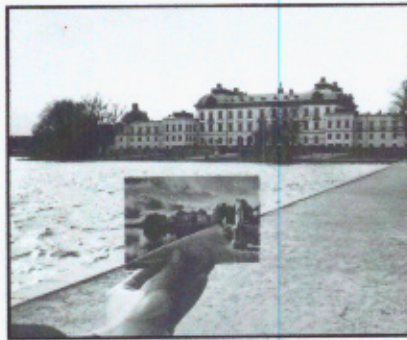
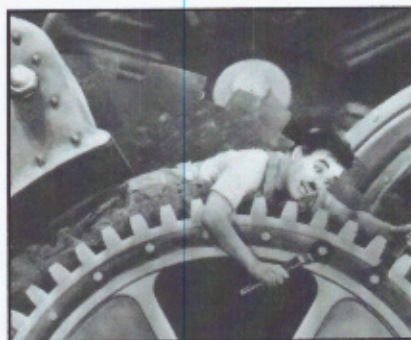
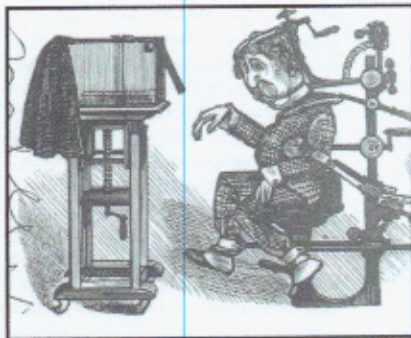




ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ **ΤΙ ΑΚΟΥΜΕ; ΤΙ ΒΛΕΠΟΥΜΕ;**

ΕΝΟΤΗΤΑ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ**

Πολιτισμός και ελεύθερος χρόνος



Διάρκεια  
Προγράμματος  
**40 ώρες**

ΥΛΙΚΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Διάρκεια  
Ενότητας  
**20 ώρες**

Περιεχόμενα

**ΠΡΩΤΟ ΜΕΡΟΣ: ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**

Εισαγωγή

**1. Από τον σκοτεινό θάλαμο (camera obscura) στην ανακάλυψη της φωτογραφίας**

**Βασικές αρχές λειτουργίας της φωτογραφικής μηχανής**

1.1. Προοπτική και σκοτεινός θάλαμος

1.1.1. Σύστημα προοπτικής

1.1.2. Σκοτεινός θάλαμος

1.2. Η ανακάλυψη της φωτογραφίας

1.3. Χρονολογίες – σταθμοί στην εξέλιξη της φωτογραφίας

1.4. Φακός και μάτι

1.5. Αρχές λειτουργίας φωτογραφικής μηχανής

1.6. Είδη φωτογραφικών μηχανών

1.7. Είδη και χαρακτηριστικά φακών

**Ασκήσεις**

**Προτεινόμενη βιβλιογραφία**

**Παρατηρήσεις για τον εκπαιδευτή**

**2. Στοιχεία σύνθεσης της φωτογραφικής εικόνας**

2.1. Οργάνωση του φωτογραφικού κάδρου

2.2. Τοποθέτηση του θέματος

2.3. Γραμμές και στοιχεία οργάνωσης του θέματος

2.4. Το σημείο παρατήρησης

2.5. Γωνία λήψης

2.6. Αλλαγή εστιακής απόστασης

2.7. Επιλογή διαφράγματος και βάθους πεδίου

**Ασκήσεις**

**Προτεινόμενη βιβλιογραφία**

**3. Στοιχεία φωτογραφικής τεχνικής**

**Η απεικόνιση της κίνησης**

**Φως και φωτισμοί**

3.1. Στάδια παραγωγής της φωτογραφικής εικόνας



- 3.2 Φωτοφράχτης (κλείστρο)
- 3.3. Εστιακή απόσταση και βάθος πεδίου
- 3.4. Χρονοφωτογραφία
- 3.5. Η απεικόνιση της κίνησης
- 3.6. Φυσικό και τεχνητό φως

#### **Ασκήσεις**

#### **Προτεινόμενη βιβλιογραφία**

### **4. Φωτογραφία και αφήγηση**

- 4.1. Είδη αφήγησης
- 4.2. Σύνθετη φωτογραφία
- 4.4. Φωτομοντάζ
- 4.5. Παράθεση εικόνων

#### **Ασκήσεις**

#### **Προτεινόμενη βιβλιογραφία**

### **5. Ψηφιακή φωτογραφία Τεχνικές ψηφιακής επεξεργασίας**

- 5.1. Ηλεκτρονική εικόνα
- 5.2. Αναλογική και ψηφιακή εικόνα
- 5.3. Ψηφιακή φωτογραφία
- 5.4. Λειτουργία ψηφιακών μηχανών
- 5.5. Ψηφιακή επεξεργασία

#### **Ασκήσεις**

#### **Προτεινόμενη βιβλιογραφία**

#### **Γενική βιβλιογραφία**

## **ΔΕΥΤΕΡΟ ΜΕΡΟΣ: ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ**

### **1. Η Κινηματογραφική γλώσσα**

- 1.1. Η κινηματογραφική εικόνα
  - 1.1.1. Το κάδρο
  - 1.1.2. Το πλάνο
  - 1.1.3. Πλάνο, σκηνή, σεκάνς
  - 1.1.4. Οι γωνίες λήψης

1.1.5. Η κίνηση της μηχανής

1.1.6. Η εστιακή απόσταση

1.2. Το μοντάζ

## 2. Άλλα κινηματογραφικά στοιχεία

2.1. Οι φωτισμοί

2.2. Τα σκηνικά, το ντεκόρ

2.3. Τα κουστούμια, το μείκ απ

2.4. Η ηθοποιία

2.5. Ο ήχος

## 3. Το σενάριο

3.1. Πώς γράφεται ένα σενάριο

3.2. Εικονογραφημένο σενάριο (Storybord)

## 4. Η ιστορία του κινηματογράφου

4.1. Χρονολόγιο ταινιών των κυριότερων ρευμάτων

## 5. Ποιοι δουλεύουν για μια ταινία





### Εισαγωγικές παρατηρήσεις

Η εισαγωγή στη φωτογραφία καλύπτει, κατά προσέγγιση, 5 μαθήματα των 2 ωρών.

Κάθε μάθημα περιλαμβάνει:

- το βασικό κείμενο που απευθύνεται στους εκπαιδευόμενους
- το κείμενο συνοδεύεται από έναν αριθμό χαρακτηριστικών φωτογραφιών που βοηθούν στην κατανόηση του κειμένου και μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτές με τη μορφή διαφανειών ή σε προβολή PowerPoint από υπολογιστή.
- βασικές κατευθυντήριες οδηγίες προς τους εκπαιδευτές
- πρακτικές εφαρμογές-ασκήσεις που οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να πραγματοποιήσουν με την καθοδήγηση των εκπαιδευτών
- προτεινόμενη βιβλιογραφία για περαιτέρω ενημέρωση

Εκτός από τις ατομικές ασκήσεις κατά τη διάρκεια των μαθημάτων οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να προετοιμάσουν και να υλοποιήσουν με την βοήθεια των εκπαιδευτών, ένα ομαδικό θέμα (project).



Για το επίπεδο των εκπαιδευόμενων γίνονται οι ακόλουθες παραδοχές:

- οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να έχουν ελάχιστη ή καθόλου γνώση των τεχνικών της φωτογραφίας
- ο πιθανός εξοπλισμός που θα έχει στη διάθεσή της η πλειοψηφία των εκπαιδευομένων θα είναι αυτόματες ερασιτεχνικές φωτογραφικές μηχανές.
- Θεωρούμε ότι δεν είναι σκόπιμη μια εκτενής αναφορά στις τεχνικές του σκοτεινού θαλάμου καθώς δεν προβλέπεται τέτοιος εξοπλισμός στα κέντρα εκπαίδευσης. Στις τεχνικές εμφάνισης και εκτύπωσης θα γίνει σύντομη αναφορά με βασικό στόχο να γίνουν ευκολότερα κατανοητές οι ψηφιακές επεξεργασίες.

### Εισαγωγή

Η φωτογραφία στην εποχή μας είναι ένα ευρύτατα διαδεδομένο μέσο καταγραφής των ιδιαίτερων στιγμών της προσωπικής, καθημερινής και δημόσιας ζωής των ανθρώπων

- Ενθύμιο προσωπικών στιγμών (επέτειοι, εκδρομές, οικογενειακές και φιλικές συναντήσεις, κλπ).
- Πηγή πληροφορίας και ενημέρωσης (έντυπα και ηλεκτρονικά ΜΜΕ)
- Μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης.

### Στόχοι

Βασικοί στόχοι της σειράς μαθημάτων για την φωτογραφία είναι οι εξής:

- Η κατανόηση του ρόλου της φωτογραφίας ως μέσου καταγραφής της πραγματικότητας.
- Η κατανόηση των τρόπων που οι διαφορετικές επιλογές στο καδράρισμα και στη λήψη μιας φωτογραφίας μπορούν να επηρεάσουν το νόημα και την σημασία του θέματος.

Από την ανακάλυψη της φωτογραφίας μέχρι σήμερα έχουμε φωτογραφήσει σχεδόν τα πάντα ή έτσι τουλάχιστον φαίνεται. Σύμφωνα με την Σούζαν Σόνταγκ, «οι φωτογραφίες μεταβάλλουν και μεγεθύνουν τη γνώμη μας για το τι αξίζει να βλέπουμε και τι έχουμε δικαίωμα να παρατηρούμε. Είναι μια γραμματική και , ακόμη πιο σημαντικό, μια ηθική της όρασης.»

- Φωτογραφίζοντας οικειοποιούμαστε αυτό που φωτογραφίζεται.
- Οι φωτογραφίες προσφέρουν αποδείξεις
- Συλλέγοντας φωτογραφίες, συλλέγεις τον κόσμο.
- Οι φωτογραφίες μεταφέρουν ειδήσεις



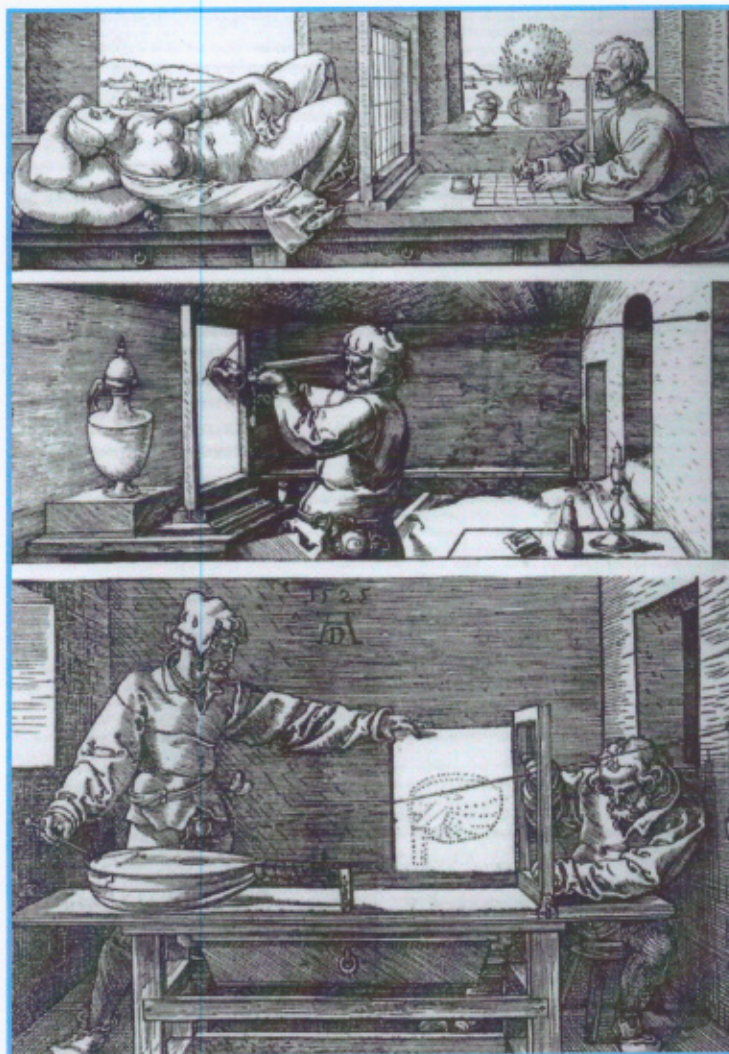




**Από τον σκοτεινό θάλαμο (camera obscura) στην ανακάλυψη της φωτογραφίας.**

**Βασικές αρχές λειτουργίας της φωτογραφικής μηχανής.**

- Χρήση του σκοτεινού θαλάμου στη ζωγραφική • Ανακάλυψη της φωτογραφίας • Σταθμοί εξέλιξης στην τεχνολογία της φωτογραφίας • Φακός και μάτι • Είδη φωτογραφικών μηχανών
- Είδη και χαρακτηριστικά φακών



**Εικόνα.1.1.**

Σύστημα προοπτικής σχεδίασης: Χρήση του συστήματος της προοπτικής από τους ζωγράφους. Ορθογώνιο πλαίσιο με κάναβο νημάτων, που επιτρέπει την μεταφορά των βασικών γραμμών του τοπίου ή του πορτραίτου στην επιφάνεια σχεδίασης (όπου υπάρχει αντίστοιχος κάναβος). Ένα σταθερό σημείο παρατήρησης. Σχέδιο του Jean du Breuil, για το βιβλίο *Perspective Pratique*, Paris 1663

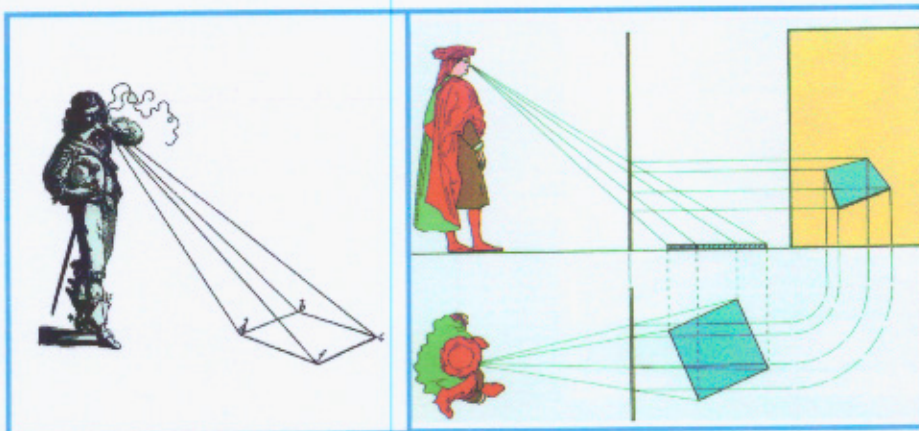


## 1.1. ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ ΚΑΙ ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΘΑΛΑΜΟΣ

## 1.1.1. Σύστημα προοπτικής

Μέχρι το τέλος του 14<sup>ου</sup> αιώνα, η τέχνη χρησιμοποιεί ένα αυστηρό κώδικα εικονογράφησης, γεμάτο θρησκευτικά και κοινωνικά σύμβολα. Ελάχιστα ενδιαφέρεται για την ακριβή αναπαράσταση του ορατού κόσμου ή την δημιουργία της ψευδαίσθησης του χώρου.

Με την ανάπτυξη του εμπορίου και των εμπορικών ταξιδιών, παρουσιάζεται η ανάγκη για την κατανόηση και συγκρότηση των πληροφοριών, που η όραση παρέχει για το περιβάλλον. Απαιτείται η δημιουργία ενός συστήματος συμβόλων και κανόνων, μια γραμματική. Το μεν σύστημα συμβόλων επιτρέπει την αναπαράσταση των οπτικών πληροφοριών, η δε γραμματική δίνει στα σύμβολα λογικές σχέσεις. Η ανάγκη για ένα τέτοιο σύστημα γίνεται πραγματικότητα με την ανακάλυψη της προοπτικής, το 1434-1436, από τον Λεόν Μπατίστα Αλμπέρτι. Έτσι αποκτούμε ένα λογικό πρόγραμμα συμβάσεων, στηριζόμενο στην ευκλείδεια γεωμετρία. Το σύστημα αυτό επιτρέπει την μετάβαση από τα αντικείμενα του τρισδιάστατου πραγματικού χώρου στις δύο διαστάσεις της επιφάνειας



Εικόνα.1.2.

Σύστημα προοπτικής, Οπτικές ακτίνες συνδέουν το μάτι με το αντικείμενο. Τομή ακτινών με το επίπεδο αναπαράστασης για τη δημιουργία του ειδώλου.

αναπαράστασης (καμβάς για την ζωγραφική, χαρτί σχεδίασης για τους τεχνικούς, φωτογραφικό και κινηματογραφικό φιλμ, κλπ).

Σύμφωνα με το σύστημα της προοπτικής, τα διάφορα σημεία ενός αντικείμενου συνδέονται με «οπτικές ακτίνες» με το ανθρώπινο μάτι. Τα σημεία όπου οι οπτικές ακτίνες συναντούν την επιφάνεια σχεδίασης δημιουργούν το είδωλο του αντικείμενου, την δισδιάστατη αναπαράστασή του.



Την περίοδο της Αναγέννησης, με την ανακάλυψη του συστήματος της προοπτικής, το βλέμμα αποκτά υποκείμενο, τον άνθρωπο. Ο συνδυασμός ματιού και μαθηματικής λογικής:

- Ενοποιεί και συστηματοποιεί την φύση δημιουργώντας ένα ομογενοποιημένο χώρο και μετρήσιμο χώρο.
- Επιτρέπει την κατασκευή αντιγράφων της φύσης.

### 1.1.2. Σκοτεινός θάλαμος

Ως **σκοτεινός θάλαμος** (**Camera obscura** – σκοτεινό δωμάτιο στα λατινικά) περιγράφεται ένας κλειστός, φωτοστεγανός χώρος (δωμάτιο ή κουτί), του οποίου η μια πλευρά έχει μια μικρή οπή. Οι ακτίνες του φωτός, που διέρχεται από την οπή αυτή, δημιουργούν στην απέναντι πλευρά του σκοτεινού θαλάμου την εικόνα του περιβάλλοντος χώρου ή των αντικειμένων. Η εικόνα αυτή ονομάζουμε είδωλο και είναι αντεστραμμένη σε σχέση με το πραγματικό αντικείμενο ή τον χώρο. Όσο μικρότερη είναι η οπή, τόσο ευκρινέστερη είναι η εικόνα.

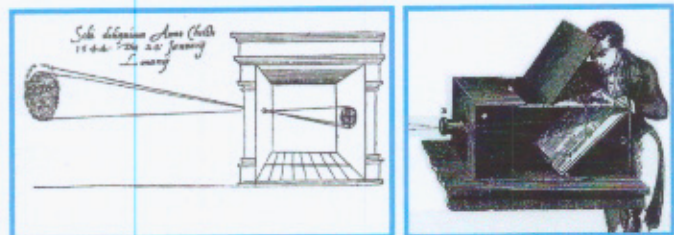
Θεωρείται πως μια πρώτη περιγραφή του σκοτεινού θαλάμου βρίσκεται στον Αριστοτέλη. Ο σκοτεινός όμως θάλαμος μπαίνει σε χρήση τον 16<sup>ο</sup>

1.3	1.4
1.5	

**Εικόνα.1.3.**  
Βασική αρχή λειτουργίας σκοτεινού θαλάμου

**Εικόνα.1.4.**  
Χρήση σκοτεινού θαλάμου από ζωγράφους για την ζωγραφική εικόνων (των περιγραμμάτων τοπίων και πορτραίτων

**Εικόνα.1.5.**  
Χρήση σκοτεινού θαλάμου από ζωγράφους.  
Α) Επεξηγηματική τομή ενός σκοτεινού θαλάμου για την ζωγραφική εικόνων.  
Β) Φορητός σκοτεινός θάλαμος για ζωγραφική σε υπαίθριο χώρο, πτυσσόμενος σε μορφή βιβλίου

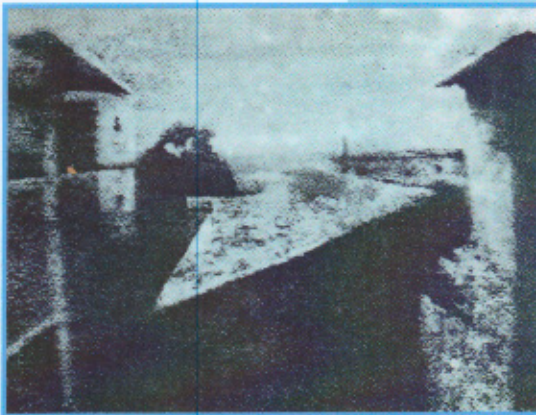


αιώνα από τον Giovanni Battista della Porta, ο οποίος τον περιγράφει στο βιβλίο του *Natural Magic* (1544). Ο σκοτεινός θάλαμος χρησιμοποιείται από τους ζωγράφους, από τον 14<sup>ο</sup> αιώνα και μετά, ως βοηθητικό εργαλείο για τον σχεδιασμό ενός τοπίου ή ενός πορτραίτου.



### 1.2. Η ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

Η περίοδος 1820-1840 αποτελεί περίοδο πειραματισμών, η οποία θα οδηγήσει στην ανακάλυψη της φωτογραφικής τεχνικής. Ο J.N.Nierce προσπάθησε να βελτιώσει την επεξεργασία της λιθογραφίας, αντικαθιστώντας την λιθογραφική κιμωλία με το φως στη δημιουργία σχεδίου. Την διαδικασία αυτή ονόμασε «ηλιογραφία». Στη συνέχεια συνεργάζεται με τον σκηνογράφο L.J.M.Daguerre, ο οποίος πειραματιζόταν σε ένα εξελιγμένο τύπο πανοραμάτων με την χρήση σκοτεινού θαλάμου, προσπαθώντας να διατηρήσει την εικόνα που σχηματίζει το φως. Το 1837 ο Daguerre είναι ο πρώτος που επιτυγχάνει την «στερέωση» φωτογραφικών εικόνων (Δαγκεροτυπία).



**Εικόνα 1.6.**  
1826, η πρώτη σωζόμενη φωτογραφία από τον Nicéphore Niépce: το τοπίο από το παράθυρο του εργαστηρίου του. Χρόνος έκθεσης: 8 ώρες.

### 1.3. ΧΡΟΝΟΛΟΓΙΕΣ – ΣΤΑΘΜΟΙ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

- 1826, Δημιουργία της πρώτης φωτογραφίας από τον Nicéphore Niépce
- Την ίδια περίπου εποχή, ο Luis Daguerre στο Παρίσι εξέλιξε την τεχνική της αποτύπωσης της εικόνας. Κατασκεύασε τις πρώτες μηχανές σε συσκευασία (κιτ), που περιείχαν τα αναγκαία υλικά για την επεξεργασία της εικόνας με αποτέλεσμα την εξάπλωση της φωτογραφίας.
- Το 1839 γίνεται η επίσημη ανακοίνωση της εφεύρεσης, με το όνομα «Δαγκεροτυπία», στην Γαλλική Ακαδημία Επιστημών.
- Ο όρος «φωτογραφία» από τις ελληνικές λέξεις φως και γραφή, χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1839 στην Αγγλία και Γερμανία.
- Ο William Talbot στην Αγγλία ανακαλύπτει την σημασία της αρνητικής εικόνας και της σχέσης της με την τελική φωτογραφία. Πρόκειται για την διαδικασία που χρησιμοποιούμε και σήμερα: το φιλμ που φωτογραφίζουμε είναι αρνητικό και στη συνέχεια τυπώνουμε θετικά αντίγραφα της εικόνας. Το 1839 για πρώτη φορά γίνεται δυνατή η αναπαραγωγή της φωτογραφικής εικόνας, για το λόγο αυτό θεωρείται ο William Talbot ο πραγματικός πατέρας της φωτογραφικής τεχνικής, όπως την ξέρουμε σήμερα. Το όνομα της μεθόδου του ονομάστηκε αρχικά «καλοτυπία», από την ελληνική λέξη κάλλος = ομορφιά.
- Το 1850 ανοίγει το πρώτο φωτογραφείο στην Ελλάδα, του Φιλίππου Μαργαρίτη στην οδό Ερμού, στην Αθήνα. Ο Μαργαρίτης είναι, πιθανότατα, ο δημιουργός της πρώτης γνωστής φωτογραφίας στην Ελλάδα: ένα πορτραίτο σε δαγκεροτυπία του βασιλιά Όθωνα.
- Στις αρχές της δεκαετίας του 1850 έγιναν της μόδας τα πορτραίτα «carte de visite».
- Τη δεκαετία του 1850 επίσης αναπτύσσονται οι στερεοσκοπικές μηχανές και τα στερεοσκόπια.



1.7.α	1.7.β
1.8.α	1.8.β



**Εικόνα 1.7. α, 1.7.β**  
 Παρίσι 1838. Από τις πρώτες φωτογραφίες του *Luis Daguerre*, φωτογραφία της Λεωφόρου Γκομπλέν το 1839. Επειδή ο χρόνος έκθεσης είναι μεγάλος, οι άνθρωποι και οι άμαξες δεν καταγράφηκαν, εκτός από τον άνθρωπο στη γωνία αριστερά που γυάλιζε τα παπούτσια του.

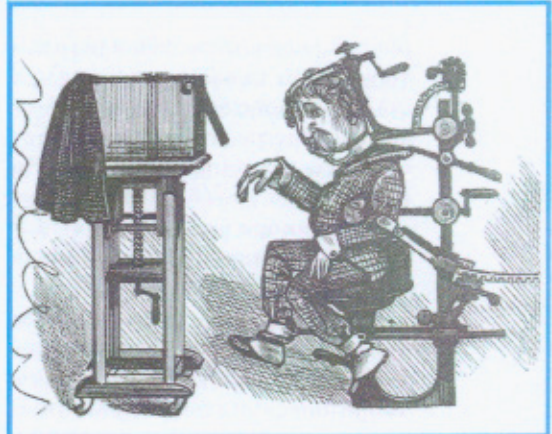
**Εικόνα 1.8α, 1.8β.**  
 Φωτογραφική μηχανή του *Luis Daguerre* και *Δαγκεροτυπία*



- Ο βρετανός *Eadweard Muybridge* και ο γάλλος *Etienne Jules Marey* ασχολήθηκαν με την καταγραφή της κίνησης του ανθρώπινου σώματος και των ζώων. Οι προσπάθειες αυτές κατέληξαν στην ανάπτυξη της «χρονοφωτογραφίας».
- Το 1888 ο αμερικανός *George Eastman* χρησιμοποιεί φιλμ σε μορφή ρολού ζελατίνης, μειώνοντας σημαντικά το βάρος της φωτογραφικής μηχανής. Ο *Eastman* ιδρύει την εταιρεία *Kodak* και αρχίζει η σε μεγάλη κλίμακα χρήση της φωτογραφίας από ερασιτέχνες φωτογράφους.
- Το 1890, σε διεθνές συνέδριο στο Παρίσι, καθιερώθηκε το σύστημα διαφραγμάτων και ταχυτήτων όπως το ξέρουμε σήμερα.
- Το 1903 οι αδελφοί *Λυμιέρ* ανακαλύπτουν την αυτοχρωμική επεξεργασία.
- Το 1925 η γερμανική εταιρεία *Leitz* παρουσιάζει τη μηχανή *Leica*, με μικρό μέγεθος και εξαιρετική ποιότητα, που χρησιμοποιεί φιλμ 35 χιλιοστών (δανεισμένο από τον κινηματογράφο).
- Το 1935 παρουσιάζεται το πρώτο θετικό φιλμ για διαφάνειες, το *Kodachrome*.
- Το 1940 η φωτογραφία εισέρχεται στο χώρο του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης, ως έργο τέχνης.
- Το 1948 κυκλοφορεί η πρώτη μηχανή στιγμιαίας φωτογραφίας, η γνωστή *Polaroid*.



- Το 1959 έχουμε τις πρώτες φωτογραφίες από δορυφόρο
- Το 1982 παρουσιάζεται η πρώτη ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, η Mavica (Magnetic video camera) της Sony.



1.9	1.10
1.11	1.12

**Εικόνα 1.9.**  
Δαγκεροτυπία  
του βασιλιά  
Όθωνα

**Εικόνα 1.10.**  
Στερεοσκοπία και  
στερεοσκοπικές εικόνες

**Εικόνα 1.11.**  
πορτραίτα «carte de visite».

**Εικόνα 1.12.**  
Σατιρική απόδοση του  
μηχανισμού στήριξης του  
κεφαλιού για την δημιουργία  
ενός πορτραίτου. Η φωτογραφία  
πορτραίτου είχε γίνει πολύ  
δημοφιλής αλλά οι πελάτες  
έπρεπε να υπομείνουν την  
σκληρή δοκιμασία της ακινησίας.

#### 1.4. ΦΑΚΟΣ ΚΑΙ ΜΑΤΙ

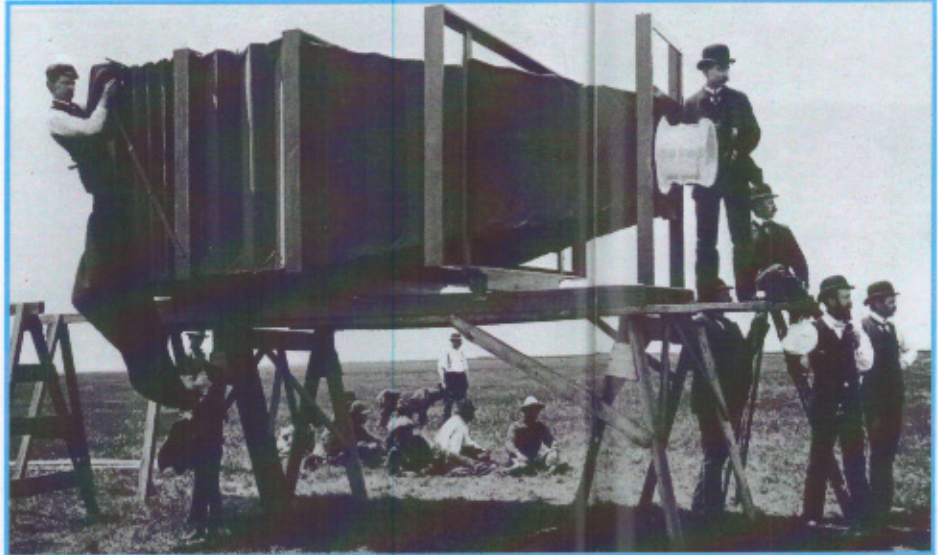
##### Όραση και διανοητική επεξεργασία

Η λειτουργία της όρασης δεν είναι μια απλή καταγραφή, μια αντανάκλαση αυτού που βλέπει το μάτι στον εγκέφαλο, αλλά μια διανοητική επεξεργασία. Η επεξεργασία αυτή συνίσταται σε μια ερμηνεία και επαναδιατύπωση των οπτικών δεδομένων, σύμφωνα με κανόνες και πρότυπα που διαμορφώνονται από την εμπειρία, την παιδεία και επηρεάζονται από παράγοντες, όπως για παράδειγμα η ψυχολογική διάθεση. Ο αμερικανός καλλιτέχνης της βίντεο-τέχνης Bill Viola αναφέρει πως «Ο ουσιαστικός χαρακτήρας της σχέσης μας με την πραγματικότητα δεν βρίσκεται στην οπτική εντύπωση, αλλά στα πρότυπα του χώρου και των αντικειμένων, που ο εγκέφαλος δημιουργεί... Η εικόνα δεν είναι παρά η πηγή, το εισερχόμενο δεδομένο».

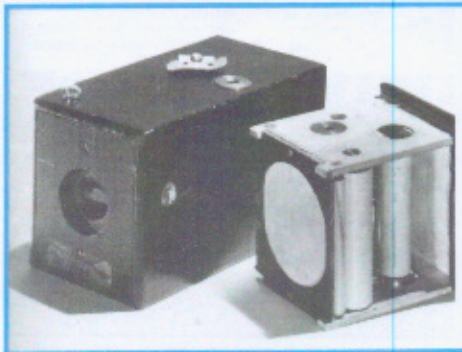


1.13	
1.14	1.15
1.16	

**Εικόνα 1.13.**  
Μηχανή Μαμούθ (Mammoth, USA 1900). Στις αρχές της φωτογραφικής τεχνικής, οι μεγεθύνσεις ήταν δύσκολες και ακριβές. Οπότε, εάν ήθελες μια φωτογραφία μεγάλων διαστάσεων, χρησιμοποιούσες μεγάλη φωτογραφική μηχανή. Η μηχανή Μαμούθ κατασκευάστηκε από την εταιρεία τρένων του Σικάγο για να φωτογραφηθεί με λεπτομέρεια το νέο τρένο πολυτελείας της εταιρείας. Η φωτογραφία (4,5 x 8 πόδια) πήρε το μεγάλο βραβείο στη Διεθνή Έκθεση του Παρισιού το 1900.



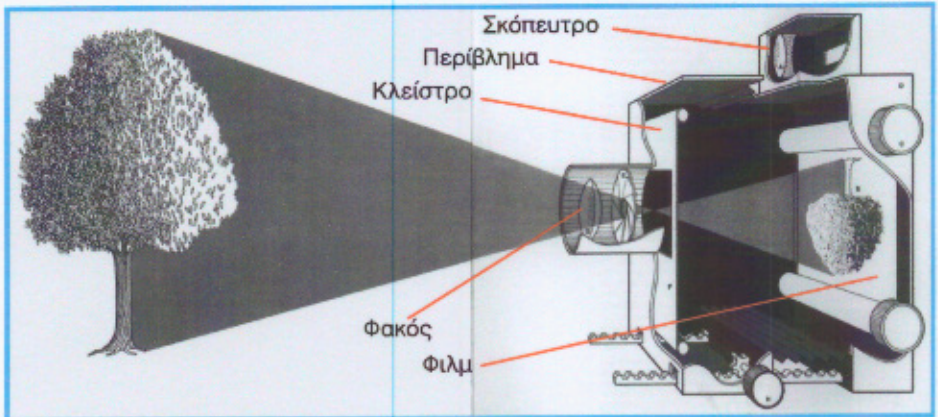
**Εικόνα 1.14.**  
Φωτογραφική μηχανή Kodak



**Εικόνα 1.15.**  
Δορυφορική εικόνα πόλης



**Εικόνα 1.16.**  
Αρχές λειτουργίας της φωτογραφικής μηχανής



Όταν βλέπουμε ένα χώρο, στην πραγματικότητα κατευθύνουμε το βλέμμα σε διάφορα σημεία του και η νοητική εικόνα που σχηματίζεται στο μυαλό μας προκύπτει τελικά από τη σύνθεση τέτοιων επιμέρους εικόνων.



