

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

## ΝΤΕΚΟΥΠΑΣ και ΜΟΝΤΑΣ

Το ντεκουπάζ είναι η λεπτομερής προετοιμασία των γυρισμάτων με αναλυτική επεξεργασία και προετοιμασία των πλάνων

Το μοντάζ είναι η συναρμογή των πλάνων των λήψεων ενός οπτικοακουστικού έργου

## ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Οι βασικές λειτουργίες που επιτελεί ένα μοντάζ των πλάνων μιας ταινίας είναι οι ακόλουθες:

Επιλογή των καλύτερων λήψεων και της διάρκειας που θα χρησιμοποιηθεί από κάθε λήψη

Οργάνωση της αφήγησης με την τοποθέτηση των πλάνων σε μια σειρά συχνά διαφορετική από την σειρά των πλάνων στη λήψη.

Εύρεση της κατάλληλης θέσης ενός πλάνου σε σχέση με τη συνολική αφήγηση

Προσδιορισμός των σημείων μετάβασης από ένα πλάνο σε ένα άλλο, ανάλογα με τη εξέλιξη της αφήγησης και με τις βασικές επιλογές (αισθητικές, ρυθμού, κλπ).

## ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Προσδιορισμός του τρόπου μετάβασης από ένα πλάνο σε άλλο. Για παράδειγμα άμεση μετάβαση, χρήση εφέ, κλπ.

Συνδυασμός εικόνας και ήχου

Ανάμιξη των διαφορετικών ήχων μιας ταινίας (μιξάζ).

# Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

## **Εικονογραφικός χώρος**

Ο χώρος της κινηματογραφικής εικόνας, ο χώρος του κάδρου.

Ο εικονογραφικός χώρος είναι το αποτέλεσμα της σύνθεσης της εικόνας (μέγεθος πλάνου, βάθος πεδίου, θέση και σχέση αντικειμένων, κλπ) και της οργάνωσης των φωτισμών.

## **Αρχιτεκτονικός χώρος**

Ο χώρος ο οποίος κινηματογραφείται. Ο φυσικός χώρος (αστικό τοπίο, ύπαιθρος, κλπ) μέσα στον οποίο γίνεται η λήψη ή ο κατασκευασμένος χώρος, σκηνικός χώρος.

## **Αφηγηματικός χώρος**

Ο νοητικός χώρος που κατασκευάζει η αφήγηση, το μοντάζ των εικόνων. Μπορεί να αποτελείται από διαφορετικούς αρχιτεκτονικούς χώρους, όπως το έδειξε ο Λεβ Κουλέσωφ στο πείραμά του.

Παράδειγμα:

«Ρωσική Κιβωτός», Αλεξάντερ Σοκούρωφ, 2002. Γυρισμένη στα χειμερινά Ανάκτορα στην Πετρούπολη, όπου στεγάζεται σήμερα το Μουσείο Ερμιτάζ.

Αρχιτεκτονικός χώρος: το μουσείο Ερμιτάζ όπου γίνεται η λήψη (επάνω αριστερά)

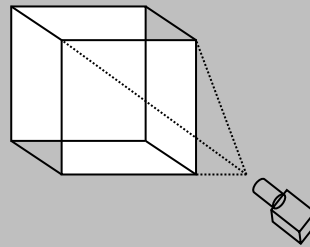
Εικονογραφικός χώρος: Η λήψη που προκύπτει (εικόνα επάνω δεξιά)

Αφηγηματικός χώρος: Μια ιστορία που διαδραματίζεται στα Χειμερινά Ανάκτορα στον 19<sup>ο</sup> αιώνα.

Τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου:

Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΧΩΡΙΣ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ,  
Η «ΑΠΟΨΗ» ΚΑΙ Η «ΣΚΗΝΗ-ΠΙΝΑΚΑΣ»

## Η «ΣΚΗΝΗ-ΠΙΝΑΚΑΣ»



Στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου η κάμερα μένει ακίνητη, φιλμάροντας τη δράση μετωπικά, όπως θα την έβλεπε ένας προνομιακός θεατής, καθισμένος στην πλατεία (θεατρικό μοντέλο θέασης).

