

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ»
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΡΗΤΟΡΙΚΗ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ

Όψεις της Εστίασης στον Βωβό Κινηματογράφο (1895-1929)

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Γκιζελίδου Βαρβάρα

Αθήνα, 2018

Τριμελής Επιτροπή

Δημήτριος Δημηρούλης, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπων)

Διονύσιος Καββαθάς, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Μαρία Κακαβούλια, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Γκιζελίδου Βαρβάρα, 2018

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσης μεταπτυχιακής διατριβής εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της παρούσης εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται στη συγγραφέα.

Η έγκριση της μεταπτυχιακής διατριβής από το Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δε δηλώνει αποδοχή των γνώμων της συγγραφέως.

Άνω κάτω στρέφων εν χρόνω, προς ἀλληλα κολλών τε και αφαιρών

Πλάτων, Γοργίας

Ευχαριστίες

Ειρήνη Σταματοπούλου για την επιστημονική και ηθική υποστήριξη

Περιεχόμενα

Abstract	8
Περίληψη	9
Εισαγωγικά	10
Ορισμός της εστίασης κατά Genette.....	10
Σκοπός και μεθοδολογία της εργασίας	10
Από την προοπτική στη ζωγραφική στο υποκειμενικό πλάνο στον κινηματογράφο: αντίληψη, αφήγηση, εστίαση	13
Προοπτική και οπτική γωνία	13
Χρήσεις του όρου οπτική γωνία στον κινηματογράφο.....	14
Αποσαφηνίσεις της έννοιας της εστίασης.....	15
Μεταγενέστεροι ορισμοί της εστίασης.....	16
Κινηματογραφική αφήγηση χωρίς αφηγητή.....	18
Εσωτερικοί και εξωτερικοί εστιάζοντες	21
Ζητήματα εστίασης στο βωβό κινηματογράφο (1895-1929)	24
Αφήγηση, εστίαση και πρώιμος κινηματογράφος (1896-1904) – Η.Π.Α., Γαλλία, Αγγλία..	24
Το υποκειμενικό πλάνο.....	25
Όνειρα, φαντασία, αναδρομικές αφηγήσεις (φλασμπακ) και εστίαση στον πρώιμο κινηματογράφο.....	27
Η περίοδος της διεθνούς εξάπλωσης (1905-1912)	32
Το πλάνο αντίληψης	32
Το ρακόρ βλέμματος και το πλάνο πεδίου / αντίθετου πεδίου	33
Κέντρο και φίλτρο της αφήγησης – Αυτεστίαση.....	35
Η δεκαετία του 1920	39
Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός (1918-1929)	39
Γερμανικός Εξπρεσιονισμός (1913-1932).....	44
Σοβιετικό Μοντάζ (1925-1933).....	48
Ορισμός του μοντάζ και βασικά σημεία της μονταζικής θεωρίας κατά Eisenstein	49
Αφηγηματικές και μονταζικές προσεγγίσεις στην <i>Απεργία</i> , το <i>Θωρηκτό Ποτέμκιν</i> και τον <i>Οκτώβρη</i>	52
Επίλογος	59

Βιβλιογραφία 62

Abstract

This postgraduate dissertation investigates aspects of focalisation in silent cinema. Focalisation, a narrative function, refers to the relation between what the narrator reveals and what the characters know. It responds to the question “Does the narrative point of view coincides with a character’s point of view.” The term “point of view” is used not only in its literal but mainly in its metaphorical and metonymical meanings.

The first part attempts to clarify the concept of focalisation according to Genette and to subsequent media specific narratological approaches (Bal, 1999) (Deleyto, 1991).

The second part studies aspects of focalisation in silent cinema (1895-1929). The first chapter refers to early cinema (1895-1904) and analyses the narrative function of point of view and perception shots. The next chapter refers to the period of International Expansion(1905-1912) and analyzes the use of shot / reverse shot and eyeline match shots. The final chapter refers to the pioneering movements of the 1920s, namely French Impressionism, German Expressionism and Soviet Editing.

Keywords: focalisation, point of view, silent cinema

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να διερευνήσει ζητήματα εστίασης στον βωβό κινηματογράφο. Η εστίαση, μία αφηγηματική λειτουργία αναφέρεται στη σχέση μεταξύ των πληροφοριών που αποκαλύπτει ο αφηγητής με τις πληροφορίες που γνωρίζουν οι χαρακτήρες. Προσπαθεί ουσιαστικά να απαντήσει στο ερώτημα «Αν η οπτική γωνία της αφήγησης συμπίπτει με την οπτική γωνία κάποιου χαρακτήρα ή όχι.» Ο όρος οπτική γωνία χρησιμοποιείται με την κυριολεκτική αλλά κυρίως με τις μεταφορικές και μετωνυμικές του σημασίες.

Στο πρώτο μέρος γίνεται μία προσπάθεια αποσαφήνισης της έννοιας της εστίασης κατά Genette. Στη συνέχεια ακολουθώ μεταγενέστερες προσεγγίσεις (Bal, 1999) (Deleyto, 1991) που ταιριάζουν καλύτερα στις ιδιότητες του κινηματογραφικού μέσου.

Το δεύτερο μέρος μελετά όψεις της εστίασης στο βωβό κινηματογράφο (1895-1929). Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στον πρώιμο κινηματογράφο (1895-1904). Αναλύεται η εστιακή λειτουργία των υποκειμενικών πλάνων και των πλάνων αντίληψης. Το επόμενο κεφάλαιο αναφέρεται στην περίοδο της Διεθνούς Εξάπλωσης (1905-1912). Αναλύεται η χρήση πλάνων με ρακόρ βλέματος και πλάνων πεδίου/ αντίθετου πεδίου. Τέλος, γίνεται αναφορά σε πρωτοποριακά κινήματα της δεκαετίας του 1920 και συγκεκριμένα τον Γαλλικό Ιμπρεσιονισμό, τον Γερμανικό Εξπρεσιονισμό και το Σοβιετικό Μοντάζ.

Λέξεις κλειδιά: εστίαση, οπτική γωνία, βωβός κινηματογράφος

Εισαγωγικά

Ορισμός της εστίασης κατά Genette

Γεγονός είναι η μεταβολή μίας κατάστασης σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο: ένα παγάκι που λιώνει, ένας άνθρωπος που κλαίει, δύο αυτοκίνητα που συγκρούονται. Γεγονός είναι μεταβαλλόμενες χωροχρονικές σχέσεις μεταξύ αντικειμένων. Η αφήγηση (discourse) είναι το αράδιασμα ενός κώδικα, μία ακολουθία συμβόλων (λέξεις, εικόνες) που αναφέρεται σε ακολουθίες γεγονότων που σχετίζονται μεταξύ τους. Η αφήγηση είναι μία διαδικασία επιλογής πληροφοριών, μία πράξη μείωσης της πλεοναστικότητας¹ του συστήματος, ενώ ειδικά στη μυθοπλασία είναι και η ίδια η πράξη δημιουργίας του.

Ο όρος «εστίαση» χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά από τον Gerard Genette στο βιβλίο του *Figures III* (1972). Στο *Nouveau Discours du Recit* (1982) γράφει ο Genette: «(εστίαση είναι) ο περιορισμός του «πεδίου», δηλαδή η επιλογή της αφηγηματικής πληροφορίας σε σχέση με αυτό που παραδοσιακά ονομάζεται «παντογνωσία» (σ.49). Ο Genette διακρίνει τρεις βαθμούς εστίασης:

[μηδενικός βαθμός εστίασης] είναι αυτό που στην Αγγλική γλώσσα ονομάζεται αφήγηση με παντογνώστη αφηγητή και ο Pouillon ονομάζει «*vision par deriere*» ενώ ο Todorov συμβολίζει με την ανίσωση Αφηγητής > Χαρακτήρα (όπου ο αφηγητής γνωρίζει περισσότερα από τους χαρακτήρες ή για την ακρίβεια, λέει περισσότερα απ' όσα γνωρίζει οποιοσδήποτε χαρακτήρας). Κατά τον δεύτερο όρο [εσωτερική εστίαση] Αφηγητής = Χαρακτήρας (ο αφηγητής λέει μόνο όσα γνωρίζει κάποιος συγκεκριμένος χαρακτήρας). Είναι αυτό που ο Lubbock ονομάζει «*point of view*» ή ο Blin «περιορισμένο πεδίο», αυτό που ο Pouillon ονομάζει «*vision avec*». Στον τρίτο όρο [εξωτερική εστίαση] Αφηγητής < Χαρακτήρα (ο αφηγητής λέει λιγότερα απ' όσα γνωρίζει κάποιος χαρακτήρας) αυτή είναι η «αντικειμενική» ή «συμπεριφορική» αφήγηση, αυτό που ο Pouillon αποκαλεί «*vision du dehors*». (Genette, 1980, σ. 188-189)

Σκοπός και μεθοδολογία της εργασίας

Η παρούσα εργασία ερευνά όψεις της εστίασης στο βωβό κινηματογράφο και συγκεκριμένα στην περίοδο του πρώιμου κινηματογράφου (1895-1904), την περίοδο της διεθνούς εξάπλωσης (1905-1912) και της δεκαετίας του 1920. Ειδικότερα όσον αφορά τη δεκαετία του 1920 γίνεται

¹ Νεολογισμός, μετάφραση του όρου *redundancy*

αναφορά στα τρία κύρια κυριότερα κινήματα, τον Γαλλικό Ιμπρεσιονισμό, τον Γερμανικό Εξπρεσιονισμό και το Σοβιετικό Μοντάζ. Στην περίοδο του πρώιμου κινηματογράφου το μεγαλύτερο μέρος της παραγωγής, ταινίες ορόσημα, πρωτοπόροι δημιουργοί και θεωρητικοί του κινηματογράφου προέρχονται κυρίως από Γαλλία, Η.Π.Α. και Αγγλία (η περίφημη σχολή του Brighton) γι αυτό και οι ταινίες που αναφέρονται προέρχονται από τις χώρες αυτές. Την περίοδο της Διεθνούς Εξάπλωσης (1905-1912) αναπτύσσεται και ο κινηματογράφος άλλων χωρών (Ιταλία, σκανδιναβικές χώρες) ωστόσο δε γίνεται μνεία σε ταινίες από τις χώρες αυτές προς περιορισμό του γεωγραφικού πεδίου. Η ίδια η εποχή του βωβού επιλέγεται προς περιορισμό του ερευνητικού πεδίου. Η αφήγηση στο βωβό μεταδίδει κυρίως οπτικές πληροφορίες και δευτερευόντως κειμενικές και όχι ηχητικές (ηχητικές πληροφορίες προσθέτουν νέα επίπεδα στην εστίαση). Ειδικότερα, η πρώτη εποχή του βωβού είναι εποχή πρωτοπορίας και πειραματισμών, όταν το κινηματογραφικό μέσο προσπαθεί να αρθρώσει μία νέα γλώσσα². Η περίοδος της διεθνούς εξάπλωσης είναι η εποχή που καθιερώνεται η νέα αυτή γλώσσα, οι βασικοί αφηγηματικοί τρόποι του κινηματογράφου, τρόποι για να ειπωθούν για πρώτη φορά ιστορίες μέσα από κινούμενες εικόνες. Η δεκαετία του 1920 είναι η εποχή της πρώτης ωριμότητας του κινηματογράφου (η ιστορία του δεν είναι γραμμική αλλά επαναλαμβανόμενη μέσα από κύκλους). Για πρώτη φορά γράφονται συστηματικά κινηματογραφικές θεωρίες. Είναι εποχή πειραματισμών και πρωτοποριακών κινήματων.

Η ταξινόμηση της εστίασης κατά Genette γίνεται βάσει των πληροφοριών που γνωρίζει ο αφηγητής και των πληροφοριών που γνωρίζουν οι χαρακτήρες, βάσει δηλαδή ενός περιορισμού του πεδίου. Ο χώρος του πεδίου δεν είναι πραγματικός αλλά φαντασιακός, γνωστικός. Η πρόσβαση στο μυαλό ή όχι κάποιου χαρακτήρα καθορίζει την εστίαση. Ένας τέτοιος διαχωρισμός φαίνεται ότι έχει καλύτερη εφαρμογή στη λογοτεχνία, ένα μη οπτικό αφηγηματικό μέσο. Για τον κινηματογράφο, ως πλέον κατάλληλη θα χρησιμοποιηθεί η αρχική προσέγγιση της Bal που διαχωρίζει την εστίαση σε εξωτερική και εσωτερική.

Εντέλει η παρούσα εργασία διερευνά τρόπους με τους οποίους η αφήγηση μεταφέρει την οπτική γωνία των χαρακτήρων, κάτι που επιτυγχάνεται από τη μορφή και το περιεχόμενο των πλάνων αλλά και από την παράθεση των πλάνων, δηλαδή το μοντάζ. Η οπτική γωνία χρησιμοποιείται με την κυριολεκτική αλλά και μεταφορικές και μετωνυμικές σημασίες του

² Εδώ η λέξη γλώσσα χρησιμοποιείται με την ευρύτερη έννοια του όρου

όρου. Η εστίαση δηλαδή προκύπτει από οπτικές πληροφορίες αλλά αναφέρεται όχι μόνο στην όραση αλλά σε μία αντιληπτική διαδικασία. Στο πλαίσιο αυτό διερευνάται κατά πόσο η εστίαση βρίσκεται στο επίπεδο του κειμένου και μόνο και κατά πόσο μπορούμε κάθε φορά να αποφανθούμε με βεβαιότητα αν η κινηματογραφική αφήγηση μεταφέρει μία υποκειμενική κατάσταση του χαρακτήρα ή όχι. Γίνεται επίσης αναφορά σε άλλους αφηγηματικούς όρους (κέντρο, κλίση, αυτεστίαση) που έχουν προταθεί προκειμένου να περιγράψουν έννοιες για τις οποίες η εστίαση κρίνεται ανεπαρκής. Για την εργασία χρησιμοποίησα παραδείγματα από γνωστές ταινίες κάθε περιόδου. Πρόκειται συνήθως για τις πιο δημοφιλείς ταινίες της εποχής τους ή σημαντικές ταινίες για την ιστορία του κινηματογράφου. Δυστυχώς ένα μεγάλο μέρος των ταινιών του πρώιμου κινηματογράφου δεν έχουν σωθεί. Όσον αφορά πάντως τις σωζόμενες ταινίες αυτές είναι πλέον ευρέως προσβάσιμες στο διαδίκτυο.

**Από την προοπτική στη ζωγραφική στο υποκειμενικό πλάνο στον κινηματογράφο:
αντίληψη, αφήγηση, εστίαση**

Προοπτική και οπτική γωνία

Ο όρος perspective (προοπτική) προέρχεται από το λατινικό perspicere που σημαίνει «βλέπω μέσα από κάτι». Αρχικά χρησιμοποιήθηκε στη φυσιολογία, τις φυσικές επιστήμες (οπτική) και τις οπτικές τέχνες για να περιγράψει οπτικά φαινόμενα όπως η παραμόρφωση και η παρεμπόδιση (Gombrich, 1980). Στη ζωγραφική η προοπτική είναι μέθοδος που προσπαθεί να αποδώσει σε μία επιφάνεια δύο διαστάσεων την εικόνα τριδιάστατων αντικειμένων. Στη γραμμική προοπτική, πάνω στις οποίες έγραψαν πραγματείες ζωγράφοι όπως ο Filippo Brunelleschi, ο Masaccio, ο Paolo Uccello, ο Piero della Francesca και ο Luca Pacioli, (υποτιθέμενες) ακτίνες φωτός που ξεκινούν από τα αντικείμενα διέρχονται μέσα από ένα υποτιθέμενο ορθογώνιο και καταλήγουν στο μάτι του ζωγράφου, σαν ο ζωγράφος να κοιτάζει μέσα από ένα παράθυρο και να ζωγραφίζει αυτό που βλέπει πάνω στο παράθυρο αυτό. Επομένως ο τρόπος που αποδίδεται ο χώρος και τα αντικείμενα εντός του εξαρτώνται από το υποτιθέμενο εκείνο σημείο που κάθε φορά στέκεται ο ζωγράφος για να ζωγραφίσει τη σκηνή.

Η όραση είναι η κυρίαρχη αίσθηση στον άνθρωπο και ως εκ τούτου συνδέεται συχνά με γενικότερες αντιληπτικές διαδικασίες. Ενδεικτικά το ρήμα «βλέπω» σε πολλές γλώσσες έχει τη σημασία του «αντιλαμβάνομαι» ενώ η λέξη θεωρία (ένα ολοκληρωμένο σύστημα ιδεών και προτάσεων που συνιστά μια ιδιαίτερη προσέγγιση ενός φιλοσοφικού, επιστημονικού, πολιτικού, οικονομικού ή άλλου ζητήματος) προέρχεται από το ρήμα θεωρώ που σημαίνει κοιτάζω με προσοχή, παρατηρώ. Στη φιλοσοφία ο όρος προοπτική χρησιμοποιείται με τη μεταφορική του σημασία. Ο προοπτικισμός (perspektivismus) υποστηρίζει ότι η γνώση μας για τον κόσμο είναι μερική και περιορισμένη από την προοπτική υπό την οποία γίνεται αντιληπτός. Τα πράγματα δεν έχουν μία όψη αλλά η όψη τους εξαρτάται από το σημείο προοπτικής, το σημείο από το οποίο γίνονται ορατά, την οπτική τους γωνία (άποψη, point of view).

Ο Chatman(1986), (1990) αναφέρει διάφορες μετωνυμικές και μεταφορικές σημασίες του όρου οπτική γωνία. Εκτός της οράσεως μπορεί να αναφέρεται στη γνωστική λειτουργία, στην εννοιολόγηση και γενικά στην αντίληψη αλλά και για να δηλώνει συμφέρον συναισθήματα, ιδεολογία. Σε πρόσφατες λογοτεχνικές εννοιολογήσεις η έννοια της οπτικής

γωνίας τείνει να περιορίζεται σε υποκειμενικές κοσμοθεωρήσεις χαρακτήρων ή αφηγητών (Herman, Jahn, & Ryan, 2005). Η λογοτεχνία είναι μία τέχνη χωρίς θέαση (Lubbock, 1962) και επομένως χωρίς οπτική γωνία με την κυριολεκτική σημασία του όρου. Οπτικές και γενικότερα αισθητηριακές πληροφορίες μεταδίδονται με τη διαμεσολάβηση του κειμένου : η πρόταση «ένα πουλί κελαηδούσε πάνω στο δέντρο» δε μεταφέρει την ηχητική πληροφορία καθαυτή αλλά ένα κώδικα (τη λέξη «κελαηδούσε») που παραπέμπει σε μία ηχητική πληροφορία. Τυχόν αναφορά στη χρήση του όρου οπτική γωνία με την κυριολεκτική του έννοια γίνεται μέσω του κειμένου. Στη νουβέλα «Μετάξι» του Alessandro Baricco ο αφηγητής λέει «Ο Ερβέ Ζονκούρ πήρε το κανοκιάλι, κι αυτό που είδε ήταν ένα είδος πομπής: οπλισμένοι άντρες, γυναικόπαιδα, άμαξες, ζώα [...]» (Baricco, 1996). Η περιγραφή αυτή μας δίνει μία ένδειξη της σχετικής θέσης του χαρακτήρα και του μεγέθους των αντικειμένων που παρατηρεί (με το κανοκιάλι υποθέτει κανείς ότι τα αντικείμενα θα έμοιαζαν μεγαλύτερα και να βρίσκονται εγγύτερα), μία ένδειξη δηλαδή της οπτικής του γωνίας.

Χρήσεις του όρου οπτική γωνία στον κινηματογράφο

Από τη λογοτεχνία οι όροι προοπτική, άποψη, οπτική γωνία περνούν στον κινηματογράφο είτε με την κυριολεκτική τους σημασία είτε με τις διάφορες μετωνυμικές / μεταφορικές τους σημασίες. Αντίθετα όμως με τη λογοτεχνία ο κινηματογράφος είναι μία τέχνη με θέαση. Στον κινηματογράφο υπάρχει πάντα η οπτική γωνία με την κυριολεκτική έννοια του όρου και είναι το σημείο του τριδιάστατου (μυθοπλαστικού) χώρου από το οποίο ο φακός της κάμερας καταγράφει εικόνες (POV). Η όψη του χώρου και των αντικειμένων εντός του εξαρτάται από την επιλογή του σημείου αυτού³. Σε διπλοτυπίες⁴, πολλαπλοτυπίες⁵, dissolve⁶, split screen⁷ εικόνες από διαφορετικούς χώρους (ή από διαφορετικές χρονικές στιγμές) προβάλλονται ταυτόχρονα στο ίδιο καρέ. Με εξαίρεση ταινίες στις οποίες δεν απεικονίζεται κάποιος χώρος (όπως ταινίες κινουμένων σχεδίων σε δύο διαστάσεις ή αφηρημένες πειραματικές ταινίες), στον κινηματογράφο υπάρχει πάντα κάποια οπτική γωνία με την κυριολεκτική σημασία του όρου και

³ Ο έτερος παράγοντας από τον οποίον εξαρτάται είναι το όργανο της όρασης, ο φακός της κινηματογραφικής μηχανής. Ένας ευρυγώνιος φακός καταγράφει μία διαφορετική όψη των αντικειμένων από έναν τηλεφακό που βρίσκεται στο ίδιο σημείο.

⁴ Δύο διαφορετικά πλάνα προβάλλονται ταυτόχρονα στο ίδιο καρέ.

⁵ Μετάφραση του όρου multiple dissolve: περισσότερα των δύο πλάνα προβάλλονται ταυτόχρονα στο ίδιο καρέ.

⁶ Dissolve (φοντύ ενσενέ -γαλ. fondu (enchaîné) η μία εικόνα σβήνει σταδιακά ενώ ταυτόχρονα σταδιακά εμφανίζεται μία άλλη.

⁷ Οθόνη χωρισμένη σε δύο ή περισσότερα μέρη.

αυτή είναι κάθε φορά σαφώς ορισμένη⁸. Ονομάζω POV₂ την οπτική γωνία που αναφέρεται στις διάφορες μετωνυμικές / μεταφορικές χρήσεις του όρου, σε αντιλήψεις, συναισθήματα και κοσμοθεωρίες χαρακτήρων και αφηγητών. Το POV₁ αναφέρεται σε οπτικές πληροφορίες, σε κάτι που γίνεται άμεσα αντιληπτό από την αίσθηση της όρασης. Είναι εύκολο να αποφανθούμε για αυτό καθότι προφανές. Προκειμένου όμως να αποφανθούμε για το POV₂ ακολουθείται μία διαδικασία επεξεργασίας πληροφοριών οι οποίες μπορεί να είναι οπτικές, ηχητικές ή κειμενικές, ακολουθείται δηλαδή μία γνωσιακή διεργασία.

Αποσαφηνίσεις της έννοιας της εστίασης

Ο Genette χρησιμοποίησε τον οπτικό όρο⁹ «εστίαση» με σκοπό να αποσαφηνίσει αφηγηματολογικές έννοιες για τις οποίες έκρινε ότι προηγούμενοι, επίσης οπτικοί όροι (vision par deriere, point of view, vision avec, vision du dehors) ήταν ανεπαρκείς. Εφόσον η εστίαση αποτελεί όψη της αφήγησης και όχι κάποια διαφορετική της αφήγησης λειτουργία, μοναδικός παράγοντάς της είναι ο αφηγητής (Chatman, 1986) (Nelles, 1990). Η εστίαση δεν αναφέρεται μόνο στην όραση με την κυριολεκτική σημασία του όρου αλλά γενικότερα στην αντίληψη (Nelles, 1990) (Deleyto, 1991) (Chatman, 1986),¹⁰ σε πληροφορίες δηλαδή που γίνονται αντιληπτές διά μέσου των αισθήσεων (όραση, ακοή, αφή κλπ.) και που στη λογοτεχνική αφήγηση διαμεσολαβούνται από τον γραπτό λόγο. Η όραση εξάλλου με την κυριολεκτική έννοια του όρου μπορεί να απουσιάζει εφόσον δύναται κάποιος χαρακτήρας να γνωρίζει όντας παράλληλα τυφλός. (Nelles, 1990). Ο Nelles (1990) υποστηρίζει ότι η εστίαση κατά Genette αναφέρεται και σε γενικότερα γνωστικά ζητήματα κάτι με το οποίο διαφωνούν άλλοι μελετητές όπως ο Chatman¹¹ και η Rimmon –Kenan¹². Η θεωρία του Genette περί εστίασης δεν κάνει

⁸ Στις δύο διαστάσεις η τρίτη διάσταση απουσιάζει και επομένως δεν μπορεί να οριστεί κάποιο υποτιθέμενο σημείο του μυθοπλαστικού χώρου από το οποίο κάποιο αντιληπτικό όργανο παρατηρεί τη δράση.

⁹ Η λέξη focus στα λατινικά σημαίνει εστία (το μέρος του σπιτιού που καίει η φωτιά και μετωνυμικά το ίδιο το σπίτι). Ο Kepler (1604) χρησιμοποιεί τον όρο στα μαθηματικά με την έννοια του «σημείου σύγκλισης», σημείου που ενώνονται οι γραμμές, όπως συμβαίνει με έναν φακό που συγκεντρώνει τις ακτίνες φωτός σε ένα σημείο (και επομένως το σημείο αυτό είναι το σημείο που ανάβει φωτιά, το εστιακό σημείο). Πιθανότατα η οπτική χρήση του όρου προϋπήρχε της χρήσης από τον Kepler αλλά δεν έχει καταγραφεί. Στα αγγλικά ο όρος εισήχθη από τον Hobbes γύρω στα 1650. <https://www.etymonline.com/word/focus> (focus, 2018)

¹⁰ Ο ίδιος ο Genette στο μεταγενέστερο Narrative Discourse Revisited αναφέρει «Το μόνο για το οποίο μετανιώνω είναι ότι χρησιμοποίησα μία καθαρά οπτική και επομένως περιορισμένη διατύπωση» (σ.64)

¹¹ «[...] Δεν είναι ξεκάθαρο σε ποιο βαθμό η εστίαση αναφέρεται και σε άλλες νοητικές διαδικασίες, όπως γνωσιακή λειτουργία καθώς και λοιπές μη νοητικές διεργασίες [...]» (Chatman, 1978, σ.192)

κάποια αναφορά στο αφηγηματικό μέσο. Ο Deleyto (1991) υποστηρίζει ότι ο Genette υπονοεί πως αναφέρεται μόνο στη λογοτεχνία. Μεταγενέστεροι μελετητές όπως οι Chatman(1978), Bordwell(1985), Deleyto(1991), αναφέρονται ειδικά στην έννοια της εστίασης στον κινηματογράφο .

