Τμήμα Φιλολογίας Πανεπιστήμιου Κρήτης

Ινστιτούτο Μεσογειακών Σπουδών – ΙΤΕ

ΔΠΜΣ «Θεατρικές και Κινηματογραφικές Σπουδές»

Διπλωματική Εργασία

«Μυθοπλαστικές ταινίες χωρίς διάλογο στον σύγχρονο παγκόσμιο κινηματογράφο»

Στέφανος Φαραντόπουλος

Α.Μ.: 0867

Σεπτέμβριος 2023

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Μήνη Παναγιώτα

Ημερομηνία έγκρισης Μ.Δ.Ε.:

Η έγκριση της Μεταπτυχιακής Εργασίας από το Τμήμα Φιλολογίας του Πανεπιστημίου Κρήτης και το Ινστιτούτο Μεσογειακών Σπουδών-ΙΤΕ δεν υποδηλώνει υποχρεωτικά ότι το Τμήμα Φιλολογίας και το Ινστιτούτο Μεσογειακών Σπουδών αποδέχονται τις απόψεις του ή της συγγραφέα.

«Όταν με τον ομιλούντα μπήκε στην οθόνη ο "πραγματικός" ήχος

– σαν αργοπορημένος καλεσμένος που, σε μια γιορτή,

θεωρεί τον εαυτό του αναντικατάστατο –,

τότε συνειδητοποίησαν ότι καλά ήταν και χωρίς αυτόν».

Michel Chion, Ο ήχος στον κινηματογράφο, σ. 44.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή 8

1. Ο ήχος στον κινηματογράφο 14

1.1 Μορφή 15

1.1.1 Ομιλία 15

1.1.2 Μουσική 16

1.1.3 Ηχητικά εφέ 18

1.2 Τεχνικά χαρακτηριστικά 19

2. Η μετάβαση από τον βωβό κινηματογράφο στον ήχο 29

3. Ανάλυση ταινιών όσον αφορά τον ήχο 36

4. *La Antena* 38

5. *The Artist* 58

6. *Plemya* 75

7. *Ispytanie* 84

8. Σχολιασμός των τεσσάρων ταινιών συνολικά 104

Συμπεράσματα 107

Βιβλιογραφία 110

Υπόμνημα 1: Βραβεία και υποψηφιότητες που έλαβαν οι ταινίες προς ανάλυση 115

Περιεχόμενα εικόνων

Εικόνα 1. Στο πάνω μέρος διακρίνεται η ένταση του ήχου, ενώ στο κάτω η συχνότητα..... 21
Εικόνες 2, 3 και 4. Ένταση, συχνότητα και συνδυασμός αυτών. 22
Εικόνα 5. Απεικόνιση ηχητικών layers. 23
Εικόνα 6. Ο Tomàs. 39
Εικόνα 7. Ο Ποντικάνθρωπος..... 39
Εικόνες 8 και 9. Τα χέρια παίζουν μουσική στη γραφομηχανή. Στη συνέχεια, ανοίγουν το βιβλίο με το διόραμα της πόλης..... 40
Εικόνες 10, 11, 12 και 13. Πλάνα από την τελευταία σεκάνς της ταινίας. 41
Εικόνα 14. Η ένδειξη "AIRE" αναβοσβήνει. 45
Εικόνα 15. Το μπαλόνι φουσκώνει. Παρατηρείται η οπτικοποίηση του ήχου σε αντικείμενα. 45
Εικόνα 16. Η Φωνή. 45
Εικόνα 17. Η τραγουδίστρια τραγουδά με playback. 45
Εικόνα 18. Η σύναψη "hombre globo" («Μπαλονάνθρωπος») ακολουθεί και τη δράση του. Πετά ψηλά. Πρόκειται για παράδειγμα point tracking. 46
Εικόνα 19. Ο Μπαλονάνθρωπος πετά ψηλά και καλύπτεται από τη λέξη "Auxilio", δηλαδή «βοήθεια». 46
Εικόνα 20. Ο κ. TV σχηματίζει ένα δαχτυλίδι με τον καπνό του πούρου του και το φυσά για να πάει προς τα πάνω και να αντικαταστήσει το "O" που λείπει από τη λέξη "Comience". Εφαρμόζεται point tracking..... 48
Εικόνα 21. Ο Πατέρας τρέχει να σώσει την Ana που κρατά το σχοινί του Μπαλονάνθρωπου και βρίσκεται στον αέρα. Όσο τρέχει, ο υπότιτλος "¡NO LO SUELTEN!" αναβοσβήνει, ακολουθώντας έτσι τον βηματισμό του Πατέρα και ταυτόχρονα δημιουργώντας την αίσθηση της αγωνίας, της έκτακτης ανάγκης. 48
Εικόνες 22 και 23. Ο Παππούς φωνάζει την Ana που κρέμεται από το σχοινί. Όσο περισσότερο αυξάνεται η υποτιθέμενη ένταση της φωνής του, τόσο αυξάνεται και το μέγεθος της γραμματοσειράς που χρησιμοποιείται για τον υπότιτλο. 48
Εικόνες 24 και 25. Παραδείγματα γραπτής απόδοσης ήχων που παράγονται από αντικείμενα, εν προκειμένω από αυτόματα πυροβόλα όπλα και μεγάφωνο, αντίστοιχα. 48
Εικόνες 26, 27, 28 και 29. Ο ήχος αντικαθίσταται από οπτικά σήματα, τα οποία επηρεάζουν και εξω-διηγηματικά στοιχεία, όπως οι μεσότιτλοι. 49
Εικόνες 30 και 31. Η μουσική αντικαθιστά τους ήχους, η εικόνα μεταφράζεται σε ήχο, τον οποίο αντιλαμβάνονται οι χαρακτήρες. 50
Εικόνες 32 και 33. Η φωνή ακούγεται, οπότε ελέγχει και την εικόνα, η οποία με τη σειρά της αλλάζει και τη μουσική της ταινίας. 52
Εικόνα 34. Η Φωνή κουνά τη συσκευασία με την τροφή. 52
Εικόνα 35. Η Φωνή σχηματίζει με τα χέρια της μια μάσκα, ενώ απευθύνεται στο τυφλό αγόρι. 52
Εικόνα 36. Η Gothic γραφή του κ. TV, γραμματοσειρά που προκαλεί τρόμο, αλλά παραπέμπει ίσως και στον γερμανικό εξπρεσιονισμό..... 53
Εικόνα 37. Το σύστημα γραφής Braille είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τον Tomás. 53

Εικόνες 38 και 39. Η Ana είναι συνδεδεμένη με το σύμβολο της σπείρας και με τα νούμερα 6 και 9. Όχι μόνο γράφει σε μορφή σπείρας, αλλά και φαίνεται να είναι ο χαρακτήρας που επηρεάζεται περισσότερο από τα προϊόντα του τηλεοπτικού καναλιού του κ. TV. 53
Εικόνα 40. Η παρουσίαση του ερωτηματικού ως στοιχείο της μιζανσέν. Μπορεί να αποτελεί μέρος της φωτεινής επιγραφής του μπαρ, αλλά το γεγονός ότι στέκεται πάνω από το κεφάλι του Πατέρα, το μετατρέπει σε σύμβολο με το οποίο δηλώνονται οι σκέψεις του. 54
Εικόνες 41, 42 και 43. Ο Tomás ακουμπά τα χείλη της Ana, για να «δει» τα λόγια της. 55
Εικόνες 44, 45, 46 και 47. Οι χαρακτήρες και οι μεσότιτλοι αλληλεπιδρούν. Επιπλέον, συμπληρωματικά στοιχεία, όπως η βινιέτα και οι μεσότιτλοι, χρησιμοποιούνται και ως δομικά στοιχεία της ταινίας. 56
Εικόνες 48 και 49. Οι υπότιτλοι όχι μόνο αλληλεπιδρούν με τους χαρακτήρες, αλλά και εμφανίζονται πάντα από το υποκειμενικό πλάνο κάποιου χαρακτήρα που τους ακούει ή τους διαβάζει. Γι' αυτόν τον λόγο, όταν φαίνονται από την πλευρά του χαρακτήρα που μιλά, είναι αντεστραμμένοι. 56
Εικόνα 50. Αντί για τίτλο, χρησιμοποιείται το εμβληματικό Hollywoodland για τον ορισμό του τόπου. 58
Εικόνα 51. Τίτλος για ορισμό χρόνου. 64
Εικόνες 52, 53 και 54. Η απώλεια του ήχου του αυτοκινήτου που συγκρούεται με το δέντρο χρησιμοποιείται για απόδοση διαφορετικού νοήματος. 65
Εικόνα 55. Τίτλοι τέλους ως οπτικό μέσο για απόδοση πληροφορίας. 65
Εικόνες 56, 57 και 58. Η Peppy δείχνει στον Μπάτλερ τη φωτογραφία της με τον George στην εφημερίδα Variety. Ο Μπάτλερ ξεδιπλώνει την εφημερίδα και στη συνέχεια την ξαναδιπλώνει, εστιάζοντας στο άλλο μισό της και στον τίτλο "WHO'S THAT GIRL?" («Ποιο είναι αυτό το κορίτσι;»). Έτσι, ουσιαστικά δείχνει στην Peppy ότι είναι μια άσημη κοπέλα. 66
Εικόνες 59 και 60. Αυτοαναφορικότητα και αντίθεση μέσω της χρήσης μεσότιτλου και κειμένου εντός εικόνας. 66
Εικόνα 61. Ο George καθρεφτίζεται στη βιτρίνα και αναλογίζεται τις παλιές του ένδοξες ημέρες, όταν φορούσε μόνο λαμπερά ρούχα και ήταν επιτυχημένος. 67
Εικόνα 62. Ο George εστιάζει στο στόμα του αστυνομικού. 67
Εικόνα 63. Το πρώτο πλάνο της ταινίας. 76
Εικόνα 64. Οι χαρακτήρες χειροκροτούν με τα χέρια ψηλά. Είναι το πρώτο στοιχείο που μας δίνει η ταινία για το ότι πρόκειται για σχολείο κωφών (εκτός από την αναφορά στην αρχή της ταινίας). 77
Εικόνα 65. Οι σκηνές θανάτου είναι αρκετά σιωπηλές και ήπιες στην ταινία σε σχέση με τις ερωτικές σκηνές που είναι εντονότερες ηχητικά. 78
Εικόνα 66. Οι μαθήτριες και οι καθηγητές στο γραφείο. 81
Εικόνα 67. Στην ουρά για την κατάθεση εγγράφων. 81
Εικόνες 68 και 69. Σκηνές ωμής βίας. 82
Εικόνες 70 και 71. Ο Tolgat στο φορτηγάκι. 86
Εικόνες 72, 73, 74 και 75. Η σκηνή με το αεροπλάνο. 88
Εικόνες 76 και 77. Η σκηνή με το ραδιόφωνο. 89
Εικόνες 78 και 79. Η σκηνή με τα μαλλιά. 90

Εικόνες 80, 81, 82 και 83. Το κολάζ της Dina για το οποίο έχει επηρεαστεί από εικόνες που βρίσκει σε περιοδικά και παραστάσεις της καθημερινής της ζωής. 91
Εικόνες 84 και 85. Η πρώτη συνάντηση της Dina με τον Max. 92
Εικόνα 86. Ο Tolgat «καταπίνει» τον ήλιο. 93
Εικόνες 87 και 88. Η εικόνα της Dina μέσα από τον φωτογραφικό φακό και η προβολή της φωτογραφίας στον τοίχο του σπιτιού της. 94
Εικόνες 89 και 90. Η σκηνή με την καραμπίνα. 95
Εικόνες 91 και 92. Ο θάνατος του Tolgat. 96
Εικόνες 93 και 94. Η φυγή της Dina. 97
Εικόνες 95 και 96. Η Dina έρχεται αντιμέτωπη με το πιθανό της μέλλον πλάι στον Kaysin. 98
Εικόνες 97 και 98. Η σκηνή της μονομαχίας. 98
Εικόνες 99, 100 και 101. Ο Kaysin κατά την έκρηξη. 100
Εικόνες 102 και 103. Η Dina κι ο Max κατά την έκρηξη. 101
Εικόνα 104. Ο Tolgat κατά την έκρηξη. 102

Εισαγωγή

Ο Michel Chion, θεωρητικός του κινηματογράφου που επικεντρώνεται στη μελέτη του ήχου, αναφέρει στο βιβλίο του *Film, a Sound Art* (2009), ότι η παρακολούθηση μιας ταινίας δεν είναι απλώς μια «οπτική άσκηση», αλλά αποτελεί περισσότερο μια «ηχητική θέαση» (audio-viewing).[1] Βάσει αυτής της σκέψης, γεννήθηκε το ενδιαφέρον του συγγραφέα της παρούσας εργασίας για τη μελέτη κινηματογραφικών ταινιών όχι από μία οπτικοακουστική, αλλά από μία «ακουστικο-οπτική σκοπιά».[2] Μέσα από την έρευνα και την εστίαση στα ηχητικά στοιχεία των ταινιών, δημιουργήθηκε η ανάγκη για τη μελέτη της σχέσης λόγου, ήχου και εικόνας. Κατά πόσο ο λόγος επηρεάζει τον τρόπο απόδοσης ενός κινηματογραφικού έργου και τι συμβαίνει στις περιπτώσεις όπου ο λόγος απουσιάζει ολικώς ή μερικώς; Ποιες είναι οι μορφές που μπορεί να πάρει ο διάλογος, πέραν της συμβατικής απόδοσης, σε διάφορα κινηματογραφικά είδη; Με ποιους τρόπους έχει πειραματιστεί ο σύγχρονος κινηματογράφος στη δημιουργία ταινιών χωρίς διάλογο ή με όσο το δυνατόν λιγότερο διάλογο; Όπως μπορεί ένα οπτικό αποτέλεσμα να αποτελέσει ταινία, όταν απουσιάζει παντελώς ο ήχος, τότε τα παραδείγματα του CSI (Cinema without image – Cinema Sem Imagem)[3] αποτελούν, επίσης, κινηματογραφικές ταινίες;

Για τη μελέτη γύρω από αυτά τα ερωτήματα, η επιλογή ταινιών με ελάχιστο ή καθόλου διάλογο θεωρήθηκε η πλέον κατάλληλη, καθώς αυτές είναι που δίνουν έμφαση στη χρήση του ήχου τεχνικά και καλλιτεχνικά με μία μη παραδοσιακή ματιά.

---

[1] Budhaditya Chattopadhyay, *The Auditory Setting: Environmental Sounds in Film and Media Arts*, Edinburgh, University Press, 2021, σ. 155.
Η μετάφραση της πηγής, όπως και των υπόλοιπων πηγών, στα ελληνικά έχει γίνει από τον συντάκτη της παρούσας εργασίας, εκτός κι αν ορίζεται άλλως στις παρακάτω σελίδες.

[2] Ο όρος «ακουστικο-οπτικός» χρησιμοποιείται για να αναδείξει την έμφαση που θα δοθεί στον ήχο σε σχέση με την εικόνα στην παρούσα εργασία. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι η λέξη «οπτικοακουστικός» συνηγορεί υπέρ της υπεροχής της εικόνας έναντι του ήχου.

[3] Το Cinema Without Image αποτελεί άσκηση δημιουργίας ήχου χωρίς την οπτική υποστήριξη. Σχεδιάστηκε με σκοπό να χρησιμοποιηθεί από φοιτητές κινηματογράφου και οπτικοακουστικών μέσων, ώστε τα ηχητικά μέσα που χρησιμοποιούνται στις κινηματογραφικές παραγωγές να αποτελέσουν έμπνευση για αυτούς. Αυτού του είδους η άσκηση απαιτεί από τους φοιτητές/τις φοιτήτριες να είναι ενεργοί ακροατές, να κατανοούν τον ήχο φαινομενολογικά και εμπειρικά και να έχουν βασικές γνώσεις της μουσικής.
Filipe Lopes, Pedro M. Afonso, "Cinema Sem Imagem: um caso de estudo de geração imagética", *Avanca Cinema Journal*, 2020. σ. 359-364.

Οι ταινίες προς ανάλυση στην παρούσα εργασία επιλέχθηκαν βάσει ορισμένων κριτηρίων, που τις κάνουν να ξεχωρίζουν· είναι βραβευμένες δημιουργίες του σύγχρονου παγκόσμιου κινηματογράφου, που έχουν λάβει παγκόσμια διανομή και διαχειρίζονται με διαφορετικό τρόπο τον ήχο και την έλλειψη διαλόγου, αποτελώντας η καθεμία ξεχωριστά πρόταση για τη μελέτη και τη χρήση του ήχου στον κινηματογράφο.

Η πρώτη ταινία προς ανάλυση είναι το *La Antena* (2007), παραγωγής Αργεντινής, σε σκηνοθεσία του Esteban Sapir, διάρκειας 99 λεπτών. Η ταινία αφηγείται την ιστορία μιας δυστοπικής κοινωνίας, όπου η φωνή όλων των πολιτών έχει κλαπεί από έναν επιχειρηματία των ΜΜΕ. Είναι ασπρόμαυρη ταινία με ελάχιστο διάλογο και χρήση υπότιτλων με ανορθόδοξο τρόπο προς αντικατάσταση της ομιλίας. Επιπλέον, χρησιμοποιεί τη μουσική στη θέση φυσικών ήχων και ηχητικών εφέ.

Η δεύτερη ταινία είναι το *The Artist* (2011), παραγωγής Γαλλίας / Βελγίου / ΗΠΑ, σε σκηνοθεσία του Michel Hazanavicius, διάρκειας 100 λεπτών, που αφηγείται την ιστορία ενός αστέρα του βωβού κινηματογράφου του Χόλιγουντ κατά τη μετάβαση στον ομιλούντα κινηματογράφο. Πρόκειται για ταινία που αναβιώνει το στυλ των ταινιών του παλιού βωβού κινηματογράφου, κάνοντας χρήση όλων των μέσων και εφέ που χρησιμοποιούνταν στις ταινίες αυτές.

Η τρίτη ταινία είναι το *Plemya / Η Φυλή* (2014), παραγωγής Ουκρανίας / Κάτω Χωρών, σε σκηνοθεσία του Myroslav Slaboshpytskyi, διάρκειας 126 λεπτών, που αφηγείται την ιστορία των μαθητών ενός σχολείου με κωφά παιδιά στην Ουκρανία. Χαρακτηριστικά στοιχεία της ταινίας είναι η χρήση της ουκρανικής νοηματικής γλώσσας και η παντελής έλλειψη διαλόγων, μουσικής και ηχητικών εφέ.

Η τελευταία ταινία, που εξετάζεται, είναι το *Ispytanie* (2014), παραγωγής Ρωσίας, σε σκηνοθεσία του Aleksandr Kott, διάρκειας 96 λεπτών, που εστιάζει στην ιστορία ενός κοριτσιού που ζει με τον πατέρα του στην ασιατική στέπα κατά την περίοδο του Ψυχρού

Πολέμου. Η ταινία δεν έχει καθόλου διάλογο, έχει ελάχιστη μουσική και είναι πλούσια σε φυσικούς ήχους.[4]

Η έρευνα επικεντρώθηκε σε ταινίες μυθοπλασίας μεγάλου μήκους, ενώ από την γκάμα των κινηματογραφικών έργων προς επιλογή αποκλείστηκαν τα ντοκιμαντέρ και οι ταινίες εμψύχωσης/κινουμένων σχεδίων (animation), καθώς τα κριτήρια για τη δημιουργία ταινιών μυθοπλασίας διαφέρουν από αυτά για τη δημιουργία ταινιών από τα άλλα κινηματογραφικά είδη. Τα ντοκιμαντέρ βασίζονται κυρίως στην αφήγηση μέσω της εικόνας ή ενός αφηγητή, ενώ οι ταινίες κινουμένων σχεδίων – ακόμα και μετά την έλευση του σύγχρονου ήχου – δεν σταμάτησαν ποτέ να βασίζονται συχνά στη μουσικορυθμική απόδοση της αφήγησης.

Οι ταινίες που θα αναλυθούν είναι μόνο ένα μικρό δείγμα των ταινιών μυθοπλασίας που έχουν εμφανιστεί τις τελευταίες δεκαετίες στον παγκόσμιο κινηματογράφο και αναβιώνουν ή παραπέμπουν στον παλιό βωβό κινηματογράφο. Κατά τη βιβλιογραφική αναζήτηση δεν εντοπίστηκε ένα επίσημα αναγνωρισμένο ρεύμα σύγχρονου βωβού κινηματογράφου, αλλά οι ταινίες αυτές θα μπορούσαν να ενταχθούν σε μια τέτοια ομάδα ταινιών, η οποία χρήζει ανάλυσης. Εκτός των τεσσάρων αυτών ταινιών, οι οποίες θα εξεταστούν στην παρούσα εργασία, αξίζει στο σημείο αυτό να αναφερθούν ορισμένες σημαντικές άλλες ταινίες που εμφανίζουν παρόμοια χαρακτηριστικά.

Το *Blancanieves* (2012), του Pablo Berger, παραγωγής Ισπανίας / Βελγίου / Γαλλίας, είναι μία εξ ολοκλήρου βωβή ταινία που αφηγείται την ιστορία της Χιονάτης τοποθετημένη στην Ισπανία τη δεκαετία του 1920. Φέρει όλα τα στοιχεία του παλιού βωβού κινηματογράφου.

[4] Σημειώνεται ότι προς διευκόλυνση των αναγνωστών, οι τέσσερις ταινίες – καθώς και τα ονόματα των σκηνοθετών, των ηθοποιών και των χαρακτήρων – αναφέρονται στην παρούσα εργασία όπως αποδίδονται με λατινικούς χαρακτήρες και όχι με το αλφάβητο της χώρας από την οποία προέρχονται η καθεμία. Επίσης, όσες ταινίες έχουν λάβει επίσημη διανομή στην Ελλάδα, φέρουν και τους αντίστοιχους ελληνικούς τίτλους.

Το *Tabu* (2012), του Miguel Gomes, παραγωγής Πορτογαλίας / Γερμανίας / Βραζιλίας / Γαλλίας / Ισπανίας, αφηγείται την ιστορία μιας συνταξιούχου που αναζητά έναν άνδρα ο οποίος συνδέεται με την προηγούμενη ζωή της ως ιδιοκτήτριας φάρμας στους πρόποδες του όρους Ταμπού στην Αφρική. Η ταινία είναι βωβή στο δεύτερο μέρος της με κυρίαρχους μόνο τους φυσικούς ήχους.

Το *The Call of Cthulhu* (2005), του Andrew Leman, παραγωγής ΗΠΑ, αφορά έναν άνδρα ο οποίος ανακαλύπτει τυχαία σκοτεινά μυστικά που συνδέονται με μια αρχαία απειλή που περιμένει να απελευθερωθεί. Πρόκειται για ένα *homage* στον παλιό βωβό κινηματογράφο. Οι διάλογοι δεν ακούγονται, παρά εμφανίζονται στο κάδρο με τη χρήση μεσότιτλων.

Το *The Turin Horse* (2011), των Béla Tarr – Ágnes Hranitzky, παραγωγής Ουγγαρίας / Γαλλίας / Γερμανίας / Ελβετίας, αφηγείται την ιστορία ενός αγρότη που αναγκάζεται να αντιμετωπίσει τη θνησιμότητα του πιστού του αλόγου. Ο διάλογος της ταινίας είναι ελάχιστος και ποιητικός.

Το *Juha* (1999), του Aki Kaurismäki, παραγωγής Φινλανδίας / Γερμανίας / Γαλλίας, αφορά τη σύζυγο ενός ηλικιωμένου αγρότη που τον εγκαταλείπει για έναν μεγαλοαστό, ο οποίος την υποδουλώνει σε οίκο ανοχής. Η ταινία δεν έχει διάλογο.

Τέλος, το *Wonderstruck* (2017), του Todd Haynes, παραγωγής ΗΠΑ, αφηγείται την ιστορία δύο παιδιών που τα χωρίζουν πενήντα χρόνια. Το 1927, η Ρόουζ αναζητά την ηθοποιό της οποίας τη ζωή καταγράφει στο λεύκωμά της, ενώ το 1977, ο Μπεν φεύγει από το σπίτι του, για να βρει τον πατέρα του. Το χαρακτηριστικό της ταινίας είναι ότι το μέρος που εκτυλίσσεται το 1927 είναι ασπρόμαυρο και βωβό.

Όσον αφορά τις τέσσερις ταινίες που επιλέχθηκαν, η ανάλυσή τους έγινε βάσει πρακτικών και θεωριών για τη φύση του ήχου (τόσο του φυσικού, όσο και του κινηματογραφικού), βάσει του τρόπου με τον οποίο ο ήχος χρησιμοποιείται στον

κινηματογράφο και εκλαμβάνεται από τον θεατή, και βάσει της επιρροής του ήχου στο εκάστοτε έργο. Τα βασικά στοιχεία που επιλέχθηκαν προς ανάλυση ήταν η μουσική, οι φυσικοί ήχοι, τα ηχητικά εφέ, οι διάλογοι (όπου και σε όποια μορφή υπάρχουν), η έλλειψη ομιλίας και η σιωπή.

Η βιβλιογραφική έρευνα βασίστηκε κυρίως σε πηγές που καλύπτουν την ιστορική πορεία του κινηματογράφου. Η βιβλιογραφία περιλαμβάνει αναφορές στη μετάβαση από τον βωβό στον ομιλούντα κινηματογράφο και στις επιπτώσεις αυτής, καθώς και στις τεχνικές και τεχνολογικές εξελίξεις στον τομέα του ήχου και την επιρροή τους στον τρόπο κινηματογράφησης, αλλά και στον τρόπο απόδοσης ενός έργου (π.χ. πλοκή,[5] κινηματογραφικά είδη κ.λπ.). Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν πηγές που εστιάζουν στη μουσική και τον ήχο στον κινηματογράφο. Ειδική μνεία, τέλος, θα πρέπει να γίνει στο βιβλίο *Ο ήχος στον κινηματογράφο* του Michel Chion,[6] το οποίο χρησιμοποιήθηκε ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο για τη σύλληψη και περάτωση της παρούσας εργασίας, καθώς αναλύει όλα τα στοιχεία του ήχου (μουσική, λόγο, φυσικό ήχο/θόρυβο) και τη χρήση τους στον κινηματογράφο από ιστορικής, τεχνικής, τεχνολογικής, καλλιτεχνικής και θεωρητικής απόψεως.

Ως προς την οργάνωση της εργασίας, στο Κεφάλαιο 1, γίνεται μια καταγραφή της βασικής ορολογίας και των πιο χαρακτηριστικών γνωρισμάτων του ήχου στον κινηματογράφο, ώστε ο αναγνώστης να εξοικειωθεί με το αντικείμενο και να παρακολουθήσει με μεγαλύτερη ευχέρεια την ανάλυση της κάθε ταινίας. Στο Κεφάλαιο 2, δίνεται μια συνοπτική περιγραφή της μετάβασης από τον βωβό στον ομιλούντα κινηματογράφο με την έλευση του σύγχρονου ήχου, ώστε να γίνουν καλύτερα κατανοητά τα

[5] Στην κινηματογραφική γλώσσα, γίνεται διάκριση μεταξύ δύο βασικών όρων που καθορίζονται από τη χρήση του ήχου: της ιστορίας και της πλοκής. «Η ιστορία είναι η χρονολογική σειρά των γεγονότων, ενώ η πλοκή είναι η σειρά με την οποία παρουσιάζονται στον θεατή τα γεγονότα μέσα στην ταινία».
James Buhler, David Neumeyer, Rob Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, New York, Oxford University Press, 2010, σ. 7.
[6] Michel Chion, *Ο ήχος στον κινηματογράφο*, μτφρ. Μαριάννα Κούταλου, Αθήνα, Πατάκη, 2017.

στοιχεία των ταινιών προς ανάλυση που παραπέμπουν στην εποχή του βωβού. Το Κεφάλαιο 3 παρουσιάζει μια προσέγγιση της θεωρίας του ήχου στον κινηματογράφο και προετοιμάζει για τα επόμενα τέσσερα κεφάλαια (Κεφάλαια 4-7), όπου αναλύονται ξεχωριστά η καθεμία από τις τέσσερις επιλεγμένες ταινίες. Συγκεκριμένα, το *La Antena* (2007), το *The Artist* (2011), το *Plemya* / Η Φυλή (2014) και το *Ispytanie* (2014) παρουσιάζονται στα Κεφάλαια 4, 5, 6 και 7, αντίστοιχα. Ακολουθεί η ανάλυση της κάθε ταινίας ξεχωριστά με παραδείγματα όσον αφορά τη χρήση της μουσικής, του ήχου και του διαλόγου ή της απουσίας αυτών. Στο Κεφάλαιο 8, κατατίθεται ένας γενικός σχολιασμός και για τις τέσσερις ταινίες συνολικά, ενώ η εργασία κλείνει με τα συμπεράσματα.

1. Ο ήχος στον κινηματογράφο

Ο κινηματογράφος χρησιμοποιεί τον ήχο ως ένα εργαλείο το οποίο μαζί με τα υπόλοιπα κινηματογραφικά στοιχεία στοχεύουν στην όσο το δυνατόν καλύτερη απόδοση μιας ιστορίας. Ωστόσο, το πρόβλημα που αντιμετωπίζει κανείς όταν καλείται να αναλύσει τη χρήση του ήχου στον κινηματογράφο είναι ακριβώς η περιγραφή του, καθώς αφορά μη οπτικά στοιχεία. Όπως παρατηρεί ο σχεδιαστής ήχου (*sound designer*) Wylie Stateman, στο γεγονός αυτό έρχεται να προστεθεί και το ότι ενώ υπάρχει ορολογία για τους ήχους στον κινηματογράφο, αυτή είναι πολύ δύσχρηστη:

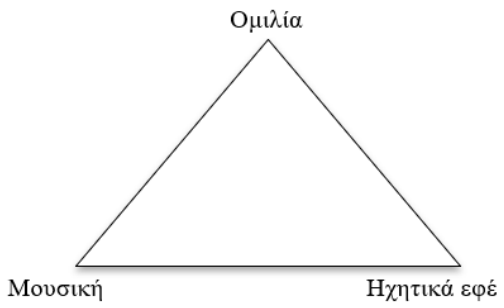
> *Η γλώσσα έχει ορισμένους περιοριστικούς παράγοντες στους όρους του ήχου. Η περιγραφή μιας έκρηξης κατά την ανάπτυξή της μπορεί να μη σημαίνει τίποτα σε εσάς, αλλά οι ίδιοι οι ήχοι αναπτύσσονται. Είναι οξείς, ελκυστικοί, χτυπητοί, διαπεραστικοί, τσουχτεροί.*[7]

Για την καλύτερη κατανόηση, λοιπόν, των επόμενων κεφαλαίων και της ανάλυσης των ταινιών, σημαντικό είναι να επεξηγηθούν ορισμένοι βασικοί όροι που αφορούν τον ήχο – θεωρητικά και τεχνικά – και τη χρήση του στον κινηματογράφο. Στις παρακάτω παραγράφους, ο ήχος θα αναλυθεί ως προς τη μορφή του και τα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά του.

[7] Buhler, Neumeyer, Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, σ. 34.

1.1 Μορφή

Μορφολογικά, ο ήχος στον κινηματογράφο διακρίνεται σε τρεις μεγάλες κατηγορίες: την ομιλία, τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Όλα τα ηχητικά στοιχεία ανήκουν σε μια από τις τρεις αυτές κατηγορίες ή σε έναν συνδυασμό αυτών (βλ. Σχήμα α και β):[8]



Σχήμα α): Τα τρία ηχητικά στοιχεία.

Σχήμα β): Τα στοιχεία με συνδυασμούς.

1.1.1 Ομιλία

Όπως φαίνεται και στα παραπάνω σχήματα, η ομιλία βρίσκεται στην κορυφή, καθώς είναι ο πιο εύκολος και άμεσος τρόπος για τη μετάδοση μιας πληροφορίας, είτε αυτή αφορά την εξυπηρέτηση της οικονομίας της ταινίας είτε την επεξήγηση όσων συμβαίνουν στην ταινία και συνήθως αποδίδονται και μέσω της εικόνας. Η ομιλία έχει τη δυνατότητα να διευκρινίζει τα γεγονότα με τρόπο που πολλές φορές θα ήταν δύσκολο να αναδειχθούν μέσα από την εικόνα. Άλλωστε, δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι μέσα στο κάδρο το σύνηθες είναι να φαίνεται το άτομο που μιλά, ακόμα και αν περιτριγυρίζεται από πολλά άλλα άτομα, παράλληλες δράσεις ή ακόμα κι αν βρίσκεται στο βάθος του κάδρου και όχι στο προσκήνιο. Συνεπακόλουθο – ή ακόμα και ταυτόσημο ή τμήμα της ομιλίας – είναι ο διάλογος μεταξύ

[8] Buhler, Neumeyer, Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, σ. 10.

δύο ή περισσότερων χαρακτήρων: ένα φαινόμενο τόσο συχνό στην καθημερινή ζωή, που έχει πάρει τη θέση του στον κινηματογράφο και την κινηματογραφική φόρμα, κυρίως μέσω του *shot/reverse shot.*[9] Ο διάλογος και γενικά η ομιλία είναι τόσο καθιερωμένα και θεωρούνται τόσο σημαντικά στις σύγχρονες ταινίες, ώστε η απουσία αυτών να γίνεται άμεσα αντιληπτή, σε αντίθεση με τη μουσική ή τα ηχητικά εφέ.[10]

1.1.2 Μουσική

Η δεύτερη μεγάλη κατηγορία του ήχου είναι η μουσική. Η μουσική στον κινηματογράφο έχει την τάση να ορίζει την ατμόσφαιρα μιας σκηνής ή ενός συμβάντος. Επιπλέον, τοποθετεί με αμεσότητα την ταινία χωρικά και χρονικά. Παράδειγμα αποτελεί μια μουσική που φέρει τα χαρακτηριστικά ενός τόπου (όπως η μουσική παραδοσιακών οργάνων), μιας εποχής κατά την οποία άνθισε ένα μουσικό είδος (όπως η τζαζ στην Αμερική ή η ροκ στην Ευρώπη) ή μιας δράσης (όπως μια ρομαντική σκηνή με αργή μουσική, που αποτελείται κυρίως από πιάνο ή έγχορδα). Τέλος, μια μουσική μπορεί να ταυτίζει έναν χαρακτήρα με ένα συγκεκριμένο μουσικό θέμα και την επανάληψη αυτού (*leitmotif*).[11] Σε όλες τις περιπτώσεις, ο τρόπος χρήσης της μουσικής επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο θεατής θα ερμηνεύσει την εκάστοτε σκηνή. Για την καλύτερη κατανόηση αυτής της δήλωσης, θα γίνει μια απόπειρα μουσικής επένδυσης του γνωστού πειράματος του θεωρητικού του κινηματογράφου Lev Kuleshov,[12] όπως έκαναν οι Andreas Baranowski και Heiko Hecht.[13]

---

[9] Κατά το *shot/reverse shot, ο* χαρακτήρας που μιλά είναι στην πλειονότητα των περιπτώσεων εντός κάδρου, με τρόπο που καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος του, ενώ όταν μιλά ένας άλλος χαρακτήρας το κάδρο αλλάζει σε αυτόν.

[10] Buhler, Neumeyer, Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, σ. 11-13.

[11] Το *leitmotif* (ή *leitmotiv*) αποτελεί συχνά επαναλαμβανόμενη μουσική ακολουθία που συνδέεται με κάποια μορφή, ύφος κ.α. στην όπερα. Πρόκειται για όρο που χρονολογείται στον 19ο αιώνα και αποδίδεται στον συνθέτη Richard Wagner. Buhler, Neumeyer, Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History,* σ. 17 και *Wahrig – Deutsches Wörterbuch,* Gütersloh/München, Bertelsmann, σ. 937.

[12] Όπως έχει περιγράψει ο ίδιος ο Kuleshov, «δημιούργησα ένα πείραμα στο μοντάζ, το οποίο έγινε γνωστό στο εξωτερικό ως το "πείραμα του Kuleshov". Εναλλάσσοντας το ίδιο πλάνο του Mozzhukhin με διάφορα άλλα (ένα πιάτο σούπας, μια κοπέλα, ένα παιδικό φέρετρο), αυτά τα πλάνα αποκτούσαν ένα διαφορετικό νόημα. Η ανακάλυψη με εντυπωσίασε – τόσο πεπεισμένος ήμουν για την τεράστια δύναμη του μοντάζ». Lev Kuleshov,

Παρακάτω, ακολουθεί μια απόπειρα εφαρμογής του πειράματος από τον συγγραφέα της εργασίας, με έμφαση, αυτήν τη φορά, στη μουσική και όχι στην εικόνα, όπως στο πρωτότυπο πείραμα (βλ. Ενότητα 1.2.8). Λαμβάνεται, λοιπόν, ως δεδομένη η σκηνή ενός άνδρα και μίας γυναίκας που κοιτάζονται. Και στις τρεις περιπτώσεις, πρώτο είναι το πλάνο του άνδρα και ακολουθεί το *reverse shot* της γυναίκας. Αυτό που αλλάζει πάντα είναι η μουσική της σκηνής, η οποία και προκαταβάλλει τον θεατή για το ύφος, το είδος ή την ατμόσφαιρα της σκηνής και της σχέσης των δύο χαρακτήρων. Στον παρακάτω πίνακα, περιγράφεται η ατμόσφαιρα που δημιουργείται ανάλογα με την εκάστοτε μουσική που συνοδεύει τη σκηνή:

Σεκάνς Νο. 1

1) *Shot* άνδρα	2) *Reverse shot* γυναίκας	**Ρομαντική στιγμή**
Μουσική: αργή και ρομαντική, με αργό συνήθως *tempo*		π.χ.: αισθηματική ταινία, ρομαντική κομεντί

Σεκάνς Νο. 2

1) *Shot* άνδρα	2) *Reverse shot* γυναίκας	**Στιγμή πανικού ή τρόμου**
Μουσική: γρήγορη, αγχώδης, με *crescendo*		π.χ.: θρίλερ, ταινία δράσης

Σεκάνς Νο. 3

1) *Shot* άνδρα	2) *Reverse shot* γυναίκας	Ένας από τους δύο έχει ένα **μυστικό** που κινδυνεύει να ανακαλυφθεί από τον άλλον
Μουσική: υποτονική, αργή, που δεν κυριαρχεί ηχητικά		π.χ.: ταινία μυστηρίου, *film noir*, αστυνομική ταινία

Kuleshov on Film: Writings by Lev Kuleshov, ed. by Levaco, Ronald. Berkeley, University of California Press, σ. 200.

