

Μια από τις βασικές διαφορές ανάμεσα στη στατική εικόνα μιας φωτογραφίας και την κινούμενη εικόνα ενός οπτικοακουστικού έργου (πλάνου), είναι ότι η δεύτερη βρίσκεται, σχεδόν πάντα, ανάμεσα σε άλλες εικόνες στις οποίες αναφέρεται, αλληλεπιδρά ή συνεργάζεται, ώστε να επικοινωνεί με το θεατή μέσα σε ενιαίο πλαίσιο (αντίθετα μια φωτογραφία, ως τυπωμένη εικόνα, με εξαίρεση τις λεγόμενες *φωτογραφικές ακολουθίες*, δεν έχει "διπλανές" εικόνες καθώς είναι "αυτόνομη", με ξεχωριστό νόημα που περικλείεται μέσα στις τέσσερις γωνίες του κάδρου της και, σπανιότερα, στη λεζάντα της). Είναι ακριβώς η διάταξη, η σειρά των εικόνων (πλάνων), και το νέο διαμορφωμένο πλαίσιο το οποίο προσδίδει το τελικό νόημα που, κάποιες φορές, μπορεί να είναι πιο σημαντικό ακόμη και από το ίδιο το νόημα του κάθε ενός πλάνου ξεχωριστά.³⁴

Αν και υπάρχουν ολόκληρα έργα ή ολόκληρες σκηνές ή σεκάνς που αποτελούνται από ένα και μόνο πλάνο, ωστόσο οι λόγοι που προτρέπουν στην ύπαρξη πολλών πλάνων σε κάθε σκηνή του οπτικοακουστικού έργου είναι πολλοί. Συνοπτικά μπορούν να αναφερθούν:³⁵

- η ανάγκη για πειστική, "ρεαλιστική" συνέχεια της δράσης από ένα χώρο σ' ένα άλλο και για "μεταφορά" του θεατή από μια χρονική στιγμή της αφήγησης σε μια άλλη.
- η ανάγκη για υπογράμμιση συγκεκριμένων σημείων του χώρου.
- η ανάγκη για παρουσίαση του περιεχομένου της κάθε σκηνής και δράσης από διαφορετικές οπτικές γωνίες, που συνήθως αντιστοιχούν σε διαφορετικούς εικονιζόμενους χαρακτήρες.
- η ανάγκη για αναδιαμόρφωση του πραγματικού χώρου σ' ένα νέο χώρο που εξυπηρετεί τις ανάγκες του έργου, αποκρύπτει τα μέρη στα οποία γίνονται τα γυρίσματα ή εμφανίζει ως γειτονικούς, χώρους που στην πραγματικότητα απέχουν μεταξύ τους κλπ.
- η ανάγκη για αναδιαμόρφωση του χρόνου σ' ένα νέο "φιλημικό" χρόνο που επιτρέπει την επιμήκυνση ή επιτάχυνση των γεγονότων (έτσι είναι, για παράδειγμα, εφικτή η αφήγηση μιας ιστορίας που κρατάει δυο μήνες μέσα σε δύο ώρες).
- η ανάγκη για οπτικά παιχνίδια που συνήθως καλύπτει την έλλειψη ενδιαφέροντος περιεχομένου.
- η ανάγκη για εκμετάλλευση των πλεονεκτημάτων των εναλλαγών των μεγεθών των πλάνων ειδικά των κοντινών πλάνων πάνω σε πρόσωπα. Το κοντινό πλάνο αποτέλεσε ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του κινηματογράφου σε σχέση με τις πιο παραδοσιακές δραματικές τέχνες, καθώς για πρώτη φορά ο θεατής ερχόταν τόσο εντυπωσιακά κοντά στον ηθοποιό.³⁶

34 Ο Κουλέσωφ, ο Σοβιετικός πρωτοπόρος έφτιαξε κάποια στιγμή να υποστηρίξει μάλιστα ότι «δεν ήταν σημαντικό πως ήταν τραβηγμένα τα πλάνα, αλλά πως αυτά τα πλάνα ήταν μονταρισμένα». Κουλέσωφ Λεβ, *Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ* (Αθήνα: Αλγόκπερς 1990) εισαγωγή

35 Millerson Gerald, *VIDEO PRODUCTION HANDBOOK* (Focal Press, 1987)

36 Μπαλνζ Μπέλα, *Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΦΙΛΜ* (Αθήνα: Αλγόκπερς, 1992) σσ. 32-33.



Λευτέρη... cut



Λευτέρη... cut



Λευτέρη... cut



σ' ένα σταμπόρι... (ζουμ και) cut



στο παλιό μου το... (ζουμ και) cut



τεφτέρι... (ζουμ και) cut

Ο Γιώργος Σκαλιένγκας σκηνοθετεί την *Αλίκη Βουγιουκλάκη* στις *"Διπλοπενές"* και εισάγει στην Ελλάδα το 1966 το μουσικό μοντάζ, με τον τρόπο που αυτό θα εφαρμοστεί καθολικά από το 1980 και μετά: απότομα κοψίματα ανάλογα με τη μουσική φράση, *jump cut*, αίσθημα ασυνέχειας και ένταση στην εικόνα με βάση το ρυθμό.

- πλάνω απ' όλη, η ανάγκη να ξεκινάει η επόμενη οπτικοακουστική ενότητα (το πλάνο) με νέο, ξεχωριστό περιεχόμενο, όταν ολοκληρώνεται το περιεχόμενο της προηγούμενης.

Αυτές οι ανάγκες οδηγούν στο συμπέρασμα ότι κατά τη διάρκεια της χρήσης της κάμερας, ένας από τους βασικούς παράγοντες που καθορίζουν την επιλογή του πλάνου είναι η σχέση με το προηγούμενο ή επόμενο πλάνο, ώστε να εναρμονίζεται, να «δένε» κατά το δοκούν. Με μια φράση από την αγγλοαμερικανική πρακτική, "Βιντεοσκοπώ για να ...μοντάρω" (*shooting for editing*).³⁷

Μ' άλλα λόγια, για να εξασφαλιστεί το "αωστό" (επιθυμητό) αποτέλεσμα στο τελικό έργο, ο δημιουργός με τη βιντεοκάμερα πρέπει να γνωρίζει τους κανόνες της οπτικής αφήγησης, που είναι άμεσα συνδεδεμένοι με την τεχνική του μοντάζ, δηλαδή του τρόπου που οργανώνονται τα πλάνα στο τελικό έργο.³⁸ Αν και το μοντάζ, με την στενή έννοια του όρου, είναι τεχνολογία και τεχνικές που χρησιμοποιούνται για να οργανωθούν τα πλάνα μετά την εκνοήπιση, η ουσιαστική απαρχή του βρίσκεται στο σχεδιασμό του κατά τη διαδικασία του "τεμαχισμού" του σεναρίου σε πλάνα που θα γυριστούν με προσωπική να μονταριστούν, του καθορισμού της διάρκειάς τους (της αρχής και του τέλους τους, του εσωτερικού ρυθμού τους) και της σύνθεσης τους πριν από τη λήψη. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται γαλλικά και ελληνικά *ντεκουπάζ* (*découpage*) και αφορά άμεσα το χειριστή της κάμερας και όλους όσους βρίσκονται δίπλα του κατά τη δημιουργία των εικόνων.

B. 4. 1 ΤΡΟΠΟΙ ΚΑΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑ

Το μοντάζ (και το ντεκουπάζ), δηλαδή η "συνάρμωση", η τοποθέτηση, η οργάνωση των πλάνων και, κατ' επέκταση, των σκηνών, σε συγκεκριμένη σειρά, δεν είναι μια τεχνική που εμφανίστηκε την ίδια στιγμή με τον κινηματογράφο. Οι πρώτες ταινίες στα τέλη του 19^{ου} αιώνα δεν είχαν ανάγκη οργάνωσης των πλάνων τους, καθώς αποτελούνταν από ένα μόνο πλάνο που κατέγραφε μια αυτοτελή ιστορία και κρατούσε όσο διαρκούσε το φιλμ που ήταν φορτωμένο στη μηχανή (συνήθως λιγότερο από 1 λεπτό). Ταινίες με περισσότερα από ένα πλάνα και σκηνές εμφανίστηκαν από το 1898 και μετά, από τους εγγλέζους Ρ. Γ. Πώλ (1898), Τζ. Α. Σμιθ (1899) και Τζ. Γουίλιαμσον και τους πειραματισμούς του Γάλλου Ζωρζ Μελιέ (1902). Η ταινία του Έντουιν Πόρτερ *Η Ζωή ενός Αμερικανού Πυροσβέστη* (1903) θεωρείται από πολλούς κομβική στιγμή της ιστορίας του μοντάζ σκηνών καθώς για πρώτη φορά προβάλλονται διαδοχικά

τα πλάνα του εσωτερικού του σπιτιού που καίγεται με τη δράση των πυροσβεστών έξω από το σπίτι προκειμένου να ειπωθεί μια ενιαία ιστορία (σχετικά με το πως ένας πυροσβέστης έσωσε μια γυναίκα και το παιδί της).³⁹

Δεκάδες θεωρίες έχουν γραφτεί για το μοντάζ κατηγοριοκόνας το ανάλογα με το παιδικό πλάνο και την εξέλιξη της γλώσσας του κινηματογράφου και των οπτικοακουστικών εκείνης της εποχής.⁴⁰ Αποτέλεσμα, υπάρχει σήμερα μια πληθώρα όρων που αλληλοκαλύπτονται ή μπερδεύουν, καθώς αναφέρονται σε σχήματα που πλάνο δε χρησιμοποιούνται ή θεωρούνται αυτονόητα. Κατ' αρχήν, είναι καλό να αποσαφηνιστεί ότι οι διαδικασίες του μοντάζ/ντεκουπάζ εφαρμόζονται πρακτικά σε δύο επίπεδα:

- Στο επίπεδο των σκηνών και των σεκάνς, δηλαδή της συνάρμωσης των νοηματικών ενοτήτων της ιστορίας. Αυτό το επίπεδο αφορά το σύστημα της αφήγησης του έργου, και εδώ ανήκουν κατηγορίες όπως το *αντίστροφο*, το *διαδοχικό* και το *παράλληλο* μοντάζ.⁴¹
- Στο επίπεδο των πλάνων, δηλαδή της συνάρμωσης και της διαδοχής των μικρότερων οπτικοακουστικών ενοτήτων, μέσα στην ίδια σκηνή ή σε διαδοχικές σκηνές. Αυτό το επίπεδο σχετίζεται με τη χρήση των οπτικοακουστικών τεχνικών και είναι που προφανώς αφορά αυτό το βιβλίο, καθώς αναφέρεται άμεσα στην παραγωγή συγκεκριμένων εικόνων με τη χρήση της κάμερας και στη σχέση τους με την οπτικοακουστική αφήγηση και το ντεκουπάζ.