Μεταγενέστεροι ορισμοί της εστίασης

Η εστίαση κατά Genette αφορά στο πώς σχετίζονται οι πληροφορίες που αποκαλύπτει ο αφηγητής με τις πληροφορίες που γνωρίζουν οι χαρακτήρες. Ο λογοτεχνικός αφηγητής είναι η φωνή που μιλά, που παράγει τις λέξεις, τον κώδικα της αφήγησης. Στον κινηματογράφο ο κώδικας της αφήγησης αποτελείται πρωτίστως από εικόνες και ήχο (διάλογοι, μουσική, διάφοροι άλλοι ήχοι) και δευτερευόντως από κείμενο (όπως οι διάτιτλοι των βωβών ταινιών). Ο αφηγητής βρίσκεται στο ντισκούρς («discours» – λόγος), ο χαρακτήρας στην ιστορία. (Chatman, 1986). Στην περίπτωση του ομοδιηγητικού αφηγητή ο αφηγητής συνήθως αφηγείται τα γεγονότα ετεροχρονισμένα (και εκτοπισμένα) ενώ στις σπάνιες εκείνες περιπτώσεις ομοδιηγητικού αφηγητή και ταυτόχρονης αφήγησης πάλι γίνεται διάκριση μεταξύ της λειτουργίας της αφήγησης και της αντίληψης¹³ – το να βλέπεις είναι διαφορετικό από το να μιλάς (Chatman, 1986). Οι χαρακτήρες του μυθοπλαστικού κόσμου (άνθρωποι, ζώα, ανθρωπόμορφες οντότητες) είναι φορείς μίας κάποιας αντίληψης (άμεση αντίληψη και γνωστικές διεργασίες). Οι πληροφορίες που κατέχουν αποκαλύπτονται άμεσα είτε συνάγονται από άλλες αφηγηματικές πληροφορίες. Πληροφορίες που οι χαρακτήρες γνωρίζουν και δεν αποκαλύπτονται με κάποιο τρόπο από την αφήγηση, όπως το κίνητρο του φόνου σε ένα αστυνομικό μυθιστόρημα, είναι ως να μην υπάρχουν. Εφόσον η αφήγηση μεταδίδει πληροφορίες και υποθέτοντας ότι υπάρχει πάντα κάποιος αφηγητής που παράγει τις πληροφορίες αυτές, τότε είναι επόμενο να υποτεθεί ότι ο αφηγητής είναι επίσης και φορέας κάποιας αντίληψης. Στις κλασικές κινηματογραφικές θεωρίες η κάμερα έχει τη θέση ενός υποτιθέμενου Αόρατου Παρατηρητή (Invisible Observer) η αντιληπτικές διαδικασίες του οποίου παράγουν τον κώδικα της αφήγησης, τις εικόνες δηλαδή

¹² «Η καθαρά οπτική χρήση του όρου (σ.σ. εννοεί κατά Genette) πρέπει να χρησιμοποιηθεί με την πιο ευρεία έννοιά της προκειμένου να περιλάβει έναν γνωσιακό, συναισθηματικό και ιδεολογικό προσανατολισμό» σ.71 (Rimmon-Kenan, 1983, σ. 71).

¹³ Στην αντίληψη του αφηγητή/ χαρακτήρα ο αναγνώστης έχει πρόσβαση μόνο μέσα από πληροφορίες που κοινοποιεί η αφήγηση. Υποθέτουμε ότι ο αφηγητής δεν αφηγείται ακριβώς ό,τι αντιλαμβάνεται κατά τον ίδιο τρόπο που εκτός κειμένου ο δημιουργός δεν αφηγείται ό,τι κάθε στιγμή αντιλαμβάνεται.

που προβάλλονται πάνω στην οθόνη. Παρακάτω θα δειχθεί ωστόσο ότι δεν είναι απαραίτητο να αναγνωρίσουμε κάποια ανθρωπόμορφη οντότητα οι αντιληπτικές διεργασίες της οποίας παράγουν τον κώδικα της αφήγησης (εικόνα, ήχος, κείμενο). Ωστόσο είτε αναγνωρίσουμε κάποιον φορέα αντίληψης είτε όχι, σε κάθε αφήγηση υπάρχει ένας συγκεκριμένος τρόπος αντίληψης των πραγμάτων, τα γεγονότα είναι κάθε φορά ιδωμένα από μία συγκριμένη οπτική γωνία (με όλες τις σημασίες του όρου). Αυτή μπορεί να συμπίπτει με την οπτική γωνία κάποιου χαρακτήρα ή όχι.

Ο Genette ταξινομεί τους βαθμούς εστίασης βασιζόμενος στο πληροφοριακό μοντέλο του Todorov. Ενίοτε προσεγγίζει την έννοια της εστίασης χρησιμοποιώντας το υπόδειγμα της οπτικής γωνίας (Genette, 1988). Η Mieke Bal εκκινώντας από τη θεωρία του Genette ερμηνεύει την εστίαση με κυρίως οπτικούς όρους: «Κάθε φορά που γεγονότα παρουσιάζονται, πάντα παρουσιάζονται μέσα από κάποια «οπτική». [...] Εστίαση είναι επομένως η σχέση μεταξύ της οπτικής και αυτού που είναι «ορατό», αντιληπτό.» (Bal, 1999, σ. 115-116). Αν και η Bal δίνει ιδιαίτερη έμφαση σε ζητήματα όρασης (Chatman, 1986) (Nelles, 1990), η όραση και η οπτική γωνία κατ' επέκταση χρησιμοποιείται με την ευρύτερη δυνατή ερμηνεία του όρου (Delepto, 1991). Η Bal επιχειρεί να διακρίνει

«[...] από τη μία μεταξύ της όρασης διά μέσου της οποίας παρουσιάζονται τα αντικείμενα και από την άλλη της ταυτότητας της φωνής η οποία μιλάει, μετατρέπει σε λέξεις (verbalizing) την όραση [...] Μεταξύ αυτού που βλέπει και αυτού που μιλάει.» (1999, σ. 115)

Η αφήγηση μεταφέρει κάθε φορά μία συγκεκριμένη αντίληψη των γεγονότων η οποία μπορεί να ταυτίζεται με την αντίληψη κάποιου χαρακτήρα ή όχι. Η Bal διαχωρίζει την εστίαση σε εσωτερική (character-bound focalization) όταν φορέας της αντίληψης των γεγονότων (focalisateur) είναι κάποιος χαρακτήρας και εξωτερική (external focalization) όταν δεν είναι (Bal, 1999). Ο Chatman (1986) διευκρινίζει ότι η κατάληξη -eur (focalisateur) μπορεί να αναφέρεται στον παράγοντα ή στο μέσο της ενέργειας. Βάσει του ορισμού του Genette όμως οι χαρακτήρες δεν μπορούν να είναι παράγοντες εστίασης, παρά μόνο ετεροχρονισμένα ως αφηγητές¹⁴. Ο Jost (1983) προτείνει τη διάκριση μεταξύ εστίασης και οπτικοποίησης

¹⁴ Ο Genette απορρίπτει τη χρήση του όρου «εστιάζων» ως πλεοναστική: «Για μένα δεν υπάρχει εστιάζων ή εστιαζόμενο: το εστιαζόμενο (ως όρος) μπορεί μόνο να έχει εφαρμογή για την ίδια την αφήγηση και η λειτουργία της εστίασης αν ισχύει για κάποιον αυτός είναι ο ίδιος ο αφηγητής ή αν κάποιος θέλει να αφήσει κατά μέρους τις

(ocularisation): «(Ο όρος εστίαση να χρησιμοποιείται) για να ορίσουμε τι γνωρίζει ένας χαρακτήρας [...] για να ορίσουμε τι σχέση μεταξύ αυτού που η κάμερα δείχνει και ο χαρακτήρας βλέπει προτείνω τον όρο οπτικοποίηση.» (σ.196) Η Claude-Edmonde Magny (1972) και αργότερα ο Seymour Chatman (1986) χρησιμοποίησαν τον μη οπτικό όρο «φίλτρο»: η αφήγηση μπορεί να ειπωθεί «ουδέτερα» ή από την πλευρά κάποιου χαρακτήρα, ως τα γεγονότα να διέρχονται από κάποιο φίλτρο. Παρακάτω ο όρος εστιάζων χρησιμοποιείται με την οπτική και γενικότερη αντιληπτική του σημασία και αναφέρεται όχι στον παράγοντα της εστίασης (αφηγητή) αλλά σε φορείς αντίληψης (χαρακτήρες) εντός του μυθοπλαστικού κόσμου.

Κινηματογραφική αφήγηση χωρίς αφηγητή

Ο Αριστοτέλης (Ποιητική 1448α, 20-24) και ο Πλάτωνας (Πολιτεία Γ' 392d- 394b) διαχωρίζουν τον τρόπο της αφήγησης σε διήγηση και μίμηση: στη διήγηση κάτι λέγεται ενώ στη μίμηση κάτι δείχνεται, παρουσιάζεται. Βάσει του διαχωρισμού αυτού η λογοτεχνία είναι διήγηση ενώ ο κινηματογράφος είναι τόσο διήγηση όσο και μίμηση (λέει και δείχνει). Ο Bordwell (1985) σημειώνει πως ο διαχωρισμός αφορά τον τρόπο της μίμησης και όχι το μέσο και επομένως διηγητικές και μιμητικές θεωρίες μπορούν να εφαρμοστούν σε κάθε μέσο. Αν θεωρήσουμε ότι το μυθιστόρημα έχει αφηγηματικές μεθόδους που προσομοιάζουν στο δράμα τότε η αφήγηση στη λογοτεχνία μπορεί να θεωρηθεί και ως παρουσίαση ενός θεάματος, άρα μπορεί να αναλυθεί υπό το πρίσμα μιμητικών θεωριών, όπως είναι οι μιμητικές θεωρίες του Henry James, Percy Lubbock κ.ά.

Περίοπτη θέση στις κινηματογραφικές θεωρίες του πρώιμου κινηματογράφου έχει η θεωρία του «Αόρατου Παρατηρητή» ίχνη της οποίας συναντάμε ήδη στο έργο του Munsternberg αλλά μία περισσότερο ρητή διατύπωσή της στη μονογραφία του Pudovkin *Film Technique* και αργότερα εκδοχές της στους Karel Reisz και Gavin Millar (*The Technique of Film Editing*), στον Ivor Montagu (*Film World : A Guide to cinema*) και άλλους μελετητές. (Bordwell, 1985). Το κύριο ερώτημα στο οποίο προσπαθεί να απαντήσει είναι «Ποιος αφηγείται στον κινηματογράφο» και προκειμένου να το κάνει αυτό υποθέτει την ύπαρξη ενός Αόρατου

μυθοπλαστικές συμβάσεις ο ίδιος ο συγγραφέας ο οποίος εξουσιοδοτεί (ή όχι) στον αφηγητή την εξουσία του να εστιάζει ή όχι.»

Παρατηρητή¹⁵ εντός του χώρου της διήγησης, το βλέμμα του οποίου ταυτίζεται κάθε φορά με τα όσα καταγράφει ο φακός της κάμερας¹⁶ ενώ οι εικόνες της κινηματογραφικής ταινίας που μεταδίδονται κάθε φορά στην κινηματογραφική οθόνη είναι οι εικόνες που παρατηρεί. Οι εναλλαγές πλάνων και η παράθεση πλάνων με μη γραμμική χρονολογική σειρά είναι το βλέμμα του Αόρατου Παρατηρητή ο οποίος δεν περιορίζεται από τους νόμους της φυσικής και μπορεί να μετακινείται ελεύθερα και αστραπιαία παντού στο χώρο και το χρόνο παρατηρώντας ακόμη και νοητικές εικόνες που δεν έχουν έκφραση στον πραγματικό κόσμο της διήγησης (όνειρα, μνήμες, φαντασιώσεις χαρακτήρων μη ορατές από άλλους χαρακτήρες) . Κινήσεις της κάμερας (τράβελινγκ, πανοραμικά πλάνα, πλονζέ, κονρ- πλονζέ) μπορούν να εξηγηθούν ως κινήσεις του Αόρατου Παρατηρητή.

Το μοντέλο του Αόρατου Παρατηρητή προσπαθεί να απαντήσει στο ερώτημα «Ποιος παράγει τα σημεία της αφήγησης» βασιζόμενο σε ένα μοντέλο «Παρατήρησης / Μετάδοσης Σημείων». Καταρχάς ως μοντέλο Παρατήρησης παρουσιάζει διάφορες ασυνέπειες και είναι προσεγγιστικά και μόνο ένα ανάλογο της θέασης¹⁷. Κυρίως όμως απαντά στο ερώτημα «Ποιος

¹⁵ Ο Αόρατος Παρατηρητής είναι ένας και όχι μία. Το βλέμμα στον κινηματογράφο, όπως και σε άλλες τέχνες, παραδοσιακά ανήκει σε άνδρες. Οι γυναίκες συχνά απεικονίζονται (γλυπτική, ζωγραφική αργότερα φωτογραφία και κινηματογράφος) αλλά σπάνια κοιτούν, ο δε κινηματογραφικός θεατής των κλασικών κινηματογραφικών θεωριών είναι πάντα άνδρας.

¹⁶ Πρόκειται επομένως για μονόφθαλμο παρατηρητή εφόσον αναφερόμαστε σε ένα οπτικό είδωλο (η παρατήρηση από κάθε μάτι παράγει το δικό της είδωλο .

¹⁷ Στην περίπτωση του παράλληλου μοντάζ όπου γεγονότα που συμβαίνουν ταυτόχρονα σε διαφορετικούς χώρους μεταδίδονται διαδοχικά, η θεωρία του Αόρατου Παρατηρητή έχει εφαρμογή αν θεωρήσουμε ότι ο Αόρατος Παρατηρητής δύναται επίσης να παρατηρεί ταυτόχρονα από διαφορετικούς χώρους και στη συνέχεια να μεταδίδει τις εικόνες διαδοχικά. Στην περίπτωση οθόνης χωρισμένης σε δύο μέρη (splitscreen) ή σε τρία όπως στα περίφημα τρίπτυχα της ταινίας *Napoleon* (Gance, 1927), ακόμη και αν παραβλέψουμε το γεγονός ότι μεταδίδονται ταυτόχρονα γεγονότα από διαφορετικούς χώρους, η θεωρία του Αόρατου Παρατηρητή δε μπορεί να εξηγήσει το διαχωρισμό της οθόνης στα δύο, εκτός και αν η οθόνη παρομοιαστεί με τον τόπο προβολής των όσων αντιλαμβάνονται περισσότεροι του ενός Αόρατοι Παρατηρητές. Κατά τον ίδιο τρόπο, τεχνικές όπως το ζουμ, φοντού ασανέ, οι διπλοτυπίες και πολλαπλοτυπίες, είναι σχεδόν αδύνατο να ερμηνευτούν ως ανάλογα της θέασης (Bordwell, 1985) παρά μόνο σε μία τραβηγμένη προσέγγιση της θεωρίας.

Καθότι ο ομιλών κινηματογράφος είναι μεταγενέστερος της θεωρίας του Αόρατου Παρατηρητή, αυτή αναφέρεται αρχικά μόνο στην όραση. Ωστόσο αν το βλέμμα ενός Αόρατου Παρατηρητή είναι οι πάσης φύσεως (διηγητικές) εικόνες που προβάλλονται στην κινηματογραφική οθόνη, τότε θα πρέπει να αναζητηθεί κάποιο αντίστοιχο αφηγηματικό μοντέλο ερμηνείας του κινηματογραφικού ήχου. Ο κινηματογραφικός ήχος διακρίνεται σε διηγητικό και μη διηγητικό. Περιπτώσεις μη διηγητικού ήχου είναι το voice over (μη διηγητικός αφηγητής) και η μη διηγητική μουσική. Ο μη διηγητικός αφηγητής αφηγείται χωρίς να συμμετέχει στην ιστορία, όπως και ο Αόρατος Παρατηρητής. Αν υποθεθεί ότι η όραση ανήκει στον Αόρατο Παρατηρητή ο οποίος ανήκει στο χώρο της αφήγησης, το voice over είναι μία φωνή για την οποία δεν υπάρχει χωρική ένδειξη : η φωνή ακούγεται από τα μεγάφωνα της αίθουσας αλλά δε γνωρίζουμε από ποιον χώρο προέρχεται και αν ο χώρος αυτός ανήκει στην μυθοπλασία ή όχι. Επομένως είτε το voice over ανήκει σε διαφορετικό αφηγητή είτε είναι η ετεροχρονισμένη και εκτοπισμένη φωνή του Αόρατου Παρατηρητή / αφηγητή . Όσον αφορά τους διηγητικούς ήχους θα πρέπει να κάνουμε μία αντίστοιχη υπόθεση. Καταρχάς πρέπει να υποθεθεί ότι κάθε διηγητικός ήχος που ακούγεται κάθε στιγμή μεταδίδεται όπως ακούγεται από έναν και μοναδικό δέκτη στο χώρο ,έναν αόρατο ακροατή (κάτι που δε συμβαίνει στην

αντιλαμβάνεται την ιστορία» (και πώς), κάτι που δε σχετίζεται με τη λειτουργία της αφήγησης. Στη λογοτεχνία ο αφηγητής περιγράφει με λέξεις (τα σημεία της αφήγησης) τον μυθοπλαστικό κόσμο της διήγησης, χωρίς να υπάρχει η ανάγκη επεξήγησης βάσει κάποιου αντιληπτικού μοντέλου του πώς αντιλαμβάνεται τον μυθοπλαστικό κόσμο (που εξάλλου δεν υπάρχει πουθενά, παρά μόνο στη φαντασία του δημιουργού). Κατά τον ίδιο τρόπο στην κινηματογραφική αφήγηση οι εικόνες και οι ήχοι αποτελούν τα σημεία της αφήγησης, τα οποία αραδιάζονται με μία σειρά όπως οι λέξεις του κειμένου. Ο μυθοπλαστικός κόσμος εκτός κειμένου έχει κατασκευαστεί από τον δημιουργό (author) αλλά εντός κειμένου απλά υπάρχει. Ο Bordwell(1985) αναφέρεται στη χρήση της *mise en scene*¹⁸ η οποία έχει αφηγηματική λειτουργία και υποστηρίζει ότι το μοντέλο του Αόρατου Παρατηρητή δε δύναται να ερμηνεύσει στοιχεία της *mise en scene*, γιατί «ξεχνά ότι στον κινηματογράφο η μυθοπλαστική αφήγηση ξεκινά όχι με το καδράρισμα μίας ήδη υπάρχουσας δράσης αλλά καταρχήν με την κατασκευή της δράσης αυτής» (σ.11). Η ένσταση του Bordwell έμμεσα θέτει το ερώτημα «Ποιος κατασκευάζει» τις παρατηρούμενες εικόνες, κάτι που επίσης δεν σχετίζεται με τη λειτουργία της αφήγησης. Το κινηματογραφικό αφηγηματικό μοντέλο δε χρειάζεται να ερμηνεύει το προφιλμικό γεγονός ή την *mise en scene* ή τις θέσεις και τις κινήσεις της κάμερας ή το μοντάζ ή οποιαδήποτε άλλη κινηματογραφική τεχνική με αφηγηματική λειτουργία κατά τον ίδιο τρόπο που οι λογοτεχνικές θεωρίες δεν ερμηνεύουν ποιος (εντός κειμένου) κατασκευάζει τον μυθοπλαστικό κόσμο, ή τη διαδικασία επιλογής λέξεων του αφηγητή. Οι πληροφορίες της αφήγησης δε χρειάζεται να ερμηνευτούν ως η αντίληψη κάποιου. Η εικόνα που προβάλλεται στην οθόνη δεν χρειάζεται να ταυτιστεί με το βλέμμα κάποιου αόρατου παρατηρητή, ούτε κάθε ήχος να ερμηνευτεί αντίστοιχα ως η ακοή ή ομιλία κάποιου αόρατου ακροατή. Η κινηματογραφική αφήγηση είναι η διαδικασία αραδιάσματος σημείων (εικόνα, ήχος, κείμενο) και δεν προϋποθέτει την αναγνώριση ενός συγκεκριμένου προσώπου που επιτελεί τη διαδικασία

πραγματικότητα καθώς ήχοι που ακούγονται ταυτόχρονα μπορούν να έχουν διαφορετική προοπτική). Όπως η κάμερα είναι τα μάτια του αόρατου παρατηρητή τότε ό,τι ακούγεται από τις εξόδους ήχου θα πρέπει να είναι η ακοή του αόρατου ακροατή. Ο αόρατος παρατηρητής και ο αόρατος ακροατής κατά κανόνα δεν ταυτίζονται χωρικά κάτι που γίνεται εμφανές (ή μάλλον ακούγεται) όταν με την αλλαγή της γωνίας λήψης κατά κανόνα δεν μεταβάλλεται αντίστοιχα η προοπτική του ήχου. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι όταν σε πολύ γενικά πλάνα η πρόζα ακούγεται σε *close up*.

¹⁸ Από το γαλλικό «*mise en scene*» που σημαίνει «τοποθετώ στη σκηνή». Αναφέρεται σε οτιδήποτε περικλείεται εντός του κάδρου, τη σύνθεση του κάδρου, τα σκηνικά, φροντιστηριακά στοιχεία, τη θέση των ηθοποιών, τα κοστούμια, τους φωτισμούς. (Thomson & Bordwell, 2010)

αυτή.¹⁹ Οτιδήποτε περικλείεται εντός του κάδρου, οτιδήποτε ακούγεται, καθώς και οι κινήσεις και οι θέσεις της κάμερας έχουν αφηγηματική λειτουργία, αποτελούν συστατικά της αφήγησης. Κατά Bordwell(1985), κάθε κινηματογραφική τεχνική, συμπεριλαμβανομένου του «προφιλμικού γεγονότος» λειτουργεί αφηγηματικά.²⁰

Εσωτερικοί και εξωτερικοί εστιάζοντες

Ο Deleyto (1991) στην ανάλυση του για την κινηματογραφική εστίαση, αναφερόμενος στην ανάλυση της Bal γράφει:

«Αυτός ο ορισμός (σ.σ. εννοεί κατά Bal) υπονοεί την ύπαρξη σε ένα αφηγηματικό κείμενο ενός εστιάζοντα (focaliser) – η πηγή της όρασης ή ο παράγοντας της όρασης- και ενός εστιαζόμενου – το αντικείμενο αυτής της όρασης. Είναι το αντικείμενο της όρασης, το εστιαζόμενο, το οποίο αργότερα «μετατρέπεται σε λόγο», αφηγούμενο στο επίπεδο του κειμένου, από έναν αφηγητή που μπορεί να συμπίπτει ή όχι με τον εστιάζοντα.» (σ. 160)

Στη λογοτεχνία το αντικείμενο της όρασης (εστιαζόμενο) δεν είναι άμεσα αντιληπτό αλλά γίνεται αντιληπτό διά μέσου του κώδικα των λέξεων. Στον κινηματογράφο υπάρχει πάντα η

¹⁹ Οι νεότερες κινηματογραφικές θεωρίες εξαλείφουν τον κινηματογραφικό αφηγητή μετατρέποντας ουσιαστικά το ερώτημα «Ποιος αραδιάζει τα σημεία της αφήγησης» σε μη σχετικό. Σύμφωνα με τον Branigan (1984) «Τελικά υπάρχει ένα πλαίσιο το οποίο δε μπορεί να φανερώσει την ίδια την πράξη του πλαισίου και κατά συνέπεια μία κινηματογραφική ταινία πάντα θα έχει ένα απρόσωπο συστατικό. [...] Δε μπορούμε να αναζητήσουμε ένα άτομο (σ.σ. ως αφηγητή), αντίθετα πρέπει να αναζητήσουμε μία συμβολική πράξη, τη λειτουργία της αφήγησης». (σ. 40). Ο Branigan παραδέχεται τη χρήση του όρου «κινηματογραφικός αφηγητής» μόνο ανθρωπομορφικά. Η προσέγγιση αυτή φαίνεται επίσης να συγχέει το «Ποιος αντιλαμβάνεται» και «Ποιος αφηγείται». Η αφήγηση είναι μία πράξη επιλογής και αραδιάσματος η οποία, όπως και κάθε πράξη ομιλίας και γενικότερα επικοινωνίας προϋποθέτει ένα υποκείμενο. Αν ορίσουμε την πράξη αυτή ως μία πράξη που απλώς συμβαίνει, μία πράξη χωρίς αφηγητή, τότε κάνουμε την παραδοχή ότι (εντός κειμένου) κανείς δεν αραδιάζει τα σήματα, αυτά απλώς υπάρχουν. Με τον τρόπο αυτό ορίζουμε μία πράξη επικοινωνίας ως μη έχουσα πομπό – ενέργεια διαφορετική από το να μην αναγνωρίσουμε έναν πομπό.

²⁰ Στη λογοτεχνία εξάλλου η αφήγηση αναφέρεται κατά κανόνα στο παρελθόν (ρήματα που φανερώνουν ενέργειες τέλεσης των γεγονότων σε παρελθοντικούς χρόνους). Εφόσον ο αναγνώστης πληροφορείται για ήδη τετελεσμένα γεγονότα τότε θα πρέπει να υπάρχει και κάποιος που τα αφηγείται, κάποιος που τα θυμάται. Στον κινηματογράφο ο θεατής τείνει να θεωρεί ότι τα γεγονότα συμβαίνουν στο παρόν ακόμη και όταν δεν υπάρχει χρονική ένδειξη γιατί τα βλέπει να διαδραματίζονται μπροστά στα μάτια του, όπως και στο θέατρο. Ακόμη και όταν ρητά αναφέρεται ότι τα γεγονότα έχουν τελεστεί στο παρελθόν (flashbacks, voice over) δεν υπάρχει κάποια διαρκής φωνή να υπενθυμίζει για το χρόνο τέλεσης των γεγονότων όπως στη λογοτεχνία και επομένως (φαινομενικά) δεν υπάρχει η ανάγκη αναγνώρισης κάποιου αφηγητή από τη στιγμή που ο θεατής τίθεται αυτόπτης μάρτυρας υποτιθέμενα αδιαμεσολάβητων γεγονότων.

