

MONTAZ

Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΤΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ



Διάλεξη Ιούλιος 2012
Σχολή Αρχιτεκτόνων Ε.Μ.Π

Σπουδαστική Ομάδα:
ΑΜΠΑΝΑΒΟΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ
ΧΙΝΤ ΕΓΚΕ

Επιβλέπων Καθηγητής:
Γ. ΓΥΠΑΡΑΚΗΣ



*Ευχαριστούμε τον καθηγητή μας
Γιώργο Γυπαράκη.*

*Ευχαριστούμε όσους συνέβαλαν
με κάθε τρόπο.*

Στο Jellygirl

D.W. GRIFFITH

LEV KULESHOV

DZIGA VERTOV

S.M. EISENSTEIN

ORSON WELLES

J.L. GODARD

ANDY WARHOL

G. MARKOPOULOS

PETER GREENAWAY

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ 7

Η ΕΓΚΑΘΙΔΡΥΣΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ 13

- _ γραμμικό μοντάζ
- _ γκρο-πλαν_και_κλασικό μοντάζ
- _ cross cutting_η παράλληλη δράση_και_ο Dickens
- _ θεματικό μοντάζ
- _ σύνθεση κινηματογραφικού χώρου
- _ σύνθεση προσώπων
- _ σύνθεση της ερμηνείας
- _ το μοντάζ ως οργάνωση του ορατού κόσμου
- _ η σύνθεση του όλου από τα επιμέρους
- _ το μοντάζ του El Greco
- _ ιδεολογικό μοντάζ
- _ ομιλών κινηματογράφος
- _ το μοντάζ του ομιλούντα
- _ εσωτερικό μοντάζ

Ο ΝΕΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ 47

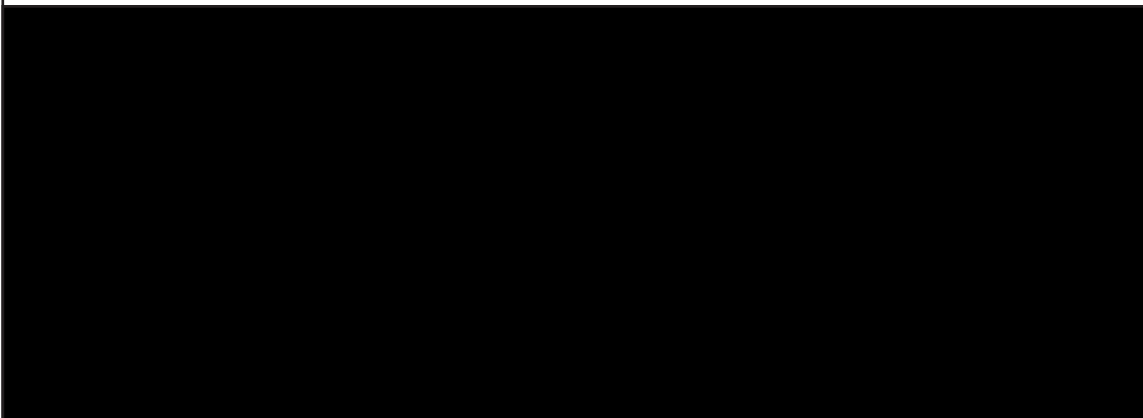
- _ ιταλικός νεορεαλισμός_ουδετερότητα του μοντάζ
- _ ψυχαναλυτικό+ψυχοσυνθετικό_μοντάζ
- _ μοντάζ της αποδόμησης
- _ αμερικάνικη πρωτοπορία - underground
- _ αυτοαναφορικό μοντάζ-φορέας της υλικότητας
- _ λειτουργία του μοντάζ στο υποσυνείδητο
- _ το μοντάζ στο hollywood
- _ το μοντάζ απελευθερώνει
- _ δόγμα 95_ο θεατής-μοντέρ

Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΕΙΝΑΙ ΝΕΚΡΟΣ 73

- _ η τυραννία του κειμένου
- _ η τυραννία του κάδρου
- _ η τυραννία του ηθοποιού
- _ η τυραννία της κάμερας
- _ αναθεωρώντας τις 4 τυραννίες

ΕΠΙΛΟΓΟΣ 85

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΚΗΝΟΘΕΤΩΝ 89



Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

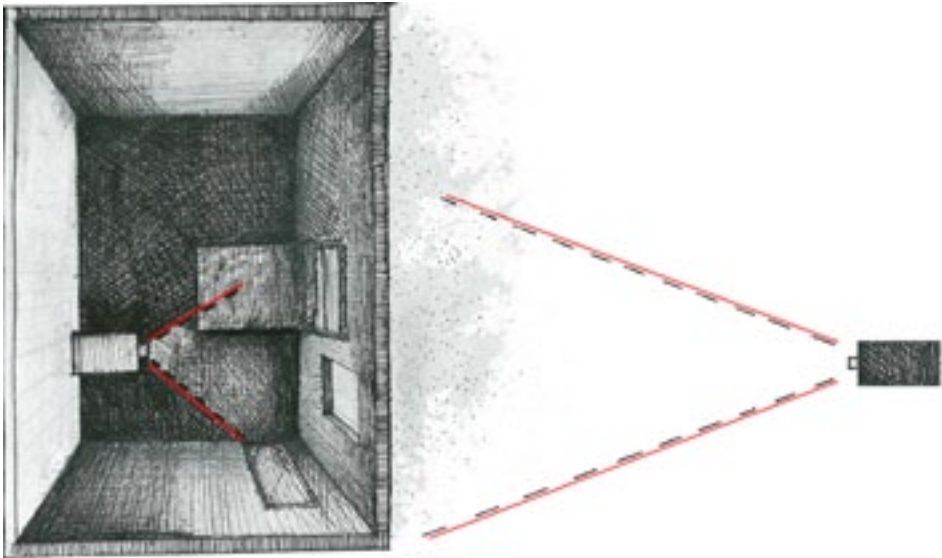
Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, στο Γκραν Καφέ, στο Παρίσι, οι αδελφοί Auguste και Louis Lumière παρουσιάζουν τον κινηματογράφο (cinématographe), οργανώνοντας την πρώτη προβολή στην ιστορία με εισιτήριο. Είναι η στιγμή που ο κινηματογράφος κάνει την εμφάνισή του, με τους όρους που τον γνωρίζουμε σήμερα, ως δημόσια προβολή. Οι ταινίες μικρού μήκους που προβλήθηκαν, έδειχναν ένα πλοίο που σάλπαρε, ένα τρένο που έφτανε στο σταθμό, ένα μωρό που το ταΐζουν, μια ομάδα αντιπροσώπων που φτάνει σε ένα φωτογραφικό συνέδριο¹.

Μέχρι και το πέρασμα στον εικοστό αιώνα, οι περισσότερες ταινίες αποτελούνταν από σύντομα γεγονότα, φωτογραφημένα σε γενικό πλάνο σε μία και μόνο λήψη. Η διάρκεια του κινηματογραφούμενου συμβάντος, περιορισμένη από το μήκος της μπομπίνας του φιλμ, ταυτιζόταν με τη διάρκεια της προβολής του και τη διάρκεια του πλάνου. Ακόμα και όταν οι ταινίες δεν αποτελούσαν απλή καταγραφή ενός γεγονότος, δεν ξεπερνούσαν την αποτύπωση ενός σύντομου θεατρικού έργου σε φιλμ. Η κάμερα σταθερή, κατέγραφε τους ηθοποιούς σε γενικό πάντα πλάνο, υποκαθιστώντας το ακίνητο βλέμμα του θεατή. Φιλμικός και πραγματικός χρόνος ταυτίζονταν.

πλάνο: είναι η εικόνα όπως φαίνεται στην κινηματογραφική οθόνη, όταν δεν παρουσιάζεται φανερή ανακολουθία και διακοπή στο χώρο και το χρόνο.³

σκηνή: στον κινηματογράφο ονομάζουμε τη δράση μέσα σε καθορισμένο, τοπικά και χρονικά, σκηνογραφικό περιβάλλον. Αλλαγή σκηνής σημαίνει αλλαγή σκηνογραφικού περιβάλλοντος (τεχνικού ή φυσικού).⁴

Μετά το 1900, γίνονται οι πρώτες απόπειρες για τη δημιουργία συγκροτημένων εξιστορήσεων. Οι πολύπλοκες ιστορίες, δομημένες με αρχή, μέση και τέλος, δημιούργησαν προβληματισμό ως προς την υλοποίησή τους. Η λήψη δε μπορούσε πλέον να είναι συνεχής, όμως οι κινηματογραφιστές ανησυχούσαν για την ευκολία της αντίληψης από το κοινό, της συνέχειας ανάμεσα στα διαφορετικά τμήματα (πλάνα) της ιστορίας, όταν θα πραγματοποιούταν ένα χρονικό ή και χωρικό άλμα. Για να επιλύσουν το πρόβλημά τους, στράφηκαν για βοήθεια στο θέατρο. Εδώ, η αυλαία ήταν μία αποδεκτή σύμβαση, που υποδήλωνε μία μετάβαση στο χρόνο ή και στο χώρο. Η αυλαία, κατ' ουσίαν, συνέδεε τις διαφορετικές σκηνές και πράξεις σε ένα συνεκτικό σύνολο. Συνεπώς, χρησιμοποιήθηκε το "fade" κατά αναλογία προς την αυλαία. Τεχνικά το "fade out" ήταν η ελάττωση του φωτός στο τέλος μίας σκηνής μέχρι που η οθόνη γινόταν μαύρη. Η επόμενη σκηνή στη συνέχεια θα ξεκινούσε με ένα fade-in, την αντίστροφη διαδικασία, που συχνά αποκάλυπτε μία διαφορετική τοποθεσία και ένα διαφορετικό χρόνο. Συνήθως οι δύο σκηνές ενώνονταν από την παρουσία του ίδιου ηθοποιού. Από το 1899 ακόμη, ο Γάλλος George Méliès γύρισε μία μικρού μήκους ταινία, τη Cinderella, σε είκοσι "διευθετημένες σκηνές".²



Εσωτερικό και εξωτερικό πλάνο στην ταινία *The life of an "American Fireman"* του Edwin S. Porter.

Σύντομα μετά από αυτή την καινοτομία, κάνουν την εμφάνισή τους και οι πρώτες απόπειρες ένωσης διαφορετικών πλάνων μέσα στην ίδια σκηνή. Ο πρώτος που το πραγματοποίησε θεωρείται ο Edwin S. Porter, στην ταινία του *"The Life of An American Fireman"*, γυρισμένη σε επτά σκηνές.⁵ Στην τελευταία σκηνή, που αναπαριστά τη διάσωση μιας γυναίκας και του παιδιού της από έναν πυροσβέστη, περιέχονται αρκετά πλάνα, από διαφορετικές οπτικές γωνίες, που χρησιμοποιούνται προκειμένου να αναπαρασταθεί καλύτερα η δράση: εξωτερική λήψη του πυροσβεστικού οχήματος που φτάνει στο φλεγόμενο κτήριο, ένα πλάνο της γυναίκας και του παιδιού που έχουν παγιδευτεί στο φλεγόμενο κτήριο και ένα εξωτερικό πλάνο του πυροσβέστη που κατεβάζει τη γυναίκα από μία σκάλα. Η τελευταία πράξη επαναλαμβάνονταν στη διάσωση του παιδιού. Η διαδικασία της ένωσης των διαφορετικών πλάνων μεταξύ τους με σκοπό την παραγωγή μιας ολοκληρωμένης σκηνής είναι αυτό που τεχνικά ονομάστηκε μοντάζ.

μοντάζ, το (αγγλ. και χαλλ. montage) (Κινημ..)- στον κινηματογράφο ονομάζεται έτσι η διαδικασία ανασύνθεσης των ξεχωριστών πλάνων ενός τμήματος ταινίας που έχει θεματική σχέση και η τοποθέτησή τους σε μια σεκάνς. Με το μοντάζ, κομμάτια μιας ταινίας ανασυνθέτονται προσεκτικά, πλάνο με πλάνο, από τον σκηνοθέτη, τον μοντέρ και τους τεχνικούς εικόνας και ήχου, που κόβουν και ταιριάζουν το κάθε κομμάτι με τα υπόλοιπα.⁷

Το μοντάζ - σύμφωνα με τους κλασικούς θεωρητικούς - είναι βασικό χαρακτηριστικό του κινηματογράφου. Για την ακριβολογημένη έννοιά του υπάρχουν πολλές αμφιλογίες. Αποφεύγοντας το σχολαστικισμό, θα λέγαμε ότι για τους κλασικούς (αλλά και για πολλούς σύγχρονους) : μοντάζ είναι μια τεχνική και καλλιτεχνική διαδικασία, σύμφωνα με την οποία όλα τα μέρη του έργου που γυρίστηκαν τμηματικά στο στούντιο, ή αλλού, όχι σύμφωνα με τη χρονολογική τους σειρά, όπως αυτή είχε προβλεφτεί σα σχέδιο (στο σενάριο) αλλά ανακατεμένα (για λόγους οργανωτικούς και οικονομικούς), ανασυνθέτονται και πάλι με τη μορφή όμως της κινηματογραφικής εικόνας που αποτυπώνεται σε ειδική ταινία και προβάλλεται στην οθόνη έτσι, ώστε το τελικό αποτέλεσμα να παρέχει ορισμένα εκφραστικά μέσα, που χαρακτηρίζονται σαν κινηματογραφικά.⁶

Ερχόμενο αρχικά να εξυπηρετήσει πρακτικές ανάγκες, σύντομα γίνεται μέσο της δημιουργίας και εξέλιξης της γλώσσας του κινηματογράφου και μετατρέπεται σε βασικό συνθετικό του εργαλείο.

Το μοντάζ κάνει την εμφάνισή του τους πρώτους χρόνους της κινηματογραφικής δημιουργίας και γρήγορα ταυτίζεται με αυτήν, έτσι που (σχεδόν) να μην μπορούμε να μιλήσουμε για κινηματογραφική σύνθεση, χωρίς να μιλήσουμε για μοντάζ.

Κατά την εξέλιξη του κινηματογράφου, το μοντάζ, άλλοτε με πιστούς οπαδούς και άλλοτε με σθεναρούς πολέμιους, πάντα υπήρξε το επίκεντρο της συζήτησης και βασικό πεδίο αντιπαράθεσης, όποτε κάποια νέα ιδέα ή κάποια νέα τάση έκανε την εμφάνισή της.

Στη διάλεξη αυτή, θα μελετήσουμε τη λειτουργία του μοντάζ στη συνθετική διαδικασία, σε μία πορεία συνεχών μεταβολών και επαναπροσδιορισμού του ρόλου του, από τις αρχές του εικοστού αιώνα, μέχρι τις μέρες μας.

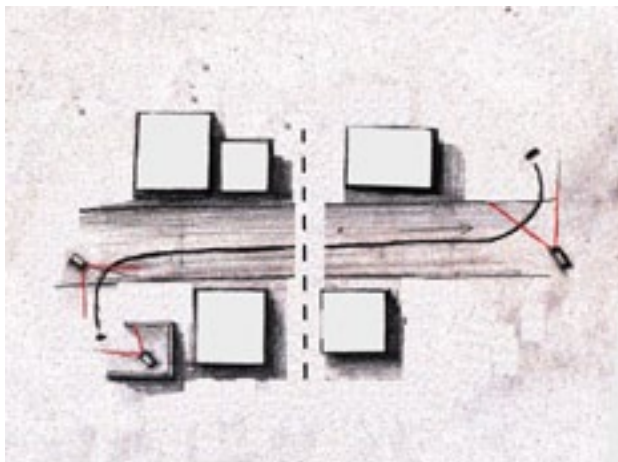
Λίστα Βιβλιογραφικών Αναφορών

1. Ρίντερ, Κιθ. *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου (1895-1975)*. Αθήνα: Αιχόκερως, 2000. σελ. 32
2. Τσακωνιάτης, Μίμης. *Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου (IV): Το Μοντάζ*. http://camerastyloonline.wordpress.com/2008/04/27/mathimata_aisthitikis_kinfou_iv_andre_bazin_by_mimis_tsakoniatis/, 2008, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012
3. Διζικιρίκης, Γιώργος. *Λεξικό αισθητικών και τεχνικών όρων του κινηματογράφου, Τόμος 2*. Αθήνα: Αιχόκερως, 1985.
4. στο ίδιο
5. Τσακωνιάτης, Μίμης. όπ.αν.
6. Διζικιρίκης, Γιώργος. όπ.αν.
7. Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα

Η ΕΓΚΑΘΙΔΡΥΣΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Παρά τις προγενέστερες περιστασιακές του χρήσεις, το μοντάζ δεν είχε μελετηθεί συνειδητά και αυτόνομα ως βασικό εργαλείο, μέχρι τον Αμερικανό D. W. Griffith, ο οποίος εδραίωσε και επέκτεινε προηγούμενες τεχνικές, αλλά και επινόησε πολλές καινούριες.

Για παράδειγμα σε μία σκηνή κίνησης αυτοκινήτου, αν αυτό φρενάρει απότομα, ο σκηνοθέτης είναι συνήθως υποχρεωμένος να μας δείξει τι είναι αυτό που τον ανάγκασε να σταματήσει. Επιπλέον, η κίνηση της κύριας δράσης συντελείται συνήθως προς την ίδια κατεύθυνση σε όλα τα πλάνα της σκηνής για να δίνεται η εντύπωση της συνέχειας της κίνησης προς έναν προσωρισμό, άσχετα της διαδρομής που θα έπρεπε να ακολουθηθεί.



Γραμμικό μοντάζ: ενδεικτική χρήση πλάνων κατά μήκος μιας διαδρομής.

Το γκρο-πλαν είναι το πολύ κοντινό πλάνο ενός προσώπου. Σχεδόν πρώτος ο αμερικάνικος κινηματογράφος χρησιμοποίησε το γκρο-πλαν και ιδιαίτερα ο Γκρίφιθ που το κατέστησε εκφραστικό μέσο με πολλές προεκτάσεις ψυχολογικές και συμβολικές. Αρχότερα οι κλασσικοί θεωρητικοί έδωσαν ιδιαίτερη έμφαση στην αμεσότητα και εκφραστικότητα του γκρο-πλαν, σαν βασικό μέσο της κινηματογραφικής γλώσσας και σαν όργανο για την ανάλυση της φυσιογνωμίας του ηθοποιού. Το πλησίασμα της μηχανής λήψης εισχωρεί μέσα στις ελάχιστες και ανεξέλεγκτες επιφάνειες του προσώπου και φωτογραφίζει έτσι το υποσυνείδητο.²



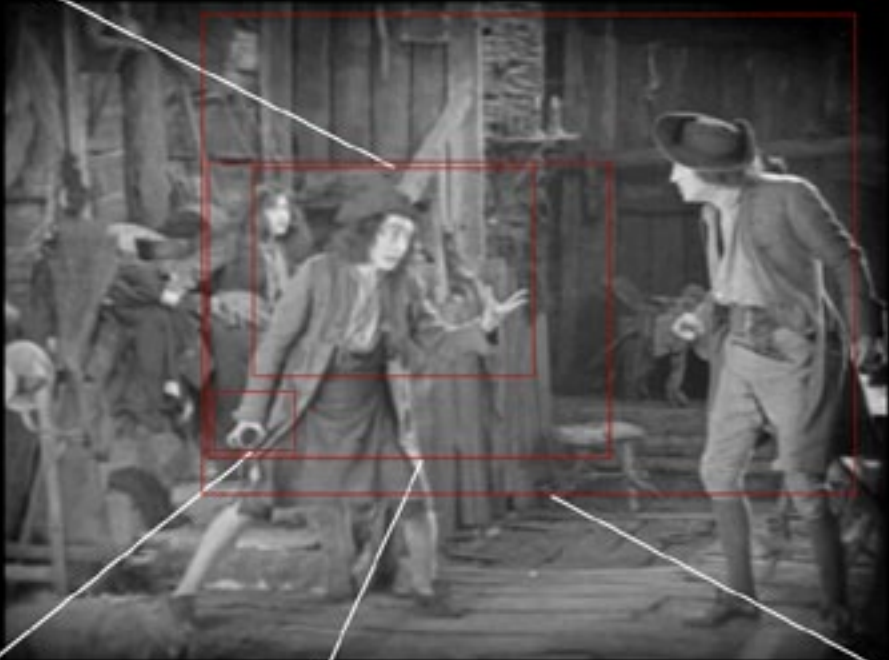
Γκρο πλαν της Corinne Griffith από την ταινία "The Divine Lady".

_γραμμικό μοντάζ

Το γραμμικό μοντάζ, το πιο στοιχειώδες και «πεζό» από τα είδη του μοντάζ, μελετήθηκε και τελειοποιήθηκε από τον Griffith. Αυτό που επιδιώκεται σε αυτό το είδος είναι η διατήρηση της ρευστότητας της δράσης, χωρίς αυτή να προβάλλεται κατά γράμμα στην οθόνη. Ενδεικτικά, σημαντικό στοιχείο για την επίτευξη της ομαλότητας είναι η ξεκάθαρη διατύπωση των σχέσεων αιτίας - αιτιατού. Η προσεκτική χρήση αυτού του μοντάζ είναι που δίνει τη δυνατότητα στο σκηνοθέτη να συστέλλει ή να διαστέλλει το χώρο και τον χρόνο με αξιοσημείωτη φυσικότητα, αποδεσμεύοντας τον καταγεγραμμένο από τον αναπαριστώμενο χρόνο.

_γκρο πλαν_και_κλασικό μοντάζ

Στην ταινία «Μετά Πολλά Χρόνια» (Ένοχ Άρντεν) ο Griffith κάνει για πρώτη φορά χρήση του γκρο-πλαν. Θέλοντας να δείξει την ηρωίδα του, Άννυ Λη, να συλλογίζεται προσμένοντας το σύζυγό της, μετακινεί την κάμερα κοντά της, δείχνοντας μόνο το κεφάλι της ηθοποιού. Αυτό ήταν αρκετό για να ξεσηκώσει θύελλα αντιδράσεων από την πλευρά της εταιρείας παραγωγής, μπροστά στο «ακρωτηριασμένο» κεφάλι. Την μία έκπληξη διαδέχτηκε η επόμενη, αφού αμέσως μετά από το γκρο-πλαν της Άννυ, έβαλε στο μοντάζ την εικόνα που έδειχνε το αντικείμενο των στοχασμών της: τον άντρα της ναυαγό σε ένα ερημονήσι. Αυτό το πέρασμα σε άλλη σκηνή πριν ολοκληρωθεί η προηγούμενη προκάλεσε εναντίον του χείμαρρο επικρίσεων, με το πρόσχημα ότι κανείς δεν θα μπορούσε να καταλάβει μια τέτοια «μεταφύτευση» της δράσης. Την απάντησή του έδωσε ο Griffith παραπέμποντας στον Dickens. Ο τρόπος γραφής του είχε μια απόλυτη αντιστοιχία. Και αν ο Dickens έγραφε μυθιστορήματα, ο Griffith υποστήριζε ότι δεν έκανε κάτι πολύ διαφορετικό, έκανε μυθιστορήματα φιλμς.³



Σκηνή από την ταινία "Orphans of the Storm" του D. W. Griffith. Ανάλυση της δράσης με εναλλαγή κοντινών, μεσαίων και γενικών πλάνων, τυπικό παράδειγμα κλασικού μοντάζ.

«Η χύτρα άρχιζε το τραγούδι της...».

Έτσι ο Dickens κάνει την έναρξη του έργου του «Ο Γρύλος του Τζακίου». Φυσικά η χύτρα δεν είναι τίποτα άλλο από το α λα Griffith τυπικό στη συνέχεια γκρο-πλαν. Το πολυμεταχειρισμένο πλέον σήμερα γκρο-πλαν μιας τυπικά ντικενσιανής «ατμόσφαιρας», που ο Griffith έμαθε να χειρίζεται με την ίδια καλλιτεχνική δεξιοτεχνία. Με τη χρήση του μέσα σε μια σκηνή, ο Griffith κατόρθωσε να πετύχει έναν πρωτοφανή δραματικό αντίκτυπο. Τα γκρο-πλαν είχαν χρησιμοποιηθεί και νωρίτερα, όταν ένα αντικείμενο έπρεπε να εμφανιστεί με όλες του τις λεπτομέρειες, αλλά η χρήση τους ήταν αποσπασματική και πάντα περιγραφική. Ο Griffith πήγε ακόμα παραπέρα, χρησιμοποιώντας τα πρωτίστως για ψυχολογικούς λόγους.

Χωρίζοντας τη δράση σε μια σειρά αποσπασματικών πλάνων, πέτυχε όχι μόνο μια μεγαλύτερη αίσθηση της λεπτομέρειας, αλλά και έναν πολύ μεγαλύτερο βαθμό ελέγχου πάνω στις αντιδράσεις του κοινού. Με το να επιλέγει προσεκτικά και να αντιπαραθέτει γενικά, μεσαία και κοντινά πλάνα, μετέβαλλε διαρκώς την άποψη των θεατών μέσα σε μια σκηνή, εδραιώνοντας, συνδέοντας, αντιπαραβάλλοντας, παραλληλίζοντας και ούτω κάθε εξής. Αυτός ο τρόπος που συνεπάγεται κόψιμο (CUT) όχι για λόγους λειτουργικούς-πρακτικούς, αλλά για τη δημιουργία δραματικής έντασης, ονομάστηκε κλασικό μοντάζ. Σε αυτό, το χωρικό και χρονικό συνεχές της σκηνής μεταβάλλεται θεμελιωδώς. Αντικαθίσταται από ένα υποκειμενικό συνεχές - το συνειρμό των υπονοούμενων ιδεών στα συνδεδεμένα πλάνα. Τότε, το κλασικό μοντάζ παρουσιάζει μία σειρά με ψυχολογικό τρόπο συνδεδεμένων πλάνων, πλάνων που δε διαχωρίζονται αναγκαία από τον πραγματικό χρόνο και χώρο. Η ενότητα του χώρου αποδομείται, αναλύονται τα συστατικά του και η προσοχή μας επανεστιάζεται σε μια σειρά λεπτομερειών. Η δράση είναι περισσότερο διανοητική και συναισθηματική, παρά κυριολεκτική.

cut: όρος που τον συναντούμε στη γραπτή εργασία της δομής ενός κινηματογραφικού έργου (σενάριο, ντεκουπάζ) και στο μοντάζ. Σημαίνει άμεσο πέρασμα από ένα πλάνο σε άλλο και από μια σκηνή στην άλλη, χωρίς διακοπή της διηγηματικής ροής.⁴

ντεκουπάζ: είναι η τελική φάση επεξεργασίας του σεναρίου, δηλαδή το στάδιο της τεχνικής γραπτής εργασίας, πριν αρχίσει πρακτικά το γύρισμα του έργου. Το ντεκουπάζ (που κατά λέξη σημαίνει κομμάτιασμα) είναι η πλήρης και λεπτομερειακή τεχνική ανάλυση και καταγραφή όλου του μελλοντικού έργου, όπως αυτό θα φαίνεται, λίγο-πολύ, στην οθόνη. Το ντεκουπάζ είναι εργαλείο που περιγράφει μια εικόνα κινηματογραφική, μια ορισμένη σύνθεση και προοπτική, ένα ορισμένο τόνο φωτογραφικό, ένα ιδιαίτερο ρυθμό στην κίνηση μια ιδιόζουσα έκφραση του ηθοποιού. Βασικό έργο του ντεκουπάζ είναι να αποβάλλει κάθε φιλολοχικό κατάλοιπο που υπάρχει και να μετατρέψει κάθε έκφραση σε καθαρά κινηματογραφική εικόνα.⁵

_cross cutting_η παράλληλη δράση_και_o Dickens

Τον Ιούνιο του 1909 ο Griffith, κύριος πια των εκφραστικών του μέσων, άρχιζε τη δημιουργική του δραστηριότητα, ανάγοντας τη μέθοδο του μοντάζ σε ένα νέο στάδιο ανάπτυξης, με το φιλμ «Η Μοναχική Βίλλα». Με το φιλμ αυτό αρχίζει η περίοδος της παράλληλης δράσης στον κινηματογράφο, του παράλληλου μοντάζ. Ο Gilbert Seldless στο βιβλίο του *An Hour With The Movies And The Talkies*⁶ μεταφέρει όσα είπε ο Griffith, εξηγώντας ότι την ιδέα της παραλληλότητας την είχε εμπνευστεί από τα έργα του Ντίκενς. Η ιδέα συνίσταται στη διακοπή της αφήγησης και το πέρασμα από την ιστορία μιας ομάδας προσώπων στην ιστορία μιας άλλης.