[13] Βλ. Andreas Baranowski, Heiko Hecht, *The auditory Kuleshov effect: Multisensory integration in movie editing*, Perception, Volume 46, Issue 5, Μάιος 2017, σ. 624-631.

Τα παραπάνω στοιχεία υποδηλώνουν ότι ο τρόπος χρήσης της μουσικής (η ένταση, η συχνότητα εμφάνισής της, το ύφος/είδος της ή ακόμα και η απουσία της) μπορεί να είναι εμφατικός, συμπληρωματικός, υπαινικτικός ή απλώς ατμοσφαιρικός. Μπορεί, δηλαδή, να επαληθεύει τη δράση της σκηνής και να αναδεικνύει πιο έντονα τα κύρια χαρακτηριστικά της, να προϊδεάζει τον θεατή για τις σκέψεις ή τις προθέσεις των χαρακτήρων, να προοικονομεί το τι έπεται σε μια σκηνή ή να υπάρχει απλώς ως ακουστικό ερέθισμα, ώστε να γεμίζει ηχητικά τη σκηνή.

1.1.3 Ηχητικά εφέ

Η τρίτη μεγάλη κατηγορία είναι τα ηχητικά εφέ, τα οποία χρησιμοποιούνται σε κάθε άλλη περίπτωση πέραν του διαλόγου και της μουσικής, συνήθως με στόχο να παρέχουν πληροφορίες, έτσι ώστε να προσδιορίσουν τον χώρο και την έκταση της σκηνής μέσω ηχητικών τοπίων. Σε αυτά περιλαμβάνονται οι φυσικοί ήχοι, μεμονωμένα ηχητικά συμβάντα τα οποία προσδιορίζουν μια δράση ή ένα γεγονός (π.χ. μια έκρηξη) και ψηφιακά επεξεργασμένοι ήχοι (π.χ. *risers, drones, whooshes, impacts*).[14] Όπως έχει αναφέρει και ο Gary Rydstrom, σχεδιαστής ήχου (*sound designer*):

> *Μπορεί κανείς να κάνει πολλά πράγματα διακριτικά με τα ηχητικά κομμάτια. Δεν χρειάζεται να είναι προφανή, παραδοσιακά, μεγάλα ηχητικά εφέ. Μπορεί κανείς να πει πολλά για μια ταινία με τους ambient ήχους – για πράγματα που δεν είναι ορατά. Μπορεί κανείς να πει πολλά για το πού βρίσκεται γεωγραφικά ένα μέρος, για το τι ώρα είναι, σε ποιο μέρος της*

[14] Βλ. Ric Viers, *The Sound Effects Bible*, 2008, Studio City, Michael Wiese Productions.

πόλης βρίσκεται, σε ποια χώρα βρίσκεται, καθώς και για την εποχή του χρόνου.[15]

Παρά τη σημασία των φυσικών ήχων, όμως, και τις καλλιτεχνικές δυνατότητες που προσφέρουν, ο κινηματογράφος χρησιμοποίησε αρχικά αυτή την ηχητική κατηγορία, κυρίως αναφορικά και συμπληρωματικά. Αυτό συνέβη κυρίως για τεχνικούς λόγους, καθώς η ποιότητα ηχογράφησης, μίξης και αναπαραγωγής των ήχων δεν είχε τελειοποιηθεί, και δινόταν προτεραιότητα στις πρώτες δύο κατηγορίες, την ομιλία και τη μουσική.[16]

Πρέπει να σημειωθεί πως η διάκριση του ήχου στις τρεις παραπάνω κατηγορίες δεν είναι απόλυτη, καθώς ένας διάλογος θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί επί παραδείγματι σε μια ταινία ως ηχητικό εφέ ή ένα ηχητικό εφέ θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μουσική. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι οι συγκεχυμένες ομιλίες ενός πλήθους σε ένα μέρος γεμάτο κόσμο· παρότι πρόκειται για ομιλίες, αυτές θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως ηχητικά εφέ.

1.2 Τεχνικά χαρακτηριστικά

Όσον αφορά τα τεχνικά χαρακτηριστικά του ήχου στον κινηματογράφο χρησιμοποιούνται όροι, τεχνικές και τεχνοτροπίες όμοιες με τη μουσική. Ωστόσο, ο συνδυασμός όλων αυτών των στοιχείων και η πολυπλοκότητα του οπτικοακουστικού περιεχομένου του κινηματογράφου επιτρέπουν στον ήχο να χρησιμοποιηθεί με μεγάλη ποικιλομορφία. Στις επόμενες σελίδες, ακολουθούν μερικά από τα βασικότερα τεχνικά χαρακτηριστικά που διακρίνουν τον ήχο.[17]

---

[15] Buhler, Neumeyer, Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, σ. 37.
[16] Michel Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, μτφρ. Claudia Gorbman, New York, Columbia University Press, 1994, σ. 144-147.
[17] Για όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά του ήχου που αναφέρονται παρακάτω στο κεφάλαιο, βλ. Buhler, Neumeyer, Deemer, *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*, Part I, σ. 1-127.

1.2.1 Tempo

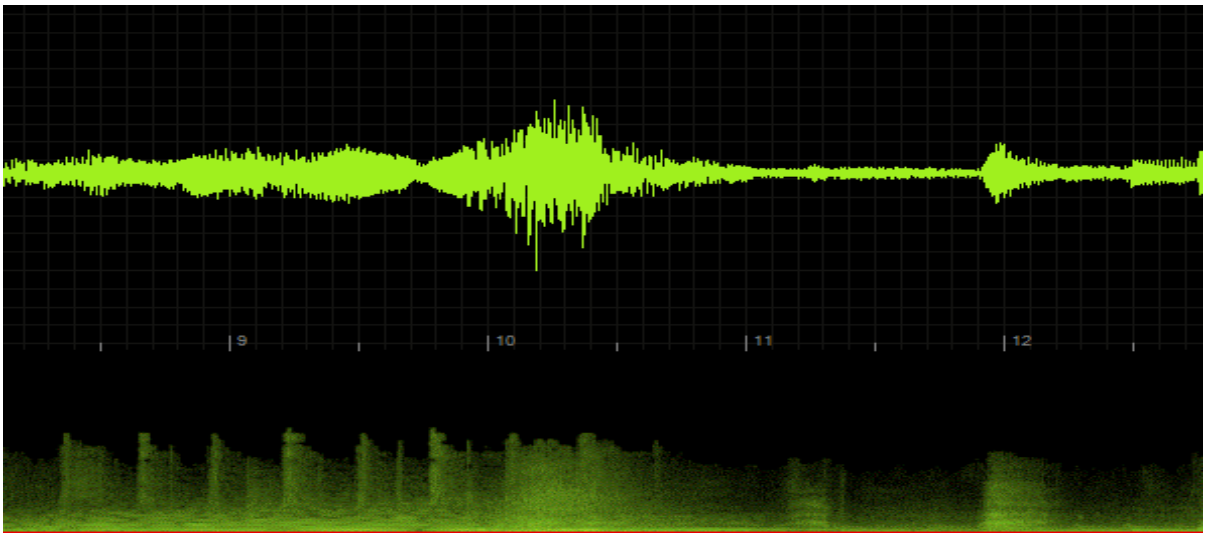
Ο όρος *tempo* χρησιμοποιείται, για να αποδώσει τον ρυθμό μιας δράσης. Ο ρυθμός μπορεί να αποδοθεί οπτικά (κινήσεις χαρακτήρων και κάμερας ή μοντάζ) ή ηχητικά (μέσα από τον διάλογο, τη μουσική, τους ήχους χώρου/περιβάλλοντος ή τα ηχητικά εφέ). Μια σκηνή συνήθως ξεκινά με ένα αργό *tempo*, το οποίο κλιμακώνεται σταδιακά με τη χρήση των παραπάνω στοιχείων. Φυσικοί ήχοι ενός ήρεμου περιβάλλοντος ακούγονται στην αρχή της σκηνής, ώστε να συσχετιστεί η ηρεμία με τη σκηνή και κατ' επέκταση με τον αργό ρυθμό της σκηνής. Επίσης, μέσα από τον διάλογο, τον ρυθμό ομιλίας ενός χαρακτήρα ή τη μουσική, το *tempo* της σκηνής μπορεί να επηρεαστεί και να αλλάξει. Τέλος, τα παραπάνω στοιχεία μπορεί να είναι αντίθετα μεταξύ τους (π.χ. σκηνή δράσης με γρήγορο ρυθμικά μοντάζ, αλλά αργή, ήρεμη μουσική). Όσον αφορά στην περιγραφή του *tempo*, χρησιμοποιούνται συχνά οι μουσικοί όροι *accelerando* και *ritardando* για την επιτάχυνση ή την επιβράδυνσή του αντίστοιχα.

1.2.2 Timbre / Ηχόχρωμα

Το ηχόχρωμα είναι όρος που χρησιμοποιείται για να αποδώσει τα χαρακτηριστικά ενός ήχου. Αποτελεί την ηχητική διαφορά που μπορεί να έχουν δύο αντικείμενα όμοια μεταξύ τους, τα οποία, όμως, παράγουν διαφορετικά ηχητικά αποτελέσματα στην ίδια δράση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το τσούγκρισμα δυο όμοιων ποτηριών, εκ των οποίων το ένα είναι γεμάτο, ενώ το άλλο άδειο· τα δύο ποτήρια έχουν διαφορετικό ηχόχρωμα μεταξύ τους, γιατί έχουν διαφορές στην αντήχηση (βλ. Ενότητα 1.2.12) και στη συχνότητα (βλ. Ενότητα 1.2.4).

1.2.3 Ένταση

Η ένταση του ήχου αναφέρεται στο πόσο δυνατά ή σιγά ακούγεται ένας ήχος. Η πιο διαδεδομένη μονάδα μέτρησης της έντασης του ήχου είναι τα *decibel*. Η ένταση μπορεί να είναι είτε κυριολεκτική (ένας ήχος να έχει αυξημένες ηχητικές τιμές) είτε συγκριτική (ένας ήχος επικρατεί των υπολοίπων, ανεξαρτήτως τιμής της ηχητικής μονάδας). Η ένταση του ήχου μπορεί χάριν ευκολίας να χαρακτηριστεί ως πολύ χαμηλή, χαμηλή, μέτρια, δυνατή ή πολύ δυνατή. Στη μουσική, το σταδιακό πέρασμα από μια χαμηλότερη ένταση σε μια δυνατότερη ονομάζεται *crescendo*, ενώ το αντίθετο *diminuendo* ή *decrescendo*. Κατ' αναλογία, στον κινηματογράφο, για το φαινόμενο αυτό χρησιμοποιούνται οι όροι *fading in* και *fading out*, αντίστοιχα.[18] Η ένταση του ήχου μπορεί να καθοριστεί κατά τη διάρκεια της ηχοληψίας από την πηγή που παράγει τον ήχο, από τη συσκευή ηχοληψίας ή μετά την ηχοληψία κατά τη διάρκεια της μετεπεξεργασίας (*post production*). Στην Εικόνα 1, φαίνεται η διακύμανση της έντασης του ήχου σε μία σύντομη ομιλία διάρκειας πέντε δευτερολέπτων.

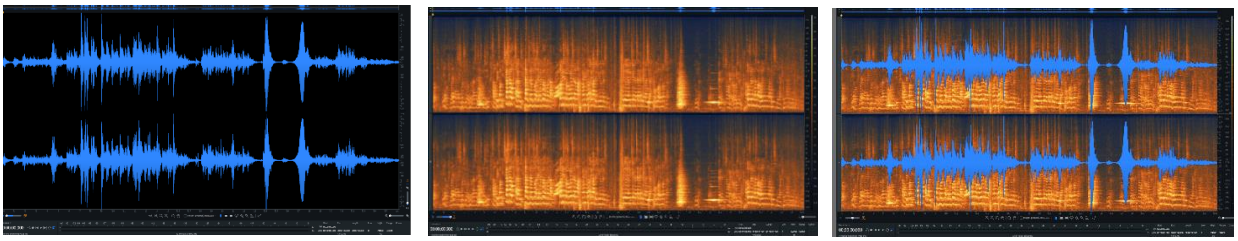


Εικόνα 1. Στο πάνω μέρος διακρίνεται η ένταση του ήχου, ενώ στο κάτω η συχνότητα.

[18] Πρόκειται για ομαλή εισαγωγή και ομαλό σβήσιμο της έντασης του ήχου, αντίστοιχα.

1.2.4 Συχνότητα

Η συχνότητα στον ήχο προσδιορίζει τον συνολικό αριθμό επαναλήψεων ενός ηχητικού κύματος σε διάρκεια ενός δευτερολέπτου. Η μονάδα μέτρησης της συχνότητας είναι τα *hertz* (Hz). Οι ήχοι με χαμηλή συχνότητα έχουν λιγότερες κυματικές επαναλήψεις (ταλαντώσεις) με αποτέλεσμα να αποδίδουν ένα μπάσο ηχόχρωμα. Οι ήχοι με υψηλή συχνότητα έχουν περισσότερες, με αποτέλεσμα να αποδίδουν ένα άλτο ηχόχρωμα. Στην εικόνα 2, φαίνονται ξεχωριστά η ένταση, η συχνότητα και ο συνδυασμός αυτών από τα αριστερά προς τα δεξιά. Από την κυματομορφή, ξεχωρίζουν τα σημεία που ακούγονται οι διαφορετικές συλλαβές, καθώς αυτές είναι πιο υψηλής συχνότητας και μικρότερης διάρκειας από τον συνεχή ήχο της μπάσας συχνότητας.



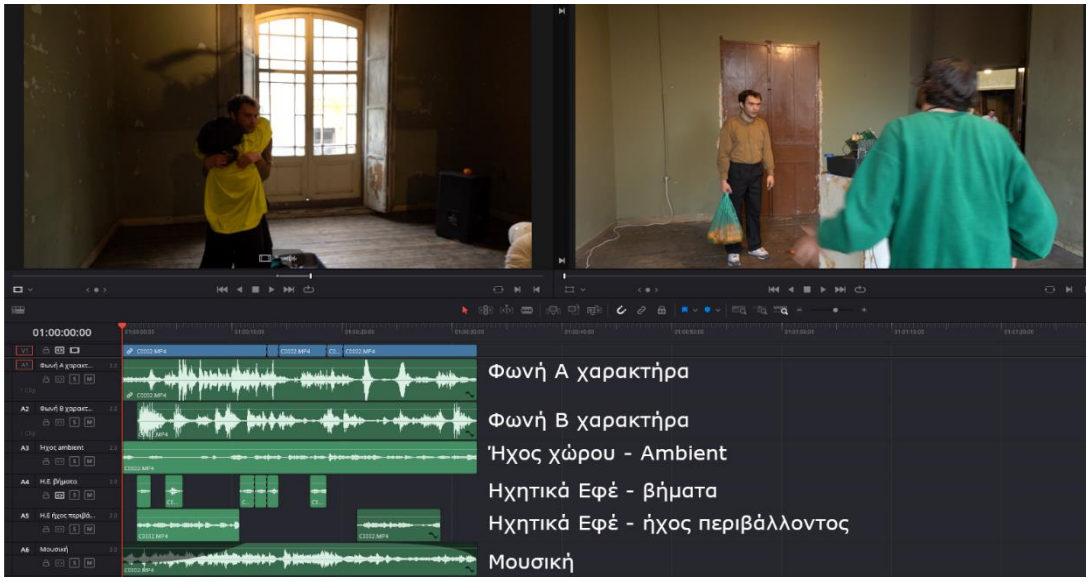
Εικόνες 2, 3 και 4. Ένταση, συχνότητα και συνδυασμός αυτών.

1.2.5 Texture

Ο όρος *texture* στον ήχο, είναι ευρύς, καθώς μπορεί να περιέχει όλα τα ηχητικά επίπεδα (*layers*) του ήχου. Στη μουσική, ο όρος αναφέρεται στο σύνολο των μουσικών φωνών για κάθε όργανο. Στον ηχητικό σχεδιασμό (*sound design*, βλ. Ενότητα 1.2.11), οι φωνές αναφέρονται σε διαφορετικά ηχητικά στοιχεία, όπως στο παράδειγμα της Εικόνας 5.

Ανάλογα με το σύνολο των ηχητικών *layers* και το περιεχόμενό τους, το *texture* μπορεί να είναι πυκνό/βαρύ ή αραιό/ελαφρύ, ζωντανό ή ήρεμο. Πυκνό είναι όταν έχει πολλά *layers*, και αραιό όταν έχει λίγα. Ζωντανό είναι, όταν υπάρχει έντονη ή διαρκής ηχητική δραστηριότητα των *layers*. Αν δεν υπάρχει μια τέτοια ηχητική δραστηριότητα, το *texture*

χαρακτηρίζεται ως ήρεμο. Τα δύο αυτά χαρακτηριστικά (πυκνό/αραιό και ζωντανό/ήρεμο) μπορούν να αλλάζουν σε κάθε σκηνή· δεν είναι αλληλεξαρτώμενα.



Εικόνα 5. Απεικόνιση ηχητικών *layers*.

1.2.6 Μονοφωνία

Χαρακτηριστικό παράδειγμα μονοφωνίας είναι ο διάλογος – ή και ο μονόλογος – σε μια ταινία. Μέχρι πρόσφατα, στον κινηματογράφο, ο διάλογος ηχογραφούταν σε μονοφωνική μπάντα – *mono* αντί του *stereo* – και κυριαρχούσε ηχητικά στη σκηνή. Έπρεπε πάντα να είναι καθαρός, έναρθρος και εύηχος, και να μην υπερκαλύπτεται από τη μουσική ή από τα ηχητικά εφέ. Με τον καιρό η μουσική και τα ηχητικά εφέ βρήκαν τη θέση τους στις παύσεις του διαλόγου ή του μονολόγου, διατηρώντας τον ρυθμό του λόγου, αλλά δίνοντας πάντα προτεραιότητα σε αυτόν. Αντιθέτως, στον σύγχρονο κινηματογράφο, δίνεται μεγάλη έμφαση στη ρεαλιστική απόδοση του διαλόγου, τόσο σε ένταση όσο και σε ερμηνεία, με αποτέλεσμα ο λόγος να μην είναι πάντα εύηχος. Παράλληλα, στην εξίσωση προστίθενται η μουσική συνοδεία και τα ηχητικά εφέ.

1.2.7 Ομοφωνία

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ομοφωνίας είναι ο διάλογος ή το τραγούδι μεταξύ δύο ή και παραπάνω φωνών με τον ίδιο ρυθμό. Στον κινηματογράφο, η ομοφωνία συναντάται συχνά σε ταινίες μιούζικαλ και σε πολεμικές ταινίες – όπου υπάρχει π.χ. «διάλογος» μεταξύ του εκπαιδευτή και των εκπαιδευομένων, με τον πρώτο να υπερτερεί σε ένταση, ακόμα κι αν δεν υπερτερεί αριθμητικά. Αυτό το φαινόμενο εξυπηρετεί την ανάδειξη της ιεραρχίας-ανωτερότητας του εκπαιδευτή ή προσδίδει μια ιδιαίτερη αισθητική στη σκηνή.

1.2.8 Μελωδία και συνοδεία

Η μελωδία και η συνοδεία αναφέρονται σε τουλάχιστον δύο φωνές ή ομάδες φωνών (*layers*), η μια εκ των οποίων – η μελωδία – είναι στο προσκήνιο (*foreground*) και κυριαρχεί ηχητικά στη σκηνή, ενώ η δεύτερη – η συνοδεία – συνοδεύει την πρώτη. Οι δύο φωνές μπορούν να έχουν διαφορετικό ρυθμό, ανεξάρτητο μεταξύ τους, αλλά η συνοδευτική φωνή βρίσκεται πάντα στο παρασκήνιο (*background*), υποστηρίζοντας την μελωδία και ερμηνεύοντας το ύφος ή τον χαρακτήρα της. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο διάλογος ως μελωδία, με τη συνοδεία να αποτελείται από μουσική και ηχητικά εφέ που δίνουν το ύφος της σκηνής, ερμηνεύουν τα νοούμενα ή υπονοούμενα του διαλόγου, επαληθεύουν το μέρος όπου εκτυλίσσεται ο διάλογος ή δίνουν έμφαση στον διάλογο.

1.2.9 Πολυφωνία

Στην πολυφωνία οι φωνές «ανταγωνίζονται» η μια την άλλη, με κάθε φωνή να υπερτερεί στιγμιαία της άλλης, χωρίς να δημιουργείται, όμως, κακοφωνία ή κομφούζιο. Χαρακτηριστικά παραδείγματα πολυφωνίας είναι οι κωμωδίες με γρήγορα εναλλασσόμενες ατάκες (όπου ο ένας χαρακτήρας διακόπτει κάποιον άλλον, συχνά πριν τελειώσει την πρότασή του) ή οι ταινίες δράσης (όπου η μουσική και τα ηχητικά εφέ ανταγωνίζονται το ένα

το άλλο). Η κόντρα αυτή πρέπει να γίνεται συνειδητά, ώστε οι φωνές να μην μπερδεύονται μεταξύ τους, αλλά το σύνολο αυτών να παρουσιάζεται ως διαμάχη.

1.2.10 Foley

Τα *foley* ανήκουν στην κατηγορία των ηχητικών εφέ. Ο όρος *foley* πήρε το όνομά του από τον Jack Foley,[19] *sound effects artist* και παραγωγό της Universal Pictures, και αναφέρεται στην πρακτική, σύμφωνα με την οποία ο ήχος μιας ταινίας ή μιας σκηνής προστίθεται μετά τα γυρίσματα, στο στούντιο. Η πρακτική χρησιμοποιείται κυρίως όταν ο διάλογος δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τα γυρίσματα και πρέπει να υποστεί επεξεργασία στο στούντιο κατά το *post production*. Συνήθως, τα *foley* γίνονται για ήχους που επαναλαμβάνονται και επικρατούν σε όλη τη σκηνή. Προτεραιότητα δίνεται σε ήχους που παραπέμπουν σε δράσεις των χαρακτήρων, όπως ο ήχος των βημάτων και των ρούχων, ή σε ήχους που εμφανίζονται συνεχώς, όπως ο μεταλλικός ήχος των όπλων σε μια ταινία δράσης. Με τον τρόπο αυτόν, ο *foley editor* ή *foley artist*, δηλαδή ο *sound designer* που είναι υπεύθυνος αποκλειστικά για τα *foley*, μπορεί να ελέγξει την ένταση, τη συχνότητα εμφάνισης, τον τρόπο απόδοσης και το ύφος των ήχων αυτών, χωρίς να επηρεάζεται από την ηχοληψία της σκηνής κατά τη διάρκεια της μαγνητοσκόπησης. Τέλος, ένα είδος *foley* αποτελεί το γνωστό *dubbing* ή ντουμπλάρισμα (είτε πρόκειται για τη γλώσσα που μιλάνε όντως οι χαρακτήρες είτε για τη μεταφορά του διαλόγου σε άλλη γλώσσα).

1.2.11 Sound Design / Ηχητικός Σχεδιασμός

Με την έλευση νέων τεχνολογιών κατά τη συνεχή εξέλιξη του κινηματογράφου, δημιουργήθηκαν ολοένα και πιο εξελιγμένες τεχνικές ηχογράφησης, επεξεργασίας και αναπαραγωγής του ήχου. Παλιότερα, οι τομείς που ασχολούνταν με τον ήχο σε μια ταινία

[19] Laura Almo, “Why Is It Called ‘Foley’ Artist, Anyway?”, *CineMontage. Journal of the Motion Pictures Editors Guild*, https://cinemontage.org/called-foley-anyway/ (πρόσβαση: 28 Απριλίου 2023).

αφορούσαν κυρίως την ηχοληψία κατά το γύρισμα – όπου αυτή ήταν εφικτή – τη λήψη των διαλόγων σε περιπτώσεις *dubbing*, τη δημιουργία *foley*, και τη μουσική υπόκρουση της ταινίας (είτε ήταν μουσική που έπαιζε κατά τη διάρκεια της βιντεοσκόπησης είτε ήταν μουσική που επρόκειτο να προστεθεί αργότερα στην ταινία). Όσο αυξάνονταν, ωστόσο, οι ηχητικές απαιτήσεις του κινηματογράφου, δημιουργήθηκε και η ανάγκη ύπαρξης ενός υπεύθυνου για τη συνολική επίβλεψη του ήχου των ταινιών. Ως αποτέλεσμα, δημιουργήθηκε το επάγγελμα του *sound designer* και ο αντίστοιχος όρος του ηχητικού σχεδιασμού.

1.2.12 Βάθος / Reverb / Αντήχηση

Ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ο ήχος και οι ανακλάσεις του στον χώρο μπορεί να προσδιορίσει το μέγεθος του χώρου στον οποίο βρίσκεται. Κατά κανόνα, ένας μικρός χώρος έχει μικρή αντήχηση, ενώ ένας μεγάλος έχει μεγάλη αντήχηση. Αυτό το φαινόμενο χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο, για να τοποθετήσει τους χαρακτήρες σε έναν μεγάλο χώρο – ακόμα και αν το γύρισμα ή η ηχογράφηση έγιναν σε μικρούς χώρους – ή για να δημιουργήσει μια αίσθηση μεγαλείου στο άκουσμα του ήχου, καθώς η μεγάλη αντήχηση ταυτίζεται με τα μεγάλα κτίρια και το δέος που προκαλεί η ηχητική του χώρου.

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά του ήχου είναι στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν κατά την ηχητική ανάλυση μιας κινηματογραφικής ταινίας. Ωστόσο, πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στις παρακάτω ιδιαιτερότητες-δυσκολίες. Αρχικά, για την ηχητική ανάλυση ταινιών, τα δύο πεδία – μορφολογία και τεχνικά χαρακτηριστικά του ήχου – πρέπει να είναι ξεκάθαρα στο περιεχόμενό τους και στον τρόπο χρήσης τους εντός των κινηματογραφικών μέσων.

Ο *sound designer* μιας ταινίας προσπαθεί να χρησιμοποιήσει την παραπάνω γνώση και τα παραπάνω εργαλεία, ώστε να καθοδηγήσει το κοινό και να το τοποθετήσει εντός του

κινηματογραφικού κόσμου, τόσο ατμοσφαιρικά και αισθητικά όσο και εννοιολογικά. Έτσι, επιτυγχάνεται μεγαλύτερο *immersiveness*. Ωστόσο, το άτομο που αναλύει τις ταινίες πρέπει να αποστασιοποιηθεί, καθώς ο ρόλος του απαιτεί την αμέριστη προσοχή του απέναντι τόσο στα διαφορετικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται όσο και στον λόγο για τον οποίο χρησιμοποιούνται την εκάστοτε στιγμή.

Επίσης, ένα σημαντικό πρόβλημα που παρουσιάζεται κατά την ηχητική ανάλυση μιας κινηματογραφικής ταινίας είναι το γεγονός ότι ο ήχος της είναι συνήθως μιξαρισμένος (*mixed*). Αυτό σημαίνει πως τα διαφορετικά *layers* που τον αποτελούν έχουν ενωθεί σε ένα ή περισσότερα κανάλια ήχου – *mono, stereo, 5.1 surround*. Ως αποτέλεσμα, ο διάλογος, η μουσική και τα ηχητικά εφέ δεν μπορούν να απομονωθούν, ώστε να εξεταστούν ξεχωριστά.

Κλείνοντας, ένα ζήτημα που τίθεται είναι η μη στασιμότητα του ήχου. Καθώς ο ήχος είναι ένα στοιχείο που δεν μπορεί να αποδοθεί στιγμιαία (όπως μια εικόνα), απαιτεί τη διαρκή επανάληψη του σημείου που χρήζει ανάλυσης. Για παράδειγμα, εξετάζοντας κανείς τον φωτισμό ή τη φωτογραφία μιας ταινίας, μπορεί να πάρει δύο στιγμιότυπα από την ταινία ή μια σκηνή, να τα τοποθετήσει δίπλα-δίπλα και να μελετήσει ομοιότητες και διαφορές. Ωστόσο, για να γίνει κάτι αντίστοιχο στον ήχο, πρέπει το ηχητικό απόσπασμα να μετατραπεί σε κάποια οπτική απεικόνιση – κυματομορφή / φασματογράφημα (βλ. Εικόνες 2 έως 4) – η οποία θα έχει μια εύλογη διάρκεια χρόνου. Η δεύτερη επιλογή είναι να απομονωθούν τα ηχητικά αποσπάσματα προς μελέτη και να συγκριθούν ακουστικά. Τέλος, μια τρίτη επιλογή είναι η γραπτή περιγραφή και ανάλυση των ήχων. Ιδανικά, ο αναλυτής πρέπει να μετέρχεται έναν συνδυασμό και των τριών μεθόδων, δηλαδή, να απομονώσει τα ηχητικά αποσπάσματα και να τα μετατρέψει σε οπτική απεικόνιση. Έτσι, παράλληλα με την ακρόασή τους, μπορεί να παρατηρεί τις τεχνικές διακυμάνσεις – ένταση, συχνότητα, διάρκεια, ρυθμό, μεταξύ άλλων. Τέλος, απαιτείται η γραπτή περιγραφή των στοιχείων που αναλύει, τόσο αναφορικά όσο και περιγραφικά, και τόσο συγκριτικά όσο και εννοιολογικά. Στην παρούσα εργασία,

έχει ακολουθηθεί ακριβώς αυτή η διαδικασία συνδυασμού των τριών αυτών μεθόδων, με σκοπό το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

2. Η μετάβαση από τον βωβό κινηματογράφο στον ήχο

Αν μελετήσει κανείς τους μεγάλους θεωρητικούς του κινηματογράφου, θα διαπιστώσει πως σπάνια ορίζεται επακριβώς ο βωβός κινηματογράφος.[20] Ένας πιθανός ορισμός του θα ήταν ότι πρόκειται για τον κινηματογράφο στον οποίο δεν υπάρχει σύγχρονος ήχος διαλόγου.[21] Παρότι, λοιπόν, δεν υπάρχει καθιερωμένος ορισμός, ο όρος χρησιμοποιείται, για να περιγράψει περισσότερο μια συγκεκριμένη περίοδο στον κινηματογράφο και τα τεχνολογικά και μορφολογικά της μέσα, και όχι ένα ρεύμα ή μια συγκεκριμένη τεχνική ή καλλιτεχνική επιλογή. Αυτό σημαίνει πρακτικά ότι ενώ μια ταινία μπορεί να θεωρούταν ότι άνηκε στον εξπρεσιονισμό ή στον ιμπρεσιονισμό από άποψης εικόνας, μόνο και μόνο επειδή δεν είχε σύγχρονο ήχο, κατατασσόταν στον βωβό κινηματογράφο. Επιπλέον, είναι χαρακτηριστικό ότι ταινίες από όλον τον κόσμο εντάσσονταν στις ταινίες του βωβού κινηματογράφου, ανεξαρτήτως χώρας παραγωγής. Ουσιαστικά, η προσπάθεια ορισμού του βωβού κινηματογράφου είναι τόσο γενικευμένη όσο η αντίστοιχη προσπάθεια να οριστεί ο ασπρόμαυρος κινηματογράφος μετά την έλευση του έγχρωμου φιλμ ή, αντίστοιχα, να οριστεί ο ψηφιακός κινηματογράφος μετά την καθιέρωσή του έναντι του αναλογικού φιλμ.

Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι ο βωβός κινηματογράφος καλύπτει μια τόσο ευρεία γκάμα ταινιών, αυτές παρουσιάζουν ορισμένα κοινά στοιχεία σε επίπεδο μορφής. Οι ταινίες του βωβού κινηματογράφου επικεντρώνονταν κυρίως στα τεκταινόμενα στο επίπεδο της εικόνας και του κάδρου. Επιπλέον, δεν άργησαν να εμφανιστούν η τέχνη του μοντάζ και τα

---

[20] Ο λόγος που δεν υπάρχει ένας ακριβής ορισμός είναι, ίσως, ότι η γλώσσα του κινηματογράφου έχει δημιουργηθεί κυρίως με βάση την εικόνα και όχι τον ήχο, επειδή ο δεύτερος θεωρείται συνήθως συμπληρωματικός ή υποδεέστερος της πρώτης. Προφανώς, η παρούσα εργασία δεν συνηγορεί υπέρ οποιασδήποτε ανωτερότητας της εικόνας έναντι του ήχου. Απλώς, λόγω του ότι η εικόνα προηγείται ιστορικά του ήχου, η ορολογία που αφορά τον ήχο στον κινηματογράφο εμφανίστηκε αργότερα και βασίστηκε πάνω στην ορολογία που αφορά την εικόνα. Πάντως, στη γενική βιβλιογραφία του κινηματογράφου, παρατηρείται σε μεγάλο βαθμό η τάση να υπερτερεί το ενδιαφέρον για την εικόνα. Αντιθέτως, στη βιβλιογραφία που εμβαθύνει στον κινηματογραφικό ήχο, συχνά συναντάται η άποψη ότι η εικόνα και ο ήχος είναι ισότιμα και αναπόσπαστα στοιχεία που συνιστούν την τέχνη του κινηματογράφου.

[21] Ο «σύγχρονος ήχος διαλόγου» αναφέρεται είτε στη σύγχρονη ηχοληψία («μουσική, θόρυβος και ομιλίες που καταγράφονται τη στιγμή των γυρισμάτων· το αντίθετο της μεταηχογράφησης») είτε στον συγχρονικό ήχο («ήχος που ταιριάζει χρονικά με τις κινήσεις που λαμβάνουν χώρα στις εικόνες, όπως όταν ένας διάλογος αντιστοιχεί στις κινήσεις των χειλιών»). David Bordwell & Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, μτφρ. Κατερίνα Κοκκινίδη, Αθήνα, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2006, σ. 531.

οπτικά τρικ (π.χ. η διπλοτυπία και το *tinting*),[22] τα οποία σε μεγάλο βαθμό χρησιμοποιούνται μέχρι και σήμερα εξελιγμένα, αν όχι στην αρχική τους μορφή.[23]

Επιπλέον, είναι αξιοσημείωτο πως είχαν ήδη γίνει πολλές προσπάθειες χρήσης ήχου και ηχητικού εξοπλισμού στις ταινίες, όπως η ύπαρξη ζωντανής ορχήστρας που έπαιζε κατά τη διάρκεια της κινηματογραφικής προβολής. Ένα άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα ήταν ότι εκφωνητές/αφηγητές ή και ηθοποιοί αναπαρήγαν ασύγχρονα τους διαλόγους ή αφηγούνταν την πλοκή. Ωστόσο, καμία από αυτές τις προσπάθειες δεν κατάφερε να εδραιωθεί, καθώς προέκυπταν πολύ συχνά προβλήματα συγχρονισμού, ενώ το αποτέλεσμα ήταν τις περισσότερες φορές κωμικό για τους θεατές.[24] Για τον λόγο αυτόν, οι περισσότερες ταινίες του βωβού κινηματογράφου εστίασαν στις ερμηνείες των ηθοποιών, για να αποδώσουν κινησιολογικά και εκφραστικά τα μηνύματα ή τα νοήματα που ήθελαν να μεταφέρουν στο κοινό.

Παράλληλα, το πρόβλημα των διαλόγων έρχονταν να λύσουν οι μεσότιτλοι και οι κάρτες τίτλων-διαλόγων. Η πρακτική αυτή φαίνεται πως λειτουργούσε έως έναν βαθμό, καθώς για την προβολή τους έπρεπε να διακόπτεται η ροή της ταινίας, ενώ το κείμενο που περιείχαν έπρεπε να είναι συνοπτικό, καθώς η εκτεταμένη χρήση του κούραζε και έβγαζε το κοινό από την ατμόσφαιρα της ταινίας.[25]

Ωστόσο, μετά από περίπου τριάντα χρόνια βωβού κινηματογράφου – και, κατ' επέκταση, τριάντα χρόνια από τη γέννηση της επονομαζόμενης έβδομης τέχνης – σημειώθηκε μια πολύ σημαντική αλλαγή που έμελλε να καθορίσει το μέλλον του μέσου. Ο σύγχρονος ήχος εισήχθη στον κινηματογράφο και μαζί του έφερε πλήθος αλλαγών,

---

[22] Βλ. Kristin Thompson & David Bordwell, *Ιστορία του κινηματογράφου*, μτφρ. Νίκος Λέρος και Ρίτα Κολαΐτη, Αθήνα, Πατάκη, 2015, σ. 167-190.