αδιαμεσολάβητη όραση των εικόνων που προβάλλονται στην κινηματογραφική οθόνη. Ο φακός της κάμερας, η θέση του Αόρατου Παρατηρητή κλασικών θεωριών, κατέχει τη θέση ενός εξωτερικού εστιάζοντα, αυτό που στα προηγούμενα ορίστηκε ως POV₁. Το «βλέμμα» του εστιάζοντα είναι κάθε οπτική πληροφορία που καταγράφει ο φακός της κάμερας. Προκειμένου να μην υπάρξει σύγχυση όταν γίνεται αναφορά σε φορείς όρασης (οντότητες) εντός του μυθοπλαστικού κόσμου, θα ονομάσω τη θέση του φακού της κάμερας θέση «εξωτερικού εστιάζοντα», διάκριση που ακολουθεί και ο Deleyto. Η χρήση του όρου «εξωτερικός εστιάζων» μπορεί να θεωρηθεί και ως ανθρωπομορφισμός εφόσον δεν είναι απαραίτητο να αναγνωρίσουμε στο επίπεδο του κειμένου μία ανθρωπόμορφη οντότητα ως φορέα της όρασης και παράγοντα των οπτικών πληροφοριών που προβάλλονται εντός του κινηματογραφικού κάδρου. Εξάλλου, ο παράγοντας των οπτικών και ηχητικών σημείων (signs) της αφήγησης είναι ο αφηγητής. Κάθε αλλαγή πλάνου (cut), όπως και κινήσεις της κάμερας (τράβελινγκ, πανοραμικά) μπορεί να ερμηνευτεί και ως αλλαγή του βλέμματος(του POV₁) του εξωτερικού εστιάζοντα. Κατά κανόνα σε κάθε καρέ υπάρχει κάθε φορά ένας σημείο εξωτερικής εστίασης ενώ σε περιπτώσεις όπως οθόνη χωρισμένη σε δύο ή περισσότερα μέρη υπάρχουν και περισσότερα του ενός σημεία εξωτερικής εστίασης. Σε διπλοτυπίες, πολλαπλοτυπίες και dissolve, οπτικές πληροφορίες από διαφορετικά σημεία εξωτερικής εστίασης προβάλλονται ταυτόχρονα στην οθόνη. Από ένα σημείο εξωτερικής εστίασης (μία γωνία λήψης κάμερας) μπορεί να παράγεται μεταβαλλόμενη στο χρόνο οπτική πληροφορία. Τέτοιες είναι οι περιπτώσεις του fade in και fade out, του iris shot,²¹ του zoom in, zoom out.²²

Εντός του βλέμματος του εξωτερικού εστιάζοντα υπάρχουν άλλοι φορείς όρασης, διάφορες οντότητες εντός του μυθοπλαστικού κόσμου. Στη λογοτεχνική αφήγηση το αντικείμενο της όρασης των οντοτήτων αυτών και γενικότερα πληροφορίες που αφορούν άλλες αντιληπτικές και γνωστικές διαδικασίες μεταδίδονται διά μέσου του γραπτού λόγου. Στον κινηματογράφο οι πληροφορίες αυτές μπορεί να μεταδίδονται με την εικόνα ή το λόγο (ηχητικές ή κειμενικές πληροφορίες). Ο Deleyto (1991) χρησιμοποιεί τον όρο “internal focaliser” («εσωτερικός εστιάζων») τον οποίο θα χρησιμοποιήσω και εγώ. Στις περισσότερες κινηματογραφικές ταινίες εσωτερικοί εστιάζοντες είναι άνθρωποι αλλά μπορεί επίσης να είναι

²¹ Πλάνο που προσομοιάζει την λειτουργία της ίριδας του ματιού ανοίγοντας σταδιακά μέσα από μία κυκλική μάσκα.

²² Φακοί μεταβαλλόμενου εστιακού μήκους. Τέτοιοι φακοί χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά στα τέλη της δεκαετίας του 1950.

ζώα ή ανθρωπόμορφες οντότητες όπως στην ταινία *Ταξίδι στη Σελήνη* (Melies, *Le voyage dans la lune*, 1900) όπου το διαστημόπλοιο των ηρώων προσγειώνεται στο μάτι ενός θυμωμένου ανθρωπόμορφου φεγγαριού ή ο υπολογιστής HAL στην ταινία *2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος* (Kubrick, 1968). Στην ταινία αφηρημένων κινουμένων σχεδίων *Lichtspiel: Opus I* (Ruttman, 1921) δεν υπάρχει εσωτερικός εστιάζων αφού τίποτα που απεικονίζεται στο κάδρο δεν είναι φορέας κάποιας όρασης. Οι ταινίες *Lady in the Lake* (Montgomery, 1947) και *Enter the Void* (Noe, 2009) είναι σπανιότερες περιπτώσεις ταινιών όπου το βλέμμα του εξωτερικού εστιάζοντα ταυτίζεται καθόλη τη διάρκεια της ταινίας με το βλέμμα ενός εσωτερικού εστιάζοντα, αντικειμενικά πλάνα απουσιάζουν δηλαδή παντελώς και όλη η δράση της ταινίας παρακολουθείται μέσα από υποκειμενικά πλάνα (ο φακός της κάμερας είναι τα «μάτια» του πρωταγωνιστή).

Ο εξωτερικός εστιάζων είναι πάντα φορέας όρασης και το σημείο εξωτερικής εστίασης βρίσκεται πάντα σε κάποιο σημείο του χώρου της διήγησης. Ο όρος χρησιμοποιείται ανθρωπομορφικά. Ο εξωτερικός εστιάζων δεν ανήκει στο μύθο (fabula) (Deleyto, 1991), ούτε τοποθετεί στη σειρά τα σήματα (signs) της αφήγησης του μύθου. Στις περιπτώσεις κινηματογραφικών ταινιών με διδιάστατες εικόνες όπως στην ταινία *Opus I* (Ruttman, 1921) ή *Phantasmagorie* (Cohl, 1908) η τρίτη διάσταση του χώρου της ιστορίας απουσιάζει και επομένως δεν μπορούμε να ορίσουμε κάποιο συγκεκριμένο σημείο εξωτερικής εστίασης εντός του μυθοπλαστικού χώρου (καθότι πρόκειται για επίπεδο) αλλά ένα επίπεδο εξωτερικής εστίασης εκτός του μυθοπλαστικού επιπέδου και παράλληλο σε αυτό. Το όριο της όρασης του εξωτερικού εστιάζοντα είναι τα όρια του κινηματογραφικού κάδρου ενώ ο χώρος της αφήγησης επεκτείνεται και πέραν αυτού. Εσωτερικοί εστιάζοντες μπορεί να βρίσκονται εντός του πεδίου όρασης του εξωτερικού εστιάζοντα (εντός του κάδρου) ή εκτός αυτού, όπως και τα εστιαζόμενα από αυτούς αντικείμενα. Οι εσωτερικοί εστιάζοντες δεν είναι απαραίτητο να είναι φορείς όρασης, μπορεί όμως να αντιλαμβάνονται, να σκέφτονται και να δρουν.²³ Στην ταινία *The Miracle Worker* (Penn, 1962) η Έλεν Κέλερ είναι τυφλή, κωφή και βωβή ωστόσο αντιλαμβάνεται και δρα, είναι κάτοχος μίας κάποιας θεώρησης του κόσμου. Στην ταινία *Blue* (Jarman, 1993) το «βλέμμα» του εξωτερικού εστιάζοντα ταυτίζεται με το βλέμμα του τυφλού

²³ Η δράση άλλωστε αποτελεί και έμμεση κοινοποίηση αντιληπτικών διεργασιών .

εσωτερικού εστιάζοντα: η μπλε οθόνη είναι η προσομοίωση της (μη) όρασης ενός τυφλού ανθρώπου.

Ως εσωτερική εστίαση ορίζω μία κατάσταση στην οποία η αφήγηση μεταφέρει πληροφορίες όπως τις αντιλαμβάνεται ο χαρακτήρας ή πληροφορίες που μόνο ο χαρακτήρας κατέχει. Ο χαρακτήρας λειτουργεί ως «φίλτρο» μέσα από το οποίο διηθίζονται τα γεγονότα της αφήγησης. Μπορεί να πρόκειται για την οπτική, γενικότερα αισθητηριακή αντίληψη του χαρακτήρα ή για άλλες γνωσιακές διεργασίες(σκέψεις, συναισθήματα). Η εσωτερική εστίαση μεταφέρει στοιχεία της οπτικής γωνία του χαρακτήρα. Μπορεί να πρόκειται για την οπτική γωνία με τη κυριολεκτική σημασία του όρου (POV₁) ή με τις μεταφορικές και μετωνυμικές της σημασίες (POV₂). Στην εξωτερική εστίαση δεν υπάρχει κάποια ένδειξη υποκειμενικότητας. Κανείς χαρακτήρας δεν αποτελεί το «φίλτρο» μέσα από το οποίο διηθίζονται τα γεγονότα της αφήγησης. Στα επόμενα θα δείξω πως εσωτερικοί και εξωτερικοί εστιάζοντες και οι μεταξύ τους σχέσεις ορίζουν καταστάσεις εσωτερικής ή εξωτερικής ή και ταυτόχρονης ή εγκιβωτισμένης εστίασης.

Ζητήματα εστίασης στο βωβό κινηματογράφο (1895-1929)

Αφήγηση, εστίαση και πρώιμος κινηματογράφος (1896-1904) – Η.Π.Α., Γαλλία, Αγγλία

Οι περισσότερες ταινίες της πρώτης περιόδου του πρώιμου κινηματογράφου αποτελούνται από ένα και μοναδικό πλάνο.²⁴ Είναι χαρακτηριστικό ότι λήψεις από διαφορετικές οπτικές γωνίες στον ίδιο χώρο πωλούνται συχνά ως ξεχωριστές ταινίες (Thomson & Bordwell, 2010). Ταινίες με περισσότερα του ενός πλάνα όπως η ταινία *A Rough Sea at Dover* (Paul, 1895) γυρίζονται ήδη από τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου ενώ μέχρι το 1899 τέτοιες ταινίες είναι αρκετά διαδεδομένες(Fairservice, 2001). Η κάμερα καταγράφει τη δράση ακίνητη ως προς τον οριζόντιο και κάθετο άξονά της (απουσία πανοραμικών πλάνων και tilt) είτε από ένα σημείο είτε πάνω σε οχήματα.²⁵ Στις ταινίες αυτές, οι οποίες μοιάζουν να είναι ιδωμένες από κάποιο αόρατο φασματικό χαρακτήρα(εξ' ου και η ονομασία τους «phantom rides») δεν υπάρχει κάποια ένδειξη

²⁴ Πλάνο είναι μη συνεχόμενη λήψη χωρίς διακοπή (cut).

²⁵ Στην ταινία *Panorama de Rives du Niles* (Lumieres, 1895) η κάμερα τοποθετείται πάνω σε κάποιο πλεούμενο ενώ στην ταινία *Leaving Jerusalem by Train* (Lumieres, 1896) πάνω σε τραίνο. Η δεύτερη ανήκει στο δημοφιλές εκείνη την εποχή είδος ταινιών «phantom rides» .

υποκειμενικότητας και η εστίαση είναι καθαρά εξωτερική. Μάλιστα, στις τοπιογραφικές ταινίες *A Rough Sea at Dover* και *Panorama de Rives du Niles* (Lumieres, 1895) εσωτερικοί εστιάζοντες απουσιάζουν εντελώς (οι ταινίες απεικονίζουν τοπία απουσία ανθρώπων ή ζώων).

Το υποκειμενικό πλάνο

Υποκειμενικό ονομάζεται ένα πλάνο το οποίο υποτίθεται απεικονίζει αυτό που βλέπει κάποιος χαρακτήρας.²⁶ Ένα υποκειμενικό πλάνο κατά κανόνα δε διαφέρει ως προς τη μορφή του από κάποιο μη υποκειμενικό πλάνο. Στα υποκειμενικά πλάνα η γωνία λήψης του αντικειμένου είναι η (υποτιθέμενη) οπτική γωνία (POV₁) του χαρακτήρα. Κατά κανόνα των υποκειμενικών πλάνων προηγούνται ή έπονται αντικειμενικά πλάνα των χαρακτήρων (reaction shots). Το αντικειμενικό πλάνο και το ρακόρ βλέμματος²⁷ είναι αυτό που ορίζει έναν πλάνο ως υποκειμενικό. Το μέγεθος του υποκειμενικού πλάνου σχετίζεται τόσο με τη θέση του εσωτερικού εστιάζοντα όσο και με τη σημασία που έχει το πλάνο για τον εσωτερικό εστιάζοντα. Με άλλα λόγια, το υποκειμενικό πλάνο δε λειτουργεί ως ένα ανάλογο της όρασης του εσωτερικού εστιάζοντα και μόνο αλλά και ως ανάλογο της αντίληψής του. Η χρήση του υποκειμενικού πλάνου εισάγει μία πολύ σημαντική αλλαγή στο κινηματογραφικό βλέμμα αποτελώντας ταυτόχρονα μοναδική καινοτομία στις παραστατικές τέχνες.^{28,29} Το αντικειμενικό πλάνο είναι εικόνες που μεταδίδει μία συσκευή σε οντότητες οι οποίες βρίσκονται εκτός του μυθοπλαστικού κόσμου. Χρησιμοποιώντας κλασικές κινηματογραφικές θεωρίες μπορούμε να ορίσουμε το αντικειμενικό πλάνο ως το βλέμμα μίας

²⁶ Ένα υποκειμενικό πλάνο μπορεί να μην διαφέρει οπτικά από οποιοδήποτε άλλο πλάνο μιας ταινίας. Στα υποκειμενικά πλάνα η γωνία λήψης του αντικειμένου και το σχετικό μέγεθός του παρουσιάζεται όπως υποτίθεται το βλέπει κάποιος χαρακτήρας. Κατά κανόνα των υποκειμενικών πλάνων προηγούνται ή έπονται αντικειμενικά πλάνα των χαρακτήρων (reaction shots) τα οποία και ορίζουν ποιος είναι ο χαρακτήρας που αντιλαμβάνεται το συγκεκριμένο υποκειμενικό πλάνο. Στις ταινίες του πρώιμου κινηματογράφου συναντάει επίσης κανείς και υποκειμενικά πλάνα που η γωνία λήψης τους εμφανώς δεν είναι από τη θέση του εστιάζοντα (ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το κοντινό [...]) παρόλη την οπτική ασυμφωνία τα πλάνα αυτά δραματουργικά θεωρούνται υποκειμενικά.

²⁷ Ο χαρακτήρας κοιτάζει προς την κατεύθυνση του αντικειμένου και το αντικείμενο απεικονίζεται από την οπτική γωνία του χαρακτήρα

²⁸ Αργότερα υποκειμενικά πλάνα θα χρησιμοποιηθούν σε κόμιξ, βιντεοπαιχνίδια (first person βιντεοπαιχνίδια δηλαδή ιδωμένα ως η υποκειμενική όραση κάποιου χαρακτήρα) ενώ εσχάτως «υποκειμενικά πλάνα» έχουν χρησιμοποιηθεί σε δισέλιδες έντυπες διαφημίσεις στις οποίες το ένα φύλλο απεικονίζει κάποιο χαρακτήρα που βλέπει και το αριστερό το αντικείμενο της όρασης του.

²⁹ Στον πίνακα *Las Meninas* (Velazquez, 1656) η πιο ευρέως αποδεκτή άποψη είναι ότι απεικονίζεται η όραση των προσώπων το πορτραίτο των οποίων ζωγραφίζει ο ζωγράφος (χωρίς να ορίζεται αυστηρά τίνος ακριβώς το βλέμμα αποτελεί ο πίνακας). Από αυτή την άποψη ο πίνακας μπορεί να θεωρηθεί και ως το βλέμμα μίας οντότητας (εκτός του ζωγράφου) του μυθοπλαστικού κόσμου, ένα ανάλογο δηλαδή του υποκειμενικού πλάνου.

αόρατης οντότητας που βρίσκεται εντός του μυθοπλαστικού κόσμου και παρατηρεί τα όσα συμβαίνουν. Είτε στην ανθρωπομορφική προσέγγιση, είτε όχι, το αντικειμενικό πλάνο δεν είναι το βλέμμα καμίας από τις οντότητες / φορείς βλέμματος που απεικονίζονται εντός του μυθοπλαστικού κόσμου. Γνωρίζουμε ότι οι εργάτες που βγαίνουν από το εργοστάσιο στην ταινία *Έξοδος από το Εργοστάσιο* (Lumieres, *La Sortie des usines Lumieres*, 1895) βλέπουν και αντιλαμβάνονται (καθότι άνθρωποι) αλλά δεν υπάρχει κάποια ένδειξη της οπτικής αντίληψής τους. Το υποκειμενικό πλάνο είναι το βλέμμα μίας οντότητας εντός του μυθοπλαστικού κόσμου. Το βλέμμα του θεατή ταυτίζεται με το βλέμμα ενός χαρακτήρα: το υποκειμενικό πλάνο είναι η προσομοίωση της όρασης ενός χαρακτήρα, της όρασης κάποιου που συμμετέχει στα γεγονότα της ιστορίας.³⁰

Δεν είναι σίγουρο σε ποια ταινία εμφανίστηκε για πρώτη φορά το πρώτο υποκειμενικό πλάνο ωστόσο ταινίες με υποκειμενικά πλάνα εμφανίζονται ήδη από τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου. Στις πρώτες αυτές ταινίες τα υποκειμενικά πλάνα είναι συχνά πολύ κοντινά πλάνα (close up) αντικειμένων ιδωμένα υποτίθεται μέσα από κάποια οπτική συσκευή (τηλεσκόπια, μεγεθυντικοί φακοί, μικροσκόπια). Συχνά τέτοια πλάνα υπαγορεύονται για καθαρά πρακτικούς λόγους: στην ταινία *Grandma's Reading Glass* (Smith G. A., 1900) ο εσωτερικός μηχανισμός του ρολογιού είναι δυνατόν να δειχθεί μόνο μέσα από το υποκειμενικό πλάνο του παιδιού που κοιτάει μέσα από το μεγεθυντικό φακό. Το υποκειμενικό πλάνο του πουλιού στο κλουβί θα μπορούσε να απουσιάζει εφόσον η πληροφορία «το αγόρι κοιτάει το πουλί» εμπεριέχεται και στο γενικό αντικειμενικό πλάνο. Το υποκειμενικό πλάνο όμως το οποίο είναι ένα πολύ κοντινό πλάνο του πουλιού (δραματουργικά εξηγείται γιατί είναι ιδωμένο μέσα από το μεγεθυντικό φακό) μειώνει την ποσότητα της παρατηρούμενης πληροφορίας δίνοντας ταυτόχρονα έμφαση στο αντικείμενο που παρατηρείται και κατ' επέκταση στην υποκειμενική αντίληψη κάποιου χαρακτήρα. Τέτοιου είδους πλάνα αποτελούν πρώιμα παραδείγματα υποκειμενικότητας στα οποία το εξωτερικό σημείο εστίασης ταυτίζεται με την οπτική γωνία κάποιου εσωτερικού εστιάζοντα. Στις πρώτες αυτές ταινίες εκτός των υποκειμενικών πλάνων δεν υπάρχουν άλλες ενδείξεις υποκειμενικότητας. Οι ταινίες αυτές είναι γενικά δομημένες όπως

³⁰ Ο Wilson (2006) υποστηρίζει πως το υποκειμενικό πλάνο ταυτίζει το βλέμμα του θεατή με το βλέμμα κάποιου χαρακτήρα αλλά αυτό δεν συνεπάγεται ότι ο θεατής φαντάζεται ότι είναι ο χαρακτήρας ή ότι καταλαμβάνει την ίδια θέση με τον χαρακτήρα εντός του μυθοπλαστικού χώρου. Ο Wilson χρησιμοποιεί τον όρο «to imagine seeing»: κάτι που ο θεατής φαντάζεται ότι βλέπει, χωρίς πραγματικά να το πιστεύει. Στην ταινία *Ταξίδι στο φεγγάρι* μία υπόθεση θέασης είναι ότι ο θεατής φαντάζεται ότι βλέπει κάποιους ανθρώπους που ταξιδεύουν στο φεγγάρι και όχι κάποιους ηθοποιούς πάνω σε ένα ζωγραφισμένο σκηνικό.

και ταινίες στις οποίες απουσιάζουν υποκειμενικά πλάνα. Στην ταινία *Grandma's Reading Glass* κάθε αντικειμενικό πλάνο της ταινίας είναι γυρισμένο από μία και μοναδική οπτική γωνία (ένα γενικό πλάνο γυρίσματος). Η εστίαση εναλλάσσεται από εξωτερική (στα γενικά αντικειμενικά πλάνα) σε εσωτερική στα υποκειμενικά.

Δημοφιλές ήδη από τα πρώτα χρόνια του βωβού είναι το ηδονοβλεπτικό μοτίβο χαρακτήρων που κρυφοκοιτάζουν μέσα από κλειδαρότρυπες, κιάλια ή τηλεσκόπια (Fairservice, 2001). Μία από τις πρώτες τέτοιες ταινίες είναι το *As seen Through a Telescope* (Smith G. A., 1900). Εδώ ο εσωτερικός εστιάζων δεν παρατηρεί αντικείμενα όπως το εσωτερικό ενός ωρολογιακού μηχανισμού στην ταινία *Grandma's Reading Glass* αλλά ανθρώπους, άλλους εστιάζοντες. Τα υποκειμενικά πλάνα του άνδρα με το τηλεσκόπιο αποτελούν και τις μόνες ενδείξεις υποκειμενικότητας και σημεία στα οποία η εστίαση γίνεται εσωτερική. Ενδείξεις υποκειμενικότητας που αφορούν άλλους χαρακτήρες απουσιάζουν: όταν ο άνδρας γίνεται αντιληπτός από τον άλλο άνδρα και τη γυναίκα, όταν δηλαδή ο εσωτερικός εστιάζων γίνεται με τη σειρά του το αντικείμενο όρασης ενός έτερου εσωτερικού εστιάζοντα (του άλλου άνδρα ή της γυναίκας), δεν βλέπουμε αντίστοιχα υποκειμενικά πλάνα των άλλων χαρακτήρων.

Όνειρα, φαντασία, αναδρομικές αφηγήσεις (φλασμπακ) και εστίαση στον πρώιμο κινηματογράφο

Η ταινία *A Life of an American Fireman* (Porter E. S., 1903) ξεκινάει με το γενικό πλάνο ενός άνδρα που κοιμάται σε μία καρέκλα. Κάποια καρέ αργότερα στο πάνω δεξιό μέρος της οθόνης εμφανίζεται μέσα σε μία κυκλική μάσκα (και ενώ εξακολουθούμε να βλέπουμε τον άνδρα να κοιμάται) η εικόνα μιας γυναίκας που βάζει ένα παιδί να κοιμηθεί. Η εικόνα της γυναίκας σβήνει και λίγο αργότερα ο άνδρας ξυπνάει. Υποθέτουμε ότι αυτό που μόλις είδαμε ήταν ένα όνειρο, μία εικόνα του μυαλού του άνδρα που κοιμόταν. Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα περίπτωση ταυτόχρονης εξωτερικής και εσωτερικής εστίασης: παρακολουθούμε ένα γεγονός που συμβαίνει χωρίς να το αντιλαμβάνεται κατ' αυτόν τον τρόπο κάποιος συγκεκριμένος εσωτερικός εστιάζων (ένας άνδρας κοιμάται σε ένα δωμάτιο) και ταυτόχρονα ένας γεγονός (το όνειρο του άνδρα) όπως μόνο ένας εσωτερικός εστιάζων (ο ίδιος ο χαρακτήρας) μπορεί να αντιληφθεί. Υπάρχει δηλαδή ένας εξωτερικός εστιάζων που βρίσκεται κάπου εντός του μυθοπλαστικού χώρου καθώς και ένας εξωτερικός εστιάζων που βρίσκεται

«μέσα στο μυαλό» του άνδρα, το «βλέμμα» του οποίου είναι τα υποκειμενικά πλάνα του άνδρα που κοιμάται.

Η ταινία *Histoire d' un crime* (Zecca, 1901) επίσης υιοθετεί την τεχνική του ένθετου πλαισίου, αυτή τη φορά για να αφηγηθεί γεγονότα που έχουν συμβεί στο παρελθόν: σε γενικό πλάνο εμφανίζεται ένας άνδρας που κοιμάται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης ενώ στο πάνω αριστερά, σε πλαίσιο εντός του γενικού πλάνου και επίσης σε γενικό πλάνο, απεικονίζονται σκηνές από γεγονότα που έχουν προηγηθεί στο παρελθόν, τα οποία υποθέτουμε ότι ονειρεύεται ο άνδρας που κοιμάται. Στο ένθετο πλαίσιο δεν είναι σαφές αν τα πλάνα είναι ιδωμένα από την οπτική γωνία του χαρακτήρα, αν αποτελούν δηλαδή την οπτική αντίληψη του χαρακτήρα ή όχι. Ο άνδρας μπορεί να ονειρεύεται μία εικόνα του ίδιου του εαυτού ή η αφήγηση να αναπαριστά το όνειρο του άνδρα όχι όμως με τον τρόπο που ο ίδιος το αντιλαμβάνεται. Η φαινομενική αυτή ασυνέπεια σε σκηνές ονείρων είναι αποδεκτή αφενός ως «ποιητική αδεία» του ίδιου του μέσου, αφετέρου γιατί και στα ίδια τα όνειρα η οπτική γωνία θέασής τους είναι ασαφής (Wilson, 2006). Ακόμη όμως και αν υπάρχει μία «προοπτική ασυνέπεια» η οποία δεν εξηγείται με τους μηχανισμούς του ονείρου ή της κινηματογραφικής αναπαράστασης, η αφήγηση δεν είναι απαραίτητο να μεταφέρει την οπτική αντίληψη του χαρακτήρα προκειμένου να μιλήσουμε για εσωτερική εστίαση. Τα υποκειμενικά πλάνα είναι η ικανή αλλά δεν είναι η αναγκαία συνθήκη εσωτερικής εστίασης. Διηγούμενη το όνειρό της η Ιφιγένεια λέει: «Μου φάνηκε πως ένας μόνο στύλος από το πατρικό μου έμεινε σπίτι, ξανθά μαλλιά φύτρωσαν στην κορφή του και πήρε ανθρώπινη λαλιά» (*Ιφιγένεια εν Ταύροις*, στ. 50- 54). Στον κινηματογράφο η οπτική πληροφορία « Η Ιφιγένεια βλέπει ένα στύλο με ξανθά μαλλιά» μπορεί να δοθεί μέσα από ένα γενικό πλάνο στο οποίο απεικονίζεται εστιάζουσα (Ιφιγένεια) και εστιαζόμενο (στύλος) ή μέσα από διαδοχικά πλάνα, ένα πλάνο της εστιάζουσας και ένα πλάνο του εστιαζόμενου αντικειμένου. Σε κάθε περίπτωση έχει προηγηθεί η πληροφορία (η Ιφιγένεια διηγείται ένα όνειρο) που ορίζει ότι υπάρχει ένα ευρύτερο πλαίσιο οτιδήποτε απεικονίζεται εντός του αποτελεί πληροφορία που μόνο ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας κατέχει, ανεξαρτήτως αν η πληροφορία μεταδίδεται όπως οπτικά την αντιλαμβάνεται ο χαρακτήρας (υποκειμενικό πλάνο) τη στιγμή που συμβαίνουν τα γεγονότα ή όχι. Η οπτική γωνία με την κυριολεκτική σημασία του όρου μπορεί να είναι ή όχι η οπτική γωνία του χαρακτήρα. Η ύπαρξη του πλαισίου στην ταινία *Histoire d'un crime* ορίζει ότι οι οπτικές εντός του πλαισίου πληροφορίες αποτελούν σκέψεις

του χαρακτήρα ακόμη και αν δεν παρουσιάζονται όπως ο χαρακτήρας ενδεχομένως τις οραματίζεται.

