



Η κινηματογραφική γλώσσα

1.1 Η κινηματογραφική εικόνα

Ο κινηματογράφος είναι η πιο νέα από τις ονομαζόμενες καλές τέχνες. Στα εκατόν είκοσι περίπου χρόνια, που μεσολάβησαν από τη γέννησή του, κατάφερε και εξελίχτηκε πολύ γρήγορα, σε σχέση με τις άλλες τέχνες, οι οποίες χρειάστηκε να περάσουν αιώνες για να εξελιχθούν. Όπως επισημαίνουν και οι Bordwell και Thompson (2006), όλοι καταλαβαίνουμε πως ο κινηματογράφος είναι σαν τα βιβλία, τα κτίρια και τις μουσικές συμφωνίες: ανθρώπινα τεχνουργήματα φτιαγμένα για ανθρώπινους σκοπούς. Κι όμως, παρακολουθώντας μια ταινία, η οποία μας συναρπάζει, παγιδευόμαστε μέσα στο χωροχρόνο της χωρίς ενδοιασμούς, ξεχνώντας πως πρόκειται για προϊόντα κατασκευής. Η επινοημένη πραγματικότητά του και η ενίσχυση της ψευδαίσθησης προσδίδει στον κινηματογράφο την υπεροχή του και παγιώνει τη μοναδικότητά του (Σάντας, 2006).

Η πρώτη ύλη στον κινηματογράφο είναι η εικόνα. Τρία πράγματα αποτελούν τη βάση του κινηματογράφου: η ανάλυση της κίνησης, η φωτογραφία και η προβολή. Ο κινηματογράφος, όμως, δεν θα ήταν δυνατόν να υπάρξει αν δεν υπήρχε το *μετείκασμα*. Το *μετείκασμα* είναι η ιδιότητα του αμφιβληστροειδούς να συγκρατεί την εικόνα για 1/10 του δευτερολέπτου μετά την εξαφάνισή της. Έτσι, δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης στην οθόνη, ενώ πρόκειται για εικόνες, που περνούν με ταχύτητα η μία μετά την άλλη. Με άλλα λόγια, «ο κινηματογράφος, κάνοντας να περνούν είκοσι τέσσερις εικόνες το δευτερόλεπτο μπροστά από τα μάτια μας, μπορεί να μας δίνει την ψευδαίσθηση της κίνησης, επειδή οι εικόνες που σχηματίζονται στον αμφιβληστροειδή μας δε σβήνουν στιγμιαία» (Sadoul, χ.χ.).

Η κινηματογραφική εικόνα χαρακτηρίζεται από μια αντίφαση: είναι προϊόν μιας μηχανής, που έχει τη δυνατότητα να καταγράψει με ακρίβεια ένα τμήμα της πραγματικότητας, από την άλλη όμως αυτή η πραγματικότητα εξαρτάται από τις επιλογές του σκηνοθέτη. Η πραγματικότητα, που καταγράφει η μηχανή λήψης, είναι κατασκευασμένη από τον σκηνοθέτη. Αυτός επιλέγει τι θα μας δείξει, και με ποιο τρόπο. Ας πάρουμε, για παράδειγμα, ένα βάζο, ένα βιβλίο και μια τσάντα μέσα σε ένα δωμάτιο. Μπορεί ο καθένας να επιλέξει κάποια και να τα τοποθετήσει όπως και όπου θέλει. Τα αντικείμενα (πραγματικότητα) είναι τα ίδια, η επιλογή και η διάταξη τους (κατασκευή) όμως εξαρτάται από

αυτόν που τα «θέτει» στη σκηνή.

Η κινηματογραφική εικόνα είναι αυτό που βλέπει η μηχανή λήψης. Είναι καταρχάς ρεαλιστική, γιατί καταγράφει την κίνηση και τον ήχο όπως είναι στην «αληθινή ζωή». Ταυτόχρονα, η εικόνα έχει ένα καθορισμένο, επιλεγμένο περιεχόμενο που συνδέει το αντικείμενο που μας δείχνει με μια ιδιαίτερη σημασία.