[23] Γενικότερα, είναι γεγονός ότι τα πρώτα τριάντα περίπου χρόνια του κινηματογράφου αποτελούνταν από θεωρίες και πρακτικές που χρησιμοποιούνται μέχρι και σήμερα, χωρίς να έχουν απορριφθεί από νέες (π.χ. καδράρισμα, φωτισμός, βασικές τεχνικές του μοντάζ, ανάπτυξη της πλοκής και του σεναρίου).

[24] Douglas Gomery, *The Coming of Sound*, 2005, New York, Routledge σ. 24-31.

[25] Βέβαια, υπάρχουν και παραδείγματα ταινιών που προσπάθησαν να ενσωματώσουν τις κάρτες διαλόγων και τα κείμενα μέσα στην ταινία και να τα συνδυάσουν με τη ζωντανή δράση, για να πετύχουν ένα πιο φυσικό αποτέλεσμα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το *Le Petit Café* (1919) του Max Linder. Thompson & Bordwell, *Ιστορία του κινηματογράφου*, σ. 88.

μεταρρυθμίσεων και πειραμάτων. Πριν από τη στιγμή εκείνη, όπως αναφέρθηκε και ανωτέρω, ο βωβός κινηματογράφος είχε πειραματιστεί πολύ με κάθε σύγχρονη τεχνολογική εξέλιξη της εποχής. Επιπλέον, είχαν ήδη αναπτυχθεί σε παγκόσμια κλίμακα θεωρίες, είδη και κινήματα που αφορούσαν την τέχνη του κινηματογράφου. Επομένως, το έδαφος είχε ήδη προετοιμαστεί για μια μετάβαση τέτοιου βεληνεκούς.

Στις 6 Οκτωβρίου 1927, έλαβε χώρα η πρώτη προβολή της θεωρούμενης ως πρώτης ταινίας με σύγχρονο ήχο και διάλογο στην ιστορία του κινηματογράφου σε παραγωγή της Warner Bros.[26] Πρόκειται για την ταινία *Ο τραγουδιστής της τζαζ (The Jazz Singer)*, σε σκηνοθεσία του Alan Crosland. Η ταινία ήταν τεράστια εμπορική επιτυχία και άλλαξε ανεπιστρεπτί τον παγκόσμιο κινηματογράφο, καθώς απετέλεσε σταθμό για τη μετάβαση από τον βωβό στον ηχητικό – και κατ' επέκταση στον ομιλούντα – κινηματογράφο. Η ταινία «αφηγείται την άνοδο προς τη δόξα ενός εβραίου τραγουδιστή, και δίνει την ευκαιρία να "παραγεμιστεί" το έργο με μουσική και τραγούδια, ενώ σε κάποιο σημείο της πλοκής προστέθηκε κι ένας μικρός διάλογος».[27] Η ατάκα από την ταινία που έμεινε στην ιστορία είναι: «Δεν έχετε ακούσει τίποτε ακόμα» ("You ain't heard nothing yet").[28]

Αφού το *The Jazz Singer* έκανε την αρχή και επειδή σημείωσε τεράστια επιτυχία, ένα-ένα τα κινηματογραφικά στούντιο της εποχής πέρασαν με ταχύτατους ρυθμούς στην παραγωγή ταινιών ομιλούντος κινηματογράφου (*talkies*), παρά τους αρχικούς ενδοιασμούς πολλών προσωπικοτήτων του χώρου,[29] που πίστευαν ότι ο ήχος θα κατέστρεφε την καλλιτεχνική ιδιαιτερότητα του κινηματογράφου, μετατρέποντάς τον σε απεικόνιση της πραγματικότητας (ή, στην καλύτερη περίπτωση, σε μια διαφορετική μορφή τέχνης) ή ακόμη ότι θα «γκρέμιζε στο χάος» την «αξεπέραστη τελειότητα προσαρμογής στη λεγόμενη

[26] Warner Bros. *Company History*. https://web.archive.org/web/20151016015905/http://www.warnerbros.com/studio/about-studio/company-history (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).
[27] Gomery, *The Coming of Sound*, σ. 23-24.
[28] Thompson & Bordwell, *Ιστορία του κινηματογράφου*, σ. 194.
[29] Robert Stam, *Film Theory: An Introduction*, New Jersey, Blackwell, 2000. σ. 58-59.

"ηδονική δυσφορία" της σιωπής».[30] Και όχι αδίκως, καθώς πολλοί ηθοποιοί του βωβού κινηματογράφου έπεσαν στην αφάνεια μετά την έλευση του ομιλούντος, μιας και είχαν ξενική προφορά,[31] δεν ήξεραν αγγλικά (τη *lingua franca* του κινηματογράφου και ιδίως του Χόλιγουντ), δεν είχαν καλή άρθρωση, δεν μπορούσαν να τραγουδήσουν ή απλώς ήταν επιλογή τους να μην παίξουν σε ταινίες με σύγχρονο ήχο. Κανείς, ωστόσο, δεν μπορούσε να επιβραδύνει την αλλαγή που ήδη συντελούταν:

> *Ο κινηματογράφος ενσωμάτωσε τους αρχικούς κραδασμούς και τους μετέτρεψε σε δημιουργική τεχνική, κι ο ήχος αναμφίβολα βελτίωσε τις ταινίες. Πολύ γρήγορα αποκαλύφθηκε πως οι ήχοι, όχι μόνο δε θα κάλυπταν την εικόνα, αλλά και θα πλούτιζαν την αφήγηση με νέα, εντυπωσιακά ευρήματα.*[32]

Τα «ευρήματα» αυτά διακρίνονται στον λόγο, τη μουσική και τους θορύβους, οι οποίοι αναφέρονται, επίσης, ως «φασαρία», «ήχοι περιβάλλοντος», «φυσικοί ήχοι», «ηχητικά εφέ».[33] Μετά το *The Jazz Singer*, τα στοιχεία αυτά μπόρεσαν να ενσωματωθούν συγχρονισμένα μέσα στην ταινία.

Κατά τα πρώτα χρόνια του ομιλούντος κινηματογράφου, η εισαγωγή σύγχρονου ήχου – και κυρίως της ομιλίας – στις ταινίες έφερε αλλαγές και στον τρόπο κινηματογράφησης. Ξαφνικά, τα στούντιο κινηματογράφησης και προβολής έπρεπε να επενδύσουν σε νέο, ηχητικό εξοπλισμό, όπως ηχομόνωση, μικρόφωνα, ηχοπαγίδες και ακουστικά, καθώς και να επινοήσουν τρόπους σίγασης της μηχανής λήψης. Επιπλέον, οι ηθοποιοί έπρεπε να μιλούν με

---

[30] Αντρέ Μπαζέν, *Τι είναι ο Κινηματογράφος 1: Οντολογία και Γλώσσα,* Αθήνα, Αιγόκερως, 1988. σ. 135-137.
[31] Σε αυτό το σημείο, αξίζει να αναφερθεί πως το *The Artist*, η μία εκ των τεσσάρων ταινιών που έχουν επιλεγεί προς ανάλυση, αναφέρεται ακριβώς στην ιστορία ενός αστέρα του βωβού κινηματογράφου που με την έλευση του ομιλούντος χρεοκοπεί, καθώς έχει γαλλική προφορά και μιλά σπαστά αγγλικά. Μάλιστα, η ταινία – όπως θα αναφερθεί και παρακάτω – έχει βασιστεί στην αληθινή ιστορία δύο αστέρων του βωβού κινηματογράφου, του Douglas Fairbanks και του John Gilbert. International Movie Database. *The Artist, Trivia.* https://www.imdb.com/title/tt1655442/trivia/?ref_=tt_trv_trv (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).
[32] Στάθης Βαλούκος, *Ιστορία του κινηματογράφου*, Αθήνα, Αιγόκερως, 2003, σ. 175.
[33] Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 359.

ελκυστικό τρόπο και να αποβάλουν την πλαστικότητα των κινήσεων που επέβαλλε ο βωβός κινηματογράφος· πλέον, σύμφωνα με τον Μπαζέν, έπρεπε να υιοθετήσουν έναν ρεαλιστικό τρόπο ερμηνείας.[34] Ακόμη, περιορίστηκαν κατά πολύ τα γυρίσματα σε εξωτερικούς χώρους, λόγω της φασαρίας που ακουγόταν, και έπρεπε να επικρατεί ησυχία στο πλατό. Και φυσικά, δεν μπορεί να παραληφθεί το γεγονός ότι δημιουργήθηκαν πολλά νέα επαγγέλματα, όπως ηχολήπτης, μείκτης ήχου, μπούμαν, φροντιστής διαλόγων, σχεδιαστής ήχου (*sound designer*) και «τρίτος άνθρωπος».[35]

Η σημαντική αυτή αλλαγή στον κινηματογράφο δημιούργησε και άλλα προβλήματα. Χαρακτηριστικό είναι ότι οι ταινίες έχασαν την οικουμενικότητά τους. Αφενός, πολλές αίθουσες της εποχής δεν είχαν ακόμα τον απαραίτητο εξοπλισμό για την αναπαραγωγή σύγχρονου ήχου. Αφετέρου, οι ταινίες δεν μπορούσαν να προβληθούν σε ξένες αγορές λόγω της εκάστοτε γλώσσας. Μια πρώτη λύση στο πρόβλημα αυτό ήταν το ταυτόχρονο γύρισμα της ίδιας ταινίας σε πολλές γλώσσες, κάτι το οποίο κατέστησε τους πολύγλωσσους ηθοποιούς περιζήτητους, αλλά δεν έπαυε να αποτελεί μια πολυδάπανη πρακτική. Μία από τις πρώτες χώρες που προσπάθησαν να βρουν λύση στο πρόβλημα ήταν η Ιταλία· για να παρακάμψουν ένα διάταγμα του φασιστικού καθεστώτος του Μουσολίνι που απαγόρευε την εγχώρια προβολή ξενόγλωσσων ταινιών, οι ιταλοί εισαγωγείς ταινιών επινόησαν την τεχνική του ντουμπλάζ ή *dubbing*. Ως αποτέλεσμα, ιταλοί ηθοποιοί έδιναν τις φωνές τους στους ξένους σταρ της εποχής και οι ταινίες προβάλλονταν στη μητρική γλώσσα του κοινού.[36]

Όσα θετικά ή αρνητικά στοιχεία κι αν έχουν ο βωβός και ο ομιλών κινηματογράφος, δεν έπαψαν να προκαλούν αντιδράσεις είτε από ένθερμους υποστηρικτές του παρελθόντος είτε από όσους συνηγορούσαν υπέρ της αλλαγής στον κινηματογράφο. Χαρακτηριστική είναι η άποψη που εξέφρασε ο Alfred Hitchcock το 1933 σχετικά με το θέμα:

---

[34] Μπαζέν, *Τι είναι ο Κινηματογράφος 1: Οντολογία και Γλώσσα,* σ. 146.
[35] Ο τρίτος άνθρωπος (*third man*) «τοποθετεί άλλα μικρόφωνα, διευθετεί καλώδια ήχου και αναλαμβάνει τον έλεγχο του ήχου περιβάλλοντος». Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 39.
[36] Βλ. Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 31-32, 38-39, 44-45 και Thompson & Bordwell, *Ιστορία του κινηματογράφου*, σ. 193-211.

Με ενδιέφερε εξαιρετικά η σχέση μουσικής και κινηματογράφου στην περίοδο του βωβού, και πίστευα πάντα ότι η εμφάνιση του ήχου θα αποτελούσε μια τεράστια νέα ευκαιρία. Οι άνθρωποι που γύριζαν τις ταινίες είχαν επιτέλους τον πλήρη έλεγχο της μουσικής που συνόδευε την εικόνα.[37]

Το ενδιαφέρον, όμως, δεν περιορίζεται μόνο στον ήχο, καθώς ολοένα και περισσότερο παρατηρείται μια τάση επιστροφής στον παλιό κινηματογράφο είτε μέσω της ψηφιοποίησης και διανομής παλαιού υλικού φιλμ, επιχρωματισμού ασπρόμαυρων ταινιών, τη δημιουργία νέας ηχητικής και μουσικής μπάντας ή ακόμη και μέσα από τη γενικότερη ενασχόληση και προβολή των ταινιών της εποχής. Αυτό το ενδιαφέρον εμφανίζεται στους επαγγελματίες του χώρου του κινηματογράφου, σε θεωρητικούς που μελετούν το περιεχόμενο, το είδος και τη φόρμα τους, αλλά και σε όσους αναπολούν και επιθυμούν την αναβίωσή του.[38]

Σε κάθε περίπτωση, η επανάσταση του ήχου ήρθε για να μείνει και η μετάβαση αυτή στον ομιλούντα κινηματογράφο κάνει μέχρι και σήμερα αισθητή την παρουσία της. Απόδειξη είναι το γεγονός ότι ενώ τα υπόλοιπα στοιχεία του κινηματογράφου (η εικόνα, το μοντάζ, τα κινηματογραφικά είδη, η πλοκή) χρειάστηκαν περίπου τριάντα χρόνια για να εξελιχθούν και να παγιωθούν, ο ήχος και οι πειραματισμοί στο πεδίο αυτό χρειάστηκαν απειροελάχιστο χρόνο, για να προσαρμοστούν και να καθιερωθούν. Μάλιστα, δεν έχουν αλλάξει ιδιαίτερα μέχρι και σήμερα.

---

[37] Thompson & Bordwell, *Ιστορία του κινηματογράφου*, σ. 193. Πρέπει να σημειωθεί ότι με αυτό το σχόλιό του, ο Hitchcock – ηθελημένα ή άθελά του – στηρίζει μια κοινώς αποδεκτή αντίληψη που θέλει, όπως προαναφέρθηκε, τον ήχο υποδεέστερο ή συμπληρωματικό της εικόνας. Αυτή η άποψη έρχεται σε αντίθεση με το γεγονός ότι οι ταινίες του Hitchcock βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στη μουσική και τα ηχητικά εφέ, αλλά μπορεί να δικαιολογηθεί από την επίδραση που είχαν στο έργο του ο βωβός κινηματογράφος γενικά και ο γερμανικός εξπρεσιονισμός ειδικότερα. Paul Duncan, *Άλφρεντ Χίτσκοκ – Αρχιτέκτων της αγωνίας 1899-1980*, μτφρ. Ι.Φ. Βλαχόπουλος, Κολωνία, TASCHEN/Γνώση, 2004, σ. 32, 84.

[38] Paul Flaig και Katherine Groo, *New Silent Cinema*, New York, Routledge, 2016, σ. 16.

Πολλά από τα παραπάνω στοιχεία του βωβού κινηματογράφου και της μετάβασης στον ομιλούντα εμφανίζονται, ωστόσο, και σε ταινίες του σύγχρονου κινηματογράφου, οι οποίες επαναφέρουν την ατμόσφαιρα του βωβού και επανεξετάζουν κάποια ή και όλα τα στοιχεία που τον χαρακτήριζαν. Ορισμένες δε, θεωρούνται *homage* στον βωβό κινηματογράφο. Στα επόμενα κεφάλαια, θα γίνει μια απόπειρα ανάλυσης των τεσσάρων ταινιών που αποτελούν το αντικείμενο της παρούσας εργασίας, για να φανεί ο τρόπος με τον οποίο εξετάζουν και αντιλαμβάνονται τη χρονική αυτή περίοδο του κινηματογράφου.

3. Ανάλυση ταινιών όσον αφορά τον ήχο

Μια βασική αρχή του κινηματογράφου – κυρίως του κλασικού – είναι ότι οι βασικές πληροφορίες για την πλοκή και τους χαρακτήρες (τα βασικά ερωτήματα: τι, ποιος, πού, πότε, γιατί) δίνονται στον θεατή μέσω του διαλόγου. Ο τελικός δέκτης αυτής της αλυσίδας ερμηνείας-αποκωδικοποίησης των εκάστοτε κινηματογραφικών στοιχείων, δηλαδή ο θεατής, καλείται – όταν παρακολουθεί μια ταινία για πρώτη φορά – να αντιληφθεί και να κατανοήσει τους «φυσικούς νόμους» της. Επιπλέον, ίσως φτάνει στο σημείο να αντιστοιχίσει πρόσωπα και καταστάσεις με άλλα γνωστά στον ίδιο πρόσωπα (ταύτιση) ή ακόμα και με πρότυπα χαρακτήρων ή συμπεριφορών που συναντώνται στην παγκόσμια λογοτεχνία και μυθοπλασία (π.χ. με τον Οιδίποδα, τον Άμλετ ή την Ηλέκτρα).

Βέβαια, στις περισσότερες ταινίες που ακολουθούν έναν συνηθισμένο τρόπο ανάπτυξης πλοκής και απόδοσης πληροφορίας, ο θεατής εύκολα – σχεδόν αυτοματοποιημένα – είναι σε θέση να αντιληφθεί και να κατανοήσει τα όσα παρακολουθεί. Αυτό συμβαίνει, επειδή και οι ίδιες οι ταινίες φροντίζουν να δώσουν όλα τα στοιχεία – φανερά και μη – ώστε ο θεατής να είναι σε θέση σχεδόν να μαντέψει τι θα ακολουθήσει, είτε μακροπρόθεσμα είτε βραχυπρόθεσμα. Έτσι, κάθε φορά που επαληθεύονται οι υποθέσεις του θεατή, αυτός ικανοποιείται από την εύληπτη πλοκή και υπόθεση της ταινίας και, κατ' επέκταση, από την εύκολη παρακολούθηση αυτής. Αυτή η σχέση πομπού-δέκτη, αυτό το άτυπο σύστημα επικοινωνίας, βασίζεται σε ορισμένους κώδικες – μερικούς απλούς και άλλους περίπλοκους – οι οποίοι στο σύνολό τους αποτελούν και τη γλώσσα του κινηματογράφου.

Ωστόσο, πολλές ταινίες επιλέγουν συνειδητά (και όχι από ανάγκη) να περιορίσουν τον λόγο (δηλαδή το κύριο χαρακτηριστικό του κινηματογράφου που παρέχει τις βασικές πληροφορίες στους θεατές) και να τον αντικαταστήσουν με άλλα αφηγηματικά στοιχεία και κυρίως τη χρήση του ήχου. Οι τέσσερις ταινίες της παρούσας εργασίας αποτελούν ένα τέτοιο παράδειγμα ταινιών. Εξαιτίας της έλλειψης πληροφορίας μέσω του λόγου στις ταινίες αυτές,

πολλά στοιχεία και λεπτομέρειες για την πλοκή και τους χαρακτήρες της καθεμιάς είναι δύσκολο να αποκωδικοποιηθούν και να αποδώσουν με άμεσο ή συνηθισμένο τρόπο τις πληροφορίες που αναζητά ο θεατής, ώστε να καταλάβει τα δρώμενα. Με λίγα λόγια, χρειάζεται περισσότερη προσοχή και παρατηρητικότητα, για να γίνουν αντιληπτά όλα τα παραπάνω.

Ουσιαστικά, με την επιλογή τους αυτή, οι ταινίες εξετάζουν, σχολιάζουν και προτείνουν μια επαναδιαπραγμάτευση του ρόλου του ήχου στον κινηματογράφο με κοινό σημείο τον λόγο ή την έλλειψη αυτού, καθώς αυτός αποτελεί το κύριο σημείο αναφοράς για τον βωβό κινηματογράφο. Αυτόν τον περιορισμό τον ενσωματώνουν με διαφορετικό τρόπο η καθεμία στην πλοκή, το ύφος ή τον κόσμο όπου εκτυλίσσεται η ιστορία τους. Βέβαια, η απουσία διαλόγων έρχεται σε αντιπαράθεση με το γεγονός ότι καμία από τις τέσσερις ταινίες δεν είναι απολύτως βωβή, καθώς ο όρος «βωβός» αποκτά μια νέα διάσταση, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, και χρησιμοποιείται ως ρετρώνυμο.[39]

Στις επόμενες σελίδες, θα γίνει μια προσπάθεια ανάλυσης των διαφορετικών χρήσεων του ήχου στην κάθε ταινία με την αναφορά συγκεκριμένων παραδειγμάτων.[40] Τέλος, θα πρέπει να σημειωθεί εδώ πως ο τρόπος ανάλυσης της κάθε ταινίας διαφέρει δομικά, εξυπηρετώντας τα εκάστοτε παραδείγματα προς ανάλυση και τη δομή της καθεμίας. Έτσι, μπορεί κάποια ταινία να εξεταστεί με βασικό άξονα τον χρόνο, όπως π.χ. το *Τεστ*, αλλά άλλη να εξεταστεί θεματικά, όπως π.χ. το *The Artist*. Σε κάθε περίπτωση, επιλέγεται ο τρόπος που – κατά τη γνώμη του συντάκτη της εργασίας – θα διευκολύνει τον αναγνώστη να κατανοήσει καλύτερα τα εκάστοτε ηχητικά παραδείγματα.

---

[39] Σύμφωνα με το λεξικό Merriam Webster, ο όρος «ρετρώνυμο» (ή ελληνιστί «παλινώνυμο») αποδίδεται ως «ένας όρος (όπως αναλογικό ρολόι, φιλμ κάμερα ή συμβατικό ταχυδρομείο) που δημιουργήθηκε πρόσφατα και υιοθετήθηκε, για να διακρίνει την αρχική ή παλαιότερη έκδοση, μορφή ή παράδειγμα ενός πράγματος (π.χ. ενός προϊόντος) από άλλες πιο πρόσφατες εκδόσεις, φόρμες, ή παραδείγματα». Merriam Webster online dictionary. *Retronym*. https://www.merriam-webster.com/dictionary/retronym (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

[40] Το ακριβές χρονικό σημείο κάθε παραδείγματος στην καθεμία από τις τέσσερις ταινίες δεν θα αναφέρεται, διότι η διάρκεια των εκάστοτε εκδόσεων κάθε ταινίας διαφέρει. Γι' αυτόν τον λόγο, προτιμάται η σύντομη περιγραφή κάθε σημείου όπου γίνεται χρήση ήχων.

4. *La Antena*

Η ταινία *La Antena* ξεχωρίζει για το άκρως στυλιζαρισμένο ύφος της που φέρει στοιχεία από τον σουρεαλισμό, αλλά και για τον μοναδικό τρόπο με τον οποίο μεταχειρίζεται τον διάλογο και τη γραπτή πληροφορία. Χαρακτηριστικό στοιχείο της αποτελεί η πλαστικότητα με την οποία μεταχειρίζεται τις εικόνες, τους χαρακτήρες και τις τεχνικές που έχει πάρει από τον παλιό βωβό και ασπρόμαυρο κινηματογράφο.[41] Μάλιστα, μέσα από σύγχρονες τεχνικές και ψηφιακά μέσα, μετατρέπει τα στοιχεία αυτά σε μια εναλλακτική εκδοχή τού πώς θα μπορούσε να έχει εξελιχθεί ο κινηματογράφος, αν η έλευση του ήχου είχε επηρεάσει διαφορετικά το μέσο.[42] Ο λόγος που η ταινία επιλέχθηκε προς ανάλυση είναι γιατί η έλλειψη διαλόγου εξυπηρετεί την οικονομία του έργου.

Η ιστορία διαδραματίζεται σε μια πόλη χωρίς φωνή στο έτος XX. Όλοι οι κάτοικοί της επικοινωνούν οπτικοποιώντας τις λέξεις τους στον αέρα εκτός από τη Φωνή (Florencia Raggi), μια αιθέρια ύπαρξη, τραγουδίστρια με κρυμμένο πρόσωπο, η οποία είναι – μαζί με τον γιο της – το μόνο άτομο που μπορεί ακόμα να μιλήσει. Η ικανότητά της αυτή προκαλεί το ενδιαφέρον του κ. TV (Alejandro Urdapilleta), ο οποίος ουσιαστικά κρατά τα ηνία ολόκληρης της πόλης. Χρησιμοποιεί τη φωνή των κατοίκων, για να παράγει την τυποποιημένη τροφή τους και τους υπνωτίζει μέσα από τα τηλεοπτικά προγράμματα που προβάλλονται από τον τηλεοπτικό σταθμό του. Όταν διαπιστώνει ότι η Φωνή είναι αυτή που τον εμποδίζει να ολοκληρώσει τον στόχο του, την αιχμαλωτίζει. Εμπόδιο στα σχέδιά του προσπαθεί να μπει μια οικογένεια, αποτελούμενη από τον Παππού (Ricardo Merkin) και τον Πατέρα (Rafael Ferro), που διατηρούν ένα κατάστημα επισκευής τηλεοράσεων, τη Μητέρα (Julieta Cardinali – νοσοκόμα στο επάγγελμα) και τη μικρή κόρη, Ana (Sol Moreno). Για να καταφέρουν να σταματήσουν τον κ. TV, θα εκμεταλλευτούν το κληρονομικό χάρισμα του

[41] Βλ. Lizandro Arbolay Alfonso, "Entre la industria y la vanguardia: la fórmula de *La Antena* (2007) de Esteban Sapir", *Chasqui*, τόμ. 45, αρ. 1, 2016, σ. 173. http://www.jstor.org/stable/24810885 (πρόσβαση: 17 Μαΐου 2023).

[42] Βλ. Sarah Ann Wells, "Viaje a través del tiempo: Anacronismo y distopía en *La Antena* (2007) de Esteban Sapir", *Revista Iberoamericana*, τόμ. LXXVIII, Αρ. 238-239, Ιανουάριος-Ιούνιος 2012, σ. 349.

τυφλού, μικρού γιου της Φωνής, Tomàs (Jonathan Sandor), ο οποίος καταδιώκεται από τους μπράβους του κ. TV, με αρχηγό τον Ποντικάνθρωπο (Raúl Hochman). Τελικά, καταφέρνουν να απελευθερώσουν ολόκληρο τον πληθυσμό της πόλης και να επιστρέψουν στους πολίτες τις φωνές τους, εκπέμποντας τη φωνή του παιδιού μέσω της *Antena*, μιας κεραίας που βρίσκεται ψηλά στο βουνό.

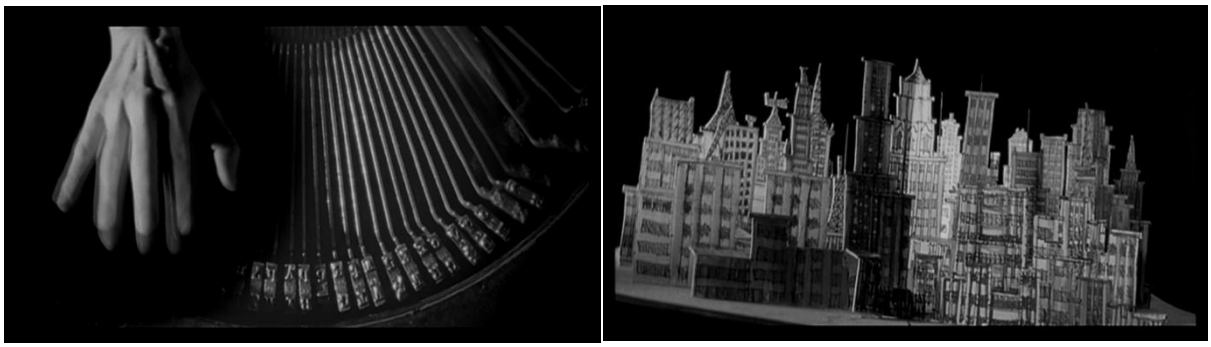
Εικόνα 6. Ο Tomàs.

Εικόνα 7. Ο Ποντικάνθρωπος.

Στο *La Antena*, η μουσική είναι το στοιχείο που παίζει πρωταρχικό ρόλο, καθώς αντικαθιστά και συνδυάζει φυσικούς ήχους και ηχητικά εφέ. Χρησιμοποιείται κατά κόρον, για να δημιουργήσει την ατμόσφαιρα και το ύφος των σκηνών, αλλά και για να αποδώσει ή να περιγράψει τον ήχο αντικειμένων. Ολόκληρη η ταινία αποτελεί ένα παιχνίδι ήχων και εικόνων, όπου οπτικά και ηχητικά παράγωγα χρησιμοποιούνται δημιουργικά. Σε αυτά έρχεται να προστεθεί και το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σχεδόν καθόλου φυσικοί ήχοι, ενώ η ανθρώπινη ομιλία είναι ελάχιστη. Τα προαναφερθέντα στοιχεία αλληλεπιδρούν συνεχώς, αλληλοσυμπληρώνονται και, ενίοτε, αλληλεπικαλύπτονται. Για τον λόγο αυτόν, επιλέχθηκε εν προκειμένω η ανάλυση επιμέρους σκηνών, όπου θα εξεταστεί και θα σχολιαστεί η παράλληλη χρήση των στοιχείων, ενώ παράλληλα θα χρησιμοποιηθούν εμβόλιμα συγκρίσιμα παραδείγματα από άλλες σκηνές.

4.1 Η σκηνή με τη γραφομηχανή

Στην πρώτη σκηνή, φαίνονται δύο χέρια που δακτυλογραφούν σε γραφομηχανή σαν να παίζουν πιάνο. Όσο τα χέρια πατούν τα πλήκτρα, οι μεταλλικές ράβδοι της γραφομηχανής τινάζονται στον αέρα. Ταυτόχρονα, αντί να ακουστεί ο ήχος της γραφομηχανής, όπως θα περίμενε κανείς, ακούγεται μουσική από πιάνο. Αυτή η χρήση της μουσικής δημιουργεί μια μεταφορά μεταξύ του γραπτού και του ηχητικού λόγου.



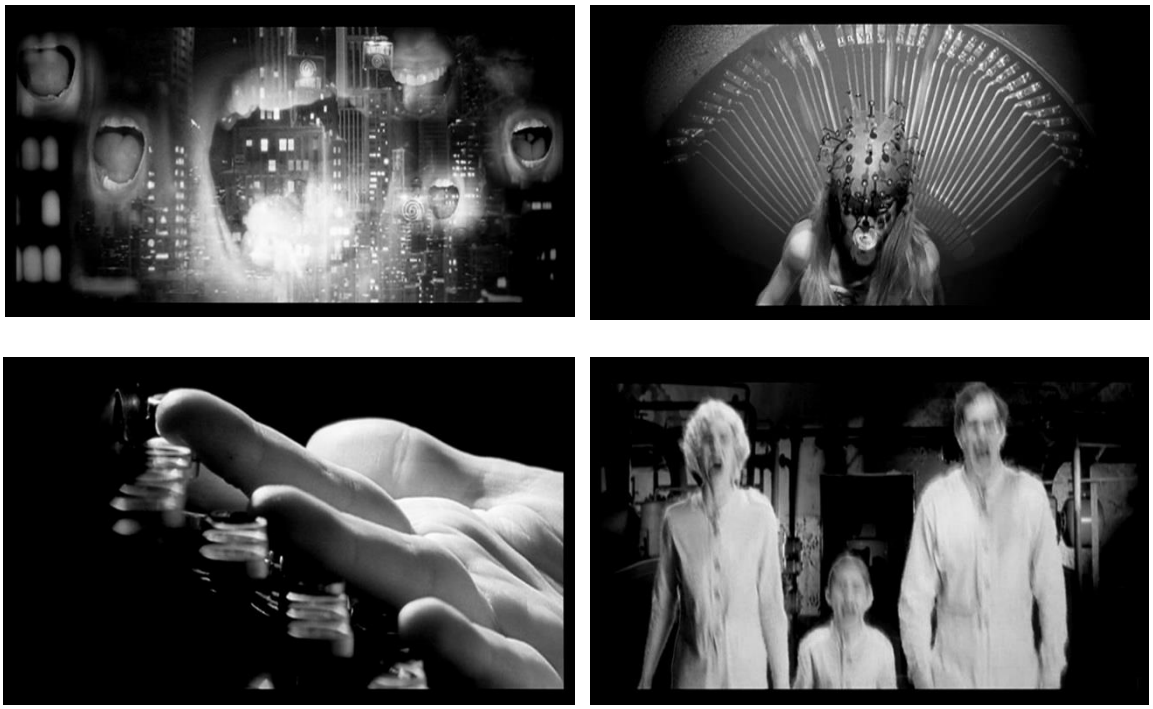
Εικόνες 8 και 9. Τα χέρια παίζουν μουσική στη γραφομηχανή. Στη συνέχεια, ανοίγουν το βιβλίο με το διόραμα της πόλης.

Ο χαρακτήρας που δακτυλογραφεί αποτελεί, ουσιαστικά, τον αφηγητή. Αυτό γίνεται σαφές μέσω των μεσότιτλων που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της σκηνής. Μάλιστα, ο πρώτος μεσότιτλος είναι η φράση "Había una vez", δηλαδή το γνωστό «μία φορά κι έναν καιρό». Έτσι, ο αφηγητής εκκινεί την πλοκή και μαζί την αφήγηση, αφού η μουσική περιγράφει τη σκηνή, τους χαρακτήρες και την αισθητική σε όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η δακτυλογράφηση δημιουργεί μουσική και λέξεις, οι οποίες εμφανίζονται σε τίτλους αφηγούμενες την ιστορία και αποκτούν σταδιακά τη διαδραστικότητα των υπότιτλων που θα διατηρηθούν μέχρι το τέλος. Έτσι, τα ηχητικά φαινόμενα εντός της ταινίας και της πλοκής είναι σε θέση να αλληλεπιδράσουν με την ιστορία.[43] Χαρακτηριστικό είναι το σημείο στο οποίο τα χέρια σταματούν να δακτυλογραφούν και εμφανίζεται ο μεσότιτλος "EL

[43] Βλ. Wells, "Viaje a través del tiempo: Anacronismo y distopía en *La Antena* (2007) de Esteban Sapir", σ. 355.

SILENCIO.”. Η εμφάνιση του μεσότιτλου συμπίπτει με τη διακοπή της μουσικής και σηματοδοτεί την έναρξη της ιστορίας, αφού στο αμέσως επόμενο πλάνο ανοίγει το βιβλίο με το διόραμα της πόλης. Στο εξής, δεν θα εμφανιστούν ξανά τα χέρια του αφηγητή, παρά μόνο στο τέλος της ιστορίας.

Η πρώτη σκηνή, ουσιαστικά, συνεχίζεται και ολοκληρώνεται στο τέλος της ταινίας. Η οικογένεια της Ana, με τη βοήθεια του Tomás, σταματά τα σχέδια του κ. TV και αφαιρεί την πιπίλα από το στόμα του μικροσκοπικού κοριτσιού που ήλεγχε τη μηχανή που έκλεβε και μετέτρεπε τη φωνή των πολιτών σε τροφή.[44] Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την αφύπνιση των πολιτών με την ξαφνική συνειδητοποίηση ότι η φωνή τους έχει επιστρέψει. Η τελευταία αυτή σκηνή ξεκινά με σύνολα φωνών που ουρλιάζουν, και με την εικόνα να επικεντρώνεται σε κοντινά πλάνα των στομάτων τους, τα οποία χωρίζονται σε ομάδες φωνών (τενόρων, άλτων και μπάσων).



Εικόνες 10, 11, 12 και 13. Πλάνα από την τελευταία σεκάνς της ταινίας.

[44] Συμβολικά, είναι σαν να έφτασε η στιγμή των πολιτών να μιλήσουν και να πουν τις πρώτες τους λέξεις, σαν μικρά παιδιά που πρέπει να δοκιμάσουν και να εκπαιδεύσουν τη φωνή τους.

Αμέσως μετά, φαίνονται οι πολίτες που ξυπνούν και δοκιμάζουν τις φωνές τους, με μια σταθερή μουσική υπόκρουση, μια συγχορδία που όσο χαμηλώνει σε ένταση, τόσο μετατρέπεται σε μακρινό απόηχο φωνών. Στο σημείο αυτό, η πλοκή επαναφέρει το ρεαλιστικό ηχητικό στοιχείο που έλειπε μέχρι τότε, δηλαδή την ανθρώπινη ομιλία, και οι πολίτες αποκτούν ξανά τη φωνή τους. Ο νέος ήχος φέρνει την κορύφωση και τη λήξη της πλοκής.[45] Για ένα μικρό χρονικό διάστημα, η μουσική και η ομιλία αλληλεπιδρούν, αλλά ο αφηγητής ανακτά και πάλι τον έλεγχο. Το σημείο αυτό σηματοδοτεί και τη λήξη της ταινίας, με τον αφηγητή να δακτυλογραφεί και πάλι, μουσικά και θεματικά. Αυτό το μουσικό θέμα εκτείνεται μέχρι τη στιγμή που εμφανίζεται ο τίτλος "…la CIUDAD… recuperó su voz" («η φωνή της πόλης επέστρεψε»). Ωστόσο, αντί να σταματήσει ο αφηγητής, συνεχίζει την ανάπτυξη του θέματος σε ολοένα και πιο γρήγορο ρυθμό (*tempo*) και με περισσότερα στολίδια, μέχρι το σημείο που καταλήγει σε έναν φρενήρη ελεύθερο αυτοσχεδιασμό. Το σημείο αυτό είναι τόσο έντονο, που στο τέλος τα δάκτυλα σταματούν να κινούνται και γυρισμένα ανάποδα γλιστρούν πάνω στα πλήκτρα. Στη συνέχεια, εμφανίζεται ο μεσότιτλος "…y todo quedó… reparado" («…και όλα… διορθώθηκαν»). Η *coda*[46] του μουσικού θέματος επανέρχεται μαζί με τα ουρλιαχτά της Ana και των γονιών της. Ο αφηγητής κλείνει το διόραμα του βιβλίου με την πόλη, και ταυτόχρονα παύουν οι φωνές των πολιτών.