Ο Dickens αναφέρει πως η απροσδόκητη διαδοχή σκηνών και η αλλαγή χρόνου και χώρου στη λογοτεχνία έχουν από το μακρόχρονο χειρισμό όχι μόνο δικαιωθεί, αλλά και επί πλέον θεωρηθεί ως απόδειξη της μεγάλης τέχνης του συγγραφέα. Το αποδεικνύει άλλωστε συχνά, χρησιμοποιώντας ένα μοντέλο παράλληλου μοντάζ με δύο θέματα, όπου η παρουσία του ενός εντείνει τη συγκινησιακή ένταση του άλλου, δραματικού ήδη και χωρίς αυτό.

Ο Griffith στο «Η Μοναχική Βίλλα» χρησιμοποίησε το “cross - cutting” για να αυξήσει την αγωνία των σκηνών παράλληλης δράσης, όταν οι ληστές εισβάλλουν στο σπίτι και ο πατέρας τρέχει να βοηθήσει τη γυναίκα του και τα παιδιά του που κινδυνεύουν. Εδώ αποκαλύπτει ένα νέο τρόπο ανάπτυξης του θέματος: «σωτηρία της ύστατης στιγμής» που θα αποτελούσε και τη δεσπόζουσα θεματική της καριέρας του.⁷



Ο κινηματογράφος, λοιπόν, αφήνει πίσω τη θεατρικότητα των προηγούμενων χρόνων. Με το μοντάζ διαφορετικών πλάνων σε μία σκηνή, η χωρική ενότητα έχει διασπαστεί, ενώ η μηχανή λήψης δεν αντιπροσωπεύει πλέον έναν υποτιθέμενο αντικειμενικό παρατηρητή. Όχι μόνο μπορεί να προβάλλονται διαφορετικές οπτικές γωνίες επικεντρώνοντας την προσοχή σε συγκεκριμένα στοιχεία της ίδιας δράσης, αλλά μπορεί να παρεμβάλλονται διαφορετικές δράσεις, διαφορετικά γεγονότα που εκτυλίσσονται σε διαφορετικό χώρο. Η παράλληλη δράση όμως σημαίνει και κάτι ακόμα: ο χρόνος δεν εκλαμβάνεται πλέον ως μία γραμμική συνέχεια με απόλυτα χαρακτηριστικά, αλλά μπορεί να επαναληφθεί περισσότερες φορές σε άμεση συνάρτηση με τις ταυτόχρονες δράσεις που απεικονίζονται διαδοχικά. Το ενιαίο χωροχρονικό γίγνεσθαι διασπάται με τρόπο υποκειμενικό, με φορέα αυτής της υποκειμενικότητας την κάμερα, η οποία αποκτά βασικό ρόλο στην ερμηνεία των καταγεγραμμένων γεγονότων και όχι απλά το μέσο καταγραφής της αναπαριστώμενης δράσης.



Cross-cutting και παράλληλη δράση στο "Lonely Villa" του D. W. Griffith.



_θεματικό μοντάζ

διηγηματική κύκλοι (σεκάνς):

Η δομή ενός έργου προσδιορίζεται από μεγάλα αφηγηματικά κομμάτια, τους διηγηματικούς κύκλους (sequences). Κάθε διηγηματικός κύκλος αποτελεί μια ολοκληρία, δηλαδή ένα αφηγηματικό σύνολο με αρχή, μέση και τέλος. Η θέση, όμως του διηγηματικού κύκλου μέσα στο όλο έργο, είναι απόλυτα προσδιορισμένη και εξαρτημένη από τη σχέση του με τους άλλους διηγηματικούς κύκλους. Όσο κι αν αποτελεί ένα κλειστό διηγηματικό κύκλωμα, ποτέ δεν είναι αυθύπαρκτος, αλλά είναι πάντοτε το μέρος ενός όλου.⁹

Και όμως, ο Griffith είχε να παρουσιάσει ακόμα μία καινοτομία. Στο *Intolerance*, εξέλιξε την τέχνη του μοντάζ στο πιο ριζοσπαστικό άκρο της. Το θεματικό μοντάζ τονίζει τη σύνδεση των ιδεών, άσχετα από τη συνέχεια του χρόνου και του χώρου. Το *Intolerance* ενοποιείται από το θέμα της βαρβαρότητας του ανθρώπου απέναντι στο συνάνθρωπό του. Προκειμένου να πει μία ιστορία, ο Griffith διασταυρώνει τέσσερις. Μία λαμβάνει χώρα στην αρχαία Βαβυλώνα· η δεύτερη καταπιάνεται με τη σταύρωση του Ιησού· η τρίτη με τη σφαγή των Ουγενότων στη Γαλλία του 16ου αιώνα· η τελευταία διαδραματίζεται στην Αμερική του 1916, το χρόνο που παρουσιάστηκε η ταινία. Οι ιστορίες δεν αναπτύσσονται χωριστά, αλλά με παράλληλο τρόπο – με τις σκηνές της μίας εποχής να διασταυρώνεται με εκείνες μίας άλλης. Στο τέλος, ο Griffith παρουσιάζει σε πολύ κοντινή απόσταση σκηνές καταδίωξης από την πρώτη και την τελευταία ιστορία, μία αγωνιώδη και κτηνώδη σκηνή σφαγής στην τρίτη και μία αργή, τραγική κορύφωση στην ιστορία του Ιησού. Η καταληκτική σεκάνς περιέχει κυριολεκτικά εκατοντάδες πλάνα, αντιπαραθέτοντας εικόνες που τις χωρίζουν εκατοντάδες χρόνια και άλλα τόσα μίλια. Όλες αυτές οι διαφορετικές χρονικές περίοδοι και οι τοποθεσίες ενοποιούνται από το κεντρικό θέμα της μισαλλοδοξίας. Η συνέχεια δεν είναι πια φυσική, ή καν ψυχολογική, αλλά εννοιολογική – δηλαδή, θεματική.⁸

Αρχαία Βαβυλώνα



Η σταύρωση του Ιησού



Σφαγή των Ουγενότων



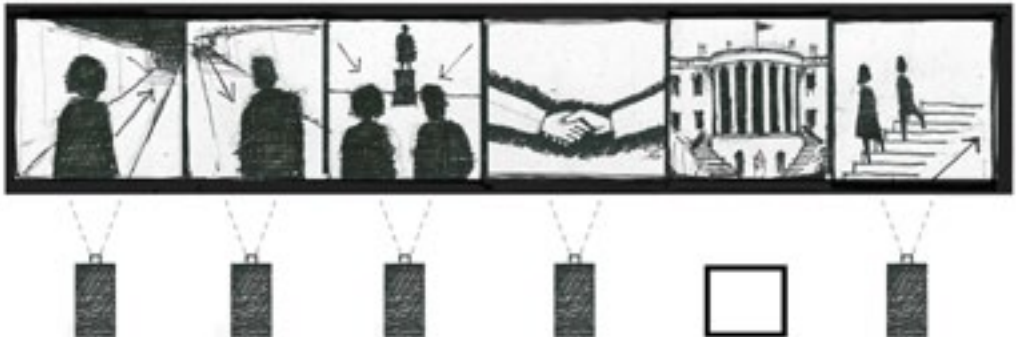
Αμερική του 1916



_σύνθεση κινηματογραφικού χώρου

Ο Λεβ Κουλέσοφ, αφού ανακάλυψε το μοντάζ του αμερικάνικου κινηματογράφου, το γραμμικό και το κλασικό μοντάζ όπως παρουσιάστηκαν σε προηγούμενο κεφάλαιο, την κινούμενη κάμερα και τη χρήση του γκρο πλαν, συνειδητοποίησε μια άλλη δυνατότητα που του έδινε το μοντάζ, πέρα από τη συστολή ή διαστολή του χώρου και χρόνου. Τη δημιουργία του κινηματογραφικού χώρου, ανεξάρτητα από τον πραγματικό.

Για να το αποδείξει αυτό έκανε το ακόλουθο πείραμα. Κινηματογράφησε μια σκηνή, στην οποία έπαιζαν δύο ηθοποιοί, η Χόχλοβα και ο Ομπολένσκι. Η Χόχλοβα προχωρούσε κατά μήκος της οδού Πετρόφ στη Μόσχα, ενώ ο Ομπολένσκι προχωρούσε κατά μήκος του ποταμού Μοσκόφ - σε μια απόσταση περίπου δύο μίλια μακριά. Διακρίνουν ο ένας τον άλλο, χαμογελούν και αρχίζουν να προχωρούν ο ένας προς τον άλλο. Η συνάντησή τους κινηματογραφήθηκε στο Βουλεβάρτο Πρεσίστενκ, που βρίσκεται σε έναν τελείως διαφορετικό τομέα της πόλης. Σφίγγουν τα χέρια τους με φόντο το μνημείο του Γκόγκολ και κοιτάζουν προς το Λευκό Οίκο - σε αυτό το σημείο παρεμβλήθηκε ένα απόσπασμα ενός αμερικανικού φιλμ, Ο Λευκός Οίκος στην Ουάσινγκτον. Στο επόμενο πλάνο βρίσκονται για ακόμη μία φορά στο βουλεβάρτο Πρεσίστενκ. Αποφασίζοντας να προχωρήσουν κι άλλο, φεύγουν και σκαρφαλώνουν πάνω στην τεράστια σκάλα του καθεδρικού ναού του Χριστού του Σπητήρος. Μετά το μοντάζ του φιλμ, το αποτέλεσμα είναι ότι φαίνονται να ανεβαίνουν τα σκαλοπάτια του Λευκού Οίκου.¹⁰



Σε όλο το γύρισμα δε χρησιμοποιήθηκε κανένα τρικ, ούτε διπλοτυπία. Το όλο παράδοξο του αποτελέσματος κατορθώθηκε μόνο με τη διάταξη του υλικού διαμέσου της κινηματογραφικής επεξεργασίας του. Αυτή η ιδιαίτερη σκηνή δήλωνε την δυναμικότητα του μοντάζ που φαινόταν τόσο ισχυρό ώστε μπορούσε να αλλάξει την ουσία του φιλμικού υλικού. Με αυτό το πείραμα ο Κουλέσφφ καταλήγει ότι η βασική δύναμη του σινεμά βρίσκεται στο μοντάζ, επειδή με αυτό γίνεται δυνατό τόσο το σπάσιμο όσο και η ανακατασκευή, και τελικά η ανασύνθεση του υλικού.

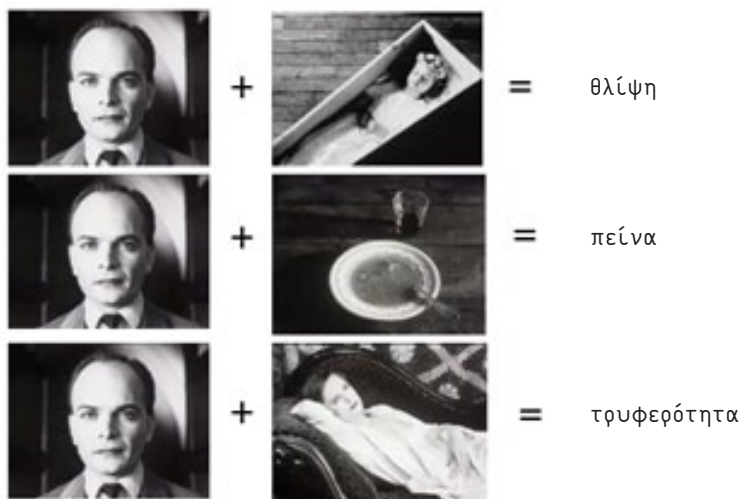
_σύνθεση προσώπων

Αφού λοιπόν δημιούργησε έναν αυθαίρετο χώρο, ένα αυθαίρετο σκηνικό κατά μήκος του άξονα της κίνησης, συνέχισε κάνοντας ένα δεύτερο πείραμα, αυτή τη φορά κινηματογραφώντας μία γυναίκα να βάφεται. Στην πραγματικότητα, η σκηνή περιείχε πλάνα από διαφορετικές γυναίκες, δείχνοντας κάθε φορά τα χείλη, τα μάτια την πλάτη ή τα πόδια μίας από αυτές, συνθέτοντας - και πάλι με εργαλείο τη σύνδεση των κομματιών, το μοντάζ - ένα καινούρια πρόσωπο.

κινηματογραφικός χώρος - χρόνος: το μοντάζ για το οποίο οι κλασικοί θεωρητικοί Άϊζενσταϊν, Πουντόβκιν, Κουλέσφφ, Μπαλάζ, Βερτόφ, δίνουν πρωταρχική σημασία δημιουργεί ένα ιδεατό χώρο-χρόνο που δεν υπάρχει στην πραγματικότητα. Το μοντάζ στηρίζεται (σύμφωνα με τους κλασικούς) σε μια ιδιαίτερη ψυχολογική ικανότητα μας, να συνδέει αυτόματα και να αναπληρώνει τα κενά του χώρου-χρόνου που γεννιούνται στη σύνδεση των διαφόρων πλάνων του έργου.¹¹

_σύνθεση της ερμηνείας

Έχοντας αποδείξει τη δύναμη της αλληλουχίας της σύνδεσης διαφορετικών κομματιών φιλμ, διαφορετικών πλάνων στην επανασύνθεση μη υπαρκτών χώρων αλλά και προσώπων, ήθελε ακόμα να δείξει την καθοριστική επιρροή αυτής της αντιπαράθεσης στην ερμηνεία των ίδιων των εικόνων. Πήρε λοιπόν, από κάποια ταινία τρία γκρο-πλαν του Ρώσου ηθοποιού Μοζούκιν, ουδέτερα πλάνα στα οποία ο ηθοποιός δεν εξέφραζε κανένα συναίσθημα. Αντιπαράθεσε το κάθε ένα από αυτά τα πανομοιότυπα γκρο-πλαν, στα πλάνα ενός πιάτου με σούπα, μιας νεκρής γυναίκας μέσα στο φέρετρό της, και ενός μικρού κοριτσιού που παίζει. Το κοινό θαύμασε το παίξιμο του Μοζούκιν ο οποίος μπορούσε να εκφράζει την πείνα, τη θλίψη και την τρυφερότητα αντίστοιχα.¹² Με άλλα λόγια, η ερμηνεία του ηθοποιού άλλαξε με το μοντάζ. Η ερμηνεία, οι κινήσεις, η βασική συμπεριφορά του ηθοποιού, είτε προς τη μία είτε προς την άλλη κατεύθυνση, ήταν δυνατόν να αλλάξουν με το μοντάζ. Το απλό κόλλημα δύο εικόνων επέτρεψε να δημιουργηθεί ένας σύνδεσμος ή ένα νόημα που απουσίαζε από τις πρωταρχικές εικόνες.



_το μοντάζ ως οργάνωση του ορατού κόσμου

Και ενώ ο Κουλέσωφ διερευνούσε τις δυνατότητες του μοντάζ σε αντικατάσταση των μέχρι τότε χρησιμοποιούμενων μέσων, ο Τζίγκα Βερτόφ πειραματιζόταν σε διαφορετική κατεύθυνση. Εργαζόταν συνενώνοντας φιλμαρισμένα κομμάτια, που έβρισκε στην τύχη, σε μονταρισμένα σύνολα, των οποίων η «συνήχηση» ήταν λίγο ως πολύ μεγάλη, όπως έλεγε ¹³. Όταν θεώρησε ότι μία από τις απόπειρές του πέτυχε απόλυτα, άρχισε να αμφιβάλλει για την αναγκαιότητα ενός λογοτεχνικού συνεκτικού ιστού ανάμεσα σε διαφορετικές οπτικές σκηνές κολλημένες η μία πλάι στην άλλη. Ήταν πεπεισμένος ότι έπρεπε να εγκαθιδρυθεί ένας «άλλος» κινηματογράφος, κόντρα στο αφηγηματικό σινεμά που κυριαρχούσε. Σε κείμενό του το 1924 με τίτλο «Η γέννηση του κινηματογράφου-μάτι» ο Βερτόφ μιλούσε ήδη για έναν κινηματογράφο που θα ήταν «συμμαχία της επιστήμης και των κινηματογραφικών επικαίρων, με στόχο την κομμουνιστική κατανόηση του κόσμου, μια απόπειρα για να καταδειχθεί η αλήθεια στην οθόνη». ¹⁴

Έχουμε λοιπόν δύο βασικές έννοιες που ορίζουν τη βάση της πρακτικής του : από τη μια μεριά, το αίτημα της «οπτικής» κατάκτησης της πραγματικότητας και από την άλλη, την υπόθεση της «κινηματοποίησης» της εργατικής και αγροτικής Σοβιετικής Ένωσης. Σκέφτηκε λοιπόν, ότι ο κινηματογράφος είναι μια γλώσσα που μπορεί να την χρησιμοποιεί και όχι να την υφίσταται ο άνθρωπος, ένα μέσο καθ' όλα ανάλογο της ανάγνωσης και της γραφής.

Έτσι δημιούργησε την ομάδα «Κίνοξ» («Τρελοί για κινηματογράφο»), διηύθυνε το περιοδικό «Κίνο Πράβντα» («Κινηματογράφος Αλήθεια»): ένα έντυπο κατά περιόδους φουτουριστικό και γενικότερα απορριπτικό του παρελθόντος και παρόντος του κινηματογράφου. Οι «Κίνοξ» καταδίκασαν το 1919 «σε θάνατο όλες, χωρίς εξαίρεση, τις ταινίες» ¹⁵. Το σκεπτικό του στηριζόταν στην άποψη ότι ο κινηματογραφικός φακός είναι ένα είδος οφθαλμού («Κίνο Γκλάς»), που μπορεί να αντικαταστήσει την ανάπηρη, ελαττωματική ανθρώπινη όραση και να συλλάβει εν τη γενέσει την τέχνη του καθημερινού, του «φυσικού».



Κεντρικό θέμα στη σκέψη του είναι η άρνηση του κινηματογράφου που βασίζεται στην υποκριτική, εννοώντας τον ως τόπο μεταφοράς αφηγηματικών κωδικών και δομών που ανήκουν στο θέατρο και τη λογοτεχνία. Αντίθετα, ο κινηματογράφος που δεν βασίζεται στην υποκριτική είναι δημιουργία μιας γλώσσας αποκλειστικά κινηματογραφικής και ορισμός ενός ειδικού πεδίου έρευνας: το πεδίο της πραγματικότητας νοούμενης διαλεκτικά ως κίνηση υλική των πραγμάτων. Ο κινηματογράφος των Κινόκι είναι τεχνική-μορφική κίνηση, που μπορεί να παρεμβαίνει στην κίνηση των πραγμάτων. Είναι επίσης η εκ νέου οργάνωση της κίνησης σε μια γλώσσα συντελώντας μια μεταμόρφωση της φαινομενικής συνέχειας της ορατής ύλης σε ασυνέχεια του λόγου.¹⁶

Το μοντάζ είναι αυτό που θα «συγκεντρώσει τη γεωμετρία της κίνησης με τη χρήση μιας πειστικής διαδοχής των κάδρων»¹⁷. Κατ' επέκταση, ο κινηματογράφος ορίζεται ως η τέχνη οργάνωσης των απαραίτητων κινήσεων των πραγμάτων μέσα στο χώρο χάρις στη χρήση ενός καλλιτεχνικού - ρυθμικού συνόλου σύμφωνα προς τις ιδιότητες της ύλης και του εσωτερικού ρυθμού κάθε πράγματος. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην οργάνωση και σύνδεση των καθεαυτών κινήσεων, με τη μονταζική διαδικασία, για την δημιουργία του τελικού έργου, το οποίο εκλαμβάνεται ως ένα οπτικό ποίημα, ένα «κινοποίημα». Για την οργάνωση του κινοποιήματος, ο Βερτόφ ανατρέχει στη μουσική. Δεν χρησιμοποιεί την ίδια τη μουσική, το μουσικό έργο, αλλά χρησιμοποιεί έννοιες και μεθοδολογίες καθαρά μουσικές. Συνεχώς αναζητάει το ρυθμό. Συνεπαρμένος από την κίνηση - επηρεασμένος από το φουτουρισμό, άλλωστε το «Τζιγκα Βερτόφ» ήταν ψευδώνυμο που σήμαινε «σβούρα που γυρίζει», παρμένο από τα γλωσσικά παιχνίδια των φουτουριστών της εποχής

Ως προς την έννοια του μοντάζ, ο Βερτόφ αναχωρίζει ότι μέχρι τότε, κυριαρχεί η πεποίθηση σύμφωνα με την οποία αυτό συνίσταται στην συγκόλληση των μεμονωμένων σκηνών υπηρετώντας ένα σενάριο που έχει λίγο πολύ επεξεργαστεί ο σκηνοθέτης. Όμως ο ίδιος και η ομάδα του, Κινόκι, δίνει στο μοντάζ μια εντελώς διαφορετική σημασία, το αντιλαμβάνονται «ως την οργάνωση του ορατού κόσμου». Αυτό γίνεται κατά σειρά σε πολλά στάδια.

-Το μοντάζ κατά τη διάρκεια της πράξης της παρατήρησης: προσανατολισμός με χυμό μάτι σε ένα οποιοδήποτε τόπο σε μια οποιαδήποτε στιγμή.

-Το μοντάζ μετά την παρατήρηση: νοητική οργάνωση των παρατηρηθέντων φαινομένων σε σχέση με την κατεύθυνση που τα χαρακτηρίζει.

-Το μοντάζ κατά τη διάρκεια των λήψεων: προσανατολισμός του ματιού εξοπλισμένου με την κάμερα στον τόπο που επιθεωρήθηκε και προσαρμογή στις συνθήκες του χυρίσματος.

-Το μοντάζ μετά τις λήψεις: πρώτη στοιχειώδης οργάνωση του κινηματογραφημένου υλικού που να υπηρετεί κάποιους βασικούς δείκτες. Αναζήτηση των κομματιών του μοντάζ που λείπουν.

-Η πρώτη ματιά: αστραπιαίος προσανατολισμός στο εσωτερικό των οπτικών πεδίων για τη συλλογή των απαραίτητων κάδρων σύνδεσης. -Το οριστικό μοντάζ: ανάδειξη των μικρότερων και κρυφών θεμάτων. Επανοργάνωση όλου του υλικού με σκοπό την

καλύτερη σειρά διαδοχής των πλάνων. Ανάδειξη του πυρήνα του κινουμένου. Ομαδοποίηση των όμοιων καταστάσεων και, τέλος, ποσοτικός υπολογισμός των ομάδων του μοντάζ.¹⁸

- Θαυμάζει τις μηχανές, την ποίηση των μοχλών, των τροχών, των ατσάλινων φτερών, των εκτυφλωτικών λάμπων της ρίψης του πυρακτωμένου μετάλλου. Η ακρίβεια του χρονόμετρου, ο έλεγχος των κινήσεων, απέναντι στη χαοτική διευθέτηση των ανθρώπων, είναι που τον οδηγούν στη συνειδητοποίηση του ρυθμού της μηχανής. Το μέτρο και ο ρυθμός, μαζί με τη φύση και τη διάταξη της κίνησης θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη και να μελετώνται από τους δημιουργούς του κινηματογράφου. Την οργάνωση της δυναμικής γεωμετρίας στο κάδρο την παραλληλίζει με μια φούγκα σημείων, γραμμών, όγκων και επιφανειών.

Όταν δύο οποιαδήποτε κομμάτια ταινίας κολλιούνται το ένα με το άλλο συνδυάζονται αναπότρεπτα σε μια καινούρια παράσταση, που βγαίνει από αυτή την αντιπαράθεση σαν μια καινούρια ποιότητα.¹⁹

_η σύνθεση του όλου από τα επιμέρους

Για τον Eisenstein το μοντάζ είναι πρωτίστως η διαδικασία αυτή, κατά την οποία η εικόνα, το τελικό αποτέλεσμα, δεν μεταδίδεται αυτό καθ' εαυτό, αλλά με τη χρήση ενός μελετημένου συνδυασμού επιμέρους αποσπασματικών στοιχείων του, που πρέπει να ανασυντεθούν από τον δέκτη του μηνύματος. Η ιδιομορφία αυτή δεν ανήκει αποκλειστικά στον κινηματογράφο, αλλά το ίδιο φαινόμενο συναντάται σε όλες τις περιπτώσεις που αντιπαράτιθενται δύο (ή περισσότερα) γεγονότα, ανελικτικές εξεργασίες, ή αντικείμενα. Το έργο που έχει να επιτελέσει ένας ηθοποιός, χαρακτηρίζεται από αυτήν ακριβώς τη διαδικασία. Πρέπει να μεταφέρει χωριστά «σε δύο, τρεις ή τέσσερις εκδηλώσεις του χαρακτήρα ή της συμπεριφοράς, τα βασικά στοιχεία που, με την παράθεσή τους θα αναδημιουργήσουν το πρόσωπο, την ολική εικόνα που θέλησε ο συγγραφέας, ο σκηνοθέτης και ο ίδιος ο ηθοποιός». Η μέθοδος αυτή εμπεριέχει έναν δυναμισμό. Η ζητούμενη εικόνα δεν είναι δοσμένη, αλλά αναδύεται, γεννιέται. Αφού προσληφθεί από το δημιουργό, συγκεκριμενοποιείται σε ασυνεχή αναπαραστατικά στοιχεία, για να (ανα)σχηματιστεί τελικά στην αντίληψη του θεατή.

Με αυτό τον τρόπο, το μοντάζ ενσωματώνει το συναίσθημα και το νου του θεατή στην εξεργασία της δημιουργίας. Υποχρεώνεται ο θεατής να ακολουθήσει το δρόμο που ακολούθησε ο καλλιτέχνης, όταν κατασκεύαζε την εικόνα. Δε βλέπει απλώς τα στοιχεία που παριστάνονται. Ξαναζεί τη δυναμική εξεργασία της εμφάνισης και του σχηματισμού της εικόνας, όπως την έζησε ο συγγραφέας. Για τον Eisenstein αυτός είναι πιθανώς ο ανώτερος δυνατός βαθμός προσέγγισης που υπάρχει για να μεταδοθούν στην πληρότητά τους στο θεατή η ιδέα και το αίσθημα του καλλιτέχνη, για να του μεταδοθούν με αυτή τη «δύναμη φυσικής αλήθειας»²⁰ που επιβάλλονταν, στις στιγμές της δημιουργικής δουλειάς και του δημιουργικού οραματισμού, στον καλλιτέχνη.

Ο Eisenstein ανατρέχει στον Μαρξ για την πορεία της αληθινής αναζήτησης:

«Ο τρόπος αποτελεί μέρος της αλήθειας, όσο και το αποτέλεσμα. Η αναζήτηση της αλήθειας πρέπει να είναι και αυτή αληθινή. Η αληθινή αναζήτηση είναι η αναπτυσσόμενη αλήθεια, που τα σκόρπια μέλη της συνενώνονται στο αποτέλεσμα».²¹

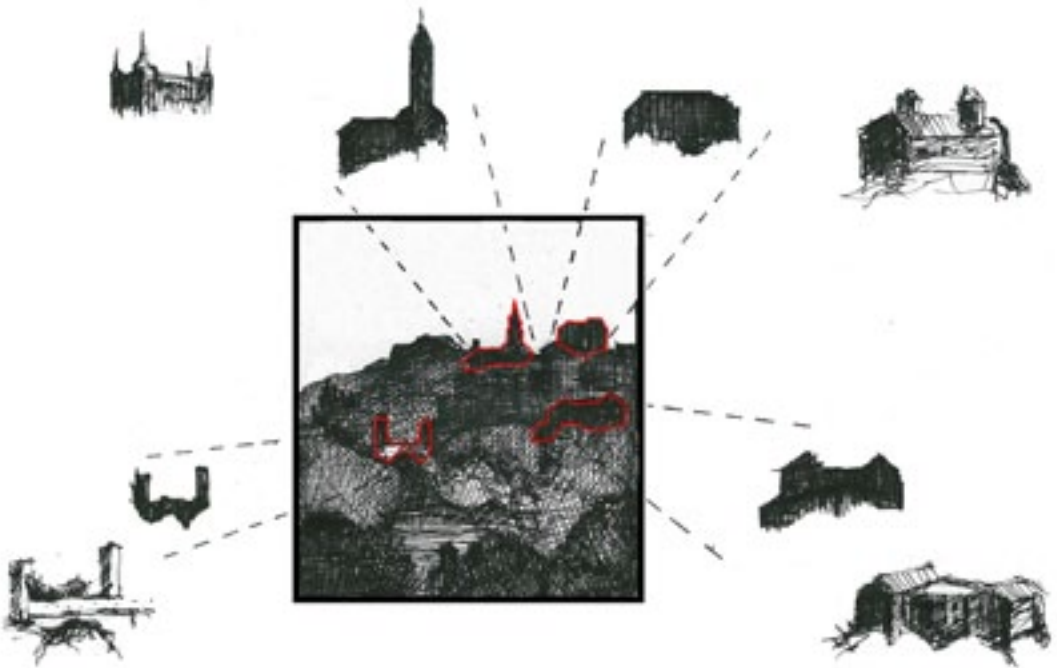
Με αυτή τη μέθοδο, ο θεατής παρασύρεται σε μια πράξη δημιουργίας, που στη διάρκειά της η προσωπικότητά του συγχωνεύεται με την ιδέα του καλλιτέχνη, όπως και η προσωπικότητα του μεγάλου ηθοποιού συγχωνεύεται με την προσωπικότητα του μεγάλου θεατρικού συγγραφέα, στη δημιουργία ενός κλασικού προσώπου. Ανάλογα με την προσωπικότητά του, με βάση την πείρα του, το υπόστρωμα της φαντασίας του, τον ιστό των συνειρμών του, τα δεδομένα του χαρακτήρα του, της ιδιοσυγκρασίας του και της κοινωνικής του τοποθέτησης, ο κάθε θεατής αναδημιουργεί πραγματικά την εικόνα σύμφωνα με τον ακριβή προσανατολισμό που του προσφέρουν οι παραστάσεις που του υποβάλλει ο καλλιτέχνης και που τον οδηγούν αναπόφευκτα στη γνώση και τη συναισθηματική αντίληψη του θέματος. Είναι η εικόνα που έχει θελήσει και δημιουργήσει ο καλλιτέχνης, αναδημιουργημένη όμως ταυτόχρονα, με την ιδιαίτερη δημιουργία του θεατή.

