# 2. Σκηνικός χώρος – Σκηνογραφία (στο κινηματογράφο)

## Α. Ορισμός

* «Σκηνογραφία είναι η μετατροπή του κειμένου σε εικαστικό σενάριο» [1]
* «Σκηνογραφία είναι η ενιαία σύνθεση του χώρου, του κειμένου, της έρευνας, της αισθητικής, της υποκριτικής, της σκηνοθεσίας και της συμμετοχής του θεατή, που στοχεύει σε μια πρωτότυπη καλλιτεχνική δημιουργία» [1]
* «Ευθύνη του σκηνογράφου είναι η δημιουργία της συνολικής όψης της παράστασης- σκηνικά, κουστούμια, αξεσουάρ και έπιπλα» [1]
* «Η σκηνογραφική αφήγηση προσφέρει μια υποκειμενική οπτική γωνία σ’ ένα γνωστό έργο ώστε να παρουσιαστεί ανανεωμένο στο κοινό.» [2]
* «Σκηνογραφία είναι ένας όρος που αποτελείται από δύο ελληνικές λέξεις, “σκηνή” και “γραφή”. Είναι η τεχνική και η τέχνη του να δημιουργείς και να πραγματοποιείς μια σκηνή, το περιβάλλον μέσα στο οποίο εκτυλίσσονται τα αναπαριστώμενα γεγονότα. Κατ’ επέκταση, και το ίδιο το περιβάλλον μέσα στο οποίο λειτουργούν οι δημιουργοί.» Mario Santella, Lessico dell’attore, Colonnese, 1998 [6] ???
* «Όταν οι designers επαναπροσδιορίζουν το ρόλο τους και χαρακτηρίζονται σκηνογράφοι, πρέπει να προχωρήσουν πέρα απ’ τον απλό σχεδιασμό ενός σκηνικού και κουστουμιών που θα δημιουργούσαν απλώς μια ελκυστική εικόνα.» [1]
* «Η αρχιτεκτονική στο έργο αποτελεί εξίσου μια ομάδα χαρακτήρων, το ίδιο σημαντική με τους κυριολεκτικούς χαρακτήρες, που μιλάνε και φοράνε ρούχα.» Terry Gilliam [7]
* Όλα τα στοιχεία του σκηνικού έχουν μια λειτουργία μέσα σε όλη τη διαδικασία της ταινίας (the whole process). Αναπαριστούν συγκεκριμένες ιδέες. [7]
* Ο George Melies έχτισε ένα από τα πρώτα κινηματογραφικά στούντιο – ένα μικρό μαγαζί όπου στοιβάζονταν θεατρικά μηχανήματα, μπαλκόνια, καταπακτές και μετακινούμενα παραπέτα. [13]
* Ο σκηνικός χώρος είναι δυνατό να υπερισχύσει των ηθοποιών. [13]

## Β. Τι περιλαμβάνει η έννοια

### α. Η διαδικασία

* Η τέχνη της σκηνογραφίας, απαιτεί ένα επαγγελματισμό που βασίζεται τόσο σε πολιτισμικό όσο και σε τεχνικό και τεχνολογικό υπόβαθρο του δημιουργού. Ο ρόλος του σκηνογράφου εκτός από το στοιχείο της καλλιτεχνικής δημιουργίας περιλαμβάνει και στοιχεία διεύθυνσης (management). Στο κινηματογράφο αναπαριστάται η πραγματικότητα. Συχνά το κοινό αναγνωρίζει κάποιο ηθοποιό ή χαρακτήρα με τον οποίο ταυτίζεται και έτσι εκλαμβάνει τις πράξεις του μέσα στο έργο ως πραγματικές και όχι ως προϊόν της φαντασίας του σεναριογράφου. Κατ’ επέκταση, θεωρεί ότι και το σκηνικό ή γενικά το περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται η δράση προϋπήρχε και δε το αντιμετωπίζει σαν ένα δημιούργημα του σκηνογράφου. Στη πραγματικότητα για τη δημιουργία του σκηνικού έχουν προηγηθεί δεκάδες φωτογραφήσεις και μαγνητοσκοπήσεις τοποθεσιών, αντικειμένων και υφών, σχέδια προετοιμασίας και οργάνωσης. Στη συνέχεια έχουν ανακατασκευαστεί στοιχεία του σκηνικού μέσα στα studio από υλικό που προϋπήρχε ή σε περιπτώσεις εξωτερικών σκηνικών ή απαιτητικών σκηνογράφων ή σκηνοθετών (όπως ο Coppola που δεν ήθελε να χρησιμοποιούνται σκηνικά από άλλες ταινίες στις ταινίες του) έχουν κατασκευαστεί όλα από την αρχή. [6]
* Στη σκηνογραφία συμπεριλαμβάνεται η διαδικασία της έρευνας, που θα δώσει στη παράσταση τη κατεύθυνση και το χαρακτήρα της. Η συγκέντρωση των επίπλων, των ιδιαίτερων αντικειμένων και των σκηνικών εφέ θα αποκαλύψει τις σκηνές- κλειδιά του έργου. Εδώ έγκειται και η μεγαλύτερη πρόκληση για το σκηνογράφο που θα πρέπει να αποκαλύψει μέσω μιας υποκειμενικής οπτικής την ουσία του αντικειμένου ώστε να αποφασίσει για το αν θα το χρησιμοποιήσει ή όχι. Επιπλέον, ευθύνη του σκηνογράφου αποτελούν και οι ενδυματολογικές επιλογές (η εικαστική μετάπλαση του κάθε ρόλου). Τα κουστούμια και τα υλικά από τα οποία είναι φτιαγμένα αποκαλύπτουν στοιχεία όπως η κοινωνική τάξη, η ηλικία και το γούστο. Έτσι στα πλαίσια της παραπάνω απόφασης πρέπει να λαμβάνονται υπόψη εκτός από τα σκηνικά και τα κουστούμια καθώς στο σύνολό τους θα πρέπει να υποστηρίζουν τελικά την ερμηνεία του ηθοποιού. Η τελική σκηνογραφική σύνθεση θα πρέπει να ενοποιεί ερμηνευτές και αντικείμενα. [1] 🡪 έχει σχέση και με την ενότητα «σύμβολα – συμβολισμοί»
* Ο κάθε σκηνογράφος έχει το δικό του τρόπο να προσεγγίζει ένα σενάριο, παρ’ όλα αυτά, είναι σημαντικό να το κάνει με όσο πιο οργανωμένο και ξεκάθαρο τρόπο είναι δυνατό. Είναι σημαντικό να καταγράφονται και να επισημαίνονται πάνω στο σενάριο, όλα τα στοιχεία που αφορούν το σκηνικό, όπως οι τοποθεσίες, το περιβάλλον, οι απαιτήσεις διάρθρωσης του χώρου, τα διάφορα αντικείμενα και αξεσουάρ που θα χρησιμοποιηθούν από τους ηθοποιούς, τα έπιπλα και λοιπά στοιχεία του χώρου, ακόμα και τα οχήματα που θα υπάρχουν στη ταινία, τα ειδικά εφέ (φωτιά, καπνός, εκρήξεις κτλ) και τέλος, τα ζώα.