Γενικότερα, είναι χαρακτηριστικό ότι οι σχέσεις ήχου-εικόνας, διαλόγου-κειμένου, μουσικής-κίνησης, που προϋπάρχουν ή δημιουργούνται στην ταινία οδηγούν σε ένα οργανικό σύνολο το οποίο μπορεί να υπάρξει μόνο μέσα στο πλαίσιο της ταινίας, εφόσον αυτό δικαιολογείται από την πλοκή και το ύφος της. Ωστόσο, όλα αυτά ανατρέπονται με την επιστροφή των φωνών στους πολίτες. Μέσα στο κομφούζιο των φωνών τους, η μουσική που

[45] Θα μπορούσε να πει κανείς πως ο νέος ήχος σπάει την εξάρτηση της ταινίας από τον αφηγητή. Αυτό συμβαίνει, γιατί η μουσική του αφηγητή δεν μπορεί να ελέγξει την απρόβλεπτη φύση της ομιλίας, δηλαδή τη μη μουσικότητα και την έλλειψη μουσικής περιγραφής, η οποία χαρακτήριζε την ταινία μέχρι εκείνο το σημείο.

[46] *Coda* – ουρά: «Ένα τμήμα που προστίθεται στο τέλος μιας μουσικής ενότητας ή στο τέλος μιας μουσικής σύνθεσης και έχει καταληκτικό χαρακτήρα». Μερόπη Α. Χρυσοβέργη, *Λεξικό της μουσικής γλώσσας*, Αθήνα, Μουσικός Οίκος Φίλιππος Νάκας, 1997, σ. 35.

μέχρι τότε περιέγραφε τις κινήσεις τους και την ατμόσφαιρα της σκηνής εξαφανίζεται, ενώ οι υπότιτλοι που αντιστοιχούσαν στην ομιλία τους αντικαθίστανται από άναρθρες κραυγές που περιγράφουν το ξάφνιασμά τους. Με την άρση της συνθήκης που επικρατούσε στην ταινία σχετικά με τα οπτικοακουστικά της χαρακτηριστικά, τα πάντα παύουν να αλληλεπιδρούν και να συνδυάζονται. Το κομφούζιο αυξάνεται ολοένα και περισσότερο και κυριαρχεί των λοιπών στοιχείων, μέχρι το σημείο που σηματοδοτεί το τέλος της πλοκής. Η μουσική γρήγορα προσαρμόζεται και αφομοιώνει το νέο αυτό στοιχείο, οπότε μουσική και φωνές εναρμονίζονται, δημιουργούν ομοφωνία. Οι κραυγές της οικογένειας της Ana «επιδιορθώνουν» τη σχέση τους, και η οικογενειακή φωτογραφία τους, η οποία είχε προηγουμένως κοπεί, είναι και πάλι ενωμένη ("reparado", όπως λέει και ο μεσότιτλος). Ο αφηγητής που ξεκίνησε τη μουσική αφήγηση, περιγραφή και συγγραφή της ιστορίας μέσα από τη γραφομηχανή του, κλείνει την ιστορία και, ταυτόχρονα, το παραμύθι, όπως τα ξεκίνησε, εφόσον με την επιστροφή του ήχου επανήλθε και η πραγματικότητα. Ο φυσικός ήχος και η δυνατότητα ομιλίας αποτελούσαν τη συνθήκη που καθιστούσε την πλοκή ως φανταστική και παραμυθένια – ακόμα περισσότερο από το ασπρόμαυρο στοιχείο της ταινίας. Τόσο αδιαίρετο είναι το ηχητικό στοιχείο με την αντίληψη της πραγματικότητας, που υπερτερεί των οπτικών.

Λαμβάνοντας υπ' όψιν τα παραπάνω, γίνεται σαφές ότι η μουσική δημιουργεί την ιστορία και την πλοκή, και ταυτόχρονα επηρεάζεται από αυτές. Παράλληλα, ενώ ανήκει σε μία ταινία που *de facto* δεν προβάλλεται ζωντανά, μοιάζει να φέρει χαρακτηριστικά *live* μουσικής. Όλα τα παραπάνω, σε συνδυασμό με το δυστοπικό περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η ταινία, οδηγούν στο συμπέρασμα ότι ο Sapir δημιουργεί έναν παραλληλισμό μεταξύ του κόσμου της ταινίας και του ρόλου της έλευσης του ήχου στον κινηματογράφο. Ταυτόχρονα, σχολιάζει και τον τρόπο που η βιομηχανία του κινηματογράφου και το Χόλιγουντ χειρίστηκε τις νέες δυνατότητες που προσέφερε το νέο

μέσο, μονοπώλησε και κυριάρχησε έναντι όσων δεν είχαν τη δυνατότητα ή τη θέληση να προσαρμοστούν στα νέα δεδομένα.[47]

4.2 Η σκηνή της ζωντανής μετάδοσης του τραγουδιού της Φωνής

Η σκηνή διαδραματίζεται στο τηλεοπτικό στούντιο του κ. TV. Εκεί, θα γίνει μια ζωντανή μετάδοση ενός τραγουδιού της Φωνής. Πριν από την έναρξη του τραγουδιού, εμφανίζεται η ένδειξη "AIRE" (το γνωστό "ON AIR") που αναβοσβήνει και ταυτόχρονα, ένα μπαλόνι φουσκώνει, ίσως ως ένα παιχνιδιάρικο σχόλιο για τη φράση «στον αέρα». Η εικόνα της ένδειξης που αναβοσβήνει αποτελεί παράδειγμα οπτικού παράγωγου, ενώ υπάρχουν κι άλλα αντίστοιχα παραδείγματα και στην υπόλοιπη ταινία. Σε έναν κόσμο χωρίς ήχους (όπως συμβαίνει και στην περίπτωση των κωφών), για να γίνει αντιληπτή μια ειδοποίηση, πρέπει να χρησιμοποιηθούν άλλα μέσα, όπως το φως. Έτσι, η ηχητική ένδειξη (*queue*) μετατρέπεται σε οπτική, και αντί το κουδούνι να χτυπήσει ρυθμικά, αναβοσβήνει ένας λαμπτήρας.

Αμέσως μετά, η Φωνή (βλ. Εικόνα 16) βγαίνει στη σκηνή και τραγουδά ζωντανά με τη συνοδεία δύο χορευτριών. Ο κόσμος την παρακολουθεί από τις τηλεοράσεις σε σπίτια και βιτρίνες καταστημάτων. Αξιοσημείωτο είναι ότι ο κόσμος μπορεί και ακούει τη Φωνή και, μάλιστα, η φωνή της δεν μετατρέπεται σε υπότιτλους, όπως δηλαδή συμβαίνει με τους υπόλοιπους χαρακτήρες της ταινίας. Μόλις το τραγούδι τελειώνει, ο Πατέρας και ο Παππούς, που την παρακολουθούν από το στούντιο, χειροκροτούν. Το σημαντικό στοιχείο είναι ότι ενώ η Φωνή ακούγεται, το χειροκρότημα είναι βωβό.[48]

---

[47] Βλ. Alfonso. "Entre la industria y la vanguardia: la fórmula de *La Antena* (2007) de Esteban Sapir", σ. 174.

[48] Όπως αναφέρει και ο σκηνοθέτης της ταινίας *The Artist*, που θα αναλυθεί στο Κεφάλαιο 5: «Δεν χρειάζεται να ακούσουμε τον ήχο του χειροκροτήματος εφόσον μπορούμε να δούμε τα χέρια που χειροκροτούν». Το χειροκρότημα είναι ένα στοιχείο που συνδέεται άρρηκτα με τον βωβό κινηματογράφο. Rebecca M. Alvin, "The silent treatment: an interview with Michel Hazanavicius", σ. 2, *Cineaste*. 37.2 (Spring 2012), p. 6. http://www.cineaste.com/ (πρόσβαση: 15 Αυγούστου 2022).

Εικόνα 14. Η ένδειξη “AIRE” αναβοσβήνει.

Εικόνα 15. Το μπαλόνι φουσκώνει. Παρατηρείται η οπτικοποίηση του ήχου σε αντικείμενα.

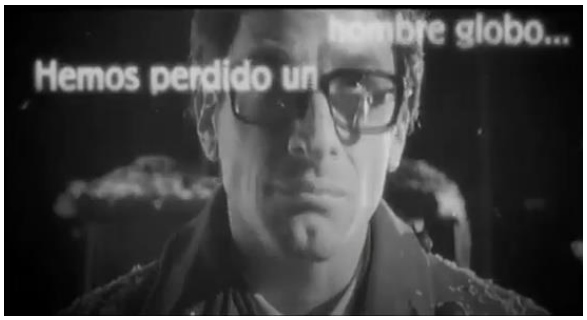
Εικόνα 16. Η Φωνή.

Εικόνα 17. Η τραγουδίστρια τραγουδά με *playback*.

Η σκηνή με τη Φωνή έρχεται σε αντίθεση με άλλη, μετέπειτα σκηνή, όπου μια άλλη τραγουδίστρια τραγουδά στο μπαρ όπου θα συναντηθούν ο Πατέρας με τον γιο του κ. TV. Η γυναίκα τραγουδά με *playback*, στοιχείο που φαίνεται στον ετεροχρονισμό ήχου και κίνησης χειλιών. Επίσης, υπάρχει μια γιγαντοοθόνη πάνω από τη σκηνή που δείχνει σε κοντινό πλάνο το στόμα της τραγουδίστριας, για να μπορούν οι θαμώνες να διαβάζουν τα λόγια του τραγουδιού στα χείλη της, ενώ παράλληλα τα ακούν. Τέλος, το βινύλιο κολλάει κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής και επαναλαμβάνει την τελευταία στροφή. Αυτό αναγκάζει τη γυναίκα να επαναλαμβάνει τους στίχους με τα χείλη της, όπως επίσης και με τις χορευτικές της φιγούρες. Για άλλη μια φορά, επειδή το *playback* προέρχεται από τραγούδι της Φωνής, τα λόγια δεν μετατρέπονται σε υπότιτλους.

4.3 Σκηνή της συνάντησης του Πατέρα με τον γιο του κ. TV

Μετά την απόλυση του Πατέρα και του Παππού, ο πρώτος συναντιέται έξω από το κτήριο με τον γιο του κ. TV. Ο γιος του κ. TV (Valeria Bertuccelli) παρατηρεί την καρτέλα υπαλλήλου όπου είναι σημειωμένη η απόλυση και ο Πατέρας τού αναφέρει ότι απολύθηκε, επειδή έχασε από τον έλεγχό του έναν Μπαλονάνθρωπο, δηλαδή έναν άνθρωπο που λειτουργεί σαν κεραία για τον τηλεοπτικό σταθμό. Μόλις το λέει αυτό, σηκώνει το βλέμμα ψηλά κι οι λέξεις "hombre globo" (δηλαδή «Μπαλονάνθρωπος») κινούνται προς τα επάνω ταυτόχρονα – όπως και ο ίδιος ο Μπαλονάνθρωπος που πέταξε ψηλά. Όταν πάει να εξηγήσει τους λόγους τους ατυχήματος, ο γιος του κ. TV τον σταματά. Του λέει ότι θα μιλήσει στον πατέρα του.



Εικόνα 18. Η σύναψη "hombre globo" («Μπαλονάνθρωπος») ακολουθεί και τη δράση του. Πετά ψηλά. Πρόκειται για παράδειγμα *point tracking*.

Εικόνα 19. Ο Μπαλονάνθρωπος πετά ψηλά και καλύπτεται από τη λέξη "Auxilio", δηλαδή «βοήθεια».

Ενόσω φαίνεται ο υπότιτλος με τα λόγια του γιου, ακούγεται ο ήχος ενός πνευστού οργάνου, ρυθμικά και με επαναλαμβανόμενη την ίδια νότα. Ο ήχος αυτός παραπέμπει σε κόρνα αυτοκινήτου.[49] Ταυτόχρονα με τον ήχο του πνευστού, αναβοσβήνει και ο υπότιτλος

[49] Πόσο μεγαλύτερη ελευθερία δίνει στην ανάγνωση του θεατή ένας ήχος ή η ονοματοποιία μιας σειρήνας, που στο μυαλό του κάθε ανθρώπου μπορεί να ηχεί διαφορετικά; Αντιστοίχως, τι συνειρμούς προκαλεί το κλάμα ενός παιδιού ή η επανάληψη μιας νότας, στον τρόπο σκέψης του καθενός; Αυτό δεν συνεπάγεται ασάφεια από την μεριά του πομπού, αλλά μεγαλύτερο εύρος όσον αφορά την υποκειμενικότητα του δέκτη. Μια σειρήνα είναι μια σειρήνα, αλλά ο τρόπος που θα κινητοποιήσει τον κάθε θεατή διαφέρει ανάλογα με το άτομο. Είναι μια λειτουργία συναισθητική και πολλές φορές καθαρά προσωπική, και σχετίζεται άμεσα με την φύση του ήχου ως αισθητηριακού μέσου.

πάνω από το κεφάλι του γιου. Ο γιος παρατηρεί τον υπότιτλο που αναβοσβήνει, κοιτάζει πίσω του και βλέπει ένα αυτοκίνητο με το σύμβολο της σπείρας (δηλαδή το σύμβολο του τηλεοπτικού σταθμού του κ. TV) να αναβοσβήνει τα φώτα του. Από το αυτοκίνητο βγαίνει ο Ποντικάνθρωπος που κλωτσά το μπροστινό λάστιχο του αυτοκινήτου, για να σταματήσει η κόρνα που έχει «κολλήσει». Κάθε κλωτσιά του αποδίδεται με ήχο τυμπάνου, δημιουργώντας μαζί με τα πνευστά μια μουσική πολυφωνία. Όταν ο ήχος σταματά, τα φώτα του αυτοκινήτου σβήνουν. Ο γιος του κ. TV πλησιάζει το αυτοκίνητο, ο κ. TV κατεβάζει το παράθυρο και οι δυο τους συζητούν έντονα για λίγο. Ο γιος του κ. TV απογοητεύεται από τα λόγια και τη συμπεριφορά του πατέρα του και το αυτοκίνητο αποχωρεί. Ο γιος του κ. TV σηκώνει τα χέρια απελπισμένος κοιτώντας τον Πατέρα της Ana. Εκείνος κάνει την ίδια κίνηση και η σκηνή τελειώνει.

Αρχικά, στη σκηνή αυτή, σημαντικό είναι να σχολιαστεί η διαδραστική χρήση των υπότιτλων. Οι περισσότεροι γραπτοί διάλογοι εμφανίζονται στην οθόνη ως κείμενο, σαν ενσωματωμένοι υπότιτλοι, οι οποίοι όμως έχουν προσαρμοστεί, ώστε να ταιριάζουν δυναμικά στην ταινία. Στο *La Antena*, το κείμενο έχει υπόσταση, βάρος και διαστάσεις, και οι υπότιτλοι μετατρέπονται σε εσω-διηγηματικά στοιχεία. Η θέση του κειμένου, καθώς και το μέγεθος της πρότασης ή και μεμονωμένων γραμμάτων αλλάζουν ανάλογα με την ένταση ή τη σημασία της σκηνής (βλ. Εικόνες 20, 22 και 23). Η πρόταση μπορεί να αναβοσβήνει ρυθμικά, για να ταιριάζει στον βηματισμό του χαρακτήρα που μιλάει (βλ. Εικόνα 21), να αλλάζει τη θέση της μέσα στο κάδρο για να ταιριάζει με τη θέση του χαρακτήρα – σημασιολογικά, εάν αυτός κρύβεται, ή αισθητικά για την ισορροπία του κάδρου. Αντίστοιχα, το κείμενο μπορεί να ακολουθεί τη θέση ενός σημείου με *point tracking* (βλ. Εικόνες 20 και 25), σαν να προερχόταν ο ήχος του μέσα από το αντικείμενο ή σαν να συσχετίζεται το αντικείμενο με την έννοια του ήχου.

Εικόνα 20. Ο κ. TV σχηματίζει ένα δαχτυλίδι με τον καπνό του πούρου του και το φυσά για να πάει προς τα πάνω και να αντικαταστήσει το "Ο" που λείπει από τη λέξη "Comience". Εφαρμόζεται *point tracking*.

Εικόνα 21. Ο Πατέρας τρέχει να σώσει την Ana που κρατά το σχοινί του Μπαλονάνθρωπου και βρίσκεται στον αέρα. Όσο τρέχει, ο υπότιτλος "¡NO LO SUELTEN!" αναβοσβήνει, ακολουθώντας έτσι τον βηματισμό του Πατέρα και ταυτόχρονα δημιουργώντας την αίσθηση της αγωνίας, της έκτακτης ανάγκης.

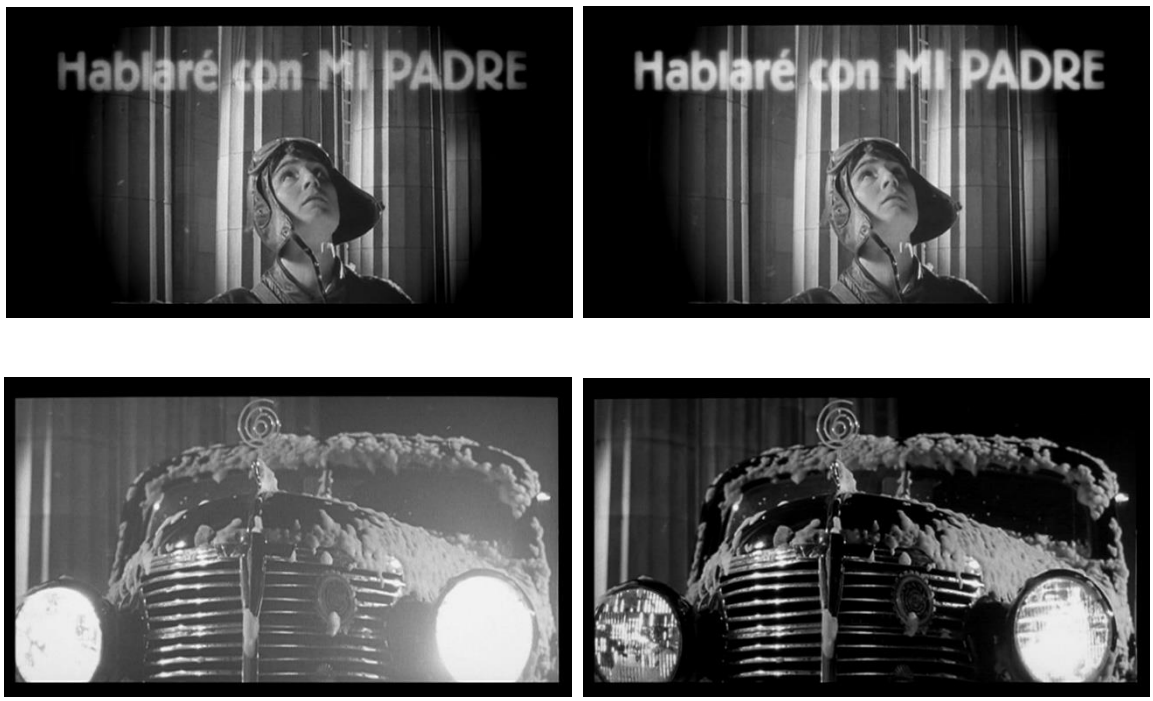
Εικόνες 22 και 23. Ο Παππούς φωνάζει την Ana που κρέμεται από το σχοινί. Όσο περισσότερο αυξάνεται η υποτιθέμενη ένταση της φωνής του, τόσο αυξάνεται και το μέγεθος της γραμματοσειράς που χρησιμοποιείται για τον υπότιτλο.

Εικόνες 24 και 25. Παραδείγματα γραπτής απόδοσης ήχων που παράγονται από αντικείμενα, εν προκειμένω από αυτόματα πυροβόλα όπλα και μεγάφωνο, αντίστοιχα.

Με τη δυναμική οπτικοποίηση των διαλόγων και των ήχων, θα έλεγε κανείς πως επιτυγχάνεται η υλική υπόστασή τους στον κινηματογραφικό χώρο, η οποία τους δίνει τη δυνατότητα να επηρεαστούν από αυτόν, αλλά και να τον επηρεάσουν. Συνεπώς, η μερική ή

ολική αφαίρεση του αφηγηματικού ήχου δίνει την εκφραστική δυνατότητα στα υπόλοιπα μέρη, όπως τη μουσική (ατμοσφαιρική και περιγραφική), τους φυσικούς ήχους και το κείμενο με τη μορφή υπότιτλων να μετατραπούν σε οπτικοακουστική πληροφορία που είναι αναπόσπαστο μέρος του συνόλου της ταινίας, αλλά και να αποτελούν μέρος της πλοκής αυτής.

Επιπλέον, στη συγκεκριμένη σκηνή, όπως και σε άλλα παραδείγματα, τα οπτικά παράγωγα συνδέονται και με ηχητικά στοιχεία, π.χ. τη μουσική αφήγηση, η οποία παρουσιάζεται κυρίως μέσω της τεχνικής του *Mickey mousing*[50] ή με ατμοσφαιρική μουσική. Τα οπτικά *queues*, όπως το φως που αναβοσβήνει στην οθόνη (βλ. Εικόνες 14 και 26 έως 29), στο κουδούνι ή στα φώτα του αυτοκινήτου, συνοδεύονται από τον αντίστοιχο παραπλήσιο ρυθμικό ήχο ενός μουσικού οργάνου.



Εικόνες 26, 27, 28 και 29. Ο ήχος αντικαθίσταται από οπτικά σήματα, τα οποία επηρεάζουν και εξω-διηγηματικά στοιχεία, όπως οι μεσότιτλοι.

[50] «Ο Μίκυ Μάους και οι άλλοι χαρακτήρες του Ντίσνεϋ κινούνται συχνά σε απόλυτο συγχρονισμό με τη μουσική, ακόμη και όταν δεν χορεύουν. (Όπως είδαμε, αυτή η ακρίβεια ήταν εφικτή, επειδή η ηχητική μπάντα καταγραφόταν πριν σχεδιαστούν τα φύλλα του σελιλόιντ.) Αυτό το συνταίριασμα μη χορευτικών κινήσεων και μουσικής έγινε γνωστό ως "Mickey Mousing"». Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 367.

Αντίστοιχο παράδειγμα αποτελεί και ο σχηματισμός του ερωτηματικού στο παράθυρο από τον κ. TV. Έγχορδα όργανα επιστρατεύονται, για να αποδώσουν τον αντίστοιχο ρεαλιστικό ήχο ενός δαχτύλου που σέρνεται πάνω σε ένα τζάμι, μόνο που ο ήχος προκύπτει πιο οξύς και μεγιστοποιημένος. Στο παράδειγμα αυτό, η Ana καλύπτει τα αυτιά της, σαν να ενοχλείται από τον ήχο. Ωστόσο, όπως έχει ήδη αναφερθεί, οι χαρακτήρες δεν ακούν κάποιον ήχο· απλώς αντιλαμβάνονται την εικόνα και την «αναγιγνώσκουν» ηχητικά.

Εικόνες 30 και 31. Η μουσική αντικαθιστά τους ήχους, η εικόνα μεταφράζεται σε ήχο, τον οποίο αντιλαμβάνονται οι χαρακτήρες.

Συνεπώς, προκύπτει ότι με την αφαίρεση του ρεαλιστικού ήχου της ταινίας και την αντικατάστασή του από μια περιγραφική μουσική, επιτυγχάνεται ένα ηχητικό είδος, το οποίο είναι ταυτόχρονα μη διηγητικό[51] (καθώς το ακούει μόνο ο θεατής και όχι οι χαρακτήρες) και διηγητικό (αφού αντιστοιχεί σε παρόμοιους ρεαλιστικούς ήχους της ταινίας, τους οποίους μεταφέρουν οι χαρακτήρες μέσω των εικόνων). Επιπλέον, με τον τρόπο αυτόν, δίνεται καλλιτεχνική ελευθερία για τη χρήση της μουσικής ως γενικής ατμοσφαιρικής ή συγκεκριμένης περιγραφικής, η οποία μπορεί να είναι όσο ανεπαίσθητη ή υπερβολική κι αν χρειαστεί.

[51] «Διηγητικός ήχος – *diegetic sound*: Κάθε φωνή, μουσικό κομμάτι ή ηχητικό εφέ που εμφανίζεται να προέρχεται από μια πηγή μέσα στον κόσμο της ταινίας. [...] Μη διηγητικός ήχος – *nondiegetic sound*: ήχος, για παράδειγμα, η ατμοσφαιρική μουσική ή τα σχόλια ενός αφηγητή που εμφανίζεται να προέρχεται από μία πηγή έξω από το χώρο της αφήγησης». Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 526, 529.

4.4 Η σκηνή με τη Φωνή και τον Tomás στο σπίτι

Καθώς η Φωνή επιστρέφει σπίτι, ένα φως προβολέα την ακολουθεί. Όσο προχωρά, ακούγεται η μουσική από έγχορδα όργανα. Λίγο πριν μπει στο σπίτι, με μια κίνηση του χεριού της, τα έγχορδα σταματούν και ταυτόχρονα σβήνει το φως του προβολέα. Σταδιακά, δυναμώνει η μουσική από πλήκτρα, έγχορδα και μεταλλόφωνο, και καθιερώνεται ως η μουσική της εν λόγω σκηνής. Πρόκειται για την περίπτωση όπου η μελωδία και η συνοδεία αλλάζουν ρόλους μεταξύ τους μέσω μιας ηχητικής παύσης. Στη σκηνή αυτή, η δράση που προκάλεσε την αλλαγή είναι η Φωνή, η οποία επηρέασε τον ρου της μουσικής. Μπαίνοντας στο σπίτι, η Φωνή ανάβει τα φώτα του σπιτιού με μια κίνηση του χεριού. Ο Tomás, που διαβάζει ένα βιβλίο γραμμένο με το σύστημα Braille, αντιλαμβάνεται την παρουσία της και ρωτά μεγαλόφωνα αν η μητέρα του γύρισε σπίτι. Εκείνη του κάνει νόημα να σωπάσει, γιατί είναι επικίνδυνο και μπορεί να τους ακούσει κάποιος, όπως λέει. Επίσης, ελέγχει με τα χέρια την ηχομόνωση του σπιτιού, που αποτελείται από μαξιλάρια. Βγάζει το δεξί της γάντι και χαϊδεύει το μάγουλο του αγοριού. Μετά βγάζει από την κάπα της ένα κουτί με την τροφή που παράγει ο κ. TV για τους πολίτες. Το ενδιαφέρον είναι πως ενώ πρόκειται για τη μοναδική σκηνή με διάλογο μεταξύ των δύο χαρακτήρων που ακούνε και έχουν φωνή, τα αντικείμενα και οι φυσικοί ήχοι εξακολουθούν να μην ακούγονται: η Φωνή κουνά τη συσκευασία πάνω-κάτω, αλλά δεν ακούγεται απολύτως τίποτα. Αυτό αποδεικνύει ότι οι χαρακτήρες δεν παράγουν ήχο ούτε εντός του κόσμου της ταινίας (δηλαδή από χαρακτήρα σε χαρακτήρα), αλλά ούτε και εκτός, δηλαδή από την ταινία προς τους θεατές. Στη συνέχεια της σκηνής, η Φωνή κάθεται στο τραπέζι απέναντι από τον Tomás και μιλούν. Αξιοσημείωτο, δε, είναι το πλάνο, στο οποίο του μιλά για μια μυστική έκπληξη και ενώ το αγόρι είναι τυφλό, εκείνη του κάνει ένα οπτικό παιχνίδι με τα δάχτυλα. Αντίστοιχα, η φωνή της παιχνιδίζει.

Εικόνες 32 και 33. Η φωνή ακούγεται, οπότε ελέγχει και την εικόνα, η οποία με τη σειρά της αλλάζει και τη μουσική της ταινίας.

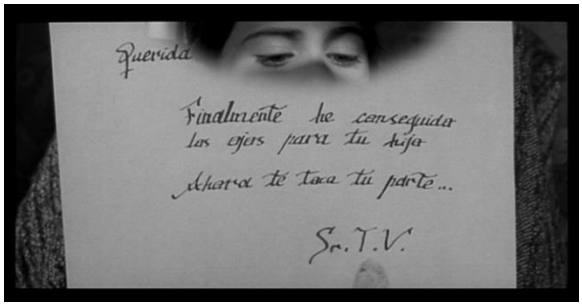
Εικόνα 34. Η Φωνή κουνά τη συσκευασία με την τροφή.

Εικόνα 35. Η Φωνή σχηματίζει με τα χέρια της μια μάσκα, ενώ απευθύνεται στο τυφλό αγόρι.

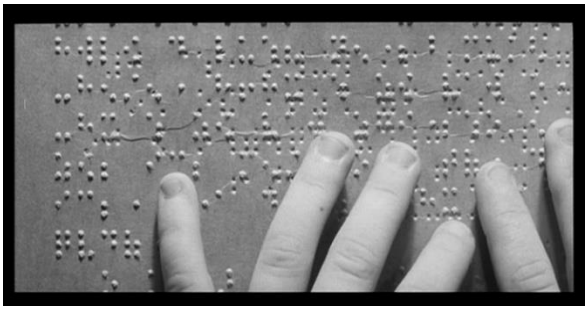
Οι φωνές των δύο μοναδικών ομιλούντων χαρακτήρων της ταινίας έχουν το ηχητικό χαρακτηριστικό ότι είναι ασύγχρονες. Δηλαδή ο ήχος της φωνής τους δεν προέρχεται από το γύρισμα της ταινίας (μπορεί να είναι από άλλη λήψη/*take*, να έχει ηχογραφηθεί αργότερα ή να έχει υποστεί επεξεργασία, ώστε να φαίνεται ασύγχρονος). Πρόκειται, με άλλα λόγια, για *ντουμπλάζ*. Το στοιχείο αυτό ενισχύει τον παραμυθένιο κόσμο της ταινίας, καθώς δεν υπάρχει η αλήθεια της στιγμής. Για παράδειγμα, οι κινήσεις των χειλιών του Tomás δεν συμπίπτουν με τον ήχο, ενώ η ίδια η φυσιογνωμία των φωνών δεν προσαρμόζεται στα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος χώρου και δεν παρουσιάζει καμία αληθοφάνεια.[52]

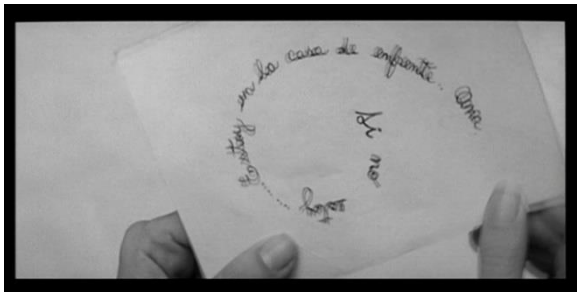
[52] Βλ. Chion, *Ο ήχος στον κινηματογράφο*, σ. 109.

Επιπλέον, άλλο ένα στοιχείο που αξίζει να αναφερθεί σχετικά με την εν λόγω σκηνή είναι το βιβλίο με τη γραφή Braille, το οποίο διαβάζει ο Tomás. Σε οποιαδήποτε άλλη ταινία, θα ήταν ένα απλό στοιχείο που σηματοδοτεί ότι ο Tomás είναι τυφλός. Παρ' όλα αυτά, σε μια ταινία όπου το κείμενο γίνεται χαρακτήρας της ταινίας (αποτελώντας μια καλλιτεχνική πρόταση του Sapir), είναι λογικό να ταυτίζεται με κάθε άλλο χαρακτήρα της ταινίας. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, σημαντικό ρόλο στον πρώιμο ομιλούντα κινηματογράφο έπαιξε η φωνή των ηθοποιών. Ωστόσο, στο *La Antena*, οι φωνές των ηθοποιών δεν ακούγονται, καθώς έχουν αντικατασταθεί με κείμενο. Έτσι, η μοναδικότητα της κάθε φωνής έχει αντικατασταθεί από μια ιδιαίτερη απόδοση γραφής, σαν μια απόπειρα ταύτισης του γραφικού χαρακτήρα με τον φωνητικό. Έτσι, ο κ. TV ταυτίζεται με τη γραμματοσειρά Gothic, ο Tomás με το σύστημα Braille και η Ana με τη σπειροειδή γραφή.



Εικόνα 36. Η Gothic γραφή του κ. TV, γραμματοσειρά που προκαλεί τρόμο, αλλά παραπέμπει ίσως και στον γερμανικό εξπρεσιονισμό.


Εικόνα 37. Το σύστημα γραφής Braille είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τον Tomás.



Εικόνες 38 και 39. Η Ana είναι συνδεδεμένη με το σύμβολο της σπείρας και με τα νούμερα 6 και 9. Όχι μόνο γράφει σε μορφή σπείρας, αλλά και φαίνεται να είναι ο χαρακτήρας που επηρεάζεται περισσότερο από τα προϊόντα του τηλεοπτικού καναλιού του κ. TV.

Ουσιαστικά, πρόκειται για οπτικά *leitmotif*, τα οποία αναπαριστούν τα έντονα στοιχεία προσωπικότητας και συμπεριφοράς του εκάστοτε χαρακτήρα και κατά συνέπεια του ξεκάθαρου ρόλου τους στην ταινία. Ο Sapir φαίνεται να δανείζεται αυτό το στοιχείο από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό.

Στην ταινία, λειτουργούν αντίστοιχα και τα σύμβολα που χρησιμοποιούνται κυρίως στο γραπτό κείμενο, για να δηλώσουν απορία ή ερώτηση, τοποθετημένα όμως στην ταινία σαν οπτικό σκηνικό, μέρος της μιζανσέν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το ερωτηματικό· με τη χρήση ενός και μόνο συμβόλου δηλώνεται απλά και με οικονομία η έκφραση ή η σκέψη του χαρακτήρα.

Εικόνα 40. Η παρουσίαση του ερωτηματικού ως στοιχείο της μιζανσέν. Μπορεί να αποτελεί μέρος της φωτεινής επιγραφής του μπαρ, αλλά το γεγονός ότι στέκεται πάνω από το κεφάλι του Πατέρα, το μετατρέπει σε σύμβολο με το οποίο δηλώνονται οι σκέψεις του.

Όλα τα παραπάνω οπτικά παράγωγα χρησιμοποιούνται οργανικά με βάση την αφήγηση της ταινίας, ώστε να ταιριάζουν και στο ύφος και στην περίσταση, να εξηγούν κάποιο κίνητρο ή να δίνουν πληροφορίες για τον χαρακτήρα, και να προωθούν την πλοκή.

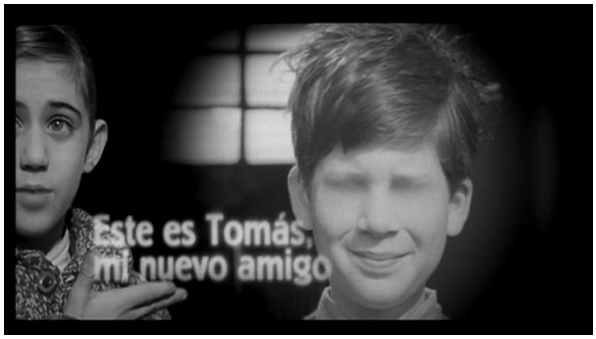
4.5 Η σκηνή της γνωριμίας της Ana με τον Tomás

Όταν η Ana ανακαλύπτει ότι ο φάκελος με τα γυαλιά-μάτια παραδόθηκε κατά λάθος σε εκείνη και όχι στο απέναντι σπίτι, πηγαίνει εκεί, για να παραδώσει η ίδια τον φάκελο. Ο Tomás ανοίγει την πόρτα και συναντά την Ana. Τοποθετεί το χέρι του στα χείλη της, ώστε να διαβάσει τις κινήσεις των χειλιών της και, κατά συνέπεια, τις λέξεις της. Το χέρι του Tomás φαίνεται πίσω από τους υπότιτλους, εννοώντας ότι αφήνει τον ήχο, τις λέξεις να ειπωθούν (βλ. Εικόνα 43). Πρόκειται για ένα σημαντικό στοιχείο που αποδεικνύει για άλλη μια φορά πως οι χαρακτήρες δεν παράγουν κάποιον ήχο, όσο μιλούν. Ο λόγος τους μετατρέπεται σε κείμενο, το οποίο φαίνεται να ενυπάρχει μέσα στον κόσμο της ταινίας, καθώς αλληλεπιδρά με τα αντικείμενα και τους χαρακτήρες. Έτσι, όταν οι χαρακτήρες συνομιλούν, αντί να διαβάζουν ο ένας τα χείλη του άλλου, φαίνεται σαν να διαβάζουν τους υπότιτλους, το κείμενο δηλαδή, που παράγεται από τον λόγο τους. Βέβαια, στην περίπτωση του Tomás, ο μόνος τρόπος να διαβάσει τα χείλη της Ana είναι να τα αγγίξει.

Εικόνες 41, 42 και 43. Ο Tomás ακουμπά τα χείλη της Ana, για να «δει» τα λόγια της.

