

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΟΓΔΩΟ

Η ΣΧΕΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΛΑΝΩΝ: ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Από τη δεκαετία του 1920, όταν οι θεωρητικοί του κινηματογράφου άρχισαν να συνειδητοποιούν τις δυνατότητές του, το μοντάζ αποτελεί την πιο πολυσυζητημένη κινηματογραφική τεχνική. Αυτό δεν αποδείχθηκε πάντα καλό, αφού όρισμένοι συγγραφείς εξέλαβαν το μοντάζ ως το κλειδί για τον καλό κινηματογράφο (ή ακόμη και για όλο τον κινηματογράφο). Ωστόσο, πολλές ταινίες, ιδίως εκείνες της περιόδου πριν από το 1904, αποτελούνται από ένα μόνο πλάνο και επομένως δεν βασίζονται καθόλου στο μοντάζ. Οι πειραματικές ταινίες περιστεύουν μερικές φορές το μοντάζ κάνοντας κάθε πλάνο να διαρκεί όσο η ποσότητα του φιλμ που χωράει ή κάμερα, όπως η *Κεντρική χώρα* του Μάικλ Σνόου και οι ταινίες *Φάε*, *Sleep (Κοιμήσου)* και *Empire (Αυτοκρατορία)* του Άντυ Ουόρχολ. Αυτό του είδους οι ταινίες δεν είναι απαραίτητως λιγότερο «κινηματογραφικές» από άλλες που βασίζονται πολύ στο μοντάζ.

Παρ' όλα αυτά, αντιλαμβάνεται κανείς γιατί το μοντάζ άσκησε μια τόσο τεράστια γοητεία στους αισθητικούς του κινηματογράφου, διότι ως τεχνική είναι πολύ ισχυρή. Ο καλπασμός του Κου Κουξ Κλάν στη *Γέννηση ενός έθνους*, ή σεκάνς των σκαλιών της Όδησσοῦ στο *Ποτέμκιν*, το επεισόδιο της «Πτώσης των θεών» στον *Οκτώβρη*, ο φόνος στο ντούς στο *Ψυχώ*, ή σύγκρουση του τρένου στον *Τροχό*, ή σκηνή των καταδύσεων στην *XI Ολυμπιάδα*, το τμήμα των επικαίρων στον *Πολίτη Κέιν*, ή σεκάνς της κονταρομαχίας στον *Λανσελότο της λίμνης* — όλες αυτές οι περίφημες στιγμές άντλούν μεγάλο μέρος της αποτελεσματικότητάς τους από το μοντάζ.

Ίσως ακόμη σημαντικότερος να είναι, εντούτοις, ο ρόλος του μοντάζ μέσα στο συνολικό ύφολογικό σύστημα μιας ταινίας. Μια τυπική χολλυγουντιανή ταινία περιέχει συνήθως κάτι ανάμεσα στα όκτακόσια και στα χίλια διακόσια πλάνα: μια ταινία που εστιάζεται στη γρήγορη δράση μπορεί να έχει δύο χιλιάδες ή και παραπάνω. Και μόνο αυτό το γεγονός υποδηλώνει πώς το μοντάζ διαμορφώνει σε μεγάλο βαθμό τις εμπειρίες των θεατών, ακόμη και αν αυτοί δεν το συνειδητοποιούν. Το μοντάζ συμβάλλει πολύ στην οργάνωση μιας ταινίας και στην επίδρασή της στους θεατές.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Μπορούμε να έννοήσουμε το μοντάζ ως το συνδυασμό ενός πλάνου με το επόμενο. Όπως είδαμε, στην κινηματογραφική παραγωγή το πλάνο είναι ένα ή περισσότερα εκτεθειμένα καρέ στη σειρά σε ένα συνεχόμενο μήκος φιλμ. Ο μοντέρ του κινηματογράφου αφαιρεί το ανεπιθύμητο υλικό, συνήθως ξεσκαρτάροντας όλες τις λήψεις εκτός από την καλύτερη. Ο μοντέρ κόβει επίσης τα περιττά καρέ, όπως είναι αυτά που δείχνουν την κλακέτα (σ. 42), από την αρχή και το τέλος των πλάνων. Στη συνέχεια συνενώνει τα επιθυμητά πλάνα, το τέλος του ενός με την αρχή του άλλου.

Αυτές οι ενώσεις μπορεί να είναι διαφόρων ειδών. Το *φείντ άουτ* σκοτεινιάζει

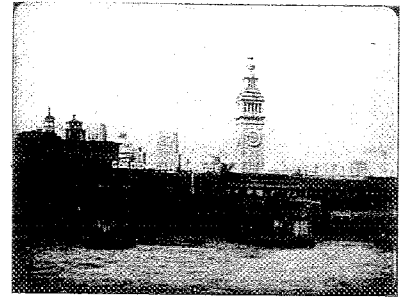
βαθμιαία τὸ τέλος ἑνὸς πλάνου πρὸς τὸ μαῦρο, καὶ τὸ φέιντ ἴν φωτίζει ἀνάλογα τὸ πλάνο ξεκινώντας ἀπὸ τὴ μαύρη ὀθόνη. Τὸ φοντί ἄνσενέ συγχωνεύει στιγμιαία μὲ διπλοτυπία τὸ τέλος τοῦ πλάνου Α μετὴν ἀρχὴ τοῦ πλάνου Β, ὅπως στὴν ἀρχὴ τοῦ *Γερακιοῦ τῆς Μάλτας* (Εἰκ. 8.1-8.3). Στὴ βέργα, τὸ πλάνο Β ἀντικαθιστᾷ τὸ πλάνο Α μετὴ βοήθεια μιᾶς διαχωριστικῆς γραμμῆς ποὺ κινεῖται κατὰ τὸ πλάτος τῆς ὀθόνης, ὅπως στοὺς *Ἑπτὰ Σαμουράι* (Εἰκ. 8.4). Ἐδῶ καὶ οἱ δύο εἰκόνες βρίσκονται ταυτόχρονα γιὰ λίγο πάνω στὴν ὀθόνη, ἀλλὰ δὲν συγχωνεύονται, ὅπως στὸ φοντί ἄνσενέ. Κατὰ τὴ διαδικασία παραγωγῆς, τὰ φέιντ ἴν, τὰ φέιντ ἄουτ καὶ οἱ βέργες εἶναι «ὀπτικά ἐφὲν» καὶ σημειώνονται ὡς τέτοια ἀπὸ τὸν μοντέρ. Ἐκτελοῦνται κατὰ κανόνα στὰ ἐργαστήρια.

Ὁ πιὸ κοινὸς τρόπος γιὰ νὰ συνδέσει κανεὶς δύο πλάνοι εἶναι τὸ *κόψιμο*. Στὴ διαδικασία παραγωγῆς, τὸ κόψιμο ἐπιτελεῖται συνήθως κολλώντας δύο πλάνοι μετὴ βοήθεια κόλλας ἢ κολλητικῆς ταινίας. Μερικοὶ κινηματογραφιστὲς «κόβουν» κατὰ τὴ διάρκεια τῆς κινηματογράφησης σχεδιάζοντας τὴν ταινία ἔτσι ὥστε νὰ βγεῖ ἀπὸ τὴν κάμερα ἔτοιμη γιὰ τὴν τελικὴ παρουσίαση. Σὲ αὐτὴν τὴν περίπτωση ἡ φυσικὴ σύνδεση ἀπὸ πλάνο σὲ πλάνο δημιουργεῖται μέσω τῶν ἴδιων τῶν γυρισμάτων. Αὐτοῦ τοῦ εἶδους τὸ μοντάζ «μέσα στὴ μηχανή», εἶναι, ὡστόσο, σπάνιο καὶ περιορίζεται κυρίως στὸν πειραματικὸ καὶ ἐρασιτεχνικὸ κινηματογράφο. Ὁ κανόνας εἶναι τὸ μοντάζ νὰ γίνεται μετὰ τὰ γυρίσματα. Σήμερα τὸ μοντάζ γίνεται μετὴ βοήθεια μεταφορῶν σὲ βίντεο ποὺ ἀποθηκεύονται σὲ βιντεοκασέτα ἢ σὲ ψηφιακὸ δίσκο, ὁπότε τὰ κοψίματα (ἢ edits, στὴν ὀρολογία τοῦ βίντεο) μποροῦν νὰ ἐπιτευχθοῦν χωρὶς νὰ ἀγγίξει κανεὶς τὸ φιλμ. Μολαταῦτα, ἡ τελικὴ ἐκδοχὴ τῆς ταινίας εἶναι ἔτοιμη γιὰ ἐκτύπωση κόβοντας καὶ κολλώντας τὸ ἀρνητικὸ ὕλικό.

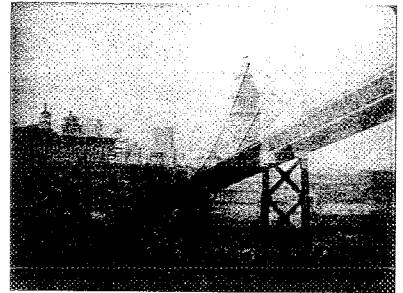
Ὡς θεατὲς, ἀντιλαμβανόμαστε τὸ πλάνο ὡς ἓνα ἀδιάλειπτο τμήμα χρόνου, χώρου ἢ γραφιστικῶν σχηματισμῶν τῆς ὀθόνης. Τὰ φέιντ ἴν ἢ φέιντ ἄουτ καὶ οἱ βέργες γίνονται ἀντιληπτά ὡς σταδιακὴ διακοπὴ ἑνὸς πλάνου καὶ ἀντικατάστασή του μὲ ἓνα ἄλλο. Τὰ κοψίματα γίνονται ἀντιληπτά ὡς ἀκαριαῖες ἀλλαγές ἀπὸ τὸ ἓνα πλάνο στὸ ἄλλο.

Ἄς ἐξετάσουμε ἓνα παράδειγμα κοψίματος, τέσσερα πλάνοι ἀπὸ τὴν πρώτη ἐπίθεση στὸν Κόλπο Μποντέγκα, στὰ *Πουλιά* τοῦ Ἄλφρεντ Χίτσκοκ (βλ. Εἰκ. 8.5-8.8):

1. *Μεσαῖο πλάνο, εὐθεία γωνία λήψεως.* Ἡ Μέλανι, ὁ Μίτς καὶ ὁ καπετάνιος στέκονται δίπλα στὸ παράθυρο τοῦ ἐστιατορίου καὶ μιλοῦν. Ἡ Μέλανι βρίσκεται τελείως δεξιὰ καὶ ὁ μπάριμαν στὸ βάθος (Εἰκ. 8.5).
2. *Μεσαῖο κοντινὸ πλάνο.* Ἡ Μέλανι δίπλα στὸν ὄμο τοῦ καπετάνιου. Κοιτάζει πρὸς τὰ δεξιὰ (ἔξω ἀπὸ τὸ παράθυρο, ποὺ εἶναι ἐκτὸς ὀθόνης) καὶ πρὸς τὰ πάνω, ὡς νὰ παρακολουθεῖ κάτι μετὰ τὰ ματιὰ της. Πανοραμικὴ δεξιὰ, ποὺ τὴν ἀκολουθεῖ καθὼς στρέφεται πρὸς τὸ παράθυρο καὶ κοιτάζει ἔξω (Εἰκ. 8.6).
3. *Πολὺ γενικὸ πλάνο.* Ὑποκειμενικὸ πλάνο τῆς Μέλανι. Τὸ βενζινάδικο στὴν



Εἰκ. 8.1



Εἰκ. 8.2



Εἰκ. 8.3



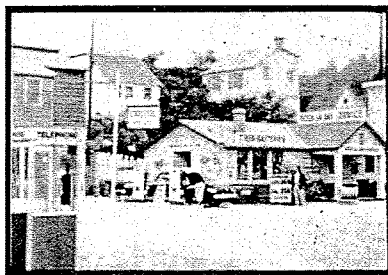
Εἰκ. 8.4



Εικ. 8.5



Εικ. 8.6



Εικ. 8.7



Εικ. 8.8

άπέναντι μεριά του δρόμου, ο τηλεφωνικός θάλαμος στο πρώτο επίπεδο άριστερά. Πουλιά έφορμούν κάθετα στον ύπλληλο του βενζινάδικου από τα δεξιά προς τα άριστερά (Εικ. 8.7).

4. *Μεσαίο κοντινό πλάνο.* 'Η Μέλανι σε προφίλ. 'Ο καπετάνιος εισέρχεται στο πλάνο, κρύβοντας τον μπάρμαν· ο Μίτς κινείται προς τα δεξιά στο πολύ μπροστινό πλάνο. 'Όλοι σε προφίλ κοιτάζουν έξω από το παράθυρο (Εικ. 8.8).

Καθένα από αυτά τα πλάνα παρουσιάζει ένα διαφορετικό τμήμα χρόνου, χώρου και γραφιστικών υλικών. Το πρώτο πλάνο δείχνει τρεις ανθρώπους να μιλούν. Μια άκαριαία αλλαγή — ένα κόψιμο — μās μεταφέρει σε ένα μεσαίο κοντινό πλάνο της Μέλανι. ('Ο Χίτσκοκ θα μπορούσε να είχε χρησιμοποιήσει άντ' αυτού ένα φέιντ ιν ή φέιντ άουτ, ή μια βέργα, με πιο άργη αλλαγή από το ένα πλάνο στο άλλο, ή θα μπορούσε να είχε χειριστεί τη σκηνή σαν ένα συνεχόμενο πλάνο, όπως θα δούμε σε λίγο.) Στο δεύτερο πλάνο, ο χώρος έχει αλλάξει (ή Μέλανι είναι άπομονωμένη και μεγεθυμένη στο κάδρο), ο χρόνος είναι συνεχής και οι γραφιστικοί σχηματισμοί έχουν μεταβληθεί (ή διάταξη των σχημάτων και των χρωμάτων είναι διαφορετική). Άλλο ένα κόψιμο μās μεταφέρει αιφνίδια σε αυτό που βλέπει ή Μέλανι. Το πλάνο του βενζινάδικου (Εικ. 8.7) παρουσιάζει έναν πολύ διαφορετικό χώρο, ένα συναπτό χρονικό διάστημα και έναν διαφορετικό γραφιστικό σχηματισμό. Ένα άλλο κόψιμο μās γυρίζει πίσω στη Μέλανι (Εικ. 8.8), και πάλι στρεφόμαστε στιγμιαία σε έναν άλλο χώρο, στο έπόμενο χρονικό διάστημα, και σε έναν διαφορετικό γραφιστικό σχηματισμό. Έτσι τα τέσσερα πλάνα συνδέονται με τρία κοψίματα.

'Ο Χίτσκοκ θα μπορούσε να είχε παρουσιάσει τη σκηνή από τα *Πουλιά* χωρίς μοντάζ. Φανταστείτε μια κίνηση της κάμερας που καθάρει τέσσερις ανθρώπους να μιλούν, κάνει τράβελινγκ προς τα εμπρός και προς τα δεξιά της Μέλανι καθώς αυτή στρέφεται, και κάνει πανοραμικ προς τα άριστερά και πίσω για να συλλάβει την έκφραση της Μέλανι. Αυτό θα άποτελούσε ένα πλάνο, γιατί δεν θα είχαμε τους διαμερισμούς που επιτρέπει το μοντάζ· οι κινήσεις της κάμερας, όσο γρήγορες κι αν ήταν, δεν θα παρουσίαζαν τις έντονες και άπτόμες μεταβολές που παράγουν τα κοψίματα. Τώρα φανταστείτε μια σύνθεση σε χώρο βάθους που παρουσιάζει τον Μίτς στο πρώτο πλάνο, τη Μέλανι και το παράθυρο στο μεσαίο πλάνο, και την έπιθεση των γλάρων στο βάθος μακριά. Και πάλι, ή σκηνή θα μπορούσε τώρα να διαδραματιστεί σε ένα πλάνο, μιά και δεν θα είχαμε καμιά ξαφνική αλλαγή στο χρόνο ή στο χώρο ή στα γραφιστικά στοιχεία. Και οι κινήσεις των προσώπων δεν θα παρήγαν εκείνον τον διαμερισμό του υλικού της όθόνης που παρέχει το μοντάζ. Σε αυτή τη σεκάνς, έπομένως, ο Χίτσκοκ θα μπορούσε να είχε παρουσιάσει τη δράση σε ένα μόνο πλάνο, είτε με μια κίνηση της κάμερας είτε με μια σύνθεση σε χώρο βάθους. Άντ' αυτού, την παρουσιάζει σε *περισσότερα* από ένα πλάνο — δηλαδή, με το μοντάζ.

Οί θεατές όρισμένες φορές υποθέτουν πώς τα κινηματογραφικά έργα γυρίζονται με άρκετες κάμερες που δουλεύουν ταυτοχρόνως, και πώς το μοντάζ είναι πρωτίτως ζήτημα έπιλογής του καλύτερου πλάνου το όποιο θα παρουσιαστεί σε μιά δεδομένη στιγμή. Είναι αλήθεια πώς τα περισσότερα τηλεοπτικά προγράμματα γυρίζονται με αυτή την τεχνική *πολλαπλών μηχανών λήψεως*, εξακολουθεί όμως να είναι άρκετά σπάνια στον κινηματογράφο. Μερικές φορές ο κινηματογραφιστής θα χρησιμοποιήσει άρκετες κάμερες για να συλλάβει μιά έρμηνεία από κάμποσες διαφορετικές όπτικές γωνίες και άποστάσεις· αυτή ήταν ή περίπτωση των σκηνών του Μάρλον Μπράντο στο *Άποκάλυψη τώρα*. Οί σύγχρονοι κινηματογραφιστές ένδέχεται να χρησιμοποιήσουν μιά κάμερα «Α» για το κυρίως πλάνο και μιά κάμερα «Β» για κοντινότερα πλάνα, όπως κάνει συχνά ο Τζέιμς Κάμερον. Άκόμη συχνότερα, ή κινηματογράφηση με πολλαπλές κάμερες χρησιμοποιείται για την καταγραφή θεαματικής δράσης ή δράσης που δεν μπορεί να επαναληφθεί, όπως είναι οι έκρήξεις ή οι περίπλοκες άκροβασίες.

Μολαταῦτα, σὲ ὅλη τὴ διάρκεια τῆς ἱστορίας τοῦ κινηματογράφου, οἱ περισσότερες σεκὰνς γυρίζονταν μὲ μία μόνο κάμερα. Στὴ σκηνὴ ἀπὸ τὰ *Πουλιὰ*, γιὰ παράδειγμα, τὰ πλάνα ἔχουν κινηματογραφηθεῖ σὲ διαφορετικὲς χρονικὲς στιγμὲς καὶ σὲ διαφορετικὰ μέρη — ἓνα (τὸ τρίτο πλάνο) στὸ ὕπαιθρο, τὰ ἄλλα σὲ πλατὸ (καὶ πιθανῶς σὲ διαφορετικὲς μέρες). Ὁ μοντέρ πρέπει ἐπομένως νὰ συγκεντρώσει μεγάλο καὶ ποικίλο ὄγκο ὑλικοῦ. Γιὰ νὰ διευκολύνουν αὐτὸ τὸ ἔργο, οἱ περισσότεροι κινηματογραφιστὲς προσχεδιάζουν τὴ φάση τοῦ μοντάζ κατὰ τὴ διάρκεια τῶν φάσεων προετοιμασίας καὶ κινηματογράφησης. Τὰ πλάνα γυρίζονται μὲ κάποια ἰδέα γιὰ τὸ πῶς θὰ ταιριάζουν μεταξύ τους στὸ τέλος. Στὴν κινηματογράφηση ταινιῶν μυθοπλασίας, τὰ σενάρια καὶ τὰ στόριμπορντ βοηθοῦν νὰ προσχεδιάσει κανεὶς τὰ κοψίματα καὶ τὶς ἄλλες μεταβάσεις. Ἀκόμη καὶ οἱ κινηματογραφιστὲς ντοκιμαντέρ καδρᾶρουν καὶ κινηματογραφοῦν συνήθως λαμβάνοντας ὑπόψη τους πῶς θὰ μονταριστοῦν τὰ πλάνα. Ὅταν θὰ ἐξετάσουμε τὸ μοντάζ συνεχείας, θὰ δοῦμε ὅτι ὁ σκηνοθέτης ἐλέγχει τὸ στήσιμο καὶ τὸ καδράρισμα τῆς δράσης ἔτσι ὥστε οἱ ἀλλαγὲς πλάνου νὰ εἶναι ὁμαλὲς καὶ διακριτικὲς.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Τὸ μοντάζ παρέχει στὸν κινηματογραφιστὴ τέσσερα βασικὰ πεδία ἐπιλογῆς καὶ ἐλέγχου:

1. Γραφιστικὲς σχέσεις μεταξύ τοῦ πλάνου Α καὶ τοῦ πλάνου Β
2. Ρυθμικὲς σχέσεις μεταξύ τοῦ πλάνου Α καὶ τοῦ πλάνου Β
3. Χωρικὲς σχέσεις μεταξύ τοῦ πλάνου Α καὶ τοῦ πλάνου Β
4. Χρονικὲς σχέσεις μεταξύ τοῦ πλάνου Α καὶ τοῦ πλάνου Β

Γραφιστικὲς καὶ ρυθμικὲς σχέσεις ὑπάρχουν στὸ μοντάζ κάθε ταινίας. Οἱ χωρικὲς καὶ οἱ χρονικὲς σχέσεις μπορεῖ νὰ εἶναι ἄσχετες μὲ τὸ μοντάζ ταινιῶν πού χρησιμοποιοῦν τὴν ἀφηρημένη μορφή, ἀλλὰ ὑπάρχουν στὸ μοντάζ ταινιῶν πού ἔχουν κατασκευαστεῖ μὲ μὴ ἀφηρημένες εἰκόνες (δηλαδή, στὴ μεγάλη πλειονότητα τῶν κινηματογραφικῶν ἔργων). Ἄς σκιαγραφήσουμε τὸ εὔρος ἐπιλογῶν καὶ ἐλέγχου σὲ κάθε πεδίο.

■ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΟΥ Α ΚΑΙ ΠΛΑΝΟΥ Β

Μπορεῖ κανεὶς νὰ δεῖ τὰ τέσσερα πλάνα ἀπὸ τὰ *Πουλιὰ* ἀπλῶς ὡς γραφιστικὲς διαμορφώσεις, ὡς σχηματισμοὺς φωτὸς καὶ σκιάς, γραμμῶν καὶ σχημάτων, ὄγκων καὶ βάθους, κίνησης καὶ στάσης — ἀνεξάρτητα ἀπὸ τὴ σχέση τοῦ πλάνου μὲ τὸ χρόνο καὶ τὸ χῶρο τῆς ἱστορίας. Γιὰ παράδειγμα, ὁ Χίτσκοκ δὲν ἄλλαξε ριζικὰ τὴ συνολικὴ φωτεινότητα ἀπὸ πλάνο σὲ πλάνο. Ἀλλὰ θὰ μπορούσε νὰ εἶχε κόψει ἀπὸ τὸ ὁμοίομορφα φωτισμένο δευτέρο πλάνο (Εἰκ. 8.6, ἢ Μέλανι στρέφεται πρὸς τὸ παράθυρο) σὲ ἓνα πλάνο τοῦ βενζινάδικου βυθισμένου στὸ σκοτάδι. Ἐπιπλέον, ὁ Χίτσκοκ κρατᾶει συνήθως τὸ σημαντικότερο μέρος τῆς σύνθεσης περίπου στὸ κέντρο τοῦ κάδρου. (Συγκρίνετε τὴ θέση τῆς Μέλανι στὸ κάδρο μὲ αὐτὴν τοῦ βενζινάδικου στὴν Εἰκόνα 8.7.) Θὰ μπορούσε, ὡστόσο, νὰ εἶχε κόψει ἀπὸ ἓνα πλάνο στὸ ὁποῖο ἡ Μέλανι θὰ ἦταν, ἄς ποῦμε, στὸ πάνω ἀριστερὸ μέρος τοῦ κάδρου, πρὸς ἓνα πλάνο πού θὰ τοποθετοῦσε τὸ βενζινάδικο στὸ κάτω δεξιὸ μέρος τοῦ κάδρου.

Ὁ Χίτσκοκ ἔχει φέρει ἐπίσης σὲ ἀντιπαράθεση ὀρισμένες χρωματικὲς διαφορὲς. Τὰ μαλλιά καὶ τὰ ρούχα τῆς Μέλανι τὴν κάνουν μιὰ φιγούρα στὴν ὁποία ἐπικρατοῦν τὸ κίτρινο καὶ τὸ πράσινο, ἐνῶ στὸ πλάνο τοῦ βενζινάδικου κυριαρχοῦν οἱ μουντὲς γκριζογάλανες ἀποχρώσεις πού ἀναδεικνύονται μὲ τὶς κόκκινες

πινελιές τῶν ἀντλιῶν βενζίνης. Ἐναλλακτικά, ὁ Χίτσκοκ θὰ μπορούσε νὰ εἶχε κόψει ἀπὸ τὴ Μέλανι σὲ μιὰ ἄλλη φιγούρα πού νὰ εἶναι συνθεθεϊμένη ἀπὸ παρόμοια χρώματα. Ἐπιπλέον, ἡ κίνηση στὸ πλάνο τῆς Μέλανι —ἡ στροφή της πρὸς τὸ παράθυρο— δὲν συμφωνεῖ μὲ τὶς κινήσεις οὔτε τοῦ ὑπαλλήλου τοῦ βενζινάδικου οὔτε τοῦ γλάρου στὸ ἐπόμενο πλάνο, ἀλλὰ ὁ Χίτσκοκ θὰ μπορούσε νὰ εἶχε ἐπαναλάβει στὸ ἐπόμενο πλάνο τὴν κίνηση τῆς Μέλανι ὡς πρὸς τὴν ταχύτητα, τὴν κατεύθυνση ἢ τὴ θέση στὸ κάδρο.

Μὲ λίγα λόγια, τὸ μοντάρισμα δύο ὁποιαδήποτε πλάνων μαζί ἐπιτρέπει τὴν ἀλληλεπίδραση, μέσα ἀπὸ τὴν ὁμοιότητα καὶ τὴ διαφορά, τῶν ἀμιγῶς εἰκαστικῶν ιδιοτήτων αὐτῶν τῶν δύο πλάνων. Οἱ τέσσερις ὅψεις τῆς μιζανσέν (ὁ φωτισμός, τὸ ντεκόρ, τὰ κοστούμια καὶ ἡ συμπεριφορὰ τῶν προσώπων στὸ χῶρο καὶ στὸ χρόνο) καὶ οἱ περισσότερες κινηματογραφικὲς ιδιότητες (ἡ φωτογραφία, τὸ καδράρισμα καὶ ἡ κινητικότητα τῆς κάμερας) προμηθεύουν ὅλες πιθανὰ γραφιστικὰ στοιχεῖα. Ἔτσι κάθε πλάνο παρέχει δυνατότητες γιὰ ἓνα καθαρὰ γραφιστικὸ μοντάζ, καὶ κάθε κόψιμο δημιουργεῖ ἓνα εἶδος γραφιστικῆς σχέσης μεταξὺ τῶν δύο πλάνων.

Ἀπὸ μιὰ ἄποψη, ἀντιλαμβανόμεστε ὅλες τὶς κινηματογραφικὲς εἰκόνες ὡς σχηματισμοὺς γραφιστικοῦ ὕλικου, καὶ κάθε ταινία ἐπεξεργάζεται αὐτοὺς τοὺς σχηματισμοὺς. Πράγματι, ἀκόμη καὶ σὲ μιὰ ταινία πού δὲν εἶναι καθαρὰ ἀφηρημένη, τὸ γραφιστικὸ μοντάζ μπορεῖ νὰ ἀποτελέσει μιὰ πηγὴ ἐνδιαφέροντος γιὰ τὸν κινηματογραφιστὴ καὶ τὸ κοινό.

Οἱ γραφιστικὲς παραστάσεις μπορεῖ νὰ μονταριστοῦν ἔτσι ὥστε νὰ πετύχουν ὁμαλὴ συνέχεια ἢ ἀπότομη ἀντίθεση. Ὁ κινηματογραφιστὴς μπορεῖ νὰ συνδέσει πλάνο μὲ βάση γραφιστικὲς ὁμοιότητες, παράγοντας μὲ αὐτὸν τὸν τρόπο αὐτὸ πού λέμε *γραφιστικὴ σύζευξη*. Τὰ σχήματα, τὰ χρώματα, ἡ ὅλη σύνθεση ἢ ἡ κίνηση στὸ πλάνο Α μπορεῖ νὰ ἐπαναληφθοῦν στὴ σύνθεση τοῦ πλάνου Β. Ἐνα ἐλάχιστο παράδειγμα εἶναι τὸ κόψιμο πού συνδέει τὰ δύο πρῶτα πλάνο τῆς ταινίας *Ἀληθινὲς ἱστορίες* τοῦ Ντέιβιντ Μπέρν, ὅπου ἡ γραμμὴ τοῦ ὀριζοντα τῶν λιβαδιῶν τοῦ Τέξας (Εἰκ. 8.9) συνδυάζεται γραφιστικὰ μὲ τὴ γραμμὴ τῆς ἀρχέγονης θάλασσας (Εἰκ. 8.10). Κατὰ παρόμοιο τρόπο, στὸ τραγούδι «Beautiful Girl», στὸ *Τραγουδιὸντας στὴ βροχὴ* τῶν Στάνλεϋ Ντόνεν καὶ Τζὴν Κέλλυ, διασκεδαστικὲς γραφιστικὲς συζεύξεις ἐπιτυγχάνονται μὲ φοντι ἀνσενὲ ἀπὸ τὴ μιὰ κομπὴ γυναίκα στὴν ἄλλη, ὅπου κάθε φιγούρα τοποθετεῖται καὶ καδράρεται μὲ ἐντελῶς ὅμοιο τρόπο ἀπὸ πλάνο σὲ πλάνο. Δυναμικότερες γραφιστικὲς συζεύξεις ἐμφανίζονται στοὺς *Ἐπτὰ σαμουράι* τοῦ Ἀκίρα Κουροσάβα. Μόλις οἱ σαμουράι φτάνουν στὸ χωριό, ἀκούγεται ἓνα σῆμα συναγερμού καὶ τρέχουν γιὰ νὰ ἀνακαλύψουν τὴν πηγὴ του. Ὁ Κουροσάβα μοντάρει μαζί τέσσερα πλάνο διαφορετικῶν σαμουράι πού τρέχουν, τὰ ὁποῖα ταιριάζει δυναμικὰ μέσω τῆς σύνθεσης, τοῦ φωτισμοῦ, τοῦ ντεκόρ, τῆς κίνησης τῶν προσώπων καὶ τῆς πανοραμικῆς κίνησης τῆς κάμερας (Εἰκ. 8.11-8.16).

Οἱ κινηματογραφιστὲς ἐφιστοῦν συχνὰ τὴν προσοχὴ σὲ γραφιστικὲς συζεύξεις



Εἰκ. 8.9



Εἰκ. 8.10



Εἰκ. 8.11



Εἰκ. 8.12



Εἰκ. 8.13



Είκ. 8.14



Είκ. 8.15



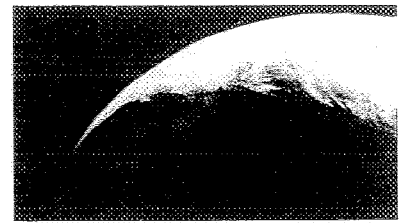
Είκ. 8.16



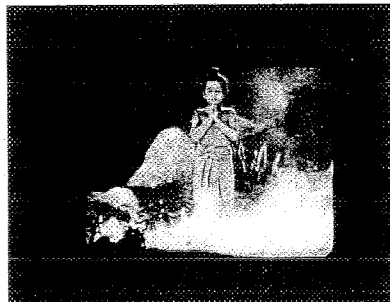
Είκ. 8.17



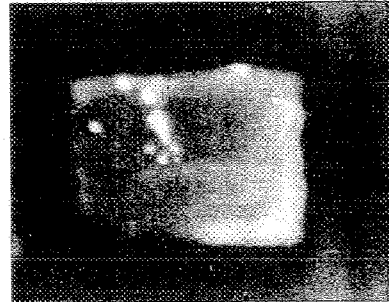
Είκ. 8.18



Είκ. 8.19



Είκ. 8.20



Είκ. 8.21



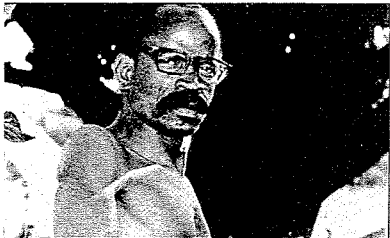
Είκ. 8.22

σέ μεταβατικά σημεία. Στην ταινία *"Άλιενς, ή επιστροφή* ένα φοντι άνσενέ δημιουργεί μιὰ γραφιστική σύζευξη ανάμεσα στο πρόσωπο τής κοιμισμένης Ρίπλεϋ και στην καμπύλη τής Γής (Είκ. 8.17-8.19). *Ό Κόσμος τού 'Απού* τού Σατιαζίτ Ράι προχωρεί από τή μιὰ σκηνή στην άλλη με ένα φοντι άνσενέ από μιὰ κινηματογραφική όθόνη (Είκ. 8.20) στο όρθογώνιο παράθυρο ενός ταξί (Είκ. 8.21), και έπειτα όπισθοχωρεί με τήν κάμερα για νά δείξει τόν 'Απού και τή γυναίκα του πού επιστρέφουν στο σπίτι από τό θέατρο (Είκ. 8.22).