Στις περισσότερες ταινίες με σκηνές αναμνήσεων, φαντασίας ή ονείρων τα αντικειμενικά πλάνα δεν εξαλείφονται εντελώς. (Deleyto, 1991). Μάλιστα συχνά δεν υπάρχει κάποια συνεχής υπενθύμιση ότι πρόκειται για ανάμνηση (ή όνειρο) όπως είναι το τέχνασμα με τα δύο πλαίσια στην ταινία *Histoire d'un crime*³¹. Μπορούμε επομένως να μιλήσουμε για «εγκιβωτισμένη εστίαση», διαφορετικά πλαίσια εστίασης περικλειόμενα το ένα εντός του άλλου. Στην ταινία *Histoire d'un crime* στο εξωτερικό οπτικό πλαίσιο (γενικό πλάνο) η εστίαση είναι εξωτερική. Εντός του ένθετου πλαισίου η εστίαση είναι εσωτερική ενώ εντός της εσωτερικής εστίασης μπορεί να θεωρηθεί ότι υπάρχει ένα ακόμη πλαίσιο εξωτερικής εστίασης καθότι το όνειρο παρουσιάζεται από την οπτική γωνία ενός εξωτερικού εστιάζοντα.

Η ταινία *La lune a un metre ou La reve d'astronome* (Melies, 1898) ξεκινά με μία σειρά από παράξενα γεγονότα τα οποία παρακολουθούμε σε γενικό πλάνο: στο γραφείο ενός αστρονόμου εμφανίζεται ο διάβολος μέσα από καπνούς, στη συνέχεια μία γυναίκα, ένα ανθρωπόμορφο φεγγάρι καταπίνει το τηλεσκόπιο του αστρονόμου κ.ά. Προς το τέλος της ταινίας ο αστρονόμος εμφανίζεται να κοιμάται σε μία καρέκλα, στη συνέχεια σηκώνεται και γονατίζει στο κέντρο του πλάνου με μία θεατρική έκφραση ενώ στο αμέσως επόμενο πλάνο βρίσκεται στο ίδιο σημείο του κάδρου και στην ίδια στάση και τέλος σηκώνεται για να καθίσει στη θέση που βρισκόταν στην αρχή της ταινίας και κοιμάται. Το cut μεταξύ των πλάνων στα οποία ο άνδρας βρίσκεται στην ίδια θέση υποδηλώνει το πέρασμα από το όνειρο στην πραγματικότητα. Ο αστρονόμος που κοιμάται στο δεξί μέρος του κάδρου και τα παράξενα γεγονότα που έχουν προηγηθεί αποτελούν ενδείξεις ότι πρόκειται για εικόνες ονείρου. Δεν είναι ξεκάθαρο αν στο πλάνο με τον αστρονόμο που κοιμάται και τη μυστηριώδη γυναίκα που εξαφανίζεται μέσα από καπνούς λίγο πριν ο αστρονόμος ξυπνήσει, βρισκόμαστε σε ένα φανταστικό χώρο μέσα στο μυαλό του χαρακτήρα ή στον πραγματικό χώρο, αν δηλαδή στην πραγματικότητα έχουν εισέλθει στοιχεία της φαντασίας του χαρακτήρα -στη δεύτερη περίπτωση ένας υποτιθέμενος εξωτερικός παρατηρητής στο εργαστήρι του αστρονόμου θα ήταν εις θέση να δει τη γυναίκα, στην πρώτη όχι). Ο «πραγματικός μυθοπλαστικός χώρος» και ο «φανταστικός

³¹ Ένας άλλος τρόπος υπενθύμισης είναι η χρήση του voice over. Ο χαρακτήρας θυμάται σε παρελθοντικό χρόνο ή κάποιος ετεροδιηγητικός αφηγητής πληροφορεί ότι πρόκειται για αναμνήσεις κάποιου χαρακτήρα. Κατά κανόνα το voice over δεν υπενθυμίζει διαρκώς στον θεατή ότι πρόκειται για ανάμνηση.

μυθοπλαστικός χώρος» μοιάζουν να έχουν οσμωθεί σε έναν χώρο, αυτόν που ο Walter Benjamin ονομάζει «ενδιάμεσοι τόποι».

Στην ταινία *La lune a un metre ou La reve d' astronome* το βλέμμα του εξωτερικού εστιάζοντα δεν ταυτίζεται με το βλέμμα του εσωτερικού εστιάζοντα ούτε υπάρχει κάποια άλλη κειμενική ένδειξη (όπως τα ένθετα πλάνα των προηγούμενων ταινιών που εξετάσαμε) ότι πρόκειται για όνειρο του χαρακτήρα, αλλά αυτό είναι κάτι που συνάγεται στο επίπεδο της ιστορίας. Εντός του ίδιου κάδρου έχουμε ταυτόχρονη εξωτερική και εσωτερική εστίαση. Ο αστρονόμος που κοιμάται μπορεί να γίνει αντιληπτός και από έναν εξωτερικό εστιάζοντα ενώ οι εικόνες του ονείρου αποτελούν πληροφορίες που μόνο ο χαρακτήρας κατέχει (ει και χωρίς να τις αντιλαμβάνεται με τον τρόπο που προβάλλονται στην οθόνη).

Στην ταινία *Rêve et réalité* (Zecca, 1901) το πέρασμα από το όνειρο στην πραγματικότητα γίνεται με ένα dissolve.³² Είναι ενδιαφέρον ότι υπάρχουν δύο χαρακτήρες (δύο εσωτερικοί εστιάζοντες) και δεν υπάρχει κάποια οπτική ένδειξη ως προς το τίνοσ το όνειρο παρακολουθούμε. Η κάμερα είναι στημένη μετωπικά σε γενικό πλάνο και οι χαρακτήρες βρίσκονται στη μέση του κάδρου. Αν το όνειρο ανήκε στη γυναίκα, η θέση του εξωτερικού εστιάζοντα μπορούσε να παραμείνει η ίδια, το ίδιο και η θέση των χαρακτήρων ή τα βλέμματα που ανταλλάσσουν μεταξύ τους. Ωστόσο, όταν πλέον αποκαλύπτεται ότι πρόκειται για όνειρο, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι είναι το όνειρο του συζύγου και όχι της συζύγου αυτό που παρακολουθούμε, κάτι που συνάγεται από την πλοκή (syuzhet) της ταινίας.³³ Η εστίαση όπως και στην ταινία *La lune a un metre ou La reve d' astronome* μπορεί να μην βρίσκεται μόνο στο επίπεδο του κειμένου αλλά να συνάγεται και από το επίπεδο της ιστορίας.

Η ταινία *Rêve et réalité* μπορεί να θεωρηθεί ως ένα πρώιμο δείγμα του είδους των ταινιών που ονομάζονται «twist movies».³⁴ Η αρχική εντύπωση είναι ότι η αφήγηση μεταφέρει την «αντικειμενική πραγματικότητα» και όχι εικόνες που βρίσκονται στο μυαλό κάποιου χαρακτήρα. Η εστίαση μοιάζει να είναι καθαρά εξωτερική και δεν φαίνεται να παρουσιάζει τα

³² Δεν υπάρχει σαφής ένδειξη αν το dissolve χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει το πέρασμα από το όνειρο στην πραγματικότητα ή απλώς το πέρασμα χρόνου, όπως συμβαίνει στην ταινία του Zecca *Histoire d' un crime* όπου κάθε σκηνή ενώνεται με την επόμενη με ένα dissolve.

³³ Ένας κύριος μιας κάποιας ηλικίας φιλάει μία νεαρή όμορφη γυναίκα. Όταν ξυπνάει διαπιστώνει ότι η γυναίκα της φαντασίας του ήταν στην πραγματικότητα η όχι και τόσο όμορφη ούτε νεαρή σύζυγός του.

³⁴ «Ταινίες με ανατροπή» των οποίων η πλοκή περιέχει μία σημαντική ανατροπή, κάποιο βασικό στοιχείο της πλοκής αποδεικνύεται τελικά ότι δεν είναι όπως αρχικά φαινόταν.

γεγονότα υπό την αντίληψη³⁵ κάποιου χαρακτήρα. Αργότερα αποκαλύπτεται ότι πρόκειται για μία κατάσταση υποκειμενικότητας: τα γεγονότα δεν συμβαίνουν πραγματικά έτσι αλλά έτσι τα φαντάζεται κάποιος χαρακτήρας. Το φιλί είναι ένα γεγονός που συμβαίνει στο μυαλό του χαρακτήρα, σε έναν φανταστικό χώρο αλλά και στην αντικειμενική πραγματικότητα, σε έναν πραγματικό (όσον αφορά τη μυθοπλασία χώρο).³⁶ Αρχικά η αφήγηση αναπαριστά το γεγονός όπως το φαντάζεται ο χαρακτήρας (από οπτική γωνία που δε συμπίπτει με την οπτική γωνία του) ενώ αργότερα όπως συμβαίνει στην (μυθοπλαστική) πραγματικότητα. Ενενήντα οκτώ χρόνια αργότερα η ταινία *Fight Club* (Fincher, 1995) κάνει το ίδιο.

Τα ένθετα πλαίσια των ταινιών των προηγούμενων παραδειγμάτων προσπαθούσαν να απεικονίσουν εντός του ίδιου κάδρου εστιάζοντα και εστιαζόμενο που βρίσκονται σε διαφορετικούς χώρους (το εστιαζόμενο βρίσκεται σε κάποιον φανταστικό χώρο εντός του μυαλού του εστιάζοντα). Εν μέρει αυτό οφείλεται στον τρόπο κινηματογράφησης των πρώτων ταινιών. Τα πλάνα είναι κατά κανόνα γενικά και σταθερά και ταινίες με περισσότερες από μία σκηνές θυμίζουν θεατρικά tableaux. Αν στην ταινία *Life of an American Fireman* εμφανιζόταν σε μία σκηνή ο άνδρας που κοιμάται και στην επόμενη η γυναίκα με το παιδί, θα ήταν περισσότερο λογικό να υποτεθεί ότι πρόκειται για γεγονότα που συμβαίνουν διαδοχικά σε διαφορετικούς χώρους και όχι για σκέψεις του χαρακτήρα. Μία μεταγενέστερη ταινία ενδεχομένως να έδειχνε κάποιο κοντινό πλάνο του χαρακτήρα προκειμένου να δώσει έμφαση στο γεγονός πως ο χαρακτήρας ονειρεύεται αλλά στις πρώτες ταινίες δεν ήταν ιδιαίτερα συνηθισμένος ο κατακερματισμός του χώρου.³⁷ Οι πρώτες ταινίες αποσκοπούσαν να αποδώσουν την πραγματικότητα (οι λεγόμενες actualites όπως η ταινία *Rough Sea at Dover*) αλλά και να απεικονίσουν ψευδαισθήσεις. Η δυνατότητα να απεικονίζεται εντός του ίδιου κάδρου ο ονειρευόμενος και οι ενύπνιες περιπέτειές του, έμοιαζε ενδεχομένως περισσότερο συναρπαστική από την ιδέα ότι αυτό ήταν κάτι που μπορούσε να γίνει με ένα απλό cut μεταξύ σκηνών.

Στα παραδείγματα των ταινιών που προηγήθηκαν η κάμερα μοιάζει να έχει μπει σε ένα χώρο που έχει δημιουργήσει το μυαλό κάποιου χαρακτήρα και μέσα από εκεί να κινηματογραφεί τη δράση, χωρίς η θέση της (του φακού εν προκειμένω) να ταυτίζεται απαραίτητα με τη θέση

³⁵ Ο Wilson (2006) χρησιμοποιεί τον όρο «perceptual point of view»

³⁶ Ο χαρακτήρας που φιλάει μία όμορφη γυναίκα είναι ένα γεγονός που δε συνέβη ποτέ αλλά το φιλί είναι ένα γεγονός που έχει συμβεί.

³⁷ Γεγονός που εν μέρει συνέβαινε για καθαρά πρακτικούς λόγους καθότι οι πρώτες κάμερες ήταν βαριές και δυσκίνητες.

των ματιών του χαρακτήρα. Δεν είναι ωστόσο απαραίτητο, όπως θα δούμε και παρακάτω, ο χώρος στον οποίον διαδραματίζονται τα γεγονότα να αποτελεί μία «κατασκευή» του μυαλού του χαρακτήρα ή μία ανάμνηση ενός πραγματικού χώρου. Στις πρώιμες κινηματογραφικές ταινίες που εξετάσαμε δεν είναι «πραγματικά» γεγονότα που αλλοιώνονται από τις αισθήσεις / αντίληψη / νοητική κατάσταση των χαρακτήρων αλλά φανταστικά. Η φαντασία των χαρακτήρων εισάγει μία εναλλακτική πραγματικότητα (όνειρα, ονειροπολήσεις) αλλά δεν «αλλοιώνει» την πραγματικότητα ή, όταν αυτό συμβαίνει, όπως στην ταινία *Reve et realite* η αφήγηση φροντίζει να το αναιρέσει υπενθυμίζοντας ότι πρόκειται για όνειρο ή ονειροπόληση. Ακόμη και στην ταινία του Melies *La lune a un metre*, είναι η φαντασία που εισέρχεται στην πραγματικότητα και όχι η φαντασία που αλλοιώνει την πραγματικότητα.³⁸ Ενδεχομένως αυτό να οφείλεται στο ότι στις πρώτες ταινίες δεν είναι τόσο σημαντική η αναπαράσταση του ψυχισμού κάποιου χαρακτήρα όσο οι αναπαράσταση ονείρων, ονειροπολήσεων και αναμνήσεων (που κατ' επέκταση αποτελούν ενδείξεις του ψυχισμού των χαρακτήρων). Τα πρώτα χρόνια του βωβού είναι άλλωστε δημοφιλές το είδος των ταινιών που ονομάζονται “trick films”: ταινίες που χρησιμοποιούν διάφορα οπτικά εφέ για να αναπαραστήσουν γεγονότα που δε συμβαίνουν στο φυσικό κόσμο (αντικείμενα που εξαφανίζονται ξαφνικά, τοίχοι που χτίζονται μόνοι τους).

Η περίοδος της διεθνούς εξάπλωσης (1905-1912)

Το πλάνο αντίληψης

Ο Branigan (1984) ονομάζει «πλάνο αντίληψης» («perception shot») ένα υποκειμενικό πλάνο του οποίου η μορφή φανερώνει την νοητική κατάσταση του χαρακτήρα. Ο Wilson βασισμένος στις προηγούμενες αναλύσεις των Branigan και Mitry ταξινομεί τα πλάνα αντίληψης (subjectively inflected shots) σε “subjectively inflected point of view shots” (δηλαδή πλάνα αντίληψης ιδωμένα από την οπτική γωνία κάποιου χαρακτήρα) και σε «impersonal subjectively inflected shots» (δηλαδή πλάνα αντίληψης που δεν είναι ιδωμένα από το σημείο θέασης κάποιου χαρακτήρα). Στην ταινία *Dream of a rarebit fiend*³⁹ (Porter S. E., 1906) υπάρχει μία σκηνή στη σεκάνς του ονείρου όπου ο ήρωας εμφανίζεται να προσπαθεί να κρατήσει την ισορροπία του πάνω σε έναν στύλο ηλεκτροφωτισμού που κουνιέται σαν εκκρεμές. Τεχνικά και αφηγηματικά η

³⁸ Στο σημείο που η μυστηριώδης γυναίκα εξαφανίζεται λίγο πριν ο αστρονόμος ξυπνήσει.

³⁹ Rarebit, είδος πιάτου. Ο ήρωας μετά την κατανάλωσή του βλέπει παράξενα όνειρα.

σκηνή παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον: Πρόκειται για πολλαπλοτυπία αποτελούμενη από τρία πλάνα, δύο πλάνα με εικόνες δρόμου και ένα πλάνο του ήρωα. Τα πλάνα του δρόμου (διπλοτυπία), πιθανότατα κινηματογραφημένα με την κάμερα τοποθετημένη σε κινούμενο όχημα, είναι φλου, με τον ορίζοντα κεκλιμένο ως προς το οριζόντιο επίπεδο, σε συνεχή κίνηση, με τα κάδρα να μοιάζουν «τυχαία», «ακανόνιστα». Αργότερα τέτοιου είδους πλάνα (φλου, διπλοτυπίες, κίνηση) θα χρησιμοποιηθούν κατά κόρον από τους Γάλλους Ιμπρεσιονιστές. Το πλάνο της πολλαπλοτυπίας είναι η προσομοίωση της οπτικής αντίληψης του χαρακτήρα χωρίς να είναι η ίδια η οπτική αντίληψη του χαρακτήρα, το κατά Wilson «μη υποκειμενικό πλάνο αντίληψης (impersonal subjectively inflected shot). Η κίνηση, η πολλαπλή όραση, ο κεκλιμένος ορίζοντας, το φλου, δίνουν την αίσθηση όρασης ανθρώπου που βρίσκεται σε σύγχυση ή παρακολουθεί κάποιον εφιάλτη. Κάθε πλάνο της πολλαπλοτυπίας (εικόνες από διαφορετικές γωνίες λήψης) μπορεί να θεωρηθεί το βλέμμα διαφορετικών εξωτερικών εστιαζόντων. Καθώς η μορφή του πλάνου υπαγορεύει τη νοητική κατάσταση του χαρακτήρα, η εστίαση είναι εσωτερική.

Το ρακόρ βλέμματος και το πλάνο πεδίου / αντίθετου πεδίου

Οι πρώτες ταινίες διαρκούσαν λιγότερο από ένα λεπτό (Dancyger, 2013): τόσο ήταν ο χρόνος που χρειαζόταν ένα καρούλι φιλμ για να διατρέξει τη μηχανή προβολής. Σταδιακά η διάρκεια των ταινιών άρχισε να αυξάνεται. Γύρω στα 1909, εποχή ακμής των νικελόντεον⁴⁰ το στάνταρ μήκος μιας αμερικάνικης ταινίας ήταν μία μπομπίνα⁴¹ (one reel film) ενώ μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1910 καθιερώθηκαν ταινίες με πολλές μπομπίνες (multiple reel ή feature⁴² films) (Thomson & Bordwell, 2010). Οι ιστορίες των πρώτων ταινιών ήταν απλές με απλές χωροχρονικές σχέσεις και εύκολα κατανοητές σχέσεις αιτιότητας. Κωμικές ταινίες και ταινίες καταδίωξης με οπτικά gag που μπορούσαν να γίνουν άμεσα κατανοητές ήταν ιδιαίτερα δημοφιλείς (Thomson & Bordwell, 2010). Ταινίες με σύνθετη πλοκή ήταν κατά κανόνα ήδη γνωστές στο ευρύ κοινό (ιστορικά θέματα ή θέματα της επικαιρότητας) και με γνωστή

⁴⁰ Οι κινηματογράφοι αυτοί πήραν το όνομά τους από το νικελ (νόμισμα φτιαγμένο από νικέλιο αξίας 5 σεντς) που ήταν η αξία του εισιτηρίου.

⁴¹ Στον βωβό κινηματογράφο μία μπομπίνα διαρκούσε περίπου 15 λεπτά. (Fairservice, 2001)

⁴² Ο όρος feature (χαρακτηριστικό εξέχον θέμα) χρησιμοποιήθηκε αρχικά για να διαφημίσει την ταινία ενός προγράμματος που παρουσίαζε κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Αργότερα συνδέθηκε με τη διαφήμιση ταινιών μεγαλύτερης διάρκειας (Thomson & Bordwell, 2010).

τυπολογία χαρακτήρων⁴³ (Thomson & Bordwell, 2010). Σταδιακά οι ιστορίες άρχισαν να γίνονται περισσότερο σύνθετες. Η αφήγηση παρουσίαζε σειρές γεγονότων που σχετιζόταν μεταξύ τους με σχέσεις αιτίας αποτελέσματος καθώς και χωροχρονικά. Άρχισε να δίνεται περισσότερη έμφαση στους χαρακτήρες και την ψυχολογία τους γιατί αυτοί ήταν οι υποκινητές των γεγονότων (Thomson & Bordwell, 2010). Προκειμένου να γίνονται κατανοητές χωροχρονικές σχέσεις και σχέσεις αιτιότητας αναπτύσσονται νέοι αφηγηματικοί τρόποι και κανόνες (κανόνας των 180°, ρακόρ κατεύθυνσης, ρακόρ βλέμματος) ενώ ο χώρος κατακερματίζεται έτσι ώστε να δίνεται έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες.⁴⁴

Στις πρώτες ταινίες τα υποκειμενικά πλάνα ήταν ιδωμένα συνήθως μέσα από κάποιο μέσο (οπτικές συσκευές, κλειδαρότρυπες). Στις αρχές τις δεκαετίας του 1920 αρχίζει να καθιερώνεται ένα νέο είδος υποκειμενικού πλάνου: στο πρώτο πλάνο ο χαρακτήρας κοιτάζει κάπου εκτός κάδρου ενώ στο δεύτερο πλάνο (υποκειμενικό) εμφανίζεται το αντικείμενο που βλέπει (Thomson & Bordwell, 2010). Ορισμένες φορές το παρατηρούμενο αντικείμενο δεν είναι ιδωμένο από τη γωνία όρασης του χαρακτήρα. Η μονταζική αυτή τεχνική (χαρακτήρας που κοιτά στο πλάνο Α και αντικείμενο της όρασης στο πλάνο Β – η σειρά των πλάνων μπορεί και να αντιστραφεί) ονομάζεται «ρακόρ βλέμματος» (eyeline match). Δεν είναι πάντα ξεκάθαρο αν πρόκειται για υποκειμενικό πλάνο ή πλάνο με ρακόρ βλέμματος. (Deleyto, 1991). Την ίδια περίπου περίοδο εισάγεται η χρήση των λεγόμενων champ-contre-champ ή shot/reverse shot πλάνων (πλάνα πεδίου/ αντίθετου πεδίου) (Thomson & Bordwell, 2010). Στο πρώτο πλάνο ο εσωτερικός εστιάζων κοιτάει κάπου εκτός κάδρου ενώ στο δεύτερο κάποιος άλλος εσωτερικός εστιάζων κοιτάει προς την αντίθετη κατεύθυνση, και πάλι εκτός κάδρου. Δίνεται κατ' αυτόν τον τρόπο η εντύπωση ότι οι δύο εστιάζοντες κοιτούν ο ένας προς την κατεύθυνση του άλλου.

Στην ταινία *A friendly marriage* (Griffith, 1911) συναντάμε μία από τις παλαιότερες χρήσεις του ρακόρ βλέματος (Thomson & Bordwell, 2010). Το γενικό πλάνο μίας γυναίκας

⁴³ Την εποχή των nickelodeon οπότε και οι ιστορίες έγιναν πιο σύνθετες, ορισμένοι κινηματογράφοι είχαν κάποιον αφηγητή που εξηγούσε την πλοκή καθώς παιζόταν η ταινία. Στην Ιαπωνία υπήρχαν αφηγητές που εξηγούσαν την πλοκή (benshi ή katsuben), συνεχίζοντας την παράδοση του θεάτρου με μαριονέτες και του θεάτρου Καμπούκι μέχρι και τα τέλη της δεκαετίας του '20. Ένας από τους λόγους μάλιστα που καθυστέρησε στον Ιαπωνικό κινηματογράφο η μετάβαση στον ήχο ήταν ότι ο ομιλών κινηματογράφος θα σήμαινε και το τέλος των benshi. Το 1929 το ισχυρό συνδικάτο των benshi κατέβηκε σε συγκέντρωση διαμαρτυρίας στην πρεμιέρα του νέου ηχητικού συστήματος της Fox. (Thomson & Bordwell, 2010)

⁴⁴ Οι κανόνες αυτοί δεν εφαρμόστηκαν καθολικά ούτε κατά την ίδια χρονική περίοδο σε όλες τις χώρες του κόσμου. Ο κανόνας των 180° άρχισε να εφαρμόζεται στην Αμερική γύρω στα 1915 αλλά καθόλη την περίοδο του βωβού υπήρχαν ταινίες με την κάμερα τοποθετημένη μεταξύ λήψεων σε πεδίο μεγαλύτερο των 180°. (Fairservice, 2001)

πάνω στην άμαξα η οποία κοιτάει κάπου δεξιά εκτός κάδρου ακολουθεί το γενικό πλάνο ενός άνδρα και μίας άλλης γυναίκας ιδωμένων μέσα από ένα παράθυρο. Τα δύο αυτά πλάνα αφενός κατακερματίζουν το χώρο ,⁴⁵ αφετέρου ενώνουν το χώρο που έχει κατακερματιστεί. Από τα δύο γενικά πλάνα και μόνο δε μπορεί να συναχθεί που ακριβώς στον ενιαίο χώρο βρίσκονται οι χαρακτήρες ούτε η μεταξύ τους απόσταση και ακριβής σχετική θέση. Είναι το βλέμμα της γυναίκας που δίνει μία ένδειξη για τη σχετική θέση των δύο άλλων ενώνοντας έτσι το χώρο που έχει κατακερματιστεί.

Κέντρο και φίλτρο της αφήγησης – Αυτεστίαση

Τι είναι όμως η εστίαση στα πλάνα με ρακόρ βλέμματος όπως στην ταινία *A friendly marriage* ή στα πλάνα πεδίου/ αντίθετου πεδίου όπως στην ταινία *The Loafer*⁴⁶ (Essanay, 1911); Ο Deleyto (1991) υποστηρίζει ότι η ύπαρξη εξωτερικού εστιάζοντα το βλέμμα του οποίου δεν ταυτίζεται πουθενά με το βλέμμα κάποιου εσωτερικού, δίνει την εντύπωση της αντικειμενικότητας, ωστόσο είναι το ρακόρ βλέμματος και η ίδια η θέση του εξωτερικού εστιάζοντα που καθιστούν την αντικειμενικότητα αυτή φαινομενική παρά πραγματική. «Η υποκειμενικότητα σε μία ταινία δεν περιορίζεται σε περιπτώσεις που ένας εστιάζων χαρακτήρας φαίνεται να καταλαμβάνει πλήρως τον εξωτερικό εστιάζοντα. Τις περισσότερες φορές το κείμενο δίνει έμφαση στην αντίληψη ενός ή περισσότερων χαρακτήρων τις ιστορίας ενώ ο εξωτερικός εστιάζων διατηρεί την περικλείουσα θέση του.» (Deleyto, 1991, σ. 170-171). Το πλάνο Α δίνει έμφαση στον χαρακτήρα ενώ στο πλάνο Β στρέφουμε το βλέμμα προς τα εκεί που κοιτά ο χαρακτήρας για να δούμε αυτό που βλέπει. Επιπροσθέτως, στα πλάνα πεδίου λήψης / αντίθετου πεδίου, η θέση του εξωτερικού εστιάζοντα είναι κοντά σε αυτή του χαρακτήρα και αυτό θέτει εν ενεργεία τη λειτουργία της εσωτερικής εστίασης (Deleyto, 1991).