«Για τη προσέγγιση και την κατάλληλη επιλογή του “ύφους- κλίματος” που προκύπτει από το σενάριο, είναι χρήσιμο να λαμβάνεται υπόψη το μυθιστόρημα ή το κείμενο από το οποίο προήλθε. Επίσης, η παραπομπή σε ιστορικά αρχεία, χρονικά, εφημερίδες και άλλα στοιχεία του τύπου, αποτελεί σημαντική βοήθεια για την απόκτηση ευρείας και ακριβούς ιδέας όσον αφορά στην εποχή και στο περιβάλλον που διαδραματίζεται το έργο.» Vincenzo del Prato, Manuale di scenographia, La nuova Italia Scentifica, 1990. Δεδομένου ότι τις περισσότερες φορές για οικονομικούς και άλλους διαδικαστικούς λόγους, μια ταινία δε γυρίζεται με ακριβή χρονολογική σειρά, είναι σημαντικό πριν από όλα να καταρτιστούν λίστες που να περιλαμβάνουν όλα τα απαραίτητα στοιχεία του σκηνικού:

Κατ’ αρχήν πρέπει να δημιουργηθεί λίστα με τις απαιτήσεις του σεναρίου όσον αφορά σε τοποθεσίες και μέρη όπου θα πραγματοποιηθούν γυρίσματα. Αυτή η λίστα θα μπορούσε να διαρθρωθεί και βάσει των σεκάνς του έργου. Η επόμενη πιο σημαντική λίστα είναι αυτή των αντικειμένων και αξεσουάρ που θα χρησιμοποιηθούν. Απ’ αυτή τη λίστα θα προκύψει μια πιο ακριβής ιδέα σχετικά με το πλάνο εργασίας και γενικά με οτιδήποτε χρειαστεί για τα γυρίσματα. Για την ολοκλήρωση του κινηματογραφικού κάδρου θα πρέπει να καταρτιστεί επιπλέον, λίστα με τα απαιτούμενα ειδικά εφέ (ομίχλη, βροχή, άνεμος, φωτιά, εκρήξεις κα), με πιθανά όπλα και οχήματα (αυτοκίνητα, φορτηγά, μοτοσυκλέτες ή μη μηχανοκίνητα όπως άμαξες κτλ) και τέλος με τα ζώα που θα χρησιμοποιηθούν στη ταινία. Τα παραπάνω δεν αποτελούν σε κάθε περίπτωση αρμοδιότητα του σκηνογράφου (εξαρτάται από τη παραγωγή της ταινίας και άλλους παράγοντες), αλλά θα πρέπει να συμμορφώνονται στην αισθητική προσέγγιση του σκηνογράφου και να ελέγχονται από αυτόν. Στο κινηματογράφο, είναι απαραίτητο να κατασκευαστεί το σκηνικό τέλειο και στη παραμικρή λεπτομέρεια σε αντίθεση με το θέατρο ή τη τηλεόραση όπου κάποια πλευρά του σκηνικού δε θα φανεί. Αυτό συμβαίνει γιατί πρέπει να κινηθεί η κάμερα και ο φωτισμός τέσσερεις φορές και να γίνει λήψη της σκηνής από τέσσερεις διαφορετικές γωνίες ώστε να επιλεχθούν αργότερα οι κατάλληλες στο μοντάζ. [6]

* Στο κινηματογράφο, ο όρος σκηνογραφία, εκτός από τις ανθρώπινες κατασκευές περιλαμβάνει και τα φυσικά τοπία. Σύμφωνα με τον Marcel Martin, στον κινηματογράφο απαιτείται ο ρεαλισμός του κάδρου(παρόλα’ αυτά σε σύγχρονες ταινίες έχει καταρριφθεί αυτή τη θεωρία, πχ Dogville). Τα σκηνικά μπορεί να είναι είτε εσωτερικά είτε εξωτερικά. Επίσης, μπορεί να είναι πραγματικά, κατασκευασμένα στο στούντιο ή ψηφιακά. Κατά τον Martin, διακρίνονται σε τρεις κατηγορίες: τα ρεαλιστικά, τα ιμπρεσιονιστικά και τα εξπρεσιονιστικά.