Σ' αυτό το επίπεδο, της διαδοχής των πλάνων μέσα στην ίδια ή σε διαδοχικές σκηνές, οι τρόποι γυρίσματος και συνάρμωσης των εικόνων μπορούν να ταξινομηθούν σε δύο είδη: το μοντάζ/ντεκουπάζ με αίσθηση συνέχειας, και το μοντάζ/ντεκουπάζ που στοχεύει στη δημιουργία κάποιου είδους έντασης μέσω της αίσθησης ασυνέχειας ή με κάποιο άλλο τρόπο.

Η αίσθηση συνέχειας συνίσταται στη ροή της δράσης ή της ιστορίας με αλλαγή από ένα πλάνο σε ένα άλλο, η οποία δεν βιώνεται από το θεατή ως "βίαιη μεταβολή" της κάμερας και χάσμα στην αφήγηση. Οι αρχές του μοντάζ με *αίσθηση συνέχειας* (*continuity editing*) τέθηκαν από τους πρωτοπόρους του βωβού κινηματογράφου (του σκηνοθέτη D.W. Griffith προεξάρχοντος) και εφαρμόζονται πλήρως μετά την έλευση του ήχου, λίγο πολύ, σ' όλα τα έργα που αφηγούνται ιστορίες αλληλά και, σε κάποιο βαθμό, στα έργα καταγραφής (από καλύψεις αθλητικών γεγονότων ως ντοκιμαντέρ).⁴²

Φυσικά, το μοντάζ με αίσθηση συνέχειας (είτε σε αφήγηση ιστοριών είτε σε καταγραφή



Καρέ από την ταινία "Ο άνθρωπος με τη κινηματογραφική μηχανή" (1922) του Τζιγκα Βερτώφ, που καταγράφουν Ρωσίδα μοντέλ να κόβει και να ετοιμάζει μέρη από την ίδια την ταινία, δείχνοντας έτσι τον τρόπο με τον οποίο το μοντάζ δημιουργεί τη νέα οπτικοακουστική πραγματικότητα βασισμένη πάνω στην κινηματογραφημένη πραγματικότητα.

37 Ward Peter, DIGITAL VIDEO CAMERAWORK (Focal press, 2000)

38 Κουλιέωφ σ.π.34, εισαγωγή

39 Salt, σ.π. 32, σ. 36-38, 49-59

40 Η καλύτερη επισκόπηση αυτών των θεωριών υπάρχει στα ελληνικά στο Σολδότος Γιάννης (επ.) ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ (Αθήνα: Αιγόκερως, 2003) και Μαρτέν Μαρσέλ, Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Κάλβος, 1984). Ενδιαφέρουσα, αλλά μόνο για τον ιστορικό των οπτικοακουστικών, η ανάλυση του μοντάζ-ντεκουπάζ που κάνει ο Μάριος Ρετσιλλας στην ΕΞΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΜΟΝΤΑΖ-ΝΤΕΚΟΥΠΑΖ (Αθήνα: Έλλην, 1996) σσ.79-186 και ο Γεώργιος Σκαλιεάνης στις ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑΣ (Αθήνα: Σκοπή Στουράκου, 1996) σσ. 45-54, καθώς ανακλύουν τις θεωρίες και τη σκέψη με την οποία ολόκληρες γενιές Ελλήνων κινηματογραφιστών γύρισαν τις ταινίες των δεκαετιών 1960, 1970 και 1980.

41 Μαρτέν Μαρσέλ, Η ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Κάλβος, 1984) σσ.199-204

42 Περισσότερα για το τι είναι ακριβώς ο Γκριφίθ στο Salt, σ.π. σσ.100-101.

γεγονότων) δεν είναι ο μόνος τρόπος συνάρμοσης των πλάνων. Ένας δεύτερος τρόπος (με πολλή υποκατηγορίες) είναι το *μοντάζ* που στοχεύει στη δημιουργία κάποιου είδους έντασης (νοηματικής ή συναισθηματικής), έστω και σε βάρος της αίσθησης συνέχειας. Εδώ ανήκουν μια σειρά από ιστορικές τάσεις και κατηγορίες που χαρακτηρίζονται από όρους όπως το *μετρικό μοντάζ* (και οι παραλλαγές του, το *τονικό μοντάζ* και *ρυθμικό μοντάζ*), το *νοητικό* ή *διανοητικό* *μοντάζ*,⁴³ το *μοντάζ αραζιόν*, το *μοντάζ περιπλοκής*,⁴⁴ το *μουσικό μοντάζ*, το *μοντάζ α-συνέχειας*. Σ' όλους αυτούς τους τρόπους, η αίσθηση συνέχειας στη ροή των πλάνων σπάει με "προκλητικό τρόπο", ώστε να τονίζεται η διάρρηξη της αφηγηματικής αλυσίδας, το "αφύσικο" πέρασμα του χρόνου και η βίαιη μεταβολή του χώρου. Όλες αυτές οι παραλλαγές



43 Λιζοντών Σεργκθ, *Η ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΦΙΛΜ* τόμος Α (Αθήνα: Αγόκωπος, 1990)

44 Zetl Herber, *ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ*, (Αθήνα: Έλλην, 1999), σσ. 253-255.

θα μπορούσαν να ενταχθούν σε μια κατηγορία με το γενικό τίτλο *μοντάζ Έντασης*, αφού το κοινό χαρακτηριστικό τους είναι η υπογράμμιση της διαφορετικότητας του κάθε πλάνου και η ένταση (σοκ) που προκαλεί στο μάτι του θεατή η μετάβαση από το ένα στο επόμενο, χάριν του μουσικού ρυθμού, της διαδικασίας σύγκρισης του περιεχομένου τους κλπ. Από πλευράς βιντεοσκόπησης, τα πλάνα δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερα ζητήματα σύνδεσης με τα προηγούμενα και τα επόμενα, αφού εξ' ορισμού λειτουργούν σχετικά αυτόνομα και χωρίς αίσθηση συνέχειας. Αντίθετα, ιδιαίτερη ανάλυση χρήζει ο τρόπος δημιουργίας των πλάνων που πρέπει να μονταριστούν με αίσθηση συνέχειας, καθώς πρέπει να σχεδιαστούν με συγκεκριμένο τρόπο για να είναι λειτουργικά.

B. 4. 2 ΕΙΔΙΚΑ ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΣΥΝΕΧΕΙΑΣ

Μοντάζ, νεκρουπάζ και, κατά συνέπεια, βιντεοσκόπηση με το σύστημα της αίσθησης συνέχειας (αγγλισιά *continuity system*) είναι η οργάνωση των στοιχείων των πλάνων και της σειράς διαδοχής τους με τέτοιο τρόπο ώστε να μένει στο θεατή η αίσθηση της συνέχειας της



Η ίδια ακριβώς σκηνή και δράση καταγράφεται με εντελώς διαφορετικό τρόπο, αριστερά στη γαλλική ταινία "Χωρίς ανάσα" (1960) του Ζαν Λυκ Γκοντάρ και δεξιά, στην αμερικανική διασκευή της (1982) από το Τζιμ Μακ Μπράντ. Ο πρωταγωνιστής προσπερνάει βίαια και ασυνήθιστα ένα φορτηγό και η αστυνομία αρχίζει να τον κυνηγάει. Στην ταινία-διασκευή αποδίδεται με πλήρη σαφήνεια ο χώρος και η πορεία των αυτοκινήτων από τα δεξιά προς τα αριστερά (ώστε να γνωρίζει ο θεατής ποιος είναι που). Όμως, στην αρχική ταινία, και ενώ τα αυτοκίνητα κάνουν πορεία από τα δεξιά προς τα αριστερά, παρεμβάλλεται ξαφνικά ένα πλάνο όπου το αυτοκίνητο τρέχει από τα αριστερά προς τα δεξιά, σα να πηγαίνει ανάποδα. Η ασυνέχεια διακόπτει βίαια την απορρόφηση του θεατή από το οπτικοακουστικό θέαμα, δημιουργώντας μια νέα, ασυνήθιστη για το θεατή της εποχής, κατάσταση.

Όχι τυχαία, η γαλλική ταινία θεωρείται η απαρχή του πιο σημαντικού μεταπολεμικού κινηματογραφικού κινήματος, της Νουβέλ Βαγκ.