Στην ανάλυση του Deleyto (1991) για τα πλάνα με ρακόρ βλέμματος δεν είναι ξεκάθαρο με ποιον ακριβώς τρόπο ο χαρακτήρας αποτελεί «φίλτρο» μέσα από το οποίο διηθίζεται η αφήγηση και επομένως η εστίαση καθίσταται εσωτερική. Ο Chatman (1986) βασισμένος στους

⁴⁵ Υποθέτοντας ότι τα δύο αυτά πλάνα έχουν γυριστεί στον ίδιο ενιαίο χώρο, ένα πολύ γενικό πλάνο θα μπορούσε να απεικονίσει ταυτόχρονα εντός του ίδιου κάδρου ταυτόχρονα όλους τους χαρακτήρες.

⁴⁶ Σύμφωνα με τον Salt (1983) στη συγκεκριμένη ταινία συναντάμε μία από τις παλαιότερες εφαρμογές της λήψης πεδίου / αντίθετου πεδίου.

Brooks και Warren⁴⁷ διαχωρίζει μεταξύ αυτού που ονομάζει «κέντρο» και αυτού που έχουμε αναφέρει στα προηγούμενα ως «φίλτρο»:

«Μία λειτουργία είναι η παρουσίαση της ιστορίας έτσι ώστε κάποιος χαρακτήρας να είναι πρωταρχικής σημασίας . Μπορεί να μας δίνεται πρόσβαση στην συνείδηση αυτού του χαρακτήρα ή όχι [...]. Αυτή τη λειτουργία [...] θα την ονομάζαμε «κέντρο». Μία τελείως διαφορετική λειτουργία είναι η χρήση ενός χαρακτήρα ή χαρακτήρων ως «οθόνες» «φίλτρα» «καθρέφτες» ή «ανακλαστήρες» των γεγονότων, καταστάσεων και άλλων χαρακτήρων της ιστορίας .Ο αφηγητής μπορεί να επιλέξει να πει ένα μέρος ή όλη την ιστορία ουδέτερα ή «από» ή «μέσα» από την συνείδηση κάποιου χαρακτήρα. Αυτή τη λειτουργία θα την ονομάζαμε «φίλτρο». [...] (σ. 196)

«Η κεντρικότητα δε σχετίζεται απαραίτητα με την αντίληψη και συνείδηση ενός χαρακτήρα ή άλλες διαλογικά μεσολαβημένες λειτουργίες, αν και συχνά συμπίπτει με τις λειτουργίες αυτές [...] (σ. 193).

Ο Chatman (1986) παρατηρεί ότι ο όρος εστίαση αναφέρεται στο «φίλτρο» αλλά θα ήταν μάλλον ορθότερο να χρησιμοποιείται για το «κέντρο»: «[...] η έννοια της μεταφοράς “focus” είναι αυτή της εστίας της φωτιάς ως κέντρο του σπιτιού, όχι του φακού διά μέσου του οποίου γίνεται ορατός ο κόσμος» (σ.196).

Στα πλάνα με ρακόρ βλέμματος και πεδίου / αντίθετου πεδίου που εξετάσαμε ο χαρακτήρας αποτελεί «κέντρο»: Το πλάνο Α δίνει έμφαση στον χαρακτήρα, ενώ το πλάνο Β σε αυτό που ο χαρακτήρας βλέπει. Η θέση του εξωτερικού εστιάζοντα είναι ένας ακόμη παράγοντας που θέτει τον χαρακτήρα στο κέντρο της ιστορίας. Ο Deleyto υποστηρίζει ότι παρόλο που το πλάνο Β δεν απεικονίζει επακριβώς αυτό που βλέπει ο χαρακτήρας, το πλάνο Α όπου ο χαρακτήρας βλέπει ορίζει ότι το πλάνο Β ενέχει θέση υποκειμενικού πλάνου (Deleyto, 1991), γεγονός που καθιστά τον χαρακτήρα ταυτόχρονα κέντρο και (έμμεσα τουλάχιστον) φίλτρο.

⁴⁷ Οι Brooks και Warren οι οποίοι διακρίνουν μεταξύ τριών «εστιακών λειτουργιών»: Ενδιαφέρον , Χαρακτήρας και Αφήγηση (Focus of Interest , Focus of Character και Focus of Narration αντίστοιχα) (Brooks & Warren, 1959). (Σε προηγούμενες θεωρίες οι όροι αυτοί συμπυκνώνονται υπό τον κοινό όρο «οπτική γωνία»). Οι δύο πρώτοι όροι δεν αναφέρονται στην αντίληψη αλλά η χρήση της οπτικής λέξης focus χρησιμοποιείται ως συνώνυμο της «επισήμανσης»: Όταν ο αφηγητής εστιάζει σε κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο ενδιαφέροντος ή σε κάποιο συγκεκριμένο χαρακτήρα, τότε στο αντικείμενο του ενδιαφέροντος ή στο χαρακτήρα δίνεται ειδική προσοχή, ως προς τη μορφή της αφήγησης ή/και το περιεχόμενο. (Chatman, 1986) Η εστίαση στον Χαρακτήρα (Focus on Character) απαντά στο ερώτημα «Τίνος είναι αυτή η ιστορία;» ενώ η εστίαση στην Αφήγηση απαντά στο ερώτημα «Ποιος “βλέπει” την ιστορία;» (Chatman, 1986) (γενικότερα αντιλαμβάνεται). Πρόκειται για δύο διαφορετικές αφηγηματικές λειτουργίες.

Η αδυναμία να αποφανθούμε αν πρόκειται για εσωτερική ή εξωτερική εστίαση οφείλεται στο ευρύ πεδίου ορισμού της εσωτερικής εστίασης (οπτικές, αντιληπτικές και γνωσιακές διεργασίες), κατ' επέκταση στο ευρύ πεδίο ορισμού της οπτικής γωνίας (POV₁, POV₂). Για την οπτική γωνία με την κυριολεκτική σημασία του όρου (POV₁) είναι εύκολο να αποφανθούμε καθώς αυτή στον κινηματογράφο υπάρχει πάντα και είναι σαφώς ορισμένη. Όμως η οπτική γωνία με τις μετωνυμικές και μεταφορικές της σημασίες, είναι δύσκολο να οριστεί με έναν εξίσου αυστηρό και ρητό τρόπο. Στη λογοτεχνία η νοητική κατάσταση του χαρακτήρα φανερώνεται μέσα από πληροφορίες που μεταδίδει το κείμενο. Ο χαρακτήρας μπορεί να κοινοποιεί τη νοητική του κατάσταση στον μυθοπλαστικό κόσμο ή όχι. Στον κινηματογράφο πληροφορίες που αφορούν τη νοητική κατάσταση των χαρακτήρων (« Η Α. ένιωσε απύθμενο μίσος όταν είδε τον Χ.») δεν μπορούν να αποδοθούν οπτικά με ρητό τρόπο όπως στο κείμενο, μέσα δηλαδή από ένα σύνολο σημαινόντων. Στον κινηματογράφο η εικόνα μίας καρέκλας δεν είναι σημαίνον αλλά το πράγμα αυτό καθαυτό ή έστω η διδιάστατη προβολή ενός τριδιάστατου αντικειμένου. Τα ένθετα πλαίσια στην ταινία *Histoire d'Un Crime* προσπαθούσαν να μεταδώσουν με οπτικό τρόπο σκέψεις του χαρακτήρα μη ορατές σε κάποιον υποτιθέμενο παρατηρητή που θα βρισκόταν στον ίδιο με τον χαρακτήρα χώρο. Ακόμη και αν τέτοιες τεχνικές ήταν λιγότερο δύσχρηστες, θα ήταν δύσκολο να μεταδοθεί με εικόνες μία μη απτή έννοια όπως το συναίσθημα, εκτός και οι εικόνες λειτουργούσαν ως σύμβολα, εντέλει δηλαδή ως κείμενο. Ο μυθοπλαστικός χαρακτήρας εξάλλου δεν έχει στην πραγματικότητα συνείδηση, σκέψεις ή συναισθήματα. Είναι λέξεις στο χαρτί ή ένας ηθοποιός που δρα ή κάποια ανθρωπόμορφη κατασκευή. Του αποδίδονται γνωστικές λειτουργίες (αντίληψη, μνήμη, σκέψη, συνείδηση) και συναισθήματα μέσα από δράσεις του ή την λεκτική κοινοποίηση των λειτουργιών αυτών από τον ίδιο του (ο χαρακτήρας κλαίει ή λέει “αισθάνομαι λυπημένος”). Δεν μπορεί πάντα να οριστεί ένα αυστηρό όριο μεταξύ του πότε αποκτάμε πρόσβαση σε γνωστικές λειτουργίες του χαρακτήρα και πότε όχι, επομένως δεν είναι πάντα δυνατός ένας αυστηρός διαχωρισμός μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής εστίασης. Η εστίαση είναι ενίοτε και μία «υπόθεση υποκειμενικότητας».

Οπτικές ενδείξεις της νοητικής κατάστασης του χαρακτήρα μπορεί να έχουμε μέσα από δράσεις του, χειρονομίες, εκφράσεις του προσώπου. Έμμεσα, μέσω αυτών αποκτούμε πρόσβαση στη συνείδησή του. Υπό αυτήν την έννοια, η οπτική γωνία του χαρακτήρα μπορεί να θεωρηθεί και η αντίδραση του απέναντι σε αυτό που πράττει (Chatman, 1986). Άλλωστε, ένας από τους

λόγους του έντονου τρόπου παιξίματος στο βωβό ήταν ότι μέσα από την έντονη παντομίμα και τις εκφράσεις του προσώπου οι ηθοποιοί προσπαθούσαν να μεταφέρουν σκέψεις και συναισθήματα που δεν ήταν δυνατόν να εκφράσουν με τα λόγια. Τα όρια του κινηματογραφικού κάδρου είναι και τα όρια της οπτικής πληροφορίας. Ο κατακερματισμός του χώρου μέσα από πλάνα μειώνει την εκάστοτε ποσότητα οπτικής πληροφορίας (Garcia-Mainar, 1993). Το μεσαίο πλάνο του άνδρα που βλέπει τη σφαίρα στον τοίχο στην ταινία *After One Hundred Years* (Selling 1911) περιέχει μικρότερη ποσότητα πληροφορίας από το αμέσως προηγούμενο από άλλη οπτική γωνία γενικό πλάνο που απεικονίζει το ίδιο επεισόδιο. Ένας λόγος που η κάμερα πλησιάζει τη δράση είναι καθαρά πρακτικός, για να δείξει δηλαδή από κοντά τη σφαίρα στον τοίχο η οποία στο γενικό πλάνο μπορεί να μη φαίνεται τόσο καθαρά. Ταυτόχρονα όμως δίνεται έμφαση στην πληροφορία που μεταδίδεται καθώς το σχετικό μέγεθος των αντικειμένων αυξάνει και μειώνεται η πλεοναστικότητα της. Η επιλογή πληροφορίας μέσα από πλάνα που κερματίζουν το χώρο είναι μία από τις βασικές στρατηγικές της κινηματογραφικής αφήγησης προκειμένου να δοθεί έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες.

Το περιεχόμενο επομένως του πλάνου αλλά και η μορφή του (η μορφή είναι και περιεχόμενο) μπορούν να αποτελούν ενδείξεις υποκειμενικότητας. Παρακάτω θα δειχθεί ότι ενδείξεις υποκειμενικότητας μπορεί συναχθούν και μέσα από την παράθεση και τον ρυθμό των πλάνων (μοντάζ). Στα πλάνα με ρακόρ βλέμματος και στα πλάνα λήψης πεδίου / αντίθετου πεδίου, απεικονίζεται η αντίδραση του χαρακτήρα απέναντι σε αυτό που βλέπει, ενώ η μορφή των πλάνων δίνει έμφαση στον εστιάζοντα και το εστιαζόμενο αποτελώντας «κατά κάποιον τρόπο περιπτώσεις εσωτερικής εστίασης» (Garcia-Mainar, 1993). Βασισμένος στην έννοια της εστίασης ως επιλογή του πεδίου πληροφορίας διά μέσου της αντίληψης (Bal, 1999) και σε αυτό που ο Chatman (1986) ονομάζει *slant* (κλίση), την ιδιότητα των χαρακτήρων αλλά και αφηγητών σχολιάζουν τα γεγονότα του μυθοπλαστικού κόσμου, ο (Garcia-Mainar, 1993) διευρύνει την έννοια της εστίασης εισάγοντας τον όρο «αυτεστίαση» (Auto-focalisation). Η επιλογή (άρα και μείωση πλεοναστικότητας) και ο τρόπος μετάδοσης πληροφορίας, δίνουν έμφαση στον χαρακτήρα που απεικονίζεται εντός του κάδρου, στις δράσεις του και στα εστιαζόμενα αντικείμενά του. Ακόμη και στην περίπτωση που δεν απεικονίζεται εντός του πλάνου κάποια αντίδραση του χαρακτήρα απέναντι σε αυτό που βλέπει, ο περιορισμός και μόνο του πεδίου πληροφορίας (που απομονώνει τον εστιάζοντα από τον υπόλοιπο χώρο) δίνει έμφαση στον εστιάζοντα και καθιστά σημαντική την ενέργειά του (όραση) και κατ' επέκταση το αντικείμενο

της όρασής του. Η έννοια της αυτεστίασης μπορεί επομένως να χρησιμοποιηθεί όχι για να αναιρέσει προηγούμενες θεωρίες περί εστίασης αλλά για να δώσει νέα χροιά στην έννοια της εστίασης (Garcia-Mainar, 1993) προσαρμόζοντας την στον κινηματογραφικό μέσο.

Η δεκαετία του 1920

Μέχρι το 1915 οι περισσότερες από τις μέχρι και τις μέρες μας πιο κοινές αφηγηματικές τεχνικές του κινηματογράφου έχουν καθιερωθεί. (Fairservice, 2001). Από τα τέλη του Α' Παγκοσμίου Πολέμου (1918) μέχρι και το 1929 περίπου, χρονιά που τα περισσότερα αμερικανικά στούντιο έχουν μεταβεί στον ήχο ενώ στις ευρωπαϊκές πρωτεύουσες παρουσιάζονται οι πρώτες αμερικανικές ομιλούσες ταινίες, εμφανίζονται μία σειρά από πρωτοπόρα μεταπολεμικά κινηματογραφικά κινήματα και ρεύματα: Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός, Γερμανικός Εξπρεσιονισμός, Σοβιετικό Μοντάζ, Νταντά, Σουρεαλισμός. (Thomson & Bordwell, 2010). Η δεκαετία του 1920 είναι δεκαετία συνεχών πειραματισμών πάνω στις δυνατότητες της κινηματογραφικής αφήγησης. Παρακάτω θα εξετάσω συνοπτικά τα κύρια χαρακτηριστικά και όψεις της εστίασης των τριών κυριότερων κινημάτων, του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού, του Γερμανικού Εξπρεσιονισμού και του Σοβιετικού Μοντάζ.

Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός (1918-1929)

Ο όρος Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός ή Πρώτη Αβαντ Γκαρντ⁴⁸ αναφέρεται σε ένα σύνολο κινηματογραφικών ταινιών με κοινά μορφολογικά και αφηγηματικά στοιχεία και αρχές.⁴⁹ Πολλές από τις ταινίες του γαλλικού ιμπρεσιονισμού είναι μη αφηγηματικές, αυτό που οι ίδιοι οι δημιουργοί τους ονόμασαν «cinema pur», αφηρημένα φιλμ που έδιναν έμφαση σε γραφιστικά και ρυθμικά μορφολογικά στοιχεία (Thomson & Bordwell, 2010). Χαρακτηριστικό των αφηγηματικών ιμπρεσιονιστικών ταινιών είναι η χρήση διάφορων κινηματογραφικών τεχνικών προκειμένου να αποδοθεί η νοητική και συναισθηματική κατάσταση των χαρακτήρων κάτι που επιτυγχάνεται μέσα από οπτικά τεχνάσματα, τη mise en scene και το μοντάζ. Όπως είδαμε και

⁴⁸ Avant Garde , εμπροσθοφυλακή (στρατιωτικός όρος)

⁴⁹ Δεν υπάρχει συμφωνία σχετικά με το αν θα έπρεπε να θεωρηθεί κινηματογραφικό κίνημα ή ρεύμα. Ο Richard Abel αναγνωρίζει ένα ξεχωριστό κίνημα του οποίου οι δημιουργοί επιχειρούσαν να διευρύνουν την κινηματογραφική αφήγηση και τον κινηματογραφικό τρόπο αναπαράστασης χρησιμοποιώντας κοινούς αφηγηματικούς τρόπους (Abel, 1984), ενώ ο Dave Bordwell αναφέρεται σε κινηματογραφικό ρεύμα με κοινά αφηγηματικά στοιχεία που δεν πληροί όμως τις προϋποθέσεις ώστε να αναγνωριστεί ως κινηματογραφικό κίνημα .

στα προηγούμενα, τα οπτικά τεχνάσματα δεν αποτελούν καινοτομία του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού, ωστόσο οι Γάλλοι Ιμπρεσιονιστές είναι οι πρώτοι που χρησιμοποιούν περισσότερο συστηματικά και εκτεταμένα τέτοιες τεχνικές δίνοντας ειδικό βάρος στην απόδοση υποκειμενικών καταστάσεων που βιώνουν οι χαρακτήρες. Η εικαστικότητα και η οπτική απόδοση συναισθημάτων (χαρακτήρων και δημιουργών⁵⁰) είναι τα δύο κύρια στοιχεία που τους γοητεύουν (Thomson & Bordwell, 2010).

Διαφόρων ειδών φίλτρα, παραμορφωτικοί φακοί και κυρτοί καθρέφτες, μάσκες, διπλοτυπίες ή πολλαπλοτυπίες είναι οπτικά τεχνάσματα που χρησιμοποιούνται κατά κόρον από τους ιμπρεσιονιστές. Υποκειμενικές αντιλήψεις χαρακτήρων μπορεί να αποδίδονται μέσα από υποκειμενικά πλάνα ή πλάνα αντίληψης.⁵¹ Στην ταινία *El Dorado* (L'Herbier, *El Dorado*, 1921) στη σκηνή του χορού, υπάρχει ένα γενικό πλάνο της ηρωίδας καθισμένης ανάμεσα σε άλλες χορεύτριες. Μέσα από ένα φίλτρο που θολώνει το πρόσωπό της φαίνεται η σύγχυση στην οποία βρίσκεται καθώς ανησυχεί για το άρρωστο παιδί της. Το ενδιαφέρον στο πλάνο αυτό είναι ότι το φίλτρο χρησιμοποιείται μόνο για το πρόσωπο της ηρωίδας και όχι για τα πρόσωπα των υπολοίπων χαρακτήρων. Μόνο η ηρωίδα βρίσκεται σε σύγχυση, επομένως μόνο η δική της εικόνα εμφανίζεται παραμορφωμένη. Μέσα από το βλέμμα του εξωτερικού εστιάζοντα η αφήγηση δίνει μία ένδειξη για τη νοητική κατάσταση του χαρακτήρα, η εστίαση επομένως είναι εσωτερική.

Συχνή είναι επίσης η χρήση διπλοτυπιών. Στην ταινία *Feu Mathias Pascal* (L'Herbier, 1925) στη σκηνή που ο Ματίας Πασκάλ ταξιδεύει με το τρένο, εικόνες από τη ζωή του προβάλλονται σε διπλοτυπία με την κινούμενη εικόνα από τις ράγες του τρένου. Καθώς ο Ματίας ταξιδεύει, σκέφτεται εικόνες της περασμένης ζωής του. Η εικόνα από τις ράγες του τραίνου μπορεί να θεωρηθεί και μία οπτική μεταφορά της ζωής που τρέχει όπως το τραίνο πάνω

⁵⁰ «Οι Ιμπρεσιονιστές αντιμετώπισαν την τέχνη ως μία μορφή έκφρασης που μεταφέρει το προσωπικό όραμα του καλλιτέχνη : η τέχνη δημιουργεί εμπειρία και αυτή η εμπειρία οδηγεί σε συναισθήματα για τον θεατή. Η τέχνη δημιουργεί τα συναισθήματα αυτά όχι μέσω ευθέων δηλώσεων αλλά προκαλώντας ή υποδηλώνοντάς τα. Εν συντομία η τέχνη δημιουργεί φευγαλέα συναισθήματα, εντυπώσεις (impressions)» (Thomson & Bordwell, 2010, σ.90)

⁵¹ Υπάρχουν ωστόσο και εξαιρέσεις. Στην ταινία *La Roue* (Gance, 1923) χρησιμοποιούνται κυκλικές και οβάλ μάσκες χωρίς η χρήση τους να υπαγορεύεται από την αντίληψη κάποιου χαρακτήρα. Στην ταινία *Rose-France* (L'Herbier, 1918) μια μάσκα χωρίζει την οθόνη στα τρία και τοποθετεί την ηρωίδα στο κέντρο του κάδρου. Με τον τρόπο αυτό η αφήγηση δίνει έμφαση στο πρόσωπο της ηρωίδας, χωρίς όμως και πάλι να πρόκειται για πλάνο αντίληψης.

στις ράγες. Η εστίαση μπορεί να θεωρηθεί σε πρώτο επίπεδο εσωτερική ενώ στο δεύτερο αυτό επίπεδο η εστίαση είναι εξωτερική και η αφήγηση λειτουργεί και *σχολιαστικά*, αυτό που ο Chatman ονομάζει κλίση (slant). Στην ταινία *Menilmontant* (Kirsannof, 1926), στη σκηνή που η ηρωίδα σκέφτεται να αυτοκτονήσει πηδώντας στο νερό, υπάρχει ένα κοντινό πλάνο διπλοτυπίας της εικόνας του προσώπου της και του νερού. Η εικόνα του νερού μπορεί να θεωρηθεί το υποκειμενικό πλάνο της ηρωίδας ή μία νοητή εικόνα των σκέψεών της ή ακόμη μία εικόνα της νοητικής της κατάστασης (πλάνο αντίληψης). Σε κάθε περίπτωση η αφήγηση μεταφέρει τη ψυχολογική κατάσταση του χαρακτήρα και η εστίαση είναι εσωτερική.

Στην ταινία *Napoleon* (Gance 1927) στη σκηνή του μαξίλαροπόλεμου χρησιμοποιώντας την τεχνική που ονόμασε Polyvision (Thomson & Bordwell, 2010) ο Gance χωρίζει το κάδρο σε μικρότερα επιμέρους μέρη σε καθένα από τα οποία προβάλλονται εικόνες από διαφορετικές οπτικές γωνίες, ορισμένες σε διπλοτυπία. Σε συνδυασμό με το γρήγορο ρυθμικό μοντάζ και τις κινήσεις και τις θέσεις κάμερας δημιουργείται μεγάλη ροή οπτικής πληροφορίας καθώς και η αίσθηση του αποπροσανατολισμού. Δεν είναι ξεκάθαρο αν το πλάνο αυτό μπορεί να θεωρηθεί ως πλάνο αντίληψης του χαρακτήρα (έχει προηγηθεί μία σειρά από υποκειμενικά πλάνα) ή όλων των χαρακτήρων που συμμετέχουν οπότε και η εστίαση θεωρείται εσωτερική ή πλάνο που περιγράφει τη φρενίτιδα του μαξίλαροπόλεμου όχι όμως όπως την αντιλαμβάνεται κάποιος συγκεκριμένος χαρακτήρας οπότε η εστίαση θεωρείται εξωτερική.

Μέχρι το 1923 για την απόδοση υποκειμενικότητας στις ταινίες του γαλλικού ιμπρεσιονισμού χρησιμοποιούνται κυρίως οπτικά τεχνάσματα. (Thomson & Bordwell, 2010). Το 1923 στις ταινίες *La Roue* (Gance, 1923) και *Coeur Fidele* (Epstein, 1923) χρησιμοποιείται το γρήγορο μοντάζ για να αποδοθούν νοητικές καταστάσεις των χαρακτήρων, ενώ αργότερα χρησιμοποιείται και σε άλλες ταινίες όπως στις ταινίες *Napoleon* και *Menilmontant*. (Thomson & Bordwell, 2010).⁵² Στην ταινία *Coeur Fidele* υπάρχει μία σκηνή στο λούνα παρκ στην οποία η ηρωίδα Marie είναι ανεβασμένη στη ρόδα που περιστρέφεται. Όταν ο Jean, τον οποίον η Marie αντιπαθεί, προσπαθεί να την φιλήσει, ακολουθεί μία διαδοχή εικόνων από το λούνα παρκ με γρήγορο και επιταχυνόμενο ρυθμό μοντάζ (ορισμένα πλάνα διαρκούν μόλις δύο καρτέ). Αυτή η επιτάχυνση στο ρυθμό δεν δικαιολογείται από κάποια αλλαγή στην οπτική αντίληψη του

⁵² Η χρήση του γρήγορου ή ρυθμικού μοντάζ δεν περιορίζεται στην απόδοση υποκειμενικότητας. Γρήγορο μοντάζ χρησιμοποιείται και σε αφηρημένες ταινίες ή και σε αφηγηματικές σε καταστάσεις αντικειμενικότητας.

