το μέρος μας πάνω στους ταινιόδρομους, μοιάζουν με χιονοστιβάδα που τελικά θάβει κάτω της το τρομοκρατημένο και αβοήθητο θύμα – το θύμα αυτό που τόσες φορές είδαμε να μπλέκεται στις «οργισμένες»

μηχανές, μέχρι που τελικά, εξουθενωμένο, σωριάζεται πάνω τους. Έχουμε εδώ, λοιπόν, μια μεταφορά που είναι δημιουργία του μοντάζ.

Όταν το θωρηκτό Ποτέμκιν πλέει προς την τελευταία ναυμαχία του, αυτό που βλέπουμε δεν είναι η εικόνα ενός υπέροχου πλοίου που σχίζει το νερό με μεγάλη ταχύτητα, αντίθετα, αυτά που βλέπουμε είναι όσα συμβαίνουν στο εσωτερικό του πλοίου, στην καρδιά του. Βλέπουμε τις μηχανές σε μεγάλα γκρο-πλάνα, γκρο-πλάνα των στροφάλων και των τροχών να διασταυρώνονται με γκρο-πλάνα των προσώπων των ναυτών. Η επαναλαμβανόμενη αυτή αντιπαράθεση αναπόφευκτα προκαλεί τη σύγκριση. Ο ένας οπτικός παραλληλισμός οδηγεί στον άλλο. Τα θυμωμένα και αποφασιστικά πρόσωπα των ναυτών μεταδίδουν τη δική τους έκφραση στους τροχούς και τους στρόφαλους, λες και στην πραγματικότητα ναύτες και μηχανές πολεμούν δίπλα δίπλα ενάντια στον κοινό εχθρό. Μια ανθρώπινη σχεδόν συνείδηση μοιάζει να προβάλλει εκφραστικά μέσα από τη φυσιογνωμία των παλλόμενων, δονούμενων μηχανών, ενώ το ξεφύσημα των βαλβίδων και το στριφογύρισμα των σφονδύλων μοιάζουν να είναι οι αποφασιστικές χειρονομίες των «συντρόφων μηχανών».

### **Το ποιητικό μοντάζ**

– Σκηνή 2, λήψη 11

Το ποιητικό μοντάζ έχει τη δύναμη να προκαλεί την εμφάνιση πολύ βαθιών, υποσυνείδητων συσχετισμών ιδεών. Μερικές φορές η εικόνα ενός τοπίου είναι αρκετή για να προκληθεί η ανάμνηση ενός προσώπου ή για να χαρακτηριστεί μια κατάσταση. Η δημιουργία τέτοιων εντυπώσεων δεν μπορεί φυσικά να χαρακτηριστεί «λογοτεχνική», διότι καμιά λέξη δεν μπορεί να μεταφέρει την άλογη συσχέτιση μορφών και εικόνων που σημειώνεται στο υποσυνείδητο μας.

Στην ταινία *Μάνα* (1926) του Πουντόβκιν, η πρώτη επαναστατική διαδήλωση των εργατών, που περνούν μέσα από τους ανοιξιάτικους δρόμους, συνοδεύεται από μια παράλληλη σεκάνς με εικόνες χιονιού που λιώνει, το χιόνι στην αρχή στάζει, μετά, όταν έχει λιώσει περισσότερο, νερό αρχίζει να τρέχει, μέχρι που τελικά γίνεται χείμαρρος και πλημμυρίζει τα πάντα. Ο χείμαρρος του νερού παρεμβάλλεται πολλές φορές ανάμεσα στα πλάνα της διαδήλωσης και έτσι αναπόφευκτα ο θεατής συσχετίζει τις δύο αυτές ομάδες εικόνων. Το ανοιξιάτικο νερό λάμπει στον ήλιο σαν μια φωτεινή ελπίδα, και η ίδια αυτή ελπίδα λάμπει στα μάτια των εργατών τα πρόσωπα τους, που λάμπουν από την πίστη και τις προσδοκίες, καθρεφτίζονται στις ηλιόλουστες λιμνούλες που σχημάτισε το νερό του χιονιού. Αυτός ο συσχετισμός των εικόνων συνιστά μια αναπόφευκτη, αυτόματη διαδικασία. Όπως ακριβώς η επαφή ηλεκτρικά φορτισμένων αντικειμένων προκαλεί σπινθήρα, έτσι και η επαφή των εικόνων μιας ταινίας μεταξύ τους προκαλεί στο θεατή την ανάγκη να τις ερμηνεύσει με συσχετισμό, άσχετα αν αυτό αποτελεί ή όχι επιθυμία του σκηνοθέτη. Πρόκειται για μια έμφυτη δύναμη την οποία ο σκηνοθέτης, αν είναι αληθινός καλλιτέχνης, πρέπει να κρατάει σταθερά στα χέρια του, να την κατευθύνει και να της δίνει μορφή ανάλογα με τις ανάγκες του.

## **Το αλληγορικό μοντάζ**

– Σκηνή 2, λήψη 12

Στην ταινία του Λούπου Πικ *Παραμονή Πρωτοχρονιάς* (1920), μια πρωτοποριακή ταινία για την εποχή της, έχουν ενσωματωθεί πλάνα θυελλώδους θάλασσας, με διαφορετικές εντάσεις από το ένα στο άλλο. Με τον παραλληλισμό ανάμεσα στις δραματικές θύελλες του στόρι και τις θύελλες του ωκεανού, ο Πικ θέλησε να δώσει μεγαλύτερη ένταση στις ρυθμικές και συγκινησιακές εντυπώσεις που αναδίδουν οι σκηνές του. Έκανε έτσι κι αυτός το ίδιο λάθος για το οποίο μιλήσαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο. Ο παραλληλισμός ανάμεσα στις μπότες του Κοζάκου και το πολύφωτο στο χειμερινό παλάτι που επιχειρεί ο Αϊζενστάιν, δεν έγινε μόνο και μόνο για χάρη της παρομοίωσης. Συνιστούν αληθινά στοιχεία του στόρι της ταινίας και μόνο ο ιδιαίτερος τρόπος παρουσίασης τους τα κάνει να δείχνουν προς κάτι που ευρίσκεται έξω απ' αυτά και συνεπώς μετατρέπονται σε σύμβολα. Στη *Μάνα* (1926) του Πουντόβκιν, τα νερά της άνοιξης κελαρύζουν και πιτσιλίζουν τα πόδια των ξεσηκωμένων εργατών, και μόνο χάρη στο μοντάζ αποκτούν μεταφορική σημασία. Το στόρι της ταινίας του Λούπου Πικ, βέβαια, δεν έχει καμιά σχέση με τη θάλασσα. Ανάμεσα στις σκηνές της πόλης παρεμβάλλει τα πλάνα της θυελλώδους θάλασσας για να επιτύχει το συσχετισμό, την παρομοίωση· δεν έχουμε να κάνουμε εδώ μ' ένα οργανικό μέρος της ταινίας που ανυψώνεται σε συμβολικό επίπεδο, αλλά με μια αλληγορία που, αν και εντάσσεται στο σώμα της ταινίας, δεν παύει ωστόσο να παραμένει ξένο σώμα.

## **Λογοτεχνικές μεταφορές**

– Σκηνή 2, λήψη 13

Συμβαίνει μερικές φορές να επιχειρεί ένας σκηνοθέτης να επεξηγήσει μια λογοτεχνική μεταφορά στην ταινία του με τη βοήθεια του μοντάζ. Σε μια ταινία του Αϊζενστάιν, δύο Ρώσοι αγρότες της παλιάς εποχής θέλουν να μοιράσουν μια κληρονομιά και γι' αυτό πριονίζουν στα δύο την καλύβα που κληρονόμησαν. Η γυναίκα του ενός, λυπημένη, παρακολουθεί το καταστροφικό έργο του πριονίσματος. Τα σύντομα, επαναλαμβανόμενα γκρο-πλάνα του πριονιού και του προσώπου της γυναίκας εναλλάσσονται τόσο γρήγορα, ώστε τελικά ο θεατής αισθάνεται – διότι0 αληθινά σχεδόν το βλέπει – σαν το πριόνι να κόβει στα δύο το πρόσωπο της γυναίκας. Είναι φανερό, λοιπόν, εδώ ότι τούτη η επινοημένη λογοτεχνική εικόνα επεξηγείται οπτικά.

## **Συσχετισμοί ιδεών**

– Σκηνή 2, λήψη 14

Οι συσχετισμοί ιδεών που παρακινούνται από το μοντάζ όχι μόνο μπορούν να προκαλούν συγκινήσεις και να δημιουργούν ατμόσφαιρα, αλλά μπορούν επίσης να προκαλούν σ' εμάς τους θεατές συγκεκριμένες σκέψεις, λογικές παραγωγές και συμπεράσματα.

Στην ταινία του Πουντόβκιν *Το τέλος της Αγίας Πετρούπολης* (1927), πλάνα από το πεδίο της μάχης διασταυρώνονται με πλάνα από το χρηματιστήριο. Χρηματιστήριο, πεδίο μάχης, χρηματιστήριο, πεδίο μάχης, χρηματιστήριο, πεδίο μάχης. Στο χρηματιστήριο, ένας μαύρος πίνακας δείχνει την αύξηση των τιμών και των αξιών. Στο πεδίο της μάχης, οι στρατιώτες πέφτουν χτυπημένοι. Οι τιμές και οι αξίες ανεβαίνουν, οι στρατιώτες πέφτουν, οι τιμές και οι αξίες ανεβαίνουν, πάλι οι στρατιώτες πέφτουν. Είναι αδύνατον ο θεατής να μη διακρίνει την αιτιώδη σύνδεση ανάμεσα σ' αυτές τις δύο ομάδες εικόνων, πράγμα που φυσικά είναι και η επιδίωξη του σκηνοθέτη. Ο θεατής που θα διακρίνει τη σύνδεση ανάμεσα τους, θα καταλάβει επίσης το νόημα της: η οπτική εντύπωση που αποκομίζει θα μετατραπεί σε πολιτική κατανόηση.

## **Διανοητικό μοντάζ**

– Σκηνή 2, λήψη 15

Τέτοια πλάνα, ωστόσο, που δείχνονται παράλληλα, δεν παύουν να είναι οι αληθινές εικόνες μιας υπαρκτής πραγματικότητας, και είναι επίσης αληθινές σκηνές που έχουν σχέση με το στόρι της ταινίας. Ο μεταξύ τους παραλληλισμός είναι αυτός που τους προσδίδει ένα μεταγενέστερο νόημα, μια πολιτική σημασία. Σ' αυτόν οφείλουν την καλλιτεχνική τους δικαίωση και τον αισθησιακό ρεαλισμό τους.

Μερικές φορές, οι σκηνοθέτες επιχειρούν να χρησιμοποιούν τις αλληλουχίες των εικόνων για την επικοινωνία σκέψεων μ' έναν τρόπο που μοιάζει σαν ιερογλυφική εικονογραφία, όπου ενώ οι εικόνες σημαίνουν κάτι, στερούνται ωστόσο δικού τους περιεχομένου. Είναι τότε σαν τις εικόνες ενός rebus ενώ σημαίνουν κάτι και ο θεατής πρέπει να μαντέψει τι είναι αυτό με ακρίβεια, αυτές οι ίδιες ωστόσο, σαν εικόνες, δεν παρουσιάζουν κανένα ενδιαφέρον.

Όταν στον *Οκτώβρη* (1929) του Αϊζενστάιν το άγαλμα πέφτει από το βάθρο, η πρόθεση του σκηνοθέτη είναι να υποδηλωθεί ότι η εξουσία του τσάρου έχει καταλυθεί. Αν τα μέρη αυτά ενοποιούνταν ξανά σ' ένα σύνολο, αυτό θα σήμαινε την παλινόρθωση της τσαρικής εξουσίας. Έχουμε να κάνουμε εδώ όχι με καλλιτεχνικές εντυπώσεις, αλλά με τα πάζλ μιας εικόνας. Ο Αϊζενστάιν, που ήταν ίσως ο καλύτερος δημιουργός εικόνων που υπερέβαιναν τη σφαίρα της λογικής και απευθύνονταν κατευθείαν στις αισθήσεις, συχνά έπεσε θύμα της εσφαλμένης αντίληψης ότι ο κόσμος της καθαρής εννοιολογικής σκέψης μπορούσε να κατακτηθεί από την τέχνη του κινηματογράφου.



Μ' αυτό δε θέλω να πω ότι ο κινηματογράφος δεν μπορεί να μεταφέρει σκέψεις ή να φτάνει σε αποτελέσματα μέσω σκέψεων. Κάτι τέτοιο όμως δεν πρέπει να γίνεται υπαινικτικά, οι σκέψεις αυτές πρέπει να εκφράζονται απερίφραστα με τη γλώσσα του κινηματογράφου. Μια ταινία μπορεί να προκαλεί σκέψεις στο θεατή, δεν πρέπει όμως να προβάλλει στην οθόνη προκατασκευασμένες σκέψεις-σύμβολα, ιδεογράμματα που έχουν καθορισμένες, γνωστές συμβατικές σημασίες, όπως είναι το ερωτηματικό ή το θαυμαστικό, ο σταυρός ή ο αγκυλωτός σταυρός· διότι, σε μια τέτοια περίπτωση, θα είχαμε μια πριμιτίφ εικονογραφία, ιερογλυφικά που θα μας εξυπηρετούσαν λιγότερο απ' ό,τι η αλφάβητα μας και που σίγουρα δε συνιστούν τέχνη.

### ***Ρυθμός στο μοντάζ***

– Σκηνή 2, λήψη 16

Το μοντάζ δίνει στη φιλική αφήγηση σιλ, ταχύτητα και ρυθμό. Η αφήγηση μπορεί να ρέει ήσυχα, με σκηνές μεγάλης διάρκειας που διατηρούνται μέχρι το τέλος τους, με τοπία και σκηνικά που η μόνη τους αξία είναι η εικαστική, με βαρυσήμαντο αργά ξεδιπλούμενο υλικό εικόνων. Άλλοτε, όμως, μπορεί να έχει ορμητικότητα και γρήγορες εναλλαγές λεπτομερειών. Ο δραματικός ρυθμός του στόρι της ταινίας μεταφέρεται στον οπτικό ρυθμό των εικόνων, και ο εξωτερικός, ο της μορφής ρυθμός επιταχύνεται με το εσωτερικό δράμα. Η κίνηση των πλάνων έχει την ίδια οπτική εντύπωση που δίνουν οι χειρονομίες ενός αφηγητή.

Η γρήγορη εναλλαγή σύντομων πλάνων που παράγει έναν ρυθμό εκφραστικό, αποτέλεσε μια τεχνική που χρησιμοποιήθηκε πάρα πολύ στην αρχή του σοβιετικού βωβού κινηματογράφου. Με αποτελεσματικό τρόπο κατάφεραν έτσι να μεταδώσουν στο θεατή τον πυρετώδη ρυθμό των τότε επαναστατικών γεγονότων. Αυτή η επιταχυνόμενη εναλλαγή πλάνων, όπου οι εικόνες που περνούν μπροστά από τα μάτια μας διαρκούν δευτερόλεπτα, είναι αποτελεσματική μόνο αν εμείς οι θεατές μπορούμε να αντιλαμβανόμαστε και να αναγνωρίζουμε τα αντικείμενα που απεικονίζονται σ' αυτά τα πλάνα. Η κινηματογραφική παιδεία που αποκτήσαμε τελευταία, και την οποία έχουμε αναπτύξει σε υψηλό βαθμό, όπως και η ευαισθησία μας, που απέναντι στα δρώμενα μιας ταινίας αντιδράει ταχύτατα, μας επιτρέπουν να έχουμε τέτοιες ικανότητες. Ωστόσο, η γρήγορη αυτή εναλλαγή πλάνων έχει και τους κινδύνους της: αν δε συνιστά στην έκφραση ενός ορμητικού εσωτερικού ρυθμού, εύκολα κινδυνεύει να γίνει μια κενή διατύπωση, ένα κοινότοπο τεχνικό τρικ.

## **Η ταχύτητα της δράσης και η ταχύτητα εναλλαγής των πλάνων**

– Σκηνή 2, λήψη 17

Τα παραπάνω δύο είδη ταχύτητας είναι εντελώς ανεξάρτητα μεταξύ τους, ενώ διάφοροι συνδυασμοί τους μπορούν να δώσουν θαυμάσια αποτελέσματα. Ας πάρουμε για παράδειγμα μια σκηνή που ξετυλίγεται σ' έναν ιππόδρομο. Γενικά πλάνα μεγάλης διάρκειας μας δείχνουν όλο το χώρο. Τα άλογα τρέχουν μανιωδώς, τα πλάνα όμως εναλλάσσονται αργά. Ένας σκηνοθέτης, ωστόσο, που ξέρει τη δουλειά του θα ζωντάνευε τα τελευταία δευτερόλεπτα της κούρσας εναλλάσσοντας τα πλάνα του με πιο γρήγορο ρυθμό. Η αντικειμενική ταχύτητα των αλόγων παραμένει αμετάβλητη, στα τελευταία δευτερόλεπτα όμως η ροή των εικόνων μοιάζει να έχει σταματήσει, ώστε κάθε λεπτομέρεια της δράσης να ανατέμνεται οπτικά. Ο χειρισμός αυτός αυξάνει την ένταση της σκηνής. Η ταινία θα μπορούσε να δείξει την κούρσα ενός χιλιομέτρου με μια σκηνή που θα διαρκούσε μόνο πέντε δευτερόλεπτα, και στη συνέχεια να προβάλει τον έντονο συναγωνισμό των τελευταίων εκατό μέτρων είκοσι γκρο-πλάνα των συναγωνιζόμενων, σε γρήγορη διαδοχή, όταν το ένα άλογο κερδίζει λίγα μέτρα, το άλλο μένει λίγο πίσω, μέχρι που τελικά «κόβουν το νήμα». Τα είκοσι αυτά πλάνα μπορεί να διαρκούν, ας πούμε, σαράντα δευτερόλεπτα, δηλαδή, σε πραγματικό χρόνο, περισσότερο απ' ό,τι η σκηνή που έδειξε τα εννιακόσια μέτρα της κούρσας. Εν τούτοις, εμείς νιώσαμε ότι αυτά τα τελευταία πλάνα είχαν μικρότερη διάρκεια, η προοπτική μας για το χρόνο μάς λέει ότι αυτά που είδαμε δεν κράτησαν πάνω από ένα λεπτό, αλλά απλώς είχαν μεγεθυνθεί σαν κάτω από ένα μικροσκόπιο χρόνου.

Η σκηνή αυτή, λοιπόν, εμφανίζεται να έχει συντομευτεί από το σκηνοθέτη της. Να μην ξεχνάμε άλλωστε ότι αυτά που συνεχώς βλέπουμε είναι τελευταία πενήντα μέτρα της κούρσας. Όμως, ο ρυθμός εναλλαγής των πλάνων έχει επιταχυνθεί. Έτσι, λοιπόν, έχουμε το χρόνο να εκφράζεται στην ταινία με τρεις μορφές: α) την πραγματική διάρκεια της κούρσας, β) τη χρονική ψευδαίσθηση της σκηνής αυτής και το χρόνο που αρθρώνεται σ' αυτήν, και γ) τον πραγματικό χρόνο προβολής αυτής της λωρίδας του φιλμ, που περιέχει τα γκρο-πλάνα που το μοντάζ έβαλε σε σειρά. Τέτοιες ταινίες παρέχουν πλούσιο υλικό για έρευνα από τους ψυχολόγους εκείνους που τους ενδιαφέρει η μελέτη της αίσθησης του χρόνου.

## **Σκηνές με «ριταρντάντο», πλάνα σε «αξελεράντο»**

– Σκηνή 2, λήψη 18

Η ένταση των δραματικών σκηνών μπορεί να αυξηθεί όταν χρησιμοποιούμε τη χρονικά αποτελεσματική επιβράδυνση της επί βράδυνσης τη στιγμή που η δράση έχει φτάσει στο αποκορύφωμα της. Στην περίπτωση αυτή μόνο η σκηνή επιβραδύνεται, μάλιστα για μια στιγμή μπορεί να σταματήσει εντελώς. Από την άλλη μεριά, γκρο-πλάνα αυτής της ίδιας σκηνής μπορούν ν' αποκτήσουν επιτάχυνση, να ορμήσουν με καλπασμό προς τα εμπρός, ώστε ο εξωτερικός ρυθμός της κίνησης των εικόνων να μπορέσει να μεταφέρει σ'

εμάς τις εσωτερικές θύελλες, το ρίγος της εσωτερικής έντασης. Σαν παράδειγμα εδώ μπορούμε να σκεφθούμε τους γκάνγκστερ του Λούππου Πικ, που είναι κλειδωμένοι στο θησαυροφυλάκιο μιας τράπεζας που της έχουν βάλει δυναμίτη. Η σκηνή είναι στατική, οι άνδρες παγωμένοι περιμένουν την έκρηξη. Εν τούτοις, η ορμητική, γρήγορη διαδοχή μιας σειράς γκρο-πλάνων μάς κάνει να νιώσουμε τη θύελλα που μαίνεται στις ψυχές των ακινητοποιημένων αυτών ανδρών. Έτσι, λοιπόν, το μοντάζ μπορεί να μεταφέρει σ' εμάς τους θεατές πράγματα που είναι αόριστα και συνεπώς δεν είναι δυνατόν να φωτογραφηθούν.

Το άπλωμα της κρίσιμης τελευταίας στιγμής μιας σκηνής ώστε να δίνει την αίσθηση ότι διαρκεί πολύ, ήταν πάντοτε η φιλοδοξία πολλών μεγάλων σκηνοθετών. Ο πέλεκυς σηκώνεται, το φιτίλι ανάβει, και μετά... τι συμβαίνει ανάμεσα στο κλείσιμο και το άνοιγμα του ματιού; Μια ορμητική σειρά πλάνων μάς δείχνουν την πυρετώδη διεργασία της ανθρώπινης συνείδησης.

## ***Η διάρκεια των πλάνων***

– *Σκηνή 2, λήψη 19*

Η τέχνη του μοντάζ έχει να κάνει καταρχήν με την απόφαση που αφορά στη διάρκεια του κάθε πλάνου. Αν ένα πλάνο διαρκεί λίγο περισσότερο ή λιγότερο, μπορεί αποφασιστικά να αλλάξει την εντύπωση που δημιουργεί η εικόνα, όπως ακριβώς ένας μουσικός σκοπός αλλάζει εντελώς αν μια νότα ανέβει ή κατέβει μισό διάστημα.