Αργότερα, όταν η Μητέρα φτάνει στο σπίτι του Tomás για να βρει την Ana, η τελευταία τούς συστήνει και μια βινιέτα εμφανίζεται στο πλάνο. Όπως συμβαίνει σε μεγάλο βαθμό στην ταινία, όταν ένας χαρακτήρας μιλά και εμφανίζονται οι υπότιτλοι, εμφανίζεται και μια αντίστοιχη βινιέτα στην εικόνα, η οποία εστιάζει στο πρόσωπο ή το στόμα του ομιλητή. Αυτή η βινιέτα δεν εξυπηρετεί ιδιαίτερα τον θεατή, ώστε να εστιάσει την προσοχή του στον ομιλητή ή στην ανάγνωση του κειμένου. Επομένως, αποκτά αφηγηματικό

χαρακτήρα. Για ακόμα μια φορά, ο Sapir χρησιμοποιεί τα «αναχρονιστικά» στοιχεία του βωβού κινηματογράφου με έναν σύγχρονο τρόπο που εξυπηρετεί την απόδοση της πληροφορίας ενσωματωμένη στην πλοκή. Έτσι, προτείνει μια πιθανή εναλλακτική πορεία του βωβού κινηματογράφου, η οποία θα λάμβανε υπ' όψιν της τη γραπτή πληροφορία ως στοιχείο της ταινίας, όπως είναι η εικόνα, ο ήχος και το μοντάζ.[53]



Εικόνες 44, 45, 46 και 47. Οι χαρακτήρες και οι μεσότιτλοι αλληλεπιδρούν. Επιπλέον, συμπληρωματικά στοιχεία, όπως η βινιέτα και οι μεσότιτλοι, χρησιμοποιούνται και ως δομικά στοιχεία της ταινίας.

Εικόνες 48 και 49. Οι υπότιτλοι όχι μόνο αλληλεπιδρούν με τους χαρακτήρες, αλλά και εμφανίζονται πάντα από το υποκειμενικό πλάνο κάποιου χαρακτήρα που τους ακούει ή τους διαβάζει. Γι' αυτόν τον λόγο, όταν φαίνονται από την πλευρά του χαρακτήρα που μιλά, είναι αντεστραμμένοι.

[53] Βλ. Wells, "Viaje a través del tiempo: Anacronismo y distopía en *La Antena* (2007) de Esteban Sapir", σ. 357.

Τέλος, όταν η Μητέρα βλέπει τον Tomás χωρίς μάτια, του λέει "pobrecito" («κακόμοιρο»). Το σημαντικό στοιχείο εδώ είναι ότι ο υπότιτλος πέφτει στα μάτια της (καθώς αναφέρεται στο γεγονός ότι ο Tomás δεν έχει μάτια) και εμφανίζεται, επειδή τον βλέπει η Ana, και όχι ο Tomás. Γι' αυτόν τον λόγο, ο τελευταίος απλώς χαμογελά, καθώς δεν έχει διαβάσει τα χείλη της Μητέρας με το χέρι του.

Βάσει των παραπάνω παραδειγμάτων από τις συγκεκριμένες σκηνές της ταινίας, καταλήγει κανείς στο συμπέρασμα πως το *La Antena* ξεπερνά τα όρια του *homage* στον βωβό κινηματογράφο. Περισσότερο αποτελεί μια αντανάκλαση του παρελθόντος, έναν διάλογο ανάμεσα στον παλιό και τον σύγχρονο κινηματογράφο. Παρά το γεγονός ότι ο Sapir δημιούργησε μια ταινία η οποία παραπέμπει στον παλιό βωβό κινηματογράφο και χρησιμοποίησε πολλά στοιχεία του (όπως οι βινιέτες), το *La Antena* χάνει την οικουμενικότητά του. Ένα από τα πιο συχνά σχόλια για τον βωβό κινηματογράφο είναι η δυνατότητά του να προβληθεί σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου, ακριβώς επειδή διακατέχεται, έως έναν βαθμό, από οικουμενικότητα. Η έλλειψη φωνής είναι το στοιχείο που επιτρέπει ή και αναγκάζει τη δημιουργία μιας ταινίας η οποία επικεντρώνεται αποκλειστικά στην οπτική απόδοση, ενώ παράλληλα οι ελάχιστες γραπτές πληροφορίες μιας λεζάντας ή ενός μεσότιτλου, μπορούν εύκολα να μεταφραστούν ή ενίοτε και να παραλειφθούν. Στην περίπτωση του *La Antena*, ωστόσο, το κείμενο είναι ενσωματωμένο στην ίδια την ταινία και της προσδίδει μια συγκεκριμένη γλώσσα, η οποία ακόμα και αν μεταφραστεί/υποτιτλιστεί, παύει να αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της ταινίας. Μετατρέπεται σε ένα εξωτερικό στοιχείο που παρεμβάλλεται ή δεν ενσωματώνεται πλήρως στο ύφος της ταινίας.[54]

[54] Βλ. Wells, "Viaje a través del tiempo: Anacronismo y distopía en *La Antena* (2007) de Esteban Sapir", σ. 356-357.

5. *The Artist*

Μεταξύ των τεσσάρων ταινιών προς ανάλυση, το *The Artist* είναι η μόνη σύγχρονη βωβή ταινία, η οποία όχι μόνο φέρει τα χαρακτηριστικά του βωβού κινηματογράφου στο σύνολό της, αλλά και έχει προσαρμόσει τις όποιες σύγχρονες κινηματογραφικές τεχνικές με τέτοιον τρόπο, ώστε να θυμίζουν την εποχή του παλιού βωβού κινηματογράφου.

Εικόνα 50. Αντί για τίτλο, χρησιμοποιείται το εμβληματικό *Hollywoodland* για τον ορισμό του τόπου.

Πράγματι, ο τρόπος χρήσης των περισσότερων κινηματογραφικών στοιχείων της ταινίας λειτουργεί ως καταλύτης στην παρουσίαση του θέματος και στην ανάδειξη της έλλειψης του διαλόγου, ειδικότερα όταν αυτή αποτελεί αυτοσκοπό. Συγκεκριμένα, η ταινία παραπέμπει στα αντίστοιχα ιστορικά γεγονότα της εποχής στην οποία αναφέρεται, δηλαδή την εποχή της μετάβασης από τον βωβό στον ομιλούντα κινηματογράφο.

Η πλοκή της ταινίας διαδραματίζεται στο παλιό Χόλιγουντ της δεκαετίας του 1920. Το 1927, ο αστέρας του βωβού κινηματογράφου George Valentin (Jean Dujardin) βρίσκεται στο ζενίθ της καλλιτεχνικής του καριέρας και χαίρεται την επιτυχία του με κάθε ευκαιρία, ακόμα και ψυχαγωγώντας το κοινό μαζί με τον σκύλο-συμπρωταγωνιστή του στις δημοφιλείς πρεμιέρες των ταινιών του. Μετά την πρεμιέρα της ταινίας του *Russian Affair*, μια νεαρή γυναίκα, η Peppy Miller (Bérénice Bejo), πέφτει κατά λάθος πάνω του την ώρα

που οι δημοσιογράφοι τον φωτογραφίζουν και πασχίζουν να του αποσπάσουν μια δήλωση. Καθώς ο George αγκαλιάζει την κοπέλα, οι εκπρόσωποι του Τύπου ενθουσιασμένοι τους φωτογραφίζουν, μέχρι που η κοπέλα δίνει ένα φιλί στο μάγουλο του George. Η φωτογραφία τους γίνεται πρωτοσέλιδο, ενώ πέφτει και στην αντίληψη της συζύγου του George, Doris (Penelope Ann Miller). Η Peppy, ενθουσιασμένη από την τροπή των γεγονότων, πηγαίνει την επόμενη μέρα στο στούντιο της κινηματογραφικής εταιρείας Kinograph για οντισιόν σαν κομπάρσος στη νέα ταινία του George. Εκείνος εντυπωσιάζεται από την εμφάνισή της και στην πρόβα μιας σκηνής που χορεύουν μαζί, κάνει συνεχώς λάθη, φανερά επηρεασμένος από τη γοητεία που του ασκεί η κοπέλα.

Με τον καιρό, η καριέρα της Peppy εξελίσσεται, ενώ ένα νέο τεχνικό επίτευγμα κάνει δυνατή την εμφάνιση του ομιλούντος κινηματογράφου. Ως σταρ βωβών ταινιών, ο George αντιδρά στην εξέλιξη αυτή και προβληματίζεται, με αποτέλεσμα να βλέπει συνεχώς εφιάλτες. Όταν αποφασίζει να μην προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα, η Kinograph παύει τη συνεργασία τους. Τότε, ο George γίνεται παραγωγός και σκηνοθέτης του εαυτού του, εμμένοντας στο γύρισμα βωβών ταινιών. Η αποτυχία του εγχειρήματός του έρχεται σε άμεση αντίθεση με τη μεγάλη επιτυχία της Peppy σε ομιλούσες ταινίες. Στο μεταξύ, το Κραχ του 1929 τον καταστρέφει οικονομικά, καθώς έχει επενδύσει όλα του τα χρήματα στον βωβό κινηματογράφο, που διαρκώς χάνει έδαφος. Ταυτόχρονα, στρέφεται στο ποτό και χάνει την αυτοπεποίθησή του, με αποτέλεσμα την εγκατάλειψή του από τη σύζυγό του.

Από την άλλη πλευρά, η Peppy γίνεται όλο και πιο δημοφιλής και στηρίζει τον George οικονομικά, χωρίς αυτός να το γνωρίζει (π.χ. αγοράζει προσωπικά του αντικείμενα ανώνυμα σε πλειστηριασμό). Αργότερα, όταν πλέον έχει φτάσει σε κατάσταση εξαθλίωσης και υπό την επήρεια αλκοόλ, ο George βάζει φωτιά στο αρχείο των ταινιών του. Λόγω του εύφλεκτου φιλμ, η φωτιά γίνεται ανεξέλεγκτη και το διαμέρισμα του George τυλίγεται στις φλόγες. Η αστυνομία τον βρίσκει σε ημιλιπόθυμη κατάσταση και η Peppy αναλαμβάνει να

τον φιλοξενήσει και να τον περιθάλψει. Παράλληλα, προσπαθεί να τον επαναφέρει στις κινηματογραφικές παραγωγές, εκβιάζοντας τον παραγωγό Zimmer (John Goodman) ότι αν δεν δεχτεί, εκείνη δεν θα παίξει στις ταινίες του. Μετά από πολλές αναταραχές στη σχέση του George με την Peppy, αυτή αποκαθίσταται μετά την απόπειρα αυτοκτονίας του George με όπλο. Η Peppy τον προλαβαίνει πριν δώσει τέλος στη ζωή του και πάνω σε μια ρομαντική στιγμή μεταξύ τους, τον πείθει να πρωταγωνιστήσει μαζί της στην νέα ταινία της Kinograph, ως ο παρτενέρ της στον χορό. Έτσι, ο George προσαρμόζεται στην αλλαγή αυτήν στον κινηματογράφο, παρά τα σπαστά αγγλικά του, τα οποία ακούγονται στην τελευταία σκηνή της ταινίας.

Γενικά, η ταινία θεωρείται *homage* στον κλασικό βωβό κινηματογράφο.[55] Μάλιστα, ο ίδιος ο σκηνοθέτης της, Michel Hazanavicius, έχει αναφέρει σχετικά:

> *[…] ως θεατής του κινηματογράφου, ήθελα να μοιραστώ αυτήν την πολύ ξεχωριστή εμπειρία παρακολούθησης βωβής ταινίας. Η θέαση μιας βωβής ταινίας είναι κάτι πολύ ιδιαίτερο, πολύ αισθησιακό. Δεν λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο που λειτουργεί μία κανονική talkie. Σκέφτηκα, λοιπόν, ότι το να κάνω μια σύγχρονη βωβή ταινία, και όχι να προβάλω το "Sunrise" ή κάποιο άλλο αριστούργημα από την εποχή του βωβού κινηματογράφου, θα ήταν κάτι που θα μπορούσα να μοιραστώ και που ο κόσμος θα εκτιμούσε. Η δημιουργία μιας βωβής ταινίας αποτελεί φαντασίωση για πολλούς σκηνοθέτες, γιατί, πραγματικά, αποτελεί τον πιο αγνό τρόπο αφήγησης μιας ιστορίας και αφορά συγκεκριμένα τον κινηματογράφο. Αυτή είναι η όλη*

[55] Alvin, "The silent treatment: an interview with Michel Hazanavicius", σ. 1-3.

ουσία του κινηματογράφου· η αφήγηση μιας ιστορίας με κινούμενες εικόνες.[56]

Χαρακτηριστικά στοιχεία της ταινίας που συνηγορούν σε αυτό είναι, μεταξύ άλλων, τα εξής: η έλλειψη διαλόγων, η χρήση μεσότιτλων, το ασπρόμαυρο, το ύφος της μουσικής που παραπέμπει σε βωβό κινηματογράφο, η μη χρήση φακών για ζουμ (με τις κινήσεις να γίνονται με *dolly*), οι διαστάσεις του κάδρου σε 4:3,[57] η θεατρικότητα και πλαστικότητα στην υποκριτική των ηθοποιών, τα σκηνικά και το γύρισμα της ταινίας στα 22 fps (*frames per seconds*). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν και οι αναφορές σε πραγματικά πρόσωπα και ιστορικά γεγονότα της εποχής εκείνης. Παραδείγματος χάριν, η πινακίδα *Hollywoodland* στέκεται στο σημείο όπου σήμερα δεσπόζει η πινακίδα *Hollywood* (η αλλαγή της πινακίδας έγινε στην πραγματικότητα το 1949).[58] Επίσης, στο σημείο όπου ο George καίει το φιλμ της ταινίας του, προβάλλονται πλάνα από πραγματική βωβή ταινία του 1920 με τίτλο *The Mark of Zorro*, όπου έχει απλώς αντικατασταθεί ο αληθινός πρωταγωνιστής Douglas Fairbanks με τον χαρακτήρα του George.[59] Ωστόσο, καθώς η παρούσα εργασία ασχολείται με τον ήχο, θα αναλυθούν πιο ενδελεχώς μόνο τα στοιχεία εκείνα που σχετίζονται με τη μουσική, τους ήχους και την έλλειψή τους.

---

[56] Alvin, "The silent treatment: an interview with Michel Hazanavicius", σ. 2-3.

[57] Οι διαστάσεις του κάδρου (*aspect ratio*) 4:3 ακολουθούν τα πρότυπα της εποχής του βωβού κινηματογράφου. Με την έλευση του ήχου, το φιλμ απέκτησε άλλο ένα επίπεδο (*layer*), καθώς η ταυτόχρονη εγγραφή ήχου γινόταν πάνω στο φιλμ. Έτσι, οι διαστάσεις άλλαξαν και η εικόνα έγινε λίγο ψηλότερη, γεγονός που δημιούργησε προβλήματα κατά την προβολή και οδήγησε στη δημιουργία διαφορετικών αναλογιών λήψης/προβολής, ανάλογα με την εκάστοτε εταιρεία παραγωγής ή την αίθουσα προβολής.

[58] International Movie Database, "*The Artist*, Trivia", https://www.imdb.com/title/tt1655442/trivia/?ref_=tt_trv_trv (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

[59] Leon Dewitt. (2018, Φεβρουάριος 18). "*The Artist* 2011 Making of", https://www.youtube.com/watch?v=mFrFYPTfrNE
και International Movie Database, "*The Artist*, Trivia", https://www.imdb.com/title/tt1655442/trivia/?ref_=tt_trv_trv (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

5.1. Μουσική

Σε ό,τι αφορά τη μουσική, είναι ως επί το πλείστον μη διηγητική, ατμοσφαιρική και αλλάζει από σκηνή σε σκηνή. Επιπλέον, ακολουθεί το ύφος της σκηνής, δηλαδή υπάρχει αντιστοιχία εικόνας-μουσικής από άποψης συναισθημάτων.[60] Ο συνθέτης Ludovic Bource έχει γράψει πρωτότυπη ορχηστρική μουσική για την ταινία. Παράλληλα, στο *The Artist* ακούγονται και δύο κομμάτια άλλων δημιουργών: το "Jubilee Stomp" (1928) του Duke Ellington και το "Pennies from Heaven" σε ερμηνεία της Rose Murphy (1957). Το "Jubilee Stomp" του Ellington παίζει στον φωνόγραφο του George· το έτος κυκλοφορίας του κομματιού συμπίπτει χρονικά με την εποχή στην οποία διαδραματίζεται η συγκεκριμένη σκηνή. Το "Pennies from Heaven" σε ερμηνεία της Murphy παίζει στο σημείο όπου παρουσιάζεται η επαγγελματική ανέλιξη της Peppy, λόγω των ερμηνειών της σε ταινίες του ομιλούντος κινηματογράφου. Μάλιστα, αποτελεί το μόνο μουσικό κομμάτι όλης της ταινίας που έχει στίχους και ίσως το μόνο στοιχείο της ταινίας που χρονικά δεν ευσταθεί, μιας και το τραγούδι γράφτηκε περίπου τριάντα χρόνια μετά την περίοδο στην οποία αναφέρεται η ταινία.

Τέλος, αξιοσημείωτο είναι και το κομμάτι "Nº 23 My Suicide" ("Dedicated To 03.29.1967"), που είναι εμπνευσμένο από αντίστοιχο κομμάτι του Bernard Herrmann για την ταινία *Vertigo* (*Δεσμώτης του Ιλίγγου*), καθώς – όπως έχει αναφέρει ο ίδιος ο σκηνοθέτης – το *The Artist* αποτελεί «ερωτική επιστολή στον κινηματογράφο».[61]

Εκτός των τριών παραπάνω μουσικών κομματιών, χρησιμοποιούνται και ελάχιστα διηγητικά κομμάτια. Σε αυτά συγκαταλέγεται το πρώτο μουσικό κομμάτι της ταινίας, το οποίο αρχικά δίνει την εντύπωση ότι αποτελεί μουσική επένδυση (*soundtrack*) του *Russian Affair* (δηλαδή μίας από τις βωβές ταινίες, όπου παίζει ο George). Το γεγονός ότι πρόκειται

[60] Βλ. Chion, *Ο ήχος στον κινηματογράφο*, σ. 178-179.
[61] Μάλιστα, το συγκεκριμένο μουσικό κομμάτι έγινε αφορμή για σχόλια σχετικά με το κατά πόσο ο Ludovic Bource έκλεψε το μουσικό θέμα του *Vertigo*. Jon Burlingame, "Novak angered by *Vertigo* music in *Artist*". [10 Ιανουαρίου 2012], *Variety*, διαθέσιμο στο: https://variety.com/2012/film/news/novak-angered-by-vertigo-music-in-artist-1118048370/ (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

για ταινία μέσα στην ταινία γίνεται αντιληπτό, όταν το μουσικό κομμάτι του *Russian Affair* εκτελείται ζωντανά από ορχήστρα εντός του κινηματογράφου (κατά τα πρότυπα του βωβού κινηματογράφου). Σε εκείνο το σημείο, ο θεατής συμπεραίνει πως το *Russian Affair* είναι βωβή ταινία. Όταν, όμως, εμφανίζεται το κοινό να γελάει χωρίς να ακούγεται το γέλιο του, τότε ο θεατής συμπεραίνει πως τόσο το *Russian Affair* όσο και το *The Artist* είναι βωβές ταινίες, ενώ το μουσικό κομμάτι είναι κοινό και για τις δύο, χωρίς να διαφαίνεται με σαφήνεια το πού ανήκει.[62]

5.2 Μεσότιτλοι

Ένα εξίσου ενδιαφέρον στοιχείο της ταινίας, όσον αφορά τον ήχο και την απουσία αυτού, είναι οι μεσότιτλοι. Σε όλη τη διάρκεια της ταινίας, ένα μεγάλο μέρος του διαλόγου και της προφορικής πληροφορίας παρουσιάζεται μέσω της χρήσης καρτών τίτλων-διαλόγων. Όπως περιγράφει ο Bernard Dick για τους μεσότιτλους:

> *Ο βωβός κινηματογράφος χρησιμοποιούσε κατά κόρον τους μεσότιτλους – κείμενα που εμφανίζονται περιοδικά στην οθόνη κατά τη διάρκεια της ταινίας. Ο μεσότιτλος είναι ένας από τους τρόπους με τους οποίους ο κινηματογραφιστής συμπλήρωνε την αφήγηση ή διασαφήνιζε τη δράση. Η ύπαρξη μεσότιτλων λειτουργεί επίσης ως υπενθύμιση της εξάρτησης του κινηματογράφου από το λόγο, κατά τη διάρκεια της πρώιμης φάσης του.*[63]

Όπως συνεχίζει ο Dick, οι μεσότιτλοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διάφορους τρόπους, μερικοί εκ των οποίων είναι οι εξής:

---

[62] Βλ. José Teixeira, "Diegese, linguagens, língua e cinema: *The Artist* (*O Artista*) de Michel Hazanavicius", in: *Diacrítica – Série Ciências da Literatura*, nº 27/3-2013, Universidade do Minho, Braga, 2013, σ. 288.
[63] Bernard F. Dick, *Ανατομία του κινηματογράφου*, μτφρ. Ιωάννα Νταβαρίνου. Αθήνα, Πατάκη, 2010, σ. 66-67.

Πρώτον, «επιβεβαιώνουν την ακρίβεια ενός συγκεκριμένου σκηνικού»· χαρακτηριστικά είναι τα παραδείγματα πληροφοριών που ορίζουν τον χρόνο και τον τόπο. Στην προκειμένη περίπτωση, οι μεσότιτλοι παρουσιάζονται στο κάδρο σαν *lower third* κείμενο,[64] υιοθετώντας το παλαιικό ύφος του βωβού κινηματογράφου. Βέβαια, σε άλλα σημεία της ταινίας, για να επιτευχθεί ο ίδιος σκοπός, χρησιμοποιούνται μεσότιτλοι ή άλλα μέσα, όπως π.χ. μια εφημερίδα.

Εικόνα 51. Τίτλος για ορισμό χρόνου.

Δεύτερον, οι μεσότιτλοι «σχολιάζουν τη δράση ή 'παίζουν' με τα συναισθήματα του κοινού».[65] Για παράδειγμα, ο μεσότιτλος "Bang!" σχολιάζει τη δράση που προηγείται, υπονοώντας ότι ο George τράβηξε τη σκανδάλη τη στιγμή που ήταν έτοιμος να αυτοκτονήσει. Στην πραγματικότητα, όμως, αναφέρεται στην επόμενη σκηνή της σύγκρουσης του αυτοκινήτου της Peppy πάνω στο δέντρο.[66]

[64] Κείμενο που εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης και παρέχει πληροφορίες για ένα πρόσωπο, έναν τόπο ή μια χρονολογία. Γνωστό και ως *super*.
[65] Dick, *Ανατομία του κινηματογράφου*, σ. 66-67.
[66] Η συγκεκριμένη σκηνή περιγράφεται πιο αναλυτικά στην Ενότητα 5.5.

Εικόνες 52, 53 και 54. Η απώλεια του ήχου του αυτοκινήτου που συγκρούεται με το δέντρο χρησιμοποιείται για απόδοση διαφορετικού νοήματος.

Ειδική αναφορά θα πρέπει να γίνει και σε άλλες χρήσεις του κειμένου με οπτικά μέσα.[67] Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι οι εφημερίδες, οι αφίσες, τα γράμματα, οι πινακίδες έξω από τους κινηματογράφους και τα *credits* στις ταινίες που προβάλλονται, που έχουν ποικίλες λειτουργίες: δηλώνουν σκέψεις χαρακτήρων (π.χ. το γράμμα που λαμβάνει ο George από τη σύζυγό του), αντικαθιστούν μεσότιτλους ή διαλόγους (π.χ. ο «βωβός» διάλογος μεταξύ της Peppy και του μπάτλερ την ώρα της οντισιόν με τη χρήση της εφημερίδας, βλ. Εικόνες 56 έως 58), δίνουν πληροφορίες για ιστορικά γεγονότα (π.χ. το Κραχ του 1929) ή ημερομηνίες, και προωθούν την πλοκή (π.χ. οι τίτλοι τέλους των ταινιών και η εφημερίδα δείχνουν την πορεία της καριέρας της Peppy).

Εικόνα 55. Τίτλοι τέλους ως οπτικό μέσο για απόδοση πληροφορίας.

[67] Βλ. Dick, *Ανατομία του κινηματογράφου*, σ. 66-71.

Εικόνες 56, 57 και 58. Η Peppy δείχνει στον Μπάτλερ τη φωτογραφία της με τον George στην εφημερίδα *Variety*. Ο Μπάτλερ ξεδιπλώνει την εφημερίδα και στη συνέχεια την ξαναδιπλώνει, εστιάζοντας στο άλλο μισό της και στον τίτλο "WHO'S THAT GIRL?" («Ποιο είναι αυτό το κορίτσι;»). Έτσι, ουσιαστικά δείχνει στην Peppy ότι είναι μια άσημη κοπέλα.

Επιπλέον, πρέπει να σημειωθεί πως η ταινία στοχευμένα υπενθυμίζει στον θεατή την αυτοαναφορικότητά της μέσω μεσότιτλων ή επιγραφών:

Εικόνες 59 και 60. Αυτοαναφορικότητα και αντίθεση μέσω της χρήσης μεσότιτλου και κειμένου εντός εικόνας.

Παρά το γεγονός ότι οι μεσότιτλοι αποτελούν κυρίαρχο στοιχείο της ταινίας, δεν χρησιμοποιούνται σε ορισμένες σκηνές που θα αναλυθούν παρακάτω, όπως στη σκηνή του ονείρου και στη σκηνή με τον αστυνομικό μπροστά στη βιτρίνα.

5.3 Φυσικοί ήχοι

Αξιοσημείωτη είναι και η χρήση των φυσικών ήχων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η σκηνή με τον αστυνομικό μπροστά στη βιτρίνα, όπου παίζει πολύ σημαντικό ρόλο όχι η

παρουσία των φυσικών ήχων, αλλά η απουσία αυτών, η οποία ενισχύεται για πρώτη φορά από την εικόνα.

Εικόνα 61. Ο George καθρεφτίζεται στη βιτρίνα και αναλογίζεται τις παλιές του ένδοξες ημέρες, όταν φορούσε μόνο λαμπερά ρούχα και ήταν επιτυχημένος.

Εικόνα 62. Ο George εστιάζει στο στόμα του αστυνομικού.

Στην εν λόγω σκηνή, ο George βρίσκεται μπροστά στη βιτρίνα ενός καταστήματος επίσημων ρούχων, αφού έχει φτάσει στο ναδίρ της καριέρας του. Εκεί, τον πλησιάζει ένας αστυνομικός, αλλά δεν είναι ξεκάθαρο τι του λέει, καθώς δεν υπάρχουν μεσότιτλοι. Ο George εστιάζει στο στόμα του αστυνομικού, το οποίο φαίνεται σε κοντινό στο αμέσως επόμενο πλάνο (βλ. Εικόνα 62). Αυτό φανερώνει πως ο George εστιάζει στην ομιλία, η οποία και έχει καταστρέψει την καριέρα του, καθώς ο ίδιος αρνήθηκε να παίξει σε ταινίες του ομιλούντος κινηματογράφου. Μετά την πρόταση της Peppy να παίξουν μαζί στην επόμενη ομιλούσα ταινία και μετά την συνάντησή του με τον αστυνομικό, ο George καταρρέει πλήρως· όλα τού υπενθυμίζουν πλέον πως ο κόσμος γύρω του «μιλά» και «ακούγεται». Ένα ακόμα στοιχείο αυτοαναφορικότητας της ταινίας όσον αφορά το ζήτημα της παρουσίας και απουσίας διαλόγων είναι το γεγονός ότι για έναν τόσο μικρό ρόλο επιλέχθηκε ο Bill Fagerbakke, ο οποίος είναι καταξιωμένος *sound actor*.[68]

[68] *Sound actor* ονομάζονται οι ηθοποιοί οι οποίοι δίνουν τη φωνή τους σε χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων, διαφημίσεις, *dubbing*, αφηγήσεις για *voice over* και ραδιοφωνικό θέατρο. Μάλιστα, πολλοί *voice actor* δεν εμφανίζονται ποτέ στην οθόνη και ως ηθοποιοί, αλλά είναι αμιγώς «ηχητικοί ηθοποιοί».

5.4 Το όνειρο του George

Ειδικής μνείας χρήζει το όνειρο του George, καθώς η χρήση του ήχου εδώ διαφέρει από την υπόλοιπη ταινία. Στη σκηνή αμέσως πριν από το όνειρο του George, ο χαρακτήρας μαθαίνει από τον Zimmer για την έλευση του ήχου ως νέου μέσου στον κινηματογράφο. Ο Zimmer τού δείχνει ένα φιλμ στην αίθουσα προβολής με την πρώην συμπρωταγωνίστριά του Constance (Missi Pyle) να τραγουδά. Ο George αρχικά γελά και ειρωνεύεται το νέο τεχνολογικό επίτευγμα. Μάλιστα, ενώ η σκηνή αφορά την έλευση του ήχου στον κινηματογράφο και ο Zimmer δείχνει στον George μια κινηματογραφική σκηνή με τραγούδι, η Constance δεν ακούγεται να τραγουδά. Η επιλογή αυτή εξηγείται, ίσως, από το γεγονός ότι η έλευση του ήχου θα παρουσιαστεί μόλις στην τελευταία σεκάνς της ταινίας (βλ. Ενότητα 5.5). Έτσι, παρότι η ταινία ακολουθεί την ιστορική εξέλιξη της μετάβασης από τον βωβό στον ομιλούντα κινηματογράφο, ο σύγχρονος ήχος στο *The Artist* δεν έρχεται την αναμενόμενη στιγμή (δηλαδή με την παρουσίαση του φιλμ της Constance), αλλά όταν ο George αποδέχεται το νέο τεχνολογικό επίτευγμα και δέχεται να συμμετάσχει σε ομιλούσα ταινία. Η συνάντηση με τον Zimmer επηρεάζει τον George βαθύτατα, με αποτέλεσμα να δει ένα όνειρο, το οποίο αποτελεί μία από τις πιο χαρακτηριστικές σκηνές της ταινίας, που έχει, μάλιστα, βραβευτεί μεμονωμένα.

Ο ηθοποιός ονειρεύεται πως βρίσκεται στο καμαρίνι του και πίνει από ένα ποτήρι. Μόλις το ακουμπά στο γραφείο, ακούγεται ένας ήχος που αντιστοιχεί στον ρεαλιστικό ήχο ενός ποτηριού. Ο George παρατηρεί το ακουστικό αυτό φαινόμενο και δοκιμάζει να ακουμπήσει ξανά το ποτήρι στο τραπέζι· το αποτέλεσμα είναι ίδιο. Έπειτα, τοποθετεί μια βούρτσα στο τραπέζι και συμβαίνει το ίδιο. Γεμάτος απορία, κοιτάζει γύρω του και φαίνεται ότι μιλάει, χωρίς να ακούγεται η φωνή του. Δοκιμάζει επανειλημμένα να μιλήσει, αλλά η φωνή του δεν ακούγεται καθόλου, σε αντίθεση με όλα τα αντικείμενα του χώρου, τα οποία παράγουν ήχο, και με τον σκύλο του, Baxter, ο οποίος γαβγίζει στον φοβισμένο πλέον

George. Οι ήχοι εντείνονται τόσο, που ο George ουρλιάζει βωβά και βγαίνει τρέχοντας έξω. Εκεί ακούγονται οι ήχοι από τα βήματα και το γέλιο μιας κοπέλας που περπατά προς αυτόν. Ξαφνικά, η μία κοπέλα γίνεται τρεις και αμέσως μετά πολύ περισσότερες. Στη συνέχεια, εξαφανίζονται όλες, μαζί με τους ήχους που παρήγαγαν. Η ονειρική σκηνή φτάνει στην κορύφωσή της, όταν ο George παρατηρεί ένα πούπουλο να πέφτει από τον ουρανό, με τον ήχο του αέρα να ακούγεται παράλληλα. Μόλις το πούπουλο ακουμπά στο έδαφος, ακούγεται ο ήχος μιας εκκωφαντικής έκρηξης, κάτι που τρομάζει τον George, ο οποίος ξυπνά ιδρωμένος και αγχωμένος.

Αρχικά πρέπει να σημειωθεί πως στη σκηνή του ονείρου δεν χρησιμοποιούνται μεσότιτλοι, αφού ο George δεν μπορεί να βγάλει φωνή. Το γεγονός ότι ο ίδιος ο George συμπεριφέρεται σαν να μην ακούγεται η φωνή του (παρότι ούτως ή άλλως δεν ακούγεται για τον θεατή) αποτελεί ένδειξη μιας ονειρικής κατάστασης. Με άλλα λόγια, η σκηνή λειτουργεί σαν μια ονειρική κατάσταση της πραγματικότητας, όπως δηλαδή θα απεικονιζόταν σε μία talkie.[69]

Σχετικά με τους ήχους, στη σκηνή όλοι μεμονωμένα είναι διηγητικοί, γιατί αντιστοιχούν στα αντικείμενα που βρίσκονται στην οθόνη (ποτήρι, κορίτσι, πούπουλο), όμως αποδίδονται με διαφορετικό τρόπο. Έτσι, από τους ρεαλιστικά διηγητικούς ήχους (ποτήρι), η σκηνή περνά σε μη ρεαλιστικά διηγητικούς (κορίτσια), και τέλος σε παράλογα διηγητικούς ήχους (δηλώνοντας την αντίθεση του ήχου που κάνει ένα πούπουλο με αυτόν ενός κανονιού). Συγκεκριμένα, στο σημείο με τα κορίτσια, η ταινία χρησιμοποιεί ήχους που παραπέμπουν σε *foley* (*wallas*), οι οποίοι, ωστόσο, δεν έχουν οπτική αντιστοιχία. Πέρα από τα ασύγχρονα χαρακτηριστικά τους – δηλαδή την απουσία χρονικής ταύτισης – απουσιάζει και η χωρική ταύτιση. Τα βήματα και το πρόσωπο των κοριτσιών δεν συμπίπτουν χρονικά με τους αντίστοιχους ήχους που αυτά παράγουν, ενώ παράλληλα η απόσταση των οπτικών

[69] Βλ. Teixeira, "Diegese, linguagens, língua e cinema: *The Artist* (*O Artista*) de Michel Hazanavicius", 2013, σ. 288-289.

αντικειμένων δεν συμπίπτει με την ένταση του ήχου, την ηχώ ή το ηχόχρωμά τους. Για παράδειγμα, η φωνή του πρώτου κοριτσιού είναι πολύ κοντά στο μικρόφωνο, ανεξάρτητα από την απόστασή της από τον George και από την κάμερα. Το ίδιο ισχύει για τη θέση των ήχων στον χώρο και στο κάδρο, αριστερά ή δεξιά· ο ήχος των κοριτσιών ακούγεται μονοφωνικά, με την ίδια ένταση στο αριστερό και στο δεξί ηχητικό κανάλι, είτε σε *stereo* είτε σε *5.1 surround*, χωρίς να γίνεται *panning* στον ήχο τους, όσο περπατούν. Αυτό που παρατηρείται, επίσης, στη σκηνή αυτή είναι ότι ενώ πρόκειται για ήχους του κόσμου του George, μέχρι εκείνο το σημείο ο ίδιος συμπεριφέρεται σαν να είναι η πρώτη φορά που ακούει τους ήχους των αντικειμένων, σαν να είναι ο ίδιος για πρώτη φορά στη θέση του θεατή. Ενώ μέχρι το σημείο αυτό η ταινία έδινε την εντύπωση στον θεατή ότι ήταν βωβή μέσω της ανυπαρξίας διαλόγων, ξαφνικά διαλύεται η ηχητική αυτή «απάτη», με τον George να παραμένει, ωστόσο, δέσμιος της κατάστασης αυτής.

Όσον αφορά το στοιχείο της μουσικής, η σκηνή του ονείρου μαζί με την αμέσως επόμενη σκηνή όπου ο George ξυπνάει είναι μερικές από τις ελάχιστες χωρίς μουσική υπόκρουση σε ολόκληρη την ταινία. Η ξαφνική έλλειψη μουσικής είναι αξιοσημείωτη, τραβά την προσοχή του θεατή και μεγιστοποιεί τη σημασία των επόμενων σκηνών, ειδικά όταν συμβαίνει σε μια ταινία με διαρκή, κατά τα άλλα, ύπαρξη μουσικής.[70] Ο λόγος για τον οποίο απουσιάζει η μουσική είναι εξίσου σημαντικός: για πρώτη φορά στην ταινία εισέρχονται νέες – για τον κόσμο της ταινίας – τεχνικές στον τομέα του ήχου, όπως οι σύγχρονοι και διηγητικοί ήχοι (εκτός των μουσικών κομματιών) και οι in/off screen ήχοι.[71] Τα νέα αυτά ηχητικά στοιχεία πιθανότατα προκάλεσαν έκπληξη και σύγχυση στους θεατές (όπως φαίνεται και στην ταινία), όταν εισήχθησαν για πρώτη φορά στον κινηματογράφο, ακριβώς όπως συνέβη και με τον George όταν είδε το όνειρο. Ταυτόχρονα, με τη σκηνή του ονείρου προστέθηκε μια νέα διάσταση στην ταινία· η ονειρική και φαντασιακή. Η ταινία, αντί να

[70] Κώστας Μυλωνάς, *Μουσική και κινηματογράφος,* Αθήνα, ΚΕΔΡΟΣ, 1999, σ. 197.
[71] Βλ. Chion, *Ο ήχος στον κινηματογράφο*, σ. 53-58.

