



CiNEDU

Ψηφιακή πλατφόρμα
κινηματογραφικών ταινιών για τα σχολεία

ΤΡΑΓΟΥΔΑ

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

ΒΛΕΜΜΑΤΑ

Στην ίδια ενότητα θα βρείτε επιπλέον υλικό σχετικό με το ΒΛΕΜΜΑ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ, όπως προσεγγίζεται στην ταινία. Περιλαμβάνει δραστηριότητες που βασίζονται σε χαρακτηριστικά αποσπάσματα.

Το βλέμμα στον κινηματογράφο

Το βλέμμα είναι ένας όρος που υποδηλώνει το πώς οι θεατές αλληλεπιδρούν με τα οπτικά μέσα. Ο όρος παραπέμπει, ταυτόχρονα, και στην ανταλλαγή βλεμμάτων που λαμβάνει χώρα στον κινηματογράφο.

(Σούζαν Χέιγουορντ, Οι βασικές έννοιες του κινηματογράφου, σ.48)

Το βλέμμα είναι η δράση του να κοιτάζεις, αλλά με έναν συγκεκριμένο τρόπο. Είναι κάτι ενεργό, έχει πρόθεση και μας κάνει να εμπλεκόμαστε σε αυτό που βλέπουμε, να αλληλεπιδρούμε.

Οι εικαστικές τέχνες (visual arts) θέτουν εξ ορισμού τα έργα που παράγουν οι δημιουργοί στο βλέμμα του θεατή. Πέρα όμως από τη σχέση αυτή μεταξύ θέματος και θεατή, το βλέμμα δε μπορεί παρά να συναντάται και συχνά να τραβάει την προσοχή και μέσα στο ίδιο το έργο. Σε πολλές περιπτώσεις, μάλιστα, είναι και αυτό που προκαλεί συναισθήματα. Ο τρόπος αλλά και η κατεύθυνση προς την οποία κοιτάζει το θέμα, μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που αντιλαμβάνεται και προσλαμβάνει το έργο ο θεατής. Δημιουργείται, δηλαδή, μια δυναμική διαδικασία, που αποτελεί ίσως και το σημαντικότερο στοιχείο της ίδιας της τέχνης.

Ως τέχνη που έχει να κάνει πρωτίστως με την εικόνα, ο κινηματογράφος έχει μια ανάλογη σχέση με το "βλέμμα", που αποτελεί και στοιχείο της ιδιαίτερης γλώσσας του. Έτσι κι αλλιώς ο κινηματογράφος παράγει νέες δυνατότητες για το ανθρώπινο μάτι και την αντίληψη, επιδρά με τον δικό του τρόπο. Είναι μια τέχνη που τίθεται στο βλέμμα του θεατή και ταυτόχρονα φέρει χιλιάδες βλέμματα, αυτά των χαρακτήρων που απεικονίζει και που δημιουργούν σχέσεις, αλληλεπιδράσεις, υπαινιγμούς.

Παρατηρώντας το βλέμμα κάποιας/ου προς κάποιον/α άλλον/η, μπορούμε να αντλήσουμε πολλές πληροφορίες για τη σχέση των χαρακτήρων μεταξύ τους αλλά και με τον κόσμο που τους/τις περιβάλλει. Οι κατευθύνσεις των βλεμμάτων δημιουργούν γραμμές και άξονες (eyelines-αιλάνες) που προσανατολίζουν τους θεατές και τους/τις βοηθούν να καταλάβουν προς τα πού κοιτάζει ο χαρακτήρας. Αυτοί οι άξονες μάλιστα χρησιμοποιούνται και σαν σημεία αναφοράς για να δώσουν μια ομαλή αίσθηση συνέχειας και περάσματος από το ένα πλάνο στο άλλο, στο μοντάζ. Ταυτόχρονα, νοηματοδοτούν τον χώρο. Έχουν τη δυνατότητα να συνδέουν ή να διαχωρίζουν τον χώρο αλλά και τα στοιχεία, ανθρώπινα και μη, που βρίσκονται σε αυτόν. Η δυναμική του άξονα του βλέμματος καθορίζεται και από το μέγεθος των πλάνων, καθώς μεσαία και κοντινά πλάνα βοηθούν στο να εκφραστούν και να επικοινωνηθούν με πιο αποτελεσματικό τρόπο, σκέψεις και συναισθήματα.

ΤΡΑΓΟΥΔΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΒΛΕΜΜΑΤΑ

Το βλέμμα στον κινηματογράφο

Εκτός από το βλέμμα του θεατή, λοιπόν, υπάρχουν και άλλα είδη βλεμμάτων που μπορούμε να αναγνωρίσουμε στον κινηματογράφο.

Η κατηγοριοποίηση των βλεμμάτων βασίζεται σε διάφορες παραμέτρους :

Ποιος/α κοιτάζει κι από πού; Ποια είναι η κατεύθυνση του βλέμματος του/της;

Μας ενδιαφέρει λοιπόν, τόσο η προέλευση των βλεμμάτων, όσο και η κατεύθυνση και η οπτική γωνία.

Συνοψίζοντας λοιπόν, μπορούμε να αναγνωρίσουμε τις παρακάτω βασικές κατηγορίες όσον αφορά το βλέμμα στον κινηματογράφο :

1. Το βλέμμα του θεατή της ταινίας

Ο τρόπος που βλέπουμε και προσλαμβάνουμε ένα κινηματογραφικό έργο επηρεάζεται από πολλές παραμέτρους. Σε ποιο μέρος ζούμε; Πότε παρακολουθήσαμε την ταινία και σε ποιο μέσο; Στη μεγάλη οθόνη ενός σινεμά ή στο κινητό μας; Ποια ήταν η κατάσταση μας εκείνη τη δεδομένη στιγμή; Ήμασταν μόνοι/ες ή με παρέα;

3. Το εξω-διηγητικό βλέμμα.

Ανάποδα! Δεν κοιτάζουν μόνο οι θεατές. Οι χαρακτήρες μπορούν και αυτοί να στραφούν προς την κάμερα και το βλέμμα τους να βγει έξω από το φιλμικό πλαίσιο και τα όρια της οθόνης και να φτάσει στους θεατές. Μια τέτοια πρακτική επιτυγχάνει μεγαλύτερη εμπλοκή των τελευταίων. Ο χαρακτήρας τους απευθύνεται ευθέως, τους κάνει συνένοχους, συνεργούς. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το βλέμμα του χαρακτήρα προς τον εαυτό του, μέσω κάποιος αντανάκλασης, όταν για παράδειγμα κοιτάζει το είδωλό του σε έναν καθρέφτη.

2. Το ενδο-διηγητικό βλέμμα (ή εσω-αφηγηματικό)

Το βλέμμα ενός χαρακτήρα σε έναν άλλον ή σε κάποιο αντικείμενο. Συνολικά, ο όρος περιλαμβάνει όλα τα βλήματα εντός του κάδρου, δηλαδή μέσα στην αφήγηση και στη δράση των εικονιζομένων χαρακτήρων. Όπως είπαμε και παραπάνω, το βλέμμα αυτό προσφέρει τη δυνατότητα στον θεατή να προσανατολιστεί και να κοιτάξει προς τα εκεί που κοιτάζει ο χαρακτήρας. Καθώς προκαλεί την περιέργειά του, προσκαλεί και το δικό του βλέμμα, με τη σειρά του, να ακολουθήσει. Έτσι, μπορεί να αποκαλύπτεται ή να επισημαίνεται ό,τι είναι σημαντικό τη δεδομένη στιγμή μέσα στο κάδρο. Είναι και αυτός ένας τρόπος που χρησιμοποιείται για να χτίσει ή να προωθήσει την αφήγηση ο/η δημιουργός.