Τα σκηνικά διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη ροή και στο περιεχόμενο μιας ταινίας. Κατ’ αρχήν, η συνέπεια του υλικού περιεχομένου χρησιμεύει για τη μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο (στο “raccords” των σκηνών) και αποτελεί σημαντική αρχή του μοντάζ (match cutting, directional cutting). Επιπλέον, το σκηνικό μπορεί να αποκτήσει συμβολική έννοια και να συμμετάσχει στη δραματουργία του έργου ανάλογα με τη χρήση του. Για παράδειγμα η τοποθέτηση ενός πρόσωπου μπροστά από το σκηνικό ή από κάποιο αντικείμενο μπορεί να εξυπηρετεί κάποιο συμβολισμό. Επίσης, η τροποποίηση της φυσιολογικής εμφάνισης των αντικειμένων του ντεκόρ είναι δυνατό να δημιουργήσουν την εντύπωση ψυχολογικής ή φυσικής ταραχής του ήρωα. [2] 🡪 έχει σχέση και με την ενότητα «σύμβολα – συμβολισμοί»

### β. Η σχεδίαση της λήψης/ σύνθεση του κινηματογραφικού κάδρου (design of the shot)

* «Σύνθεση είναι η οργάνωση του θέματος σε σχέση με το χώρο και το χρόνο του πλάνου, με τρόπο που να ανταποκρίνεται στην εκφραστική απεικόνιση του περιεχομένου και της ουσίας της επιμέρους εικόνας ανά πάσα στιγμή. Ο θεατής πρέπει να αντιλαμβάνεται γρήγορα το περιεχόμενο του πλάνου και να αντλεί το βαθύτερο δυνατό συναίσθημα απ’ αυτό που προασπαθούμε να του δώσουμε.» [14]
* Mise en scene: σημαίνει «στήνω μια πράξη επί σκηνής» και αφορούσε αρχικά τη πρακτική της σκηνοθεσίας θεατρικών έργων. Οι μελετητές του κινηματογράφου, διευρύνοντας τον όρο ούτως ώστε να περιλαμβάνει και τη κινηματογραφική σκηνοθεσία, τον χρησιμοποιούν για να δηλώσουν τον έλεγχο του σκηνοθέτη πάνω σε ό,τι εμφανίζεται στο κινηματογραφικό κάδρο. Λόγω της θεατρικής προέλευσης του όρου, η mise en scene περιλαμβάνει τις όψεις του κινηματογράφου που συμπίπτουν με τη τέχνη του θεάτρου: το σκηνικό, το φωτισμό, τα κουστούμια και τη συμπεριφορά των προσώπων (εκφράσεις και κινήσεις των ηθοποιών). [13]
* Έχοντας τον έλεγχο της mise en scene, ο σκηνοθέτης στήνει το γεγονός για τη κάμερα. [13]
* Η mise en scene λειτουργεί υποδηλώνοντας ένα τρισδιάστατο χώρο, αφηρημένο ή αναπαραστατικό, πραγματικό ή πλασματικό. Στο κινηματογράφο, οι παράγοντες της εικόνας που συμβάλλουν στη δημιουργία μιας τέτοιας αίσθησης του χώρου, ονομάζονται ενδείξεις βάθους (depth cues). Η κατανόηση των ενδείξεων βάθους αναπτύσσεται βάσει της εμπειρίας του θεατή για το χώρο στο πραγματικό κόσμο και τις χωρικές συμβάσεις που έχουν γινει σε άλλες τέχνες όπως η ζωγραφική και το θέατρο. [13]
* Η mise en scene, χρησιμεύει επίσης στο να κατευθύνει τη προσοχή του θεατή στα επιθυμητά στοιχεία του πρώτου πλάνου και για να δημιουργεί μια δυναμική σχέση μεταξύ πρώτου πλάνου και φόντου. (σσ. Ενότητα «σκηνικός χώρος») [ 13]
* Ως σύνολο τεχνικών, η mise en scene, συμβάλλει στη σύνθεση του κινηματογραφικού πλάνου στο χώρο και το χρόνο. Π σκηνικός χώρος, ο φωτισμός και η συμπεριφορά των προσώπων αλληλεπιδρούν δημιουργώντας σχηματισμούς κίνησης, χρώματος και βάθους, γραμμών και σχημάτων, φωτός και σκιάς. Αυτοί οι σχηματισμοί ορίζουν και αναπτύσσουν το χώρο του κόσμου της ιστορίας και υπογραμμίζουν τις σημαντικές για την ιστορία πληροφορίες. Ο τρόπος που ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί τη mise en scene, καθοδηγεί την αντίληψη του θεατή και συμβάλλει στη δημιουργία της συνολικής μορφής της ταινίας. [13]
* Η μέριμνα για σωστή σχεδίαση της λήψης/ του κινηματογραφικού κάδρου (**design of the shot**) θα καθορίσει το κατά πόσο είναι οπτικά ευχάριστο. Τα σχεδιαστικά στοιχεία (design elements) μπορούν να συνδυαστούν με αμέτρητους τρόπους. Ο σχεδιασμός είναι ίσως πιο σημαντικός ακόμα και από το πώς θα εκτελεστεί τελικά η λήψη. [11]