Αύτου τού είδους ή άκριβής γραφιστική σύζευξη είναι σχετικά σπάνια. Ωστόσο, μιὰ κατά προσέγγιση γραφιστική συνέχεια από τό πλάνο Α στο πλάνο Β είναι χαρακτηριστική τών περισσότερων ταινιών τού άφηγηματικού κινηματογράφου. Ό σκηνοθέτης προσπαθεί συνήθως νά κρατήσει τό κέντρο τού ενδιαφέροντος σε γενικές γραμμές σταθερό κατά τό κόσμημο, νά διατηρήσει ένα γενικό επίπεδο φωτισμού και νά αποφύγει τις έντονες χρωματικές αντιθέσεις από πλάνο σε πλάνο. Στην ταινία *Ό άνεμος* τού Σουλεϋμάν Σισσέ, ό παππούς αντιμετώπιζει έναν διεφθαρμένο άξιωματούχο, πού είναι ξαπλωμένος σε μιὰ αίώρα. Έναλλασσόμενα πλάνα (Είκ.



Εικ. 8.23



Εικ. 8.24



Εικ. 8.25



Εικ. 8.26

8.23, 8.24) κρατούν το κεφάλι του κάθε άντρα στο πάνω άριστο κέντρο της οθόνης.

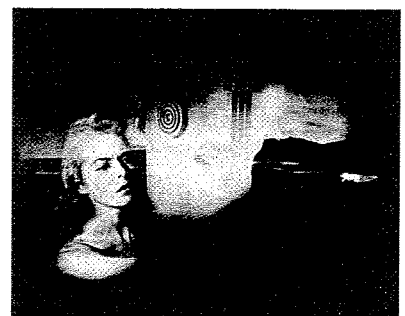
Δεν είναι απαραίτητο το μοντάζ να διαθέτει γραφιστική συνέχεια. Έλαφρά ασυνεχές μοντάζ ενδέχεται να εμφανιστεί σε συνθέσεις ειρικής οθόνης, που είναι οργανωμένες γύρω από χαρακτήρες που αντικρίζουν ο ένας τον άλλο. (Αργότερα θα μελετήσουμε αυτό το σχήμα μοντάζ ως κόψιμο «αντίστοιχων πλάνων».) Μια σκηνή από το *Παρίσι, Τέξας* (*Paris, Texas*) του Βιμ Βέντερς, που γυρίστηκε σε αναλογίες εικόνας 1,75:1, δείχνει δύο αδερφούς που βρίσκονται αντιμέτωποι στη νοτιοδυτική έρημο (Εικ. 8.25, 8.26). Κάθε άντρας καθράρεται κάπως εκκεντρα, έτσι ώστε ο κενός χώρος σε κάθε πλάνο να υπαινίσσεται την εκτός οθόνης παρουσία του άλλου άντρα. Σε σύγκριση με το παράδειγμα της ταινίας *Ο άνεμος*, το κόψιμο εδώ δημιουργεί μεγαλύτερη γραφιστική ασυνέχεια. Σημειώστε, ωστόσο, πώς το κόψιμο ισορροπεί το χώρο του κάδρου από πλάνο σε πλάνο: ο κάθε άντρας γεμίζει το χώρο που έχει μείνει άδειος στο προηγούμενο πλάνο. Επιπλέον, το πρόσωπο του κάθε άντρα βρίσκεται μόλις πάνω από το οριζόντιο κέντρο κάθε κάδρου, έτσι ώστε το μάτι του θεατή να μπορεί εύκολα να προσαρμοστεί στη μεταβαλλόμενη σύνθεση. Αν ρωτηθούν εκ των υστέρων, πολλοί θεατές πιθανώς δεν θα θυμούνταν ότι αυτές οι συνθέσεις δεν ήταν ισορροπημένες.

Το γραφιστικά ασυνεχές μοντάζ μπορεί να είναι πιο εμφανές. Ο Όρσον Ουέλς επιδιώκει συχνά μια σύγκρουση μεταξύ των πλάνων, όπως στον *Πολίτη Κέιν* όταν το σκοτεινό πλάνο μεγάλης διάρκειας της κρεβατοκάμαρας του Κέιν ακολουθείται από τον φωτεινό τίτλο της αρχής των επικαίρων («News on the March»). Παρόμοια, στον *Αρχοντα του τρόμου*, ο Ουέλς κάνει φοντι άνσενε από ένα πλάνο του Μένζις που κοιτάζει έξω από το παράθυρο στα δεξιά του κάδρου (Εικ. 8.27) σε ένα πλάνο της Σούζαν Βάργκας ή όποια κοιτάζει έξω από ένα άλλο παράθυρο στα αριστερά του κάδρου (Εικ. 8.28). Η σύγκρουση τονίζεται ακόμη περισσότερο από τις αντιθετικές θέσεις των αντανακλάσεων των παραθύρων στην οθόνη. Η ταινία *Νύχτα και όμιχλη* (*Nuit et brouillard*) του Άλαιν Ρεναι έγκαινίασε ένα είδος μανίας με τη χρήση μιας άκρως αλλά εύστοχης γραφιστικής αντίθεσης: έγχρωμο υλικό από ένα εγκαταλειμμένο στρατόπεδο συγκεντρώσεως μοντάρεται μαζί με μαυρόασπρα πλάνα των στρατοπέδων την περίοδο 1942-1945 που προέρχονται από επίκαιρα. Ακόμη και εδώ όμως, ο Ρεναι βρήκε έντυπωσιακές ομοιότητες στο σχήμα, όπως όταν ένα τράβελινγκ στους πασσάλους των συρματοπλεγμάτων συνδυάζεται γραφιστικά με ένα πλάνο σε κόντρ πλονζέ των ποδιών των Ναζί που παρελαύνουν.

Ένας σκηνοθέτης μπορεί να προσφύγει στο μοντάζ για να δημιουργήσει μια γραφιστική σύγκρουση ανάμεσα στις χρωματικές ποιότητες. Αργότερα στο *Παρίσι, Τέξας*, ο πρωταγωνιστής ανακαλύπτει τη γυναίκα του να εργάζεται σε ένα μαγαζί που προσφέρει έρωτικό θέαμα (πίπσοου — peepshow). Ο Βέντερς παρακολουθεί τη συνομιλία του ζευγαριού κόβοντας από τη μεριά του τζαμιού του πελάτη προς τη μεριά της αρτίστας (Έγχρωμες Εικόνες 60, 61). Παρόλο που είναι



Εικ. 8.27

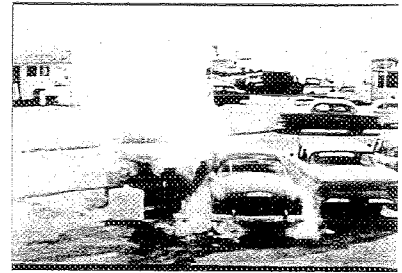


Εικ. 8.28

και οι δύο όρατοι σε κάθε πλάνο, το μοντάζ υπογραμμίζει το διαχωρισμό τους με σκληρές χρωματικές αντιθέσεις. Το άνοιχτογάλαζο, σχεδόν ξεθωριασμένο σκηνικό νεκρό της συζύγου, όπως φαίνεται από τη μεριά του τζαμιού όπου βρίσκεται ο άντρας, συγκρούεται με τη σκοτεινότητα και τις άντανακλάσεις του αλουμινόχαρτου του επόμενου πλάνου.

Αργότερα στη σεκάνς από τα *Πουλιά* που εξετάσαμε πιο πάνω, ο Χίτσκοκ χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τη γραφιστική αντίθεση. Βενζίνη που αναβλύζει από την άντλία έχει ξεχυθεί στο δρόμο ως τον απέναντι χώρο στάθμευσης αυτοκινήτων, και η Μέλανι, μαζί με αρκετούς άλλους ανθρώπους μπροστά στο παράθυρο του εστιατορίου, έχει δει έναν άντρα να βάζει από άπροσεξια φωτιά στη βενζίνη. Το αυτοκίνητό του αναφλέγεται, και μία έκρηξη από φλόγες τον τυλίγει. Το επόμενο πλάνο που βλέπουμε είναι η Μέλανι να παρακολουθεί ανήμπορη τη φλόγα που τρέχει ακολουθώντας τη γραμμή της βενζίνης προς το βενζινάδικο. Ο Χίτσκοκ κόβει τα πλάνα όπως δείχνουν οι Εικόνες 8.29-8.39 (Πλάνα 30 ως 40):

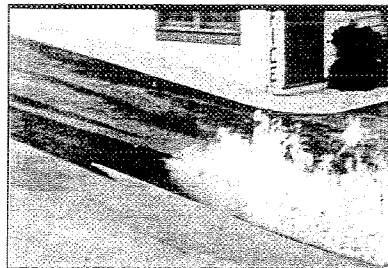
30. (γπ) Πλονζέ. Υποκειμενικό πλάνο της Μέλανι. Φλεγόμενο αυτοκίνητο, φλόγες που απλώνονται. 73 καρτέ
31. (μκπ) Εύθεια γωνία λήψεως. Η Μέλανι, ακίνητη, κοιτάζοντας αριστερά έξω από την οθόνη, με άνοιχτο το στόμα. 20 καρτέ
32. (μπ) Πλονζέ. Υποκειμενικό πλάνο της Μέλανι. Πανοραμικ με τις φλόγες να κινούνται από το κάτω δεξιό στο πάνω αριστερό μέρος της γραμμής της βενζίνης. 18 καρτέ
33. (μκπ) όπως το 31. Η Μέλανι, ακίνητη, με το βλέμμα στηλωμένο προς τα κάτω (κέντρο). 16 καρτέ
34. (μπ) Πλονζέ. Υποκειμενικό πλάνο της Μέλανι. Πανοραμικ με τις φλόγες να κινούνται από το κάτω δεξιό στο αριστερό πάνω μέρος. 14 καρτέ
35. (μκπ) όπως το 31. Η Μέλανι, ακίνητη, κοιτάζοντας δεξιά έξω από την οθόνη, με γουρλωμένα τα μάτια. 12 καρτέ



Εικ. 8.29 Πλάνο 30



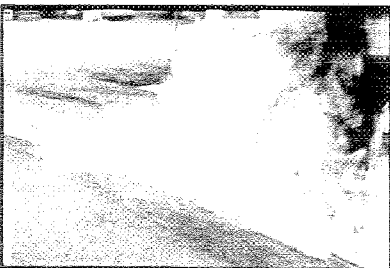
Εικ. 8.30 Πλάνο 31



Εικ. 8.31 Πλάνο 32



Εικ. 8.32 Πλάνο 33



Εικ. 8.33 Πλάνο 34



Εικ. 8.34 Πλάνο 35



Εικ. 8.35 Πλάνο 36



Εικ. 8.36 Πλάνο 37



Εικ. 8.37 Πλάνο 38



Εικ. 8.38 Πλάνο 39



Εικ. 8.39 Πλάνο 40

36. (γπ) Ύποκειμενικό πλάνο της Μέλανι. Το βενζινάδικο. Οί φλόγες όρμούν από δεξιά. Ο Μίτς, ό σερίφης, και ό υπάλληλος του βενζινάδικου τρέχουν προς τὰ άριστερά εκτός όθόνης. 10 καρέ
37. (μκπ) όπως τó 31. Η Μέλανι, άκίνητη, με τó βλέμμα καρφωμένο τελείως δεξιά εκτός όθόνης. 8 καρέ
38. (γπ) όπως τó 36. Ύποκειμενικό πλάνο της Μέλανι. Τά αυτοκίνητα στό βενζινάδικο εκρήγνυνται. 34 καρέ
39. (μκπ) όπως τó 31. Η Μέλανι σκεπάζει τó πρόσωπο με τὰ χέρια της. 33 καρέ
40. (πγπ) Πολύ γενικό πλονζέ της πόλης, με τή φλεγόμενη γραμμή στό κέντρο του. Γλάροι πετούν μέσα στό πλάνο.¹⁶

Με γραφιστικούς όρους, ό Χίτσκοκ εκμεταλλεύτηκε δύο δυνατότητες αντίθεσης. Καταρχάς, παρόλο πού ή σύνθεση του κάθε πλάνου τοποθετεί τή δράση στό κέντρο (τό κεφάλι της Μέλανι, ή φλεγόμενη γραμμή), οί κινήσεις άθουν προς διαφορετικές κατευθύνσεις. Στο Πλάνο 31 ή Μέλανι κοιτάζει προς τὰ κάτω άριστερά, ένώ στό Πλάνο 32 ή φωτιά κινείται προς τὰ πάνω άριστερά, και ούτω καθεξής.

Άκόμη σημαντικότερη είναι —και αυτό κάνει αδύνατη τήν άποτύπωση της σεκάνς στη σελίδα του χαρτιού— μιá κρίσιμη αντίθεση μεταξύ κινητικότητας και στάσης. Τά πλάνα με τίς φλόγες παρουσιάζουν κίνηση τόσο του θέματος (οί φλόγες πού ξεχύνονται καθώς άνάβει ή χυμένη βενζίνη) όσο και της κάμερας (ή όποία κάνει πανοραμικ για νά τίς άκολουθήσει). Όμως τά πλάνα της Μέλανι θά μπορούσαν σχεδόν νά είναι «φωτογραφίες», μιá και είναι τελείως στατικά. Δέν στρέφει τό κεφάλι της μέσα στα πλάνα, και ή κάμερα δέν κάνει τράβελινγκ προς ή από αυτήν. Είναι ένδιαφέρον επίσης ότι άντι νά δείξει τή Μέλανι νά γυρίζει για νά κοιτάζει τίς φλόγες, ό Χίτσκοκ παρουσιάζει μόνο στατικά στάδια τών ενεργειών της, κι έτσι πρέπει νά συναγάγουμε τήν εξέλιξη της προσοχής της. Φέρνοντας τήν κίνηση σε σύγκρουση με άντίστροφη κίνηση και με τή στατικότητα, ό Χίτσκοκ εκμεταλλεύτηκε δυναμικά τίς γραφιστικές δυνατότητες του μοντάζ.

■ ΡΥΘΜΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΟΥ Α ΚΑΙ ΠΛΑΝΟΥ Β

Κάθε πλάνο, όντας μιá λωρίδα φίλμ, έχει ένα όρισμένο μήκος, πού μετρίεται σε καρέ, πόδια ή μέτρα. Επίσης τό ύλικό μήκος του πλάνου άντιστοιχεί σε μιá μετρήσιμη διάρκεια πάνω στην όθόνη. Όπως γνωρίζουμε, στην «ταχύτητα του όμιλούντος» τά 24 καρέ διαρκούν ένα δευτερόλεπτο όταν προβάλλονται. Ένα πλάνο μπορεί νά έχει τό μικρό μήκος ενός καρέ, ή μπορεί νά έχει μήκος χιλιάδες

16. Έπεξήγηση τών συντμήσεων: (γπ) γενικό πλάνο· (μκπ) μεσαίο κοντινό πλάνο, (μπ) μεσαίο πλάνο, (πγπ) πολύ γενικό πλάνο (βλ. και Γλωσσάρι).

καρέ, και να διαρκεί πολλά λεπτά όταν προβάλλεται. Το μοντάζ επιτρέπει έτσι στον κινηματογραφιστή να καθορίσει τη διάρκεια του κάθε πλάνου. Όταν ο κινηματογραφιστής ρυθμίζει τη διάρκεια των πλάνων μεταξύ τους, ελέγχει τις ρυθμικές δυνατότητες του μοντάζ.

Όπως έχουμε ήδη δει (σσ. 228-230), ο ρυθμός στον κινηματογράφο περιλαμβάνει πολλούς παράγοντες — κυρίως τον τονισμό, το μέτρο και το τέμπο. Άλλωστε ο κινηματογραφικός ρυθμός ως σύνολο δεν προκύπτει μόνο από το μοντάζ αλλά και από άλλες κινηματογραφικές τεχνικές. Ο κινηματογραφιστής βασίζεται επίσης στην κίνηση της μίζανσέν, στη θέση και στην κίνηση της κάμερας, στο ρυθμό του ήχου και στα συνολικά συμφοραζόμενα προκειμένου να καθορίσει το ρυθμό του μοντάζ. Παρ' όλα αυτά, ο συνδυασμός του μήκους των πλάνων συμβάλλει σημαντικά σε αυτό που ένστικτωδώς αναγνωρίζουμε ως το ρυθμό μιας ταινίας.

Ορισμένες φορές ο κινηματογραφιστής θα χρησιμοποιήσει τη διάρκεια του πλάνου για να δημιουργήσει μια γεμάτη ένταση, τονισμένη στιγμή. Σε μια σκάνς του *Μαντ Μάξ Νο 2: εκδικητής πέρα απ' το νόμο*, το άγριο μέλος μιας συμμορίας χτυπάει με το κεφάλι του το κεφάλι ενός θύματος. Τη στιγμή της επαφής ο Τζώρτζ Μίλλερ, ο σκηνοθέτης, παρεμβάλλει μερικά καρέ καθαρού άσπρου. Το αποτέλεσμα είναι μια ξαφνική άστραπή που υποδηλώνει μια βίαιη πρόσκρουση. Αντίστροφα, η διάρκεια ενός πλάνου μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να έκτονώσει την έντύπωση από μια πράξη. Όταν μόνταρε τους *Κυνηγούς της χαμένης Κιβωτού*, ο Στήβεν Σπύλμπεργκ ανακάλυψε πως αφού ο Ίντιάνα Τζόουνς πυροβολεί τον γιγαντιαίο ξιφομάχο, έπρεπε να προστεθούν αρκετά δευτερόλεπτα για να καταλαγιάσει η αντίδραση του κοινού προτού μπορέσει να συνεχιστεί η δράση.

Ός επί το πλείστον, όμως, οι ρυθμικές δυνατότητες του μοντάζ αναδεικνύονται όταν αρκετά μήκη πλάνων διαμορφώνουν ένα διακριτό σχήμα. Μπορεί κανείς να εγκαθιδρύσει έναν σταθερό, μετρικό χρόνο κάνοντας όλα τα πλάνα περίπου το ίδιο μήκος. Ο κινηματογραφιστής μπορεί επίσης να δημιουργήσει έναν δυναμικό ρυθμό. Πλάνα των οποίων το μήκος μεγαλώνει σταθερά μπορούν να παραγάγουν ένα βαθμιαία επιβραδυνόμενο τέμπο, ενώ διαδοχικά μικρότερου μήκους πλάνα δημιουργούν συνήθως ένα επιταχυνόμενο τέμπο.

Σκεφτείτε πως ο Χίτσκοκ χειρίζεται το τέμπο της πρώτης επίθεσης των γλάρων στα *Πουλιά*. Το πρώτο πλάνο, ένα μεσαίο πλάνο των ανθρώπων που μιλούν (Εικ. 8.5), καλύπτει σχεδόν χίλια καρέ, ή περίπου 41 δευτερόλεπτα. Άλλά το δεύτερο πλάνο (Εικ. 8.6), που δείχνει τη Μέλανι να κοιτάζει έξω από το παράθυρο, είναι πολύ βραχύτερο — 309 καρέ (σχεδόν 13 δευτερόλεπτα). Ακόμη βραχύτερο είναι το τρίτο πλάνο (Εικ. 8.7), που διαρκεί μόνο 55 καρέ (περίπου 2½ δευτερόλεπτα). Το τέταρτο πλάνο (Εικ. 8.8), που απεικονίζει τη Μέλανι με τον Μιτς και τον καπετάνιο, διαρκεί μόνο 35 καρέ (γύρω στο 1½ δευτερόλεπτο). Είναι σαφές ότι ο Χίτσκοκ επιταχύνει το ρυθμό στην άρχη μιας σκάνς που θα είναι όλο ένταση.

Στη συνέχεια, ο Χίτσκοκ συντομεύει αρκετά τα πλάνα, αλλά υποτάσσει το μήκος του πλάνου στον έσωτερικό ρυθμό του διαλόγου και στην κίνηση των εϊκόνων. Με αποτέλεσμα, τα Πλάνα 5 έως 29 (που δεν απεικονίζονται εδώ) να μην έχουν ένα σταθερό σχήμα μήκους. Μόλις όμως έδραιωθούν τα ουσιαστικά συστατικά της σκηνής, ο Χίτσκοκ επιστρέφει σε ένα έντονα επιταχυνόμενο κόψιμο.

Παρουσιάζοντας τη Μέλανι να συνειδητοποιεί τρομοκρατημένη ότι οι φλόγες τρέχουν από το χώρο στάθμευσης στο βενζινάδικο, τα Πλάνα 30 ως 40 (Εικ. 8.29-8.39) κλιμακώνουν τη ρυθμική ενδυνάμωση της σκάνς. Όπως δείχνει ή περιγραφή στις σελίδες 313-314, ύστερα από το Πλάνο 30 με τις φλόγες που εξαπλώνονται (Εικ. 8.29), κάθε πλάνο μικραίνει σε μήκος κατά δύο καρέ, από 20 καρέ (2/3 του δευτερολέπτου) σε 8 καρέ (1/3 του δευτερολέπτου). Δύο Πλάνα, το 38 και το 39, τονίζουν τη σκάνς με σχεδόν ταυτόσημες διάρκειες (κάτι λιγότερο από 1½ δευτερόλεπτο το καθένα). Το Πλάνο 40 (Εικ. 8.39), ένα γενικό πλάνο που διαρκεί πάνω από 600 καρέ, λειτουργεί συγχρόνως ως παύση και ως αγωνιώδης προετοιμασία

τῆς νέας ἐπίθεσης. Οἱ ρυθμικὲς παραλλαγές τῆς σκηνῆς ἐναλλάσσονται ἀπεικονίζοντας, ἀφενός, τὴν ἀγριότητα τῆς ἐπίθεσης καί, ἀφετέρου, δημιουργώντας σασπένς καθὼς περιμένουμε τὴν ἐπόμενη ἐφοδο.

Ἐμεῖς εἶχαμε τὴν πολυτέλεια νὰ μετρήσουμε τὰ καρπὲ στὴ λαοῖδα τοῦ ἴδιου φίλμ. Ὁ θεατὴς τοῦ κινηματογράφου δὲν μπορεῖ νὰ τὸ κάνει, ἀλλὰ νιώθει καὶ ἀναγνωρίζει τὸ ἐπιταχυνόμενο καὶ ἐπιβραδυνόμενο τέμπο σὲ αὐτὴ τὴ σεκάνς λόγω τῆς μεταβαλλόμενης διάρκειας τῶν πλάνων. Γενικά, ἐλέγχοντας τὸ ρυθμὸ τοῦ μοντάζ, ὁ κινηματογραφιστὴς ἐλέγχει τὴν ποσότητα τοῦ χρόνου ποὺ διαθέτουμε γιὰ νὰ συλλάβουμε καὶ νὰ συλλογιστοῦμε αὐτὸ ποὺ βλέπουμε. Μιὰ σειρά γρήγορα πλάνα, γιὰ παράδειγμα, μᾶς ἀφήνουν λίγο χρόνο γιὰ νὰ σκεφτοῦμε αὐτὸ ποὺ παρακολουθοῦμε. Στὴ σεκάνς ἀπὸ τὰ *Πουλιά*, τὸ μοντάζ τοῦ Χίτσκοκ ὠθεῖ τὴν ἀντίληψη τοῦ θεατῆ νὰ κινηθεῖ σὲ ὄλο καὶ ταχύτερο ρυθμὸ. Τὸ νὰ συλλάβει κανεὶς γρήγορα τὴν πορεία τῆς φωτιᾶς καὶ νὰ κατανοήσῃ τις μεταβολές τῆς θέσης τῆς Μέλανι γίνονται οὐσιαστικοὶ παράγοντες γιὰ τὴν αὐξανόμενη ἔξαψη τῆς σκηνῆς.

Ὁ Χίτσκοκ δὲν εἶναι, φυσικά, ὁ μόνος σκηνοθέτης ποὺ χρησιμοποιοῖ ρυθμικὸ μοντάζ. Οἱ δυνατότητές του διερευνήθηκαν πρῶτα ἀπὸ σκηνοθέτες ὅπως ὁ Γκρίφιθ (ἰδιαίτερα στὴ *Μισαλλοδοξία*) καὶ ὁ Ἄμπέλ Γκάνς. Στὴ δεκαετία τοῦ 1920, ὁ χολλυγουντιανὸς κινηματογράφος, ἡ σχολὴ τοῦ Σοβιετικοῦ Μοντάζ καὶ οἱ Γάλλοι «ἰμπρεσιονιστὲς» κινηματογραφιστὲς διερεύνησαν τις ρυθμικὲς δυνατότητες διαδοχικῶν σύντομων πλάνων. Ὄταν καθιερώθηκαν οἱ ὁμιλοῦσες ταινίες, τὸ ἔντονο ρυθμικὸ μοντάζ ἐπέζησε σὲ δράματα ὅπως τὸ *Οὐδὲν νεότερον ἀπὸ τὸ δυτικὸ μέτωπο* (*All Quiet on the Western Front*) τοῦ Λιούις Μάιλστοουν, καθὼς καὶ σὲ μουσικὲς κωμωδίες καὶ σὲ ταινίες φαντασίας ὅπως: *Ἀγάπη, γέλιο, ξενοιασιά* (*À nous la liberté*) καὶ *Τὸ ἑκατομμύριο* τοῦ Ρενὲ Κλαίρ· στὴν ταινία *Ἀγάπα με αὐτὴ τὴ νύχτα* τοῦ Ροῦμπεν Μαμουλιαν, καθὼς καὶ στὶς ταινίες *42η ὁδὸς* καὶ *Παρέλαση τοῦ γυμνοῦ* (*Footlight Parade*) τοῦ Μπάσμπυ Μπέρκλυ. Στὸν κλασικὸ χολλυγουντιανὸ κινηματογράφο, ἡ ρυθμικὴ χρῆση τῶν φοντὶ ἀνσενὲ ἀποδείχτηκε πολὺ σημαντικὴ γιὰ τὴ «μονταρισμένη σεκάνς», τὴν ὁποία θὰ ἐξετάσουμε παρακάτω. Ὁ ρυθμὸς παραμένει ἓνα θεμελιῶδες ἐκφραστικὸ μέσο γιὰ τὸν μοντέρ, ἰδίως μὲ τὴ χρῆση τοῦ γρήγορου κοφίματος ὥστε νὰ δημιουργεῖται διέγερση κατὰ τὴ διάρκεια μιᾶς σεκάνς δράσης, μιᾶς τηλεοπτικῆς διαφήμισης ἢ ἑνὸς μουσικοῦ βίντεο.

■ ΧΩΡΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥ ΠΛΑΝΟΥ Α ΚΑΙ ΤΟΥ ΠΛΑΝΟΥ Β

Τὸ μοντάζ χρησιμεύει ὄχι μόνον στὸν ἔλεγχο τῶν γραφιστικῶν παραστάσεων καὶ τοῦ ρυθμοῦ, ἀλλὰ καὶ στὴν κατασκευὴ τοῦ κινηματογραφικοῦ χώρου. Μπορεῖ κανεὶς νὰ νιώσῃ τὸν ἐνθουσιασμὸ γι' αὐτὴν τὴ νέα δυνάμη ποὺ ἀποκαλύπτεται στὰ γραπτὰ κινηματογραφιστῶν ὅπως ὁ σοβιετικὸς σκηνοθέτης Τζίγκα Βερτόφ: «Εἶμαι ὁ κινηματογράφος-μάτι. Εἶμαι κατασκευαστὴς. Σᾶς τοποθέτησα [...] σὲ ἓνα ἀπίθανο δωμάτιο ποὺ δὲν ὑπῆρχε μέχρι τὴ στιγμή ποὺ ἐγὼ τὸ δημιούργησα. Σὲ αὐτὸ τὸ δωμάτιο ὑπάρχουν δώδεκα τοῖχοι, ποὺ κινηματογράφησα σὲ διάφορα μέρη τοῦ κόσμου. Συνδυάζοντας πλάνα τοίχων καὶ λεπτομερειῶν, κατάφερα νὰ τὰ διατάξω μὲ εὐχάριστο τρόπο».

Τέτοιος ἐνθουσιασμὸς εἶναι κατανοητός. Τὸ μοντάζ ἐπιτρέπει σὲ ἓνα εὖρος παντογνωσίας νὰ γίνῃ ὁρατὸ ὡς πανταχοῦ παρόν, ὡς ἰκανότητα κίνησης ἀπὸ ἓνα σημεῖο σὲ ὁποιοδήποτε ἄλλο. Τὸ μοντάζ δίνει τὴ δυνατότητα στὸν κινηματογραφιστὴ νὰ συσχετίσῃ ὅποιαδήποτε σημεῖα στὸν χώρο μέσω τῆς ὁμοιότητας, τῆς διαφορᾶς ἢ τῆς ἀνάπτυξης.

Ὁ σκηνοθέτης μπορεῖ, γιὰ παράδειγμα, νὰ ξεκινήσῃ μὲ ἓνα πλάνο ποὺ ἐγκαθιστᾷ ἓνα χωρικὸ σύνολο καὶ νὰ συνεχίσῃ μὲ ἓνα πλάνο ποὺ ἀπεικονίζει ἓνα μέρος αὐτοῦ τοῦ χώρου. Αὐτὸ κάνει ὁ Χίτσκοκ στὸ πρῶτο καὶ στὸ δεύτερο πλάνο τῆς σεκάνς ἀπὸ τὰ *Πουλιά* ποὺ περιγράψαμε πιὸ πάνω (Εἰκ. 8.5, 8.6): ἓνα μεσαῖο γενικὸ πλάνο τῆς ὁμάδας τῶν ἀνθρώπων ποὺ ἀκολουθεῖται ἀπὸ ἓνα μεσαῖο πλάνο

ένος μόνο από αυτούς, της Μέλανι. Αυτό το είδος το αναλυτικό ντεκουπάζ αποτελεί ένα πολύ κοινό σχήμα μοντάζ, ειδικά στο κλασικό συνεχές μοντάζ.

Έναλλακτικά, ο κινηματογραφιστής θα μπορούσε να κατασκευάσει έναν ολόκληρο χώρο από επιμέρους κομμάτια. Ο Χίτσκοκ το κάνει αργότερα στη σεκάνς από τα *Πουλιά*. Σημειώστε πώς στις Εικόνες 8.5 έως 8.8 και στα Πλάνα 30-39 (Εικ. 8.29-8.38) δεν βλέπουμε ένα πλάνο έδραϊωσης που να περιλαμβάνει και τη Μέλανι και το βενζινάδικο. Στην παραγωγή δεν ήταν καθόλου απαραίτητο το παράθυρο του εστιατορίου να βρίσκεται απέναντι από το βενζινάδικο: θα μπορούσαν να έχουν κινηματογραφηθεί σε διαφορετικές πόλεις ή χώρες. (Κινηματογραφώντας «έκτος σεναριακής σειράς», ο Χίτσκοκ πιθανώς γύρισε τα πλάνα του εστιατορίου σε πλατό και τα πλάνα του βενζινάδικου σε εξωτερικό σκηνικό.) Ωστόσο, είμαστε αναγκασμένοι να «δούμε» τη Μέλανι σαν να βρίσκεται στην απέναντι μεριά του δρόμου όπου είναι το βενζινάδικο. Το κρώξιμο των πουλιών εκτός οθόνης και η μιζανσέν (το παράθυρο και το πλάγιο βλέμμα της Μέλανι) συμβάλλουν κι αυτά σημαντικά. Είναι, ωστόσο, κυρίως το μοντάζ που δημιουργεί το χωρικό σύνολο εστιατορίου και βενζινάδικου.

Τέτοιου είδους χειρισμός του χώρου με τη βοήθεια του μοντάζ είναι αρκετά συνηθισμένοι. Σε ντοκιμαντέρ που χρησιμοποιούν υλικό από επίκαιρα, για παράδειγμα, ένα πλάνο μπορεί να δείξει ένα κανόνι να πυροβολεί, και ένα άλλο πλάνο μπορεί να δείξει μια όβιδα να βρίσκει το στόχο της: συμπεραίνουμε πώς το κανόνι έριξε την όβιδα (παρόλο που τα πλάνα μπορεί να δείχνουν τελείως διαφορετικές μάχες). Και πάλι, αν το πλάνο ενός όμιλητή ακολουθείται από το πλάνο ενός πλήθους που ζητωκραυγάζει, υποθέτουμε μια συνύπαρξη στο χώρο.

Τη δυνατότητα ενός τέτοιου χειρισμού του χώρου εξέτασε ο σοβιετικός κινηματογραφιστής Λέβ Κουλέσοφ, ο οποίος στη διάρκεια της δεκαετίας του '20 γύριζε και μόνταρε «πειράματα» που αφορούσαν την κατασκευή χωρικών σχέσεων χωρίς πλάνα έδραϊωσης. Το διασημότερο από αυτά τα πειράματα είχε να κάνει με το μοντάρισμα ουδέτερων πλάνων του προσώπου ενός ήθοποιου με άλλα πλάνα (που αναφέρονται ποικιλοτρόπως ως πλάνα σούπας, σκηνών από τη φύση, μιάς νεκρής γυναίκας, ενός μωρού). Το αναφερόμενο αποτέλεσμα ήταν ότι το κοινό άμέσως υπέθετε όχι μόνο πώς η έκφραση του ήθοποιου άλλαζε, αλλά και πώς ο ήθοποιος αντιδρούσε σε πράγματα που βρίσκονταν στον ίδιο χώρο με αυτόν. Με ανάλογο τρόπο, ο Κουλέσοφ μόνταρε μαζί πλάνα ήθοποιων, «που κοιτάζουν ο ένας τον άλλο» αλλά σε δρόμους της Μόσχας που απέιχαν μεταξύ τους ολόκληρα μίλια, οι οποίοι στη συνέχεια συναντιούνται και κάνουν μαζί βόλτες — κοιτάζουν τον Λευκό Οίκο στην Ουάσιγκτον. Παρόλο που άλλοι κινηματογραφιστές είχαν χρησιμοποιήσει τέτοιου είδους μοντάζ πριν από το έργο του Κουλέσοφ, οι μελετητές του κινηματογράφου ονομάζουν «εφέ Κουλέσοφ» κάθε σειρά από πλάνα που, *en tñ απουσία ενός πλάνου έδραϊωσης*, παρακινούν τον θεατή να συμπεράνει ένα χωρικό σύνολο έχοντας δει μόνο κομμάτια του χώρου.