**1.5. ΑΡΧΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ**

Όλες οι σύγχρονες φωτογραφικές μηχανές μοιάζουν με τον πρόγονό τους τον «σκοτεινό θάλαμο» και αποτελούνται από τα εξής μέρη:

- Ένα σκοτεινό περίβλημα
- Το «φωτοφράχτη» ή «κλείστρο», ένα μηχανισμό που ρυθμίζει τον χρόνο έκθεσης του φιλμ στο φως και την ποσότητα του φωτός που περνά.
- Το φακό, ο οποίος στην πραγματικότητα είναι ένα σύστημα φακών
- Το φιλμ, το οποίο ελέγχεται από ένα μηχανισμό προώθησης και περιτύλιξης
- Το μηχανισμό σκόπευσης και εστίασης

**1.6. ΕΙΔΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ**

Υπάρχουν τρεις τύποι φωτογραφικών μηχανών:

- μηχανές με σκόπευτρο. Στις μηχανές αυτές παρατηρούμε το θέμα μέσα από μικρό παράθυρο εφοδιασμένο με φακό. Επειδή το σκόπευτρο και ο φακός της μηχανής βρίσκονται σε κάποια απόσταση, η εικόνα στο σκόπευτρο διαφέρει λίγο από την εικόνα που θα εγγράψει η μηχανή. Τη διαφορά αυτή ονομάζουμε «παράλλαξη». Πλεονεκτήματα των μηχανών αυτών είναι η συμπαγής κατασκευή και το μικρό βάρος. Μειονέκτημα αποτελεί η αδυναμία χρήσης τηλεφακών και μεγάλων ευρυγώνιων φακών.
- μηχανές διοπτικές με ανάκλαση. Οι μηχανές αυτές διαθέτουν δύο φακούς, έναν για την παρατήρηση του θέματος και έναν για την λήψη της φωτογραφίας. Ο φακός παρατήρησης εστιάζει την εικόνα, μετά από ανάκλαση, σε θαμπόγυαλο στο επάνω μέρος της μηχανής. Πλεονεκτήματα των μηχανών αυτών είναι η απλότητα κατασκευής και η δυνατότητα σκόπευσης από ψηλά, στο επίπεδο του εδάφους ή στο ύψος της μέσης του φωτογράφου.
- μηχανές μονοοπτικές με ανάκλαση. Οι μηχανές αυτές διαθέτουν κάτοπτρο το οποίο μετακινείται για να επιτρέψει τη λήψη της φωτογραφίας. Το μεγάλο πλεονέκτημα των μηχανών αυτών είναι πως βλέπουμε ακριβώς αυτό το οποίο θα αποτυπωθεί στο φιλμ. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα χρήσης φακών διαφορετικής εστιακής απόστασης. Μειονέκτημα αποτελεί η σύνθετη κατασκευή, το αυξημένο βάρος και ο θόρυβος που προκαλεί η μετακίνηση του καθρέφτη.

Από τα πρώτα χρόνια της φωτογραφίας χρονολογείται ένας τέταρτος τύπος μηχανής: αυτός με οθόνη σκόπευσης. Οι μηχανές είναι μεγάλου μεγέθους, οι πλευρές τους καλύπτονται από εύκαμπτη φυσούνα και διαθέτουν ως οθόνη σκόπευσης ένα θαμπόγυαλο στο πίσω μέρος, στο οποίο δημιουργείται ανεστραμμένη η εικόνα. Τέτοιες μηχανές διέθεταν οι πλανόδιοι φωτογράφοι μέχρι και τη δεκαετία του 1970.

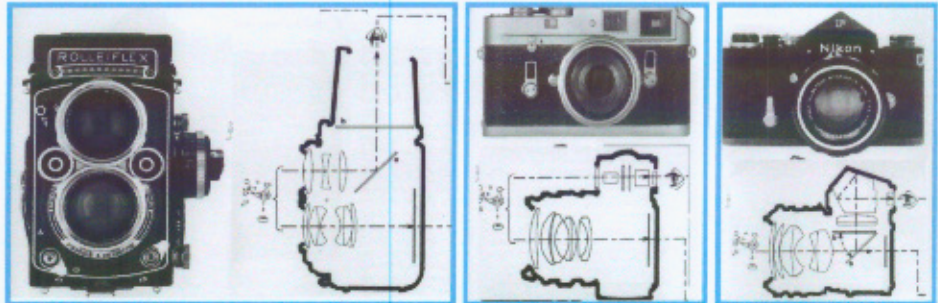


1.17 1.18 1.19

**Εικόνα 1.17.**  
Διοπτική με ανάκλαση (reflex)

**Εικόνα 1.18.**  
Μονοοπτική απευθείας σκόπευσης

**Εικόνα 1.19.**  
Μονοοπτική με ανάκλαση (reflex).



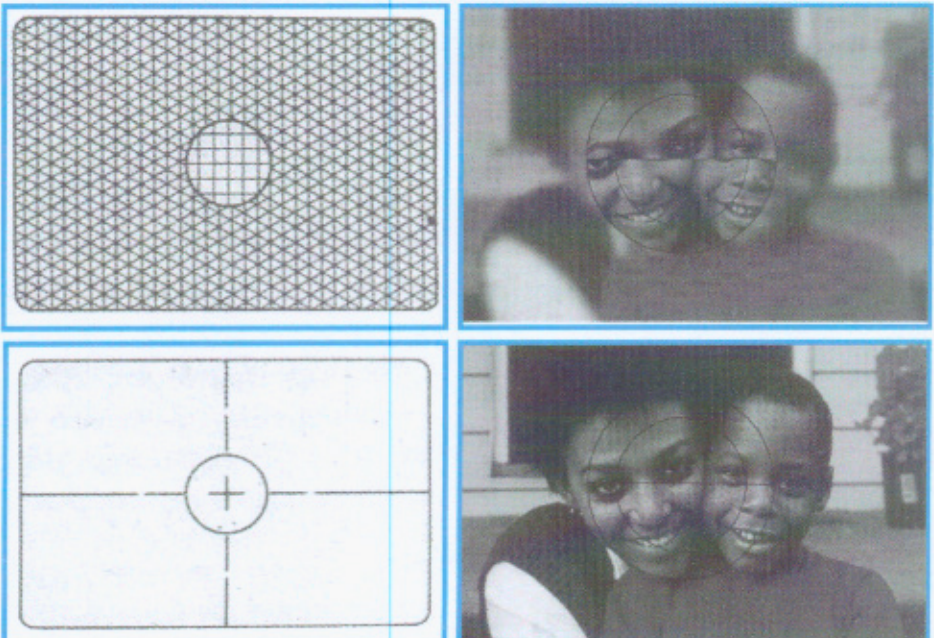
### 1.7. ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΦΑΚΩΝ

Οι φακοί των σύγχρονων φωτογραφικών μηχανών είναι στην πραγματικότητα σύνθετες κατασκευές, αποτελούμενες από έναν αριθμό φακών, έτσι ώστε:

- να δίνουν μεγαλύτερη ακρίβεια εστίασης σε όλες τις φωτιστικές συνθήκες
- να διορθώνουν διάφορες οπτικές παραμορφώσεις της φωτεινής δέσμης.

Ανάλογα με την εστιακή απόσταση, οι φακοί διακρίνονται σε:

- Ευρυγώνιους,
- κανονικούς (νορμάλ)
- τηλεφακούς



**Εικόνα 1.20.**  
Σύστημα εστίασης / σκόπευσης



Κανονικός ή νορμάλ φακός θεωρείται εκείνος που η εστιακή του απόσταση είναι περίπου ίση με τη διαγώνιο του φιλμ, που χρησιμοποιεί η μηχανή. Για παράδειγμα, για φιλμ 36χιλ (διάσταση 24χιλ επί 36χιλ), ο νορμάλ φακός έχει εστιακή απόσταση 43-50χιλ. Το βασικό χαρακτηριστικό ενός νορμάλ φακού είναι ότι συγκεντρώνει τις φωτεινές ακτίνες με γωνία λήψης 40-50 μοίρες, όσο δηλαδή και το ανθρώπινο μάτι. Το μάτι του ανθρώπου έχει οπτικό πεδίο περίπου 140 μοίρες αλλά μόνο μέσα στις 50 μοίρες διακρίνει καθαρά σχήματα και χρώματα.

## ΑΣΚΗΣΕΙΣ

### A. Ομαδική εργασία

Συζήτηση των εκπαιδευόμενων για την επιλογή ενός θέματος που θα αποτελέσει αντικείμενο της ομαδικής εργασίας (project). Κάθε εκπαιδευόμενος θα καλύψει φωτογραφικά μια ειδική πλευρά του επιλεγμένου θέματος και όλοι μαζί στο τέλος των μαθημάτων θα κάνουν μια συνολική παρουσίαση που θα συνδυάζει τις διαφορετικές προσεγγίσεις.

Τα προτεινόμενα θέματα μπορεί να έχουν σχέση με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος και της ζωής της πόλης, για παράδειγμα:

- χαρακτηριστικοί χώροι στην πόλη (πλατείες, χώροι αναψυχής, κλπ)
- εκδηλώσεις, γιορτές
- παραδοσιακά επαγγέλματα

Μπορεί επίσης να επιλεγεί μια ειδική θεματολογία (αθλητισμός, τοπίο, πορτραίτο, κλπ).

Αρχικά κάθε εκπαιδευόμενος μπορεί να προτείνει ένα θέμα διαμορφώνοντας με τον τρόπο αυτό ένα κοινό κατάλογο θεμάτων. Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να βοηθήσει στην ανάδειξη του ενδιαφέροντος αλλά και των δυσκολιών που παρουσιάζει κάθε θέμα, βοηθώντας την ομάδα να κάνει την τελική επιλογή.

Το τελικό προϊόν μπορεί να έχει την μορφή:

- ανεξάρτητων φωτογραφιών
- συνδυασμού των φωτογραφιών σε μια ενιαία επιφάνεια
- προβολή διαφανειών ή δημιουργία ενός slideshow (με τη μορφή PowerPoint).



**Β. Ατομική άσκηση**

Κάθε εκπαιδευόμενος θα φέρει 2 έως 3 φωτογραφίες (το πρωτότυπο ή φωτοτυπία) από κάποιο έντυπο (εφημερίδα, περιοδικό, βιβλίο) που τις θεωρεί ενδιαφέρουσες. Με τη βοήθεια του εκπαιδευτή οι εκπαιδευόμενοι θα συζητήσουν ποια είναι τα στοιχεία που κάνουν μια συγκεκριμένη φωτογραφία ενδιαφέρουσα: Για παράδειγμα η επιλογή του θέματος, η τοποθέτηση του θέματος στο φωτογραφικό κάδρο, τα συναισθήματα που προκαλεί, κλπ.

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- **Βιβλία για την ιστορία της φωτογραφίας**

ΜΠΑΡΤ Ρολάν, *Ο φωτεινός θάλαμος*, Αθήνα 1983

ΞΑΝΘΑΚΗΣ Άλκης, *Ιστορία της Ελληνικής Φωτογραφίας*, Αθήνα, 1981

ΞΑΝΘΑΚΗΣ Άλκης, *Ιστορία της φωτογραφικής αισθητικής*, Αιγόκερως, Αθήνα 1993.

- **Βιβλία για την οπτική αντίληψη και την προοπτική**

BERGER John, *Η εικόνα και το βλέμμα*, Οδυσσέας, 1986

COLE Alison, *Προοπτική, Δεληθανάσης-Ερευνητές*, 1993

GOMBRICH Ernst, *Τέχνη και ψευδαίσθηση*, Νεφέλη 1996.

**ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ**

Ανάλογα με το προφίλ και τα ενδιαφέροντα των εκπαιδευόμενων μπορεί να δοθεί μεγαλύτερο βάρος:

- στην ιστορία της φωτογραφίας
- στα είδη μηχανών και φακών

**Επίσκεψη σε φωτογραφικό στούντιο**

Θα μπορούσε ο εκπαιδευτής να διερευνήσει την δυνατότητα επίσκεψης σε ένα οργανωμένο φωτογραφικό στούντιο, όπου οι εκπαιδευόμενοι θα μπορούσαν να έχουν μια άμεση εμπειρία με τα είδη μηχανών, φακών, φωτιστικά σώματα, τον ειδικό εξοπλισμό, την οργάνωση του σκοτεινού θαλάμου, κλπ. Καλό θα ήταν η επίσκεψη να γίνει στην αρχή των σεμιναρίων ώστε οι εκπαιδευόμενοι, οι οποίοι δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία, να αποκτήσουν μια πρώτη εικόνα.

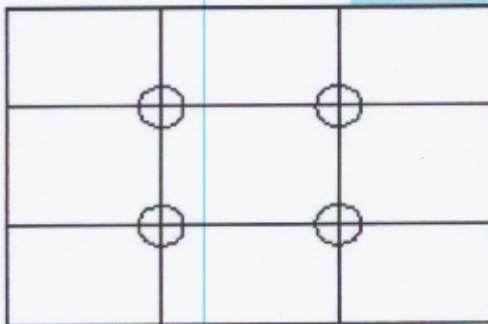


## Στοιχεία σύνθεσης της φωτογραφικής εικόνας

- Οργάνωση και ισορροπία του φωτογραφικού κάδρου • Τοποθέτηση του θέματος
- Γωνία λήψης

### 2.1. ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟΥ ΚΑΔΡΟΥ

Στη διάρκεια της ιστορίας και της εξέλιξης της φωτογραφίας, κάθε ιστορική περίοδος χαρακτηρίστηκε από διαφορετικές τεχνικές και αισθητικές προσεγγίσεις. Κάθε ιστορική περίοδος προσέδωσε στην φωτογραφική γλώσσα μια διαφορετική οργάνωση και ένα διαφορετικό λεξιλόγιο.



Εικόνα 2.1.

Σχηματική αναπαράσταση του χωρισμού του κάδρου σύμφωνα με τον κανόνα των τριών. Με τους κύκλους σημειώνονται τα σημεία ενδιαφέροντος

#### ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΥΝΘΕΣΗΣ

- Επιλογή θέματος
- Προσδιορισμός κάδρου: τι στοιχεία περιλαμβάνονται και ποια παραλείπονται
- Ιεράρχηση στοιχείων
- Τοποθέτηση: Κανόνας των τριών, Χρυσός κανόνας
- Υπέρβαση των κανόνων
- Ισορροπία (συμμετρία, ασυμμετρία, εκτός ισορροπίας, δυναμική ισορροπία)

Για την επίτευξη ενός καλύτερου αποτελέσματος έχουμε στη διάθεσή μας τρεις διαφορετικές διαδικασίες.

- Την νοητική διαδικασία της σύλληψης της εικόνας και της δημιουργίας μιας ενδιαφέρουσας σύνθεσης.
- Την γνώση της φωτογραφικής τεχνικής (ρυθμίσεις βάθους πεδίου, ταχύτητας, κλπ).
- Την επεξεργασία της φωτογραφικής εικόνας είτε με τις τεχνικές του σκοτεινού θαλάμου είτε με τις ψηφιακές τεχνικές.

Η γνώση και η χρήση των διαφορετικών αυτών διαδικασιών επιτρέπει την δημιουργική απόδοση του φωτογραφικού θέματος και την ανάπτυξη ενός προσωπικού τρόπου έκφρασης.

Αναφέραμε ήδη πως η λήψη μιας φωτογραφίας έχει ένα ουσιαστικό συνθετικό μέρος που αφορά τις επιλογές των τμημάτων του περιβάλλοντος ή του θέματος που θα μπουν στο φωτογραφικό κάδρο.

### 2.2. ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ

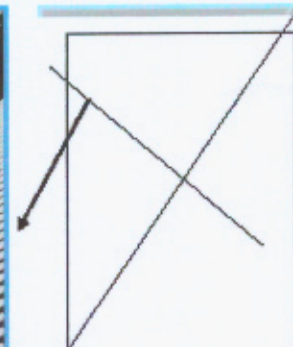
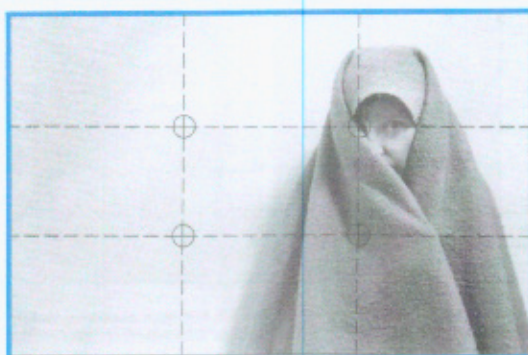
Στα φωτογραφικά εγχειρίδια συναντάμε συχνά την θέση ότι κάθε φωτογραφία πρέπει να έχει ένα ή περισσότερα κεντρικά σημεία. Η ύπαρξη ενός κέντρου ενδιαφέροντος επιτρέπει την οργάνωση της εικόνας γύρω από αυτό. Υπάρχουν δύο κύριες προσεγγίσεις του τρόπου οργάνωσης ενός θέματος:



- Η συμμετρική σύνθεση του θέματος σε σχέση με τον κάθετο ή τον οριζόντιο άξονα συμμετρίας
- Η έκκεντρη τοποθέτηση του θέματος.

Πολλά φωτογραφικά εγχειρίδια αποτρέπουν την συμμετρική τοποθέτηση στο κέντρο της φωτογραφίας και προτείνουν την χρήση του «κανόνα των τριών», δηλαδή την νοερή διαίρεση του κάδρου σε 3 οριζόντιες και 3 κατακόρυφες ζώνες. Οι οριζόντιες και κάθετες γραμμές καθώς και τα σημεία τομής των γραμμών αποτελούν πιθανούς άξονες και ση-

2.2	2.3
2.4	
2.5	



**Εικόνα 2.2.**  
Chris Jonas. Γυναίκιά φιγούρα. Σύνθεση που ακολουθεί τον κανόνα των τριών.

**Εικόνα 2.3.**  
Randy Wood. Τοποθέτηση του θέματος στο κάτω δεξιά από τα ορθογώνια που σχηματίζει η οργάνωση του κάδρου σύμφωνα με τον κανόνα των τριών.

**Εικόνα 2.4.**  
Alexander Rodchenko, γυναίκα στο τηλέφωνο, 1928. Γωνία λήψης από ψηλά, διαγώνια τοποθέτηση θέματος.

**Εικόνα 2.5.**  
Ομιλία του Μουσολίνι. Διαγώνια τοποθέτηση και διαφορετικές κατευθύνσεις βλεμμάτων





μεία οργάνωσης του θέματος. Παρόμοια με τον κανόνα των τριών ήταν η οργάνωση ενός ορθογώνιου κάδρου με τις αναλογίες της «χρυσής τομής» που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι Έλληνες.

Οι κανόνες οργάνωσης δεν είναι ποτέ απόλυτοι. Η υπέρβαση των κανόνων δίνει συχνά ιδιαίτερα επιτυχή αποτελέσματα.

#### ΓΡΑΜΜΕΣ ΚΑΙ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ

Ιδιαίτερη σημασία για την οργάνωση του φωτογράμματος παίζουν οι κυρίαρχες γραμμές του ίδιου του θέματος:

- Όταν οι κυρίαρχες γραμμές του θέματος τοποθετούνται παράλληλα με την οριζόντια ή την κάθετη πλευρά του κάδρου, τότε το θέμα παρουσιάζεται στατικό ή ισορροπημένο.
- Όταν η τοποθέτηση των κυρίαρχων γραμμών είναι υπό γωνία ως προς την οριζόντια ή την κάθετη πλευρά του κάδρου, τότε το θέμα παρουσιάζει ένα δυναμισμό, μια κίνηση, μια τάση για ανατροπή.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα για τη δυναμική οργάνωση του φωτογραφικού κάδρου αποτελεί το έργο του Αλεξάντερ Ρότσενκο, χαρακτηριστική φυσιογνωμία του κινήματος του Κονστρουκτιβισμού στη Ρωσία του μεσοπολέμου. Το έργο του Ρότσενκο χαρακτηρίζεται για τη φωτογράφιση εικόνων σε κατάσταση δυναμική ή εύθραυστης ισορροπίας. Αναζήτηση νέων φωτογραφικών προτύπων που ξεφεύγουν από την επηρεασμένη από τη ζωγραφική φωτογραφία. Ασυνήθιστες γωνίες λήψης, που φώτιζαν γνωστά πράγματα με καινούργιο τρόπο. Ένας κόσμος σε κίνηση, που μπορεί να αλλάξει.

Εξίσου σημαντικό ρόλο με τις κυρίαρχες γραμμές του θέματος στην οργάνωση του κάδρου μπορούν να παίξει η σχέση θέματος και φόντου.

#### 2.3. ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ

Όταν κάνουμε μια φωτογραφική λήψη, τοποθετούμαστε σε μια συγκεκριμένη απόσταση και σε κάποια συγκεκριμένη υψομετρική διαφορά από το αντικείμενο. Επομένως, τοποθετούμαστε στο χώρο σε σχέση με το αντικείμενο, άρα και αποκτούμε μια σχέση αλληλοτοποθέτησης στο χώρο, που με τη σειρά της καθορίζει την προοπτική της εικόνας.

##### Αλλαγή σημείου παρατήρησης

Εάν, κατά τη φωτογράφιση, αλλάξουμε το σημείο παρατήρησης, θα μεταβληθεί ο τρόπος απεικόνισης του θέματος. Θα αλλάξει η προοπτική κατασκευή του χώρου επομένως και η αίσθηση του χώρου, που μεταφέρει η φωτογραφία. Το αποτέλεσμα είναι μια διαφορετική φωτογραφία, μια διαφορετική αναπαράσταση του χώρου ή του αντικειμένου.



Στην περίπτωση απεικόνισης ενός κτιρίου, έχουμε ένα μεγάλο αριθμό επιλογών που θα μας οδηγήσουν σε διαφορετική πληροφόρηση και απόδοση του θέματος:

- Επιλογή ενός κεντρικού και μετωπικού προς το κτίριο σημείου παρατήρησης, οπότε βλέπουμε μόνο την απέναντι όψη του κτιρίου. Εάν όμως το σημείο παρατήρησης είναι ψηλά σε σχέση με το κτίριο, πάλι η λήψη θα είναι μετωπική αλλά θα βλέπουμε και τμήμα της στέγης του. Μια τέτοια λήψη μπορεί να τονίσει την μεγαλοπρέπεια ενός κτιρίου ή να αποδώσει σωστά τις αναλογίες της όψης.
- Επιλογή ενός πλάγιου προς το κτίριο σημείου παρατήρησης, οπότε θα είναι ορατή και κάποια από τις πλευρικές όψεις.
- Φωτογράφιση του κτιρίου από μια σχετικά μεγάλη απόσταση, οπότε ο περιβάλλων χώρος αποκτά σημασία και παρουσιάζεται η σχέση με το κτίριο.

2.6

2.7

2.8

**Εικόνα 2.6.**  
Alexander Rodchenko, σκάλα κινδύνου, 1925. Ανάδειξη αρχιτεκτονικού στοιχείου από ασυνήθιστη οπτική γωνία.

**Εικόνα 2.7.**  
Alexander Rodchenko. Στο τηλέφωνο, 1929, διαγώνια τοποθέτηση θέματος.

**Εικόνα 2.8.**  
Το ίδιο θέμα φωτογραφημένο με διαφορετικούς φακούς (επάνω) και από διαφορετικές θέσεις της μηχανής (κάτω)  
Α) οι επάνω είναι τραβηγμένες από την ίδια θέση με άλλο φακό. Αποτέλεσμα η προοπτική σχέση του χώρου και της γυναίκας δεν αλλάζει.  
Β) οι κάτω είναι τραβηγμένες από διαφορετική θέση με αποτέλεσμα όμοιο αποτέλεσμα στη σχέση μεγέθους, αλλά η προοπτική σχέση έχει αλλάξει.





- Φωτογράφιση του θέματος από κοντινή απόσταση ώστε να γεμίσει το φωτογραφικό κάδρο και να φανούν περισσότερες λεπτομέρειες.

Η συμμετρική οργάνωση ενός φωτογραφικού θέματος ενισχύει την αίσθηση της ισορροπίας, της σταθερότητας αλλά και της στατικότητας. Η κεντρική τοποθέτηση του θέματος τονίζει την δεσπόζουσα σημασία του σε σχέση με τον περιβάλλοντα χώρο. Αντίθετα η έκκεντρη τοποθέτηση του θέματος αδυνατίζει την σημασία του και προβάλλει και άλλα στοιχεία της εικόνας.

Η ασύμμετρη τοποθέτηση του θέματος στο φωτογραφικό κάδρο δημιουργεί μια αβεβαιότητα αλλά και μια δυναμική μέσα στην εικόνα. Κλασσικό παράδειγμα αποτελεί το φωτογραφικό έργο του ρώσου φωτογράφου του μεσοπολέμου Αλεξάντερ Ρότσενκο, που με τις διαγώνιες τοποθετήσεις του θέματος μέσα στο κάδρο δήλωνε την ρευστότητα και την δυναμική της εποχής και την δυνατότητα αλλαγής του κοινωνικού περιβάλλοντος.



**Εικόνα 2.9.**

Προοπτική δρόμου με σπίτι στο βάθος.

- Α) Κανονικός φακός: Το σπίτι μικρό.  
 Β) Ευρυγώνιος φακός: το σπίτι γίνεται μικροσκοπικό και εξαφανίζεται στο βάθος  
 Γ) Τηλεφακός: Το σπίτι γεμίζει το κάδρο.  
 Δ) Επεξηγηματικό σκίτσο.

**Αλλαγή προοπτικής με την αλλαγή του σημείου παρατήρησης.**

#### 2.4. ΓΩΝΙΑ ΛΗΨΗΣ

Η επιλογή της γωνίας λήψης επηρεάζει την αίσθηση του φωτογραφικού αποτελέσματος. Μια φωτογράφιση από το ύψος του ματιού παραπέμπει σε μια «αντικειμενική», ρεαλιστική απεικόνιση του χώρου, καθώς



πλησιάζει στην αίσθηση που έχει το ανθρώπινο μάτι. Μια φωτογράφιση του θέματος από χαμηλότερο ύψος ή από κάποιο ψηλό σημείο παρατήρησης θα μας δώσει μια πιο υποκειμενική ή δυναμική αίσθηση του χώρου.

Μια μετωπική φωτογράφιση με τον άξονα της μηχανής κατακόρυφο, διατηρεί τις οριζόντιες και κατακόρυφες γραμμές του κτιρίου παράλληλες. Η στροφή της κάμερας προς τα επάνω για να περιλάβει μεγαλύτερο τμήμα του κτιρίου αλλάζει την προοπτική και οι κατακόρυφες γραμμές του κτιρίου συγκλίνουν.

Με τη χρήση ειδικών φακών ή ειδικών μηχανών (τύπου φυσούνας) μπορούν να διορθωθούν οι παραμορφώσεις της προοπτικής.

#### 2.5. ΑΛΛΑΓΗ ΕΣΤΙΑΚΗΣ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ

Διατηρώντας το ίδιο σημείο παρατήρησης και αλλάζοντας φακό (ευρυγώνιο, κανονικό και τηλεφακό) άρα και εστιακή απόσταση, τότε το αίσθημα του χώρου στο αποτέλεσμα είναι διαφορετικό.



**Εικόνα 2.10.**  
Επιλογή διαφράγματος και βάθος πεδίου

#### 2.6. ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΙΑΦΡΑΓΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΒΑΘΟΣ ΠΕΔΙΟΥ

Ένα από τα βασικά φωτογραφικά εργαλεία για την επίτευξη συγκεκριμένων αισθητικών ή εκφραστικών αποτελεσμάτων είναι ο τρόπος χρήσης του διαφράγματος για την επιλογή του βάθους πεδίου. Για παράδειγμα, με την επιλογή ενός ανοιχτού διαφράγματος μπορούμε να κρατήσουμε εστιασμένο μόνο το τμήμα της φωτογραφίας που μας ενδιαφέρει και το υπόλοιπο να είναι ασαφές. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνουμε να απομονώσουμε το κύριο θέμα από τον περίγυρο.

Η δημιουργία φωτογραφιών με μικρό, μεσαίο ή μεγάλο βάθος πεδίου μπορεί να παράξει μια αίσθηση του χώρου, η οποία διαφέρει ριζικά από



την αίσθηση που προκύπτει από την ανθρώπινη όραση. Το ανθρώπινο μάτι, σε συνεργασία με τον εγκέφαλο, παρέχει την δυνατότητα ακριβούς απεικόνισης ολόκληρου του ορατού πεδίου.

## ΑΣΚΗΣΕΙΣ

### Ατομική άσκηση

Κάθε εκπαιδευόμενος σχεδιάζει σε ένα διαφανές χαρτί ένα κάδρο με τις βασικές γραμμές του κανόνα των τρίτων. Εφαρμόζοντας τη διαφάνεια αυτή επάνω στις φωτογραφίες που έφερε στην πρώτη ενότητα (ή πιθανόν και σε άλλες) σχολιάζοντας κατά πόσο οι φωτογραφίες αυτές ακολουθούν ή υπερβαίνουν τους κανόνες οργάνωσης του φωτογραφικού κάδρου.

### Ατομική άσκηση

Κάθε εκπαιδευόμενος παίρνει φωτογραφίες από αντικείμενα ή τοπία, επιλέγοντας το καδράρισμα με στόχο να μην είναι άμεσα αναγνωρίσιμο το θέμα σε πρώτη ανάγνωση. Στόχος της άσκησης είναι ο εκπαιδευόμενος να οξύνει την ικανότητα παρατήρησης, ανακαλύπτοντας όψεις της πραγματικότητας πέρα από το προφανές και τη ρεαλιστική περιγραφή.

### Ατομική άσκηση

Κάθε εκπαιδευόμενος παίρνει φωτογραφίες του ίδιου ακριβώς θέματος χρησιμοποιώντας σε κάθε φωτογραφία διαφορετικό τρόπο τοποθέτησης (συμμετρικό, έκκεντρο, διαγώνιο, κλπ). Συζητήστε τα διαφορετικά αποτελέσματα.

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ Κωστής, *Λανθάνουσα Εικόνα*, Αθήνα 1998  
 ΜΠΑΡΤ Ρολάν, *Ο φωτεινός θάλαμος*, Αθήνα 1983  
 ΞΑΝΘΑΚΗΣ Άλκης, *Ιστορία της φωτογραφικής αισθητικής*, Αιγόκερως, Αθήνα 1993.  
 ΡΙΒΕΛΛΗΣ Πλάτων, *Φωτογραφία*, Φωτοχώρος, Αθήνα 1986  
 ΡΙΒΕΛΛΗΣ Πλάτων, *Σκέψεις για την Φωτογραφία, μια προσωπική ανάγνωση της ιστορίας της*, Φωτοχώρος, Αθήνα 1998  
 ΤΣΑΤΣΟΥΛΗΣ Δ., *Η γλώσσα της εικόνας*, Αθήνα 2000  
 JEFFREY Ian, *Φωτογραφία, συνοπτική ιστορία*, εκδόσεις του περιοδικού ΦΩΤΟγράφος, Αθήνα 1997



### Στοιχεία φωτογραφικής τεχνικής Η απεικόνιση της κίνησης Φως και Φωτισμοί

- Στάδια παραγωγής της φωτογραφικής εικόνας • Εστιακή απόσταση και βάθος πεδίου
- Σύντομη αναφορά στη Χρονοφωτογραφία • Καταγραφή της κίνησης / το πάγωμα του χρόνου / σάρωση της κίνησης • Φυσικό και τεχνητό φως • Χρήση φλας και φωτιστικών σωμάτων

#### 3.1. ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Η διαδικασία δημιουργίας μιας φωτογραφικής εικόνας περιλαμβάνει τα ακόλουθα στάδια: **Λήψη, Εμφάνιση και Εκτύπωση**

##### α) Αναλογική διαδικασία: Μηχανές που χρησιμοποιούν φωτογραφικό φιλμ

- Το αντικείμενο της φωτογράφησης φωτίζεται από φυσικό ή τεχνητό φως.
- Το φως αντανακλάται από το αντικείμενο και ένα μέρος του περνά μέσα από το φακό της φωτογραφικής μηχανής.
- Ο φακός συγκεντρώνει τη φωτεινή δέσμη επάνω στην επιφάνεια του φιλμ και σχηματίζει εκεί ένα είδωλο του αντικειμένου.
- Με χημική επεξεργασία το είδωλο εγγράφεται στην επιφάνεια του φιλμ.
- Εάν το φιλμ είναι αρνητικό, σχηματίζεται αρνητική εικόνα του αντικειμένου και θα πρέπει να ακολουθήσει η διαδικασία της εμφάνισης του φιλμ και της εκτύπωσης των φωτογραφιών. Εάν το φιλμ είναι θετικό, η εικόνα του αντικειμένου είναι θετική και μπορεί να προβληθεί σε μια οθόνη. Πρόκειται για την περίπτωση των διαφανειών (slides).

##### β) Ψηφιακή διαδικασία: ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές

Στις ψηφιακές μηχανές τα δύο πρώτα σημεία που περιγράψαμε παραπάνω είναι τα ίδια ακριβώς. Στη συνέχεια όμως ο φακός δεν συγκεντρώνει την φωτεινή δέσμη στην επιφάνεια του φιλμ αλλά σε ένα σύστημα που μετατρέπει το φως σε ηλεκτρισμό, όπως θα δούμε στην ενότητα 4.