* Η **σύνθεση του κινηματογραφικού κάδρου** εκτός από οπτικό ενδιαφέρον έχει και την ιδιότητα να προξενεί συναισθήματα. [11]
* Ο Sergei Eisenstein, θεωρούσε την αρχιτεκτονική σύνθεση στο κινηματογράφο ίσης σημασίας με το μοντάζ. Κατά τον ίδιο, «Η αρχιτεκτονική είναι ο φυσικός προκάτοχος/ πρόγονος (predecessor) του φιλμ, στο τομέα της μετάβασης από το πραγματικό στον φανταστικό/ πλασματικό κόσμο.» [7]
* «Ο καλύτερος σχεδιασμός επιτυγχάνεται με τη σύνθεση όλων των επιρροών που έχει κανείς, σε ένα σύνολο που λειτουργεί (into a whole that works). Από αυτό το σημείο και μετά το ζήτημα είναι πως θα το διαχειριστεί.» Patrick Tatopoulos (production designer of “i, Robot”) [7]
* Ένα καλά σχεδιασμένο κινηματογραφικό κάδρο, είναι ικανό να δημιουργήσει στο θεατή τη ψευδαίσθηση ότι δεν υπάρχει η επιφάνεια της οθόνης και πλαίσιο γύρω από την εικόνα. Όσο πιο κινηματογραφικά αντιμετωπιστεί η σύνθεση της εικόνας τόσο περισσότερες θα είναι οι πιθανότητες να μπει ο θεατής μέσα στη ταινία και να ξεχάσει προς στιγμήν ότι βρίσκεται σε κινηματογραφική αίθουσα και παρακολουθεί μια δυσδιάστατη κινούμενη εικόνα. Η κάμερα αποτελεί υποκειμενικό εργαλείο. Βάσει θεωρίας, η διαδικασία της κινηματογράφησης υποδεικνύει ότι τα αντικείμενα κλπ του σκηνικού θα τοποθετηθούν ανάλογα και στη συνέχεια θα κινηματογραφηθεί η δράση. Στη πραγματικότητα όμως η κάμερα ρυθμίζεται διαρκώς σε σχέση με τα αντικείμενα. Υπεύθυνος για να ορίσει τη παραπάνω σχέση είναι **ο film designer**. Το ρόλο του film designer μπορεί να έχει ο art director, ο cinematographer ή ο ίδιος ο σκηνοθέτης. [11]
* «Όταν πρόκειται να συμπεριληφθούν ειδικά εφέ πρέπει να προσχεδιαστούν προσεκτικά στο στάδιο των γυρισμάτων.» [13]
* Η **ισορροπία στη σύνθεση** αναφέρεται στο κατά πόσο οι περιοχές του χώρου της οθόνης έχουν ίσα κατανεμημένες μάζες και σημεία ενδιαφέροντος. Οι κινηματογραφιστές συχνά, θεωρούν δεδομένο ότι ο θεατής θα συγκεντρώσει τη προσοχή του στο πάνω μέρος του κάδρου (πιθανώς γιατί εκεί βρίσκονται τα πρόσωπα των ηθοποιών στα περισσότερα πλάνα). Έτσι, λόγω των προσδοκιών που έχουν οι θεατές από τη προηγούμενη εμπειρία τους, οι κινηματογραφιστές συνήθως γεμίζουν περισσότερο το πάνω μέρος της σύνθεσης. [13]
* Το κινηματογραφικό πλάνο συντίθεται μέσα σε ένα οριζόντιο παραλληλόγραμμο στο οποίο ο σκηνοθέτης φροντίζει συνήθως να ισορροπεί το αριστερό με το δεξιό μισό. Συνηθέστερη τακτική είναι να κεντράρεται το κάδρο στο ανθρώπινο σώμα ώστε να επιτυγχάνεται μία φυσική εξισορρόπηση του κάδρου. Ο ακραίος τύπος ισορροπίας είναι η διμερής συμμετρία. [13]
* Η σύνθεση του κάδρου σχετίζεται και με τη χρονικά εξαρτημένη διαδικασία σάρωσης της εικόνας από το θεατή. Για παράδειγμα, σε μια σύνθεση με χώρο βάθους θα χρησιμοποιηθούν γεγονότα στο φόντο ώστε να δημιουργηθούν οι προσδοκίες για όσα πρόκειται να συμβούν σε πρώτο επίπεδο. Μέσα στο ίδιο κάδρο, ο σκηνοθέτης μπορεί να οργανώσει τη δράση έτσι ώστε να διαφαίνεται στο φόντο μιας σκηνής αυτό που θα επακολουθήσει στην επόμενη. [13]
* Η ρύθμιση της θέσης και της μετατόπισης των ηθοποιών μέσα στο σκηνικό χώρο, κατευθύνουν τις προσδοκίες του θεατή. Τηρουμένων των αναλογιών, ο θεατής περιμένει πως θα πάρει περισσότερες πληροφορίες από το πρόσωπο ενός χαρακτήρα παρά από τη πλάτη του. Δηλαδή, η προσοχή του θεατή θα προσπεράσει τις φιγούρες που έχουν γυρισμένη τη πλάτη και θα εστιάσει τη προσοχή του σε αυτές που είναι τοποθετημένες μετωπικά.