Πέρα όμως από αυτό που βλέπουμε, ο κινηματογράφος μπορεί να εκφράσει αφηρημένες έννοιες, εκμεταλλευόμενος το *συμβολισμό* και χρησιμοποιώντας τεχνικές του *μοντάζ*. Όταν αναφερόμαστε στο *συμβολισμό*, εννοούμε πως μια εικόνα αφενός δηλώνει ένα άμεσο νόημα, αφετέρου όμως μπορεί να φέρνει στην επιφάνεια μια δεύτερη σημασία. Για παράδειγμα, μια ηλιόλουστη μέρα στην αρχή μιας ταινίας μπορεί σε πρώτο επίπεδο να μας λέει το προφανές, ότι έχει ήλιο, σε ένα δεύτερο επίπεδο όμως μπορεί να δηλώνει τη αρχική κατάσταση ευτυχίας και αισιοδοξίας στη ζωή ενός ήρωα. Η ερμηνεία της εικόνας από το θεατή βασίζεται στο γεγονός ότι κάθε αντικείμενο, γεγονός ή κίνηση είναι σύμβολο, μεταφέρει δηλαδή κι ένα άλλο νόημα, δηλώνει κάτι παραπάνω. Το *μοντάζ*, η εναλλαγή και διαδοχή των εικόνων, η «*συναρμολόγηση τους*», η οποία σχηματοποιεί τις ιδέες στη συνείδηση του θεατή είναι εκείνο το στοιχείο, που σε μεγάλο βαθμό αποδίδει σε μια ταινία το χαρακτήρα ενός έργου τέχνης, μια και η τέχνη του κινηματογράφου βασίζεται στην επιλογή και την κατάταξη σκηνών, αντικειμένων και καταστάσεων, σε μια συγκεκριμένη σειρά, σύμφωνα με την προσωπική επιλογή του δημιουργού. Η εικόνα από μόνη της δεν μπορεί να μας πει κάτι. Ο κινηματογραφιστής *συνθέτει* το περιεχόμενο της εικόνας και έτσι του προσθέτει ένα συγκεκριμένο νόημα. Ένα αγόρι, για παράδειγμα, κινηματογραφημένο ανάμεσα στα πόδια ενός αγοριού μιας συμμορίας μάς δείχνει καθαρά ότι είναι σε μειονεκτική θέση. Αυτή είναι η «*εσωτερική διαλεκτική*» της εικόνας. Υπάρχει και η «*εξωτερική διαλεκτική*» που προκύπτει από το συνδυασμό των πλάνων δηλαδή, το *μοντάζ*. Ποιοι είναι, λοιπόν, οι παράγοντες που δημιουργούν και βοηθούν την εκφραστικότητα της εικόνας;

1.1.1 Το κάδρο

Το κάδρο είναι ό,τι βλέπει ο θεατής στην οθόνη προβολής μια συγκεκριμένη στιγμή. Η *επιλογή* του αντικειμένου παρατήρησης και η *οργάνωση του περιεχομένου* του κάδρου αποτελεί τη διαδικασία του *καδραρίσματος*. Αρχικά, ο σκηνοθέτης επιλέγει το θέμα του. Στη συνέχεια, καθορίζει και οργανώνει το τμήμα της πραγματικότητας, που περνάει από το φακό. Επιλέγει τον τρόπο που θα στηθούν τα πρόσωπα και τα αντικείμενα. Το περιεχόμενο του κάδρου μπορεί να αλλάξει με την κίνηση της μηχανής ή με τη μεταβολή των στοιχείων του. Εάν, για παράδειγμα, η κάμερα ενώ τραβά το πρόσωπο κάποιου, μετά κουνηθεί και τραβήξει το δωμάτιο στο οποίο βρίσκεται, έχουμε αλλαγή του περιεχομένου.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, το περιεχόμενο του κάδρου μπορεί να αλλάξει και με τη χρήση ειδικών εφέ. Αρχικά, η σύνθεση του κάδρου είχε τη δομή μιας θεατρικής παράστασης. Σταδιακά, οι κινηματογραφιστές αντιλήφθηκαν ότι ο κινηματογράφος τους πρόσφερε τη δυνατότητα να ξεφύγουν από τη στατικότητα και να εμπλουτίσουν την αφήγηση. Έτσι λοιπόν είδαν ότι μπορούσαν:



Φωτογραφία 1. Όρσον Γουέλς, *Πολίτης Κέιν*, 1941

- Να αφήσουν ορισμένα στοιχεία δράσης έξω από το κάδρο. Π.χ. δε χρειάζεται να καταλάβουμε πώς προσεγγίζει ένας δολοφόνος το θύμα του μέσα από τις κινήσεις του. Αρκεί να παρατηρήσουμε τις αλλαγές στο πρόσωπο του θύματος.
- Να δείξουν μόνο μια σημαντική λεπτομέρεια (πολύ κοντινό πλάνο). Π.χ. ένα χέρι που ανοίγει αργά το πόμολο μιας πόρτας.
- Να συνθέσουν με λιγότερο φυσικό τρόπο το περιεχόμενο του κάδρου εκμεταλλευόμενοι το συμβολισμό. Π.χ. στον *Άγνωστο του Εξπρές* (*Strangers on a Train*, 1951) του Άλφρεντ Χίτσκοκ (Alfred Hitchcock), στην εισαγωγή της ταινίας, βλέπουμε τις ράγες του τρένου να διασταυρώνονται και να χωρίζουν ξανά. Με αυτόν τον συμβολισμό ο σκηνοθέτης μάς προϊδεάζει για τη δράση του έργου: πρόκειται για τις ζωές των δύο πρωταγωνιστών και υποψήφιων δολοφόνων, οι οποίες διασταυρώνονται εντός του φιλικού χρόνου.
- Να παίξουν με τις τρεις διαστάσεις του χώρου για να πετύχουν θεαματικά αποτελέσματα (τέτοια είναι η χρήση του βάθους πεδίου: τα αντικείμενα που είναι μακριά από το φακό γίνονται εξίσου ευδιάκριτα, με αυτά που είναι κοντά), όπως για παράδειγμα στην εικόνα του μικρού Κέιν μέσα από το παράθυρο (Φωτ. 1), όπου διακρίνουμε ταυτόχρονα τρία πλάνα.

1.1.2 Το πλάνο

Το πλάνο είναι το πρωταρχικό μέσο έκφρασης του κινηματογράφου, το πρώτο γράμμα της κινηματογραφικής γραφής.

Τεχνικά, κάθε πλάνο ορίζεται ως το τμήμα της εικόνας που καταγράφει η μηχανή από τη στιγμή εκκίνησης ως το σταμάτημα της (από κλικ σε κλικ). Από άποψη δομής το πλάνο είναι το μικρότερο κομμάτι της φιλικής έκφρασης. Από την άποψη του μοντάζ το πλάνο είναι το ωφέλιμο τμήμα ενός πλάνου λήψης που έχει επιλεγεί για να ενταχθεί

στην αφήγηση. Θεματικά, το πλάνο περιλαμβάνει ένα ανολοκλήρωτο τμήμα του νοήματος και εξαρτάται από τη διαδοχή και τη σειρά άλλων πλάνων προκειμένου να αποκτήσει την πλήρη σημασία του. Το περιεχόμενο του πλάνου αναφέρεται σε μια ενότητα χώρου ή χρόνου.

Η επιλογή του πλάνου κανονίζεται για την απαραίτητη σαφήνεια της αφήγησης: πρέπει να υπάρχει συνέπεια ανάμεσα στο είδος και το μέγεθος του πλάνου και στο περιεχόμενό του.

Αν θέλουμε να συγκρίνουμε με τη λογοτεχνία, μπορούμε να φανταστούμε το πλάνο σαν μια πρόταση, που από μόνη της είναι φορέας κάποιου νοήματος. Αν έχουμε μια σειρά από προτάσεις και τους αλλάξουμε θέση μέσα σε μια παράγραφο το νόημα κάθε φορά ενδέχεται να είναι διαφορετικό (Καπόλα, Παπακωνσταντίνου, 2008).