Το «μήκος» ενός πλάνου μπορεί φυσικά να μετρηθεί μόνο πάνω στη λωρίδα του φιλμ. Στην οθόνη, μπορούμε να μετρήσουμε μόνο τη διάρκεια του. Το μήκος ή η βραχύτητα ενός πλάνου δε συνιστά απλώς ένα ζήτημα που άπτεται του οπτικού ρυθμού, διότι το νόημα και το περιεχόμενο μιας σκηνής πάνω στην οθόνη επηρεάζονται από τη διάρκεια του. Μπορούμε, για παράδειγμα, να περιορίσουμε το μήκος μιας ταινίας, αφαιρώντας μέτρα φιλμ, κι ωστόσο να την κάνουμε να δίνει την εντύπωση ότι αργοκυλά. Η εσωτερική ταχύτητα ενός πλάνου είναι ανεξάρτητη από το μήκος του σε μέτρα και από τη διάρκεια του σε δευτερόλεπτα. Η εσωτερική κίνηση συχνά αρθρώνεται από εκείνα τα λεπτομερή πλάνα που έτσι και παραλείπονταν θα μείωναν το μήκος της ταινίας και που, ωστόσο, δίνουν την εντύπωση ότι η ταινία αυτή διαρκεί περισσότερο. Αν δείξω ένα πλήθος μυρμηγκιών σε γενικό πλάνο και σε μήκος φιλμ τριών μέτρων, σίγουρα η εικόνα θα ρετάρει και θα είναι ανιαρή, αν όμως δείξω τις λεπτομέρειες της βαθύτερης ζωής αυτού του πλήθους των μυρμηγκιών σε γκρο-πλάνα, η εικόνα δε θα είναι ανιαρή ακόμη κι αν χρησιμοποιήσω εξήντα μέτρα φιλμ.

Σε μια ταινία το κάθε γεγονός μοιάζει λίγο μ' αυτό το πλήθος των μυρμηγκιών: αποκτά ενδιαφέρον και γίνεται συναρπαστικό χάρη στα λεπτομερειακά γκρο-πλάνα και στο ρυθμό εναλλαγής των πλάνων. Η περίληψη ενός καλού μυθιστορήματος πάντοτε παρουσιάζει λιγότερο ενδιαφέρον από το ίδιο το μυθιστόρημα, ενώ μια παρατεταμένη μονομαχία ανάμεσα σε δύο ξιφομάχους είναι πιο συναρπαστική από το ξαφνικό χτύπημα ενός στιλέτου.

Όταν μια κινηματογραφική ταινία παρουσιάζει τα γεγονότα της, μόνο η ορατή κίνηση των μικρότερων σε μέγεθος μερών, από τα οποία τα γεγονότα αυτά συγκροτούνται, μπορεί να δώσει ένα συναρπαστικό τέμπο. Οι προτάσεις ενός αφηγήματος μπορούν να μας λένε όλη την ιστορία και ταυτόχρονα να αναφέρονται σε χιλιάδες λεπτομέρειες. Οι δρόμοι ωστόσο είναι δύο: η εικόνα είτε δείχνει το σύνολο ενός πράγματος, που δικαιολογεί τις λεπτομέρειες είτε δείχνει γκρο-πλάνα στα οποία το σύνολο δεν είναι ποτέ ορατό, αλλά αποκτά τη συνολική του εικόνα στο μοντάζ.

Στην παλιά βωβή ταινία *Βανίνα* (1922), στην οποία η Άστα Νίλσεν εξέφρασε με την υπέροχη σιωπή της όλα αυτά που μόνο με το λόγο θα μπορούσαν να εκφραστούν, υπάρχει μια άλλη σημαντική σκηνή. Είναι η στιγμή που η Άστα έχει κατορθώσει να βγάλει από το κελί τον καταδικασμένο σε θάνατο εραστή της και οι δυο τους τρέχοντας διασχίζουν τους ελικοειδείς διαδρόμους της φυλακής. Τούτοι οι διάδρομοι μοιάζουν να μην έχουν τέλος. Όμως, το μονότονο μήκος τους δεν προκαλεί ανία, αλλά αντίθετα συναρπάζει, διότι είναι ακριβώς το στοιχείο εκείνο που τους κάνει να φαίνονται απειλητικοί, όταν μάλιστα γνωρίζουμε ότι οι δύο φυγάδες λίγα μόνο δευτερόλεπτα έχουν στη διάθεση τους για να δραπέτεύσουν και κάθε πόρτα που ανοίγουν, σαν ύστατη ελπίδα, δεν τους οδηγεί έξω από τη φυλακή, στην ελευθερία, αλλά σε ακόμη έναν μακρύ, σκοτεινό διάδρομο. Νιώθουμε έτσι το χρόνο που κυλάει σαν την άμμο που τελειώνει στην κλεψύδρα, καθώς πλησιάζει το τέλος τους. Ο κάθε νέος διάδρομος που ξανοίγεται μπροστά τους προβάλλει την αδυσώπητη μοίρα τους. Γνωρίζουμε ήδη ότι είναι χαμένοι. Κι όμως τρέχουν ακόμη, δεν έχουν συλληφθεί. Ίσως στο τέλος... Πίσω τους περιμένει ο θάνατος. Όσο περισσότερο διαρκεί η σκηνή, τόσο μεγαλύτερη παραμένει η ένταση.

### **Ο ρυθμός στις ομιλούσες ταινίες**

– Σκηνή 2, λήψη 20

Ο ομιλών κινηματογράφος έφερε καινούργιους νόμους που αφορούσαν στο ρυθμό. Ο λόγος έχει έναν αληθινό ακουστικό ρυθμό, που δεν είναι δυνατόν να επιβραδυνθεί ή να επιταχυνθεί από μια ιλλουζιονιστική τεχνική, χωρίς τη συνέπεια της αλλαγής του νοήματος ή της δραματουργικής σημασίας αυτού του λόγου. Οι ομιλούσες ταινίες έχουν επίσης βωβές σκηνές, που διέπονται από τους δικούς τους νόμους περί ρυθμού.

### **Ο μουσικός και διακοσμητικός ρυθμός της εναλλαγής των πλάνων**

– Σκηνή 2, λήψη 21

Σημαντικό καλλιτεχνικό ρόλο σε μια ταινία μπορεί να παίξει ένα είδος μοντάζ που, ωστόσο, μικρή σχέση έχει με τη δραματουργική πλευρά του περιεχομένου της ταινίας. Δεν αυξάνει την ένταση των σκηνών, ούτε εκφράζει

εσωτερικές, συγκινησιακές θύελλες. Η σημασία του είναι απλώς μορφική, μουσική, διακοσμητική. Κι αυτό λέει πολλά.

Πλάνα τοπίου, κτιρίων, εσωτερικών χώρων μπορούν με το μοντάζ ν' αποκτήσουν μια συγκεκριμένη άλογη αλληλεξάρτηση, σαν μελωδίες σε μια καλή συμφωνική δομή. Ένας τέτοιος μουσικός ή διακοσμητικός ρυθμός μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο αν συνδυαστεί με δραματικό περιεχόμενο. Μειώνεται η σημασία του όμως, μέχρι εκμηδένισής του, κάθε φορά που επιχειρείται ο ρυθμός αυτός να διαχωρίζεται και να προικίζεται με ανεξάρτητη ζωή. Οι πρωτοποριακοί κινηματογραφιστές και οι φουτουριστές διέπραξαν το σφάλμα να πιστέψουν ότι τέτοιοι ρυθμοί μπορούσαν να εξελιχθούν σε ανεξάρτητα καλλιτεχνικά μέσα έκφρασης ειδικής μορφής. Οι πειραματισμοί που έγιναν προς αυτή την κατεύθυνση οδήγησαν στην αφαίρεση (εκείνη που συζητήθηκε πριν σε σχέση με τις συμβολικές γωνίες λήψης και το μοντάζ).

Τα ίδια τα πλάνα χάνουν την πρωταρχική τους σημασία όταν λειτουργούν ως υλικό γιο ρυθμικά εφέ.

Στην ταινία του Βάλτερ Ρούτμαν *Βερολίνο, συμφωνία μιας μεγαλούπολης* (1927), τι το κοινό έχουν οι λεπτές αλλαγές πλάνων και οι μορφές του ρυθμού από τη μια μεριά, με τα τραμ της πόλης από την άλλη; Στην ταινία του Καβαλκάντι *Bien rue les heures* (1926), τι το κοινό έχουν τα πλάνα που δείχνουν δρόμους της Μονμάρτης με το legato-staccato του μοντάζ της ταινίας; Από την άποψη του ρυθμού, τα χαρακτηριστικά αυτά είναι απλώς μεταφορές φωτός και σκιάς, μορφών και κίνησης. Έχουν παύσει πια να είναι αντικείμενα. Η οπτική μουσική του μοντάζ παίζεται σε μια χοριστή σφαίρα, παράλληλη προς το περιεχόμενο.

Όχι μόνο μέσω του ρυθμού, αλλά επίσης ως αποτέλεσμα αυτών που απεικονίζουν, τα πλάνα μπορεί να δοθούν έτσι ώστε να φαίνονται μακρά ή σύντομα. Στο μοντάζ πρέπει να παίρνουμε υπόψη όχι μόνο το περιεχόμενο των πλάνων, αλλά συχνά και τη μορφή τους. Η κατεύθυνση και η κίνηση συνήθως έρχονται σε σχέση μεταξύ τους. Μια από τις επινοήσεις που χρησιμοποιούνται στο μοντάζ είναι η δημιουργία σχέσεων γειννίας ανάμεσα σε λεπτομέρειες, σύμφωνα με την ομοιότητα ή την αντίθεση των μορφών τους. Πλάνα που δείχνουν στενούς, κατακόρυφους πύργους και καμινάδες εργοστασίων διασταυρώνονται με πλάνα που δείχνουν αχανείς εκτάσεις και ογκώδη αντικείμενα, αλλού, η ομοιότητα των μορφών υπογραμμίζεται ακόμη περισσότερο χάρη στο συνταίριασμα σφαιρικών μορφών με άλλες σφαιρικές, καμπύλων γραμμών με άλλες καμπύλες. Το περιεχόμενο των πλάνων δεν προσφέρεται πάντοτε για τέτοιους συνδυασμούς. Οι φορμαλιστές κινηματογραφιστές του «απόλυτου» κινηματογράφου, δεν ενδιαφέρονταν καθόλου για το περιεχόμενο, ακόμη και ο Αϊζενστάιν, στην ταινία του *Το παλιό και το νέο* (1926-'29) (άλλος τίτλος: *Η γενική γραμμή*), περνάει τέσσερις διαδοχικές φορές από το τριζόνι στη θεριστική μηχανή διότι «είχαν την ίδια γραμμή». Είναι φανερό ότι όταν το μοντάζ λειτουργεί έτσι, το μοναδικό του ενδιαφέρον στρέφεται στα διακοσμητικά στοιχεία και μόνο αυτά, η απεικόνιση του κόσμου που παρουσιάζει σ' εμάς είναι σαν ένα κινητό στολίδι.

## Υποκειμενικό μοντάζ

– Σκηνή 2, λήψη 22

Το μοντάζ είναι σαν να διηγείσαι μια ιστορία. Ο συγγραφέας μάς δείχνει τα πράγματα όπως τα βλέπει. Μερικές φορές, ωστόσο, δεν επιθυμεί να δείχνει τα πράγματα από τη δική του σκοπιά, από τη δική του γωνία θέασης, και το αποτέλεσμα τότε είναι το υποκειμενικό μοντάρισμα των πλάνων. Δεν είναι μόνο τα set-ups και οι γωνίες λήψης που παρουσιάζονται από την προοπτική ενός προσώπου του έργου, ο ήρωας ξεκινάει και η κάμερα τον ακολουθεί: βλέπουμε την πορεία των γεγονότων μέσα από τα μάτια αυτού του ήρωα. Όπως η αφήγηση σε ορισμένα μυθιστορήματα γίνεται σε πρώτο πρόσωπο, έτσι και μερικές ταινίες δείχνουν τις ιστορίες τους σε πρώτο πρόσωπο. Η τεχνική αυτή είχε τη λογική της κατάληξη στην ταινία *The Lady in the Lake*. Στην ταινία αυτή, δεν είναι τα αντικείμενα που παρελαύνουν μπροστά από το θεατή - ο θεατής είναι που προσπερνάει τα αντικείμενα, συντροφιά με τα πρόσωπα της ταινίας, σε τέτοιες περιπτώσεις, το μοντάζ δείχνει επίσης το δρόμο που ακολουθεί ο ήρωας. Όταν μια ταινία δείχνει ένα τοπίο έτσι όπως το βλέπει ένας οδοιπόρος, τότε το τοπίο αυτό εμφανίζεται ως μια υποκειμενική εμπειρία του ατόμου αυτού. Μια τέτοια ταινία μπορεί να είναι λυρική σε υψηλό βαθμό, ακόμη κι αν παρουσιάζει ένα υλικό αντικειμενικό, «ντοκιμαντερίστικο».

## Το περπάτημα

– Σκηνή 2, λήψη 23

Επειδή σε τέτοιες ταινίες ο ρυθμός που βαδίζει ο οδοιπόρος, ενώ κοιτάζει το τοπίο, παίζει σημαντικό ρόλο και μπορεί να καθορίζει το σύνολο της ατμόσφαιρας της σκηνής, ας θεωρήσουμε το περπάτημα ως μία από τις πιο εκφραστικές και ιδιαίτερα κινηματογραφικές εκδηλώσεις.

Δύσκολα μπορεί να βρεθεί μια περισσότερο χαρακτηριστική και εκφραστική εκδήλωση απ' ό,τι αυτή του βαδίσματος, κι αυτό οφείλεται κυρίως στο ότι αυτό δε συνιστά μια συνειδητά εκφραστική κίνηση. Μπορεί φυσικά ν' αποκτήσει συνείδηση, και οι άνθρωποι συχνά δείχνουν πειθαρχία, αποφασιστικότητα, μετριοφροσύνη ή φιλαρέσκεια στο βάδισμα τους. Το ίδιο το βάδισμα μπορεί να ψεύδεται ή να συγκαλύπτει. Αν κάποιος νιώθει αμήχανα επειδή τον προσέχουν, θα το δείξει πάνω απ' όλα στο βάδισμα του. Όπως λέει το ρητό, «δε θα ξέρει ποιο πόδι να βάλει μπροστά πρώτο». Τα πόδια κατά το βάδισμα προδίδουν πολλά.

Οι ηθοποιοί του θεάτρου σπάνια έχουν την ευκαιρία να κάνουν χρήση του βηματισμού σαν μια χαρακτηριστική εκδήλωση, εξαιτίας της έλλειψης χώρου. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, ο Έρβιν Πισκάτορ είχε την ιδέα να χρησιμοποιήσει έναν ταινιόδρομο πάνω στη σκηνή του, ώστε ο ηθοποιός, κινούμενος προς την αντίθετη κατεύθυνση απ' αυτή της κίνησης του ταινιόδρομου, θα έμοιαζε σαν να περπατάει -ενώ στην πραγματικότητα θα παρέμενε στο ίδιο σημείο ακριβώς— και ταυτόχρονα θα χρησιμοποιούσε το βηματισμό του ως στοιχείο χαρακτηρισμού. Ωστόσο, μόνο ο κινηματογράφος μπορεί στ' αλήθεια να

εξαντλεί όλες τις εκφραστικές δυνατότητες του βηματισμού χάρη στην άνεση του χώρου.

Προετοιμάζοντας την ατμόσφαιρα για την αποφασιστική σκηνή, ο καλός σκηνοθέτης θα δείξει αν ο ήρωας πλησιάζει το μέρος της επικείμενης κρίσης αναμένοντας αυτά που θα συμβούν ή, αντίθετα, «αγνοεί την επερχόμενη καταστροφή του». Συχνά, μάλιστα, ο σκηνοθέτης δε χρειάζεται καν να δείξει τα κρίσιμα γεγονότα, αρκεί να μας δείξει μόνο τον ήρωα να επιστρέφει από το μέρος που αυτά διαδραματίστηκαν. Ο τρόπος που ο ήρωας περπατάει μας αποκαλύπτει τι ακριβώς συνέβη, ο βηματισμός του συνιστά μια εξομολόγηση, κι έναν μονόλογο που εκφράζει την αντίδραση του, στα γεγονότα που μόλις βίωσε, πιο ολοκληρωμένα και με μεγαλύτερη ειλικρίνεια απ' ό,τι αν ο σκηνοθέτης μάς τον είχε δείξει στον ίδιο το χώρο που διαδραματίστηκαν τα γεγονότα.

Αρκετές φορές τα πρόσωπα μιας ταινίας περπατούν μ' έναν τρόπο που δε συνιστά σκόπιμη κίνηση προς μια κατεύθυνση. Στις περιπτώσεις αυτές έχουμε να κάνουμε με πρόσωπα που στην πραγματικότητα περιφέρονται άσκοπα, δεν πηγαίνουν πουθενά, και τα πόδια τους δε συνιστούν μέσα μεταφοράς, αλλά υποσυνείδητα μέσα έκφρασης, που προδίδουν τη συγκεκριμένη κατάσταση του νου τους. Στις ταινίες του βωβού κινηματογράφου συχνά βλέπουμε τους ηθοποιούς να χρησιμοποιούν αυτό τον τρόπο βηματισμού ως μια μορφή οπτικού μονολόγου. Τα πλάνα αυτά τα ονόμασα «περάσματα» και πολλοί τα θεώρησαν επιπόλαιες προσθήκες. Η αλήθεια είναι ότι αυτό συμβαίνει μερικές φορές, άλλες φορές όμως διακρίνουμε το αντίθετο να συμβαίνει. Μέσα στη δράση, είτε αυτή έχει να κάνει με έρωτες, με καβγάδες ή άλλα πράγματα, οι ηθοποιοί πρέπει να κάνουν πολλές χειρονομίες, ο σκοπός των οποίων είναι αληθινά πρακτικός: χτυπούν κάποιον δυνατά, αποφεύγουν ένα χτύπημα, τοποθετούν ένα αντικείμενο κάπου ή το παίρνουν από κει, πετούν κάτι, κ.ά. Όλες αυτές οι κινήσεις έχουν ένα **σκοπό** και συνεπώς η **αιτία** τους είναι λιγότερο εμφανής. Ύστερα όμως από την ίδια τη σκηνή του επεισοδίου, στο μοναχικό περπάτημα ή τρέξιμο του ήρωα, μόνο οι εσωτερικές συγκινησιακές αιτίες της κίνησης φανερώνονται και συνεπώς οι κινήσεις αυτές μπορεί να είναι εξαιρετικά εκφραστικές.

Η Λίλιαν Γκις έπαιξε κάποτε το ρόλο μιας φτωχιάς κοπέλας που ψάχνει για δουλειά. Ο θεατής τη συνοδεύει παντού, από μέρος σε μέρος, από δρόμο σε δρόμο, πάνω και κάτω. Πόσες ελπίδες και απογοητεύσεις, πόση εμπιστοσύνη και αγωνία, αυταπάτη και μαύρη απελπισία εκφράζονται με τον τρόπο που περπατάει! Το περπάτημα της συνιστά εδώ αληθινά τραγική ποίηση.

Όσοι έχουν δει την ταινία του Τσάρλι Τσάπλιν *Το τσίρκο* (1928) μπορούν ποτέ να ξεχάσουν το τελευταίο πλάνο της, όταν ο Τσάπλιν φεύγει προς το βάθος της εικόνας; Ακόμη μια φορά έχει μείνει μόνος του, εξαπατημένος από τη ζωή· έχει χάσει τα πάντα και ξεκινάει πάλι απ' την αρχή. Όλος ο ελεύθερος κόσμος όμως απλώνεται μπροστά του, τα πάντα είναι πιθανόν να συμβούν, ο ήλιος λάμπει και τα μακρινά όνειρα τον θέλγουν. Ο Τσάρλι, που με το άγαρμπο περπάτημα του χάνεται στο άπειρο του βάθους, συνιστά ένα όμορφο, αισιόδοξο οπτικό ποίημα.

Στη μουσική κωμωδία του Αλεξαντρόφ *Jazz Comedy* (1934), το περπάτημα του ήρωα ή, καλύτερα, η ρυθμική παρέλαση του, παρεμβάλλεται συνεχώς ανάμεσα στις εικόνες σαν το σύμβολο της ακμαίας ζωτικότητας του. Και ποιος δε θυμάται το ρομαντικό, σαν πάνθηρα περπάτημα του Κόνραντ Βάιτ που με βάση αυτό χτίστηκαν τόσες πολλές ταινίες;

Σε μία από τις ταινίες του, ο Ιβάν Πίριεφ μάς δείχνει τον άγριο συναγωνισμό ανάμεσα στους άνεργους εργάτες του Βερολίνου προς αναζήτηση εργασίας: τους βλέπουμε να τρέχουν ξέφρενα στη διεύθυνση μιας εταιρείας που θέλει να προσλάβει εργάτες. Το τρέξιμο των εργατών μετατρέπεται σε τραγικό σύμβολο, οι αδύναμοι και οι γέροι πέφτουν κάτω και ποδοπατούνται από τους άλλους, που περνούν από πάνω τους.

Αυτός ο τρόπος παρουσίασης, ωστόσο, ενέχει ορισμένους κινδύνους. Μπορεί να συμβεί η προσοχή του θεατή να μη στραφεί προς το ουσιώδες, αλλά προς το δευτερεύον, όπως συνέβη για παράδειγμα στην ταινία του Πίριεφ. Επειδή το ξέφρενο τρέξιμο των εργατών διαρκεί πολύ στην οθόνη, το ενδιαφέρον των θεατών περιορίζεται στην «αθλητική» πλευρά του θέματος. Καθώς μάλιστα, στο τέλος της ξέφρενης κούρσας, τα πρόσωπα των άνεργων εργατών αντανακλούν μόνο την κούραση της επίπονης σωματικής προσπάθειας, ακόμη περισσότερο οι θεατές βλέπουν τούτη την ομάδα των άνεργων όχι αυτό ακριβώς που είναι, αλλά σαν αθλητές δρόμου. Αναπόφευκτα, λοιπόν, στο τέλος το ενδιαφέρον των θεατών επικεντρώνεται αποκλειστικά στο ποιος θα φτάσει πρώτος στα γραφεία της εταιρείας.