### γ. Η αντίληψη του θεατή

* Το ανθρώπινο οπτικό σύστημα είναι συντονισμένο έτσι ώστε να αντιλαμβάνεται την αλλαγή στο χώρο και το χρόνο. Τα μάτια και ο εγκέφαλος είναι πιο κατάλληλα να συλλαμβάνουν τις διαφορές παρά να συγκεντρώνονται σε ομοιόμορφα παρατεταμένα ερεθίσματα. Βάσει των παραπάνω, στοιχεία της mise en scene, όπως αλλαγή στο φωτισμό, στο σχήμα (?), στην κίνηση κλπ, θα προσελκύσουν τη προσοχή του θεατή. Επιπλέον, η παρατήρηση έχει σχέση και με το σκοπό του παρατηρητή. Το τι κοιτάζει σχετίζεται με τις υποθέσεις του και με το τι αναζητά και αυτά με τη σειρά τους σχετίζονται με προηγούμενες εμπειρίες του από άλλα έργα τέχνης ή από το πραγματικό κόσμο. Ένας γενικός παράγοντας που επηρεάζει το τι παρατηρεί ο θεατής από τη κινηματογραφική εικόνα, είναι η συνολική οργάνωση της μορφής της. Σε μια αφηγηματική ταινία, οι χαρακτήρες και οι πράξεις τους προσφέρουν ισχυρές ενδείξεις. Για παράδειγμα, σε ένα πλάνο που δείχνει ένα πλήθος, το μάτι του θεατή τείνει να σαρώσει την εικόνα αναζητώντας κάποιον χαρακτήρα που αναγνωρίζει από προηγούμενη σκηνή. Οι προσδοκίες του θεατή είναι δυνατό να διαμορφωθούν και μέσω του γραπτού λόγου πχ. κάποιος ενδιάμεσος τίτλος που υποδεικνύει τι θα επακολουθήσει στο επόμενο πλάνο. [13]
* Ο κινηματογράφος έχει να κάνει με πολλά είδη χώρου. Η εικόνα που προβάλλεται στην οθόνη είναι φυσικά επίπεδη και απεικονίζει μια σύνθεση μέσα σε ένα πλαίσιο, όπως κάνει μια φωτογραφία ή ένας πίνακας ζωγραφικής. Η διευθέτηση της mise en scene, δημιουργεί τη σύνθεση του χώρου της οθόνης. Η δισδιάστατη αυτή σύνθεση αποτελείται από την οργάνωση των σχημάτων, των διαφόρων ειδών υφής και των σχηματισμών φωτός και σκιάς. Ωστόσο, στις περισσότερες ταινίες, η σύνθεση αναπαριστά ένα τρισδιάστατο χώρο στον οποίο συμβαίνει η δράση. Εφόσον η εικόνα που προβάλλεται στην οθόνη είναι επίπεδη, η mise en scene πρέπει να δώσει στο κοινό ενδείξεις που θα του επιτρέψουν να συναγάγει το τρισδιάστατο της οθόνης. Ο κινηματογραφιστής χρησιμοποιεί τη mise en scene για να καθοδηγήσει τη προσοχή του θεατή διαμέσου της οθόνης, διαμορφώνοντας του την αίσθηση για το χώρο που αναπαρίσταται και τονίζοντας ορισμένα τμήματά του. Στο κινηματογράφο, η ανθρώπινη όραση είναι συντονισμένη να συλλαμβάνει αρκετών ειδών αλλαγές, όπως η κίνηση, οι χρωματικές διαφορές, η ισορροπία συγκεκριμένων συστατικών και οι μεταβολές του μεγέθους. Η ευαισθησία του ματιού σε αυτές τις αλλαγές επιτρέπει στο κινηματογραφιστή να κατευθύνει το ενδιαφέρον διαμέσου του δισδιάστατου χώρου και κάδρου. [13]
* Όταν στην οθόνη εμφανίζονται αρκετά κινούμενα στοιχεία, όπως σε μια αίθουσα χορού, ο θεατής είναι πιθανό να μεταθέτει την προσοχή του σύμφωνα με άλλες ενδείξεις ή βάσει των προσδοκιών του για το στοιχείο που είναι σημαντικότερο στην αφηγηματική δράση. [13]
* Συνήθως η σύνθεση του κάδρου είναι εξισορροπημένη, παρόλα αυτά ένα μη ισορροπημένο κάδρο μπορεί να κατευθύνει την αίσθηση του θεατή για το χώρο της οθόνης. [13]
* Η ανθρώπινη όραση ελέγχει τις διαφορές και επηρεάζει την αίσθηση του θεατή για το μέγεθος στην οθόνη. Σε ένα στατικό πλάνο, το μάτι τείνει να διακρίνει πρώτα τα μεγαλύτερα αντικείμενα και στη συνέχεια τα μικρότερα. Παρόλα αυτά, η κίνηση, το χρώμα ή η ισορροπία μπορεί να υπερισχύσουν του μεγέθους ως ενδείξεις για τη σύνθεση και να κατευθύνουν τη προσοχή σε μικρότερες περιοχές της εικόνας. [13]
* Το ανθρώπινο οπτικό σύστημα εκλαμβάνει ως στοιχεία πρώτου πλάνου, τα εντονότερα ή περισσότερο ευδιάκριτα περιγράμματα και τα καθαρότερα χρώματα. Σε αυτό το κανόνα βασίζεται η τεχνική της **«ατμοσφαιρικής προοπτικής»,** στην οποία φαίνονται θολά τα μακρινά πλάνα. Πιο συγκεκριμένα, οι φιγούρες και τα αντικείμενα όσο μικρότερα είναι τόσο μακρύτερα φαίνονται. Έτσι ενισχύεται η αίσθηση του βάθους στο χώρο και γίνονται διακριτές οι αποστάσεις μεταξύ των επιπέδων. [13]
* Το γεγονός ότι η ανθρώπινη όραση είναι ευαίσθητη στις διαφορές, επιτρέπει στους κινηματογραφιστές να κατευθύνουν την αντίληψη που δημιουργείται για τη mise en scene του έργου. Οι ενδείξεις για το χώρο της ιστορίας αλληλοεπηρεάζονται και λειτουργούν τονίζοντας αφηγηματικά στοιχεία. Καθοδηγούν έτσι, τη προσοχή του θεατή και εδραιώνουν δυναμικές σχέσεις ανάμεσα σε περιοχές του χώρου της οθόνης. [13]
* Η σάρωση του πλάνου επηρεάζεται από τη παρουσία κίνησης σε αυτό. Μια στατική σύνθεση ενδέχεται να κατευθύνει τη προσοχή σε ένα και μόνο στοιχείο της. Αντιθέτως, μια σύνθεση με έμφαση στη κίνηση είναι περισσότερο εξαρτημένη χρονικά και η προσοχή του θεατή κατευθύνεται από το ένα σημείο στο άλλο με τη βοήθεια διαφορετικών ταχυτήτων, κατευθύνσεων και ρυθμών των διαφόρων κινήσεων. Τα παραπάνω αποτελούν στοιχεία της mise en scene, και επιπλέον τον τρόπο που ελέγχεται το τι και το πότε κοιτάει κάτι ο θεατής. [13]