#### ΕΙΔΗ ΦΙΛΜ

- αρνητικό
- θετικό (διαφάνειες)
- πολารόιντ
- ψηφιακή φωτογραφία
- ασπρόμαυρο-έγχρωμο



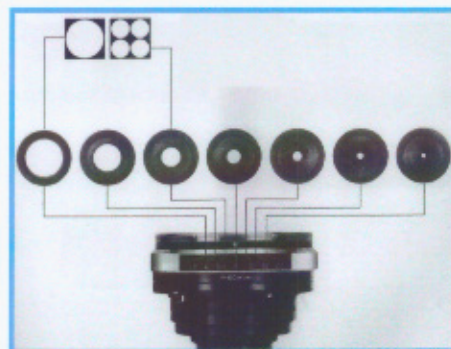
### 3.2 ΦΩΤΟΦΡΑΧΤΗΣ (ΚΛΕΙΣΤΡΟ)

Το κλείστρο είναι ένας μηχανισμός ελέγχου της ποσότητας του φωτός, που φτάνει στο φιλμ με τις λεγόμενες ταχύτητες. Οι ταχύτητες είναι τυποποιημένες στις σημερινές μηχανές. Ξεκινούν από το 1 δευτερόλεπτο και προχωρούν σε κλάσματα του δευτερολέπτου, προς τις πιο γρήγορες ταχύτητες, πάντοτε μισά από το αμέσως προηγούμενο και διπλάσια από το αμέσως επόμενο.

*Πραγματικοί χρόνοι (ταχύτητες) σε κλάσματα δευτερολέπτου*

1	1/2	1/4	1/8	1/15	1/30	1/60	1/125	1/250	1/500	1/1000	1/2000
1	2	4	8	15	30	60	125	250	500	1000	2000

*Αναγραφόμενες στις μηχανές ταχύτητες (σε ακέραιη μορφή)*



**Εικόνα 3.1.**

Διάφραγμα ίριδας. (Τα διαφορετικά διαφράγματα ενός φακού). Μηχανισμός του φακού που ελέγχει την ποσότητα φωτός

Πολλές μηχανές διαθέτουν την ένδειξη B, στην οποία το κλείστρο παραμένει ανοικτό, όσο διάστημα επιθυμούμε και χρησιμοποιείται σε λήψεις με περιορισμένο ή ελάχιστο φως.

Για να ρυθμίσουμε την ποσότητα του φωτός, οι φακοί διαθέτουν έναν μηχανισμό που ονομάζεται διάφραγμα ίριδας. Οι σειρά των διαφραγμάτων είναι:

*Διαφράγματα φακών*

f/1	f/1,4	f/2	f/2,8	f/4	f/5,6	f/8	f/11	f/16	f/32	ΚΟΚ
-----	-------	-----	-------	-----	-------	-----	------	------	------	-----

Οι αριθμοί αυτοί σημαίνουν ότι κάθε διάφραγμα αφήνει να περάσει από το φακό το διπλάσιο φως σε σχέση με το προηγούμενο αριθμητικά μικρότερό του. Για παράδειγμα το διάφραγμα f/8 επιτρέπει διπλάσιο φως από ό,τι το f/11 και το μισό από ό,τι το f/5,6.



### 3.3. ΕΣΤΙΑΚΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΒΑΘΟΣ ΠΕΔΙΟΥ

#### Εστιακή απόσταση

Οι ακτίνες φωτός, που προέρχονται από ένα αντικείμενο, συγκλίνουν και συγκεντρώνονται από το φακό σε ένα επίπεδο που λέγεται εστιακό (το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται το φιλμ). Η απόσταση μεταξύ φακού και εστιακού επιπέδου ονομάζεται εστιακή απόσταση. Η εστιακή απόσταση είναι μέγεθος που χαρακτηρίζει ένα φακό, εκφράζεται σε χιλιοστά και καθορίζει το μέγεθος του ειδώλου. Ένας φακός μικρής εστιακής απόστασης σχηματίζει μικρό είδωλο ενώ ένας φακός μεγάλης εστιακής απόστασης σχηματίζει μεγάλο είδωλο

#### Οπτική γωνία

Η εστιακή απόσταση του φακού προσδιορίζει με τη σειρά της και το μέρος του θέματος που αποτυπώνεται στο φιλμ, μέγεθος που ορίζεται ως οπτική γωνία του φακού. Τα μεγέθη εστιακή απόσταση και οπτική γωνία είναι αντίστροφα. Όσο μειώνεται η εστιακή απόσταση τόσο αυξάνεται η οπτική γωνία

#### Φωτεινότητα και διάφραγμα

Δύο είναι οι βασικοί παράγοντες που καθορίζουν την ποσότητα του φωτός: η διάμετρος του φακού, που μετριέται στο μικρότερο άνοιγμα και η εστιακή του απόσταση. Ισχύουν τα εξής:

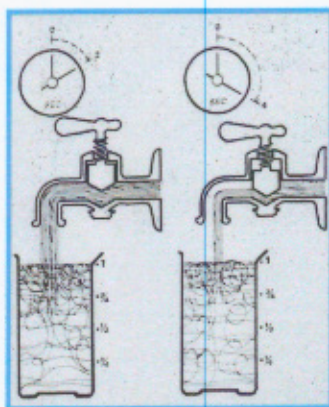
- Όσο μεγαλύτερη διάμετρο έχει ο φακός, τόσο μεγαλύτερη ποσότητα φωτός διέρχεται από αυτόν.
- Όσο μεγαλώνει η εστιακή απόσταση του φακού, άρα και το μήκος του φακού, τόσο λιγότερο φως μεταδίδεται γιατί απορροφάται από το ίδιο το σώμα του φακού

#### Βάθος πεδίου και διάφραγμα.

Η χρήση διαφορετικών διαφραγμάτων στη λήψη έχει άμεση σχέση με μια άλλη παράμετρο της φωτογραφικής εικόνας: το βάθος πεδίου, δηλαδή το πόσο καθαρή (εστιασμένη) είναι η φωτογραφία όχι μόνο στο επίπεδο που έχουμε επιλέξει αλλά μπροστά και πίσω από αυτό. Βάθος πεδίου ονομάζουμε λοιπόν την απόσταση μεταξύ του πιο κοντινού προς τη μηχανή και του πιο μακρινού εστιασμένου σημείου.

Οι παράγοντες που επηρεάζουν το βάθος πεδίου είναι οι εξής:

- Το διάφραγμα: όσο μικραίνει το διάφραγμα, τόσο αυξάνεται το βάθος πεδίου
- Η εστιακή απόσταση: όσο μεγαλώνει η εστιακή απόσταση του φακού, τόσο μειώνεται το βάθος πεδίου.
- Η απόσταση του αντικειμένου από το φακό: όσο μεγαλώνει η απόσταση, τόσο μεγαλώνει και το βάθος πεδίου και αντίστροφα.

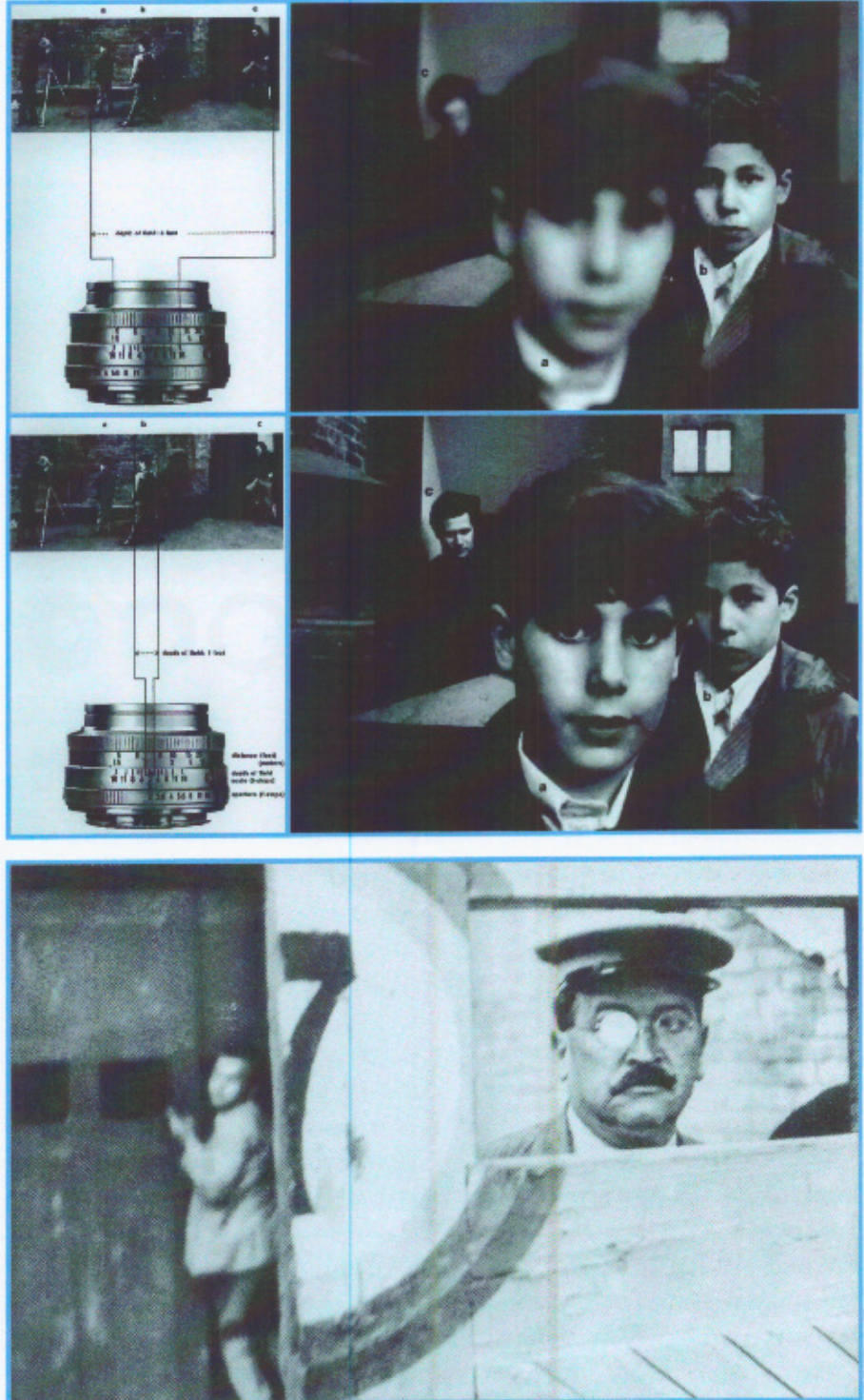


**Εικόνα 3.2.**  
Έλεγχος ροής φωτός μεταβάλλοντας χρόνο και άνοιγμα. Μεταφορική σύγκριση με τη ροή του νερού.



3.3.A.

3.3.B



**Εικόνα 3.3.A.**

Τρία πρόσωπα μέσα σε ένα χώρο.

**A) Κλειστό διάφραγμα** – μεγάλο βάθος πεδίου, οπότε και τα 3 πρόσωπα είναι εστιασμένα.

**B) Ανοικτό διάφραγμα** – μικρό βάθος πεδίου, μόνο το μεσαίο πρόσωπο είναι εστιασμένο.

**Εικόνα 3.3.B.**

«Η Αρένα στη Βαλένσια», του Henri Cartier-Bresson, 1933



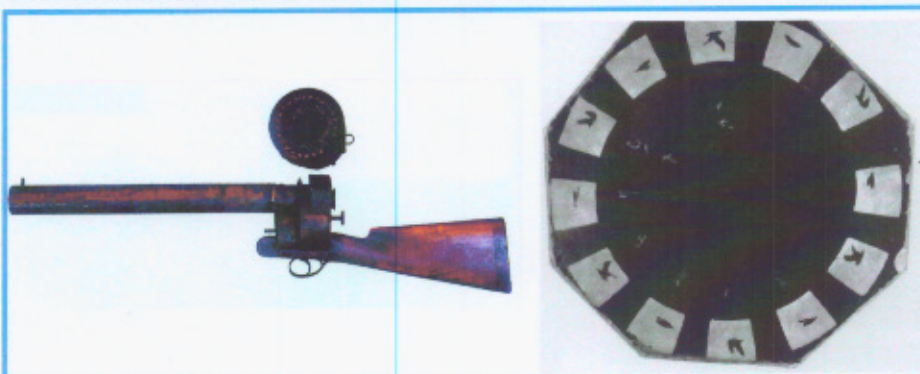
**3.4. ΧΡΟΝΟΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**

Ο βρετανός φωτογράφος Ίντγουαρτ Μάμπριτζ είναι ο πρώτος που καταφέρνει να αποτυπώσει φωτογραφικά κινούμενο αντικείμενο: ένα άλογο που καλπάζει, κατασκευάζοντας ένα φωτοφράχτη που ανοιγόκλεινε αρκετά γρήγορα. Τοποθετεί 12 ίδιες φωτογραφικές μηχανές κατά μήκος μιας διαδρομής, οι οποίες μπαίνουν σε λειτουργία με ένα σύστημα με σχοινιά κάθετα στη διαδρομή. Το άλογο καλπάζοντας σπάει τα σχοινιά και με τον τρόπο αυτό φωτογραφίζεται το κάθε βήμα του. Παράλληλα ο γάλλος ορνιθολόγος Ετιέν Ζυλ Μαρέ κατασκευάζει ειδικές μηχανές για να αποτυπώσει τις διαφορετικές φάσεις του πετάγματος ενός πουλιού.

Η τεχνική αυτή, που ονομάζουμε σήμερα «χρονοφωτογραφία» συστηματοποιείται και χρησιμοποιείται για την μελέτη των κινήσεων του ανθρώπινου σώματος.

3.4

3.5



Εικόνα 3.4.  
Χρονοφωτογραφία

Εικόνα 3.5.  
Η φωτογραφική μηχανή  
σχήματος τουφεκιού του Ετιέν  
Ζυλ Μαρέ



## 3.5. Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ

Υπάρχουν τρεις βασικοί τρόποι «φωτογραφικής» απεικόνισης για την αναπαράσταση της κίνησης και του χρόνου σε μια φωτογραφία.

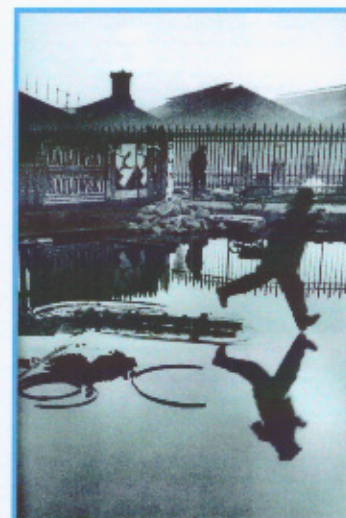
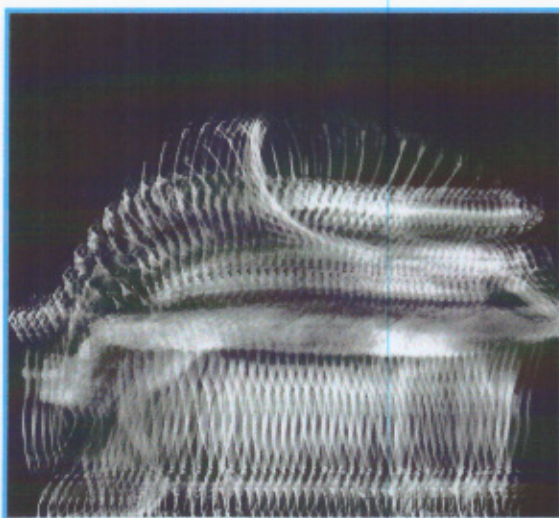
## α) Καταγραφή της κίνησης

Μπορούμε να μεταδώσουμε την αίσθηση της κίνησης ενός ανθρώπου ή ενός αντικειμένου επιλέγοντας την καταγραφή μιας ασαφούς, «κουνημένης» απεικόνισής του. Το αποτέλεσμα αυτό επιτυγχάνεται με την επιλογή μιας σχετικά αργής ταχύτητας και με την φωτογραφική μηχανή ακίνητη. Εάν η ταχύτητα είναι πολύ αργή, τότε μπορούμε να αποκτήσουμε μια ελάχιστη καταγραφή της κίνησης, ένα ίχνος του κινούμενου αντικειμένου. Με τη μέθοδο αυτή, στην πραγματικότητα αφήνουμε το αντικείμενο να διαγράψει μια πορεία επάνω στην επιφάνεια του φιλμ, δημιουργώντας αντίθεση με το φόντο το οποίο παραμένει ακίνητο.

3.5 3.6

**Εικόνα 3.6.**  
Αποτύπωση της κίνησης. Το είδωλο του κινούμενου αντικειμένου κινείται στην επιφάνεια του φιλμ διαγράφοντας διαδοχικές θέσεις και κάνοντας το είδωλο ασαφές.

**Εικόνα 3.7.**  
Πίσω από τον σταθμό St-Lazare, Παρίσι 1932. Η Cartier-Bresson. Πάγωμα της κίνησης και αιώρηση χρονική λίγο πριν ο περαστικός σπάσει την ακίνησία της υδάτινης επιφάνειας. Η φιγούρα της αφίσας στο βάθος. Φιγούρα και φόντο παραμένουν καθαρά (σαφή)



## β) Το πάγωμα του χρόνου

Ένας δεύτερος τρόπος απόδοσης της κίνησης είναι η στιγμιαία σύλληψη του κινούμενου σώματος με τη χρήση μιας πολύ γρήγορης ταχύτητας. Με το «πάγωμα», το σταμάτημα του χρόνου, η εικόνα του ακινητοποιημένου αντικειμένου δημιουργεί μια αίσθηση αιώρησης στο χώρο αλλά και στο χρόνο, η οποία είναι παράλογη για την ανθρώπινη εμπειρία αλλά είναι ιδιαίτερα παραστατική.





**Εικόνα 3.8.**  
Αυτοκίνητο που τρέχει.  
Κίνηση της μηχανής μαζί με το αυτοκίνητο. Το είδωλο βγαίνει σχετικά καθαρό ενώ το φόντο γίνεται ασαφές

### γ) Σάρωση της κίνησης

Για τον τρόπο αυτό απεικόνισης της κίνησης, χρησιμοποιούμε ένα τέχνασμα. Τη στιγμή της φωτογραφικής λήψης, κινούμε στιγμιαία την μηχανή ακολουθώντας το αντικείμενο στην κίνησή του. Το αποτέλεσμα αυτής της «σάρωσης» είναι μια εικόνα όπου το κινούμενο αντικείμενο είναι σχετικά καθαρό και φαινομενικά ακινητοποιημένο, παγωμένο. Αντίθετα, το ακίνητο φόντο εμφανίζεται ασαφές σαν να βρίσκεται σε κίνηση.

## 3.6. ΦΥΣΙΚΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΟ ΦΩΣ

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει η φωτογραφική εικόνα δημιουργείται από την φωτεινή δέσμη που προέρχεται από το αντικείμενο φωτογράφησης.

### Είδη φωτός

Τα βασικά είδη φωτός είναι το φυσικό και το τεχνητό.

Το φυσικό φως είναι το φως του ήλιου και επηρεάζει συνήθως τη φωτογράφιση σε εξωτερικούς χώρους. Το ηλιακό φως μπορεί να έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά ανάλογα:

- με τις ατμοσφαιρικές συνθήκες. Διάχυτο με συννεφιασμένο ουρανό, έντονο με ηλιοφάνεια. Το έντονο ηλιακό φως είναι αυτό που δημιουργεί σκιές.
- την χρονική στιγμή της ημέρας, που ρυθμίζει την ένταση, τα χρώματα και το μέγεθος των σκιών.
- το γεωγραφικό πλάτος της χώρας

Το τεχνητό φως είναι το φως που προέρχεται από τεχνητά φωτιστικά σώματα (λάμπες, προβολείς, κλπ). Το τεχνητό φως σε ένα εσωτερικό χώρο μπορεί να είναι το υπάρχον φως που έρχεται από στοιχεία της επίπλωσης. Όμως οι επαγγελματίες φωτογράφοι χρησιμοποιούν μια σειρά φωτιστικών πηγών, όπως:

- πηγές δημιουργίας αναλαμπών (φλας).
- πηγές συνεχούς φωτισμού (προβολείς)

### Ποιότητα του φωτός

- Ένταση. Είναι η φωτεινότητα ή η λαμπρότητα του φωτός. Μετριέται με ειδικά όργανα, τα φωτόμετρα.
- Βαθμός διάχυσης. Το φως μπορεί να είναι συγκεντρωμένο, διάχυτο, απαλό, κλπ. Το συγκεντρωμένο φως δίνει καθαρές σκιές ενώ το



διάχυτο δίνει θολές σκιές ή καθόλου σκιές. Ο βαθμός διάχυσης επιδρά στην αντίθεση (κοντράστ) των εικόνων.

- Διεύθυνση του φωτός. Είναι η γωνία με την οποία το φως πέφτει επάνω στο θέμα.



Εικόνα 3.9.  
Τοπίο σε διαφορετικές στιγμές  
στη διάρκεια μιας ημέρας

## ΑΣΚΗΣΕΙΣ

### Ατομική άσκηση

Κάθε εκπαιδευόμενος παίρνει ένα αριθμό φωτογραφιών από το ίδιο θέμα (αντικείμενο, τοπίο, κλπ) χρησιμοποιώντας έναν από τους ακόλουθους κανόνες:

- διαφορετικό φακούς, πηγαίνοντας από την γενική εντύπωση στην απόδοση λεπτομερειών και ιδιαίτερων χαρακτηριστικών.
- διαφορετική απόσταση (πλησιάζοντας ή απομακρυνόμενος).
- διαφορετικές φωτιστικές συνθήκες (για παράδειγμα διαφορετικές στιγμές στη διάρκεια της ημέρας).

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

BAILEY, HOLLOWAY, *Το βιβλίο της έγχρωμης φωτογραφίας*, Αθήνα 1983

HEDGECOE John, *Το βιβλίο του φωτογράφου*, Αθήνα 1980

ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ, Αθήνα 1993.

TIME-LIFE, *Εγκυκλοπαίδεια της φωτογραφίας*, Αθήνα, 1981



## Φωτογραφία και αφήγηση.

• Σύνθετες φωτογραφίες • Φωτομοντάζ • Σειρά φωτογραφιών



Εικόνα 4.1.  
Σύνθετη εικόνα

### 4.1. ΕΙΔΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

Οι φωτογραφίες έχουν συνήθως ένα θέμα: ένα πρόσωπο, ένα τοπίο, ένα αντικείμενο. Σε πρώτη ανάγνωση μια φωτογραφία αποτελεί την παρουσία μιας αποτυπωμένης πραγματικότητας. Όμως η φωτογραφική εικόνα διαμορφώνει ένα καινούργιο περιβάλλον, που αποτελεί για τον θεατή μια εμπειρία αντίστοιχη με την εμπειρία του πραγματικού κόσμου. Μπορούμε να αντιμετωπίσουμε ένα φωτόγραμμα ως τμήμα μιας συνέχειας χρόνου και χώρου, ως απόσπασμα μιας κατάστασης που βρίσκεται σε εξέλιξη.

Η αναπαράσταση προϋποθέτει μια δημιουργική πράξη, είναι δηλαδή το αποτέλεσμα της πρόθεσης του δημιουργού. Μια φωτογραφία μπορεί να περιέχει ένα κεντρικό θέμα με μονοσήμαντη οργάνωση και σημασία. Τις περισσότερες φορές όμως μπορούμε να διακρίνουμε στο εσωτερικό μιας φωτογραφίας:

- περισσότερα στρώματα πληροφορίας
- μικρές αφηγήσεις, που προκύπτουν από την σχέση των στοιχείων του θέματος ή τη σχέση φόντου και θέματος.

### 4.2. ΕΙΔΗ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

- Αφήγηση στο εσωτερικό ενός φωτογράμματος
- Σύνθετο φωτόγραμμα
- Παράθεση εικόνων

### 4.3. ΣΥΝΘΕΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Παρουσιάζονται διάφορες απόπειρες επέκτασης των ορίων της φωτογραφίας να υπερβεί τις δύο διαστάσεις της υπόστασής της.

- Πολλαπλές λήψεις
- Διπλή αναπαράσταση
- Σύνθετη εικόνα ή εικόνα μωσαϊκό
- Συνύπαρξη κειμένου (μηνύματος) και εικόνας
- Από τις δύο στις τρεις διαστάσεις
- Ζώνες εικόνας





4.2	4.3
4.4	
4.5	

**Εικόνα 4.2.**  
Thomas Barrow, Πολλαπλές  
λήψεις, από οθόνη τηλεόρασης.  
Παραπομπή στη λειτουργία του  
Ζάπινγκ.

**Εικόνα 4.3.**  
Ken Josephson, Κάστρο στη  
Σουηδία, Διπλή αναπαράσταση.  
Το πραγματικό τοπίο και στο  
εσωτερικό του ένα χέρι κρατά  
μια καρτ-ποστάλ του ίδιου  
τοπίου. Ίδια γωνία λήψης.  
γεωμετρική τοποθέτηση της μιας  
εικόνας μέσα στην άλλη.

**Εικόνα 4.4.**  
Reed Estabrook, 1969, Main  
Street, Rhode Island. Σύνθετη  
εικόνα ή εικόνα μωσαϊκό. Όλο  
το φύλλο κόντακτ αποτελεί την  
φωτογραφία. Αναπαράσταση  
ενός δωματίου. Σάρωση του  
δωματίου με τις λήψεις ενός  
φιλμ.

**Εικόνα 4.5.**  
Edmund Teske, Greetings  
from San Francisco, 1971. Καρτ  
Ποστάλ, συνύπαρξη μηνύματος  
και εικόνας. Διαφάνεια εικόνας ή  
στρώματα εικόνας. Φωτίζοντας  
την πίσω όψη μιας καρτ ποστάλ,  
αποκτούμε την εικόνα και των  
δύο όψεων.





4.6	
4.7.A	4.7.B
4.8	



**Εικόνα 4.6.**

Ουρά ανέργων μπροστά από αφίσα για το αμερικανικό όνειρο. Οργάνωση σε 2 οριζόντιες ζώνες. Κοινωνικό σχόλιο (φτώχεια, μειονεκτική θέση μαύρων).

**Εικόνα 4.7.A**

Robert Heinecken, *Figure Sections/ Beach* 1966. Μια αναπαράσταση δύο διαστάσεων μεταφέρεται σε μια κατασκευή τριών διαστάσεων. Βασικό θέμα η φιγούρα μιας γυναίκας, που αποτελείται από τμήματα του σώματος ή σκιές του σώματος.

**Εικόνα 4.7.B**

Tom Porett, 1969  
Νοητικό τοπίο. Ζώνες εικόνες (πρόσωπο σε πρώτο επίπεδο αριστερά και δρόμος δεξιά)  
Έντονο κοντράστ και τεχνική *Solarization*

**Εικόνα 4.8**

«Composite», του Ray Metzken, 1966





**Εικόνα 4.9.**  
Raoul Hausmann, 1923 «ABCD,  
Πορταίτο του καλλιτέχνη»,  
κολάζ εικόνων.

#### 4.4. ΚΟΛΑΖ ΚΑΙ ΦΩΤΟΜΟΝΤΑΖ

Το Φωτομοντάζ είναι μια εικόνα που δημιουργείται από τμήματα άλλων φωτογραφιών. Το φωτομοντάζ ως πρακτική χρησιμοποιήθηκε στα πρώτα χρόνια της φωτογραφίας, στη δεκαετία του 1850 για να δημιουργήσει πολύπλοκες συνθέσεις μιμούμενη πίνακες ζωγραφικής με σύνθετα θέματα, που ήταν πολύ δημοφιλείς εκείνη την εποχή.

Η τεχνική του φωτομοντάζ επαναχρησιμοποιήθηκε στις πρώτες δεκαετίες του 20<sup>ου</sup> αιώνα, από καλλιτέχνες που ανήκαν σε κινήματα όπως ο κυβισμός, ο κοστρουκτιβισμός, ο σουρεαλισμός, κ.α. Μάλιστα εκτός από φωτογραφίες χρησιμοποιήθηκαν στην ίδια εικόνα και άλλα υλικά (αποκόμματα εφημερίδων, ύφασμα, κλπ) και εκφραστικά μέσα (ζωγραφική, σχέδιο). Στην περίπτωση η σύνθετη εικόνα ονομάζεται «κολάζ». Σήμερα οι τεχνικές του φωτομοντάζ και του κολάζ χρησιμοποιούνται ευρύτατα στις αφίσες και στη διαφήμιση.

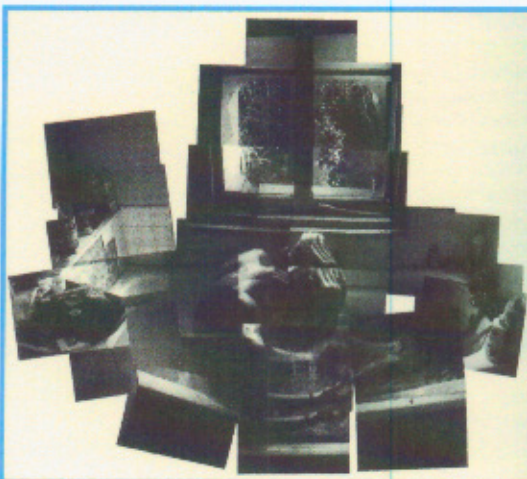
#### 4.5. ΠΑΡΑΘΕΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ

Η παράθεση ενός αριθμού εικόνων δημιουργεί μια αφήγηση, απλή ή πολύπλοκη. Αυτό που είναι ενδιαφέρον είναι το γεγονός πως η αφήγηση αυτή δεν είναι το απλό άθροισμα των αφηγήσεων των επιμέρους εικόνων. Η παράθεση εικόνων δημιουργεί ένα πλαίσιο ανάγνωσης όπου το περιεχόμενο μιας εικόνας επηρεάζεται από το περιεχόμενο των άλλων. Πρόκειται για μια λειτουργία που είναι αντίστοιχη με την αφήγηση στον κινηματογράφο, όπου το μοντάζ μιας σειράς πλάνων παράγει ένα καινούργιο νόημα, διαφορετικό από το άθροισμα των επιμέρους νοημάτων των πλάνων.

4.10 4.11

**Εικόνα 4.10**  
David Hockney, 1983 από τη σειρά «Joiners». Παράθεση εικόνων. Ένας άνθρωπος στο εσωτερικό ενός δωματίου. Οι φωτογραφίες προέρχονται από 4 διαφορετικές χρονικές στιγμές, 4 επιμέρους παρατηρήσεις του χώρου. Παραπομπή στην αντιληπτική διαδικασία του ανθρώπινου ματιού.

**Εικόνα 4.11.**  
Michael Davis Περγραφή της ατμοσφαιρας ενός κουρείου





Η παραγωγή νοήματος και αφήγησης από μια παράθεση εικόνων μπορεί να βασίζεται σε:

- σχέσεις ομοιότητας μορφής ή περιεχομένου
- σχέσεις αντίθεσης μορφής ή περιεχομένου
- σχέσης συνάφειας χώρου
- σχέσεις συνάφειας χρόνου
- σχέσεις αιτίας και αποτελέσματος

Στην πιο απλή μορφή η παράθεση εικόνων δημιουργεί μια «ακολουθία» (sequence) εικόνων. Οι εικόνες τοποθετούνται σε μια οριζόντια, κατακόρυφη ή πιο σύνθετη διάταξη.

Μια διαφορετική κατηγορία παράθεσης εικόνων αποτελεί η περίπτωση συνδυασμού φωτογραμμάτων που παρουσιάζονται σαν μια ενιαία εικόνα.

## ΑΣΚΗΣΕΙΣ

### Ατομική άσκηση

Κάθε εκπαιδευόμενος δημιουργεί μια σειρά εικόνων (4 έως 6) που αποτελούν μια μικρή αφήγηση. Το αντικείμενο της αφήγησης μπορεί να είναι:

- η εξέλιξη μιας λειτουργίας
- η περιγραφή ενός επαγγέλματος
- η περιγραφή ενός χώρου, ιδιωτικού (προσωπικός χώρος) ή δημόσιου (ένας σταθμός τραίνου, μια αγορά, κλπ)
- η περιγραφή μιας γιορτής
- η αφήγηση ενός ονείρου

### ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ Κωστής, *Λανθάνουσα Εικόνα*, Αθήνα 1998

ΜΠΑΡΤ Ρολάν, *Ο φωτεινός θάλαμος*, Αθήνα 1983

## ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

Οι ασκήσεις μπορεί να είναι απλές ή πιο σύνθετες, με απαιτήσεις, ανάλογα με το προφίλ των εκπαιδευόμενων και του χρόνου που διαθέτουν.

Θα μπορούσε να προταθεί στους εκπαιδευόμενους να μελετήσουν ο καθένας ξεχωριστά το ίδιο θέμα και να συγκρίνουν στο τέλος τις διαφορετικές προσεγγίσεις που θα προκύψουν.



## Ψηφιακή φωτογραφία

## Τεχνικές ψηφιακής επεξεργασίας

- Ηλεκτρονική εικόνα • Ψηφιακή φωτογραφία • Λειτουργία ψηφιακών μηχανών
- Ψηφιακή επεξεργασία

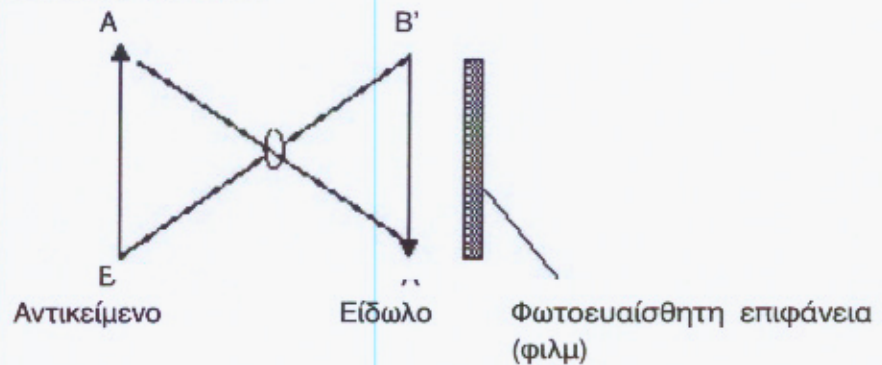
## 5.1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

Η δημιουργία της ηλεκτρονικής εικόνας βασίζεται στη μετατροπή της φωτεινής δέσμης που προέρχεται από το αντικείμενο σε ηλεκτρομαγνητικό σήμα το οποίο εγγράφεται σε μια ηλεκτρομαγνητική επιφάνεια (κασέτα βίντεο, δισκέτα υπολογιστή, οπτικό δίσκο). Η αναπαραγωγή της ηλεκτρονικής εικόνας βασίζεται στη μετατροπή του ηλεκτρομαγνητικού σήματος σε εκπεμπόμενο φως (οθόνη τηλεόρασης, οθόνη υπολογιστή).