## **Τα σπορ στον κινηματογράφο**

– Σκηνή 2, λήψη 24

Επειδή ο κινηματογράφος είναι η τέχνη του ορατού, δηλαδή της σωματικής δράσης, είναι φανερό ότι οι αθλητικές ή ακροβατικές παραστάσεις έχουν σ' αυτόν μεγαλύτερη σημασία από οποιαδήποτε άλλη τέχνη. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ωστόσο ότι ακόμη και οι ακροβατικές επιδείξεις παρουσιάζουν ενδιαφέρον μόνο στο βαθμό που ο ρόλος τους έχει δραματουργικό ενδιαφέρον, εκφράζει κάποιο γεγονός, τη μοίρα ενός ανθρώπου μέσα στο στόρι της ταινίας. Αφού ο κινηματογράφος δεν είναι ένα πανόραμα (πανηγυριών) όπου οι θεατές παρακολουθούν όσα επιδεικνύονται, μόνο όσα μας αποκαλύπτουν χα ενδόμυχα της ανθρώπινης ψυχής προκαλούν το ενδιαφέρον μας.

Όταν ένας φυγάς πηδάει πάνω από μία τάφρο, εμείς οι θεατές ενδιαφερόμαστε για την προσπάθεια που καταβάλλει και τα εμπόδια που συναντά. Αν όμως η τάφρος είναι τόσο μεγάλη που ο φυγάς για να την πηδήξει πρέπει να κάνει ρεκόρ, παύουν να μας ενδιαφέρουν η προσπάθεια του να δραπέτεύσει και η μελλοντική κατάληξη της, αλλά το πήδημα της τάφρου, σαν να έχουμε δηλαδή να κάνουμε εδώ μ' ένα αθλητικό γεγονός που είναι ανεξάρτητο από το καλλιτεχνικό περιεχόμενο της ταινίας.

Ακόμη και σ' εκείνες τις καλλιτεχνικές ταινίες όπου ο ήρωας είναι ένας αθλητής, το καλλιτεχνικό τους ενδιαφέρον δεν εντοπίζεται στην αθλητική



πλευρά του θέματος της. Στην Άννα Καρένινα (στην παραγωγή του πρωταγωνιστεί η Γκρέτα Γκάρμπο), για παράδειγμα, η ιπποδρομία αρχίζει να παρουσιάζει ενδιαφέρον και γίνεται συναρπαστική μόνο τη στιγμή που ο Βρόνσκι, διακρίνοντας την Άννα ανάμεσα στους θεατές, αποτυγχάνει να περάσει το εμπόδιο και πέφτει κάτω.

### **Τα μη εκφραστικά σπορ**

– Σκηνή 2, λήψη 25

Οι αναγκαίες κινήσεις ενός αθλητή στην εκτέλεση ασκήσεων δε συνιστούν αυθόρμητες εκφραστικές χειρονομίες, και για το λόγο αυτό δεν είναι καθόλου εκφραστικές. Μπορεί να είναι όμορφες, επειδή προβάλλουν τη δύναμη, την καλή υγεία και τη χρήσιμη γύμναση του σώματος. Ωστόσο, δεν έχουν τη δύναμη να προβάλλουν πάθος και συγκίνηση, ν' αποκαλύψουν την ανθρώπινη ψυχή. Στις σκηνές εκείνες που απαιτούν σωματική δύναμη και επιδεξιότητα, συχνά μόνο μια απειροελάχιστη απόσταση χωρίζει τον πυγμάχο/ηθοποιό από τον επαγγελματία πυγμάχο ή το ξέφρενο τρέξιμο ενός φυγάδα προς την ελευθερία από τον αθλητή που προπονείται εν όψει της συμμετοχής του σε κάποιους αγώνες. Οι εκφραστικές ενστικτώδεις χειρονομίες έχουν μόνο *αιτίες*, ενώ οι κινήσεις που εκτελεί ο αθλητής έχουν μόνο *αντικειμενικό σκοπό*. Οι κινήσεις που εκτελούμε στην καθημερινή μας ζωή, τοποθετούνται ανάμεσα στις πρώτες και τις δεύτερες.

## Οι τυπικές κατηγορίες μοντάζ που γνωρίζουμε:

### Σκηνή 3

#### Μετρικό μοντάζ

– Σκηνή 3, λήψη 2

Το θεμελιώδες κριτήριο γι' αυτή την κατασκευή είναι τα **απόλυτα μήκη** των τεμαχίων. Τα τεμάχια ενώνονται με γνώμονα το μήκος τους, σύμφωνα μ' ένα σχέδιο-φόρμουλα που αντιστοιχεί σ' ένα μουσικό μέτρο. Η πραγμάτωση του μοντάζ έγκειται στην επανάληψη αυτών των «μέτρων».

Η ένταση επιτυγχάνεται μέσω του εφέ της μηχανικής επιτάχυνσης: τα κομμάτια βραχύνονται δίχως οι αρχικές αναλογίες της φόρμουλας ν' αλλάζουν. Πρωτόγονες μορφές αυτής της μεθόδου: τέμπο των τριών τετάρτων, τέμπο του εμβρατηρίου, τέμπο του βαλς (3/4, 2/4, 1/4 κλπ.), όπως τα χρησιμοποίησε ο Κουλέσοφ εκφυλισμός της μεθόδου: το μετρικό μοντάζ που χρησιμοποιεί ένα πολύπλοκο, ακανόνιστο μέτρο (16/17, 22/57 κλπ.).

Ένα τέτοιο μέτρο παύει να έχει ένα φυσιολογικό εφέ, γιατί είναι αντίθετο στο «νόμο των απλών αριθμών» (σχέσεων). Οι απλές σχέσεις, λοιπόν, επειδή επιτυγχάνουν μια διαυγή εντύπωση, είναι απαραίτητες για την επίτευξη της μέγιστης αποτελεσματικότητας. Τις συναντάμε σε ολόκληρο τον υγιή κλασικισμό: στην αρχιτεκτονική στο χρώμα ενός πίνακα σε μια περίπλοκη σύνθεση του Σκριάμπιν (καθαρή σαν κρύσταλλο όσον αφορά στις σχέσεις ανάμεσα στα μέρη της) στις γεωμετρικές *mises-en-scene* στη διοργάνωση του κράτους κ.ά.

Δεν υπονοώ, βέβαια, ότι το τέμπο θα έπρεπε να είναι αναγνωρίσιμο ως ένα μέρος της εντύπωσης που παράγεται. Αντίθετα μάλιστα. Αν και μη αναγνωρίσιμο, είναι πάντως απαραίτητο για την «οργάνωση» της αισθητικής εντύπωσης. Η διαύγεια του μπορεί να συντονίσει το «σφυγμό» του φιλμ με το «σφυγμό» του κοινού του. Δίχως έναν τέτοιο συντονισμό (ο οποίος μπορεί να επιτευχθεί με διάφορα μέσα), η επαφή ανάμεσα σ' αυτά τα δύο είναι αδύνατη.

Ένα υπερβολικά πολύπλοκο μετρικό τέμπο δημιουργεί ένα χάος εντυπώσεων αντί για μια ξεχωριστή συγκινησιακή ένταση.

Μια τρίτη χρήση του μετρικού μοντάζ βρίσκεται ανάμεσα στα δύο αυτά άκρα, ανάμεσα στην απλότητα και το πολύπλοκο: πρόκειται για την εναλλαγή δύο αυξομειούμενων μηκών του τεμαχίου σύμφωνα με δύο είδη περιεχομένων μες στα τεμάχια. Παραδείγματα: η σεκάνς της *λεζγκίνκα* στον *Οκτώβρη* και η πατριωτική διαδήλωση στο *Τέλος της Αγίας Πετρούπολης* (το δεύτερο μπορεί να θεωρηθεί ένα κλασικό παράδειγμα **καθαρά μετρικού** μοντάζ).

Σ' αυτόν τον τύπο μετρικού μοντάζ το περιεχόμενο του φωτογράμματος μέσα στο τεμάχιο καθορίζεται από το απόλυτο μήκος του τεμαχίου. Συνεπώς,

δίνεται προσοχή μοναχά στον ευρύτερο δεσπίζοντα χαρακτήρα του περιεχομένου του τεμαχίου: μπορούμε να πούμε ότι αυτά τα πλάνα είναι «συνώνυμα».

## 2. Ρυθμικό μοντάζ

– Σκηνή 3, λήψη 3

Εδώ, το περιεχόμενο του φωτογράμματος, στο μέτρο που καθορίζει τα μήκη των τεμαχίων, αποτελεί έναν παράγοντα που πρέπει δικαιωματικά να λάβουμε εξίσου υπόψη.

Ο αφηρημένος καθορισμός του μήκους των τεμαχίων αντικαθίσταται από μια ευλύγιστη σχέση ανάμεσα στα *μήκη τα ίδια*.

Εδώ το μήκος καθαυτό δεν συμπίπτει με το μαθηματικά καθορισμένο μήκος του τεμαχίου σύμφωνα με μια μετρική φόρμουλα. Εδώ το μήκος του εξαρτάται από τις ιδιαίτερες απαιτήσεις του τεμαχίου, καθώς κι από το προγραμματισμένο του μήκος σύμφωνα με τη δομή της σεκάνς.

Είναι πολύ πιθανόν να ανακαλύψουμε εδώ περιπτώσεις πλήρους μετρικής ταύτισης των τεμαχίων, όχι μονάχα σύμφωνα με το θεμελιώδες σχέδιο, αλλά και ενάντια στο σχέδιο αυτό. Αυτή η παραβίαση του σχεδίου μπορεί να γίνει με συγκινησιακά φορτισμένο τρόπο, αν εισαχθεί εντονότερο υλικό σ' ένα αρχικό ξεχωριστό τέμπε.

Η σεκάνς της «σκάλας της Οδησού» στο *Ποτέμκιν* είναι ένα καλό παράδειγμα. Σ' αυτήν, το ρυθμικό χτύπημα των ποδιών των στρατιωτών καθώς κατεβαίνουν τα σκαλοπάτια, παραβιάζει όλες τις ρυθμικές απαιτήσεις. Δίχως να συγχρονίζεται με το τέμπε του μοντάζ, το χτύπημα αυτό σπάει το τέμπε κάθε φορά που εισάγεται και το πλάνο το ίδιο στο οποίο αντιστοιχεί είναι εντελώς διαφορετικής τάξης από τα υπόλοιπα. Η τελική υπογράμμιση της έντασης γίνεται με μια μετάθεση απ' το ρυθμό των ποδιών που κατεβαίνουν, σ' έναν άλλο ρυθμό — σ' ένα άλλο είδος κίνησης προς τα κάτω — στο επόμενο επίπεδο έντασης της ίδιας δράσης — στο παιδικό καρτσάκι που κατρακυλάει στα σκαλιά. Το καρτσάκι λειτουργεί ως ένα άμεσο μέσο επιτάχυνσης των ποδιών που προχωρούν. Απ' την κατάβαση περνάμε στο κατρακύλισμα.

Κάντε την αντιπαράθεση ανάμεσα σ' αυτά και στο παράδειγμα που αναφέραμε απ' το *Τέλος της Αγίας Πετρούπολης*, στο οποίο η ένταση επιτυγχάνεται περικόπτοντας το *κάθε τεμάχιο* στο απαιτούμενο ελάχιστο μήκος του μέσα στο ενιαίο μετρικό μέτρο.

Το μετρικό μοντάζ αρμόζει θαυμάσια σε ανάλογα απλές απαιτήσεις εμβληματικών τέμπων, αλλά είναι εντελώς ακατάλληλο για πιο περίπλοκες ρυθμικές ανάγκες.

Όταν εφαρμόζεται βεβιασμένα σ' ένα τέτοιο πρόβλημα, το αποτέλεσμα είναι πάντα ένα αποτυχημένο μοντάζ. Αυτό εξηγεί την αιτία της αποτυχίας μιας σεκάνς όπως εκείνη του θρησκευτικού χορού μεταμφιεσμένων στο *Θύελλα στην Ασία*. Μονταρισμένη με βάση ένα περίπλοκο μετρικό τέμπο, το οποίο δεν άρμοζε στο ιδιαίτερο περιεχόμενο των τεμαχίων, δεν κατάφερε ούτε να αναπαραγάγει το ρυθμό της τελετής ούτε να οργανώσει έναν κινηματογραφικά συγκινησιακό ρυθμό.

Στις περισσότερες ανάλογες περιπτώσεις, ο ειδήμων δεν νιώθει παρά αμηχανία, ενώ ο μέσος θεατής παίρνει μονάχα μια συγκεχυμένη εντύπωση (ακόμα κι αν ένα τεχνητό «δεκανίκι» μουσικής συνοδείας δυναμώσει λίγο μια τέτοια ανάπηρη σεκάνς — όπως στο παράδειγμα που αναφέραμε— η βασική αναπηρία δεν παύει να υφίσταται).

### 3. Τονικά μοντάζ

– Σκηνή 3, λήψη 4

Ο όρος αυτός χρησιμοποιείται για πρώτη φορά. Αναφέρεται σ' ένα στάδιο πέρα απ' το ρυθμικό μοντάζ.

Στο ρυθμικό μοντάζ εκείνο που δίνει ώθηση στο μοντάζ από φωτόγραμμα σε φωτόγραμμα, είναι η κίνηση μες στο φωτόγραμμα. Τέτοιες «κινήσεις μες στο φωτόγραμμα» μπορεί να είναι αντικείμενα εν κινήσει ή το μάτι του θεατή που κατευθύνεται προς κάποιο ακίνητο αντικείμενο.

Στο τονικό μοντάζ, η κίνηση γίνεται αντιληπτή με μια πλατύτερη έννοια. Η έννοια της κίνησης περιλαμβάνει *όλα τα συγκινησιακά στοιχεία* του τεμαχίου μοντάζ. Εδώ το μοντάζ βασίζεται στο χαρακτηριστικό *συγκινησιακό «άκουσμα»* του κομματιού, στη δεσπόζουσα του. Στον γενικό **τόνο** του κομματιού, μ' άλλα λόγια.

Δεν εννοώ, βέβαια, ότι το συγκινησιακό άκουσμα του τεμαχίου πρέπει να μετρηθεί «ιμπρεσιονιστικά». Τα χαρακτηριστικά του κομματιού μπορούν κι εδώ να μετρηθούν με τόση ακρίβεια όσο και στην πιο στοιχειώδη περίπτωση μέτρησης «με το υποδεκάμετρο» στο μετρικό μοντάζ. Αλλά οι μονάδες μέτρησης διαφέρουν. Και τα προς μέτρηση ποσά είναι διαφορετικά.

Για παράδειγμα, ο βαθμός της φωτιστικής έντασης σ' ένα κομμάτι δεν μπορεί να μετρηθεί μόνο με το φωτόμετρο, κάθε μεταλλαγή του είναι αντιληπτή με γυμνό μάτι. Αν δώσουμε τη συγκριτική και συναισθηματική ένδειξη «πιο

ζοφερό» σ' ένα κομμάτι, μπορούμε επίσης να βρούμε και τον μαθηματικό συντελεστή του βαθμού του φωτισμού του. Αυτή είναι μια περίπτωση «φωτιστικής τονικότητας». Αλλά, αν το κομμάτι έχει την ένδειξη «οξύς ήχος», μπορούμε και πάλι να βρούμε τα οξυγώνια στοιχεία μες στο φωτόγραμμα και να τους δώσουμε την ανάλογη έμφαση. Αυτή είναι μια περίπτωση «γραφικής τονικότητας».

Η δουλειά πάνω σε συνδυασμούς μεταβλητών βαθμών φωτισμού ή «οξύτητας» αποτελεί μια τυπική χρήση του τονικού μοντάζ.

Όπως είπα, αυτό βασίζεται στο δεσπόζον συγκινησιακό άκουσμα των τεμαχίων. Ένα παράδειγμα: η «σεκάνς της ομίχλης» στο *Ποτέμκιν* (πριν από τον ομαδικό θρήνο πάνω απ' το πτώμα του Βακούλιντσουκ). Εδώ το μοντάζ βασίστηκε αποκλειστικά στο συγκινησιακό «άκουσμα» των κομματιών – σε ρυθμικές δονήσεις που δεν επηρεάζονται από τις χωρικές μεταλλαγές. Είναι ενδιαφέρον το ότι, σ' αυτό το παράδειγμα, υπάρχει μια δευτερεύουσα, βοηθητική ρυθμική δεσπόζουσα παράλληλα με τη βασική, τονική δεσπόζουσα. Το γεγονός αυτό συνδέει την τονική κατασκευή της σκηνης με την παράδοση του ρυθμικού μοντάζ, του οποίου το τονικό μοντάζ αποτελεί την πιο προωθημένη εξελικτική μορφή. Όπως το ρυθμικό μοντάζ, και το τονικό αποτελεί επίσης μια ειδική παραλλαγή του μετρικού μοντάζ.

Αυτή η δευτερεύουσα δεσπόζουσα εκφράζεται με ανεπαίσθητες μεταλλαγές της κίνησης: με τον κυματισμό του νερού· το αργοκούνημα των αγκυροβολημένων πλοιαρίων τον ατμό που υψώνεται σιγά σιγά τους γλάρους που αγγίζουν τη θάλασσα.

Ακριβολογώντας, θα λέγαμε ότι κι αυτά αποτελούν στοιχεία *τονικής τάξης*. Είναι κινήσεις που γίνονται σύμφωνα με τονικά μάλλον παρά χωρο-ρυθμικά χαρακτηριστικά. Εδώ χωρικά μη μετρήσιμες μεταλλαγές συνδυάζονται σύμφωνα με το συγκινησιακό τους άκουσμα. Αλλά η βασική ένδειξη για τη συνένωση των κομματιών ακολουθούσε το βασικό τους στοιχείο - τις οπτικές φωτοδονήσεις (μεταβλητοί βαθμοί «καταχνιάς» και «φωτεινότητας»). Και η οργάνωση των δονήσεων αυτών αποκαλύπτει την πλήρη τους ταυτοσημία με μια ελάσσονα αρμονία στη μουσική. Επιπλέον, το παράδειγμα τούτο δείχνει τη συνήχηση που μπορεί να υπάρξει ανάμεσα στην κίνηση ως αλλαγή και την κίνηση ως *φωτοδόνηση*.

Αυξημένη ένταση σ' αυτό το επίπεδο μοντάζ μπορεί επίσης να παραχθεί μέσω μιας εντατικοποίησης της ίδιας «μουσικής» δεσπόζουσας. Ένα εξαιρετικά καίριο παράδειγμα είναι η σεκάνς του όψιμου θερισμού στη *Γενική γραμμή*. Η δόμηση αυτού του φιλμ, τόσο στο σύνολο του όσο και στην ιδιαίτερη αυτή σεκάνς, υπακούει σε μια βασική δομική διαδικασία, που είναι: μια σύγκρουση ανάμεσα στον «μύθο» και την *παραδοσιακή του μορφή*.

Συγκινησιακή δόμηση ενός μη συγκινησιακού υλικού. Το ερέθισμα μετατίθεται απ' τη συνηθισμένη του χρήση ως κατάσταση (για παράδειγμα, ο ερωτισμός έτσι όπως χρησιμοποιείται συνήθως στις ταινίες) σε δομές με παράδοξο τόνο. Όταν το «υποσύλωμα της βιομηχανίας» αποκαλύπτεται, είναι μια γραφομηχανή. Ο ήρωας-ταύρος και η ηρωίδα-αγελάδα παντρεύονται και ζουν ευτυχισμένα. Εκείνο που εμπνέει και δυσπιστία και έκσταση δεν είναι το Ιερό Δισκοπότηρο, αλλά μια βουτυροποιητική μηχανή.

Επομένως, η θεματική **ελάσσω** του θερισμού έχει ως έκβαση τη θεματική **μείζονα** της καταιγίδας, της βροχής. Ναι, κι ακόμα και οι στοιβαγμένες θημωνιές – παραδοσιακό μείζον σύμβολο της γονιμότητας – αποτελούν την έκβαση του ελάσσονος θέματος, καθώς είναι μουσκεμένες απ' τη βροχή.

Εδώ η αύξηση της έντασης πραγματώνεται μέσω της εσωτερικής ανάκρουσης μιας σταθερής δεσπύζουσας χορδής - μέσω της όλο και πιο έντονης «πνιγερής ατμόσφαιρας πριν από την καταιγίδα» μέσα στο κομμάτι.

Όπως και στο προηγούμενο παράδειγμα, η τονική δεσπύζουσα, η κίνηση ως φωτοδόνηση, συνοδεύεται από μια δευτερεύουσα ρυθμική δεσπύζουσα, δηλαδή την κίνηση ως αλλαγή.

Εδώ αυτή εκφράζεται με την ολοένα κι αυξανόμενη ορμή του ανέμου, ενσωματωμένη σε μια μετάθεση από τα ρεύματα του αέρα στους καταρράκτες της βροχής - μια οριστική αναλογία με τη μετάθεση απ' τα βήματα των στρατιωτών στο καρτσάκι που καταρακυλά.

Η μαύρη, απειλητική μάζα του συννεφιασμένου ουρανού αντιπαράτίθεται στην έντονη, δυναμική ισχύ του ανέμου, και η στερεοποίηση που υπαινίσσεται η μετάβαση από τα ρεύματα του αέρα στους καταρράκτες του νερού γίνεται πιο έντονη από τα μισοφόρια των γυναικών που ανεμίζουν δυναμικά και τις θημωνιές που σκορπίζονται γύρω.

Εδώ, μια σύγκρουση τάσεων - μια εντατικοποίηση της στατικής και μια εντατικοποίηση της δυναμικής τάσης - μας δίνει ένα διαυγές παράδειγμα αντήχησης στη δομή του τονικού μοντάζ.

Απ' την άποψη της συγκινησιακής εντύπωσης, η σεκάνς του θερισμού είναι παραδειγματική όσον αφορά την τραγική (ενεργητική) ελάσσωνα, σε αντιδιαστολή με τη λυρική (παθητική) ελάσσωνα της σεκάνς της ομίχλης στο λιμάνι.

Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι και στα δύο παραδείγματα το μοντάζ αναπτύσσεται μαζί με την όλο κι αυξανόμενη μεταλλαγή του βασικού του στοιχείου, του **χρώματος**: στο «λιμάνι» από σκούρο γκρίζο σε ομιχλώδες λευκό (αναλογία στη ζωή: η αυγή), στον «θερισμό», από ανοιχτό γκρίζο σε μολυβένιο σταχτί (αναλογία στη ζωή: ο ερχομός της κρίσης). Δηλαδή, παράλ-

ληλα με μια γραμμή φωτοδονήσεων που αυξάνονται σε συχνότητα (πρώτη περίπτωση) ή ελαττώνονται σε συχνότητα (δεύτερη περίπτωση).