### δ. Σκηνικός χώρος - Σκηνικά αντικείμενα

* Από τις πρώτες μέρες του κινηματογράφου, οι κριτικοί είχαν καταλάβει πως ο σκηνικός χώρος παίζει ένα πιο ενεργό ρόλο στον κινηματογράφο απ’ ότι στα περισσότερα θεατρικά στυλ. Κατά τον Andre Bazen, « Ο άνθρωπος είναι σημαντικότατος στο θέατρο. Το δράμα στην οθόνη μπορεί να υπάρξει και χωρίς τους ηθοποιούς. Μια πόρτα που βροντάει, ένα φύλλο στον άνεμο, κύματα που σκάνε στην ακτή μπορεί να επιτείνουν το δραματικό αποτέλεσμα. Μερικά αριστουργήματα του κινηματογράφου χρησιμοποιούν τον άνθρωπο μόνο ως συμπλήρωμα, σαν ένα προσάρτημα ή σε αντίστιξη με τη φύση, που είναι ο πραγματικός πρωταγωνιστής.». επομένως, ο σκηνικός χώρος του κινηματογράφου μπορεί να έρθει στο προσκήνιο, δεν υπάρχει λόγος να είναι απλως ο χώρος που δέχεται και περιβάλλει τις πράξεις των ανθρώπων. Αντίθετα, μπορεί να εισέρθει δυναμικά στην αφηγηματική δράση. [13]
* Ο συνολικός σχεδιασμός ενός σκηνικού μπορεί να διαμορφώσει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο κατανοούμε τη δράση της ιστορίας. [13]
* Ο κινηματογραφιστής μπορεί να επιλέξει να στήσει τη δράση σε μια ήδη υπάρχουσα τοποθεσία ή μπορεί να επιλέξει να κατασκευάσει από την αρχή το σκηνικό χώρο. [13]
* Οι χαρακτήρες και οι διάλογοι επηρεάζουν το σκηνικό χώρο. Οι γραπτές κατασκευαστικές οδηγίες επηρεάζουν επίσης το σκηνικό χώρο. Αλλά η σύνθεση των παραπάνω τον δημιουργεί. [7]
* Για τη δημιουργία του σκηνικού έχουν προηγηθεί δεκάδες φωτογραφήσεις και μαγνητοσκοπήσεις τοποθεσιών, αντικειμένων και υφών, σχέδια προετοιμασίας και οργάνωσης. Στη συνέχεια έχουν ανακατασκευαστεί στοιχεία του σκηνικού μέσα στα studio από υλικό που προϋπήρχε ή σε περιπτώσεις εξωτερικών σκηνικών ή απαιτητικών σκηνογράφων ή σκηνοθετών (όπως ο Coppola που δεν ήθελε να χρησιμοποιούνται σκηνικά από άλλες ταινίες στις ταινίες του) έχουν κατασκευαστεί όλα από την αρχή. [6] 🡪 ένα μέρος υπάρχει και στο 2.Β.α.
* Ο **σκηνικός χώρος** αποκτά όγκο και ξεχωριστά επίπεδα χάρη στις ενδείξεις βάθους. Για ένα **αντικείμενο** η έννοια του όγκου περιλαμβάνει ως προϋπόθεση το να καταλαμβάνει ένα τρισδιάστατο χώρο. Προκειμένου να γίνει διακριτός ο όγκος στο κινηματογραφικό χώρο, αξιοποιούνται οι γνώσεις που προκύπτουν από τη παρατήρηση των αντικειμένων στη πραγματικότητα. [13]
* Ενδείξεις βάθους διαχωρίζουν και τα **επίπεδα** μέσα στην εικόνα. Επίπεδα είναι οι διαστρωματώσεις του χώρου, που καταλαμβάνουν τα πρόσωπα ή τα αντικείμενα. Διακρίνουμε το πρώτο πλάνο, το μεσαίο και το φόντο. [13]
* Επίσης, **αίσθηση βάθους** προκύπτει όταν παράλληλες γραμμές της εικόνας συγκλίνουν σε ένα μακρινό σημείο φυγής. [13]
* Συχνά συναντάται να δημιουργούν οι σκηνοθέτες μια σύνθεση χώρου βάθους, κάνοντας το πρώτο επίπεδο πολύ μεγάλο και το επίπεδο του φόντου πολύ μακρινό. Για τις συνθέσεις που παρουσιάζουν ένα αρκετά βαθύ χώρο χρησιμοποιείται ο όρος «βαθειά mise en scene». Στην αντίθετη περίπτωση έχουμε «ρηχή mise en scene». [13]
* «ατμοσφαιρική προοπτική»... ενότητα «αντίληψη θεατή» [13]

### ε. Κοστούμια – μακιγιάζ

* Όσον αφορά στα κοστούμια, κατά τον Martin, επίσης διακρίνονται σε 3 κατηγορίες: τα ρεαλιστικά, τα αντιρεαλιστικά και τα συμβολικά. Παρόλα αυτά στο κινηματογράφο συνηθίζεται να είναι περισσότερο ρεαλιστικά και λιγότερο συμβολικά σε σύγκριση με το θέατρο. Η επιλογή των κοστουμιών είναι ιδιαίτερα σημαντική καθώς καθορίζει την αρμονία ή την αντίθεση των ηθοποιών στο πλάνο. [2]
* Τα κουστούμια (όπως και τα σκηνικά αντικείμενα ή ο σκηνικός χώρος ) είναι δυνατό να επιτελέσουν μεγάλο εύρος λειτουργιών μέσα στο σύνολο της ταινίας. Στοιχεία των κουστουμιών ή αξεσουάρ, είναι δυνατό να συμβάλλουν στο αφηγηματικό σύστημα της ταινίας, πχ. ένα ζευγάρι γυαλιά μπορεί να δίνει μια πληροφορία για τη προσωπικότητα του χαρακτήρα που τα φοράει, ή ένα ζευγάρι παπούτσια να αποτελέσει στοιχείο της πλοκής της ταινίας. [13]
* Τα ενδυματολογικά αξεσουάρ χρησιμοποιούνται ευρύτατα στα κινηματογραφικά είδη πχ. το ημίψηλο καπέλο και μπαστούνι του χορευτή σε μιούζικαλ, το αυτόματο περίστροφο του γκάνγκστερ σε γκανγκστερική ταινία κλπ. [13]
* Οι περισσότεροι γνωστοί κινηματογραφικοί κωμικοί έχουν μετατρέψει ένα συγκεκριμένο κουστούμι σε ένδειξη του χαρακτήρα τους, πχ το μπαστούνι και το στρογγυλό καπέλο του Chaplin, τα στρογγυλά καπέλα και τα κουστούμια του Χοντρού και του Λιγνού, η περούκα του Harpo Marx κ.α. [13]
* Αντίστοιχες λειτουργίες με τα κουστούμια επιτελεί και το μακιγιάζ των ηθοποιών. Το μακιγιάζ ήταν αρχικά απαραίτητο γιατί τα πρόσωπα των ηθοποιών δε καταγράφονταν καλά στο παλιό υλικό του φιλμ. Μέχρι σήμερα έχει χρησιμοποιηθεί με διάφορους τρόπους για να τονίσει την εμφάνιση των ηθοποιών στην οθόνη. [13]
* Σε κάποιες περιπτώσεις το μακιγιάζ μπορεί να στοχεύει απλά στο ρεαλισμό. Στις γυναίκες ηθοποιούς το μακιγιάζ μοιάζει συχνά με το εκάστοτε καθημερινό βάψιμο που είναι της μόδας, ενώ στους άντρες το μακιγιάζ είναι τέτοιο ώστε να μη φαίνονται τελικά βαμμένοι. [13]
* Σε άλλες περιπτώσεις το μακιγιάζ χρησιμοποιείται με μη ρεαλιστικό τρόπο. Μια πολύ συνήθης περίπτωση χρήσης του μακιγιάζ είναι για τη μεταμφίεση των ηθοποιών ώστε να μοιάζουν με ιστορικά πρόσωπα. Επίσης το παράξενο μακιγιάζ παίζει συμβάλλει στις συμβάσεις των ταινιών τρόμου πχ έντονο βάψιμο στο πρόσωπο, με επιφάνειες φωτεινών και σκοτεινών χρωμάτων δίχως φωτοσκιάσεις κτλ. [13]
* Τα τελευταία χρόνια η τέχνη του μακιγιάζ έχει αναπτυχθεί ανταποκρινόμενη στη δημοτικότητα των ταινιών τρόμου και επιστημονικής φαντασίας. Μείγματα καουτσούκ και πλαστελίνης δημιουργούν εξογκώματα, καμπούρες, στρώσεις τεχνητού δέρματος κτλ. Σε τέτοιο πλαίσιο , το μακιγιάζ όπως και τα κουστούμια, παίζει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία των προσωπικών γνωρισμάτων των χαρακτήρων ή στην αιτιολόγηση της δράσης της πλοκής. [13]