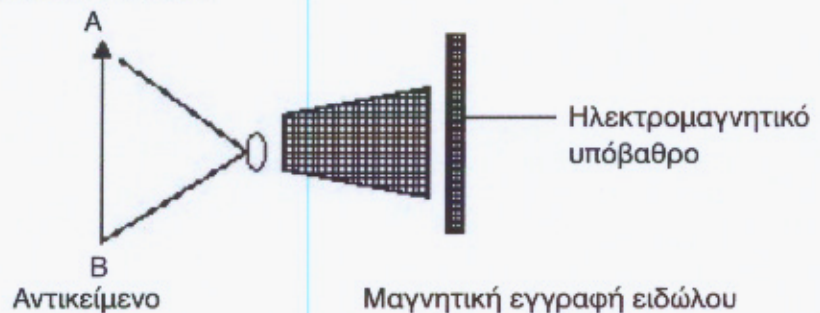
5.1

5.2

## Φωτοχημική εικόνα



## Ηλεκτρονική εικόνα



Μετατροπή φωτός σε ηλεκτρομαγνητική ενέργεια

**Εικόνα 5.1.**  
Σχηματική αναπαράσταση  
μηχανισμού παραγωγής  
φωτοχημικής εικόνας  
(φωτογραφία, κινηματογράφος).

**Εικόνα 5.2.**  
Σχηματική αναπαράσταση  
μηχανισμού παραγωγής  
ηλεκτρονικής εικόνας.



## 5. 2. ΑΝΑΛΟΓΙΚΗ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

### Σημειακή συγκρότηση

Η ηλεκτρονική εικόνα αποτελείται από ένα αριθμό σημείων του ίδιου μεγέθους, ομοιόμορφα διατεταγμένων σε οριζόντιες σειρές. Επάνω στην οθόνη τα σημεία αυτά αντιστοιχούν στους κόκκους μιας φωτοευαίσθητης επιφάνειας. Μια δέσμη ηλεκτρονίων σαρώνει την οθόνη διεγείροντας τους κόκκους, οι οποίοι με τη σειρά τους εκπέμπουν φως. Η ένταση του εκπεμπόμενου φωτός είναι ανάλογη με την ενέργεια των ηλεκτρονίων. Στην περίπτωση της εκπομπής έγχρωμης εικόνας, χρησιμοποιούνται τρεις δέσμες ηλεκτρονίων, μια για κάθε βασικό χρώμα (κόκκινο, πράσινο, μπλε).

Σε ότι αφορά τη σημειακή συγκρότηση, θα πρέπει να αναφερθούμε στη διαφορά μεταξύ αναλογικής και ψηφιακής ηλεκτρονικής εικόνας. Στην αναλογική εικόνα, παρόλη την ύπαρξη των σημείων, δεν μπορούμε να επέμβουμε στη διαμόρφωσή τους αλλά μόνο στη διαμόρφωση των οριζοντίων γραμμών σάρωσης. Θα χρειαστεί ο ερχομός της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών και της ψηφιακής εικόνας, ώστε το κάθε σημείο της εικόνας να υπόκειται στον απόλυτο έλεγχό μας. Το πρόβλημα συνίσταται στη μετατροπή μιας εικόνας σε ένα σύνολο αριθμών, τους μόνους όρους που μπορεί να «κατανοήσει» και να επεξεργαστεί ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η αρχή μιας τέτοιας μετατροπής προηγείται της πληροφορικής και ανάγεται στην αναλυτική γεωμετρία, θεωρία που αναπτύχθηκε τον 18ο αιώνα από τον Καρτέσιο. Η θέση ενός σημείου μιας εικόνας καθορίζεται από δύο συντεταγμένες ως προς ένα σύστημα οριζόντιου και κάθετου άξονα, επιτρέποντας την αναπαράσταση μιας εικόνας δύο διαστάσεων από ένα σύνολο αριθμητικών τιμών. Με τον ίδιο τρόπο, η ψηφιακή εικόνα συντίθεται από ένα σύνολο αριθμητικών τιμών που οργανώνονται από ένα πρόγραμμα, ένα λογισμικό. Οι τιμές αυτές αποθηκεύονται στη μνήμη του υπολογιστή και μπορούν, σε κάθε στιγμή, να μεταφραστούν σε εικόνα στην οθόνη.



**Εικόνα 5.3.**  
Σημειακή συγκρότηση της ηλεκτρονικής εικόνας σε οριζόντιες σειρές του αυτού αριθμού σημείων.

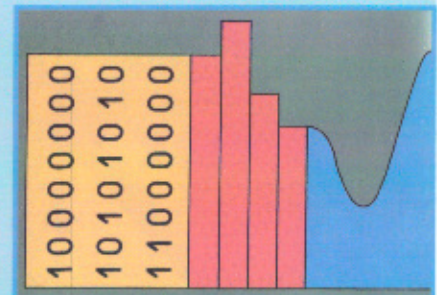
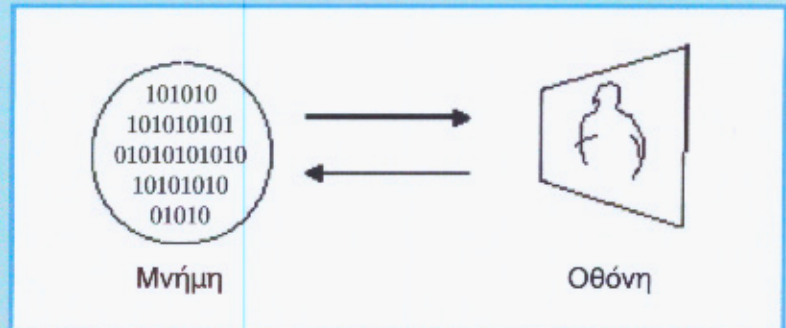


5.4

5.5

**Εικόνα 5.4.** Μετατροπή αναλογικού σήματος σε ψηφιακό. Εφαρμόζοντας την τεχνική δειγματοληψίας, σε τακτά χρονικά διαστήματα μετράμε την τιμή του αναλογικού σήματος σε κάθε χρονικό διάστημα. Παρατηρούμε ότι όσο αυξάνει ο αριθμός των δειγμάτων, το ψηφιακό σήμα προσεγγίζει περισσότερο το αναλογικό.

**Εικόνα 5.5.** Διπλή υπόσταση της ψηφιακής εικόνας. Μη οπτική – αριθμητική στη μνήμη του υπολογιστή και οπτική στην επιφάνεια της οθόνης.



### 5.3. ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

#### Ανάλυση

Η ανάλυση μιας ψηφιακής φωτογραφίας είναι ο αριθμός των εικονοστοιχείων από τα οποία αποτελείται. Για παράδειγμα μια εικόνα ανάλυσης 640 επί 480 αποτελείται από 640 οριζόντιες γραμμές με 480 εικονοστοιχεία σε κάθε γραμμή.

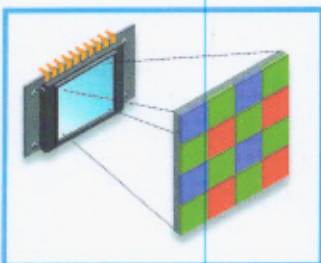
#### Συμπύεση

Οι ψηφιακές μηχανές διαθέτουν μηχανισμό συμπύεσης για να μειώσουν τον απαιτούμενο χώρο αποθήκευσης. Η διαδικασία της συμπύεσης εκμεταλλεύεται το γεγονός ότι υπάρχουν περιοχές της φωτογραφίας με την ίδια- ή σχεδόν την ίδια – πληροφορία.

### 5.4. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ

Οι ψηφιακές μηχανές αποτελούνται από δύο βασικά τμήματα

- το σύστημα των φακών, το οποίο είναι παρόμοιο με αυτό των κλασικών φωτογραφικών μηχανών
- το τμήμα μετατροπής της φωτεινής δέσμης σε ψηφιακή εικόνα. Η μετατροπή αυτή γίνεται από ένα αισθητήρα CCD. Ο αισθητήρας αποτελείται από εικονοστοιχεία (φωτοδιόδους) που παράγουν ηλεκτρικό ρεύμα όταν διεγερθούν από το φως. Στη συνέχεια το ηλεκτρικό ρεύμα μετατρέπεται σε ψηφιακό σήμα και αποθηκεύεται.



**Εικόνα 5.6**  
Λειτουργία ψηφιακής μηχανής.

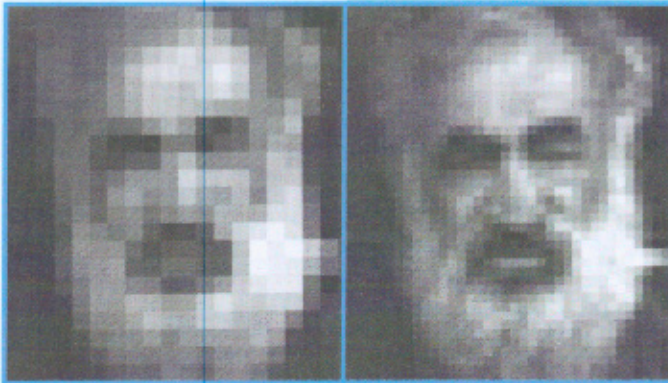


Η χρήση ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών προσφέρει μια σειρά πλεονεκτημάτων:

- οικονομία στη λήψη φωτογραφιών καθώς δεν επιβαρύνονται με το κόστος αγοράς φιλμ και εμφάνισης
- άμεσο έλεγχο του αποτελέσματος της φωτογράφισης με τη βοήθεια της έγχρωμης οθόνης
- ευκολία μεταφοράς και αρχειοθέτησης των ψηφιακών εικόνων σε άλλα ψηφιακά μέσα (σκληρό δίσκο υπολογιστή, οπτικό δίσκο, κλπ.).
- ευκολία επεξεργασίας με τη βοήθεια ειδικού λογισμικού σε ηλεκτρονικό υπολογιστή.

### Ψηφιακός αισθητήρας και ανάλυση

Όπως ήδη αναφέραμε ο αισθητήρας CCD (Charge Coupled Device) μετατρέπει το φως σε ηλεκτρικό ρεύμα. Τα βασικά χαρακτηριστικά ενός αισθητήρα είναι οι διαστάσεις του και ο αριθμός των εικονοστοιχείων, από τα οποία αποτελείται. Το πλήθος των εικονοστοιχείων προσδιορίζει την ανάλυση του αισθητήρα αλλά και την ποιότητα των παραγόμενων φωτογραφιών.



Εικόνα 5.7.  
Μέγεθος εικονοστοιχείων

### Μέγεθος εικονοστοιχείου (pixel-picture element)

Το μέγεθος των εικονοστοιχείων μιας εικόνας καθορίζει την ευκρίνειά της. Το μικρό μέγεθος εικονοστοιχείου σε μια δεδομένη επιφάνεια εικόνας επιτρέπει μεγαλύτερη απόδοση των λεπτομερειών. Τα τυπικά μεγέθη εικονοστοιχείων κυμαίνονται μεταξύ 1/50 και 1/500 της ίντσας. Μια εικόνα ευκρίνειας 1/50 της ίντσας έχει 50 εικονοστοιχεία σε μήκος μιας ίντσας και συμβολίζεται ως 50ppi.

### Βάθος χρώματος

Το βάθος χρώματος είναι μια παράμετρος που αφορά τον χρωματικό πλούτο μιας ψηφιακής φωτογραφίας. Μετριέται σε bit. Βάθος χρώματος 24 bit σημαίνει ότι κάθε εικονοστοιχείο της φωτογραφίας περιγράφεται από 8 bit για κάθε βασικό χρώμα. Οπότε 3 βασικά χρώματα (R, G, B) επί 8 bit δίνει 24 bit μνήμης για την αποθήκευση της πληροφορίας.

- Οι σημερινές ψηφιακές μηχανές παράγουν φωτογραφίες με βάθος χρώματος 12, 24, 30 και 36 bit.
- Μεγαλύτερο βάθος χρώματος σημαίνει ομαλότερες διαβαθμίσεις χρωμάτων.



### 5.5. ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

Ο υπολογιστής δουλεύει ως ένας ψηφιακός σκοτεινός θάλαμος επιτρέποντας διορθώσεις, μεταβολές και επεξεργασίες μιας εικόνας με τις ίδιες αρχές λειτουργίας με ένα συμβατικό σκοτεινό θάλαμο.

Η χρήση εξειδικευμένων λογισμικών επιτρέπει μια σειρά χειρισμών και μετατροπών των εικόνων, οι κυριότερες των οποίων είναι οι εξής:

- μεταβολή των χαρακτηριστικών του χρώματος
- μεταβολή της φωτεινότητας
- μεταβολή του κοντράστ
- μεταβολή του μεγέθους (μεγέθυνση, σμίκρυνση)
- μεταβολή αναλογιών και παραμόρφωση (συμπίεση, συστρόφη, κλπ)
- μεταβολή του καθραρίσματος (με αποκοπή τμήματος της εικόνας)
- επεξεργασία με φίλτρα και ράστερ
- επιζωγράφιση των εικόνων
- σύνθεση εικόνων (σε στρώματα ή σε κολάζ).

#### Τύποι ψηφιακών αρχείων

Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι κωδικοποίησης της ψηφιακής έγχρωμης εικόνας, ανάλογα με το εάν η σύνθεση των χρωμάτων γίνεται με την προσθετική ή την αφαιρετική μέθοδο.

**RGB.** Η έγχρωμη ψηφιακή εικόνα δημιουργείται από την προσθετική σύνθεση των 3 βασικών χρωμάτων, κόκκινου, πράσινου, μπλε. Το σύστημα της ψηφιακής αυτής κωδικοποίησης ονομάζεται RGB από τα αρχικά των βασικών χρωμάτων (Red, Green, Blue). Σε μια τυπική εικόνα RGB κάθε βασικό χρώμα αντιπροσωπεύεται από ένα byte = 8 bits. Οπότε μια εικόνα έχει διαθέσιμα  $3 \text{ επί } 8 = 24 \text{ bits}$  για την απόδοση των χρωμάτων που αντιστοιχεί σε 256 επί 256 διαφορετικά χρώματα ή ένα σύνολο 16 777 216 χρωμάτων και αποχρώσεων.

**CMYK.** Με την κωδικοποίηση αυτή η έγχρωμη ψηφιακή εικόνα δημιουργείται από την αφαιρετική μέθοδο σύνθεσης χρωμάτων. Ονομάζεται έτσι από τα βασικά χρώματα της αφαιρετικής μεθόδου κυανοπράσινο (Cyan), μωβ (Magenta), κίτρινο (Yellow) και από το μαύρο (K) που γίνεται με ουδέτερο φίλτρο.



**ΑΣΚΗΣΕΙΣ****Ατομική άσκηση**

Εάν υπάρχει η δυνατότητα πρόσβασης σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, εφοδιασμένο με λογισμικό ψηφιακής επεξεργασίας, και σαρωτή εικόνων (σκάнер), οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να σκανάρουν τις φωτογραφίες των προηγούμενων ασκήσεων και να δοκιμάσουν διάφορες μορφές επεξεργασίας.

**ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

HEDGECOE John, *Το βιβλίο του φωτογράφου*, Αθήνα 1980

LOVELL Ronald, ZWAHLEN Fred, FOLTS James, *Η τέχνη της*

*φωτογραφίας* (μετάφραση Γιάννης Χατήρης), Εκδόσεις Ίων, 1999

**ΓΕΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**• **Βιβλία για την φωτογραφία**

Στα καταστήματα φωτογραφικών ειδών και στα βιβλιοπωλεία βρίσκει κανείς εγχειρίδια για την φωτογραφική τεχνική (λήψη, εμφάνιση και εκτύπωση, ψηφιακή επεξεργασία).

ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ Κωστής, *Λανθάνουσα Εικόνα*, Αθήνα 1998

ΜΠΑΡΤ Ρολάν, *Ο φωτεινός θάλαμος*, Αθήνα 1983

ΜΩΡΑΙΤΗΣ Μάκης, *Η φωτογραφική πράξη*, Εκδόσεις Καθρέφτης 2003

ΞΑΝΘΑΚΗΣ Άλκης, *Ιστορία της Ελληνικής Φωτογραφίας*, Αθήνα, 1981

ΞΑΝΘΑΚΗΣ Άλκης, *Ιστορία της φωτογραφικής αισθητικής*, Αιγόκερως, Αθήνα 1993.

ΡΙΒΕΛΛΗΣ Πλάτων, *Φωτογραφία*, Φωτοχώρος, Αθήνα 1986

ΡΙΒΕΛΛΗΣ Πλάτων, *Σκέψεις για την Φωτογραφία, μια προσωπική ανάγνωση της ιστορίας της*, Φωτοχώρος, Αθήνα 1998

ΤΣΑΤΣΟΥΛΗΣ Δ., *Η γλώσσα της εικόνας*, Αθήνα 2000

BAILEY, HOLLOWAY, *Το βιβλίο της έγχρωμης φωτογραφίας*, Αθήνα 1983

JEFFREY Ian, *Φωτογραφία, συνοπτική ιστορία*, εκδόσεις του περιοδικού ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ, Αθήνα 1997

HEDGECOE John, *Το βιβλίο του φωτογράφου*, Αθήνα 1980

LOVELL Ronald, ZWAHLEN Fred, FOLTS James, *Η τέχνη της*

*φωτογραφίας* (μετάφραση Γιάννης Χατήρης), Εκδόσεις Ίων, 1999

SONTAG Susan, *Περί φωτογραφίας*, εκδόσεις του περιοδικού ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΣ, Αθήνα 1993.

TIME-LIFE, *Εγκυκλοπαίδεια της φωτογραφίας*, Αθήνα, 1981

• **Βιβλία για την οπτική αντίληψη και την προοπτική**

BERGER John, *Η εικόνα και το βλέμμα*, Οδυσσέας, 1986

COLE Alison, *Προοπτική*, Δελθηθανάσης-Ερευνητές, 1993

GOMBRICH Ernst, *Τέχνη και ψευδαίσθηση*, Νεφέλη 1996.



### **Εισαγωγικές Παρατηρήσεις**

Η εισαγωγή στον κινηματογράφο καλύπτει, κατά προσέγγιση, 5 μαθήματα των 2 ωρών.

Η εισαγωγή περιλαμβάνει:

- το βασικό κείμενο που απευθύνεται στους εκπαιδευόμενους και στους εκπαιδευτές και το οποίο συμπεριλαμβάνει ασκήσεις και θέματα συζήτησης, την προτεινόμενη βιβλιογραφία και ένα χρονολόγιο της ιστορίας του κινηματογράφου το οποίο, μαζί με τον πίνακα των κινηματογραφικών «επαγγελμάτων», έχουν το χαρακτήρα εργαλείου αναφοράς·
- ένα πρόγραμμα προβολής PowerPoint για την οργάνωση του μαθήματος από τον εκπαιδευτικό, που περιλαμβάνει τα κύρια σημεία, τις ερωτήσεις για τη συζήτηση και παραδείγματα εικόνων για την κατανόηση των διαφόρων χαρακτηριστικών των τεχνικών και της γλώσσας του κινηματογράφου·
- μια βιντεοταινία (ή PowerPoint) με παραδείγματα για όλα τα στοιχεία της κινηματογραφικής γλώσσας και των κινηματογραφικών τεχνικών που αναφέρονται στο κείμενο (όπου και σημειώνεται η αντίστοιχη θέση του κινηματογραφικού παραδείγματος).

Για την ομάδα εργασίας γίνονται οι ακόλουθες παραδοχές:

- οι εκπαιδευόμενοι αναμένεται να έχουν ελάχιστη ή καθόλου γνώση των τεχνικών και της γλώσσας του κινηματογράφου, αλλά εξοικίωση με την κινηματογραφική εικόνα τουλάχιστον μέσω της τηλεόρασης·
- κινηματογραφικός εξοπλισμός και βιντεοκάμερα δεν αναμένεται να υπάρχουν, αλλά η πρόσβαση σε βίντεο και προβολέα θεωρείται δυνατή.



### Εισαγωγή

Κινηματογράφο και, πολύ περισσότερο, τηλεόραση βλέπουμε όλοι, έστω και αν ποτέ δεν ασχοληθήκαμε οι ίδιοι με αυτά τα μέσα ούτε καν αναρωτηθήκαμε αν αποτελούν μορφές τέχνης. Συνήθως είμαστε “παθητικοί δέκτες” που ψυχαγωγούμαστε, χωρίς καν να επιλέγουμε με μεγάλη προσοχή τι θα δούμε. Ακόμα κι έτσι όμως διακρίνουμε διαφορές στις ταινίες που βλέπουμε, σχηματίζουμε εντυπώσεις και αποκτάμε προτιμήσεις. Όσο για την τηλεόραση, συχνά βρισκόμαστε αντιμέτωποι με εικόνες που δεν ξέρουμε αν μεταφέρουν την πραγματικότητα ή μας υποβάλλουν μια ιδέα που δεν μπορούμε να ελέγξουμε, ενώ, από την άλλη πλευρά, εύκολα διαπιστώνουμε ότι η “ατμόσφαιρα” και τα “νοήματα” μιας εκπομπής είναι “κατασκευασμένα” από εκείνους που την προετοιμάζουν.

Οι βιντεοκάμερες έχουν γίνει πια σχετικά συνηθισμένες και η δυνατότητα να “γυρίσουμε” οι ίδιοι δεν είναι τόσο απίθανη. Η δύναμη της κινούμενης εικόνας ασκεί μια ιδιαίτερη έλξη και δίνει καινούργιες δυνατότητες ακόμα και για τα πιο απλά θέματα: μια εκδρομή, μια εκδήλωση ή και -γιατί όχι- ένα μικρό “έργο”.

Τα οπτικοακουστικά μέσα και κυρίως ο κινηματογράφος ως πιο εδραιωμένη μορφή έχουν τη γλώσσα τους. Όχι μόνο για να μπορούμε να “κάνουμε” κινηματογράφο, αλλά και για να μπορούμε να τον δούμε, να τον δούμε με μάτια πιο υποψιασμένα, μας χρειάζεται μια, στοιχειώδης τουλάχιστον, εξοικίωση με τη γλώσσα αυτή. Είναι εντυπωσιακό πόσα πράγματα μπορούμε να δούμε σε ένα κινηματογραφικό έργο αν ξέρουμε κάτι από τα “μυστικά της τέχνης” του.

### Στόχοι

Βασικοί στόχοι της σειράς μαθημάτων για τον κινηματογράφο είναι:

- Η εξοικίωση με τις τεχνικές, τη γλώσσα και την ιστορία του μέσου·
- Η κατανόηση της διαδικασίας σχηματισμού της κινηματογραφικής εικόνας και της σχέσης της με την πραγματικότητα·
- Η κατανόηση των βασικών κινηματογραφικών μηχανισμών παραγωγής νοήματος·
- Η κινητοποίηση του κριτικού ενδιαφέροντος για τον κινηματογράφο - από την πρόσληψη ως την παραγωγή.





## 1. Η ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

### 1.1. Η κινηματογραφική εικόνα

**Τι είναι η εικόνα του κινηματογράφου; Τι μας λέει; Καταγράφει την πραγματικότητα; Την μεταβάλλει; Την ερμηνεύει; Είναι μια εικόνα αντικειμενική; Οι εικόνες που βλέπουμε στις ειδήσεις είναι ουδέτερες; Έχει σημασία ποιος τις γύρισε και από πού;**

**Η πρώτη ύλη στον κινηματογράφο είναι η εικόνα.**

Η κινηματογραφική εικόνα χαρακτηρίζεται από μια αντίφαση: είναι προϊόν μιας μηχανής που έχει τη δυνατότητα να καταγράψει με ακρίβεια ένα τμήμα της πραγματικότητας, από την άλλη όμως αυτή η πραγματικότητα εξαρτάται από τις επιλογές του σκηνοθέτη. Η πραγματικότητα που καταγράφει η μηχανή λήψης είναι κατασκευασμένη από τον σκηνοθέτη. Αυτός επιλέγει τι θα μας δείξει, και με ποιο τρόπο.

Ας πάρουμε, για παράδειγμα, μια σειρά αντικειμένων πάνω σε ένα τραπέζι. Μπορεί ο καθένας να επιλέξει κάποια και να τα στήσει όπως θέλει. Τα αντικείμενα (πραγματικότητα) είναι τα ίδια, η επιλογή και η διάταξή τους (κατασκευή) όμως εξαρτάται από αυτόν που τα «θέτει» στη σκηνή.



Η κινηματογραφική εικόνα είναι αυτό που βλέπει η μηχανή λήψης. Είναι καταρχήν ρεαλιστική, γιατί καταγράφει την κίνηση και τον ήχο όπως είναι στην «αληθινή ζωή».

Ταυτόχρονα, η εικόνα έχει ένα καθορισμένο, επιλεγμένο περιεχόμενο που συνδέει το αντικείμενο που μας δείχνει με μια ιδιαίτερη σημασία. Π.χ. μας δείχνει αυτό το σπίτι και όχι ένα οποιοδήποτε σπίτι.

Πέρα όμως από αυτό που βλέπουμε, ο κινηματογράφος μπορεί να εκφράσει αφηρημένες έννοιες, εκμεταλλευόμενος το **συμβολισμό\*** και χρησιμοποιώντας τεχνικές του **μοντάζ**.

- **Συμβολισμός:** Μια εικόνα αφενός δηλώνει ένα άμεσο νόημα, αφετέρου όμως μπορεί να φέρνει στην επιφάνεια μια δεύτερη σημασία. Για παράδειγμα, μια συννεφιασμένη μέρα μπορεί σε πρώτο επίπεδο να μας λέει το προφανές, ότι ετοιμάζεται δηλαδή να βρέξει, σε ένα δεύτερο επίπεδο όμως μπορεί να δηλώνει τη βαρυθυμία του ήρωα. Η ερμηνεία της εικόνας από το θεατή βασίζεται στο γεγονός ότι κάθε αντικείμενο, γεγονός ή κίνηση είναι σύμβολο, μεταφέρει δηλαδή κι ένα άλλο νόημα, δηλώνει κάτι παραπάνω. [βλ. παρακάτω].
- **Μοντάζ:** η εναλλαγή και διαδοχή των εικόνων, η «συναρμολόγησή τους», η οποία σχηματοποιεί τις ιδέες στη συνείδηση του θεατή.

Η τέχνη του κινηματογράφου βασίζεται στην εκλογή και την κατάταξη. Ο κινηματογραφιστής επιλέγει και τοποθετεί σε μια συγκεκριμένη σειρά τα αντικείμενά του. Με αυτό τον τρόπο βάζει στο έργο το προσωπικό του στοιχείο. Αυτό ακριβώς δίνει στην ταινία το χαρακτήρα ενός έργου τέχνης.

Η εικόνα από μόνη της δεν μπορεί να μας πει κάτι. Ο κινηματογραφιστής *συνθέτει* το περιεχόμενο της εικόνας και έτσι του προσθέτει ένα συγκεκριμένο νόημα. Ένας παλαιστής, για παράδειγμα, κινηματογραφημένος ανάμεσα στα πόδια του αντιπάλου του μας δείχνει καθαρά ότι είναι σε μειονεκτική θέση. Αυτή είναι η «εσωτερική διαλεκτική» της εικόνας. Υπάρχει και η «εξωτερική διαλεκτική» που προκύπτει από το συνδυασμό των πλάνων δηλαδή, το μοντάζ.

**Νομίζετε ότι μια εικόνα λέει πάντα μία αλήθεια; Μια εικόνα έχει μόνο ένα νόημα;**

**Η κινηματογραφική εικόνα δεν είναι στατική.**

Στις πρώτες ταινίες η μηχανή λήψης έμενε καρφωμένη. Έμοιζε με το θεατή του θεάτρου που παρακολουθεί μια παράσταση. Από νωρίς όμως έπαιξε να είναι ο αντικειμενικός παρατηρητής και έγινε ενεργητική και ερμηνευτική. Ποιοι είναι λοιπόν οι παράγοντες που δημιουργούν και βοηθούν την εκφραστικότητα της εικόνας;





### 1.1.1. Το κάρδο

Η εκλογή του αντικειμένου παρατήρησης είναι το πρώτο στάδιο της δημιουργικής διαδικασίας. Ο σκηνοθέτης επιλέγει το θέμα του.

Το δεύτερο είναι η οργάνωση του περιεχομένου του κάρδου. Πρόκειται για τη σύνθεση του περιεχομένου της εικόνας. Ο σκηνοθέτης καθορίζει και οργανώνει το τμήμα της πραγματικότητας που περνάει από το φακό. Επιλέγει τον τρόπο που θα στηθούν τα πρόσωπα και τα αντικείμενα. Το περιεχόμενο του κάρδου μπορεί να αλλάξει με την κίνηση της μηχανής ή με τη μεταβολή των στοιχείων του. Εάν, για παράδειγμα, η κάμερα ενώ τραβά το πρόσωπο κάποιου, μετά κουνηθεί και τραβήξει το δωμάτιο στο οποίο βρίσκεται, έχουμε αλλαγή του περιεχομένου. Το ίδιο και αν έχουμε έναν άνθρωπο μέσα σε ένα δωμάτιο και κάποια στιγμή βγαίνει έξω από αυτό.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, το περιεχόμενο του κάρδου μπορεί να αλλάξει και με τη χρήση ειδικών εφέ. Για παράδειγμα, έχουμε δει σε ταινίες φαντασίας τον τοίχο να αλοιώνεται, να γίνεται νερό κ.ο.κ.

Αρχικά η σύνθεση του κάρδου είχε τη δομή μιας θεατρικής παράστασης. Σιγά σιγά όμως οι κινηματογραφιστές συνειδητοποίησαν ότι ο κινηματογράφος τους έδινε δυνατότητες να ξεφύγουν από τη στατικότητα και να εμπλουτίσουν την αφήγηση. Έτσι λοιπόν είδαν ότι μπορούσαν:







2-3

- Να αφήσουν ορισμένα στοιχεία δράσης έξω από το κάδρο. Π.χ. στα ξαναμένα πρόσωπα αξιοπρεπών κυρίων παρακολουθούμε τις φάσεις ενός στριπ-τιζ.
- Να δείξουν μόνο μια σημαντική λεπτομέρεια, (πολύ κοντινό πλάνο). Π.χ. ένα κλειδί που ανοίγει μια πόρτα.
- Να συνθέσουν κατά βούληση και με λιγότερο φυσικό τρόπο το περιεχόμενο του κάδρου εκμεταλλευόμενοι το συμβολισμό. Π.χ. στον *Άγνωστο του Εξπρές* του Άλφρεντ Χίτσκοκ, στην εισαγωγή της ταινίας, βλέπουμε τις ράγες του τρένου να διασταυρώνονται και να χωρίζουν ξανά. Με αυτόν τον συμβολισμό ο σκηνοθέτης μας προϊδεάζει για τη δράση του έργου: τις ζωές των δύο πρωταγωνιστών που θα διασταυρωθούν στη συνέχεια του φιλμ.
- Να παίξουν με τις τρεις διαστάσεις του χώρου για να πετύχουν θεαματικά αποτελέσματα (τέτοια είναι η χρήση του βάθους πεδίου: τα αντικείμενα που είναι μακριά από το φακό γίνονται εξίσου καθαρά, ευδιάκριτα, με αυτά που είναι μακριά). (Φωτογραφία 1, Όρσον Γουέλς, *Πολίτης Καίην*, 1941)

**Θυμόσαστε αντίστοιχα παραδείγματα από ταινίες που έχετε δει; Σκεφτείτε και συζητήστε πώς θα μπορούσαμε να κινηματογραφήσουμε το μύθημα. Δώστε παραδείγματα**

### 1.1.2. Το πλάνο

Το πλάνο είναι το πρωταρχικό μέσο έκφρασης του κινηματογράφου, το πρωτογενές υλικό από το οποίο φτάνεται ολόκληρη η ταινία.

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

Θεματικά το πλάνο περιλαμβάνει ένα ανολοκλήρωτο τμήμα του νοήματος και εξαρτάται από τη διαδοχή και τη σειρά άλλων πλάνων προκειμένου να αποκτήσει τη πλήρη σημασία του.

Το περιεχόμενο του πλάνου αναφέρεται σε μια ενότητα χώρου ή χρόνου.

Η εκλογή του πλάνου κανονίζεται για την απαραίτητη σαφήνεια της αφήγησης: πρέπει να υπάρχει συνέπεια ανάμεσα στο είδος και το μέγεθος του πλάνου και στο περιεχόμενό του. Τα διάφορα είδη πλάνων δίνουν μια διαφορετική ψυχολογική σημασία.

Μπορούμε να φανταστούμε το πλάνο σαν μια πρόταση, που από μόνη της είναι φορέας κάποιου νοήματος. Αν έχουμε μια σειρά από προτάσεις και τους αλλάξουμε θέση μέσα σε μια παράγραφο το νόημα κάθε φορά ενδέχεται να είναι διαφορετικό.