Η αρχή του μοντάζ λοιπόν, αντίθετα από την αρχή της αναπαράστασης, υποχρεώνει το θεατή να δημιουργεί. Αυτή η δύναμη της δημιουργικής συγκίνησης είναι που ξεχωρίζει το παθητικό έργο από την απλά λογική έκθεση των γεγονότων.

Το μοντάζ δεν είναι μια διαδικασία που θα γίνει στο τελευταίο στάδιο της επεξεργασίας ενός έργου. Ενυπάρχει από τα πρώτα στάδια της γέννησής του, στη μέθοδο του ποιητή, στη μέθοδο του ηθοποιού που υλοποιεί αυτόν τον ποιητή και στη συνέχεια παίζει στο εσωτερικό ενός πλάνου και στη μέθοδο με την οποία οι εκδηλώσεις και οι κινήσεις αυτού και του περιβάλλοντός του, θα περάσουν από τα χέρια του σκηνοθέτη, μέχρι τη σύνθεση της ταινίας.²²

_το μοντάζ του ΕΙ Greco

Τη μέθοδο του μοντάζ, όπως περιγράφηκε παραπάνω, τη συναντάμε πολύ πριν την εμφάνιση του κινηματογράφου, στη ζωγραφική. Η ζωγραφική έχει στραφεί προς μία κατ' εξοχήν κινηματογραφική διεργασία, σε περιπτώσεις αναπαραστάσεων αρχιτεκτονικών συνόλων και τοπίων.²³ Αυτό έγινε, λόγω της ανάγκης του ζωγράφου να μεταδώσει χαρακτηριστικές αλλά διάσπαρτες στην πραγματικότητα απόψεις, σε έναν ακίνητο παρατηρητή, ανάγοντάς τες σε ένα μοναδικό σημείο, ώστε ο θεατής να μπορεί να σχηματίσει εικόνα του αντικειμένου, όπως ο δημιουργός το αντιλήφθηκε. Δύο αντιπροσωπευτικά παραδείγματα μιας τέτοιας προσέγγισης είναι οι γνωστοί πίνακες του ΕΙ Γκρέκο: «Άποψη του Τολέδο» και «Το Τολέδο με τη γέφυρα της Αλκαντάρα» ή «Το Τολέδο σε ώρα καταιγίδας».





Η άποψη της περιοχής όπως έχει αποδοθεί είναι ανέφικτη. Αυτό που βλέπουμε στον πίνακα είναι ένα μονταρισμένο σύμπλεγμα, μια αναπαράσταση που η σύνθεσή της συγκροτήθηκε μέσω του μοντάζ. Αποτελείται από αντικείμενα που αποδίδονται σα να ήταν μεμονωμένα, ενώ στην πραγματικότητα, από αυτή την οπτική γωνία που έχει αποδοθεί το σύνολο, θα αλληλοεπικαλύπτονταν, ή ακόμα θα ήταν στραμμένα προς άλλη κατεύθυνση. Ο ίδιος ο ζωγράφος, μέσα στον πίνακα, πάνω σε πάπυρο που αναπαριστά το πολεοδομικό σχέδιο της πόλης, εξηγεί πώς αναγκάστηκε να κάνει το Νοσοκομείο του Δον Χουάν Ταβέρα υπό κλίμακα, για να μην κρύβει άλλα σημαντικά κτήρια που βρίσκονταν πίσω του, και ακόμα να το στρέψει 180 μοίρες, ώστε να φαίνεται η πρόσοψή του.²⁴ Αντίστοιχα και για τον δεύτερο πίνακα, ο Willumsen υποστηρίζει πως δεν αποτελεί παρά μια σύνθεση μοτίβων και οπτικών στοιχείων, που πάρθηκαν ανεξάρτητα, για να μονταριστούν στην ανύπαρκτη και αυθαίρετη κατασκευή της μίας μοναδικής οπτικής γωνίας, ώστε να ανταποκριθεί απόλυτα στις ενδόμυχες ανάγκες σύνθεσης που καθοδηγούσαν το ζωγράφο.²⁵ Το «Τολέδο σε ώρα καταιγίδας» δεν βασίστηκε στο βλέμμα, στην εποπτεία, αλλά στη γνώση. Όμως εδώ ο Ελ Γκρέκο πάει ακόμα παραπέρα. Δεν αρκείται σε μία τοπιογραφία όπως γίνεται στην πρώτη περίπτωση, όπου θέλει να ενημερώσει και για τις όποιες παρεκτροπές από την «κανονική» απόδοση της εικόνας. Σε αυτή την περίπτωση το Τολέδο έχει χρησιμοποιηθεί ως το πρωταρχικό υλικό, το υλικό που χρησιμοποιεί ώστε επιβάλλοντας τον προσωπικό του ρυθμό και θραύοντας κάθε δεσμό με την πραγματικότητα, να την αναδημιουργήσει με τέτοιο τρόπο που να ανταποκρίνεται προς τη σύλληψη μιας δικής του εικόνας. Κατά τον Eisenstein, αυτό που μας αποκαλύπτει είναι το όραμα μιας Δευτέρας Παρουσίας, που συνέθεσε με απεικονιστικό υλικό το Τολέδο και τα περιχώρα του.²⁶

«Το Τολέδο με τη χέφουρα της Αλκαντάρρα» ή «Το Τολέδο σε ώρα καταιγίδας».

_Ιδεολογικό μοντάζ

Ο Eisenstein αναγνωρίζει στον Griffith έναν σκηνοθέτη που έκανε σημαντικά βήματα στην τέχνη του κινηματογράφου με τη δουλειά του και τις καινοτομίες του πάνω σε θέματα μοντάζ. Δέχεται την επιρροή του και τον μελετά, κρίνοντας και εξελίσσοντας τις τεχνικές του.

Το επίτευγμα του Griffith σύμφωνα με τον Gilbert Seldes ήταν πως «τεμαχίζοντας σκηνές καλπασμού σωτήρων και θυμάτων, πολλαπλασιάζεται η συγκινησιακή εντύπωση που προκαλείται, σε αναλογίες τεράστιες· καθώς ένα σύνολο αποτελεί έναν αριθμό άπειρα μεγαλύτερο από τα μέρη που το συγκροτούν»²⁷. Αυτό όμως δεν αρκεί για τον Eisenstein, που μετά από δικές του έρευνες πείθεται πως πολύ περισσότερα μπορεί να προκύψουν, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα ποιοτικό άλμα μιας αντιπαράθεσης. Ένα τέτοιο άλμα ωθεί πέρα από τις δυνατότητες της σκηνής καθ' εαυτής, ξεπερνά τα όρια του θέματος, οδηγώντας τελικά στην «με εικόνες αναπαράσταση μιας έννοιας»²⁸. Σε αυτή την κατεύθυνση πειραματίζεται αρκετά στα πρώτα του έργα, διερευνώντας τη δύναμη της σύνδεσης διαφορετικών εικόνων για την παραγωγή ενός τρίτου νοήματος. Τα όρια του παράλληλου μοντάζ επεκτείνονται με αυτό τον τρόπο σε μια νέα ποιότητα, από τη σφαίρα της δράσης στη σφαίρα της σημασίας. Αυτό αρχικά αρκούταν σε απλοϊκά παραδείγματα, αφού όλα τα πειράματα της εποχής είχαν στραφεί προς την κατεύθυνση της αντιπαράθεσης, τα οποία έμειναν και γνωστά ως «αντιθέσεις»²⁹. Τέτοια παραδείγματα βρίσκουμε άφθονα στο «Ένα Παλάτι κι ένα Κάστρο» (1923), ή στο «Μητέρα» (1926) του Πουντόβκιν [όπως για παράδειγμα αντιθέσεις του τύπου «πόδια μπαλαρίνας ορθής στις πουέντες της» (Παλάτι) – «αλυσσοδεμένα πόδια ενός Μπιέτμαν» (Κάστρο)]. Σε αυτά όμως, δεν υπάρχει καμία τάση για ενοποίηση των αναπαραστατικών στοιχείων σε μια γενικευτική εικόνα. Απουσιάζει η ενότητα της σύνθεσης, αλλά και η απαιτούμενη συγκινησιακή ένταση, παραμένοντας τα στοιχεία αυτά απλά αφηγηματικά εργαλεία. Αντίθετα, προσπάθειες όπως αυτές στην «Απεργία» δεν μένουν σε απλές «θεωρητικές» αντιθέσεις, αλλά αποτελούν - έστω και «χοντροκομμένα» ή αδέξια - δοκίμια ανάλυσης και γνώσης της αντιπαράθεσης.³⁰

Στην «Απεργία», ανάμεσα στα πλάνα της κατάπνιξης της εξέγερσης, παρεμβάλλονται άλλα από σφαγή ζώων. Η σφαγή δε συμβολίζει τον εαυτό της, αλλά την αγριότητα του καθεστώτος και προοικονομεί τη σφαγή των εξεγερμένων που θα ακολουθήσει.

Δεξιά: πλάνα από τη σκηνή της σφαγής.

Είδαμε λοιπόν πώς τα διαφορετικά πλάνα, μέσα από μία πολλαπλή αλυσίδα, ανασυγκροτούνται σε μια νέα ενότητα, αυτή της μονταζικής φράσης, ενσωματώνοντας σε εικόνα την άποψη για το φαινόμενο.

Σε αυτό το σημείο, παρατηρούμε τη δημιουργία μιας διαδικασίας, όπου μία λέξη αντιστοιχεί με το πλάνο, ενώ μια φράση με τη σεκάνς (τη «μονταζική φράση»), σε αντικατάσταση των προγενέστερων πλάνων που ήταν ταυτόχρονα και φράσεις. Η αντιστοιχία με την εξέλιξη της γλώσσας είναι φανερή, αν λάβουμε υπόψιν μας όσα λέει ο Μπογκοροντίσκου στο βιβλίο του «Γενικά Μαθήματα Ρωσικής Γραμματικής»³¹, όπου αναφέρει πως σε ένα πρωτόγονο στάδιο, οι άνθρωποι χρησιμοποιούσαν λέξεις απομονωμένες, ως μία αρχική μορφή της πρότασης, για να αποδώσουν τη σκέψη τους.

Το μοντάζ δεν αποτελεί πλέον ένα μέσο πραγματοποίησης εφέ, αλλά κυρίως ένα γλωσσικό όργανο μετάδοσης ιδεών, μετάδοσης της έκφρασής τους με το μέσο μιας ειδικής κινηματογραφικής γλώσσας, μιας ειδικής μορφής λόγου.

Στην παραλληλότητα και τη διαδοχή των γκρο-πλαν της αμερικάνικης παράδοσης, ο Eisenstein αντιτάσσει μια ενότητα στη συγχώνευση, αυτό που ονομάζει Μοντάζ τρόπου. «Τρόπου» όπως τον ορίζει η φιλολογία, δηλαδή «μια μετάθεση της έννοιας μιας λέξης από την κύρια έννοιά της σε μια άλλη» π.χ. «ένα ακονισμένο μυαλό» αντί «ένα ακονισμένο σπαθί»³². Αυτό είναι κάτι που ο Griffith δεν αγγίζει, αφού μένει παντού στο επίπεδο της αναπαράστασης και της αντικειμενικότητας, ενώ πουθενά δεν προσπαθεί να εκφράσει με την αντιπαράθεση των πλάνων μια σημασία ή ένα «όραμα». Η διαφορά έγκειται στη χρήση των αντιθέσεων με τρόπο μεταφορικό, για τη δημιουργία όχι απλά μιας εικόνας, αλλά μιας έννοιας που δεν περιλαμβάνεται σε κάποια από τις



«Μοντάζ είναι το ξεπέραςμα της πάλης (αντίφασης) των αντιθέτων ανάμεσα στα φωτογράμματα, αρχίζοντας από την αντίφαση ανάμεσα σε δύο φωτογράμματα που βρίσκονται πλάι-πλάι»³³

«Μοντάζ δυνάμει, υπάρχει στην αντίφαση που ανακαλύπτουμε μέσα στο ίδιο το φωτόγραμμα και που καθώς αυξάνεται και εντείνεται, διασπά το ορθογώνιο παραλληλόγραμμο του καρέ του και τινάζει τη μονταζική ώθηση ανάμεσα σε τμήματα μοντάζ»³⁴

«πραχματοποιούμε την ανασύνθεση του τεμαχισμένου περιστατικού σ' ένα όλο, αλλά σύμφωνα με τη δική μας άποψη. Σύμφωνα με τη σχέση που έχουμε μαζί του»³⁵

Ορίστε όμως η θρυλική πια ιστορία εφαρμογής των αρχών του μοντάζ που πραχματοποιήθηκε με την παράθεση αυτών των ξακουστών κλισέ αλλά σε αντίστροφη σειρά σύμφωνα μ' όλους τους κανόνες της μονταζικής τέχνης, που ο Τζων Φένιξ κάνει να ξεπετάχεται η φράση:

ΦΟΒΕΡΟΝ ΔΥΣΤΗΧΗΜΑ ΤΗΣ ΑΜΑΞΟΣΤΟΙΧΙΑΣ ΤΟΥ ΠΡΙΝΣΤΟΝ!
ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΘΥΜΑΤΩΝ!!



Η μέθοδος του μοντάζ είναι φανερή. Η ποθητή εικόνα επιτυγχάνεται με την αντιπαράθεση λεπτομερειών από πλάνα που αυτά καθ' εαυτά ούτε παραλλάσσονται, ούτε σχετίζονται μεταξύ τους. Το ωραιότερο εύρημα αποτελεί ένα "χκρο-πλαν" μιας μασέλας, που εισάγεται στο "γενικό" των αναποδογυρισμένων βαζονιών στο αυτό μέγεθος, ώστε να δημιουργείται η εντύπωση πως παρουσιάζονται σ' ένα εκράν με τις ίδιες διαστάσεις.

Άιζενσταϊν, Σερχκέι. *Η μορφή του φιλμ (B)*. Αθήνα: Αιχόκερως, 1985, σελ. 106

δύο απομονωμένες εικόνες. Η μοναδική του απόπειρα σε αυτή την κατεύθυνση γίνεται με τη «Μισαλλοδοξία». Κατά τον Eisenstein η απόπειρα αυτή κρίνεται αποτυχημένη, αφού ο Griffith αδυνατεί να καταλάβει πως η περιοχή της μεταφορικής και αλληγορικής γραφής ανήκει στη σφαίρα της αντιπαράθεσης με το μέσο του μοντάζ και όχι με αυτά καθ' εαυτά τα αναπαραστατικά κομμάτια του. Οι εικόνες του παραμένουν μονοσήμαντες.

Η μονταζική σκέψη του Griffith είναι αναπόσπαστη από τις γενικές της ιδεολογικές αρχές ως σύνολο. Η ιδεολογική της δομή, που την αντανάκλασή της τη βρίσκουμε στο έργο του, δεν είναι άλλη από την αστική ιδεολογία. Είναι παρόμοια με τα ειρωνικά στρώματα του μπέηκον που αναφέρει ο Ντίκενς, και «όχι στα αστεία αλλά στα σοβαρά» απαρτίζεται από τα δύο στρώματα που το ένα εναλλάσσεται με το άλλο αμείλικτα, το άσπρο και το κόκκινο, τους πλούσιους και τους φτωχούς. Από εδώ γεννιέται και η εικόνα των δύο θεμάτων που κυνηγιούνται και διασταυρώνονται για να συνεχίσουν το δρόμο τους προς το κακό τέλος. Βέβαια ο Griffith επιλέγει συνήθως να κλείσει με “happy end”.

Όπως έχουμε πει, ο Griffith είναι ο μαίτρ της γραφικότερης μορφής του παράλληλου μοντάζ, μορφής που βασίζεται σε μια ευθύγραμμη επιτάχυνση της αύξησης του tempo. Ο Eisenstein όμως, θεωρεί αληθινό τον ρυθμό που βρίσκεται σε μια πλήρη οργανική ενότητα. Και ενώ τα σοβιετικά φιλμ δε διαθέτουν εναλλαγές με cross-cut, ούτε ανταγωνιστικά θέματα που συνυφαινούνται, διέπονται από μία ολότητα, που μέσω των εσωτερικών αντιφάσεων της συνδέεται με τη βάση του ρυθμού. Δεν πρόκειται, λοιπόν, για μια εξωτερική ενότητα της πλοκής, που συγκροτείται από την κλασική εικόνα των εναλλασσόμενων σκηνών, παρά για μια εσωτερική ενότητα, που μπορεί να πραγματοποιηθεί στο μοντάζ σαν ένα εντελώς διαφορετικό σύστημα κατασκευής. Η κατευθυντήρια μονταζική σκέψη είναι αναπόσπαστη από τις ιδεολογικές βάσεις της όλης σκέψης. Κατά συνέπεια, ο δυαδισμός του Griffith υπάρχει και στις μεθόδους της τέχνης του, που αναπόφευκτα απορρέουν από τις δομές του στοχασμού του. Για τον Eisenstein αντίστοιχα, ο μικρόκοσμος του μοντάζ δεν θα μπορούσε παρά να σχηματίζει την εικόνα ενός όλου, που κάτω από τη σύγκρουση της εσωτερικής του αντίφασης διασπάται, για να συνενωθεί σε μια νέα ενότητα.

ΟΜΙΛΩΝ ΚΑΙ ORSON WELLES

ομιλών κινηματογράφος

Το τραγούδι του Αλ Τζόλσον “You ain’t heard nothing yet”, στο Jazz Singer, τον Οκτώβριο του 1927, σήμανε το τέλος του βωβού. Ο ομιλών κινηματογράφος βέβαια, βρήκε σφοδρή αντίσταση στο δρόμο του. Οι περισσότεροι σημαντικοί σκηνοθέτες ήταν αρχικά εχθρικοί εναντίον του. Ο Βρετανός θεωρητικός Πολ Ρόθα, που αργότερα πέρασε στη σκηνοθεσία ντοκιμαντέρ, επέκρινε τα φιλμ «με διαλόγους» σαν μια «εκφυλιστική και παραπλανητική απόπειρα καταστοφής της πραγματικής ουσίας των φιλμ». Ο Γάλλος θεωρητικός Κριστιάν Μετς εξηγεί τον προβληματισμό του, πως αν ο βωβός ήταν πραγματικά μια «γλώσσα» με την ακριβή έννοια της λέξης, ικανός να αναπαραστήσει ένα περιβάλλον ή να πει μια ιστορία με εικόνες, τότε ο ήχος και ο διάλογος ήταν μια περιττή προσθήκη που περιόριζε το εύρος του κινηματογράφου.³⁶ Ο Άιζενσταϊν, ενώ αρχικά τάσσεται κατά του ήχου, στη συνέχεια τον αναγνωρίζει ως βασικό συνθετικό στοιχείο του κινηματογράφου και μιλά για την αντιστικτική λειτουργία που θα πρέπει να έχει με την εικόνα, μέσω του μοντάζ.

Οι όποιοι προβληματισμοί βέβαια, δε στάθηκαν σε καμία περίπτωση ικανοί να καταστείλουν την πορεία του ομιλούντος, αφού το εμπορικό δυναμικό του ήταν άμεσα προφανές και το μέλλον του διαγραφόταν λαμπρό. Περιοχές της κοινωνικής πραγματικότητας που ήταν δύσκολο να αποδοθούν με την εικόνα και τους υπότιτλους, άρχισαν να περιγράφονται με ακρίβεια. Τόσο στην Ευρώπη όσο και στην Αμερική, ο κινηματογράφος προσαρμόστηκε γρήγορα στον ήχο και μέσα σε δύο μόνο χρόνια ο ομιλών είχε γίνει καθεστώς.

το μοντάζ του ομιλούντα

Ο Αντρέ Μπαζέν διαπιστώνει πως στις περισσότερες ταινίες του 1938, σχεδόν σε όλες, εφαρμόζεται η ίδια αντίληψη οπτικού τεμαχισμού χώρου και δρώντων, δηλαδή έχουν σχεδόν όλες γυριστεί με το ίδιο ντεκουπάζ. Τη νέα αυτή αφηγηματική φόρμα της περιόδου του ομιλούντα θα ονομάσει «αναλυτική» και «δραματική».

Ο χώρος παραμένει αληθοφανής, με προσδιορισμένη πάντοτε τη θέση του ηθοποιού, έστω κι αν στα γκρο-πλάνα το ντεκόρ εξαφανίζεται. Σκοπός και κατάληξη του ντεκουπάζ σε αυτές τις ταινίες είναι τα ψυχολογικά και δραματικά εφέ. Το αποτέλεσμα είναι κάτι ανάλογο με την παρακολούθηση της ίδιας σκηνής από ένα κάθισμα πλατείας θεάτρου. Το επεισόδιο εξακολουθεί να υφίσταται αντικειμενικά όπως στην οθόνη. Οι αλλαγές πλάνων

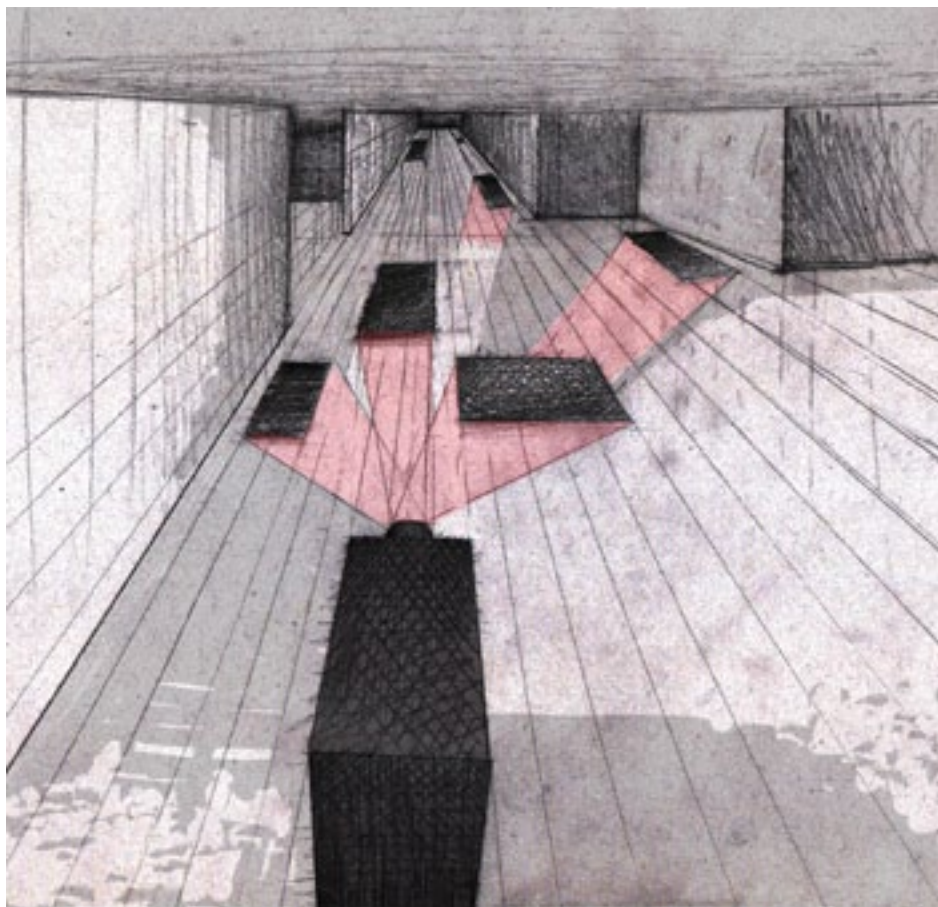
(γωνιών) της κάμερας δεν προσθέτουν εννοιολογικά τίποτε. Προβάλλουν μόνο τα στοιχεία που απαρτίζουν το γεγονός με μερικές μεγεθυμένες λεπτομέρειες, υπογραμμίζοντας ό,τι επιβάλλεται να υπογραμμιστεί, στο απολύτως προφανές.

Ο κινηματογραφικός σκηνοθέτης, ως άλλος σκηνοθέτης θεάτρου, μπορεί να υπολογίζει σε κάποιες ελευθερίες χειρισμών που όμως δεν μπορούν να τροποποιήσουν ριζικά τα δρώμενα. Το εντελώς αντίθετο συνέβαινε με το μοντάζ του βωβού. Με τον ομιλούντα, το μοντάζ ατραξιόν εξαφανίζεται, και ακόμα και το γκρο-πλάνο, το τόσο σημαντικό για τη γένεση της κινηματογραφικής τέχνης, αποφεύγεται ως βίαιο φυσικό εφέ, που στο μοντάζ «κλωτσά».

Ο ομιλών κινηματογράφος φαίνεται να έσυρε το μοντάζ προς το ρεαλισμό εξουδετερώνοντας όλο και πιο πολύ τόσο τον πλαστικό εξπρεσιονισμό όσο και τους συμβολικούς συσχετισμούς μεταξύ εικόνων. Συνεπώς, ο Μπαζέν διαπιστώνει ότι σχεδόν όλες οι ταινίες του 1938 εμφανίζονται κομμένες από το ίδιο πατρών. Ο σκηνοθέτης έπρεπε να διηγηθεί μια ιστορία με μια σειρά εναλλασσόμενων πλάνων, με κύριο χαρακτηριστικό του ντεκουπάζ το λεγόμενο champ/contre-champ. Οι ταινίες είχαν καταλήξει να είναι στην ουσία μία εικονογραφημένη εκδοχή της ιστορίας, ενώ η σκηνοθεσία αρκούταν στο να ντύνει με εικόνες τους διαλόγους. Αυτό ακριβώς το στιλ ντεκουπάζ που χαρακτηρίζει τις κορυφαίες ταινίες της περιόδου 1930-1939 ήρθε να αμφισβητήσει με την εντατική χρήση του βάθους πεδίου και των πλάνων σεκάνς ο Όρσον Ουέλς.³⁷

champ /contre-champ

Ας υποθέσουμε ότι έχουμε κάποιο ζευγάρι, έναν άνδρα και μια γυναίκα. Τη συνομιλία τους μπορούμε να τη δώσουμε σε δύο διαδοχικά πλάνα, και σε τρεις τουλάχιστον διαφορετικές περιπτώσεις. Πρώτη περίπτωση: στη θέση της γυναίκας τοποθετούμε τη μηχανή λήψης και παίρνουμε το πλάνο του άνδρα. Κατόπιν η μηχανή καταλαμβάνει τη θέση του άντρα και παίρνουμε το πλάνο της γυναίκας. Οι αντίστοιχες γωνίες λήψης διακρίνονται ότι έχουν ακριβώς ίση απόσταση μηχανής - αντικειμένου και στα δύο διαδοχικά πλάνα.³⁸



Αξονική σκηνοθεσία.