δράσης και του έργου κατά τη μετάβαση από ένα πλάνο στο επόμενο. Η βασική ιδέα που κρύβεται πίσω από αυτό το μοντάζ είναι η ανάγκη του θεατή να παρακολουθεί όσο γίνεται πιο απρόσκοπτα τη δράση του έργου (μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ ή αυθεντική αλληγορία) χωρίς η αλληγορία αυτή να βιώνεται από το θεατή ως “βίαιη μεταβολή” του χώρου, του χρόνου, της θέσης της κάμερας ή ως χάσμα στην αφήγηση της ιστορίας.⁴⁵

Είναι αξιοσημείωτο ότι η αίσθηση συνέχειας βασίζεται σ’ ένα ολόκληρο σύστημα κανόνων και τεχνασμάτων, τόσο κατά τη διάρκεια του ντεκουπάζ και του γυρίσματος, όσο και στο στάδιο της επεξεργασίας, το οποίο εξασφαλίζει στο θεατή τη σαφή αίσθηση του χώρου, της δράσης και των σχέσεων των εικονιζόμενων, ώστε απρόσκοπτα να παρακολουθεί την ιστορία που εκτυλίσσεται μπροστά του με την ανάλογη αίσθηση συνέχειας. Γιατί, στην πραγματικότητα, το μοντάζ και το σύστημα με αίσθηση συνέχειας αναπτύχθηκε ως το οπτικοακουστικό αντίστοιχο των “κλασικών” οπτικοακουστικών ιστοριών, με αρχή, μέση και τέλος και με γεγονότα που παρουσιάζονται με σαφή σχέση αιτίας-αποτελέσματος μεταξύ τους.⁴⁶ Γι’ αυτό, εναλλακτικοί όροι που χρησιμοποιούνται είναι *αφηγηματικό μοντάζ*, *κλασικό μοντάζ* ή, απλώς, στις ταινίες μυθοπλασίας, *μοντάζ*.

ΡΑΚΟΡ. Για να επιτευχθεί η αίσθηση συνέχειας ανάμεσα στις διαδοχικές εικόνες, ο σκηνοθέτης, ο εικονοθέτης και όποιος άλλος είναι υπεύθυνος για τη δημιουργία των εικόνων προσπαθεί να περιλάβει ορισμένα στοιχεία μέσα στο πλάνο τα οποία θα το συνδέουν με το προηγούμενο και με το επόμενο. Αυτά τα στοιχεία λειτουργούν ως *σύνδεσμος* και γεφυρώνουν το χάσμα ανάμεσα στα ξεχωριστά πλάνα, είτε με τη χρήση ή παρουσία τους και στα δύο πλάνα, είτε με τη δημιουργία μιας “προσοκίας” στο θεατή που ικανοποιείται στο επόμενο πλάνο.

Η επέμβαση που κάνουν στην ψυχολογία του θεατή οι σύνδεσμοι, είναι τέτοια που απορροφά το σκεπτικό που υφίσταται το μάτι εξ αιτίας της βίαιης μεταβολής της θέσης της κάμερας και της θέσης από το ένα πλάνο στο (εκ των πραγμάτων) διαφορετικό επόμενο πλάνο.

Στην ελληνική ορολογία, οι σύνδεσμοι αποκαλούνται με τη γαλλική λέξη *ρακόρ* (*raccord*). Σε μεταφρασμένα βιβλία, όμως, συναντάται και η λέξη *διάνυσμα* (*vector*) με δεδομένο ότι πρόκειται για τις δυνάμεις εκείνες που δρουν μέσα στο κάδρο και κατευθύνουν την προσοχή του θεατή σε κάποιο σημείο του ή και έξω από αυτό.⁴⁷ Στα αγγλικά, συνήθως αποκαλούνται απλώς *συνέχεια* (*continuity*) ή *στοιχεία συνέχειας*. Με παρόμοιο τρόπο λειτουργεί στην

πράξη και ο όρος *κλιού/κλιε*, δηλαδή *συνιάδη*, *ένδειξη*, γιατί αυτά τα στοιχεία λειτουργούν ως συνιάδη προς το θεατή για το περιεχόμενο του επερχόμενου πλάνου και, αναπόφευκτα, τον παρασέρνουν στη μετάβαση προς αυτό με αίσθηση συνέχειας. Σε κάθε περίπτωση τα διαδοχικά πλάνα που θέλουν να δίνουν την αίσθηση συνέχειας πρέπει να έχουν τουλάχιστον ένα ρακόρ (ανάλογα με την περίπτωση, συνήθως αρκετά περισσότερα).

Συνοψίζοντας όσα έχουν επισημανθεί, με διάφορους όρους, από μελετητές και συγγραφείς⁴⁸, ως ρακόρ που συνδέουν διαδοχικά πλάνα μπορούν να χρησιμοποιούν :

- *Η θέση των εικονιζόμενων* (αντικειμένων και χαρακτήρων) στο ίδιο σημείο του πραγματικού χώρου σε διαδοχικά πλάνα, ώστε το περιβάλλον να μοιάζει ενιαίο και αδιαίρετο. Αυτή η χωροταξία πρέπει να συμπίπτει τουλάχιστον φαινομενικά, δηλαδή στο χώρο που φαίνεται στην οθόνη, έστω και αν στην πραγματικότητα υπάρχει μετακίνηση των αντικειμένων – προσώπων σε διαδοχικά πλάνα στον ίδιο χώρο (προκειμένου, για παράδειγμα, να τοποθετηθεί η κάμερα σε πιο κατάλληλη θέση αν δε χωράει στην προηγούμενη λόγω στενότητας του χώρου γυρίσματος). Πρόκειται για το κατ’ εξοχήν φανερό στους θεατές ρακόρ (σε σημείο που να έχουν γραφτεί ολόκληρα άρθρα και βιβλία που ασχολούνται με τέτοια “ρήθρη” υψηλού προϋπολογισμού παραγωγών). Επειδή, το κάθε πλάνο γυρίζεται σε αρκετή χρονική απόσταση από το επόμενο (αφού μετακινείται η κάμερα και τα φώτα, γίνονται πρόβες των ηθοποιών κλπ.) είναι ενδεχόμενο να προκύψουν αλλαγές στις θέσεις των αντικειμένων στον πραγματικό χώρο.
- *Η κατεύθυνση του βλέμματος των εικονιζόμενων.* Όταν ένας χαρακτήρας κοιτάζει προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση (προς τα δεξιά ή αριστερά του κάδρου) στο πλάνο Α, πρέπει επίσης να κοιτάει προς την ίδια κατεύθυνση στα επόμενα πλάνα όπου εικονίζεται, αν δεν έχει φανερά μετακινηθεί, προκειμένου να υπάρχει αίσθηση συνέχειας των πλάνων που του καταγράφουν. Αντίστοιχα, ο χαρακτήρας που βρίσκεται απέναντί του στο χώρο, πρέπει να κοιτάει προς την αντίθετη πλευρά του κάδρου και να παραμένει έτσι στα επόμενα πλάνα, αν δεν έχει φανερά μετακινηθεί. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το λεγόμενο “πλάνο ουδέτερης κατεύθυνσης”⁴⁹ όπου ο χαρακτήρας κοιτάει κατά μέτωπο την κάμερα, χωρίς να ορίζει μια συγκεκριμένη κατεύθυνση βλέμματος. Αυτό το πλάνο επιτρέπει στο θεατή να το συνδέσει με πλάνο οποιασδήποτε κατεύθυνσης βλέμματος στη συνέχεια.
- *Η κίνηση των εικονιζόμενων.* Όταν ένα αντικείμενο ή χαρακτήρας κινείται προς μια

45 Γι’ αυτό και συχνά αυτό το μοντάζ αποκαλείται “αόρατο”, καθώς βοηθάει την αφήγηση χωρίς να αποπροσανατολίζει το θεατή. Βλ. Armstrong Richard, UNDERSTANDING REALISM (London: BFI, 2005) σ.17.

46 Bordwell, D.-Staiger, J.-Thompson, K. THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA (London: Routledge, 1985), σσ. 194.

47 Zettl Hebert, ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗ (Αθήνα: Έλλην, 1997) σσ. 356-377.

48 Μηνόμυθας Θωμάς Η ΚΡΥΦΗ ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ (Αθήνα: Παρακλήνω, 1993) 129-141.

49 Ο Zettl το ονομάζει “μηδενικό δίδυμο”. Zettl, ο.π. 47, σ. 364.

συγκεκριμένη κατεύθυνση (προς τα δεξιά ή αριστερά του κάδρου) στο πλάνο Α, στα επόμενα πλάνα όπου εικονίζεται πρέπει επίσης να κινείται προς την ίδια κατεύθυνση, αν είναι επιθυμητό ο θεατής να πιστεί ότι ο χαρακτήρας εξακολουθεί να ηγείται προς τον ίδιο προορισμό.