χαρακτήρα, ούτε από κάποια «φυσική» αιτία, όπως ότι η ρόδα περιστρέφεται ξαφνικά πιο γρήγορα, αλλά αντικατοπτρίζει την αλλαγή στην συναισθηματική του κατάσταση. Στα παραδείγματα των ταινιών που εξετάσαμε ήταν το περιεχόμενο ή η μορφή μεμονωμένων πλάνων που έδειχνε την νοητική κατάσταση του χαρακτήρα ή, προκειμένου για τα πλάνα με ρακόρ βλέμματος και πεδίου / αντίθετου πεδίου η μορφή και η παράθεση δύο διαδοχικών πλάνων. Εδώ η νοητική κατάσταση του χαρακτήρα δίνεται από το ρυθμό και την επιτάχυνση του ρυθμού των πλάνων, κατ' επέκταση από την αλλαγή στον τρόπο αντίληψης του θεατή. Ο θεατής μπορεί να βλέπει (υποκειμενικά πλάνα) ή όχι αυτό που βλέπει ο χαρακτήρας. Στην ταινία *Coeur Fidele* οι διαφορετικές γωνίες λήψης που κατακερματίζουν άτακτα το χώρο, τα κεκλιμένα κάδρα, τα εκτός εστίασης πλάνα, οι θέσεις κάμερας (γωνίες λήψης από ψηλά, κοντινά πλάνα), οι διπλοτυπίες και το γρήγορο μοντάζ δημιουργούν αίσθημα ζάλης, αποπροσανατολισμό, μία «οπτική οχλαγωγή». Η αντίληψη του χώρου και του χρόνου της αφήγησης μεταβάλλεται επειδή έχει μεταβληθεί και για την ηρωίδα. Άλλη μία περίπτωση εσωτερικής εστίασης.

Τα πλάνα με αργή κίνηση (slow motion) επίσης χρησιμοποιούνται για να δείξουν υποκειμενικές καταστάσεις, ειδικά για σκηνές ονειροπολήσεων. Στην ταινία *La Suriente Madame Beudet*, καθώς η κυρία Beudet ονειροπολεί, η φωτογραφία ενός τενίστα ζωντανεύει μέσα από τις σελίδες του περιοδικού και ο τενίστας εμφανίζεται να κινείται σε slow motion. Στην ταινία *Feu Mathias Pascal* (L'Herbier 1925), ο Ματίας Πασκάλ ονειρεύεται ότι επιτίθεται στον εχθρό του. Το αντικειμενικό πλάνο του ονείρου είναι σε αργή κίνηση. Άλλοι τρόποι για να αποδοθούν υποκειμενικές καταστάσεις είναι μέσα από τη θέση και τις κινήσεις της κάμερας. Στην ταινία *Coeur Fidele* στη σκηνή του λούνα παρκ βλέπουμε μία σειρά από πλάνα από ασυνήθιστες γωνίες λήψης, όπως τα καθίσματα της ρόδας ιδωμένα από χαμηλή γωνία λήψης ή τα πολύ κοντινά πλάνα στα αγάλματα των μουσικών παιχνιδιών. Τα πλάνα αυτά δεν είναι υποκειμενικά κάποιου χαρακτήρα, ούτε πλάνα αντίληψης. Ωστόσο η γωνία λήψης δημιουργεί μία ασυνήθιστη όψη κατά τ άλλα συνηθισμένων αντικειμένων, προμηνύοντας όσα θα ακολουθήσουν αλλά και αποτελώντας ένδειξη για τη φορτισμένη συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα. Όπως τα παιχνίδια κρύβουν μία απειλητική, παράξενη όψη, έτσι και η Marie νιώθει την αδιόρατη απειλή του Jean. Ιδιαίτερα δημοφιλή είναι επίσης τα υποκειμενικά τράβελινγκ με την κάμερα συχνά τοποθετημένη σε διάφορα κινούμενα οχήματα όπως τραίνα,

αυτοκίνητα, ρόδες λούνα πάρκ, άλογα⁵³. Στην ταινία *Napoleon*, στη σκηνή του μαξιλαροπόλεμου, έχουμε αντικειμενικά πλάνα όπως αυτό με την κάμερα που ακολουθεί τον χαρακτήρα να περπατάει με ορμή στο διάδρομο ή το τράβελινγκ που από γενικό καταλήγει σε κοντινό στο πρόσωπό του. Τα πλάνα αυτά δίνουν έμφαση στις δράσεις του χαρακτήρα και στην αντίδρασή του απέναντι στα όσα βλέπει. Ενισχύουν αυτό που ο Chatman ονομάζει κεντρικότητα και αποτελούν αφηγηματικούς τρόπους με τους οποίους η αφήγηση «αυτεστιάζει» κατά Mainar. Θεωρώντας ότι αποτελούν και ενδείξεις τις ψυχικής κατάστασης του χαρακτήρα η εστίαση μπορεί να θεωρηθεί εσωτερική.

Η ταινία *La Souriante Madame Beudet* (Dulac, 1923) είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ιμπρεσιονιστικής ταινίας που χρησιμοποιεί διάφορους αφηγηματικούς τρόπους προκειμένου να αποδώσει τη νοητική κατάσταση της ηρώιδας του τίτλου. Σε μία από τις εναρκτήριες σκηνές της ταινίας η κυρία Beudet παίζει πιάνο σε γενικό πλάνο ενώ το επόμενο πλάνο το οποίο ανοίγει και κλείνει με μία οβάλ μάσκα είναι η εικόνα του ήλιου που καθρεφτίζεται σε μία λίμνη. Το πλάνο αυτό δεν σχετίζεται άμεσα με την πλοκή της σκηνής, ούτε υπάρχει κάποια ένδειξη για το πού βρίσκεται ο συγκεκριμένος χώρος. Η κύρια λειτουργία του είναι να δημιουργήσει ένα συναίσθημα, μία εντύπωση. Η εντύπωση του φωτός που καθρεφτίζεται στο νερό δημιουργεί συναισθήματα ίδια με αυτά που βιώνει η κυρία Beudet καθώς παίζει πιάνο. Στα προηγούμενα παραδείγματα των ταινιών του πρώιμου κινηματογράφου οι καταστάσεις εσωτερικής εστίασης δίνονταν μέσα από την απεικόνιση χώρων και αντικειμένων εντός τους που αποτελούσαν μέρος του χώρου της ιστορίας, είτε ως πραγματικοί χώροι είτε ως νοητοί χώροι στο μυαλό των χαρακτήρων. Εδώ δεν έχουμε κάποια εικόνα μέσα από το μυαλό του χαρακτήρα (αν και κάτι τέτοιο δεν αποκλείεται εντελώς), ούτε μία εικόνα όπως την αντιλαμβάνεται ο χαρακτήρας ή μία εικόνα η μορφή της οποίας υπαγορεύεται από τη νοητική κατάσταση του χαρακτήρα. Η εστίαση είναι εσωτερική εφόσον η αφήγηση μεταφέρει συναισθήματα που βιώνει ο χαρακτήρας και αυτό γίνεται μέσα από την εξωδιηγητική εικόνα μίας λίμνης που δεν υπάρχει στο μυθοπλαστικό χώρο αλλά δημιουργεί ένα συναίσθημα, έχει δηλαδή αντίστοιχη λειτουργία με τη χρήση της εξωδιηγητικής μουσικής.

Συνοψίζοντας, ο γαλλικός ιμπρεσιονισμός χρησιμοποιεί πλήθος αφηγηματικών τρόπων (οπτικά τεχνάσματα, κινήσεις και θέσεις κάμερας, μοντάζ, *mise en scene*) για να αποδώσει

⁵³ Στην ταινία *Napoleon* (Gance, *Napoleon*, 1927)

υποκειμενικές καταστάσεις. Η ταινία *La Glace a Trois Faces* (Epstein, 1927) μάλιστα φτάνει την προσπάθεια αυτή στο αποκορύφωμά της. Σχεδόν κάθε αφηγηματική πληροφορία φιλτράρεται μέσα από τις αντιλήψεις των τριών γυναικών, κάτι που συμβολίζεται πολύ εύστοχα από το τελευταίο πλάνο στο οποίο το τριπλό είδωλο του χαρακτήρα καθρεφτίζεται σε έναν καθρέφτη. (Thomson & Bordwell, 2010)

Γερμανικός Εξπρεσιονισμός (1913-1932)⁵⁴

Το 1921 κυκλοφορεί στους κινηματογράφους η ταινία *Το εργαστήρι του Δόκτορος Καλιγκάρι*. (Wiene, 1920). Εμπνευσμένοι από τον εξπρεσιονισμό στη ζωγραφική και το θέατρο οι δημιουργοί της ταινίας χρησιμοποίησαν στιλιζαρισμένα σκηνικά και κοστούμια και το υπερβολικό, εξεζητημένο παίξιμο των ηθοποιών για να δημιουργήσουν την παραμορφωμένη και στρεβλή οπτική του κόσμου της ιστορίας. Γυρισμένη σε στούντιο η ταινία χρησιμοποιούσε διδιάστατα μη ρεαλιστικά σκηνικά δίνοντας την εντύπωση θεατρικότητας και ενός ψεύτικου κόσμου χωρίς βάθος. Τα περιγράμματα είναι αδρά, οι γραμμές στρεβλές, τα επίπεδα κεκλιμένα. Οι φωτισμοί είναι επίπεδοι αλλά οι σκιές ζωγραφίζονται συχνά απευθείας στους τοίχους δίνοντας την εντύπωση του έντονου κοντράστ. Τα φροντιστηριακά στοιχεία (props) είναι στιλιζαρισμένα, υπερμεγέθη, παραμορφωμένα : μακρόστενα ψηλά έπιπλα, στρεβλοί τοίχοι, ακόμη και οι λάμπες φωτισμού στο δρόμο μοιάζουν αφύσικα μεγάλες. Τα γραφιστικά στοιχεία των διάτιτλων της ταινίας επίσης δίνουν την εντύπωση της παραμόρφωσης. Το παίξιμο των ηθοποιών με την έντονη παντομίμα έρχεται σε συμφωνία με την υπερβολή και την παραμόρφωση του κόσμου της ταινίας. Ο ηθοποιός Conrad Veidt αναφερόμενος στον τρόπο που υποδύθηκε τον χαρακτήρα Τσέζαρε μάλιστα είχε πει: «Αν ο διάκοςμος είναι κατασκευασμένος ως να είχε την ίδια πνευματική κατάσταση με αυτή που κυβερνά του χαρακτήρα, ο ηθοποιός θα βρει στο διάκοςμο μία πολύτιμη βοήθεια στη σύλληψη και μετενσάρκωση του ρόλου του. Θα αναμιχθεί με τον μυθοπλαστικό περιβάλλον και θα κινηθούν στον ίδιο ρυθμό.» σ.106 (Thomson & Bordwell, 2010). Όταν η αρραβωνιαστικιά του Άλαν περιπλανιέται στο υπαίθριο πανηγύρι του Καλιγκάρι, τα ρούχα της έχουν τα ίδια ζιγκ ζαγκ σχέδια που υπάρχουν στα πρόχειρα παραπήγματα του πανηγυριού .

⁵⁴ Ο φοιτητής της Πράγας (Rye & Wegener, 1913) θεωρείται η πρώτη ταινία με εξπρεσιονιστικά στοιχεία (Thomson & Bordwell, 2010)

Οι γερμανικές ταινίες που χρησιμοποιούν το παραμορφωμένο γραφιστικό στυλ της *mise en scene* όπως στην ταινία *Το εργαστήρι του Δρ. Καλιγκάρι* είναι περίπου έξι. Ορισμένοι ιστορικοί κατατάσσουν μόνο αυτές στις ταινίες του γερμανικού εξπρεσιονισμού ενώ άλλοι εφαρμόζοντας λιγότερο αυστηρά κριτήρια αναγνωρίζουν μεταξύ 1920-1927 περίπου εικοσιτέσσερις ταινίες (Thomson & Bordwell, 2010). Το μοτίβο της ανθρώπινης φιγούρας η μορφή της οποίας μοιάζει με τη μορφή στοιχείων του περιβάλλοντος απαντάται σε πολλές εξπρεσιονιστικές ταινίες (όπως η φιγούρα του απέθαντου Νοσφεράτου που στέκεται μπροστά σε ανοίγματα σε τοίχους και καμάρες στην ομώνυμη ταινία, η ψιλόλιγνη φιγούρα του Τζέζαρε στον *Καλιγκάρι* που κινείται σαν σε χορογραφία μπροστά στον διαγώνιο τοίχο λίγο πριν την αρπαγή της Jane, η μορφή του Ταρτούφου καθώς περνάει μπροστά από μία ψηλή φωτιστική στήλη). Στις κλασικές ταινίες η ανθρώπινη φιγούρα είναι το κύριο εκφραστικό στοιχείο και τα σκηνικά, ο φωτισμός, τα ενδυματολογικά λειτουργούν συμπληρωματικά. (Thomson & Bordwell, 2010). Στο *Εργαστήρι του Δρ. Καλιγκάρι* η σχέση αυτή μοιάζει να αντιστρέφεται. Η μορφή, ο τρόπος που χειρονομεί και κινείται ο Τζέζαρε μοιάζει να αντανακλά τον κόσμο που τον περιβάλλει. Τα σκηνικά και τα κάθε είδους σκηνογραφικά στοιχεία δημιουργούν την αίσθηση ενός μόνιμου οπτικού ουρλιαχτού που τείνει να υποσκελίσει κάθε ανθρώπινη μορφή.

Οι ιστορίες πολλών εξπρεσιονιστικών ταινιών αφορούν εξωτικά μέρη, φανταστικά γεγονότα, γνωστούς μύθους και μακρινές εποχές (Thomson & Bordwell, 2010). Πολλές τέτοιες ταινίες περιέχουν εγκιβωτισμένες αφηγήσεις, όπως στις ταινίες *Καλιγκάρι*, *Νοσφεράτου* (Murnau, Nosferatu, 1925), *Ταρτούφος* (Murnau, Tartuff 1925). Η εστίαση μπορεί να θεωρηθεί επίσης εγκιβωτισμένη. Ένα εσωτερικό επίπεδο εστίασης περικλείει άλλα επίπεδα εσωτερικής και εξωτερικής εστίασης. Στο *Εργαστήρι του Δρ. Καλιγκάρι* εγκιβωτισμένη εστίαση έχουμε στην αφήγηση του Άλαν (ενδοδιηγητικός ομοδιηγητικός αφηγητής). Στο τέλος της ταινίας αποκαλύπτεται ότι η ιστορία του χαρακτήρα είναι το προϊόν της στρεβλής αντίληψης ενός ψυχικά διαταραγμένου ατόμου και πως τα γεγονότα δεν έχουν συμβεί όπως παρουσιάζονται αλλά όπως τα φαντάζεται ο ίδιος ο Άλαν. Εντός κειμένου δε δίνεται κάποια εξήγηση για τη μορφή του μυθοπλαστικού κόσμου. Αν η παραμόρφωση της *mise en scene* οφειλόταν στο διαταραγμένο μυαλό του Άλαν, τότε μετά την ανατροπή του τέλους οι στρεβλοί τοίχοι θα έπρεπε να ισιώσουν. Η οπτική της ταινίας όμως (θέσεις κάμερας, *mise en scene*) δεν μεταβάλλεται μεταξύ εσωτερικής και εξωτερικής εστίασης. Η ταινία είναι ιδωμένη ως επί το πλείστον μέσα από τα μάτια ενός εξωτερικού εστιάζοντα και υποκειμενικά πλάνα και πλάνα

αντίληψης απουσιάζουν. Εντός του εσωτερικού επιπέδου της αφήγησης η εστίαση είναι κυρίως εξωτερική. Ο στρεβλός κόσμος της ιστορίας μοιάζει να προκαλεί τη στρεβλή αντίληψη του αφηγητή παρά το αντίστροφο.

Υποκειμενικές αντιλήψεις χαρακτήρων δίνονται συνήθως μέσα από οπτικά τεχνάσματα και τις θέσεις κάμερας, όπως και στις ταινίες του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού. Στη δεξιοτεχνικά σκηνοθετημένη ταινία *Ταρτούφος* (Murnau, 1925) στην εγκιβωτισμένη αφήγηση (εσωτερική εστίαση) εμπεριέχονται περιπτώσεις εξωτερικής όσο και εσωτερικής εστίασης. Προκειμένου να αποδώσει υποκειμενικές καταστάσεις η ταινία χρησιμοποιεί διάφορα υποκειμενικά πλάνα (κοντινές λεπτομέρειες, πλάνα με κυκλικές μάσκες, μέσα από κλειδαρότρυπες, αντανakλάσεις σε καθρέφτες), αμόρσες, πλάνα πεδίου λήψης /αντίθετου πεδίου. Μία ενδιαφέρουσα στιγμή της ταινίας είναι στη σκηνή όπου ο ηλικιωμένος εργοδότης χτυπάει επίμονα το καμπανάκι με το οποίο καλεί τη βοηθό του. Ο άνδρας πλησιάζει όλο και πιο κοντά στην κάμερα μέχρι που το καμπανάκι βρίσκεται πολύ κοντά σε πρώτο πλάνο, τόσο που νομίζει κανείς ότι θα σπάσει το γυαλί της κάμερας. Το πλάνο αυτό αντιπαραβάλλεται από πολύ κοντινά στο πρόσωπο της γυναίκας πλάνα η οποία βρίσκεται σε κάποιο άλλο δωμάτιο και ακούει τον άνδρα να την καλεί. Το σχετικό μέγεθος από το καμπανάκι μεγαλώνει διαρκώς καθώς αυτό πλησιάζει την κάμερα δίνοντας την εντύπωση μίας αυξανόμενης «οπτικής έντασης» όπως σε μία ομιλούσα ταινία θα δυνάμωνε η ένταση του ήχου. Η αντίδραση της γυναίκας στο πρώτο πλάνο δικαιολογείται όχι από αυτό που βλέπει (για το οποίο δεν υπάρχει κάποια ένδειξη) αλλά από αυτό που βλέπει ο θεατής στο πλάνο που ακολουθεί (που η γυναίκα ακούει). Η οπτική του θεατή στο δεύτερο πλάνο δεν ταυτίζεται πραγματικά με την οπτική της γυναίκας όπως στα υποκειμενικά πλάνα, αλλά η αλληλουχία των πλάνων (τέσσερα διαδοχικά πλάνα μεταξύ άνδρα και γυναίκας) δημιουργεί την εντύπωση ταύτισης. Μέσα από τις θέσεις κάμερας και το μοντάζ το βλέμμα του εξωτερικού εστιάζοντα μοιάζει να ταυτίζεται με το βλέμμα της γυναίκας, πρόκειται επομένως για περίπτωση εσωτερικής εστίασης.

Μία άλλη ενδιαφέρουσα στιγμή είναι στην εισαγωγή της ταινίας όταν ένας από τους κύριους χαρακτήρες κοιτάζοντας προς την κάμερα απευθύνεται στο κοινό και ερήμην μαρτύρων εξηγεί τις προθέσεις του. Στο σημείο αυτό, παραβιάζοντας τον τέταρτο τοίχο, το ίδιο το κείμενο αναγνωρίζει τη λειτουργία της αφήγησης. Αν η αφήγηση είναι η παράθεση γεγονότων που απευθύνεται σε κάποιο κοινό, τότε στο σημείο αυτό το ίδιο το γεγονός που παρατίθεται (η

απεύθυνση του χαρακτήρα στο κοινό) έχει και αφηγηματική λειτουργία. Ο χαρακτήρας γίνεται ο ίδιος αφηγητής προμηνύοντας τα γεγονότα που θα ακολουθήσουν και αποκαλύπτοντας ταυτόχρονα τον τρόπο σκέψης του, άρα η εστίαση γίνεται εσωτερική.

Στην ταινία *Dr Mabuse Der Spielel*⁵⁵ (Lang, 1922) χρησιμοποιούνται μεταξύ άλλων οπτικά τεχνάσματα για να δηλώσουν καταστάσεις υποκειμενικότητας. Το εναρκτήριο πλάνο της ταινίας είναι ένα υποκειμενικό κοντινό πλάνο που δείχνει ένα χέρι να κρατά μία τράπουλα με φωτογραφίες διαφόρων προσώπων. Με dissolve εμφανίζεται σε μεσαίο πλάνο η εικόνα του άνδρα που κοιτάζει τα χαρτιά που κρατάει. Η ακολουθία των δύο πλάνων υποδηλώνει ότι το πρώτο πλάνο είναι υποκειμενικό του δεύτερου ενώ το dissolve δίνει περισσότερη έμφαση στο γεγονός ότι ο άνδρας κοιτάζει τις φωτογραφίες καθώς η εικόνα τους σβήνει σταδιακά πάνω στην εικόνα του προσώπου του. Τα δύο διαδοχικά πλάνα αποδίδουν με οπτικό τρόπο αυτό που λεκτικά μπορεί να ειπωθεί και ως «στο μυαλό του άνδρα βρίσκονται αυτά τα πρόσωπα». Σε άλλη σκηνή της ίδια ταινίας ένας από τους χαρακτήρες εξηγεί κάποιο σχέδιο στους συνεργούς του. Στο υποκειμενικό πλάνο που δείχνει το χέρι να σχεδιάζει πάνω στο χάρτη της πόλης εμφανίζεται μέσα σε μία κυκλική μάσκα το πλάνο του σημείου της πόλης το οποίο απεικονίζει ο χάρτης. Η εικόνα αυτή μπορεί να θεωρηθεί ως μία νοητή εικόνα στο μυαλό του χαρακτήρα (εικόνα ομοδιηγητικού αφηγητή) ή μία εικόνα που παρεμβάλει η αφήγηση (ετεροδιηγητικός αφηγητής) για να δείξει το πραγματικό σημείο στο οποίο αναφέρεται ο χαρακτήρας. Στην εικόνα του εσωτερικού εστιάζοντα παρεμβάλλεται μία δεύτερη εικόνα που μπορεί να ανήκει στον εσωτερικό ή εξωτερικό εστιάζοντα.

Συνοψίζοντας, στις ταινίες του Γερμανικού εξπρεσιονισμού χρησιμοποιούνται στοιχεία της *mise en scene* όπως η σκηνογραφία και ο φωτισμός για να δημιουργήσουν χαρακτηριστικά της μορφής μυθοπλαστικών κόσμων όπως η παραμόρφωση, η στρέβλωση, η συμμετρία, η αντίθεση, η υπερβολή. Η μορφή του μυθοπλαστικού κόσμου δεν εξηγείται ως προϊόν της αντίληψης συγκεκριμένων χαρακτήρων αλλά μπορεί να δικαιολογείται επειδή ανήκει σε άλλο τόπο ή άλλη ιστορική εποχή. Υποκειμενικές αντιλήψεις των χαρακτήρων δίνονται μέσα από το

⁵⁵ Οι Thomson και Bordwell κατατάσσουν την ταινία ανάμεσα στις εικοσιτέσσερις περίπου ταινίες του γερμανικού εξπρεσιονισμού καθότι περιέχει στιλιστική παραμόρφωση η οποία λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο όπως η γραφιστική παραμόρφωση στον Καλιγκάρι. Εφαρμόζοντας περισσότερο αυστηρά κριτήρια η ταινία δεν είναι αμιγώς εξπρεσιονιστική αλλά περιέχει στοιχεία που συναντάμε σε εξπρεσιονιστικές ταινίες όπως η χρήση του φωτός και του κοντράστ.

χειρισμό της κινηματογραφικής μηχανής (camera work) και το μοντάζ⁵⁶ όπως και στις ταινίες του πρώιμου βωβού ή του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού .

Σοβιετικό Μοντάζ (1925-1933)

Το 1925, οχτώ χρόνια μετά την Οκτωβριανή επανάσταση ξεκινάει στη Σοβιετική Ένωση μία νέα περίοδος κρατικού προστατευτισμού η οποία είχε ως αποτέλεσμα την επέκταση της παραγωγής, διανομής και προβολής των κινηματογραφικών ταινιών με αποτέλεσμα την ανάπτυξη του κινηματογραφικού τομέα και την αύξηση των εισαγωγών. Η περίοδος αυτή διαρκεί μέχρι και το 1933 και συμπίπτει με την περίοδο του κινήματος του Σοβιετικού Μοντάζ. Το 1928, η επιβολή του Πρώτου Πενταετούς πλάνου επιβάλλει αυστηρούς κρατικούς ελέγχους που επισπεύδουν το τέλος του κινήματος. (Thomson & Bordwell, 2010). Συνολικά είκοσι επτά ταινίες αναγνωρίζονται ως ταινίες του σοβιετικού μοντάζ. Η κωμωδία *Οι περιπέτειες του Κυρίου Γουέστ στη χώρα των Μπολσεβίκων* (Kuleshov, Neobychainye priklyucheniya mistera Vesta v strane bolshevikov, 1924) θεωρείται η πρώτη ταινία με στοιχεία του Σοβιετικού Μοντάζ ενώ πρώτη σημαντική ταινία θεωρείται η ταινία *Απεργία* (Eisenstein, Stachka, 1925).

Οι Σοβιετικοί κινηματογραφιστές δεν ήταν οι πρώτοι που προσπάθησαν να εφαρμόσουν τις δυνατότητες του μοντάζ στην κινηματογραφική αφήγηση, ούτε ακολούθησαν όλοι την ίδια μονταζική προσέγγιση. Ήταν όμως οι πρώτοι που μελέτησαν το μοντάζ συστηματικά, έγραψαν θεωρητικά άρθρα πάνω σε αυτό, πειραματίστηκαν πάνω στις δυνατότητες του και του απέδωσαν ένα ειδικό βάρος όσον αφορά την λειτουργία του πάνω στην κατασκευή νοήματος. Ειδικά η κατασκευή νοήματος, η μετάδοση μίας ιδέας, ήταν ιδιαίτερα σημαντική για τις κρατικά χρηματοδοτούμενες και υπό αυστηρή κρατική επίβλεψη ταινίες, ο σκοπός των οποίων ήταν κυρίως προπαγανδιστικός, η διαφήμιση του νέου καθεστώτος στις μάζες, σε πληθυσμό με μεγάλο ποσοστό αναλφαβητισμού.

Η θεματολογία της πλειονότητας των ταινιών του Σοβιετικού Μοντάζ αφορά γεγονότα που σχετίζονται με την Οκτωβριανή Επανάσταση (*Απεργία*, *Θωρηκτό Ποτέμκιν* (Eisenstein,

⁵⁶ Στην περίπτωση ενός υποκειμενικού πλάνου ή στα πλάνα πεδίου / αντίθετου πεδίου , είναι η ακολουθία δύο πλάνων που δίνει την εντύπωση της υποκειμενικής οπτικής αντίληψης. Πρόκειται επομένως για συνδυασμό της χρήσης της κινηματογραφικής μηχανής (θέση κάμερας, καδράρισμα) και του μοντάζ (ακολουθία πλάνων).

