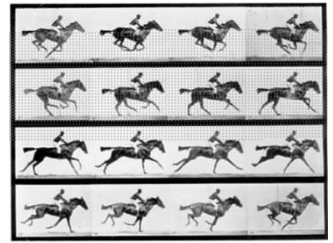


Στα πλαίσια της Ερευνητικής εργασίας «**Κινηματογράφος και Εικαστικά**» διερευνήσαμε την σχέση του κινηματογράφου με την εικόνα και τα εικαστικά, θέλοντας να εντοπίσουμε αυτή την συγκεκριμένη διάστασή του. Αν και οι περισσότεροι αντιλαμβανόμαστε το σινεμά ως "κινούμενη εικόνα", λίγοι συνειδητοποιούμε πόσο σύνθετη είναι η εικαστική του διάσταση. Οι αναλογίες του κάδρου και η οργάνωση της πληροφορίας μέσα σ' αυτό, η γωνία της κάμερας, η κλίμακα, η προοπτική, η ισορροπία φωτός-σκιάς, ο χειρισμός του χρώματος, είναι όλα βασικά στοιχεία της φωτογραφικής παλέτας και δάνειο από τις εικαστικές τέχνες, με την διαφορά ότι **στον**

κινηματογράφο η σύνθεση δεν είναι στατική.

Αυτό που προβάλλεται στην οθόνη του σινεμά και περνάει μπροστά από τα μάτια μας σαν μια παράλληλη πραγματικότητα δεν είναι παρά **μια αλληλουχία από ακίνητες εικόνες**. Κι επειδή τα μάτια μας έχουν την ιδιότητα να διατηρούν την εικόνα για περισσότερο χρόνο απ' όσο πραγματικά αυτή διαρκεί και την αναμιγνύουν με την επόμενη, μια ιδιότητα γνωστή ως μετείκασμα, δεν προλαβαίνουν να δουν αυτή τη γρήγορη αλλαγή των εικόνων και έτσι αυτό που αντιλαμβανόμαστε είναι μια συνεχής ροή.



Η δημιουργία και η εξέλιξη της κινηματογραφικής κάμερας στα τέλη του 19ου αιώνα βασίστηκε στην **φωτογράφιση της κίνησης**. Έτσι αναπτύχθηκε η έβδομη τέχνη που στηριζόμενη στα τεχνικά μέσα (οθόνη, μηχανή λήψης και προβολής) δημιούργησε μια καινούρια καλλιτεχνική γλώσσα.

Η **έννοια της κίνησης** στον κινηματογράφο ορίζεται ως κίνηση ενός στοιχείου μέσα στο πλάνο, ως αλληλουχία των εικόνων και ως κίνηση της κάμερας που καταγράφει.

Ο κινηματογράφος εκτός από τη δυνατότητα παρουσίασης της κίνησης έχει την δυνατότητα να αξιοποιεί **το στοιχείο του χρόνου**, το οποίο εκμεταλλεύεται εκφραστικά. Ο πραγματικός χρόνος της ταινίας μπορεί να μην έχει καμιά σχέση με τον χρόνο της δράσης της, η οποία μπορεί να

ανήκει στο παρελθόν, το παρόν, το μέλλον ή και στα τρία μαζί. Επίσης, ο χρόνος μέσα στην ταινία μπορεί να παρουσιαστεί με διαφορετική αίσθηση από ό,τι ο πραγματικός χρόνος με την επιβράδυνση ή την επιτάχυνση της δράσης.

Τα **βασικά στοιχεία** μιας ταινίας είναι το **σενάριο**, που αποτελεί τον θεματικό πυρήνα, δηλαδή την υπόθεση του έργου (ιστορία, πλοκή, δράση, μηνύματα και ιδέες, ρόλοι και ηθοποιοί) και η **σκηνοθεσία**. Η δεύτερη σχετίζεται περισσότερο με την ερευνητική εργασία μας, μια που αναφέρεται στον αισθητικό χαρακτήρα της ταινίας (χρώματα, φωτισμός, ντεκόρ, ήχος, κίνηση και τοποθέτηση της μηχανής), στη λήψη των πλάνων, των μεμονωμένων δηλαδή σκηνών της ταινίας αλλά και στη σύνθεσή τους που γίνεται με τη διαδικασία του μοντάζ. Το **μοντάζ** είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία, αφού μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά των πλάνων, να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε σκηνές και ήχους αλλά και να δημιουργήσουμε διάφορα εφέ.



Οι **φωτογραφικές μας επιλογές** μπορεί να είναι:

- σχετικές με τις **αναλογίες** του κάδρου (δηλαδή το πιο τετραγωνισμένο κάδρο ελκύει την προσοχή του θεατή στο κέντρο ενώ το πιο επίμηκες προτρέπει σε ένα ταξίδι του ματιού, δημιουργώντας πολλαπλές εστίες προσοχής) είτε
- σχετικές με την **απόσταση** από το θέμα (δηλαδή μπορεί να έχουμε ένα πολύ γενικό πλάνο για μια γενική περιγραφή, ένα πολύ κοντινό για μια λεπτομέρεια, ενώ η χρήση διαβαθμίσεων για να κατευθύνουμε επιλεκτικά την ματιά του θεατή) ή

- φωτογραφικές επιλογές σχετικές με τη **γωνία λήψης** (για παράδειγμα, αν βλέπουμε το θέμα από χαμηλά και προς τα πάνω, η επιλογή ονομάζεται " κοντρ-πλονζέ").