- Τα *γραφικά στοιχεία*. Πρακτικά, η ομοιότητα, η αναλογία ή η ομοιομορφία στο φωτισμό, στις γραμμές σύνθεσης, στη χρωματική τονικότητα, στην προοπτική του φακού, στη γωνία λήψης κλπ. Ειδικά η ομοιομορφία του φωτισμού και της τονικότητας είναι από τα πλέον σημαντικά στοιχεία που πείθουν ότι δύο διαφορετικά πλάνα είναι τραβηγμένα στον ίδιο χώρο σε ενιαίο χρόνο και ανήκουν στην ίδια σκηνή. Εξαιρετικά σημαντικό επίσης, είναι να κρατείται η αναλογία στο ύψος της κάμερας, ιδιαίτερα όταν τα διαδοχικά πλάνα αφορούν χαρακτήρες σε διαφορετικό ύψος (για παράδειγμα, ο ένας όρθιος και ο άλλος καθιστός).⁵⁰ Όμως, οι γραμμές σύνθεσης δεν είναι απαραίτητο να αφορούν τα ίδια στοιχεία, αρκεί να προσμοιάζουν (για παράδειγμα, ο τροχός ενός αυτοκινήτου που γυρίζει στο πλάνο Α και μια ρουλέτα που γυρίζει στο πλάνο Β, βοηθούν το ομαλό πέρασμα μέσα στο μισθό του θεατή. Το ίδιο και δύο πλάνα που δείχνουν τον οριζόντιο τοποθετημένο στο ίδιο ακριβώς σημείο σε διαδοχικά κάδρα.
- Η *δραστηριότητα*, σε συνδυασμό με γραφικά και άλλα στοιχεία. Τρία διαδοχικά πλάνα που δείχνουν τρία στάδια από την παρασκευή του ίδιου φαγητού, γυρισμένα στον ίδιο χώρο, εύκολα “δένουν” μεταξύ τους, έστω και αν απέχουν χρονικά.
- Το *υλικό περιεχόμενο*,⁵¹ η παρουσία των ίδιων εικονιζόμενων και στα δύο διαδοχικά πλάνα. Συνήθως, αυτό το ρακόρ εμπεριέχεται σε κάποιο προσαναφορμένο, αλλιώς κάποιες φορές είναι αρκετό και από μόνο του. Για παράδειγμα, το πλάνο Α δείχνει το χαρακτήρα να βγαίνει από την πόρτα του σπιτιού του και το επόμενο να είναι στο γραφείο του. Η σύνδεση των δύο πλάνων στο μισθό του θεατή γίνεται κυρίως μέσω της παρουσίας του ίδιου προσώπου και στα δύο πλάνα.
- Το *νοηματικό περιεχόμενο των γεγονότων ή των διαλόγων*. Από τα πλέον σημαντικά και συνθηματικά, ιδιαίτερα όταν υπάρχει μεταβολή και της σκηνής (δηλαδή και του χώρου), ταυτόχρονα με τη διαδοχή των πλάνων. Το πρώτο πλάνο εμπεριέχει μια δήλωση ή μια ερώτηση και το επόμενο πλάνο φανερώνει την απάντηση σ’ ένα εντελώς άλλο χώρο και χρόνο (για παράδειγμα, στο πρώτο πλάνο τίθεται η ερώτηση σχετικά με το που είναι ένας

50 Thompson Roy, GRAMMAR OF THE SHOT (Focal press, 1998) σ.150.
 51 ο όρος στο Μποντίνας, σ.π. 48, σ.139.
 52 βλ. Μποντίνας, το ίδιο, σσ. 133-134 και Thompson σ.π. 50, σσ. 44, 46.
 53 Το περιήγημα και παλλάδας χρησιμοποιούμενο “σφί Κοιλέκουφ” βασίζεται εν μέρει στα ρακόρ: ένα καντό πλάνο στο πρόσωπο του δημοφιούς στη δεκαετία το 1920 ηθοποιού Μοζόβιν εναιλλόσσεται με κοντά πλάνα σε ετερόκλητα αντικείμενα (για σούπα, μια κερλή γυναικα, ένα μαρό) δίνοντας την αίσθηση ότι ο ηθοποιός κοιτάει διαδοχικά αυτά τα αντικείμενα σε διαφορετικούς χώρους αναδρώντας συναισθηματικά κατά περίπτωση, ενώ στην πραγματικότητα το κοντό πλάνο στο πρόσωπο του είναι το ίδιο και στις τρεις περιπτώσεις. Είναι η απουσία ενός γενικού πλάνου σε συνδυασμό με το ρακόρ κατεύθυνσης βλέμματος (δηλαδή από την πλευρά, ύψος και γωνία που κοιτάει ο ηθοποιός) που δίνει, έτσι, την εντύπωση ότι ο ηθοποιός κοιτάει διαδοχικά τα αντικείμενα.
 54 Zett Herbert, ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΙΝΤΕΟ (Αθήνα: Έλλην, 1998) σσ.238-239.

χαρακτήρας, και στο πλάνο Β βλέπει ο θεατής αυτό το χαρακτήρα, στο χώρο που βρίσκεται)

- Ο *συνεχόμενος ή όμοιος ήχος*, προερχόμενος από φυσικούς ήχους και μουσική σε δύο διαδοχικά πλάνα. Παραλληλα, το ρακόρ συνεχόμενου διαλόγου, όπου η μια φράση είναι στο πλάνο Α, και η συνέχεια της ή η απάντησή της στο επόμενο πλάνο, είτε εικονίζεται αυτός που μίλησε στο πλάνο Α, είτε όχι.⁵²

Ίσως η μεγαλύτερη σημασία των ρακόρ είναι η αμφίδρομη λειτουργία τους, καθώς ενώνουν τους οπτικοακουστικούς χώρους, είτε επειδή αυτοί είναι στην πραγματικότητα έτσι (για παράδειγμα, δύο διαδοχικά πλάνα στον ίδιο πραγματικό χώρο), είτε επειδή πρέπει να περάσει στο θεατή η εντύπωση ενός ενιαίου χώρου που, στην πραγματικότητα, δεν υπάρχει, με διαδοχικά πλάνα από εντελώς διαφορετικούς πραγματικούς χώρους. Για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας το ρακόρ ήχου από ένα αεροπλάνο που περνάει τόσο στο πλάνο Α όσο και στο πλάνο Β, ο θεατής μπορεί να πιστεί ότι το αεροδρόμιο στο πλάνο Α και το δωμάτιο στο πλάνο Β γειτονίζουν, έστω και αν το δεύτερο είναι σ’ ένα στούντιο εκατοντάδες χιλιόμετρα μακριά. Ένα μεγάλο μέρος της περιήγησης “μαγείας του κινηματογράφου” δεν είναι παρά ψευδαισθήσεις οι οποίες δημιουργούνται από την παγίδευση των θεατών από τα ρακόρ και τις νέες, κυριολεκτικά εικονικές, πραγματικότητες που δημιουργούν.⁵³

Αυτό το πλεονέκτημα των ρακόρ είναι ιδιαίτερα χρήσιμο και όταν έχουμε πλάνα που τραβήχτηκαν σε εντελώς άλλο χώρο και χρόνο και θέλουμε να τους προσδώσουμε αίσθηση συνέχειας, δηλαδή αφήγησης, όπως για παράδειγμα, όταν πρέπει να παρουσιαστούν σε τρία λεπτά τελλικό υλικό, γεγονότα που διαρκούν ένα τρίμηνο, με αίσθηση συνεχούς ροής και συνέχειας: μια από τις μεθόδους είναι να αναζητούμε στα πλάνα τα κοινά στοιχεία με τα οποία τα συνδέουμε, ώστε ακόμη και αν ο θεατής γνωρίζει την πραγματική χρονική απόσταση των γεγονότων, όπως αυτά πραγματοποιήθηκαν, να τα αποδέχεται ως ενότητα.

Υπάρχουν μια σειρά από τεχνάσματα και κανόνες που εφαρμόζονται στα γυρίσματα και στοχεύουν στο σχηματισμό στο μισθό του θεατή του λεγόμενου *νοσηρού χάρτη*,⁵⁴ δηλαδή της “χαρτογράφησης”, της καταγραφής της θέσης των υποκειμένων και των αντικειμένων στο χώρο που διεξάγεται η δράση. Ο στόχος είναι ο θεατής να μην αποπροσανατολίζεται ακόμη και σε σχέση με αυτά που δεν εκκινούνται, όπως συμβαίνει στα κοντά και μεσαία πλάνα, τα οποία περιορίζουν την οπτική σε συγκεκριμένες θέσεις στο χώρο. Ταυτόχρονα, αυτά τα τεχνάσματα εξασφαλίζουν τουλάχιστον ένα ρακόρ ανάμεσα στα διαδοχικά πλάνα και, μ’ αυτό τον τρόπο,



Τόσο κορτάκι, ίδιο ποδήλατο, ίδιος χώρος. Όμως η διαφορά στην ενδυμασία και την κατεύθυνση του ποδηλάτου κάνει ανίκανα τα υπόλοιπα ρακόρ και πείθει το θεατή ότι το γεγονός στην τρίτη εικόνα συμβαίνει σε μη συνεχή χρόνο.

διασφαλίζουν την αίσθηση συνέχειας, καθώς και την απαραίτητη "αληθοφάνεια",⁵⁵ απαραίτητο στοιχείο για να γίνεται ο θεατής μάρτυρας σε ένα κόσμο που μοιάζει να ξεπερνά τα όρια του φιλμικού κάδρου, ώστε να ταυτίζεται με τους χαρακτήρες.

Είναι αυτονόητο ότι τα πλάνα που γυρίζονται με αυτά τα τεχνάσματα μοντάρονται με τον ανάλογο τρόπο στο στάδιο της επεξεργασίας του υλικού μετά το γύρισμα και ενισχύονται από τεχνάσματα και κανόνες που εφαρμόζονται κατ' ευθείαν τα μοντάζ, όπως, για παράδειγμα, η προσπάθεια για συνεχή εναλλαγή κοντινών και γενικών πλάνων ειδικά στην αλληγογή των σκηνών – όταν μια σκηνή τελειώνει με γενικό πλάνο, το αρχικό πλάνο της επόμενης σκηνής καλό είναι να είναι γενικό.

Ο ΑΞΩΝΑΣ. Το πλάνο σημαντικό από τα τεχνάσματα που μπορεί να εφαρμόσει ο χειριστής της κάμερας για να κρατήσει την αίσθηση συνέχειας σε διαφορετικά πλάνα στον ίδιο χώρο είναι ο λεγόμενος *κανόνας του άξονα* ή *κανόνας των 180 μοιρών*. *Άξωνας* ή *γραμμή (line)* ονομάζεται η νοτιή ευθεία που συνδέει τα δύο πιο σημαντικά σημεία στο χώρο όπου αναπτύσσεται η δράση κάθε φορά, και που, αναπόφευκτα, αποτελούν και τα κέντρα ενδιαφέροντος του θεατή στο πλάνο. Σε αυτό το πλάνο (που ταυτόχρονα εδρακώνει το χώρο), είναι φανερό ότι ο άξωνας είναι η νοτιή γραμμή που συνδέει τα κεφάλια των δύο κοριτσιών.