_εσωτερικό μοντάζ

Ο Όρσον Ουέλς έρχεται να αμφισβητήσει τη διάσπαση του χωροχρονικού όλου που συντελούταν με τις τυπικές μέχρι τότε μεθόδους του μοντάζ. Για τον σκοπό αυτό εισάγει την αξονική σκηνοθεσία. Η διάταξη των αντικειμένων, των μορφών και των δράσεων πραγματοποιείται κατά μήκος του οπτικού άξονα του φακού, πάνω σε μια νοητή ευθεία που ξεκινά από την κάμερα και καταλήγει θεωρητικά στο άπειρο. Με αυτό τον τρόπο δεν είναι αναγκαίο τα πρόσωπα, τα αντικείμενα, τα κέντρα ενδιαφέροντος μιας εικόνας να τοποθετούνται το ένα κοντά στο άλλο, όπως συνέβαινε μέχρι τότε. Παρέχεται λοιπόν, η δυνατότητα για εκμετάλλευση του χώρου σε βάθος ως προς την οθόνη.

Αυτό πετυχαίνεται παράλληλα και με την προϋπόθεση της εστίασης με χρήση μεγάλου βάθους πεδίου, τεχνικής που επιτρέπει σε όλα τα επίπεδα του χώρου να εμφανίζονται στην οθόνη εξίσου ευκρινώς. Αποτέλεσμα, ολόκληρες σκηνές να μπορούν να γυριστούν από μια θέση της κάμερας, χωρίς να θυσιάζεται η λεπτομέρεια, επειδή κάθε απόσταση εμφανίζεται με την ίδια σαφήνεια στην οθόνη.

Τα στοιχεία της δράσης διατάσσονται κλιμακωτά σε οπτικά επίπεδα, τα οποία αποτυπώνονται ως συνέχειες και δίνουν στον χώρο τη δυνατότητα να εκτυλίσσεται ακόμη και σε βάθος χρόνου. Ο σκηνοθέτης είναι σε θέση να μετακινεί τους ηθοποιούς και τα αντικείμενα ώστε να υπογραμμίζει τη σχέση ανάμεσα τους, σχέση που μπορεί να είναι οπτικώς εμφανής από την τοποθέτηση της κάμερας σε μια και μόνο ορισμένη θέση. Ελέγχει τις προοπτικές σχέσεις, μεταβάλλει το μέγεθος, το βάθος και την κλίμακα των αντικειμένων της εικόνας, με σκοπό, νοήματα και ιδέες να παράγονται πλέον από τις εικαστικές και νοηματικές συγκρούσεις που δημιουργούνται ανάμεσα στα διάφορα οπτικά του ενός πλάνου και όχι μόνο από την σύγκρουση των πλάνων μεταξύ τους μέσω του μοντάζ (όπως στον κινηματογράφο των Σοβιετικών).

Στην αντίληψη του Ουέλς, οι φωτισμοί και η γωνίες λήψης υποβάλλουν την εντελώς διαφορετική θεώρηση: εμπρός μας, σε όλη την επιφάνεια της οθόνης, σκηνοθέτης και οπερατέρ έχουν στήσει μια ολόκληρη δραματική σκακιέρα από την οποία δεν έχει αποσιωπηθεί καμία λεπτομέρεια.

Ένα άλλο στοιχείο που χρησιμοποιεί ο Ουέλς, το οποίο φτάνει να αποτελεί συντακτικό στοιχείο της φιμλικής του γλώσσας, είναι το μονόπλانو. Με αυτό, διαφυλάσσει τη χωροχρονική ενότητα της σκηνής, αποφεύγοντας να την αναλύσει σε

Μία σε γενικές γραμμές επισήμανση των σχέσεων θεατή-εικόνας του βάθους πεδίου σύμφωνα με τον Αντρέ Μπαζέν:

Η δομή της εικόνας βάθους πεδίου είναι ρεαλιστικότερη, εφόσον βρίσκεται πλησιέστερα προς τη σχέση που έχει ο θεατής με την πραγματικότητα. Δεν εμφανίζονται στην πραγματική ζωή αυθαίρετα πρόσωπα και αντικείμενα μεγεθυμένα μπροστά στα μάτια μας.

Η ενεργητικότερη συμμετοχή του θεατή. Μια πνευματική ερμηνεία που φτάνει στα όρια της συνεισφοράς του στη σκηνοθεσία. Ενώ η μέθοδος του αναλυτικού μοντάζ καθοδηγεί απόλυτα το θεατή στις επιλογές του σκηνοθέτη, η νέα τεχνολογία του αναθέτει κάποιο μίνιμουμ προσωπικής επιλογής, εξαρτώντας την παραγωγή νοήματος από την προσοχή και τη διεισδυτικότητά του.³⁹

Η χρήση της μεθόδου του βάθους πεδίου ενσωματώνει το διαφορούμενο στο ενιαίο της εικόνας απολύτως οργανικά, αν όχι ως αναγκαιότητα, τουλάχιστον ως δυνατότητα. Γι' αυτό δεν αποτελεί υπερβολή ο ισχυρισμός ότι ο Πολίτης Κέιν είναι αδιανόητος χωρίς τη χρησιμοποίηση του βάθους πεδίου. Η αβεβαιότητα στην οποία μας κρατά καθ' όλο το διάστημα, ως προς την ύπαρξη ή όχι ενός διαφωτιστικού κλειδιού ή μιας κρυμμένης ερμηνείας, υπάρχει ήδη καταρχήν εγγεγραμμένη στον ίδιο το σχεδιασμό της εικόνας. Με την έκρηξη στο κινηματογραφικό στερέωμα το 1941 του «πολίτη Κέιν», οροθετείται η έναρξη μιας νέας περιόδου, επιβεβαιώνοντας σχετικά παντού την αφετηρία μιας επανάστασης στην κινηματογραφική γλώσσα.

Οι κατακτήσεις του μοντάζ δεν απορρίπτονται, αλλά αποκτούν διαφορετικούς συσχετισμούς και νόημα.

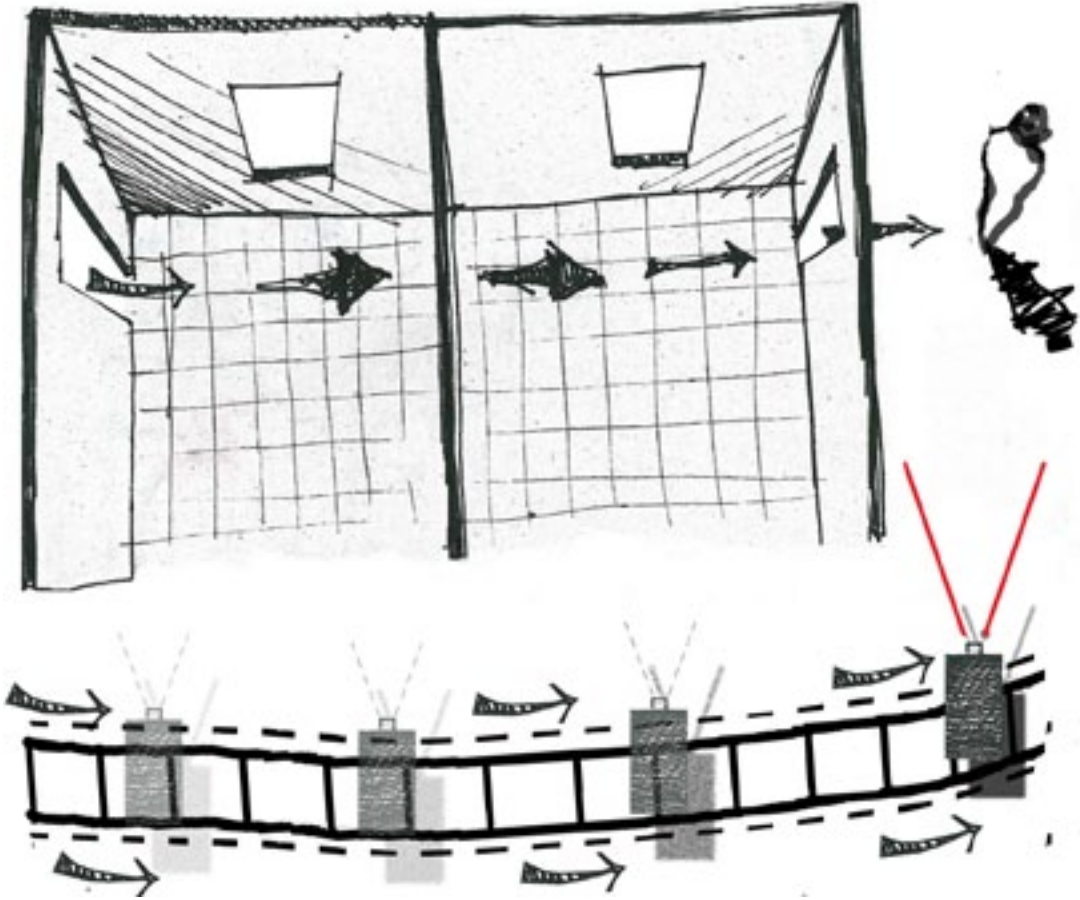
Την εποχή του βωβού, ο σκηνοθέτης, μέσω του μοντάζ υπονοούσε εκφραζόμενες έννοιες, το 1938 ο σκηνοθέτης, μέσω του ντεκουπάζ περιέγραφε, ενώ μετά τον «Πολίτη Κέιν», ο Μπαζέν θεωρεί ότι ο σκηνοθέτης γράφει κατευθείαν κινηματογράφο. «Ο κινηματογραφιστής δεν ανταγωνίζεται πια το ζωγράφο ή το δραματουργό-επιτέλους, έχινε ίσως με το μυθιστοριογράφο».⁴⁰

κομμάτια-πλάνα που θα συναρμολογούνταν με διαφορετικό τρόπο στο μοντάζ, αλλά συνθέτει ένα μόνο πλάνο.

Ο σκηνοθέτης καθιστά δυνατή στο θεατή την παρατήρηση από μια θέση και μόνο, εγκαθιδρύοντας το κεντρικό βλέμμα, που μπορεί να είναι είτε στάσιμο, είτε σε κίνηση (σταθερή μηχανή λήψης και χρήση αξονικής σκηνοθεσίας, ή μονόπλano με κινούμενη μηχανή λήψης αντίστοιχα).

Δε θα πρέπει να θεωρήσουμε βέβαια ότι πρόκειται για μια απόρριψη του μοντάζ. Το σε βάθος πεδίου πλano-σεκάνς κατορθώνει με τους κατάλληλους οπτικοδραματουργικούς χειρισμούς να το ενσωματώνει στον ενιαίο οργανισμό ενός νέου κινηματογραφικού λόγου. Αν απλώς απέφευγε τη δραματική αλλαγή γωνιών (μοντάζ) που το γέννησε, θα επέστρεφε αναγκαστικά στα ψελλίσματα της εποχής που το σινεμά έκανε τα πρώτα του βήματα. Η αφήγηση του Ουέλς απλώς διαθέτει το πλεονέκτημα να επωφελείται από τα ειδικά εκείνα εφέ που παράγει η χρονοχρονική ενότητα της εικόνας.

Ο τρόπος λοιπόν που χρησιμοποιεί ο Ουέλς για τη σύνθεση των σκηνών του είναι το εσωτερικό μοντάζ. Στο εσωτερικό μοντάζ το κάθε πλano αντιμετωπίζεται ως μια αυτόνομη σύνθεση χρονοχρονικών πλεγμάτων, εμπλέκοντας κάθε σημείο της οθόνης στην ανάπτυξή τους.



Μονόπλανο

Λίστα Βιβλιογραφικών Αναφορών

1. Τσακωνιάτης, Μίμης. **Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου (IV): Το Μοντάζ**. http://camerastyloonline.wordpress.com/2008/04/27/mathimata_aisthitikis_kinfou_iv_andre_bazin_by_mimis_ksakoniatis/, 2008, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012
2. Διζικιρίκης, Γιώργος. **Λεξικό αισθητικών και τεχνικών όρων του κινηματογράφου, Τόμος 1**. Αθήνα: Αιχόκερως, 1985.
3. Άιζενσταϊν, Σεργκέι. **Η μορφή του φιλμ (B)**. Αθήνα: Αιχόκερως, 1985, σελ. 96
4. Διζικιρίκης, Γιώργος. ό.π.αν
5. στο ίδιο
6. Άιζενσταϊν, Σεργκέι. ό.π.αν., σελ. 69
7. στο ίδιο, σελ 96
8. Τσακωνιάτης, Μίμης, ό.π.αν.
9. Διζικιρίκης, Γιώργος, ό.π.αν.
10. Συλλογικό έργο. **Το Μοντάζ**. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 17
11. Διζικιρίκης, Γιώργος, ό.π.αν.
12. Συλλογικό έργο. **Το Μοντάζ**. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 20
13. Τερζής, Κώστας. **Τζέιγκα Βερτόφ: Ο επαναστάτης με την κινηματογραφική μηχανή** <http://avgig.gr/ArticleActionshow.action?articleID=521214>, 2010, τελευταία επίσκεψη: 20/06/2012
14. στο ίδιο
15. Γουδέλης, Τάσος. **Τότε που το παρόν εμπόδιζε το μέλλον**. <http://www.avgig.gr/ArticleActionshow.action?articleID=524043>, 2010, τελευταία επίσκεψη: 20/06/2012
16. Στάθη, Ειρήνη. **Τζέιγκα Βερτόφ [ΕΜΕΙΣ (παραλλαγή του μανιφέστου) Προσωρινές οδηγίες στις λέσχες Κινογράς!]** <http://www.scribd.com/doc/55820827/vertoft>, 2003, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012, σελ. 2
17. στο ίδιο, σελ. 3
18. Συλλογικό έργο. **Το Μοντάζ**. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 47
19. στο ίδιο, σελ. 62
20. στο ίδιο, σελ. 81
21. στο ίδιο, σελ. 81
22. στο ίδιο, σελ 82
23. Άιζενσταϊν, Σεργκέι. **Κινηματογράφος και ζωγραφική**. Αθήνα: Αιχόκερως, σελ. 9
24. στο ίδιο, σελ. 12
25. στο ίδιο, σελ. 15
26. στο ίδιο, σελ. 21
27. Άιζενσταϊν, Σεργκέι. **Η μορφή του φιλμ (B)**. Αθήνα: Αιχόκερως, 1985, σελ. 115
28. στο ίδιο. σελ. 115 (the seven lively arts)
29. στο ίδιο, σελ. 127
30. στο ίδιο, σελ. 129
31. στο ίδιο, σελ. 113
32. στο ίδιο, σελ. 116
33. στο ίδιο, σελ. 112
34. στο ίδιο, σελ. 112
35. στο ίδιο, σελ. 113
36. Ρίντερ, Κιθ. **Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου (1895-1975)**. Αθήνα: Αιχόκερως, 2000, σελ. 84
37. Συλλογικό έργο. **Το Μοντάζ**. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 107-109
38. Διζικιρίκης, Γιώργος, ό.π.αν
39. Monaco, James. **How to read a film. The World of Movies, Media, and Multimedia. Language, History, Theory**. New York: Oxford University Press, 2000, σελ. 408
40. Συλλογικό έργο. **Το Μοντάζ**. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 117

Ο ΝΕΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Από την εμφάνισή του, ο κινηματογράφος, μέχρι το 1940, είχε περάσει μέσα από μία σειρά εξελικτικών διαδικασιών, άλλοτε με σχέσεις συνέχειας και άλλοτε με σχέσεις σύγκρουσης. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι μέχρι αυτή την περίοδο αναγνωρίστηκαν και ερευνήθηκαν τα βασικά εργαλεία που θα χρησιμοποιούσε ο κινηματογράφος. “Ανακαλύφθηκε” το μοντάζ σα συνθετικό εργαλείο, στη συνέχεια αποθεώθηκε, αλλά και αμφισβητήθηκε.

μπρεχτική αποδραματοποίηση: «Για την αντίληψή του (του Μπρεχτ), η σκηνή δεν είναι ο χώρος όπου εκτυλίσσεται η δράση, αλλά όπου συζητάται απλά και μόνο αφηγείται και παραθέτει ορισμένα δραματικά γεγονότα. Η σύγκρουση των χαρακτήρων, ..., δεν πρέπει ν' αποβλέπει στην κινητοποίηση των συναισθημάτων του θεατή, αλλά στην ανάπτυξη του μηχανισμού της διαλεκτικής του. Δεν είναι ανάγκη, λέει, να μετέχει ο θεατής στο δράμα. Φτάνει να παρατηρεί ψυχρά και να κρίνει, ώστε να σχηματίζει στο τέλος μια δική του άποψη για τα γεγονότα, να παίρνει μόνος του μια θέση απέναντι σ' αυτά.»¹⁴

πλάνο σεκάνς:

ο διηγηματικός κύκλος (σεκάνς), αποδίδεται με ένα και μόνο πλάνο, που φυσικά, έχει μία μεγάλη διάρκεια, αφού πρόκειται για ένα ολόκληρο τμήμα του έργου που χαρακτηρίζεται από μίαν αρχή, μέση και τέλος. Ολοκληρία όμως που δε νοείται σαν αυθύπαρκτη, αλλά όπως είπαμε αποτελεί ένα μέρος του όλου. Πολλοί σύγχρονοι θεωρητικοί στη διαδικασία αυτή του πλάνου-διηγηματικού κύκλου διείδαν την απεμπόληση του μοντάζ. Η αντίληψη αυτή είναι ελάχιστα πειστική. Κατ' ουσία το πλάνο-διηγηματικός κύκλος βρίσκεται πάντοτε μέσα στην έννοια του μοντάζ. Δεν έχει σημασία αν ο διηγηματικός κύκλος αποτελείται από ξεχωριστά πλάνα ή αυτά τα ίδια πλάνα αποδίδονται με μια συνέχεια, στη διάρκεια μιας μοναδικής λήψης. Και η μία και η άλλη περίπτωση αποτελεί μοντάζ εκ των προτέρων που πραγματοποιήθηκε κατά το γύρισμα, και όχι μετά το γύρισμα.¹⁵

Τα βασικά χαρακτηριστικά που ανέπτυξε ο νέος κινηματογράφος, ερχόμενος σε ρήξη με τις θεωρίες που προϋπήρχαν και στις οποίες στηρίχτηκε ο κλασικός κινηματογράφος, προήλθαν από θεωρίες όπως του André Bazin για το συνθετικό ντεκουπάζ και το πλάνο σεκάνς, τη μπρεχτική αποδραματοποίηση της αφήγησης σε ρήξη με την αριστοτελική ταύτιση, το μανιφέστο του Alexandre Astruc για την κάμερα-στυλό, τη διάσπαση της αφηγηματικής δομής και την υιοθέτηση μιας θεωρίας και τεχνικής που δεν εστιάζει στην αναπαράσταση. Αυτές επέφεραν μια απελευθέρωση των μορφών και της γραφής, μια αίσθηση αλήθειας και ειλικρίνειας του καλλιτέχνη απέναντι στο κοινό, μια ανανέωση της θεματολογίας και μια εξατομίκευση των έργων.

Ο André Bazin θεωρεί ότι το μοντάζ, με την έννοια που το χρησιμοποίησε ο Eisenstein είναι πολύ δεσμευτικό. Προσπαθεί να επιβάλλει στο θεατή την άποψη του σκηνοθέτη, καθοδηγώντας τον με ακρίβεια στην ερμηνεία των εικόνων. Επιπλέον, η χρήση των κοντινών και γκρο πλάνων, αλλά και η συνεχής αλλαγή οπτικών γωνιών είναι ένας τρόπος αντίληψης του κόσμου αφύσικος, που δεν έχει σχέση με τον κόσμο όπως τον αντιμετωπίζει ο άνθρωπος στην πραγματικότητα. Θεωρεί λοιπόν ότι το μοντάζ θα πρέπει να μειωθεί στο ελάχιστο, προς όφελος μιας αδιάσπαστης αναπαράστασης του χωροχρόνου, πιο κοντά στη φυσική αντίληψη της ζωής.

_ιταλικός νεορεαλισμός _ουδετερότητα του μοντάζ

Η έννοια της αντίληψης της πραγματικότητας θα απασχολήσει πολύ τους σκηνοθέτες αυτής της εποχής. Υπάρχει μία μετακύλιση της αναζήτησης της έννοιας της πραγματικότητας. Από την προσπάθεια για την πειστικότερη απόδοση μιας ιστορίας, έχουμε την προσπάθεια για τη δημιουργία μιας ιστορίας που να ανταποκρίνεται περισσότερο στη ζωή. Αυτή ήταν μια βασική επιδίωξη του Ιταλικού νεορεαλισμού, που εκδηλώθηκε μετά τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο.

Σε πρώτο επίπεδο, με τη χρήση φυσικών σκηνικών αλλά και μη επαγγελματιών ηθοποιών, επιχειρείται η επίτευξη της ρεαλιστικότητας ως προς τον χειρισμό των πρωτογενών υλικών. Η κάμερα ως οντότητα δε σχετίζεται με την καταγραφόμενη δράση. Το μοντάζ περιορίζεται, ώστε να μη μεταλλάσσει τα νοήματα και τη δράση. Δεν προσπαθεί να νοηματοδοτήσει τις καταστάσεις, ούτε και να τις διευκρινίσει. Αυτή η δημιουργία της αίσθησης του διφορούμενου ακολουθεί την απροσδιοριστία της ίδιας της ζωής, αλλά ταυτόχρονα δίνει στο θεατή την ελευθερία της ερμηνείας, απελευθερώνοντάς τον από την καθοδηγούμενη σκηνοθεσία των προηγούμενων χρόνων. Μέσα στην ταινία μπορεί να εμφανίζονται στοιχεία τα οποία δεν ακολουθούν τη σχέση αιτίας - αιτιατού, σύμφωνα με τον καθιερωμένο τρόπο εξέλιξης. Η παρουσία αυτών των στοιχείων, αλλά και οι μεταβάσεις μεταξύ των καταστάσεων ακολουθούν τη λογική της αναπαράστασης μιας «φέτας ζωής». Όπως αναφέρει ο σεναριογράφος των νεορεαλιστών, Τσέζαρε Τζαβατίνι², η ιδανική ταινία θα ήταν αυτή όπου θα περιγράφονταν 90 λεπτά από τη ζωή ενός ανθρώπου, όπου δεν του συμβαίνει τίποτε!

Σε ένα κλειστό φιλμ ο κόσμος της ταινίας είναι ο μόνος που υπάρχει· οτιδήποτε βρίσκεται μέσα του έχει τη θέση του στην πλοκή της ταινίας – κάθε αντικείμενο, κάθε χαρακτήρας, κάθε χειρονομία, κάθε πράξη. Γεγονότα και χαρακτήρες μπορούν να αναχθούν σε σχέσεις αιτίας και αποτελέσματος. Σε ένα ανοιχτό φιλμ ο κόσμος της ταινίας είναι ένα στιχμαίο κάδρο γύρω από μία συνεχή πραγματικότητα. Τα αντικείμενα και οι χαρακτήρες μέσα στην ταινία υπήρχαν πριν η κάμερα εστιάσει επάνω τους και θα υπάρχουν και μετά το τέλος της ταινίας. Επιτυγχάνουν τη σημασία ή το ενδιαφέρον τους μέσα στην ιστορία, αλλά, σε αντίθεση με τα αντικείμενα και τους ανθρώπους σε ένα κλειστό φιλμ, η ιστορία του ανοιχτού φιλμ δεν εξαντλεί το νόημα όσων περιέχει.¹⁷

Γνήσιος δημιουργός τέτοιων «ανοιχτών φιλμ» είναι ο Federico Fellini. Ο Fellini συνηθίζει να συντάσσει τις ταινίες του από μικρότερες, επιμέρους ιστορίες συνδεδεμένες σε ένα γενικό σύνολο. Οι επιμέρους ιστορίες είναι κατά κανόνα ευνοημένες σε σχέση με το συνολικό αποτέλεσμα, ως προς τη συνοχή και την οργάνωσή τους. Η γενική δομή είναι πιο χαλαρή και υποκινείται κυρίως από μία ψυχολογική αφήγηση, μπλέκοντας συχνά το φανταστικό με τον πραγματικό κόσμο.

_ψυχαναλυτικό+ψυχοσυνθετικό_μοντάζ

Στις αρχές της δεκαετίας του 1950, πολλοί Ιταλοί σκηνοθέτες, επηρεασμένοι από το Νεορεαλισμό των προηγούμενων χρόνων, χρησιμοποιούν τις εκτεταμένες ελλείψεις και το ανοιχτό τέλος στις ταινίες τους. Επιπλέον, με σημείο εκκίνησης την αποδραματοποιημένη απεικόνιση κοινών ή χωρίς δράση σκηνών του Νεορεαλισμού, θα χρησιμοποιήσουν τέτοιες σκηνές, όπου οι χαρακτήρες απλά αντιδρούν στο περιβάλλον τους, σκηνές στις οποίες δε θα έδινε σημασία ο καθιερωμένος κινηματογράφος, όπως για παράδειγμα μία διαδρομή του χαρακτήρα μέσα στο τοπίο. Αυτές οι σκηνές χρησιμοποιούνται με τρόπο που να υπονοούν ή να περιγράφουν την ψυχολογική κατάσταση των ατόμων (πχ. Rossellini, Antonioni). Εδώ μπορούμε να αναγνωρίσουμε μία λειτουργία του μοντάζ, που δεν είναι πολύ μακριά από την παραγωγή της τρίτης έννοιας μέσω της σύγκρουσης των δύο εικόνων που υποστήριζε ο Eisenstein. Αν και δεν έχουμε μια σύγκρουση προφανή, με τον ίδιο τρόπο, υπάρχει μία αναδυόμενη έννοια που προκύπτει έμμεσα, από την αντιπαραβολή αυτών των πλάνων και των πλάνων του χαρακτήρα. Το σχήμα που ακολουθείται, δεν είναι εδώ αυτό της μεταφοράς ή της παρομοίωσης του Eisenstein, αλλά μάλλον αυτό της παράθεσης, και ίσως το σχήμα του cut στο βλέμμα, της υποκειμενικής ματιάς.*

Ο Rossellini στην ταινία του “Ταξίδι στην Ιταλία”, εναλλάσσει σκηνές όπου η Katherine λογομαχεί με τον άντρα της, με άλλες από τις εκδρομές της σε τουριστικά αξιοθέατα γύρω από το εξοχικό τους. Αυτές οι σκηνές φέρνουν στην επιφάνεια για το θεατή την ψυχολογία της Katherine, και φανερώνουν

σταδιακά τη στειρότητα του γάμου της.⁴ Η αντιπαράθεση μεταξύ μίας σκηνής που εκτυλίσσεται σε παρόντα χρόνο με σκηνές από το παρελθόν, δε λειτουργούν όπως το τυπικό flashback, που σκοπό έχει να προσθέσει πληροφορία, να διευκρινίσει ή να αιτιολογήσει. Η σύνδεση των διαφορετικών εικόνων (και χρόνων στην προκειμένη περίπτωση) γίνεται σε ψυχολογικό επίπεδο, καλώντας το θεατή μέσω αυτής της διαδοχής να ανασυνθέσει τη ψυχοσύνθεση της ηρωίδας, φτάνοντας μαζί με αυτή στο ίδιο συμπέρασμα.