Μετωπικότητα και σκηνικός χώρος. Το κινηματογραφικό κάδρο ταυτίζεται με τον θεατρικό σκηνικό χώρο. Ενότητα σκηνικών και δράσης.



## Η ΑΠΟΨΗ

Άποψη της πλατείας Des Cordelies, Λυόν, Λυμιέρ, 1895.  
Κινηματογράφηση της καθημερινότητας και της κίνησης.

<https://www.youtube.com/watch?v=FV20uJ-2MQ8>

## ΕΝΘΕΣΗ ΧΩΡΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΚΑΔΡΟΥ

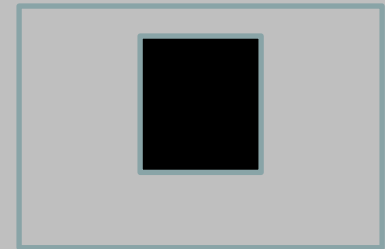
"The India Rubber Head"-1901-Georges Melies

<https://www.youtube.com/watch?v=M9NWOQiYWxc>

# ΧΡΗΣΗ ΜΑΣΚΑΣ ΚΑΙ ΔΙΠΛΗ ΕΚΘΕΣΗ ΤΟΥ ΦΙΛΜ

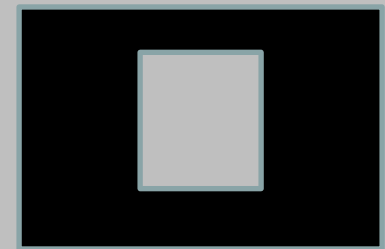
A. Φιλμάρισμα με χρήση μάσκας

Έκθεση της περιφερειακής επιφάνειας του φιλμ



B. Φιλμάρισμα με χρήση της αντίστροφης μάσκας

Έκθεση της κεντρικής επιφάνειας του φιλμ



# ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΧΕΣΕΩΝ ΣΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΓΙΑ ΤΗΝ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΑΛΛΟ

- Γραφικές σχέσεις (σχέσεις μορφής)
- Ρυθμικές σχέσεις
- Χωρικές σχέσεις
- Χρονικές σχέσεις

There are four basic areas of choice and control in editing, called relations:

- graphic relations or "graphic match"
- rhythmic relations
- spatial relations
- temporal relations

## ΤΡΟΠΟΙ ΜΕΤΑΒΑΣΗΣ ΑΠΟ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΠΛΑΝΟ

Άμεση μετάβαση (cut)

Σβήσιμο σε μαύρο/ εμφάνιση από μαύρο (dissolve in-out of black)

Σβήσιμο ενός πλάνου σε ένα άλλο (cross dissolve)

Μια εικόνα αντικαθίσταται από άλλη που γλιστρά και την καλύπτει (volet/ whipe)

Μεσότιτλοι (Inter-titles)

## ΠΡΩΤΕΣ ΑΜΦΙΣΒΗΤΗΣΕΙΣ ΤΗΣ ΑΥΤΑΡΚΕΙΑΣ ΤΟΥ «ΠΙΝΑΚΑ»

Οι πρώτες αμφισβητήσεις της χρονικής και χωρικής ενότητας του 'Πίνακα» στον αμερικανικό κινηματογράφο γίνονται από τον Πόρτερ και στη συνέχεια από τον Γκρίφιθ. Ο Γκρίφιθ είναι αυτός που βάζει τις βάσεις της κινηματογραφικής γλώσσας.