Το κλασικό παράδειγμα αναφέρεται σε δύο ανθρώπους που μιλάνε, προσδιορίζοντας τον άξωνα ως τη νοτιή γραμμή που δημιουργούν τα κεφάλια τους. Άξωνας φυσικά υπάρχει και όταν ένας άνθρωπος είναι μόνος του σε ένα δωμάτιο και γράφει στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (η νοτιή γραμμή ανάμεσα στα μάτια -χέρια του ανθρώπου και στην οθόνη του υπολογιστή), αλλά και όταν υπάρχουν τέσσερις άνθρωποι γύρω από ένα τραπέζι (η νοτιή γραμμή ανάμεσα στους δύο που αναπτύσσουν κάθε φορά τη σημαντικότερη δράση – προφανώς σε αυτή την περίπτωση ο άξωνας μπορεί να μεταβάλλεται συνεχώς ανάλογα με τους πρωταγωνιστές της δράσης).

Ο κανόνας του άξονα ορίζει ότι η κάμερα μπορεί κατά την καταγραφή να τοποθετηθεί ή να κινηθεί σε όποιο σημείο χρειάζεται, αλλά μόνο από τη μια πλευρά του άξονα. Μ' αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται μια συνεχής ενόπτιο χώρου στο μυαλό του θεατή, έστω και αν υπάρχουν

διαδοχικές αλληγογές πλάνων, καθώς αυτός βλέπει συνεχώς ένα ενιαίο κομμάτι του χώρου. Ταυτόχρονα, εξασφαλίζονται μια σειρά από ρακόρ (χωροθεσίας, κατεύθυνσης βλέμματος, κίνησης κλπ).

Η κάμερα μπορεί να κινηθεί είτε σε *εσωτερικές* ή *εξωτερικές* γωνίες από τη ίδια πλευρά,



Άξωνας ή γραμμή (line) ονομάζεται η νοτιή ευθεία που συνδέει τα δύο πιο σημαντικά σημεία στο χώρο όπου αναπτύσσεται η δράση κάθε φορά, και που, αναπόφευκτα, αποτελούν και τα κέντρα ενδιαφέροντος του θεατή στο πλάνο. Σε αυτό το πλάνο (που ταυτόχρονα εδρακώνει το χώρο), είναι φανερό ότι ο άξωνας είναι η νοτιή γραμμή που συνδέει τα κεφάλια των δύο κοριτσιών.



Η επιλογή της πλευράς του άξονα που θα φιλοξενήσει, κατ' αρχήν όλες τις θέσεις της κάμερας, εξαρτάται από το πλάνο κλειδί, το πλάνο που περιέχει τη βασική δράση της σκηνής. Η βασική δράση είναι το παιχνίδι, άρα επιλέγεται η συγκεκριμένη πλευρά του άξονα, η οποία επιτρέπει στο θεατή να παρακολουθεί απερίσπαστος το τραπέζι με το παιχνίδι.

⁵⁵ Cook Pam, THE CINEMA BOOK (London: BFI, 1995) σσ. 214-215.

εικονίζοντας το ένα ή και τα δύο κέντρα ενδιαφέροντος. Η κάμερα μπορεί να κινηθεί ακόμη και πάνω στον ίδιο τον άξονα.

Το ερώτημα “ποια πλευρά” του άξονα πρέπει να επιλεγεί σχετίζεται με τον καθορισμό του λεγόμενου *πλάνου-κλειδιού*, δηλαδή του πλάνου σημαντικού από όλα τα πλάνα της νοηματικής ενότητας, το πλάνο στο οποίο περικλείεται ο πυρήνας του περιεχομένου της ενότητας. Πως είναι η ιδανική σύνθεση αυτού του πλάνου, καθορίζει και την πλευρά του άξονα που θα επιλεγεί για όλα τα επόμενα πλάνα που θα μονταριστούν με αίσθηση συνέχειας.

Τα οφέλη από τον κανόνα του άξονα ενισχύονται και πολλαπλασιάζονται αν αυτός συνδυαστεί με μια σειρά άλλων τεχνασμάτων που όλα μαζί συγκροτούν και συμβάλλουν στο σύστημα με αίσθηση συνέχειας, όπως το πλάνο *εδραίωσης*, το *υποκειμενικό* πλάνο, το σχήμα *πλάνο-αντίστοιχο πλάνο* κ.λπ.

ΤΟ ΠΛΑΝΟ ΕΔΡΑΙΩΣΗΣ. Πρόκειται για το πλάνο εκείνο που “εδραιώνει” στην αντίληψη του θεατή τη θέση των υποκειμένων και αντικειμένων στο χώρο, καταγράφοντας τον με σαφήνεια. Το πλάνο εδραίωσης προφανώς είναι ένα *γενικό* πλάνο (πλάνο που δίνει έμφαση στον περιβάλλοντα χώρο καταγράφοντας από μακριά το θέμα) ώστε να μπορεί να καταγράψει με μεγάλη σαφήνεια το χώρο, και συνήθως είναι το πρώτο ή το δεύτερο στη σειρά πλάνο από την έναρξη της σκηνής, ώστε να σχηματίζεται άμεσα και εύκολα ο νοερός χάρτης στο μυαλό του θεατή. Κάθε φορά που συμβαίνει σημαντική μεταβολή της θέσης των αντικειμένων ή των χαρακτήρων μέσα στην ίδια σκηνή, ένα νέο *γενικό* πλάνο περιγραφής του χώρου, το πλάνο *επανεδραίωσης*, βοηθά το θεατή να διορθώσει το νοερό χάρτη του και να συνεχίσει να παρακολουθεί απερίσπαστος τη δράση σε κοντινά και μεσοία πλάνα.

ΤΟ ΣΧΗΜΑ ΠΛΑΝΟ-ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΟ ΠΛΑΝΟ. Στα αγγικά ονομάζεται *shot-reverse shot*, στα γαλλικά *champ-contre-champ*, και στην ελληνική επαγγελματική ορολογία “πλάνο-αμόρσες”. Σε αυτό το σχήμα, το πλάνο Α καταγράφει το ένα κέντρο ενδιαφέροντος και το διαδοχικό πλάνο Β καταγράφει (από την ίδια πλευρά του άξονα, αλλά από την άλλη άκρη του) το άλλο κέντρο ενδιαφέροντος. Η καταγραφή γίνεται συνήθως (αλλά όχι απαραίτητα) με κατοπτρικό, *αντίστοιχο* τρόπο και σύνθεση (ίδιο μέγεθος, ίδια γωνία λήψης κ.λπ.).⁵⁶ Πρόκειται για το πλάνο συννηθισμένο σχήμα αλληλλαγής πλάνων σε έργα που βασίζονται σε διάλογο, όπως για

⁵⁶ Είναι διαφορετικό το σχήμα “πλάνο-αντίστοιχο πλάνο” (*shot-reverse shot*) από το “γωνιο-αντίστροφο γωνία” (*angle-reverse angle*), που σημαίνει παραβίαση του κανόνα του άξονα καθώς το πλάνο Α είναι από τη μια πλευρά και το πλάνο Β από την άλλη, για λόγους που προφανώς έχουν να κάνουν με το περιεχόμενο του έργου. Το σχήμα *angle-reverse angle* χρησιμοποιείται πολύ συχνά στα ποδοσφαιρικά ματς όταν χρειάζεται να προβληθεί σε επανόληψη μια φάση που δεν φαίνεται καλά από την πλευρά του άξονα (και του γηπέδου) που είναι τοποθετημένες όλες οι κάμερες – τότε μπορεί να χρησιμοποιηθεί και πλάνο κάμερας από την άλλη πλευρά του άξονα με τη χαρακτηριστική ένδειξη “reverse” σε μια γωνία της εικόνας.



Υποκειμενικό ονομάζεται το πλάνο όπου ο θεατής βλέπει στο πλάνο Β “μέσα από τα μάτια” του χαρακτήρα που απεικονίστηκε στο πλάνο Α. Το πλάνο Β δεξιά είναι το υποκειμενικό πλάνο του κοριτσιού που παίζει.



Στο σχήμα πλάνο-αντίστοιχο πλάνο, το πλάνο Α καταγράφει το ένα κέντρο ενδιαφέροντος και το διαδοχικό πλάνο Β καταγράφει (από την ίδια πλευρά του άξονα, αλλά από την άλλη άκρη του) το άλλο κέντρο ενδιαφέροντος. Ωστόσο απτρέπονται όλες οι παραλλήλες και όλες οι εσωτερικές ή εξωτερικές γωνίες. Στη συγκεκριμένη γωνία των εικόνων παραπλεύρως, τα πλάνα είναι ταυτόχρονα και υποκειμενικά.



Η πιο συννηθισμένη θέση και σύνθεση του πλάνου-αντίστοιχο πλάνου είναι η πάνω από τον ώμο (*over the shoulder shot*): στο κάτω εικονίζεται ο ώμος ή και ένα μέρος της πλάτης και του κεφαλιού του ενός χαρακτήρα, και το πρόσωπο του άλλου σχεδόν απνός ή σε 3/4.

παράδειγμα, τα σήριαλ. Το σχήμα είναι τόσο δημοφιλές που ο θεατής σπάνια αναλαμβάνεται πλέον την αλλαγή του πλάνου. Αν ο άξονας σχηματίζεται από χαρακτήρες, ενυπάρχει συνήθως, αλλά όχι απαραίτητα, ρακόρ κατεύθυνσης βλέμματος, ρακόρ γραφικών στοιχείων και σύνθεσης κλπ.