Μια κατασκευή με απλό μέτρο ανυψώθηκε σε μια καινούργια κατηγορία κίνησης - σε μια κατηγορία υψηλότερης σημασίας.

Αυτό μας φέρνει σε μια κατηγορία μοντάζ που μπορούμε να ονομάσουμε:

#### **4. Υπερτονικό μοντάζ**

– Σκηνή 3, λήψη 5

Κατά τη γνώμη μου, το υπερτονικό μοντάζ είναι οργανικά η οριακή εξελικτική φάση του τονικού μοντάζ. Όπως έχω πει, διακρίνεται από το τονικό μοντάζ στο μέτρο που υπολογίζει συνολικά όλα τα «σημεία έλξης» του τεμαχίου.

Το χαρακτηριστικό τούτο μεταλλάσσει την εντύπωση που παράγεται: από έναν μελωδικά συναισθηματικό χρωματισμό πηγαίνουμε σε μια άμεσα φυσιολογική αντίληψη. Αυτή αντιπροσωπεύει ένα επίπεδο που σχετίζεται με τα προηγούμενα επίπεδα.

Οι τέσσερις αυτές κατηγορίες αποτελούν *μεθόδους* μοντάζ. Δεν γίνονται καθαυτές *κατασκευές* μοντάζ, παρά μόνο όταν εισέρχονται σε σχέσεις αμοιβαίας σύγκρουσης, όπως στα παραπάνω παραδείγματα.

Μέσα σ' ένα σχήμα αμοιβαίων σχέσεων, στο οποίο αντηχούν και συγκρούονται η μία με την άλλη, κατευθύνονται προς ένα όλο και πιο εμφαντικά καθορισμένο τύπο μοντάζ, ακολουθώντας την αλληλένδετη οργανική τους ανάπτυξη.

Έτσι, η μετάβαση απ' τη μετρική στη ρυθμική πραγματοποιήθηκε στη σύγκρουση ανάμεσα στο μήκος του πλάνου και την κίνηση μέσα στο φωτόγραμμα.

Το τονικό μοντάζ προέρχεται απ' τη σύγκρουση ανάμεσα στις ρυθμικές και τις τονικές αρχές του τεμαχίου.

Και, τελικά, το υπερτονικό μοντάζ, απ' τη σύγκρουση ανάμεσα στον κύριο τόνο του κομματιού (τη δεσπόζουσα του) και τον υπερτόνο.

Τούτες οι θεωρήσεις μάς δίνουν, πρώτα απ' όλα, ένα σημαντικό κριτήριο για την εκτίμηση της κατασκευαστικής του μοντάζ από μια «εικονιστική» άποψη. Ο εικονισμός αντιπαρά τίθεται εδώ στον «κινηματογραφικισμό», σαν να λέμε στη φυσιολογική πραγματικότητα.

Κάθε επιχειρηματολογία σχετικά με τον εικονισμό του φιλικού πλάνου είναι αναπόφευκτα αφελής. Είναι τυπικά χαρακτηριστική εκείνων που κατέχουν μια αξιολογη αισθητική καλλιέργεια, την οποία δεν εφάρμοσαν ποτέ στα φιλμ με λογικό τρόπο. Σ' αυτό τον τρόπο σκέψης ανήκουν, για παράδειγμα, οι παρατηρήσεις του Κασιμίρ Μαλέβιτς σχετικά με τον κινηματογράφο. Ακόμα κι ένας «πρωτάρης» του κινηματογράφου δεν θα σκεφτόταν να αναλύσει το πλάνο απ' την ίδια άποψη που θα ανέλυε τη ζωγραφική του τοπίου.

Τα ακόλουθα μπορούν να θεωρηθούν ως ένα κριτήριο για τον «εικονικισμό» της κατασκευής του μοντάζ με την πλατύτερη έννοια: η έκβαση της σύγκρουσης πρέπει να γίνει *μέσα* στη μία ή την άλλη κατηγορία μοντάζ, ποτέ η σύγκρουση δεν πρέπει να γίνει η ίδια μια διαφορετική κατηγορία μοντάζ.

Η πραγματική κινηματογραφία αρχίζει να υπάρχει μόνο με τη σύγκρουση διάφορων κινηματογραφικών μεταλλαγών της κίνησης και των δονήσεων. Για παράδειγμα, η «εικονιστική» σύγκρουση μιας φιγούρας με τον ορίζοντα (το αν πρόκειται για μια στατική ή δυναμική σύγκρουση, δεν έχει σημασία). Ή, ακόμα, η εναλλαγή διαφορετικά φωτισμένων τεμαχίων αποκλειστικά από την άποψη των συγκρουόμενων φωτοδονήσεων ή μιας σύγκρουσης ανάμεσα στη μορφή ενός αντικειμένου και το φωτισμό του κλπ.

Πρέπει, επίσης, να καθορίσουμε εκείνο που χαρακτηρίζει τη συγκινησιακή δύναμη που ασκούν οι διάφορες μορφές μοντάζ στο ψυχοφυσιολογικό κύκλωμα του ατόμου που τις αντιλαμβάνεται.

Η πρώτη μετρική κατηγορία χαρακτηρίζεται από μια μπρούτα κινησιακή δύναμη. Είναι ικανή να ωθήσει το θεατή να αναπαράγει τη δράση που αντιλαμβάνεται στον εξωτερικό κόσμο. Για παράδειγμα, το μοντάζ του διαγωνισμού θερισμού στη *Γενική γραμμή* έχει γίνει κατ' αυτόν τον τρόπο. Τα διάφορα κομμάτια είναι «συνώνυμα» - περιέχουν μία και μοναδική κίνηση, του δρεπανιού, απ' τη μια άκρη του φωτογράμματος στην άλλη κι έσκασα στα γέλια όταν είδα τα πιο εντυπωσιασμένα μέλη του κοινού να κουνιούνται πέρα-δώθε προς την ίδια κατεύθυνση, μ' όλο και μεγαλύτερη ταχύτητα, ενώ η αλληλουχία των κομματιών του φιλμ στην οθόνη επιταχυνόταν αντίστοιχα. Είχαμε έτσι το ίδιο αποτέλεσμα μ' εκείνο που θα πετύχαινε μια μπάντα από πνευστά και κρουστά που θα 'παιζε ένα απλό στρατιωτικό εμβατήριο.

Έχει ονομαστεί η δεύτερη κατηγορία «ρυθμική». Θα μπορούσε να λέγεται και πρωτόγονη συγκινησιακή. Εδώ η κίνηση είναι πιο λεπτά υπολογισμένη, γιατί, ακόμα κι αν η συγκίνηση προέρχεται από την κίνηση, πρόκειται για μια κίνηση που δεν έγκειται σε μια απλή εξωτερική αλλαγή.

Η τρίτη κατηγορία - η τονική - θα μπορούσε να λέγεται και μελωδική - συγκινησιακή. Εδώ η κίνηση, που έχει πάψει να είναι απλή αλλαγή ήδη απ' τη δεύτερη περίπτωση, περνά σε μια συγκινησιακή δόνηση ακόμα υψηλότερης τάξης.



Η τέταρτη κατηγορία - μια πλημμύρα καθαρού φυσιολογισμού - αντηχεί, στον υψηλότερο βαθμό έντασης, την πρώτη κατηγορία, αποκτώντας ξανά έναν βαθμό εντατικοποίησης μέσω της άμεσης κινησιακής δύναμης.

Στη μουσική, τούτη η δύναμη εξηγείται από το γεγονός ότι, από τη στιγμή που οι υπερτόνοι μπορούν ν' ακουστούν παράλληλα με τον βασικό ήχο, γίνονται αισθητές και δονήσεις, ταλαντώσεις, οι οποίες παύουν να εντυπώνονται ως τόνοι, αλλά μάλλον ως καθαρά φυσικές μετατοπίσεις της εντύπωσης που γίνεται αντιληπτή. Αυτό αφορά κυρίως όργανα με ισχυρό ηχόχρωμα, στα οποία η αρχή του υπερτόνου κυριαρχεί. Η αίσθηση της φυσικής μετατόπισης γίνεται μερικές φορές κυριολεκτικά εφικτή: καμπάνες, αρμόνιο, πολύ μεγάλα τουρκικά τύμπανα...

Σε μερικές σεκάνς της *Γενικής γραμμής* επιτυγχάνονται συζεύξεις των τονικών και των υπερτονικών γραμμών. Μερικές φορές αυτές συγκρούονται και με τις μετρικές και με τις ρυθμικές γραμμές. Όπως γίνεται στη θρησκευτική λιτανεία: εκείνοι που γονατίζουν μπρος στις εικόνες, τα κεριά που λιώνουν, οι εκστατικοί στεναγμοί κλπ.

Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι, διαλέγοντας τα κομμάτια για το μοντάζ αυτής της σεκάνς, δώσαμε ασυνείδητα στον εαυτό μας αποδείξεις για την ύπαρξη μιας ουσιαστικής ισότητας ανάμεσα στο ρυθμό και τον τόνο, εδραιώνοντας αυτή την κλιμακούμενη ενότητα μ' έναν τρόπο πολύ ανάλογο μ' εκείνον με τον οποίο είχα πριν εδραιώσει την κλιμακούμενη ενότητα ανάμεσα στις έννοιες του πλάνου και του μοντάζ.

*Έτσι, ο τόνος είναι ένα επίπεδο του ρυθμού.*

## **5. Διανοητικό μοντάζ**

– *Σκηνή 3, λήψη 6*

Το διανοητικό μοντάζ είναι ένα μοντάζ όχι γενικά φυσιολογικών υπερτονικών ακουσμάτων, αλλά ακουσμάτων και υπερτόνων διανοητικού τύπου: δηλαδή, μια σύγκρουση - αντιπαράθεση των παράλληλων διανοητικών συγκινήσεων.

Η κλιμακούμενη ποιότητα καθορίζεται εδώ από το γεγονός ότι δεν υπάρχει διαφορά αρχών ανάμεσα στην κίνηση ενός θεατή που κουνιέται πέρα-δωθε υπό την επήρεια ενός στοιχειώδους μετρικού μοντάζ (δες παραπάνω) και στη διανοητική διαδικασία μέσα στην κίνηση τούτη, γιατί η διανοητική διαδικασία παρουσιάζει την ίδια αναταραχή, αλλά στην περιοχή των ανώτερων νευρικών κέντρων.

Και αν, υπό την επήρεια ενός «τζαζ μοντάζ», τα χέρια και τα πόδια ενός ανθρώπου αρχίζουν να τρέμουν ρυθμικά, το ίδιο τρεμούλιασμα εμφανίζεται με

τον ίδιο ακριβώς τρόπο μες στους ιστούς των ανώτερων νευρικών κέντρων του νοητικού συστήματος.

Παρ' όλο που, αν αντιμετωπιστούν ως «φαινόμενα» (της τάξης του φαίνεσθε), μοιάζουν διαφορετικά, από άποψη «ουσίας» (=διαδικασίας) είναι αναμφισβήτητα ταυτόσημα.

Αν εφαρμόσουμε την πείρα από τη δουλειά μας σ' ένα κατώτερο επίπεδο, σε κατηγορίες υψηλότερης τάξης, θα μπορέσουμε ίσως να φτάσουμε στην ίδια την «καρδιά» των πραγμάτων και των φαινομένων. Έτσι, η πέμπτη κατηγορία είναι ο διανοητικός υπερτόνος.

Ένα παράδειγμα του υπάρχει στη σεκάνς των «θεών» στον **Οκτώβρη**, στην οποία όλες οι προϋποθέσεις για τη σύγκρουση τους εξαρτώνται αποκλειστικά από το ταξικό-διανοητικό άκουσμα του κάθε κομματιού στη σχέση του με το Θεό. Λέω «ταξικό», γιατί, αν και η συγκινησιακή αρχή είναι παγκόσμια, η διανοητική αρχή εξαρτάται βαθύτατα απ' την τάξη. Τα κομμάτια αυτά συνενώθηκαν σύμφωνα με μια κατιούσα διανοητική κλίμακα, η οποία πισωγύριζε την ιδέα του Θεού στις πηγές της, αναγκάζοντας τον θεατή ν' αντιληφθεί τούτη την «πρόοδο» διανοητικά.

Αλλά αυτός, βέβαια, δεν είναι ακόμα ο διανοητικός κινηματογράφος, τον οποίο αναγγέλλω εδώ και μερικά χρόνια! Ο διανοητικός κινηματογράφος είναι εκείνος που θα δίνει μια έκβαση στη σύγκρουση-αντιπαράθεση του φυσιολογικού και του διανοητικού υπερτόνου. Το χτίσιμο μιας εξ ολοκλήρου καινούργιας μορφής κινηματογράφου· η πραγμάτωση μιας επανάστασης μέσα στη γενική ιστορία της κουλτούρας· η σύνθεση επιστήμης τέχνης και ταξικού αγώνα.

## Σύνδεση με την Ιστορία

### Σκηνή 4

Η τεχνολογία ήταν ανέκαθεν καθοριστικός παράγοντας στον τρόπο κατασκευής ταινιών (για τη μεγάλη ή την μικρή οθόνη). Κατά κάποιο παράδοξο τρόπο η εξέλιξη στην τεχνολογία του κινηματογράφου τα πρώτα 100 χρόνια της ύπαρξης του ήταν πολύ αργή. Η εμφάνιση της κάμερας με ηλεκτρικό μοτέρ, ο ηχητικός κινηματογράφος, το έγχρωμο φιλμ είναι όλες κι όλες οι θεμελιώδεις τεχνολογικές καινοτομίες του κινηματογράφου πριν την ηλεκτρονική και ψηφιακή εποχή. Ξαφνικά, με τη ραγδαία εξέλιξη της τηλεοπτικής, ηλεκτρονικής εικόνας, η οποία μέχρι πρόσφατα αντιμετωπιζόταν από τους κινηματογραφιστές ως κάτι ξεχωριστό από το σινεμά, έφτασε στο σημείο να συναντήσει τον μηχανικό - χημικό κινηματογράφο και να τον αλλάξει δραματικά σε πολλά από τα στάδια παραγωγής του. Το φιλμ ίσως πάντα να υπάρχει, αλλά δεν είναι πια μόνο χημικό και μηχανικό (με περφορασιόν για την κίνηση και επιστρώσεις για την έκθεση) αλλά και ηλεκτρονικό ταρβ ή δίσκος κι ακόμη απ' ευθείας σήμα για το οποίο δεν είναι απαραίτητος ένας φορέας εγγραφής για να μεταδοθεί εικόνα και ήχος απευθείας σε οποιοδήποτε σημείο της Γης ή του Ηλιακού συστήματος.

Η εξέλιξη στην τεχνολογία και τις τεχνικές γυρίσματος δεν θα μπορούσε να μην έχει αντίκτυπο στους τρόπους και τα εργαλεία επεξεργασίας των διάφορων κινηματογραφικών έργων.

Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1990, η ηλεκτρονική και η χημική εικόνα συνεργάζονταν ελάχιστα μεταξύ τους. Εκείνοι που γύριζαν σε φιλμ είχαν τις δικές τους κάμερες, τα δικά τους εργαστήρια εμφάνισης και εκτύπωσης, τις δικές τους μουβιόλες, τις δικές τους μηχανές προβολής. Σε ελάχιστες περιπτώσεις θα μπερδεύονταν με κάτι ηλεκτρονικό και αυτό μονάχα από το 1980 και μετά. Είχαν γίνει κάποιες μεμονωμένες προσπάθειες οι οποίες ωστόσο απείχαν πολύ μεταξύ τους. Τις αναφέρουμε ενδεικτικά. Ο Στάνλεϋ Κιούμπρικ χρησιμοποίησε πρώτος το video assist, δηλαδή τη δυνατότητα να παρακολουθεί και να ελέγχει τις λήψεις της κινηματογραφικής κάμερας μέσω μιας τηλεοπτικής οθόνης στα γυρίσματα της ταινίας του *Οδύσσεια του διαστήματος*. Ο Ζακ Τατί γύρισε το *Playtime* σε βίντεο μίας ίντσας και στη συνέχεια το τύπωσε σε φιλμ 70 χιλιοστών για να το μοντάρει και στη συνέχεια να το προβάλει. Το ίδιο και ο Μικελάντζελο Αντονιόνι γύρισε την ταινία *Τα μυστήρια του Όμπερβαλντ* σε βίντεο και στη συνέχεια την μετέφερε σε φιλμ 35 χιλιοστών στις αρχές της δεκαετίας του '80. Και στις δύο περιπτώσεις το έργο γυριζόταν τηλεοπτικά, μονταριζόταν και προβαλλόταν κινηματογραφικά.

Στα μέσα της δεκαετίας του '80 ο Φράνσις Φορντ Κόπολα πειραματίστηκε με μεγάλη επιτυχία σε κάθε στάδιο παράλληλης χρήσης του φιλμ και του βίντεο.

Ιδιοκτήτης ο ίδιος του στούντιο Zoetrope, προτίμησε ένα τεράστιο τεχνολογικό και οικονομικό ρίσκο που τελικά τον οδήγησε σε μια μεγάλη καταστροφή για την εταιρεία του, αλλά προσέφερε τεράστιο όφελος στον κινηματογράφο. Αποτέλεσμα αυτών των πειραματισμών ήταν οι σπουδαίες ταινίες *Rumple Fish*, *One from the heart*, *Hammet* (σκηνοθέτης: Wim Wenders). Αυτές ήταν οι ηλεκτρονικές – αναλογικές προσπάθειες γυρίσματος και επεξεργασίας ταινιών για την μεγάλη οθόνη. Την ίδια περίπου εποχή ο ιδιοφυής Τζορτζ Λούκας γύρισε την πρώτη ολοκληρωτικά ηλεκτρονική ταινία μεγάλου μήκους, το *Trot*, με τον Τζεφ Μπρίτζες να πρωταγωνιστεί κινούμενος σε ένα καθαρά ψηφιακό σκηνικό περιβάλλον, ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Όλα τα γυρίσματα του ηθοποιού έγιναν με την τεχνική *blue screen*, ώστε να προστεθεί στη συνέχεια η ψηφιακή εικόνα σε ένα άλλο επίπεδο (*layer*).

Όλες αυτές οι τεχνικές απαιτούσαν, πρωτίστως, όσο το δυνατόν περισσότερο υψηλές αναλύσεις της ηλεκτρονικής ή ψηφιακής εικόνας ώστε να μπορεί να γίνει με επιτυχία η μεταφορά τους σε φιλμ και να είναι δυνατή η προβολή τους με τον παραδοσιακό τρόπο σε μεγάλη οθόνη (πράγμα που ισχύει και σήμερα). Οι γραμμές του βίντεο όμως ήταν απελπιστικά λίγες για να εξασφαλίσουν πειστικές, νατουραλιστικές απεικονίσεις (στα μέσα του '80, οι 1200 γραμμές που προσφέρει μια ημερασιτεχνική κάμερα *high definition* σήμερα, ήταν το ανώτερο επαγγελματικό όριο σε πειραματικό επίπεδο, παρά την συνεργασία πολλών μεγάλων εταιρειών όπως η Panavision και η Sony. Άπιαστο όνειρο ήταν οι 5000 γραμμές των σημερινών επαγγελματικών φορμά *high definition*). Έτσι, τα θέματα των ταινιών που γυρίζονταν με αυτές τις τεχνολογίες ήταν περιορισμένα σε μια νεοεξπρεσιονιστική ή φουτουριστική γκάμα.

Όμως το πρόβλημα της ανάλυσης και των λίγων γραμμών ελάχιστα απασχολούσε εκείνους που γύριζαν έργα για την μικρή οθόνη και είχαν άφθονο χρήμα και διάθεση για πειραματισμό, δηλαδή τους δημιουργούς διαφημιστικών σποτ και των πρώτων *video clips*. Όταν η προβολή γίνεται σε μικρή οθόνη το μάτι του θεατή δεν διακρίνει την μεγάλη απόσταση μεταξύ των γραμμών που συνθέτουν την εικόνα, ακριβώς όπως όταν μια φωτογραφία τυπωμένη σε μικρό μέγεθος δεν έχει το ράστερ μιας μεγάλης αφίσας. Αυτό εκμεταλλεύτηκαν οι δημιουργοί και με ραγδαία ταχύτητα αναπτύχθηκαν διάφορες τεχνικές γυρίσματος και επεξεργασίας προς την κατεύθυνση του λεγόμενου *mixed media* οπτικοακουστικού έργου. Εξελίχτηκαν το *blue screen* και το *composition* (η σύνθεση εικόνων σε πολλαπλά επίπεδα - *layers*) και ήταν η εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών σε κάθε τομέα εφαρμογής κατά τις αρχές της δεκαετίας χου '90 η οποία άλλαξε ριζικά χους τρόπους γυρίσματος και επεξεργασίας έργων για την μικρή οθόνη. Οι *film recorders* και τα συστήματα *telecine* μπορούσαν να μεταφέρουν καρέ καρέ κάθε εικόνα που γυριζόταν σε φιλμ ή βίντεο και αφού οι εικόνες αυτές μαντάρωνταν είτε με αναλογικά είτε με τα πρώτα ψηφιακά συστήματα (πανάκριβα και πολύπλοκα

στον χειρισμό ακόμη, όπως ο περίφημος HARRY) τα οποία συνδύαζαν πολλά και διαφορετικά προγράμματα επεξεργασίας εικόνας, όχι αμιγώς κινηματογραφικά, τυπώνονταν με αξιοπιστία σε master video tapes ή σε παραδοσιακές κόπιες φιλμ για προβολή στην μικρή ή την μεγάλη οθόνη, αντίστοιχα.

Όλα αυτά τα χρόνια οι κινηματογραφιστές έβλεπαν με επιφύλαξη και συχνά με δυσαρέσκεια όλο και περισσότερους νέους (και στην ηλικία) τεχνικούς, μη προερχόμενους από τις παραδοσιακές κινηματογραφικές σχολές αλλά από τους χώρους των ηλεκτρονικών, των προγραμματιστών υπολογιστών και της γραφιστικής να ενθουσιάζονται με τις νέες δυνατότητες και να παίρνουν τη θέση χους δίπλα σε μεγάλους σκηνοθέτες και μοντέρ χου παραδοσιακού φιλμ και βίντεο.

Λίγο πριν χα μέσα της δεκαετίας χου '90, εμφανίστηκαν τα πρώτα προσιτά, από οικονομική και χρηστική άποψη, συστήματα επεξεργασίας οπτικοακουστικών έργων και μαζί έγιναν ευρύτερα γνωστοί πολλοί νέοι αλλά και παλαιότεροι τεχνικοί και τεχνολογικοί όροι: post production, linear/non linear editing, butch capture, on line, off line editing, resolution, definition, input settings, print to tape, rendering, real time, monitoring source material κλπ.