Εναλλαγή πλάνων χρησιμοποιεί ο Ρώσος σκηνοθέτης Σεργκέι Αϊζενστάιν στην ταινία «Θωρηκτό Ποτέμκιν», που γυρίστηκε το 1925 και παρουσιάζει το τραγικό ιστορικό συμβάν μιας εξέγερσης. Χρησιμοποιώντας την εναλλαγή κοντινών και μακρινών πλάνων και αντιπαραθέτοντας τη στατικότητα (στα κοντινά) με την κίνηση (στα μακρινά) μετέδωσε στους θεατές την αίσθηση του φόβου και της τραγωδίας.



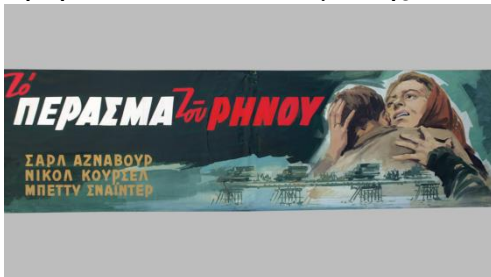
Αφού λοιπόν διαβάσαμε για τον Κινηματογράφο, για την σχέση του με την εικόνα, με την φωτογραφία, με την κίνηση και με τον χρόνο, ξεκινήσαμε να αναζητούμε **την εξέλιξη της ιδέας της απόδοσης της κίνησης**: Από τις σπηλαιογραφίες που απεικονίζουν το κυνήγι μέχρι τη μοντέρνα τέχνη και τον Φουτουρισμό, ένα καλλιτεχνικό κίνημα του 20ου αιώνα, που παρουσιάζει την κίνηση και την ταχύτητα, την μηχανή και τα κινούμενα σώματα ως κύρια πηγή έμπνευσης.

Συζητήσαμε για το **ασπρόμαυρο** και το **χρώμα** και το πόσο μπορεί να επηρεάσει μια αντίστοιχη επιλογή του σκηνοθέτη, με σκοπό την δημιουργία συγκεκριμένου κλίματος στην ταινία.

Αναφέραμε στην τάξη τα **είδη** των ταινιών και καταγράψαμε τις αγαπημένες μας ταινίες που ήταν, κυρίως αγγλόφωνες, δράσης, μυστηρίου, τρόμου, επιστημονικής φαντασίας, αστυνομικού θρίλερ, αγάπης και κοινωνικές.

Δημιουργήσαμε για την αγαπημένη μας ταινία μια δική μας **αφίσα** ή ζωγραφίσαμε μια σκηνή της προτίμησής μας από την ταινία αυτή. Επίσης, σχεδιάσαμε και ένα **εξώφυλλο** για το τελικό φυλλάδιο της ερευνητικής μας εργασίας.

Μελετήσαμε τρία κείμενα για την τέχνη της **κινηματογραφικής διαφημιστικής γιγαντοαφίσας** που έχει σχεδόν εκλείψει στην εποχή μας. Πρόκειται για εντυπωσιακές αφίσες, με ύψος 2,5 μέτρα και μήκος 6,5 περίπου μέτρα, με κεντρικό θέμα μια χαρακτηριστική σκηνή της ταινίας. Οι δημιουργοί τους τις ζωγράφιζαν σε σύντομο χρονικό διάστημα και σε μέγεθος τόσο μεγάλο όσο η πρόσοψη της κινηματογραφικής αίθουσας, διαφημίζοντας το «νέον έργο» που προβαλλόταν στα σινεμά της κάθε γειτονιάς.



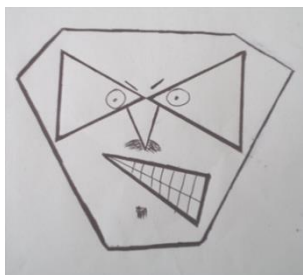
Τα έργα παιζόνταν κατά μέσο όρο μία με δύο εβδομάδες και οι αφίσες έπρεπε να ετοιμαστούν σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, με βασικό υλικό τα φτηνά, ανακατεμένα με αλευρόκολλα χρώματα πάνω σε χαρτί ή σπανιότερα σε πανί. Όταν τελείωνε το έργο, η αφίσα πετιόταν και τη θέση της έπαιρνε η επόμενη που είχε κι αυτή την ίδια τύχη. Έτσι, παρά την τεράστια παραγωγή, ελάχιστες έχουν διασωθεί.