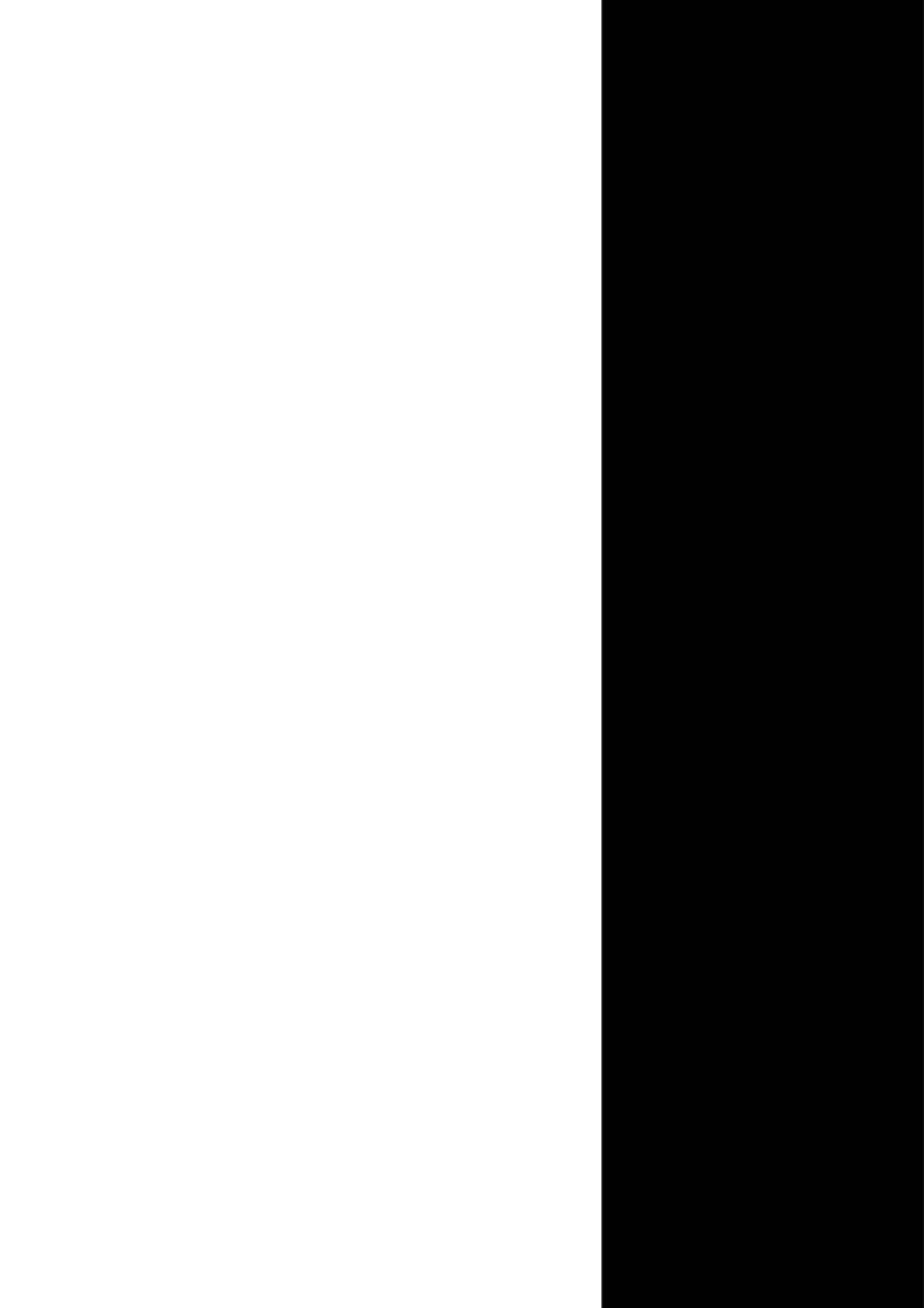
Roberto Rossellini - "Viaggio in Italia" (1954)

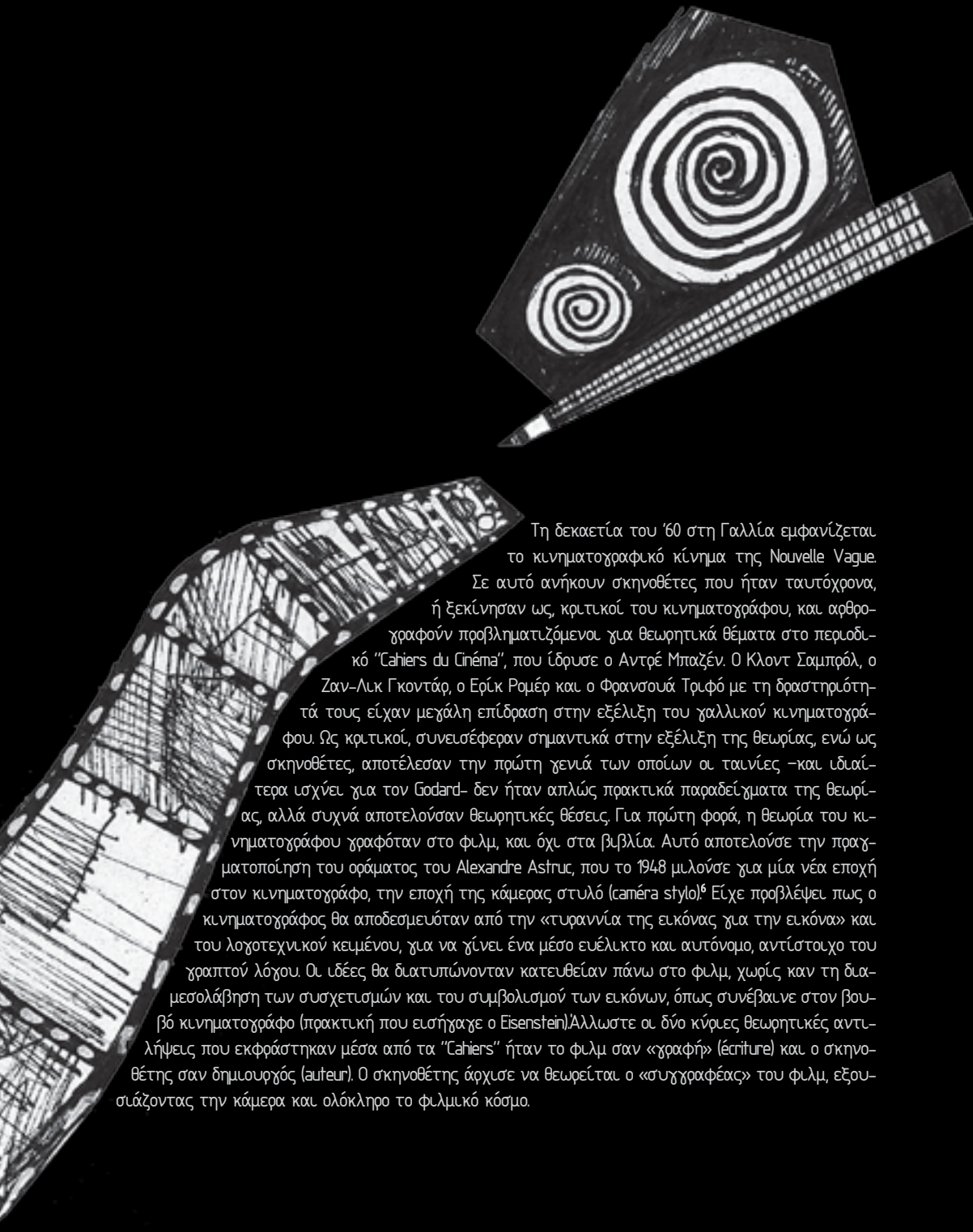
* Αν στο πλάνο μιας δράσης παρεμβληθεί αυτό ενός προσώπου, αυτόματα το πρόσωπο μετατρέπεται στον παρατηρητή, και υπονοείται ότι παρακολουθούμε τη σκηνή όπως την βλέπει.

Ο Godard θα αμφισβητήσει την άποψη που θεωρεί τη σκηνοθεσία (*mise en scène*) ανταγωνιστική του μοντάζ, διατυπώνοντας τη θέση του στο "Montage my Fine Care", λέγοντας πως όταν μιλάει κανείς για σκηνοθεσία, όταν σκηνοθετεί, αυτόματα υπονοεί και το μοντάζ. Για τον Godard το *cut* σε ένα βλέμμα είναι σχεδόν ο ορισμός του μοντάζ, η απόλυτη φιλοδοξία του, αλλά ταυτόχρονα και η υποταγή του στη σκηνοθεσία. Το μοντάζ ταυτόχρονα αρνείται, αλλά και προετοιμάζει τη σκηνοθεσία, τα δύο είναι αλληλένδετα.³

Το “Ταξίδι στην Ιταλία” έδειξε την κατεύθυνση για την παραγωγή ταινιών που δε θα βασίζονταν σε μία πολύ αυστηρή πλοκή, αλλά γύρω από επεισόδια στα οποία καθημερινά, “μη δραματικά” γεγονότα, θα αποκάλυπταν τις εναλλαγές στις διαθέσεις των χαρακτήρων, και θα αναδεικνυαν τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν.

Ο Deleuze παρατηρεί⁵ πως η μεταφορική λειτουργία του μοντάζ χάνεται αυτή την εποχή. Η αναγκαιότητα για συσχετισμό των σκέψεων που προκύπτουν από την εικόνα έχει αντικαταστήσει τη συνάφεια των σχέσεων μεταξύ διαφορετικών εικόνων. Στο παρελθόν, η σύνδεση των εικόνων, οι συνέχειες ή οι συγκρούσεις τους είχαν μελετηθεί σε βάθος, και έχουν διατυπωθεί πολλές φορές αυστηροί κανόνες για αυτό. Αντίστοιχα, υπάρχει ο προβληματισμός για μία τέτοια μελέτη, όχι πια της σύνδεσης των εικόνων, αλλά των σχέσεων μεταξύ των ιδεών, των σκέψεων που εμπεριέχονται, ή που προκύπτουν από τις εικόνες. Είναι ο κινηματογράφος της σκληρότητας, που όπως λέει ο Artaud, δεν αφηγείται μία ιστορία, αλλά αναπτύσσει μία συνέχεια πνευματικών καταστάσεων, που προκύπτουν η μία από την άλλη. Με αυτό τον τρόπο λειτουργεί ο Pier Paolo Pasolini, και ειδικότερα στις ταινίες του Salò και Theorem. Η μέθοδος του μοντάζ δεν αρκείται στο να συσχετίζει εικόνες, αλλά ιδέες. Ο Pasolini παίζει με ένα μοντάζ των ψυχολογικών καταστάσεων, άλλοτε μέσα σε ένα κλειστό σύστημα με τη μορφή αυτοπροσδιοριζόμενου θεωρήματος στο Salò, κι άλλοτε σε ένα ανοιχτό, που μοιάζει με τη συνεχή ερώτηση ενός ζωντανού προβλήματος, στο Theorem.





Τη δεκαετία του '60 στη Γαλλία εμφανίζεται το κινηματογραφικό κίνημα της Nouvelle Vague. Σε αυτό ανήκουν σκηνοθέτες που ήταν ταυτόχρονα, ή ξεκίνησαν ως, κριτικοί του κινηματογράφου, και αρθρογράφον προβληματιζόμενοι για θεωρητικά θέματα στο περιοδικό "Cahiers du Cinéma", που ίδρυσε ο Αντρέ Μπαζέν. Ο Κλοντ Σαμπρόλ, ο Ζαν-Λικ Γκοντάρ, ο Ερίκ Ρομέρ και ο Φρανσουά Τριφό με τη δραστηριότητά τους είχαν μεγάλη επίδραση στην εξέλιξη του γαλλικού κινηματογράφου. Ως κριτικοί, συνεισέφεραν σημαντικά στην εξέλιξη της θεωρίας, ενώ ως σκηνοθέτες, αποτέλεσαν την πρώτη γενιά των οποίων οι ταινίες –και ιδιαίτερα ισχύει για τον Godard– δεν ήταν απλώς πρακτικά παραδείγματα της θεωρίας, αλλά συχνά αποτελούσαν θεωρητικές θέσεις. Για πρώτη φορά, η θεωρία του κινηματογράφου γραφόταν στο φιλμ, και όχι στα βιβλία. Αυτό αποτέλεσε την πραγματοποίηση του οράματος του Alexandre Astruc, που το 1948 μιλούσε για μία νέα εποχή στον κινηματογράφο, την εποχή της κάμερας στυλό (camera stylo)⁶. Είχε προβλέψει πως ο κινηματογράφος θα αποδεσμευόταν από την «τυραννία της εικόνας για την εικόνα» και του λογοτεχνικού κειμένου, για να γίνει ένα μέσο ευέλικτο και αυτόνομο, αντίστοιχο του γραπτού λόγου. Οι ιδέες θα διατυπώνονταν κατευθείαν πάνω στο φιλμ, χωρίς καν τη μεσολάβηση των συσχετισμών και του συμβολισμού των εικόνων, όπως συνέβαινε στον βουβό κινηματογράφο (πρακτική που εσήχασε ο Eisenstein). Άλλωστε οι δύο κύριες θεωρητικές αντιλήψεις που εκφράστηκαν μέσα από τα "Cahiers" ήταν το φιλμ σαν «γραφή» (écriture) και ο σκηνοθέτης σαν δημιουργός (auteur). Ο σκηνοθέτης άρχισε να θεωρείται ο «συγγραφέας» του φιλμ, εξουσιάζοντας την κάμερα και ολόκληρο το φιλμικό κόσμο.

_μοντάζ της αποδόμησης

Το 1960 ο Jean-Luc Godard γυρίζει το «Με κομμένη την ανάσα», την πρώτη του ταινία μεγάλου μήκους. Η ταινία αυτή φέρνει μια επανάσταση στον κινηματογράφο, χάρη στην ελευθερία με την οποία αντιμετώπιζε τους κανόνες, και ακόμα περισσότερο αυτούς των ρακόρ. Επιθυμία του σκηνοθέτη ήταν να προχωράει γρήγορα, να περνάει γρήγορα από το ένα πλάνο στο άλλο, να κόβει δρόμο. Ο Godard δεν ήταν ο πρώτος που αμφισβήτησε την ορθότητα των ρακόρ, αλλά ήταν αυτός που ανήγαγε αυτό τον τρόπο σε μανιφέστο. Χρησιμοποιεί jump-cuts που πηδάνε από τη μία σκηνή στην άλλη, από τη μία στιγμή της δράσης σε μια επόμενη, παραλείποντας τη μέση. Ο τρόπος αυτός συνδυάζεται παράλληλα και με το περιεχόμενο των σκηνών, δημιουργώντας μία αντιστοιχία στο στιλ του μοντάζ και τη ζωντανή ύλη της ταινίας. Όπως σχολιάζει ο Ντομινίκ Βιλέν :

«Σε κάθε ρακόρ η ταινία προχωρεί με τινάγματα. Η συγκοπτόμενη ανυπομονησία της υπονοεί και υπογραμμίζει με ακρίβεια την παρορμητική κίνηση του ήρωα, καθώς κατεβαίνει για να συναντήσει τη μοίρα. Τα ρακόρ αποσπούν την προσοχή μας όσο απότομα ο νεαρός χάνει το ενδιαφέρον του για μια υπόθεση και περνάει στην επόμενη».⁷

Η χρήση των jump-cuts εκτός από στοιχείο του ύφους της ταινίας, είναι ταυτόχρονα σαφής διατυπωμένη θέση ενάντια στο «αόρατο» μοντάζ⁸ που είχε καθιερώσει το Hollywood. Με αυτό τον τρόπο, το μοντάζ αναλαμβάνει να υπενθυμίζει στον θεατή ότι αυτό που βλέπει είναι ένα έργο του κινηματογράφου, ένα δημιούργημα του σκηνοθέτη και όχι μία τεχνική αναπαράσταση της πραγματικότητας. Ο σκηνοθέτης έχει τον πλήρη έλεγχο πάνω στο προβαλλόμενο αποτέλεσμα και το δείχνει με τρόπο προκλητικό. Αντίστοιχα, η κάμερα αφήνει τον ρόλο του αφανούς παρατηρητή, και ενώ παραμένει ουδέτερη ως προς τη σχέση της με τους ηθοποιούς, κάνει αισθητή την παρουσία της για το θεατή μέσα από τις πολύπλοκες κινήσεις της σε ορισμένα μεγάλα πλάνα, αλλά και με τη χρήση έντονων χρωματικών φίλτρων σε συγκεκριμένες στιγμές, μπλε, κόκκινο (και άσπρο).



Ο Godard επαναπροσδιορίζει τα όρια του ρεαλισμού, ώστε να μη μιλάμε πλέον για την πλαστική πραγματικότητα (τη σχέση του δημιουργού με τα πρωτογενή υλικά του), ούτε για τη φυσιολογική πραγματικότητα (τη σχέση καθοδήγησης του δημιουργού με το κοινό), αλλά για τη διανοητική πραγματικότητα, δηλαδή τη διαλεκτική σχέση του δημιουργού με το κοινό.⁹

Ο Godard φτάνει στην πλήρη αποδόμηση του κινηματογραφικού έργου. Με τη χρήση των jump cuts διασπά την ενότητα της δράσης για να την ανασυνθέσει με τους δικούς του όρους. Όταν μοντάρει τον διάλογο του ζευγαριού στο “A Bout de Souffle” χρησιμοποιεί τα cut με τελείως αντισυμβατικό τρόπο. Οι ελλείψεις που εισάγονται με τα cut επαναπροσδιορίζουν κάθε φορά τις χωρικές σχέσεις των δύο ηθοποιών και ταυτόχρονα τη δική μας χωρική αντίληψη και τοποθέτηση ως προς αυτούς. Η συνέχεια του διαλόγου συγκρούεται με την ασυνέχεια του χώρου, ενώ τα δύο αυτά στοιχεία υφίστανται ταυτόχρονα, με την ύπαρξη ενός χρόνου, που αν και ανασυντεθειμένος από θραύσματα, δίνει μία συνεχή, αλλά νευρική αίσθηση.

Ο ήχος ανεξαρτητοποιείται από την εικόνα. Από τη μία υπάρχει η μουσική, η οποία λειτουργεί αντιδραστικά ως προς τη συνηθισμένη μουσική μιας ταινίας. Στη “Περιφρόνηση”, στη σκηνή της συζήτησης κατά την παρακολούθηση μιας θεατρικής παράστασης, ο Godard δε διστάζει να κόψει τελείως τη μουσική -που έχει την πηγή της εντός της σκηνής- όταν η κάμερα στρέφεται προς τους κύριους χαρακτήρες, και η μουσική σταματά απότομα για να ακούσουμε τα λόγια τους, ενώ αμέσως μετά συνεχίζει. Η σύμβαση της φυσικότητας σπάει βίαια, όπως συμβαίνει και στην περίπτωση των jump-cut, με το πρόσχημα της εξυπηρέτησης της εξέλιξης (εδώ της καλύτερης πρόσληψης της ομιλίας), αλλά



"Le mépris" / J. L. Godard

ταυτόχρονα προκαλώντας το θεατή να συλλογιστεί πάνω στον τρόπο δόμησης της ταινίας, και τη φύση της ως ένα κατασκευασμένο έργο.

Από την άλλη έχουμε την αφήγηση, ή την ομιλία σε πρώτο πρόσωπο χωρίς να φαίνεται ο ηθοποιός, ενώ η εικόνα μπορεί να δείχνει αυτά που περιγράφονται, αλλά μπορεί και όχι. Αυτό συνδέεται και με ένα άλλο στοιχείο της αποδόμησης του έργου, την αποστασιοποίηση του ηθοποιού από το ρόλο του. Η ενότητα που συγκροτούταν από το δημιουργό, τους ηθοποιούς και τον κόσμο έχει διασπαστεί, και αυτό που εισάγεται στη θέση της είναι η εκφορά μιας "έμμεσης ελεύθερης ομιλίας"¹⁰. Ο συγγραφέας, είτε εκφράζει τον εαυτό του μέσω της παρεμβολής ενός αυτόνομου, ανεξάρτητου χαρακτήρα, εκτός του εαυτού του ή των υπόλοιπων χαρακτήρων, είτε οι υπάρχοντες χαρακτήρες δρουν και μιλούν σα να αναπαριστάνουν κάποιον τρίτο. Οι χαρακτήρες συμπεριφέρονται και δρουν σύμφωνα με τον τρόπο ύπαρξης που έχουν επιλέξει για τον εαυτό τους, θα μπορούσαμε να πούμε ένα πρότυπο, που πασχίζουν να ακολουθήσουν και είναι αυτό που θα καθορίσει τελικά τις δικές τους επιλογές, όσο και αν στον εξωτερικό παρατηρητή μπορεί να φαίνονται χωρίς λογική. Για παράδειγμα στο "Με κομμένη την ανάσα" ο Michel Roiccard συμπεριφέρεται έχοντας στο μυαλό του τον Humphrey Bogart και τις αμερικάνικες αστυνομικές ταινίες. Από την κινησιολογία του μέχρι τη γενικότερη συμπεριφορά του, μέχρι την επιλογή του στο τέλος της ταινίας να πεθάνει "ηρωικά σαν σκληρός γκάνγκστερ", όλα καθορίζονται από αυτή του την αναφορά. Οι χαρακτήρες με αυτό τον τρόπο, δεν αντιπροσωπεύουν μόνο τον εαυτό τους, αλλά αποτελούν ταυτόχρονα κατηγορίες.¹¹

ρακόρ: τρόπος σύνδεσης του ενός πλάνου με το επόμενο του. Η διαδικασία σύμφωνα με την οποία ενώνουμε μαστορικά το ένα πλάνο με το άλλο, έτσι που να μη χάνεται αντιληπτή η τεχνητή σύνδεση και αντίθετα να δημιουργείται η εντύπωση ότι υπάρχει, όπως στον αντικειμενικό κόσμο, μια αδιάσπαστη συνέχεια στην κίνηση, λέγεται δέσιμο, ή, όπως είναι πια καθιερωμένος ο ξενικός όρος, ατάκα. Μαστορική είναι η ατάκα όταν ανάμεσα σε δύο πλάνα η κίνηση φαίνεται αδιάσπαστη και ενιαία.^{12Α}

Έχουμε λοιπόν την πλήρη αποδόμηση του κινηματογραφικού έργου, τη διάσπασή του σε κομμάτια τα οποία όπως είδαμε είναι:

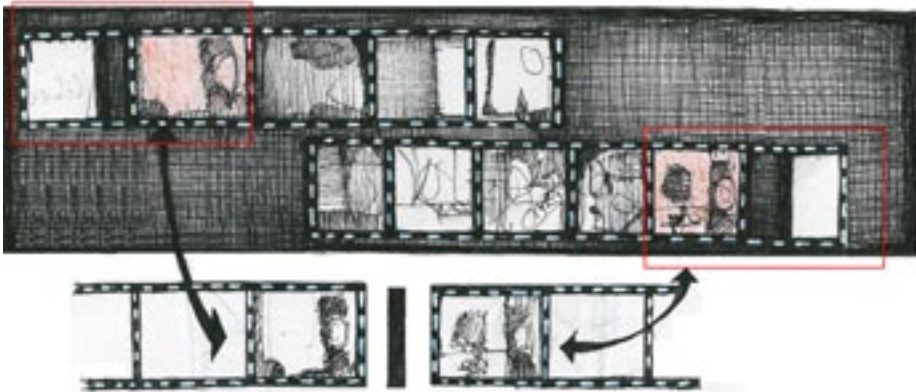
- η διάσπαση των πλάνων - η ανεξαρτητοποίηση του κάθε πλάνου μέσω της κατάργησης των σχέσεων υποδούλωσης της συνεχούς αλυσίδας εικόνων με εργαλείο τα jump cut
- η μουσική
- η ομιλία (-αφήγηση) εκτός εικόνας (-off)
- οι χαρακτήρες σαν κατηγορίες
- οι διάλογοι σαν εκφορά έμμεσου λόγου.

Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε συνεπώς, πως αυτά τα στοιχεία χρησιμοποιούνται από τον Godard σαν τα συστατικά μέρη τα οποία θα ανα-συνθέσει σε μια διαδικασία μοντάζ, αναπτύσσοντας μεταξύ τους σχέσεις, σχέσεις συμφωνίας ή σύγκρουσης, αλλά και παράθεσης.

Τι είδους σχέσεις, όμως, αναπτύσσει ο Godard με το μοντάζ, μεταξύ των μερών; Σύμφωνα με τον Deleuze¹², συντελείται μία διαφοροποίηση της έννοιας του όλου στην ταινία. Στον μέχρι τότε κινηματογράφο, το φιλμ ήταν μία αδιάκοπη αλυσίδα εικόνων, όπου η κάθε μία υποδουλώνεται στην επόμενη της. Δύο γειτονικές εικόνες ήταν πάντα με κάποιον τρόπο συσχετισμένες. Κάθε εικόνα υπονοούσε την ύπαρξη ενός ευρύτερου συνόλου, το οποίο γινόταν αντιληπτό μέσα από αυτές που ακολουθούσαν.

Υπήρχε ένα όλο της ταινίας που περιέκλειε το συγγραφέα, τον κόσμο και τους χαρακτήρες, παρά τις διαφορές ή τις αντιθέσεις. Σύμφωνα με τη συνεχή και αδιάσπαστη ροή των εννοιών και της αφήγησης, το περιγραφικό υλικό περιείχε χαρακτηριστικά οπτικής και ηχητικής έκφρασης που ήταν σχετισμένα ή συνδεδεμένα μεταξύ τους. Κάθε εικόνα είχε μία δεσπόζουσα τονικότητα και συγκεκριμένες δυνατότητες για αρμονία ή μεταφορά.

Αντίθετα, ο Godard εισάγει μεταξύ των εικόνων ένα διάκενο. Μια απόσταση, που σημαίνει ότι η κάθε εικόνα «τραβήχτηκε» από το κενό και στη συνέχεια ξαναπέφτει μέσα σε αυτό. Δεν υπονοείται πλέον η ύπαρξη ενός κόσμου, ενός «παράλληλου σύμπαντος» όπου διαδραματίζεται η ιστορία και το οποίο ορίζεται πλήρως μέσα από αυτή, αλλά ένα όλο τόσο ευρύ, που να περιλαμβάνει οτιδήποτε βρίσκεται έξω από την ταινία, αλλά ανά πάσα στιγμή μπορεί να κάνει την εμφάνισή του. Το φιλμ είναι πλέον η μέθοδος του «ανάμεσα», του ανάμεσα σε δύο εικόνες, η μέθοδος του «και». Μεταξύ δύο δράσεων, μεταξύ δύο αντιλήψεων, μεταξύ δύο οπτικών εικόνων, ή μεταξύ δύο ηχητικών εικόνων, μεταξύ ήχου και εικόνας. Το όλο έχει πάψει να είναι μία ενιαία οντότητα, για να γίνει το συντακτικό «και» των πραγμάτων.



Υπό αυτή την έννοια τα jump-cuts λαμβάνουν ένα νέο νόημα, όπου τα διαφορετικά πλάνα είναι κομμάτια του κόσμου, επιλεγμένα με τέτοιο τρόπο, ώστε να εισάγεται ένα διάκενο μεταξύ τους, υπονοώντας την έννοια του όλου (όπως περιγράφηκε παραπάνω), και καλώντας για ερώτηση μέσω της εικόνας. Είναι η συνεχής αμφισβήτηση του μέσου, που ταυτόχρονα προσπαθεί να αποκαταστήσει τη σχέση μας με τον κόσμο.

Ο ήχος λειτουργεί σε ένα αντίστοιχο επίπεδο, δημιουργώντας ένα νέο κάδρο μέσα στο οπτικό, εισάγοντας ένα διάκενο μεταξύ των δύο. Η διαφοροποίηση μεταξύ του οπτικού και του ηχητικού είναι που συντάσσει την εικόνα. Η μίξη του ήχου είναι και αυτή τρόπος μοντάζ.

Αν αναζητήσουμε τη γενικότερη δομή στις ταινίες του Godard, θα οδηγηθούμε στην αναγνώριση ενοτήτων από διαδοχές εικόνων, που ορίζονται από τα σημεία στα οποία η ταινία αλλάζει χαρακτήρα, αλλάζει είδος. Μία ταινία μπορεί να ανήκει σε ένα κυρίαρχο είδος, αλλά κατά κανόνα θα περνάει μέσα από πολλά διαφορετικά υπό-είδη, άρα θα αποτελείται από πολλές ενότητες. Το πέρασμα από το ένα είδος στο επόμενο μπορεί να γίνεται άμεσα, αλλά και με τη χρήση μεταβατικών ενοτήτων. Για παράδειγμα η σκηνή στο πευκόδασος στο «Pierrot le Fou» σηματοδοτεί ένα πέρασμα, από το είδος της ταινίας περιπλάνησης, στο είδος της μπαλάντας. Τα είδη αυτά δε λειτουργούν ως μια περίληψη των εικόνων που περιέχουν, αλλά αποκλείουν τις εικόνες εκείνες που δεν είναι δυνατόν να ενταχθούν σε αυτά. Έχουν, δηλαδή, την έννοια των κατηγοριών. Οι κατηγορίες αυτές μπορεί να είναι λέξεις, πράγματα, πράξεις, άνθρωποι, αλλά ακόμα και χρώματα. Ο τρόπος που δομείται η ταινία είναι ένα μοντάζ κατηγοριών.

Ταυτόχρονα, με αυτό τον τρόπο ο σκηνοθέτης συνεχώς υπενθυμίζει στους θεατές τον έλεγχο που έχει πάνω σε αυτό που παρακολουθούν, αποτρέποντάς τους από το να το εκλάβουν ως μία άλλη πραγματικότητα, αλλά προβάλλοντάς το ως μία προσωπική θέση.