### Τα μεγέθη των πλάνων

Οι γενικές κατηγορίες πλάνων με τις αντιστοιχίες τους στα ελληνικά, αγγλικά και γαλλικά είναι οι εξής:

1. Πολύ γενικό πλάνο / Extreme long shot / Plan très générale. Σε αυτό το πλάνο η κάμερα είναι στη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από το αντικείμενο. Δίνει έμφαση στο φόντο. Συχνά είναι το πλάνο που ανοίγει μια σκηνή, μας τοποθετεί στο χώρο.
  2. Γενικό πλάνο / Long shot / Plan générale. Δείχνει συνήθως ένα αντικείμενο ή έναν άνθρωπο ολόκληρο και λίγο από το περιβάλλον. Τοποθετεί τον άνθρωπο μέσα στον κόσμο.  
Σε ψυχολογικό επίπεδο μπορεί να εκφράσει τη μοναξιά, την αδυναμία απέναντι στη μοίρα, την απραξία, την τοποθέτηση των πρωταγωνιστών σε ένα άπειρο και αισθησιακό χώρο, την ευγένεια της ελεύθερης και περήφανης ζωής στους μεγάλους χώρους.
  3. Ολόσωμο πλάνο / Medium shot / Plan moyen. Σε αυτό το πλάνο, το αντικείμενο ή ο ηθοποιός και ο περιήγυρος καταλαμβάνουν ίσο χώρο στο κάδρο.
  4. Πλάνο αμερικέν / Two shot / Plan américain: από τα γόνατα μέχρι το κεφάλι
  5. Μεσαίο πλάνο / Medium close shot / Plan moyen Rapproché. Το κάτω μέρος του κάδρου περνάει από το στήθος του ηθοποιού. Τα μεσαία πλάνα συχνά χρησιμοποιούνται για να παρουσιάσουν δύο ηθοποιούς.
  6. Κοντινό πλάνο / Close up / Premier plan. Μια εικόνα που δείχνει ένα αρκετά μικρό κομμάτι της σκηνής, όπως το πρόσωπο ενός χαρακτήρα, με τέτοια λεπτομέρεια ώστε να γεμίζει την οθόνη. Δίνει έμφαση στο υποκείμενο.
  7. Πολύ κοντινό πλάνο / Big close up / Gros plan  
Αποτελεί μια από τις πιο γνήσιες και λαμπρές προσφορές στον κινηματογράφο. Δεν κοιτάζουμε τη ζωή, εισχωρούμε σε αυτή. Όταν πρόκειται για πρόσωπο, το γκρο πλαν εστιάζει στα συναισθήματα και στις αντιδράσεις του. Ακόμα και τα άψυχα αντικείμενα μπορούν να πάρουν ζωή, μιας και η ρεαλιστική δύναμη του κινηματογράφου είναι τόσο ισχυρή.  
Όταν πρόκειται για αντικείμενο εκφράζει την άποψη του προσώπου και δημιουργεί το συναίσθημα. Πχ. το γκρο πλαν ενός ποτηριού με δηλητηριασμένο ίσως γάλα τρομοκρατεί την ηρωίδα των *Υποψιών* (Άλφρεντ Χίτσκοκ)
  8. Πλάνο λεπτομέρειας / Insert / Detail. Δείχνει μια λεπτομέρεια, για παράδειγμα το μάτι από ένα πρόσωπο.
- Σύμφωνα με τις κλασσικές απόψεις τα πλάνα έχουν αφηγηματικό χαρακτήρα. Χρησιμεύουν για να μας δείξουν, να δηγηθούν κάτι και θέτουν σε κίνηση ιστορία.





5

Μερικά από αυτά όμως έχουν μια ξεχωριστή ιδιότητα και αποκτούν μια ψυχολογική σημασία που φτάνει ως το σύμβολο. Γίνονται εκφραστικό κινηματογραφικό μέσο. Αυτά είναι συνήθως τα πολύ κοντινά πλάνα και τα πολύ γενικά.

Ιδιαίτερη σημασία έχει το υποκειμενικό πλάνο, το πλάνο, δηλαδή, στο οποίο βλέπουμε ό,τι βλέπει και ο ήρωας. Η κάμερα τοποθετείται περίπου στο ύψος των ματιών του ήρωα και κατά κάποιον τρόπο γινόμαστε τα μάτια του ήρωα.

**Παρολουθήστε μια ταινία στην τηλεόραση και σημειώστε τα πλάνα που σας έκαναν εντύπωση. Συζητήστε τους συμβολισμούς, τα συναισθήματα, τα νοήματα που νομίζεται ότι μεταφέρουν.**



6

### 1.1.3. Πλάνο, σκηνή, σεκάνς

Το πλάνο είναι μια ενότητα χώρου και χρόνου. Όταν αλλάξει ο χώρος ή ο χρόνος τότε αλλάζει η σκηνή.

Δύο ή περισσότερα πλάνα μπορούν να αποτελέσουν μια σκηνή. Επίσης και ένα μονοπλάνο μπορεί να αποτελέσει μια σκηνή αρκεί το περιεχόμενό του να ανταποκρίνεται σε μια νοηματική ενότητα. Το μονοπλάνο είναι ένα πλάνο χωρίς κατ (cut), μια σκηνή σε ένα πλάνο. Μέσα στο ίδιο πλάνο αρχίζει και τελειώνει μια κατάσταση, υπάρχει μια νοηματική ενότητα.

Π.χ. η κάμερα δείχνει εσάς στην αίθουσα να κάνετε μάθημα. Κάποια στιγμή κάποιος βγαίνει έξω (αλλαγή χώρου). Αυτό μπορούμε να το δείξουμε με δύο τρόπους. Η κάμερα να κάνει κατ την ώρα που ανοίγει η πόρτα (ένα πλάνο) και στο επόμενο πλάνο να μας δείξει τον άνθρωπο έξω να προχωρά. Ή η κάμερα να ακολουθήσει τον άνθρωπο στην πόρτα και μετά έξω, σε ένα μονοπλάνο.

Δύο ή περισσότερες σκηνές αποτελούν μια σεκάνς. Η σεκάνς έχει μια ολοκληρωμένη ενότητα δράσης και νοήματος παρόμοια με αυτή που έχει ένα κεφάλαιο βιβλίου.

Το πλάνο λοιπόν είναι το βασικό εργαλείο του κινηματογραφιστή και για αυτό η αξία του πλάνου πάει πιο πέρα από τη φωτογραφική αναπαράσταση του θεματός του. Π.χ. ο δρόμος μπορεί να συμβολίζει την ξενιτιά.

### 1.1.4. Οι γωνίες λήψης

Γωνία λήψης είναι η ακριβής θέση της μηχανής από την οποία θα καταγράψουμε την αντικειμενική πραγματικότητα. Είναι ένα ισχυρό εκφραστικό μέσο με το οποίο ο σκηνοθέτης μπορεί να δώσει μια προσωπική ερμηνεία του κόσμου. Η διαφορετική κάθε φορά γωνία λήψης μπορεί να αποδώσει μια ιδιαίτερη ψυχολογική κατάσταση.



7





φωτ. 2

Οι περισσότερες λήψεις γίνονται με την τοποθέτηση της μηχανής στο ύψος των ματιών του ανθρώπου και η λήψη γίνεται ακολουθώντας την οριζόντια γραμμή του βλέμματος.

Έχει ενδιαφέρον η λήψη στο γιαπωνέζικο κινηματογράφο. Η μηχανή είναι στο ύψος των ματιών καθιστού ανθρώπου, μιας και οι άνθρωποι κάθονται χαμηλά, ενώ στο δυτικό κινηματογράφο η μηχανή είναι στο ύψος όρθιου ανθρώπου. Οι γιαπωνέζοι έχουν για αυτό το σκοπό ειδικά τριπόδια (baby). (Φωτογραφία 2, Γιασουσίρο Όζου, Ταξίδι στο Τόκιο, 1953)



φωτ. 3

Ανάλογα με τις ανάγκες της αφήγησης η γωνία λήψης μπορεί να διαφοροποιηθεί κοιτώντας ψηλά προς το αντικείμενο ή σκύβοντας προς αυτό.

Η λήψη από ψηλά προς τα κάτω (πλονζέ) μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψουμε ένα χώρο από ψηλά (ενός δρόμου από το δώμα ενός κτιρίου) ή για να δηλώσει τη σχέση ύψους δύο ανθρώπων (ενός ενήλικα και ενός παιδιού). Η χρήση του πλονζέ μπορεί να είναι: (Φωτογραφία 3, Σεργκέι Αϊζενστάιν, Ιβάν ο Τρομερός, 1946)

- περιγραφική (ενός τοπίου, ενός χώρου)
- ψυχολογική, καθώς έχει την τάση να εκφράζει κυριαρχία του υποκειμένου του βλέμματος επάνω στο αντικείμενο της κινηματογράφησης
- εξπρεσιονιστική, παρουσιάζοντας μια μη κανονική θέαση της πραγματικότητας και δημιουργώντας συναισθήματα φόβου, ανησυχίας, καταπίεσης κτλ.



φωτ. 4

Στη λήψη από χαμηλά προς τα πάνω (κοντρ πλονζέ) ο φακός βρίσκεται χαμηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους. Σε ψυχολογικό επίπεδο χρησιμοποιείται για να δώσει τα αντίθετα αποτελέσματα από το πλονζέ. Για παράδειγμα την εντύπωση ανωτερότητας, επιβολής, μεγαλείου του αντικειμένου το οποίο κοιτάζουμε. (Φωτογραφία 4, Τζόζεφ Λ. Μανκίεβιτς, Ξαφνικά πέρυσι το καλοκαίρι, 1959)

Η πλάγια θέση της μηχανής ως προς τον οριζόντα δημιουργεί ένα υπό γωνία (λοξό) καδράρισμα, δηλώνει μια δυναμική ισορροπία, μια εύθραυστη ισορροπία. Μπορεί επίσης να δηλώνει συναισθηματική αστάθεια του υποκειμένου του βλέμματος. (Φωτογραφία 5, Όρσον Γουέλς, Ο τρίτος άνθρωπος)

Πολύ σπάνια χρησιμοποιείται η **ανάποδη θέση της μηχανής** (ανάποδο πλάνο) όπου τα πρόσωπα βρίσκονται με τα πόδια πάνω και το κεφάλι κάτω.





φωτ. 5



8-9

### 1.1.5. Η κίνηση της μηχανής

Το 1896, η παράλληλη κίνηση (τράβελινγκ) ανακαλύπτεται από έναν οπερατέρ των αδελφών Λυμιέρ που τοποθέτησε τη μηχανή λήψης σε μια γόνδολα στη Βενετία.

Οι κινήσεις της μηχανής αποτελούν καθαρά κινηματογραφικά στοιχεία αφήγησης συμμετέχοντας στη διαμόρφωση του ρυθμού της ταινίας.

**Είδη κινήσεων:**

**Περιστροφική κίνηση της μηχανής λήψης γύρω από τον κατακόρυφο άξονά της**, μένοντας σταθερή στη θέση της (πανοραμική). Χρησιμοποιείται για τη γενική περιγραφή ενός χώρου ή για την εισαγωγή ενός δραματικού στοιχείου στην αφήγηση (είσοδος ενός προσώπου, αποκάλυψη μιας λεπτομέρειας χώρου, κτλ).

**Περιστροφική κίνηση της μηχανής λήψης γύρω από τον οριζόντιο άξονά της** (βερτικάλ), μένοντας σταθερή στη θέση της. Με το βερτικάλ μεταβάλλεται η γωνία λήψης στη διάρκεια του πλάνου από πλονζέ σε κοντρ πλονζέ ή αντίστροφα.

**Προσέγγιση ή απομάκρυνση από ένα αντικείμενο** (τράβελινγκ). Το τράβελινγκ μπροστά (πλησίασμα στο αντικείμενο) προσφέρει την μετάβαση από μια συνολική εικόνα στη λεπτομέρεια. Επιστά την προσοχή ή απομονώνει μια σημαντική λεπτομέρεια. Το τράβελινγκ πίσω (απομάκρυνση) αποκαλύπτει τμήματα του χώρου και της δράσης που δεν είναι αρχικά ορατά. Χρησιμοποιείται συχνά ως το τελευταίο πλάνο μιας ταινίας εξαφανίζοντας τους ήρωες στην απεραντοσύνη του χώρου. Το τράβελινγκ στον κινηματογράφο πραγματοποιείται με ειδικό τροχήλατο καρότσι για να αποφεύγονται οι κραδασμοί της κίνησης, με καρότσι πάνω σε ράγες για να μην υπάρχουν παρεκλίσεις στην κίνηση ή με την μηχανή λήψης στο χέρι. Σε ημιαπαγγελματικό επίπεδο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια αναπηρική καρέκλα, ένα καρότσι σουπερμάρκετ κ.τ.λ.

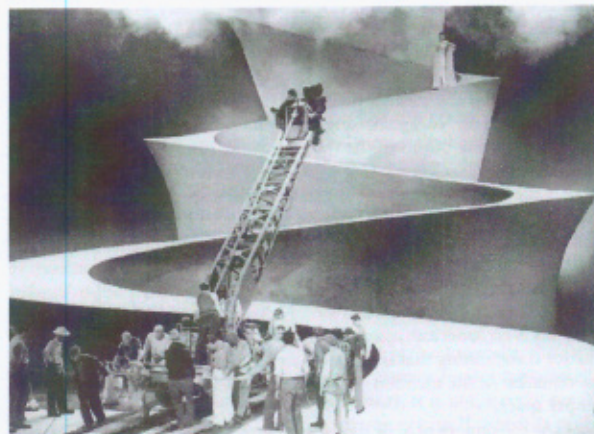
**Παράλληλη κίνηση προς το αντικείμενο** (τράβελινγκ λατεράλ) σε ίση απόσταση από αυτό.

**Κυκλική κίνηση σε ίση απόσταση γύρω από ένα αντικείμενο** (κυκλικό τράβελινγκ). Χρησιμοποιείται για μια αναλυτική περιγραφή ενός αντικειμένου, ενός προσώπου, μιας κατάστασης.

**Ελεύθερη κίνηση** που μπορεί να συνδυάζει κάποιες από τις παραπάνω κινήσεις ή να ακολουθεί εντελώς ελεύθερη τροχιά.



φωτ. 6 | φωτ. 7



Οι κραδασμοί του βαδίσματος που γίνονται αισθητοί στην εικόνα στην κίνηση με τη μηχανή λήψης στο χέρι δίνουν έμφαση στη σωματικότητα της κίνησης και της εμπειρίας. Στην περίπτωση που θέλουμε μια εντελώς ομαλή κίνηση χρησιμοποιούμε ένα σύστημα υδραυλικής απόσβεσης των κραδασμών το οποίο στηρίζεται στη μέση του οπερατέρ (steadycam). Του επιτρέπει να κάνει όλες τις κινήσεις της μηχανής δηλαδή βερτικάλ, πανοραμίκ, τράβελινγκ (ιν, άουτ, κυκλικό, λατεράλ) και μικρές κινήσεις γερανού. (Φωτογραφία 6)

Αυτό που συνηθίζεται πλέον είναι η τοποθέτηση της μηχανής σε έναν ειδικό γερανό που παρέχει τη δυνατότητα εντυπωσιακών κινήσεων από πάνω προς τα κάτω και αντίθετα όπως και διάφορες άλλες κινήσεις διαγώνιες και σύνθετες. Η μηχανή μπορεί επίσης να τοποθετηθεί σε αυτοκίνητο ελικόπτερο Κ.Ο.Κ. (Φωτογραφία 7)

### 1.1.6. Η εστιακή απόσταση

Μερικές φορές την κίνηση της μηχανής εμπρός ή πίσω (τράβελινγκ) αντικαθιστά η αλλαγή εστιακής απόστασης του φακού της μηχανής λήψης. Πρόκειται για τη χρήση του ζουμ ιν και ζουμ άουτ. Το αισθητικό αποτέλεσμα είναι εντελώς διαφορετικό καθώς δεν αλλάζει η απόσταση της μηχανής από το αντικείμενο αλλά μεταβάλλεται το μέγεθος του αντικειμένου (μεγέθυνση ή σμίκρυνση) μέσα στο κάδρο, χωρίς να αλλάζει η προοπτική του χώρου. Χρησιμοποιείται σπάνια στον κινηματογράφο, ιδιαίτερα για να δώσει την ακαριαία προσέγγιση ή απομάκρυνση από ένα αντικείμενο. Στην εμπορική τηλεόραση χρησιμοποιείται κατά κόρον για να αυξήσει τη διάρκεια των πλάνων και να ελαχιστοποιήσει την επεξεργασία στο μοντάζ.

**Συζητήστε σε τι μπορεί να οφείλεται αυτή η διαφορά**



## 1.2. Το μοντάζ

**Θα μπορούσαν οι ίδιες εικόνες να έχουν άλλο νόημα αν τις βλέπαμε σε διαφορετική σειρά ή σε διαφορετικό συνδυασμό ή σε άλλο έργο;**



φωτ. 8



φωτ. 9



φωτ. 10

Το μοντάζ είναι η «συναρμολόγηση» της ταινίας, η τοποθέτηση των πλάνων σε μια σειρά. Με αυτή την οργάνωση των πλάνων η ταινία αποκτά την πραγματική της υπόσταση. Η συνάθροιση των πλάνων μπορεί να γίνει βάσει της λογικής ή χρονολογικής σειράς των σεκάνς με στόχο την αφήγηση μιας ιστορίας.

Με το μοντάζ μπορεί να δημιουργηθεί μια ιδέα. Ο πιο σημαντικός ρόλος του μοντάζ είναι η εκπλήρωση ενός εκφραστικού σκοπού. Συνδέοντας άμεσα δύο φαινομενικά ανεξάρτητα γεγονότα, το μοντάζ μπορεί να κατασκευάσει μια σύνδεση που διαφορετικά δεν θα υπήρχε για τον θεατή. Στην ταινία *Zuyderzee* ο Γιόρις Ίβενς παραθέτει κατ'επανάληψη σκηνές καταστροφής σιτηρών με την εικόνα ενός παιδιού σκελετωμένου και με λυπημένα μάτια. Επειδή πετάνε το σιτάρι στη θάλασσα υπάρχουν παιδιά που πεινάνε. Αυτή η λειτουργία του μοντάζ αποδεικνύει το σημαντικό ρόλο που μπορεί να παίξει ο κινηματογράφος στη διαμόρφωση ιδεών.

Τη λειτουργία αυτή τη γνωρίζουμε πολύ καλά από τη διαφήμιση, όπου συχνά συνδέονται τελείως διαφορετικά πλάνα για να μας δημιουργήσουν την αίσθηση ικανοποίησης από το προϊόν που διαφημίζεται.

Οι βασικές επιλογές και λειτουργίες που επιτελούνται με το μοντάζ είναι:

- επιλογή των λήψεων που θα χρησιμοποιηθούν στο μοντάζ: επιλογή των καλύτερων λήψεων και της διάρκειας που θα χρησιμοποιηθεί από κάθε λήψη·
- οργάνωση της αφήγησης, καθορισμός της σειράς των πλάνων με την τοποθέτηση των πλάνων σε μια σειρά συχνά διαφορετική από την σειρά των πλάνων στη λήψη·
- επιλογή των σημείων τομής, δηλαδή των σημείων μετάβασης από ένα πλάνο σε ένα άλλο από ένα πλάνο σε ένα άλλο, ανάλογα με τη εξέλιξη της αφήγησης και με τις βασικές επιλογές (αισθητικές, ρυθμού, κλπ)·
- καθορισμός του τρόπου μετάβασης από το ένα πλάνο στο άλλο (cut, fondu, κλπ)·
- καθορισμός του ρυθμού·
- συνδυασμός εικόνας και ήχου·
- ανάμιξη των διαφορετικών ήχων (μιξάζ)·



Ο μοντέρ, σε συνεργασία με το σκηνοθέτη, επιλέγει από το υλικό που έχει φιλμαριστεί κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων τα πλάνα που θέλει και τα ενώνει το ένα μετά το άλλο. Η ένωση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους:

- το **fade out**: το πλάνο σκουραίνει προοδευτικά μέχρι που γίνεται μαύρο.
- το **fade in**: προοδευτικά ένα πλάνο από σκοτεινό γίνεται φωτεινό.
- το **dissolve**: όπου το τέλος του πρώτου πλάνου και η αρχή του δεύτερου αναμειγνύονται. (Φωτογραφίες 8, 9, 10. Τζον Χιούστον, *Το γεράκι της Μάλτας*, 1941)

Τους παραπάνω τρόπους μετάβασης από πλάνο σε πλάνο, τους συναντάμε συχνότερα στην τηλεόραση παρά στον κινηματογράφο

### Τα κατ (cut)

Ο συνηθέστερος τρόπος ένωσης δύο πλάνων είναι το κατ. Μια εικόνα αντικαθιστά μια άλλη. Το ένα πλάνο διαδέχεται το άλλο. Οι θεατές αντιλαμβάνομαστε το κατ σαν στιγμιαία αλλαγή από το ένα πλάνο στο άλλο.

**Crosscut**: παρουσιάζει δύο δράσεις που συμβαίνουν ταυτόχρονα. Για παράδειγμα ο *Νονός* του Φράνσις Φορντ Κόπολα τελειώνει με τη σκηνή μιας βάπτισης και μιας σειράς από φόνους. Την ώρα που ο Μάικλ Κορλεόνε βαπτίζει τον ανιψιό του, γίνονται μια σειρά από δολοφονίες που ο ίδιος είχε διατάξει.

**Jump cut**: συνιστά ρήξη της συνέχειας η οποία αφήνει ένα κενό στη δράση. Στο *Με κομμένη την ανάσα* του Ζαν Λικ Γκοντάρ, ο ήρωας πυροβολεί έναν αστυνομικό στη Μασσαλία, διασχίζει ένα χωράφι και καταλήγει στο Παρίσι. Τον βλέπουμε δηλαδή να αλλάζει τοποθεσίες χωρίς να βλέπουμε τον τρόπο μετάβασής του σε αυτές.

**Form cut**: κατ από ένα αντικείμενο σε ένα άλλο που έχει παρόμοιο σχήμα. Για παράδειγμα από ένα δίσκο πικάπ σε ένα τύμπανο –δηλαδή, από ένα στρογγυλό αντικείμενο σε ένα άλλο.

**Match cut**: όταν ένα πλάνο «συνταιριάζει» με ένα άλλο, ακολουθώντας το τόσο ομαλά που μοιάζει σαν να μην υπάρχει ασυνέχεια σε ότι αφορά το χώρο και το χρόνο, παρόλο που συχνά υπάρχει. Διάσημο παράδειγμα από το *2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος* του Στάνλεϊ Κιούμπρικ, όταν ένας πίθηκος πετά στον αέρα ένα κόκκαλο στο πρώτο πλάνο και στο επόμενο εμφανίζεται ένας διαστημικός δορυφόρος. Είναι σαν να έχει μεταμορφωθεί το κόκκαλο σε δορυφόρο. (Φωτογραφία 11, Στάνλεϊ Κιούμπρικ *2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος*, 1968)

Με το μοντάζ ο κινηματογραφιστής έχει τη δυνατότητα να ελέγξει το ρυθμό των πλάνων και τις χωρο-χρονικές τους σχέσεις.

**Ρυθμός**: Η διαδοχή των πλάνων σύμφωνα με τις σχέσεις διάρκειας και μεγέθους δίνει το ρυθμό μιας ταινίας. Μπορούν να προκληθούν στο θεατή συναι-



φωτ. 11





σθήματα όχι μόνο από το περιεχόμενο των πλάνων –το οποίο ορίζει και την πλοκή- αλλά από την επιλογή και τη διάταξή τους.

**Προσπαθήστε να θυμηθείτε μια ταινία και ένα βίντεοκλιπ. Υπάρχουν διαφορές**

Σύμφωνα με κάποιους θεωρητικούς ο ρυθμός χαρίζει στο κινηματογραφικό έργο το χαρακτήρα ενός έργου τέχνης.

Αν κάθε πλάνο κόβεται ακριβώς τη στιγμή που πέφτει η προσοχή για να αντικατασταθεί από ένα άλλο, η προσοχή θα διατηρείται αδιάκοπα σαν αναπνοή και θα λέμε ότι η ταινία έχει ρυθμό.

Κατά κανόνα επιδιώκεται μια ισορροπία ανάμεσα στο ρυθμό (κίνηση της εικόνας, των εικόνων μεταξύ τους) και της κίνησης μέσα στην εικόνα: η απόδοση της γρήγορης κούρσας ενός τρένου μοιάζει να απαιτεί σύντομα πλάνα.

Τα σύντομα πλάνα δίνουν την εντύπωση έντασης και αγωνίας, ενώ τα αργά μας επιστρέφουν στην ηρεμία.

Όλες οι ταινίες έχουν ρυθμό. Μερικά πλάνα μένουν στην οθόνη περισσότερο από άλλα, μερικές σκηνές είναι πιο γρήγορες από άλλες. Μια σεκάνς μπορεί να είναι πάρα πολύ αργή, ενώ μια άλλη πολύ γρήγορη.

Οι δύο πρώτες σεκάνς από τον *Πολίτη Καίην* του Όρσον Γουέλς μας δίνουν ένα πολύ καλό παράδειγμα. Στην πρώτη ο ρυθμός είναι αργός: πρόκειται για το θάνατο του Καίην. Σιγά σιγά η κάμερα πλησιάζει το παράθυρο και ο ρυθμός επιταχύνεται. Ξαφνικά μια φωνή ανακοινώνει τα νέα, και η ζωή του Καίην ξεδιπλώνεται σαν ταινία επικαίρων. Η δεύτερη σεκάνς έχει φρενήρη ρυθμό, καθώς όλη η ζωή του Καίην συμπυκνώνεται σε μερικά λεπτά.

**Χώρος:** το μοντάζ μπορεί να κατασκευάσει το φιλικό χώρο. Ο Ντζίγκα Βερτόφ σημειώνει σχετικά: «Είμαι ο κινηματογράφος-μάτι. Είμαι ένας χτίστης. Σας έχω τοποθετήσει... σε ένα φανταστικό δωμάτιο το οποίο δεν υπήρχε μέχρι τώρα όταν Εγώ το δημιούργησα. Αυτό το δωμάτιο έχει δώδεκα τοίχους, κινηματογραφημένους από εμένα σε διαφορετικά σημεία του κόσμου. Φέρνοντας κοντά πλάνα από τοίχους και λεπτομέρειες, κατάφερα να τους οργανώσω σε μια σειρά που με ευχαριστεί».

Με το μοντάζ λοιπόν μπορούμε να μεταφερθούμε από ένα χώρο σε έναν άλλο ή να κινηθούμε μέσα στον ίδιο χώρο, αλλά σε διαφορετικά σημεία του.

**Χρόνος** Όπως και άλλες τεχνικές, το μοντάζ μπορεί να ελέγξει το χρόνο της δράσης όπως αυτή καταγράφεται στο φιλμ. Στις ταινίες μυθοπλασίας κυρίως το μοντάζ μπορεί να συνεισφέρει με το χειρισμό του χρόνου στην πλοκή και να δημιουργήσει ή να φανερώσει σχέσεις ανάμεσα σε γεγονότα, αντικείμενα, πρόσωπα. Έτσι ο χρόνος μπορεί να είναι:



13



14



- Προηγούμενος: βλέπουμε το πρόσωπο κάποιου και ύστερα με ένα dissolve εισάγεται η ανάμνηση του παρελθόντος.
- Ταυτόχρονος: η σύζυγος φέρνει το γράμμα της χάρης ενώ προετοιμάζουν την εκτέλεση του αθώου καταδίκου.
- Κατοπινός: εμφάνιση ενός προσώπου στο τώρα και ύστερα του ίδιου μετά από κάποιο χρονικό διάστημα.

Μπορούμε ακόμα να έχουμε συγχρονισμό δύο ή περισσότερων δράσεων οι οποίες καταλήγουν να ενωθούν στο τέλος της ταινίας. Αυτό είναι το μοντάζ με παραλληλισμό. Είναι το παραδοσιακό σχήμα της ταινίας καταδίωξης.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα στον *Άγνωστο του εξπρές* του Χίτσκοκ: ο παίκτης του τένις που βιάζεται να τελειώσει τον αγώνα και από την άλλη ο άνθρωπος που βιάζεται να καρπωθεί τον αναπητήρα που ενοχοποιεί τον παίκτη του τένις. (Φωτογραφία 12,13. Άλφρεντ Χίτσκοκ, *Ο άγνωστος του εξπρές*, 1951)



15



φωτ. 12

### Μοντάζ ατραξιόν

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



φωτ. 13

Παράδειγμα της προσέγγισης αυτής αποτελεί το μοντάζ στην ταινία του «Απεργία» όπου αντιπαραθέτει την σφαγή των απεργών από την αστυνομία με μια σκηνή σφαγμένων ζώων σε σφαγείο. (Φωτογραφία 14)

Ο πιο συνηθισμένος τύπος μοντάζ είναι το εναλλασσόμενο μοντάζ. Τα πλάνα ακολουθούν το ένα το άλλο ομαλά και χωρίς διακοπή.

Το εναλλασσόμενο μοντάζ βασίζεται σε αρχές του μοντάζ που επηρεάζουν το ρυθμό, το χρόνο, το χώρο, τον τόνο και το θέμα του φιλμ.



φωτ. 14







16

### Βασικές αρχές του μοντάζ

Μεταξύ δύο πλάνων πρέπει να υπάρχει:

**Συνέπεια υλικού περιεχομένου**, δηλαδή παρουσία ενός όμοιου στοιχείου που θα επιτρέψει την ταύτιση του πλάνου και της κατάστασής του. Π.χ. γενική θέα του Παρισιού με τον πύργο του Άιφελ και στο επόμενο πλάνο ένα άτομο στη βάση του.

**Συνέπεια δυναμικού περιεχομένου**: αν δείξουμε ένα πρόσωπο να περπατάει δεξιά πρέπει να αποφύγουμε να το βάλουμε να περπατάει αντίστροφα στο επόμενο πλάνο. Μεταξύ διαδοχικών πλάνων πρέπει να υπάρχει αναλογία στην κίνηση προσώπων ή αντικειμένων. Η σύνδεση μεταξύ ομοίων κινήσεων διαφορετικών κινουμένων σωμάτων ή του ίδιου κινούμενου σώματος σε δύο διαδοχικές στιγμές της μετακίνησής τους, λέγεται ρακόρ κίνησης.

**Συνέπεια δομικού περιεχομένου**, δηλαδή όμοια ή παρόμοια σύνθεση έτσι ώστε να εξασφαλίζεται οπτική σύνδεση. Η συνέπεια αυτή είναι απαραίτητη για να εξασφαλίζεται αίσθηση προσανατολισμού στο χώρο. Π.χ. όταν κινηματογραφούμε ένα διάλογο μεταξύ δύο ανθρώπων, στήνουμε την κάμερα απέναντί τους με τέτοιο τρόπο ώστε από την αριστερή πλευρά να βρίσκεται το αριστερό μάγουλο του ενός και από τη δεξιά το δεξί μάγουλο του άλλου και να έχουμε την αίσθηση ότι τα δύο άτομα κοιτάνε το ένα το άλλο. Αν στο επόμενο πλάνο η κάμερα αλλάξει θέση και πάει από πίσω τους, τότε θα είναι σαν να κοιτάνε και οι δύο την κάμερα και όχι ο ένας τον άλλο.

**Συνέπεια μεγέθους και διάρκειας**





## 2. ΆΛΛΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

### 2.1. Οι φωτισμοί

Στον κινηματογράφο ο φωτισμός δεν είναι απλά ένα μέσο για να βλέπουμε την δράση. Έχει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας του έργου, στην εκφραστικότητα της εικόνας. Οι φωτεινές και σκοτεινές περιοχές βοηθούν στην ολοκλήρωση της σύνθεσης του κάδρου και οδηγούν την προσοχή μας σε συγκεκριμένα αντικείμενα και δράσεις. Αν για παράδειγμα: έχουμε τέσσερις ανθρώπους γύρω από ένα τραπέζι και ο φωτισμός πέφτει με τέτοιο τρόπο ώστε να τονίζει τον ένα, ο σκηνοθέτης θέλει να εστιάσουμε την προσοχή μας σε αυτόν. (Φωτογραφία 15, Τζον Χιούστον, *Asphalt jungle*, 1950)

Με το φωτισμό επίσης μπορούμε να αντιληφθούμε το χώρο της σκηνής. Για παράδειγμα, η σκιά από κάγκελα σε ένα σκοτεινό χώρο, μας κάνει να αντιλαμβανόμαστε ότι ο χώρος αυτός είναι κελί. (Φωτογραφία 16)

Ο σκληρός φωτισμός δίνει έντονες φωτοσκιάσεις και αμβλύνει τα αντικείμενα. Οι ταινίες του γερμανικού εξπρεσιονισμού χρησιμοποιούν τέτοιους φωτισμούς. Ο ρόλος των σκιών βασίζεται στην αγωνία του ανθρώπου μπροστά στο σκοτάδι. Η οθόνη μοιάζει να ξαναδίνει ζωή σε όλους τους μύθους της πάλης ανάμεσα στο καλό και στο κακό. (Φωτογραφία 17, Ρόμπερτ Βίνε, *Το εργαστήρι του Δρος Καλιγκάρι*, 1920)

Ανάλογα με την κατεύθυνση του φωτισμού, δηλαδή από πού πηγάζει και φωτίζει το αντικείμενο, έχουμε διαφορετικούς τύπους:

- Φωτισμός από εμπρός: αναγνωρίζεται επειδή έχει την τάση να εξαλείφει τις σκιές.
- Φωτισμός από το πλάι: χρησιμοποιείται για να δώσει τα χαρακτηριστικά του ηθοποιού και των αντικειμένων.