Το εφέ Κουλέσοφ μπορεί να προκαλέσει ισχυρές κινηματογραφικές ψευδαισθήσεις. Στην ταινία *Legend of Fong Sai-Yuk* (Θρύλος του Φόνγκ Σάι Γιακ) του Κόρεϋ Γιαέν, ένας αγώνας πολεμικών τεχνών ανάμεσα στον ήρωα και σε μια επιδέξια γυναίκα αρχίζει σε μια πλατφόρμα, αλλά στη συνέχεια μεταφέρεται μέσα στο κοινό — ή μάλλον, πάνω στο κοινό, μια και οι δύο τους μάχονται ισορροπώντας πάνω στα κεφάλια και στους ώμους του πλήθους! Το γρήγορο μοντάζ του Γιαέν αποδίδει την ουσία της σκηνής με τη βοήθεια του εφέ Κουλέσοφ. Ένα πλάνο που δείχνει το πάνω μέρος του σώματος της γυναίκας (Εικ. 8.40) ακολουθείται από ένα πλάνο με τις γάμπες και με τα πόδια της να στηρίζονται από απρόθυμους θεατές (Εικ. 8.41). (Στην παραγωγή η ήθοποιός κρεμόταν από καλώδια ή από μια μπάρα που ήταν αναρτημένη εκτός οθόνης.) Σε μιά σεκάνς πολλών πλάνων, ο Γιαέν μάς δίνει μόνο μερικά σύντομα ολόσωμα καθραρίσματα που δείχνουν τον Φόνγκ Σάι Γιακ και τη γυναίκα να μάχονται.



Εικ. 8.40



Εικ. 8.41

“Αν και ό θεατής συνήθως δέν άντιλαμβάνεται τό έφε Κουλέσοφ, όρισμένες ταινίες έφιστούν την προσοχή σέ αυτό. Η ταινία του Κάρλ Ράινερ *Dead Men Don't Wear Plaid* (*Οί νεκροί άντρες δέν φορούν καρπό*) άνακατεύει ύλικό που έχει γυριστεί στο παρόν με ύλικό από χολλυγουντιανές ταινίες του '40. Χάρη στο έφε Κουλέσοφ, ή ταινία δημιουργεί ένοποιημένες σκηνές στις όποιες ό Στήβ Μάρτιν συνομιλεί με χαρακτήρες που έμφανίζονταν στην πραγματικότητα σέ άλλα έργα. Στο *Μιά ταινία*, ό Μπρους Κόννερ κοροϊδεύει τό έφε Κουλέσοφ κόβοντας από τον καπετάνιο ένός ύποβρυχίου που κοιτάζει μέσα από τό περισκόπιο σέ μία γυναίκα που κοιτάζει κατάματα την κάμερα, σάν νά μπορούν νά δοϋν ό ένας τον άλλο (Εικ. 5.51, 5.52, σ. 189).

Στό έφε Κουλέσοφ, τό μοντάζ παρακινεί τον θεατή νά συναγάγει μία μεμονωμένη τοποθεσία. Τό μοντάζ μπορεί επίσης νά ύπογραμμίσει δράση που λαμβάνει χώρα σέ διαφορετικά μέρη. Στη *Μισαλλοδοξία*, ό Γκριφιθ κόβει από την άρχαία Βαβυλώνα στη Γεθσημανή, από τή Γαλλία του 1572 στην Άμερική του 1916. Αύτου του είδους τό έναλλασσόμενο ή *παράλληλο μοντάζ* είναι ένας συνηθισμένος τρόπος με τον όποιο οί ταινίες κατασκευάζουν μία ποικιλία χώρων.

Άκόμη ριζικότερα, τό μοντάζ μπορεί νά παρουσιάσει τις χωρικές σχέσεις ως άμφίσημες και άβέβαιες. Στη *Ζάν ντ' Άρκ* του Κάρλ Ντράγερ, λόγου χάρι, ξέρουμε μόνο πώς ή Ζάν και οί ιερείς βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο. Έπειδή τό οϋδέτερο άσπρο φόντο και τά πολυάριθμα κοντινά πλάνα δέν παρέχουν κανενός είδους προσανατολισμό στον όλο χάρο, σπάνια μπορούμε νά πούμε πόσο απέχουν οί χαρακτήρες μεταξύ τους ή άκριβώς ποιός είναι δίπλα σέ ποιόν. Θα δοϋμε παρακάτω πώς οί ταινίες *Όκτώβρης* και *Πέρσι στο Μαρίενμπαντ* δημιουργούν άκόμη πιο άκραίες χωρικές ασυνέχειες.

■ ΧΡΟΝΙΚΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΠΛΑΝΟΥ Α ΚΑΙ ΠΛΑΝΟΥ Β

“Όπως και άλλες κινηματογραφικές τεχνικές, τό μοντάζ μπορεί νά έλέγχει τό χρόνο τής δράσης που καταδηλώνεται στην ταινία. Ίδιαίτερα σέ μία άφηγηματική ταινία, τό μοντάζ συμβάλλει συνήθως στο χειρισμό του χρόνου τής ιστορίας από την πλοκή. Θα θυμάστε ότι τό τέταρτο κεφάλαιο έπισήμανε τρία πεδία στα όποια ό χρόνος τής πλοκής μπορεί νά ύποκινήσει τον θεατή νά κατασκευάσει τό χρόνο τής ιστορίας: τή σειρά, τή διάρκεια και τή συχνότητα. Τό παράδειγμά μας από τά *Πουλιά* (Εικ. 8.5-8.8) δείχνει πώς τό μοντάζ ένισχύει και τά τρία πεδία έλέγχου.

Καταρχάς, έχουμε τή *σειρά* παρουσίασης των συμβάντων. Οί άντρες συνομιλούν, μετά ή Μέλανι στρέφει τό κεφάλι, έπειτα βλέπει τον γλάρο νά έφορμά, ύστερα άντιδρά. Τό μοντάζ του Χίτσκοκ παρουσιάζει αυτά τά συμβάντα τής ιστορίας με τή σειρά 1-2-3-4 των πλάνων του. Θα μπορούσαμε, όμως, νά είχαμε άνακατέψει τά πλάνα σέ διαφορετική σειρά. Τό νά άντιμεταθέσουμε τό δεύτερο και τό τρίτο πλάνο θα ήταν άσυνήθιστο, αλλά γίνεται νά βάλουμε τά πλάνα σέ οποιαδήποτε σειρά, άκόμη και τελείως άνάποδα (4-3-2-1). Αυτό σημαίνει πώς ό κινηματογραφιστής μπορεί νά έλέγχει τή χρονική διαδοχή με τό μοντάζ.

“Όπως είδαμε στο τέταρτο κεφάλαιο, αύτου του είδους ό χειρισμός των συμβάντων όδηγεί σέ άλλαγές των σχέσεων ιστορίας-πλοκής. Είμαστε ιδιαίτερα εξοικειωμένοι με τέτοιου είδους χειρισμούς στις *άναδρομές* (φλασμπάκ), που παρουσιάζουν ένα ή παραπάνω πλάνα εκτός τής ύποτιθέμενης σειράς τους στην ιστορία. Στο *Χιροσίμα, άγάπη μου*, για παράδειγμα, ό Ρεναι κόβει από ένα πλάνο που άπεικονίζει τό χέρι του Γιαπωνέζου έραστή τής πρωταγωνίστριας σέ ένα πλάνο του χεριού του Γερμανού έραστή της μερικά χρόνια πριν (όπου ή μνήμη αίτιολογεί την παραβίαση τής χρονικής σειράς). Στον σύγχρονο κινηματογράφο, σύντομες άναδρομές σέ κομβικά συμβάντα ένδέχεται νά διακόψουν βίαια τή δράση του παρόντος. Ο *Φυγάς* χρησιμοποιεί αύτή την τεχνική για μία έμμομη έπιστροφή στο φόνο τής γυναίκας του δόκτορα Κίμπλ, στο συμβάν που έγκαινίασε τή δράση

της ιστορίας. Στο ντοκιμαντέρ του Έρρολ Μόρρις *‘Η λεπτή μπλέ γραμμή*, τωρινές ανακρίσεις ύποπτων και μαρτύρων αναμειγνύονται με αναπαραστάσεις που λειτουργούν ως αναδρομές στο βασικό έγκλημα.

Μια πολύ σπανιότερη δυνατότητα αναδιάταξης των συμβάντων της ιστορίας είναι ή *προδρομή*. Έδώ το μοντάζ προχωρεί από το παρόν σε ένα μελλοντικό συμβάν, και στη συνέχεια επιστρέφει στο παρόν. Ένα μικρής κλίμακας παράδειγμα έχουμε στον *Νονό*. Ο Ντόν Βίτο Κορλεόνε μιλά με τους γιούς του Τόμ και Σόννυ για την προσεχή συνάντησή τους με τον Σολλότσο, τον γκάγκστερ που τους έχει ζητήσει να χρηματοδοτήσουν τη διακίνηση ναρκωτικών του. Καθώς οί Κορλεόνε μιλούν στο παρόν, πλάνα τους αναμειγνύονται με πλάνα του Σολλότσο που πηγαίνει στη μελλοντική συνάντηση. Το μοντάζ χρησιμοποιείται για να προμηθεύσει πληροφορίες για τον Σολλότσο ενώ προωθεί επίσης γρήγορα την ανακοίνωση του Ντόν, στη συνάντηση των γκάγκστερ, ότι δεν θα ανακατέψει την οικόγενεια στο εμπόριο ναρκωτικών.

Οί κινηματογραφιστές ενδέχεται να χρησιμοποιήσουν προδρομές προκειμένου να δελεάσουν τον θεατή με ματιές στην τελική έκβαση της δράσης της ιστορίας. Το τέλος της ταινίας *Σκοτώνουν τ' άλογα όταν γεράσουν* (*They Shoot Horses, Don't They?*) αφήνεται να διαφανεί σε σύντομα πλάνα που διακόπτουν σκηνές του παρόντος. Τέτοιου είδους προδρομές δημιουργούν την αίσθηση μις αφήγησης με σημαντικό εύρος γνώσεων για την ιστορία.

Μπορούμε επομένως να θεωρήσουμε δεδομένο ότι αν μιιά σειρά πλάνα ακολουθεί τη διαδοχή 1-2-3 κατά την παρουσίαση των συμβάντων της ιστορίας, αυτό συμβαίνει επειδή ο κινηματογραφιστής επέλεξε να το κάνει, και όχι λόγω κάποιας αναγκαιότητας να ακολουθήσει αυτή τη σειρά. Το μοντάζ παρέχει επίσης στον κινηματογραφιστή τρόπους να αλλάξει τη *διάρκεια* των συμβάντων της ιστορίας όπως παρουσιάζονται από την πλοκή της ταινίας.

Στη σεκάνς του δείματός μας, ή διάρκεια των συμβάντων της ιστορίας παρουσιάζεται ολόκληρη. Η ενέργεια της Μέλανι να στραφεί καταναλώνει κάποιο χρόνο, και ο Χίτσκοκ δεν αλλάζει τη διάρκεια του συμβάντος στο μοντάζ του. Και όμως θα μπορούσε να το είχε κάνει. Φανταστείτε να έκοβε από το πρώτο πλάνο (τους άντρες που συνομιλούν και τη Μέλανι που στέκεται δίπλα τους) σε ένα πλάνο της Μέλανι που έχει ήδη στραφεί και κοιτάζει έξω από το παράθυρο. Ο χρόνος που της πήρε να στραφεί προς το παράθυρο θα είχε απαλειφθεί με το κόψιμο. Έτσι το μοντάζ μπορεί να δημιουργήσει μιιά *χρονική παράλειψη*.

Το *έλλειπτικό μοντάζ* παρουσιάζει μιιά ενέργεια με τέτοιο τρόπο που να καταναλώνει λιγότερο χρόνο επί της οθόνης απ' όσο στην ιστορία. Ο κινηματογραφιστής μπορεί να δημιουργήσει μιιά έλλειψη με τρεις βασικούς τρόπους.

Άς υποθέσουμε ότι ένας σκηνοθέτης θέλει να δείξει έναν άντρα να ανεβαίνει κάποια σκαλιά, αλλά δεν θέλει να δείξει ολόκληρη τη διάρκεια αυτής της ανάβασης. Το πιο απλό θα ήταν να χρησιμοποιήσει μιιά συμβατική *άλλαγή πλάνου «διακοπής»*, όπως ένα φοντι άνσενε ή μιιά βέργα: στην κλασική κινηματογραφική παράδοση, ένα τέτοιο τέχνασμα σηματοδοτεί ότι έχει παραλειφθεί κάποιος χρόνος. Ο σκηνοθέτης μας θα μπορούσε απλώς να κάνει φοντι άνσενε από ένα πλάνο του άντρα να αρχίζει στη βάση των σκαλιών σε ένα πλάνο του να φτάνει στην κορυφή.

Έναλλακτικά, ο κινηματογραφιστής θα μπορούσε να δείξει τον άντρα στην αρχή των σκαλιών και να τον αφήσει να ανέβει προς τα πάνω βγαίνοντας έξω από την οθόνη, να κρατήσει λίγο το κενό κάδρο, και στη συνέχεια να κόψει σε ένα κενό κάδρο στην κορυφή των σκαλιών και να αφήσει τον άντρα να μπει στο κάδρο. Τα *κενά κάδρα* στις δύο άκρες του κοψίματος καλύπτουν το χρόνο που αποσιωπήθηκε.

Τέλος, ο κινηματογραφιστής μπορεί να δημιουργήσει μιιά παράλειψη με τη βοήθεια ενός *κοψίματος μεταπήδησης* (cutaway) με το πλάνο ενός άλλου γεγονότος που συμβαίνει αλλού, και που δεν θα διαρκέσει όσο ή ενέργεια που παραλείπεται. Στο παράδειγμά μας, ο σκηνοθέτης θα μπορούσε να ξεκινήσει με τον



Εικ. 8.42



Εικ. 8.43



Εικ. 8.44

άντρα να ανεβαίνει, αλλά μετά να κόψει πηγαίνοντας σε μια γυναίκα στο διαμέρισμά της. Στη συνέχεια θα μπορούσε να κόψει επιστρέφοντας στον άντρα που θα έχει προχωρήσει στην ανάβασή του.

Στο παράδειγμά μας από τα *Πουλιά*, ο Χίτσκοκ θα μπορούσε ακόμη να είχε ελέγξει τη διάρκεια της δράσης με τη βοήθεια της *έπέκτασης*, του αντιθέτου της παράλειψης. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να είχε επεκτείνει το πρώτο πλάνο για να συμπεριλάβει τη στροφή της Μέλανι, έπειτα να είχε δείξει την αρχή της στροφής της και στο δεύτερο πλάνο. Αυτό θα είχε επιμηκύνει τη δράση, επεκτείνοντας την πέρα από τη διάρκειά της στην ιστορία. Οί Ρώσοι κινηματογραφιστές της δεκαετίας του '20 έκαναν συχνή χρήση της χρονικής *έπέκτασης* με τη βοήθεια *επαναλαμβανόμενου μοντάζ* αυτού του είδους, και κανείς δεν το κατείχε καλύτερα από τον Σεργκέι Αϊζενστάιν. Στην *Απεργία*, όταν οι εργάτες του εργοστασίου συντρίβουν έναν επιστάτη με μια μεγάλη ρόδα που κρέμεται από ένα γερανό, δύο πλάνα επεκτείνουν τη δράση (Εικ. 8.42-8.44). Στον *Οκτώβρη*, ο Αϊζενστάιν επαναλαμβάνει αρκετά πλάνα με γέφυρες που ανυψώνονται προκειμένου να τονίσει τη σημασία της στιγμής. Στον *Ίβαν τον Τρομερό*, φίλοι ρίχνουν χρυσά νομίσματα στον μόλις έστεμμένο Ίβαν σε ένα χείμαρρο που μοιάζει να μην τελειώνει ποτέ. Σε όλες αυτές τις σεκάνς η διάρκεια της δράσης παρατείνεται επαναλαμβάνοντας εμφανώς τις κινήσεις από πλάνο σε πλάνο.

Επιστρέφοντας ξανά στις χρονικές σχέσεις του τμήματος από τα *Πουλιά*, παρατηρούμε ότι, στην ιστορία, η Μέλανι στρέφεται προς το παράθυρο μόνο μία φορά και ότι ο γλάρος επιτίθεται μόνο μία φορά. Ο Χίτσκοκ παρουσιάζει αυτά τα συμβάντα στην οθόνη όσες ακριβώς φορές συμβαίνουν και στην ιστορία. Αλλά, φυσικά, ο Χίτσκοκ θα μπορούσε να είχε επαναλάβει οποιοδήποτε από αυτά τα πλάνα. Θα μπορούσε να είχε δείξει τη Μέλανι να στρέφεται προς το παράθυρο αρκετές φορές· αυτό δεν θα ήταν απλώς επικάλυψη μιάς φάσης της δράσης αλλά μάλλον κανονική επανάληψη.

Αν αυτό ακούγεται παράξενο, είναι σίγουρα επειδή είμαστε υπερβολικά συνηθισμένοι να βλέπουμε ένα πλάνο να παρουσιάζει μια πράξη μόνο μία φορά. Ωστόσο, η ίδια της ή σπανιότητα μπορεί να καταστήσει την επανάληψη ένα ισχυρό εκφραστικό μέσο του μοντάζ. Στην ταινία *Αναφορά (Report)* του Μπρους Κόννερ υπάρχει ένα πλάνο επικαίρων του Τζών και της Ζακλίν Κέννεντυ να επιβαίνουν σε μια λιμουζίνα, σε ένα δρόμο του Ντάλλας. Το πλάνο επαναλαμβάνεται συστηματικά, εν μέρει ή ολόκληρο, ξανά και ξανά, δημιουργώντας ένταση στις προσδοκίες μας καθώς μοιάζει να πλησιάζει όλο και περισσότερο με μικροσκοπικές αυξήσεις τη στιγμή της αναπότρεπτης δολοφονίας. Μερικές φορές στο *Κάνε το σωστό*, ο Σπάικ Λή μοντάρει μαζί δύο λήψεις της ίδιας ενέργειας, όπως όταν βλέπουμε δύο φορές ένα σκουπιδοτενεκέ να εκσφενδονίζεται στον αέρα και να σπάει το παράθυρο της πιτσαρίας στην αρχή των ταραχών. Η *συχρότητα* είναι άλλο ένα πεδίο επιλογής και ελέγχου που, όπως η σειρά και η διάρκεια, δίνει στον κινηματογραφιστή σημαντικές χρονικές δυνατότητες στο μοντάζ.

Οί γραφιστικές παραστάσεις, ο ρυθμός, ο χώρος και ο χρόνος είναι, λοιπόν, στην ύπηρεσία του κινηματογραφιστή με τη βοήθεια της τεχνικής του μοντάζ. Η σύντομη επισκόπησή μας πρέπει να έδειξε ότι η πιθανή έκταση αυτών των πεδίων ελέγχου είναι ουσιαστικά άπεριόριστη. Εντούτοις, οι περισσότερες ταινίες που βλέπουμε χρησιμοποιούν ένα πολύ περιορισμένο σύνολο δυνατοτήτων του μοντάζ — πραγματικά τόσο περιορισμένο, που μπορούμε να μιλήσουμε για ένα ύφος του μοντάζ που κυριαρχεί σε όλη τη διάρκεια της ιστορίας του δυτικού κινηματογράφου. Αυτό αποκαλείται συνήθως *μοντάζ συνεχείας*, και λόγω της επικράτησής του θα το εξετάσουμε. Ωστόσο, ο πιο συνηθισμένος τρόπος για να μοντάρει κανείς μια ταινία δεν είναι και ο μοναδικός που υπάρχει, κι έτσι θα μελετήσουμε μερικούς εναλλακτικούς τρόπους εκτός του μοντάζ συνεχείας.

ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Το μοντάζ μπορεί να φανεί πώς παρουσιάζει ένα δίλημμα για τον κινηματογραφιστή. Από τη μιὰ μεριά, ή φυσική τομή μεταξύ του ενός πλάνου και του άλλου μοιάζει να προκαλεί άναστάτωση διακόπτοντας τη ροή της προσοχής του θεατή. Για παράδειγμα, μιὰ άπότομη μεταβολή όπτικής ένδεχομένως να μπερδέψει τον θεατή ως προς το πού ή το πότε συμβαίνει ή δράση του πλάνου Β, άφου μιὰ δράση έχει παρουσιαστεί στο πλάνο Α. Από την άλλη, ώστόσο, το μοντάζ είναι άναμφίβολα ένα βασικό μέσο για την κατασκευή μιās ταινίας. Πώς μπορεί κανείς να χρησιμοποιεί το μοντάζ και μολαταύτα να έλέγχει τη δύναμη διασπαστική ίσχύ του;

Τούτο το πρόβλημα (άν και όχι με αυτούς τους όρους) αντιμετώπισαν για πρώτη φορά οί κινηματογραφιστές γύρω στα 1900-1910. Η λύση που υιοθέτησαν έντέλει ήταν να προσχεδιάζουν την κινηματογραφική φωτογραφία και τη μιζανσέν, λαμβάνοντας ύπόψη ότι τα πλάνα θα μονταριστούν σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο σύστημα. Σκοπός αυτού του συστήματος ήταν να *πεί μιὰ ιστορία* με συνεκτικότητα και σαφήνεια, να χαράξει την άλυσίδα των πράξεων των χαρακτήρων με τρόπο πού να μη διασπά την προσοχή. Έτσι το μοντάζ, ύποβοηθούμενο από όρισμένες στρατηγικές της κινηματογραφικής φωτογραφίας και της μιζανσέν, χρησιμοποιήθηκε για να διασφαλίσει την *άφηγηματική συνέχεια*. Αυτό το ύφος είναι τόσο ίσχυρό, πού άκόμη και σήμερα όποιος άσχολείται με τον άφηγηματικό κινηματογράφο, σε όποιοδήποτε μέρος του κόσμου, είναι φυσικό να το γνωρίζει καλά. Πώς λειτουργεί αυτό το ύφολογικό σύστημα;

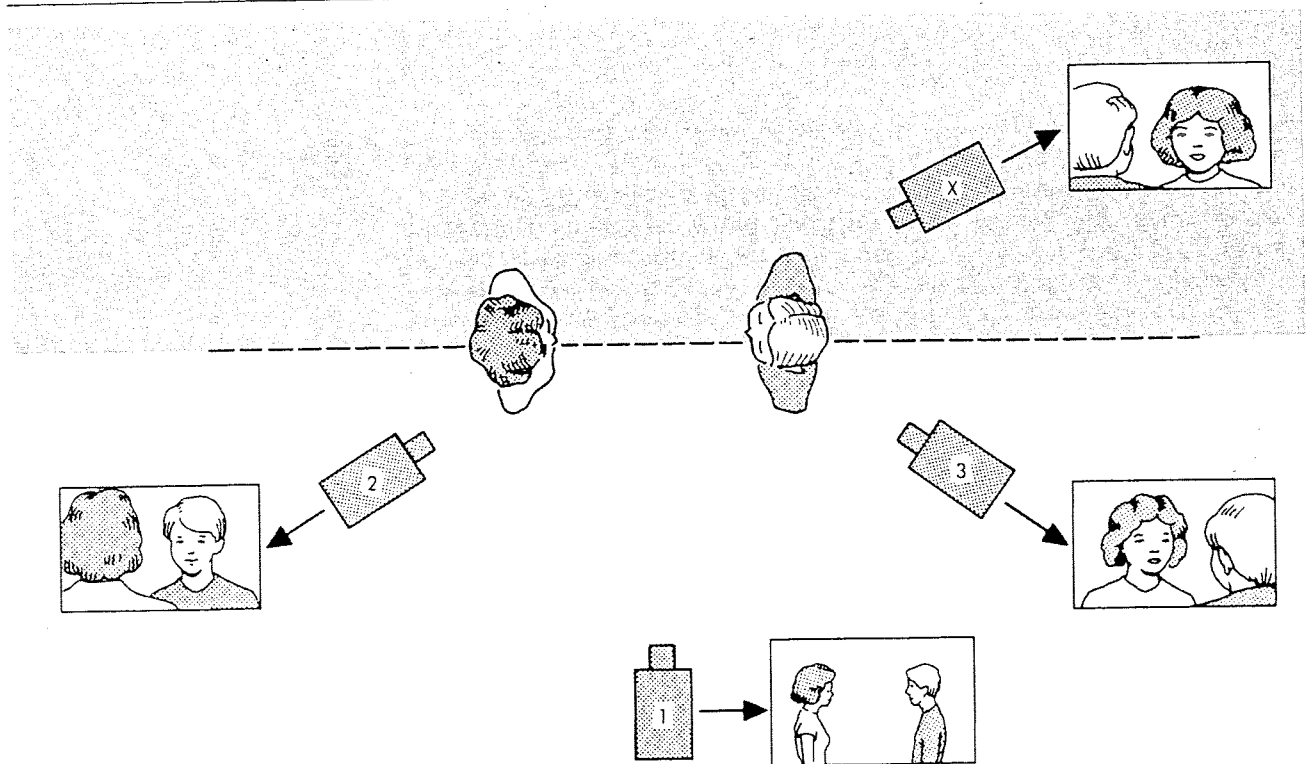
Ο βασικός σκοπός του συστήματος συνεχείας είναι να παράγει μιὰ όμαλή ροή άπό πλάνο σε πλάνο. Όλες οί δυνατότητες του μοντάζ πού έχουμε ήδη εξετάσει ύπηρετούν αυτόν το στόχο. Κατά πρώτον, διατηρείται ή συνέχεια των γραφιστικών ιδιοτήτων άπό πλάνο σε πλάνο. Οί φιγούρες έξισορροπούνται και αναπτύσσονται συμμετρικά στο κάδρο· ο τόνος του φωτισμού στο σύνολό του παραμένει σταθερός· ή δράση καταλαμβάνει την κεντρική ζώνη της όθόνης.

Κατά δεύτερον, ο ρυθμός του μοντάζ έξαρτάται άπό την άπόσταση της κάμερας στο πλάνο. Τα γενικά πλάνα παραμένουν περισσότερο διάστημα στην όθόνη άπ' ό,τι τα μεσαία πλάνα, και τα μεσαία πλάνα περισσότερο άπ' ό,τι τα κοντινά. Η παραδοχή στην όποία έδράζεται ή πρακτική είναι πώς ό θεατής χρειάζεται πιό πολύ χρόνο για να συλλάβει τα πλάνα πού περιέχουν περισσότερες λεπτομέρειες. Σε σκηνές ύλικής δράσης όπως είναι ή φωτιά στα *Πουλιά*, ο ρυθμός του μοντάζ ένδέχεται να είναι έπιταχυμένος, αλλά τα συντομότερα πλάνα θα είναι και πάλι τα πιό κοντινά.

Όστόσο, άφου το ύφος συνεχείας επιδιώκει να παρουσιάσει μιὰ άφηγηματική δράση, το μοντάζ θα συμβάλει στην άφηγηματική συνέχεια κυρίως μέσα άπό το χειρισμό του χώρου και του χρόνου.

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ: ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΩΝ 180°

Στο ύφος συνεχείας ο χώρος μιās σκηνής είναι κατασκευασμένος κατά μήκος αυτού πού άποκαλείται ποικιλοτρόπως «νοητός άξονας», «κεντρική εύθεια» ή «γραμμή 180°». Η δράση της σκηνής —ένα πρόσωπο πού περπατάει, δύο άτομα πού συζητούν, ένα αυτοκίνητο πού τρέχει στο δρόμο— ύποτίθεται πώς λαμβάνει χώρα κατά μήκος μιās διακριτής, προβλέψιμης γραμμής. Αυτός ο άξονας όρίζει ένα ήμικύκλιο ή μιὰ περιοχή 180°, όπου μπορεί να τοποθετηθεί ή κάμερα για να παρουσιάσει τη δράση. Αντίστοιχα, ο κινηματογραφιστής θα σχεδιάσει, θα κινηματογραφήσει και θα μοντάρει τα πλάνα έτσι ώστε να σέβονται αυτή την κεντρική εύθεια. Η κινηματογράφηση και ή μιζανσέν σε κάθε πλάνο θα κατευθύνονται για να έδραιώνουν και να επαναπροσδιορίζουν το χώρο των 180°.



Εικ. 8.45

Μια άποψη από ψηλά (Εικ. 8.45) θα διευκρινίσει το σύστημα. Έχουμε ένα κορίτσι κι ένα αγόρι που συνομιλούν. Ο νοητός άξονας είναι εκείνη η φανταστική γραμμή που συνδέει τους δύο ανθρώπους. Σύμφωνα με το σύστημα συνεχείας, ο σκηνοθέτης θα φροντίσει ώστε η διάταξη της μίζανσέν και η θέση της κάμερας να ιδρύνουν και να συντηρούν αυτή τη γραμμή. Η κάμερα μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο αρκεί να παραμένει στην ίδια πλευρά της γραμμής (έξου και ο όρος 180°). Μια χαρακτηριστική σειρά πλάνα θα ήταν: (1) ένα μεσαίο πλάνο του κοριτσιού και του αγοριού· (2) ένα πλάνο πάνω από τον ώμο του κοριτσιού, που «εύνοει» το αγόρι· (3) ένα πλάνο πάνω από τον ώμο του αγοριού που εύνοει το κορίτσι. Άλλα να κόψει κανείς σε ένα πλάνο από μια θέση της κάμερας X, ή «από οποιαδήποτε θέση μέσα στη σκιασμένη περιοχή, θα θεωρούνταν παραβίαση του συστήματος επειδή “πηδάει” τον νοητό άξονα. Πράγματι, μερικά βιβλία κινηματογραφικής σκηνοθεσίας αποκαλούν το πλάνο X κατηγορηματικά “λανθασμένο”». Για να καταλάβουμε γιατί, πρέπει να εξετάσουμε τι κάνει το σύστημα τούτο των 180°.

Διασφαλίζει κάποιο κοινό χώρο από πλάνο σε πλάνο. Όσο ο νοητός άξονας δεν ξεπερνιέται, τμήματα του χώρου θα συμπίπτουν από πλάνο σε πλάνο. Στο παράδειγμά μας, ως υποθέσουμε πως υπάρχει ένας τοίχος με πίνακες και ράφια πίσω από το κορίτσι και το αγόρι. Αν μετά το πλάνο 1 ακολουθήσει το πλάνο 2, όχι μόνο η μία πλευρά του αγοριού θα ξαναεμφανιστεί ως κοινός παράγοντας αλλά το ίδιο θα ισχύσει και για ένα τουλάχιστον μέρος του τοίχου, των πινάκων και των ραφιών. Έτσι προσανατολιζόμαστε στο χώρο που παρουσιάζει το πλάνο 2: περιλαμβάνει ένα μέρος του χώρου από το πλάνο 1, από μια νέα θέση. Αν όμως μετά το πλάνο 2 ακολουθήσει το πλάνο X, θα δούμε και μια καινούρια πλευρά του αγοριού και ένα τελείως διαφορετικό φόντο (έναν άλλο τοίχο, μια πόρτα ή οτιδήποτε άλλο). Ένας υποστηρικτής της παραδοσιακής συνέχειας θα ισχυριζόταν πως αυτό

μᾶς ἀποπροσανατολίζει μήπως τὸ ἀγόρι ἔχει μεταφερθεῖ σὲ ἄλλον τόπο; Μὲ αὐτὸν τὸν τρόπο ὁ κανόνας τῶν 180° παράγει μιὰ κοινὴ περιοχὴ ἀπὸ πλάνο σὲ πλάνο, ἢ ὁποῖα σταθεροποιεῖ τὸ χῶρο καὶ προσανατολίζει τὸν θεατὴ μέσα στὴ σκηνή.

Διασφαλίζει μιὰ σταθερὴ σκηνικὴ κατεύθυνση. Σημειώστε πὼς καὶ στὰ τρία πλάνα πού ἔχουν γυριστεῖ ἀπὸ τὶς θέσεις τῆς κάμερας 1, 2 καὶ 3, οἱ χαρακτήρες παραμένουν στὴν ἴδια θέση ὁ ἓνας ὡς πρὸς τὸν ἄλλο. Δηλαδή, τὸ κορίτσι εἶναι πάντα στὰ ἀριστερὰ τοῦ κάδρου καὶ τὸ ἀγόρι πάντα στὰ δεξιὰ, παρόλο πὺ τὰ βλέπουμε ἀπὸ διαφορετικὲς ὀπτικὲς γωνίες καθὼς τὰ κοψίματα μετατοπίζουν τὴ σκοπιὰ μας. Ἐπιπλέον, ἡ ὁποῖα σκηνικὴ κατεύθυνση ὑπάρχει, μᾶς παρέχεται ἀπὸ τὴν κατεύθυνση τῶν βλεμμάτων τῶν χαρακτήρων, μὲ τὸ κορίτσι νὰ κοιτάζει δεξιὰ καὶ τὸ ἀγόρι ἀριστερὰ. Σὲ αὐτὸ τὸ παράδειγμα, ἐπομένως, οἱ σταθερὲς θέσεις καὶ ὁ ἀμετάβλητος ἄξονας τῶν βλεμμάτων τῶν χαρακτήρων καθορίζουν τὴ σκηνικὴ κατεύθυνση. Τὸ πλάνο X παραβιάζει τὴ σκηνικὴ κατεύθυνση μεταθέτοντας τὸ κορίτσι στὰ δεξιὰ τοῦ ἀγοριοῦ καὶ κἀνοντάς τὴν νὰ κοιτάζει ἀριστερὰ.