αμερικάνικη πρωτοπορία - underground

Στην Αμερική μετά τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο συγκεντρώθηκαν πολλοί σημαντικοί καλλιτέχνες από την Ευρώπη, συνεισφέροντας στη δημιουργία μιας ζωντανής καλλιτεχνικής ατμόσφαιρας. Εκεί, σε μια δυτικό τύπου δημοκρατία, με πολλά λεφτά που της επέτρεπαν να ενδιαφερθεί πραγματικά για την τέχνη, μια νέα μορφή κινηματογραφικής κουλτούρας επιβλήθηκε σταδιακά σαν μια βιώσιμη εναλλακτική αντίληψη για τον κινηματογράφο. Η ονομασία που της έχει αποδοθεί είναι Νέος Αμερικάνικος Κινηματογράφος, ή "Underground". Αυτός ο χώρος χαρακτηρίζεται από την ιδέα του «προσωπικόν» κινηματογράφου, με την έννοια ότι οι περισσότερες από τις ταινίες είναι το προϊόν ενός και μόνο προσώπου. Κατά κύριο λόγο χύνεται με σκοπό το ψάξιμο του ίδιου του μέσου και την ατομική έκφραση των σκηνοθετών. Σε πολλές περιπτώσεις οι ταινίες χύνονται με μηδαιμνά μέσα, ενώ συνήθως χρησιμοποιείται μία κάμερα, που τη χειρίζεται ο ίδιος ο σκηνοθέτης, ο οποίος κάνει και το μοντάζ. Το κύριο ρεύμα του Νέου Αμερικάνικου κινηματογράφου εμπεριέχεται σε μία συμβολική και εξπρεσιονιστική παράδοση, με τις ρίζες της κινηματογραφικής της φόρμας στον σουρεαλισμό.^B

αυτοαναφορικό μοντάζ-φορέας της υλικότητας

Μία αντίθεση ενάντια στην υπάρχουσα κινηματογραφική κουλτούρα και ειδικά στο Ρομαντικό ήθος του underground, έρχεται να εκφράσει ο Andy Warhol. Ο Warhol είναι ουσιαστικά ένας νέο-ντανταϊστής που προσπαθεί να προκαλέσει την αντίδραση του θεατή και χρησιμοποιεί τα εκφραστικά του μέσα, μαζί και τον κινηματογράφο, κυρίως για να μεταφέρει διαθέσεις. Ενδιαφερόταν πάντα περισσότερο για την εντύπωση (impact), παρά για τη μορφή. Παρόλα αυτά, εισάγει αρκετές μορφικές καινοτομίες, που πηγάζουν από μια ντανταϊστική πρόθεση. Οι πρώτες του ταινίες, που φτιάχτηκαν όταν είχε απορρίψει τις καθιερωμένες κινηματογραφικές συμβάσεις, είναι και οι πιο σημαντικές του.¹⁴

Ο Warhol κάνοντας μη αφηγηματικό κινηματογράφο, χρησιμοποιεί το μοντάζ με έναν ιδιότυπο τρόπο. Πετυχαίνει με την ελαχιστοποίηση της χρήσης του να στρέψει το ενδιαφέρον στην υλικότητα του μέσου, στην υλικότητα του φιλμ και το ίδιο το γεγονός της αναπαραγωγής του.

Με το έργο του, εισάγει την αξία μιας νέας κινηματογραφικής αντίληψης, αυτής της αναπαραστατικής ισοτιμίας στη διάρκεια. Στις περισσότερες από τις πρώτες ταινίες, όπως “Sleep”, “Kiss”, “Couch” ή την “Harlot” κάθε πλάνο διαρκεί όσο ένα κουτί φιλμ που σύμφωνα με τον τύπο της κάμερας είναι 2 ¾ λεπτά ή 11 λεπτά, όταν το γύρισμα γίνεται στα 24 καρέ το δευτερόλεπτο.¹⁵ Ακολούθως, αυτά τα πλάνα μοντάρονται σε μία συνέχεια, με την απλή ένωση των φιλμ σε σειρά. Η διαδικασία του μοντάζ ανάγεται στη στοιχειώδη και πρωταρχική λειτουργία του. Τα πλάνα που συνενώνονται έχουν ένα κοινό θέμα (πχ. Kiss) ή απλά περιέχουν τη συνέχεια της κινηματογράφησης του ίδιου γεγονότος (πχ. Sleep και Eat, με απουσία ή υποτυπώδη ύπαρξη εξέλιξης, αντίστοιχα). Η εμπειρία της διάρκειας του φιλμ χρησιμοποιείται σαν μια άμεση αναλογία για την εσωτερική διάρκεια της ταινίας, αυτής της ελάχιστης δράσης της. Αυτή η αναλογία είναι δυνατή με βάση την ίση διάρκεια του φιλμ στο γύρισμα και στην

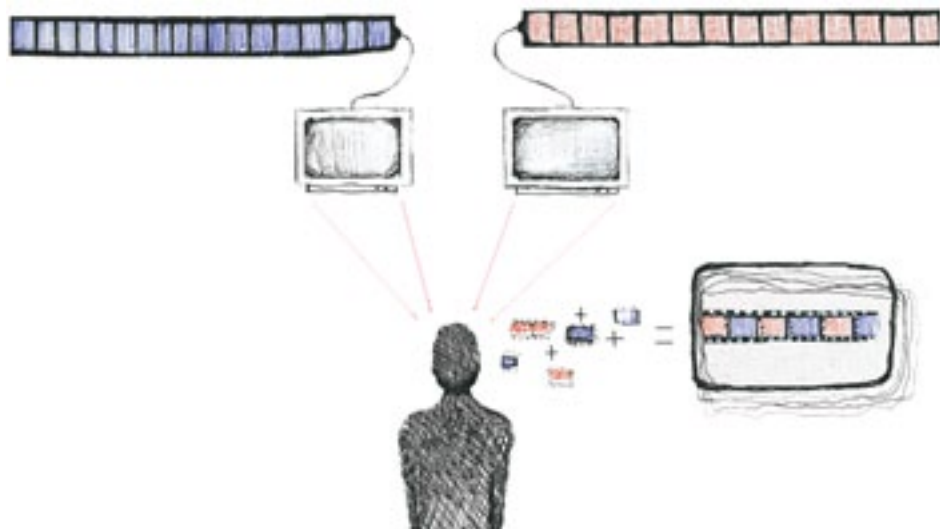
προβολή. Σε μια μορφή κινηματογράφου που βασίζεται στην αντιμετώπιση των υλικών πλευρών αυτού του εκφραστικού μέσου, αυτή η αδιάσπαστη ισότητα στη διάρκεια αποτελεί μία αντίταξη στην ψευδαισθηση της αναπαράστασης του χρόνου.

Στην ταινία “Eat” κινηματογραφείται ο Robert Indiana να τρώει αργά ένα μανιτάρι. Η διάρκεια της ταινίας, όπως και το φάγωμα του μανιταριού, διαρκούν 40 λεπτά. Τα διάφορα πλάνια όμως (των $2 \frac{3}{4}$ λεπτών το καθένα) δεν έχουν τοποθετηθεί με τη σειρά, και έτσι σε κάθε cut βλέπουμε τον Robert Indiana να κρατάει διαφορετικό ποσοστό φαγωμένου μανιταριού, που δεν αντιστοιχεί με τον εναπομείναντα χρόνο για την ολοκλήρωση της ταινίας. Διασπώντας τη σκηνή με αυτό τον τρόπο, ο Warhol καταφέρνει να διευρύνει το θέμα του, ώστε το αποτέλεσμα να μην είναι τόσο μια ταινία που περιγράφει το συγκεκριμένο γεγονός, όσο μία ταινία που αναφέρεται στην πράξη του φαγητού γενικότερα.

Σε όλες αυτές τις ταινίες, η συνένωση των πλάνων τεχνικά γίνεται με τρόπο που να είναι εμφανής. Μεσολαμβάνονται κάποια δευτερόλεπτα λευκής προβολής και στις πρώτης εικόνες του νέου πλάνου είναι εμφανή κάποια σημάδια: λευκές βούλες που προέκυψαν από την εγγραφή στην άκρη του φιλμ που είναι διάτρητη, παραπέμποντας άλλη μία φορά στο φιλμ ως υλικό αντικείμενο.

Μπορούμε να υποστηρίξουμε, λοιπόν, πως το μοντάζ στα χέρια του Warhol γίνεται το εργαλείο που θα μετατοπίσει την προσοχή του θεατή, ικανό να μετατρέψει την προβολή σε ένα αυτοαναφορικό έργο, που μιλάει για την ίδια τη διαδικασία της προβολής.

Η πιο σημαντική ίσως μορφική αξία στις πρώτες ταινίες του Warhol είναι αυτή της διάρκειας. Δεν πρόκειται απλά για το ζήτημα της διάρκειας μιας ταινίας, αλλά για την αντίληψη της διάστασης του χρόνου του φιλμ σαν «συγκεκριμένη», που απαιτεί ότι πρέπει να νιώσουμε την ταινία σαν ένα πραγματικό πέρασμα χρόνου. Πρόκειται για μια πολύ σημαντική επινόηση, όχι μόνο στον εμπορικό κινηματογράφο, αλλά και στον πρωτοποριακό. Η αφηγηματική δομή στον κινηματογράφο έχει αναπτυχθεί σταθερά προς την αντίθετη κατεύθυνση, αυτής της κατασκευής ψευδοισθητικού χρόνου. Η κύρια βάση δημιουργίας ψευδαίσθησης στον κινηματογράφο δεν είναι η φωτογραφική πλευρά του, αλλά πηγάζει από τον χειρισμό των χωροχρονικών σχέσεων ανάμεσα στα πλάνια. Η αντίληψη για το μοντάζ που κυριάρχησε στον κινηματογράφο του underground μέχρι τον Warhol, έτεινε να εξαλείψει τις χρονικές σχέσεις με την αφηγηματική έννοια, για μια άλλη αντίληψη των σχέσεων, μη χρονική. Ο Warhol όμως, κατέληξε σε μια σχεδόν αντίθετη επινόηση. Θεώρησε ότι η εμπειρία της διάρκειας σε μια συγκεκριμένη διάσταση μπορεί να γίνει αντιληπτή απλώς με την παρατεταμένη έκθεση μεγάλων περιόδων αδράνειας, τελείως κούτσυπων. Αυτή η τεχνική δεν επιτρέπει κομία προσπάθεια συμμετοχής εκ μέρους του θεατή του οποίου η προσοχή αναπόφευκτα στρέφεται «έξω» από την ταινία.⁸



Το 1966 προβάλλει το *Chelsea Girls*: δύο ταινίες διάρκειας τριεσήμισι ωρών προβάλλονται παράλληλα σε δύο οθόνες, με θέμα τη ζωή στο ξενοδοχείο «Τσέλσι». Η παράλληλη προβολή αποτελεί ένα θεμελιώδες βήμα στη σχέση του σκηνοθέτη-θεατή. Ο θεατής έχει τη δυνατότητα να επιλέξει που θα επικεντρώσει την προσοχή του κάθε στιγμή – η παρακολούθηση και των δύο ταινιών ταυτόχρονα είναι αδύνατη- δημιουργώντας έτσι το δικό του μοντάζ, χρησιμοποιώντας σαν πρωτογενές υλικό τις διαφορετικές προβολές.

Το υλικό αποτελείται από 12 μπομπίνες, διάρκειας 35 λεπτών η κάθε μία. Η αρχική πρόθεση του σκηνοθέτη ήταν να μην υπάρχει μία καθορισμένη σειρά προβολής, αλλά αυτή να αποφασίζεται από τον εκάστοτε χειριστή, δίνοντάς του έτσι τη δυνατότητα να συνθέσει τις δικές του σχέσεις στη διαδοχή των σκηνών, αλλά και στη συνύπαρξή τους με την ταυτόχρονη προβολή.

Με αυτό τον τρόπο κατάφερε να εμπλέξει στη σύνθεση της ταινίας τόσο τον χειριστή του προβολέα, όσο και τον θεατή, απορρίπτοντας την ταινία ως έργο πλήρως προκαθορισμένο, εξασφαλίζοντας ότι σε κάθε παρακολούθησή της θα ήταν διαφορετική.

Λειτουργία του μοντάζ στο υποσυνείδητο

Αν ο Andy Warhol φτάνει στο ένα άκρο ελαχιστοποιώντας τη χρήση του μοντάζ, ο Gregory Markopoulos κινείται στον αντίποδα. Ο Markopoulos μοντάρει τις ταινίες του καρέ καρέ, είτε χρησιμοποιώντας τις τυπικές τεχνικές, είτε με έναν ιδιαίτερο τρόπο μοντάζ, μέσα στην κάμερα, κατά την διάρκεια της λήψης. Η φιλμική του γλώσσα χαρακτηρίζεται από μικρές φράσεις που εναλλάσσονται, επαναλαμβάνονται, όπως οι μουσικές φράσεις. Όταν μιλά για καρέ εννοεί το μονό καρέ και όταν μιλά για ομάδες καρέ εννοεί 2-3 ή περισσότερα. Πολλές φορές αυτά χρησιμοποιούνται σαν μια παραφωνία, διαταράσσοντας το σύνολο, όπως ακριβώς συμβαίνει και στη μουσική. Οι διπλοεκθέσεις και η παρεμβολή μονών καρέ σε σταθερά ή κινούμενα πλάνα γίνονται στοιχείο του ύφους του.

Οι εικόνες στο έργο του έχουν το ρόλο των λέξεων, όμως ο ίδιος γνωρίζει ότι από μόνες τους είναι κενές. Το νόημά τους δεν εξαρτάται τόσο από την πρόθεση του δημιουργού, αλλά βρίσκεται κατ' εξοχήν στη φαντασία των θεατών. Ο θεατής δεν καλείται να πιστέψει σε αυτό που ο σκηνοθέτης του παρουσιάζει, αλλά ωθείται να πιστέψει στην ίδια του την φαντασία, να αμφισβητήσει, να ερευνήσει.

Η οπτική γλώσσα του Markopoulos απορρίπτει την κλασική γραμμική αφήγηση, ξεφεύγει από τα δεσμά της και αρθρώνεται με μια λογική οπτικών ερεθισμάτων. Η χρήση του μονού καρέ, που περνά με μεγάλη ταχύτητα μπροστά από τα μάτια μας, λειτουργεί σαν τη σκανδάλη, που πυροδοτεί την έκρηξη και θέτει σε κίνηση έναν ολόκληρο κόσμο.

Ο Gregory Markopoulos από νωρίς επηρεάστηκε από την έννοια του χάους και από το άμορφο κενό. Τα στοιχεία αυτά ενσωματώθηκαν στο έργο του, αφού πρώτα τα ανήγαγε μέσω της μυθολογίας στη νύχτα και το σκότος, από όπου ξεπηδά το φως.

Κορύφωση του έργου του Markopoulos θεωρείται ο κύκλος 22 ταινιών υπό τη γενική ονομασία «Ενιαίος», συνολικής διάρκειας 80 ωρών. Αν και ολοκλήρωσε το μοντάζ των ταινιών ένα χρόνο πριν το θάνατό του, τα φιλμ δεν είχαν τυπωθεί μέχρι πρόσφατα. Ο σκηνοθέτης εμπνέυστηκε τον «Ενιαίο» από το αρκαδικό τοπίο και η σύνθεση του έργου έγινε με σκοπό να προβληθεί στο συγκεκριμένο μέρος και πουθενά αλλού. Ο χώρος στον οποίο θα γινόταν η προβολή ονομάστηκε «Τέμενος». Ο Markopoulos ήθελε το Τέμενος να χτιστεί στην Αρκαδία, σε ένα συγκεκριμένο χωράφι που ο ίδιος επέλεξε, δυο χιλιόμετρα από το χωριό Λυσσαρέα, τον τόπο καταγωγής του. Οι προβολές των πρώτων κύκλων έγιναν το 2004 και το 2008. Ο θεατής του Τέμενος δεν είναι απαραίτητο να παρακολουθήσει αθροιστικά και τους είκοσι δύο κύκλους του Ενιαίου, αφού η ουσία του είναι παρόνσα τόσο στην ολότητα του έργου, όσο και στα επιμέρους κομμάτια του.

Κατά τη διάρκεια της προβολής, ο θεατής ενώ παρακολουθεί την ταινία, ασυναίσθητα μπαίνει σε μια διαδικασία εσωτερικής ενδοσκόπησης, σε μία κατάσταση ανοιχτού διαλόγου μεταξύ του έργου και του εσωτερικού του κόσμου.

Μοντάροντας με αυτόν τον τρόπο, ο Markopoulos καταφέρνει οι ταινίες του να λειτουργούν στο υποσυνείδητο του θεατή, και όχι στη σφαίρα της αυστηρής λογικής.

Η ταινία λειτουργεί μέσω του ρυθμού και της μουσικότητας, μέσω αυτών των χαρακτηριστικών διακρίνεται από αμεσότητα και δημιουργεί καταστάσεις χωρίς την ανάγκη διανοητικής ενέργειας από την πλευρά του θεατή, όπως ακριβώς συμβαίνει και στη μουσική. Το έργο βρίσκεται κάπου στο μεταβατικό σημείο μεταξύ ύπνου και ξύπνιου, είναι στα όρια της ψευδαίσθησης και της πραγματικότητας. Είναι εκεί που έρχεται, μέσω της αρρώστιας του ασθενή που επισκέπτεται το αρχαίο Τέμενος, η ώρα των παραισθήσεων.¹⁷

_το μοντάζ στο hollywood

Την ίδια εποχή, ο εμπορικός κινηματογράφος και κυρίως το Hollywood, δε δείχνει καμία διάθεση αλλαγής ή αμφισβήτησης. Αντίθετα, η κυρίαρχη τάση είναι αυτή της δουλειάς πάνω στα καθιερωμένα από το παρελθόν είδη, και μια προσπάθεια για επιστροφή στο παλιό Hollywood. Το μοντάζ χρησιμοποιείται κυρίως με τους τρόπους που ερευνήθηκαν στο ξεκίνημα του κινηματογράφου, πριν τις θεωρίες των Σοβιετικών. Γραμμικό και κλασικό μοντάζ, χρησιμοποιούνται απόλυτα υποταγμένα στην αφηγηματική φύση των έργων.

Από τη δεκαετία του 1980, και μέχρι το 2000, παρατηρείται μία αλλαγή από την πλευρά των σκηνοθετών. Αρχίζει να καλλιεργείται η πεποίθηση ότι η εικόνα σε μια ταινία θα έπρεπε να βρίσκεται σε διαρκή κίνηση, είτε με την κίνηση των ηθοποιών, είτε με την κίνηση της κάμερας ή με τη χρήση του μοντάζ. Η διάρκεια των πλάνων μειώνεται δραματικά για χάρη αυτής της κινητικότητας (από 8-11 δευτερόλεπτα το πλάνο κατά μέσο όρο το 1960, σε 4-6 το 1985)¹⁸, και αυτό δεν αφορά μόνο τις ταινίες δράσης. Σε αυτές τις ταινίες η χρήση πλάνων μεγάλης διάρκειας ή πλάνων-σεκάνς είναι πολύ αποσπασματική, ενώ λίγοι σκηνοθέτες θα τα χρησιμοποιήσουν ως δομικά στοιχεία στις ταινίες τους. Πολύ συχνά χρησιμοποιείται το ακόλουθο σχήμα, που γίνεται τυπικό: ο ηθοποιός μιλάει ακίνητος, ενώ η κάμερα αλλάζει συνεχώς γωνίες (γρήγορο μοντάζ), ή μιλά κινούμενος κατά μήκος μιας διαδρομής, με την κάμερα να τον ακολουθεί με κάποιου είδους τράβελινγκ.

Η ένταση του μοντάζ και η αύξηση του ρυθμού, έχουν επιβληθεί σε ένα βαθμό από την ευρεία διάδοση της τηλεόρασης. Ο εμπορικός κινηματογράφος υπολογίζει και στην προβολή του στη μικρή οθόνη της τηλεόρασης, όπου πρέπει να προσπαθεί να κρατήσει την προσοχή του θεατή με κάθε τρόπο, στο περιβάλλον του σπιτιού του, που μπορεί εύκολα να τον αποσπάσει.

Ο τρόπος ανάπτυξης της ταινίας και η σύνδεση των πλάνων συνεχίζουν να μην έχουν να παρουσιάσουν κάτι καινούριο. Βασίζονται στις ίδιες τεχνικές που πρωτοχρησιμοποίησε ο Griffith, αλλά και χρησιμοποιούν επιλεκτικά στοιχεία από τις διαφορετικές τάσεις που εμφανίστηκαν κατά περιόδους.

__το μοντάζ απελευθερώνει

Ο Ιταλικός Νεορεαλισμός με την ουδετερότητα που προσπαθεί να υιοθετήσει ως προς την αναπαριστώμενη δράση κινείται σε μία κατενθυσση μείωσης της επεμβατικότητας του σκηνοθέτη ή της κατευθυντικότητας του έργου, και απόδοσης κάποιων ελευθεριών στο θεατή για τον τρόπο που θα ερμηνεύσει ορισμένες πτυχές του έργου.

Η αξονική σκηνοθεσία, που εισάγεται με τον Welles και υιοθετείται τα επόμενα χρόνια, αντιτάσσει στο διανοητικό μοντάζ, το εσωτερικό μοντάζ, που, αν και καθοδηγούμενο και αυτό, παρέχει στο θεατή σε κάποιο βαθμό τη δυνατότητα για τη διαμόρφωση των συσχετισμών όπως εκείνος θα τους επιλέξει και όχι όπως θα του επιβληθούν.

Ο Godard με την αποδόμηση του έργου, προκαλεί το κοινό να προβληματιστεί πάνω στη φύση του κινηματογράφου καθώς παρακολουθεί την προβολή, χωρίς αυτή ποτέ να του επιβάλλεται. Ο θεατής καλείται να διατηρήσει κριτική στάση.

Ο Warhol στρέφει και αυτός την προσοχή του κοινού του στην πράξη της προβολής και την υλικότητα του έργου, μετατρέποντας την αναπαράσταση των γεγονότων σε γεγονός της αναπαράστασης. Ο τρόπος του μοντάζ του αποτελεί μια άμεση αναφορά στο ίδιο το μοντάζ.

Αναχνωρίζουμε λοιπόν μία συνεχώς αυξανόμενη τάση απόδοσης κάποιων ελευθεριών στο θεατή του έργου, που βρίσκεται ακόμη όμως σε πρωταρχικό στάδιο.

Δόγμα 95_ο Θεατής-μοντέρ

Το 1995, οι Δανοί σκηνοθέτες Lars von Trier και Thomas Vinterberg συντάσσουν ένα μανιφέστο, επιζητώντας την αγνότητα στον κινηματογράφο. Οι νέες τεχνολογίες επέφεραν τον εκδημοκρατισμό του μέσου. Η εξέλιξη της ψηφιακής βίντεο-κάμερας και των ηλεκτρονικών υπολογιστών, η δυνατότητα της πλήρους επεξεργασίας του υλικού ψηφιακά και πλέον η ευκολία απόκτησης του εξοπλισμού, έκαναν την κινηματογραφική παραγωγή προσιτή στον καθένα, ένα άνοιγμα στο ευρύ κοινό πρωτοφανούς κλίμακας για τα δεδομένα του κινηματογράφου. Η ανάγκη για την ύπαρξη μιας πειθαρχίας ήταν σαφής. Ο Lars von Trier και ο Thomas Vinterberg θέτουν ένα σύνολο «αδιαμφισβήτητων κανόνων», έναν «Όρκο Αγνότητας» (“Vow of Chastity”)¹⁹.

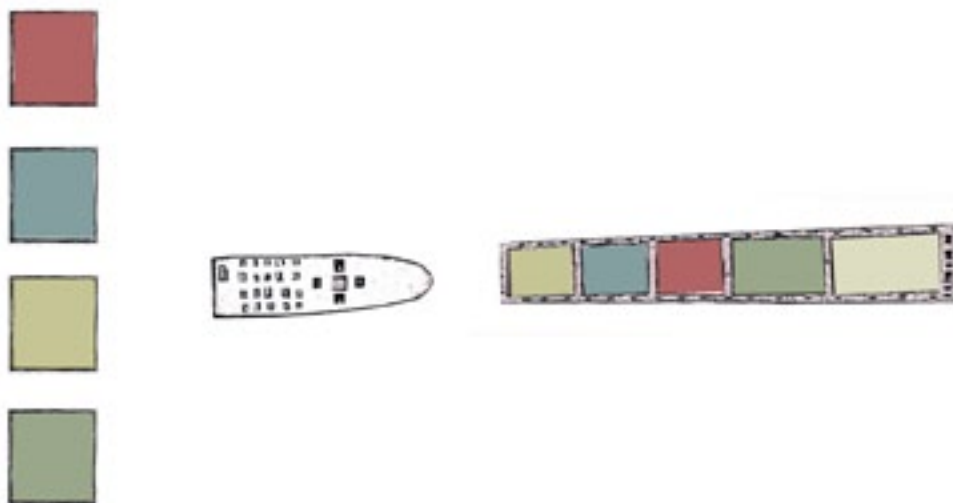
Την παραμονή της πρωτοχρονιάς του 2000, ο κάθε σκηνοθέτης του Δόγματος γύρισε μία live ταινία, που μεταδιδόταν σε διαφορετικό κανάλι της τηλεόρασης. Οι θεατές μπορούσαν να εναλλάσσουν τα τέσσερα κανάλια και ταυτόχρονα ταινίες, δημιουργώντας τη δικιά τους ταινία του Δόγματος 95. Σύμφωνα με μετρήσεις, συμμετείχε το ένα τρίτο της Δανίας. Σε αυτή την περίπτωση, ο κάθε θεατής (ή ομάδα θεατών που παρακολουθούσαν από την ίδια τηλεόραση) παρακολούθησε το ίδιο έργο, αυτή την τετραπλή ταινία, με τον δικό του, μοναδικό τρόπο, έχοντας τη δυνατότητα να διαδρά με αυτό, με εργαλείο το τηλεκοντρόλ.

Ο όρκος απαιτεί τα χυρίσματα της ταινίας να γίνονται στον τόπο στον οποίο αναφέρονται, χρησιμοποιώντας μόνο τα φυσικά σκηναίκα. Η κάμερα πρέπει να είναι στο χέρι, και ο ήχος να ηχογραφείται επί τόπου, άρα η μουσική μπορεί να δικαιολογηθεί μόνο αν έχει την πηγή της εντός της σκηνής. Το φορμάτ του φιλμ καθορίστηκε αυστηρά στο 1331, έγχρωμο, χωρίς τη χρήση φίλτρων ή μετέπειτα επεξεργασίας. Τα γεγονότα δεν πρέπει να είναι διαφορετικής χρονικής περιόδου από την τρέχουσα, ενώ απορρίπτεται και η ένταξη σε κάποιο καθορισμένο είδος ταινίας. Απαγορευμένη θεωρείται η υπερφυσική δράση, οι φόνοι και τα όπλα. Το όνομα του σκηνοθέτη δε θα πρέπει να αναφέρεται στους συντελεστές. Ο ρόλος του είναι να βγάλει την αλήθεια από τους χαρακτήρες και τα σκηναίκα. Δύο ακόμη Δανοί σκηνοθέτες εντάχθηκαν στην ομάδα, δημιουργώντας τη συλλογικότητα του Δόγματος 95.

Σκοπός τους ήταν να καταγράψουν το ανεπανόληπτο, θέτοντας την έννοια της αμεσότητας σε πρώτη μοίρα, ενώ αυτή της ολότητας σε δεύτερη. Σημαντικό στοιχείο ήταν η συνεργασία του σκηνοθέτη με τους ηθοποιούς. Πολλές φορές δούλευαν χωρίς σενάριο, αυτοσχεδιάζοντας όλα μαζί.

Η κάμερα θεωρείται αυστηρά το καταγραφικό εργαλείο, δεν επιδιώκει να δημιουργήσει κάποιο είδους σχέση με το θεατή, αλλά ούτε και με το θέμα της. Αντίθετα, η ψηφιακή κάμερα θεωρείται να έχει το μεγάλο πλεονέκτημα του μικρού μεγέθους, που κάνει τους ηθοποιούς να ξεχνάνε ευκολότερα την παρουσία της, όπως υποστηρίζει ο Vinterberg, ενώ ο Kristian Levring στο “The King Is Alive” χρησιμοποίησε τρεις κάμερες, ώστε να μην μπορούν να ξέρουν οι ηθοποιοί πότε καταγράφονται και πότε όχι.

Αν και το όλο εγχείρημα ταλαντεύεται ανάμεσα στα όρια κινηματογράφου και τηλεόρασης, θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι η προσπάθεια για έναν διαδραστικό κινηματογράφο, που δανείζεται εργαλεία της τηλεόρασης. Οι τέσσερις ταινίες αποτελούν ένα έργο, και ο θεατής βρίσκεται σε θέση να συνθέτει τις εικόνες με τον τρόπο που αυτός επιλέγει. Το μοντάζ σε αυτή την περίπτωση βρέθηκε απόλυτα στα χέρια του θεατή, και με αυτό τον τρόπο του δόθηκε η δυνατότητα να συμμετέχει αυτόνομα στη σύνθεση του τελικού αποτελέσματος. Εργαλείο αυτού το μοντάζ: το τηλεκοντρόλ.