### στ. Φωτισμός

* Ένας ακόμα παράγοντας που συμμετέχει στο σύνολο που περικλείεται από τον όρο «σκηνικό», είναι ο φωτισμός. Ο φωτισμός σε συνδυασμό με τη δημιουργία σκιών προσδίδουν ύφος στο σκηνικό, πχ η επιλογή σκηνικού νύχτας μπορεί να προσδώσει ατμόσφαιρα σε μια σκηνή, και επίσης συμμετέχει στην αισθητική του έργου. Για αυτούς τους λόγους είναι σημαντικό να αφιερώνεται αρκετό μερίδιο του χρόνου των δημιουργών και για αυτόν. [2], [3], [5], [6]
* Η όψη ενός πλάνου ελέγχεται πρωτίστως από τη ποιότητα, την κατεύθυνση, τη πηγή και το χρώμα του φωτός. Ο κινηματογραφιστής μπορεί να χειριστεί και να συνδυάσει αυτούς τους παράγοντες με πάρα πολλούς τρόπους για να διαμορφώσει την εμπειρία του θεατή. Κανένα συστατικό της mise en scene δεν είναι σημαντικότερο από «το δράμα και τη περιπέτεια του φωτός». [13]
* Ο φωτισμός σαν έννοια δε περιλαμβάνει μόνο την ιδιότητα της διάχυσης φωτός στη σκηνή. Προσδιορίζει και το **ύφος της σκηνής**, το **χρόνο** (ώρα της ημέρας, εποχή κτλ), το σκηνικό και το ίδιο το περιβάλλον. Προσεκτικά τοποθετημένες πηγές φωτός θα επισημάνουν συγκεκριμένες πτυχές του σκηνικού σε σχέση με κάποιες άλλες, ενώ η έλλειψη φωτισμού σε κάποια σημεία θα κρύψει πιθανές ατέλειες. Δεν έχει νόημα για το δημιουργό ή τη δημιουργική ομάδα, να δώσουν στο χώρο απλά φως ώστε να γίνεται διακριτή η δράση από τους θεατές. Αυτό που έχει ουσία είναι να τοποθετήσουν προσεκτικά και συνειδητά κάθε φωτεινή πηγή ώστε να δημιουργείται η επιθυμητή αίσθηση όσον αφορά στη στιγμή της ημέρας, στο αν η σκηνή εξελίσσεται σε εξωτερικό ή εσωτερικό χώρο καθώς και στη διάθεση που θέλουν να βγαίνει από τη σκηνή.

[2], [3], [5], [6]

* Ένα μεγάλο μέρος της επίδρασης μιας εικόνας προέρχεται από το χειρισμό του φωτισμού. Στο κινηματογράφο ο φωτισμός δεν είναι απλώς φωταγώγηση που μας επιτρέπει να δούμε τη **δράση**. Οι φωτεινότερες και σκοτεινότερες περιοχές του κάδρου συμβάλλουν στη δημιουργία της όλης σύνθεσης του κάθε πλάνου και κατευθύνουν έτσι τη προσοχή μας σε ορισμένα αντικείμενα και ενέργειες. Μια έντονα φωτισμένη περιοχή της εικόνας, μπορεί να κατευθύνει το μάτι του θεατή σε μια ζωτική χειρονομία. Μια σκοτεινή περιοχή μπορεί να αποκρύψει κάποια λεπτομέρεια ή να επιτείνει το σασπένς για το τι μπορεί να υπάρχει σε εκείνο το σημείο. [13]
* Ο φωτισμός δίνει στα αντικείμενα σχήμα δημιουργώντας εξάρσεις φωτός και σκιές. Μια **έξαρση φωτός** είναι μια σχετικά φωτεινή κηλίδα πάνω σε μια επιφάνεια. Οι εξάρσεις φωτός παρέχουν σημαντικές ενδείξεις για την υφή της επιφάνειας. Αν πχ η επιφάνεια είναι λεία όπως το γυαλί, οι εξάρσεις φωτός τείνουν να αστράφτουν ενώ αντίθετα μια αδρότερη επιφάνεια, όπως μια ανώμαλη πετρώδης επίστρωση, δίνει πιο διάχυτες εξάρσεις φωτός. [13]
* **Σκιές**: υπάρχουν δύο βασικοί τύποι σκιών, εξίσου σημαντικοί για τη κινηματογραφική σύνθεση

οι αυτοσκιές ή σκίαση: όταν το φως δε καταφέρνει να φωτίσει ένα μέρος του αντικειμένου εξαιτίας του σχήματος ή των ιδιοτήτων της επιφάνειας του, πχ αν ένα άτομο αντικρίζει ένα κερί σε ένα σκοτεινό δωμάτιο, τμήματα του προσώπου και του σώματος του θα παραμείνουν σκοτεινά.