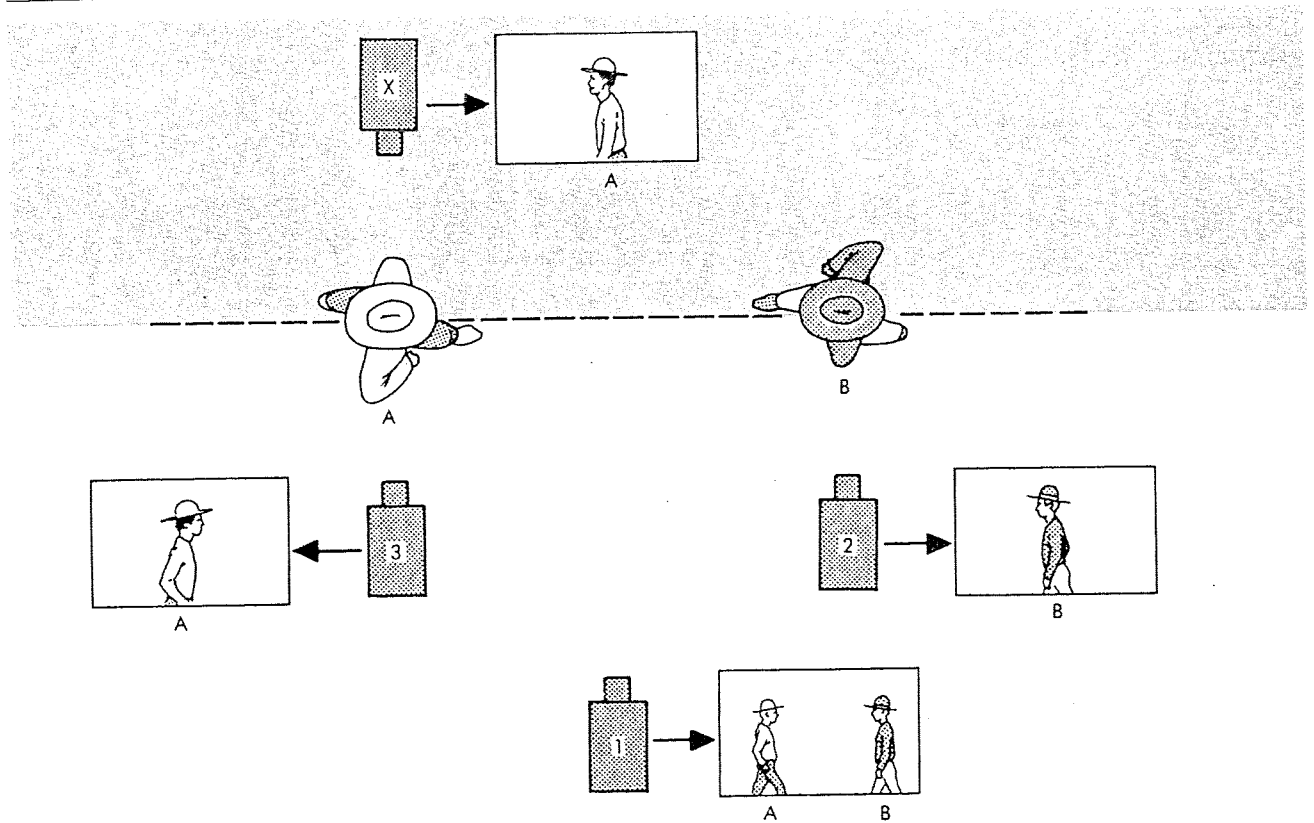
Ἡ σκηνικὴ κατεύθυνση εἶναι ἐμφανέστερη ὅταν οἱ φιγούρες στὰ πλάνα κινουῦνται. "Ἄς ὑποθέσουμε τώρα ὅτι τὸ κορίτσι περπατᾷ ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ ἢ πορεία πὺ χαράζει ἀποτελεῖ τὸν νοητὸ ἄξονα. "Ὅσο τὰ πλάνα μας δὲν ξεπερνοῦν αὐτὸν τὸν ἄξονα, ἂν τὰ μοντάρουμε μαζὶ θὰ διατηρήσουμε τὴ σκηνικὴ κατεύθυνση τῆς κίνησης τοῦ κοριτσιοῦ σταθερὴ, ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ. "Ἄν, ὅμως, «πηδηξοῦμε» τὸν ἄξονα καὶ κινηματογραφήσουμε ἓνα πλάνο ἀπὸ τὴν ἄλλη μεριά, ὄχι μόνο θὰ ἀλλάξει τὸ φόντο ἀλλὰ καὶ τὸ κορίτσι θὰ φανεῖ στὴν ὀθόνη σὰν νὰ πηγαίνει ἀπὸ τὰ δεξιὰ πρὸς τὰ ἀριστερὰ. "Ἐνα τέτοιο κόψιμο θὰ ἦταν ἀποπροσανατολιστικό.

Σκεφτεῖτε μιὰ παρόμοια κατάσταση μὲ αὐτὴν στὴν εἰκόνα 8.45, μιὰ κλασικὴ σκηνὴ ὅπου δύο καουμπόηδες συναντιοῦνται γιὰ μιὰ ἀναμέτρηση στοῦ δρόμο μιᾶς πόλης (Εἰκ. 8.46). Ὁ Καουμπόης Α καὶ ὁ Καουμπόης Β σχηματίζουν τὴ γραμμὴ τῶν 180°, ἀλλὰ ἐδῶ ὁ Α περπατᾷ ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ καὶ ὁ Β πλησιάζει ἀπὸ τὰ δεξιὰ πρὸς τὰ ἀριστερὰ, ὅπου βλέπουμε καὶ τοὺς δύο στοῦ πλάνο πὺ ἔχει γυριστεῖ ἀπὸ τὴ θέση 1 τῆς κάμερας. Μιὰ κοντινότερη ἄποψη, ἀπὸ τὴ θέση 2 τῆς κάμερας, δείχνει τὸν Β νὰ ἐξακολουθεῖ νὰ κινεῖται ἀπὸ τὰ δεξιὰ πρὸς τὰ ἀριστερὰ. Ἐνα τρίτο πλάνο, ἀπὸ τὴ θέση 3 τῆς κάμερας, δείχνει τὸν Α νὰ περπατᾷ, ὅπως ἔκανε στοῦ πρῶτο πλάνο, ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ.

Σκεφτεῖτε, ὅμως, αὐτὸ τὸ τρίτο πλάνο νὰ εἶχε γυριστεῖ ἀπὸ τὴ θέση X, ἀπὸ τὴν ἄλλη μεριά τῆς γραμμῆς. Τώρα βλέπουμε τὸν Α νὰ κινεῖται ἀπὸ τὰ δεξιὰ πρὸς τὰ ἀριστερὰ. Μήπως φοβήθηκε καὶ πισωγύρισε ὅσο τὸ δεύτερο πλάνο, τοῦ Β, ἦταν στὴν ὀθόνη; Οἱ κινηματογραφιστὲς μπορεῖ νὰ θέλουν νὰ πιστέψουμε ὅτι ἐξακολουθεῖ νὰ περπατᾷ πρὸς τὸν ἀντίπαλό του, ὅμως ἡ ἀλλαγὴ στὴ σκηνικὴ κατεύθυνση θὰ μπορούσε νὰ μᾶς κάνει νὰ σκεφτοῦμε ἀκριβῶς τὸ ἀντίθετο. "Ἐνα κόψιμο σὲ ἓνα πλάνο πὺ ἔχει παρθεῖ ἀπὸ ὁποιοδήποτε σημεῖο στὴ χρωματισμένη περιοχὴ θὰ δημιουργοῦσε αὐτὴν τὴν ἀλλαγὴ κατεύθυνσης. Τέτοιου εἴδους διακοπὲς τῆς συνέχειας μπορεῖ νὰ προκαλέσουν σύγχυση.

Ἀκόμη πιὸ ἀποπροσανατολιστικό θὰ ἦταν νὰ πηδηξοῦμε τὴ γραμμὴ, ἐνόσω ἐδραιώνουμε τὴ δράση τῆς σκηνῆς. Στὴν ἀναμέτρησή μας, ἂν τὸ πρῶτο πλάνο ἔδειχνε τὸν Α νὰ περπατᾷ ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ καὶ τὸ δεύτερο πλάνο ἔδειχνε τὸν Β (ἀπὸ τὴν ἄλλη μεριά τῆς γραμμῆς) νὰ περπατᾷ κι αὐτὸς ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ, πιθανῶς δὲν θὰ ἤμασταν σίγουροι πὺς περπατοῦν ὁ ἓνας πρὸς τὸν ἄλλο. Οἱ δύο καουμπόηδες θὰ φαίνονταν νὰ περπατοῦν πρὸς τὴν ἴδια κατεύθυνση σὲ διαφορετικὰ σημεῖα τοῦ δρόμου, σὰν νὰ ἀκολουθεῖ ὁ ἓνας τὸν ἄλλο. Θὰ ξαφνιαζόμασταν πιθανότατα ἂν αἴφνης βρίσκονταν ἀντιμέτωποι πρόσωπο μὲ πρόσωπο μέσα στοῦ ἴδιο πλάνο.

"Ἄν καὶ θὰ ἐξετάσουμε μερικὰ τεχνάσματα «ὑπέρβασης αὐτῆς τῆς γραμμῆς», ἀρκεῖ πρὸς τὸ παρὸν νὰ ἀντιληφθοῦμε πὺς ἡ συμμόρφωση πρὸς τὸ σύστημα τῶν 180° διασφαλίζει μιὰ σταθερὴ σκηνικὴ κατεύθυνση ἀπὸ πλάνο σὲ πλάνο. Ὡστόσο,



Εικ. 8.46



Εικ. 8.47



Εικ. 8.48

πολλές ταινίες που κάνουν χρήση του ύφους συνεχείας παραβιάζουν ένιστε τον κανόνα των 180° δίχως να μπερδεύουν τον θεατή. Πάρτε την κατάσταση που δείχνει η Εικόνα 8.45. Το να κόψει κανείς από το πλάνο 1 στο πλάνο 3 και στο πλάνο X θα θεωρούνταν πολύ διασπαστικό, γιατί το πλάνο X δεν παρέχει καινούριες αφηγηματικές πληροφορίες και αποτελεί μια τρανταχτή αλλαγή στη σύνθεση. Αν όμως το μοντάζ προχωρούσε από το πλάνο 1 στο πλάνο 2 κι έπειτα στο πλάνο X, θα καταλαβαίνατε ένδεχομένως παρ' όλα αυτά πώς το αγόρι και το κορίτσι συνομιλούν πρόσωπο με πρόσωπο. Παρόμοια, υπάρχει ένα κόψιμο στην *Ταχυδρομική Άμαξα* του Τζών Φόρντ, που διασχίζει την κεντρική γραμμή δίχως να αποπροσανατολίζει τον θεατή. Σε ένα γενικό πλάνο, ο ήρωας αρχίζει να πηδάει από τη θέση του οδηγού της άμαξας πάνω στα άλογα· τόσο αυτός όσο και η άμαξα κινούνται προς τα δεξιά (Εικ. 8.47). Μετά από ένα κόψιμο σε μια κοντινότερη άποψη, η άμαξα και ο ήρωας κινούνται τώρα προς τα άριστερα (Εικ. 8.48). Έπειδή η δράση είναι άπλη και σαφής, δεν έχουμε κανένα πρόβλημα να συλλάβουμε τις σχέσεις αυτών των πλάνων μέσα στο χώρο.

Το σύστημα των 180° καυχιέται πως περιγράφει το χώρο με σαφήνεια. Ο θεατής πρέπει πάντα να γνωρίζει που βρίσκονται οι *χαρακτήρες* ό ένας ως προς τον άλλο και ως προς το σκηνικό. Ακόμη περισσότερο, ο θεατής ξέρει πάντα *πού βρίσκεται ο ίδιος* σε σχέση με τη δράση της ιστορίας. Ο χώρος της σκηνης πρέπει να εκτυλίσσεται, καθαρά και με σαφήνεια, δίχως να ένοχλει ή να αποπροσανατολίζει, επειδή αυτού του είδους ο αποπροσανατολισμός πιστεύεται πως θα αποσπάσει την προσοχή του θεατή από το κέντρο του ένδιαφέροντος: την αφηγηματική αλυσίδα αιτίων και αποτελεσμάτων.



Εικ. 8.49 Πλάνο 1α



Εικ. 8.50 Πλάνο 1β



Εικ. 8.51 Πλάνο 2

Είδαμε στο τέταρτο κεφάλαιο ότι ο κλασικός χολλυγουντιανός τρόπος αφήγησης υποτάσσει το χρόνο, την αιτιολόγηση και άλλους παράγοντες στην άκολουθία αιτίου-αποτελέσματος. Είδαμε επίσης πώς η μίζανσέν και το έργο της κάμερας μπορούν να παρουσιάσουν το αφηγηματικό υλικό. Τώρα μπορούμε να σημειώσουμε πώς το μοντάζ συνεχείας υποτάσσει και το χώρο στην αιτιότητα. Με βάση την αρχή των 180°, οι κινηματογραφιστές ανέπτυξαν το σύστημα συνεχείας σαν έναν τρόπο κατασκευής ενός χώρου που να ρέει ομαλά και να παραμένει υποκείμενος στην αφηγηματική δράση. "Ας εξετάσουμε ένα συγκεκριμένο παράδειγμα, την αρχή του *Γερακιού της Μάλτας* του Τζών Χιούστον.

Η σκηνή ξεκινάει στο γραφείο του ντετέκτιβ Σάμ Σπείντ. Στα πρώτα δύο πλάνα ο χώρος αυτός έδραιώνεται με αρκετούς τρόπους. Καταρχάς, έχουμε το παράθυρο του γραφείου (Πλάνο 1α, Εικ. 8.49) από το οποίο η κάμερα κάνει ένα βερτικάλ πρὸς τὰ κάτω γιά νά ἀποκαλύψει τόν Σπείντ (Πλάνο 1β, Εικ. 8.50) που στρίβει ένα τσιγάρο. Καθώς ο Σπείντ λέει, «Ναί, γλυκιά μου;» εμφανίζεται το Πλάνο 2 (Εικ. 8.51). Αυτό είναι σημαντικό από αρκετές απόψεις. Πρόκειται για ένα πλάνο *έδραϊωσης*, που διαγράφει τόν συνολικό χώρο του γραφείου: τήν πόρτα, τόν ἐνδιάμεσο χώρο, τὸ γραφείο και τή θέση του Σπείντ. Προσέξτε επίσης ότι το Πλάνο 2 ἐγκαθιστᾷ μιὰ γραμμή 180° μεταξύ του Σπείντ και τῆς "Εφι, τῆς γραμματέως του· ἡ "Εφι θά μπορούσε νά εἶναι τὸ κορίτσι στήν Εικ. 8.45, και ὁ Σπείντ θά μπορούσε νά εἶναι τὸ ἀγόρι. Ἡ πρώτη φάση αὐτῆς τῆς σκηνῆς θά οἰκοδομηθεῖ γύρω ἀπὸ τήν παραμονή στήν ἴδια πλευρὰ τῆς γραμμῆς τούτης τῶν 180°.

Ἀφοῦ μᾶς παρουσιαστῆι στὰ δύο πρώτα πλάνα, ὁ χώρος ἀναλύεται στὰ συστατικά του μέρη. Τὰ Πλάνα 3 (Εικ. 8.52) και 4 (Εικ. 8.53) δείχνουν τόν Σπείντ και τήν "Εφι νά συνομιλοῦν. Ἐπειδὴ ὑπάρχει συμμόρφωση πρὸς τή γραμμή τῶν 180° που ἐδραϊώθηκε στὸ ξεκίνημα (κάθε πλάνο παρουσιάζει τοὺς δύο ἀπὸ τήν ἴδια πλευρὰ), ξέρουμε τή θέση τους και τίς σχέσεις τους μέσα στοῦ χώρο. Ὄταν ὁμως μοντάρει μαζί μεσαία πλάνα τῶν δύο τους, ὁ Χιούστον βασιζέται σὲ δύο ἄλλες συνηθισμένες τακτικές τοῦ συστήματος τῶν 180°.

Ἡ πρώτη εἶναι τὰ *ἀντίστοιχα πλάνα*. Ἀφοῦ ἐδραιωθεῖ ἡ γραμμή τῶν 180°, μπορούμε νά δείξουμε πρώτα τὴ μιὰ ἄκρη τῆς γραμμῆς, και μετὰ τὴν ἄλλη. Ἐδῶ κόβουμε μπρὸς πίσω ἀπὸ τήν "Εφι στὸν Σπείντ. Ἐνα ἀντίστοιχο πλάνο δὲν εἶναι στήν κυριολεξία τὸ «ἀντίστροφο» τοῦ πρώτου καθραρίσματος. Εἶναι ἀπλῶς ἓνα πλάνο τῆς ἀντίθετης ἄκρης τοῦ νοητοῦ ἄξονα, που συνήθως δείχνει μιὰ ἄποψη τριῶν τετάρτων τοῦ θέματος. Στὸ διάγραμμα μας με τὴν ἄποψη ἀπὸ ψηλά (Εικ. 8.45), τὰ πλάνα 2 και 3 σχηματίζουν ἓνα σχῆμα ἀντίστοιχων πλάνων, ὅπως κάνουν και οἱ Εἰκόνες 8.52 και 8.53 ἐδῶ. Προηγούμενα παραδείγματα τοῦ μοντάζ ἀντίστοιχων πλάνων σὲ αὐτὸ τὸ κεφάλαιο εἶναι οἱ Εἰκόνες 8.23, 8.24 και 8.25, 8.26.

Ἡ δεύτερη τακτικὴ που χρησιμοποιεῖ ἐδῶ ὁ Χιούστον εἶναι τὸ *ρακόρ βλεμμάτων* ἢ *κάτ στὸν ἄξονα*. Δηλαδή, τὸ πλάνο Α δείχνει κάποιον νά κοιτάζει κάτι που βρίσκεται ἐκτὸς ὀθόνης· τὸ πλάνο Β μᾶς δείχνει τί κοιτάζει. Σὲ κανένα ἀπὸ τὰ δύο



Εικ. 8.52 Πλάνο 3



Εικ. 8.53 Πλάνο 4

πλάνα δέν είναι παρόντες και ό παρατηρητής και τό αντικείμενο. Στην άρχή του *Γερακιού τής Μάλτας*, τό κόψιμο από τό πλάνο τής Έφι (Πλάνο 3, Είκ. 8.52) στό πλάνο του Σπέιντ πού κάθεται στό γραφείο του (Πλάνο 4, Είκ. 8.53) βασίζεται στό ρακόρ βλεμμάτων. Τά πλάνα από τά *Πουλιά* όπου ή Μέλανι παρακολουθεί την επίθεση των πουλιών και τή φωτιά δημιουργούν επίσης συζεύξεις (ρακόρ) με βάση τον άξονα των βλεμμάτων, όπως κάνουν και τά παραδείγματα του μοντάζ πού έξισορροπεί τή σύνθεση του κάδρου (Είκ. 8.23, 8.24 και 8.25, 8.26).

Σημειώστε πώς τό μοντάζ αντίστοιχων πλάνων δέν είναι απαραίτητο νά χρησιμοποιεί τό ρακόρ βλεμμάτων. Μπορεί κανείς νά κινηματογραφήσει τά δύο άκρα του άξονα σε ένα σχήμα αντίστοιχων πλάνων χωρίς νά δείχνει τους χαρακτήρες νά κοιτάζονται. Μιά φιγούρα σκεπάζει τό πρόσωπο με τά χέρια της, κάποιος άλλος έχει στραμμένη τήν πλάτη του στην κάμερα. Συνολικά, ώστόσο, τά περισσότερα κομμάτια αντίστοιχων πλάνων χρησιμοποιούν και αυτά τή σύζευξη με βάση τον άξονα των βλεμμάτων.

Τό ρακόρ βλεμμάτων είναι μιá άπλή αλλά δυναμική ιδέα, άφου ή *κατευθυντήρια* ιδιότητα του άξονα βλεμμάτων παράγει μιá ισχυρή συνέχεια χώρου. Για νά τό κοιτάξει ένας παρατηρητής, ένα αντικείμενο πρέπει νά βρίσκεται κοντά του. Τό ρακόρ βλεμμάτων δημιούργησε πιθανώς τά άποτελέσματα πού ό Κουλέσοφ άναγνώρισε κατά τήν κατασκευή πλαστών χώρων μέσω του μοντάζ. Δηλαδή, ό άνέκφραστος ήθοποιός μοιάζει νά κοιτάζει ό,τι ύπάρχει στό έπόμενο πλάνο, και τό κοινό υποθέτει πώς ό ήθοποιός αντιδρά άνάλογα.

Στό πλαίσιο του συστήματος των 180°, τό ρακόρ βλεμμάτων, όπως και ή άμετάβλητη σκηνική κατεύθυνση, μπορεί νά σταθεροποιήσουν τό χώρο. Παρατηρήστε πώς στό Πλάνο 3, τό βλέμμα τής Έφι πρós τά δεξιά έξω από τήν όθόνη επαναπροσδιορίζει τή θέση του Σπέιντ, κι άς μήν τον βλέπουμε στην όθόνη. Και παρόλο πού ό Σπέιντ δέν ύψώνει τό βλέμμα του μετά από τό κόψιμο στό Πλάνο 4, ή θέση τής κάμερας παραμένει πεισματικά στην ίδια πλευρά του νοητού άξονα (μάλιστα, ή θέση της είναι ουσιαστικά ή ίδια με εκείνη στό Πλάνο 1β). Ξέρουμε πώς ή Έφι βρίσκεται στα άριστερά εκτός όθόνης. Έτσι τό ντεκουπάς του χώρου τής σκηνής είναι άπολύτως συνεπές, και ή συνέπεια αυτή έξασφαλίζεται από τή συμμόρφωση πρós τό σύστημα των 180°. Χάρη στό σχήμα αντίστοιχων πλάνων και στό ρακόρ βλεμμάτων, άναγνωρίζουμε τή θέση των χαρακτήρων άκόμη και όταν δέν βρίσκονται στό ίδιο καρέ.



Είκ. 8.54 Πλάνο 5α



Είκ. 8.55 Πλάνο 5β

Η συνοχή του χώρου επιβεβαιώνεται στό Πλάνο 5, πού παρουσιάζει τό ίδιο καδράρισμα με τό Πλάνο 2. Βλέπουμε και πάλι τό γραφείο (Πλάνο 5α, Είκ. 8.54), όταν ένας καινούριος χαρακτήρας, ή Μπρίτζιτ Ό' Σώγκνεσσου, μπαίνει στό δωμάτιο. Ό Σπέιντ σηκώνεται για νά τή χαιρετήσει, και ή κάμερα ξανακαδράρει τήν κινησή του κάνοντας ένα έλαφρό βερτικάλ πρós τά πάνω (Πλάνο 5β, Είκ. 8.55). Τό Πλάνο 5, είναι ένα πλάνο επανεδραίωσης, άφου επανιδρύει τον όλο χώρο πού είχε αναλυθεί στα Πλάνα 3 και 4. Τό σχήμα, συνεπώς, είναι έδραίωση/ντεκουπάς/επανεδραίωση — ένα από τά πιο συνηθισμένα σχήματα μοντάζ χώρου στό κλασικό ύφος συνεχείας.

Άς σταθούμε λίγο για νά εξετάσουμε πώς αυτό τό σχήμα συνέβαλε στην προώθηση τής αφήγησης. Τό Πλάνο 1 ύπαινίχθηκε τον σκηνικό χώρο και, άκόμη σημαντικότερο, έδωσε έμφαση στον πρωταγωνιστή συνδέοντάς τον με τήν επιγραφή στό παράθυρο. Ό εκτός όθόνης ήχος και ή άπάντηση του Σπέιντ «Ναί, γλυκιά μου;» αίτιολογούν τό κόψιμο στό Πλάνο 2. Αυτό τό πλάνο έδραίωσης άγκυρώνει γερά τό Πλάνο 1 μέσα στό χώρο. Έπίσης εισάγει τήν πηγή του εκτός όθόνης ήχου — τον καινούριο χαρακτήρα, τήν Έφι. Τό πλάνο αλλάζει άκριβώς τή στιγμή πού μπαίνει ή Έφι. Έτσι είναι μάλλον άπίθανο νά παρατηρήσουμε τό κόψιμο, επειδή οι προσδοκίες μας μάς όδηγούν νά θέλουμε νά δούμε τί θά γίνει στή συνέχεια. Ό χώρος κοντά στην πόρτα απεικονίζεται μόνο όταν ή άλυσίδα αίτίου-άποτελέσματος τό καθιστά άναγκαίο, και όχι νωρίτερα.

Τα Πλάνα 3 και 4 παρουσιάζουν τη συνομιλία ανάμεσα στον Σπέιντ και στην "Εφι, και τα αντίστοιχα πλάνα καθώς και το ρακόρ βλεμμάτων μās καθισχυχάζουν ως προς τις θέσεις των χαρακτήρων στο χώρο. Ένδέχεται ακόμη να μην παρατηρήσουμε καν το κόψιμο, μιὰ και τὸ ὕφος συνεργεί για να τονίσει τὴ δραματικὴ ροὴ τῆς σκηνῆς — αὐτὸ πὸν λέει ἡ "Εφι και τὴν ἀντίδραση τοῦ Σπέιντ. Στὸ Πλάνο 5 παρουσιάζεται ξανά ἡ γενικὴ ἄποψη τοῦ γραφείου, ἀκριβῶς τὴ στιγμή πὸν ἕνας καινούριος χαρακτήρας, ἡ Μπρίτζιτ, εἰσέρχεται στὴ σκηνή, και αὐτὸ τὸ γεγονός με τὴ σειρά του τὴν τοποθετεῖ σταθερά στο χώρο. Με αὐτὸν τὸν τρόπο ἡ ἀφήγηση — ὁ διάλογος, ἡ εἴσοδος καινούριων χαρακτήρων — ὑπογραμμίζεται μέσα ἀπὸ τὴ συμμόρφωση πρὸς τὸ σύστημα τῶν 180°. Τὸ μοντάζ ὑποτάσσει τὸν χώρο στὴ δράση.

Μποροῦμε να παρακολουθήσουμε τὶς ἴδιες διαδικασίες, με μιὰ ἐπιπλέον παραλλαγή, στὰ πλάνα πὸν ἀκολουθοῦν. Στὸ Πλάνο 5 ἡ Μπρίτζιτ "Ο' Σῶγκνεσσου μπαίνει στο γραφεῖο τοῦ Σπέιντ. Τὸ Πλάνο 6 παρουσιάζει μιὰ ἀντίστροφη ἄποψη τῶν δύο τους καθὼς αὐτὴ τὸν πλησιάζει (Πλάνο 6α, Εἰκ. 8.56). Ἡ Μπρίτζιτ κάθεται ἀπὸ τὴν ἄλλη πλευρὰ τοῦ γραφείου του (Πλάνο 6β, Εἰκ. 8.57). Μέχρι αὐτὸ τὸ σημείο ἡ γραμμὴ τῶν 180° ἐκτείνονταν μεταξύ τοῦ Σπέιντ και τῆς πόρτας. Τώρα ὁ νοητὸς ἄξονας ἐκτείνεται ἀπὸ τὸν Σπέιντ μέχρι τὴν καρέκλα τῆς πελάτισσας δίπλα στο γραφεῖο του. Ἀπὸ τὴ στιγμή πὸν θὰ ἐδραιωθεῖ, αὐτὴ ἡ νέα γραμμὴ δὲν θὰ παραβιαστεῖ.

Ὁ ἐπιπλέον παράγοντας ἐδῶ εἶναι μιὰ τρίτη τακτικὴ πὸν διασφαλίζει τὴ συνέχεια τοῦ χώρου: ἡ *σύζευξη πάνω στὴ δράση ἢ κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση*, ἕνα πολὺ ἰσχυρὸ ἐπινόημα. "Ας ὑποθέσουμε πὸς ἕνα πρόσωπο ἀρχίζει να σηκώνεται στο πλάνο 1. Μποροῦμε να περιμένουμε μέχρι να σηκωθεῖ και να σταματήσει να κινεῖται πρὶν κόψουμε στο πλάνο 2. Μποροῦμε, ὅμως, ἀντ' αὐτοῦ, να δείξουμε τὴν κίνηση τοῦ προσώπου να ξεκινάει στο πλάνο 1, και ἔπειτα να κόψουμε στο πλάνο 2 πὸν θὰ δείχνει τὴ συνέχεια τῆς κίνησης. Θὰ εἶχαμε τότε ἕνα κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση, τὸ τέχνασμα τοῦ μοντάζ πὸν μεταφέρει μιὰ κίνηση ὑπερβαίνοντας τὴν τομὴ ἀνάμεσα σε δύο πλάνα.

Για να ἐκτιμήσετε τὴν ἐπιδεξιότητα πὸν ἀπαιτεῖται για να κάνει κανεὶς ἕνα κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση, θυμηθεῖτε ὅτι οἱ περισσότερες ταινίες γυρίζονται με μιὰ κάμερα. Κατὰ τὴν κινηματογράφηση πλάνων τῶν ὁποίων ἡ δράση θὰ συνδυαστεῖ στο στάδιο τοῦ μοντάζ, ἐνδέχεται τὸ πρῶτο πλάνο, αὐτὸ στο ὁποῖο ξεκινάει ἡ κίνηση, να ἔχει κινηματογραφηθεῖ με πολλὲς ὥρες ἢ μέρες διαφορά ἀπὸ τὸ δεύτερο, στο ὁποῖο ἡ κίνηση συνεχίζεται. "Ἐτσι τὸ κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση δὲν ἔχει ἀπλῶς να κάνει με τὸ να μοντάρονται μαζί δύο ὀλοκληρωμένες ἐκδοχὲς τῆς ἴδιας σκηνῆς ἀπὸ διαφορετικὲς σκοπιές. Ἡ διαδικασία αὐτὴ ἀπαιτεῖ να κρατᾶει κανεὶς σημειώσεις σχετικὰ με τὸ ἔργο τῆς κάμερας, τὴ μίξανσέν και τὸ μοντάζ ἔτσι ὥστε ὅλες οἱ λεπτομέρειες να συνταιριαστοῦν στο στάδιο τῆς συναρμολόγησης.

Στὴ σκηνὴ ἀπὸ τὸ *Γεράκι τῆς Μάλτας*, τὸ κόψιμο ἀπὸ τὸ τέλος τοῦ Πλάνου 5 (Εἰκ. 8.55) στὴν ἀρχὴ τοῦ Πλάνου 6 (Εἰκ. 8.56) χρησιμοποιεῖ ἕνα κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση, και πρόκειται βέβαια για τὴν κίνηση τῆς Μπρίτζιτ πρὸς τὸ γραφεῖο τοῦ Σπέιντ. Και πάλι, τὸ σύστημα τῶν 180° συμβάλλει στὴν ἀπόκρυψη τῆς σύζευξης (τοῦ κατ'), ἀφοῦ διατηρεῖ τὴ σκηνικὴ κατεύθυνση σταθερή: ἡ Μπρίτζιτ κινεῖται ἀπὸ τὰ ἀριστερὰ πρὸς τὰ δεξιὰ και στα δύο πλάνα. "Ὅπως θὰ περίμενε κανεὶς, τὸ κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση εἶναι ἕνα ἐργαλεῖο ἀφηγηματικῆς συνέχειας. Χρειαζεται ἐξασκημένο μάτι για να ἐντοπιστεῖ ἕνα ὀμαλὸ κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση ἢ ἐπιθυμία μας να ἀκολουθήσουμε τὴ δράση πὸν ρεεῖ ὑπερβαίνοντας τὸ κόψιμο εἶναι τόσο ἰσχυρὴ πὸν παραβλέπουμε τὸ ἴδιο τὸ κόψιμο. Ἡ ὀμοιότητα τῆς κίνησης ἀπὸ πλάνο σε πλάνο δεσμεύει τὴν προσοχή μας περισσότερο ἀπὸ τὶς διαφορὲς πὸν προκύπτουν ἀπὸ τὸ κόψιμο.

Ἐκτὸς ἀπὸ τὸ κατ' ἐπὶ τὴν κίνηση, τὸ μοντάζ στο ὕπολοιπο τῆς σκηνῆς χρησιμοποιεῖ τὶς ἴδιες τακτικὲς πὸν ἔχουμε ἤδη ἀναφέρει. "Ὅταν ἡ Μπρίτζιτ κάθεται, ἕνας νέος ἄξονας ἔχει *ἐδραιωθεῖ* (Πλάνο 6β, Εἰκ. 8.57). Αὐτὸ ἐπιτρέπει στον Χιούστον να κάνει ντεκουπάζ τοῦ χώρου σε κοντινότερα πλάνα (τὰ Πλάνα 7 ἔως 13,



Εἰκ. 8.56 Πλάνο 6α



Εἰκ. 8.57 Πλάνο 6β

Εικ. 8.58-8.64). "Όλα αυτά τὰ πλάνα χρησιμοποιούν την τακτική αντίστοιχων πλάνων: ή κάμερα καδράρει, σε πλάγια γωνία, στη μία άκρη τής γραμμής τών 180°, έπειτα καδράρει στην άλλη. (Παρατηρήστε τούς ώμους στο πρώτο επίπεδο τών πλάνων 7, 8 και 10 — Εικ. 8.58, 8.59 και 8.61.) Έδω πάλι, τὸ μοντάζ τού χώρου παρουσιάζει τή δράση τής συνομιλίας άπλά και με σαφήνεια.

Αρχίζοντας με τὸ πλάνο 11, τὰ κοψίματα τού Χιούστον δημιουργούν επίσης ρακόρ βλεμμάτων. Ἡ Μπρίτζιτ κοιτάζει τὸν Σπέιντ πρὸς τὰ δεξιὰ ἐκτὸς ὀθόνης (Πλάνο 11, Εικ. 8.62). Κοιτάζει ἀριστερὰ ἐκτὸς ὀθόνης καθὼς ἀνοίγει ή πόρτα (Πλάνο 13, Εικ. 8.64). Ὁ "Αρτσερ, πὸν μόλις μπήκε, κοιτάζει δεξιὰ ἔξω ἀπὸ τὴν ὀθόνη πρὸς τὸ μέρος τής Μπρίτζιτ καὶ τού Σπέιντ (Πλάνο 14, Εικ. 8.65), καὶ αὐτοὶ κοιτάζουν ἐκτὸς ὀθόνης πρὸς τὸν "Αρτσερ (Πλάνο 15, Εικ. 8.66). Ὁ κανόνας τών 180° μᾶς ἐπιτρέπει νὰ γνωρίζουμε πάντα ποιὸς κοιτάζει ποιόν.