Οι αφίσες αυτές φέρουν τις υπογραφές μεγάλων Ελλήνων ζωγράφων, όπως ο Στέφανος Αλμαλιώτης, ο ιδρυτής της λεγόμενης «Σχολής των Αθηνών στο ντεκόρ» που δημιουργεί το ατελιέ του στα μέσα της δεκαετίας του '30 κατασκευάζοντας και γιγαντοαφίσες. Εκεί, μαθητεύουν πολλοί, όπως ο Γιώργος Βακιρτζής που έδωσε άλλη τροπή στην τέχνη αυτή με την ιδιαίτερη χρήση των χρωμάτων.

Για να δοκιμάσουμε κι εμείς στην τάξη τη διαδικασία της δημιουργίας μιας τέτοιας διαφημιστικής αφίσας έπρεπε πρώτα να μάθουμε έναν τρόπο **σχεδίασης του προσώπου** και των αναλογιών του, μια που η ανθρώπινη φιγούρα είναι ένα βασικό στοιχείο των αφισών αυτών. Στη συνέχεια, σχεδιάσαμε σε χαρτί με την μέθοδο του κάναβου ή πλέγματος μια γιγαντοαφίσα από την ελληνική ταινία 'Στέλλα'.



Παρακολούθησαμε στο σχολείο την ταινία “ **Freedom writers**” και γράψαμε τις σκέψεις μας τόσο για το σενάριο και τις εναλλακτικές που θα προτεινάμε, όσο και για την διαχείριση της εικόνας και της σκηνοθεσίας με συγκεκριμένους στόχους. Έτσι, για παράδειγμα, στην ταινία αυτή



χρησιμοποιήθηκαν άλλοτε κοντινά και άλλοτε μακρινά πλάνα με σκοπό να προκαλέσουν κάποιο συναίσθημα ή/ και να μεταφέρουν κάποιο μήνυμα στον θεατή, κι έτσι να τον εμπλέξουν στο θέμα της ταινίας.

Παράλληλα, ασχοληθήκαμε με τις μάσκες και διαβάσαμε για τη χρήση τους απ’ τα βάθη των αιώνων μέχρι σήμερα, καθώς αποτέλεσαν ένα πεδίο ανεξάντλητης δημιουργίας του ανθρώπου. Έτσι, σχεδιάσαμε ο καθένας μια μάσκα και γράψαμε τη δική μας υπόθεση για μια ταινία με τίτλο «**Μάσκα, το εργαλείο της μεταμόρφωσης**». Σε κάθε ομάδα συγχωνεύσαμε τις

ιστορίες μας σε μια, διαλέξαμε την καλύτερη μάσκα για τον πρωταγωνιστή και αυτά τα παρουσιάσαμε στην τάξη, όπου τελικά διαλέξαμε το κείμενο και τη μάσκα που άρεσε περισσότερο.

Στη συνέχεια, με βάση μια φουτουριστική ζωγραφιά του 1912 με τίτλο “**Η χορεύτρια με τα μπλέ**” του Τζίνιο Σεβερίνι, γράψαμε τον τίτλο και τη υπόθεση μιας ταινίας της οποίας θα μπορούσε να αποτελεί στιγμιότυπο, σε



συνδυασμό με λέξεις- κλειδιά της ιστορίας που είχαμε επιλέξει σε πρώτη φάση. Καταλήξαμε και πάλι στην εκδοχή που μας άρεσε περισσότερο και ξεκινήσαμε να εικονογραφούμε την ιστορία μας καρέ-καρέ, γίναμε δηλαδή σχεδιαστές **κόμικς**.

Τέλος, μελετήσαμε κάποιες βασικές αρχές των κινουμένων σχεδίων, καθώς και τον τρόπο

απόδοσης των σκηνών και των χαρακτήρων των ηρώων. Οι κινήσεις στα **κινούμενα σχέδια** αναλύονται σε καρέ με διαφορετικές θέσεις. Αρχικά, σχεδιάζονται οι βασικές θέσεις-κλειδιά με την εξής σειρά: πρώτη, τελευταία, μεσαία και μετά οι ενδιάμεσες απ’ αυτές. Οι φόρμες τους είναι συνήθως απλές και πάνω σ’ αυτές σχεδιάζονται οι λεπτομέρειες και τα χαρακτηριστικά των ηρώων.

Κι έτσι, έχοντας σαν στόχο τη δημιουργία μιας μικρής ταινίας κινουμένων σχεδίων, δημιουργήσαμε σχέδια με αλληλουχία, ζωγραφίζοντας στις σελίδες ενός μικρού μπλοκ τις διαδοχικές φάσεις της ιστορίας μας.

Συμπερασματικά, από τις πηγές, τις εικόνες και τα κείμενα που συμβουλευθήκαμε, αντλήσαμε χρήσιμες πληροφορίες που χρησιμοποιήσαμε στη συνέχεια. Οι συνεργασίες στις ομάδες ήταν επιτυχημένες και οι εργασίες ευχάριστες. Όμως, ελπίζουμε να πετύχαμε



και έναν ακόμα σημαντικό στόχο του πρότζεκτ: να χειρίζομαστε κριτικά και δημιουργικά την πληθώρα των οπτικοακουστικών προϊόντων που αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητάς μας.