

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 11^{ου} ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Ο ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΧΩΡΙΣ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ: Η ΑΠΟΨΗ ΚΑΙ Η ΣΚΗΝΗ-ΠΙΝΑΚΑΣ

Στις αρχές της ιστορίας του κινηματογράφου οι δύο βασικές κατευθύνσεις, η μυθοπλασία και το ντοκυμαντέρ χρησιμοποιούσαν αντίστοιχα ως τρόπο αναπαράστασης την «**άποψη**» (view) και την «**σκηνή-πίνακα**» (tableau). Οι δύο αυτοί τρόποι δεν περιείχαν την έννοια του μοντάζ, της συναρμογής των διαφορετικών εικόνων. Κινηματογραφώντας σκηνές της καθημερινότητας η μηχανή λήψης τοποθετείται σε ένα σημείο, καταγράφοντας μια «άποψη» της πραγματικότητας. Η διάρκεια του πλάνου εξαρτιόταν από τις τεχνικές δυνατότητες της εποχής (αρχικά περίπου ένα λεπτό). Στον κινηματογράφο της μυθοπλασίας η μηχανή λήψης καταγράφει μετωπικά την σκηνική δράση ακολουθώντας τον τρόπο αναπαράστασης του λαϊκού θεάματος της εποχής (βαριετέ, επιθεώρηση, οπερέτα). Η έννοια της σκηνής αναφέρεται στην ενότητα της δραματουργικής αφήγησης. Η κίνηση και το παίξιμο των ηθοποιών οργανωνόταν σε σχέση με την ολότητα του σκηνικού χώρου και όχι με το κάδρο της λήψης.

ΣΤΑΔΙΑΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Στις πρώτες ταινίες μια σκηνή ακολουθείται από μια άλλη με παρατακτικό τρόπο. Μερικές φορές ανάμεσα στις σκηνές παρεμβάλλονται μεσότιτλοι που επεξηγούν την δράση ή τα αισθήματα των ηθοποιών. Η τομή στον τρόπο αυτό αφήγησης που χρησιμοποιεί τους θεατρικούς κώδικες γίνεται με την χρήση μιας πόρτας για να σημάνει;

- το πέρασμα ενός ηθοποιού από ένα χώρο σε ένα άλλο γειτονικό
- το πέρασμα από μια χρονική στιγμή σε μια άλλη, αμέσως επόμενη.

Στον αμερικανό σκηνοθέτη Γκρίφιθ (David Wark Griffith) χρωστάμε την πρώτη χρήση του μεσαίου πλάνου και του γκρο-πλαν. Ο Γκρίφιθ έμεινε πιστός στην αντίληψη της σκηνής-πίνακα αλλά πειραματίστηκε με την κινηματογραφική αφήγηση ιδιαίτερα στις δύο σημαντικότερες ταινίες του την «Γέννηση ενός έθνους» (1915) και την «Μισαλλοδοξία» (1916). Ο Γκρίφιθ είναι επίσης ο πρώτος που χρησιμοποιεί, όχι όμως συστηματικά την παράλληλη ή την εναλλασσόμενη σύνδεση τμημάτων της αφήγησης για να δημιουργήσει αισθήματα αγωνίας, κλπ.

ΟΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΤΗΣ ΣΟΒΙΕΤΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Την δεκαετία του 1920, μια σειρά σοβιετικών σκηνοθετών (Βερτώφ, Αζενστάιν, Κουλέσωφ, Πουντόβκιν, κ.α.) κηρύσσουν την αντίθεσή τους στους θεατρικούς κώδικες που χρησιμοποιεί ο εμπορικός κινηματογράφος της εποχής και προσπαθούν να εντάξουν κώδικες από την ζωγραφική και την μουσική στην κινηματογραφική γραφή. Οι προσπάθειες αυτές αντανakλούν τις καλλιτεχνικές αναζητήσεις των κινημάτων της πρωτοπορίας των αρχών του 20^{ου} αιώνα (φουτουρισμός, κυβισμός, κονστρουκτιβισμός, κ.α.) και τις κοινωνικές αλλαγές στην Ρωσία. Οι σκηνοθέτες αυτοί εμπνέονται επίσης από τις αναζητήσεις του αμερικανικού κινηματογράφου και ιδιαίτερα του Γκρίφιθ.

Ο σκηνοθέτης Λεβ Κουλέσωφ με μια σειρά πειραματισμών με την διαδικασία του μοντάζ έδειξε την δυνατότητα συγκρότησης μιας κινηματογραφικής αφήγησης του χώρου και του χρόνου από συστατικά στοιχεία ξένα μεταξύ τους.

Ο Σεργκέι Αϊζενστάϊν, κεντρική προσωπικότητα του σοβιετικού κινηματογράφου, καθιέρωσε μια νέα μέθοδο μοντάζ που ονόμασε «μοντάζ των εντυπώσεων» (μοντάζ ατρακτιών / montage des attractions). Η βασική επιδίωξη ήταν η δημιουργία στο θεατή ενός βίαιου ή έντονου ψυχολογικού αποτελέσματος με την αντιπαράθεση εικόνων με διαφορετικό περιεχόμενο. Σύμφωνα με την θεωρητική αυτή προσέγγιση η αντιπαράθεση δύο πλάνων μιας ταινίας δεν είναι το άθροισμά τους αλλά ένα νέο προϊόν.

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.
- ✓ **Έυρεση 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).
- ✓ **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

Η έννοια χώρος χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο για να προσδιορίσει διαφορετικά είδη χώρου. Ο γάλλος σκηνοθέτης Ερίκ Ρομέρ στο βιβλίο του «Η οργάνωση του χώρου στον Φάουστ του Μουρνάου» διακρίνει τρία διαφορετικά είδη χώρου.

- Τον εικονογραφικό χώρο
- Τον αρχιτεκτονικό χώρο
- Τον αφηγηματικό ή φιλικό χώρο

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

Κινηματογραφική γλώσσα, μοντάζ, εναλλασσόμενο μοντάζ, παράλληλο μοντάζ, μοντάζ των εντυπώσεων, συναρμογή πλάνων, εφέ μετάβασης από πλάνο σε πλάνο