Bronenosets Potyomkin, 1925), *Μάνα* (Pudovkin, Mat, 1926), *Το τέλος της Αγίας Πετρούπολης*, (Pudovkin, Konets Sankt-Peterburga, 1927), *Οκτώβρης* (Eisenstein, Oktyabr': Desyat' dnevy kotorye potryasli mir, 1928), *Το οπλοστάσιο* (Dovzhenko, Arsenal, 1929)) καθώς και τις κοινωνικές και οικονομικές αλλαγές που αυτή επέφερε (*Ο άνθρωπος με την Κινηματογραφική Μηχανή* (Vertov, 1929), *Η Γενική Γραμμή* (Eisenstein, Staroye i novoye, 1929), *Γη* (Dovzhenko, Zemlya, 1930)). Τα γεγονότα των αφηγήσεων παρουσιάζονται με σχέσεις αιτίου αιτιατού και αιτίες τους είναι ανθρώπινες ενέργειες ενώ κατά κανόνα υπερφυσικές αιτίες απουσιάζουν. Μοναδική εξαίρεση ίσως αποτελεί η ταινία *Zvenigora* (Dovzhenko, Zvenigora, 1928) που χρησιμοποιεί στοιχεία από την ουκρανική παράδοση. Μπορεί να πρόκειται για ενέργειες μεμονωμένων ατόμων όπως ο ναύτης Vakulinchuk που καλεί σε ανταρσία στο Ποτέμκιν ή ενέργειες ομάδων όπως η ανώνυμη μάζα του πλήθους που κατεβαίνει τα σκαλιά της Οδησού στην ίδια ταινία. Μεμονωμένα άτομα όμως δεν αποτελούν υποκινητές μεγάλων γεγονότων τα οποία νοούνται ως κοινωνικά φαινόμενα δεύτερης τάξης. Οι ταινίες του Σοβιετικού Μοντάζ δημιουργούνται υπό κρατική χρηματοδότηση και υπό την αυστηρή επίβλεψη του καθεστώτος, σκοπός του οποίου είναι μέσα από τις ταινίες αυτές να γράψει την ιστορία και να προπαγανδίσει τις αλλαγές που αυτό επέφερε. Καθώς η ρητορική του είναι κοινωνιοκεντρική, ο ρόλος των ατόμων στις ταινίες του Σοβιετικού Μοντάζ είναι υποβαθμισμένος. Οι χαρακτήρες δρουν αλλά όχι ως άτομα όσο ως μέλη διαφορετικών κοινωνικών τάξεων (Thomson & Bordwell, 2010). Ένας χαρακτήρας μπορεί συχνά να αντιπροσωπεύει έναν γενικό τύπο ατόμου ή μία κοινωνική τάξη. (Thomson & Bordwell, 2010). Μάλιστα, στις ταινίες του Eisenstein *Απεργία*, *Θωρηκτό Ποτέμκιν*, *Οκτώβρης* οι κύριοι χαρακτήρες απουσιάζουν παντελώς και αν κάποιος πρωταγωνιστεί είναι οι ανώνυμες μάζες του πλήθους.

Ορισμός του μοντάζ και βασικά σημεία της μονταζικής θεωρίας κατά Eisenstein

Μοντάζ είναι η διαδικασία τοποθέτησης των πλάνων μίας ταινίας στη σειρά, μία αφηγηματική διαδικασία. Η λέξη είναι γαλλική και σημαίνει συνάρμωση, κατασκευή ενός συνόλου από επιμέρους κομμάτια. Κάθε πλάνο παρουσιάζει ενότητα χώρου και χρόνου και αποτελεί ένα μήνυμα το νόημα του οποίου δε γίνεται αντιληπτό με μοναδικό κάθε φορά τρόπο αλλά εξαρτάται από τον αποδέκτη του μηνύματος. Η τοποθέτηση των πλάνων στη σειρά

παράγει νέα, επιπρόσθετα σύνολα πιθανών νοημάτων : αν το σύνολο των πιθανών νοημάτων του πλάνου A είναι $\{A$ και του πλάνου B είναι $\{B$, τότε η ακολουθία A,B παράγει ένα νέο σύνολο πιθανών νοημάτων $\{(A+B)\}$.

Ο Eisenstein γράφει : ⁵⁷

«Το πλάνο δεν είναι σε καμιά περίπτωση ένα στοιχείο του μοντάζ.

Το πλάνο είναι ένα μονταζικό κύτταρο.

Όπως τα κύτταρα κατά τη διαίρεσή τους δημιουργούν ένα φαινόμενο ανώτερης τάξης, τον οργανισμό ή το έμβρυο, έτσι στην άλλη πλευρά του διαλεκτικού άλματος από το πλάνο βρίσκεται το μοντάζ .

(Film Form, 1949, σ. 37)

Στην *Απεργία* πλάνα από την εξέγερση των εργατών αντιπαραβάλλονται με εξωδιηγητικά πλάνα από τη σφαγή ενός ταύρου. «Τους έσφαξαν σαν τα ζώα» είναι ένα νόημα που δεν υπάρχει αυτόνομο σε κανένα από τα πλάνα αλλά προκύπτει από την αντιπαράθεσή τους. Πενήντα τέσσερα χρόνια μετά , στην ταινία *Apocalypse Now* (Αποκάλυψη Τώρα) (Coppola , 1979) πλάνα από τη σφαγή του ταύρου στην υπαίθρια γιορτή αντιπαραβάλλονται με πλάνα του κύριου χαρακτήρα που σκοτώνει τον Συνταγματάρχη Κουρτζ. Η ίδια η πράξη της δολοφονίας του Συνταγματάρχη δεν υπάρχει σε κανένα πλάνο. Και όμως το νόημα «Τον έσφαξε σαν ζώο» υπάρχει ανάμεσα στα πλάνα, συνάγεται από τη διαδικασία όρασης και γίνεται αντιληπτό παρόλο που δεν γίνεται ποτέ ορατό.

Στο Montage of Attractions: For "Enough Stupidity in Every Wiseman" γράφει ο Eisenstein: «Ο σκοπός του ωφελμιστικού θεάτρου [...] είναι να οδηγήσει τον θεατή προς την επιθυμητή κατεύθυνση (επιθυμητή ψυχοσύσταση).»(σ.51) Για τον Eisenstein(1949), ένα

⁵⁷ Στο απόσπασμα έχει διατηρηθεί η μορφή του αρχικού κειμένου .

θεατρικό έργο πρέπει να δομηθεί πάνω στη διαδικασία αυτού που ονομάζει «Μοντάζ (των) ατραξιόν»⁵⁸.

Ως ατραξιόν, ορίζει:

«[...] κάθε επιθετική πτυχή του θεάτρου, δηλαδή κάθε στοιχείο του θεάτρου που έχει για τον θεατή αισθησιακό ή ψυχολογικό αντίκτυπο, πειραματικά ρυθμιζόμενο και μαθηματικά υπολογίσιμο έτσι ώστε να δημιουργήσει στο θεατή συγκεκριμένα συναισθηματικά σοκ, τα (στοιχεία αυτά), όταν τοποθετούνται στη σωστή σειρά εντός του συνόλου της παραγωγής, γίνονται το μοναδικό μέσο που επιτρέπει στον θεατή να αντιληφθεί την ιδεολογική πλευρά αυτού που παρουσιάζεται – το υπέρτατο ιδεολογικό συμπέρασμα.[...]» (Eisenstein & Gerould, *Montage of Attractions: For "Enough Stupidity in Every Wiseman*, 1974, σ. 78).

Μέσα από το μοντάζ των ατραξιόν το θέατρο απελευθερώνεται από το βάρος της παραστατικότητας και της απατηλής μιμητικότητας. «Αναπαραστατικά αποσπάσματα» και κομμάτια δράσης που αποτελούν μέρος της πλοκής δεν είναι αυτόνομα κομμάτια αλλά ατραξιόν που έχουν επιλεγεί για συγκεκριμένο σκοπό». (Eisenstein & Gerould, *Montage of Attractions: For "Enough Stupidity in Every Wiseman*, 1974).

Από τη θεατρική ο Eisenstein περνάει στην κινηματογραφική αφήγηση την οποία επίσης αντιλαμβάνεται ως μία διαδικασία παράθεσης και σύγκρουσης των ατραξιόν. Το μοντάζ για τον Eisenstein είναι ιδέες που προκύπτουν από τη σύγκρουση των πλάνων. (Eisenstein, 1949). Το πλάνο δεν είναι μία αυτόνομη μονάδα με προκαθορισμένο νόημα, αλλά το νόημα προκύπτει από τη σύγκρουση των πλάνων.⁵⁹ Η δομή των πλάνων αλλά και η δομή των πέντε επιμέρους κεφαλαίων στην ταινία *Οκτώβρης*, όπως και η γενικότερη ιδεολογική προσέγγιση του Eisenstein πάνω στους κοινωνικούς συσχετισμούς ακολουθεί τη διαλεκτική προσέγγιση της Θέσης, Αντίθεσης, Σύνθεσης.⁶⁰

⁵⁸ Αν και ο όρος έχει μεταφραστεί ως «Μοντάζ Ατραξιόν» θεωρώ ότι ορθότερη είναι η μετάφραση «Μοντάζ των Ατραξιόν». Το μοντάζ ως μια διαδικασία τοποθέτησης στη σειρά (και σύγκρουσης) των ατραξιόν και όχι το ίδιο το μοντάζ ως ατραξιόν.

⁵⁹ Στη μονταζιακή του προσέγγιση ο Eisenstein δεν λαμβάνει υπόψιν την πρόσληψη του μηνύματος από τον αποδέκτη. Γι αυτό και θεωρεί ότι το νόημα του μηνύματος μπορεί να καθοριστεί πλήρως από τον πομπό, μέσα από τη διαδικασία του μοντάζ.

⁶⁰ Η διαλεκτική μέθοδος χρησιμοποιείται συχνά για να περιγράψει τη φιλοσοφική σκέψη του Χέγκελ. Ο ίδιος ο Χέγκελ ωστόσο δεν χρησιμοποίησε την τριάδα των όρων ποτέ, αυτή προήρθε από τον Γιόχαν Φίχτε. (Breazeale & Fichte, 1993). Η δυάδα Θέση / Αντίθεση απαντάται αρχικά στο έργο του Καντ *Κριτική του Καθαρού Λόγου* (1781). (από τα προλεγόμενα του Thomas Mc Farland στο *Opus Maximum* (Coleridge, 2002)

Αφηγηματικές και μονταζικές προσεγγίσεις στην *Απεργία* , το *Θωρηκτό Ποτέμκιν* και τον *Οκτώβρη*

Οι ταινίες *Απεργία*, *Θωρηκτό Ποτέμκιν* και *Οκτώβρης* είναι δομημένες πάνω στις ίδιες κινηματογραφικές αρχές που διέπουν την θεωρία του Eisenstein σχετικά με το ρόλο του θεάτρου, τη δομή του θεατρικού έργου και το ρόλο του μοντάζ στην κατασκευή νοήματος. Ο κινηματογράφος πρέπει να μεταδίδει ιδέες και να δημιουργεί στον θεατή μία επιθυμητή ψυχосύσταση και το μοντάζ είναι η κύρια διαδικασία παραγωγής νοήματος. Η δημιουργία της επιθυμητής ψυχосύνθεσης δεν είναι ζητούμενο μόνο των ταινιών του σοβιετικού μοντάζ αλλά του κινηματογράφου εν γένει. Οι ταινίες της κλασικής χολιγουντιανής αφήγησης επίσης χρησιμοποιούν τα διάφορα αφηγηματικά μέσα προκειμένου να δημιουργήσουν μία επιθυμητή ψυχосύσταση. Το κέντρο βάρους των αφηγήσεων όμως είναι οι χαρακτήρες. Οι ιστορίες αφορούν τις περιπέτειες συγκεκριμένων χαρακτήρων και μεγάλης κλίμακας γεγονότα συρρικνώνονται στην ανθρώπινη κλίμακα. Ο Eisenstein μετατοπίζει την κλίμακα των γεγονότων από την κλίμακα του ατόμου στην κλίμακα της κοινωνίας. Η κλασική χολιγουντιανή αφήγηση καθιέρωσε το μοντάζ συνέχειας γιατί ήταν σημαντικό να δοθεί η αίσθηση χωροχρονικής συνοχής. Οι ιστορίες έπρεπε να γίνονται εύκολα κατανοητές και ο θεατής να μπορεί να τις παρακολουθεί με όσο το δυνατόν λιγότερους περισπασμούς. Αντίθετα το μοντάζ των ατραξιόν, μοντάζ ασυνέχειας, βασίζεται σε περισπασμούς. Προτεραιότητα έχει η δημιουργία νοήματος μέσα από την παράθεση των πλάνων ακόμη και αν ο τρόπος παράθεσης καταλύει την έννοια της χωροχρονικής συνέχειας. Στα πλαίσια αυτής της κοινωνιοκεντρικής προσέγγισης η σημασία των χαρακτήρων στην αφήγηση έχει συρρικνωθεί στο ελάχιστο δυνατό. Στην κλασική αφήγηση είναι σημαντικό να ταυτιστεί ο θεατής με τα συναισθήματα και τις πράξεις των ηρώων καθώς αυτά κινούν την ιστορία, ο ήρωας περι-πέφτει από την μία κατάσταση στην άλλη εξαιτίας των πράξεων και των συναισθημάτων του. Στην *Απεργία*, το *Ποτέμκιν*, τον *Οκτώβρη* μπορεί χαρακτήρες να ξεχωρίζουν από το πλήθος (όπως η μάνα στα σκαλιά της Οδησού) αλλά μόνο φευγαλέα, ως στιγμιότυπα, ως ατραξιόν «που οδηγούν στο υπέρτατο ιδεολογικό συμπέρασμα». Οι χαρακτήρες εξάλλου δεν απεικονίζονται ως ξεχωριστά άτομα αλλά ως τύποι ατόμων. Ωστόσο η αφήγηση δεν αποφεύγει να μεταδώσει συναισθήματα στον θεατή. Η σφαγή των εργατών στην *Απεργία*, το λαϊκό προσκύνημα στην κηδεία του Vakulinchuk στο *Ποτέμκιν*, είναι επεισόδια που δε στερούνται συναισθημάτων, παρόλο που αυτά δεν αποδίδονται σε συγκεκριμένους χαρακτήρες. Οι ταινίες αυτές εξάλλου δεν επιχειρούν να καταλύσουν τη ψευδαίσθηση ενός

αφηγηματικού κόσμου που αποτελεί απεικόνιση ή αναπαράσταση του πραγματικού, είτε πρόκειται για ταινίες που αναφέρονται σε ιστορικά γεγονότα (*Θωρηκτό Ποτέμκιν, Οκτώβρης*) ή την αρχετυπική πάλη των τάξεων (*Απεργία*). Από αυτήν την άποψη η αφηγηματική και μονταζική προσέγγιση του Eisenstein δεν αποτελεί μία *avant la lettre* προσπάθεια μπρεχτικής αποστασιοποίησης. Η αφηγηματική δομή δεν επιχειρεί να αποστασιοποιηθεί ο θεατής από τη δράση και να είναι εις θέση να επεξεργαστεί με τη λογική και απουσία συναισθημάτων τα τεκταινόμενα αλλά να υποβάλλει μία συγκεκριμένη διανοητική και συναισθηματική κατάσταση και προκαθορισμένες κάθε φορά ιδέες.

Καταστάσεις εσωτερικής εστίασης γενικά απουσιάζουν και δεν υπάρχουν παρά μόνο ψήγματα αφήγησης στα οποία δίνονται ενδείξεις για την οπτική γωνία των ίδιων των χαρακτήρων. Ο ρόλος των ατόμων εξάλλου ως υποκινήτων των γεγονότων είναι υποβαθμισμένος. Ενίοτε η αφήγηση μπορεί να παρουσιάζει ενέργειες των χαρακτήρων ή στοιχεία για την ψυχολογική και νοητική τους κατάσταση, πάντα όμως ως αποσπάσματα δράσης, μη αυτόνομες ατραξιόν ενός μεγαλύτερου συνόλου. Στην ταινία *Θωρηκτό Ποτέμκιν*, στο επεισόδιο με το σπάσιμο του πιάτου,⁶¹ υπάρχει ένα τέτοιο απόσπασμα δράσης στο οποίο κάποιος χαρακτήρας γίνεται προσωρινά κέντρο και φίλτρο της αφήγησης. Στη σύντομη σκηνή που διαρκεί ένα λεπτό και δεκατρία δευτερόλεπτα και αποτελείται από 38 πλάνα, μέσα από τη χρήση της *mise en scene* (θέση των ηθοποιών στο χώρο, θέση κάμερας, καδράρισμα) και το μοντάζ, ο ανώνυμος ναύτης τίθεται στο κέντρο της αφήγησης. Μόνο 4 πλάνα από τα 38 πλάνα δεν αφορούν τον χαρακτήρα. Ο τρόπος που διατάσσονται οι ηθοποιοί στο χώρο και η θέση της κάμερας στο γενικό, όπως και μία σειρά από αμόρσες, δίνουν έμφαση στον χαρακτήρα. Το μοτίβο με τα υποκειμενικά πλάνα που εναλλάσσονται με κοντινά στο πρόσωπο του χαρακτήρα επαναλαμβάνεται έξι φορές πριν το σπάσιμο του πιάτου. Το πέρασμα μάλιστα από το κοντινό του προσώπου στο υποκειμενικό πλάνο δεν γίνεται με *cut* αλλά με σύντομη διπλοτυπία που διαρκεί μόλις ένα καρέ. Το μέγεθος των πλάνων (κοντινά) και οι εκφράσεις του προσώπου του χαρακτήρα δίνουν έμφαση σε αυτό που βλέπει (υποκειμενικό πλάνο) και στην αντίδρασή του (πλάνο αντίδρασης). Το ίδιο γεγονός (ο χαρακτήρας κοιτάζει το πιάτο και αντιδρά) θα μπορούσε

⁶¹ Όταν οι ναύτες του θωρηκτού διαμαρτύρονται γιατί το κρέας είναι γεμάτο σκουλήκια, ο γιατρός Smygoun τους διαβεβαιώνει προς πρόκειται απλώς για προνύμφες που μπορούν να ξεπλυθούν στην άλμη. Οι ναύτες αρνούνται να φάνε το κρέας και τρώνε σκέτο ψωμί με νερό. Στην επόμενη σκηνή ένας από τους ναύτες που πλένει τα πιάτα, διαβάζει σε ένα από αυτά την επιγραφή «Τον άρτον ημών τον επιούσιον». Οργισμένος με τα όσα έχουν προηγηθεί, σπάει το πιάτο με δύναμη.

να αποδοθεί με δύο πλάνα, ίσης συνολικά διάρκειας με τα πλάνα που επαναλαμβάνονται. Η επανάληψη των πλάνων δημιουργεί την αίσθηση ότι το γεγονός που απεικονίζεται διαρκεί περισσότερο. Ταυτόχρονα, αποτελεί επανάληψη μίας δήλωσης η οποία καθίσταται σημαντική ακριβώς γιατί επαναλαμβάνεται. Η αφήγηση αναφέρεται στο ίδιο γεγονός έξι φορές , άρα το γεγονός αυτό θα πρέπει να έχει κάποια ιδιαίτερη σημασία. Τα τρία close up στο πρόσωπο του χαρακτήρα πριν το σπάσιμο του πιάτου είναι πιο σφιχτά καδραρισμένα, μετωπικά, συμμετρικά, με τον χαρακτήρα στο κέντρο του κάδρου. Αυτή η μετατόπιση στο κέντρο που κάνει τον χαρακτήρα να φαίνεται πιο ισχυρός, πιο αποφασιστικός σηματοδοτεί το αμετάκλητο της απόφασης που θα λάβει. Πριν την αλλαγή στη θέση κάμερας στα κοντινά του προσώπου, υπάρχουν δύο διαδοχικά υποκειμενικά πλάνα του πιάτου. Στο πρώτο ένα χέρι κρατάει το πιάτο και το περιστρέφει, ενώ στο δεύτερο σηκώνει το πιάτο από κάτω. Αυτό το απότομο jump cut ⁶² ανάμεσα στα σύντομα πλάνα (λιγότερο από ενάμιση δευτερόλεπτο το καθένα) ξαφνιάζει . Υπάρχει ένα ξαφνικό άλμα στο χρόνο, μία χρονική έλλειψη. Μάλιστα δεν είναι ξεκάθαρο αν η σειρά με την οποία παρατίθενται τα πλάνα είναι η λογική χρονική σειρά ή αν αυτή έχει αντιστραφεί. Το jump cut ανάμεσα στα υποκειμενικά πλάνα δεν δηλώνει κάποια αλλαγή στον τρόπο όρασης του χαρακτήρα αλλά την αλλαγή στον τρόπο αντίληψης . Όπως και στη μετάβαση στα πιο σφιχτά και μετωπικά πλάνα, έτσι και στο jump cut, η αλλαγή στον τρόπο αντίληψης είναι ένα νόημα που δεν υπάρχει στα μεμονωμένα πλάνα αλλά προκύπτει από την αντιπαράθεσή τους. Το σπάσιμο του πιάτου δίνεται μέσα από οχτώ σύντομα πλάνα συνολικής διάρκειας τεσσάρων δευτερολέπτων. Σχεδόν κάθε πλάνο επαναλαμβάνει την ίδια χειρονομία, την κίνηση του χεριού στον αέρα που κατεβάζει το πιάτο με δύναμη. Οι αλλαγές στις θέσεις κάμερας επεκτείνουν το φιλμικό χρόνο, δίνοντας την αίσθηση ότι η χειρονομία διαρκεί περισσότερο (σε σχέση με ένα πλάνο ίδιας διάρκειας) ενώ δημιουργούν αίσθηση σύγχυσης και αποπροσανατολισμού κάτι που ενισχύεται και μέσα από τα τρία jump cut. Το σπάσιμο των πιάτων ως ένδειξη της οργής του χαρακτήρα είναι νόημα που υπάρχει και στα μεμονωμένα πλάνα (στη χειρονομία του χεριού, στο πολύ κοντινό πρόσωπο του χαρακτήρα). Ο τρόπος παράθεσης των πλάνων όμως υπερδιπλασιάζει το νόημα αυτό, δίνει νέες διαστάσεις στην έκφραση της χειρονομίας και κατ' επέκταση των συναισθημάτων του χαρακτήρα. Στα προηγούμενα είχαμε δει τη χρήση του μοντάζ σε περιπτώσεις εσωτερικής εστίασης σε ταινίες

⁶² Jump cut είναι το cut μεταξύ δύο πλάνων από την ίδια θέση κάμερας (έχοντας μεσολαβήσει κάποιο χρονικό διάστημα μεταξύ των πλάνων) ή από πλάνα στα οποία οι διαδοχικές θέσεις κάμερας σχηματίζουν γωνία μικρότερη των 30°. Εδώ τα πλάνα είναι από ελαφρώς διαφορετικές γωνίες λήψης.

του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού. Ήταν όμως η αλλαγή του ρυθμού των πλάνων που έδινε κάποια ένδειξη για τη ψυχολογική κατάσταση του χαρακτήρα και όχι ένα καινούριο νόημα που προέκυπτε από την αντιπαράθεση των πλάνων. Το σπάσιμο του πιάτου είναι μία σπάνια περίπτωση εσωτερικής εστίασης. Η υποκειμενικότητα του χαρακτήρα δίνεται όχι μόνο μέσα από το περιεχόμενο μεμονωμένων πλάνων (τέτοια περίπτωση είναι τα υποκειμενικά πλάνα) αλλά και μέσα από την παράθεση των πλάνων, το μοντάζ.

Άλλες αφηγηματικές προσεγγίσεις σε ταινίες του Σοβιετικού Μοντάζ

Άλλοι κινηματογραφιστές του Σοβιετικού Μοντάζ ακολουθούν διαφορετικές αφηγηματικές προσεγγίσεις. Για τον Dziga Vertov ο φακός της κάμερας είναι ένα Κίνο-Μάτι (Κίνο- Glaz) ικανό να δημιουργήσει έναν νέο τρόπο διαμεσολαβημένης αντίληψης ο οποίος ωστόσο δεν αποτελεί μίμηση της ανθρώπινης (Bulgakowa & Bordwell, 2000). Συνδεσμολογία της αντίληψης αυτής αποτελεί το μοντάζ το οποίο δεν περιορίζεται από παράγοντες όπως χώρος, χρόνος ή αιτιότητα και δημιουργεί μία νέα φιλική (μεσική) πραγματικότητα, ένα νέο σημασιολογικό πεδίο. (Bulgakowa & Bordwell, 2000). Η ταινία *Άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή* (1929) είναι το πείραμα του Vertov πάνω στις κινηματογραφικές του θεωρίες. Καταγράφει στιγμιότυπα από τη ζωή σε μεγάλες σοβιετικές πόλεις και χαρακτηρίζεται ταινία τεκμηρίωσης ωστόσο περιέχει και καθαρά μυθοπλαστικά στοιχεία όπως την εναρκτήρια σεκάνς που απεικονίζει την προβολή μίας κινηματογραφικής ταινίας, της ταινίας που ακολουθεί. Πρόκειται για εγκιβωτισμένη αφήγηση, για μία ταινία μέσα στην ταινία με τη διαφορά ότι δεν υπάρχει κάποιος αφηγητής αλλά μία αφηγηματική διαδικασία, η διαδικασία κατασκευής της ίδιας της ταινίας. Στην οθόνη προβάλλεται μία πραγματικότητα όπως αυτή καταγράφεται από ένα εξωτερικό όργανο παρατήρησης, το φακό της κινηματογραφικής μηχανής και ανάμεσα στην καταγραφή εικόνων και την προβολή τους παρεμβάλλεται η δημιουργική διαδικασία του μοντάζ. Αν η αφήγηση μπορούσε να μεταφέρει την υποκειμενική αντίληψη κάποιου χαρακτήρα, τότε αυτή θα συνέπιπτε με την αντίληψη της κάμερας κάτι που αντιβαίνει στις αφηγηματικές αρχές του Κίνο-Ματιού. Αν η ταινία μπορεί να θεωρηθεί ως η υποκειμενική αντίληψη κάποιου αυτός είναι ο φακός της κινηματογραφικής μηχανής και μόνο. Είναι χαρακτηριστικό το close up ενός κινηματογραφικού φακού στο γυαλί του οποίου καθρεφτίζεται το είδωλο ενός δέντρου το οποίο απεικονίζεται στο αμέσως επόμενο πλάνο. Ολόκληρη η ταινία μπορεί να θεωρηθεί το

«υποκειμενικό πλάνο» ενός τέτοιου φακού που ανοίγει και κλείνει όπως η ίριδα του ανθρώπινου ματιού.