Η πιο συνηθισμένη θέση και σύνθεση είναι η *πάνω από τον ώμο* (*over the shoulder shot*): στο κάδρο εικονίζεται ο ώμος ή και ένα μέρος της πλάτης και του κεφαλιού του ενός χαρακτήρα, και το πρόσωπο του άλλου σχεδόν ανφάς ή σε 3/4. Ωστόσο επιτρέπονται όλτες οι παραλλαγές και όλες οι *εσωτερικές* ή *εξωτερικές* γωνίες.⁵⁷

ΤΟ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ. Υποκειμενικό ονομάζεται το πλάνο όπου ο θεατής βλέπει στο πλάνο Β "μέσα από τα μάτια" του χαρακτήρα που απεικονίστηκε στο πλάνο Α. Έτσι, το πλάνο Α είναι οπωσδήποτε το πρόσωπο ενός χαρακτήρα που κοιτάει σε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση, ακόμη και κατ' ευθείαν στο φακό. Το πλάνο Β είναι από την πλευρά των ματιών του εικονιζόμενου στο πλάνο Α ακριβώς πάνω στον άξονα με αυτό που κοιτάει (έναν άνθρωπο ή ένα αντικείμενο ή μια δραστηριότητα κλπ), ταυτίζοντας το θεατή με αυτό το χαρακτήρα. Στην πραγματικότητα προκειται για μια ιδιαίτερη παραλλαγή του πλάνου-αντίστοιχου πλάνου, μόνο που η μετακίνηση γίνεται σε *εσωτερικές* γωνίες πάνω στον ίδιο τον άξονα, ο οποίος τουλάχιστον στη μια του πλευρά έχει ένα χαρακτήρα.

ΟΙ 30 ΜΟΙΡΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΤΡΙΑ ΜΕΓΕΘΗ ΠΛΑΝΩΝ. Αφορά την περίπτωση όπου τα διαδοχικά πλάνα έχουν ακριβώς το ίδιο θέμα, αλλά η κάμερα μετακινείται σε νέα θέση και σύνθεση. Για να δημιουργηθεί η αίσθηση συνέχειας, η νέα θέση της κάμερας στο διαδοχικό πλάνο πρέπει να σχηματίζει γωνία τουλάχιστον 30 μοιρών με την προηγούμενη θέση (με κορυφή το εικονιζόμενο θέμα) ή να διαφέρει τουλάχιστον τρία μέγεθ πλάνων. Η διαφορά στα πλάνα μπορεί να είναι είτε *μεγέθυνση* (από κοντινό σε γενικό πλάνο), είτε *σμίκρυνση* (από γενικό σε μεσαίο ή κοντινό πλάνο).

Η ΣΥΖΕΥΞΗ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ. Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα και αποδοτικά τεχνάσματα στο μοντάζ συνέχειας είναι η διαδοχή των πλάνων με κόψιμο πάνω στην κίνηση (*cut on action*) του εικονιζόμενου θέματος. Με αυτό τον τρόπο, το βλέμμα του θεατή παρασύρεται από την κίνηση

που ξεκινάει από το πλάνο Α και συνεχίζεται στο πλάνο Β και βιώνει μια αίσθηση συνέχειας από το ένα πλάνο στο άλλο. Η επιθυμία του θεατή να ακολουθήσει την κίνηση και τη δράση που ρέει είναι τόσο ισχυρή που παραβλέπει το ίδιο το κόψιμο σε νέο πλάνο.⁵⁸ Το κόψιμο από το πλάνο Α στο πλάνο Β πραγματοποιείται είτε μερικές στιγμές μετά την έναρξη της κίνησης, είτε μερικές στιγμές πριν την ολοκλήρωση της.

Αυτό το τεχνάσμα που πραγματοποιείται στο στάδιο του μοντάζ υποχρεώνει τον εικονολήπτη να γυρίσει τα διαδοχικά πλάνα με ολόκληρη την ίδια δράση, έστω και αν ένα μέρος αυτής της δράσης δεν θα φανεύει στα τελικά πλάνα. Να σημειωθεί ότι αν το γενικό πλάνο το διαδέχεται ένα κοντινό (για παράδειγμα, ένα γενικό πλάνο σε κάποιον που σπκώνει ένα ποτήρι για να πει, ακολουθείται από ένα κοντινό πλάνο στο πρόσωπό του με το ποτήρι), τότε η κίνηση στο δεύτερο πλάνο πρέπει να πραγματοποιηθεί σε ελαφρώς αργότερη ταχύτητα απ' ό,τι στο πρώτο: στην περίπτωση του κοντινού πλάνου το χέρι θα διανύσει μέσα στον ίδιο χρόνο που διαρκεί η κίνηση μεγάλη απόσταση πάνω στην οθόνη, ενώ στο γενικό πλάνο, ίσως μερικά εκατοστά.⁵⁹ Τέτοιο πρόβλημα δεν υπάρχει όταν τα δύο διαδοχικά πλάνα έχουν ίδιο μέγεθος, συνήθως μεσαίο.

Η ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΤΟΥ ΑΞΟΝΑ. Πως αλληλόζυμε πλευρά στον άξονα μέσα στην ίδια σκηνή, πως "ηττάμε τον άξονα", όπως συνθίζεται να λέγεται στην ελληνική πρακτική, χωρίς να διαταραχτεί η αίσθηση συνέχειας; Ο γενικός και βασικός στόχος είναι να μην σπάσει η ροή και η αλυσίδα εντυπώσεων που σχηματίζονται μέσα στο μυαλό του θεατή, προκειμένου αυτός να μπορεί να προσανατολιζόμαστε διαρκώς στο χώρο και να παρακολουθεί την εξέλιξη των γεγονότων αδιάκοπα. Έτσι, οι μέθοδοι που ακολουθούνται είναι:⁶⁰

- Με πλάνο παρακολουθήσεως της κίνησης του εικονιζόμενου, που μπορεί να είναι από μια απλή στροφή του βλέμματος του προς ένα νέο κέντρο ενδιαφέροντος, προϊδέαζοντας έτσι το θεατή για ένα νέο άξονα, ή ολοκληρωτική μεταβολή της θέσης του σε ένα νέο σημείο στο χώρο.
- Με φανερή κίνηση της κάμερας στην άλλη πλευρά του άξονα, χωρίς απαραίτητα κίνηση των εικονιζόμενων. Σ' αυτή την περίπτωση ο θεατής "μετακομίζει" φανερά μαζί με την κάμερα, από την άλλη πλευρά. Η κάμερα κατά τη διάρκεια της κίνησης της, κρατάει τουλάχιστον ένα σημείο αναφοράς σταθερά μέσα στο κάδρο.



Στο νοερό χάρτη που έχει σχηματιστεί στο μυαλό του θεατή, το κοριτσάκι με τα ίσια μαλλιά κοιτά προς τα αριστερά του κάδρου και του χώρου. Ο θεατής θεωρεί ότι είναι απέναντι από το κοριτσάκι με τα σγουρά μαλλιά που κοιτά δεξιά. Οι θέσεις στο χάρτη δεν αλλιάζουν παρά μόνο αν το δείξει η κάμερα σε κάποιο ξεχωριστό πλάνο. Με αυτή τη λογική, η διαδοχή από το πλάνο 1 στο 2 και μετά στο πλάνο 3 (όπου το κοριτσάκι με τα ίσια μαλλιά κοιτά ξαφνικά δεξιά) δημιουργεί ξάφνιασμα, σύγχυση και αίσθηση ασυνέχειας στο θεατή σχετικά με το ποιος βρίσκεται που στο χώρο.

57 Arjón Daniel, Η ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΙΛΜΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ τόμος α, (Αθήνα: Πλάνο, 1986) σσ. 45-49.

58 Bordwell-Thomson, ο.π.1, σ. 327.

59 Μνοντίνας, ο.π.52, σ. 136, Thompson, ο.π.50, σ.126.

60 βλ. Μνοντίνας, το ίδιο, σσ.145-153, Bordwell-Thomson, ο.π.1, σ. 334, Zetl Herbert, Η ΧΩΣ ΕΙΚΟΝΑ ΚΙΝΗΣΗ (Αθήνα: Ελλην, 1999) σ.364.

- Με πλάνο που καταγράφει ένα νέο σημείο ενδιαφέροντος (π.χ. ενός νέου προσώπου που μπαίνει στο χώρο) και αναπόφευκτα μεταβάλλει τον άξονα, επιτρέποντας στη κάμερα να μετακινηθεί εκεί που δεν θα μπορούσε προηγουμένως. Καλό είναι η καταγραφή του νέου σημείου να γίνει σε γενικό πλάνο στο πλάνο Α και σε κοντινό στο πλάνο Β με το οποίο μεταβάλλεται ο άξονας. Με αυτό τον τρόπο, το νέο σημείο θα λειτουργήσει ως σημείο προσανατολισμού του θεατή και στα δύο πλάνα.
- Με ουδέτερο πλάνο που δεν επιβάλλει προσανατολισμό. Ουδέτερο είναι το πλάνο που γυρίζεται πάνω στην γραμμή του άξονα, βιντεοσκοπώντας έτσι ένα πρόσωπο ή ένα αυτοκίνητο από μπροστά κατά μέτωπο ή από πίσω -*πλάνο ουράς*, χωρίς κατεύθυνση βλέμματος) και επιτρέπει να ακολουθήσει ένα πλάνο από οποιαδήποτε πλευρά του άξονα.
- Με πλάνο εκτός δράσης, το λεγόμενο *πλάνο αφήνα (insert)* που διαθέτει, όμως, κάποιο νοηματικό ρακόρ με το προηγούμενο (π.χ. καταγραφή από το πλάνο με τους επιβάτες ενός τρένου σε πλάνο στο τοπίο έξω από παράθυρο). Στη συνέχεια, η κάμερα μπορεί να αλληλέξει πλευρά άξονα στη βιντεοσκόπηση των επιβατών του τρένου, καθώς ο θεατής έχει σε μεγάλο βαθμό ξεκάσει την αυστηρότητα που είχε επιβάλλει ο άξονας ως τότε στο νοερό χάρτη. Αυτός ο τρόπος θεωρείται ο πλέον αδύναμος όλων για τη υπέρβαση του άξονα, αλλά είναι αποδεκτός.
- Με πλάνο που δικαιολογείται από την αφήγηση –για παράδειγμα, η κάμερα αλληλέξει συνεχώς πλευρές του άξονα, προκειμένου να οπτικοποιήσει τη σύγκυση στο μυαλό ενός χαρακτήρα που είναι μεθυσμένος. Στην πραγματικότητα, αυτή η περίπτωση αναφέρεται σε τρόπο γυρίσματος με καθαρή αίσθηση α-συνέχειας, αλλά χρησιμοποιείται πολύ συχνά σε έργα που, κατά τ' άλλα, είναι καθαρά αφηγηματικά.