φωτ. 15

φωτ. 16

φωτ. 17







φωτ. 18

• Φωτισμός από πίσω: η πηγή του βρίσκεται πίσω από το κινηματογραφούμενο αντικείμενο. Συνήθως χρησιμοποιείται χωρίς άλλες φωτιστικές πηγές για να σχηματίζει τις σιλουέτες των αντικειμένων ή των ηθοποιών. (Φωτογραφία 18, Γούντι Άλλεν, *Μανχάταν*, 1979)

• Φωτισμός από κάτω: η φωτιστική πηγή βρίσκεται κάτω από το αντικείμενο. Αυτός ο τύπος φωτισμού τείνει να αλλοιώνει τα χαρακτηριστικά του προσώπου και για αυτό χρησιμοποιείται συχνά στα φιλμ τρόμου. Μπορεί όμως απλά να δηλώνει μια ρεαλιστική φωτιστική πηγή όπως για παράδειγμα τη φλόγα από το τζάκι. (Φωτογραφία 19, Ιβαν Μολγιούκεν, *Le brassier ardent*)

• Φωτισμός από πάνω: στη φωτογραφία από το *Σανγκάι Εξπρές* του Γιόχαν φον Στέρνμπεργκ, ο φωτισμός πάνω από το πρόσωπο της Μαρλένε Ντίτριχ χρησιμοποιείται για να τονίσει τα μήλα της πρωταγωνίστριας. (Φωτογραφία 20, Γιόχαν φον Στέρνμπεργκ, *Σανγκάι Εξπρές*, 1932)



φωτ. 19

Σε κάποιες ταινίες και κυρίως στα ντοκιμαντέρ οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν το φωτισμό του περιβάλλοντος. Στις περισσότερες ταινίες μυθοπλασίας όμως, χρησιμοποιούνται περισσότερες φωτιστικές πηγές, ακόμα και αν το γύρισμα είναι εξωτερικό, έτσι ώστε να ελέγχουν καλύτερα το αποτέλεσμα. Τα πορτατίφ, οι λάμπες που βλέπουμε στις ταινίες δεν είναι ποτέ οι πηγές που φωτίζουν τη σκηνή.



φωτ. 20

Συνήθως ο φωτισμός μιας σκηνής προϋποθέτει τουλάχιστον δύο φωτιστικές πηγές: το *φως κλειδί* και το *γενικό φωτισμό*. Το *φως κλειδί* είναι η πρωταρχική πηγή, η οποία φωτίζει το αντικείμενο και δημιουργεί φωτοσκιάσεις. Ο *γενικός φωτισμός* είναι λιγότερο έντονος και απαλύνει ή και εξαλείφει τις σκιές που δημιουργήθηκαν από το *φως κλειδί*.

## 2.2. Τα σκηνικά, το ντεκόρ

Τα σκηνικά στον κινηματογράφο δεν υπάρχουν απλά για να συνοδεύουν την ανθρώπινη δράση, μπορούν από μόνα τους να έχουν ρόλο στην αφήγηση.

Ο σκηνοθέτης μπορεί να επιλέξει υπάρχοντες χώρους για το γύρισμα της ταινίας του ή να κατασκευάσει το χώρο στο στούντιο. Οι κατασκευασμένοι χώροι μπορεί να αποδίδουν πιστά την πραγματικότητα και την ιστορική εποχή. Στο *Όλοι οι άνθρωποι του προέδρου* για παράδειγμα, τα γραφεία της εφημερίδας Ουάσινγκτον Ποστ











φωτ. 25

τσέλο Μαστρογιάνι χρησιμεύουν ως ασπίδα που τον προστατεύει από τον υπόλοιπο κόσμο. Όταν σκεφτόμαστε το Δράκουλα μας έρχεται στο μυαλό η κάπα του, την οποία τυλίγει και ξετυλίγει γύρω από το σώμα του και την κλείνει αποφασιστικά γύρω από το θύμα του. (Φωτογραφία 25)

Τα διάφορα είδη ταινιών χρησιμοποιούν χαρακτηριστικά αντικείμενα. Στα γκανγκστερικά φιλμ υπάρχει πάντα το αυτόματο πιστόλι του γκανγκστερ και το καπέλο στην κορφή του κεφαλιού του. Όλοι οι μεγάλοι κωμικοί έχουν χρησιμοποιήσει αξεσουάρ και έχουν καθιερώσει την εικόνα τους με αυτά. Δεν μπορούμε να σκεφτούμε τον Τσάρλι Τσάπλιν χωρίς το κοστούμι, το στρογγυλό καπελάκι και το μπαστούνι του. (Φωτογραφία 26)



φωτ. 26

Το μέικ απ στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου ήταν απαραίτητο για να «γράψει» το πρόσωπο του ηθοποιού στα φιλμ που χρησιμοποιούσαν τότε. (Φωτογραφία 27, Ρόμπερτ Βίνε, Το εργαστήριο του Δρος Καλιγκάρι, 1920)

Σήμερα, έχει σκοπό πάντα να δίνει μια ρεαλιστική εικόνα του ηθοποιού. Εξαίρεση βέβαια αποτελούν οι ταινίες τρόμου και επιστημονικής φαντασίας, όπου το μέικ απ, σε συνδυασμό μερικές φορές με ειδικά πρόσθετα μπορεί να δώσει εντυπωσιακά και εξωπραγματικά αποτελέσματα.

## 2.4. Η ηθοποιία

Το παίξιμο των ηθοποιών στο θέατρο και στον κινηματογράφο διαφέρουν. Στο θέατρο ο ηθοποιός είναι υποχρεωμένος να παίζει μπροστά σε ένα κοινό που είναι απομακρυσμένο και και που τον κοιτάζει από την ίδια γωνία λήψης, οπότε το παίξιμό του πρέπει να είναι υπερβολικό, ώστε και ο πιο απομακρυσμένος θεατής να τον καταλαβαίνει, και στυλιζαρισμένο ώστε να διευκολύνει την κατανόηση, αποφεύγοντας την καρικατούρα. Στον κινηματογράφο η μηχανή λήψης είναι επιφορτισμένη με το να δείξει όλες τις εκφράσεις και την ένταση του ηθοποιού είτε με το γκρο πλαν, είτε με τις διάφορες γωνίες λήψης. Ανάλογα με τις απαιτήσεις του ρόλου και της ατμόσφαιρας που θέλει να πετύχει ο σκηνοθέτης το παίξιμο των ηθοποιών μπορεί να είναι περισσότερο ρεαλιστικό ή στυλιζαρισμένο και θεατρικό.

## 2.5. Ο ήχος

Ο ήχος είναι πολύ σημαντικό στοιχείο του κινηματογράφου.

**Διαμορφώνει την ατμόσφαιρα** της σκηνής. Δεν προσέχουμε μόνο την εικόνα, αλλά και τον ήχο που τη συνοδεύει. Ακόμα και πριν την εφεύρεση του ομιλούντος κινηματογράφου, ο βωβός είχε κατανοήσει αυτή την ανάγκη,



φωτ. 27





20

με αποτέλεσμα οι ταινίες να συνοδεύονται από τη μουσική μιας ορχήστρας, ενός οργάνου ή απλά ενός πιάνου. Η μουσική γέμιζε τη σιωπή και έδινε στο θεατή μια πιο ολοκληρωμένη αντίληψη.

Ο ήχος μπορεί να **συμβάλει ενεργά** στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και ερμηνεύουμε την εικόνα.

*Δείτε, για παράδειγμα, μια σκηνή από κάποια ταινία χωρίς ήχο. Συνοδέψτε την εικόνα με διαφορετική μουσική επένδυση και παρατηρήστε τις διαφορές.*

Ο ήχος **οδηγεί την προσοχή μας** σε συγκεκριμένα στοιχεία της εικόνας. Μας υποδεικνύει δηλαδή, πράγματα για να δούμε. Στην εικόνα ο Φρεντ Αστέρ και η Τζίντζερ Ρότζερς εκτελούν μια χορευτική φιγούρα. Η προσοχή μας θα εστιαστεί στα σώματά τους και όχι στους βωβούς θεατές που τους παρακολουθούν. (Φωτογραφία 28, Τζορτζ Στίβενς, *Swing Time*, 1936)

**Μας κάνει να έχουμε προσδοκίες.** Εάν ακούσουμε μια πόρτα να ανοίγει, αντιλαμβανόμαστε ότι κάποιος μπαίνει στο δωμάτιο και στο επόμενο πλάνο περιμένουμε να τον δούμε. Εάν πρόκειται για φιλμ τρόμου, είναι πολύ πιθανό να δούμε μόνο τον άνθρωπο που στέκεται τρομαγμένος και να περιμένουμε με αγωνία να δούμε τι είναι αυτό που τον τρομοκρατεί. Οι ταινίες τρόμου και σασπένς στηρίζονται πολύ σε αυτή τη λειτουργία του ήχου.

Τέλος ο ήχος **δίνει νέα αξία στη σιωπή**. Ο σκηνοθέτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τη σιωπή για δραματικούς σκοπούς. Για παράδειγμα, όταν κάποιος μαθαίνει ένα τραγικό νέο, ότι πέθανε ένα αγαπημένο του πρόσωπο, ο ήχος χάνεται και η σκηνή φορτίζεται ακόμα περισσότερο.

Η ηχητική επένδυση μιας ταινίας μοιάζει με τη διαδικασία του μοντάζ. Ο σκηνοθέτης, όπως ακριβώς επιλέγει ποια πλάνα θα κρατήσει από το υλικό που έχει τραβήξει, με τον ίδιο τρόπο επιλέγει τι ήχο θα βάλει για να πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Ο σκοπός, όπως και με τις άλλες κινηματογραφικές τεχνικές είναι



φωτ. 28



να τραβήξει την προσοχή του θεατή. Συνήθως, ο διάλογος που είναι και φορέας της ιστορίας ηχογραφείται με τη μεγαλύτερη δυνατή καθαρότητα. Η μουσική, αν υπάρχει, υποβοηθά το διάλογο και μπαίνει ανάμεσα στις παύσεις.

Είδη ήχου:

**Σύγχρονος ήχος.** Ηχογραφείται την ώρα του γυρίσματος. Δίνει την αίσθηση «φρεσκάδας», αμεσότητας και αυθεντικής ατμόσφαιρας.

**Ηχογραφημένος στο στούντιο.** Η ηχογράφηση στο στούντιο γίνεται για να βελτιωθεί η ποιότητα του ήχου και να εξαλειφθούν οι ανεπιθύμητοι ήχοι από το περιβάλλον (π.χ. ντουμπλαρισμένοι διάλογοι). Στη συνέχεια οι διάλογοι μπορούν να μιξαριστούν με ήχους από το περιβάλλον.

**Μουσική.** Η μουσική βοηθά να δοθεί η αίσθηση του ρυθμού στη σκηνή που συνοδεύει. Ο ρυθμός της μουσικής υπαγορεύει συνήθως το ρυθμό των κατ. Ο χρωματισμός της μουσικής ενισχύει επίσης τη συναισθηματική φόρτιση της σκηνής. Η μουσική που συνοδεύει την ταινία είναι ηχογραφημένη στο στούντιο και συνήθως ο σκοπός δεν είναι να γίνεται αντιληπτή. Παραδοσιακά η μουσική έχει πιο γρήγορο ρυθμό όταν συνοδεύει σκηνή καταδίωξης και δυναμώνει για να υπογραμμίσει την κορύφωση της δράσης. Με την επανάληψή της μπορεί επίσης να ενώσει πλάνα, σκηνές και σεκάνς. Η μουσική που ακούγεται σε πρώτο επίπεδο είναι συχνά σύγχρονη και την πηγή της μπορούμε να την εντοπίσουμε στα στοιχεία της σκηνής (π.χ. από ραδιόφωνο, τηλεόραση ή μουσικούς).



### 3. ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο είναι μια ιστορία γραμμένη έτσι ώστε να μπορεί να ειπωθεί με εικόνες. Αφορμή για τη συγγραφή του σεναρίου μπορεί να είναι μια ιδέα, ένας μύθος, ένα βιβλίο, μια εικόνα, ακόμα και ένας ήρωας. Με λίγα λόγια αφορμή για ένα σενάριο μπορεί να γίνει το οτιδήποτε.

Το σενάριο δεν είναι λογοτεχνικό είδος και από μόνο του δεν έχει καλλιτεχνική αξία. Είναι ένα μέσο, ένα είδος γραφής που χρησιμοποιείται μόνο στον κινηματογράφο και δεν πρέπει με κανένα τρόπο να το συγχέουμε με το θεατρικό κείμενο. Το σενάριο είναι σαν τα προσχέδια του ζωγράφου πριν κάνει τον πίνακα. Στη γραπτή του μορφή το σενάριο περιλαμβάνει κυρίως τους διαλόγους των ηρώων. Επιπλέον υπάρχουν λίγες οδηγίες που προσδιορίζουν χωρικά και χρονικά τη δράση. (π.χ. κουζίνα, μεσημέρι)

#### 3.1. Πώς γράφεται ένα σενάριο

Ένα σενάριο αποτελείται από 120 περίπου σελίδες και διαρκεί περίπου 2 ώρες. Η κάθε σελίδα αντιπροσωπεύει και ένα λεπτό κινηματογραφικό χρόνο.

Αρχικά υπάρχει η ιδέα. Η αρχική ιδέα διαμορφώνεται με λίγες προτάσεις σε μια περίληψη της ιστορίας. Η ιστορία, όπως πάντα, έχει αρχή, μέση και τέλος.

Η διάρθρωση της δραματικής δομής είναι πάντα η ίδια

ΑΡΧΗ	ΜΕΣΗ	ΤΕΛΟΣ
ΠΡΑΞΗ 1	ΠΡΑΞΗ 2	ΠΡΑΞΗ 3
ΔΕΣΗ	ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ	ΛΥΣΗ

#### ΑΡΧΗ - ΠΡΑΞΗ Ι

Η αρχή, ή πρώτη πράξη είναι πολύ σημαντική. Το έργο πρέπει να αιχμαλωτίσει το θεατή από την πρώτη στιγμή και να τον βάλει στην ιστορία. Για αυτό ο σεναριογράφος πρέπει να βάλει σε λειτουργία όλα τα στοιχεία του μύθου του, να παρουσιάσει τον κεντρικό ήρωα και τα άλλα πρόσωπα, να διευκρινίσει τι ζητάνε, τι θέλουν να πετύχουν κτ.λ.

Βασικός σκοπός είναι να κερδίσει τον θεατή από την πρώτη κιόλας στιγμή.

Στις δέκα πρώτες σελίδες θα πρέπει να είναι ξεκάθαρο το ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας, ποιες οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου και ποια είναι η δραματική κατάσταση.



Η αρχή θέτει σε κίνηση το μύθο. Παρουσιάζει το βασικό ήρωα, δηλώνει το δραματικό υπόβαθρο, ενεργοποιεί την ατμόσφαιρα, θέτει το πρόβλημα που οφείλει να ξεπεράσει ο ήρωας και προβάλλει την δραματική ανάγκη του ήρωα.

### ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ - ΠΡΑΞΗ 2

Κατά κανόνα στη μέση της ιστορίας τοποθετείται η σύγκρουση η οποία είναι η βάση της δραματικής μορφής. Η βασική αρχή που διέπει το σενάριο είναι η δράση-αντίδραση. Ό,τι κάνει ο ήρωας ή ό,τι του συμβαίνει δεν γίνεται τυχαία. Από τις πράξεις αυτές θα προκύψει κάτι άλλο που θα προάγει τη δράση.

Οι ανάγκες του ήρωα (τι ζητάει να βρεί, τι θέλει να πετύχει), είναι αυτές που δημιουργούν τα εμπόδια στην πορεία για την πραγμάτωση τους. Η σύγκρουση είναι το αποτέλεσμα της αντιπαράθεσης των εμποδίων στο σκοπό ή στο στόχο του ήρωα.

### ΛΥΣΗ - ΠΡΑΞΗ 3

Το τέλος είναι η λύση του μύθου. Μαθαίνουμε τι έχει συμβεί στον ήρωα. Ένα ξεκάθαρο τέλος κάνει το μύθο πιο ολοκληρωμένο. Για αυτό και είναι σημαντικό να ξέρει ο σεναριογράφος από την αρχή που θέλει να καταλήξει στο τέλος, γιατί έτσι μπορεί να κατευθύνει την ιστορία προς τα εκεί.

**Δείτε μία ταινία:**

**Βρείτε την αρχή και χρονομετρήστε την. Σημειώστε πότε καταλόβετε τί συμβαίνει. Βρείτε τη δομή που ταιριάζει στο παραπάνω διάγραμμα. Βρείτε το τέλος κάθε πράξης.**

**Συζητήστε:**

**Ποιος είναι ο βασικός ήρωας. Ποιο είναι το δραματικό υπόβαθρο- το θέμα που πραγματεύεται. Ποια η δραματική κατάσταση - η δραματική ατμόσφαιρα του μύθου.**

Παράλληλα με το χτίσιμο της ιστορίας ο σεναριογράφος πλάθει τους ήρωες και εμβαθύνει στους χαρακτήρες τους. Ο ήρωας δεν είναι απλά ένα πρόσωπο που θα εκστομίσει τους διαλόγους. Ο ήρωας είναι το θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίζεται το σενάριο, έχει χαρακτήρα. Ο σεναριογράφος οφείλει να αντιμετωπίζει τον ήρωα σαν κάποιο πρόσωπο που ξέρει καλά. Ανάλογα με το χαρακτήρα του ήρωα, θα οργανωθεί και η σχέση μεταξύ του και της δράσης. Ο χαρακτήρας για παράδειγμα του Νόρμαν Μπέιτς στο *Ψυχώ* καθορίζει τη δράση.

Οι ήρωες που δημιουργούνται στο σενάριο, εξυπηρετούν την αρχική ιδέα και συναρθρώνονται με το μύθο, ερμηνεύοντάς τον, ακυρώνοντάς τον ή εκτρέποντάς τον.

Στο σενάριο χρησιμοποιούνται διάφορα τεχνάσματα που βοηθούν την ταύτιση του θεατή με τον ήρωα. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η τεχνική της «ανατροπής» που χρησιμοποιείται κυρίως στα θρίλερ για να αυξάνει



το σασπένς. Στη *Ρεβέκκα* του Χίτσκοκ μέχρι τη μέση της ιστορίας η πρωταγωνίστρια πιστεύει ότι ο Λόρενς Ολιβιέ είναι τρελά ερωτευμένος με την προηγούμενη γυναίκα του. Στη μέση της ταινίας όμως ανακαλύπτει ότι στην πραγματικότητα αυτός τη μισούσε τρελά και τελικά τη σκότωσε.

**Επιλέξτε ένα θέμα (θα μπορούσε να είναι κάτι απλό και άμεσο όπως η λαϊκή αγορά, ή η στάση του λεωφορείου)**  
**Καθορίστε τους ήρωες τη βιογραφία τους, τις ανάγκες τους και σκεφτείτε τη δράση τους.**

**Επεξεργαστείτε το θέμα ως ιστορία, με τη μορφή ενός μικρού σεναρίου**

**Ας υποθέσουμε ότι σας έδιναν ως θέμα «Ένα κόκκινο πουλόβερ».**

**Φανταστείτε ποιος είναι ο βασικός ήρωας και ποια η βιογραφία του.**

**Ποιο μπορεί να είναι το θέμα που πραγματεύεται μια ταινία με αυτό το θέμα και ποια η δραματική κατάσταση;**

**Επεξεργαστείτε το με τη μορφή ενός μικρού σεναρίου**

**Όταν τελειώσει το σενάριο μπορεί να ξεκινήσει η διαδικασία παραγωγής της ταινίας. Η πρώτη κίνηση είναι η εικονοποίηση του σεναρίου (στόριμπορντ-ντεκουπάζ).**

### 3.2. Εικονογραφημένο σενάριο (Storyboard)

#### Από την ακίνητη στην κινούμενη εικόνα

Το εικονογραφημένο σενάριο (Storyboard) αποτελεί ένα βασικό εργαλείο στο στάδιο προετοιμασίας ενός οπτικοακουστικού έργου (ταινίες μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ, κινούμενου σκίτσου, διαφήμισης, πολυμέσα, κ.λ.π.). Αποτελεί μια κωδικοποιημένη τεχνική περιγραφή των βασικών χαρακτηριστικών του οπτικοακουστικού έργου με τη χρήση εικόνων και σχολίων.

Η χρήση του εικονογραφημένου σεναρίου καλύπτει βασικές ανάγκες:

- την επικοινωνία και τη συνεννόηση μεταξύ των συντελεστών και των συνεργατών ενός οπτικοακουστικού έργου.
- την, όσο το δυνατόν, πληρέστερη πρόβλεψη των τεχνικών αναγκών κάθε πλάνου (συνθήκες φωτισμού, εξοπλισμός, κλπ).

Ταυτοχρόνως το στόριμπορντ αποτελεί ένα ουσιαστικό εργαλείο στην πορεία συγκεκριμενοποίησης και ανάπτυξης του χαρακτήρα και της δομής ενός έργου. Τέλος, αποτελεί έναν αναλυτικό οδηγό στη διάρκεια των λήψεων.

Ανάλογα με το στάδιο της προετοιμασίας, το εικονογραφημένο σενάριο μπορεί να είναι λιγότερο ή περισσότερο αναλυτικό. Στο αρχικό στάδιο διαμόρφωσης μιας ιδέας το στόριμπορντ παρουσιάζει τις κύριες ενότητες της δομής και κάποια στοιχεία της αισθητικής προσέγγισης. Όσο προχωρά η επεξεργασία του θέματος συμπληρώνεται και εμπλουτίζεται με στοιχεία. Στο τέλος του σταδίου της προετοιμασίας, αποτελεί πλέον μια λεπτομερειακή τεχνική ανάλυση και καταγραφή του μελλοντικού έργου, μια «μακέτα σε χαρτί».

Ένα οπτικοακουστικό έργο δεν είναι προϊόν μιας στιγμής έμπνευσης, αλλά απαιτεί



συνεχή επεξεργασία και ανάπτυξη της αρχικής ιδέας μέχρι την ολοκλήρωσή του. Ένα στόριμπορντ δουλεμένο με αυστηρότητα και λεπτομέρεια δεν αποκλείει τις μεταβολές ή τον αυτοσχεδιασμό στη διάρκεια των λήψεων ή και του μοντάζ.

Τα στοιχεία που περιλαμβάνει ένα στόριμπορντ είναι:

- Η θέση της μηχανής λήψης μέσα στο χώρο και η γωνία λήψης. Εάν δηλαδή η μηχανή τοποθετείται στο ύψος των ματιών του ανθρώπου, εάν το κάδρο είναι κεκλιμένο, κ.λπ.
- Το είδος του πλάνου (εάν θα είναι ένα πλάνο γενικό του χώρου ή θα εστιάζει σε μια λεπτομέρεια, κ.λπ).
- Η σύνθεση της εικόνας και η θέση των ανθρώπων και των αντικειμένων στο πλάνο, δηλαδή τι βρίσκεται σε πρώτο επίπεδο, σε δεύτερο επίπεδο και στο φόντο.
- Οι κινήσεις της μηχανής (γύρω από τον κάθετο άξονα της μηχανής, γύρω από τον οριζόντιο άξονα, παράλληλα με το θέμα). Οι κινήσεις συνήθως περιγράφονται με το αρχικό πλάνο πριν ξεκινήσει η κίνηση της μηχανής και με το τελικό πλάνο της κατάληξης της μηχανής.
- Τα στοιχεία μεταβολής μέσα στο κάδρο: οι κινήσεις των ανθρώπων και των αντικειμένων, η αλλαγή φωτισμού, κ.λπ.
- Οι φωτιστικές συνθήκες.
- Τα στοιχεία που αφορούν τον ήχο (ήχοι, διάλογοι, μουσική, ένταση ήχων, κ.λπ).

Πρακτικά το στόριμπορντ έχει τυποποιημένο τρόπο γραφής: κάθε σελίδα χωρίζεται σε δύο κάθετα τμήματα. Στο αριστερό συνήθως τμήμα περιγράφεται το οπτικό μέρος του έργου (μέγεθος πλάνου, θέση μηχανής, κινήσεις, κ.λπ) ενώ στο δεξιό περιγράφεται το ηχητικό μέρος.

Όπως είδαμε ένα κινηματογραφικό έργο αποτελείται από ένα αριθμό σκηνών. Κάθε σκηνή προσδιορίζεται με ένα αύξοντα αριθμό. Για παράδειγμα, μια ταινία που περιγράφει μια λαϊκή αγορά χωρίζεται σε τέσσερις ενότητες-σκηνές:

- σκηνή 1η: η καθημερινή εικόνα του δρόμου μια ημέρα που δεν υπάρχει λαϊκή
- σκηνή 2η: το στήσιμο και η προετοιμασία της λαϊκής αγοράς στο ξημέρωμα της συγκεκριμένης μέρας
- σκηνή 3η: η λειτουργία της λαϊκής αγοράς
- σκηνή 4η: το ξεστήσιμο της λαϊκής και το καθάρισμα του δρόμου.

Κάθε σκηνή χωρίζεται σε πλάνα (βλ. παραπάνω). Τα πλάνα ακολουθούν μια αριθμητική πρόοδο, ανεξάρτητα από τις σκηνές που έχουν τη δική τους αρίθμηση. Για παράδειγμα, η σκηνή της προετοιμασίας της λαϊκής αγοράς μπορεί να περιλαμβάνει:

- σκηνή 2η, πλάνο 1: πλάνο του άδειου δρόμου τα ξημερώματα
- σκηνή 2η, πλάνο 2: πλάνο άφιξης των φορτηγών
- σκηνή 2η, πλάνο 3: στήσιμο των πάγκων
- σκηνή 2η, πλάνο 4: ξεφόρτωμα των προϊόντων



Στην ιστορία του κινηματογράφου, μια πρώτη μορφή στόριμπορντ εμφανίζεται με τη μορφή σκίτσων στο περιθώριο του κειμένου του σεναρίου ταινιών του Γκρίφιθ, του Τσάπλιν και άλλων. Τελειοποιείται ως εργαλείο από τον Γουόλτ Ντίσνεϋ για τις ανάγκες των ταινιών κινούμενου σκίτσου. Πολλοί διάσημοι σκηνοθέτες (Αϊζενστάιν, Ουέλς, Χίτσκοκ (Φωτογραφία 29, αναπαραγωγή στόριμπορντ από τα Πουλιά, Άλφρεντ Χίτσκοκ, 1963), Φελλίνι, Κουροσάβα, Γκρηναγουαίη, κ.ά.) είναι φανατικοί χρήστες του στόριμπορντ, είτε μπορούσαν να σχεδιάζουν οι ίδιοι είτε χρησιμοποιούσαν ειδικούς σχεδιαστές. Απαραίτητη είναι η χρήση του στόριμπορντ στις ταινίες όπου χρησιμοποιούνται ειδικά εφέ.

**Φτιάξτε το στόριμπορντ ενός μικρού σεναρίου από αυτά που συζητήσατε.**





#### 4. Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

##### ΠΡΟΙΣΤΟΡΙΑ

Ο κινηματογράφος δεν ήταν δυνατόν να υπάρξει αν δεν υπήρχε το μετείκασμα. Το μετείκασμα είναι η ιδιότητα του αμφιβληστροειδούς να συγκρατεί την εικόνα για 1/10 του δευτερολέπτου μετά την εξαφάνισή της. Τρία πράγματα αποτελούν τη βάση του κινηματογράφου: η ανάλυση της κίνησης, η φωτογραφία και η προβολή.

##### 30-25.000 π.Χ.

Η πρώτη προσπάθεια ανάλυσης και σύνθεσης της κίνησης συναντιέται στα σπήλαια της Αλταμίρα. Ο προϊστορικός άνθρωπος ζωγράφισε βύσωνες με 8 πόδια αντί για τέσσερα, σε μια προσπάθεια να παραστήσει εικαστικά-στατικά την κίνηση.

##### 1824

Η εφεύρεση της φωτογραφίας. Με την εφευρεσή της είμαστε ένα βήμα πιο κοντά στον κινηματογράφο

##### 1825

Οι Φίτον και Πάρις προσπάθησαν να συνθέσουν την αναλυμένη κίνηση εφευρίσκοντας το θαυματόπιο. Είναι ένα έλασμα που στις δύο όψεις του είναι ζωγραφισμένες διακεκομμένες παραστάσεις ή γράμματα. Το φυσάμε και γυρίζει και σχηματίζονται κινούμενες οι εικόνες.

##### 1832

Ο Βέλγος φυσικός Ζοζέφ Πλατώ κατασκευάζει το φενακιστοσκόπιο. Είναι ένας χάρτινος δίσκος στην περιφέρεια του οποίου είναι ζωγραφισμένες φιγούρες που παριστάνουν στοιχειωδώς μια κίνηση. Κάτω από κάθε φιγούρα υπάρχει μια σχισμή. Βάζουμε το δίσκο μπροστά σε ένα καθρέφτη και κοιτάμε πίσω από τη σχισμή. Στη συνέχεια γυρίζουμε το δίσκο και το είδωλο που σχηματίζεται στον καθρέφτη δημιουργεί στον αμφιβληστροειδή μια εντύπωση κίνησης.

##### 1834

Ο Άγγλος μαθηματικός Γουίλιαμ Χάρνερ κατασκευάζει το ζωτρόπιο, (φωτογραφία 30) που είναι μια παραλλαγή του φενακιστοσκοπίου. Πρόκειται για ένα τύμπανο στο εσωτερικό του οποίου έχουμε ζωγραφίσει φιγούρες σε κύκλο. Αντί να βλέπουμε το είδωλο σε καθρέφτη κοιτάμε απευθείας στη σχισμή που υπάρχει απέναντι σε κάθε φιγούρα, αφού προηγουμένως περιστρέψουμε το τύμπανο γύρω από τον κάθετο άξονά του.

##### 1850

Ο Αυστριακός βαρώνος φον Οχάτιους είχε την ιδέα να προβάλει τις εικόνες του φενακιστοσκοπίου. Αντί να τις μοντάρει σε χαρτί, τις μόνταρε σε γυαλί.

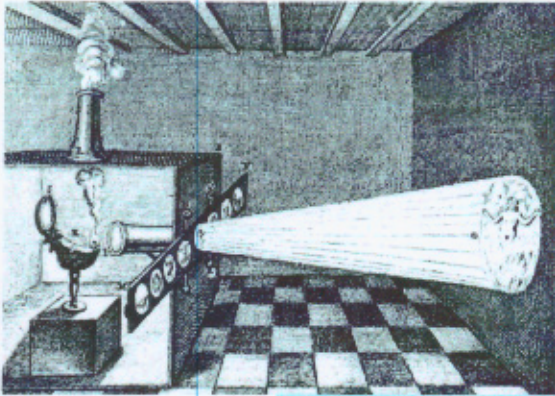


φωτ. 30

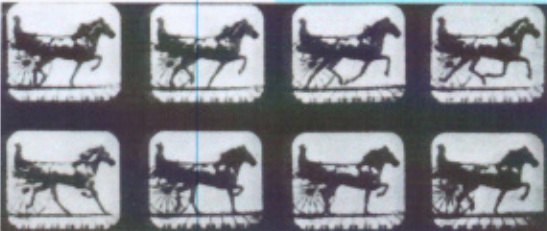


φωτ. 31

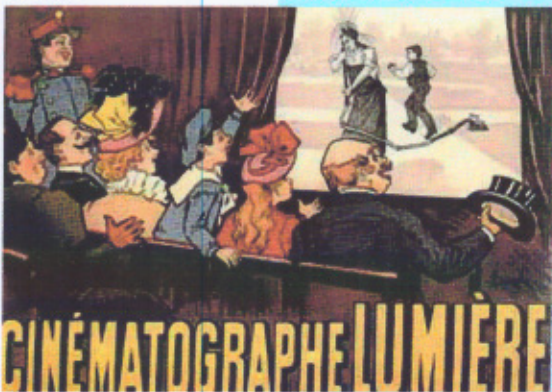




φωτ. 32



φωτ. 33



φωτ. 34

Αυτό του έδινε τη δυνατότητα να τις προβάλλει με το μαγικό φανό. (Φωτογραφία 31) Ο μαγικός φανός (λατέρ-να μάτζικα) είναι η πρωτόγονη μορφή του σημερινού σλάντ προτζέκτορ: μια λάμπα που προβάλλει σε άσπρη επιφάνεια μια διαφάνεια. Η διαφάνεια του μαγικού φανού δεν είναι παρά διαφανές χαρτί.

**1877**

Ο Τόμας Έντισον με τον οπτικό φωνογράφο (Φωτογραφία 32) είναι ο πρώτος που συνέλαβε την ιδέα ενός κινητικο-οπτικού θεάματος το οποίο μπορούσε να παρακολουθείται από πολύ κόσμο. Είναι ο πρώτος που κατάφερε να σταθεροποιήσει την προβολή.

**1878**

Ο Μάμπριτζ με τη βοήθεια του μηχανικού Τζων Ίσαακς προσπάθησαν να αποδείξουν με τη φωτογραφία ότι το άλογο όταν καλπάζει μένει μετέωρο για μερικά κλάσματα του δευτερολέπτου. Για να το πετύχουν έστησαν κατά μήκος του διαδρόμου που έτρεχε ένα άλογο, 30 φωτογραφικές μηχανές, μετά ένωσαν τα καρέ και πέτυχαν την πρώτη ταινία διάρκειας δύο λεπτών. (Φωτογραφία 33)

**1881**

Ο ζελατινοβρωμιούχος άργυρος κάνει εύκολη την αποτύπωση του ειδώλου στη φωτογραφία.

**1884**

Ο Ετιέν Ζιλ Μαρέ κατασκευάζει το χρονοφωτογράφο. Συνίσταται στο φαινόμενο της καταγραφής της κίνησης πάνω σε μια πλάκα, στην οποία το είδωλο σέρνεται και δημιουργεί περιγράμματα ασαφώς καθορισμένα.