Αυτό που κοιτάζει ο χαρακτήρας μεταφέρεται ακριβώς μέσα από τα μάτια του στον θεατή, με τη χρήση Υποκειμενικού πλάνου*.

**Περισσότερα για το Υποκειμενικό Πλάνο μπορείτε να βρείτε στις αντίστοιχες ενότητες του υλικού της ταινίας «Κομμώσεις Ρόμι» και «Προσευχή».*

ΤΡΑΓΟΥΔΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ ΒΛΕΜΜΑΤΑ

Το βλέμμα στον κινηματογράφο

4. Το βλέμμα της κάμερας

Φυσικά υπάρχει και το βλέμμα της κάμερας. Το βλέμμα αυτό ταυτίζεται με το βλέμμα του σκηνοθέτη ή της σκηνοθέτριας και του διευθυντή ή της διευθύντριας φωτογραφίας. Ό,τι βλέπουμε στην οθόνη, αποτελεί μια επιλογή που κατευθύνεται από τη ματιά και την οπτική γωνία του/της δημιουργού.

"Για να χρησιμοποιήσω μιαν απάντηση που έδωσε κάποτε κάποιος, μηνύματα δίνουν μόνο οι ταχυδρόμοι. Καμία ταινία δεν δίνει μηνύματα. Οι ταινίες που σέβονται το θεατή, είναι γεμάτες ερωτήματα τις περισσότερες φορές, αναπάντητα. Η πραγματική λειτουργία μιας ταινίας είναι η συνάντηση δύο βλεμμάτων: του βλέμματος του σκηνοθέτη με το βλέμμα του θεατή. Χωρίς τη συνάντηση αυτή των βλεμμάτων, η ταινία δεν υπάρχει, είναι απλώς σελιλόιντ."

**σελιλόιντ = άλλη ονομασία για το φιλμ*

-Θόδωρος Αγγελόπουλος, σκηνοθέτης

[πηγή : "Οι Εικόνες Γεννιούνται στα Ταξίδια" - Συνέντευξη με αφορμή την έξοδο της ταινίας «Μια Αιωνιότητα και Μια Μέρα» στην Αμερική - από την Ειδική Έκδοση για το έργο του Θόδωρου Αγγελόπουλου από το 41ο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης: 2000 - <https://flix.gr/articles/archives-angelopoulos-interviews.html>]

5. Το βλέμμα των θεατών που υπάρχουν μέσα στην αφήγηση

Κοινό και θεατές μπορούμε να έχουμε και μέσα στον φιλικό χώρο, στο ίδιο το περιεχόμενο της ταινίας. Δεν είναι λίγες οι φορές που σε ένα οπτικοακουστικό έργο θα συναντήσουμε μια συνθήκη όπου απεικονίζονται θεατές να παρακολουθούν κάτι. Μια παράσταση, μια ταινία, όπερα, κάποιον αθλητικό αγώνα. Αυτό που συμβαίνει, λοιπόν, τίθεται και στο δικό τους βλέμμα.

6. Η αποφυγή του βλέμματος

Και μια πιο ιδιαίτερη κατηγορία. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων, που κατευθύνεται από το βλέμμα, δεν βασίζεται μόνο στην ανταπόκριση αλλά και στην αποφυγή. Ένας χαρακτήρας μπορεί να προσπαθεί να αποφύγει κάποιο βλέμμα, κοιτάζοντας πάνω, κάτω ή μακριά. Έχει κι αυτό το είδος βλέμματος τη δική του σημασία.

Ένας άλλος όρος που συναντάμε στη θεωρία του κινηματογράφου είναι αυτός του ανδρικού βλέμματος (male gaze - μείλ γκέιζ). Ο όρος θεωρητικοποιήθηκε τη δεκαετία του 1970 από τη Λώρα Μάλβεϊ*. Η παρατήρησή της είχε να κάνει με το γεγονός ότι το δικαίωμα και η δύναμη του να κοιτάζεις ήταν προνόμιο του ανδρικού φύλου, στο μεταπολεμικό χολιγουντιανό σινεμά. Οι γυναίκες θεωρήθηκαν κυρίως αποδέκτες του βλέμματος αυτού, που κατευθύνονταν πάνω τους με συγκεκριμένο τρόπο, σε άμεση σύνδεση με την πατριαρχία και τους έμφυλους ρόλους.