Αυτονόμια, μόλις αλληλέξει η πλευρά του άξονα, πρέπει να ακολουθήσει ένα πλάνο επανεδραϊώσης, ώστε να αποσπληνιστεί πλήρως στο μυαλό του θεατή η νέα γεωγραφία του χώρου.



Το ιστορικό γκολ (σέντρα από το κόρνερ και κεφαλιά) με το οποίο η Εθνική Ελλάδας στέφθηκε Πρωταθλήτρια Ευρώπης το 2004, αποτυπωμένο από εννιά διαφορετικές κάμερες, όλες από την ίδια πλευρά του άξονα. Στην πάνω σειρά η πρώτη μετάδοση, στη μεσαία και την κάτω τα "replay" σε αργή κίνηση.

Οι αθλητικές μεταδόσεις είναι ένα κλασικό παράδειγμα εφαρμογής των τεχνασμάτων συνέχειας γιατί ο θεατής πρέπει απαρύγκλιτα να γνωρίζει με απόλυτη σαφήνεια τι γίνεται κάθε στιγμή στον αγωνιστικό χώρο, προκειμένου να απολαύσει το θέαμα.

B. 4. 3 ΤΟ ΜΟΝΟΠΛΑΝΟ

Η διάρκεια του πλάνου είναι ένα εκφραστικό μέσο που αφορά, από τη μια την τεχνική του μοντάζ και, από την άλλη, τις τεχνικές της φωτογραφίας. Ο χρόνος που διαρκεί ένα πλάνο κατά την προβολή του ανάμεσα στα υπόλοιπα πλάνα της αφήγησης εξαρτάται από παράγοντες που αερίζονται με τη λειτουργικότητα της αφήγησης -τι πρέπει να αναδειχθεί στο συγκεκριμένο σημείο- και με το συνολικό ύφος και το ρυθμό του έργου.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα *Long Takes* (κατά λέξη *μεγάλες λήψεις*) τα *πλάνα μεγάλης διάρκειας*, δηλαδή αυτά που διαρκούν περισσότερο από το μέσο όρο των πλάνων στις ταινίες της ίδιας περιόδου και τα *Single Takes*, δηλαδή πλάνα που θα μπορούσαν να χωριστούν σε μικρότερες λήψεις, καθώς εμπεριέχουν δυναμικά μικρότερες οπτικοακουστικές ενότητες (πλάνα), αλλά τελικά γυρίζονται "ενιαία" σε μια λήψη. Αυτός ο τεμαχισμός των *Long* και *Single takes* θα μπορούσε δυναμικά να γίνει

- είτε με βάση το ύφος και την παράδοση που υπηρετεί η ταινία (για παράδειγμα, το κλασικό αφηγηματικό ύφος σε μια ταινία επιτάσσει αυτή να ξεκινάει μ' ένα γενικό πλάνο του χώρου, να συνεχίζει με κοντινά πλάνα πάνω στους εικονιζόμενους χαρακτήρες, να συνεχίζει με ακόμη πιο κοντινά πλάνα πάνω σε λεπτομέρειες ανακειμένων ή προσώπων και να ξανακάνει γενικό πλάνο "επανεδραίωσης" του χώρου, μόλις υπάρχει κάποια εξέλιξη στη δράση στο χώρο)⁶¹

- είτε με βάση το περιεχόμενο (όταν εμπεριέχονται περισσότερες από μια δράσεις στο ίδιο πλάνο που δυναμικά θα μπορούσαν να γυριστούν ξεχωριστά).

Όμως, η λήψη και το τελικό πλάνο παραμένει μεγάλο και ενιαίο, τόσο στη διάρκεια (με βάση μια αίσθηση για τη μέση διάρκεια των πλάνων στην περίοδο, το περιεχόμενο και τη θέση του πλάνου), όσο, συνήθως, και στην ενότητα της δράσης.⁶² Και οι δύο όροι, και το *Long Take* που δίνει έμφαση στη μεγάλη διάρκεια, και το *Single Take* που δίνει έμφαση στο γύρισμα μιας και μόνης λήψης για ολόκληρο το θέμα, η οποία υποκαθιστά περισσότερες μικρότερες διάρκειες λήψεις, στα ελληνικά αποδίδονται με τον όρο *μονοπλάνο* δημιουργώντας σύγχυση.⁶³

⁶⁴ Σύγχυση υπάρχει και ανάμεσα στο λεγόμενο *πλάνο-σεκάνς* (plan-sequence) και το *μονοπλάνο* (βλ. κεφ. Β.1).

Στην ιστορία του κινηματογράφου και, κατ' επέκταση, της κινούμενης εικόνας έχουν εμφανιστεί τρεις τύποι *μονοπλάνων*.⁶⁵

- Τα *μονοπλάνα* όπου η κάμερα με νορμάλ φακούς και συμβατικό φωτισμό παραμένει ακίνητη για μεγάλη χρονική διάρκεια, καταγράφοντας απλώς το παίξιμο των εικονιζόμενων και δίνοντας έμφαση σε αυτό το παίξιμο. Οι κωμωδίες του Παλαιού Ελληνικού Κινηματογράφου είναι γεμάτες με τέτοια *μονοπλάνα* πάνω στους μεγάλους ηρωταγωνιστές.
- Τα *μονοπλάνα* όπου η κάμερα παραμένει ακίνητη για μεγάλο χρονικό διάστημα, αλλά οι φακοί που χρησιμοποιούνται, ο φωτισμός και το στάσιμο των εικονιζόμενων, επιτρέπουν την εκμετάλλευση του βάθους πεδίου και, άρα, την ανάπτυξη δράσης σε πολλά επίπεδα -σα να παρουσιάζονται πολλά πλάνα ταυτόχρονα στο ίδιο κάδρο. Αυτή η τεχνική εκμετάλλευσης των δυνατοτήτων της κάμερας ονομάζεται ντιπ φάκους/deep focus και οι βιντεοκώμμες έχουν συγκριτικά μεγάλο πλεονέκτημα σε σχέση με τις κινηματογραφικές, καθώς λόγω του μικρότερου μεγέθους του αισθητήρα τους εξασφαλίζουν εύκολα μεγάλο βάθος πεδίου. Το δύσκολο πλάνο είναι να στήσει ο ακονοηλίτης μια σύνθεση του κάδρου με *βάθος σκηνής* (stage in depth) όπου θα αναπτύσσεται δράση σε πολλά επίπεδα ταυτόχρονα.



Τυπικό *μονοπλάνο* διάρκειας 75" με ακίνητη κάμερα από τυπική ελληνική ταινία του εμπορικού κινηματογράφου - εδώ από την ταινία *Ο κύριος Πτέρμαχος* (σκηνοθεσία Ντίνας Κατσουρίδης, δ/ση φωτογραφίας Αριστείδης Καρύδης-Φουκς). Η κάμερα ακίνητη παρακολουθεί τον Κώστα Χατζηχρήστο και το Διονύση Παπαγιαννόπουλο να ξεδιπλώνουν τα υποκριτικά τους προσώπα με άνεση χρόνου, σχεδόν όπως στη θεατρική σκηνή, δημιουργώντας κωμικές καταστάσεις.

61 Bordwell David-Stalger Janet.-Thompson Kristin, THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA (London: Routledge, 1985) σ.63.

62 Mac Dougall David, "When less is less, the long take in documentary" στο FILM QUARTERLY, winter 1992-93, σσ. 38-39.

63 Επίσης, στη ελληνική μετάφραση γίνεται συχνά σύγχυση του *Long Take* με το *Long Shot*, όρος που αφορά το μέγεθος του πλάνου, δηλαδή την απόσταση κάμερας και εικονιζόμενου, και μεταφράζεται στα ελληνικά ως "γενικό πλάνο".

64 Henderson Brian, "The Long Take" στο Nichols, Bill (ed.), MOVIES AND METHODS I (University of California press, 1979). Βλ και Mc Dougall, ο.π. 62.