Τα μεγέθη των πλάνων

Οι γενικές κατηγορίες πλάνων με τις αντιστοιχίες τους στην ελληνική, αγγλική και γαλλική γλώσσα είναι οι εξής:

- 1. Πολύ γενικό πλάνο** / Extreme long shot / Plan très général. Σ' αυτό το πλάνο η κάμερα είναι στη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από το αντικείμενο. Δίνει έμφαση στο φόντο. Συχνά είναι το πλάνο που ανοίγει μια σκηνή, μας τοποθετεί στο χώρο (Φωτ. 2).
- 2. Γενικό πλάνο** / Long shot / Plan général. Δείχνει συνήθως ένα αντικείμενο ή έναν άνθρωπο ολόκληρο και λίγο από το περιβάλλον. Τοποθετεί τον άνθρωπο μέσα στον κόσμο. Σε ψυχολογικό επίπεδο μπορεί να εκφράσει τη μοναξιά, την αδυναμία απέναντι στη μοίρα, την απραξία, την τοποθέτηση των πρωταγωνιστών σ' έναν άπειρο και αισθησιακό χώρο, την ευγένεια της ελεύθερης και περήφανης ζωής στους μεγάλους χώρους (Μαρτέν, 1984) (Φωτ. 3).
- 3. Ολόσωμο πλάνο** / Medium shot / Plan moyen. Σ' αυτό το πλάνο, το αντικείμενο ή ο ηθοποιός και ο περίγυρος καταλαμβάνουν ίσο χώρο στο κάδρο (Φωτ. 4).
- 4. Πλάνο αμερικέν** / Two shot / Plan américain: από τα γόνατα μέχρι το κεφάλι (Φωτ. 5).



Φωτογραφία 2. Τζον Φορντ, *Τα σταφύλια της οργής*, 1940)



Φωτογραφία 3. Τζέιν Κάμπιον, *Το πιάνο*, 1993



Φωτογραφία 4. Τσάρλι Τσάπλιν, *Το τσίρκο*, 1928



Φωτογραφία 5. Χάουαρντ Χοκς, *His Girl Friday*, 1940

- 5. Μεσαίο πλάνο** / Medium close shot / Plan moyen rapproché. Το κάτω μέρος του κάδρου περνάει από το στήθος του ηθοποιού. Τα μεσαία πλάνα συχνά χρησιμοποιούνται για να παρουσιάσουν δύο ηθοποιούς (Φωτ. 6).



Φωτογραφία 6. Γουόνγκ Καρ Βάι, *Ερωτική επιθυμία*, 2000

- 6. Κοντινό πλάνο** / Close up / Premier plan. Μια εικόνα που δείχνει ένα αρκετά μικρό κομμάτι της σκηνής, όπως το πρόσωπο ενός χαρακτήρα, με τέτοια λεπτομέρεια ώστε να γεμίζει την οθόνη. Δίνει έμφαση στο υποκείμενο (Φωτ. 7).
- 7. Πολύ κοντινό πλάνο** / Big close up / Gros plan. Το γκρο πλαν αποτελεί μια από τις πιο σημαντικές προσφορές του κινηματογράφου. Χάρη σε αυτό, δεν κοιτάζουμε απλά τη ζωή, αλλά εισχω-



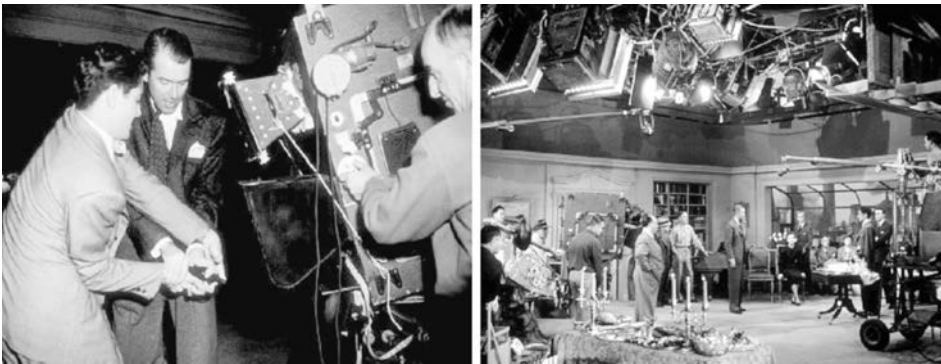
Φωτογραφία 7. *Τα πάθη της Ζαν ντ' Αρκ* (1928) του Καρλ Ντράγιερ