κάνει χρήση της μουσικής, για να αποδώσει μια μη ρεαλιστική σκηνή, αφαιρεί τη μουσική για να αποδώσει πειστικά μια φαντασιακή σκηνή.[72] Ως εκ τούτου, η αξία της εν λόγω σκηνής μπορεί να εκτιμηθεί, ακριβώς επειδή η ταινία ανήκει στον ομιλούντα κινηματογράφο· ο σκηνοθέτης έχει εδώ την ευκαιρία να παρουσιάσει έναν χαρακτήρα που έχει χάσει τη φωνή του μέσα σε μια ονειρική σκηνή που έχει ήχο, αλλά ανήκει σε μια βωβή ταινία.

Τέλος, όσον αφορά τη σκηνή μετά το όνειρο, αξίζει να σημειωθεί – όπως προαναφέρθηκε – το γεγονός ότι δεν χρησιμοποιείται καμία μουσική, ούτε κάποιος ήχος *foley*. Η συνειρμική ηχητική σύνδεση (*sound bridge*) μεταξύ του ονείρου και της σκηνής όπου ο George ξυπνάει είναι η ίδια η απουσία της μουσικής και των ήχων. Είναι η σιωπή, η οποία ακολουθεί τη μουσική μονοφωνία πριν το όνειρο και την ηχητική πολυφωνία κατά τη διάρκεια του ονείρου. Αυτή η σιωπή αναδεικνύει, ακριβώς, τη δύναμη του ήχου που προηγείται. Μάλιστα, όσο μεγαλύτερη είναι η παύση, τόσο μεγαλύτερο σημασιολογικά είναι το γεγονός που προηγείται αυτής. Εν προκειμένω, το σημαντικό γεγονός που αναδεικνύεται παραδόξως μέσα από τη σιωπή είναι η διακοπή της επαγγελματικής ανέλιξης του χαρακτήρα που προέκυψε από τον ερχομό του σύγχρονου ήχου στον κινηματογράφο.

[72] Σύμφωνα με τον Jack Warner, συνιδρυτή της εταιρείας παραγωγής Warner Bros: «Οι ταινίες είναι φαντασία και η φαντασία χρειάζεται μουσική!». Παρατίθεται στο: Γιάννης Φλέσσας, *Μουσική στα 35mm,* Αθήνα, Αιγόκερως, 1993, σ. 11.

5.5 Η σεκάνς τέλους

Η σεκάνς τέλους (η οποία ξεκινά με τη σκηνή όπου η Peppy προλαβαίνει τον George πριν αυτοκτονήσει) θα πρέπει να αναλυθεί μεμονωμένα λόγω του ιδιαίτερου ενδιαφέροντος που παρουσιάζει. Μετά από μια εναλλαγή πλάνων, όπου ο George ετοιμάζεται να αυτοκτονήσει και η Peppy οδηγεί αλλόφρων, η Peppy προσκρούει σε ένα δέντρο. Ο ήχος της σύγκρουσης αποσπά την προσοχή του George, κι έτσι η Peppy τον προλαβαίνει και αποτρέπει την αυτοκτονία του. Αγκαλιάζονται και ακολουθεί ένας διάλογος για να βρεθεί μια πιθανή λύση, ώστε να βοηθήσει η Peppy τον George και οι δυο τους να παίξουν μαζί σε μια ταινία. Στην επόμενη σκηνή, το ζευγάρι παρουσιάζει ένα χορευτικό νούμερο στον Zimmer στο γραφείο του και στην τελευταία σκηνή της ταινίας – με την οποία κλείνει η σεκάνς – το ίδιο χορευτικό νούμερο συνεχίζεται στα στούντιο της εταιρείας παραγωγής. Με τον τρόπο αυτόν, φαίνεται ότι ο George έχει βρει έναν τρόπο να αποδεχτεί τον σύγχρονο, ηχητικό πλέον, κινηματογράφο και έχει προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα. Μόλις τελειώνει το χορευτικό τους νούμερο, οι δύο ηθοποιοί στέκονται λαχανιασμένοι στο πλατό, ενώ στο επόμενο πλάνο, ο σκηνοθέτης λέει “Cut”. Όταν ο Zimmer ρωτά τον George αν μπορούν να κάνουν άλλη μία λήψη της σκηνής, ο George απαντά “With pleasure” σε σπαστά αγγλικά. Αυτό το στοιχείο φανερώνει τον λόγο για τον οποίο δεν ήθελε να παίξει σε ταινίες του ομιλούντος κινηματογράφου. Η ταινία κλείνει με γκρο πλαν του πλατό και ακολουθούν οι τίτλοι τέλους μετά τις ατάκες “Roll sound”, “Roll camera” και “Silence, please… and Action”.

Όσον αφορά το μουσικό μέρος της σεκάνς τέλους, η μουσική κορυφώνεται με *crescento,* όσο ο George ετοιμάζεται να αυτοκτονήσει. Πριν από τον μεσότιτλο “Bang!”,[73] η μουσική αρχίζει να αποκλιμακώνεται, όσο ο George έχει το όπλο στο στόμα. Ωστόσο, τη στιγμή του “Bang!”, η μουσική σβήνει και η σιωπή κυριαρχεί για όλη την υπόλοιπη σκηνή. Μόλις έρχεται στην Peppy η ιδέα του πώς μπορεί να βοηθήσει τον George, αρχίζει το

[73] Βλ. Ενότητα 5.2 για την ανάλυση των μεσότιτλων της ταινίας.

τελευταίο μουσικό κομμάτι της ταινίας ("Peppy and George") με *J-Cut*.[74] Ακολουθεί η σκηνή με το ζευγάρι να χορεύει κλακέτες μπροστά στον Zimmer στον ρυθμό του κομματιού, και μάλιστα, ο ήχος από τις κλακέτες είναι σύγχρονος. Το κομμάτι, όπως και οι κλακέτες, συνεχίζονται και στην επόμενη – και τελευταία – σκηνή στο στούντιο και είναι το μοναδικό σημείο στην ταινία, όπου ένας σύγχρονος φυσικός ήχος (οι κλακέτες) παίζει ταυτόχρονα με μουσικό κομμάτι.[75] Συγκεκριμένα, το μουσικό κομμάτι σε συνδυασμό με τον ήχο περνά από τρία στάδια: α) μη διηγητική μουσική (στη σκηνή της απόπειρας αυτοκτονίας), β) διηγητική μουσική με σύγχρονο φυσικό ήχο, χωρίς να φαίνεται η πηγή της μουσικής (στο γραφείο του Zimmer, όπου λόγου χάρη δεν φαίνεται κάποιο γραμμόφωνο ή άλλη πηγή αναπαραγωγής μουσικής) και γ) διηγητική μουσική με σύγχρονο φυσικό ήχο, με την πηγή (ηχεία) να φαίνονται μέσα στο στούντιο παραγωγής. Όλα τα παραπάνω αποδεικνύουν ότι ο ήχος από το κομμάτι και τις κλακέτες προέρχεται από την τελευταία σκηνή, και καλύπτει μέσω ενός μεγάλου *J-Cut* την προηγούμενη σκηνή στο γραφείο του Zimmer και το τέλος της σκηνής της απόπειρας αυτοκτονίας. Αξίζει, επίσης, να σημειωθεί ότι ενώ το όνειρο ως σκηνή έδειξε ποιες διαφορετικές μορφές μπορεί να πάρει ένας φυσικός ήχος, η σεκάνς τέλους δείχνει ποιες διαφορετικές μορφές μπορεί να πάρει ένα μουσικό κομμάτι σε συνδυασμό με έναν φυσικό ήχο.

Εστιάζοντας στο κομμάτι των φυσικών ήχων – όπως προαναφέρθηκε – εντός της σεκάνς και μέχρι την τελευταία σκηνή της ταινίας, δεν ακούγεται κανένας φυσικός ήχος (όπως η σύγκρουση στο δέντρο, ο πυροβολισμός, το γάβγισμα του Baxter, ο διάλογος της Peppy και του George, τα λόγια του Zimmer ή οι ανάσες των ηθοποιών που χορεύουν) εκτός

[74] «Ηχητική γέφυρα [...] (*sound bridge*) 1. Στην αρχή μιας σκηνής, ο ήχος από την προηγούμενη σκηνή συνεχίζεται για λίγο, πριν αρχίσει ο ήχος από την καινούρια σκηνή» (*L-Cut*). «2. Στο τέλος μιας σκηνής, ακούγεται ο ήχος από την επόμενη σκηνή, στην οποία και μας εισάγει» (*J-Cut*). Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 527.

[75] Το γεγονός ότι οι κλακέτες αποτελούν φυσικό ήχο επιβεβαιώνεται στους τίτλους τέλους, όπου παίζει ξανά το μουσικό κομμάτι της σεκάνς, χωρίς τον ήχο από τις κλακέτες. Μάλιστα, ευρηματικός τρόπος χρήσης του ήχου από τις κλακέτες επιβεβαιώνεται και από το ίδιο το σενάριο της ταινίας. Michel Hazanavicius, *The Artist, Original Screenplay*, σ. 41-42. https://deadline.com/wp-content/uploads/2012/02/the-artist-screenplay__120215235841.pdf (πρόσβαση: 25 Ιουλίου 2023).

από τις κλακέτες και τα παλαμάκια των ηθοποιών την ώρα που χορεύουν. Παρ' όλα αυτά, μόλις το χορευτικό νούμερο τελειώνει στο στούντιο και οι ηθοποιοί παίρνουν τη στατική πόζα, ακούγονται οι ανάσες τους και ο σκηνοθέτης λέει "Cut". Από το σημείο εκείνο και στο εξής, ακούγονται κανονικά όλοι οι φυσικοί ήχοι της σκηνής[76].

Συμπερασματικά, παρά το γεγονός ότι το *The Artist* χρησιμοποιεί πολλές από τις τεχνικές του βωβού κινηματογράφου, αναφέρεται στην εποχή εκείνη και αναπαρίσταται ως ταινία εκείνης της εποχής, πρόκειται στην ουσία για μια σημερινή ταινία. Μάλιστα, καθ' όλη τη διάρκειά της, παρέχει στοιχεία (φανερά και μη), τα οποία την τοποθετούν στη σύγχρονη εποχή ως καλλιτεχνικό έργο. Επιπρόσθετα, η ίδια η απόπειρα συνδυασμού του παλιού με το νέο και η προσεκτική χρήση των πιο απλών δομικών στοιχείων της τέχνης του κινηματογράφου γεννά κάτι πρωτοποριακό, κλασικά πειραματικό. Πρόκειται για μια ταινία που μπορεί να αποτελέσει πηγή μελέτης για πολλές κινηματογραφικές της πρακτικές, όπως το σενάριο ή τη φωτογραφία. Λίγοι θα περίμεναν ότι μια ταινία με θέμα τον βωβό κινηματογράφο, αλλά και κατασκευασμένη ως βωβή, θα είχε τόσα να πει.

[76] Βλ. Teixeira, "Diegese, linguagens, língua e cinema: *The Artist* (*O Artista*) de Michel Hazanavicius", 2013, σ. 291.

6. *Plemya*

Το *Plemya* αποτελεί μια πολύ ιδιαίτερη ταινία με ένα πολύ χαρακτηριστικό στοιχείο, αυτό της χρήσης της νοηματικής γλώσσας. Καθώς, λοιπόν, οι χαρακτήρες είναι κωφοί, όλο το ηχητικό περιβάλλον αποτελείται αποκλειστικά από φυσικούς, διηγητικούς ήχους. Είναι σαν η αδυναμία των χαρακτήρων να ακούσουν μουσική να περνά στον θεατή. Ο ιδιαίτερος χαρακτήρας της ταινίας και η έλλειψη πολλών ηχητικών στοιχείων τραβά την προσοχή του θεατή στα ελάχιστα, αλλά ισχυρά στοιχεία που διαθέτει. Η αφαιρετική διάθεση τον κάνει να εστιάζει σε όσα χαρακτηριστικά προβάλλονται.

Η ταινία διαδραματίζεται στη σύγχρονη Ουκρανία. Ένας έφηβος, ο Sergei (Hryhoriy Fesenko), φτάνει σε ένα οικοτροφείο για κωφούς. Εκεί, προσπαθεί να βρει τη θέση του στην ιεραρχία της συγκεκριμένης κοινότητας, η οποία λειτουργεί ως μια καλά οργανωμένη συμμορία με έναν και μοναδικό αρχηγό. Η ομάδα αυτή εμπλέκεται σε περιστατικά βίας, κλοπής, σεξουαλικής κακοποίησης και πορνείας. Όταν ένα από τα αγόρια που λειτουργούσε ως προαγωγός δύο κοριτσιών, της Anya (Yana Novikova) και της Svetka (Rosa Babiy), σκοτώνεται σε τροχαίο, ο Sergei παίρνει τη θέση του. Το αγόρι έχει ερωτευτεί την Anya, η οποία ανταποκρίνεται στις σεξουαλικές του απαιτήσεις, αλλά όχι πάντοτε οικειοθελώς και ανιδιοτελώς. Ως αποτέλεσμα των επαφών τους, η Anya μένει έγκυος χωρίς να θέλει να κρατήσει το μωρό. Ο Sergei κλέβει μια τσάντα με χρήματα και της τη δίνει για την έκτρωση. Λίγο καιρό αργότερα, ο Sergei ακολουθεί έναν από τους καθηγητές του οικοτροφείου μέχρι το σπίτι του, τον χτυπά στο κεφάλι, τον ρίχνει αναίσθητο και τον ληστεύει. Έτσι, συγκεντρώνει ένα χρηματικό ποσό, το οποίο δίνει στην Anya, και αμέσως μετά τη βιάζει. Παράλληλα, ένας από τους επικεφαλής της συμμορίας που εκμεταλλεύεται τα παιδιά, ετοιμάζεται να στείλει στην Ιταλία τα δύο εκδιδόμενα κορίτσια. Για να αποτρέψει την Anya από το να φύγει, ο Sergei, καταστρέφει το διαβατήριό της. Ως αποτέλεσμα, άνδρες-μέλη της συμμορίας τον ξυλοκοπούν άγρια. Αργότερα, το ίδιο βράδυ, ο Sergei πηγαίνει στα δωμάτια

των ανδρών αυτών και παίρνει εκδίκηση, χτυπώντας τα κεφάλια τους με τα κομοδίνα και σκοτώνοντάς τους στον ύπνο τους.

Εικόνα 63. Το πρώτο πλάνο της ταινίας.

Όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή του κεφαλαίου, η πλειονότητα των ηθοποιών της ταινίας – και αντίστοιχα των χαρακτήρων – είναι κωφοί και η επικοινωνία μεταξύ τους διεξάγεται μέσω της ουκρανικής νοηματικής γλώσσας.[77] Ακόμα και στην περίπτωση των μη κωφών χαρακτήρων, η επικοινωνία πραγματοποιείται μέσω γραπτών σημειώσεων ή μέσω διερμηνέα, χωρίς όμως να ακούμε τον διάλογο ή να βλέπουμε τις γραπτές σημειώσεις. Έτσι, η νοηματική γλώσσα που χρησιμοποιείται στο σύνολο της ταινίας εξυπηρετεί την απουσία του ήχου και τονίζει την ένταση της σιωπής. Το γεγονός ότι οι κωφοί δεν ακούνε μουσική ούτε διαλόγους αποδίδεται μέσα από την ίδια την έλλειψη του ήχου. Κατά συνέπεια, η υποκριτική των κωφών ηθοποιών καθίσταται παρόμοια σε προσέγγιση με την υποκριτική του βωβού κινηματογράφου.[78] Αυτό το στοιχείο έρχεται να ενισχύσει ακόμα περισσότερο και ο ίδιος ο σκηνοθέτης,[79] ο οποίος στην αρχή της ταινίας, αναφέρει γραπτώς ότι η εν λόγω ταινία

[77] Βλ. Κατερίνα Ηλιοπούλου, «Η νοηματική γλώσσα στον κινηματογράφο: απεικονίσεις των κωφών και των γλωσσών τους», στο: επιμ. Παναγιώτα Μήνη & Κωνσταντίνα Γεωργιάδη, *Προσεγγίσεις στην ιστορία του κινηματογράφου*, Πανεπιστήμιο Κρήτης & Ινστιτούτο Μεσογειακών Σπουδών - Ι.Τ.Ε., Ρέθυμνο, 2020, σ. 151-152.
[78] DP/30: The Oral History Of Hollywood. (2015, Ιούνιος 30). "DP/30: *The Tribe*, Myroslav Slaboshpytskiy" https://www.youtube.com/watch?v=DSuNzpbqBeg (πρόσβαση: 25 Ιουλίου 2023).
[79] Παρότι ο ίδιος ο Slaboshpytskiy δεν είναι κωφός και δεν γνωρίζει την ουκρανική νοηματική γλώσσα, έδειξε ενδιαφέρον για τη νοηματική και την κοινότητα των κωφών, επειδή απέναντι από το σπίτι του υπήρχε ένα σχολείο κωφών. Επίσης, πριν από το *Plemya* είχε γυρίσει το 2010 την ταινία μικρού μήκους *Glukhota* [μετάφραση τίτλου στα ελληνικά: Κωφότητα]. Ηλιοπούλου, «Η νοηματική γλώσσα στον κινηματογράφο: απεικονίσεις των κωφών και των γλωσσών τους», 2020, σ. 151-152.

είναι στη νοηματική γλώσσα και δεν έχει μετάφραση, υπότιτλους ή *voice over*. Όπως έχει αναφέρει ο Béla Balázs:

> *Η φυσιογνωμία των ανθρώπων γίνεται εντονότερη όταν σιωπούν. Με τη σιωπή μάλιστα, τα πράγματα αποβάλλουν τις μάσκες τους και μοιάζουν σαν να σε κοιτούν με τα μάτια ορθάνοιχτα. Αν μια ομιλούσα ταινία μάς δείξει ένα αντικείμενο και τους ήχους της καθημερινότητας που το περιβάλλουν, και μετά, ξαφνικά, βγάλει τους ήχους και μας το δείξει σ' ένα απομονωμένο γκρο πλαν (gros plan), η φυσιογνωμία αυτού του αντικειμένου αποκτάει τώρα ένα νόημα και μια ένταση με τα οποία μοιάζει να προκαλεί και να προσκαλεί τα γεγονότα που ακολουθούν.*[80]

Εικόνα 64. Οι χαρακτήρες χειροκροτούν με τα χέρια ψηλά. Είναι το πρώτο στοιχείο που μας δίνει η ταινία για το ότι πρόκειται για σχολείο κωφών (εκτός από την αναφορά στην αρχή της ταινίας).

Στο *Plemya*, ο κινηματογράφος διαθέτει τα τεχνικά μέσα, ώστε να ακούσουν οι θεατές τους διαλόγους, αλλά οι ηθοποιοί-χαρακτήρες δεν μπορούν. Αυτή η μη ύπαρξη ήχου δεν οφείλεται στην τεχνική αδυναμία ή ανεπάρκεια του κινηματογράφου – όπως ίσχυε στον κλασικό βωβό κινηματογράφο – αλλά στο πρόβλημα ακοής των ηθοποιών.[81] Αυτή, λοιπόν, η

[80] Μπέλα Μπαλάζ, *Το σενάριο – Ο ήχος – Το μοντάζ,* μτφρ. Μάκης Μωραΐτης, Αθήνα, Αιγόκερως, 1992, σ. 47.
[81] Τα προβλήματα ακοής των κωφών ηθοποιών δημιουργούν και το πρόβλημα της έγκαιρης λήψης σκηνοθετικών οδηγιών κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Ενώ στον βωβό κινηματογράφο μπορούσαν να δίνονται σκηνοθετικές οδηγίες την ώρα του γυρίσματος, καθώς δεν γινόταν εγγραφή του ήχου, στην περίπτωση

αντιστροφή ρόλων συνιστά μια ενδιαφέρουσα κοινωνική παρατήρηση γύρω από τη στάση του κινηματογράφου απέναντι στις ευπαθείς ομάδες και τη συμμετοχή τους στην τέχνη του κινηματογράφου, είτε ως μέλη της δημιουργίας ενός κινηματογραφικού έργου είτε ως θεατές.

Θα μπορούσε, βέβαια, κανείς να αναρωτηθεί γιατί δεν υπάρχει έστω μουσική στην ταινία ή μια μουσική επένδυση (*soundtrack*) που να υποκαθιστά κατά κάποιον τρόπο την απουσία του λόγου – όπως γίνεται για παράδειγμα στο *Ispytanie* (βλ. Κεφάλαιο 7). Σε μια ταινία σαν το *Plemya*, που ανήκει στον ρεαλιστικό κινηματογράφο,[82] η χρήση του ήχου είναι ανεπαίσθητη και η μουσική – διηγητική ή μη – απουσιάζει, διότι η ύπαρξή της δεν θα ενίσχυε τον ρεαλισμό της ταινίας, αλλά μάλλον θα είχε το αντίθετο αποτέλεσμα· σαν άλλη κάρτα διαλόγων ή μεσότιτλος, θα έβγαζε τον θεατή από τη «σφαίρα της φαντασίας» και την ατμόσφαιρα της ταινίας. Άλλωστε, όπως τονίζει και ο σκηνοθέτης της, δεν δικαιολογείται η ύπαρξη μουσικής σε μια ταινία που θέλει να τονίσει ως στοιχείο της τη σιωπή και αφήνει εκουσίως τον θεατή «αβοήθητο» να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα, χωρίς να του παρέχει αφήγηση, μετάφραση ή υπότιτλους.[83]

Εικόνα 65. Οι σκηνές θανάτου είναι αρκετά σιωπηλές και ήπιες στην ταινία σε σχέση με τις ερωτικές σκηνές που είναι εντονότερες ηχητικά.

μιας ταινίας με κωφούς ηθοποιούς, ο σκηνοθέτης δεν μπορούσε να δίνει οδηγίες τη στιγμή του γυρίσματος, γιατί οι ηθοποιοί δεν άκουγαν και ταυτόχρονα απαιτούταν η «επιστράτευση» διερμηνέων, για τη μεταξύ τους επικοινωνία. Mekado Murph [The New York Times]. "*The Tribe* | Anatomy of a Scene w/ Director Myroslav Slaboshpytskiy | The New York Times". Ημερομηνία δημοσίευσης: 25 Ιουνίου 2015. https://www.youtube.com/watch?v=mRNuPzscZOA (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

[82] Η κάμερα διατηρεί μια αποστασιοποιημένη στάση μακρινού-γενικού πλάνου, μια θέση παρατηρητή, η οποία παραμένει στη μία πλευρά του άξονα κινηματογράφησης. Επιπλέον, κινείται μόνο όταν κινούνται οι χαρακτήρες, δεν κάνει *tilt* ούτε *zoom*, και διατηρεί μια σταθερή θέση.

[83] DP/30: The Oral History Of Hollywood. (2015, Ιούνιος 30). "DP/30: *The Tribe*, Myroslav Slaboshpytskiy" https://www.youtube.com/watch?v=DSuNzpbqBeg (πρόσβαση: 25 Ιουλίου 2023).

Η έννοια της σιωπής δεν σημαίνει απλώς την απουσία ήχων, αλλά μια εκφραστική σιωπή, η οποία εκτείνεται σε όλη τη διάρκεια της ταινίας και αντικαθιστά τον ήχο αντί να τον παραγκωνίζει ή να τον ακυρώνει.[84] Άλλωστε, λόγω της έλλειψης ή της μειωμένης χρήσης του ήχου, κάθε ήχος της ταινίας παραμένει στον νου του ακροατή και οι πράξεις φαίνονται εντονότερες, γιατί οι ήχοι συναντώνται σπανιότερα μέσα στην ταινία. Μάλιστα, οι μικροί και ελάχιστοι ήχοι που εντοπίζονται μέσα στα μεγάλης διάρκειας μονοπλάνα προστίθενται διαδοχικά και σταδιακά στη διάρκεια της ταινίας·[85] από το καμπανάκι στην εκδήλωση του σχολείου, που σηματοδοτεί ένα χαρμόσυνο γεγονός, μέχρι τους έντονους ήχους των κομοδίνων, όταν ο Sergei σκοτώνει βίαια τους συμμαθητές του. Ανάμεσα στους δύο αυτούς ήχους, παρεμβάλλονται ήχοι αγοραίου έρωτα και βίας από γρονθοκοπήματα μεταξύ των εφήβων, αψιμαχίες για θέσεις ιεραρχίας και ξυλοδαρμούς τρίτων. Αυτές οι μικρές ηχητικές εξάρσεις, λειτουργώντας διηγητικά, εξυπηρετούν τη σιωπή, η οποία αποτελεί κομμάτι της δράσης, χωρίς να τη διακόπτει ή να αποσπά την προσοχή από αυτήν:

> *Η σιωπή όχι μόνο δεν διακόπτει την πορεία της δράσης, αλλά τη βοηθάει να εξελιχθεί με ακόμα πιο εκφραστικό τρόπο. Η σιωπή είναι άκρως παραστατική στον κινηματογράφο, γιατί μπορεί να συνοδεύεται από ποικίλες εκφράσεις και χειρονομίες. Μια σιωπηλή ματιά μπορεί να εκφράσει πολύ περισσότερα πράγματα από το λόγο, γιατί αυτά που παρατηρούμε στο αμίλητο πρόσωπο ενός ανθρώπου – κινήσεις, βλέμματα, κ.λπ. – είναι ικανά να ερμηνεύσουν την αιτία αυτής της σιωπής και να μας κάνουν να νιώσουμε το ιδιαίτερο νόημά της.*[86]

---

[84] Μυλωνάς, *Μουσική και κινηματογράφος*, σ. 199.
[85] Βλ. DP/30: The Oral History Of Hollywood. (2015, Ιούνιος 30). "DP/30: *The Tribe*, Myroslav Slaboshpytskiy" https://www.youtube.com/watch?v=DSuNzpbqBeg (πρόσβαση: 25 Ιουλίου 2022).
[86] Μυλωνάς, *Μουσική και κινηματογράφος*, σ. 198.

Ένα επιπλέον χαρακτηριστικό στοιχείο της ταινίας που εξυπηρετεί τους σκοπούς της είναι η χρήση των μονοπλάνων μεγάλης διάρκειας. Σε όλη την ταινία, παρατηρείται η χρήση μονοπλάνων, ενώ δράση και χαρακτήρες δεν «μασκάρονται», καθώς καμία σκηνή δεν αποκρύπτει στοιχεία με διάφορα κινηματογραφικά τρικ ή αντικείμενα που περνούν μπροστά από την κάμερα. Επιπλέον, οι κινήσεις της κάμερας είναι ήρεμες και αργές· δεν αποστρέφουν το κινηματογραφικό «μάτι» από το συμβάν μέσω του μοντάζ ούτε γίνεται αλλαγή κάδρου μέσω διαρκών κινήσεων της κάμερας. Αντιθέτως, αναπαριστούν σκηνές της καθημερινότητας ενός σχολείου, μιας κλειστής κοινωνίας – μικρογραφίας της πραγματικότητας – και προσκαλούν τον θεατή να παραβρεθεί σε αυτές, δίνοντάς του τον χρόνο που χρειάζεται να αναλύσει τις καταστάσεις και να ερμηνεύσει τους διαλόγους της νοηματικής γλώσσας και των δράσεων. Αξιοσημείωτο, δε, είναι το γεγονός ότι οι κινήσεις της κάμερας είναι απολύτως «χορογραφημένες» και κάθε σκηνή έχει γυριστεί πολλές φορές – με αποκορύφωμα τη σκηνή ενός χαστουκιού, που γυρίστηκε 17 φορές.[87]

Μάλιστα, παρά το γεγονός ότι οι σκηνές της ταινίας αποτελούνται κυρίως από ένα ή περισσότερα μονοπλάνα, η επικοινωνία μεταξύ των κωφών χαρακτήρων φαίνεται να γίνεται σε πραγματικό χρόνο, χωρίς να γίνεται μοντάζ με χρήση πλάνων over-the-shoulder ή πλάνων αντίδρασης. Ωστόσο, στην επικοινωνία των μη κωφών χαρακτήρων, η διάρκεια των διαλόγων και των κινήσεων του στόματος είναι μηδαμινή, σχεδόν μη ρεαλιστική. Με τον τρόπο αυτόν, επιτυγχάνεται μια αλλοιωμένη αντίληψη της πραγματικότητας, με τον θεατή να ταυτίζεται με τους κωφούς χαρακτήρες και ταυτόχρονα να αποξενώνεται από τους ομιλούντες. Τέτοια παραδείγματα είναι: η σκηνή όπου τα κορίτσια συναντούν κάποιους οδηγούς φορτηγών για να συνεννοηθούν για τα χρήματα που θα λάβουν για τον αγοραίο έρωτα που θα τους προσφέρουν, η σκηνή στο γραφείο ενός καθηγητή όπου γίνεται η

[87] Ο ίδιος ο Slaboshpytskyi έχει μιλήσει για το ζήτημα των «χορογραφημένων» μονοπλάνων και των πολλών *takes* κάθε σκηνής σε ζωντανό σχολιασμό της ταινίας, μαζί με τον Devin Faraci από τη στήλη BadAss Digest της ιστοσελίδας https://birthmoviesdeath.com/ στο πλαίσιο του φεστιβάλ Sundance το 2015. Miroslav Slaboshpitsky. 2015. *Plemya [DVD extra commentary]*. Drafthouse Films.

συζήτηση για το αν τα κορίτσια θα πάνε στην Ιταλία, και οι σκηνές στα γραφεία της αστυνομίας για την έκδοση των διαβατηρίων των κοριτσιών και στην ουρά για την κατάθεση των εγγράφων.

Εικόνα 66. Οι μαθήτριες και οι καθηγητές στο γραφείο.

Εικόνα 67. Στην ουρά για την κατάθεση εγγράφων.

Η κινησιολογία είναι άλλο ένα ενδιαφέρον στοιχείο της ταινίας. Στην περίπτωση του *Plemya*, η κινησιολογία είναι έντονη εξαιτίας της χρήσης της νοηματικής γλώσσας, η οποία χαρακτηρίζεται από υπογραμμισμένες κινήσεις που υποκαθιστούν την απουσία των λέξεων. Το στοιχείο, όμως, που είναι κοινό μεταξύ του *Plemya* και των ταινιών του βωβού κινηματογράφου είναι ο τρόπος τοποθέτησης στο κάδρο. Όπως συμβαίνει στον βωβό κινηματογράφο, έτσι και στο *Plemya*, οι χαρακτήρες είναι πάντα ο ένας στο οπτικό πεδίο του άλλου, ενώ αν κάτι δεν είναι ορατό από τον χαρακτήρα, δεν δηλώνεται ούτε ηχητικά.[88] Τη λειτουργία του καδραρίσματος εξυπηρετεί και η χρήση των μονοπλάνων, που αναφέρονται παραπάνω.

Τέλος, σε μια ταινία που περιέχει τόσο πολλά και έντονα στοιχεία βίας, γίνεται αισθητή και η απουσία της ικανότητας των χαρακτήρων να επικοινωνήσουν μέσω της ομιλίας. Συνήθως, στον ομιλούντα κινηματογράφο, οι σκηνές βίας, δράσης – ή εν γένει έντονων συναισθημάτων – συνοδεύονται από μουσική που κυριαρχεί στη σκηνή (είτε

[88] Ένα κλασικό παράδειγμα στον βωβό κινηματογράφο είναι αυτό του τρένου που έρχεται. Μέχρι να μπει στο κάδρο, ο χαρακτήρας – και κατ' επέκταση ο θεατής – δεν το ακούει. Η εικόνα είναι αυτή που εισάγει τον ήχο στον θεατή. Χωρίς αυτήν, ο ήχος απλώς δεν υπάρχει.

ομοφωνική είτε ετεροφωνική), δυνατούς θορύβους και κυρίως ανθρώπινους ήχους (κραυγές, κλάμα, γέλιο, λαχάνιασμα κ.λπ.).

Εικόνες 68 και 69. Σκηνές ωμής βίας.

Η έλλειψη ακριβώς αυτών των ηχητικών στοιχείων είναι κοινή στον βωβό κινηματογράφο και στο *Plemya*, η οποία βρίθει δυναμικών σκηνών, όπου η απουσία του ήχου γίνεται ιδιαιτέρως αισθητή. Σε όλες τις σκηνές βίας ή συναισθηματικής έντασης, οι χαρακτήρες αδυνατούν να ζητήσουν βοήθεια ή να εκφράσουν ηχηρά τον πόνο που αισθάνονται εκείνη τη στιγμή.

Βέβαια, υπάρχει μια «ιδιάζουσα» διαφορά στο πώς μεταδίδεται η ένταση στο *Plemya*. Λόγω του ότι όλοι οι ηθοποιοί-χαρακτήρες είναι κωφοί, πρέπει όση ώρα τσακώνονται να βρίσκουν μικρά «κενά», για να μπορούν να συνδιαλεχθούν μεταξύ τους. Για παράδειγμα, τη στιγμή που παλεύουν και γρονθοκοπά ο ένας τον άλλον, πρέπει πάντα το ένα χέρι κάπως να απελευθερώνεται, έτσι ώστε ο κάθε χαρακτήρας να φωνάξει ή να βρίσει τον άλλον. Η συμπεριφορά αυτή αποκτά, μάλιστα, μεγάλη σημασία στη σκηνή όπου η συμμορία βουτά το κεφάλι του Sergei μέσα στον νιπτήρα. Κάθε φορά που του βγάζουν το κεφάλι από τον νιπτήρα, το πρώτο πράγμα που σκέφτεται να κάνει ο Sergei είναι να κοιτάξει τα χέρια των μελών της συμμορίας, για να μπορέσει να επικοινωνήσει μαζί τους.

Παρ’ όλα αυτά, η ένταση και τα συναισθήματα μεταδίδονται στον θεατή στον ίδιο βαθμό και η απουσία ήχων δεν στερεί τίποτα από την ταινία. Χαρακτηριστική, είναι η σκηνή

της άμβλωσης, όπου οι άναρθρες κραυγές πόνου της πρωταγωνίστριας καθηλώνουν και μεταφέρουν απόλυτα τα συναισθήματά της στον θεατή.

Κλείνοντας, η αδυναμία των χαρακτήρων της ταινίας *Plemya* να μιλήσουν είναι παρόμοια με την αδυναμία των χαρακτήρων του βωβού κινηματογράφου να ακουστούν. Παρότι ο σκηνοθέτης δεν προσάρμοσε την ταινία με γνώμονα τον βωβό κινηματογράφο, για τον μελετητή της παρούσας εργασίας η σύγκριση των δύο είναι αναπόφευκτη. Υπάρχει, ωστόσο, μια κύρια διαφορά μεταξύ τους, η οποία αλλάζει εντελώς το περιεχόμενό τους και τον τρόπο ερμηνείας τους. Συγκεκριμένα, οι χαρακτήρες του Slaboshpytskyi δεν έχουν κανέναν για να ερμηνεύσει τις δράσεις τους, τις σκέψεις τους ή τη γλώσσα τους. Κανένας τίτλος δεν θα εμφανιστεί, κανείς αφηγητής δεν θα εξηγήσει την ιστορία και κανένας ήχος ή μουσική δεν θα τους συνοδεύσει. Ακριβώς όπως είναι άνθρωποι περιθωριοποιημένοι στη ζωή, έτσι είναι και στην οθόνη, και αυτό καθιστά την ταινία βαθιά κοινωνική και πολιτικοποιημένη. Στον βωβό κινηματογράφο, όλα τα παραπάνω στοιχεία, και ακόμη περισσότερα, βοηθούν τον θεατή να ερμηνεύσει την εκάστοτε ταινία. Αντιθέτως, στο *Plemya* ο θεατής είναι εκείνος ο οποίος θα ερμηνεύσει όλα τα στοιχεία της, σαν κάποιος ξένος, κάποιος περιθωριοποιημένος από τον κόσμο της ταινίας, σαν κάποιος εκτός της φυλής.

7. *Ispytanie*

Η ταινία *Ispytanie* αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα των ταινιών που αποφεύγουν εντελώς οποιαδήποτε μορφή διαλόγου και ομιλίας, τόσο ανάμεσα στους χαρακτήρες όσο και προς το κοινό (π.χ. αφήγηση, κάρτες τίτλων-διαλόγων, *super* με πληροφορίες χρόνου ή τόπου). Πρόκειται για μια ταινία που ανήκει στο είδος του καλλιτεχνικού κινηματογράφου και διαθέτει πολλά ευρηματικά στοιχεία, τα οποία αναδεικνύονται περισσότερο χάρη στην έλλειψη του λόγου και τη χρήση μουσικής.