### **Κατακτήσεις του αμερικανικού κινηματογράφου:**

- ✓ Μετάβαση από το καθεστώς της πρώιμης αναπαράστασης σε αυτό της θεσμικής αναπαράστασης (Νοέλ Μπουρς – Noel Burch)
- ✓ Πλησίασμα των ερμηνευτών (μεσαίο πλάνο – κοντινό πλάνο)
- ✓ Δόμηση χώρου και χρόνου
- ✓ Αφηγηματική δομή
- ✓ Ρακόρ βλέμματος

## ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΓΚΡΙΦΙΘ

- ✓ Κλιμάκωση πλάνων, από το γενικό στο κοντινό
- ✓ Το εναλλασσόμενο μοντάζ
- ✓ Δημιουργία ενός κινηματογραφικού χωροχρόνου
- ✓ Ρακόρ βλέμματος (το πλάνο ενός βλέμματος ακολουθείται από το πλάνο με το αντικείμενο του βλέμματος)

# Η ΣΟΒΙΕΤΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

- ✓ Πρωτοκαθεδρία του μοντάζ
- ✓ Ανάπτυξη της θεωρίας
- ✓ Πολλαπλασιασμός οπτικών γωνιών/ τεμαχισμός της σκηνής
- ✓ Ελευθερία στις οπτικές γωνίες και στις αποστάσεις
- ✓ Ενοποίηση οπτικών γωνιών
- ✓ Ενεργητικός θεατής
- ✓ Δημιουργική γεωγραφία
- ✓ Δημιουργία ενός χώρου και μιας χρονικότητας της ταινίας
- ✓ Μοντάζ των έλξεων

## ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ ΤΟΥ ΚΟΥΛΕΣΩΦ

ΤΟ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΝΤΑΖ: Το «εφέ Κ» ή πείραμα Μοζούκιν

Το ίδιο πλάνο ενός χαρακτήρα (εδώ ενός γνωστού ηθοποιού) εναλλασσόμενο με άλλα πλάνα, εκλαμβάνεται από τους θεατές ως διαφορετικά πλάνα όπου το πρόσωπο του Μοζούκιν εκφράζει θλίψη, πείνα, τρυφερότητα, ανάλογα με το περιεχόμενο του παρεμβαλλόμενου πλάνου.



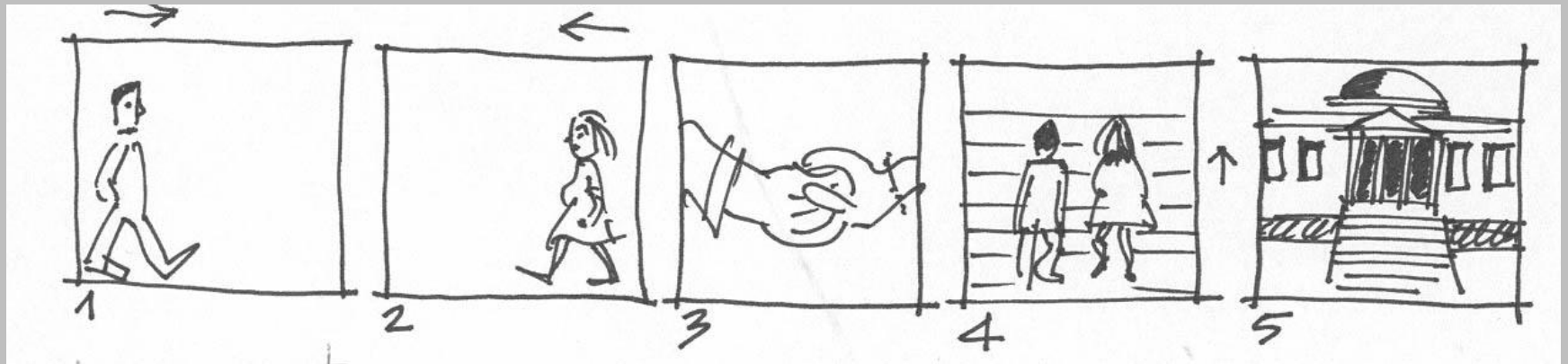
# ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ ΤΟΥ ΚΟΥΛΕΣΩΦ

## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ

Η δημιουργία ενός χώρου της κινηματογραφικής αφήγησης που αποτελείται από τμήματα διαφορετικών χώρων.