65 Salt B. FILM STYLE AND TECHNOLOGY. HISTORY AND ANALYSIS (London: Starword 1983/ 1992) σσ. 231-235.



1



2



5



6



9



10



3



4



7



8



11



12

Το πιο διάσημο πλάνο της πιο διάσημης ταινίας του Ελληνικού κινηματογράφου τέχνης, της ταινίας *Ο Θίασος* (1975, σκηνοθεσία Θόδωρος Αγγελόπουλος, δ/ση φωτογραφίας Γιώργος Αρβανίτης). Είναι ένα μονοπλάνο διάρκειας 4'07" με διπλή περιστροφή 360 μοιρών γύρω από τον άξονα της κάμερας, όπου περιγράφονται με αφαιρετικό και ποιητικό τρόπο ολόκληρα τα Δεκεμβριανά του 1944, η επέμβαση των Αγγλικών δυνάμεων και οι διαδηλώσεις που ακολούθησαν ως την έναρξη του εμφυλίου. Σύμφωνα με τις ιστορικές μαρτυρίες, πλήθη παού διαδήλωσαν κρατώντας σημαίες διαφόρων κρατών στην πλατεία Συντάγματος, μπροστά στο ξενοδοχείο Μεγάλη Βρετανία, στις 3 Δεκεμβρίου 1944, ενάμιση μήνα μετά την απελευθέρωση από τους Γερμανούς. Σοφικοί και κρυφοί πυροβολισμοί προς το άμαχο πλήθος, σκοτώνουν δεκάδες και διαλύουν τους βίαιες ταραχές και μάχες σε όλη την Αθήνα, ενώ επεμβαίνει και ο Αγγλικός στρατός.

Στο πλάνο σκεκός, η κάμερα ξεκινάει μια περιστροφή 360 μοιρών καταγράφοντας την ειρηνική διαδήλωση, τους νεκρούς, την ερήμωση και την παγωμάρα. Πάνω από τους νεκρούς περνάει ένας στρατιώτης παίζοντας σκοτσέζικη γκάιντα.

Η κάμερα ξεκινάει μια δεύτερη περιστροφή 360 μοιρών (εικόνα 8) και καταγράφει το λαό να συνέχεται από το σοκ της επέμβασης, να σπώνεται και να ανασυντάσσεται. Το πλήθος έρχεται ξανά από τα στενά της πλατείας, μόνο που αυτή τη φορά κρατάει μόνο κόκκινες σημαίες. Η τελική κατάληξη του πλάνου είναι ακριβώς όπως και η αρχή, μετωπική πύση προς το "ξενοδοχείο".

66 Mac Dougall, ο.π. 62, σ.43.

67 Για τον τρόπο κατασκευής των μονοπλάνων του Αγγελόπουλου έχουν γραφτεί εκατοντάδες κείμενα σε βιβλία και στον τύπο. Ενδιαφέρουσες πληροφορίες βρίσκουμε κυρίως στα Σύνθη Ερ/ην, ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΟΥ ΘΩΔΩΡΟΥ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΥ (Αθήνα: Ανόκερως, 1999), Στάθη Ειρήνη (επ.), ΘΕΩΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ (Αθήνα: Καστανιώτης, 2000), Durgnat Raymont, 'The Long Take in Voyage to Cythera' στο FILM COMMENT, vol.26, No 6, 1990, Bordwell David, 'Modernism, minimalism, melancholy. Angelopoulos and visual style' στο Horton Andrew (επ.), THE LAST MODERNIST (UK: Films books, 1997) σ.22.

68 Όπως έλεγε και ο Αντρέ Μπαζέν, μιλώντας για τα μονοπλάνα του Όραον Γουέλς και του Γουίλιαμ Γουάιλερ, στα μονοπλάνα η δομή της εικόνας είναι ρεαλιστικότερη λόγω του μεγάλου βάθους πεδίου, απαιτεί από το θεατή μεγαλύτερη προσήλωση και ενσωματώνει το διαφορετικό του νοήματος στο εναίο της εικόνας με οργανικό τρόπο. Μπαζέν Αντρέ, ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ; (Αθήνα: Ανόκερως, 1988), σσ. 152-153

69 Lellis George, BERTOLT BRECHT, CAHIERS DU CINEMA AND CONTEMPORARY FILM THEORY (Michigan: UMI Research Press, 1982) σσ. 7-13

70 Mac Dougall, ο.π. 62, σ. 42.

71 Henderson, ο.π. 64 και Mac Dougall ο.π. 62.

- Τα μονοπλάνα όπου η κάμερα κινείται συνεχώς σε σε χορογραφία αλληλόζωντας θέσε και εστιακό μήκος φακού, παράγοντας ποικίλα και συνήθως εντυπωσιακά αποτελέσματα. Αυτά τα μονοπλάνα έχουν όλεις τις λειτουργίες και τα πλεονεκτήματα που απορρέουν από την κίνηση της κάμερας: σύνδεση διαφορετικών χώρων, εισαγωγή νέου χώρου, σύνδεση των εικονιζόμενων προσώπων ή δράσεων, μελέτη του περιβάλλοντος χώρου από το θεατή κατά τη διάρκεια της δράσης, αποσαφήνιση της ποιότητας των χαρακτήρων κλπ. ⁶⁶

Τα μονοπλάνα χρησιμεύουν για πρακτικούς, συμβολικούς, αφηγηματικούς λειτουργικούς και εικαστικούς λόγους. Για παράδειγμα, τα μονοπλάνα με στατική κάμερα μπορεί να αποδεικνύουν μια πολύ οικονομική λύση στην παραγωγή ταινιών, καθώς καταργούν τις πολλές μετακινήσεις της κάμερας, τους φασματικούς διαφορετικών χώρων και θέσεων λήψης, αλλά και του μοντάζ κατά το στάδιο μετά το γύρισμα, λόγω της καταγραφής της δράσης χωρίς διαφορετικά πλάνα, δηλαδή χωρίς την ανάγκη της μεταγενέστερης συνάρμοσής τους. Τέτοιο παράδειγμα είναι η χρήση των μονοπλάνων στις φτηνές ελληνικές βιντεοταινίες της δεκαετίας του 1980.

Από την άλλη, τα μονοπλάνα που δίνουν έμφαση στη συμβολική τους διάσταση μπορούν να απαιτήσουν πολυήμερη προετοιμασία και να αποδεικνύουν πολύ πιο δύσκολα και δαπανηρά από το γύρισμα της ίδιας σκηνής με πολλά μικρότερης διάρκειας πλάνα. Τέτοια είναι η περίπτωση των μονοπλάνων των ταινιών του Θ. Αγγελόπουλου. ⁶⁷

Τα μονοπλάνα μπορεί να επιφέρουν αισθητικά αποτελέσματα όπως η ενίσχυση της εντύπωσης ενός συνοδικού "αργού" ρυθμού στο έργο και της "θεατρικότητας" της εικόνας – και πάλη οι ταινίες του Θόδωρου Αγγελόπουλου είναι ένα τυπικό τέτοιο παράδειγμα. Ακόμη, πολύ συννησιμένη είναι η χρήση του μονοπλάνου ως συμβολισμού του χρόνου που περνάει, καθώς και ως ενίσχυση της εντύπωσης κάθε πλάνου ως αυτοτελούς ιστορίας.

Φυσικά, πάνω απ' όλα η χρήση τους είναι αφηγηματική:

- είτε, σε μια "ρεαλιστική" προσέγγιση, καταγράφουν αυτό που συμβαίνει μπροστά στην κάμερα στον ίδιο χρόνο με την παρακολούθησή τους από το θεατή και έμφαση στους ηθοποιούς και στα γεγονότα, προσδίδοντας στα εικονιζόμενα τη μέγιστη δυνατή αληθοφάνεια. ⁶⁸
- είτε, σε μια πιο "μπρεχτική" προσέγγιση, ⁶⁹ το μονοπλάνα δίνει το χρόνο στο θεατή να σκεφτεί και να συλλάβει περισσότερα του ενός νοήματα που κρύβονται στις σκέψεις των εικονιζόμενων στο πλάνο. ⁷⁰

Πρακτικοί, αληθινοί και λειτουργικοί, είναι οι λόγοι που τα περισσότερα ντοκιμαντέρ αποτελούνται από τερσάσια μονοπλάνα, ώστε να γίνεται καλή καταγραφή των γεγονότων και να προσομοιάζει ο χρόνος του πλάνου στον πραγματικό χρόνο των περιστατικών, δηλαδή να ενισχύεται η αίσθηση της ρεαλιστικότητας και της "αληθείας" της εικόνας.

Τα μονοπλάνα, όταν καταφέρνουν και μεταδίδουν νοήματα και έντονα συναισθήματα, θεωρούνται ως απόδειξη δεξιοτεχνίας των δημιουργών τους και υποδηλώνουν την παρουσία τους στο οπτικοακουστικό έργο. Κι αυτό μπορούμε να το δούμε από τα μουσικά βιντεο κλίπα ως τα μονοπλάνα σκηνοθετών όπως ο Μίκλος Γιάντσο, ο Μαξ Οφύλις, ο Θόδωρος Αγγελόπουλος, ο Γιάσοκχο Οζου, ο Κένι Μιζογκούτσι, ο Μικελάντζελο Αντονιόνι, ο Μάρτιν Σκορσέζε. Επίσης, σε ταινίες όπως του Άλφρεντ Χίτσκοκ *Η Θηλειά* (1948), που φαίνεται ολόκληρη ως ένα μονοπλάνα, αλλά η πρόσφατη *Ρώσκη Κιβωτός* (2003) του Αλεξάντερ Σοκούρωφ που γυρίστηκε ολόκληρη με μια και μόνη, ενιαία πραγματική λήψη 95 λεπτών. ⁷¹



Μονοπλάνα με στίσιμο σε "βάθος σκηνής" και κινηματογράφηση ντι φόκους/deep focus, στη ταινία Πολίτης Καίν (1941, σκηνοθεσία Όραον Γουέλς, 6/ση φωτογραφίας Γκρεγκ Τόλαντ). Το τελικό αποτέλεσμα είναι τρία νοητά κάδρα (του παιδιού που παίζει έξω στο χιόνι, του πατέρα που κοιτάει και της μητέρας που υπογράφει τη συμφωνία που θα καθορίσει την τύχη του παιδιού της, του πρωταγωνιστή) σε ένα και μόνο κάδρο, αφήνοντας στο θεατή την επιλογή που να κοιτάξει.