Ο Τζων Ίσμαν θέτει στο εμπόριο φιλμ από σελιόνιτ. Μέχρι τότε οι φωτογραφικές πλάκες ήταν από χαρτί ή γυαλί και δεν υπήρχε ευχέρεια προβολής. Έπρεπε να κατασκευαστεί το «φωτογραφικό ρολό» για να γίνει δυνατή η προβολή

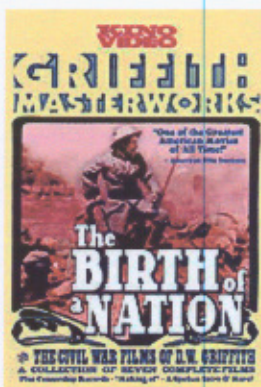
**1895, 28 Δεκεμβρίου**

Γίνεται η πρώτη δημόσια προβολή του κινηματογράφου Λουμιέρ στο Γκραν καφέ στο Παρίσι. (Φωτογραφία 34)





φωτ. 35



φωτ. 36

## Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΟΥ ΦΙΛΜ

1902

Ταξίδι στο φεγγάρι του Ζορζ Μελιές. Ο Μελιές ήταν ταχυδακτυλουργός και η αντίληψή του για τον κινηματογράφο ήταν ότι είναι ένα ψυχαγωγικό νούμερο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο θέατρό του. Γύρισε έργα όλων των ειδών σε πολλά από τα οποία πρωταγωνιστούσε ο ίδιος. Έχει μείνει στην ιστορία κυρίως για τις ταινίες φαντασίας και τις κωμωδίες του. Τα φιλμ του ήταν ιδιαίτερα δημοφιλή στη Γαλλία και στο εξωτερικό με αποτέλεσμα να έχει πολλούς μιμητές. (Φωτογραφία 35)

1915

Η γέννηση ενός έθνους του Ντέιβιντ Γουόρκ Γκρίφιθ. (Φωτογραφία 36) Η ταινία αυτή σηματοδοτεί μια νέα περίοδο στην ιστορία του κινηματογράφου. Η συνεισφορά του Γκρίφιθ στην διερεύνηση και στην εισαγωγή νέων τεχνικών στον κινηματογράφο είναι σημαντική. Πειραματίστηκε με τα **κοντινά πλάνα**, και κυρίως με το κρος κάτινγκ, την εναλλαγή δηλαδή πλάνων όπου υπήρχε δράση σε διαφορετικά σημεία με σκοπό να δοθεί η εντύπωση της παράλληλης δράσης. Πολλοί σκηνοθέτες της εποχής πειραματίστηκαν με αυτές τις τεχνικές, αλλά στον Γκρίφιθ αναγνωρίζουμε το ότι μπορούσε να τις συνδυάσει με τολμηρούς τρόπους.

1917

Ιδρύεται στη Γερμανία η UFA μια εταιρεία που ανήκε κατά το ένα τρίτο στο κράτος και είχε για σκοπό την κρατική προπαγάνδα μέσω του κινηματογράφου. Η UFA έδωσε στη γερμανική βιομηχανία τη μοναδική ευκαιρία να παράγει ευρωπαϊκά φιλμ για παγκόσμια κατανάλωση.

Ο Λεφ Κουλέσοφ ξεκινά εργαστήριο στη Σοβιετική Ένωση. Ο Κουλέσοφ και οι συνεργάτες του εργάστηκαν πάνω στις δυνατότητες του **μοντάζ**. Το πιο διάσημο από τα πειράματα της ομάδας Κουλέσοφ ήταν αυτό που κατέληγε στη σύζευξη πλάνων. Χρησιμοποίησε ένα κοντινό πλάνο του ηθοποιού Μοζούκιν με ουδέτερη έκφραση στο πρόσωπό του. Παρέθετε αυτό το πλάνο με μια σειρά από πλάνα που είχαν διαφορετικό θέμα, π.χ. ένα μπολ σούπας, ένα νεκρό, ένα μωρό. Οι θεατές υποκλίνονταν στην υποκριτική ικανότητα του Μοζούκιν, καθώς πίστευαν ότι το πρόσωπό του έπαιρνε την ανάλογη έκφραση (πέινα, λύπη, χαρά), ενώ στην πραγματικότητα το πλάνο με το πρόσωπο ήταν το ίδιο κάθε φορά.





φωτ. 37



φωτ. 38



φωτ. 39

**1918**

Ο Σαρλώ στρατιώτης του Τσάρλι Τσάπλιν. Η κωμωδία είναι το κατεξοχήν πετυχημένο είδος του βωβού αμερικάνικου κινηματογράφου.

Οι κυριότεροι εκπρόσωποί της ήταν:

Ο Τσάρλι Τσάπλιν: ο πρώτος σταρ που δημιούργησε την «περσόνα» του Σαρλώ και τον έβαλε να περνά από διάφορες καταστάσεις. Ο Σαρλώ είναι ο προστάτης των ανίσχυρων. Παρασύρει τους θεατές με τις γκριμάτσες του, τις χειρονομίες του και τη συμπεριφορά του. Ο Τσάπλιν συγκινούσε και διασκέδαζε τους θεατές. Από όλους τους κωμικούς αυτής της περιόδου, ήταν ο πιο «ανθρώπινος» και «πολιτικός». (Φωτογραφία 37)

Ο Μπάστερ Κίτον: βρίσκεται στο άλλο άκρο της κωμωδίας του Τσάπλιν. Εκφράζει απλούς, καθημερινούς ανθρώπους-ήρωες και καταφέρνει να τους αναδείξει σε κάτι ξεχωριστό. Αρνείται να συμμετάσχει στην κοινωνία, στον κόσμο. Ο Κίτον ήταν ο μεγάλος αγέλαστος του σινεμά. Ενδιαφερόταν κυρίως για τις κατασκευαστικές πρακτικές των ταινιών του. Τα γκαγκ του Κίτον είναι κινητικά και τα εκτελούσε ο ίδιος αρνούμενος να τον αντικαταστήσουν κασκαντέρ. (Φωτογραφία 38)

Ο Χάρι Λάνγκτον: χάθηκε τελείως με την εμφάνιση του ομιλούντα. Δεν μπόρεσε να περάσει από τα οπτικά στα ηχητικά εφέ.

Ο Χάρολντ Λόιντ: αποσύρθηκε επίσης με την εμφάνιση του ομιλούντα. Είναι ένας από τους εκπροσώπους του σλάπстик. Περιγράφεται σαν κολεγίопαιδο, δροσερό καθαρό με γυαλάκια. Συνδύαζε δύο αμερικάνικα πρότυπα και σε αυτό όφειλε την επιτυχία του. (Φωτογραφία 39)

Ο Μακ Σένετ: έκανε τις πρώτες ταινίες του γύρω από μια απλή ιδέα: δεν υπήρχε ηθικό δίδαγμα, αλλά μόνο μια συλλογή από γκαγκ.

**1919**

Ιδρύεται η United Artists. Το σταρ σύστημα κυριαρχεί στο χώρο της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Πετυχημένοι ηθοποιοί σταρ: Μαίρη Πίκφορντ, Ροντόλφο Βαλεντίνο.

Το εργαστήριο του Δρος Καλιγκάρι του Γερμανού Ρόμπερτ Βίνε. Με την ταινία αυτή ξεκινά το κίνημα του Γερμανικού εξπρεσιονισμού. Πολλά από τα φιλμ που γυρίστηκαν τη δεκαετία του 20 ήταν επηρεασμένα από τον εξπρεσιονισμό που ήταν το κυρίαρχο ρεύμα στις εικαστικές τέχνες. Τα βασικά χαρακτηριστικά του εξπρεσιονιστικού κινηματογράφου ήταν η σκηνογραφική αντίληψη της ταινίας (δηλαδή δινόταν μεγάλη βαρύτητα στο ντεκόρ ως μέσο έκφρασης της υποκειμενικής κατάστασης του πρωταγωνιστή), η φωτογραφική απεικόνιση (η έμφαση δηλαδή στην



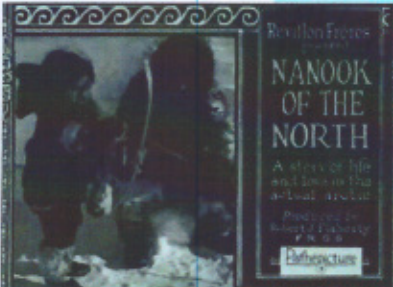


φωτ. 40

αντίθεση των δύο χρωμάτων μαύρο και άσπρο), η υπερβολή των ηθοποιών (με ακραίο στυλιζάρισμα για να εκφραστούν οι εσωτερικές συγκρούσεις και αντιθέσεις). Άλλες σημαντικές ταινίες του κινήματος το *Μετρόπολις*, 1926 του Φριτς Λανγκ (Φωτογραφία 40), *Νοσφεράτου*, 1922, του Φρίντριχ Βίλχεμ Μουρνάου, *Δρ. Μαμπύζε*, 1922 του Φριτς Λανγκ, *Ο θησαυρός*, 1923 του Γκέοργκ Βίλχεμ Παμπστ.

**1922**

*Ο Νανούκ του Βορρά* (Φωτογραφία 41) Η πρώτη δημιουργία ταινίας τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ) από τον Ρόμπερτ Φλάερτι. Είναι ένα φιλμ πάνω στην κοινότητα των Εσκιμώων. Αρχικά οι μεγάλες εταιρείες του Χόλιγουντ αρνήθηκαν να διανείμουν το φιλμ και τελικά η διανομή έγινε από μια ανεξάρτητη εταιρεία. Η προβολή σημείωσε τεράστια επιτυχία, κυρίως λόγω της προσωπικότητας του ήρωα.



φωτ. 41

**1924**

Τζίγκα Βερτόφ και ίδρυση της ομάδας «Κινηματογράφος-μάτι». Ο Βερτόφ ισχυριζόταν ότι ο φακός της μηχανής λήψης είναι ανώτερος από το ανθρώπινο μάτι στο να «λέει την αλήθεια», εξαιτίας της δυνατότητας καταγραφής. Η κάμερα λειτουργούσε σαν περισκοπικό μάτι που κατέγραφε αντικειμενικά πραγματικά γεγονότα. Το **μοντάζ** αυτών των λήψεων είναι το κυριότερο σημείο εργασίας. (Φωτογραφία 42)

**1925**

*Το θωρηκτό Ποτέμκιν* του Σεργέι Αϊζενστάιν. Είναι η πιο διάσημη ταινία του κινήματος του μοντάζ και η πρώτη που είχε επιτυχία και στο εξωτερικό. Ο Αϊζενστάιν πέρα από τη σκηνοθετική του δουλειά έγραψε πολλά θεωρητικά κείμενα για τον κινηματογράφο. Ο Αϊζενστάιν ανέπτυξε την πιο περίπλοκη αντίληψη για το **μοντάζ**. Επέμενε ότι το μοντάζ δεν είναι μόνο η επιλογή και συρραφή των πλάνων σε μια σειρά, αλλά μια αρχή που μπορούσε να βρει κανείς και σε άλλες τέχνες. Επέμενε ότι τα πλάνα δεν πρέπει να ακολουθούν απλά το ένα το άλλο, άλλα να βρίσκονται κατά κάποιο τρόπο σε σύγκρουση και από αυτή τη σύγκρουση να προκύπτει το νόημα. (Φωτογραφία 43)



φωτ. 42

**1926**

Εκδίδεται η *Τεχνική του φιλμ* του Πουντόβκιν. Σε αντίθεση με τον Αϊζενστάιν, ο Πουντόβκιν έβλεπε το μοντάζ σαν μια αλυσίδα φτιαγμένη από κρίκους.

**1927**

Με την ταινία *Ο τραγουδιστής της τζαζ*, έχουμε την εμφάνιση του ομιλούντα κινηματογράφου. Ο ομιλών συνάντησε αντιστάσεις στο



φωτ. 43





φωτ. 44

## LUIS BUÑUEL



φωτ. 45



φωτ. 46

δρόμο του (ο Τσάρλι Τσάπλιν ήταν εχθρικός και δέχτηκε τον ήχο με χίλια βάσανα). Παρ'όλα αυτά οι εμπορικές δυνατότητές του ήταν προφανείς. Σιγά σιγά οι ηθοποιοί του θεάτρου και του ραδιοφώνου πέρασαν στον κινηματογράφο, συνειδητοποίησαν ότι ήταν πια πιο εύκολο να περιγραφούν καταστάσεις με λόγια και έτσι σε δύο χρόνια ο ομιλών έγινε καθεστώς.

Η καριέρα πολλών ηθοποιών του βωβού κινηματογράφου τερματίστηκε με τον ομιλούντα, είτε γιατί είχαν βασίσει την υποκριτική τους μόνο στις κινήσεις, είτε γιατί δεν τους βοήθαγε η φωνή τους. (Υπάρχει ένα παράδειγμα στο *Singing in the rain* που περιγράφει με αστείο τρόπο την κατάσταση).

### 1928

Ο Καρλ Ντάγιερ γυρίζει την *Ζαν Ντ'Αρκ*. Το σπουδαιότερο ίσως φιλμ του βωβού κινηματογράφου διεθνώς. Ο Ντράγιερ επηρεάστηκε από πρωτοποριακά κινήματα της Γερμανίας, της Ρωσίας και της Γαλλίας. Χρησιμοποίησε **κοντινά πλάνα** για να κινηματογραφήσει την πρωταγωνίστριά του με αποτέλεσμα να επικεντρώνεται στις εκφράσεις της και η ερμηνεία της να είναι πολύ έντονη. Τα σκηνικά της ταινίας είχαν επιρροές από το γερμανικό εξπρεσιονισμό και το μοντάζ, ιδιαίτερα στη σκηνή του μαρτυρίου της Ζαν Ντ'Αρκ θυμίζει το σοβιετικό μοντάζ. (Φωτογραφία 44)

Ο ανδαλουσιανός σκύλος του Λουίς Μπουνιουέλ (Φωτογραφία 45) είναι μια ταινία που όταν προβλήθηκε προκάλεσε σκάνδαλο. Ξεκινά με το σκίσιμο του ματιού μιας κοπέλας με ξυράφι. Ο Μπουνιουέλ ήθελε να προειδοποιήσει τους θεατές ότι θα έκανε το ίδιο και με τη δική τους όραση. Στην ταινία συνεργάστηκε και ο Σαλβατόρ Νταλί. Είναι η εποχή που στην Ευρώπη, στον τομέα των τεχνών ανθίζει ο ντανταϊσμός και ο σουρεαλισμός. Ο κινηματογράφος αυτής της περιόδου σπάνια αφηγείται μια ιστορία, είναι κυρίως προσανατολισμένος στην ονειρική δύναμη των εικόνων. Η καθημερινή λογική ανατρέπεται.

### 1929

Το πρώτο φιλμ των Αδελφών Μαξ, *The Cocoanuts*, σηματοδοτεί την μετάβαση πολλών ηθοποιών του Μπρόντγουεϊ στο Χόλιγουντ. Ο Αδελφοί Μαξ είχαν μεγάλες θεατρικές επιτυχίες στο Μπρόντγουεϊ, οι οποίες και συνεχίστηκαν όταν πέρασαν στον κινηματογράφο. Οι κωμωδίες τους στηρίζονται κυρίως στην ύπαρξη ενός σχετικά σταθερού κόσμου ο οποίος καταρρέει κάτω από την καταστροφική τους μανία. (Φωτογραφία 46)

### 1930

Ένα από τα πιο γνωστά προ-χιτλερικά φιλμ ήταν *Ο γαλάζιος άγγελος* του Γιόζεφ φον Στέρνμπεργκ. Ήταν ο πρώτος μεγάλος ρόλος της

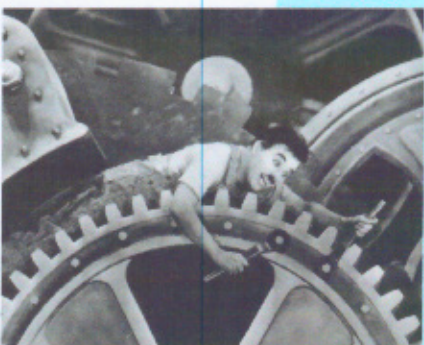




φωτ. 47



φωτ. 48



φωτ. 49

Μαρλένε Ντίτριχ και σηματοδότησε τη γέννηση του μύθου της και την οδήγησε στο Χόλιγουντ όπου πρωταγωνίστησε σε πολύ σπουδαία φιλμ. (Φωτογραφία 47)

#### 1931

Τα φώτα της πόλης του Τσάρλι Τσάπλιν είναι μια ταινία βωβή εκτός από τη μουσική υπόκρουση.

#### 1932

Ο Χάουαρντ Χοκς σκηνοθετεί το *Σημαδεμένο*, ένα σημαντικό γκανγκστερικό φιλμ. Τρία είδη κυριάρχησαν στον αμερικάνικο κινηματογράφο αυτής της περιόδου: το μιούζικαλ, το γουέστερν και το γκανγκστερικό φιλμ.

Από τα τρία το μιούζικαλ έχει την περισσότερη έμμεση σχέση με την αμερικάνικη κοινωνία. Εκεί οφείλεται και η τεράστια επιτυχία του. Τα κουστούμια, τα χορευτικά, η ανάλαφρη θεματολογία ήταν η ιδανική ψυχαγωγία για την εποχή που ακολούθησε το κραχ.

Τα άλλα δύο είδη είχαν σχέση με την κοινωνική πραγματικότητα, γιατί βασίζονταν πάνω στο μύθο του ατόμου που χαρακτηρίζει την καπιταλιστική κοινωνία των Ηνωμένων Πολιτειών. Ο ήρωας τόσο του γουέστερν όσο και του γκανγκστερικού φιλμ είναι άνθρωπος μοναχικός, νόμος ο ίδιος του εαυτού του και εξερευνητής του κόσμου. Κυριότερος εκπρόσωπος του γουέστερν ήταν ο Τζον Φορντ.

Κυριότεροι ερμηνευτές γκάγκστερ της περιόδου ήταν ο Τρέισι, ο Κάγκνεϊ και ο Χάμφρεϊ Μπόγκαρτ.

Οι γυναίκες απουσίαζαν τελείως από το γουέστερν, ενώ στο γκανγκστερικό φιλμ είχαν συνήθως το ρόλο της μελοδραματικής αγαπημένης ή της εργαζόμενης στα καμπαρέ. Στο μιούζικαλ εμφανίζονταν σαν χορεύτριες με μακριά πόδια. (Φωτογραφία 48)

#### 1933-1934

Ολόκληρη η γερμανική κινηματογραφική βιομηχανία βρίσκεται κάτω από τον έλεγχο των ναζί. Οι καλλιτέχνες που έμειναν στη Γερμανία μετά την επικράτηση των ναζί το 1933 βρέθηκαν σε προπαγανδιστικές ταινίες που εξασφάλιζαν την επιτυχία. Το όνομα που ξεχωρίζει στον ναζιστικό κινηματογράφο είναι της Λένι Ρίφενσταλ, υπεύθυνης και για το ντοκυμαντέρ *Η δύναμη της θέλησης*, 1934.

#### 1936

Ο Τσάρλι Τσάπλιν σκηνοθετεί την πιο σημαντική ίσως ταινία του *Μοντέρνοι καιροί*, (Φωτογραφία 49) μια σάτιρα της βιομηχανικής κοινωνίας.



Η ταινία αυτή αντανακλά τις αριστερές ιδέες του Τσάπλιν και θα του προκαλέσει προβλήματα αργότερα.

Στο γαλλικό κινηματογράφο κυρίαρχη μορφή είναι ο Ζαν Ρενουάρ, γιος του ζωγράφου Ογκύστ Ρενουάρ, ο οποίος γύρισε ταινίες κυρίως με δικά του έξοδα, επηρεασμένος από το κίνημα του ιμπρεσιονισμού. Οι ιμπρεσιονιστές θεωρούσαν ότι ο κινηματογράφος είναι μια σύνθεση από άλλες τέχνες, δημιουργεί χωρικές σχέσεις όπως η αρχιτεκτονική ή η γλυπτική. Διαχώριζαν όμως τον κινηματογράφο από το θέατρο ως τελείως διαφορετικές τέχνες. Για αυτό και το παίξιμο των ηθοποιών ήταν τελείως φυσικό, αποφεύγοντας οποιαδήποτε υπερβολή –όπως στο θέατρο. Επέλεγαν για τα γυρίσματα χώρους όσο το δυνατόν λιγότερο κατασκευασμένους. Στις ταινίες τους υπάρχουν τοπία και αυθεντικές σκηνές γυρισμένες σε χωριά.

#### 1940

Το τμήμα ντοκυμαντέρ του Βρετανικού κινηματογράφου πέρασε στα χέρια του υπουργείου Πληροφόρησης και εξελίχθηκε σε ένα πολύπλευρο και ευέλικτο μηχανισμό διάδοσης πληροφοριών.

Κατά τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο ο κινηματογράφος χρησιμοποιήθηκε κυρίως για προπαγανδιστικούς σκοπούς. Το είδος που αναπτύχθηκε ιδιαίτερα ήταν το ντοκυμαντέρ. Στην Γερμανία ο κινηματογράφος είχε γίνει όργανο του ναζισμού. Είχε δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στα επίκαιρα, που είχαν διάρκεια γύρω στα τρία τέταρτα. Οι βιογραφικές ταινίες διαστρέβλωναν τα θέματά τους σε βαθμό που δεν ήταν πια αναγνωρίσιμα. Τα πολεμικά φιλμ δόξαζαν την εθνική υπερηφάνεια και την αντρική συντροφικότητα. Οι Ναζί εγκαινίασαν και ένα νέο είδος, το ρατσιστικό φιλμ, με κεντρικό στόχο φυσικά τους Εβραίους αλλά και τους Άγγλους.

#### 1941

Ο *Πολίτης Καϊν* του Όρσον Γουέλς. (Φωτογραφία 50) Ο Γουέλς είναι ο μεγαλύτερος νέος σκηνοθέτης κατά το Β Παγκόσμιο πόλεμο. Όσον αφορά την αφήγηση η ταινία είναι εξαιρετικά περίπλοκη. Ξεκινά με το θάνατο του Τσαρλς Φόστερ Καϊν ενός εκατομμυριούχου που από τον κόσμο των εφημερίδων εμπλέκεται στον κόσμο της πολιτικής και της κουλτούρας. Στη συνέχεια παίρνει μορφή μιας ταινία επικαίρων. Ένας ρεπόρτερ ερευνά τη σημασία της τελευταίας λέξης του Καϊν. Παίρνει συνεντεύξεις από ανθρώπους που τον ήξεραν και μια σειρά από φλαςμπακ αποκαλύπτει την προσωπικότητα του Καϊν. Η ταινία ξεχωρίζει για την τελειότητα όχι μόνο του σκηνοθέτη, αλλά και του σεναριογράφου, του καμεραμάν, του συνθέτη της μουσικής και των ηθοποιών. Ο Γουέλς έδωσε ώθηση σε ένα νέο στιλ κινηματογράφησης που εξαμερικανίζει το γερμανικό εξπρεσιονισμό με την έντονη αντίθεση του φωτός με τη σκιά, τη χρήση του ντεκόρ σαν κάδρου μέσα στο κάδρο, την παραμόρφωση



φωτ. 50



της εικόνας μέσα από τη γωνία λήψης και πάνω από όλα την εστίαση βάθους.

Ο Γουέλς χρησιμοποίησε τεχνικές που δεν είχαν εφαρμοστεί μέχρι τότε όπως το φλάσμπακ και ιδιαίτερα το φλάσμπακ subjective (πολλοί άνθρωποι βιώνουν την ίδια ιστορία ο καθένας με το δικό του τρόπο).

Η στυλιστική άποψη του *Πολίτη Καίην* επηρέασε πολλούς σκηνοθέτες στη δεκαετία του 40.

### 1943

*Καζαμπλάνκα* του Μάικλ Κέρτιζ. Θεωρείται το αντιπροσωπευτικό φιλμ της δεκαετίας του 40. Η ταινία καθιέρωσε τον ήδη γνωστό Μπόγκαρτ ως σούπερ σταρ κυρίως γιατί παρουσίαζε την τρυφερή και ευάλωτη πλευρά του που κρυβόταν πίσω από τον κυνισμό.

Ο Μπόγκαρτ συνεργάστηκε και με τον Τζον Χιούστον στο *Γεράκι της Μάλτας*, 1941 και στο *Διασχίζοντας τον Ειρηνικό*, 1942.

### 1943-1945

Ο παραγωγός Βαλ Λιούτον θεωρείται ο εμπνευστής των λεγόμενων B Movie. Πρόκειται για ταινίες χαμηλού κόστους (κυρίως ταινίες τρόμου), που συχνά γυρίζονταν μέσα σε ένα μήνα και είχαν τερατώδεις υποθέσεις που κάλυπταν τη συχνά στοιχειώδη ηθοποιία.

### 1944-1946

Ο Αϊζενστάιν γυρίζει το το κύκνειο άσμα του το *Ιβάν ο τρομερός*. Από όλα τα φιλμ του Αϊζενστάιν αυτό είναι το μόνο που δεν κάνει χρήση της σύγκρουσης των εικόνων που είναι ο ακρογωνιαίος λίθος του μοντάζ του Αϊζενστάιν. Μετά τη γερμανική εισβολή το 1941 τα σοβιετικά στούντιο εκκενώθηκαν και η κινηματογραφική παραγωγή μεταφέρθηκε στην Ανατολή. Μεγάλο μέρος της παραγωγής αποτελούσαν τα επίκαιρα, πολλά από τα οποία πουλήθηκαν στην Αμερική.

### 1945

*Ρώμη ανοχύρωτη πόλη*, του Ρομπέρτο Ροσελίνι, Το 1945 αρχίζει μια ανανεωτική τάση στον κινηματογράφο. Πολλές χώρες δημιουργούν εθνικό κινηματογράφο. Η πρώτη σχετική προσπάθεια είναι ο Ιταλικός νεορεαλισμός. Ο νεορεαλισμός εμπνεύστηκε από την κοινωνική μεταπολεμική πραγματικότητα της Ιταλίας και έδωσε ιδιαίτερη έμφαση και προσοχή στον καθημερινό άνθρωπο. Ο φακός χώνεται πίσω από τις προσόψεις των σπιτιών και μας αποκαλύπτει τα μεγάλα και μικρά δράματα και την αγωνία της καθημερινής ζωής. Η έλλειψη χρηματοδότησης σήμαινε ταινίες χαμηλού κόστους, δηλαδή, σενάρια απλά, γύρισμα σε ανοιχτούς χώρους, άγνωστους ή σχεδόν άγνωστους ηθοποιούς. (Φωτογραφία 51)



φωτ. 51





φωτ. 52

Ο Ρομπέρ Μπρεσόν έκανε την πρώτη σημαντική του ταινία *Οι κυρίες του δάσους της Βουλώνης*, βασισμένη σε ένα επεισόδιο από ένα μυθιστόρημα του Ντιντερό, με διαλόγους του Κοκτό. Η ταινία αυτή σημάδεψε το γαλλικό κινηματογράφο και αποτελεί παράδειγμα πιστότητας στο λογοτεχνικό κείμενο και υπόδειγμα ντεκόρ που δεν είναι ρεαλιστικό ούτε υποβλητικό. (Φωτογραφία 52)

#### 1946

Ιδρύεται το Φεστιβάλ Κινηματογράφου των Κανών. (Φωτογραφία 53)



φωτ. 53

Ο Άλφρεντ Χίτσκοκ σκηνοθετεί το *Νοτόριους*. Ο Χίτσκοκ κατά τη διάρκεια του Β Παγκοσμίου Πολέμου γύρισε αρκετές ταινίες (*Η ταβέρνα της Τζαμάικα*, 1939, *Ρεβέκκα*, 1940, *Στον ίσκιο του θανάτου*, 1944) από τις οποίες η καλύτερή του είναι το *Νοτόριους*, ένα δράμα κατασκοπείας και ζηλοτυπίας που φέρνει κοντά τον Κάρι Γκραντ και την Ίγκριντ Μπέργκμαν. Ο Χίτσκοκ είναι ίσως ο πιο αναγνωρισμένος σκηνοθέτης των μεταπολεμικών χρόνων. Οι ταινίες του φέρνουν τη σφραγίδα της παιχνιδιάρικης διάθεσής του να αποπροσανατολίζει το κοινό. Στόχος του δεν ήταν το μυστήριο και ο τρόμος αλλά η αγωνία, το σασπένς. (Φωτογραφία 54)

#### 1947

Τον Οκτώβριο αυτού του έτους ιδρύθηκε στην Αμερική με πρωτοβουλία του γερουσιαστή Μακάρθι η Επιτροπή Αντιαμερικανικών Ενεργειών, η οποία προκάλεσε μεγάλη αναταραχή στους κινηματογραφικούς κύκλους. Ξεκίνησαν ανακρίσεις για την «κομμουνιστική διείσδυση στο Χόλιγουντ» και εγκαινιάστηκε έτσι μια δράση που αποτελεί μελανή κηλίδα στο χώρο του κινηματογράφου. Δεκαεννιά προσωπικότητες του Χόλιγουντ κλήθηκαν να καταθέσουν στην επιτροπή για τη γνώση τους ή της συμμετοχή τους σε ενέργειες του κομμουνιστικού κόμματος. Ο μακαρθισμός άφησε πίσω του ένα βαθύ ίχνος από αυτοκτονίες, απογοήτευση και επαγγελματική καταστροφή.



φωτ. 54

Ιδρύεται το Actor's Studio από τους Ρόμπερτ Λούις, Σέριλ Κρόφορντ και Ηλία Καζάν. Το Studio ήταν το «σπίτι» μιας μεθόδου υποκριτικής βασισμένης στις αντιλήψεις του Κοντσαντίν Στανισλάφσκι. (Αλεξέγιεφ Κονσταντίν Σεργκέγιεβιτς 1963-1938. Ρώσος ηθοποιός, σκηνοθέτης και δάσκαλος υποκριτικής-Θέατρο Τέχνης Μόσχας.) Ο Στανισλάφσκι έθεσε σε εφαρμογή τις θεωρίες που είχε διαμορφώσει επηρεασμένος από το θίασο Μάινινγκερ και από τη δική του εμπειρία. Απορρίπτει το τρέχον



στομφώδες ύφος υποκριτικής, αναζητά την απλότητα και την αλήθεια που θα μπορούσαν να δώσουν μια ολοκληρωμένη ψευδαίσθηση της πραγματικότητας. Οι ιδέες του ήταν ιδιαίτερα ευπρόσδεκτες στην Αμερική όπου τη δεκαετία του 1930 το γκρουπ θίατερ τις χρησιμοποίησε ως βάση για ένα σύστημα εκπαίδευσης των ηθοποιών τη λεγόμενη μέθοδο.)

Ιδρύεται *La Revue du Cinema* από τον κριτικό και θεωρητικό Αντρέ Μπαζέν. Τέσσερα χρόνια αργότερα μετονομάστηκε σε *Cahiers du Cinema* και με αυτόν τον τίτλο κυκλοφορεί ακόμα και σήμερα. Το περιοδικό φιλοξένησε πολλά θεωρητικά κείμενα για τον κινηματογράφο.

#### 1948

Εκδίδεται το κείμενο του Αστρίκ για την «κάμερα-στιλό». Η δουλειά πάνω στην κινηματογραφική γλώσσα απασχόλησε πολλούς σκηνοθέτες και κριτικούς στη Γαλλία. Η έκφραση *Κάμερα-στιλό* χρησιμοποιήθηκε για να εκφράσει τη νέα εποχή του κινηματογράφου. Ο κινηματογράφος δηλαδή αφού πέρασε από διάφορα στάδια κατέληξε ένα μέσο γραφής. Η έκφραση αυτή δείχνει ότι ο κινηματογράφος στη Γαλλία άρχισε να αντιμετωπίζεται σε σχέση με τη λογοτεχνία και τις πλαστικές τέχνες.



φωτ. 55

#### 1950

*Το ημερολόγιο ενός εφημέριου* του Ρομπέρ Μπρεσόν. Πρόκειται για τη μεταφορά του μυθιστορήματος του Ζορζ Μπερνάντός. Ο Μπρεσόν δεν άλλαξε ούτε μια λέξη στο κείμενο, χρησιμοποίησε ερασιτέχνες ηθοποιούς, οι οποίοι διαβάζουν το κείμενο, δεν το παίζουν ούτε καν το ζουν. Ο Μπρεσόν χρησιμοποίησε τα πρόσωπα με ένα μοναδικό και πρωτότυπο για την εποχή τρόπο. Η έμφαση που δίνει ο Μπρεσόν σε όσα δεν δείχνει η κάμερα ήταν μια πρόοδος για την κινηματογραφική γλώσσα. Ο Γκοντάρ έλεγε: «ο Ρομπέρ Μπρεσόν είναι ο γαλλικός κινηματογράφος». (Φωτογραφία 55)

Οι ξεχασμένοι του Μπουνιουέλ ο οποίος μετά το τέλος του εμφυλίου στην Ισπανία βρίσκεται στο Μεξικό. Η ταινία αυτή περιγράφει τη νεανική εγκληματικότητα σε μια φτωχογειτονιά του Μεξικού. Θα μπορούσε να μοιάζει με μια μεξικάνικη εκδοχή του νεορεαλισμού αν δεν είχε σουρεαλιστικά στοιχεία, όπως το όνειρο του Πέδρο, όπου εμφανίζονται κοτόπουλα να επιπλέουν, εικόνες της μητέρας του να του φέρνει ένα ωμό κομμάτι κρέας, και ένα πλάνο ενός δολοφονημένου αγοριού που αιμοραγεί κάτω από το κρεβάτι του Πέδρο. Σε άλλες ταινίες της περιόδου ο Μπουνιουέλ αντλεί τη σουρεαλιστική του ποίηση από πιο συμβατικά θέματα π.χ. *Η εγκληματική ζωή του Αρτσιμπάλντο ντε Λα Κρουζ*, 1955, *Ναζαρίν*, 1958. Ο Μπουνιουέλ, συντέλεσε με μοναδικό τρόπο στην εξέλιξη της κινηματογραφικής γλώσσας. Δεν περιορίστηκε στην





φωτ. 56

απλή παράθεση γεγονότων του εσωτερικού και εξωτερικού χώρου, αλλά στη διαπλοκή τους με τέτοιο τρόπο ώστε τα όρια μεταξύ τους να μην είναι ευδιάκριτα. (Φωτογραφία 56)

**1951**

Το *Ράσομον* του Ακίρα Κουροσάβα κερδίζει το Χρυσό Λέοντα στο Φεστιβάλ της Βενετίας. Παρόλο που είναι ένα τυπικά γιαπωνέζικο φιλμ, κερδίζει αμέσως την παγκόσμια προσοχή και ο δυτικός κόσμος γνωρίζει το γιαπωνέζικο κινηματογράφο. Εκτός από τον Κουροσάβα οι πιο διακεκριμένοι Ιάπωνες σκηνοθέτες της μεταπολεμικής περιόδου ήταν ο Κένζι Μιζογκούτσι και ο Γιασουχίρο Όζου.