Από το 1995 και ύστερα λίγα πράγματα άλλαξαν στους τρόπους της ψηφιακής επεξεργασίας των ταινιών. Απλώς με το πέρασμα χου χρόνου τελειοποιούνται τα τεχνολογικά μέσα ώστε να κάνουν πιο γρήγορα, με μεγαλύτερη συνέπεια, άνεση, οικονομία και απλότητα αυτό που λίγα χρόνια πριν μπορούσε να εφαρμοστεί μονάχα σε υπερπαραγωγές. Τώρα πια ο καθένας μπορεί να στήσει ένα ψηφιακό στούντιο σε ένα μικρό γραφείο ή ακόμη και στο σπίτι του και να μοντάρει ταινίες με υπόθεση κάθε διάρκειας, διαφημιστικά, ντοκιμαντέρ, τηλεοπτικά προγράμματα, animation. Να τα μεταγράψει σε ταινία βίντεο κάθε είδους, σε DVD, VCD, CD, να τα αποθηκεύσει σε σκληρό δίσκο, να τα μεταδώσει μέσω του Διαδικτύου. Οι νέες τεχνολογίες προσφέρουν εναλλακτικές λύσεις με ελάχιστο κόστος και βοηθούν την ανάπτυξη της βιοτεχνικής, της οικοτεχνικής και της προσωπικής παραγωγής, έξω από τα δύσκαμπτα βιομηχανικά οικονομικά, τεχνικά, αισθητικά και πολιτικά στερεότυπα.

Τι πραγματικά προσφέρει το σημερινό ψηφιακό μοντάζ; Για να κατανοήσουμε τι ακριβώς μπορούμε να κάνουμε με αυτά τα εκπληκτικά μέσα, είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε, έστω από ιστορική άποψη, με ποιους τρόπους γίνονταν ο κινηματογράφος πριν την ηλεκτρονική και την ψηφιακή εποχή.

Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι ένα σύστημα ψηφιακού μοντάζ, με τις εκατοντάδες παράθυρα, επιλογές, εργαλεία, ρυθμίσεις δεν είναι παρά μια μίμηση, μια προσομοίωση (simulation) ενός συνόλου φιλικών εργαλείων

επεξεργασίας εικόνας και ήχου, ακριβώς όπως αυτά λειτούργησαν τα εκατό και πλέον χρόνια της Ιστορίας του κινηματογράφου.

Απλές αντιστοιχίες μας βοηθούν να κατανοήσουμε καλύτερα κάθε σύστημα (ή πρόγραμμα) επεξεργασίας εικόνας και ήχου.

Τα συστήματα αυτά δεν είναι τίποτα άλλο από εξελιγμένες μουβιόλες ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι σκάκι, μπιλιάρδου, ντάμας ή φλίπερ είναι μια προσομοίωση του ξύλινου ή του μεταλλικού προγόνου του. Εκτελεί ακριβώς τις ίδιες λειτουργίες, με διαφορετικό τρόπο. Αντί να χτυπήσεις με τη στέκα, χτυπάς την μπάλα με το πλήκτρο του joystick, του mouse ή του πληκτρολογίου.

Στο ψηφιακό μοντάζ, αντί να έχεις μία πίδα αμοντάριστου υλικού στο αριστερό πιάτο της μουβιόλας, έχεις το υλικό αυτό κωδικοποιημένο ψηφιακά σε αρχείο ανί, omfi ή mpeg και το διατρέχεις μέσα από ένα παράθυρο (source material window). Αντί να το πιάσεις με το χέρι από την μια άκρη, να το περάσεις από τα ράουλα και μπροστά από τη λάμπα προβολής ώστε να προβληθεί μέσω καθρέφτη στη μικρή οθόνη της μουβιόλας, έχεις το ίδιο αποτέλεσμα πατώντας απλώς play και βλέπεις όσες φορές θέλεις το αμοντάριστο υλικό στο μόνιτορ του υπολογιστή ή σ' ένα εξωτερικό μόνιτορ. Αντί να μαρκάρεις το τυπωμένο θετικό φιλμ με το ραπιδογράφο στα σημεία που θέλεις να χρησιμοποιήσεις, πατάς απλώς in και out στο μενού του προγράμματος. Αντί να τραβήξεις το αμοντάριστο υλικό και να το τοποθετήσεις με προσοχή στην κολέζα για να κόψεις με τον κόφτη αυτό που θέλεις να πετάξεις και στη συνέχεια να κολλήσεις με σελοτέϊπ τα μήκη που θέλεις να κρατήσεις, πατάς απλώς την εντολή cut ή insert. Αντί να έχεις μια άλλη πίδα φιλμ στο αριστερό πιάτο της μουβιόλας με το μονταρισμένο ή το προμονταρισμένο υλικό, στο ψηφιακό μοντάζ έχεις την time line (ή sequence) όπου συγκεντρώνεις όλο αυτό το επεξεργασμένο υλικό. Το ίδιο ισχύει και για τις ηχητικές μπάντες. Επίσης, έχεις τη δυνατότητα να δοκιμάσεις αλλά και να τελειοποιήσεις κάθε είδος χρωματικού, οπτικού ή ηχητικού εφέ και να το δεις σε τελική μορφή ανά πάσα στιγμή, πατώντας απλώς την εντολή render, ενώ σε μια μουβιόλα φιλμ έπρεπε όλα αυτά να τα υπολογίσεις σ' ένα φανταστικό επίπεδο, αφού θα τα έβλεπες μόνο όταν θα είχε πάει η κόπια εργασίας για την κοπή αρνητικού και τη δημιουργία των εφέ (διπλοτυπίες, dissolves, wipes, μάσκες, motion effects) σε ξεχωριστά ειδικά εργαστήρια. Έτσι, μπορούμε να πούμε ότι το ψηφιακό μοντάζ είναι μια προσομοίωση όχι μόνο της φιλικής μουβιόλας αλλά και άλλων φιλικών εργαστηρίων όπως το εργαστήριο κοπής αρνητικού, συγχρονισμού, της τρικέζας, της μείξης ήχου, του εταλονάζ (color correction).

Η κινηματογραφική γλώσσα, από το 1950 και μετά, έχει παραμείνει σε επίπεδο τεχνικής και σύνταξης σχεδόν αμετάβλητη. Μπορεί να μας εντυπωσιάζουν τα οπτικά ή γραφίστικα εφέ των σημερινών ταινιών, αλλά μια προσεκτική μελέτη της ιστορίας της κινηματογραφικής τεχνικής θα μας πείσει

ότι τα περισσότερα εφέ (και γενικά τα σημεία στίξης της κινηματογραφικής γλώσσας) επινοήθηκαν από τις απαρχές του κινηματογράφου αλλά με άλλους τρόπους, διαφορετικά εργαλεία και διαφορετικές ταχύτητες στην εκτέλεση τους. Το φιλικό υλικό έγινε ηλεκτρονικό / αναλογικό και στη συνέχεια ψηφιακό το οποίο γίνεται, όσο οι αίθουσες προβάλλουν ακόμη φιλικές κόπιες, ξανά φιλικό. Μάσκες, dissolves, Wipes, διπλοτυπίες, πολλαπλά τυπώματα, χρωματικές και φωτιστικές επεμβάσεις, διάφορα τρικ σμίκρυνσης - μεγέθυνσης, κινούμενα σχέδια, τίτλοι, μεταβλητές ταχύτητες κίνησης (accelerate, slow motion), stop motion (όλα όσα χρησιμοποιεί ένας κινηματογραφιστής για να περιγράψει ή να αφηγηθεί κάτι) έχουν προϋπάρξει της ψηφιακής εποχής του σινεμά. Με τον ίδιο τρόπο που οι νότες και η σύνθεση έχουν προϋπάρξει των συνθεσάιζερ, των ψηφιακών μουσικών στούντιο και των dj's. Ακόμη και η τεχνική 3D animation δεν είναι και τόσο αυθύπαρκτη αν παρατηρήσει κανείς κλασικά ζωγραφικά και γλυπτικά έργα ή τα χαρακτηριστικά του Escher. Αυτές οι διαπιστώσεις μας οδηγούν στο συμπέρασμα ότι η εξέλιξη της τέχνης, της τεχνικής και της τεχνολογίας δεν αναιρεί εντελώς τις προηγούμενες εφαρμογές, αντιθέτως στηρίζεται σε αυτές και τις διευρύνει, με τον ίδιο τρόπο που ένας υγιής πολιτισμός για να υπάρξει και να εξελιχθεί σωστά βασίζεται στην παράδοση των προηγούμενων.

## **Τεχνολογία και δεδομένα**

– Σκηνή 4, Λήψη 2

Στις σελίδες που ακολουθούν θα επιχειρήσουμε μια περιγραφή των τρόπων που ένα κινηματογραφημένο υλικό (σε φιλμ ή βίντεο) αξιοποιείται στο έπακρον με τη χρήση κάποιου από τα συστήματα ψηφιακού μοντάζ εικόνας και ήχου που υπάρχουν στις μέρες μας, ώστε να προκύψει ένα όσο το δυνατόν άρτιο τεχνικά και αισθητικά κινηματογραφικό (ή τηλεοπτικό, αν προτιμάτε) αποτέλεσμα. Ποιες είναι εκείνες οι παράμετροι που καθορίζουν την ποιότητα στο αποτέλεσμα αλλά και στη διαδικασία του μοντάζ (ή post production).

Κατ' αρχήν πρέπει να επισημάνουμε ότι υπάρχουν δεκάδες συστήματα ψηφιακού μοντάζ τα οποία χρησιμοποιούνται αναλόγως του είδους της παραγωγής, του προϋπολογισμού και του επιθυμητού αποτελέσματος. Το καθένα από αυτά προσφέρει μια σειρά από πλεονεκτήματα έναντι άλλων, το σίγουρο όμως είναι ότι τα συστήματα (προγράμματα) τελευταίας γενιάς, τύπου AVID, FINAL CUT, PREMIERE, και φυσικά το EDIUS, είτε «τρέχουν» σε περιβάλλον Macintosh είτε σε περιβάλλον PC, αν δεν είναι πειρατικές αντιγραφές και είναι γνήσια προϊόντα των εταιρειών που τα παράγουν, αποτελούν σε γενικές γραμμές πρώτης τάξεως εργαλεία για τη δουλειά που τα θέλουμε, αρκεί να είμαστε σωστά εκπαιδευμένοι και αρκετά έμπειροι στο

χειρισμό τους. Σε βασικές γραμμές, όλα αυτά τα συστήματα είναι αξιόπιστα, γρήγορα, με πολλές δυνατότητες. Εξάλλου δεν πρέπει να ξεχνάμε πόσο απλή είναι στη βάση της η τεχνική του μοντάζ. Δεν είναι παρά μια κοπτοραπτική μηχανή όπου από μεγάλα σύνολα επιλέγεις και κόβεις μόνο εκείνα που σου χρειάζεται για να ράψεις ένα μικρότερο σε μέγεθος νέο σύνολο. Με τα προγράμματα, λοιπόν, ισχύει περίπου ό,τι και με τα σύγχρονα αυτοκίνητα: όλα είναι καλά, έχουν εκπληκτικές επιδόσεις, ακόμη και το πιο φτηνά και από εκεί και πέρα ο αγοραστής ή ο χρήστης αποφασίζει με βάση τις ανάγκες του: άλλος θέλει περισσότερο χώρο, άλλος μεγαλύτερες ταχύτητες, άλλος περισσότερη ασφάλεια, άλλος πρόσβαση σε κάθε πεδίο, άλλος κάτι μόνο για βιτρίνα και πρεστίζ και πάει λέγοντας. Με όλα όμως μπορείς να κάνεις με αξιοπιστία διάφορες διαδρομές σε διαφορετικά πεδία.

Η ποσότητα του πρωτογενούς υλικού (rashes) είναι ένας σημαντικός παράγοντας ο οποίος αντιμετωπίζεται διαφορετικά χρόνο με το χρόνο, καθώς η σημερινή τεχνολογία καθιστά το πρόβλημα της χωρητικότητας των δίσκων αποθήκευσης όλο και πιο μικρό, κυρίως σε ό,τι αφορά στο κόστος. Αυτός είναι και ο λόγος που οι περισσότερες από τις νέες εκδόσεις των προγραμμάτων μοντάζ δεν διαθέτουν πλέον τη δυνατότητα εισαγωγής (capturing) υλικού σε χαμηλότερες αναλύσεις με σκοπό την επεξεργασία τους off line, ώστε να καταλαμβάνουν λιγότερο χώρο στη μνήμη του δίσκου και στη συνέχεια να αντικαθίσταται αυτό το υλικό από το αντίστοιχό του που θα ξαναφορτωθεί σε υψηλή ανάλυση και να γίνουν σε αυτό οι τελικές διορθώσεις (on line editing). Σήμερα, που η αγορά χώρου μνήμης δίσκων αποθήκευσης τύπου SCSI (από τα πιο αξιόπιστα συστήματα και τα πλέον ενδεικνυόμενα για αποθήκευση δεδομένων εικόνας) μεγέθους πολλών terabytes είναι εύκολη υπόθεση ακόμη και για έναν κάτοχο home studio, όλο και πιο σπάνια θα χρειαστεί να κάνει κανείς off line editing. Αλλά ακόμη και αν ο χώρος των δίσκων δεν αρκεί, υπάρχει η δυνατότητα να προμονταριστεί το υλικό σε ένα project (ονομάζεται έτσι το γενικότερο αρχείο μέσα στο οποίο τοποθετούνται και υφίστανται επεξεργασία τα διάφορα επιμέρους αρχεία εικόνας και ήχου) και στη συνέχεια να γίνει consolidate (ή αλλιώς project trimming). Αυτή η διαδικασία που επιτρέπει στο πρόγραμμα να δημιουργήσει αντίγραφα μονάχα από τις διάρκειες των πλάνων που επιλέχθηκαν και υπάρχουν στην time line, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα να ελευθερώσουμε το δίσκο από το άχρηστο πρωτογενές υλικό, πατώντας απλώς την εντολή delete. Αλλά ακόμη και αν στη συνέχεια το εναπομείναν προμονταρισμένο υλικό είναι τόσο πολύ που εμποδίζει το προμοντάζ κάποιας άλλης ενότητας, ή ακόμη και μιας δεύτερης ταινίας που πρέπει να μονταριστεί στον ίδιο υπολογιστή, υπάρχει η δυνατότητα να καθαριστεί εντελώς ο δίσκος (ή οι δίσκοι) από το υλικό και να εισαχθεί ξανά (capture) το υλικό όποτε το θελήσουμε, μονταρισμένο ακριβώς ως εκεί που το αφήσαμε πριν τη διαγραφή του. Αυτό συμβαίνει διότι το πρόγραμμα έχει μία εκδοχή off line (ας πούμε εικονική) της μονταρισμένης ταινίας, με ακριβείς κώδικες χρόνου και χώρου κάθε υλικού αλλά και των εφέ



που έχουν χρησιμοποιηθεί και μπορεί, αν το ζητήσουμε, να τοποθετήσει αυτόματα το υλικό στη σωστή θέση του χωρίς κανένα λάθος. Αυτή η μέθοδος είναι, επίσης, ιδιαίτερα χρήσιμη (και απαραίτητη) αν πρέπει η ταινία να μεταφερθεί από έναν υπολογιστή σε έναν άλλο. Αρκεί ένα αρχείο του project να αντιγραφεί σε μια δισκέτα ή ένα CD, καθώς καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο μνήμης, ακριβώς επειδή λειτουργεί off line, και στη συνέχεια να εισαχθεί σε έναν άλλο υπολογιστή, και αφού γίνει ξανά το capture του υλικού, να συνεχιστεί κανονικά η επεξεργασία χωρίς καμία απώλεια. Πολλοί κινηματογραφιστές εφαρμόζουν αυτή τη μέθοδο, προμοντάροντας με την ησυχία τους και με μικρό κόστος σε ένα μικρό στούντιο και στη συνέχεια παίρνουν το project και το αναπαράγουν σ' ένα μεγαλύτερο στούντιο για να το τελειοποιήσουν.

Η εισαγωγή υλικού σε έναν υπολογιστή δεν είναι και η πλέον εύκολη υπόθεση. Υπάρχουν ορισμένες πολύ συγκεκριμένες προδιαγραφές που όταν δεν τηρούνται δεν είναι δυνατόν να εισαγάγει ή να εξαγάγει κάποιος υλικό σ' ένα επιθυμητό φορμά. Τα φορμά του βίντεο είναι κάμποσα στις μέρες μας. Ας τα απαριθμήσουμε, για να πάρουμε μια ιδέα:

BETA SP, DIGITAL BETA, HIGH DEFINITION, DV HIGH DEFINITION, DV, MINI DV, DVCAM, DVCPRO, DVD, καθώς και ένα αρκετά μεγάλο και αυξανόμενο κομμάτι της αγοράς χρησιμοποιεί πλέον tapeless συστήματα εγγραφής και αποθήκευσης. Το καθένα από αυτά έχει και τις παραλλαγές του σε PAL και NTSC, αναλόγως σε ποια ήπειρο παράγεται ή προβάλλεται. Παρόλ' αυτά, ο οποιοσδήποτε, είναι πολύ εύκολο να εισαγάγει, να επεξεργαστεί ή να μετατρέψει όλα αυτά τα είδη κατά το δοκούν.

Στα προηγούμενα φορμά δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε και αυτά του φιλμ (70, 35, 16, super 16, 8, super 8 χιλιοστών) τα οποία εύκολα αντιγράφονται σε όποιο φορμά βίντεο επιθυμούμε (telecine) προκειμένου να τα επεξεργαστούμε στον υπολογιστή σαν να ήταν βίντεο και στη συνέχεια να τα δώσουμε σ' ένα κινηματογραφικό / φιλμικό εργαστήριο το οποίο θα αναλάβει να κάνει το μοντάζ αρνητικού με βάση τις λίστες (EDL, Editing Decision List) των χρησιμοποιημένων υλικών που θα εκδώσει το πρόγραμμα. Σε αυτή την περίπτωση, του μοντάζ φιλμ δηλαδή, όπως και σε κάθε περίπτωση έργου για προβολή σε αίθουσα, η τελική μείξη του ήχου καλό (αν όχι απαραίτητο) είναι να γίνεται σε ειδικά στούντιο τα οποία συγχρονίζουν την εικόνα με καθεμιά από τις αμιξάριστες ηχητικές μπάντες (audio tracks) και δημιουργούν τις επιθυμητές ηχητικές στάθμες καθώς και κάθε ειδικό ηχητικό εφέ (equalization, stereo, echo, delay, reverb κλπ.), καθώς και την κωδικοποίηση για οποιοδήποτε επιθυμητό σύστημα αναπαραγωγής (Dolby, Dolby DTS, surround κλπ). Αυτές οι κωδικοποιήσεις έχουν αρκετά υψηλό κόστος, κυρίως χρήσης των δικαιωμάτων.

Φυσικά υπάρχουν όλοι οι τρόποι μετατροπής ενός φορμά σε ένα άλλο (από DV σε BETA ή DVCPRO ή HIGH DEFINITION και το αντίστροφο).

## **Εισαγωγή υλικού (capturing)**

– Σκηνή 4, λήψη 3

Στην περίπτωση που το υλικό είναι γυρισμένο σε βίντεο, τα πλάνα της εικόνας και του ήχου είναι ήδη σύγχρονα από τη λήψη κι έτσι εισάγονται στον υπολογιστή. Στην περίπτωση που είναι ξεχωριστά, αν έχουν γραφεί σε παραπάνω από μία κάμερα ή σε κάποιο μαγνητόφωνο BAT, τότε εισάγονται ξεχωριστά και συγχρονίζονται είτε με βάση το κοινό time code είτε με τον συγχρονισμό της κλακέτας που πρέπει να έχει χτυπηθεί στο γύρισμα. Αυτό φυσικά ισχύει και για την περίπτωση που το υλικό είναι γυρισμένο σε φιλμ. Αν δεν έχει χτυπηθεί κλακέτα επιτυγχάνεται μεν ο συγχρονισμός αλλά απαιτείται μεγάλη προσπάθεια και χρόνος. Από τη στιγμή που θα γίνει ο συγχρονισμός το πρόγραμμα ρυθμίζεται έτσι που να τον διατηρεί χωρίς κανένα πρόβλημα.

Πριν εισάγουμε το υλικό, μέσω ενός video player ή μιας κάμερας (καλό είναι να τις αποφεύγουμε διότι χαλάνε γρήγορα με το πέρα-δώθε των κασετών) που είναι σωστά συνδεδεμένο με τον υπολογιστή (με καλώδιο fire wire, συνήθως) πρέπει να μπούμε στο μενού του προγράμματος, και ίσως και της κάρτας ήχου και της κάρτας βίντεο (τώρα πια τα περισσότερα προγράμματα ψηφιακού μοντάζ συμπεριλαμβάνουν αυτές τις κάρτες υπό μορφή υπό-προγραμμάτων). Εκεί θα επιλέξουμε τις επιλογές properties ή input settings ή capture settings και θα πρέπει να κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε το υλικό να εισαχθεί με την σωστή συμπίεση. Το ίδιο θα κάνουμε και για την έξοδο του από το πρόγραμμα, όταν πρέπει να το εγγράψουμε σε κάποια ταινία ή δίσκο για να το δείξουμε κάπου. Είναι σημαντικό να μπορεί να υπάρχει δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ υπολογιστή-προγράμματος και βίντεο ή κάμερας. Κάθε πρόγραμμα διαθέτει μια λίστα από μοντέλα βίντεο ή κάμερας στην οποία μας παραπέμπει κάθε φορά που δημιουργούμε μια νέα σύνδεση (adjust video/camera connection). Συμβαίνει συχνά να μην περιλαμβάνεται στη λίστα αυτή κάποιο μοντέλο, ίσως επειδή είναι πολύ νέο ή πολύ παλιό. Συνήθως υπάρχει μια γενική επιλογή (auto adjust, generic) η οποία βοηθά σε αυτή την περίπτωση.

Το πρόγραμμα μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε και πολλές άλλες ρυθμίσεις για τις οποίες καλό είναι να συμβουλευόμαστε τις οδηγίες χρήσης του (manual, user guide). Το manual είναι ο καλύτερος δάσκαλος για την εκμάθηση χειρισμού ενός προγράμματος αλλά όχι και για την εκμάθηση μοντάζ από τεχνική ή καλλιτεχνική άποψη. Όπως και στο φιλικό ή το αναλογικό, έτσι και στο ψηφιακό μοντάζ είναι η κινηματογραφική αίσθηση και

τεχνική, η μαστοριά και το ταλέντο, που δημιουργούν το έργο και όχι μόνο η τεχνολογική επάρκεια.