Ποιὰ εἶναι ή λειτουργία τού ἀναλυτικοῦ ντεκουπάζ σὲ αὐτὸ τὸ τμήμα τής σκηνῆς; Ὁ Χιούστον θὰ μπορούσε νὰ εἶχε γυρίσει ὅλη τὴ συνομιλία σὲ ἓνα πλάνο μεγάλης διάρκειας, παραμένοντας στὸ Πλάνο 6β (Εικ. 8.57). Γιατί χώρισε τὴ συνομιλία σὲ ἑπτὰ πλάνα; Ὁ προφανέστερος λόγος εἶναι ὅτι τὸ ἀναλυτικὸ ντεκουπάζ ἐλέγχει τὴν προσοχή μας. Θὰ κοιτάζουμε τὴν Μπρίτζιτ ή τὸν Σπέιντ ἀκριβῶς τὴ στιγμή πὸν θέλει ὁ Χιούστον νὰ τὸ κάνουμε. Μετὸ πλάνο μεγάλης διάρκειας καὶ με ἓνα μακρινότερο καδράρισμα, ὁ Χιούστον θὰ ἦταν ἀναγκασμένος νὰ κατευθύνει τὴν προσοχή μας με ἄλλους τρόπους, ἴσως μέσω τής σύνθεσης ή τού ἤχου.

Ἐπιπλέον, τὸ σχῆμα ἀντίστοιχων πλάνων ὑπογραμμίζει τὴν εξέλιξη τής ιστορίας τής Μπρίτζιτ καὶ τὴν ἀντίδραση τού Σπέιντ σὲ αὐτὴν. Καθὼς ἐκείνη ὑπερσέρχεται σὲ λεπτομέρειες, τὸ μοντάζ πηγαιίνει ἀπὸ πλάνα πάνω ἀπὸ τὸν ὤμο (Εικ.



Εικ. 8.58 Πλάνο 7



Εικ. 8.59 Πλάνο 8



Εικ. 8.60 Πλάνο 9



Εικ. 8.61 Πλάνο 10



Εικ. 8.62 Πλάνο 11



Εικ. 8.63 Πλάνο 12



Εικ. 8.64 Πλάνο 13



Εικ. 8.65 Πλάνο 14



Εικ. 8.66 Πλάνο 15

8.58, 8.59)¹⁷ σε καθραρίσματα που απομονώνουν την Μπρίτζιτ (Εικ. 8.60 και 8.62) και, τελικά, σε ένα που απομονώνει τον Σπέιντ (Εικ. 8.63). Αυτά τα πλάνα έρχονται στο σημείο όπου η Μπρίτζιτ, με έναν προσποιητά ντροπαλό τρόπο, αφηγείται την ιστορία της, και τα μεσαία κοντινά πλάνα ξυπνούν την περιέργειά μας για το αν λέει την αλήθεια. Το πλάνο με την αντίδραση του Σπέιντ (Εικ. 8.63) υποδηλώνει ότι είναι σκεπτικός. Κοντολογίς, το αναλυτικό μοντάζ συμπράττει με το καθάρισμα και τη συμπεριφορά των προσώπων προκειμένου να εστιάσει την προσοχή μας στην αφήγηση της Μπρίτζιτ, για να μάς αφήσει να μελετήσουμε τη συμπεριφορά της, και για να μάς δώσει μια νύξη για την αντίδραση του Σπέιντ.

Όταν μπαίνει ο "Αρτσερ, το ντεκουπάς του χώρου σταματάει προς στιγμήν, και ο Χιοδστον επανεδραϊώνει τον σκηνικό χώρο. Ο "Αρτσερ αφομοιώνεται στη δράση με τη βοήθεια ενός πανοραμικ προς τα δεξιά (Πλάνα 16α και 16β, Εικ. 8.67, 8.68). Η διαδρομή που ακολουθεί συμφωνεί με τον πρώτο νοητό άξονα της σκηνης, αυτόν που εκτεινόταν ανάμεσα στον Σπέιντ και την πόρτα. Επιπλέον, το καθάρισμα του Σπέιντ είναι παρόμοιο με αυτό που χρησιμοποιήθηκε για την είσοδο της Μπρίτζιτ νωρίτερα. (Συγκρίνετε το Πλάνο 16β με το 6α, Εικ. 8.68 και 8.56.) Έπαναλήψεις όπως αυτές επιτρέπουν στον θεατή να συγκεντρωθεί στις καινούριες πληροφορίες, και όχι στον τρόπο που αυτές παρουσιάζονται.

Τώρα αφού έχει εδραιωθεί ως μέρος της σκηνης, ο "Αρτσερ στρογγυλοκάθεται πάνω στο γραφείο του Σπέιντ. Η θέση του τον τοποθετεί στην άκρη του νοητού άξονα όπου βρίσκεται ο Σπέιντ (Πλάνο 17, Εικ. 8.69). Το υπόλοιπο του μοντάζ της σκηνης αναλύει αυτό το καινούριο σύνολο σχέσεων χωρίς να «πηδήξει» ποτέ τον άξονα των 180°.

Ο θεατής υποτίθεται πως δεν πρέπει να τα αντιληφθεί όλα αυτά. Σε όλη τη διάρκεια της σκηνης, τα πλάνα παρουσιάζουν το χώρο για να τονίσουν τη ροή αίτιου-αποτελέσματος — τις ενέργειες των χαρακτήρων, τις εισόδους, το διάλογο, τις αντιδράσεις. Το μοντάζ έχει οργανώσει το χώρο με οικονομία μέσων για να μεταδώσει την αίσθηση της αφηγηματικής συνέχειας.

Το σύστημα συνεχείας, με αυτούς ακριβώς τους όρους, παραμένει και σήμερα σε ισχύ. Οί περισσότερες αφηγηματικές ταινίες βασίζονται στις αρχές της γραμμής των 180°. Στους *Δεσμους στοργής (Parenthood)* του Ρόν Χάουαρντ, για παράδειγμα, τις συζητήσεις παρουσιάζουν πλάνα που χρησιμοποιούν το σχήμα αντίστοιχων πλάνων και το ρακόρ βλεμμάτων (Εικ. 8.70, 8.71). Έδω τον νοητό άξονα εδραιώνουν οί γυναίκες στο πρώτο επίπεδο.

Μπορεί κανείς να εκλεπτύνει το σύστημα συνεχείας με ποικίλους τρόπους. Αν ένας σκηνοθέτης τοποθετήσει μερικούς χαρακτήρες σε έναν κυκλικό σχηματισμό,



Εικ. 8.67 Πλάνο 16α



Εικ. 8.68 Πλάνο 16β



Εικ. 8.69 Πλάνο 17

17. Αυτό του είδους τα πλάνα πάνω από τον ώμο λέγονται και «αμόρσες» (βλέπε και τη σημείωση 9 στη σ. 187).



Εικ. 8.70



Εικ. 8.71

ας πούμε να γευματίζουν καθισμένοι γύρω από ένα τραπέζι, τότε ο νοητός άξονας θα εκτείνεται πιθανώς ανάμεσα στους χαρακτήρες που είναι οι σημαντικότεροι εκείνη τη στιγμή. Στις Εικόνες 8.72 και 8.73, από τη *Γυναίκα με τη λεοπάρδαλη* (*Ξύπνα μουρό μου — Bringing Up Baby*), η σημαντικότερη επικοινωνία συμβαίνει μεταξύ των δύο ανδρών, όποτε μπορούμε να κόψουμε από τη μία πλευρά της γυναίκας που βρίσκεται στο πρώτο επίπεδο στην άλλη πλευρά προκειμένου να γυρίσουμε συνεπή αντίστοιχα πλάνα. Όταν, όμως, ο ένας άντρας φεύγει από το τραπέζι, δημιουργείται μια ήμικυκλική διάταξη των προσώπων μέσα στο χώρο, ώστε να μπορεί να εδραιωθεί ένας καινούριος νοητός άξονας. Τώρα μπορούμε να γυρίσουμε εναλλαγές αντίστοιχων πλάνων που εκτείνονται κατά μήκος του τραπεζιού (Εικ. 8.74, 8.75).

Τόσο τα άποσπάσματα από το *Γεράκι της Μάλτας* όσο και αυτά από τη *Γυναίκα με τη λεοπάρδαλη* δείχνουν ότι, στη διάρκεια μιας σκηνής, ή γραμμή των 180° μπορεί να μετατοπιστεί καθώς οι χαρακτήρες κινούνται γύρω από το σκηνικό. Σε όρισμένες περιπτώσεις, ο κινηματογραφιστής ενδέχεται να δημιουργήσει έναν καινούριο νοητό άξονα ο οποίος να επιτρέπει στην κάμερα να πάρει μια θέση που θα «διέσχισε τη γραμμή» σε μια προηγούμενη φάση της σκηνής.

Ένα απλό παράδειγμα υπάρχει στην ταινία *Les Yeux sans visage* (*Μάτια χωρίς πρόσωπο*) του Ζωρζ Φρανζύ. Η κόρη, που φοράει μάσκα για να κρύβει το παραμορφωμένο πρόσωπό της, μιλάει με την οικονόμο του πατέρα της. Βλέπουμε την οικονόμο σε ένα μεσαίο πλάνο πάνω από τον ώμο, με τον νοητό άξονα να εκτείνεται από τα δεξιά του πρώτου επιπέδου στα άριστερά του μεσαίου επιπέδου (Εικ. 8.76). Αν ο Φρανζύ ήθελε να μας δείξει την αντίδραση της κόρης, οι κανόνες συνεχείας θα τον ανάγκαζαν να τραβήξει ένα πλάνο πάνω από τον δεξιό ώμο της οικονόμου, και να δείξει την κόρη να κοιτάζει προς τα άριστερά. Αντ' αυτού, η οικονόμος κινείται προς το βάθος του δωματίου στα δεξιά, ενώ η κάμερα κάνει πανοραμική για να την



Εικ. 8.72



Εικ. 8.73



Εικ. 8.74



Εικ. 8.75



Εικ. 8.76



Εικ. 8.77



Εικ. 8.78



Εικ. 8.79

κρατήσει μέσα στο κάδρο (Εικ. 8.77). Από το πίσω δεξιό μέρος γυρίζει για να κοιτάξει την κόρη προς τα αριστερά (Εικ. 8.78). Αυτό δημιουργεί έναν νοητό άξονα που εκτείνεται από το αριστερό μέρος του πρώτου επιπέδου στο δεξιό μέρος του φόντου. Τώρα ο Φρανζύ μάς δίνει ένα αντίστοιχο πλάνο τριών τετάρτων της νεαρής γυναίκας που κοιτάζει δεξιά (Εικ. 8.79). "Αν ο Φρανζύ είχε κόψει από την πρώτη θέση της κάμερας (Εικ. 8.76) σε αυτή τη θέση, θα είχε παραβιάσει τον αρχικό νοητό άξονα. (Αυτό θα μάς έδινε ουσιαστικά το πλάνο Χ της Εικόνας 8.45.) Η κίνηση της οικόνομου προς τα δεξιά δημιούργησε έναν νέο άξονα, που κατέστησε αυτή τη γωνία λήψεως και τον άξονα των βλεμμάτων επιτρεπτός.

Η ισχύς του νοητού άξονα και οι άξονες των βλεμμάτων που αυτή μπορεί να δημιουργήσει είναι τόσο μεγάλη που ο κινηματογραφιστής ενδέχεται να απαλείψει ένα πλάνο έδραϊωσης, βασίζομενος έτσι στο έφε Κουλέσοφ. Στην ταινία *Από κάποιον θα το βρεί* του Σπάικ Λή, η Νόλα Ντάρλινγκ δίνει ένα δείπνο την ημέρα των Ευχαριστιών για τους τρεις φίλους της. Στην επεξεργασία της σκηνης δεν υπάρχει ούτε ένα πλάνο που να δείχνει και τους τέσσερις στο ίδιο κάδρο. Αντ' αυτού, ο Λή παρουσιάζει μεσαία γενικά πλάνα που περιλαμβάνουν όλους τους άντρες (για παράδειγμα, η Εικ. 8.80), πάνω από τον ώμο αντίστοιχα πλάνα μεταξύ τους (για παράδειγμα, η Εικ. 8.81), και μεσαία κοντινά πλάνα τους βασισμένα στον άξονα των βλεμμάτων. Η Νόλα έχει τα δικά της μεσαία κοντινά πλάνα (Εικ. 8.82).

Μέσα από τους άξονες των βλεμμάτων και τον προσανατολισμό των σωμάτων, το μοντάζ κρατάει τις χωρικές σχέσεις απόλυτως συνεπείς. Για παράδειγμα, κάθε άντρας κοιτάζει προς διαφορετική κατεύθυνση όταν απευθύνεται στη Νόλα (Εικ. 8.83, 8.84). Αυτό το σχήμα μοντάζ επιτείνει τη δραματική δράση κάνοντας όλους τους άντρες ίσους ανταγωνιστές γι' αυτήν. Επιπροσθέτως, με το να οργανώνει τις γωνίες λήψεως γύρω από τον συνολικό προσανατολισμό της Νόλα προς τη δράση (όπως στην Εικ. 8.85), ο Λή την ενισχύει ως τον κεντρικό χαρακτήρα. Τέλος, το γενικότερο πλάνο και τα επιμέρους μεσαία κοντινά της πλάνα εντείνουν την πρόοδο της σκηνης: οι άντρες εκτίθενται και η Νόλα κρίνει ψυχραιμα τη συμπεριφορά του καθενός.



Εικ. 8.80



Εικ. 8.81



Εικ. 8.82



Εικ. 8.83



Εικ. 8.84



Εικ. 8.85



Εικ. 8.86



Εικ. 8.87

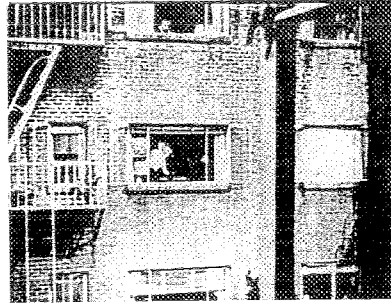
“Άλλο ένα εύτυχές εύρημα του συστήματος των 180° είναι το *ψευδοκόψιμο*. Ορισμένες φορές ένας σκηνοθέτης ενδέχεται να μην έχει απόλυτη συνέχεια από πλάνο σε πλάνο επειδή έχει συνθέσει το κάθε πλάνο για συγκεκριμένους λόγους. Πρέπει άραγε τα δύο πλάνα να ταιριάζουν τέλεια; Και πάλι, είναι η αφηγηματική αιτιολόγηση που αποφασίζει. Δεδομένου ότι το σύστημα των 180° δίνει έμφαση στην αφηγηματική αιτιότητα, ο σκηνοθέτης διαθέτει κάποια ελευθερία να «κλέψει» στη μίζανσέν από πλάνο σε πλάνο, δηλαδή, να κακοταιριάζει ελαφρώς τις θέσεις των χαρακτήρων ή των αντικειμένων.

Κοιτάζτε δύο πλάνα από τη *Ζεζεμπέλ* του Ουίλλιαμ Ουάιλερ. Κανένας από τους χαρακτήρες δεν κινείται στη διάρκεια των πλάνων, αλλά ο Ουάιλερ έχει ολοφάνερα κλέψει όσον αφορά τη θέση της Τζούλι: στο πρώτο πλάνο ή κορυφή του κεφαλιού της είναι στο ίδιο ύψος με το πιγούνι του άντρα (Εικ. 8.86), στο δεύτερο πλάνο όμως μοιάζει να έχει ψηλώσει αρκετά εκατοστά (Εικ. 8.87). Ωστόσο, η πλειονότητα των θεατών δεν θα αντιλαμβάνονταν τη διαφορά μιά και ο διάλογος είναι υψίστης σημασίας σε αυτή τη σκηνή και πάλι εδώ, οι ομοιότητες μεταξύ των πλάνων υπερτερούν των διαφορών θέσης. Επιπλέον, η αλλαγή από μιά εὐθεία γωνία λήψεως σε ένα ελαφρό πλονζέ βοηθάει να καλυφθεί το παραπλανητικό τέχνασμα. Υπάρχει όμως ένα τέχνασμα και στη σκηνή από το *Γεράκι της Μάλτας*, μεταξύ των Πλάνων 6β και 7. Στο 6β (Εικ. 8.57), καθώς ο Σπέντ γέρνει προς τα εμπρός, η πλάτη της καρέκλας του δεν βρίσκεται κοντά του. Ωστόσο, στο Πλάνο 7 (Εικ. 8.58), βρίσκεται με παραπλανητικό τέχνασμα ακριβώς πίσω από το άριστο του μπράτσο. Έδω και πάλι, το προβάδισμα της αφηγηματικής ροής υπερισχύει αυτού του ψευδοκόψιματος.

Σε αρκετά από τα παραδείγματά μας μέχρι τώρα, το συνεχές μοντάζ έχει αποδειχθεί πρόσφορο για την απεικόνιση των αμοιβαίων επαφών μεταξύ δύο ή περισσότερων χαρακτήρων. Άλλα οι ίδιες τεχνικές μπορεί να χρησιμοποιηθούν και όταν ένας χαρακτήρας είναι μόνος του. Ο *Σιωπηλός μάρτυρας (Rear Window)* του Χίτσκοκ περιλαμβάνει πολλές σκηνές του μοναχικού φωτογράφου Τζέφ να παρακολουθεί γεγονότα που συμβαίνουν σε ένα διαμέρισμα στην άπέναντι μεριά



Εικ. 8.88

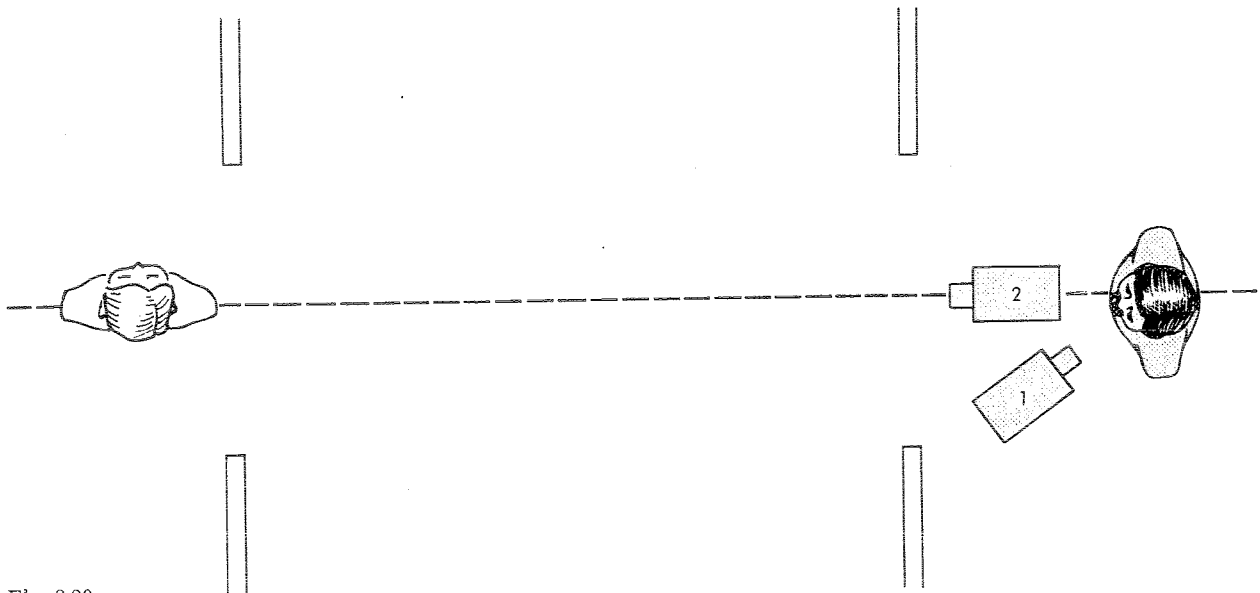


Εικ. 8.89

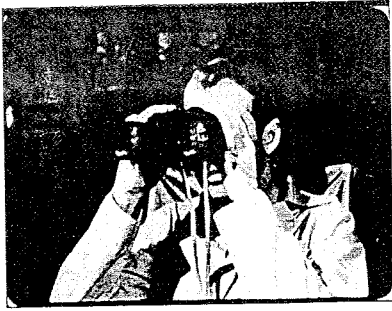
της έσωτερικής αΰλης. Ο Χίτσκοκ χρησιμοποιεί ένα σταθερό σχήμα: κόβει από ένα πλάνο που δείχνει τον Τζέφ να κοιτάζει κάτι εκτός οθόνης σε ένα πλάνο αυτού που βλέπει ο Τζέφ. (Μιά και συνήθως δεν υπάρχει πλάνο έδραϊωσης, ισχύει εδώ τὸ ἐφ'ε Κουλέσοφ.) Έτσι τὸ μοντάζ με βάση τὰ αντίστοιχα πλάνα καὶ τὸν ἄξονα τῶν βλεμμάτων εἶναι ζωτικής σημασίας γιὰ τὸ ἀποτέλεσμα τῆς ταινίας. Πιο συγκεκριμένα, ὁ Χίτσκοκ χρησιμοποιεῖ μιὰ παραλλαγή τοῦ μοντάζ με βάση τὸν ἄξονα τῶν βλεμμάτων γνωστή ὡς ὑποκειμενικὸ κόψιμο.

Τὸ πλάνο 1 (Εἰκ. 8.88) δείχνει τὸν Τζέφ νὰ κοιτάζει ἔξω ἀπὸ τὸ παράθυρο, καὶ τὸ πλάνο 2 (Εἰκ. 8.89) εἶναι ἓνα πλάνο αὐτοῦ που βλέπει — ἀπὸ τὴ δική του ὀπτική γωνία. Συζητήσαμε ἤδη τὰ ὑποκειμενικὰ καδραρίσματα στὸ ἔβδομο κεφάλαιο, στὴ σ. 275, καὶ εἶδαμε ἓνα δείγμα ὑποκειμενικοῦ κοψίματος στὴ σεκάνς τῶν *Πουλιῶν* που ἀναλύσαμε στὶς σελίδες 313-314. Τώρα εἴμαστε σὲ θέση νὰ δοῦμε πῶς αὐτὸ εἶναι συνεπές πρὸς τὸ σύστημα συνεχείας τῶν 180°. Τὸ δεύτερο πλάνο, αὐτὸ που ἀναπαριστᾷ τὴν ὑποκειμενικὴ ἀντίληψη τοῦ Τζέφ, ἔχει γυριστεῖ ἀπὸ μιὰ θέση πάνω στὸν ἄξονα δράσης, ἀπὸ τὸ ἀκραιο σημεῖο που καταλαμβάνει ὁ Τζέφ (βλ. τὴν Εἰκ. 8.90).

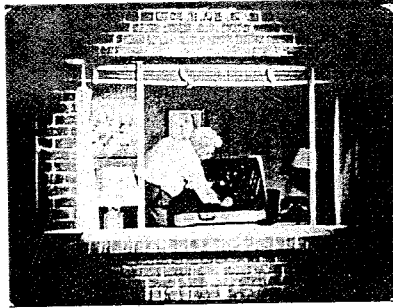
Ὅσο προχωράει ἡ ταινία *Σιωπηλὸς μάρτυρας*, ἡ ὑποκειμενικότητα τῶν ὑποκειμενικῶν πλάνων ἐντείνεται. Καθὼς διψᾷ ὅλο καὶ περισσότερο νὰ ἐρευνήσει



Εικ. 8.90



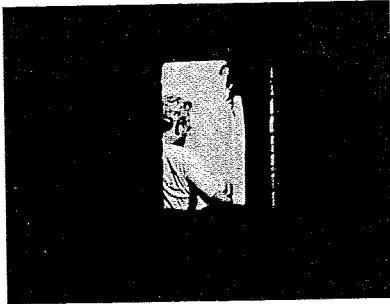
Εικ. 8.91



Εικ. 8.92



Εικ. 8.93



Εικ. 8.94

τις λεπτομέρειες τής ζωής του γείτονά του, ο Τζέφ άρχίζει να χρησιμοποιεί κιάλια και ένα φωτογραφικό τηλεφάκο για να μεγεθύνει αυτό που βλέπει. Χρησιμοποιώντας πλάνα κινηματογραφημένα με φακούς διαφορετικών έστιακών απόστασεων, ο Χίτσκοκ μπορεί να δείξει πώς κάθε καινούριο έργαλειο μεγεθύνει αυτό που μπορεί να δει ο Τζέφ (Εικ. 8.91-8.94). Παρόλο που ο Τζέφ είναι μόνος του στο μεγαλύτερο μέρος τής ταινίας, τó μοντάζ του Χίτσκοκ παραμένει προσκολλημένο στους κανόνες συνεχείας τού χώρου, και εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες που παρέχουν οί τελευταίοι για τήν κατασκευή ύποκειμενικών πλάνων ώστε να προκαλέσει περιέργεια και να δημιουργήσει σασπένς.

Μπορεί ποτέ ó σκηνοθέτης να ξεπεράσει νόμιμα τόν νοητό άξονα; Ναι. Μιά σκηνή που διαδραματίζεται σε μιá είσοδο, σε μιá σκάλα, ή σε άλλους συμμετρικούς χώρους μπορεί καμιά φορά να «πηδήξει τόν άξονα». "Ενας άλλος τρόπος για να υπερβεί κανείς τήν κεντρική γραμμή είναι να κόψει προς ένα χαρακτήρα που βρίσκεται εκτός οθόνης. Μεταφέροντας έπειτα αυτόν τόν χαρακτήρα στην κυρίως δράση, ίσως ακολουθώντας τον με μιá κίνηση τής κάμερας, οί κινηματογραφιστές μπορούν να έδραιώσουν έναν τελείως διαφορετικό νοητό άξονα.

Μερικές φορές οί κινηματογραφιστές μπορεί να περάσουν από τήν άλλη μεριά τού άξονα τραβώντας ένα πλάνο πάνω στην ίδια τή γραμμή και χρησιμοποιώντας το ως μετάβαση. Αυτή ή στρατηγική είναι σπάνια σε σεκάνς διαλόγου, αλλά μπορεί να τή δει κανείς καμιά φορά σε καταδιώξεις και σε έξωτερική δράση. Με τó να κινηματογραφεί πάνω στόν άξονα, ó κινηματογραφιστής παρουσιάζει τή δράση σαν να κινείται κατευθείαν προς τήν κάμερα (πλάνο κατά μέτωπο) ή σαν να απομακρύνεται από αυτήν (πλάνο ούρās). "Η καταδιώξη με τήν όποια κορυφώνεται ή δράση τής ταινίας *Μάντ Μάξ Νο 2: Έκδικητής πέρα άπ' τόν νόμο* παρέχει άρκετά παραδείγματα. "Όταν συμμορίες πλιατσικολόγων προσπαθούν να άνέβουν σε ένα πετρελαιοφόρο φορτηγό, ó Τζώρτζ Μίλλερ χρησιμοποιεί πολλά πλάνα κατά μέτωπο και πλάνα ούρās τού βυτιοφόρου και τού όδηγου του Μάξ. "Η συμμορία έξαπολύει μιá επίθεση καθώς τó φορτηγό και οί διώκτες του περνούν σαν βολίδες προς τά άριστερά διασχίζοντας τήν οθόνη. Τότε ó Μίλλερ παρεμβάλλει ένα ή περισσότερα πλάνα τού βυτιοφόρου που κινείται προς τήν κάμερα ή απομακρύνεται από αυτήν. Στη συνέχεια βλέπουμε πλάνα στά όποια τó βυτιοφόρο και οί συμμορίες τρέχουν προς τά δεξιά.

"Όταν ó κινηματογραφιστής κόβει τήν κεντρική γραμμή, φροντίζει συχνά να κάνει κατανοητές τις χωρικές σχέσεις. Στις περισσότερες περιπτώσεις, ó σκηνοθέτης που βασίζεται στη συνέχεια προτιμά να μήν «πηδάει» τόν άξονα. Τó παράδειγμά μας από τά *Μάτια χωρίς πρόσωπο* (σ. 330) έδειξε πώς τó να περιφέρει κανείς τούς ήθοποιούς στο κάδρο μπορεί να δημιουργήσει έναν καινούριο άξονα δράσης δίχως να αποπροσανατολίσει τόν θεατή. "Ενας έναλλακτικός τρόπος για να δημιουργήσει κανείς έναν καινούριο νοητό άξονα είναι να αφήσει τήν κάμερα να κάνει τράβελινγκ διασχίζοντας τή γραμμή. "Εφόσον μιá παραβίαση τού μοντάζ

συνεχείας μπορεί να συμβεί μόνο πάνω σε μιὰ *ἀλλαγή* πλάνου, ή κίνηση τῆς κάμερας πού ὀρίζει ἕναν νέο ἄξονα δὲν μπορεί νὰ διακόψει τὴ συνέχεια.

Τὸ μοντάζ συνεχείας δείχνει πῶς τὸ μοντάζ μπορεί νὰ ἐφοδιάσει τὴν ἀφήγηση τῆς ταινίας μὲ μεγάλο εὖρος γνώσεων. Ἐνα κόψιμο μπορεί νὰ μᾶς μεταφέρει σὲ ὁποιοδήποτε σημεῖο στὴ σωστὴ πλευρὰ τοῦ νοητοῦ ἄξονα. Τὸ μοντάζ μπορεί ἀκόμη καὶ νὰ δημιουργήσει παντογνωσία, αὐτὴ τὴ θεϊκὴ γνώση πού μερικὲς ταινίες ἐπιζητοῦν νὰ παρουσιάσουν. Τὸ ἐξέχον τεχνικὸ ἐπιπλέονμα ἐδῶ εἶναι τὸ *παράλληλο μοντάζ*, πού πρῶτος διερεύνησε ἐκτενῶς ὁ Γκριφιθ στὶς σκηνὲς διάσωσης τὴν τελευταία στιγμὴ. Στὴν ταινία *The Battle at Elderbush Gulch* (*Ἡ μάχη στὸ Ἐλντερμπους Γκάλτς*), μιὰ ἴλη ἵπικου σπεύδει νὰ σώσει κάποιους ἀποίκους πού ἔχουν παγιδευτεῖ σὲ μιὰ καλύβα καὶ πολεμοῦν τοὺς Ἰνδιάνους πού βρίσκονται ἀπέξω. Ὁ Γκριφιθ κόβει ἀπὸ ἕνα πλάνο τοῦ ἵπικου (Εἰκ. 8.95) σὲ μιὰ ἄποψη τοῦ ἐσωτερικοῦ τῆς πολιορκουμένης καλύβας (Εἰκ. 8.96), πίσω στὸ ἵπικὸ (Εἰκ. 8.97), καὶ ἐπιστρέφει στὴν καλύβα (Εἰκ. 8.98). Μετὰ ἀπὸ ἔντεκα ἐπιπλέον πλάνα τοῦ ἵπικου, διαφόρων τμημάτων τοῦ ἐσωτερικοῦ τῆς καλύβας, καὶ τῶν Ἰνδιάνων ἐξω, ἕνα δωδέκατο πλάνο δείχνει τὸ ἵπικὸ νὰ καταφθάνει στὸ βάθος πίσω ἀπὸ τὴν καλύβα.

Τὸ παράλληλο μοντάζ μᾶς παρέχει ἀπεριόριστη πρόσβαση στὶς αἰτιώδεις, χρονικὲς ἢ χωρικές πληροφορίες ἐναλλάσσοντας πλάνα ἀπὸ τὸ νῆμα δράσης στὸ ἕνα μέρος μὲ πλάνα ἄλλων συμβάντων σὲ ἄλλα μέρη. Τὸ παράλληλο μοντάζ δημιουργεῖ μὲ αὐτὸν τὸν τρόπο κάποια ἀσυνέχεια χώρου, ἀλλὰ συνδέει τὴ δράση δημιουργώντας μιὰ αἴσθηση αἰτίου καὶ ἀποτελέσματος, καὶ ταυτοχρονίας.

Γιὰ παράδειγμα, στὸν *Δράκο τοῦ Ντύσσελντορφ* (*Μ, ὁ δολοφόνος — Μ*) τοῦ Φρίτς Λάνγκ, ἐνῶ ἡ ἀστυνομία ψάχνει τὸν δολοφόνου τῶν παιδιῶν, κακοποιοὶ περιπλανιοῦνται στοὺς δρόμους ἀναζητώντας τον κι αὐτοί, ἐνῶ μερικὲς φορές βλέπουμε καὶ τὸν ἴδιο τὸν δολοφόνου. Τὸ παράλληλο μοντάζ συνοφαινεί τὰ διαφορετικὰ νῆματα δράσης, ἀναδεικνύοντας μιὰ ταυτοχρονία καὶ τὴν αἰτιώδη διαδικασία τῆς καταδίωξης. Τὸ παράλληλο μοντάζ μᾶς παρέχει ἐπίσης ἕνα εὖρος πληροφοριῶν μεγαλύτερο ἀπὸ ἐκεῖνο πού θὰ εἶχε ὁποιοσδήποτε χαρακτήρας. Ἐμεῖς ξέρουμε πῶς οἱ κακοποιοὶ κινηγοῦν τὸν δολοφόνου, ἀλλὰ ἡ ἀστυνομία καὶ ὁ δολοφόνου δὲν τὸ γνωρίζουν. Τὸ παράλληλο μοντάζ παράγει ἐπίσης σασπένς, καθὼς σχηματίζουμε προσδοκίες πού διασαφηνίζονται καὶ ἐκπληρώνονται μόνο βαθμιαία. Μπορεῖ ἐπίσης νὰ δημιουργήσει παραλληλίες, καὶ ὁ Λάνγκ ἐκμεταλλεύεται αὐτὴ τὴ δυνατότητα ὑπαινισσόμενος ἀναλογίες μεταξὺ τῆς ἀστυνομίας καὶ τῶν γκάγκστερ. Ὅποιες ἄλλες λειτουργίες καὶ νὰ ἔχει, ὡστόσο, τὸ παράλληλο μοντάζ παραμένει πρωτίστως ἕνας τρόπος γιὰ νὰ παρουσιάζει κανεὶς ἀφηγηματικὲς πράξεις πού διαδραματίζονται σὲ διάφορα σημεῖα τὴν ἴδια περίπου στιγμὴ.

Ὅλα τὰ ἐπινοήματα συνεχείας τοῦ χώρου δείχνουν πῶς ἡ κινηματογραφικὴ τεχνικὴ παρασύρει τὸν θεατὴ σὲ μιὰ ἐνεργητικὴ διαδικασία. Ὑποθέτουμε πῶς τὸ σκηνικὸ περιβάλλον, οἱ κινήσεις καὶ οἱ θέσεις τῶν χαρακτήρων θὰ εἶναι συνεπείς καὶ συνεκτικές. Οἱ προγενέστερες γνώσεις μας γιὰ τὶς κινηματογραφικὲς συμβάσεις μᾶς ὠθοῦν νὰ σχηματίζουμε ἰσχυρὲς προσδοκίες σχετικὰ μὲ τὸ ποῖο πλάνο θὰ ἀκολουθήσει αὐτὸ πού βλέπουμε. Συνάγουμε ἐπίσης συμπεράσματα βάσει ἐνδείξεων, ἔτσι ὥστε ὅταν ἡ Μπρίτζιτ καὶ ὁ Σπείντ κοιτάζουν ἀριστερὰ ἐκτός ὁθόνης συμπεραίνουμε ὅτι κάποιος μπαίνει στὸ δωμάτιο καὶ περιμένουμε νὰ δοῦμε ἕνα πλάνο αὐτοῦ τοῦ προσώπου. Αὐτὸ πού κάνει τὸ σύστημα συνεχείας «ἀόρατο» εἶναι ἡ ἱκανότητά του νὰ ἀντλεῖ ἀπὸ ἕνα φάσμα δεξιοτήτων τὶς ὁποῖες ἔχουμε τόσο καλὰ μάθει ὥστε νὰ μοιάζουν αὐτόματες. Αὐτὸ κάνει τὸ μοντάζ συνεχείας τοῦ χώρου ἕνα ἰσχυρὸ ἐργαλεῖο γιὰ τὸν κινηματογραφιστὴ πού ἐπιθυμεῖ νὰ ἐνισχύσει τὶς συνήθειες προσδοκίας. Γίνεται ἐπίσης ἕνας βασικὸς στόχος γιὰ τὸν κινηματογραφιστὴ πού θέλει νὰ χρησιμοποιήσει τὸ κινηματογραφικὸ ὕφος γιὰ νὰ προκαλέσει ἢ νὰ ἀλλάξει τὶς κανονικὲς μας συνήθειες θέασης.



Εἰκ. 8.95



Εἰκ. 8.96



Εἰκ. 8.97



Εἰκ. 8.98

☐ ΧΡΟΝΙΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ: ΣΕΙΡΑ, ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ, ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Στο κλασικό σύστημα συνεχείας, ο χρόνος, όπως και ο χώρος, είναι οργανωμένοι με βάση την ανάπτυξη της αφήγησης. Ξέρουμε πώς ή παρουσίαση της ιστορίας μέσω της πλοκής έμπεριέχει συνήθως μια διαχείριση του χρόνου. Το μοντάζ συνεχείας επιδιώκει να υποστηρίξει αλλά και να συντηρήσει αυτή τη χρονική διαχείριση.

Για να γίνουμε πιο συγκεκριμένοι, θυμηθείτε τη διάκριση που κάναμε μεταξύ χρονικής σειράς, συχνότητας και διάρκειας. Το μοντάζ συνεχείας παρουσιάζει τα γεγονότα της ιστορίας κατά κανόνα σε μια σειρά 1-2-3 (π.χ., ο Σπείντ στρίβει ένα τσιγάρο, μετά μπαίνει ή "Εφι, έπειτα της απαντάει και ούτω καθεξής). Η πιο συνηθισμένη παραβίαση αυτής της σειράς είναι η ανάδρομη, που σηματοδοτείται με κόψιμο ή με φοντί ανσενέ. Έπιπλέον, το κλασικό μοντάζ παρουσιάζει επίσης κατά κανόνα μόνο *μία φορά* ό,τι συμβαίνει *άπαξ* στην ιστορία: στο ύφος συνεχείας, θα ήταν χοντρό λάθος να επαναλάβει ο Χιούστον το πλάνο, ως ποῦμε, της Μπρίτζιτ να κάθεται (Εικ. 8.57). Αλλά και πάλι, οι ανάδρομες είναι ο συνηθέστερος τρόπος για να αιτιολογηθεί ή επανάληψη μιας σκηνής που έχουμε ήδη παρακολουθήσει. Έτσι ή χρονολογική άκολουθία και ή συχνότητα «ένα προς ένα» είναι οι σταθερές μέθοδοι χειρισμού της σειράς και της συχνότητας στο ύφος του μοντάζ συνεχείας. Υπάρχουν σποραδικές εξαιρέσεις, όπως είδαμε στα παραδείγματά μας από τον *Νονό* και το *Κάνε το σωστό*.

Και τί γίνεται με τη διάρκεια; Στο κλασικό μοντάζ συνεχείας, ή διάρκεια της ιστορίας σπάνια διαστέλλεται: δηλαδή, ο χρόνος προβολής σπάνια είναι μεγαλύτερος από το χρόνο της ιστορίας. Συνήθως, ή διάρκεια έχει απόλυτη συνέχεια (ο χρόνος της πλοκής είναι ίσος με το χρόνο της ιστορίας) ή συντομεύεται με ελλείψεις (ο χρόνος της ιστορίας είναι μεγαλύτερος από το χρόνο της πλοκής). Ας εξετάσουμε πρώτα την απόλυτη συνέχεια, τη συνηθέστερη δυνατότητα. Σε αυτήν, μια σκηνή που καταλαμβάνει πέντε λεπτά στην ιστορία καταλαμβάνει επίσης πέντε λεπτά όταν προβάλλεται στην οθόνη.

Η πρώτη σκηνή του *Γερακιού της Μάλτας* εμφανίζει τρεις ένδειξεις χρονικής συνέχειας τέτοιου είδους. Καταρχάς, ή αφηγηματική πρόοδος της σκηνής δεν έχει χάσματα. Κάθε κίνηση των χαρακτήρων και κάθε πρόταση του διαλόγου παρουσιάζεται. Υπάρχει επίσης ή ήχητική επένδυση. Ο ήχος που προέρχεται από το χώρο της ιστορίας (αυτός που θα τον αποκαλέσουμε αργότερα «διηγητικό» ήχο) είναι ένας σταθερός δείκτης χρονικής συνέχειας, ιδιαίτερα όταν, όπως σε αυτήν τη σκηνή, ο ήχος απλώνεται πάνω από κάθε κόψιμο. Τέλος, έχουμε ένα κάρ στην κίνηση μεταξύ των Πλάνων 5 και 6 (σ. 326-327). Έδω ή σύζευξη πάνω στη δράση είναι σε τέτοιο βαθμό ισχυρή που δημιουργεί τόσο χωρική όσο και χρονική συνέχεια. Ο λόγος είναι προφανής: αν μια ενέργεια συνεχίζεται πέρα από το κόψιμο, θεωρείται δεδομένο πώς ο χώρος και ο χρόνος είναι συνεχείς από πλάνο σε πλάνο. Σε γενικές γραμμές, ή απουσία παραλείψεων από τη δράση της ιστορίας, ο διηγητικός ήχος που επικαλύπτει τα κοψίματα και τα κάρ στην κίνηση είναι τρεις βασικές ένδειξεις πώς ή διάρκεια της σκηνής είναι συνεχής.

Μερικές φορές, ωστόσο, διερευνάται μια δεύτερη δυνατότητα: ή *χρονική παράλειψη*. Η παράλειψη μπορεί, βέβαια, να αποσιωπήσει δευτερόλεπτα, λεπτά, μέρες, χρόνια ή αιώνες. Ορισμένες παραλείψεις δεν είναι σημαντικές για την αφηγηματική εξέλιξη, και έτσι αποκρύπτονται. Για να πάρουμε ένα κοινό παράδειγμα: μια κλασική αφηγηματική ταινία, κατά κανόνα, δεν δείχνει όλο το χρόνο που χρειάζεται ένας χαρακτήρας για να ντυθεί, να πλυθεί και να φάει πρωινό. Πλάνα του χαρακτήρα να μπαίνει στο ντους, να βάζει τα παπούτσια του ή να τηγανίζει ένα αυγό μοντάρονται έτσι ώστε να απαλείφονται τα ανεπιθύμητα κομμάτια χρόνου, και ή πλοκή να παρουσιάζει σε δευτερόλεπτα μια διαδικασία που θα μπορούσε να έχει διαρκέσει μια ώρα στην ιστορία. Όπως είδαμε στις σσ. 319-320, οπτικές δια-

κοπές, κενά κάδρα και κοψίματα μεταπήδησης χρησιμοποιούνται συχνά για να καλύψουν σύντομες χρονικές παραλείψεις.

Άλλες όμως παραλείψεις είναι σημαντικές για το αφήγημα. Ο θεατής πρέπει να αναγνωρίσει πώς πέρασε χρόνος. Γι' αυτό το σκοπό το ύφος συνεχείας έχει αναπτύξει ένα απόθεμα ποικίλων έπινοημάτων. Συχνά, φοντί άνσενέ ή βέργες χρησιμοποιούνται για να υποδείξουν μιá παράλειψη μεταξύ πλάνων. Έτσι, από το τελευταίο πλάνο μιás σκηνης μεταβαίνουμε με φοντί άνσενέ ή βέργες στο πρώτο πλάνο τής επόμενης σκηνης. (Ο χολλυγουντιανός κανόνας λέει ότι ένα φοντί άνσενέ υποδεικνύει μιá σύντομη παρέλευση χρόνου, και ένα φέιντ υποδεικνύει μιá πολύ μεγαλύτερη.) Σε όρισμένες περιπτώσεις, οι σύγχρονοι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν ένα κόψιμο για τέτοιου είδους μεταβάσεις. Για παράδειγμα, στην ταινία 2001 ο Κιούμπρικ κόβει κατευθείαν από ένα κόκαλο που στριφογυρίζει στον άερα σε έναν διαστημικό σταθμό που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τη γη, μιá από τις τολμηρότερες γραφιστικές συζεύξεις στον αφήγηματικό κινηματογράφο. Το κόψιμο απαλείφει χιλιάδες χρόνια από το χρόνο τής ιστορίας.

Σε άλλες περιπτώσεις, χρειάζεται να δείξει κανείς μιá μεγάλης κλίμακας διαδικασία ή μιá μακρόχρονη περίοδο — μιá πόλη που ξυπνάει το πρωί, έναν πόλεμο, ένα παιδί που μεγαλώνει, την άνοδο ενός άστéρα του τραγουδιού. Έδω ή κλασική συνέχεια χρησιμοποιεί ένα άλλο έπινοήμα για τή χρονική παράλειψη: τή *μονταρισμένη σεκάνς*. (Αυτή δέν πρέπει να συγχέεται με τή έννοια του «μοντάζ» στην κινηματογραφική θεωρία του Σεργκέι Άιζενστάιν.) Σύντομα αποσπάσματα μιás διαδικασίας, πληροφοριακοί τίτλοι (για παράδειγμα, «1865» ή «Σάν Φρανσίσκο»), στερεότυπες εικόνες (π.χ., ο Πύργος του Άιφελ), ύλικό έπικαίρων, τίτλοι έφημερίδων και άλλα παρόμοια συνήθως ενώνονται γρήγορα με φοντί άνσενέ και μουσική προκειμένου να συμπιεστεί μιá έκτενης σειρά ένεργειών μέσα σε μερικά λεπτά.

Είμαστε όλοι έξοικειωμένοι με τις πιό στερεότυπες παραλείψεις του μοντάζ — φύλλα ήμερολογίου που ξεφυλλίζονται και τά παίρνει ο άερας, πισστήρια έφημερίδων που παράγουν έκτακτες εκδόσεις, ρολόγια που χτυπούν δυσοίωνα — στα χέρια όμως επιδέξιων μοντέρ τέτοιες σεκάνς γίνονται μικρά αυτόνομα δεξιοτεχνικά κομμάτια. Τα μοντάζ του Σλάβκο Βόρκαπιτς για τήν άμερικανική ζωή στην ταινία *Άμερική, ή χώρα τής έλευθερίας* (Ο κύριος Σμιθ πάει στην Ουάσινγκτον — *Mr Smith Goes to Washington*), ή σκιαγράφηση μιás κοινωνίας στη διάρκεια δύο δεκαετιών από τον Τζάκ Κίλλιφερ στην *Πόλη του αίματος* (*The Roaring Twenties*), και οι ώμες περιγραφές τής άνοδου ενός γκάγκστερ στο *Σκάρφεις* (*Scarface*) από τον Έντουαρντ Κέρτις εικονογραφούν τή δύναμη του έπινοήματος. Η μονταρισμένη σεκάνς έξακολουθεί να χρησιμοποιείται σε χολλυγουντιανές ταινίες, αν και τείνει να είναι ύφολογικά πιό συγκρατημένη άπ' ό,τι το 1930 και το 1940. Η ταινία *Στά Σαγόνια του καρχαρία*, για παράδειγμα, χρησιμοποιεί άπλως μιá σειρά ασύζευκτα πλάνα παραθεριστών που καταφθάνουν στην παραλία για να υποδείξει μιá χρονική μετάθεση στην άρχή τής τουριστικής περιόδου. Η μουσική έξακολουθεί, ώστόσο, να χρησιμοποιείται ως συνοδεία, όπως όταν ένα τραγούδι συνοδεύει μιá σειρά από έξώφυλλα περιοδικών στη σκηνή του *Τούτσι* (*Tootsie*) που σκιαγραφεί τήν άνοδο του ήρωα ως άστéρα σαπουνόπερας. Μιá μονταρισμένη σεκάνς στη *Σιωπή των άμνών* παραθέτει σύντομες ματιές στην Κλαρίς Στάρλινγκ όταν έπαιδεύεται στην άκαδημία του FBI και έρευνά το παρελθόν του Χάνιμπαλ Λέκτερ.

Συνοψίζοντας, το ύφος συνεχείας χρησιμοποιεί τή χρονική διάσταση του μοντάζ πρωτίστως για αφήγηματικούς σκοπούς. Μέσα από τις προγενέστερες γνώσεις του, ο θεατής περιμένει πώς το μοντάζ θά παρουσιάσει τά συμβάντα τής ιστορίας με χρονολογική σειρά και με σποραδικές μόνο αναδιατάξεις μέσω άναδρομών. Ο θεατής περιμένει επίσης πώς το μοντάζ θά σεβαστεί τή συχνότητα των συμβάντων τής ιστορίας, αλλά και υποθέτει πώς πράξεις άσχετες με τήν αίτιότητα τής ιστορίας θά παραλειφθούν ή, τó λιγότερο, θά περικοπούν με διακριτικές παραλείψεις. Τουλάχιστον, έτσι άντιλαμβάνεται τήν αφήγηση ιστοριών τó κλασικό

χολλυγουντιανό σύστημα συνεχείας. Όπως και οι γραφιστικές παραστάσεις, ο ρυθμός και ο χώρος, έτσι και ο χρόνος οργανώνεται με τρόπο που να επιτρέπει την εκτύλιξη αίτιου και αποτελέσματος, να προκαλεί περιέργεια, σασπένς και έκπληξη. Υπάρχουν όμως, πέρα από το ύφος του μοντάζ συνεχείας, πολλά έναλλακτικά είδη μοντάζ που αξίζει να επιθεωρήσουμε.

ΑΛΛΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

■ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΡΥΘΜΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Όσο κι αν είναι ισχυρό και διαδεδομένο, το ύφος συνεχείας παραμένει ένα μόνο ύφος, και πολλοί κινηματογραφιστές έχουν διερευνήσει άλλες δυνατότητες του μοντάζ.

Οι ταινίες που χρησιμοποιούν την αφηρημένη ή τη συνειρμική μορφή έχουν συχνά δώσει μεγάλη σημασία στις γραφιστικές και ρυθμικές διαστάσεις του μοντάζ. Αντι να συνδέσει κανείς το πλάνο 1 και το πλάνο 2 με βάση πρωτίστως τις χωρικές και χρονικές λειτουργίες που εκπληρώνει το πλάνο στην παρουσίαση μιας ιστορίας, θα μπορούσε να τα συνδέσει με βάση άμιγώς γραφιστικές ή ρυθμικές ποιότητες — ανεξάρτητα από το χρόνο και το χώρο που αναπαριστούν. Σε ταινίες όπως *Αναμονή της νύχτας* (*Anticipation of the Night*), *Σκηνές από την παιδική ηλικία* και *Δυτική ιστορία* (*Western History*), ο πειραματιζόμενος σκηνοθέτης Στάν Μπράκατς χρησιμοποιεί καθαρά γραφιστικά μέσα για να συνδέσει το ένα πλάνο με το άλλο: συνέχειες και ασυνέχειες του φωτός, της ύψης και του σχήματος αίτιολογούν το μοντάζ. Καθώς ενδιαφέρεται για την καθαυτό επιφάνεια του ίδιου του φιλμ, ο Μπράκατς γρατσούνισε την εικόνα, ζωγράπισε, κόλλησε ακόμη και φτερά νυχτοπεταλούδας πάνω της, αναζητώντας αφηρημένους γραφιστικούς συνδυασμούς. Παρόμοια, τμήματα από τις ταινίες *Cosmic Ray* (*Κοσμική άχτιδα*), *Μια Ταινία* και *Αναφορά* του Μπρούς Κόννερ, μοντάρουν μαζί υλικό επικαίρων, αποσπάσματα από παλιές ταινίες, άμορσες και μαύρα καρέ με βάση γραφιστικά σχήματα κίνησης, κατεύθυνσης και ταχύτητας.

Πολλές μη αφηγηματικές ταινίες υποτάσσουν πλήρως το χώρο και το χρόνο που παρουσιάζονται σε κάθε πλάνο στις ρυθμικές σχέσεις μεταξύ των πλάνων. Οι ταινίες «μονών καρέ» (στις οποίες κάθε πλάνο έχει μήκος μόνο ένα καρέ) είναι τα πιο άκραια παραδείγματα αυτού του κυριαρχικού ρυθμικού ενδιαφέροντος. Δύο διάσημα παραδείγματα είναι οι ταινίες *Γρονθοκόπημα* (*Fist Fight*) του Ρόμπερτ Μπρήρ (Έγχρωμη Εικόνα 4) και *Schwechater* του Πήτερ Κουμπέλκα.

Η επικράτηση του γραφιστικού και του ρυθμικού μοντάζ στον μη αφηγηματικό κινηματογράφο δεν είναι, εντούτοις, τόσο πρόσφατο φαινόμενο όσο ενδεχομένως υποδηλώνουν αυτά τα παραδείγματα. Ήδη το 1913, μερικοί ζωγράφοι μελετούσαν τις δυνατότητες καθαρού σχεδίου που προσέφερε ο κινηματογράφος, και πολλά έργα των κινημάτων της ευρωπαϊκής πρωτοπορίας του '20 συνδύαζαν ένα ενδιαφέρον για το αφηρημένο σχέδιο με μία επιθυμία διερεύνησης του ρυθμικού μοντάζ. Το πιο ενδιαφέρον ίσως από αυτά είναι το *Μηχανικό μπαλέτο* του Φερνάν Λεζέ και του Ντάντλεϊ Μέρφου (βλέπε το πέμπτο κεφάλαιο, σσ. 177-183). Στο δέκατο κεφάλαιο θα δούμε πώς το *Μηχανικό μπαλέτο* παραθέτει τα πλάνα του με βάση γραφιστικές και ρυθμικές ποιότητες.

Όσο σημαντικές κι αν ήταν οι γραφιστικές και ρυθμικές δυνατότητες του μοντάζ για τον μη αφηγηματικό κινηματογράφο, η δύναμή τους δεν παραμελήθηκε ολότελα στον αφηγηματικό κινηματογράφο. Παρόλο που το ύφος συνεχείας αναζητεί μία συνολική γραφιστική συνέχεια, αυτό υποτάσσεται συνήθως σε ένα εν-

διαφέρουν για τη χαρτογράφηση του αφηγηματικού χώρου και τη σκιαγράφηση του αφηγηματικού χρόνου. Όρισμένοι κινηματογραφιστές, ωστόσο, υποτάσσουν ενίοτε το αφηγηματικό ενδιαφέρον στο γραφιστικό σχήμα. Τα πιο γνωστά παραδείγματα είναι πιθανώς οι ταινίες για τις οποίες ο Μπάσμπυ Μπέρκλυ χορογράφησε περίπλοκα χορευτικά νούμερα. Στις ταινίες *42η οδός*, *Γυναίκες πολυτελείας* (*Τα χρυσά κορίτσια*), *Παρέλαση του γυμνού*, *Παλλάς 'Οτέλ* (*Golddiggers of 1935*), και *Γυμνές γυναίκες* (*Dames*), η αφήγηση σταματάει κατά διαστήματα και η ταινία παρουσιάζει περίπλοκα χορευτικά νούμερα που διατάσσονται, κινηματογραφούνται και μοντάρονται με ιδιαίτερη φροντίδα για τους καθαρούς σχηματισμούς χορευτών και φόντου. (Βλέπε Εικ. 6.81, σ. 229, από τη *42η οδό*.)

Ή ακόμη πιο σύνθετα σχετίζεται με το αφήγημα το γραφιστικό μοντάζ του Γιασουτζίρο Όζου. Το μοντάζ του Όζου υπαγορεύεται συχνά από μια γραφιστική συνέχεια πολύ ακριβέστερη από αυτήν που συναντούμε στο κλασικό ύφος συνεχείας. Στο *Φθινοπωρινό απόγευμα*, ο Όζου κόβει από έναν άντρα που πίνει σάκε (Εικ. 8.99) κατευθείαν σε έναν άλλο (Εικ. 8.100) τον οποίο συλλαμβάνει σχεδόν ακριβώς στην ίδια στάση, με το ίδιο κοστούμι και τις ίδιες χειρονομίες. Αργότερα στην ταινία, κόβει από έναν άντρα σε έναν άλλο (Εικ. 8.101, 8.102), διατηρώντας μια πολύ όμοια σύνθεση στα πλάνα. Ή ακόμη και ένα μπουκάλι μπίρας (διαφορετικό μπουκάλι σε κάθε πλάνο) βρίσκεται ακριβώς στην ίδια θέση στα άριστερά του κάδρου, με την ετικέτα του επίσης σταθερά στο ίδιο σημείο. Στο *Καλό πρωινό* (*Ohayu*), ο Όζου χρησιμοποιεί το χρώμα για τον ίδιο σκοπό, κόβοντας από μια μπουγάδα που κρέμεται σε ένα σκονιό στο έσωτερικό ενός σπιτιού και ταιριάζοντας τα πλάνα με βάση ένα κόκκινο σχήμα στο πάνω άριστερο μέρος κάθε πλάνου (ένα πουκάμισο, μία λάμπα). (Βλέπε τις "Εγχρωμες Εικόνες 62, 63.)

Η γραφιστική συνέχεια είναι, βέβαια, ζήτημα βαθμού, και στις αφηγηματικές ταινίες το φάσμα εκτείνεται από την κατά προσέγγιση γραφιστική συνέχεια του Χόλλυγουντ ως την ακριβή σύζευξη του Όζου, με δύο πλάνα όπως αυτά από το πρώτο μέρος του *Ίβαν του Τρομερού* του Αιζενστάιν να βρίσκονται περίπου στο μέσο. (Βλ. τις Εικ. 8.103, 8.104.) Ο φωτισμός (σκοτάδι στα άριστερά του κάδρου, φωτεινότητα στα δεξιά) και το τριγωνικό σχήμα στα δεξιά του κάδρου στο πλάνο 1 επαναλαμβάνονται στο πλάνο 2, με το κάλυμμα του κεφαλιού και το σώμα της Αναστασίας να αντιστοιχούν στην κωνική καρέκλα. "Αν, όμως, το γραφιστικό μοντάζ αυτού του είδους αιτιολογεί τη μορφή ολόκληρης της ταινίας, το αφήγημα θα τείνει να υποχωρήσει, και η ταινία θα γίνει μορφικά πιο αφηρημένη.

Όρισμένες αφηγηματικές ταινίες υποτάσσουν προσωρινά τους χωρικούς και χρονικούς παράγοντες του μοντάζ στους ρυθμικούς. Τη δεκαετία του '20, τόσο η Σχολή των Γάλλων ίμπρεσιονιστών όσο και η σοβιετική πρωτοπορία έθεταν το αφήγημα σε δευτερεύουσα θέση ως προς το άμιγώς ρυθμικό μοντάζ. Σε ταινίες όπως ο *Τροχός* του Άμπέλ Γκάνς, ή *Πιστή καρδιά* (*Cœur fidèle*) και ο *Καθρέφτης*



Εικ. 8.99



Εικ. 8.100



Εικ. 8.101



Εικ. 8.102



Εικ. 8.103



Εικ. 8.104

μέ τα τρία πρόσωπα (*La Glace à trois faces*) του Ζάν Έπστάιν, καθώς και ο *Kean* (Κήν) του Ίβαν Μοζούκιν, το επιταχυνμένο μοντάζ αποδίδει το τέμπο που έχουν ένα τρένο που όρμα, τα περιστρεφόμενα ξύλινα αλογάκια, ένα αυτοκίνητο που τρέχει με μεγάλη ταχύτητα και ένας χορός μεθυσμένων. Στην ταινία *La Chute de la maison Usher* (*Η πτώση του οίκου των Άσερ*) του Έπστάιν, μια ποιητική σεκάνς του Άσερ να παίζει κιθάρα και να τραγουδάει οργανώνει το μήκος των πλάνων σύμφωνα με ένα σχήμα εν είδει τραγουδιού με στίχους και ρεφραίν. *Η Αχτίδα του θανάτου* (*Loutch Smerti*) του Κουλέσοφ και, όπως θα δούμε, ο *Οκτώβρης* του Άιζενστάιν κάνουν έντοτο το ρυθμό να κυριαρχεί στον αφηγηματικό χώρο και χρόνο. Πιο πρόσφατα, μπορούμε να βρούμε ρωμαλέα κομμάτια ρυθμικού μοντάζ στα μουσικαλ του Μπάσμπυ Μπέρκλυ, στο *Αγάπα με αυτή τη νύχτα* του Ροϋμπεν Μαμούλιαν, στο *Εκατομμύριο* του Ρενέ Κλαίρ, και σε αρκετές ταινίες του Όζου και του Χίτσκοκ. Συναντούμε μια αναβίωση του ρυθμικού μοντάζ στο «Νέο Χόλλυγουντ» (βλ. σσ. 516-520), όπως δείχνουν οι ταινίες *Ο σταθμός 13 δέχεται επίθεση* (*Assault on Precinct 13*), ο *Εξολοθρευτής* (*The Terminator*), *Ήλιγγώδης έρωτας* (*True Romance*), και έργα που έχουν επηρεαστεί από το παλλόμενο μοντάζ των μουσικαλ βίντεο, όπως το *Φλάστανς* (*Flashdance*) και το *Κοράκι*. Όπως είδαμε και με τις γραφιστικές σχέσεις, το ρυθμικό μοντάζ μπορεί να υπερισχύσει των χωρικών και χρονικών διαστάσεων· όταν συμβαίνει αυτό, το αφήγημα γίνεται αναλογικά λιγότερο σημαντικό.

ΑΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

Οι μη αφηγηματικές ταινίες μπορεί μερικές φορές να αποφεύγουν να χρησιμοποιήσουν το ύφος συνεχείας, επειδή αυτό το ύφος βασίζεται στην πειστική παρουσίαση μιας ιστορίας. Τί γίνεται όμως με τις αφηγηματικές δυνατότητες που είναι εναλλακτικές του συστήματος συνεχείας; Πώς μπορεί κανείς να διηγηθεί μια ιστορία χωρίς να παραμείνει προσκολλημένος στους κανόνες συνεχείας; Ας πάρουμε ορισμένα δείγματα τρόπων με τους οποίους συγκεκριμένοι σκηνοθέτες έχουν δημιουργήσει ξεχωριστά στίλ μοντάζ, χρησιμοποιώντας αυτό που θα μπορούσε να θεωρηθεί ασυνέχεια του χώρου και του χρόνου.

Μια έκδοχή είναι να χρησιμοποιήσει κανείς τη συνέχεια του χώρου με άμφισημο τρόπο. Στον *Θείο μου από την Αμερική* (*Mon oncle d'Amérique*), ο σκηνοθέτης Άλαιν Ρεναι διακόπτει τις ιστορίες των τριών βασικών χαρακτήρων του με πλάνα του αγαπημένου κινηματογραφικού άστρα του κάθε χαρακτήρα, παρμένα από γαλλικές ταινίες του '40. Σε ένα σημείο, καθώς ο φορτικός συνάδελφος στο γραφείο του Ρενέ τον φωνάζει, βλέπουμε τον συνεργάτη σε ένα πλάνο (Εικ. 8.105). Άλλα ο Ρεναι κόβει σε ένα πλάνο του Ζάν Γκαμπέν από μια παλιότερη ταινία, που στρέφεται προς αυτόν σε ένα αντίστοιχο πλάνο (Εικ. 8.106). Μόνο τότε μάς δίνει ο Ρεναι ένα πλάνο του Ρενέ που στρέφεται για να κοιτάξει τον συνομιλητή του (Εικ. 8.107). Η ταινία



Εικ. 8.105



Εικ. 8.106



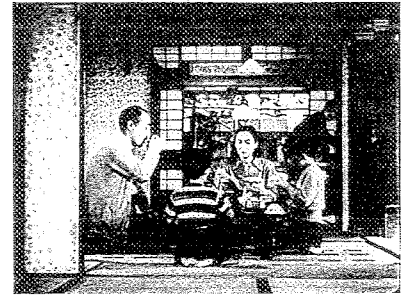
Εικ. 8.107

δεν παρουσιάζει ρητά το πλάνο του Γκαμπέν ως φανταστική εικόνα· δεν μπορούμε να πούμε αν ο Ρενέ φαντάζεται τον εαυτό του σαν τον αγαπημένο του άστρα που αντιμετωπίζει τον συνεργάτη του, ή αν η αφήγηση της ταινίας προβαίνει στη σύγκριση ανεξάρτητα από τις σκέψεις του Ρενέ. Το κόψιμο βασίζεται στις ενδείξεις αντίστοιχων πλάνων, αλλά τις χρησιμοποιεί για να δημιουργήσει μια προς στιγμήν ενοχλητική ασυνέχεια, ή όποια προκαλεί αφήγηματική άμφισημία.

Με δραστικότερο τρόπο, ένας σκηνοθέτης θα μπορούσε να παραβιάσει ή να αγνοήσει το σύστημα των 180°. Οι επιλογές των κινηματογραφιστών Ζακ Τατι και Γιασουτζίρο Όζου στο μοντάζ εδράζονται σε αυτό που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε χώρο των 360°. Αντί για έναν νοητό άξονα ο οποίος υπαγορεύει ή κάμερα να τοποθετείται μέσα σε ένα φανταστικό ημικύκλιο, αυτοί οι κινηματογραφιστές δουλεύουν ως αν ή δράση να μην ήταν μια γραμμή αλλά ένα σημείο στο κέντρο ενός κύκλου, και σαν ή μηχανή λήψεως να μπορούσε να τοποθετηθεί σε οποιοδήποτε σημείο της περιφέρειας. Στις *Διακοπές του κυρίου Υλό*, στο *Πλέι Τάιμ* και στον *Κόριο Υλό στο χάος της κυκλοφορίας (Traffic)*, ο Τατι κινηματογραφεί συστηματικά από κάθε πλευρά· όταν μονταριστούν μαζί, τα πλάνα παρουσιάζουν πολλαπλές προοπτικές μέσα στο χώρο ενός μεμονωμένου περιστατικού. Με παρόμοιο τρόπο, οι σκηνές του Όζου κατασκευάζουν ένα χώρο 360° που παράγει αποτελέσματα τα οποία στο ύφος συνεχείας θα θεωρούνταν σοβαρά λάθη του μοντάζ. Οι ταινίες του Όζου συχνά δεν παρέχουν έναν σταθερό χώρο στο φόντο ούτε μια σταθερή σκηνική κατεύθυνση· τα ρακόρ βλεμμάτων είναι διαταραγμένα και ή μόνη σταθερά είναι ή παραβίαση της γραμμής των 180°. Ένα από τα σοβαρότερα άμαρτήματα στο κλασικό ύφος συνεχείας είναι να δημιουργεί κανείς κίνηση «πηδώντας» συγχρόνως τον άξονα, κάτι που ωστόσο ο Όζου κάνει με άνεση στο *Πρώιμο καλοκαίρι* (βλ. τις Εικ. 8.108, 8.109). Παραβάετε το Τέταρτο Μέρος του βιβλίου για μια εξέταση του χώρου και του χρόνου στο *Ταξίδι στο Τόκιο (Επίσκεψη στο Τόκιο — Tokyo Monogatari)*.