**«Οπτική απόλαυση και αφηγηματικός κινηματογράφος»,
Λώρα Μάλβεϊ, 1975*

ΤΡΑΓΟΥΔΑ

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ

ΒΛΕΜΜΑΤΑ

Τα βλέμματα στην ταινία "Τραγούδα"

Στην ταινία "Τραγούδα" πολλές φορές ένα βλέμμα αντικαθιστά τα λόγια που θα αντάλλασσαν οι χαρακτήρες. Ένα συνωμοτικό βλέμμα κι ένα χαμόγελο είναι η αρχή της φιλίας της Ζόφι με τη Λίσα. Από εκεί και πέρα τα βλέμματα των δύο ηρωίδων εξερευνούν, παρατηρούν και ανακαλύπτουν, εκφράζουν, συνδέουν ή/και ταυτίζονται. Και το κυριότερο, αρκούν για να συνεννοηθούν, για να προχωρήσουν μαζί και ενωμένες. Άλλοτε πάλι, τα βλέμματα διαχωρίζουν, οριοθετούν τον χώρο και θέτουν απέναντι.

Ο ήχος που βρίσκεται παντού στην ταινία και ενθουσιάζει τόσο τις δύο πρωταγωνίστριες καθοδηγεί το βλέμμα τους. Η Ζόφι στην πρώτη της μέρα στο σχολείο μαγεύεται από το τραγούδι της χορωδίας και αποκόπτεται από τη μητέρα και τον διευθυντή, ψάχνοντας από πού έρχεται. Η έλλειψη του ήχου από την άλλη, εκεί όπου θα έπρεπε να υπάρχει, οδηγεί τη Λίσα στο να ανακαλύψει το μυστικό που κρύβει η, κατά τα άλλα, καλύτερη χορωδία της χώρας, όπως υπερηφανεύεται η καθηγήτρια της μουσικής.



Δραστηριότητα *

Στο τέλος της ταινίας, ο σκηνοθέτης επιλέγει να μην προσθέσει διάλογο ή σχολιασμό. Οι πρωταγωνίστριες ανταλλάσσουν ένα βλέμμα.

Πώς λειτουργεί αυτή η επιλογή ;

Αν ξαναγυρίζατε τη σκηνή και επιλέγατε να υπάρχει ομιλία με τη μορφή διαλόγου, τι θα έλεγαν οι δύο πρωταγωνίστριες;

Σημειώστε τις μικρές φράσεις που θα διαλέγατε να πουν η Ζόφι και η Λίσα και δημιουργήστε ένα σύννεφο λέξεων ή ετικετών (word/tag cloud-γουόρντ/ταγκ κλάουντ), που αναπαριστά οπτικά τις απαντήσεις σας, με έναν δημιουργικό και εκφραστικό τρόπο! Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορα ελεύθερα λογισμικά (τα περισσότερα δυστυχώς δεν υποστηρίζουν τους χαρακτήρες στην ελληνική γλώσσα). Προτείνουμε να δοκιμάσετε το παρακάτω : <https://www.wordclouds.com/>

**Στην ίδια ενότητα, θα βρείτε αρχείο σκορμ(scorm) με περισσότερες δραστηριότητες σε σχέση με τα βλέμματα στην ταινία "Τραγούδα".*

Το εκπαιδευτικό υλικό είναι παραγωγή του
Διεθνούς Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους.



Δημιουργία / επιμέλεια υλικού :

Γιώργος Διδυμιώτης
Χαρά Καραγιαννάκη - Μιχάλογλου
Ζήνα Λεύκου - Παναγιώτου
Γιώργος Σπύρου