ρούμε μέσα σ' αυτή (Μαρτέν, 1984). Όταν πρόκειται για πρόσωπο, το γκρο πλαν εστιάζει στα συναισθήματα και στις αντιδράσεις του. Ακόμα και τα άψυχα αντικείμενα μπορούν να πάρουν ζωή, μιας και η ρεαλιστική δύναμη του κινηματογράφου είναι πολύ ισχυρή. Όταν πρόκειται για αντικείμενο, εκφράζει την άποψη του προσώπου και δημιουργεί το συναίσθημα. Π.χ. το γκρο πλαν ενός ποτηριού με δηλητηριασμένο ίσως γάλα τρομοκρατεί την ηρωίδα (και τους θεατές) στις *Υποψίες* (Suspicion, 1941) του Άλφρεντ Χίτσκοκ (Alfred Hitchcock).

- 8. Πλάνο λεπτομέρειας / Insert / Detail.** Δείχνει μια λεπτομέρεια, για παράδειγμα το μάτι από ένα πρόσωπο. Σύμφωνα με τις κλασικές απόψεις τα πλάνα έχουν αφηγηματικό χαρακτήρα. Χρησιμεύουν για να μας δείξουν, να διηγηθούν κάτι και θέτουν σε κίνηση την ιστορία. Μερικά από αυτά όμως έχουν μια ξεχωριστή ιδιότητα και αποκτούν μια ψυχολογική σημασία που φτάνει ως το σύμβολο. Γίνονται εκφραστικό κινηματογραφικό μέσο. Αυτά είναι συνήθως τα πολύ κοντινά πλάνα και τα πολύ γενικά (Bordwell & Thompson, 2006).

1.1.3 Σκηνή, σεκάνς

Η **σκηνή** είναι ένα σύνολο πλάνων που αναφέρονται στον ίδιο χώρο. Δύο ή περισσότερα πλάνα μπορούν να αποτελέσουν μια **σκηνή**. Επίσης και ένα **μονοπλάνο** μπορεί να αποτελέσει μια σκηνή, αρκεί το περιεχόμενό του να ανταποκρίνεται σε μια νοηματική ενότητα. Το μονοπλάνο είναι ένα πλάνο χωρίς κατ (cut), μια σκηνή σε ένα πλάνο. Μέσα στο ίδιο πλάνο αρχίζει και τελειώνει μια κατάσταση, υπάρχει μια νοηματική ενότητα. Για παράδειγμα, η κάμερα δείχνει δύο ανθρώπους να συνομιλούν σε ένα δωμάτιο. Κάποια στιγμή ο ένας βγαίνει έξω (αλλαγή χώρου). Αυτό μπορούμε να το δείξουμε με δύο τρόπους. Η κάμερα να κάνει **κατ** την ώρα που ανοίγει η πόρτα (ένα πλάνο) και στο επόμενο πλάνο να μας δείξει τον άνθρωπο έξω να προχωρά. Ή η κάμερα να ακολουθήσει τον άνθρωπο στην πόρτα και μετά έξω, σε ένα μονοπλάνο. Το πιο διάσημο μονόπλano στην ιστορία του σινεμά υπήρξε *Η Θηλειά* (The Rope, 1948) του Χίτσκοκ. Βέβαια, κάθε φιλμ είχε χωρητικότητα για 10 λεπτά ταινίας, οπότε ανά ένα δεκάλεπτο γινόταν κοντινό πλάνο σε κάποιο μαύρο σακάκι προκειμένου να αλλαχτεί το φιλμ. Η ένωση των δεκάλεπτων



Φωτογραφία 8. Από τα γυρίσματα της ταινίας *Η Θηλειά*