Λίστα Βιβλιογραφικών Αναφορών

- 1Α. Μπρεχτ, Μπέρτολτ. *Ο Κύκλος με την Κιμωλία στον Καύκασο*. μετάφραση: Οδυσσέας Ελύτης. Έκδοση: ύψιλον/βιβλία και Ιουλίτα Ηλιοπούλου 2010, σελ. 137
- 1Β. Διζικιρίκης, Γιώργος. *Λεξικό αισθητικών και τεχνικών όρων του κινηματογράφου, Τόμος 2*. Αθήνα: Αιχόκερως, 1985.
- 1Γ. John Caldwell Stubbs. *Federico Fellini As Author: Seven Aspects of His Films*. United States of America: Board of Trustees, 2006. σελ. 6
2. Συλλογικό έργο. *Το Μοντάζ*. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 115
3. Godard, Jean Luc. *Godard on Godard*. New York: Da Capo Press, Inc., 1972, σελ. 39
4. Kristin Thompson, David Bordwell. *Film History. An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 1994, 2003, σελ. 368
5. Deleuze, Gilles. *Cinema 2. The time-image*. London: The Athlone Press, 1989, σελ. 173-174
6. Astruc, Alexandre . *Du Stylo à la caméra et de la caméra au stylo*. L'Écran française, March 30, 1948
7. Συλλογικό έργο. *Το Μοντάζ*. Αθήνα: Αιχόκερως, 2003, σελ. 172
8. Pinel, Vincent. *Το μοντάζ*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2006, σελ. 54
9. Monaco, James. *How to read a film. The World of Movies, Media, and Multimedia. Language, History, Theory*. New York: Oxford University Press, 2000, σελ. 411
10. Deleuze, Gilles. όπ.αν., σελ. 183
11. στο ίδιο, σελ. 185
12. στο ίδιο, σελ. 183
- 12Α. Διζικιρίκης, Γιώργος. όπ.αν.
13. Ρίντερ, Κιθ. *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου (1895-1975)*. Αθήνα: Αιχόκερως, 2000.
14. Le Grice, Malcolm. *Μετά το αφηρημένο φιλμ*. Έκδοση του περιοδικού Φιλμ, 1982, σελ. 125
15. στο ίδιο, σελ. 128
16. στο ίδιο, σελ. 127, 128
17. Καραμανωλάκης, Γιώργος. *Τέμενος*. <http://www.meatSPACEart.org/meatSPACEsite/kaput03/03/temenos.htm>, τελευταία επίσκεψη 21/06/2012
18. Kristin Thompson, David Bordwell. όπ.αν., σελ. 688
19. στο ίδιο, σελ. 713



Ο κινηματογράφος είναι νεκρός. Ζήτω ο κινηματογράφος!

Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΕΙΝΑΙ ΝΕΚΡΟΣ

Όπως υποστηρίζει ο Peter Greenaway, ο κινηματογράφος πέθανε στις 31 Σεπτεμβρίου του 1983.

Ο κινηματογράφος από την αρχή της δημιουργίας του, αφού ανέπτυξε τα βασικά του εργαλεία, μέσα από τη συνεχή αναζήτηση της πραγματικότητας, προσπάθησε να αναπτύξει τη σχέση του με το θεατή. Κατά την εξέλιξή του, υπήρξε μια ολοένα αυξανόμενη τάση για απόδοση ελευθεριών στο θεατή ως προς την ερμηνεία και τη νοητική ανασυγκρότηση του έργου, μια τάση να γίνει το έργο για τον καθένα μοναδικό.

Το Σεπτέμβρη του 1983 όμως, η εμφάνιση του τηλεκοντρόλ στα σαλόνια των σπιτιών, όρισε την οριστική υπεροχή της τηλεόρασης έναντι του κινηματογράφου στη σχέση με το θεατή, μέσω του πρωτοφανούς ελέγχου που του έδωσε.

Σήμερα, που η γενιά της τηλεόρασης είναι ήδη ξεπερασμένη, η διαδραστικότητα και τα πολυμέσα είναι έννοιες που έχουμε συνηθίσει να τις θεωρούμε δεδομένες. Συνεπώς, αν ο κινηματογράφος θέλει να επιβιώσει, θα πρέπει, σύμφωνα με τον Greenaway, να συνδεθεί ουσιαστικά με την έννοια της διαδραστικότητας, και να επαναπροσδιορίσει τον εαυτό του σε σχέση με την εξέλιξη των πολυμέσων.

Ο θάνατος του κινηματογράφου ήταν αναπόφευκτος, λόγω τεσσάρων στοιχείων που τον περιορίζουν, τεσσάρων βασικών χαρακτηριστικών του, τα οποία ορίζονται ως «τυραννίες». Αυτά είναι: η τυραννία του κάδρου, του κειμένου, του ηθοποιού και της κάμερας.

_η τυραννία του κειμένου

Η συντριπτική πλειοψηφία των ταινιών είναι βασισμένες σε κείμενο. Ενώ ο κινηματογράφος είναι τέχνη της εικόνας, έχει επικρατήσει να δημιουργείται βάσει μιας κειμενο-κεντρικής λογικής. Μια ταινία πριν αρχίσει να υλοποιείται, έχει πρώτα δι' ατυπωθεί γραπτώς. Είναι ελάχιστες οι εξαιρέσεις όπου μπορεί να ξεκινήσει έχοντας ως αφετηρία μόνο εικόνες, ζωγραφιές ή σκίτσα.

_η τυραννία του κάδρου

Από τότε που η ζωγραφική διαχωρίστηκε από την αρχιτεκτονική, στο τέλος του μεσαίωνα, καθιερώθηκε να οριοθετείται από τέσσερις ορθές γωνίες περιμετρικά. Το θέατρο αντέγραψε τη ζωγραφική με το σχήμα της σκηνής, η όπερα και το μπαλέτο προσαρμόστηκαν στο πρότυπο που αυτό καθιέρωσε, ο κινηματογράφος αντέγραψε το θέατρο και η τηλεόραση αντέγραψε τον κινηματογράφο.

Ο κινηματογράφος πήρε τις αναλογίες του κάδρου του από το οριζόντιο παράθυρο της μοντέρνας αρχιτεκτονικής. Μαζί πήρε και τη σχέση που αναπτύσσει ο θεατής με το αντικείμενο που καδράρεται, μία σχέση παθητική και ουδέτερη.

Το κάδρο είναι μία εφεύρεση του ανθρώπου, κάτι που δεν υπάρχει στη φύση και ο ίδιος δημιούργησε, θέτοντας όμως έτσι πολύ περιοριστικά όρια στο σχήμα της προβολής. Και σα να μην έφτανε αυτό, την ποικιλία των αναλογιών στις διαστάσεις του κάδρου των δεκαετιών του '60 και του '70, έχει διαδεχθεί σήμερα η αυστηρότητα του 1 προς 1.33 της τηλεόρασης.

_η τυραννία του ηθοποιού

Ο Greenaway δεν πρεσβεύει έναν κινηματογράφο όπου οι ηθοποιοί θα είναι ανύπαρκτοι. Ο ηθοποιός, όμως, θα πρέπει να μοιράζεται τον κινηματογραφικό χώρο με άλλα στοιχεία του κόσμου, λειτουργώντας με τρόπο που να μπορεί να αναδείξει το χώρο, τις ιδέες, την αρχιτεκτονική, το φως και το χρώμα. Η απόλυτη κυριαρχία του ηθοποιού στην εικόνα και η έμφαση στην ερμηνεία του είναι κατάλοιπα του θεάτρου, όπου με αυτό τον τρόπο καλούταν να δώσει ζωή στον συμβολικό κόσμο του σκηνικού. Είναι ανάγκη αυτή η αντίληψη να αλλάξει, αν ο κινηματογράφος θέλει να είναι κάτι παραπάνω από καταγεγραμμένο θέατρο.

_η τυραννία της κάμερας

Η κάμερα είναι μια καταγραφική συσκευή. Η χρηστικότητά της ως εφεύρεση είναι και ο λόγος που την περιορίζει: είναι φτιαγμένη για να καταγράφει και να αναπαράγει οτιδήποτε βρίσκεται μπροστά από τον φακό της. Δεν έχει τη δύναμη της δημιουργίας από το μηδέν.

Ο Greenaway αναφέρει δύο ρήσεις. Η πρώτη του Picasso: «Δεν ζωγραφίζω αυτό που βλέπω, αλλά αυτό που σκέφτομαι». Η δεύτερη του Eisenstein, ο οποίος όταν ήλθε σε επαφή με τον Walt Disney, αναγνώρισε τη γνησιότητά του ως σκηνοθέτη, αφού το κάθε κάδρο του ξεκινάει συντιθέμενο από το μηδέν, από μια κενή οθόνη.

Με την τεχνολογία που διαθέτουμε σήμερα και τις δυνατότητες για παρέμβαση στην εικόνα, δε θα έπρεπε να μας απασχολεί η πιστότητα στην αναπαραγωγή, τη μίμηση του υπαρκτού κόσμου, αλλά το πώς μπορούμε να συνθέσουμε με την εικόνα, χρησιμοποιώντας όλα τα διαθέσιμα μέσα.

Αναθεωρώντας την τυραννία του κειμένου

Το *Tulse Luper* είναι και αυτό μία ταινία που πρωτοδιατυπώθηκε σε κείμενο. Παρόλα αυτά, το κείμενο έχει μία τέτοια πολυπλοκότητα, που πλησιάζει περισσότερο σε μορφή μία μουσική παρτιτούρα, όπου συνυπάρχουν οριζόντια και κατακόρυφη γραφή, παρά ένα συμβατικό σενάριο.

Ο κινηματογράφος συνήθως προσπαθεί να αποκρύψει το κείμενο από όπου προέρχεται. Στο *Tulse Luper*, αντίθετα, δεν υπάρχει καμία τέτοια προσπάθεια. Η ταινία είναι υπερπλήρης αφηγήσεων, ώστε καταλήγει σε μία άρνηση της αφήγησης μέσω της υπερβολής. Η αφηγηματική γραμμή διακόπτεται συνεχώς και κατακερματίζεται από ένθετες εικόνες, λίστες και δευτερεύουσες αφηγήσεις, ώστε η συνέχειά της γίνεται προβληματική.

Αναθεωρώντας την τυραννία του κάδρου

Ο Abel Gance στην ταινία του *"Napoleon"* το 1927 χρησιμοποίησε για πρώτη φορά τρεις ταυτόχρονες προβολές. Οι τεχνικές δυσκολίες της εποχής δεν επέτρεψαν στο εγχείρημα αυτό να αναπτυχθεί παραπέρα. Από την δεκαετία του 80 και μετά υπάρχει ένα ανανεωμένο ενδιαφέρον σε τέτοιου είδους πειραματισμούς πολλαπλών προβολών. Παρόλα αυτά, μέχρι σήμερα ο κινηματογράφος δεν έχει τη δυνατότητα να πραγματοποιήσει πολλαπλές προβολές, οπότε αυτό που μπορεί να γίνει αντίστοιχα, είναι ο χωρισμός του κάδρου σε περισσότερα.



Peter Greenaway - "The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to Finish".



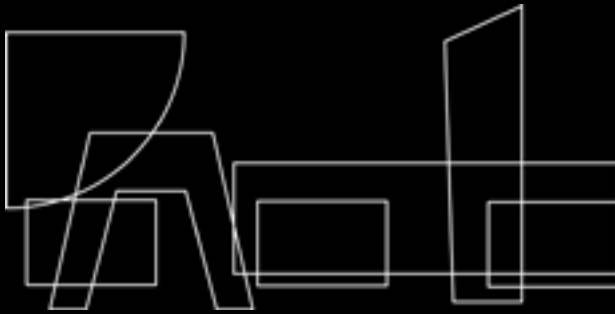
Peter Greenaway - "The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the sea".



Peter Greenaway - *New possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema*. September 13, 2010



Peter Greenaway - *New possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema*. September 13, 2010



Peter Greenaway - Triennale di Milano, 2007
Σχεδιάγραμμα των πολλαπλών οθονών πάνω στις οποίες έχνη η προβολή.



Peter Greenaway - "The Tulsa Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story".



Peter Greenaway - "The Tulsa Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story".

Τα πολλαπλά καθαρίσματα σε μία οθόνη, δίνουν στο θεατή τη δυνατότητα της επιλογής. Δεν είναι εύκολο να συγκεντρώσει κανείς την προσοχή του σε όλες τις εικόνες ταυτόχρονα, οπότε θα πρέπει να επιλέξει που θα δώσει τη μεγαλύτερη έμφαση, αν και σε αυτή την επιλογή μπορεί να έχει καθοδηγηθεί από τον σκηνοθέτη.

Με την χρήση των πολλαπλών οθονών, αλλά και την πολλαπλότητα των προβαλλόμενων θεμάτων, στο Tulsa Luper επιχειρείται η εξέλιξη μιας γλώσσας που αντιστοιχεί καλύτερα στην ανθρώπινη εμπειρία και τη διάδραση μεταξύ πραγματικότητας, μνήμης και φαντασίας.

Επιπλέον η χρήση ενός νέου κάδρου μέσα στην οθόνη του κινηματογράφου, δίνει τη δυνατότητα στο σκηνοθέτη να διαμορφώσει το σχήμα του σύμφωνα με τις προτιμήσεις του, προσαρμόζοντάς το στο περιεχόμενο.

Αναθεωρώντας την τυραννία του ηθοποιού

Μία από τις κύριες ιδέες στο The Tulsa Luper Suitcases είναι ότι δεν υπάρχει ιστορία, αλλά υπάρχουν μόνο ιστορικοί, συνεπώς αυτό που καταγράφεται κάθε φορά είναι μία απόλυτα προσωπική ερμηνεία των γεγονότων. Πολλές φορές χρησιμοποιούνται διαφορετικοί ηθοποιοί που παίζουν τον ίδιο ρόλο, ερμηνεύοντας το ίδιο υλικό. Μέσα στην εξέλιξη της ταινίας, συχνά οι ηθοποιοί γίνονται αντιληπτοί ως ηθοποιοί, παρόλα αυτά παραμένοντας μέσα στην ταινία και το ρόλο τους.

Διαφορετικές λήψεις, λήψεις από τις πρόβες ή ακόμα και από τις audition προβάλλονται ταυτόχρονα, σε παράθεση ή με αλληλοεπικαλύψεις, σε μία κυβιστική λοχική, εφικτή με τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Γίνεται έτσι μια προσπάθεια να δοθούν στο κοινό εναλλακτικές με μία έννοια διαδραστικότητας, και ταυτόχρονα να τονιστεί ότι δεν υπάρχει μία και μοναδική αλήθεια.

Αναθεωρώντας την τυραννία της κάμερας

Το εύρος των δυνατοτήτων στην κατασκευή της κινούμενης εικόνας είναι μεγάλο, αλλά παραδοσιακά ο κινηματογράφος χρησιμοποιεί μόνο ένα μικρό μέρος τους, όσο χρειάζεται για να δημιουργήσει μία δραματολογική ψευδαίσθηση. Ο Greenaway υποστηρίζει ότι ο κινηματογράφος θα πρέπει να είναι ελεύθερος να επιλέξει οποιοδήποτε μέσο, χωρίς διάκριση, από όλα τα δυνατά. Αν παρακολουθήσουμε τελείως τυχαία τέσσερα λεπτά των ειδήσεων του CNN μπορούμε να δούμε αυτό που η τηλεόραση κάνει εδώ και πολύ καιρό, χρησιμοποιώντας ένα μεγάλο εύρος χλωσών επικοινωνίας ταυτόχρονα. Η εισαγωγή όλο και περισσότερων εικόνων, κινούμενων σειρών κειμένου, τίτλων, υποτίτλων και ενδιάμεσων τίτλων, κινούμενων διαγραμμάτων, κινούμενων χαρτών, η εισαγωγή χκρο πλάνων ομιλίας, ξεχωριστά παράθυρα συζήτησης, είναι κάτι που το κοινό έχει συνηθίσει να βλέπει. Έχουμε πλέον αναπτύξει μηχανισμούς οπτικής επιλογής, που μας δίνουν τη δυνατότητα να πλοηγούμαστε μέσα σε μία τέτοια καταχυστική παράθεση



Peter Greenaway - "The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the sea".



Peter Greenaway - "The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the sea".



Peter Greenaway - "The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to Finish".

Ο Greenaway προσπαθεί να απελευθερωθεί από κάθε μία από αυτές τις «τυραννίες», στην ταινία του *The Tulse Luper Suitcases*. Η πιο σωστά στο project *The Tulse Luper Suitcases*. Με σαφή την προσπάθεια για εκμετάλλευση της διαδραστικότητας και των πολυμέσων, το έργο αποσκοπεί σε χρήση του κινηματογράφου, της τηλεόρασης, του διαδικτύου, στη δημιουργία μιας συλλογής από DVD, στο σχετισμό με βιβλιοθήκες (βιβλία φυσικής υπόστασης) και συσχετισμούς με εκθέσεις και installations σε μουσεία.

Το όλο project είναι μία προσπάθεια για ένα μάζεμα των διαφορετικών ειδών της γλώσσας που υπάρχουν σήμερα, την τοποθέτησή τους με τρόπο που να αναπτύσσουν μεταξύ τους διάλογο, και όσον αφορά την κινηματογραφική γλώσσα, την εύρεση τρόπων να ξεπεραστούν οι «τυραννίες» που προαναφέρθηκαν.

Μπορούμε να εξετάσουμε το έργο *The Tulse Luper Suitcases* σε δύο επίπεδα, ένα γενικότερο – μακροσκοπικό και ένα ειδικότερο – μικροσκοπικό.

Σε γενικότερο επίπεδο αναγνωρίζουμε τη λειτουργία του έργου, με τη χρήση πολλών διαφορετικών μέσων, σε ένα δίκτυο διαφορετικών μορφών έκφρασης και επικοινωνίας. Υπήρξαν κομμάτια του έργου σε εκθέσεις, άλλα σε dvd και άλλα στην τηλεόραση. Εκδόθηκαν δύο βιβλία, το “*Tulse Luper in Turin*” και το “*Tulse Luper in Venice*”, με ιστορίες που έρχονται να συμπληρώσουν το υλικό για τον χαρακτήρα. Μερικές ιστοσελίδες και ένα βιντεοπαιχνίδι προσθέτουν νέα στοιχεία. Όλα αυτά δε δημιουργούνται στον απόηχο της κινηματογραφικής τριλογίας, αλλά αποτελούν ουσιαστικό μέρος του έργου, που λειτουργούν συμπληρωματικά μεταξύ τους.

πληροφορίας, επικεντρώνοντας την προσοχή μας στα στοιχεία που κάθε φορά διαλέγουμε. Οι δυνατότητες της επεξεργασίας της εικόνας (post-production) είναι πλέον τόσο μεγάλες και εύκολο να χρησιμοποιηθούν, που έχουν φτάσει να θεωρούνται αυτονόητες. Η εισαγωγή ή η αφαίρεση προσώπων και αντικειμένων από την εικόνα, η παραποίηση της δίνοντας μια διαφορετική δραματική ένταση, η επεξεργασία των ίδιων των ηθοποιών ώστε να αποκτούν νέα χαρακτηριστικά, είναι διαδικασίες που χρησιμοποιούνται στο *Tulse Luper*, συχνά εμφανιζόμενες και ως τέτοιες, με σκοπό να τονιστεί και πάλι η ιδέα: δεν υπάρχει ιστορία, αλλά μόνο οι ιστορικοί. Είναι μία ταινία που αντιτίθεται στο Δόγμα. Κάθε δυνατό μέσο στη δημιουργία της εικόνας χρησιμοποιείται, εκφράζοντας τη νέα κινηματογραφική γλώσσα.¹

Τα διαφορετικά μέσα λειτουργούν με σχέσεις συνέχειας, υπερκάλυψης αλλά κάποιες φορές και σύγκρουσης, συνθέτοντας ένα παζλ, που τα κομμάτια του δεν κουμπώνουν πάντα ακριβώς, αλλά αναπτύσσονται και καθ' ύψος. Οι ιστορίες ακολουθούν τις σχέσεις αυτών από το «1000 και μία νύχτες», όπου συναντάμε και χάνουμε τα πρόσωπα σε διαφορετικές ιστορίες, ή όπου μία αφήγηση ξεκινά μέσα από μια άλλη.

Το υλικό είναι αρκετά μεγάλο, ώστε η περιήγηση του κάθε ένα μέσα σε αυτό τον λαβύρινθο της πληροφορίας να αποκτά μοναδικά χαρακτηριστικά. Επιπλέον το κοινό παροτρύνεται να συμπληρώσει το έργο με τις δικές του ιστορίες για τον Tulse Luper, ακόμα και να δημιουργήσει τους δικούς του ιστότοπους. Με αυτό τον τρόπο, κάθε «θεατής» γίνεται δυναμικά συν-διαμορφωτής του έργου, προσθέτοντας στοιχεία και αυξάνοντας την πολυπλοκότητα του συνολικού αποτελέσματος, συνεισφέροντας ταυτόχρονα στοιχεία μοναδικότητας στην εμπειρία του κάθε επισκέπτη, αφού θα διαμορφώσει τη δική του πορεία στο έργο, μέσα από ένα ευρύτερο σύνολο πιθανών επιλογών.

Σύμφωνα με τον Τάκη Δαυλόπουλο, το μοντάζ συνίσταται σε δύο βασικές διαδικασίες, τη διαδικασία της επιλογής και τη διαδικασία της κατάταξης. Ο θεατής-αναγνώστης του έργου του Greenaway θα αναγκαστεί να χρησιμοποιήσει αυτές τις δύο διαδικασίες, προκειμένου να πραγματοποιήσει μία πορεία μέσω των διαφορετικών μέσων και να σχηματίσει τη δική του ιστορία του Tulse Luper. Συνεπώς δε θα ήταν υπερβολή να υποστηρίξουμε ότι ο θεατής-αναγνώστης κάνει μόνος του το μοντάζ και συνθέτει διαρκώς το δικό του, μοναδικό έργο, που είναι συνεχώς μεταβαλλόμενο, όσο η έρευνά του συνεχίζεται.

Σε ειδικότερο - μικροσκοπικό επίπεδο αναγνωρίζουμε και πάλι μία μίξη των τρόπων έκφρασης. Κάθε ένα από τα μέσα που προαναφέρθηκαν χρησιμοποιεί πολλαπλούς - υβριδικούς τρόπους παρουσίασης. Για παράδειγμα, τα βιβλία περιέχουν τόσο έκφραση μέσω γραπτού λόγου, όσο και μέσω εικόνων. Περιέχουν κολάζ, τα οποία με τη σειρά τους συντίθενται από σχέδια, φωτογραφίες, κείμενα και ζωγραφιές αναμεμιγμένα. Οι ιστοσελίδες και το βίντεο-παιχνίδι χρησιμοποιούν κινούμενη ή στατική εικόνα, ζωγραφιές, λίστες, ηχητικά αποσπάσματα, κείμενο και μουσική.

Πιο συγκεκριμένα, το καθαρά κινηματογραφικό κομμάτι, δηλαδή η τριλογία των ταινιών, προτείνει μία ριζική ανανέωση της φιλμικής γλώσσας. Ως προς τον τρόπο που δομούνται οι ταινίες, δεν έχουμε μία φανταστική ιστορία συντιθέμενη από σκηνές μονταρισμένες με τη συνήθη έννοια, αλλά ένα συνονθύλευμα υλικών από διαφορετικές μορφές μέσω έκφρασης. Κινηματογραφικές σκηνές αναμειγνύονται με (κινηματογραφικά) ντοκουμέντα από τον πρώτο Παγκόσμιο πόλεμο, ή άλλοτε με τρισδιάστατες αναπαραστάσεις στοιχείων της αφήγησης, ή μιας παράλληλης παρουσίσεως, όπως συμβαίνει με την εξέταση του περιεχομένου από τις βαλίτσες σε ψηφιακά μοντέλα.

Εκτός όμως από την παράθεση των διαφορετικών μέσων, έχουμε και την υπέρθεση των ποικίλων μορφών και τεχνικών. Οι διαφορετικές γλώσσες υπερτίθενται και χρησιμοποιούνται μέσω παραθύρων· πλάνα, σχέδια, ζωγραφιές, κείμενα, τρισδιάστατα μοντέλα κάνουν την εμφάνισή τους σε διάφορους συνδυασμούς πάνω από την εικόνα, δίνοντάς μας διαφορετικές απόψεις της δράσης, πολλαπλές οπτικές γωνίες αλλά και ερμηνείες, πληροφορία πολλαπλών τύπων. Ο θεατής εκλαμβάνει αυτή την πληροφορία άλλοτε ξεχωριστά και άλλοτε ταυτόχρονα, καλούμενος να επιλέξει κάθε φορά πού θα επικεντρώσει την προσοχή του, ποια στοιχεία επιλέγει να κρατήσει (υπάρχουν σκηνές με συνύπαρξη αντικρουόμενων ερμηνειών του ίδιου σεναρίου από τον ηθοποιό), τι είδους συσχετισμούς θα δημιουργήσει ανάμεσα σε αυτά. Οι ταινίες συνθέτουν περισσότερο ένα μωσαϊκό θραυσμάτων, παρά ένα συνεκτικό αφηγηματικό σύμπαν. Ο Greenaway έχει αφήσει ένα μεγάλο μέρος του μοντάζ να πραγματοποιηθεί από τον θεατή. Ένα μοντάζ που θα λέγαμε ότι δε στηρίζεται σε οριζόντιες - γραμμικές σχέσεις, αλλά λειτουργεί συνεχώς και κατακόρυφα, πολυφωνικά.

Το The Tulse Luper Project δεν έχει σαν σκοπό τη δημιουργία ενός έργου - κινηματογραφικού ή μη - ολοκληρωμένου, αυτοτελούς και στατικού. Αυτό που πετυχαίνει είναι να δημιουργήσει έναν κόσμο - αυτόν του Tulse Luper - μία ιστορία σε ένα παράλληλο σύμπαν, με όρια τόσο ασαφή, που μπορεί τελικά να είναι και το δικό μας.

Ένα μεγάλο μέρος των αφηγήσεων που το αποτελούν

βρίσκεται κινηματογραφημένο, οργανωμένο με βάση τις 92 βαλίτσες. Το υλικό αυτό, μονταρισμένο με ένα συγκεκριμένο τρόπο έχει χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία των τριών ταινιών. Το μοντάζ όμως αυτό δεν απορρίπτει ό, τι δε χρησιμοποιεί. Αντίθετα, αποτελεί μόνο μία από τις πολλαπλές δυνατές εκδοχές που θα μπορούσαν να έχουν δημιουργηθεί με το ίδιο και πάλι υλικό. Ο θεατής, έχοντας στην κατοχή του τα 92 DVD που αντιστοιχούν στις 92 βαλίτσες, μπορεί να δημιουργεί κάθε φορά το δικό του μοντάζ, αφού μπορεί να διαλέξει ποια αποσπάσματα θα δει και με ποια σειρά. Ακόμα σημαντικότερο, το υλικό αυτό ποορίζεται και για μια άλλη χρήση: για να χρησιμοποιηθεί σε Vj γεγονότα. Ένας Vj δρα όπως και ένας Dj, δημιουργώντας σε πραγματικό χρόνο ένα μοντάζ του διαθέσιμου υλικού του. Ο Greenaway έχοντας φτιάξει τη «βιβλιοθήκη» από όπου μπορεί να αντλεί υλικό, με τις ιστορίες του *Tulse Luper*, δημιουργεί το έργο σε πραγματικό χρόνο, μοντάροντας το υλικό του, ενώ ταυτόχρονα δέχεται το feedback του κοινού. Το κοινό με την αντίδρασή του σε σχέση με το προβαλλόμενο αποτέλεσμα καθοδηγεί τον καλλιτέχνη σε συγκεκριμένες διαδρομές. Είναι ένας τρόπος όπου το έργο δημιουργείται με βάση συγκεκριμένο κοινό, εισάγεται λοιπόν η έννοια της σωματικότητας στη διαδικασία του μοντάζ και της προβολής. Οι θεατές συμμετέχουν στη διαδικασία της παραγωγής του έργου, μέσω της θετικής ή αρνητικής αντίδρασής τους.

Κάθε προβολή είναι ένα διαφορετικό έργο, με κύριους συντελεστές της διαφορετικότητας τον τόπο, το κοινό (θεατές) και την «διάθεση» του καλλιτέχνη. Όμως κάθε προβολή είναι και το ίδιο έργο, η ιστορία του εικοστού αιώνα, ή μάλλον μια ιστορία του εικοστού αιώνα, μέσα από τα μάτια του *Tulse Luper*, ή αλλιώς, μέσα από τα μάτια του *Peter Greenaway*.