Η ταινία διαδραματίζεται στη Σοβιετική Ένωση του 1949. Η Dina (Elena An) είναι ένα φτωχό κορίτσι που ζει με τον πατέρα της Tolgat (Karim Pakachakov) σε μια απομονωμένη φάρμα. Ο Tolgat είναι αγρότης και πρώην πιλότος/μηχανικός αεροπλάνων, πιθανώς στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Το σώμα του είναι ταλαιπωρημένο και υποφέρει από εγκαύματα, σε σημείο που δυσκολεύεται ή αδυνατεί να περπατήσει. Η επικοινωνία του με την κόρη του είναι διακριτική, για ό,τι είναι αναγκαίο για την καθημερινότητά τους. Ο Tolgat δείχνει ιδιαίτερο ενθουσιασμό για τα αεροσκάφη, ενώ η Dina εξερευνά την εφηβεία της δείχνοντας ενδιαφέρον για δύο αγόρια: τον Kaysin (Narinman Bekbulatov-Areshev) και τον Max (Danila Rassomakhin). Ο Kaysin κατάγεται από μια κοντινή περιοχή και έχει έναν παρόμοιο τρόπο ζωής με αυτόν της Dina και του πατέρα της. Οι δύο νέοι έχουν αναπτύξει μια σχέση σε βάθος χρόνου, με αμοιβαία οικειότητα και εμπιστοσύνη. Ο Max είναι ένα ξανθό αγόρι με μπλε μάτια που κατάγεται από ένα μακρινό μέρος. Η σχέση του με την Dina μοιάζει περισσότερο με έναν ανέμελο και παιχνιδιάρικο νεανικό έρωτα. Μετά τον θάνατο του Tolgat από ραδιενέργεια εξαιτίας της περισυλλογής ραδιενεργών μετάλλων, η Dina καλείται να εγκαταλείψει το πατρικό της σπίτι, να παντρευτεί τον Kaysin και να μείνει μαζί του. Παρ’ όλα αυτά, επιλέγει τον Max, ενώ ο Kaysin δυσαρεστημένος από την απόφασή της αυτή, καλεί τον Max σε ένα είδος μονομαχίας. Η μονομαχία λήγει με τον Max νικητή, και σαν αποτέλεσμα, εκείνος και η Dina επιστρέφουν στο πατρικό της Dina, για να περάσουν

μαζί το πρώτο τους βράδυ. Την επόμενη μέρα, καθώς ατενίζουν τον ορίζοντα, βλέπουν την έκρηξη μιας πυρηνικής βόμβας. Στην τελευταία τους κοινή στιγμή, κρατιούνται από το χέρι, έως ότου η συντριπτική ορμή της πυρηνικής έκρηξης να τους παρασύρει, μαζί με όλον τον κόσμο της Dina.

Η ταινία κάνει σχεδόν αποκλειστική χρήση διηγητικού ήχου – εκτός από τις σκηνές όπου χρησιμοποιείται μη-διηγητική μουσική – για να αναδείξει περισσότερο το συναισθηματικό ύφος της εκάστοτε σκηνής ή για να συνδέσει σκηνές και χαρακτήρες μεταξύ τους. Επίσης, με την έλλειψη οποιασδήποτε μορφής διαλόγου, οι χαρακτήρες εστιάζουν περισσότερο στις πράξεις και όχι στα λόγια και δίνουν χρόνο στο κοινό να ακολουθήσει και να συμπληρώσει με τον δικό του ειρμό σκέψης τα κενά της ιστορίας. Αυτό εκφράζεται μέσω μιας εσωτερικής υποκριτικής των ηθοποιών, ενώ παράλληλα αναδεικνύεται από τους υπόλοιπους καλλιτεχνικούς τομείς της κινηματογραφικής παραγωγής, όπως τη σκηνοθεσία, τη διεύθυνση φωτογραφίας και το μοντάζ.

Εν ολίγοις, οι δημιουργοί της ταινίας χρησιμοποιούν τα υπόλοιπα κινηματογραφικά στοιχεία στη θέση του διαλόγου, για να παρουσιάσουν έναν εναλλακτικό τρόπο απόδοσης πληροφορίας και νοήματος, τα οποία μεγεθύνονται εξαιτίας της έλλειψης ενός άλλου στοιχείου· το ίδιο συμβαίνει και με τις αισθήσεις αντίληψης: όταν αφαιρείται μία, οξύνονται οι υπόλοιπες. Παρ’ όλα αυτά, λόγω της αφαίρεσης του διαλόγου, τόσο η κινηματογραφική γλώσσα της ταινίας όσο και ο τρόπος αντίληψης του θεατή πρέπει να επαναδημιουργηθούν. Οι δημιουργοί της ταινίας εστιάζουν, κατά συνέπεια, σε άλλα ζητήματα, όπως την αισθητική της εικόνας, και τη χρήση οπτικής μεταφοράς και αλληγορίας, για να διατηρήσουν την ιστορία και τις σχέσεις των χαρακτήρων απλές ή συνηθισμένες. Έτσι, ο θεατής καλείται να επικεντρωθεί σε λεπτομέρειες που αναδεικνύουν περισσότερα στοιχεία για τους χαρακτήρες και τις δράσεις τους, και δεν επαναπαύεται στις καθιερωμένες και ευκολονόητες μορφές πληροφορίας.

Ως εκ τούτου, ο τρόπος χρήσης των υπόλοιπων κινηματογραφικών στοιχείων – με σημαντικότερο, εν προκειμένω, τον ήχο – δημιουργεί νέες «συνάψεις». Στη συγκεκριμένη ταινία, επιλέγεται η αναφορά και ανάλυση παραδειγμάτων με χρονολογική σειρά στις επόμενες ενότητες, καθώς τα ανωτέρω αναφερόμενα στοιχεία δεν μπορούν εύκολα να κατηγοριοποιηθούν.[89]

7.1 Αρχική σεκάνς

Στην αρχική σεκάνς, όταν ο Tolgat ξυπνά στο φορτηγάκι του και ετοιμάζεται για την επιστροφή στο σπίτι, ακούγεται μια μη-διηγητική μουσική ("Ispytanie"), ο ήχος της οποίας φαίνεται να ξεκινά σταδιακά μαζί με την εκκίνηση της μηχανής του αυτοκινήτου. Στη συνέχεια, όσο ο Tolgat οδηγεί και το πλάνο δείχνει το εσωτερικό του αυτοκινήτου, η μουσική ακούγεται καθαρά, υπερτερώντας των υπόλοιπων φυσικών ήχων της σκηνής. Σύντομα, μαζί με τη μουσική ακούγεται και μια γυναικεία φωνή να τραγουδά με φωνήματα (σαν μονοφωνική, μακρόσυρτη μελωδία ή οδυρμό)· με την είσοδο της φωνής, αλλάζει το πλάνο από το εσωτερικό του αυτοκινήτου στον ουρανό. Όσο φαίνεται ο ουρανός στο πλάνο, η μουσική και η γυναικεία φωνή είναι τα μόνα ηχητικά στοιχεία. Η κάμερα κάνει tilt down από τον ουρανό και καταλήγει στο σπίτι του Tolgat και της κόρης του Dina.

Εικόνες 70 και 71. Ο Tolgat στο φορτηγάκι.

[89] Στα παραδείγματα όπου αναλύεται η χρήση της μουσικής, αναφέρονται σε παρενθέσεις οι τίτλοι των μουσικών κομματιών της μουσικής επένδυσης (*soundtrack*) που συνοδεύουν την κάθε σκηνή.

Με την είσοδο του Tolgat με το αυτοκίνητο στο πλάνο, επιστρέφουν οι φυσικοί ήχοι της σκηνής, ενώ η μουσική και η γυναικεία φωνή σταδιακά χάνονται. Στο παράδειγμα αυτό, η μουσική «έρχεται» και «φεύγει» ομαλά, με *fade-in* και *fade-out* από το προηγούμενο και το επόμενο πλάνο, με τη χρήση *J-Cut* και *L-Cut* αντίστοιχα.

7.2 Η σκηνή με το αεροπλάνο

Η κίνηση του ξύλινου έλικα και, ταυτόχρονα, ο άνεμος που φυσά στο πρόσωπο του Tolgat δυναμώνουν παράλληλα με τη μουσική ("Morning in the Steppe"). Ωστόσο, και τα δύο υπερκαλύπτονται από τον πραγματικό ήχο του έλικα ενός αεροπλάνου χωρίς φτερά, το οποίο μπαίνει στο κάδρο και πλησιάζει τον Tolgat.[90] Σε αυτό το παράδειγμα, η μουσική χρησιμοποιείται, για να ενισχύσει το ηχητικό τοπίο της σκηνής και να αναδείξει την εικόνα· μια τεχνική που επαναλαμβάνεται σε όλη την ταινία. Μόλις ο έλικας σταματά να κινείται, σταματά και η μουσική.

[90] Ο ήχος του αεροπλάνου που υπερκαλύπτει τη μουσική δηλώνει το πάθος του Tolgat για τα αεροσκάφη. Ωστόσο, η εικόνα του αεροπλάνου που δεν έχει φτερά έρχεται σε άμεση αντιπαραβολή με την εικόνα του βετεράνου πιλότου εν αποστρατεία. Αντιθέτως, στη σκηνή με το αυτοκίνητο, όπου η μουσική ξεκινά και πάλι ταυτόχρονα με τον ήχο του κινητήρα, η μουσική είναι αυτή που υπερκαλύπτει τον κινητήρα, διότι το αυτοκίνητο αποτελεί για τον Tolgat ένα απλό μεταφορικό μέσο που συνδέεται με τη νέα του εργασία. Η σύνδεση αυτή ενισχύεται από την άποψη του Béla Balázs για τον ασύγχρονο ήχο: «Το ακουστικό συμπλήρωμα, είναι μία από τις ουσιαστικές αρχές του ηχητικού κινηματογράφου. Δεν πρέπει μονάχα να βλέπουμε αυτό που ακούμε. Το ηχητικό στοιχείο δεν πρέπει να επιτείνει το νατουραλισμό της όρασης μα πρέπει να υπογραμμίζει κάτι τι που δίχως την παρέμβασή του θα περνούσε απαρατήρητο. Πρέπει μ' άλλα λόγια να μας διεγείρει σε συνειρμούς και οράσεις που η βουβή εικόνα δεν είναι σε θέση να μας δώσει», όπως παρατίθεται στο: Γιώργος Διζικιρίκης. *Λεξικό αισθητικών και τεχνικών όρων του κινηματογράφου*, Τόμος Ι, Αθήνα, Αιγόκερως, 1985, σ. 62.

Εικόνες 72, 73, 74 και 75. Η σκηνή με το αεροπλάνο.

Αργότερα, ο Tolgat ανεβαίνει στο σταθμευμένο αεροπλάνο και βάζει μπρος τη μηχανή. Ο έλικας αρχίζει να γυρνά για μια ακόμη φορά και η μουσική συνοδεύει την εικόνα, όπως και πριν. Το αεροπλάνο φαίνεται να κινείται πάνω στα σύννεφα, τα οποία γρήγορα αποκαλύπτεται ότι είναι απλώς μαλλί προβάτου, το οποίο τοποθετεί η Dina πάνω στον ξύλινο φράχτη, για να στεγνώσει. Εκείνη τη στιγμή, δεν είναι γνωστό αν η μουσική που συνοδεύει τη σκηνή χρησιμοποιείται για την ανάδειξη της προσωπικότητας του Tolgat ή της Dina, ή αν απλώς συνδέει το κοινό τους πάθος για τα ταξίδια. Η μουσική εξακολουθεί να συνοδεύει τη σκηνή, μέχρι τη στιγμή που το αεροπλάνο φεύγει στον ορίζοντα. Όταν σβήνει εντελώς, αφήνει πίσω της μόνο τον ρεαλιστικό ήχο της μηχανής του αεροπλάνου και η ταινία επιστρέφει στους ρεαλιστικούς διηγητικούς ήχους.

7.3 Η σκηνή με το ραδιόφωνο

Στην εν λόγω σκηνή, ο Tolgat συνδέει το ραδιόφωνο του σπιτιού με την μπαταρία του αυτοκινήτου του, ώστε να μπορέσει η Dina να ακούει μουσική. Το κορίτσι βρίσκεται στο

σπίτι και στέκεται μπροστά στο ραδιόφωνο, απ' όπου ακούγεται το τραγούδι "O Colombina" ("Pagliacci") από τον Beniamino Gigli, σε σύνθεση του Ruggero Leoncavallo.[91]

Εικόνες 76 και 77. Η σκηνή με το ραδιόφωνο.

Μόλις γίνεται *cut* στο πλάνο, ακούγεται μια ραδιοφωνική ειδησεογραφική εκπομπή, όπου ένας άνδρας εκφωνητής μιλά για την αγροτική παραγωγή της περιόδου. Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί πως το ραδιόφωνο είναι το μόνο σημείο όπου ακούγονται λέξεις στην ταινία. Επιπλέον, τόσο το ιταλικό τραγούδι όσο και η εκπομπή αποτελούν τα μόνα μουσικά και λεκτικά στοιχεία ταυτόχρονου ήχου.[92]

7.4 Η σκηνή με τα μαλλιά

Όταν η Dina χτενίζει τα μαλλιά της στο φως του ηλιοβασιλέματος. Πολύ σύντομα, ακούγεται μονάχα ένα μουσικό θέμα ("The Voice of the Wind"). Το μουσικό απόσπασμα έχει διάρκεια ίση με το πλάνο, αλλά ο σκοπός του είναι περισσότερο να συνδέσει την Dina με τη θέση του ήλιου και το μήκος των μαλλιών της. Τα δύο αυτά χαρακτηριστικά χρησιμοποιούνται εμμέσως για να προσδιορίσουν τις εποχές που αλλάζουν στην ταινία και το ότι η Dina βρίσκεται σε ηλικία γάμου.

[91] Βλ. τίτλους τέλους ταινίας.
[92] «Ταυτόχρονος ήχος – *simultaneous sound*: διηγητικός ήχος που εμφανίζεται να συμβαίνει μέσα στην ιστορία την ίδια στιγμή με την εικόνα την οποία συνοδεύει». Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 532.

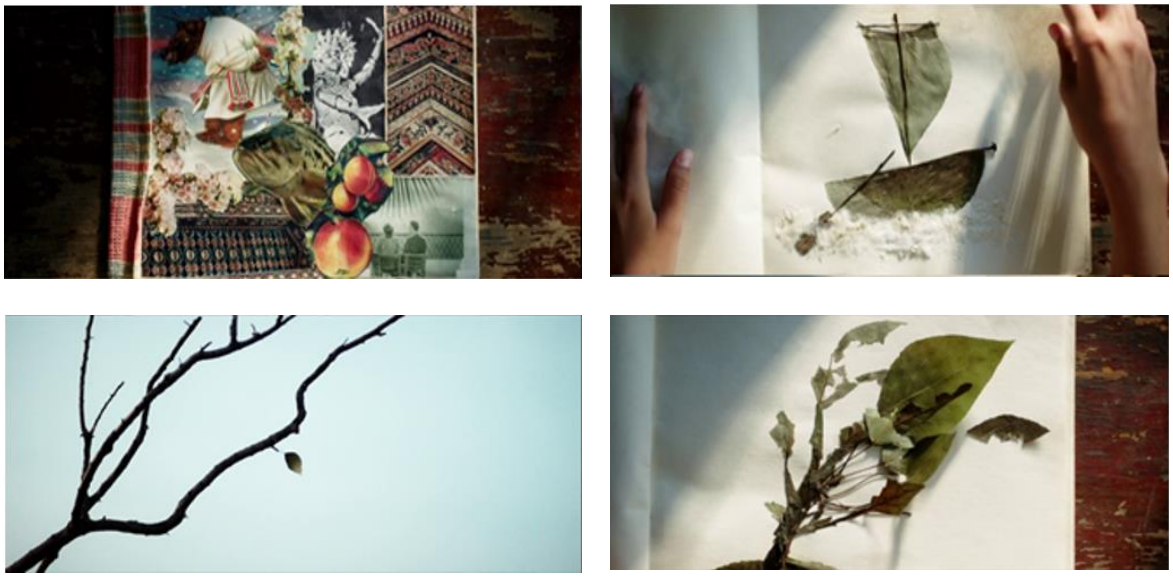
Εικόνες 78 και 79. Η σκηνή με τα μαλλιά.

7.5 Η σκηνή με το τετράδιο της Dina

Το εξωτερικό του τετραδίου ("Dina's Album") αποτελείται από ένα κολάζ φωτογραφιών (μια καφέ αρκούδα με παραδοσιακή φορεσιά σε χιόνια, τον Guru Nittawela Gunaya να χορεύει με τελετουργική ενδυμασία και στολίδια τον τοπικό χορό της πόλης Κάντι στη Σρι Λάνκα,[93] άνθη και φρούτα από δέντρα, ένα ψάρι, σχέδια υφασμάτων ή χαλιών, ένα ζευγάρι που κάθεται σε καρέκλες σε ένα μπαλκόνι και ατενίζει τη θάλασσα).

Πρόκειται για ένα φυτολόγιο, όπου η Dina έχει δημιουργήσει εικόνες με φύλλα από φυτά και δέντρα, μαλλί από πρόβατα και κλαράκια. Όσο ξεφυλλίζει το τετράδιο, ακούγονται μη-διηγητικοί ήχοι που αντιστοιχούν σε κάθε εικόνα, ενώ σε όλη τη διάρκεια της σκηνής ακούγεται ορχηστρική μουσική με πιάνο. Η πρώτη εικόνα για την οποία εισάγεται ήχος δείχνει ένα καράβι, ενώ ταυτόχρονα ακούγονται γλάροι, ο αέρας που φουσκώνει τα πανιά και κύματα.

[93] Kandyan Dancers. *Guru Nittawela Gunaya.* Ημερομηνία δημοσίευσης: 24 Απριλίου 2020. https://m.facebook.com/kandyandancers/photos/a.1623200624394066/2855944851119631/ (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022)



Εικόνες 80, 81, 82 και 83. Το κολάζ της Dina για το οποίο έχει επηρεαστεί από εικόνες που βρίσκει σε περιοδικά και παραστάσεις της καθημερινής της ζωής.

Στην επόμενη εικόνα, φαίνεται ένα κτήριο με ένα μεγάλο αστέρι στην κορυφή (το ίδιο κόκκινο αστέρι της ΕΣΣΔ που υπάρχει στη στολή του Tolgat), ενώ ακούγονται μια καμπάνα, φωνές και γέλια μικρών παιδιών (όπως στο προαύλιο ενός σχολείου) και ο ήχος ενός διερχόμενου αεροπλάνου το οποίο επίσης απεικονίζεται. Ακολουθεί η εικόνα ενός δέντρου με μεγάλη κλίση, σαν να παρασύρεται από έναν δυνατό άνεμο. Στο σημείο αυτό, ακούγεται ο ήχος ενός πουλιού, τα φύλλα θροΐζουν σιγανά, ενώ ταυτόχρονα, η Dina φυσά πάνω στο τετράδιο παράλληλα με τον ήχο του αέρα· ο ήχος καθίσταται ταυτόχρονα διηγητικός και μη-διηγητικός. Το σχήμα και η κλίση του δέντρου-κολάζ παραπέμπουν στο μοναδικό δέντρο που βρίσκεται κοντά στο σπίτι, το οποίο φαίνεται στο αμέσως επόμενο πλάνο να χάνει το τελευταίο του φύλλο, που χορεύει στον άνεμο. Η μουσική σταματά σταδιακά στο πλάνο με το δέντρο στο φυτολόγιο, αλλά ο ήχος από το κορίτσι που φυσάει συνεχίζει και στο επόμενο πλάνο με το δέντρο δίπλα στο σπίτι.

7.6 Η πρώτη συνάντηση της Dina με τον Max

Όταν η Dina συναντά τον Max για πρώτη φορά ("Meeting at the Well"). Είναι η στιγμή που ο Max πηγαίνει στο σπίτι της, για να πάρει νερό. Οι δυο τους κοιτάζονται από μακριά, αλλά η μουσική δεν ξεκινά, μέχρι τη στιγμή που η Dina κάνει το πρώτο βήμα, για να περάσει την εξώπορτα του σπιτιού και, κατ' επέκταση, να πορευτεί προς την ενηλικίωσή της. Μάλιστα, είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι πρόκειται για την πρώτη σκηνή με μη-διηγητικό ήχο, όπου έρχονται δύο χαρακτήρες πρόσωπο με πρόσωπο.

Εικόνες 84 και 85. Η πρώτη συνάντηση της Dina με τον Max.

7.7 Το όνειρο της Dina

Το όνειρο της Dina έχει ως εξής: ο Tolgat φαίνεται να τρώει τον ήλιο χάρη σε μια οπτική γωνία προοπτικής (*force perspective*) που το καθιστά εφικτό και αληθοφανές σαν εικόνα, όχι όμως και σαν γεγονός. Εντούτοις, στο επόμενο πλάνο ο Tolgat μετακινείται και ο ήλιος φαίνεται να λείπει από τη θέση του. Μαζί με τη θερμοπληξία του Max, αυτή είναι η μόνη στιγμή μαγικού ρεαλισμού στην ταινία.[94] Είναι ενδιαφέρον ότι και οι δύο αυτές σκηνές κάνουν χρήση υπερρεαλιστικών ήχων.

[94] Μαγικός ρεαλισμός: «[...] λέγοντας "μαγικός ρεαλισμός" στη λογοτεχνία, και κυρίως στην πεζογραφία, εννοούμε ένα μίγμα φαντασιακών στοιχείων από τη μία πλευρά, και ρεαλισμού από την άλλη. Μ' άλλα λόγια, στα πεζογραφικά έργα του μαγικού ρεαλισμού, υπάρχουν άφθονα μη ρεαλιστικά στοιχεία, τα οποία προβάλλονται πάνω σ' ένα ρεαλιστικό φόντο». Ιωάννης Παρίσης & Νικήτας Παρίσης, *Λεξικό λογοτεχνικών όρων*, Πατάκης, Αθήνα, 2006, σ. 108. Για τον μαγικό ρεαλισμό στον κινηματογράφο, βλ. Νίκος Πουλάκης, *Μουσικολογία και Κινηματογράφος – Κριτικές προσεγγίσεις στη μουσική των σύγχρονων ελληνικών ταινιών*, Αθήνα, Edition Orpheus, 2015, σ. 51.

Εικόνα 86. Ο Tolgat «καταπίνει» τον ήλιο.

Στην περίπτωση αυτή, ο Tolgat βγάζει έναν ήχο σαν να μασάει και να καταπίνει τον ήλιο, αλλά ο ήχος είναι τεχνικά επεξεργασμένος, ώστε να έχει μεγαλύτερο *reverb* και *echo*.[95] Επίσης, όσο ο Tolgat περπατά για να φύγει, τα βήματά του και το ηχητικό τοπίο της σκηνής ακούγονται ρεαλιστικά, με μόνη εξαίρεση τον ήχο του νερού (που δεν υπάρχει πουθενά στη σκηνή) να κινείται παράλληλα με το βηματισμό του Tolgat.

7.8 Οι δύο επόμενες συναντήσεις του Max και της Dina

Η πρώτη συνάντηση των νέων θα λάβει χώρα το βράδυ που ο Max πηγαίνει στο σπίτι της Dina και προβάλλει στον εξωτερικό τοίχο του σπιτιού της τη φωτογραφία της. Στο σημείο αυτό, το μουσικό κομμάτι "Meeting at the Well" συνεχίζει από το σημείο που είχε σταματήσει κατά την προηγούμενη συνάντηση των δύο χαρακτήρων, όπως αντίστοιχα συνεχίζει να αναπτύσσεται και η μεταξύ τους σχέση. Αξιοσημείωτη εδώ είναι η αντιπαραβολή της μουσικής, η οποία είναι δυναμική μέσα στον χρόνο και μη στατική και της εικόνας-φωτογραφίας της Dina, η οποία μένει αναλλοίωτη με το πέρασμα του χρόνου, όσος καιρός κι αν περάσει.[96] Καθώς, λοιπόν, η μουσική είναι ταυτόσημη του εσωτερικού κόσμου

[95] Αντήχηση (reverb) και ηχώ (echo): Όροι που αναφέρονται και στην Ενότητα 1.2.12. Συγκεκριμένα, «τα ηχητικά κύματα μέσα στο ακουστικό περιβάλλον, αντιδρούν με διάφορους τρόπους και ο όρος "ηχητικό πεδίο" (*sound field*) περιγράφει ακριβώς αυτή τη δράση. Η φύση του ηχητικού πεδίου εξαρτάται από το μέγεθος της ηχ. πηγής, την απόσταση από αυτήν, τα εμπόδια που παρεμβάλλονται στη διαδρομή της ηχ. διάδοσης και από οποιαδήποτε μορφή ηχητικής ανάκλασης ή απορρόφησης μέσα στην περιοχή της εκπομπής του ήχου». John M. Eargle, *Μουσική ακουστική τεχνολογία*, μεταφρ. Ειρήνη Συμεωνίδου, Εκδόσεις Ίων, 1999, σ. 30.

[96] «[...] Δεν μπορούμε να σταματήσουμε την κινηματογραφική ταινία και να ακινητοποιήσουμε μια ηχητική στιγμή, όπως μπορούμε να μελετήσουμε ένα καρέ για να εξετάσουμε τη μιζανσέν και τη φωτογραφία. Ούτε μπορούμε να απλώσουμε μπροστά μας την ηχητική μπάντα για να την επιθεωρήσουμε, με την ίδια ευκολία που

των χαρακτήρων, η ανάπτυξή της μέσα στην ταινία σηματοδοτεί και την ανάπτυξη της μεταξύ τους σχέσης, παρά το γεγονός ότι η φωτογραφία της Dina τραβήχτηκε, όταν οι δύο νέοι πρωτογνωρίστηκαν.

Εικόνες 87 και 88. Η εικόνα της Dina μέσα από τον φωτογραφικό φακό και η προβολή της φωτογραφίας στον τοίχο του σπιτιού της.

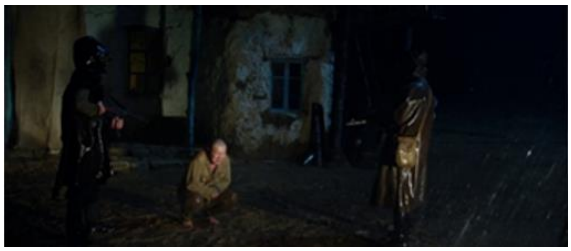
Η επόμενη συνάντηση των νέων θα γίνει στο αυτοκίνητο, όταν η Dina κι ο Tolgat διανύουν την καθιερωμένη τους διαδρομή. Εκεί, η Dina παρατηρεί μια κίνηση στον καθρέφτη του αυτοκινήτου και τότε η μουσική ξεκινά και πάλι. Ο Max κινείται πέρα-δώθε τραβώντας την προσοχή της Dina, ενώ η ίδια προσπαθεί να τον εντοπίσει. Παρότι γίνεται χρήση μη-διηγητικού ήχου, το γεγονός ότι βρίσκεται και ο Tolgat στη σκηνή χωρίς να προσέχει και να συμμετέχει στη δράση των παιδιών, φανερώνει ότι ο μουσικός αυτός μετα-διάλογος ανάμεσα στους δύο νέους γίνεται αντιληπτός, ακριβώς επειδή έχουν μια ιδιαίτερη σχέση μεταξύ τους. Έτσι, προκύπτει μια μεγάλη αντίθεση ανάμεσα στη σχέση της Dina με τον Max και με τον Kaysin. Όσον αφορά στη σχέση της με τον Kaysin, δεν υπάρχει κανένα μουσικό θέμα που να συνδέει τους δύο, παρά μόνο μια επαναλαμβανόμενη δράση (η Dina πηγαίνει με το αμάξι τον Tolgat μέχρι το σταυροδρόμι, κατεβαίνει και περπατά προς το σπίτι, ο Kaysin τη συναντά στον δρόμο και την επιστρέφει σπίτι με το άλογο, εκείνη τού δίνει

μπορούμε να εξετάσουμε το μοντάζ μιας σειράς από πλάνα. Στον κινηματογράφο, οι ήχοι και οι σχηματισμοί που διαμορφώνουν είναι φευγαλέοι. Αυτή η δυσκολία μας να τους συλλάβουμε εξηγεί εν μέρει τη δύναμη αυτής της τεχνικής: ο ήχος μπορεί να πετύχει πολύ έντονα αποτελέσματα και να περάσει παρ' όλα αυτά τελείως απαρατήρητος. Για να μελετήσουμε τον ήχο, πρέπει να μάθουμε να ακούμε τις ταινίες». Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 354.

νερό,[97] και ο Kaysin φεύγει). Αντιθέτως, κάθε συνάντηση με τον Max είναι εντελώς διαφορετική από την προηγούμενη.

7.9 Η σκηνή με την καραμπίνα

Επειδή η ταινία είναι λιτή στο ηχητικό τοπίο και αργή ως προς τον ρυθμό δράσης στις περισσότερες σκηνές, μεμονωμένα ηχητικά συμβάντα είναι εύκολο να ξεχωρίσουν. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι και ο ήχος της καραμπίνας που χρησιμοποιεί η Dina για να καλέσει τον Kaysin, ώστε να τη βοηθήσει με τον πατέρα της που βρίσκεται σε άσχημη κατάσταση εξαιτίας της έκθεσής του στη ραδιενέργεια. Αυτός ο μεμονωμένος ήχος αποτελεί έναν τρόπο επικοινωνίας μεταξύ των χαρακτήρων.



Εικόνες 89 και 90. Η σκηνή με την καραμπίνα.

Ταξιδεύει από την Dina μέχρι τον Tolgat χωρίς να επηρεάζεται από τη μεταξύ τους απόσταση, μιας και στον ήσυχο και μαγικό κόσμο της ταινίας ο ισχυρός κρότος είναι μια δήλωση που δεν χρήζει περαιτέρω επεξήγησης. Αντικαθιστά, δε, την όποια ανάγκη ανάπτυξης διαλόγου μεταξύ των χαρακτήρων και, επειδή χρησιμοποιείται μόνο μία φορά, υποδεικνύει τη σοβαρότητα της κατάστασης. Επίσης, όπως κι άλλα αντικείμενα – π.χ. ο ήλιος – έχουν διπλή χρήση στην ταινία (τη ρεαλιστική και τη φανταστική/συμβολική), έτσι

[97] Το νερό/υδάτινο στοιχείο – όπως και ο ήλιος – χρησιμοποιείται συμβολικά καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, για να αναπαραστήσει τη σχέση της Dina με τους δύο νέους. Για παράδειγμα, είναι χαρακτηριστικό ότι κάθε φορά που συναντά τον Kaysin, του δίνει νερό, ενώ πρωτοσυνάντησε τον Max στο πηγάδι. Επίσης, οι δύο νέοι, μετά τον καυγά τους, εμφανίζουν στις δράσεις τους το υδάτινο στοιχείο (ο Kaysin δακρύζει, ενώ ο Max είναι σε ντελίριο και νομίζει ότι περπατά σε μια παραλία λόγω της θερμοπληξίας). Σύμβολα όπως ο ήλιος ή το νερό προσδίδουν, έτσι, μια μυθολογική υπόσταση στην ταινία και καθιστούν τον διάλογο μη απαραίτητο, καθώς τον μύθο μπορεί κανείς να τον ερμηνεύσει υποκειμενικά, όπως επιθυμεί.

και το όπλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο για τη συμβατική του χρήση, αλλά και ως δίαυλος επικοινωνίας. Βέβαια, η διαφορά του είναι ότι εδώ πρόκειται για ένα ηχητικό – και όχι οπτικό – σύμβολο.

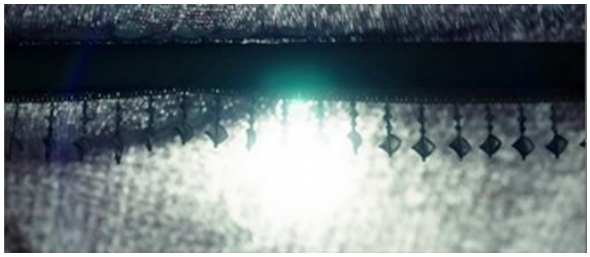
7.10 Η τελευταία συνάντηση του Tolgat και της Dina

Στη σκηνή, η Dina λούζει και ντύνει επίσημα τον Tolgat, ώστε να τον προετοιμάσει για τον θάνατό του. Ολόκληρη η σκηνή συνοδεύεται από το μουσικό κομμάτι "Father's Passing". Όταν η μουσική σβήνει, ακούγεται η ρυθμική ανάσα του Tolgat, μέχρι που σταματά – δηλώνοντάς, έτσι, τον θάνατό του – και επικρατεί σιωπή. Ενδιαφέρον εδώ παρουσιάζει ο φάκελος τον οποίο παραδίδει ο ταχυδρόμος στην Dina σε προηγούμενη σκηνή. Αυτός περιέχει ένα φύλλο χαρτί που πιθανότατα αναγγέλλει τον θάνατο του Tolgat και αυτό σημαίνει πως ο Tolgat είναι πιθανό να έχει πεθάνει ήδη και να μην επέστρεψε ποτέ στο σπίτι. Σε αυτό συνηγορεί η χρήση της μουσικής, η οποία σε όλη τη διάρκεια της ταινίας σηματοδοτεί την ακροβασία μεταξύ του ρεαλιστικού και του φανταστικού/παραμυθιακού. Ως εκ τούτου, ολόκληρη η σκηνή μπορεί, απλώς, να εκτυλίσσεται στον νου της Dina και να μην ανήκει στη σφαίρα της πραγματικότητας.

Εικόνες 91 και 92. Ο θάνατος του Tolgat.

7.11 Η Dina ετοιμάζεται να φύγει

Μετά τον θάνατο του Tolgat, η Dina ετοιμάζεται να φύγει από το σπίτι. Όσο μαζεύει τα πράγματά της, το μουσικό κομμάτι που συνοδεύει τη σκηνή είναι το "Ispytanie", το οποίο εισήγαγε και τον χαρακτήρα του Tolgat μέσα στο αυτοκίνητο στην αρχή της ταινίας. Ωστόσο, σε αυτήν την περίπτωση, η μουσική σταματά τη στιγμή που το κορίτσι μπαίνει στο αυτοκίνητο για να φύγει από το σπίτι. Μάλιστα, χρησιμοποιείται το ίδιο εσωτερικό πλάνο του αυτοκινήτου. Με τον τρόπο αυτό, κλείνει ο κύκλος ζωής του Tolgat και φαίνεται να ξεκινά η ενήλικη ζωή της Dina, η οποία διαφοροποιείται από εκείνη του πατέρα της. Για τον λόγο αυτό, όταν η Dina φτάνει στο καθιερωμένο σταυροδρόμι, όπου την άφηνε πάντα ο πατέρας της για να επιστρέφει σπίτι με τον Kaysin, το αμάξι σταματά από μόνο του εξαιτίας της έλλειψης βενζίνης. Έτσι, η Dina αποφασίζει να κατευθυνθεί προς το μονοπάτι που ακολουθούσε ο πατέρας της, αλλά φτάνει σε έναν φράχτη που την εμποδίζει να συνεχίσει τον δρόμο της.[98] Επομένως, αναγκάζεται να επιλέξει το δεύτερο – καθιερωμένο – μονοπάτι, το οποίο οδηγεί στο σπίτι του Kaysin.



Εικόνες 93 και 94. Η φυγή της Dina.

Εκεί, στέκεται αντίκρυ στην οικογένεια του Kaysin, ενώ εκείνος τής περνά ένα περιδέραιο γύρω από τον λαιμό, ως μέρος της γαμήλιας ενδυμασίας. Το ορχηστρικό κομμάτι

[98] Εκτός από τον πραγματικό λόγο που δεν μπορεί η Dina να κινηθεί πέραν του φράχτη (είναι ο χώρος των πυρηνικών δοκιμών), υπάρχει και ένας αλληγορικός λόγος: ο φράχτης είναι το σημείο όπου σταματά ο κόσμος της. Πέρα από εκείνο το σημείο δεν έχει πάει ποτέ και φοβάται να ακολουθήσει το άγνωστο, παρά το γεγονός ότι στην καθημερινότητά της είχε διάφορα ερεθίσματα από το τι συμβαίνει στον κόσμο. Προτιμά, γι' αυτόν τον λόγο, να κινηθεί εντός των γνωστών, οικείων ορίων του περιβάλλοντός της, τα οποία, ωστόσο, συνεχώς περιορίζονται λόγω των εξωτερικών κινδύνων (π.χ. ραδιενέργεια) και φυσικών καταστροφών (π.χ. κεραυνός).

που συνοδεύει τη σκηνή (“Breathless”) φαίνεται, βάσει του μοντάζ, να ενώνει την Dina με μια από τις ηλικιωμένες γυναίκες της οικογένειας. Συγκεκριμένα, παρατίθενται διαδοχικά τα κοντινά πλάνα των δύο γυναικών που κοιτάζονται μεταξύ τους. Πρόκειται για έναν διάλογο της τωρινής Dina με τον ηλικιωμένο, μελλοντικό εαυτό της. Έτσι, η κοπέλα, ερχόμενη αντιμέτωπη με το μέλλον της, αποφασίζει ότι δεν είναι αυτό που επιθυμεί, και απαρνείται τη γαμήλια ενδυμασία και το μακρύ της μαλλί, με τη συνοδεία της μουσικής. Ταυτόχρονα, εμφανίζεται ο Max και η μουσική σταματά. Οι δυο τους φεύγουν και επιστρέφουν στο πατρικό σπίτι της Dina.

Εικόνες 95 και 96. Η Dina έρχεται αντιμέτωπη με το πιθανό της μέλλον πλάι στον Kaysin.

7.12 Η σκηνή της μονομαχίας των δύο αγοριών στη στέπα

Ουσιαστικά, η μονομαχία των δύο νέων αυτή καθαυτή δεν παρουσιάζει ενδιαφέρον για το θέμα της παρούσας εργασίας. Σημαντική, ωστόσο, είναι η σκηνή που έπεται με τον Max που είναι ζαλισμένος από τον ήλιο και έχει παραισθήσεις, νομίζοντας πως περπατά στην παραλία.

Εικόνες 97 και 98. Η σκηνή της μονομαχίας.