Οι ρυθμίσεις χου προγράμματος για το είδος του υλικού που εισάγουμε (PAL, BETA, DV, 24 ή 25 frames) να συμφωνούν με το υπάρχον υλικό σε κάθε χαρακτηριστικό του. Το ίδιο ισχύει και για κάθε ηχητικό υλικό σύγχρονο ή επιπρόσθετο (44 ή 48 KHz, 8, 16, 24 bit). Αν είμαστε προσεκτικοί σε αυτό το στάδιο και αν είναι σωστές και οι ρυθμίσεις που αφορούν τις συχνότητες της οθόνης (ή των οθονών, καθώς μία συνήθως δεν αρκεί ως επιφάνεια εργασίας) του υπολογιστή τότε θα αποφύγουμε να έχουμε προβλήματα τόσο στην αναπαραγωγή (play back) όσο και στην επεξεργασία των υλικών. Είναι απαραίτητο αυτές οι ρυθμίσεις να γίνονται από ειδικούς και φυσικά αφού εγκατασταθούν δεν υπάρχει λόγος να τις αλλάζουμε με το παραμικρό, εκτός κι αν γνωρίζουμε τι πρόκειται να κάνουμε. Σε κάθε περίπτωση τα manuals είναι ιδιαίτερα χρήσιμα και δεν πρέπει να χα αγνοούμε. Καλό επίσης είναι να αξιοποιούμε τις δυνατότητες των προγραμμάτων κάτω από την επιλογή «saving your settings» ή να σημειώνουμε ακριβώς όλες τις μεταβλητές παραμέτρους ώστε να μπορούμε να ανατρέχουμε σε αυτές αν χρειαστεί να αλλάξουμε κάτι στις βασικές επιλογές.

## **Ταξινόμηση υλικού – ξεσκαρτάρισμα**

– Σκηνή 4, λήψη 4

Όπως στο παραδοσιακό μοντάζ του φιλμ στη μουβιόλα, έτσι και στο ψηφιακό, ο μοντέρ ή ο σκηνοθέτης μπορεί να δει και να ξαναδεί το υλικό όσες φορές θέλει, να κρατήσει σημειώσεις σύμφωνα με το time line και να αρχίσει να ξεσκαρτάρει τα πρώτα πλάνα. Εδώ είναι μια καλή ευκαιρία να αναφερθούμε στη διαφορά μεταξύ του linear και non-linear (γραμμικού και μη γραμμικού μοντάζ). Το γραμμικό μοντάζ, αυτό που γίνεται (όλο και λιγότερο) με τη μέθοδο ενός ή περισσότερων video player (A&B&C Roll) και ενός video recorder τα οποία συνδέονται με ένα ηλεκτρονικό αναλογικό σύστημα ελέγχου, παίρνει υλικό από το player και το μεταγράφει στο recorder. Στη συνέχεια προστίθενται στη γραμμή (εξού και το γραμμικό) και άλλα πλάνα, μέχρι να ολοκληρωθεί η ταινία. Αν θελήσει κάποιος να κάνει διορθώσεις είναι πολύ δύσκολο διότι είναι ακριβώς σαν να θελήσει να διορθώσει μια σειρά από τραγούδια που είναι γραμμένα σε μια μαγνητοταινία. Για να προσθέσει κάτι πρέπει να σβήσει, να επικαλύψει, κάτι άλλο. Αυτή η μέθοδος κυριάρχησε στην παραγωγή τηλεοπτικών έργων, και υπάρχει ακόμη σε αυτά που γυρίζονται με πολλές κάμερες και μοντάρονται ταυτόχρονα στον «αέρα», για διάφορους λόγους. Είναι επίσης πολύ χρήσιμη στα ρεπορτάζ των δελτίων ειδήσεων διότι δεν απαιτείται εισαγωγή-εξαγωγή του υλικού σε κάποιο υπολογιστή κι έτσι κερδίζεται πολύτιμος χρόνος. Ωστόσο το μεγάλο μειονέκτημα χου γραμμικού

ηλεκτρονικού μοντάζ είναι η δυσκολία της διόρθωσης γι' αυτό και αντενδείκνυται για παραγωγές με μικρό ή μεγαλύτερο καλλιτεχνικό ενδιαφέρον.

Το ξεσκαρτάρισμα επιτρέπει να μειώσουμε τον όγκο χου αρχικού υλικού, αλλά μας δίνει τη δυνατότητα να ανατρέξουμε ανά πάσα στιγμή σε αυτό, χωρίς καμία απώλεια. Υπάρχει πάντοτε εκεί και μας περιμένει όποτε το χρειαστούμε. Προχωρώντας στο προμοντάζ μπορούμε να δημιουργήσουμε διάφορες επιμέρους ενότητες οι οποίες μπορούν πολύ εύκολα να μονταριστούν μεταξύ τους όποτε το θελήσουμε.

Είναι σημαντικό, τόσο κατά την εισαγωγή χου υλικού όσο και κατά την δημιουργία διάφορων αρχείων κατά το μοντάζ να ακολουθούμε μια τακτική στην ονοματολογία των αρχείων αυτών. Να μην χρησιμοποιούμε ποτέ ελληνικούς χαρακτήρες για την ονομασία των αρχείων, ακόμη και αν το πρόγραμμα μας υποστηρίζει ελληνικά. Τα αρχεία πρέπει να είναι πάντοτε γραμμένα με λατινικά γράμματα ή αριθμούς. Να μην χρησιμοποιούμε σημεία στίξης ή σημάδια όπως παύλες, καθέτους, αστερίσκους κλπ. Να είμαστε όσο πιο σύντομοι γίνεται στην ονοματολογία. Δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που τα προγράμματα μπερδεύονται με μεγάλα ή όμοια ή μη λατινικά ονόματα, ειδικά όταν έχουν να δημιουργήσουν διάφορα αντίγραφα αρχείων τα οποία ξεχωρίζουν μόνον από τον αύξοντα αριθμό τους.

Καθώς προχωρά η συναρμολόγηση του υλικού είναι πιθανόν να χρειαστεί να εισαχθούν και υλικά από αρχεία, φωτογραφίες, σκίτσα, μουσική, ήχοι. Και σε αυτά χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή ώστε να εισαχθούν με τον σωστό τρόπο σε ό,τι αφορά στην ευκρίνεια, την ανάλυση, την κωδικοποίηση. Είναι σημαντικό να είναι ο υπολογιστής δομημένος έτσι που να διαθέτει όλα τα απαραίτητα περιφερειακά (drives για CD, DVD, εισόδους για scanner και φωτογραφική μηχανή καθώς και για τον ήχο).

Έχοντας, λοιπόν, τη δυνατότητα να εισαγάγουμε οτιδήποτε μας είναι χρήσιμο στο πρόγραμμα καθώς και να κάνουμε κάθε επιθυμητή διόρθωση, είμαστε σε θέση να ολοκληρώσουμε το μοντάζ. Είναι σημαντικό να υπάρχει ο απαραίτητος χρόνος ώστε να μπορέσουμε να δουλέψουμε ξανά και ξανά το υλικό: είναι μια από τις απαραίτητες προϋποθέσεις για ένα καλό αποτέλεσμα. Είτε τμηματικά είτε συνολικά, μέρα με την ημέρα το μονταρισμένο υλικό θα αυξάνεται, η timeline θα μεγαλώνει έχοντας όλο και περισσότερη πληροφορία είτε σε διάρκεια είτε σε εφέ. Αυτό σημαίνει περισσότερη «δουλειά» για τον υπολογιστή και για το πρόγραμμα. Για να αποφύγουμε «κολλήματα», βραδύτητα στην εκτέλεση των εντολών, «κρσαρίσματα» (crash) του συστήματος που θα μας ταλαιπωρήσουν καλό είναι να τηρήσουμε όσο πιο πιστά τις προδιαγραφές των κατασκευαστών του προγράμματος σε ό,τι αφορά στις δυνατότητες του υπολογιστή (hardware) που θα το φιλοξενήσει και θα προσπαθήσει να το «τρέξει» σωστά. Δυστυχώς ακόμη και μεγάλα

στούντιο, από άγνοια, δεν υιοθετούν αυτές τις προδιαγραφές και λειτουργούν ερασιτεχνικά χρησιμοποιώντας μικρούς επεξεργαστές (processors), μνήμη RAM κάτω από τα όρια που θέτει το πρόγραμμα, «σπασμένο» λογισμικό κλπ. Τα προβλήματα που προκύπτουν από τέτοιου είδους αυθαιρεσίες, σπάνια γίνονται φανερά σε μια μικρή time line δέκα λεπτών με ελάχιστα εφέ. Το καλοστημένο σύστημα και τα σωστά μηχανήματα και τα γνήσια προγράμματα χρειάζονται όταν η time line ξεπερνά την μισή ώρα, οι δίσκοι είναι γεμάτοι υλικά, τα εφέ και τα video layers γίνονται όλο και περισσότερα, οι μπάντες ήχου κοντεύουν να ξεπεράσουν τις δέκα. Ο υπολογιστής «σέρνεται», το πρόγραμμα «κρασάρει» συνεχώς, ο εκνευρισμός μεγαλώνει, η ημέρα παράδοσης της ταινίας ή της εκπομπής πλησιάζει. Αν πρόκειται για ερασιτεχνικού τύπου χρήση, ίσως δεν υπάρχει πρόβλημα. Καλό είναι πάντως να δημιουργούμε αρχεία ασφαλείας (back up) για κάθε project και να χα αποθηκεύουμε όχι μόνο στους δίσκους του υπολογιστή, οι οποίοι ξαφνικά και απροειδοποίητα καμιά φορά μπλοκάρουν, ειδικά αν είναι υπερφορτωμένοι, αλλά και σε εξωτερικούς δίσκους. Τα σύγχρονα προγράμματα, ακόμη και εκείνα που δεν κοστίζουν ακριβά, προσφέρουν τη δυνατότητα του print/export to tape. Με αυτή, όταν πια θα έχουμε τελειώσει τη δουλειά, με όλα τα εφέ και τις διορθώσεις και είμαστε έτοιμοι να την εξαγάγουμε σε ένα master tape (print/export to tape) μπορούμε να ενοποιήσουμε όλα τα video ή audio tracks (μπάντες) σε μία για τον ήχο και μία για την εικόνα. Έτσι το πρόγραμμα μπορεί να τις αναπαραγάγει ευκολότερα, ελαχιστοποιώντας τον κίνδυνο να κολλήσει κατά την τόσο κρίσιμη διαδικασία εξόδου της ταινίας από τον υπολογιστή. Φυσικά αυτή η διαδικασία του mix down δεν είναι τελεσίδικη και αμετάκλητη, μπορούμε κάλλιστα να έχουμε το υλικό και στην αναλυτική μορφή του, σε κάποιο άλλο project και να επανέλθουμε όποτε θέλουμε.

Αν βλέπουμε όχι παρ' όλα αυτά το πρόγραμμα «κολλάει», είναι χρήσιμο πρώτα απ' όλα να διατηρήσουμε την ψυχραιμία μας. Ακόμη και τα πιο ακριβά συστήματα κολλάνε: σκεφτείτε τον τεράστιο όγκο δεδομένων που έχουν να επεξεργαστούν. Εντοπίζουμε σε ποιο σημείο της time line κολλάει και προσπαθούμε να καταλάβουμε τι δεν πάει καλά. Μήπως είναι κάποιο αρεντάριστο (non rendered) εφέ; Αυτό συμβαίνει συχνά, ακόμη και αν ακολουθήσουμε όλη τη διαδικασία εξαγωγής στην οποία είναι απαραίτητο να ρενταρισθεί όλη η time line από την αρχή ως το τέλος της. Μήπως είναι κάποιο πολύ «βαρύ» εφέ εικόνας ή ήχου, με πολλά layers φίλτρα, πολύπλοκο color correction; Συχνά οι διευθυντές φωτογραφίας έρχονται (και καλά κάνουν) στο μοντάζ και προσπαθούν να διορθώσουν τα αδιόρθωτα με αποτέλεσμα να βαρύνει πολύ το πρόγραμμα εξαιτίας του color correction. Γι' αυτό είναι απαραίτητο να επανερχόμαστε στην παλιά, πατροπαράδοτη, επαγγελματική νοοτροπία όπου η φωτογραφία φροντίζεται ιδιαίτερα στο γύρισμα ακριβώς για να μην υπάρχουν υπερφωτισμένα ή υποφωτισμένα ή με λάθος χρώμα πλάνα. Δυστυχώς κυριαρχεί, χάριν ευκολίας, ο μύθος ότι στον υπολογιστή διορθώνονται τα πάντα. Αυτό δεν ισχύει. Υπάρχουν όρια που δεν

μπορούν να ξεπεραστούν. Δύσκολα θα έχουν την ίδια ακριβώς θερμοκρασία χρώματος δύο κάμερες με τις οποίες γυρίστηκε μία σκηνή, χωρίς να είναι της ίδιας μάρκας, του ίδιου μοντέλου, με τον ίδιο φακό και τα ίδια φίλτρα και στις οποίες δεν έχει γίνει όμοιο white balance. Αυτή είναι μία βασική αρχή η οποία σπανίως τηρείται σε μια πρόχειρη παραγωγή και δυστυχώς σπανίως μπορεί ένας μοντέρ να διορθώσει τα λανθασμένα ρακόρ που προκύπτουν στη συνέχεια. Ακόμη πιο δύσκολο να διορθωθούν οι απότομες κινήσεις της κάμερας (αν και υπάρχουν προγράμματα που τις ομαλοποιούν σημαντικά) όπως και οι πολύ σύντομες διάρκειες των λήψεων. Είναι κρίμα να επιβραδύνεται η ταχύτητα της κίνησης σ' ένα πλάνο (slow motion) μόνο και μόνο για να μπορέσει να έχει την απαιτούμενη διάρκεια ώστε να «περνάει» άνετα στο θεατή. Το ίδιο και να επιταχύνεται ένα πλάνο σεκάνς ή ένα μονοπλάνο επειδή είναι τεράστιο και δεν πρόβλεψε κανείς να αλλάξει οπτική γωνία ή φακό στο γύρισμα. Επειδή στο ψηφιακό μοντάζ αυτές οι επεμβάσεις στη φωτεινότητα, το χρώμα, την κίνηση και τη διάρκεια γίνονται πια πολύ εύκολα, έχει επικρατήσει να πολυχρησιμοποιούνται, με αμφίβολης αισθητικής ποιότητας αποτελέσματα καθώς έχουν γίνει του συρμού.

Τα ίδια πάνω κάτω ισχύουν και για το μέρος του ήχου αν και εκεί χα πράγματα είναι ακόμη πιο δύσκολα. Ένας κακοτραβηγμένος, καμένος ή υποτονικός ήχος ή με πολύ εξωτερικό θόρυβο δύσκολα, έως καθόλου, θα μπορέσει να διορθωθεί στο μοντάζ και στο μιξάζ, παρά τις πραγματικά μεγάλες δυνατότητες που προσφέρουν τα προγράμματα ήχου σε ό,τι αφορά στην equalization, τα φίλτρα συχνοτήτων και τα εφέ. Ένας καλός και έμπειρος ηχολήπτης είναι το ίδιο απαραίτητος μ' έναν καλό διευθυντή φωτογραφίας και μ' έναν μοντέρ. Αυτός μόνο μπορεί να καταγράψει σωστά την ηχητική δράση, το διάλογο, τη μουσική, τους ήχους της ατμόσφαιρας, προβλέποντας κάθε αναποδιά που μπορεί να προκύψει στο μοντάζ εξαιτίας της έλλειψής ή της λάθος εγγραφής κάποιου από τα παραπάνω στοιχεία. Αυτός είναι που θα επιλέξει τα σωστά μικρόφωνα, θα αποφύγει τις βολικές αλλά σχεδόν άχρηστες «ψείρες» που όλο και περισσότερο προτιμώνται, ειδικά στις τηλεοπτικές εκπομπές και στα ντοκιμαντέρ. Ο ηχολήπτης θα συνεργαστεί μ' έναν καλό μπούμαν (ειδικότητα που όλο και σπανίζει, εξαιτίας των «ψειρών»), γιατί γνωρίζει όχι ο μπούμαν είναι ένας απαραίτητος συνδημιουργός ήχου που με τον κατάλληλο εξοπλισμό εξασφαλίζει την ποιότητα και την ευκρίνεια στο μισό από το σώμα ενός οπτικοακουστικού έργου.

Για να γίνουν όλες αυτές οι διορθώσεις και οι λεπτομερείς ρυθμίσεις στην εικόνα και τον ήχο, είναι απαραίτητο στο εργαστήριο του μοντάζ να υπάρχουν χα σωστά μόνιτορ εικόνας και ήχου (οθόνες, ενισχυτές, ηχεία). Μια σωστή έρευνα αγοράς μπορεί να οδηγήσει στο καλύτερο αποτέλεσμα. Υπάρχουν τα ακριβά και ιδιαίτερα αξιόπιστα μόνιτορ, αλλά υπάρχουν και πολύ καλά φτηνότερα. Ό,τι κι αν επιλέξει κανείς είναι σημαντικό να έχει επίγνωση της απόκλισης στο αποτέλεσμα κατά την προβολή. Είναι εντελώς διαφορετικό το

αποτέλεσμα μιας προβολής σε αίθουσα από ό,τι στην μικρή οθόνη ή στο βίντεο ή το DVD. Τα τελευταία χρόνια σχεδόν, κάθε σπίτι διαθέτει ηχητικά συστήματα αναπαραγωγής εικόνας και ήχου ιδιαίτερα αξιόπιστα. Αυτό σημαίνει ότι το παραμικρό λάθος στο οπτικό ή στο ηχητικό μέρος δύσκολα θα περάσει απαρατήρητο, όπως πιθανόν συνέβαινε παλαιότερα που ο γηγενής «θόρυβος» της τηλεοπτικής οθόνης, της μαγνητοταινίας VHS και των μέτριων ηχείων ομογενοποιούσε το αποτέλεσμα της προβολής και «κουκούλωνε» τα λάθη. Σήμερα οι θεατές έχουν συνηθίσει να ακούν κρυστάλλινο, στερεοφωνικό, τρισδιάστατο (surround) ήχο, τόσο στην αίθουσα όσο και στο σπίτι τους. Έτσι, οι απαιτήσεις για τεχνική αρτιότητα όλο και αυξάνονται.

Όσο καλό κι αν είναι ένα πρόγραμμα μοντάζ, αν πρόκειται για ταινία που θα προβληθεί σε αίθουσες είναι απαραίτητο να γίνει η τελική μείξη της ηχητικής μπάντας της (master sound editing) σ' ένα μεγάλο κινηματογραφικό στούντιο. Για να γίνει αυτό απαιτείται να δοθούν αμιξάριστες όλες οι μπάντες (5, 8, 10, 15 κλπ.) ήχων της ταινίας στο εργαστήριο, συγχρονισμένες με κοινό time code ή / και beep και start για να συγχρονιστούν και με την εικόνα η οποία θα χρησιμεύει ως οδηγός.

Σε πολύ οριακές καταστάσεις, καλό είναι να έχουμε σε κάποιο video tape την ταινία κι ας είναι ατελείωτη. Είναι πάντως αυτονόητο ότι μια μισοτελειωμένη ταινία γραμμένη σε tape, ελάχιστες διορθώσεις επιτρέπει, ειδικά αν υπάρχουν σε αυτή πολλά εφέ και ήχοι κι αυτό διότι δεν είναι πια το σύνολο από διαφορετικά πλάνα σε μια time line αλλά ένα ενιαίο σύνολο, συμπαγές. Μια παράμετρος αυτής της υλικής κατάστασης είναι ότι πρέπει να έχουμε σε μορφή off line τα project δουλειάς μας και να τα διατηρούμε με ασφάλεια για όσον καιρό μπορεί να χρειαστεί να κάνουμε κάποια μικρή ή μεγάλη διόρθωση (επειδή το θέλουμε ή επειδή μας το ζήτησαν), κάποια άλλη εκδοχή (μια κινηματογραφική δουλειά να γίνει τηλεοπτική ή διαδικτυακή). Σε αυτή την περίπτωση δεν θα είναι και πολύ χρήσιμο το ότι θα έχουμε την τελική κόπια της ταινίας (master), διότι ελάχιστα θα μπορούμε να επέμβουμε, ενώ έχοντας το τελευταίο project του μοντάζ που αντιστοιχεί στο τελικό master και τα αρχικά υλικά (original master) ή αντίγραφα τους με ακριβώς το ίδιο time code μπορούμε να ξαναμοντάρουμε την ταινία από εκεί που σταματήσαμε, έστω πριν χρόνια.

## **Ψηφιακό μοντάζ και κινηματογραφικά-τηλεοπτικά είδη**

– Σκηνή 4, λήψη 5

Κάθε κινηματογραφικό ή τηλεοπτικό είδος επιβάλλει τις δικές του ξεχωριστές ανάγκες σε ό,τι αφορά όχι μονάχα στο μοντάζ αλλά σε όλο το φάσμα της παραγωγής. Καθώς δεν υπάρχουν καλά ή κακά είδη, ούτε ανώτερα ή υποδεέστερα, είναι αναγκαίο όποιος εργάζεται για την πραγμάτωση είτε ενός πανάκριβου διαφημιστικού σποτ είτε μιας τηλεοπτικής σειράς χαμηλού προϋπολογισμού να δημιουργεί το καλύτερο αποτέλεσμα σε σχέση με το κόστος, τις συνθήκες παραγωγής και τους καλλιτεχνικούς ή εμπορικούς στόχους που έχουν τεθεί για τη συγκεκριμένη δουλειά. Γι' αυτό και υπάρχουν καλλιτέχνες και τεχνικοί λίγο πολύ ειδικευμένοι σε κάποια είδη στα οποία είναι αποτελεσματικοί ενώ δεν είναι σε κάποια άλλα.