Αυτού του είδους το ασυνεχές ως προς το χώρο μοντάζ προσφέρει επίσης ενδιαφέρουσες ματιές στην εμπειρία του θεατή. Ο όπαδος της κλασικής συνέχειας θα υποστήριζε πως οι κανόνες συνεχείας του χώρου είναι απαραίτητοι για τη σαφή παρουσίαση της αφήγησης. Όποιος όμως έχει δει μια ταινία του Όζου ή του Τατι μπορεί να βεβαιώσει πως δεν προκύπτει καμιά αφήγηματική σύγχυση από τις «παραβιάσεις» της συνέχειας. Μολονότι οι χώροι δεν ρέουν εξίσου ομαλά όπως στο χολλυγουντιανό ύφος (αυτό αποτελεί πράγματι μέρος της γοητείας των ταινιών), οι άλυσίδες αίτιου-αποτελέσματος παραμένουν κατανοητές. Το αναπόφευκτο συμπέρασμα είναι πως το σύστημα συνεχείας είναι ένας μόνο τρόπος για να αποδώσει κανείς το αφήγημα. Ιστορικά, αυτό στάθηκε το κυρίαρχο σύστημα, αλλά από αισθητική άποψη δεν έχει καμιά προτεραιότητα έναντι των άλλων στίλ.

Υπάρχουν δύο ακόμη αξιοσημείωτα επινοήματα ασυνέχειας. Στο *Με κομμένη την ανάσα*, ο Ζάν-Λυκ Γκοντάρ παραβιάζει τις συμβάσεις χωρικής, χρονικής και γραφιστικής συνέχειας με τη συστηματική χρήση του *απότομου άλματος (jump cut)*. Αν και αυτός ο όρος χρησιμοποιείται συχνά χαλαρά, το βασικό του νόημα είναι το ακόλουθο. Όταν δύο πλάνα του ίδιου θέματος μοντάρονται μαζί αλλά δεν διαφέρουν αρκετά στην απόσταση της κάμερας και στη γωνία λήψεως, θα δημιουργηθεί ένα εμφανές άλμα στην όθονη. Η κλασική συνέχεια αποφεύγει αυτά τα αναπηδήματα με τη γενναιόδωρη χρήση αντίστοιχων πλάνων και με τον «κανόνα των 30°» (ο οποίος συνιστά κάθε θέση της κάμερας να διαφέρει τουλάχιστον κατά 30° από την προηγούμενη). Αλλά μια εξέταση των πλάνων από την ταινία *Με κομμένη την ανάσα* υποδηλώνει τις συνέπειες που έχουν τα απότομα άλματα του Γκοντάρ. Μεταξύ του πρώτου πλάνου της Πατρίτσια στο αυτοκίνητο και του δεύτερου, το φόντο έχει αλλάξει και έχει περάσει κάποιο διάστημα από το χρόνο της ιστορίας (Εικ. 8.110, 8.111). Αυτά τα κοψίματα όχι μόνο δεν ρέουν ομαλά, αλλά και αποπροσανατολίζουν τον θεατή.



Εικ. 8.108



Εικ. 8.109



Εικ. 8.110



Εικ. 8.111



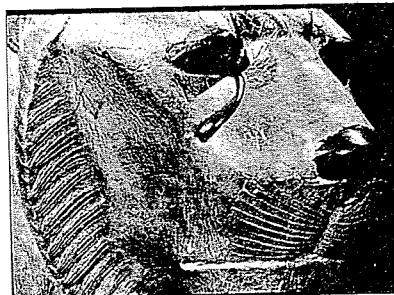
Είκ. 8.112



Είκ. 8.113



Είκ. 8.114



Είκ. 8.115



Είκ. 8.116

Μιά δεύτερη διαδεδομένη παραβίαση της συνέχειας είναι αυτή που δημιουργείται από το *μη διηγητικό έμβόλιμο πλάνο*. Σε αυτό ο σκηνοθέτης κόβει από τη σκηνή σε ένα μεταφορικό ή συμβολικό πλάνο που δεν είναι μέρος του χώρου και του χρόνου της αφήγησης. Τα στερεότυπα εδώ άφθονούν. Στη *Νέμεση*, ο Φρίτς Λάνγκ κόβει από νοικοκυρές που κουτσομπολεύουν (Είκ. 8.112) σε πλάνα με κόττες που κακαρίζουν (Είκ. 8.113). Πιο περίπλοκα παραδείγματα υπάρχουν στις ταινίες του Άιζενστάιν και του Γκοντάρ. Στην *Απεργία* του Άιζενστάιν, στο μακελειό των εργατών παρεμβάλλεται ή σφαγή ενός ταύρου. Στην *Κινέζα* του Γκοντάρ, ένας χαρακτήρας, ο Άνρι, διηγείται μια ιστορία για τους αρχαίους Αιγυπτίους, οι οποίοι, όπως ισχυρίζεται, πίστευαν ότι «ή γλώσσα τους ήταν ή γλώσσα των θεών». Καθώς τα λέει αυτά (Είκ. 8.114), ο Γκοντάρ κόβει σε δύο κοντινά πλάνα που απεικονίζουν χρυσά εύρηματα από τον τάφο του Τουταγχαμών (Είκ. 8.115, 8.116). Τα μη διηγητικά έμβόλιμα πλάνα, που έχουν την πηγή τους έξω από τον κόσμο της ιστορίας, συνιστούν ένα συνεχές, συχνά ειρωνικό σχόλιο πάνω στη δράση, και παρακινούν τον θεατή να αναζητήσει υπόρρητα νοήματα. (Τα εύρηματα επιβεβαιώνουν άραγε ή θέτουν υπό αμφισβήτηση τα λεγόμενα του Άνρι;)

Παρόλο που και το απότομο άλμα και το μη διηγητικό έμβόλιμο πλάνο μπορούν να χρησιμοποιηθούν μέσα σε αφηγηματικά συμφραζόμενα (όπως στο παράδειγμα από τη *Νέμεση*), τείνουν να αποδυναμώνουν την αφηγηματική συνέχεια. Το απότομο άλμα τη διακόπτει με αίφνidia χάσματα, ενώ το μη διηγητικό έμβόλιμο πλάνο αναστέλλει έντελως τη δράση της ιστορίας. Δεν είναι τυχαίο που και τα δύο έπινοήματα χρησιμοποιήθηκαν κατεξοχήν από τον σύγχρονο κινηματογραφιστή που συνδέεται περισσότερο με την αμφισβήτηση της κλασικής αφήγησης, τον Ζάν-Λύκ Γκοντάρ. Στο Τέταρτο Μέρος του βιβλίου θα εξετάσουμε τη φύση αυτής της αμφισβήτησης αναλύοντας την ταινία *Με κομμένη την ανάσα*.

Υπάρχουν κι άλλες ακόμη δυνατότητες εναλλακτικές της κλασικής συνέχειας, ιδιαίτερα στη διάσταση του χρόνου. Μολονότι ή κλασική προσέγγιση της σειράς

και της συχνότητας των γεγονότων της ιστορίας μπορεί να μοιάζει ή καλύτερη έκδοχή, δεν είναι παρά ή οικειότερη. Τα γεγονότα της ιστορίας δεν είναι απαραίτητο να μονταριστούν με τη σειρά 1-2-3. Στην ταινία *Ο πόλεμος τελείωσε* του Ρενάι, σκηνές κομμένες σύμφωνα με τη συμβατική συνέχεια διακόπτονται από εικόνες που μπορεί να αναπαριστούν αναδρομές ή φανταστικά επεισόδια, ή ακόμη και μελλοντικά συμβάντα. Το μοντάζ μπορεί επίσης να παίζει με μία μεταβλητή συχνότητα για αφηγηματικούς σκοπούς: το ίδιο συμβάν μπορεί να δειχθεί κατ' επανάληψη. Στο *Ο πόλεμος τελείωσε*, η ίδια κηδεία απεικονίζεται με διαφορετικούς υποθετικούς τρόπους (ο πρωταγωνιστής είναι παρών, ή δεν είναι).

Και πάλι, ο Γκοντάρ προσφέρει ένα έντυπιακό παράδειγμα του πώς το μοντάζ μπορεί να χειριστεί τόσο τη σειρά όσο και τη συχνότητα. Στον *Τρελό Πιερρό* (*Pierrat le fou*), όταν η Μαριάν και ο Φερντινάν εγκαταλείπουν το διαμέρισμα για να ξεφύγουν από τους γκάγκστερ, ο Γκοντάρ ανακατεύει τη σειρά των πλάνων. Πρώτα, ο Φερντινάν μπαινει βιαστικά στο αυτοκίνητο καθώς η Μαριάν βάζει μπρός (Εικ. 8.117). Έπειτα βλέπουμε το ζευγάρι πίσω στο διαμέρισμά του (Εικ. 8.118). Μετά το αυτοκίνητο κατηφορίζει τρέχοντας το δρόμο (Εικ. 8.119). Κατόπιν η Μαριάν και ο Φερντινάν σκαρφαλώνουν σε μία ταράτσα (Εικ. 8.120). Τα πλάνα που ακολουθούν εξακολουθούν να αναμειγνύουν τη δράση. Ο Γκοντάρ παίζει επίσης με τη συχνότητα επαναλαμβάνοντας μία χειρονομία — τον Φερντινάν να μπαινει στο αυτοκίνητο — αλλά δείχνοντάς την κάθε φορά. Ένας τέτοιου είδους χειρισμός του μοντάζ αναστέλλει τις κανονικές μας προσδοκίες για την ιστορία και μάς αναγκάζει να συγκεντρώσουμε την προσοχή μας στην ίδια τη διαδικασία με την οποία συναρμολόγεται ή αφηγηματική δράση της ταινίας.

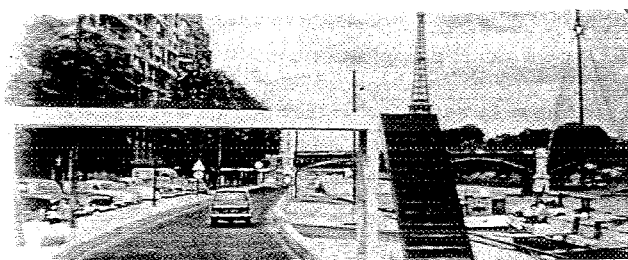
Το μοντάζ μπορεί επίσης να αποτολμήσει κάποιες ελευθεριότητες με τη διάρκεια της ιστορίας. Αν και ή απόλυτη συνέχεια και ή παράλειψη είναι οί συνηθέστεροι τρόποι για να αποδοθεί ή διάρκεια, ή επέκταση —τό να επιμηκύνει κανείς μία στιγμή, καθιστώντας το χρόνο προβολής μεγαλύτερο από το χρόνο της ιστορίας— παραμένει μία διακριτή δυνατότητα. Ο Τρυφώ χρησιμοποιεί τέτοιες επεκτάσεις στο *Ζύλ και Τζιμ* προκειμένου να υπογραμμίσει αφηγηματικές καμπές



Εικ. 8.117



Εικ. 8.118



Εικ. 8.119



Εικ. 8.120



Εικ. 8.121



Εικ. 8.122

(ή Κατριν νά άνασηκώνει τὸ πέπλο τῆς ἢ νά πηδάει ἀπὸ μιὰ γέφυρα). Στὴν *Ἄπιστη γυναίκα* (*La Femme infidèle*) τοῦ Σαμπρόλ, ὅταν ὁ ἐξοργισμένος σύζυγος χτυπάει τὸν ἐραστὴ τῆς γυναίκας του μὲ ἓνα ἀγαματίδιο, ὁ Σαμπρόλ ἐπαναλαμβάνει πλάνα τοῦ θύματος ποὺ πέφτει στὸ πάτωμα.

Οἱ κινηματογραφιστὲς ἔχουν βρεῖ δημιουργικοὺς τρόπους γιὰ νά ἐπανεπεξεργάζονται τὶς βασικὲς ἀρχὲς τοῦ συστήματος συνεχείας. Ἔχουμε δεῖξει, γιὰ παράδειγμα, ὅτι ἓνα κὰτ στὴν κίνηση ὑποδηλώνει ἔντονα πῶς ὁ χρόνος συνεχίζεται πέρα ἀπὸ τὸ κόψιμο. Ὡστόσο, ὁ Ἀλαίν Ρεναι δημιουργεῖ μιὰ «ἀδύνατη» συνεχόμενη δράση στὸ *Πέρσι στὸ Μαρίενμπαντ*. Μικρὲς ὁμάδες θαμῶνων περιφέρονται στὸν προθάλαμο τοῦ ξενοδοχείου· ἓνα μεσαῖο πλάνο καθάρει μιὰ ξανθιά γυναίκα ποὺ ἀρχίζει νά στρέφει τὴν πλάτη τῆς στὴν κάμερα (Εἰκ. 8.121). Στὰ μισὰ τῆς στροφῆς τῆς, ἔχουμε ἓνα κόψιμο στὴν ἴδια, ποὺ ἐξακολουθεῖ νά γυρνάει ἀλλὰ σὲ διαφορετικὸ σκηρικὸ περιβάλλον (8.122). Τὸ ὁμαλὸ κὰτ στὴν κίνηση, μαζὶ μὲ τὴ γραφιστικὰ ταιριασμένη θέση τῆς γυναίκας στὸ κάδρο, ὑπαινίσσονται μιὰ συνεχὴ κίνηση, ἀλλὰ ἡ ἀλλαγὴ τοῦ σκηρικοῦ περιβάλλοντος διαφεύδει αὐτὴ τὴν ἐντύπωση. Στὸ δεῦτερο κεφάλαιο, εἶδαμε πῶς ἡ *Χορογραφία γιὰ κινηματογραφικὴ μηχανή* τῆς Μάγια Ντέρεν μοντάρει μαζὶ δύο πλάνα τοῦ ἄλματος ἐνὸς χορευτῆ· ὅπως καὶ στὸ *Μαρίενμπαντ*, ἔτσι κι ἐδῶ ἔχουμε ἓνα κὰτ στὴν κίνηση — ἀλλὰ σὲ δύο διαφορετικὰ μέρη (βλ. Εἰκ. 2.14, 2.15, σ. 74).

Τὰ παραδείγματά μας δείχνουν πῶς ὀρισμένες ἀσυνέχειες τῆς χρονικῆς σειρᾶς, τῆς διάρκειας καὶ τῆς συχνότητος μπορεῖ νά γίνουν ἀπολύτως κατανοητὲς μέσα στὰ ἀφηγηματικὰ συμφραζόμενα. Ἀπὸ τὴν ἄλλη μεριά, μὲ τὸ ἀτόμο ἄλμα, τὸ μὴ διηγητικὸ ἐμβόλιμο πλάνο καὶ τὸ ἀσυνεπὲς κὰτ στὴν κίνηση, οἱ χρονικὲς ἐξαρθρώσεις αὐτοῦ τοῦ εἶδους μπορεῖ ἀκόμη νά ἀπομακρύνουν ἀπὸ παραδοσιακὲς ἀντιλήψεις γιὰ τὴν «ἱστορία» ἐν γένει καὶ νά δημιουργήσουν ἀμφίσημες σχέσεις μεταξὺ τῶν πλάνων.

Ὡς δεῖγμα τῆς δυνάμεις ποὺ μπορεῖ νά διακρίνει τὶς ἀσυνέχειες τοῦ μοντᾶζ στὸ χῶρο καὶ στὸ χρόνο, θὰ ἐξετάσουμε ἓνα μεμονωμένο παράδειγμα: τὸν *Ὀκτώβρη* τοῦ Ἀϊζενστάιν.

■ ΜΟΝΤΑΖ ΑΣΥΝΕΧΕΙΑΣ: ΟΚΤΩΒΡΗΣ

Γιὰ πολλοὺς σοβιετικοὺς κινηματογραφιστὲς τῆς δεκαετίας τοῦ '20, τὸ μοντᾶζ ἦταν ἓνα πρωταρχικὸ μέσο ὀργάνωσης τῆς συνολικῆς μορφῆς τῆς ταινίας· δὲν ὑπηρετοῦσε ἀπλῶς τὴν ἀφηγηματικὴ πρόοδο, ὅπως στὸ σύστημα συνεχείας. Οἱ πρῶτες ταινίες τοῦ Ἀϊζενστάιν — ἡ *Ἀπεργία*, τὸ *Ποτέμκιν*, ὁ *Ὀκτώβρης* καὶ ἡ *Γενικὴ γραμμὴ* — ἀποτελοῦν ὅλες ἀπόπειρες κατασκευῆς μιᾶς ταινίας μὲ βάση ὀρισμένα ἐπινοήματα τοῦ μοντᾶζ. Ἀντὶ νά ὑποτάξει τὰ σχήματα τοῦ μοντᾶζ τῆς διατύπωσης τῆς ἱστορίας, ὁ Ἀϊζενστάιν συλλαμβάνει αὐτὲς τὶς ταινίες ὡς κατασκευὲς μὲ βάση τὸ μοντᾶζ.

Ο 'Αιζενστάιν αντιτάχθηκε έσκεμμένα στο μοντάζ συνεχείας, επιδιώκοντας και εκμεταλλεόμενος αυτό που το Χόλλυγουντ θα ονομάσει ασυνέχειες. Έστηνε, κινηματογραφούσε και έκοβε τις ταινίες του έτσι ώστε να πετυχαίνει τη μέγιστη δυνατή σύγκρουση από πλάνο σε πλάνο, από σεκάνς σε σεκάνς, έπειδή πίστευε πως μόνο αν αναγκαστεί να συνθέσει αυτές τις συγκρούσεις θα μπορέσει ο θεατής να μετάσχει στην ένεργό κατανόηση της ταινίας.

Γι' αυτόν το σκοπό, ο 'Αιζενστάιν «έγραψε» την ταινία του μέσω μιας παράθεσης πλάνων. Χωρίς να δεσμεύονται πλέον από τη συμβατική δραματουργία, οι ταινίες του 'Αιζενστάιν περιπλανώνται ελεύθερα μέσα στο χρόνο και στο χώρο για να κατασκευάσουν έναν περίπλοκο σχηματισμό εικόνων που είναι έτσι υπολογισμένες ώστε να διεγείρουν τις αισθήσεις, τα συναισθήματα και τη σκέψη του θεατή. Ο 'Αιζενστάιν όνειρευόταν να κινηματογραφήσει το *Κεφάλαιο* του Μάρξ, να γράψει ένα δοκίμιο με τη βοήθεια του κινηματογραφικού μοντάζ. Δέν χρειάζεται να πούμε πως δέν μπορούμε να αποδώσουμε εδώ όλη την πολυπλοκότητα του μοντάζ του 'Αιζενστάιν· ακόμη και μια μεμονωμένη σεκάνς μιας ταινίας του άποτελεί κυριολεκτικά το θέμα ενός ολόκληρου κεφαλαίου. Άς υποδείξουμε, ωστόσο, έν συντομία πως ο σοβιετικός σκηνοθέτης χρησιμοποιεί τις ασυνέχειες του μοντάζ σε μια μικρή σεκάνς από τον *Οκτώβρη*.

Η σεκάνς είναι ή τρίτη στην ταινία (και περιλαμβάνει ούτε λίγο ούτε πολύ 125 πλάνα!). Η δράση της ιστορίας είναι άπλή. Η άστική Προσωρινή Κυβέρνηση έχει καταλάβει την έξουσία στη Ρωσία μετά την Έπανάσταση του Φεβρουαρίου, αλλά αντί να άποσυρθεί από τον Α΄ Παγκόσμιο πόλεμο, ή κυβέρνηση έξακολουθεί να υποστηρίζει τους Συμμάχους. Αυτός ο έλιγμος άφήνει τους Ρώσους σε μια κατάσταση που δέν είναι καλύτερη άπ' ό,τι ήταν υπό την έξουσία του τσάρου. Τώρα στον κλασικό χόλλυγουντιανό κινηματογράφο, αυτή ή ιστορία θα παρουσιαζόταν ένδεχομένως με μια «μονταρισμένη σεκάνς», όπου τίτλοι έφημερίδων συνδέονται όμαλά με μια σκηνη στην όποια ο πρωταγωνιστής παραπονιέται πως ή Προσωρινή Κυβέρνηση δέν έχει αλλάξει τίποτα. Ο πρωταγωνιστής του *Οκτώβρη*, έντούτοις, δέν είναι ένα πρόσωπο αλλά ολόκληρος ο ρωσικός λαός, και ή ταινία συνήθως δέν χρησιμοποιεί σκηνές διαλόγου για να παρουσιάσει τα στοιχεία της ιστορίας της. Αντίθετα, ο *Οκτώβρης* προσπαθεί να προχωρήσει πέρα από μια άπλή παρουσίαση των γεγονότων της ιστορίας, αναγκάζοντας το κοινό να έρμηνεύσει ένεργά αυτά τα γεγονότα. Γι' αυτόν το σκοπό, ή ταινία φέρνει το κοινό αντιμέτωπο με μια σειρά άποπροσανατολιστικές και άνακόλουθες εικόνες.

Η σεκάνς άρχίζει με πλάνα που δείχνουν τους Ρώσους στρατιώτες στο μέτωπο να πετούν τα όπλα τους και να συναδελφώνονται με τους Γερμανούς «έχθρους» τους — να μιλούν, να πίνουν και να γελούν μαζί (Εικ. 8.123). Ο 'Αιζενστάιν κόβει τότε πίσω στην Προσωρινή Κυβέρνηση, όπου ένας λακές τείνει ένα έγγραφο σε έναν άόρατο κυβερνήτη (Εικ. 8.124)· αυτό το έγγραφο δεσμεύει την κυβέρνηση να βοηθήσει τους Συμμάχους. Η συναδέλφωση των στρατιωτών διακόπτεται ξαφνικά από ένα βομβαρδισμό (Εικ. 8.125). Οι στρατιώτες τρέχουν πίσω στα χαρακώματα και κουλουριάζονται, καθώς λάσπες και θραύσματα από βόμβες πέφτουν άπάνω τους σαν βροχή. Ο 'Αιζενστάιν κόβει τότε σε μια σειρά πλάνα ενός κανονιού που κατεβάζει ή άλυσίδα συναρμολόγησης ενός έργοστασιου. Για ένα διάστημα ή άφήγηση μοντάρει παράλληλα αυτές τις εικόνες με τους στρατιώτες στο πεδίο μάχης (Εικ. 8.126, 8.127). Στο τελευταίο κομμάτι της σεκάνς, τα πλάνα του κανονιού μοντάρονται παράλληλα με πεινασμένες γυναίκες και παιδιά που στέκονται μέσα στο χιόνι στην ουρά για ψωμί (Εικ. 8.128). Η σεκάνς τελειώνει με δύο ένδιάμεσους τίτλους: «Όλα όπως πριν...»/«Πείνα και πόλεμος».

Άπό πλευράς γραφιστικής, υπάρχουν όρισμένες συνέχειες και πολλές έντονες ασυνέχειες. Όταν οι στρατιώτες συναδελφώνονται, πολλά πλάνα παρουσιάζουν μεγάλη όμοιότητα μεταξύ τους από γραφιστική άποψη, και το πλάνο μιας βόμβας που εκρήγνυται συνταιριάζεται γραφιστικά στην κίνησή του με άντρες που σπείδουν



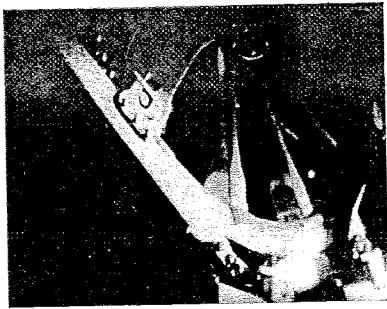
Εικ. 8.123



Εικ. 8.124



Εικ. 8.125



Εικ. 8.126



Εικ. 8.127



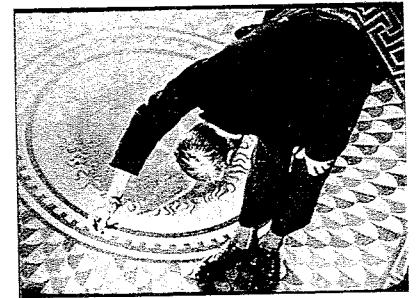
Εικ. 8.128



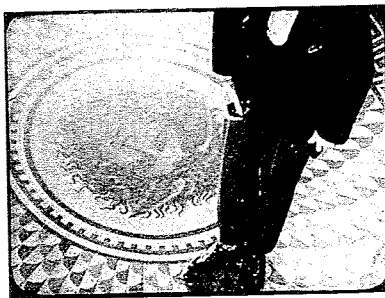
Εικ. 8.129



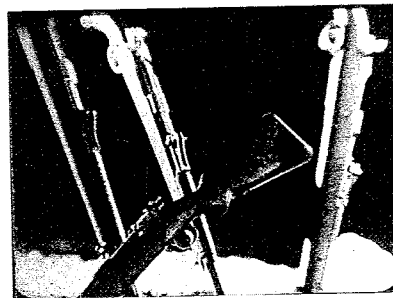
Εικ. 8.130



Εικ. 8.131



Εικ. 8.132



Εικ. 8.133



Εικ. 8.134

νά μποῦν σὲ ἓνα χαρακῶμα. Ἀλλὰ οἱ γραφιστικὲς ἀσυνέχειες εἶναι πιὸ ἀξιοσημείω-
τες. Ὁ Ἀιζενστάιν κόβει ἀπὸ ἓναν Γερμανὸ στρατιώτη πού γελάει κοιτάζοντας
πρὸς τὰ δεξιὰ στὸ ἀπειλητικὸ γλυπτὸ ἑνὸς ἀετοῦ (πού εἶναι στραμμένο πρὸς τὰ
ἀριστερὰ) μέσα στὰ κεντρικὰ γραφεῖα τῆς κυβέρνησης (Εἰκ. 8.129, 8.130). Ἔχουμε
ἓνα τολμηρὸ ἀπότομο ἄλμα ἀπὸ τὸν λακὲ πού ὑποκλίνεται στὸν λακὲ νὰ σηκῶνεται
ὄρθιος (Εἰκ. 8.131, 8.132). Ἐνα στατικὸ πλάνο ὄπλων βυθισμένων στὸ χιόνι κόβει
σὲ ἓνα γενικὸ πλάνο μιᾶς ὀβίδας πού σκάει (Εἰκ. 8.133, 8.134). Ὄταν οἱ στρατιῶτες
τρέχουν πίσω στὰ χαρακῶματα, ὁ Ἀιζενστάιν συχνὰ ἀντιστρέφει τὴν κατεύθυνση
τῆς κίνησής τους ἀπὸ πλάνο σὲ πλάνο. Ἐπιπλέον, τὸ κόψιμο ἀντιδιαστέλλει πλάνα
τῶν ἀντρῶν πού σκύβουν στὰ χαρακῶματα κοιτάζοντας πρὸς τὰ πάνω μὲ πλάνα τοῦ
κανονιοῦ πού κατεβαίνει ἀργὰ (Εἰκ. 8.126, 8.127). Στὴν τελευταία φάση αὐτῆς τῆς
σεκάνς, ὁ σκηνοθέτης παραθέτει τὰ ὀμιχλώδη, σχεδὸν ἀπολύτως στατικὰ πλάνα τῶν
γυναικόπαιδων πλάι στὰ σαφῶς διαγεγραμμένα, δυναμικὰ κινούμενα πλάνα τῶν

έργων του έργου του που κατεβάζουν το κανόνι. Γραφιστικές ασυνέχειες σαν κι αυτές επανέρχονται συνεχώς σε όλη τη διάρκεια της ταινίας, ιδίως σε σκηνές δυναμικής δράσης, και προκαλούν συγκρούσεις στην αντίληψη των θεατών. Το να παρακολουθήσει κανείς μία ταινία του Άιζενστάιν σημαίνει να υποβάλει τον εαυτό του σε ένα συγκρουσιακό, παλλόμενο γραφιστικό μοντάζ αυτού του είδους.

Ο Άιζενστάιν χρησιμοποιεί επίσης με ρωμαλέο τρόπο τις χρονικές ασυνέχειες. Η σεκάνς στο σύνολό της αντιτίθεται στους κανόνες του Χόλλυγουντ, με την άρνησή της να παρουσιάζει τη σειρά των γεγονότων με μονοσήμαντο τρόπο. Το παράλληλο μοντάζ μεταξύ πεδίου μάχης και κυβέρνησης, έργου και δρόμου υποδεικνύει άραγε ταυτόχρονη δράση; (Συλλογιστείτε, για παράδειγμα, ότι βλέπουμε τις γυναίκες και τα παιδιά νύχτα, ενώ το εργοστάσιο μοιάζει να λειτουργεί την ημέρα.) Είναι αδύνατο να πει κανείς αν τα συμβάντα του πεδίου μάχης λαμβάνουν χώρα πριν ή μετά ή κατά τη διάρκεια της άγρυπνίας των γυναικών. Ο Άιζενστάιν θυσίασε την περιγραφή μιας σειράς του τύπου 1-2-3 για να μπορέσει να παρουσιάσει τα πλάνα ως συναισθηματικές και έννοιολογικές μονάδες.

Η διάρκεια είναι εξίσου μεταβλητή. Οί στρατιώτες συναδελφώνονται σε σχετική συνέχεια, αλλά η συμπεριφορά της Προσωρινής Κυβέρνησης παρουσιάζεται πολύ ελλειπτικά: αυτό επιτρέπει στον Άιζενστάιν να αναγνωρίσει την κυβέρνηση ως την άορατη αιτία του βομβαρδισμού που διαρρηγνύει την ειρήνη. Σε ένα σημείο, ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί ένα από τα αγαπημένα του επινοήματα, τη χρονική επέκταση: υπάρχει ένα επικαλυπτόμενο κόψιμο καθώς ένας στρατιώτης πίνει από ένα μπουκάλι. (Αργότερα στον *Οκτώβρη*, επεκτάσεις σαν κι αυτές δημιουργούν την περίφημη σεκάνς με την ανύψωση της γέφυρας.) Σε ένα άλλο σημείο, η βαθμιαία κατάρρευση των γυναικόπαιδων που περιμένουν στην ουρά περικόπτεται. Τα βλέπουμε να στέκονται, και αργότερα να κείτονται στο έδαφος. Ακόμη και η συχνότητα γίνεται ασυνεχής: Είναι δύσκολο να πούμε αν βλέπουμε πολλά κανόνια να τα κατεβάζει ή αλυσίδα συναρμολόγησης, ή αν μόνο ένα, το ίδιο κανόνι παρουσιάζεται αρκετές φορές να κατεβαίνει. Και πάλι, ο Άιζενστάιν αναζητεί μία συγκεκριμένη *παράθεση* στοιχείων, όχι την υπακοή σε μία χρονική αλυσίδα. Ο χειρισμός της σειράς, της διάρκειας και της συχνότητας μέσω του μοντάζ υποτάσσει τον ευθύγραμμο χρόνο της ιστορίας σε συγκεκριμένες λογικές σχέσεις. Ο Άιζενστάιν δημιουργεί αυτές τις σχέσεις παραθέτοντας άνομοια νήματα δράσης μέσω του μοντάζ.

Ως προς το χώρο, η σεκάνς του *Οκτώβρη* εκτείνεται από μία γενική συνέχεια σε μία άκρεια ασυνέχεια. Παρόλο που σέβεται όρισμένες φορές τον κανόνα των 180° (ειδικά στα πλάνα των γυναικόπαιδων), ο Άιζενστάιν ποτέ δεν αρχίζει ένα τμήμα με ένα πλάνο έδραϊωσης. Τα πλάνα επανεδραϊωσης σπανίζουν, και συνήθως τα κύρια συστατικά των τοποθεσιών δεν παρουσιάζονται ποτέ μαζί σε ένα πλάνο.

Σε όλη την ταινία, η κλασική συνέχεια του χώρου διασπάται από το ενδιάμεσο κόψιμο σε διάφορα μέρη. Για ποιό σκοπό; Παραβιάζοντας το χώρο με αυτόν τον τρόπο, ή ταινία μας καλεί να κάνουμε συναισθηματικούς και έννοιολογικούς συσχετισμούς. Για παράδειγμα, το παράλληλο μοντάζ στην Προσωρινή Κυβέρνηση την καθιστά πηγή του βομβαρδισμού, ένα νόημα που ενισχύεται από τον τρόπο που οι πρώτες εκρήξεις ακολουθούνται από το απότομο άλμα του κυβερνητικού λακέ.

Ακόμη τολμηρότερα, κόβοντας από τους στρατιώτες που κουλουριάζονται στο κανόνι που κατεβαίνει, ο Άιζενστάιν απεικονίζει δυναμικά τους άντρες να συνθλιβονται οπτικά από τον πολεμικό μηχανισμό της κυβέρνησης. Αυτό ενισχύεται με μία *ψευδή* σύζευξη που βασίζεται στον άξονα των βλεμμάτων των στρατιωτών οι όποιοι κοιτάζουν προς τα πάνω, σαν να κοιτάζουν το κανόνι που κατεβαίνει — ψευδή επειδή βέβαια αυτά τα δύο στοιχεία βρίσκονται σε τελείως διαφορετικούς σκηνητικούς χώρους (Εικ. 8.126, 8.127). Με το να δείχνει στη συνέχεια τους εργάτες του εργοστασίου να κατεβάζουν το κανόνι (Εικ. 8.135), το κόψιμο συνδέει τους καταπιεσμένους στρατιώτες με το καταπιεσμένο προλεταριάτο. Τέλος, καθώς το κανόνι άκουμπάει στο έδαφος, ο Άιζενστάιν μοντάρει παράλληλα εικόνες του με



Εικ. 8.135

τὰ πλάνα πού δείχνουν τίς οἰκογένειες τῶν στρατιωτῶν καί τῶν ἐργατῶν νά λιμοκτονοῦν. Κι αὐτές ἐμφανίζονται νά συνθλίβονται ἀπό τόν κυβερνητικό μηχανισμό. Καθῶς οἱ ρόδες τοῦ κανονιοῦ πλησιάζουν σιγά σιγά τὸ ἔδαφος, κόβουμε στὰ πόδια τῶν γυναικῶν μέσα στοῦ χιόνι, καί τὸ βάρος τοῦ μηχανήματος συνδέεται μέσα ἀπὸ τίτλους («μιά λίβρα», «μισή λίβρα») μὲ τὴ σταδιακὴ λιμοκτονία τῶν γυναικόπαιδων. Μολονότι ὅλοι οἱ χῶροι εἶναι μέρος τῆς ἱστορίας, ἀσυνέχειες σὰν κι αὐτές καθιστοῦν τὴν πλοκὴ τῆς ταινίας ἕνα διαρκές πολιτικό σχόλιο πάνω στὰ γεγονότα τῆς ἱστορίας.