Βιβλιογραφία Κεφαλαίου

1. Paula Willoquet – Maricondi and Mary Alemany – Galway. ***Peter Greenaway's Postmodern / Poststructuralist Cinema***. United States of America: Scarecrow Press, Inc., 2008.
2. Greenaway, Peter. ***Cinema Militans Lecture. Toward a re-invention of cinema***. <http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>, 28/09/2003, τελευταία επίσκεψη 06/03/2012.
3. Greenaway, Peter. ***New Possibilities: Cinema is Dead, Long Live Cinema***. Townsend Center for the Humanities, 13 Σεπτεμβρίου 2010 [μαχητητοσκοπημένη ομιλία: <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>]



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Έχει γίνει φανερό ότι το μοντάζ δεν είναι μια διαδικασία που περιορίζεται στον τεχνικό της χαρακτήρα. Αντίθετα είναι μία μέθοδος. Μία μέθοδος που, όπως είδαμε, χρησιμοποιείται προκειμένου να δομηθεί το κινηματογραφικό έργο, καθορίζοντας αυτή την τελική του μορφή.

Η μέθοδος του μοντάζ λοιπόν, στηρίζεται και θεμελιώνεται σε δύο πρωταρχικές αρχές: στην επιλογή και στην κατάταξη. Η επιλογή είναι διεργασία αναλυτική, ενώ η κατάταξη είναι η συνθετική της διεργασία. Σε ολόκληρη την εξέλιξη του κινηματογράφου, στους μετασχηματισμούς και τις μεταλλάξεις που υπέστη το μοντάζ, στις μεταθέσεις του υποκειμένου του, αυτές οι δύο αρχές ήταν πάντα παρούσες.

Ο κινηματογράφος είναι το πεδίο εκείνο, που συνειδητά χρησιμοποίησε το μοντάζ ως το κατ' εξοχήν συνθετικό του εργαλείο και το μελέτησε εκτενώς, τόσο θεωρητικά όσο και στην πράξη. Στο παρόν κείμενο, επιχειρήθηκε, μέσα από το πρίσμα του μοντάζ, μία εναλλακτική ανάγνωση της εξέλιξης της κινηματογραφικής γλώσσας, μία αναγνώριση των τρόπων συγκρότησης και δόμησης του κινηματογραφικού έργου.

Δεν είναι όμως ο κινηματογράφος ο μόνος χώρος στον οποίο μπορεί να εφαρμοστεί η μονταζική μέθοδος.

Σε οποιαδήποτε έκφραση της σκέψης - στη τέχνη, το σχεδιασμό - αλλά ακόμα και της καθημερινής πρακτικής, στη φύση και σε κάθε έκφραση ζωής, μπορούμε να αναγνωρίσουμε τις βασικές αρχές της επιλογής και της κατάταξης.

Το μοντάζ, λοιπόν, αποτελεί ένα πρίσμα, μέσα από το οποίο μπορούμε να αναγνώσουμε ολόκληρο τον υπαρκτό - και μη- κόσμο.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΣΚΗΝΟΘΕΤΩΝ - ΘΕΩΡΗΤΙΚΩΝ

Edwin Stanton Porter: (21 Απριλίου 1870 - 30 Απριλίου 1941) ήταν πρωτοπόρος Αμερικανός σκηνοθέτης. Οι σημαντικότερες ταινίες του *Life of an American Fireman* (1903) και *The great train Robbery* (1903).

Bazin Andre: (18 Απριλίου 1918- 11 Νοεμβρίου 1958). Γνωστός και με επιρροή Γάλλος κριτικός και θεωρητικός του κινηματογράφου. Μετά το θάνατο του από το 1958 έως το 1962 εκδόθηκε συλλογή με τα γραπτά του σε τέσσερις τόμους και με τίτλο «Τι είναι Σινεμά;» Δύο από τους τόμους αυτούς είχαν μεταφραστεί στα Αγγλικά στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και του 1970 κι αποτέλεσαν πυρήνα των μαθημάτων κινηματογράφου στις ΗΠΑ και την Αγγλία. Ο Bazin πίστευε ότι μια ταινία θα πρέπει να αποτελεί ένα προσωπικό όραμα του σκηνοθέτη, με τις ρίζες του στις πνευματικές πεποιθήσεις (personalism). Επίσης υπήρξε γνωστός υπέρμαχος της «εκτιμητικής κριτικής», σύμφωνα με την οποία κριτικές για μια ταινία μπορούν να γραφούν μονάχα οι κριτικοί στους οποίους άρεσε, ώστε να ενθαρρύνεται η εποικοδομητική κριτική.

Eisenstein, Sergei Mikhailovich: 23 Ιανουαρίου 1898 - 11 Φεβρουαρίου 1948) Ρώσος σκηνοθέτης, θεωρητικός της τέχνης, της τεχνικής του κινηματογράφου κι ένας από τους πρωτοπόρους του παγκόσμιου κινηματογράφου. Ο Eisenstein ήταν πρωτοπόρος στη χρήση του montage και το έργο του επηρέασε σημαντικά τους πρώτους σκηνοθέτες ταινιών. Ο σημαντικότερος προβληματισμός του βρίσκεται στο κατά πόσο και με ποιον τρόπο ακριβώς, θα μπορούσε ο κινηματογράφος να εκφράσει αφηρημένες έννοιες, δεδομένου του γνωστού προβλήματος του ρεαλιστικού κατάλοιπου της φωτογραφίας. Το πρόβλημα αυτό επιχειρεί να το λύσει μέσα από το montage, επινοώντας το λεγόμενο «ιδεολογικό» ή «διαλεκτικό» ή «montage attraction».

Griffith David Llewelyn Wark: (22 Ιανουαρίου 1875- 23 Ιουλίου 1948) Αμερικανός πρωτοποριακός σκηνοθέτης και παραγωγός. Γρήγορα άρχισε να διερευνά πλήρως το δυναμικό της camerawork και

του montage. Θα παρουσιάσει τα fade in, fade out, long shot, full shot, close up, moving camera shot, και flashback. Το 1913 ο Griffith δημιουργεί την πρώτη αμερικανική ταινία γυρισμένη σε τέσσερις ιστορίες- επεισόδια, την Judith of Bethulia (1913), και ακολούθησε στη συνέχεια με την πρώτη αμερικανική ταινία μεγάλου μήκους, Birth of a Nation (1915), το πρώτο blockbuster που αναμφισβήτητα άλλαξε τα δεδομένα της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Πρόκειται για μια ανθολογία κινηματογραφικών τεχνικών κι ένα ορόσημο στην ιστορία του κινηματογράφου. Η Μισαλλοδοξία (Intolerance) (1916), προσπάθησε να αποδείξει την εμμονή της φυλετικής και κοινωνικής προκατάληψης μέσα στις γενιές. Το 1919, με τους Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks, and Mary Pickford, ίδρυσε την United Artists. Ο Griffith είχε πειραματιστεί με ήχο στις ταινίες του ήδη από το 1921, αλλά οι «πλήρεις» ηχητικά ταινίες του δεν ήταν εμπορικές επιτυχίες. Ανεξάρτητα από το εάν πράγματι ο Griffith επινόησε νέες κινηματογραφικές τεχνικές, φαίνεται ότι υπήρξε ο πρώτος που κατανόησε τον τρόπο με τον οποίο τεχνικές αυτές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία μιας νέας εκφραστικής γλώσσας.

Kuleshov Lev Vladimirovich: (14 Ιανουαρίου 1899 – 29 Μαρτίου 1970) Ρώσος κινηματογραφιστής και θεωρητικός του κινηματογράφου. Βοήθησε στη δημιουργία της πρώτης στον κόσμο σχολής κινηματογράφου, όπου και μετέπειτα δίδαξε. Ο Kuleshov είναι ανάμεσα στους πρώτους, αν όχι ο πρώτος, θεωρητικός του κινηματογράφου. Πρωτοπόρος στη Σοβιετική θεωρία του montage, παρουσίασε τις απόψεις του πάνω σε αυτό πριν από τον S. Eisenstein (που υπήρξε για ένα μικρό χρονικό διάστημα μαθητής του) και τον Vsevolod Pudovkin. Η ουσία του σινεμά για τον Kuleshov ήταν στο montage, στην αντιπαράθεση της μιας εικόνας με την επόμενη. Για να επιδείξει την θεωρία του δημιούργησε αυτό που πλέον αποκαλείται «το πείραμα του Kuleshov».

Vertov, Dziga: (2 Ιανουαρίου 1896 – 12 Φεβρουαρίου 1954) Σοβιετικός κινηματογραφιστής, πρωτοπόρος στο documentaire. Πίστευε στην έννοια του «Kino Eye». Για τον Vertov το φιλμ οφείλει να δείχνει αυτό που ο ίδιος αποκαλεί Kino-Pravda, φιλική αλήθεια. Είναι αντίθετος με την αφηγηματική μορφή και τη χρησιμοποίηση σεναρίου, ενδιάμεσων τίτλων και επαγγελματιών ηθοποιών για να μην προμηθεύσει με σχόλια το θεατή, αλλά δεν είναι εντελώς αντίθετος με τον έλεγχο

της *mis-en-scene* για να αποτυπώσει την πραγματικότητα και να προκύπτουν τα συμπεράσματα από την παρατήρηση. Κάνει συνειδητά τη διάκριση από την αλήθεια, για να επισημάνει τις χειραγωγικές δυνατότητες του φιλμ, ακόμα και του ντοκιμαντέρ.

Orson Welles: (6 Μαΐου 1915 - 10 Οκτωβρίου 1985) Ήδη από τα παιδικά του χρόνια δραστηριοποιείται σαν ηθοποιός, σκηνοθέτης και σκηνογράφος στη θεατρική ομάδα του Todd School, στο Illinois και γράφεται γι' αυτόν η πρώτη ενθουσιώδης κριτική στην *Madison Journal* - είναι μόλις 11 χρονών. Ακολουθούν σπουδές στο Ινστιτούτο Τέχνης στο Σικάγο και υποκριτική στο Δουβλίνο, μέχρι την επιστροφή του στην Αμερική. Στο έργο του Welles είναι εμφανείς οι επιρροές του από τον Γερμανικό εξπρεσιονισμό και τον F. Lang,. Ο ίδιος θαυμάζει τον Griffith και τον John Ford. Επικοινωνεί, για μεγάλο χρονικό διάστημα με τον Eisenstein και αλλάσουν απόψεις για την αισθητική του κινηματογράφου . Η ποιητικότητα και η δύναμη των εικόνων του Ρώσου δημιουργού εμπλουτίζουν το όραμά του. Ο Πολίτης Kane είναι το φιλμ με το οποίο στρέφει την προσοχή των θεατών και των κινηματογραφιστών στο βάθος πεδίου και επηρεάζει τον κλασικό κινηματογράφο του Hollywood τη δεκαετία του '40 και '50.

Andy Warhol: (6 Αυγούστου 1928 - 22 Φεβρουαρίου 1987) Γνωστός ανατρεπτικός εικαστικός καλλιτέχνης και πρωτοπόρος του κινήματος της pop art . Από τα μέσα της δεκαετίας του 1960, ο Γουόρχολ αφοσιώθηκε στον κινηματογράφο, σκηνοθετώντας ταινίες που χαρακτηρίζονταν από τη διάθεση πειραματισμού και πρόκλησης, το ερωτικό στοιχείο και ενίοτε την ασυνήθιστη διάρκειά τους. Σκηνοθέτησε περισσότερες από 60 ταινίες απο τα οποία τα πιο γνωστά έργα του είναι (*The Chelsea Girls* (1966)), (*Eat* (1963)), *My Hustler* ((1965)), (*Empire state building* (1964)). Ο Warhol ενδιαφερόταν πάντα περισσότερο για την εντύπωση (*Impact*) και λιγότερο για τη μορφή- οι μορφολογικές επινοήσεις ήταν πάντα για αυτόν ένα παραπροϊόν της εντύπωσης.

Gregory Marcopoulos: (12 Μαρτίου 1928-12 Νοεμβρίου 1992) Θεωρείται από τους σημαντικότερους εκπροσώπους του αμερικανικού εικαστικού πειραματικού (*underground*) κινηματογράφου. Γεννήθηκε στην Αμερική από Έλληνες γονείς, και από τα παιδικά του χρόνια άρχισε να δημιουργεί ολοκληρωμένες ταινίες. Η συμβολή του στον κινηματογράφο αρχίζει τη

δεκαετία του '40 με την ταινία 'Psyche'. Στη δεκαετία του '50 συγκαταλέγεται στα ιδρυτικά μέλη του Νέου αμερικανικού κινηματογράφου του οποίου στόχος είναι η αποδέσμευση των κινηματογραφιστών από τους περιορισμούς του καθεστώτος της κινηματογραφικής παραγωγής. Το ίδιο διάστημα φιλμογραφεί μερικές από τις πιο γνωστές του ταινίες «Twice a man», «The Illac Passion» αντλώντας έμπνευση από τους ελληνικούς μύθους. Κορύφωση του έργου του θεωρείται ο κύκλος 22 ταινιών «Ενιαίος» συνολικής διάρκειας 80 ωρών

Michelangelo Antonioni: (29 Σεπτεμβρίου 1912 - 30 Ιουλίου 2007) Ήταν σκηνοθέτης και παραγωγός του κινηματογράφου. Οι ταινίες του διακρίνονται για την ιδιαίτερη αισθητική τους προσέγγιση, δίνοντας έμφαση στους χαρακτήρες. Το 1939 ξεκίνησε σπουδές κινηματογράφου στη Ρώμη στο Centro Sperimentale Di Cinematografia της Σινετσιτά. Οι σημαντικότερες ταινίες του Κραυγή (1957), Κόκκινη έρημος (1964), Blowup (1966).

Pier Paolo Pasolini: (5 Μαρτίου 1922 - 2 Νοεμβρίου 1975) ήταν ηθοποιός ποιητής, συγγραφέας και σκηνοθέτης. Επιδεικνύοντας μία μοναδική πολιτιστική προσαρμοστικότητα, γρήγορα έγινε μία αμφιλεγόμενη προσωπικότητα. Ενώ η δουλειά του παραμένει αμφιλεγόμενη μέχρι σήμερα, ο ίδιος έχει αναγνωριστεί από πολλούς, μετά το θάνατό του, ως ένας οραματιστής και σημαντική μορφή στην ιταλική τέχνη.

Roberto Rossellini: (8 Μαΐου 1906 - 3 Ιουνίου 1977) σκηνοθέτης και σεναριογράφος. Ο Ροσελίνι ήταν ένας από τους σκηνοθέτες του ιταλικού νεορεαλιστικού κινηματογράφου. Η ταινία του Roma Città aperta (Ρώμη, Ανοχύρωτη Πόλη, 1945) είναι μία από τις γνωστότερες και σημαντικότερες ταινίες που προσέφερε στο κίνημα. Ο Ροσελίνι άρχισε να συχνάζει στον κινηματογράφο σε νεαρή ηλικία. Όταν πέθανε ο πατέρας του, εργάστηκε ως ηχολήπτης για ταινίες και για κάποιο χρονικό διάστημα, εργάστηκε σε όλες τις θέσεις που σχετίζονται με την δημιουργία μιας ταινίας, κερδίζοντας εμπειρία σε κάθε τομέα.

Thomas Vinterberg: (19 Μαΐου 1969) Δανός σκηνοθέτης, παραγωγός, σεναριογράφος και ηθοποιός. Το 1993 αποφοίτησε από την Εθνική Σχολή Κινηματογράφου της Δανίας. Συνιδρυτής του κινήματος Δόγμα 95, μαζί με τον Lars von Trier, το οποίο εγκαθίδρυσε κανόνες για την απλοποίηση της κινηματογραφικής παραγωγής.

Lars Von Trier: (30 Απριλίου 1956) Δανός σκηνοθέτης και σεναριογράφος. Είναι στενά συνδεδεμένος με το κίνημα Δόγμα 95, παρόλο που οι ταινίες του έχουν ποικίλες προσεγγίσεις. Συχνά η δουλειά του διχάζει τους κριτικούς. Μεταξύ άλλων βραβείων, έχει λάβει το Χρυσό Φοίνικα, το Μεγάλο Βραβείο και το Βραβείο Κριτικών στο Φεστιβάλ Καννών.

Peter Greenaway: (5 Απριλίου 1942) Βρετανός σκηνοθέτης. Απο μικρή ηλικία ασχολήθηκε με την ζωγραφική. Αργότερα ασχολήθηκε με τον ευρωπαϊκό κινηματογράφο εστιάζοντας πρώτα στις ταινίες του Ingmar Bergman και στη συνέχεια στον Γαλλικό κινηματογράφο (Nouvelle Vague). Οι ταινίες του διακρίνονται για την ξεχωριστή επιρροή της Αναγέννησης και του μπαρόκ ζωγραφικής.

Jean Luc Godard: (3 Δεκεμβρίου 1930) Γαλλο-Ελβετός σκηνοθέτης, σεναριογράφος και κριτικός κινηματογράφου. Συχνά ταυτιζόμενος με το κίνημα της Nouvelle Vague. Πολλές από τις ταινίες του προκαλούν τις συμβάσεις του παραδοσιακού Hollywood, αλλά και του γαλλικού κινηματογράφου. Θεωρείται από τους πιο ριζοσπαστικούς Γάλλους σκηνοθέτες των δεκαετιών 1960 και 1970. Η δουλειά του αποτέλεσε μια πρόκληση για τις νόρμες του εμπορικού αφηγηματικού κινηματογράφου, αλλά και το λεξιλόγιο της κινηματογραφικής κριτικής.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αιζενσταϊν, Σεργκέι. **Η μορφή του φιλμ (B)**. Αθήνα: Αιγόκερως, 1985.
- Αιζενσταϊν, Σεργκέι. **Κινηματογράφος και ζωγραφική**. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Δαυλόπουλος, Τάκης. **Χρόνος - Κινηματογράφος - Μοντάζ**. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Διζικιρίκης, Γιώργος. **Λεξικό αισθητικών και τεχνικών όρων του κινηματογράφου, Τόμος 1**. Αθήνα: Αιγόκερως, 1985.
- Κωνσταντοπούλου, Βάλλυ. **Εισαγωγή στην αισθητική του κινηματογράφου**. Αθήνα: Αιγόκερως, 2003.
- Μπαζέν, Αντρέ. **Τι είναι ο κινηματογράφος. 1. Οντολογία και γλώσσα**. Αθήνα: Αιγόκερως, 1988.
- Μπαζέν, Αντρέ. **Τι είναι ο κινηματογράφος. 2. Μια αισθητική του ρεαλισμού και του νεορεαλισμού**. Αθήνα: Αιγόκερως, 1988.
- Ξενοπούλος, Σόλων. **Η αρχιτεκτονική της εικόνας και το μήνυμα της κατασκευής**. Αθήνα: ΕΜΠ, 1994.
- Ραφαηλίδης, Βασίλης. **Φιλμοκατασκευή. Μια μέθοδος ανάγνωσης του φιλμ**. Αθήνα: Αιγόκερως, 1984.
- Ραφαηλίδης, Βασίλης. **12 Μαθήματα για τον κινηματογράφο. Μια μέθοδος ανάγνωσης του φιλμ**. Αθήνα: Αιγόκερως, 1996.
- Ρίντερ, Κιθ. **Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου (1895-1975)**. Αθήνα: Αιγόκερως, 2000.
- Συλλογικό έργο. **Το Μοντάζ**. Αθήνα: Αιγόκερως, 2003.
- Συλλογικό έργο. **Ο κινηματογράφος και η μνήμη του αιώνα**. Αθήνα: Εκδόσεις του κινηματογράφου Καθρέφτης και της τέχνης, 2009.
- Ταρκόφσκι, Αντρέι. **Σμιλεύοντας το Χρόνο**. Αθήνα: Νεφέλη, 1987.

Le Grice, Malcolm. **Μετά το αφηρημένο φιλμ**. Έκδοση του περιοδικού Φιλμ, 1982.

Pinel, Vincent. **Το μοντάζ**. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2006.

Colin MacCabe. **Godard: A Portrait Of The Artist At Seventy**. New York: Faber and Faber, Inc., 2003.

Deleuze, Gilles. **Cinema 2. The time-image**. London: The Athlone Press, 1989.

Eisenstein, Sergei M.. **The Film Sense**. London: Faber and Faber Limited, 1943.

François Penz and Maureen Thomas. **Cinema & Architecture**. London: British Film Institute, 1997.

Giannetti, Louis. **Understanding Movies**. New Jersey: Prentice Hall.

Godard, Jean Luc. **Godard on Godard**. New York: Da Capo Press, Inc., 1972.

James E. Cutting, Kaitlin L Brunick, Jordan E. Delong. **Empirical Studies of the Arts, Vol 29(2)**. New York: Baywood Publishing Co., Inc., 2011, pp. 149-169

John Caldwell Stubbs. **Federico Fellini As Auteur: Seven Aspects of His Films**. United States of America: Board of Trustees, 2006.

Kristin Thompson, David Bordwell. **Film History. An Introduction**. New York: McGraw-Hill, 1994,2003.

Monaco, James. **How to read a film. The World of Movies, Media, and Multimedia. Language, History, Theory**. New York: Oxford University Press, 2000.

Paula Willoquet - Maricondi and Mary Alemany - Galway. **Peter Greenaway's Postmodern / Poststructuralist Cinema**. United States of America: Scarecrow Press, Inc., 2008.

Rees, A.L. **A History of Experimental Film And Video**. London: British Film Institute, 1999.

Wenders, Wim. **The Logic of Images**. Essays and Conversations. London: Faber and Faber Limited, 1991.

ΑΡΘΡΑ

Astruc, Alexandre . **Du Stylo à la caméra et de la caméra au stylo.** L'Écran française, March 30, 1948

Eisenstein, Sergei M. (CA. 1938). **Montage and Architecture.** Assemblage, No. 10, Dec. 1989, pp. 110-131

Greenaway, Peter. **Cinema Militans Lecture. Toward a re-invention of cinema.** <http://petergreenaway.org.uk/essay3.htm>, 28/09/2003, τελευταία επίσκεψη 06/03/2012.

Lort, Robert. **Jean-Luc Godard, inbetween Deleuze.** <http://members.optusnet.com.au/robert2600/godard.html>, 1999 ,τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Oxtoby, Susan. **Seconds of Eternity: The Films of Gregory J. Markopoulos.** <http://www.bampfa.berkeley.edu/filmseries/markopoulos>, 2012, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Totaro, Donato. **André Bazin Revisited. André Bazin: Part 1, Film Style Theory in its Historical Context.** http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/bazin_intro.html, 2003, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Zinman, Gregory. **Not Fade Away.** <http://www.movingimagesource.us/articles/not-fade-away-20101229>, 2010, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Γουδέλης, Τάσος. **Τότε που το παρόν εμπόδιζε το μέλλον.** <http://www.avgi.gr/ArticleActionshow.action?articleID=524043>, 2010, τελευταία επίσκεψη: 20/06/2012

Καραμανωλάκης, Γιώργος. **Τέμενος.** <http://www.meatspaceart.org/meatspacesite/karut03/03/temenos.htm>, τελευταία επίσκεψη 21/06/2012

Καραμπήτσος, Γιάννης. **Ο ρόλος του μοντάζ στην κινηματογραφική δι-εργασία.** Camera Professional, Τεύχος 16, 2008

Στάθη, Ειρήνη. **Τζιλγκα Βερτόφ [ΕΜΕΙΣ (παραλλαγή του μανιφέστου) Προσωρινές οδηγίες στις λέσχες Κινογλάς].** <http://www.scribd.com/doc/55820827/vertov>, 2003, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Στεφανή, Εύα. **Το κίνημα της Nouvelle Vague.** http://camerastylogreekmagazine.wordpress.com/2008/04/01/nouvelle_vague/, 2008, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Τερζής, Κώστας. Τζιγκα Βερτόφ: **Ο επαναστάτης με την κινηματογραφική μηχανή**. <http://avgi.gr/ArticleActionshow.action?articleID=521214,2010>, τελευταία επίσκεψη: 20/06/2012

Τραγγανιδάς, Γρηγόρης. **ΤΖΙΓΚΑ ΒΕΡΤΟΦ: Κάμερα-“νυστέρι” της πραγματικότητας**. http://cinema-nikos.blogspot.gr/2010/02/blog-post_3977.html, 2010, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Τσακωνιάτης, Μίμης. **Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου (IV): Το Μοντάζ**. http://camerastyloonline.wordpress.com/2008/04/27/mathimata_aisthitikis_kinfou_iv_andre_bazin_by_mimis_tsakoniatis/, 2008, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

Φραγκούλης, Γιάννης. **Dziga Vertov “The Man with a Movie Camera”**. http://fkthsynantisitoumina.blogspot.gr/2011_01_01_archive.html, 2011, τελευταία επίσκεψη: 19/06/2012

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ

Γιώτα Πασσιά. **Συνέργειες: η κινηματογραφική κατασκευή**. Διάλεξη - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, 2007

Μανέτα Μυρσίνη, Ποδάρα Ελένη. **Persona Ingmar Bergman: ιδέα ερμηνεία φόρμα**. Διάλεξη - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, 2008

Ισμήνη Επιτρόπου, Πολυξένη Καράλη, Δανάη Τσακουμάκη. **Η διερεύνηση της χωρικότητας στον Πολίτη Κέην: η επανάσταση στην κινηματογραφική διατύπωση των χωρικών σχέσεων**. Διάλεξη - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, 2011

Ζαχαροπούλου Δέσποινα. **Τέμενος**. Διπλωματική - Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο. Σχολή Αρχιτεκτόνων, 2010

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

www.imdb.com
www.petergreenaway.org.uk
www.tulselupernetnetwork.com
www.the-temenos.org
www.youtube.com
www.wikipedia.org

ΠΗΓΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

εικόνα σελίδας 12: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Corinne-griffith.jpg>

εικόνα σελίδας 22: <http://www.lrduarte.com/ai/historyoffilmediting/weekone/index.html>

εικόνα σελίδας 30: <http://www.ibiblio.org/wm/paint/auth/greco/>

εικόνα σελίδας 59: <http://www.kickstarter.com/projects/1525866264/towards-eniaios-and-the-temenos>

Όλες οι υπόλοιπες εικόνες είναι παρμένες από τις ταινίες, όπως αναφέρονται στις αντίστοιχες επεξηγήσεις.

Όλα τα σκίτσα είναι των συγγραφέων, εκτός αν σημειώνεται διαφορετικά.

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

- Barque sortant du port (1895), Louis Lumière
- Employees Leaving the Lumière Factory (1895), Louis Lumière
- The Photographical Congress Arrives in Lyon (1895), Louis Lumière
- Baby's Dinner (1895), Louis Lumière
- Jumping the Blanket (1895), Louis Lumière
- Fishing for Goldfish (1895), Louis Lumière
- L'arrivée d'un train à La Ciotat (1896), Auguste Lumière, Louis Lumière
- Cendrillon (1899), Georges Méliès
- Life of an American Fireman (1903), Edwin S. Porter
- The Great Train Robbery (1903), Edwin S. Porter
- The Lonely Villa (1909), D.W. Griffith
- Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages (1916), D.W. Griffith
- Enoch Arden: Part I (1911), D.W. Griffith
- Enoch Arden: Part II (1911), D.W. Griffith
- Orphans of the Storm (1921), D.W. Griffith
- Paris qui dort (1925), René Clair
- Battleship Potemkin (1925), Sergei M. Eisenstein
- Strike (1925), Sergei M. Eisenstein
- The Jazz Singer (1927), Alan Crosland

Berlin: Symphony of a Great City (1927), Walter Ruttmann
Living Russia, or The Man with a Camera (1929), Dziga Vertov
Citizen Kane (1941), Orson Welles
Ivan the Terrible, Part I (1944), Sergei M. Eisenstein
Umberto D. (1952), Vittorio De Sica
Journey to Italy (1954), Roberto Rossellini
À bout de souffle (1960), Jean-Luc Godard
La notte (1961), Michelangelo Antonioni
Le mépris (1963), Jean-Luc Godard
Kiss (1963), Andy Warhol
Sleep (1963), Andy Warhol
Eat (1963), Andy Warhol
Pierrot le Fou (1965), Jean-Luc Godard
Chelsea Girls (1966), Paul Morrissey, Andy Warhol
Tout va bien (1972), Jean-Luc Godard
Numéro deux (1975), Jean-Luc Godard
The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story (2003), Peter Greenaway
The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea (2004), Peter Greenaway
The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish (2003), Peter Greenaway