Ο Pudonkin αντιλαμβάνεται το πλάνο ως την ελάχιστη δομική μονάδα μίας ταινίας και το μοντάζ ως διαδικασία κατασκευής της όπου το σύνολο παράγεται από επιμέρους κομμάτια (τα πλάνα). (Pudonkin, 1954). Η κατασκευή νοήματος μοιάζει με την κατασκευή ενός τοίχου από τούβλα ενώ για τον Eisenstein το μοντάζ ήταν κάτι ανάλογο της δημιουργίας ενός οργανισμού από επιμέρους κύτταρα, μία μετάβαση σε ένα φαινόμενο ανώτερης τάξης. Η *Μάνα* (Pudonkin, Mat, 1926) είναι η ιστορία μίας μητέρας που μετά το θάνατο του καταπιεστικού συζύγου της και τη φυλάκιση του γιου της καθοδηγεί μία εξέγερση εναντίον του τσαρικού καθεστώτος. Αντίθετα με το *Θωρηκτό Ποτέμκιν* ή τον *Άνθρωπο με την Κινηματογραφική Μηχανή* τα κίνητρα και οι πράξεις μεμονωμένων χαρακτήρων διαδραματίζουν πρωταρχικό ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας και ως εκ τούτου οι χαρακτήρες αποτελούν συχνότερα φίλτρο της αφήγησης. Στην εναρκτήρια σεκάνς της ταινίας στη σκηνή που ο πατέρας του στρατιώτη Βλάσοβ αναμετράται με το γιο του, το πλάνο του γιου που κρατάει ένα σφυρί ακολουθεί ένα κοντινό πλάνο του πατέρα καθώς γυρίζει το κεφάλι του. Το πλάνο του γιου είναι από ψηλότερη γωνία λήψης ενώ το πλάνο του πατέρα από χαμηλή, κάνοντας τον πατέρα να φαίνεται πιο μεγαλόσωμος και τον γιο πιο μικρόσωμο. Το υποκειμενικό πλάνο του γιου (ο πατέρας) είναι κοντινό ενώ το υποκειμενικό πλάνο του πατέρα (ο γιος) είναι γενικό. Αν το σχετικό μέγεθος των αντικειμένων υπαγορευόταν μόνο από την απόσταση των παρατηρητών, τότε τα δύο πλάνα θα έπρεπε να έχουν το ίδιο σχετικό μέγεθος, καθότι οι χαρακτήρες ισαπέχουν μεταξύ τους. Κάτι τέτοιο όμως δε συμβαίνει γιατί η σημασία τους υπαγορεύεται από τη ψυχολογική κατάσταση κάθε χαρακτήρα και κάθε χαρακτήρας αντιλαμβάνεται τη σημασία του άλλου διαφορετικά. Εκτός από τα υποκειμενικά πλάνα η αφήγηση δίνει την εντύπωση υποκειμενικότητας μέσα από οπτικά τεχνάσματα όπως διπλοτυπίες (το υποκειμενικό του μεθυσμένου πατέρα, το πλάνο αντίληψης στην ίδια σκηνή), αμόρσες, τη χρήση κυκλικής μάσκας, οπτικά τεχνάσματα γνωστά ήδη από τα χρόνια του πρώιμου κινηματογράφου.

Η σκηνή στην οποία ο γιος μαθαίνει ότι πρόκειται να απελευθερωθεί από τους συντρόφους του παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Το υποκειμενικό πλάνο του γράμματος που διαβάζει ακολουθεί ο διάτιτλος «Αύριο». Στη συνέχεια παρεμβάλλεται ένα πολύ κοντινό πλάνο στα μάτια του χαρακτήρα και ο διάτιτλος επαναλαμβάνεται. Από τη μία πρόκειται για έναν

εξωδιηγητικό διάτιτλο που δίνει έμφαση σε μία από τις πληροφορίες του γράμματος, τη λέξη «Αύριο». Από την άλλη, μέσα από το κοντινό στα μάτια του χαρακτήρα και την επανάληψη του διάτιτλου δίνεται η αίσθηση ότι δεν πρόκειται απλώς για μία πληροφορία της αφήγησης αλλά για την αντίληψη του χαρακτήρα: ο διάτιτλος μοιάζει με οπτικοποίηση της σκέψης του, το μήκος μάλιστα του πλάνου δίνει την αίσθηση μίας οπτικής αναλαμπής. Ένα εξωδιηγητικό στοιχείο παρεμβάλλεται ανάμεσα σε ενδοδιηγητικά στοιχεία προκειμένου η αφήγηση να δώσει την αίσθηση της υποκειμενικής αντίληψης του χαρακτήρα. Στα πλάνα που ακολουθούν βλέπουμε εικόνες του νερού που κυλάει, του ήλιου που καθρεφτίζεται στο νερό και ενός χαρούμενου παιδιού. Τις εικόνες αυτές ακολουθεί ένα πολύ κοντινό στα μάτια του γιου και στη συνέχεια πλάνα του που χορεύει γεμάτος χαρά στο κελί του. Στην ταινία *La Suriente Madame Beudet* δεν υπήρχε κάποια ένδειξη για το χώρο της εικόνας του νερού, όταν η κυρία Beudet έπαιζε πιάνο. Εδώ ο χώρος έχει οριστεί στα προηγούμενα, στη σκηνή από τις εικόνες στο ποτάμι με τον ερχομό της άνοιξης. Παρεμβάλλοντας όμως τα πλάνα του νερού και του παιδιού ανάμεσα στα πλάνα του χαρακτήρα που μαθαίνει τα νέα της απελευθέρωσης και χορεύει, οι εικόνες αυτές παύουν να είναι απλώς εικόνες της προηγούμενης σκηνής και αποκτούν μία νέα διάσταση. Το νερό που κυλάει με τον ερχομό της άνοιξης και το λιώσιμο των πάγων και το παιδί που γελάει γίνονται εικόνες της χαράς και της προσμονής του γιου για την απελευθέρωσή του, ενδείξεις της ψυχολογικής του κατάστασης. Οι ίδιες εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν ως πληροφορίες εξωτερικής εστίασης μετατρέπονται μέσα από το μοντάζ σε πληροφορίες εσωτερικής εστίασης.

Συνοψίζοντας, το κίνημα του Σοβιετικού Μοντάζ εμπεριέχει στο όνομά του δύο λέξεις που σημαίνουν ένωση.⁶³ Για τις ταινίες του Σοβιετικού Μοντάζ αυτό που λέγεται, ο μύθος,⁶⁴ είναι σημαντικός⁶⁵ αλλά εξίσου σημαντική είναι η διαδικασία του μοντάζ, μια διαδικασία του *suzyzhet*. Πρωταρχικός σκοπός των ταινιών είναι να μεταδώσουν μία ιδεολογία ή να ρητορεύσουν υπέρ της κυρίαρχης ιδεολογίας. Ο ρόλος των ατόμων στις ιστορίες των ταινιών αντανακλά τον φαντασιακό ρόλο-πρότυπο των ατόμων της σοβιετικής κοινωνίας. Σε ταινίες όπως ο *Οκτώβρης* ο ρόλος των ατόμων έχει σχεδόν εκμηδενιστεί γιατί τα κοινωνικά φαινόμενα

⁶³ *Suветu* (παλ. Ρωσικά) , από τις λέξεις *su* (συνάθροιση) και *vetu* (διαβούλευση), μεταφραστικό δάνειο της ελληνικής λέξης «συμβούλιον». *Sovet* σημαίνει «κυβερνητικό συμβούλιο», στην κυριολεξία «συμβούλιο». (Online Etymology Dictionary, 2018)

⁶⁴ Εδώ η λέξη μύθος χρησιμοποιείται με την ετυμολογική της σημασία αλλά και με την έννοια που έδωσαν οι Ρώσοι Φορμαλιστές, ως δηλαδή τα γεγονότα της ιστορίας τοποθετημένα σε χρονολογική σειρά.

⁶⁵ Ο ίδιος ο Λένιν φέρεται να είπε «Απ' όλες τις τέχνες για μας το σινεμά είναι η πιο σημαντική»

νοούνται ως αποτέλεσμα συσχετισμού δυνάμεων των τάξεων και όχι ενεργειών μεμονωμένων ατόμων. Ο ρόλος των ατόμων καθορίζει (αλλά και καθορίζεται από) και το ειδικό βάρος που δίνουν οι διάφορες αφηγήσεις στην απόδοση της ψυχολογίας των χαρακτήρων. Η εσωτερική εστίαση μπορεί να επιτυγχάνεται μέσα τεχνικές που χρησιμοποιούνται και στην κλασική αφήγηση (όπως τα υποκειμενικά πλάνα και τα πλάνα αντίληψης) αλλά και μέσα από τη χρήση του μοντάζ. Στη *Μάνα* μάλιστα έχουμε εξωτερική και αργότερα εσωτερική εστίαση με τη χρήση των ίδιων εικόνων.

Επίλογος

Στις πρώτες ταινίες του κινηματογράφου η εστίαση είναι καθαρά εξωτερική. Η κάμερα καταγράφει τη δράση χωρίς να μεταφέρει την αντίληψη κάποιας από τις οντότητες του μυθοπλαστικού κόσμου. Σύντομα κάνουν την εμφάνισή τους τα πρώτα υποκειμενικά πλάνα, πλάνα δηλαδή που μεταφέρουν την οπτική αντίληψη χαρακτήρων. Πρόκειται για πλάνα ιδωμένα μέσα από οπτικές συσκευές και κλειδαρότρυπες ή πολύ κοντινά πλάνα. Οι ιστορίες των πρώτων ταινιών είναι απλές και σύντομες χωρίς να δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στο ψυχισμό των ατόμων. Εσωτερική εστίαση απαντάται επίσης σε σκηνές ονείρων, ονειροπολήσεων και αναμνήσεων. Η κινηματογράφηση τέτοιων σκηνών είναι όχι όπως υποτιθέμενα την αντιλαμβάνονται οι χαρακτήρες αλλά όπως θα κινηματογραφούσε τη δράση ένας εξωτερικός παρατηρητής που είχε εισέρθει σε έναν φανταστικό κόσμο κατασκευασμένο από το μυαλό του χαρακτήρα. Κατά την περίοδο της Διεθνούς Εξάπλωσης, σε Ευρώπη και Αμερική, οι ιστορίες σταδιακά γίνονται πιο σύνθετες, το ίδιο και οι χαρακτήρες. Η διάρκεια των ταινιών μεγαλώνει ενώ καθιερώνονται και βασικοί αφηγηματικοί τρόποι και κανόνες, οι περισσότεροι από τους οποίους εφαρμόζονται στην κλασική κινηματογραφική αφήγηση ως τις μέρες μας. Πλάνα αντίληψης χρησιμοποιούνται κατά κανόνα όταν ο χαρακτήρας βρίσκεται σε κάποια κατάσταση που αλλοιώνει την αντίληψη του (είναι μεθυσμένος, έχει φάει rarebit) ή είναι σε κάποια ιδιαίτερη αντιληπτική κατάσταση (κοιμάται, ονειροπολεί). Πλάνα αντίληψης που δείχνουν την συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα (ο χαρακτήρας λυπάται, είναι οργισμένος) θα κάνουν την εμφάνισή τους στα επόμενα χρόνια όταν και θα δοθεί περισσότερη έμφαση στη ψυχολογία των χαρακτήρων. Πλάνα με ρακόρ βλέμματος και πλάνα πεδίου / αντίθετου πεδίου είναι τεχνικές που εφαρμόζονται προκειμένου να δοθεί έμφαση στις πράξεις των χαρακτήρων ή στα αντικείμενα της οπτικής τους αντίληψης. Τα πλάνα αυτά περιορίζουν το πεδίο καθώς η κινηματογράφηση της δράσης γίνεται κοντά στο χαρακτήρα ή/ και από την πλευρά του. Ορισμένοι μελετητές όπως ο Deleyto (1991) τα κατατάσσουν σε πλάνα εσωτερικής εστίασης. Ο Chatman (1986) θεωρεί τον όρο εστίαση ανεπαρκή και εισάγει τον όρο «κεντρικότητα». Ο Garcia-Mainar εισάγει τον όρο «αυτεστίαση» για να περιγράψει την ιδιότητα του μέσου να περιορίζει την ποσότητα της οπτικής πληροφορίας και με αυτό τον τρόπο να δίνει έμφαση σε συγκεκριμένες πληροφορίες. Η αυτεστίαση αναφέρεται σε εσωτερική ή εξωτερική εστίαση.

Η δεκαετία του 1920 είναι περίοδος πρωτοπορίας. Από τα τρία κινήματα που εξετάσαμε ο Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός είναι αυτός που δίνει συχνότερα έμφαση στην ψυχολογική

κατάσταση των χαρακτήρων γι αυτό και συναντάμε συχνά περιπτώσεις εσωτερικής εστίασης. Χρησιμοποιούνται οπτικά τεχνάσματα γνωστά ήδη από τα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου, όπως διπλοτυπίες, φλου πλάνα, παραμορφωτικοί καθρέφτες. Ενώ όμως στα χρόνια του πρώιμου κινηματογράφου πλάνα αντίληψης χρησιμοποιούνταν κατά κανόνα για να περιγράψουν ονειρικές καταστάσεις ή τους εφιάλτες του αλκοόλ, στον Γαλλικό Ιμπρεσιονισμό χρησιμοποιούνται συχνότερα για να περιγράψουν τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Εσωτερική εστίαση έχουμε επίσης μέσα από τις θέσεις και τις κινήσεις της κάμερας αλλά και μέσα από την αργή κίνηση (slow motion) και τη χρήση του γρήγορου, ρυθμικού μοντάζ. Αν το υποκειμενικό πλάνο δείχνει την οπτική αντίληψη του χαρακτήρα, ο γρήγορος ρυθμός του μοντάζ σε υποκειμενικές καταστάσεις είναι ο ρυθμός της οπτικής αντίληψής του. Τα ίδια τα πλάνα μπορούν να είναι ή όχι υποκειμενικά.

Οι ταινίες του Γερμανικού Εξπρεσιονισμού δίνουν γενικά λιγότερη έμφαση στη ψυχολογική κατάσταση των χαρακτήρων και επομένως καταστάσεις εσωτερικής εστίασης είναι λιγότερο συχνές σε σχέση με ταινίες του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού. Όταν μεταφέρεται η υποκειμενική αντίληψη των χαρακτήρων αυτό γίνεται με οπτικά τεχνάσματα και τις θέσεις της κάμερας. Πολλές από τις ιστορίες των ταινιών του Γερμανικού Εξπρεσιονισμού αναφέρονται συχνά σε εξωτικούς τόπους ή τόπους του παρελθόντος και περιέχουν εγκιβωτισμένες αφηγήσεις. Αυτές λειτουργούν περισσότερο ως αφορμή για να ειπωθεί κάποια ιστορία και δεν περιέχουν γενικά ενδείξεις εσωτερικής εστίασης όσον αφορά τον χαρακτήρα που αφηγείται.

Το κίνημα του Σοβιετικού Μοντάζ μελετά συστηματικά και δίνει για πρώτη φορά έμφαση στο μοντάζ, δηλαδή στη διαδικασία συνένωσης των πλάνων και όχι μόνο στο περιεχόμενο και στη μορφή των πλάνων αυτών καθαυτών. Ειδικά στην άτυπη τριλογία *Απεργία*, *Θωρηκτό Ποτέμκιν*, *Οκτώβρης*, ο Eisenstein επιχειρεί να μεταφέρει το κύριο αφηγηματικό βάρος στο μοντάζ και στα νοήματα που παράγονται από την παράθεση και αντιπαράθεση των πλάνων. Ο ρόλος μεμονωμένων ατόμων ως υποκινητών των γεγονότων είναι υποβαθμισμένος και γεγονότα που οφείλονται σε ενέργειες μεμονωμένων ατόμων είναι ιδωμένα κατά κανόνα υπό το πρίσμα εξωτερικής εστίασης ενώ ελάχιστες είναι οι φορές που η αφήγηση μεταφέρει τη ψυχολογία των χαρακτήρων. Μία τέτοια εξαίρεση είναι στη σκηνή με το σπάσιμο των πιάτων στο Ποτέμκιν, όπου η ψυχολογία του χαρακτήρα μεταφέρεται όχι μόνο από τα μεμονωμένα πλάνα αλλά από το μοντάζ, τον τρόπο σύνδεσης των πλάνων. Σε άλλες ταινίες του κινήματος

όπως στη Μάνα οι χαρακτήρες διαδραματίζουν σημαντικότερο ρόλο γι αυτό και δίνεται περισσότερη έμφαση στα κίνητρα, τις πράξεις τους, την ψυχολογία τους.

Εν κατακλείδι, η εστίαση όπως έχει αρχικά οριστεί από τον Genette, βάσει δηλαδή της σχέσης των πληροφοριών που αποκαλύπτει ο αφηγητής και αυτών που γνωρίζουν οι χαρακτήρες, ταιριάζει καλύτερα στο λογοτεχνικό μέσο. Στον κινηματογράφο (εν προκειμένω στον βωβό) οι πληροφορίες είναι οπτικές και ως εκ τούτου η νοητική κατάσταση των χαρακτήρων (πληροφορίες δηλαδή που γνωρίζουν οι χαρακτήρες) δε μπορεί να μεταφερθεί με τον ίδιο ρητό τρόπο. Στα προηγούμενα χρησιμοποιώντας τον ορισμό της εστίασης κατά Bal και Deleyto, ορίσαμε την εστίαση βάσει της οπτικής γωνίας. Ο ορισμός αυτός επίσης δεν είναι χωρίς προβλήματα καθότι η οπτική γωνία περιλαμβάνει τόσο κυριολεκτικές (POV₁) όσο και μεταφορικές και μετωνυμικές σημασίες του όρου (POV₂). Η εστίαση εντέλει εξαρτάται από το πόσο ευρύ είναι το πεδίο ορισμού της οπτικής γωνίας, κάτι που είδαμε και στην περίπτωση των πλάνων πεδίου / αντίθετου πεδίου.

Βιβλιογραφία

- Πλάτωνας. (Πόλις). *Πολιτεία*. Αθήνα: 2014.
- Ευριπίδης. (n.d.). *Ιφιγένεια εν Ταύροις*. (Θ. Σταύρου, Μεταφρ.)
- Αριστοτέλης. (2008). *Ποιητική*. Αθήνα: Ζήτρος .
- Abel, R. (1984). *French Cinema: The First Wave 1915–1929*. New Jersey : Princeton University Press .
- Bal, M. (1999). Focalization. Στο S. Onega, J. A. Landa, & (eds), *Narratology : An Introduction* (σσ. 115-128). Essex: Pearson Education Limited.
- Baricco, A. (1996). *Μετάξι*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.
- Bordwell, D. (1980). *French Impressionist Cinema* . New York: Arno Press .
- Bordwell, D. (1985). *Mimetic Theories of Narration*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton Publishers.
- Breazeale, D., & Fichte, J. (1993). Rezension des Aenesidemus. Στο B. Daniel, *Fichte: Early Philosophical Writings* (σ. 63). Cornell University Press.
- Brooks, C., & Warren, R. P. (1959). *Understanding Fiction*. New Jersey: Prentice Hall.
- Bulgakowa, O., & Bordwell, D. (2000). The Ear against the Eye : Vertov's "Symphony". *Monatshefte*, 219-243.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse : Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Chatman, S. (1986). Characters and Narrators : Filter , Center , Slant and Interest- Focus. *Poetics Today*, 189-201.
- Chatman, S. (1990). *Coming to terms : the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.
- Cohl, E. (Σκηνοθέτης). (1908). *Fantasmagorie* [Ταινία].
- Coleridge. (2002). *Opus Maximum*. New Jersey: Princeton University Press.
- Coppola , F. F. (Σκηνοθέτης). (1979). *Apocalypse Now* [Ταινία].
- Dancyger, K. (2013). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice* (5th εκδ.). New York , London: Focal Press.

- Deleyto, C. (1991). Focalisation in Film Narrative. *Atantis*, 159-177.
- Dovzhenko, A. (Σκηνοθέτης). (1928). *Zvenigora* [Ταινία].
- Dovzhenko, A. (Σκηνοθέτης). (1929). *Arsenal* [Ταινία].
- Dovzhenko, A. (Σκηνοθέτης). (1930). *Zemlya* [Ταινία].
- Dulac, G. (Σκηνοθέτης). (1923). *La Souriante Madame Beudet* [Ταινία].
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Eisenstein, S. (Σκηνοθέτης). (1925). *Bronenosets Potyomkin* [Ταινία].
- Eisenstein, S. (Σκηνοθέτης). (1925). *Stachka* [Ταινία].
- Eisenstein, S. (Σκηνοθέτης). (1928). *Oktyabr': Desyat' dney kotorye potryasli mir* [Ταινία].
- Eisenstein, S. (Σκηνοθέτης). (1929). *Staroye i novoye* [Ταινία].
- Eisenstein, S., & Gerould, D. (1974). Montage of Attractions: For "Enough Stupidity in Every Wiseman. *The Drama Review*, 77-85.
- Epstein, J. (Σκηνοθέτης). (1923). *Coeur Fidele* [Ταινία].
- Epstein, J. (Σκηνοθέτης). (1927). *La Glace a Trois Faces* [Ταινία].
- Essanay (Σκηνοθέτης). (1911). *The Loafer* [Ταινία].
- Fairservice, D. (2001). *Film Editing : history , theory and practice*. Manchester: Manchester Univesity Press.
- Gance, A. (Σκηνοθέτης). (1923). *La Roue* [Ταινία].
- Gance, A. (Σκηνοθέτης). (1923). *La Roue* [Ταινία].
- Gance, A. (Σκηνοθέτης). (1927). *Napoleon* [Ταινία].
- Garcia-Mainar, L. (1993). Auto-Focalisation in Film Narrative. 153-167.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse : An Essay in Method*. Oxford: Blackwell.
- Genette, G. (1988). *Narrative Discourse Revisited*. Ithaca: Cornell Univercity Press .
- Gombrich, E. (1980). Standards or Truth : The Arrested Image and the Moving Eye . *Critical Inquiry*, 237-73.
- Griffith, D. W. (Σκηνοθέτης). (1911). *A Friendly Marriage* [Ταινία].

- Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M.-L. (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. New York: Routledge.
- <http://www.thefreedictionary.com/flash-forward> . (n.d.).
- Jarman, D. (Σκηνοθέτης). (1993). *Blue* [Ταινία].
- Jost, F. (1983). Narration(s) : en deca et au-dela. *Communications*, 192-212.
- Kirsannof, D. (Σκηνοθέτης). (1926). *Menilmontant* [Ταινία].
- Kubrick, S. (Σκηνοθέτης). (1968). *2001 : A Space Odyssey* [Ταινία].
- Kuleshov, L. (Σκηνοθέτης). (1924). *Neobychainye priklyucheniya mistera Vesta v strane bolshevikov* [Ταινία].
- Lang, F. (Σκηνοθέτης). (1922). *Dr Mabuse Der Spieler* [Ταινία].
- L'Herbier, M. (Σκηνοθέτης). (1918). *Rose-France* [Ταινία].
- L'Herbier, M. (Σκηνοθέτης). (1921). *El Dorado* [Ταινία].
- L'Herbier, M. (Σκηνοθέτης). (1925). *Feu Mathias Pascal* [Ταινία].
- Lubbock, P. (1962). *The Craft of Fiction*. New York: Viking.
- Lumiere, P., & Lumiere, A. (Σκηνοθέτες). (1895). *Panorama du Rives du Niles* [Ταινία].
- Lumiere, P., & Lumiere, A. (Σκηνοθέτες). (1896). *Leaving Jerusalem by Train* [Ταινία].
- Lumieres (Σκηνοθέτης). (1895). *La Sortie des usines Lumiere* [Ταινία].
- Lumieres (Σκηνοθέτης). (1895). *Le Repas du Bebe* [Ταινία].
- Magny, C.-E. (1972). *The Age of The American Novel : The Film Aesthetic of Fiction Between the Two Wars*. New York: Ungar.
- Melies, G. (Σκηνοθέτης). (1898). *La lune a un metre ou Le reve de l' astronome* [Ταινία].
- Melies, G. (Σκηνοθέτης). (1900). *Le voyage dans la lune* [Ταινία].
- Montgomery, R. (Σκηνοθέτης). (1947). *Lady in the Lake* [Ταινία].
- Murnau, F. W. (Σκηνοθέτης). (1925). *Tartuffe* [Ταινία].
- Nelles, W. (1990). Getting Focalisation into Focus. *Poetics Today*, 365-382.
- Noe, G. (Σκηνοθέτης). (2009). *Enter the Void* [Ταινία].

- Online Etymology Dictionary*. (2018, 5). Ανάκτηση 5 2018, από Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/word/focus>
- Online Etymology Dictionary*. (2018, 5). Ανάκτηση 5 2018, από Online Etymology Dictionary: <https://www.etymonline.com/word/soviet>
- Paul, R. W. (Σκηνοθέτης). (1895). *Rough Sea at Dover* [Ταινία].
- Pavis, S. (1998). *Dictionary of the Theatre : Terms , Concepts , and Analysis* . Toronto: University of Toronto Press .
- Penn, A. (Σκηνοθέτης). (1962). *The Miracle Worker* [Ταινία].
- Porter, E. S. (Σκηνοθέτης). (1903). *Life of an American Fireman* [Ταινία].
- Porter, S. E. (Σκηνοθέτης). (1906). *Dream of a rarebit fiend* [Ταινία].
- Pudovkin, V. (Σκηνοθέτης). (1926). *Mat* [Ταινία].
- Pudovkin, V. (Σκηνοθέτης). (1927). *Konets Sankt-Peterburga* [Ταινία].
- Pudovkin, V. (1954). *Film Technique and Film Acting*. London: Vision Press Limited.
- Rimmon-Kenan, S. (1983). *Narrative Fiction : Contemporary Poetics*. London: Methuen.
- Ruttman, W. (Σκηνοθέτης). (1921). *Lichtspiel : Opus I* [Ταινία].
- Rye, S., & Wegener , P. (Σκηνοθέτες). (1913). *Der Student von Prague* [Ταινία].
- Salt, B. (1983). *Film Style and Technology, History and Analysis*. London: Starword.
- Smith, G. A. (Σκηνοθέτης). (1900). *As Seen Through the Telescope* [Ταινία].
- Smith, G. A. (Σκηνοθέτης). (1900). *Grandma's Reading Glass* [Ταινία].
- Smith, G. A. (Σκηνοθέτης). (1903). *Mary Jane's Mishap* [Ταινία].
- Thomson , K., & Bordwell, D. (2010). *Film History An Introduction*. New York: Mc Grah Hill.
- Van Eyck, J. (1434). *Ο γάμος των Αρνολφόνι* .
- Velazquez, D. (1656). *Las Meninas*.
- Vertov, D. (Σκηνοθέτης). (1929). *Chelovek s kinoapparatom* [Ταινία].
- Wiene, R. (Σκηνοθέτης). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Ταινία].
- Wilson, G. (2006). Transparency and Twist in Narrative Fiction Film. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 81-95.

Zecca, F. (Σκηνοθέτης). (1901). *Histoire d' un crime* [Ταινία].

Zecca, F. (Σκηνοθέτης). (1901). *Rêve ou réalité* [Ταινία].