Το μοντάζ *διαφημιστικών σποτς* απαιτεί υψηλή κατάρτιση και εμπειρία σε συστήματα και προγράμματα ιδιαίτερα πολύπλοκα όπου είναι απαραίτητες οι εφαρμογές σε πολύ μικρές διάρκειες, με πολλαπλά εφέ και layers, έντονα φίλτρα, συνδυασμούς με animation 3D,2D, έντονα ηχητικά εφέ, αμεσότητα και απόλυτη ευκρίνεια στο ρυθμό, όπου και ένα καρέ είναι αποφασιστικής σημασίας. Επίσης απαιτούνται μεγάλες ταχύτητες και άνεση στο χειρισμό των εφαρμογών καθώς και η δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό και πολλές διαφορετικές εκδοχές για την ίδια ταινία. Γενικά στη διαφήμιση εργάζονται δυναμικοί, μοντέρνοι, high tech κινηματογραφιστές, ευπροσάρμοστοι και συνεπείς απέναντι τόσο στο ομαδικό πνεύμα όσο και στην αυστηρή ιεραρχία. Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι τόσο το γύρισμα όσο και το μοντάζ διαφημιστικών ταινιών δεν επιτρέπει ιδιαίτερα τη χρήση εναλλακτικών τεχνικών μέσων. Η ελαφρά τεχνολογία δεν μπορεί να ανταποκριθεί με επάρκεια στις πολύ συγκεκριμένες υψηλές απαιτήσεις των διαφημιστικών οι οποίες στηρίζονται από τεράστιους προϋπολογισμούς. Ακόμη το DV στη σημερινή του μορφή δεν επιτρέπει την τέλεια εφαρμογή σε εφέ που απαιτούν μάσκες, Blue Screen, «τρυπήματα», πολλαπλά επίπεδα. Αυτό συμβαίνει διότι ο τρόπος σύνθεσης της ηλεκτρονικής εικόνας του DV (ακόμη και του BETA SP) είναι πολύ πιο απλός από ό,τι του φιλμ ή του DIGITAL BETA και του βίντεο υψηλής ανάλυσης (HDTV). Σε περιπτώσεις που η σύνθεση διαφορετικών επιπέδων πρέπει να είναι φωτορεαλιστική και το trik να μην καθίσταται ορατό το DV, ειδικά, αποτυγχάνει να αποδώσει τέλεια τα σημεία όπου οι εικόνες των διαφορετικών επιπέδων ενώνονται (ξακρίσματα) και το μάτι αντιλαμβάνεται την ανομοιογένεια στην ακολουθία των pixels (έντονη pixelization). Όμως, η ελαφριά ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ικανοποιητικά σε διαφημιστικές παραγωγές χαμηλού προϋπολογισμού, video clips, βιομηχανικά (corporate) βίντεο, παρουσιάσεις, εκπαιδευτικές ταινίες και γενικά για κάθε έργο που δεν απαιτεί τέλεια, «ιλουστρασιόν» εικόνα.



Στις κινηματογραφικές ταινίες μυθοπλασίας, μεγάλου ή μικρού μήκους, οι χρόνοι πραγματοποίησης του μοντάζ δεν είναι και τόσο πιεστικοί. Συνήθως υπάρχει ο απαιτούμενος χρόνος να ιδωθεί ξανά και ξανά μια σκηνή, να διορθωθεί όσες φορές χρειάζεται, να συζητηθεί. Μπορούν ακόμη, πιο εύκολα από ό,τι σε άλλα είδη, να γίνουν πειραματισμοί, αυτοσχεδιασμοί, να επιχειρηθούν καινοτομίες, να αναζητηθεί η πρωτοτυπία. Τα εφέ δεν είναι και τόσο διαδομένα, συνήθως προέχει η πιστότητα στο σενάριο και στην αφήγηση της ιστορίας με ρυθμό που να βοηθά την ταινία να «αναπνέει». Πάντοτε ο μοντέρ και ο σκηνοθέτης έχουν υπ' όψιν τους ότι το υλικό μεταδίδει εντελώς διαφορετική αίσθηση προβεβλημένο στην μεγάλη οθόνη του σινεμά από ό,τι στην μικρή οθόνη του μόνιτορ. Οι πολύ σύντομες διάρκειες πλάνων αντενδείκνυνται διότι μπερδεύουν και ζαλίζουν το θεατή της μεγάλης οθόνης, ενώ δεν ενοχλούν αυτόν της μικρής. Το ίδιο ισχύει και για το γκρο πλαν. Στις κινηματογραφικές ταινίες είναι κατά κανόνα λιγότερα, αντίθετα είναι περισσότερα τα γενικά και τα μεσαία μεγέθη πλάνων. Αυτό συμβαίνει επειδή η ευκρίνεια της κινηματογραφικής προβολής είναι κατά πολύ υψηλότερη από αυτήν της τηλεοπτικής και έτσι το μάτι μπορεί από μόνο του να εντοπίσει τις λεπτομέρειες ενός προσώπου, της δράσης ή ενός χώρου, δίχως να χρειάζεται να του το υποδείξει κανείς με πολύ κοντινά πλάνα, όπως στην τηλεοπτική αφήγηση. Αρκεί να αναλογιστούμε ότι στο θέατρο δεν υπάρχει καν η ανάγκη για αλλαγή οπτικής γωνίας ή μεγέθους πλάνου καθώς το μάτι μπορεί να αντιληφθεί με απόλυτη καθαρότητα ό,τι συμβαίνει στη σκηνή, ακόμη και αν βρίσκεται στις πιο απόμακρες θέσεις. Στην τηλεοπτική αφήγηση (συμπεριλαμβανομένων και των διαφημιστικών σποτ που προορίζονται για τη μικρή οθόνη) έχουν επικρατήσει το μεσαίο και το κοντινό πλάνο (medium shot, short cut) τα οποία συνήθως έχουν ως σημείο έναρξης ένα γενικό πλάνο που γίνεται όλο και πιο κοντινό με την ανεξέλεγκτη χρήση του φακού zoom ή της κίνησης πανοραμικά (pan), ενώ είναι σπάνιο να συναντήσει κανείς (στην ελληνική τηλεόραση) την κίνηση τράβελινγκ (με γερανό ή steady-cam) για οικονομικούς λόγους. Αυτά και πολλά άλλα είναι που καθιστούν το μοντάζ μιας κινηματογραφικής ταινίας πολύ πιο ενδιαφέρουσα υπόθεση από ό,τι το μοντάζ ενός τηλεοπτικού προγράμματος.

Κάποιες φορές το σενάριο μπορεί να αλλάξει στο μοντάζ, είτε σε ό,τι αφορά στην αλληλουχία των σκηνών είτε στην απόδοση της ατμόσφαιρας ή ακόμη και των γνωρισμάτων ενός ήρωα. Γενικά, σε ό,τι αφορά στις κινηματογραφικές ταινίες, η αισθητική δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών (αντίθετα, η χρήση του μέσου καθορίζει την αισθητική στη διαφήμιση, στα τηλεοπτικά προγράμματα και στα ντοκιμαντέρ). Αυτό πιθανόν να συμβαίνει επειδή ακόμη είναι ελάχιστες οι ταινίες που γυρίζονται με ψηφιακά μέσα, το φιλμ κυριαρχεί. Σιγά σιγά όμως όλο και περισσότερα έργα γυρίζονται σε βίντεο, διάφορων και στη συνέχεια μεταφέρονται (transfer video to film) προκειμένου να είναι δυνατή η αναπαραγωγή κόπιας για κινηματογραφική προβολή. Είναι μια υπόθεση γεμάτη εξελίξεις και υπάρχουν

πολλοί τρόποι για το transfer. Οι καλύτεροι είναι και οι πιο ακριβοί, τόσο που να είναι προτιμότερο να γυριστεί η ταινία εξαρχής σε φιλμ. Οι εναλλακτικές μέθοδοι που υπάρχουν μειονεκτούν στο ότι η μεταφορά δεν γίνεται με λήψη καρέ-καρέ (τεχνική που απαιτεί ειδικούς film recorders που είναι πανάκριβοι), αλλά γίνεται απευθείας από προβολή σε κάποιο μόνιτορ υψηλής ανάλυσης. Τότε όμως δεν είναι δυνατόν να αποτυπωθεί στο φιλμ το ένα από τα δύο fields γραμμών που συνθέτουν την εικόνα του βίντεο. Αυτό, σε συνδυασμό με την έλλειψη progressive scan (σταδιακής σάρωσης) λήψεων του αρχικού υλικού, και της αδυναμίας των περισσότερων καρτών βίντεο και των μόνιτορ να προβάλουν σε σταδιακή σάρωση, καθιστά τις περιπτώσεις εναλλακτικού transfer κανονική σπαζοκεφαλιά. Χρησιμοποιούνται κάποιες τεχνικές διπλασιασμού γραμμών (de-interlace), αλλά στην πράξη δεν είναι αρκετά ικανοποιητικές. Το πρόβλημα θα λυθεί όταν στις αίθουσες θα εγκατασταθούν δυνατοί προτζέκτορες βίντεο (τύπου ΒΑΚΟΟ) οι οποίοι ως τεχνολογία υπάρχουν εδώ και πολλά χρόνια αλλά είναι πανάκριβοι. Αυτό όμως θα σημάνει και το τέλος της φιλμικής προβολής με τις τεράστιες μηχανές, τις μπομπίνες και τους εξειδικευμένους μηχανικούς.

Στις τηλεοπτικές σειρές (*κωμωδίες, δράματα, μαγκαζίνο, Talk show*) το μοντάζ γίνεται όπως και το γύρισμα: γρήγορα. Τις περισσότερες φορές το πρόγραμμα πρέπει να παραδοθεί μία ή δύο ημέρες πριν προβληθεί από τον σταθμό, επειδή η νοοτροπία της ελληνικής τηλεόρασης είναι τέτοια που θεωρεί σουρεαλιστικό το να ζητήσει από τους παραγωγούς να ετοιμάσουν τα προγράμματα της λίγους μήνες πριν προβληθούν. Για να κερδίζεται χρόνος και χρήμα, οι περισσότερες σειρές γυρίζονται με δύο ή τρεις κάμερες (δικάμερο, τρικάμερο) και προμοντάρονται όπως όπως (το αποτέλεσμα είναι σχεδόν πάντοτε άθλιο), ταυτόχρονα με τη λήψη, σχεδόν στον «αέρα». Στη συνέχεια αυτό το υλικό πρέπει να εισαχθεί στον υπολογιστή και να διορθωθεί, πράγμα δύσκολο όταν τα cut που έχουν γίνει στο προμοντάζ είναι αμετάκλητα (εκτός κι αν έχουν κρατηθεί αμοντάριστα υλικά σε ξεχωριστά tapes για κάθε κάμερα, πράγμα ιδιαίτερα σπάνιο). Εκεί είναι που οι μοντέρ (που δουλεύουν ουσιαστικά μόνοι, χωρίς την παρουσία του σκηνοθέτη ο οποίος έρχεται απλώς την τελευταία ημέρα πριν την παράδοση για να κάνει μικρές διορθώσεις) τραβούν τα μαλλιά τους, αλλά τι να γίνει, έτσι είναι η ελληνική τηλεόραση: πρόχειρη και δυστυχώς αδαής. Μια στοιχειώδης διαφορά του μοντάζ υλικού που γυρίστηκε με μία κάμερα και του υλικού που γυρίστηκε με δύο ή περισσότερες είναι η αυτονόητη απόλυτη συνέχεια (ρακόρ) στη δράση μεταξύ δύο πλάνων που συνδέονται με cut. Ενώ στην μονοκάμερη λήψη η συνέχεια αυτή δημιουργείται ως ψευδαίσθηση από τον μοντέρ, καθώς γίνεται συνδυασμός διαφορετικών πλάνων που γυρίστηκαν σε διαφορετικές μέρες με βάση το ντεκουπάζ, στο πολυκάμερο (τηλεοπτική συνήθεια) η συνέχεια (κυρίως στις κινήσεις των ηθοποιών) είναι απόλυτη, αυθύπαρκτη από τη λήψη, δεν χρειάζεται να δημιουργηθεί. Δεν υπάρχει καμία χρονική έλλειψη. Αυτό προσδίδει στις τηλεοπτικές σειρές έναν ιδιαίτερο ρυθμό, απόλυτα

ρεαλιστικό. Οι τεχνικές μοντάζ πολυκάμερων με ψηφιακό τρόπο είναι βασικά τρεις. Περιλαμβάνουν το ταυτόχρονο μοντάζ στη λήψη (που σπάνια γίνεται από κάποιον μοντέρ αλλά από τον τηλεσκηνοθέτη με το πάτημα πλήκτρων που αντιστοιχούν στην κάθε κάμερα, τα λεγόμενα «κουμπιά») και στη συνέχεια η διόρθωση του στον υπολογιστή, το μοντάζ A&B ή C Roll (ανάλογα με τις κάμερες που έχουν χρησιμοποιηθεί) το οποίο δεν είναι προμο-νταρισμένο. Σε αυτή την περίπτωση, και γενικά στα πολυκάμερα υλικά, πρέπει το υλικό κάθε κάμερας να διαθέτει κοινό time code ή κλακέτα συγχρόνως με τις υπόλοιπες ώστε να είναι εύκολος ο συγχρονισμός της δράσης από τις δύο ή τρεις (ή και παραπάνω) διαφορετικές πηγές. Τα υλικά κάθε κάμερας εισάγονται (capturing) στους δίσκους του υπολογιστή και από τη στιγμή που είναι συγχρονισμένες όλες οι λήψεις (με κοινή κλακέτα ή time code), ο μοντέρ επιλέγει ποιο μήκος από μία ή δύο κάθε κάμερες δεν θέλει να φανεί, το αφαιρεί (έτσι όπως θα έκανε σε κάθε περίπτωση μη χρήσιμου υλικού) και αυτό που μένει είναι το αντίστοιχο (video & audio track) της άλλης κάμερας. Η τεχνική A A&B ή C Roll για την τηλεόραση είναι η εξελιγμένη εφαρμογή μιας κλασικής φιλικής τεχνικής εκτύπωσης που χρησιμοποιούσε αμόρσες (μαύρες διάρκειες) για τα σημεία που εφάρμοζε στην τελική κόπια το υλικό από μια άλλη (A ή B) μπομπίνα υλικού, και το αντίστροφο, με σκοπό την καλύτερη εφαρμογή των κολλήσεων μεταξύ των cut.

Υπάρχει και το multi cam το οποίο είναι ένα επιπλέον πρόγραμμα μέσα στο κυρίως πρόγραμμα (plug in) που μας επιτρέπει να εκτελούμε με ταχύτητα τα cut σε συγχρονισμένο υλικό από πολλές κάμερες, μια προσομοίωση του on air editing (κουμπιά).

Σε γενικές γραμμές δύσκολα μπορεί να μιλήσει κανείς για δημιουργικό μοντάζ σε μια ελληνική τηλεοπτική σειρά. Στις περισσότερες περιπτώσεις πρόκειται για απλή συρραφή σκηνών, μια ταχύτατη διεκπεραίωση η οποία έχει ως σκοπό να προλάβει την προβολή της μεθεπόμενης βραδιάς. Για να μπορούν να λειτουργήσουν αποτελεσματικά οι μοντέρ και οι σκηνοθέτες μέσα σε αυτά τα χρονικά πλαίσια (όπως άλλωστε συμβαίνει και με κάθε άλλον συντελεστή στο γύρισμα) υιοθετούν τις πιο δοκιμασμένες συνταγές κλισέ για τις οποίες δεν χρειάζεται να σκεφτούν και πολλές εναλλαγές. Ένα παράδειγμα είναι η χρήση της μουσικής, άφθονης αλλά πάντοτε με την μονότονη επανάληψη των ίδιων πέντε-δέκα κομματιών τα οποία τα τελευταία χρόνια δεν γράφονται καν από κάποιον συνθέτη ειδικά για τη σειρά, αλλά αγοράζονται μαζικά από τη δισκογραφία και επιλέγονται από μουσικούς επιμελητές (disk jockey) σε μια τεράστια γκάμα από τη συμφωνική μέχρι το λαϊκό, την τζαζ και την ποπ. Υπάρχουν συγκεκριμένα τραγούδια για τις σκηνές του φιλιού, της στενοχώριας, του καβγά, του γέλιου, του σασπένς κλπ. Όταν όμως εμφανιστεί μια σειρά που καταφέρνει να μην καταστρατηγήσει τα βασικά αφηγηματικά στάνταρ, αληθινά ξεχωρίζει μέσα στο θολό τηλεοπτικό σούπερ μάρκετ όπως

ένα φρέσκο λαχανικό στο καλάθι ξεχωρίζει από τα κατεψυγμένα φασολάκια και τις κονσέρβες. Αυτές οι περιπτώσεις σπανίζουν όλο και περισσότερο.

*Στις τηλεοπτικές σειρές ντοκιμαντέρ* (μόνο οι κρατικοί σταθμοί της ΕΡΤ προβάλλουν τέτοιες σειρές, οι ιδιωτικοί αγνοούν παντελώς το είδος, εκτός από έναν και μόνο) δεν υπάρχει τόση πίεση. Συνήθως δίνεται ο χρόνος να γίνει το μοντάζ αρκετά πριν την προβολή, αλλά όχι πάντοτε και το ανάλογο χρήμα, γι' αυτό τα περισσότερα δείχνουν φτωχά από άποψη παραγωγής και έχουν ένα στοιχειώδες μοντάζ που αρκείται στο να καλύψει το θέμα με συνεντεύξεις, μαρτυρίες, υλικά αρχείου και φωτογραφίες εις βάρος των ζωντανών λήψεων σε αρκετούς χώρους που θα ήταν και πιο ενδιαφέρουσες αλλά και πιο δύσκολο να γυριστούν και να μονταριστούν. Φυσικά η κρατική ελληνική τηλεόραση έχει το άλλοθι της: αν και ευρωπαϊκή δεν είναι δα και... BBC!

*Στις κινηματογραφικές ταινίες ντοκιμαντέρ*, που προορίζονται για προβολή σε αίθουσες ή για προβολή ως αυτοτελή τηλεοπτικά προγράμματα ή για διανομή μέσω DVD, επικρατούν συχνά ιδανικές συνθήκες παραγωγής τόσο στο μοντάζ όσο και στο γύρισμα. Οι δημιουργοί έχουν αρκετό χρόνο για την ετοιμασία και την περάτωση της ταινίας και από τη στιγμή που δεν απαιτούνται τεράστια ποσά για την παραγωγή, έχουν και το αναγκαίο χρήμα να γυρίζουν άφθονο υλικό (με τη χρήση του βίντεο και ειδικά του DV, το Ration, η ποσοτική σχέση του υλικού που γυρίζεται προς αυτό που θα χρησιμοποιηθεί τελικά, φτάνει και ξεπερνά το 1:50) και να διαμορφώνουν την ταινία μοντάροντας και ξαναμοντάροντας στον υπολογιστή. Το ντοκιμαντέρ προσφέρει στις μέρες μας ίσως το πιο δημιουργικό κινηματογραφικό πεδίο, τόσο από ιδεολογική άποψη, καθώς τα θέματα των περισσότερων ντοκιμαντέρ παρουσιάζουν μεγάλο κοινωνικό, ανθρώπινο, οικολογικό ή ιστορικό ενδιαφέρον, αλλά και από αισθητική - κατασκευαστική άποψη επειδή το σενάριο αλλά και κάθε επίπεδο της ταινίας διαμορφώνεται κατά πολύ στο μοντάζ. Στο ντοκιμαντέρ χρησιμοποιούνται σχεδόν όλες οι φόρμες μοντάζ που επινοήθηκαν στην ιστορική εξέλιξη του κινηματογράφου: αφηγηματικό, παράλληλο, μετρικό, γραμμικό, αντιστικτικό, αναλογικό κλπ.

Η χρήση των υπολογιστών και των εξελιγμένων ψηφιακών προγραμμάτων βρίσκει, συχνά, στο ντοκιμαντέρ ένα ιδανικό πεδίο για δημιουργική, ελεύθερη έκφραση με πολλές δυνατότητες αυτοσχεδιασμού και πειραματισμού που επιχειρούνται με μεγαλύτερη ευκολία από ό,τι στο κλασικό (φιλμικό) ή στο γραμμικό (linear) ηλεκτρονικό μοντάζ. Χάρη στο ντοκιμαντέρ διαδόθηκε η χρήση των εναλλακτικών εργαλείων κατά το γύρισμα και κατά το μοντάζ, δηλαδή η ελαφρή, έως πρότινος ημιεπαγγελματική, τεχνολογία. Το DV και οι προσωπικοί υπολογιστές σε home studios προτιμώνται από τους ντοκιμαντερίστες χάρη στην ικανοποιητική τεχνική ποιότητα που προσφέρουν σε συνδυασμό με το εξαιρετικά χαμηλό κόστος αγοράς και χρήσης του εξοπλισμού.

## **Animation – Τίτλοι**

### – Σκηνή 4, λήψη 6

Η τεχνολογική εξέλιξη έδωσε νέα ώθηση σε όλα τα είδη *animation*, απλοποιώντας και αυτοματοποιώντας πολλές διαδικασίες που πριν έπρεπε να γίνουν με το μολύβι και το πινέλο και βοήθησε στη δημιουργία νέων, όπως το 3D.

Το μοντάζ μιας ταινίας *animation*, δηλαδή της περιγραφής ή της αφήγησης με την εμφύχωση χαρακτήρων, αντικειμένων και χώρων με τη χρήση διάφορων τεχνικών από τις οποίες οι πιο συνηθισμένες είναι το κινούμενο σχέδιο δύο ή τριών διαστάσεων και η τεχνική *stop motion* δεν διαφέρει από θεωρητική άποψη σε τίποτα από το μοντάζ μιας ταινίας με νατουραλιστικά υλικά. Και στις ταινίες *animation* κάθε είδους χρησιμοποιείται η ίδια κινηματογραφική γλώσσα και το ίδιο ντεκουπάζ όπως και στις υπόλοιπες ταινίες: κοντινά, γενικά, μεσαία πλάνα, κινήσεις τράβελινγκ, γερανοί, σφήνες, αργοί ή γρήγοροι ρυθμοί, cuts, dissolves, διπλοτυπίες. Μόνο που στο *animation* το μοντάζ δεν δημιουργείται κατά την διαδικασία του μοντάζ, αλλά προϋπάρχει, σχεδιασμένο καρέ-καρέ, σε ακριβείς, προϋπολογισμένες διάρκειες. Δηλαδή, στο *animation*, «γύρισμα» και μοντάζ γίνονται ταυτόχρονα. Στο καθαυτό μοντάζ (φιλμικό, αναλογικό ή ψηφιακό) γίνονται μονάχα ελάχιστες διορθώσεις σε μετρικές διάρκειες επιπέδου λίγων καρέ (*trimming*), χρωματικών διορθώσεων, μείξης ή επανεγγραφής ήχων και μουσικής ή και αφαίρεσης ολόκληρων κομματιών αν αυτό κριθεί αναγκαίο.