Συνολικά, λοιπόν, τὸ μοντάζ τοῦ χώρου στὸν Ἀϊζενστάιν, ὅπως καί τὸ χρονικό καί γραφιστικό μοντάζ του, κατασκευάζει ἀντιστοιχίες, ἀναλογίες καί ἀντιθέσεις πού ἐρμηνεύουν τὰ γεγονότα τῆς ἱστορίας. Ἡ ἐρμηνεῖα δὲν παραδίδεται ἀπλῶς στὸν θεατὴ μάλλον οἱ ἀσυνέχειες τοῦ μοντάζ ἐξαναγκάζουν τὸν θεατὴ νά ἀνακαλύψει ὑπόρρητα νοήματα. Αὐτὴ ἡ σεκάνς, ὅπως καί ἄλλες στὸν *Ὀκτώβρη*, καταδεικνύει πῶς ὑπάρχουν ἰσχυρές ἐναλλακτικὲς δυνατότητες τῶν ἀρχῶν τῆς κλασικῆς συνέχειας.

ΣΥΝΟΨΗ

Ὅταν συνδέονται δύο ὁποιαδήποτε πλάνα, μπορούμε νά θέσουμε ἀρκετὰ ἐρωτήματα:

1. Μὲ ποιὸ τρόπο εἶναι τὰ πλάνα, ἀπὸ γραφιστικὴ ἄποψη, συνεχὴ ἢ ἀσυνεχὴ;
2. Τί ρυθμικὲς σχέσεις δημιουργοῦνται;
3. Εἶναι τὰ πλάνα συνεχὴ στοῦ χῶρο; Ἄν ὄχι, τότε τί εἶναι αὐτὸ πού δημιουργεῖ τὴν ἀσυνέχεια; (Τὸ παράλληλο μοντάζ; Ἀμφίσημες ἐνδείξεις;) Ἄν τὰ πλάνα εἶναι συνεχὴ στοῦ χῶρο, πῶς δημιουργεῖ τὴ συνέχεια τὸ σύστημα τῶν 180°;
4. Εἶναι τὰ πλάνα συνεχὴ ὡς πρὸς τὸ χρόνο; Ἄν ναί, τότε τί δημιουργεῖ τὴ συνέχεια; (Γιὰ παράδειγμα, τὰ κάτ στὴν κίνηση;) Ἄν ὄχι, τότε τί δημιουργεῖ τὴν ἀσυνέχεια; (Παραλείψεις; Ἐπικαλυπτόμενα κοψίματα;)

Γενικότερα, μπορούμε νά θέσουμε τὰ ἐρωτήματα πού διατυπώνουμε ἐδῶ γιὰ κάθε κινηματογραφικὴ τεχνικὴ. Πῶς λειτουργεῖ αὐτὴ ἡ τεχνικὴ σὲ σχέση μὲ τὴν ἀφηγηματικὴ ἢ τὴ μὴ ἀφηγηματικὴ μορφή τῆς ταινίας; Χρησιμοποιεῖ ἄραγε ἡ ταινία τὸ μοντάζ γιὰ νά ἐκτυλίξει τὸ χῶρο, τὸ χρόνο καί τὴν ἀλυσίδα αἰτίου-ἀποτελέσματος τῆς ἀφήγησης μὲ τὸν τρόπο τῆς κλασικῆς συνέχειας; Ἡ μήπως ἡ ταινία μεταχειρίζεται ἄλλα σχήματα μοντάζ σὲ ἕνα διαφορετικὸ παιχνίδι ἀλληλεπιδράσεων μὲ τὴν ἀφήγηση; Ἄν ἡ ταινία δὲν εἶναι ἀφηγηματικὴ, πῶς λειτουργεῖ τὸ μοντάζ γιὰ νά δεσμεύσει τίς μορφικὲς μας προσδοκίες;

Μερικὲς πρακτικὲς ὑποδείξεις: Μπορεῖτε νά μάθετε νά προσέχετε τὸ μοντάζ μὲ ἀρκετοὺς τρόπους. Ἄν δυσκολεύεστε νά ἀντιληφθεῖτε τὰ κοψίματα, δοκιμάστε νά παρακολουθήσετε μιὰ κινηματογραφικὴ ταινία ἢ μιὰ τηλεοπτικὴ ἐκπομπὴ καί νά χτυπᾶτε μὲ ἕνα μολύβι κάθε φορὰ πού ἀλλάζει τὸ πλάνο. Ἀφοῦ πλέον ἀναγνωρίζετε εὐκόλα τὸ μοντάζ, δεῖτε ὁποιαδήποτε ταινία μὲ μόνο σκοπὸ νά παρατηρήσετε μιὰ ὄψη τοῦ μοντάζ — ἄς πούμε, τὸν τρόπο μὲ τὸν ὁποῖο παρουσιάζεται ὁ χῶρος ἢ τὸν ἔλεγχο τῶν γραφιστικῶν στοιχείων ἢ τοῦ χρόνου. Εὐαίσθητοποιηθεῖτε στοῦ ρυθμικὸ μοντάζ σημειώνοντας τὴ συχνότητα τῶν κοψιμάτων· θὰ σᾶς φανεῖ χρήσιμο νά χτυπᾶτε τὸ τέμπο τῶν κοψιμάτων. Ἡ παρακολούθηση ἀμερικανικῶν ταινιῶν τοῦ 1930 καί τοῦ 1940 μπορεῖ νά σᾶς εἰσαγάγει στοῦ κλασικὸ ὕφος συνέχειας· προσπαθήστε νά προβλέψετε τί πλάνο θὰ ἀκολουθήσει σὲ μιὰ σεκάνς. (Θὰ ἐκπλαγεῖτε ὅταν δεῖτε πόσο συχνὰ θὰ τὸ πετύχετε.) Ὅταν παρακολουθεῖτε μιὰ ταινία στοῦ βίντεο, δοκιμάστε νά κλείσετε τὸν ἤχο· τὰ σχήματα τοῦ μοντάζ γίνονται ἔτσι πιὸ ἐμφανή. Ὅταν ὑπάρχει παραβίαση τῆς συνέχειας, ἀναρωτηθεῖτε ἂν εἶναι τυχαία ἢ ἂν ὑπηρετεῖ ἕνα

σκοπό. "Όταν βλέπετε μιὰ ταινία πού δὲν ὑπακούει στὶς ἀρχὲς τῆς κλασικῆς συνέχειας, ἀναζητήστε τὰ ἰδιαίτερα σχήματα τοῦ μοντάζ της." Ἄν εἶναι ἐφικτό, καθίστε σὲ μιὰ μουβιόλα ἢ σὲ ἓνα εἰκονοσκόπιο, ἢ χρησιμοποιήστε τὶς λειτουργίες ἀργῆς κίνησης, παγώματος τῆς εἰκόνας καὶ ἀντιστροφῆς τῆς κίνησης στὸ τηλεχειριστήριο τοῦ βίντεο γιὰ νὰ ἀναλύσετε μιὰ κινηματογραφικὴ σεκάνς, ὅπως τὸ κάναμε σὲ αὐτὸ τὸ κεφάλαιο. (Μπορεῖτε νὰ ἐργαστεῖτε σχεδὸν πάνω σὲ οποιαδήποτε ταινία.) Μὲ τρόπους σὰν κι αὐτούς, θὰ συνειδητοποιήσετε καὶ θὰ κατανοήσετε πολὺ καλύτερα τὴ δύναμη τοῦ μοντάζ.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΕΞΗΓΗΣΕΙΣ

■ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ

Ἐπαγγελματικὲς σκέψεις πάνω στὸ ἔργο τοῦ μοντέρ στὸν κινηματογράφο ὑπάρχουν στὰ ἑξῆς: Ralph Rosenblum, *When the Shooting Stops... The Cutting Begins: A Film Editor's Story* (Νέα Ὑόρκη: Penguin, 1980)· Edward Dmytryk, *On Film Editing* (Βοστώνη: Focal Press, 1984)· Bernard Balmuth, *Introduction to Film Editing* (Βοστώνη: Focal Press, 1989)· Vincent Lo Brutto, *Selected Takes: Film Editors on Film Editing* (Νέα Ὑόρκη: Praeger, 1991)· Gabriella Oldham, *First Cut: Conversations with Film Editors* (Berkeley: University of California Press, 1992)· καὶ Roy Thompson, *Grammar of the Edit* (Βοστώνη: Focal Press, 1993). Ἐνα διασκεδαστικὸ ἄρθρο γιὰ τὴ δύναμη τοῦ μοντάζ εἶναι τὸ William K. Everson, «Movies Out of Thin Air», *Films in Review* 6, 4 (Ἀπρίλιος 1955): 171-180.

Γενικὲς μελέτες γιὰ τὸ κινηματογραφικὸ μοντάζ ὑπάρχουν στὰ ἑξῆς: Rudolf Arnheim, *Film as Art* (Berkeley: University of California Press, 1967), σσ. 87-102· Erwin Panofsky, «Style and Medium in the Moving Pictures», στὸ *Film: An Anthology*, σὲ ἐπιμέλεια τοῦ Daniel Talbot (Berkeley: University of California Press, 1970), σσ. 15-31· Béla Balázs, *Theory of the Film* (Νέα Ὑόρκη: Dover, 1970), σσ. 118-138· Noël Carroll, «Toward a Theory of Film Editing», *Millennium Film Journal* 3 (1978): 79-99. Γιὰ μιὰ ἐκτενῆ ἐξέταση τῆς αισθητικῆς τοῦ μοντάζ, βλ. ἐπίσης *The Technique of Film and Video Editing* (Βοστώνη: Focal Press, 1993) τοῦ Ken Dancyger. Ἀκόμη ἀναμένουμε μιὰ ἐγκυρὴ ἱστορία τοῦ μοντάζ, ἀλλὰ ἓνα τουλάχιστον ἱστορικὸ σχῆμα ἔχει σκιαγραφηθεῖ ἀπὸ τὸν Ἀντρέ Μπαζέν στὸ κείμενο «Σχετικὰ μὲ τὴν ἐξέλιξη τῆς κινηματογραφικῆς γλώσσας», ἀπὸ τὸ βιβλίο *Τί εἶναι ὁ κινηματογράφος*, τ. 1, σσ. 135-145 (ἑλλ. μτφρ., βλ. παραπάνω σ. 58).

Τὸ μοντάζ ἔχει συχνὰ θεωρηθεῖ μιὰ λύση ἐναλλακτικὴ τῆς μιζανσέν καὶ τοῦ ἔργου τῆς κάμερας. Ἄντὶ νὰ κόψουμε σὲ ἓνα κοντινὸ πλάνο τοῦ προσώπου τοῦ ἥρωα, μποροῦμε νὰ τὸν φέρουμε κοντύτερα στὴν κάμερα, ἢ νὰ κάνουμε τράβελινγκ πρὸς τὰ ἔμπρὸς γιὰ ἓνα κοντινὸ πλάνο. Ἡ πρώιμη θεωρία τοῦ κινηματογράφου ἰσχυριζόταν ὅτι τὸ μοντάζ ἦταν ἐγγενῶς πιὸ «κινηματογραφικὸ» ἀπὸ τὴν πιὸ «θεατρικὴ» τεχνικὴ τῆς μιζανσέν· βλ. σχετικὰ τὰ κείμενα τῶν Arnheim, Panofsky καὶ Balázs, πού ἀναφέραμε παραπάνω. Ἀλλὰ ἡ αισθητικὴ ὑπεροχὴ τοῦ μοντάζ ἀμφισβητήθηκε ἀπὸ τὸν θεωρητικὸ τοῦ κινηματογράφου Ἀντρέ Μπαζέν, ὁ ὁποῖος ὑποστήριξε ὅτι τὸ μοντάζ διασπᾶ καὶ παραποιεῖ τὸ χωροχρονικὸ συνεχῆς τῆς πραγματικότητας. (Βλ. ὄχι μόνον τὸ δοκίμιο τοῦ Μπαζέν πού προαναφέραμε, ἀλλὰ καὶ τὸ «The Virtues and Limitations of Montage», σσ. 41-52 στὸν ἴδιο τόμο.) Ὁ Μπαζέν ἰσχυριζόταν ὅτι οἱ τεχνικὲς τῆς κινηματογραφικῆς φωτογραφίας καὶ τῆς μιζανσέν σέβονται καλύτερα τὴ συγκεκριμένη πραγματικότητα. Αὐτὴ ἡ διαμάχη συνεχίστηκε ἀπὸ ἄλλους, ἰδιαίτερα ἀπὸ τὸν Charles Barr στὸ κείμενο «Cinema-Scope: Before and After», *Film Quarterly* 16, 4 (Καλοκαίρι 1963): 4-24, καὶ τὸν

Christian Metz στο *Film Language* (Νέα Ύορκη: Oxford University Press, 1974), σσ. 31-91.

Οι απόψεις των επαγγελματιών κινηματογραφιστών για το μοντάζ είναι πάντοτε ενδιαφέρουσες. Ο Ρομπέρτο Ροσσελλίνι και ο Ζάν Ρενουάρ, σε μία περιφημη συνέντευξη στον Άντρέ Μπαζέν, μειώνουν τη σημασία του στο ελάχιστο [«Cinema and Television», *Sight and Sound* (Χειμώνας 1958-59): 26-29]. Ο Άλφρεντ Χίτσκοκ, σε μία εξέχουσα διάσημη συνέντευξή του στον Φρανσουά Τρυφώ, όμνυει σε αυτό [*Hitchcock* (Νέα Ύορκη: Simon & Schuster, 1967), *passim*]. Για τον Ζάν-Λυκ Γκοντάρ, «το μοντάζ μπορεί να επαναφέρει στην επικαιρότητα εκείνη την εφήμερη χάρη που παραμελούν τόσο ο σνόμπ όσο και ο λάτρης του κινηματογράφου, ή μπορεί να μεταμορφώσει την τύχη σε μοίρα» [«Montage My Fine Care», *Godard on Godard* (Νέα Ύορκη: Viking, 1972), σ. 39]. Για τον Βσεβόλοντ Πουντόφκιν, «το μοντάζ είναι η βασική δημιουργική δύναμη, με την ισχύ της οποίας οι άψυχες φωτογραφίες (τα μεμονωμένα πλάνα) μεταμορφώνονται μηχανικά σε ζωντανή, κινηματογραφική μορφή» [*Film Technique* (Νέα Ύορκη: Grove, 1960), σ. 25.] Ένας μοντέρ θυμάται ότι ο Τζών Φόρντ γύριζε τόσο λίγο υλικό ώστε να μη χρειάζεται να ασχοληθεί ο ίδιος με το μοντάζ: «Σε γενικές γραμμές, το φιλμ που θα παραδιδόταν στον μοντέρ θα έμπαινε σχεδόν *υποχρεωτικά* στην ταινία. Μετά τα γυρίσματα, [ο Φόρντ] πήγαινε συχνά στο σκάφος του και δέν επέστρεφε παρά μόνον όταν είχε τελειώσει το μοντάζ της ταινίας» [Peter Bogdanovich, *John Ford* (Berkeley: University of California Press, 1968), σ. 9].

Είναι χαρακτηριστικό των ταινιών ντοκιμαντέρ πώς βασίζονται στο μοντάζ, ίσως περισσότερο απ' ό,τι οι ταινίες μυθοπλασίας. Έχει δημιουργηθεί μία σειρά από συμβάσεις για την κατάτμηση και τη συρραφή. Για παράδειγμα, συνηθίζεται να κόβει κανείς ανάμεσα σε πλάνα που απεικονίζουν «όμιλούντα κεφάλια» (talking heads, βλ. παραπάνω σ. 68) διαφόρων ειδικών ως τρόπος αναπαράστασης αντικρουόμενων απόψεων. Ένδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι όταν έκανε τη *Λεπτή μπλέ γραμμή*, ο Έρρολ Μόρρις έδωσε έντολη στον μοντέρ του Paul Barnes να αποφύγει να κόψει μεταξύ των δύο κύριων υπόπτων. «Δέν ήθελε τη συνήθη στά ντοκιμαντέρ αντιπαράθεση καλού/κακού... Δέν του άρεσε καθόλου όταν έκοβα μεταξύ ανθρώπων που διηγοῦνταν την ίδια ιστορία, ή ανθρώπων που άντέκρουαν αυτό που κάποιος μόλις είχε πει ή απαντούσαν σε αυτό» (Oldham, *First Cut*, σ. 144). Ο Μόρρις προφανώς ήθελε να προσδώσει στην έκδοσή του κάθε όμιλητή κάποια άκεραιότητα, αφήνοντας καθεμιά από αυτές να σταθεί ως εναλλακτική περιγραφή των γεγονότων.

■ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΜΟΝΤΑΖ

Πολύ λίγα έχουν γραφτεί για τις γραφιστικές όψεις του μοντάζ. Βλέπε τὰ ἐξῆς: Vladimir Nilsen, *The Cinema as a Graphic Art* (Νέα Ύορκη: Hill & Wang, 1959)· Sergei Eisenstein, «The Dramaturgy of Film Form», *Selected Works*, τ. 1: *Writings 1922-1934* (Bloomington: Indiana University Press, 1988), σε ἐπιμέλεια τοῦ Richard Taylor, σσ. 161-180· καὶ Jonas Mekas, «An Interview with Peter Kubelka», *Film Culture* 44 (Ἔνοιξη 1967): 42-47.

Αὐτό που ἀποκαλοῦμε «ρυθμικό μοντάζ» περιλαμβάνει τις κατηγορίες τοῦ «μετρικού» καὶ τοῦ «ρυθμικοῦ» μοντάζ που πραγματεύεται ὁ Ἄιζενστάιν στο «The Fourth Dimension in Cinema», στο *Selected Works*, τ. 1, σσ. 181-194. Για ἕνα δείγμα ἀνάλυσης τοῦ ρυθμοῦ μιᾶς ταινίας, βλέπε τὸ Lewis Jacobs, «D. W. Griffith», στο *The Rise of the American Film* (Νέα Ύορκη: Teachers College Press, 1968), κεφ. 11, σσ. 171-201. Οἱ τηλεοπτικές διαφημίσεις εἶναι χρήσιμες για νὰ μελετήσει κανείς τὸ ρυθμικό μοντάζ, ἐπειδὴ τὸ ἐξαιρετικά στερεότυπο ἀπόθεμα εἰκόνων τους ἐπιτρέπει στον μοντέρ νὰ κόψει τὰ πλάνα ἔτσι ὥστε νὰ ταιριάζουν με τὸ ρυθμὸ τοῦ διαφημιστικοῦ τραγουδιοῦ στὴν ἠχητικὴ μπάντα.

Για μιὰ καλή εξέταση τοῦ μοντάζ τοῦ χώρου καὶ τοῦ χρόνου, βλέπε: Noël Burch, *Theory of Film Practice* (Princeton: Princeton University Press, 1981), ἰδίως τὶς σσ. 3-16, καὶ 32-48· καὶ Vladimir Nizhny, *Lessons with Eisenstein* (Νέα Ὑόρκη: Hill & Wang, 1962), σσ. 63-92.

Τὰ πειράματα τοῦ Κουλέσοφ ἔχουν περιγραφεῖ μὲ ποικίλους τρόπους. Οἱ δύο ἐγγυρότερες παρουσιάσεις βρίσκονται στὸ V. I. Pudovkin *Film Technique* (Νέα Ὑόρκη: Grove, 1960), *passim*, καὶ στὸ *Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov*, ἐπιμ. καὶ μτφρ. τοῦ Ronald Levaco (Berkeley: University of California Press, 1974), σσ. 51-55. Για μιὰ περίληψη τοῦ ἔργου τοῦ Κουλέσοφ, βλέπε: Vance Kepley, Jr., «The Kuleshov Workshop», *Iris* 4, 1 (1986): 5-23. Ὁ Ἀντρέ Μπαζέν ἐπικρίνει τὸ ἔφε Κουλέσοφ στὸ κείμενο «Τὸ ἀπαγορευμένο μοντάζ», ἀπὸ τὸ βιβλίο *Τί εἶναι ὁ κινηματογράφος*, ὁ.π., σσ. 122-134. Μπορεῖ ἄραγε τὸ ἔφε νὰ ὑποδηλώσει πραγματικά τὴ συναισθηματικὴ ἀντίδραση ἑνὸς ἀνέκφραστου χαρακτήρα; Δύο ἐρευνητὲς τοῦ κινηματογράφου προσπάθησαν νὰ τὸ δοκιμάσουν, καὶ τὰ σκεπτικὰ συμπεράσματά τους ἀναπτύσσονται στὸ Stephen Prince καὶ Wayne E. Hensley, «The Kuleshov Effect: Recreating the Classic Experiment», *Cinema Journal* 31, 2 (Χειμῶνας 1992): 59-75.

■ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Για μιὰ ἱστορικὴ εξέταση τοῦ μοντάζ συνεχείας, βλέπε τὸ δωδέκατο κεφάλαιο καὶ τὴ βιβλιογραφία του. Ἡ κρυφὴ ἐπιλεκτικότητα ποὺ μπορεῖ νὰ πετύχει τὸ μοντάζ συνεχείας συνοψίζεται εὐστοχα σὲ μιὰ παρατήρηση τοῦ Thom Noble, ὁ ὁποῖος ἔκανε τὸ μοντάζ τοῦ *Φαρενάιτ 451* (*Fahrenheit 451*) καὶ τοῦ *Μάρτυρα ἐγκλήματος*: «Αὐτὸ ποὺ συμβαίνει συνήθως εἶναι ὅτι ὑπάρχουν ἴσως ἑπτὰ στιγμὲς σὲ κάθε σκηνὴ ποὺ εἶναι σπουδαῖες. Ἀλλὰ βρίσκονται ὅλες σὲ διαφορετικὲς λήψεις. Ἡ δουλειά μου εἶναι νὰ προσπαθῶ νὰ συμπεριλάβω ὅλες αὐτὲς τὶς ἑπτὰ στιγμὲς καὶ ὡστόσο τὸ σύνολο νὰ μοιάζει ἄρραγές, ἔτσι ὥστε κανένας νὰ μὴν ξέρει πὼς ὑπάρχει κόψιμο». [Παρατίθεται στὸ David Chell (ἐπιμ.), *Moviemakers at Work* (Redmond, Wash.: Microsoft Press, 1987), σσ. 81-82].

Μιὰ καὶ τὸ σύστημα συνεχείας καθοριζόταν ἀπὸ ρητοὺς «κανόνες», πολλὲς πηγὲς ἀπαριθμοῦν τὶς ἀρχὲς τῆς συνέχειας. Βλέπε: Karel Reisz καὶ Gavin Millar, *The Technique of Film Editing* (Νέα Ὑόρκη: Hastings House, 1973)· Daniel Atkinson, *A Grammar of the Film Language* (Νέα Ὑόρκη: Focal Press, 1978)· Edward Dmytryk, *On Screen Directing* (Βοστώνη: Focal Press, 1984). Τὸ διάγραμμα ποὺ παραθέσαμε ἑνὸς ὑποθετικοῦ νοητοῦ ἄξονα τὸ προσαρμόσαμε σύμφωνα μὲ τὴ συνοπτικὴ μελέτη τοῦ Edward Pincus στὸν ὁδηγὸ του *Guide to Filmmaking* (Νέα Ὑόρκη: Signet, 1969), σσ. 120-125.

Για ἀναλύσεις τοῦ ὅφους συνεχείας, βλέπε: Raymond Bellour, «The Obvious and the Codes», *Screen* 15, 4 (Χειμῶνας 1974/75): 7-17· Vance Kepley, Jr., «Spatial Articulation in the Classical Cinema: A Scene from *His Girl Friday*», *Wide Angle* 5, 3 (1983): 50-58· André Gaudreault, «Detours in Film Narrative: The Development of Cross-Cutting», *Cinema Journal* 19, 1 (Φθινόπωρο 1979): 35-59· William Simon, «An Approach to Point of View», *Film Reader* 4 (1979): 145-151. Μιὰ ἀναλυτικὴ μελέτη τῆς ξεχωριστῆς ἐκδοχῆς τοῦ πρώιμου μοντάζ συνεχείας στὸν Γκρίφιθ παρουσιάζει ἡ Joyce E. Jesionowski στὸ *Thinking in Pictures: Dramatic Structure in D. W. Griffith's Biograph Films* (Berkeley: University of California Press, 1987).

Μπορεῖ κανεὶς νὰ μελετήσῃ στὴν κυριολεξία χιλιάδες ταινίες ἐρευνώντας τὴ χρῆση τοῦ μοντάζ συνεχείας ποὺ ἐφαρμόζουν, ἀλλὰ ἰδοῦ ὀρισμένες κλασικὲς: *Ἡ γυναίκα μὲ τὴ λεοπάρδαλη* (Ξύπνα μωρό μου — Χώκς, 1938)· *Φασαρία στὸν Παράδεισο* (Λούμπιτς, 1932)· *Ὁ Μάγος τοῦ Ὁζ* (Φλέμινγκ, 1939)· *Τραγουδώντας στὴ βροχὴ* (Ντόνεν-Κέλλυ, 1952)· *Θύελλα σὲ μητρικὴ καρδιά* (*Mildred Pierce*, Κέρτις, 1945)· *Ἡ πόλη τοῦ αἵματος* (Ουόλς, 1939)· *Ὁ μεγάλος ἄμαρτω-*

λός (Ουόλς, 1949): *Ἡ καρμπίνα φάντασμα* (Μάν, 1950): *Κοινωνικά σκάνδαλα* (Κιοῦκορ, 1940): *Ὁ στρατηγός* (Κήτον, 1927): *Ἀμερική, ἡ χώρα τῆς ἐλευθερίας* (Κάπρα, 1939). Σὲ ὅλες αὐτὲς τὶς ταινίες, ἀναζητήστε περιστασιακὲς παραβιάσεις τῶν κανόνων συνεχείας. Ἡ δεύτερη σκηνὴ τοῦ *Ἀμερική, ἡ χώρα τῆς ἐλευθερίας* εἶναι, ἀπὸ αὐτὴ τὴν ἄποψη, ιδιαίτερα διδακτικὴ· οἱ συχνὲς παραβιάσεις τῆς συνεχείας στὸν Κάπρα ὑπηρετοῦν ἄραγε μιὰ λειτουργία ἢ εἶναι ἀπλῶς λάθη; Οἱ κανόνες συνεχείας ἀκολουθοῦνται ἄραγε σὲ μὴ ἀμερικανικὲς ταινίες ὅπως: *Τὰ παιδιά τοῦ Παραδείσου* (*Les Enfants du Paradis* — Καρνέ, 1945): *Ὁ γαλάζιος ἄγγελος* (*Der Blaue Engel* — φὸν Στέρνμπεργκ, 1930): *Ὁ δράκος τοῦ Ντύσσελντορφ* (*Μ ὁ δολοφόνος* — Λάνγκ, 1931) καὶ *Περσόνα* (*Persona* — Μπέργκμαν, 1965);

Οἱ σύγχρονοι χολλυγουντιανοὶ σκηνοθέτες, πολλοὶ ἀπὸ τοὺς ὁποίους διδάχθηκαν τὸ μοντάζ συνεχείας σὲ κινηματογραφικὲς σχολές, τὸ ἐφαρμόζουν συνήθως μὲ σχολαστικὴν ἀκρίβεια. Ἄλλὰ ὁ Πῶλ Σρέιντερ, σκηνοθέτης τῶν ταινιῶν *Ἐπάγγελμα: ζιγκολὸ* (*American Gigolo*) καὶ *Μισίμα* (*Mishima: A Life in Four Chapters*), προβάλλει τὴν ἄποψη ὅτι σὲ αὐτὴν τὴ γενιὰ δὲν ἀρέσει νὰ ἐπαναλαμβάνει ἀντίστοιχα πλάνα δίχως νὰ ποικίλλει τὴ γωνία λήψεως ἢ τὴν ἀπόσταση. «Οἱ θεατὲς σήμερα θέλουν μιὰν ἀκατάπαυστη ροὴ νέων ὀπτικῶν πληροφοριῶν. Ἐκείνη ἢ παλιά τεχνικὴ τοῦ κύριου καὶ τῶν συμπληρωματικῶν πλάνων πέρα δῶθε, πέρα δῶθε εἶναι κατὰ βάση μιὰ ἰδέα παρμένη ἀπὸ τὸ θέατρο. ... Αὐτὸ πού κάνει τοὺς σκηνοθέτες τῆς γενιᾶς μου νὰ ξεχωρίζουν ἀπὸ τοὺς προηγούμενους εἶναι ὅτι ἕνα ἀπὸ τὰ πράγματα πού προσπαθοῦμε ἐμεῖς νὰ κάνουμε εἶναι νὰ καταστήσουμε κάθε κόψιμο ἕνα καινούριο κόψιμο, ἔτσι ὥστε νὰ προχωρᾷ κανεὶς διαρκῶς πρὸς τὰ μπρός. ... Κάθε πλάνο εἶναι μιὰ καινούρια ὀπτικὴ [Gavin Smith, «A Man of Excess», *Sight and Sound* 5, 1 (Ἰανουάριος 1995): 28]. Πόσο ἀκριβὴς εἶναι ὁ ἰσχυρισμὸς τοῦ Σρέιντερ; Οἱ σεκάνς διαλόγου στὶς δικὲς του ταινίες ἀλλάζουν ἄραγε δραστικὰ τὴ θέση τῆς κάμερας μέσα στὰ κομμάτια ἀντίστοιχων πλάνων;

■ ΑΛΛΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Ὁ Ἄιζενστάιν παραμένει ἡ κύρια πηγὴ σὲ αὐτὸ τὸ πεδίο. Κινηματογραφιστὴς μὲ ἔντονες ἐνδοσκοπικὲς τάσεις, μᾶς κληροδότησε ἕνα πλούσιο ἀπόθεμα ἰδεῶν σχετικὰ μὲ τὶς δυνατότητες τοῦ μὴ ἀφηγηματικοῦ μοντάζ· βλέπε τὰ δοκίμια στὸ *Selected Works*, τ. 1. Γιὰ περαιτέρω ἐξέταση τοῦ μοντάζ στὸν Ὀκτώβρη, δὲς τὰ ἄρθρα τῶν Annette Michelson / Noël Carroll / Rosalind Krauss στὸ εἰδικὸ τεύχος μὲ τίτλο «Eisenstein / Brakhage» τοῦ περιοδικοῦ *Artforum* 11, 5 (Ἰανουάριος 1973): 30-37, 56-65, καὶ τῆς Marie Claire Ropars, «The Overture of October», *Enclitic* 2, 2 (Φθινόπωρο 1978): 50-72, καὶ 3, 1 (Ἰανουάριος 1979): 35-47. Γιὰ μιὰ γενικότερη ἄποψη τοῦ μοντάζ στὸν Ἄιζενστάιν, βλέπε: David Bordwell, *The Cinema of Eisenstein* (Cambridge Mass.: Harvard University Press, 1993). Ἐνδιαφέρον παρουσιάζουν ἐπίσης τὰ γραπτὰ ἐνὸς ἄλλου Ρώσου, τοῦ Τζίγκα Βερτόφ. Βλέπε: *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, σὲ ἐπιμέλεια τῆς Annette Michelson (Berkeley: University of California Press, 1984): τὸ παράθεμα στὴ σ. 316 προέρχεται ἀπὸ τὴ σ. 17 αὐτῆς τῆς ἐκδόσεως. Καλὲς ἀναλύσεις τῆς πρακτικῆς τοῦ μοντάζ στὸν Βερτόφ εἶναι τὰ κείμενα: Stephen Crofts καὶ Olivia Rose, «An Essay toward *Man with a Movie Camera*», *Screen* 18, 1 (Ἰανουάριος 1977): 9-58, καὶ Seth R. Feldman, *Evolution of Style in the Early Work of Dziga Vertov* (Νέα Ἰόρκη: Arno, 1977). Γιὰ μιὰ λεπτομερῆ ἐξέταση τοῦ τρόπου μὲ τὸν ὁποῖο ὁ Γκοντάρ παίζει μὲ τὶς ἐνδείξεις συνεχείας, βλέπε: Jacques Aumont, «This Is Not a Textual Analysis (Godard's *La Chinoise*)», *Camera Obscura* 8-9-10 (1982): 131-161. Σχετικὰ μὲ τὸ χειρισμὸ τῶν ἀσυνεχειῶν ἀπὸ τὸν Ὄζου, βλέπε: David Bordwell, *Ozu and the Poetics of Cinema* (Princeton: Princeton University Press, 1988): Kristin Thompson, «Late Spring and Ozu's Unreasonable Style», στὸ *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film*

Analysis (Princeton: Princeton University Press, 1988), σσ. 317-352· Edward Branigan, «The Space of *Equinox Flowers*», στο *Close Viewings: An Anthology of New Film Criticism*, σε επιμέλεια Peter Lehman (Sarasota: University of Florida Press, 1990), σσ. 73-108.

Τα μεγαλύτερα βήματα προς την κατασκευή άλλων λύσεων εκτός από το ύφος συνεχείας τὰ ἔκαναν οἱ πειραματιζόμενοι καὶ πρωτοποριακοὶ κινηματογραφιστές. Ἐκτός ἀπὸ τὶς πηγές πὺ ἀπαριθμήσαμε στὶς Σημειώσεις καὶ Ἐπεξηγήσεις τοῦ δεύτερου καὶ τοῦ τέταρτου κεφαλαίου, βλέπε: *Experimental Cinema* (Νέα Ὑόρκη: Delta, 1971) τοῦ David Curtis, καὶ *The New American Cinema* (Νέα Ὑόρκη: Dutton, 1967) σὲ ἐπιμέλεια τοῦ Gregory Battcock.