Μια σειρά 5 πλάνων: α) μια γυναίκα κινείται από αριστερά προς τα δεξιά, β) ένας άνδρας κινείται από δεξιά προς τα αριστερά, γ) κοντινό στη χειραψία ενός άνδρα και μιας γυναίκας, δ) ένας άνδρας και μια γυναίκα πλάτη ανεβαίνουν μια μνημειακή σκάλα, ε) γενικό πλάνο ενός κτηρίου με μνημειακή σκάλα εισόδου.

## ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ ΤΟΥ ΚΟΥΛΕΣΩΦ



- ✓ Η γυναίκα και ο άνδρας είναι διαφορετικοί σε κάθε πλάνο
- ✓ Τα σκαλιά ανήκουν στο κτήριο του Κοινοβουλίου, στη Μόσχα
- ✓ Η γενική άποψη του κτηρίου είναι ο Λευκός Οίκος στην Ουάσιγκτον

# ΜΟΝΤΑΖ ΤΩΝ ΕΛΞΕΩΝ

ΑΖΕΝΣΤΑΪΝ: Μοντάζ των έλξεων (Montage des attractions)

Η παράθεση δύο πλάνων μοιάζει πιο πολύ με το γινόμενο παρά με το άθροισμά τους

Συνένωση εικόνων, άσχετων μεταξύ τους, με στόχο την πρόκληση σοκ ή συγκίνησης

Γκρο πλάν: η λεπτομέρεια για το όλο

Χρήση της έλλειψης

Ελευθερία στη σύνδεση των πλάνων

Μοντάζ των έλξεων (attractions editing) στην ταινία *Απεργία* του Αϊζενστάιν, 1925.  
Το αίμα των ανθρώπων αντιπαρατίθεται με το αίμα των ζώων.

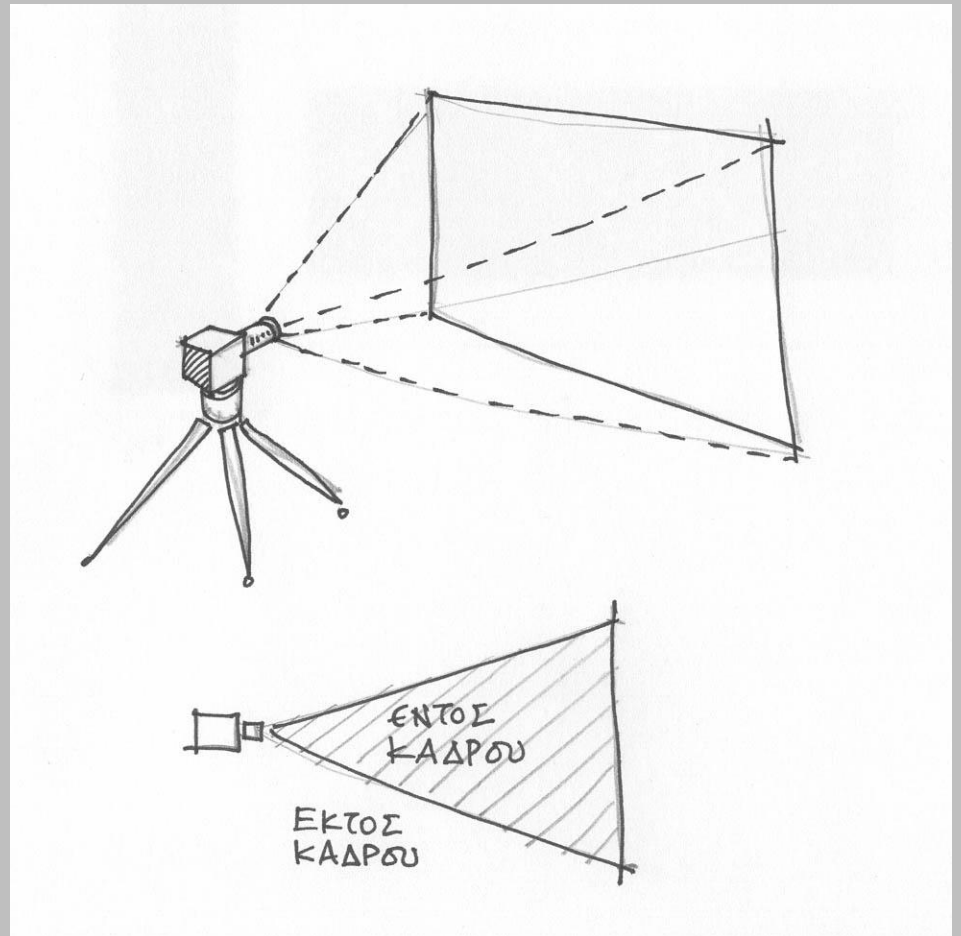
<https://www.youtube.com/watch?v=jWiDciPuSW4>