Τη σκηνή συνοδεύει το μουσικό κομμάτι “Steppe’s Whispers”, στου οποίου την εισαγωγή ακούγονται τα φωνήματα μιας γυναίκας που ταιριάζουν με τον ήχο των κυμάτων στην παραλία. Πρόκειται για τη μοναδική σεκάνς της ταινίας με μη ρεαλιστικά οπτικά φαινόμενα, μια εξειδικευμένη, περίτεχνη διπλοτυπία (ο Max περπατά ζαλισμένος στη στέπα, ενώ μια δεύτερη εικόνα του εαυτού του κινείται από πίσω του σαν εκκρεμές). Επίσης, δεν υπάρχει ηχητική και οπτική ταυτοσημία: ακούμε αποκλειστικά το φανταστικό ηχητικό τοπίο της παραίσθησης του Max (ήχοι θάλασσας, παραλίας και γλάρων) και γίνεται μοντάζ παράλληλης δράσης με *L-cut* και *J-cut* (ακούμε ήχους παραλίας, όσο ο Max περπατά στη στέπα και όσο ο Kaysin κλαίει). Αυτό που συνδέει τους δύο χαρακτήρες είναι ο μη ρεαλιστικός, διηγητικός ήχος της παραλίας και η μουσική. Επομένως, για άλλη μια φορά μέσα στην ταινία, το νερό και, εν προκειμένω, ο ήχος του είναι αυτό που συνδέει – συναισθηματικά εδώ – τους χαρακτήρες, όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω.[99]

7.13 Η σκηνή της έκρηξης

Η πυρηνική έκρηξη είναι αυτή που καταστρέφει ολοσχερώς τον κινηματογραφικό κόσμο της ταινίας. Αυτή, ακριβώς, η σκηνή μπορεί να συγκριθεί με μια πληθώρα αντίστοιχων σκηνών στον κινηματογράφο, οι οποίες συνήθως δρουν κυρίως με δύο τρόπους: α) με ηχητικό *crescento* και κορύφωση της μουσικής τη στιγμή της έκρηξης και β) με ηχητικό *crescento* και απότομη διακοπή της μουσικής τη στιγμή της έκρηξης, κάτι που έρχεται σε αντιδιαστολή με το *crescento*, έτσι ώστε να δώσει μεγαλύτερη σημασία στην καταστροφή. Αυτοί είναι δύο διαδεδομένοι τρόποι, με τους οποίους ο ήχος μπορεί να «στηρίξει» την εικόνα.

Ωστόσο, το *Ispytanie* προσεγγίζει διαφορετικά τη σκηνή της έκρηξης. Αφαιρεί από πριν την όποια ένταση ή αγωνία που μπορεί να έχει δημιουργηθεί μέσω της αργής σκηνής του ζευγαριού που κάθεται και παίζει με την κλωστή, χωρίς καμία μουσική υπόκρουση.

[99] «Ο ήχος που προέρχεται από το χώρο της ιστορίας [...] είναι ένας σταθερός δείκτης χρονικής συνέχειας, ιδιαίτερα όταν, [...] απλώνεται πάνω από κάθε κόψιμο». Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 336 και βλ. Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, σ. 355.

Επιπλέον, έχει ήδη κλείσει όλα τα ανοιχτά ζητήματα που θέτει η πλοκή, εκτός από το ζήτημα που επανέρχεται σε όλη την ταινία: τα πειράματα της Σοβιετικής Ένωσης στο Καζακστάν. Κατά τη διάρκεια της έκρηξης, αποτυπώνεται με τον έναν ή τον άλλον τρόπο η αντίδραση όλων των βασικών χαρακτήρων του έργου.

Εικόνες 99, 100 και 101. Ο Kaysin κατά την έκρηξη.

Ο Kaysin κατευθύνεται με τη μοτοσικλέτα του προς το ωστικό κύμα, ενώ αυτό ολοένα και πλησιάζει. Η μόνη στιγμή κατά την οποία η σιωπή της ταινίας σπάει είναι όταν το αγόρι, έχοντας χάσει τα πάντα – και οσονούπω τη ζωή του – επιλέγει να φωνάξει μπροστά στην απόλυτη καταστροφή. Αυτή η ανθρώπινη κραυγή αποτελεί ένα ξέσπασμα απέναντι στο επερχόμενο τέλος. Μαζί με τους υπόλοιπους – ελάχιστους – ανθρώπινους ήχους που ακούγονται στην ταινία και υποδηλώνουν χαρά, αγωνία ή θλίψη, κατέχει τόσο βασικό αλλά ισχυρό ρόλο, ώστε να ξεπερνά το ζήτημα της έλλειψης λόγου, παρότι δεν περιέχει λέξεις. Η κραυγή αυτή περιέχει όλα όσα θα μπορούσαν να εκφραστούν λεκτικά, αλλά είναι περιττά μπροστά στην απόλυτη καταστροφή. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει πως ο ήχος της κραυγής καταφέρνει να υπερκαλύψει τον εκκωφαντικό ήχο της έκρηξης. Σε όλη του τη ζωή, ο Kaysin τα έκανε όλα σωστά, αλλά δεν κατάφερε να ερμηνεύσει τα αίτια του μέγιστου παραλογισμού που βίωνε, όπως και ο θεατής δυσκολεύεται να ερμηνεύσει όσα αισθάνονται οι χαρακτήρες χωρίς να τα εκφράσουν.

Η έκρηξη καταστρέφει στο πέρασμά της όλα όσα έχουν απομείνει στον κόσμο της ταινίας – τα άλογα, το φορτηγό του Tolgat, αλλά και το πατρικό σπίτι της Dina – αφήνοντας πίσω της ένα έρημο τοπίο χωρίς κανένα σημάδι ζωής, ακόμα και στο επίπεδο του ηχητικού

τοπίου. Τη στιγμή της έκρηξης, η Dina με τον Max, βρίσκονται στο πατρικό σπίτι της Dina. Ενώ κάθονται στον εξωτερικό χώρο του σπιτιού και παίζουν με μια κόκκινη κλωστή, δεν αντιλαμβάνονται ότι το παράθυρο του σπιτιού ραγίζει σαν αποτέλεσμα της έκρηξης. Στη συνέχεια, όταν πλέον η έκρηξη γίνεται αντιληπτή λόγω του έντονου φωτός, του υπόκωφου θορύβου και του ωστικού κύματος που τους πλησιάζει, σηκώνονται όρθιοι, πιάνονται χέρι-χέρι και χωρίς να αντιδράσουν ή να τρέξουν για να σωθούν, παρακολουθούν την έκρηξη και περιμένουν το τέλος. Μάλιστα, θα μπορούσε κανείς να πει πως η επιλογή τους είναι συνειδητή, καθότι είναι πολύ πιθανό να γνώριζαν εκ των προτέρων για την έκρηξη. Αφενός, ο Max είναι μέλος της ομάδας που βιντεοσκοπούσε τις εκρήξεις και τα πειράματα και γι' αυτόν τον λόγο βρέθηκε στην περιοχή (ενδεχομένως να ήταν παρών στη βραδινή επιθεώρηση των στρατιωτών στο σπίτι της Dina). Αφετέρου, η Dina είχε παρατηρήσει παλαιότερα ένα μικρό ράγισμα στο τζάμι, γνώριζε ότι ο πατέρας της πέθανε λόγω της ραδιενέργειας (είχε δει τους στρατιώτες να τον μετρούν με τον μετρητή Gaiger) και είχε δει τα σημάδια της ραδιενέργειας στη φύση και το περιβάλλον στο οποίο ζούσε.[100]

Εικόνες 102 και 103. Η Dina κι ο Max κατά την έκρηξη.

[100] Συγκεκριμένα: 1) Το δέντρο στο ανθολόγιο της Dina είχε φύλλα, κάτι που συνδέεται με μια παλιά ανάμνηση. Ωστόσο, στο αμέσως επόμενο πλάνο το αληθινό δέντρο στην αυλή της χάνει και το τελευταίο του φύλλο. 2) Στο σπίτι, δεν υπάρχει κανένα ζώο, παρότι υπάρχουν οι σχετικές εγκαταστάσεις (μαντρί) που υποδηλώνουν ότι η οικογένεια ζούσε κάποτε από την κτηνοτροφία. Ωστόσο, πλέον έχουν μόνο ένα πρόβατο, το οποίο έφερε ο Tolgat στην αρχή της ταινίας. Δεν αποκλείεται, μάλιστα, η ραδιενέργεια να κατέστρεψε την κτηνοτροφία της περιοχής, με αποτέλεσμα ο Tolgat να καταφύγει στη συλλογή ραδιενεργών αποβλήτων, για να βγάζει τα προς το ζην.

Τέλος, όσον αφορά τον Tolgat, η σορός του ξεθάβεται από την ένταση του ωστικού κύματος κι έτσι κλείνει ο κύκλος της σκηνής που αναλύεται στην Ενότητα 7.10. Αυτό το γεγονός αποτελεί αναφορά στο υπο-κείμενο της ταινίας, τις πυρηνικές δοκιμές που επί χρόνια λάμβαναν χώρα στην περιοχή και είχαν ολέθριες συνέπειες. Οι σοβιετικές Αρχές αποσιωπούσαν τα συμβάντα αυτά, τα οποία παρέμεναν σχετικά άγνωστα στο ευρύ κοινό, παρότι η συνολική ισχύς των δοκιμών στο Καζακστάν ξεπερνά την πυρηνική έκρηξη της Χιροσίμα κατά 2.500 φορές.[101]

Η ταινία *Ispytanie* μπορεί, μάλιστα, να συγκριθεί με την ταινία *Χιροσίμα* (*Children of Hiroshima*, 1952) σχετικά με τον τρόπο διαχείρισης της έκρηξης. Η *Χιροσίμα* αποτελεί μια επιβλητική συμφωνία κραυγής, δυνατής μουσικής και γρήγορου μοντάζ, ενώ στο *Τεστ* επικρατεί μια σιωπή η οποία μπορεί να γίνει ο ηχηρότερος θόρυβος.[102] Μάλιστα, ο μεγαλύτερος «θόρυβος» δημιουργείται από το άψυχο σώμα του Tolgat, που αναδύεται από το έδαφος, όταν όλοι οι υπόλοιποι εξαφανίζονται· ένα σχόλιο, ίσως, του σκηνοθέτη Alexandr Kott για όλα τα θύματα των οποίων η μνήμη «θάφτηκε», αλλά δεν σβήστηκε.

Εικόνα 104. Ο Tolgat κατά την έκρηξη.

Από τις τέσσερις ταινίες προς ανάλυση στην παρούσα εργασία, το *Ispytanie* είναι η μόνη όπου δεν υπάρχει κάποια – φανερή – επικοινωνία μεταξύ των χαρακτήρων. Για τον

[101] Οι πυρηνικές δοκιμές διήρκησαν από το 1949 έως το 1989 και είχαν ως αποτέλεσμα τον θάνατο πολλών ανθρώπων και την καταστροφή της γύρω περιοχής. Nusimbekov, Timur. "70 Years Since the First Nuclear Test in Kazakhstan". ADAMDAR/CA. Ημερομηνία δημοσίευσης: 29 Αύγουστος 2019. https://adamdar.ca/post/70-years-since-the-first-nuclear-test-in-kazakhstan/146?lang=en-US (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

[102] Μυλωνάς, *Μουσική και κινηματογράφος*, σ. 199-201.

λόγο αυτόν, η ερμηνεία και η ανάλυση ορισμένων σημείων ήταν ιδιαίτερα δύσκολη. Παρ' όλα αυτά, οι χαρακτήρες αντιλαμβάνονται και κατανοούν όλα όσα συμβαίνουν μέσα σε αυτόν τον πλούσιο κόσμο της αφωνίας, που βρίθει από όμορφες εικόνες και πληθώρα φυσικών ήχων, οι οποίοι ξεχωρίζουν στην ησυχία της έρημης στέπας. Η μη επικοινωνία τους δεν οφείλεται σε αδυναμία ομιλίας ή κινήσεων, παρά μοιάζει περισσότερο με μια κοινή επιλογή, έναν όρκο σιωπής ή την επιβολή αυτής. Η μουσική είναι το μόνο μέσο επικοινωνίας: λαμβάνει μια ατμοσφαιρική χροιά, δίνει το ύφος της κάθε σκηνής και σε συνδυασμό με τη βραβευμένη φωτογραφία της ταινίας καταφέρνει να δώσει στον θεατή όσα δεν εκφράζονται με λόγια.

8. Σχολιασμός των τεσσάρων ταινιών συνολικά

Στον βωβό κινηματογράφο, η έλλειψη σύγχρονου ήχου και διαλόγου ήταν μια ανάγκη, γύρω από την οποία προσαρμόστηκαν οι ταινίες και ορισμένα χαρακτηριστικά τους. Ωστόσο, στην περίπτωση των τεσσάρων ταινιών που αναλύθηκαν, αυτή η έλλειψη είναι μια καλλιτεχνική επιλογή, ένας δημιουργικός περιορισμός που έδωσε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση στην κάθε ταινία.

Επιπλέον, κάθε ταινία ακολούθησε μια διαφορετική προσέγγιση, ενώ όλες μαζί παρουσιάζουν έναν τρόπο διαχείρισης του διαλόγου σε μια εποχή που έχει ήδη βιώσει και γνωρίζει τα χαρακτηριστικά του ομιλούντα κινηματογράφου. Αφενός, οι ταινίες *The Artist και La Antena* αποπειράθηκαν να αφομοιώσουν το ύφος και το στυλ του βωβού κινηματογράφου, τόσο οπτικά όσο και ηχητικά. Έκαναν χρήση του ασπρόμαυρου φιλμ, καθώς και οπτικών εφέ που συναντώνται σε ταινίες της εποχής του βωβού κινηματογράφου. Οι ερμηνείες των χαρακτήρων έχουν προσαρμοστεί έτσι, ώστε να προσομοιάζουν εκείνες του βωβού. Επιπλέον, υπάρχει μουσική υπόκρουση, κυρίως μη-διηγητική, καθ' όλη τη διάρκεια των ταινιών, που χρησιμοποιείται για να αναδείξει το ύφος της εκάστοτε σκηνής ή την κλιμάκωση μιας δράσης.

Η διαφορά μεταξύ των δύο ταινιών είναι ότι στο *La Antena,* η μουσική είναι περισσότερο διαδραστική και ανταποκρίνεται αναλόγως στις δράσεις των χαρακτήρων. Αντιθέτως, στο *The Artist,* η μουσική λειτουργεί περισσότερο ως υπόκρουση, σαν ένα συμπληρωματικό στοιχείο της ταινίας, εφαρμοσμένη όμοια με τη μουσική που χρησιμοποιούταν κατά την περίοδο του βωβού.

Αφετέρου, το *Ispytanie* και το *Plemya* δεν περιέχουν καθόλου διάλογο ή γραπτή πληροφορία (η καθεμία για τους δικούς της λόγους), εκτός μεμονωμένων αντικειμένων που μπορεί να εμφανίζονται στην εικόνα (εφημερίδα, πινακίδες). Η διαφορά τους είναι η μουσική· στο *Ispytanie,* η μουσική είναι το βασικό στοιχείο που συνοδεύει τη δράση και

εκφράζει τους χαρακτήρες, ενώ στο *Plemya*, είναι ανύπαρκτη. Οι φυσικοί ήχοι είναι αυτοί που κυριαρχούν. Κατ' επέκταση, όσο λιγότερη είναι η μουσική, τόσο πιο ωμά και ρεαλιστικά παρουσιάζεται η (κοινωνική) πραγματικότητα.

Οι ταινίες που αναφέρθηκαν παραπάνω δεν αναπαράγουν απλώς τη φόρμα των κλασικών ταινιών του βωβού κινηματογράφου. Δεν υπάρχει δηλαδή μια αναχρονιστική σχέση ή μια μίμηση με βάση έναν παγιωμένο κώδικα αφήγησης, φόρμας ή ύφους. Εδώ δημιουργείται μια σχέση με τον πυρήνα που κινεί την δράση και κάνει το σινεμά της εποχής του βωβού γοητευτικό, παρά την έλλειψη του ήχου. Φυσικά, η καθεμία από τις ταινίες που μελετήθηκαν μετουσιώνουν με διαφορετικό τρόπο αυτό το ουσιαστικό εμπόδιο σε δημιουργικό κώδικα, προτείνοντας έναν διαφορετικό τρόπο αφουγκρασμού του κόσμου. Ουσιαστικά, αυτές οι ταινίες έρχονται με διαφορετικές μεταξύ τους φόρμες να επανανοηματοδοτήσουν την έννοια του βωβού κινηματογράφου (ως κατηγορίας που ανήκει πλέον στο παρελθόν). Αναγεννούν ένα είδος που είναι καταχωρισμένο στη συλλογική μνήμη ως πεπερασμένο και το μετατρέπουν σε έναν κινηματογράφο με νέο ύφος, νέα κινηματογραφική γλώσσα και κυρίως νέα ερεθίσματα για τον θεατή.

Κλείνοντας, προς διευκόλυνση του αναγνώστη και για μια ευσύνοπτη σύγκριση και των τεσσάρων ταινιών μαζί, δημιουργήθηκε το παρακάτω διάγραμμα με τα βασικά χαρακτηριστικά της καθεμιάς:

	La Antena	***The Artist***	***Plemya***	***Ispytanie***
Χρώμα	Ασπρόμαυρη	Ασπρόμαυρη	Έγχρωμη	Έγχρωμη
Μουσική	Μη διηγηματική	Διηγηματική και μη διηγηματική	---	Διηγηματική και μη διηγηματική
Τίτλοι / Μεσότιτλοι / Υπότιτλοι	Διαδραστικοί ενσωματωμένοι υπότιτλοι, μεσότιτλοι	Μεσότιτλοι και τίτλοι	---	---

Οπτικοποίηση διαλόγου μεταξύ των χαρακτήρων	Προφορική ομιλία μόνο μεταξύ δύο χαρακτήρων, οι υπόλοιποι χαρακτήρες συνδιαλέγονται μέσω υπότιτλων	Μέσω μεσότιτλων, προφορική ομιλία μόνο στο τέλος της ταινίας	Νοηματική γλώσσα	Καμία οπτικοποίηση διαλόγου, προβολή επικοινωνίας μέσω των πράξεων των χαρακτήρων
Φυσικοί ήχοι	Απουσία φυσικών ήχων ή αντικατάστασή τους από μουσική	Στην τελευταία σκηνή	Αποκλειστική χρήση φυσικών ήχων	Πληθώρα φυσικών ήχων
Ηχητικά εφέ	Απουσία ηχητικών εφέ ή αντικατάστασή τους από μουσική	Στη σκηνή του ονείρου	---	Στη σκηνή της οφθαλμαπάτης του Max

Συμπεράσματα

Στον 21ο αιώνα, η αντίληψη που έχουμε για μια τυπική κινηματογραφική ταινία είναι παγιωμένη, επομένως η έλλειψη ήχου αποτελεί μια αφηγηματική και δομική καινοτομία. Κάτι αντίστοιχο μπορεί να συμβεί με το ασπρόμαυρο στην κινηματογράφηση. Ο δημιουργός στερεί ένα στοιχείο, για να αναδείξει ένα άλλο. Μέσα από την απόκρυψη του προφορικού λόγου, νέα σχήματα και αφηγηματικά μέσα αναδύονται, που καθιστούν την εκάστοτε ταινία ένα καινοτόμο έργο τέχνης. Το παράδοξο που προκύπτει μέσα από αυτή την παρατήρηση είναι ότι η επιστροφή σε τεχνικές του πρώιμου κινηματογράφου τείνουν να θεωρούνται καινοτόμες. Ένας σύγχρονος, ώριμος κινηματογράφος που ανατρέχει στο παρελθόν αποτελεί εξέλιξη από την εποχή ενός κινηματογράφου που υστερούσε σε δημιουργικότητα,[103] εν τέλει όμως προκύπτει πως ο κινηματογράφος ήταν εξαρχής ώριμος, ολοκληρωμένος και πάντα νέος.[104]

Οι τέσσερις ταινίες που ερευνήθηκαν στην εργασία είναι διαφορετικές ως προς το είδος και την τεχνοτροπία τους· ένα σουρεαλιστικό παραμύθι (*La Antena*), ένα μελόδραμα (*The Artist*), μια νατουραλιστική ταινία (*Plemya*) και μια ταινία ποιητικού ρεαλισμού (*Ispytanie*). Ακόμα κι αν ακολουθούν ποικίλες κατευθύνσεις ως καλλιτεχνικά έργα, ο κοινός τόπος τους είναι ότι διαφοροποιούνται δομικά από τις συμβατικές ταινίες της σύγχρονης εποχής. Σε μια εποχή κατά την οποία ο λόγος είναι κυρίαρχο μέσο αφήγησης, η επιλογή τους να είναι βωβές ταινίες – σε οποιαδήποτε αναπαράσταση – αποτελεί μια αλλοίωση που σχετίζεται με τα υλικά παραγωγής του κινηματογραφικού έργου. Αυτό μπορεί να παρομοιαστεί με τη χρήση των υλικών σε έναν πίνακα. Ο τρόπος που επιλέγει ο ζωγράφος να απλώσει το χρώμα ή το είδος της μπογιάς που χρησιμοποιεί αποτελεί δομική επιλογή για την ίδια τη φύση του έργου και τη σχέση που σκοπεύει να δημιουργήσει ο δημιουργός με τον δέκτη. Αντίστοιχα, η επιλογή της

[103] Flaig και Groo. *New Silent Cinema*, 2016, σ. 18.
[104] Brian Price. *Eternally Early* στο Flaig και Groo. *New Silent Cinema*, 2016, σ. 62.

χρήσης ενός φιλμ 16mm ή ενός κινητού τηλεφώνου ως μέσου κινηματογράφησης αποτελεί μια θέση του δημιουργού για το μέσο δημιουργίας.

Στις ταινίες του σύγχρονου κινηματογράφου που παραπέμπουν στον βωβό, αυτή η θέση συνιστά επιλογή που επηρεάζει όχι μόνο τη δομή, αλλά και το περιεχόμενο. Η αφήγηση της ιστορίας χωρίς το παραδοσιακό μέσο του προφορικού λόγου ωθεί τους δημιουργούς να γίνουν ευρηματικοί ως προς την κινηματογραφική γλώσσα και τη ματιά τους σε αυτόν τον βωβό κόσμο που πλάθουν. Έτσι, δομείται ένα λεξιλόγιο και ένα πλαίσιο που προκαλεί έκπληξη, εξάπτει τη φαντασία, επικοινωνεί με το ασυνείδητο και φέρει συμβολικά και ποιητικά χαρακτηριστικά. Ως εκ τούτου, δημιουργείται ο χώρος για την επικοινωνία κοινωνικών και πολιτικών προβληματισμών, προσωπικών και υπαρξιακών αδιεξόδων. Με την αφαίρεση του λόγου και, κατ' επέκταση, του περιγραφικού ύφους που συνήθως τον συνοδεύει, δίνεται η δυνατότητα για την ανάπτυξη αισθητηριακών μέσων. Αναπτύσσεται η ανάγκη του ανθρώπου να εφευρίσκει νέους τρόπους επικοινωνίας, να λύνει γρίφους και να αποκωδικοποιεί μοτίβα που αποκαλύπτουν μηνύματα, στόχους και κίνητρα. Με παρόμοιο τρόπο, γίνεται κατανοητό πως η έλλειψη ενός αφηγηματικού μέσου που επεξηγεί τα συμβάντα ή τα καθοδηγεί προς μια συγκεκριμένη κατεύθυνση μπορεί να είναι εξίσου ισχυρή συναισθηματικά με μια μουσική, μια κραυγή ή ένα γκρο πλαν. Η φαντασία απελευθερώνεται, οι υποκριτικές αφήνονται στο βλέμμα, η βία απογυμνώνεται, η ποίηση ανακαλύπτει νέα κανάλια.

Επιπροσθέτως, γίνεται αντιληπτό πως τέτοιου είδους ταινίες εκτείνονται πολύ πέρα από τα σύνορα της χώρας παραγωγής τους. Αυτό, φυσικά, οφείλεται στο βασικό κοινό χαρακτηριστικό τους· την έλλειψη διαλόγων. Αυτή η οικουμενικότητα είναι, φυσικά, στοιχείο που εντοπίζεται στον βωβό κινηματογράφο από τις απαρχές του. Παρ' όλα αυτά, η επαναφορά μιας κινηματογραφικής γλώσσας που μπορεί να φτάσει σε όλα τα μήκη και πλάτη και να γίνει κατανοητή ακόμα και σε πληθυσμούς με αναλφαβητισμό, επαναφέρει μια

κομβική λειτουργία του κινηματογράφου: το ότι αποτελεί μια παγκόσμια γλώσσα, της οποίας οι ιστορίες δεν γνωρίζουν σύνορα. Μπορούν να συμπαρασύρουν όλους τους ανθρώπους, ανεξάρτητα από τις πολιτισμικές διαφορές ή την εκάστοτε κουλτούρα, διότι η ανθρώπινη δράση και η αφήγησή της γίνονται εκ των πραγμάτων κατανοητές.

Τέλος, μέσα από τις αναλύσεις που προηγήθηκαν, προκύπτει πως οι διαδρομές για σύγχρονες βωβές κινηματογραφίες είναι δύσβατες, μα συνάμα αναπάντεχες και απελευθερωτικές. Κυρίως, όμως, γίνεται κατανοητό ότι αυτές δίνουν τη σπορά, για να ανθίσουν εν δυνάμει νέες τεχνοτροπίες και τεχνικές, ματιές και στυλ ή ακόμα και κύματα στον σύγχρονο κινηματογράφο.

Βιβλιογραφία

Aigui, Alexei. 2014. *Test. Wild Field* [CD]. Original Motion Pictures Soundtracks.

Alfonso, Lizandro Arbolay. "Entre la industria y la vanguardia: la fórmula de *La Antena* (2007) de Esteban Sapir". Στο: Chasqui, τόμ. 45, αρ. 1, 2016. http://www.jstor.org/stable/24810885 (πρόσβαση: 17 Μαΐου 2023).

Almo, Laura. *Why Is It Called 'Foley' Artist, Anyway?*. CineMontage. Journal of the Motion Pictures Editors Guild. 2016. https://cinemontage.org/called-foley-anyway/ (πρόσβαση: 28 Απριλίου 2023).

Alvin, Rebecca M. "The silent treatment: an interview with Michel Hazanavicius". Στο: *Cineaste*. 37.2 (Spring 2012), p.6. http://www.cineaste.com/ (πρόσβαση: 15 Αυγούστου 2022).

Bordwell, David & Thompson, Kristin. *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, μτφρ. Κατερίνα Κοκκινίδη, Αθήνα, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2006.

Bource, Ludovic. 2011. *The Artist* [CD]. Original Motion Pictures Soundtrack.

Buhler, James, Neumeyer, David, Deemer, Rob. *Hearing the Movies, Music and Sound in Film History*, ΗΠΑ, Oxford University Press, 2010.

Burlingame, Jon. "Novak angered by *Vertigo* music in *Artist"*. [10-01-2012]. https://variety.com/2012/film/news/novak-angered-by-vertigo-music-in-artist-1118048370/ (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Chattopadhyay, Budhaditya. *The Auditory Setting: Environmental Sounds in Film and Media Arts*, Edinburgh, University Press, 2021.

Chion, Michel. *Ο Ήχος στον Κινηματογράφο*, μτφρ. Μαριάννα Κούταλου, Αθήνα, Πατάκη, 2017.

Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*, μτφρ. Claudia Gorbman, New York, Columbia University Press, 1994.

Dick, Bernard F. *Ανατομία του Κινηματογράφου*, μτφρ. Ιωάννα Νταβαρίνου. Αθήνα, Πατάκη, 2010.

DP/30: The Oral History Of Hollywood. [30-06-2015]. "DP/30: *The Tribe*, Myroslav Slaboshpytskiy"

https://www.youtube.com/watch?v=DSuNzpbqBeg (πρόσβαση: 25 Ιουλίου 2023).

Duncan, Paul. *Άλφρεντ Χίτσκοκ – Αρχιτέκτων της Αγωνίας 1899-1980*, μτφρ. Ι.Φ. Βλαχόπουλος, TASCHEN/Γνώση, 2004.

Eargle, John M. *Μουσική Ακουστική Τεχνολογία*, μτφρ. Ειρήνη Συμεωνίδου, Εκδόσεις Ίων, 1999.

Flaig, Paul και Groo, Katherine. *New Silent Cinema*, New York, Routledge, 2016.

Gomery, Douglas. *The Coming of Sound*, USA, Routledge, 2005.

Michel Hazanavicius, The Artist, Original Screenplay.

https://deadline.com/wp-content/uploads/2012/02/the-artist-screenplay__120215235841.pdf (πρόσβαση: 25 Ιουλίου 2023).

Hazanavicius, Michel. 2012. *The Artist* [DVD]. Entertainment in Video.

Ispytanie. International Movie Database.

https://www.imdb.com/title/tt4131188/?ref_=tt_mv_close (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Kandyan Dancers. "Guru Nittawela Gunaya". [24-04-2020]

https://m.facebook.com/kandyandancers/photos/a.1623200624394066/2855944851119631/ (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Kott, Aleksandr. 2015. *Ispytanie* [DVD]. Fond Kino.

Kuleshov, Lev. *Kuleshov on Film – Writings by Lev Kuleshov*, ed. by Levaco, Ronald. USA, University of California Press.

La Antenna. International Movie Database.

https://www.imdb.com/title/tt0454065/?ref_=tt_rvi_tt_i_5 (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Leon Dewitt. “*The Artist* 2011 Making of”. [18-02-2018]

https://www.youtube.com/watch?v=mFrFYPTfrNE . (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Lopes, Filipe, Afonso, Pedro M. *Cinema Sem Imagem: um caso de estudo de geração imagética*, Avanca Cinema Journal, 2020.

Mekado Murph [The New York Times]. “*The Tribe.* Anatomy of a Scene w/ Director Myroslav Slaboshpytskiy”. [25-06-2015].

https://www.youtube.com/watch?v=mRNuPzscZOA (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Merriam Webster Dictionary. *retronym*.

https://www.merriam-webster.com/dictionary/retronym (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Nusimbekov, Timur. “70 Years Since the First Nuclear Test in Kazakhstan”. ADAMDAR/CA. [29-08-2019].

https://adamdar.ca/post/70-years-since-the-first-nuclear-test-in-kazakhstan/146?lang=en-US

(πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Plemya. International Movie Database.

https://www.imdb.com/title/tt1745787/?ref_=tt_rvi_tt_i_8 (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Sapir, Esteban. 2008. *La Antenna* [DVD]. Dogwoof.

Slaboshpitsky, Miroslav. 2015. *Plemya* [DVD]. Drafthouse Films.

Stam, Robert. *Film Theory, An Introduction.* ΗΠΑ, Blackwell, 2000.

Teixeira, José. 2013. “Diegese, linguagens, língua e cinema: *The Artist* (*O Artista*) de Michel Hazanavicius”, in *Diacrítica – Série Ciências da Literatura*, nº 27/3-2013, Universidade do Minho, Braga.

The Artist. International Movie Database.

https://www.imdb.com/title/tt1655442/?ref_=tt_rvi_tt_i_7 (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

The Artist. International Movie Database. Trivia.

https://www.imdb.com/title/tt1655442/trivia/?ref_=tt_trv_trv (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Thompson, Kristin & Bordwell, David. *Ιστορία του Κινηματογράφου*, μτφρ. Νίκος Λέρος και Ρίτα Κολαΐτη. Αθήνα, Πατάκη, 2015.

Viers, Ric. *The Sound Effects Bible*, USA, Michael Wiese Productions, 2008.

Wahrig – Deutsches Wörterbuch, Gütersloh/München, Bertelsmann, 2002.

Wells, Sarah Ann. "Viaje a través del tiempo: Anacronismo y distopía en *La Antena* (2007) de Esteban Sapir". Στο: *Revista Iberoamericana*, τόμ. LXXVIII, Αρ. 238-239, Ιανουάριος-Ιούνιος 2012.

Warner Bros. "Company History". [16-10-2015] https://web.archive.org/web/20151016015905/http://www.warnerbros.com/studio/about-studio/company-history (πρόσβαση: 25 Αυγούστου 2022).

Βαλούκος, Στάθης. *Εισαγωγή στον κινηματογράφο*, Αθήνα, Αιγόκερως, 2003.

Διζικιρίκης, Γιώργος. *Λεξικό Αισθητικών και Τεχνικών Όρων του Κινηματογράφου*, Τόμος Ι, Αθήνα, Αιγόκερως, 1985.

Ηλιοπούλου, Κατερίνα. «Η νοηματική γλώσσα στον κινηματογράφο: απεικονίσεις των κωφών και των γλωσσών τους», στο: επιμ. Παναγιώτα Μήνη & Κωνσταντίνα Γεωργιάδη, Προσεγγίσεις στην ιστορία του κινηματογράφου, Πανεπιστήμιο Κρήτης & Ινστιτούτο Μεσογειακών Σπουδών - Ι.Τ.Ε., Ρέθυμνο, 2020.

Μπαζέν, Αντρέ. *Τι είναι ο Κινηματογράφος 1. Οντολογία και Γλώσσα,* Αθήνα, Αιγόκερως, 1988.

Μπαλάζ, Μπέλα. *Το σενάριο – Ο ήχος – Το μοντάζ,* μτφρ. Μάκης Μωραΐτης, Αθήνα, Αιγόκερως, 1992.

Μυλωνάς, Κώστας. *Μουσική και Κινηματογράφος*, Αθήνα, ΚΕΔΡΟΣ, 1999.

Παρίσης, Ιωάννης & Νικήτας. Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων, Πατάκης, Αθήνα, 2006.

Πουλάκης, Νίκος. *Μουσικολογία και Κινηματογράφος – Κριτικές προσεγγίσεις στη μουσική των σύγχρονων ελληνικών ταινιών*, Αθήνα, Edition Orpheus, 2015.

Φλέσσας, Γιάννης. *Μουσική στα 35mm*. Αθήνα, Αιγόκερως, 1993.

Χρυσοβέργη, Μερόπη Α. *Λεξικό της Μουσικής Γλώσσας*, Αθήνα, Μουσικός Οίκος Φίλιππος Νάκας, 1997.

Υπόμνημα 1: Βραβεία και υποψηφιότητες που έλαβαν οι ταινίες προς ανάλυση

***The Artist,* Michel Hazanavicius, Γαλλία – Βέλγιο – ΗΠΑ, 2012**

- Όσκαρ πρωτότυπης σύνθεσης (Best Achievement in Music Written for Motion Pictures, Original Score) 2012. Ludovic Bource
- Βραβείο αξέχαστης στιγμής σε ταινία (Unforgettable Moment) για τον ήχο του ποτηριού που ακουμπά στο τραπέζι, EDA Special Mention Award, Alliance of Women Film Journalists 2012
- Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης μουσικής, Awards Circuit Community Awards (ACCA) 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης χρήσης μουσικής σε ταινία, Boston Society of Film Critics Awards (BSFC Awards) 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης σύνθεσης, Broadcast Film Critics Association Awards 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης μουσικής (Meilleure musique originale), César Awards 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης σύνθεσης, Denver Film Critics Society (DFCS Awards) 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερου ευρωπαίου συνθέτη, European Film Awards 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης σύνθεσης, Gold Derby Awards 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης σύνθεσης σε ταινία, Χρυσές Σφαίρες 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης ευρωπαϊκής σύνθεσης, GoldSpirit Awards 2011, Ludovic Bource

- Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης σύνθεσης, Houston Film Critics Society Awards 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης μουσικής σύνθεσης, Indiana Film Journalists Association 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης κινηματογραφικής μουσικής της χρονιάς, Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης σύνθεσης για δραματική ταινία, Βραβείο κινηματογραφικής σύνθεσης της χρονιάς, International Film Music Critics Award (IFMCA) 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης_πρωτότυπης σύνθεσης, International Online Film Critics' Poll 2012, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης σύνθεσης, Las Vegas Film Critics Society Awards 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης χρήσης μουσικής, New York Film Critics (NYFCO Award) 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης μουσικής, Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης σύνθεσης, Online Film & Television Association 2012, Ludovic Bource
- Υποψηφιότητα για Βραβείο καλύτερης κινηματογραφικής στιγμής “Ο εφιάλτης”, Online Film & Television Association 2012
- Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης σύνθεσης, Phoenix Film Critics Society Awards 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης μουσικής, St. Louis Film Critics Association 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερης σύνθεσης, Washington DC Area Film Critics Association Awards 2011, Ludovic Bource
- Βραβείο καλύτερου συνθέτη (Compositeur de musique originale), Étoiles d'Or 2012, Ludovic Bource

***La Antena*, Esteban Sapir, Αργεντινή, 2007**

- Βραβείο καλύτερου ήχου, Award of the Argentinean Academy 2007, José Luis Díaz
- Ασημένιος Κόνδορας, Argentinean Film Critics Association Awards 2008, José Luis Díaz
- Βραβείο καλύτερης πρωτότυπης μουσικής, Clarín Entertainment Awards 2007, Leo Sujatovich

***Ispytanie*, Aleksandr Kott, Ρωσία, 2014**

- Βραβείο καλύτερης μουσικής, Nika Awards 2015, Alexei Aigui
- Βραβείο καλύτερου συνθέτη, Russian Guild of Film Critics 2015, Alexei Aigui