Μια μορφή *animation* είναι και η δημιουργία των τίτλων (*opening titles*, *credits*, *ζενερίκ*) μιας ταινίας. Παλαιότερα οι τίτλοι φτιάχνονταν κυρίως με το χέρι και έπρεπε να κινηματογραφηθούν με τη χρήση της τρικέζας (*stop motion camera*). Τα πράγματα ήταν ιδιαίτερα περίπλοκα αν έπρεπε να έχουν και κάποια κίνηση. Σήμερα, χάρη στα προγράμματα επεξεργασίας κειμένων που έχουν φτιαχτεί ειδικά για να συνεργάζονται με τα προγράμματα μοντάζ και επεξεργασίας εικόνας (τύπου *Photoshop*), η δημιουργία τίτλων είναι μια ειδική μεν αλλά όχι ιδιαίτερα δύσκολη υπόθεση, ανάλογα με την πολυπλοκότητα στο χρώμα και την κίνηση τους μέσα στο κάδρο. Φυσικά αν κάποιος θέλει πραγματικά ενδιαφέροντες τίτλους πρέπει να συνεργαστεί με κάποιον *animator* ο οποίος θα μπορέσει να σχεδιάσει κάτι πραγματικά πρωτότυπο.

Η ηλεκτρονική και η ψηφιακή εξέλιξη απλοποίησαν σημαντικά και τη διαδικασία σύνθεσης των *υπότιτλων* μετάφρασης των διαλόγων, διότι στις κινηματογραφικές κόπιες είναι ακόμη μια υπόθεση ιδιαίτερα χρονοβόρα και δαπανηρή (θερμογραφική μέθοδος).

## Τρόποι μοντάζ

– Σκηνή 5

Σήμερα, μοντάζ γίνεται πρακτικά με 2 τρόπους, με δύο τεχνικές:

- Το γραμμικό μοντάζ
- Το μη γραμμικό
- και με μία τρίτη κατηγορία, τη “video mixing”, το ζωντανό μοντάζ που αφορά τα ζωντανά προγράμματα.

Με την τρίτη κατηγορία δεν θα ασχοληθούμε καθόλου γιατί ανήκει περισσότερο στο κομμάτι της σκηνοθεσίας, και όχι στο μοντάζ.

### *Γραμμικό Μοντάζ*

– Σκηνή 5, λήψη 2

Ως γραμμικό μοντάζ ορίζεται η διαδικασία επιλογής, και διαλογής των πλάνων και των ήχων, που έχουν εγγραφεί σε κασέτα, είτε από κάμερα, από πρόγραμμα γραφικών είτε βιντεοσκοπημένο σε στούντιο. Μέχρι την χρήση των υπολογιστών για μοντάζ ήταν ονομασμένο σαν, μοντάζ ή επεξεργασία βίντεο.

Η τηλεόραση αρχικά ήταν ένα ζωντανό μέσον, έως την χρήση της βιντεοκασέτας. Η επιλογή των πλάνων, γινόταν από την εναλλαγή ανάμεσα σε μία, δύο, τρεις, ή όσες κάμερες ήταν ενεργές μέσα στο στούντιο. Αυτό γινόταν με το video switcher, μια συσκευή η οποία μπορούσε να χειριστεί συγκεκριμένα, αριθμημένα, συγχρονισμένα σήματα βίντεο ως εισόδου, και να χρησιμοποιηθούν συνδυασμένα σε μία ή παραπάνω εξόδους. Ένας παρόμοιος επιλογέας μπορεί να χρησιμοποιηθεί για απευθείας κόψιμο μεταξύ δύο πλάνων, ή μίξης του ενός μέσα στο άλλο (cut, dissolve).

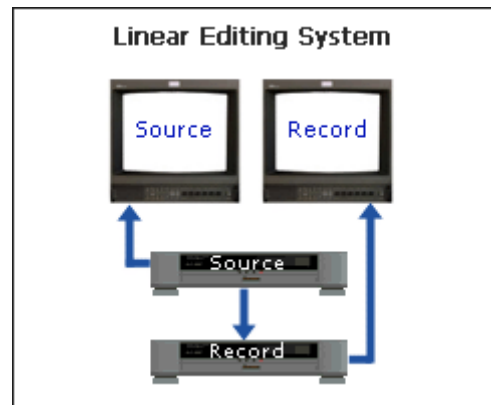
Έτσι γεννήθηκε και το γραμμικό μοντάζ (συχνά ορίζεται και ως αναλογικό, παρ’ ότι είναι ψηφιακά ελεγχόμενο και ψηφιακά γραμμένο στην πλειοψηφία των κασετών), όπου κομμάτι κομμάτι, επιλέγουμε με τη ροή που θέλουμε να έχει το παραγόμενο έργο, το ένα μετά το άλλο πλάνα.

Αυτό επιτυγχάνεται με δύο βίντεο, ένα αναπαραγωγής και ένα εγγραφής, και μία μονάδα ελέγχου (linear editing system keyboard).

Η διαδικασία αυτή περιγράφεται ως γραμμική, όπως κατά τη φύση της η αντιγραφή από κασέτα σε κασέτα απαιτεί όλα τα πλάνα και τα αντιγράφει στη σειρά που είναι αρχικά. Έτσι από την στιγμή που κάτι εγγραφεί στην αρχή της κασέτας, τίποτα δεν μπορεί να προστεθεί πριν από αυτό χωρίς να διαγράψει το πλάνο που προϋπάρχει (αυτό γίνεται με έναν ανορθόδοξο και απευκταίο τρόπο, όπου αντιγράφουμε εκ των υστέρων το υλικό μας, σε νέο τρίτο αντίγραφο, κάτι που μειώνει όμως την ποιότητα, και γενικά δεν χρησιμοποιείται παρά μόνο αν είναι απολύτως απαραίτητο.

Η διεργασία αυτή στα τέλη της δεκαετίας του 1970 έφτασε σε ένα εντελώς νέο επίπεδο, όταν σαν μονάδες ελέγχου χρησιμοποιήθηκαν συσκευές βασισμένες ή ελεγχόμενες από υπολογιστές. Έτσι το μοντάζ γινόταν με βάση το time code της κασέτας για να συγχρονίσουν πολλαπλά video players, ακόμα και εξωτερικές βοηθητικές μονάδες (γεννήτριες χαρακτήρων, διαφόρων εφέ). Εταιρίες όπως SONY, AMPEX ξεκινούν την παραγωγή, με την πρώτη να είναι ακόμη και σήμερα κυρίαρχος και πρωτοπόρος.

Σήμερα, αν και στην πλειοψηφία του χώρου χρησιμοποιείται το ψηφιακό μοντάζ (non-linear video editing) χρησιμοποιείται από κινηματογραφιστές, διαφημιστικές εταιρίες, τηλεοπτικές παραγωγές, και οικιακούς χρήστες, σημειώνονται χώροι αναλογικού μοντάζ υπάρχουν σε κάθε κανάλι, για ειδησεογραφικούς σκοπούς. Η ταχύτητα αυτού του τρόπου μοντάζ, ακόμα δεν έχει επιτευχθεί πλήρως από το ψηφιακό! Και λέμε πλήρως γιατί από τη στιγμή που οι κάμερες θα γράφουν σε αποθηκευτικά μέσα άμεσης προσπέλασης (σκληρούς δίσκους) από τα προγράμματα βίντεο, τότε και μόνο τότε θα εκλείψει.



## Μη γραμμικό Μοντάζ

– Σκηνή 5, λήψη 3

Το μη γραμμικό μοντάζ, για την τηλεόραση αλλά και τον κινηματογράφο είναι ένας νέος και μοντέρνος τρόπος επεξεργασίας της εικόνας, που παρέχει την δυνατότητα στον χρήστη – μοντέρ να έχει άμεσα πρόσβαση σε κάθε καρέ σε ένα βίντεο ασχέτως του σημείου και του σταδίου της παραγωγής στο οποίο βρίσκεται τη δεδομένη στιγμή, με την ίδια ευκολία. Σαν μέθοδος είναι παραπλήσια με την αντιγραφή και επικόλληση, ή και την επεξεργασία κειμένου με Η/Υ.

Ξεκινώντας, περνάμε τα σήματα εικόνας και ήχου στον Η/Υ μέσω του capture, σε σκληρούς δίσκους (ή δίσκο). Από την στιγμή που θα γίνει αυτό, επιλέγουμε από μία πληθώρα προγραμμάτων που υπάρχουν στην αγορά (θα αναφερθούμε σε αυτά αργότερα). Κατά την επεξεργασία του βίντεο, στο μη-γραμμικό μοντάζ, το ψηφιακό, δεν υπάρχει απώλεια ποιότητας στο πρωταρχικό μας υλικό καθώς δεν τροποποιείται, δεν αλλάζει, παραμένει αναλλοίωτο.

Οι δυνατότητες είναι άπειρες, καθώς ανά πάσα στιγμή μπορεί ο χρήστης να τροποποιήσει, διορθώσει, αλλάξει ή διαγράψει κάτι το οποίο είχε κάνει την πρώτη μέρα που πρωτοξεκίνησε την δουλειά αυτή.

Το κόστος σήμερα είναι τόσο λίγο που ακόμα και οικιακοί χρήστες μόνο για χόμπι, μπορούν να έχουν στην κατοχή τους επαγγελματικά προγράμματα επεξεργασίας βίντεο ή ακόμα και με τα δωρεάν προγράμματα ανοιχτού λογισμικού τα οποία διανέμονται μέσω του ιντερνέτ.

Μία λίστα με τα γνωστότερα προγράμματα επεξεργασίας βίντεο για PC αλλά και MAC είναι η παρακάτω, ανά εταιρία κατασκευής:

- Adobe Systems
  - Premiere Elements (Windows)
  - Premiere Pro (Windows, Mac OS X)
  - After Effects (Windows, Mac OS X)
  - Encore (Windows, Mac OS X)
- Apple Inc.
  - Final Cut Express (Mac OS X)
  - Final Cut Pro (Mac OS X)
  - iMovie (Mac OS X)



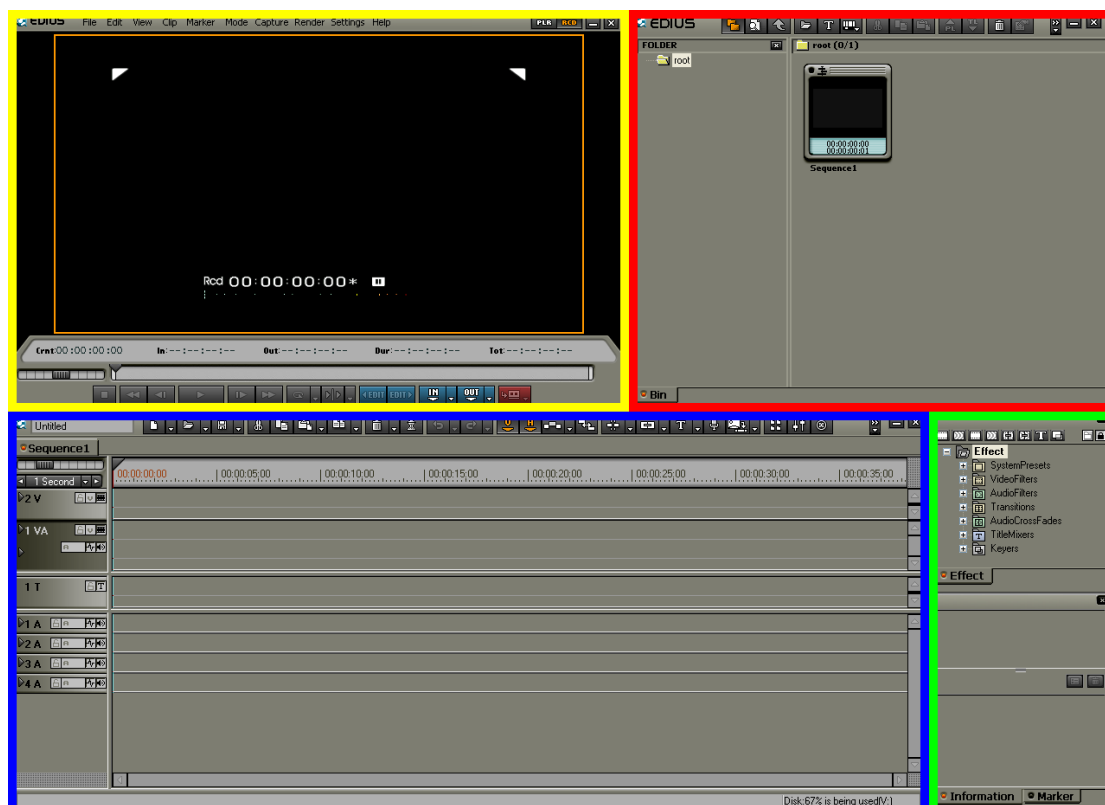
- ArcSoft ShowBiz (Windows)
- Autodesk Discreet Smoke and Discreet Fire (Linux, IRIX)
- Avid Technology
  - DS Nitris (Windows)
  - Media Composer (Windows, Mac OS X)
  - NewsCutter Adrenaline
  - Symphony Nitris (Windows, Mac OS X)
  - Xpress Pro (Windows, Mac OS X)
- CyberLink PowerDirector (Windows)
- Edius (Windows)
- FORscene (Java on Windows, Mac OS X, Linux)
- Lightworks (Custom hardware)
- Media 100
  - HD Suite (Mac OS X)
  - HDe (Mac OS X)
  - SDe (Mac OS X)
  - Producer (Mac OS X)
  - Producer Suite (Mac OS X)
- muvee Technologies autoProducer 6.0 (Windows)
- Nero 8 Ultra (Windows)
- Pinnacle Studio (Windows)
- Roxio VideoWave and MyDVD (Windows)
- Serif MoviePlus (Windows)
- Sony Creative Software
  - Sony Vegas Movie Studio (Windows)
  - Sony Vegas Pro (Windows)

- Ulead Systems
  - VideoStudio (Windows)
  - MediaStudio Pro (discontinued)
- Windows Movie Maker (Windows)
- Womble Multimedia
  - Mpeg Video Wizard (Windows)
  - Mpeg Video Wizard DVD (Windows)

Το γεγονός ότι υπάρχουν τόσα πολλά προγράμματα δεν σημαίνει απαραίτητα ότι διαφέρουν τόσο το ένα με το άλλο. Σε γενικές γραμμές όλα τα προγράμματα έχουν τις ίδιες αρχές λειτουργίας, με διαφορετικό interface και διαφορετικό τρόπο χειρισμού. Γνωρίζοντας το ένα κάποιος, είναι πολύ εύκολο να χειριστεί και τα υπόλοιπα, με πολύ λίγο χρόνο εξοικείωσης. Το βασικότερο εργαλείο και τμήμα του προγράμματος το οποίο είναι κοινό σε όλα τα σχετικά προγράμματα είναι η timeline ή μπάρα χρόνου, και θα αναφερθούμε παρακάτω.

Το πρόγραμμα ψηφιακού μοντάζ με το οποίο θα περιγράψουμε στην παρούσα πτυχιακή είναι το EDIUS της GrassValey - [www.grassvalley.com](http://www.grassvalley.com) - (πρώην Canopus).

Αφού εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα, το κεντρικό παράθυρό του είναι το εξής:



Όπου και διακρίνουμε τον διαχωρισμό σε τέσσερα βασικά κομμάτια του.

- Κίτρινο

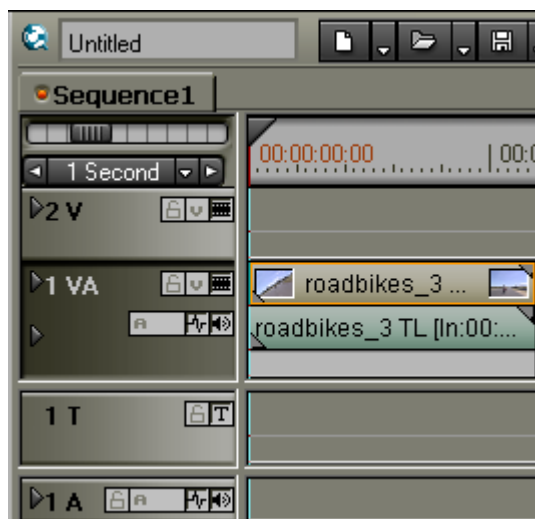
Είναι το παράθυρο του Player/Record (ή Monitor). Σ' αυτό το παράθυρο γίνεται η αναπαραγωγή του εγγραφόμενου, και του προς παραγωγή βίντεο

- Κόκκινο

Είναι το παράθυρο του Bin ή κάδου, εκεί όπου αποθηκεύονται τα βίντεο προς επεξεργασία, όταν είναι σε πολλά αρχεία ή αυτά τα κομμάτια από το έργο μας με τα οποία και θέλουμε να εργαστούμε. Από εκεί είναι άμεσα προσβάσιμα για την ταχύτερη εργασία.

- Μπλε

Το παράθυρο της Timeline. Το σημαντικότερο κομμάτι του προγράμματος. Λειτουργεί όπως σε κάθε πρόγραμμα της κατηγορίας, όπου ο χρόνος είναι «απλωμένος» προς τα δεξιά, και υπάρχει ο κέρσορας της τρέχουσας στιγμής. Στα αριστερά διακρίνουμε τα video και audio tracks στα οποία μεταφέρουμε ένα αρχείο βίντεο από το bin και το σέρνουμε στην timeline.



Στο συγκεκριμένο παράδειγμα βλέπουμε ένα Audio-Video track (1 VA), ένα video track (2 V), ένα audio track (1 A) και ένα title track (1T). Επίσης βλέπουμε ότι έχει τοποθετηθεί και ένα clip στο χρονικό σημείο μηδέν, με το όνομα “roadbikes\_3”.

- Πράσινο

Τα παράθυρα των παλετών. Effect, information και Marker. Το παράθυρο effect ίσως να είναι ένα από τα ισχυρότερα όπλα του μοντέρ (θα δούμε παρακάτω το λόγο).

- Information Palette: Εμφανίζει λεπτομέρειες του επιλεγόμενου clip

- Marker palette: όλα τα «μαρκαρισμένα» σημεία που ενδιαφέρουν, σε χρονική σειρά.
- Effect palette: είναι το μέρος στο οποίο βρίσκονται συγκεντρωμένα όλα τα εργαλεία και φίλτρα εικόνας και ήχου, όλοι οι εγκατεστημένοι τρόποι μετάβασης, και όλα τα διαθέσιμα effect τα οποία χρησιμοποιούνται σε μία παραγωγή.

Το θέμα επιλογής όμως ενός αποδοτικού προγράμματος επεξεργασίας βίντεο, είναι η αποδοτικότητα και η ευχρηστία. Η επιλογή του προγράμματος αυτού έγινε μετά από εργασία με τα υπόλοιπα «ισχυρά ονόματα» της αυτής αγοράς όπως adobe premier και final cut.



Τα κυριότερα σημεία στα οποία και υπερτερεί το Edius του ανταγωνισμού είναι:

- 1) Η real-time απόδοση, καθώς όσα εφέ, όσες χρωματικές διορθώσεις και όσα track εικόνας και ήχου και να χρησιμοποιήσουμε, δεν χρειάζεται να κάνουμε render.
- 2) Υποστηρίζει την πλειοψηφία των διάφορων φορμά εικόνας που υπάρχουν καθώς μπορεί στην ίδια time-line να έχουμε και HD αλλά και SD σήματα βίντεο.
- 3) Χρησιμοποιείται και σαν ανεξάρτητο software, αλλά παρέχεται και εξειδικευμένο hardware, από την κατασκευάστρια εταιρία.
- 4) Έχει το ευκολότερο σύστημα διαχείρισης «πολυκάμερων» γυρισμάτων, κάτι το οποίο σε τέτοιου τύπου γυρίσματα είναι αποδοτικό και αρκετά εύχρηστο.

## Συμπεράσματα – Επίλογος

– Σκηνή 5

Αν θέλουμε να κλείσουμε κάπως επιγραμματικά αυτή την αναφορά στο ψηφιακό μοντάζ θα λέγαμε ότι δεν υπάρχουν ακόμη ορατές αποδείξεις που να πείθουν ότι η ψηφιακή τεχνολογία ωφέλησε τον κινηματογράφο σε καλλιτεχνικό, αισθητικό ή ιδεολογικό επίπεδο. Δεν γυρίζονται καλύτερες ταινίες από το 1995 και μετά. Το βέβαιο όμως είναι ότι γυρίζονται περισσότερες και κοστίζουν πολύ λιγότερο από ό,τι όταν γυρίζονταν και μοντάρονταν σε φιλμ ή σε αναλογικό βίντεο. Είναι αυτονόητο ότι κάθε κοινότητα (και δεν εννοούμε αποκλειστικά μια κινηματογραφική κοινότητα ή συντεχνία) μόνον όφελος μπορεί να έχει από τον πλουραλισμό που δημιουργούν τα νέα μέσα. Είναι στο χέρι (και στο πνεύμα) των δημιουργών, παλαιότερων και νεότερων, να πείσουν ότι τα έργα τους έχουν (πρωτίστως) και κάποιες άλλες, ουσιαστικές αξίες, πέραν των τεχνολογικών.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

### ***Βιβλία***

1. Pinel Vincent, «Το Μοντάζ», Εκδόσεις Πατάκη
2. Σ.Μ Αϊζενστάιν – Μπέλα Μπαλάζ – Λεβ Κουλέσοφ – Τζίγκα Βερτόφ – Ζαν Μιτρι – Αντρέ Μπαζέν – Νόελ Μπερτς – Ντομνίκ Βιλέν – Πιερ Πάολο Παζολίνι – Βασίλης Ραφαηλίδης – Τάκης Δαυδόπουλος – Δημήτρης Γκουζιώτης, «Το Μοντάζ», Αιγόκερως

### ***Ηλεκτρονικές Διευθύνσεις***

1. <http://filosofia.gr/blogs/index.php?op=ViewArticle&articleId=807&blogId=20>
2. <http://www.cybercollege.com/indexall.htm>
3. <http://www.ediustips.com/tutorials.html>
4. [http://desktopvideo.about.com/od/desktopediting/Video\\_Editing\\_Tutorials.htm](http://desktopvideo.about.com/od/desktopediting/Video_Editing_Tutorials.htm)
5. <http://www.film.auth.gr/index.php?rm=5&mn=19>
6. <http://montaz.wordpress.com/2008/06/20/montaz/>
7. [http://montaz.wordpress.com/2008/03/08/montaz\\_apospasmata/](http://montaz.wordpress.com/2008/03/08/montaz_apospasmata/)