Είμαι ο κινηματογράφος-μάτι. Είμαι κατασκευαστής. Σας τοποθέτησα [...] σε ένα απίθανο δωμάτιο που δεν υπήρχε μέχρι τη στιγμή που το δημιούργησα. Σε αυτό το δωμάτιο υπάρχουν δώδεκα τοίχοι, που κινηματογράφησα σε διαφορετικά μέρη του κόσμου. Συνδυάζοντας πλάνα τοίχων και λεπτομερειών, κατάφερα να τα διατάξω με ευχάριστο τρόπο.

Τζίγκα Βερτώφ

## Ο χώρος του κάδρου

- Εντός πεδίου
- Εκτός πεδίου
- Πίσω από το σκηνικό
- Έξω από τα όρια του κάδρου
- Πίσω από τη μηχανή λήψης



## Η ΔΟΜΗΣΗ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου, δύο χαρακτήρες που συνομιλούν φιλμάρονται διαδοχικά, μετωπικά ή σε κλίση  $\frac{3}{4}$  του σώματος

Η ευθεία των βλεμμάτων και η οργάνωση της αφήγησης

ΠΕΔΙΟ – ΠΕΔΙΟ ΑΝΤΙΘΕΤΗΣ ΛΗΨΗΣ

## ΓΑΛΛΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΜΕΣΟΠΟΛΕΜΟΥ

- ✓ Απότομα κοψίματα
- ✓ Ελλείψεις στην αφήγηση
- ✓ Ρακόρ στη κίνηση & στη διασταύρωση των βλεμμάτων
- ✓ Τολμηρή ανάμιξη εικόνων
- ✓ Αναζήτηση μουσικών αντιστίξεων
- ✓ Κοφτό μοντάζ

# ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΣ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ/ SPLIT SCREEN

Ταυτόχρονη δράση

Πολλαπλά είδωλα του ηθοποιού επί σκηνής



## ΕΜΠΟΡΙΚΟΣ ΑΜΕΡΙΚΑΝΙΚΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

- ✓ Τελικός έλεγχος (final cut) του παραγωγού
- ✓ Διαφανής γραφή
- ✓ Γραμμικότητα της αφήγησης
- ✓ Ελαστικότητα σχέσεων μεταξύ πραγματικού και φιλμικού χρόνου

## ΧΡΟΝΙΚΟΤΗΤΑ ΤΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

- ✓ Η χρονικότητα ρυθμίζεται από τις συνέχειες και τις ρήξεις
- ✓ Χρονική συνέχεια ή ασυνέχεια
- ✓ Σύντομη έλλειψη ή χρονικό άλμα
- ✓ Αναδρομή στο παρελθόν
- ✓ Πάγωμα του χρόνου
- ✓ Επιτάχυνση/ επιβράδυνση του χρόνου

## ΓΡΗΓΟΡΟ ΜΟΝΤΑΖ

Διαδοχικά πλάνα μικρής διάρκειας (μικρότερης από 3 δευτερόλεπτα)

Παροχή συμπυκνωμένης πληροφορίας

Επιβάλλει ενέργεια ή χάος

Επιβολή γοργού ρυθμού στη σχέση δύο χαρακτήρων