(Φωτογραφία 57)



φωτ. 57

**1953**

*Η νύχτα των σαλτιμπάγκων*. Με αυτή την ταινία κάνει την εμφάνισή του ο Σουηδός Ίγκμαρ Μπέργκμαν, και τραβά την προσοχή στο σκανδιναβικό κινηματογράφο όπου μέχρι τότε κυριαρχούσε ο Καρλ Ντράγιερ. Ο Μπέργκμαν ήταν ένας από τους ευρωπαίους σκηνοθέτες που έφεραν ριζοσπαστικές αλλαγές στην λειτουργία του κινηματογράφου. (Φωτογραφία 58)



φωτ. 58

*Ο αυτόπτης μάρτυρας* του Χίτσκοκ. Ο Χίτσκοκ σε πολλές ταινίες του έβαζε στον εαυτό του προκλήσεις που είχαν να κάνουν με την τεχνική. Σε αυτή την ταινία εκατοντάδες πλάνα ενώθηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να πείθουν το θεατή να μοιραστεί την άποψη του ήρωα ότι ο γείτονάς του διέπραξε φόνο.

**1954**

Το *La Strada* του Φρεντερίκο Φελίνι γίνεται παγκόσμια επιτυχία. Οι ταινίες του Φελίνι έχουν υπέροχα κοστούμια και ντεκόρ και καταπληκτικές σκηνές από πλήθη. Για τον Φελίνι δεν είχε σημασία τόσο η ίδια η ιστορία, αλλά ο τρόπος να την αφηγηθεί κανείς και αυτο προσπαθούσε να περάσει στους θεατές μέσα από τις ταινίες του. (Φωτογραφία 59)

**1955**

*Ο επαναστάτης χωρίς αιτία* του Νίκολας Ρέι, δίνει τον τόνο στον αμερικάνικο κινηματογράφο στα τέλη της δεκαετίας του 50.



φωτ. 59





φωτ. 60



φωτ. 61

**1959**

*Μπεν Χουρ* του Ουίλιαμ Ουάιλερ. Βρισκόμαστε στις ταινίες μπλοκ μπάστερ δηλαδή στα φιλμ που έχουν γνωρίσει μεγάλη εισπρακτική επιτυχία ή έχουν κοστίσει πάρα πολύ και θα πρέπει να αποβούν εξαιρετικά δημοφιλή για να αποφέρουν κέρδη. Σε αυτή την κατηγορία βρίσκουμε τις *Δέκα εντολές*, 1956 του Ντε Μιλ και από την πλευρά του μιούζικαλ, την *Ωραία μου κυρία*, 1964 του Τζορτζ Κιούκορ, το *Γουέστ Σάιντ Στόρι*, 1961 και τη *Μελωδία της ευτυχίας*, 1965 του Ρόμπερτ Γουάιζ το οποίο έσπασε τα ταμειακά ρεκόρ.

Η γέννηση του «νέου κύματος» (η γαλλική *prouve vague*) Μια από τις μεγαλύτερες επιδράσεις στο χώρο των δημιουργών της νουβέλ βαγκ ήταν το αμερικάνικο φιλμ δράσης. Επιπλέον η δραστηριότητα των Κλοντ Σαμπρόλ, Φρανσουά Τρυφό, Ζαν-Λικ Γκοντάρ και Ερίκ Ρομέρ στα Cahiers du cinéma είχε μεγάλη επίδραση στην εξέλιξη του γαλλικού κινηματογράφου. Οι δύο κύριες αντιλήψεις που εκφράστηκαν ήταν το φιλμ σαν γραφή και ο σκηνοθέτης σαν δημιουργός (*auteur*). Σύμφωνα με αυτές τις αντιλήψεις η εικόνα δεν είναι συμπλήρωμα του διαλόγου, αλλά μπορεί να είναι από μόνη της φορέας νοήματος. Ο κινηματογράφος λοιπόν έγινε ένας αυτοτελής τρόπος γραφής. Έτσι και ο σκηνοθέτης έγινε ο «συγγραφέας» του φιλμ, το χέρι που εξουσίαζε την κάμερα και ολόκληρο το φιλμικό κόσμο. Όλα αυτά τόνιζαν το γεγονός ότι ο κινηματογράφος διεκδικούσε ίση μεταχείριση με τις άλλες μορφές τέχνης. Η θεωρία αυτή είχε και τα αδύναμα σημεία της. Τόνιζε τις ατομικές έρευνες μέσα στο κάθε κινηματογραφικό είδος χωρίς όμως να δίνει ιδιαίτερη σημασία στα κοινωνικά χαρακτηριστικά κάθε είδους.

Οι σκηνοθέτες ενδιαφέρθηκαν για τη ζωή της νεολαίας όπως ο Φρανσουά Τρυφό στα *Τετρακόσια χτυπήματα*, 1959. (Φωτογραφία 60) Ταινίες σταθμός της εποχής ήταν επίσης και το *Ζιλ και Ζιμ*, 1961 του Τρυφό τόσο για το στυλ της όσο και γιατί σημάδεψε τη νέα ηθική που έμελλε να γίνει χαρακτηριστικό της δεκαετίας του 60, καθώς και το *Με κομμένη την ανάσα*, 1959 του Ζαν-Λικ Γκοντάρ. (Φωτογραφία 61)

**1960**

Άλφρεντ Χίτσκοκ: *Ψυχώ*. Αυτό που κάνει το *Ψυχώ* εντυπωσιακό μέχρι σήμερα είναι η παραπλάνηση του κοινού από την αρχή. Ο Χίτσκοκ συγκεντρώνει την προσοχή μας στην κλεισιά της Τζάνετ Λη και στη δραπέτευσή της μέχρι τη στιγμή του φόνου και δεν επιτρέπει να υποπτευθούμε ότι η μητέρα του Νόρμαν Μπέιτς που φαίνεται ικανή να διαπράξει φόνο, δεν είναι παρά ένα πτώμα καθισμένο στην καρέκλα. Δεν καταλαβαίνουμε παρά μόνο στο τέλος ότι αυτός που διαπράττει τους φόνους είναι ο ίδιος ο Νόρμαν Μπέιτς. Το *Ψυχώ* είναι ένα φιλμ γύρω από ένα λογοπαίγνιο (η μαμά του Μπέιτς δεν είναι παρά μια μούμια [ίδια λέξη στα αγγικά]) και γύρω από την τυφλή υπακοή στην πιο ολοκληρωτική καθοδήγηση.





φωτ. 62

Η περιπέτεια του Μικελάντζελο Αντονιόνι. Η περιπέτεια αναφέρεται στην αποξένωση της ανώτερης τάξης από τον κόσμο που αυτή έχει δημιουργήσει. Η δραματοποίηση ρηχών ή παραιτημένων χαρακτήρων βρίσκει ανταπόκριση στην περιοχή του υπαρξισμού. Περισσότερο από κάθε άλλο σκηνοθέτη ενθάρρυνε τους κινηματογραφιστές να αντιμετωπίσουν με ελλειπτικότητα την αφήγηση. Άλλες σημαντικές ταινίες του: *Η νύχτα*, 1961, *Η έκλειψη*, 1964, *Η κόκκινη έρημος*, 1964, το *Blow-Up*, 1966. (Φωτογραφία 62)

### 1961

Από τους βασικούς ανανεωτές της δομής του φιλμ ήταν και ο Πιερ Πάολο Παζολίνι. Το ντεμπούτο του έγινε με το *Ακατόνε*, 1961. Ο Παζολίνι είχε ένα ερευνητικό ενδιαφέρον για τη γλώσσα, το έγκλημα και κατ' επέκταση το κακό σαν αναγκαίες μορφές ώστε να κατατροπωθεί η τυραννία της παλιάς κοινωνικής τάξης, η αιώνια ιταλική πόλωση ανάμεσα στον καθολικισμό και τον κομμουνισμό. (Φωτογραφία 63)



φωτ. 63

Ο Ισπανικός κινηματογράφος παρέμενε υπανάπτυκτος κάτω από το μάτι της λογοκρισίας που επέβαλε η δικτατορία του Φράνκο. Ο Μπουνιουέλ επέστρεψε στην Ισπανία όπου γύρισε τη *Βιριδιάννα*, 1961. Το φιλμ αφηγείται τη διάλυση των αυταπατών μιας δόκιμης καλόγριας που προσπαθεί να σώσει τους αμαρτωλούς με καλοσύνη. Επιπλέον υπάρχουν αναφορές στην υπανάπτυξη της ισπανικής οικονομίας και τους κατασταλτικούς μηχανισμούς του Φράνκο, με αποτέλεσμα η ταινία να σκανδαλίσει την κυβέρνηση και να κατασχεθεί το φιλμ. Ο κινηματογράφος του Μπουνιουέλ χαρακτηρίζεται ιδεολογικές και πολιτικές συνεκδοχές.

### 1962

Η αυτοκτονία της Μέριλιν Μονρόε ενισχύει την αμφισβήτηση του σταρ σύστημ. Η καριέρα της έγινε το παράδειγμα αυτού του συστήματος. Τα φιλμ εκμεταλλεύονταν την αντίφαση ανάμεσα στο αισθησιακό παρουσιαστικό της και την ανάγκη της για τρυφερότητα και σεβασμό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η ταινία *Μερικοί το προτιμούν καυτό*, 1959 του



φωτ. 64

Μπίλι Γουάιλντερ. Η θυελλώδης προσωπική της ζωή ερέθιζε το κοινό και είχε ως αποτέλεσμα να αποκτήσουν οι ταινίες της μεγάλη εμπορικότητα.

Με το *Δρ. Νο* ξεκινούν οι ταινίες Τζέιμς Μποντ.

### 1965

Ο Άντι Γουόρχολ (Φωτογραφία 64) άρχισε να δουλεύει στις ταινίες του με ήχο και ηθοποιούς και να φτιάχνει φιλμ γύρω από το νεοϋρκέζικο περιθώριο. Είναι





φωτ. 65



φωτ. 66

η εποχή του αντεργκράουντ κινηματογράφου. Οι σκηνοθέτες του αντεργκράουντ απομακρύνονταν από τη συμβατική μυθοπλασία, μερικοί γύριζαν ταινίες χωρίς καθόλου πρόσωπα, και χρησιμοποιούσαν ηθοποιούς που δεν ήταν σταρ.

#### 1966

*Ζαν-Λυκ Γκοντάρ, Δύο ή τρία πράγματα που ξέρω για αυτή.* Σε αυτή την ταινία, όπως και σε άλλες αυτής της περιόδου, ο Γκοντάρ εξετάζει με μάτι κοινωνιολόγου τη γαλλική κοινωνία. Ο Γκοντάρ είναι ένας από τους βασικούς εκπροσώπους του πολιτικού μοντερνισμού. Οι σκηνοθέτες του πολιτικού μοντερνισμού εμπνεύστηκαν από το κίνημα του σοβιετικού μοντάζ του 1920. Ο Αϊζενστάιν και ο Βερτόφ έγιναν το παράδειγμα της πολιτικής συνείδησης και της ανανέωσης της φόρμας. (Φωτογραφία 65)

*Περσόνα* του Ίγκμαρ Μπέργκμαν. Είναι το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα φιλμ δωματίου. Στα φιλμ δωματίου ο Μπέργκμαν κινηματογραφεί ολόκληρες σκηνές με πολύ κοντινά πλάνα. Το φόντο δεν είναι ξεκάθαρο και η έμφαση δίνεται στις αποχρώσεις του βλέμματος και της έκφρασης. Στην ίδια ταινία παρεμβάλλονται εικόνες από την προβολή ενός φιλμ και όταν η ένταση του δράματος κάποια στιγμή κορυφώνεται, το φιλμ καίγεται τραβώντας απότομα το θεατή από την ανάμειξη του στο δράμα. Τα στοιχεία αυτά της *Περσόνα* την έκαναν λέξη κλειδί στο μοντέρνο κινηματογράφο. (Φωτογραφία 66)

#### 1967

Το *Μπόνι και Κλάιντ* του Άρθουρ Πεν δημιουργεί το μοντέλο του αντιήρωα που βρίσκουμε στη συνέχεια στις ταινίες της δεκαετίας του 70.

#### 1968

*2001: Η Οδύσσεια του διαστήματος του Στάνλεϊ Κιούμπρικ.* Η ταινία αυτή είναι ο πιονέρος κάποιων τεχνικών ειδικών εφέ.

#### 1972

*Αγκίρε, η μάστιγα των θεών* του Βέρνερ Χέρτζοκ. Στις αρχές της δεκαετίας του 70 επικράτησε η τάση της επιστροφής στις εικόνες που αιχμαλωτίζουν το θεατή και σταδιακή απομάκρυνση από το σινεμά πολιτικών αποχρώσεων. Στην Ευρώπη οι σκηνοθέτες που υιοθέτησαν αυτή την τάση είναι οι Γερμανοί Βέρνερ Χέρτζοκ και Βιμ Βέντερς των οποίων η οπτική έδωσε τον τόνο στο γερμανικό κινηματογράφο της περιόδου.





φωτ. 67

**1975**

Ο Θόδωρος Αγγελόπουλος γυρίζει το *Θίασο*. (Φωτογραφία 67) Η μεταπολεμική ιστορία της Ελλάδας φιλτράρεται μέσα από τη ζωή μιας ομάδας ηθοποιών και από τις παραστάσεις που δίνουν.

*Σολάρις* του Αντρέι Ταρκόφσκι. Ο Ταρκόφσκι είναι ο πιο γνωστός εκπρόσωπος της ποιητικής τάσης του νέου σοβιετικού κινηματογράφου. Το ποιητικό σινεμά παρουσίαζε το όραμα του δημιουργού ανεξάρτητο από τις ανάγκες της συλλογιότητας. (Φωτογραφία 68)



φωτ. 68

**1976**

*Η αυτοκρατορία των αισθήσεων* του Ναγκίσα Όσιμα. Ο Όσιμα ανήκει στο νέο ρεύμα του γιαπωνέζικου κινηματογράφου. Όπως όλα τα νέα κινήματα παγκοσμίως, το νέο ρεύμα στο γιαπωνέζικο σινεμά «επιτέθηκε» στους παραδοσιακούς τρόπους κινηματογράφησης. Οι σκηνοθέτες ασκούσαν αυστηρή κριτική στην ιαπωνική κοινωνία, αποκαλύπτοντας τις αντιθέσεις της. (Φωτογραφία 69)

**1977**

Η εμπορική και καλλιτεχνική επιτυχία της *Άνι Χολ* του Γούντι Άλλεν σηματοδοτεί την σταδιακή μετατόπιση της κινηματογραφικής βιομηχανίας από το Χόλιγουντ στη Νέα Υόρκη.



φωτ. 69

**1986**

Με το *Ωραίο μου πλυντήριο* του Στίβεν Φρίαρς ξεκινά ένα νέο κίνημα στο Βρετανικό κινηματογράφο. Ήταν μια ταινία αρχικά προορισμένη για την τηλεόραση, αλλά οι αναφορές του στο ρατσισμό, στην ομοφυλοφιλία και στην πάλη των τάξεων την έκαναν επιτυχία και στις κινηματογραφικές αίθουσες.

**1995**

Οι Δανοί Λαρς Φον Τρίαρ και Τόμας Βίτενμπεργκ συντάσσουν στην Κοπενχάγη το *Δόγμα 95* με σκοπό να εκφράσουν τις σύγχρονες τάσεις στον κινηματογράφο κατά την άποψή τους. Σύμφωνα με τις αρχές του *Δόγματος* οι ταινίες πρέπει να γυρίζονται σε μη κατασκευασμένους χώρους, ο φωτισμός να είναι φυσικός, να μην υπάρχει μουσική, παρά μόνο αν προκύπτει από κάποιο στοιχείο της δράσης, να μην υπάρχει υπερφυσική δράση. (Φωτογραφία 70)



φωτ. 70

**1998**

Ο Θόδωρος Αγγελόπουλος κερδίζει το Χρυσό Φοίνικα στο Φεστιβάλ Καννών με την ταινία *Μια αιωνιότητα και μια μέρα*.



**4. ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΡΕΥΜΑΤΩΝ****ΓΕΡΜΑΝΙΚΟΣ ΕΞΠΡΕΣΙΟΝΙΣΜΟΣ**

- 1920** *Το εργαστήριο του Δρος Καλιγκάρι* Ρόμπερτ Βίνε  
**1922** *Δρ. Μαμπύζε* Φριτς Λανγκ  
*Νοσφεράτου, Βίλχελμ Μουρνάου*  
**1923** *Ο θησαυρός*, Γκέρογκ Βίλχελμ Παμπστ  
**1924** *Οι Νιμπελούνγκεν, σε δύο μέρη*, Φριτς Λανγκ  
**1926** *Φάουστ*, Βίλχελμ Μουρνάου  
**1927** *Μετρόπολις*, Φριτς Λανγκ

**ΚΙΝΗΜΑ ΤΟΥ ΣΟΒΙΕΤΙΚΟΥ ΜΟΝΤΑΖ**

- 1924** *Κινηματογράφος μάτι*, Ντζίγκα Βερτόφ  
**1925** *Απεργία*, Σεργκέι Αϊζενστάιν  
*Θωρηκτό Ποτέμκιν, Σεργκέι Αϊζενστάιν*  
**1926** *Η μάνα*, Βζέβολοντ Πουντόβκιν  
**1927** *Το τέλος της Αγίας Πετρούπολης*, Αλεξάντερ Ντοβζένκο  
*Οκτώβρης, Σεργκέι Αϊζενστάιν*  
**1928** *Θύελα πάνω από την Ασία*, Αλεξάντερ Ντοβζένκο  
**1929** *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή*, Ντζίγκα Βερτόφ  
**1930** *Η γη*, Αλεξάντερ Ντοβζένκο

**ΙΤΑΛΙΚΟΣ ΝΕΟΡΕΑΛΙΣΜΟΣ**

- 1945** *Ρώμη*, ανοχύρωτη πόλη, Ρομπέρτο Ροσελίνι  
**1946** *Παϊζά*, Ρομπέρτο Ροσελίνι  
**1947** *Γερμανία, έτος μηδέν* Ρομπέρτο Ροσελίνι  
**1948** *Η γη τρέμει*, Λουκίνο Βισκόντι  
*Ο κλέφτης των ποδηλάτων, Βιτόριο ντε Σίκα*  
**1949** *Στρόμπολι*, Ρομπέρτο Ροσελίνι  
**1950** *Θαύμα στο Μιλάνο*, Βιτόριο ντε Σίκα  
**1951** *Ουμπέρτο Ντι*, Βιτόριο ντε Σίκα

**ΓΑΛΛΙΚΗ ΝΟΥΒΕΛ ΒΑΓΚ**

- 1959** *Ο ωραίος Σέρζ*, Κλοντ Σαμπρόλ  
*Τα 400 χτυπήματα*, Φρανσουά Τρυφό  
*Χιροσίμα αγάπη μου*, Αλέν Ρενέ



- 1960** *Με κομμένη την ανάσα*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Πυροβολήστε τον πιανίστα*, Κλοντ Σαμπρόλ  
*Η Ζαζί στο μετρό*, Λουί Μαλ  
*Οι καλές γυναίκες*, Κλοντ Σαμπρόλ
- 1961** *Λόλα*, Ζακ Ντεμί  
*Πέρισι στο Μάριενμπαντ*, Αλέν Ρενέ
- 1962** *Ζιλ και Ζιμ*, Φρανσουά Τριφό  
*Η Κλεό από τις 5 ως τις 7*, Ανιές Βαρντά
- 1963** *Ο μικρός στρατιώτης*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Οφηλία*, Κλοντ Σαμπρόλ  
*Οι καραμπινιέροι*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Η περιφρόνηση*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Μύριελ*, Αλέν Ρενέ
- 1964** *Το απαλό δέρμα*, Φρανσουά Τριφό  
*Μια παντρεμένη γυναίκα*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ
- 1965** *Ο τρελός Πιερό*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Ευτυχία*, Ανιές Βαρντά
- 1966** *Αρσενικό-θυληκό*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*451 Φαρενάιτ*, Φρανσουά Τριφό
- 1967** *Δύο ή τρία πράγματα που ξέρω για αυτή*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Σαββατοκύριακο*, Ζαν-Λικ Γκοντάρ  
*Μια νύχτα στην Μοντ*, Ερίκ Ρομέρ



## 5. ΠΟΙΟΙ ΔΟΥΛΕΥΟΥΝ ΓΙΑ ΜΙΑ ΤΑΙΝΙΑ

### Παραγωγός

Είναι υπεύθυνος για τη χρηματοδότηση της ταινίας και προσπαθεί να μην ξεπεραστεί ο προϋπολογισμός. Βρίσκει ένα σενάριο και προσπαθεί να υλοποιήσει το σχεδιασμό της ταινίας. Επιβλέπει την οικονομική κατάσταση της ταινίας κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.

### Διευθυντής παραγωγής

Είναι ο γενικός οργανωτικός και διοικητικός υπεύθυνος της παραγωγής, πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το γύρισμα. Προσλαμβάνει τους συνεργάτες κλείνει συμφωνίες με ηθοποιούς, νοικιάζει μηχανήματα και ότι μπορεί να χρειαστεί για την παραγωγή.

### Σκηνοθέτης

Είναι υπεύθυνος για όλο το δημιουργικό τμήμα της ταινίας. Βοηθά στην επιλογή των ηθοποιών και αποφασίζει για τους χώρους των γυρισμάτων.

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων επιβλέπει τους ηθοποιούς δίνει οδηγίες στους τεχνικούς και ορίζει τα πλάνα.

### Σεναριογράφος

Ο σεναριογράφος δημιουργεί μια πρωτότυπη ιστορία ή προσαρμόζει σε σενάριο ένα βιβλίο ή ένα θεατρικό έργο.

### Διευθυντής φωτογραφίας

Είναι υπεύθυνος για το φωτισμό της ταινίας. Φωτίζει την κάθε σκηνή, επιλέγει τους φακούς και το είδος του φιλμ που θα χρησιμοποιηθεί και εξασφαλίζει ότι το οπτικό αποτέλεσμα της ταινίας θα είναι σύμφωνο με το όραμα του σκηνοθέτη για αυτή.

### Καλλιτεχνικός διευθυντής-σκηνογράφος

Σχεδιάζει και επιβλέπει τα σκηνικά. Πρέπει να είναι καλά ενημερωμένος σε θέματα αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και διακόσμησης. Συνεργάζεται με το διευθυντή φωτογραφίας για να πετύχουν το σωστό ύφος της ταινίας

### Μοντέρ

Συνεργάζεται με το σκηνοθέτη για το μοντάζ της ταινίας. Συχνά, ξεκινά να εργάζεται ενώ γυρίζεται ακόμα η ταινία συνδυάζοντας τα πρώτα κατ από το υλικό που παίρνει κάθε μέρα. Μέχρι πρόσφατα το μοντάζ γινόταν σε μια ειδική μηχανή, τη μουβιόλα, τώρα πια μπορεί να γίνει στον υπολογιστή.

### Βοηθός σκηνοθέτη

Έχει την εποπτεία όλης της οργάνωσης του γυρίσματος. Βγάζει το πρόγραμ-



μα του γυρίσματος και ελέγχει και συντονίζει όλο το συνεργείο. Αν υπάρχουν κομπάρσοι είναι αυτός που τους στήνει και τους καθοδηγεί.

**Σκριπτ**

Ευθύνη του είναι να μην υπάρχουν λάθη συνέχειας στο τελικό αποτέλεσμα της ταινίας. Για παράδειγμα, να φορά ένας ηθοποιός ένα καπέλο το οποίο στο επόμενο πλάνο δεν υπάρχει και επανεμφανίζεται μυστηριωδώς σε ένα τρίτο. Σημειώνει πόσες φορές γυρίστηκε μια σκηνή, ποια ήταν η διάρκειά της, ποιοι ηθοποιοί συμμετείχαν, που στέκονταν και άλλες τέτοιες λεπτομέρειες.

**Χειριστής κάμερας (κάμεραμαν)**

Χειρίζεται τη μηχανή λήψης παίρνοντας οδηγίες από το σκηνοθέτη και το διευθυντή φωτογραφίας

**Βοηθός κάμεραμαν**

Είναι γενικά υπεύθυνος για τη συντήρηση της μηχανής λήψης. Αλλάζει τους φακούς, σημειώνει τα σημεία που θα σταθούν οι ηθοποιοί και μετρά την απόσταση ανάμεσα στην κάμερα και στο αντικείμενο που θα τραβήξει. Τέλος κρατά αναφορές και αλλάζει το φιλμ όταν τελειώσει.

**Χειριστής στέντικαμ**

Χειρίζεται το στέντικαμ, ένα σύστημα υδραυλικής απόσβεσης των κραδασμών το οποίο στηρίζεται στη μέση του. Ο χειριστής στέντικαμ απαιτείται να έχει ιδιαίτερη εκπαίδευση, δύναμη και ενέργεια.

**Μακινίστας**

Είναι αυτός που χειρίζεται το τράβελινγκ, στήνει τις ράγες και σπρώχνει το καρότσι στο οποίο τοποθετείται η μηχανή λήψης (καρέλο).

**Ηχολήπτης**

Αναλαμβάνει το ηχητικό μέρος της ταινίας. Αποφασίζει τι ήχους χρειάζεται να ηχογραφήσει και τους ηχογραφεί κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.

**Χειριστής μπουμ**

Είναι βοηθός του ηχολήπτη και είναι αυτός που χειρίζεται το μικρόφωνο το οποίο πολλές φορές αναρτάται σε ένα κοντάρι το οποίο πρέπει να βρίσκεται πολύ κοντά στη δράση αλλά έξω από το κάδρο, και έχει τη δυνατότητα να ακολουθεί τους ηθοποιούς καθώς κινούνται.

**Ηλεκτρολόγος**

Είναι υπεύθυνος για το φωτισμό σύμφωνα με τις οδηγίες του διευθυντή φωτογραφίας.

**Διευθυντής οπτικών εφέ**

Η δουλειά του ποικίλει ανάλογα με τις ανάγκες της παραγωγής. Συχνά βοηθά



με τα οπτικά εφέ του πλατό, αλλά μπορεί να επιβλέπει ξεχωριστές ομάδες τεχνικών που δουλεύουν εκτός πλατό.

**Συντονιστής ειδικών εφέ**

Η δουλειά του διαφέρει από ταινία σε ταινία. Τα ειδικά εφέ μπορούν να απαιτούν περίπλοκη δουλειά στον υπολογιστή (computer animation) ή ακόμα ειδικά εφέ κατά τη διάρκεια του γυρίσματος π.χ. εκρήξεις, πυροβολισμοί.

**Φροντιστής**

Βρίσκει, συντηρεί και τοποθετεί στο πλατό όλα τα απαραίτητα.

**Ενδυματολόγος**

Δημιουργεί ή βρίσκει όλα τα ρούχα που θα φορεθούν από τους ηθοποιούς. Με τη δουλειά του συνεισφέρει στο συνολικό ύφος της ταινίας, καθώς και στο στιλ των χαρακτήρων.

**Βοηθός ενδυματολόγου**

Αναλαμβάνει τη φροντίδα των κουστουμιών, κρατώντας τα καθαρά και σε καλή κατάσταση και φροντίζοντας ο σωστός ηθοποιός να φορέσει το σωστό κουστούμι.

**Μακιγιέρ**

Φροντίζει το μακιγιάζ των ηθοποιών, έτσι ώστε να ταιριάζει με τις απαιτήσεις της σκηνής.

**Μουσικός ή μουσικός επιμελητής**

Γράφει τη μουσική για την ταινία ή επιλέγει διάφορα κομμάτια για τη μουσική επένδυση της ταινίας.

**Μιξέρ**

Μιξάρει την ηχητική μπάντα της ταινίας δηλαδή, το διάλογο, τους ήχους και τη μουσική.

**Φωτογράφος πλατό**

Βγάζει φωτογραφίες κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν αργότερα για την προώθηση της ταινίας.

*Οι όροι που είναι τυπωμένοι με έντονα στοιχεία εξηγούνται σε άλλα σημεία του κειμένου*



**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Bordwell D. και Thompson K., *Film History. An Introduction*, Νέα Υόρκη κ.α.: McGraw-Hill
- Film Art. An Introduction*, 4η έκδοση, Νέα Υόρκη κ.α.: McGraw-Hill.
- Dick B.F., *Anatomy of Film*, 4η έκδοση, Βοστώνη – Νέα Υόρκη: Bedford/St. Martins.
- Διζικιρίκης Γ., *Λεξικό αισθητικών και τεχνικών όρων του κινηματογράφου* (τόμος 1 και 2), Αιγόκερως.
- Field S., *Το σενάριο. Η τέχνη και η τεχνική. Οι βάσεις της σεναριογραφίας*, Κάλβος, 1986
- Jacobs L., *Τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου*, Καθρέφτης.
- Kracauer S., *Θεωρία του κινηματογράφου. Η απελευθέρωση της φυσικής πραγματικότητας*, Κάλβος 1983.
- Μαρτέν Μ., *Η γλώσσα του κινηματογράφου*, Αθήνα: Κάλβος 1984.
- Monaco J., *How to read a film. Movies, Media, Multimedia*, 3η έκδοση, Νέα Υόρκη – Οξφόρδη: Oxford University Press, 2000.
- Μπαζέν Α., *Τί είναι ο κινηματογράφος. 1. Οντολογία και γλώσσα*, Αιγόκερως.
- Neumann D. (επιμ.), *Film architecture: From Metropolis to Blade Runner*, Μόναχο – Λονδίνο – Νέα Υόρκη: Prestel.
- Ρίντερ Κ., *Ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου (1895-1975)*, Αιγόκερως, 2000.
- Ταρκόφσκι Α., *Σμιλεύοντας το χρόνο*, Αθήνα: Νεφέλη, 1987.
- Watson R., *Film and Television in Education. An Aesthetic Approach to the Moving Image*, Λονδίνο – Νέα Υόρκη – Φιλαδέλφεια: The Falmer Press.



**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ****Του Κύκλου Μαθημάτων «Φωτογραφία-Κινηματογράφος»****Διάρκεια**  
20 ώρες

10 μαθήματα των 2 ωρών. Το πρόγραμμα είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε η ομάδα να μπορεί να το χειριστεί ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες της, δίνοντας έμφαση σε όποιες ενότητες αποδεικνύονται πιο παραγωγικές.

**Βαθμός συνθετότητας**  
Ειδικές γνώσεις: •  
Εισαγωγικός: •  
Κείμενο: ••• (••)  
ΤΠΕ: •

Απευθύνεται σε όλους όσοι επιθυμούν να αντιλαμβάνονται περισσότερα στην ούτως ή άλλως δεδομένη επαφή τους με την εικόνα, χωρίς προϋποθέσεις προηγούμενων γνώσεων ή ενασχολήσεων. Αν και στη συγγραφή του εκπαιδευτικού οδηγού έχει γίνει προσπάθεια οι εξηγήσεις και πληροφορίες να είναι κατανοητές, οι οδηγοί δεν είναι απαραίτητοι για το μάθημα, το οποίο μπορεί να βασιστεί στο υλικό που έχει προετοιμαστεί σε power-point για τους εκπαιδευτές. Και τα δύο μέρη είναι επομένως δυνατόν να οργανωθούν γύρω από τις πληροφορίες, τα παραδείγματα και τις ασκήσεις του υλικού αυτού. Η χρήση τεχνολογίας (ΤΠΕ) δεν είναι απαραίτητη.

**Στόχοι**  
**Κατανόηση:**  
• της σχέσης εικόνας – πραγματικότητας  
• των μηχανισμών κατασκευής του νοήματος  
**Εξοικίωση:**  
• με έργα τέχνης  
• με γλώσσα των μέσων, τεχνικές και ιστορία τους.  
**Ανάπτυξη/Κινητοποίηση:**  
• κριτικού ενδιαφέροντος  
• συμμετοχής  
• δημιουργίας

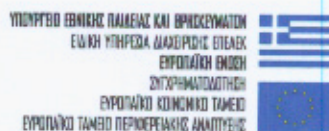
Αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση των συμμετεχόντων απέναντι στην εικόνα, στην «απομυθοποίηση» της τέχνης ως «μακρινού» αντικειμένου, στην καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων ως προς την πρόσληψη και την κρίση καλλιτεχνικών έργων, στην εξοικίωση με το χειρισμό κριτικών εννοιών και αντίστοιχων εννοιολογικών εργαλείων, στην ανάπτυξη και ανάδειξη κλίσεων και δυνατοτήτων έκφρασης, στην κριτική ιδιοποίηση μορφών φωτογραφίας και κινηματογράφου και στην εξοικίωση με τη γλώσσα, τις τεχνικές και του τρόπου λειτουργίας των οπτικοακουστικών μέσων.

Επιδιώκεται η οργάνωση των μαθημάτων ως διαρκούς διαλόγου γύρω από τα παραδείγματα που, βάσει του υλικού, επιδεικνύει ο εκπαιδευτής.

Η πληροφόρηση γύρω από τις τεχνικές και τα μέσα έχει ανάλογο χαρακτήρα. Παρά την ενδεχόμενη αδυναμία πρόσβασης σε εργαστήρια και μηχανές, οι εξηγήσεις του «πώς δουλεύει αυτό» και «τι συνέπειες έχει» ή «τι αλλάζει στο νόημα της εικόνας» έχουν πρακτικό χαρακτήρα: αποσκοπούν στο να εισαγάγουν τους εκπαιδευόμενους στη χρήση των τεχνικών και των μέσων (αλλά και στη «γλώσσα» τους), έτσι ώστε να αντιληφθούν τις εναλλακτικές δυνατότητες και τα αποτελέσματα της κάθε μίας.

**Διαδικασία**  
Διάλογος βάσει παραδειγμάτων.  
Χρηστική πληροφόρηση.  
Εξάσκηση.





Το παρόν έργο εντάσσεται στα ΕΠΕΑΕΚ 2 του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων,  
Μέτρο 1.1 Ενέργεια 1.1.2 και συγχρηματοδοτείται από το ΕΚΤ κατά 75%

Σύνταξη Ενότητας Πόλα Καπόλα & Γιώργος Παπακωνσταντίνου • Επιστημονικός Σχεδιασμός Γεράσιμος Κουζέλης  
Συντονισμός Ύλης Ειρήνη Βοκοτοπούλου • Καλλιτεχνικός Σχεδιασμός Βουβούλα Σκούρα και Δημήτρης Χαλκιοπούλος