Oι ερριμμένες σκιές: όταν φωτίζεται ένα σώμα και δημιουργείται πίσω από το σώμα του σκιά γιατί το σώμα εμποδίζει το φως να περάσει, πχ στο παραπάνω παράδειγμα, η σκιά που δημιουργείται στο τοίχο πίσω από το άτομο. [13]

* Οι εξάρσεις φωτός και οι σκιές συμβάλλουν στη δημιουργία της αίσθησης που έχουμε για το **χώρο μιας σκηνής** πχ κάθετες λωρίδες σκιάς πάνω σε ένα άνθρωπο δημιουργούν την αίσθηση ότι βρίσκεται σε ένα κελί φυλακής. [13] -> σελ 209
* Ο φωτισμός διαμορφώνει τη **σύνθεση** ενός πλάνου, ενώ συγχρόνως δημιουργεί μια κλίμακα σπουδαιότητας, δίνει έμφαση στο πρωταγωνιστή, καθιστώντας τον τη πλέον μετωπικά και ευκρινώς φωτιζόμενη φιγούρα. [13]
* Ο φωτισμός επηρεάζει την εντύπωση που δημιουργείται για το **σχήμα** και την **υφή** των απεικονιζόμενων αντικειμένων, πχ αν μια μπάλα φωτίζεται κατευθείαν από μπροστά θα δείχνει στρογγυλή. Ενώ, αν η ίδια μπάλα φωτιστεί από το πλάι θα φαίνεται σαν ημικύκλιο. [13]
* **Υφολογική λειτουργία**: η χρήση χρωματισμένου φωτός
* Στο κινηματογραφικό φωτισμό διακρίνονται τέσσερα σημαντικά χαρακτηριστικά:
1. **Ποιότητα** του φωτισμού: αναφέρεται στη σχετική ένταση της φωταγώγησης. Ο «σκληρός» φωτισμός δημιουργεί σαφώς διαγεγραμμένες σκιές, ενώ ο «μαλακός» δημιουργεί μια διάχυτη φωταγώγηση, πχ στη φύση ο ήλιος το μεσημέρι δημιουργεί «σκληρό» φωτισμό, ενώ ο συννεφιασμένος ουρανός «μαλακό». Οι όροι είναι σχετικοί και πολλές συνθήκες φωτισμού ενδεχομένως βρίσκονται μεταξύ των δύο άκρων. Στη πράξη όμως οι διαφορές είναι διακριτές. Ο «σκληρός» φωτισμός δημιουργεί έντονες σκιές και τραχιές υφές και ακμές. Ο «μαλακότερος» φωτισμός θολώνει τα περιγράμματα και τις υφές και έχει ως αποτέλεσμα μεγαλύτερη διάχυση και ηπιότερες αντιθέσεις μεταξύ φωτός και σκιάς.
2. **Κατεύθυνση** του φωτισμού: η διαδρομή του φωτός από τη πηγή ή τις πηγές του έως το φωτιζόμενο αντικείμενο. Για πρακτικούς λόγους διακρίνουμε τις εξής κατηγορίες:
* Μετωπικός φωτισμός: αναγνωρίζεται από τη τάση του να εξαλείφει τις σκιές, το αποτέλεσμα είναι μια εικόνα που μοιάζει αρκετά επίπεδη.
* Οπίσθιος φωτισμός (ή κόντρα φωτισμός): προέρχεται από τη πίσω πλευρά του απεικονιζόμενου αντικειμένου. Μπορεί να τοποθετηθεί σε πολλές γωνίες, ψηλά πάνω από το θέμα, σε διάφορες γωνίες από πίσω και στο πλάι, στραμμένος κατευθείαν πάνω στη κάμερα ή να φωτίζεται από κάτω. Όταν χρησιμοποιείται δίχως άλλες πηγές φωτισμού, δημιουργεί σιλουέτες. Σε συνδυασμό με άλλες μετωπικές πηγές φωτός, δημιουργεί ένα διακριτικά φωτισμένο περίγραμμα (φωτισμός περιγράμματος).
* Φωτισμός από κάτω: υποδηλώνει πως το φως προέρχεται κάτω από το αντικείμενο. Έχει τη τάση να παραμορφώνει τα χαρακτηριστικά κι χρησιμοποιείται συχνά για τη δημιουργία δραματικών εφέ τρόμου. Βέβαια είναι δυνατό να υποδηλώνει απλώς μια ρεαλιστική πηγή φωτός, όπως ένα τζάκι. Όπως οι άλλες τεχνικές έτσι και αυτή μπορεί να λειτουργήσει διαφορετικά ανάλογα με τα συφραζόμενα.
* Φωτισμός από πάνω.

[13]

* Ο φωτισμός μπορεί να χαρακτηριστεί και βάσει της **πηγής** του. Παρ’ ότι κάποια πλάνα είναι πιθανό να γυριστούν με το φυσικό φως του περιβάλλοντος, οι περισσότερες ταινίες μυθοπλασίας χρησιμοποιούν επιπρόσθετες φωτεινές πηγές, για να ελέγξουν καλύτερα το πώς δείχνει η εικόνα. Οι λάμπες και τα άλλα στοιχεία του σκηνικού που υποδηλώνουν φωτεινή πηγή στη mise en scene, δεν αποτελούν τις πρωταρχικές πηγές φωτισμού της κινηματογράφησης. Παρόλα αυτά, η ύπαρξη τους αιτιολογεί το φωτισμό της σκηνής. Επίσης, η επιλογή απόχρωσης του φωτός μπορεί να αιτιολογείται από μια ρεαλιστική πηγή στη σκηνή. Ο κινηματογραφιστής δημιουργεί ένα φωτιστικό σχέδιο που να είναι συνεπές προς τις πηγές φωτός του σκηνικού. [13]
* Σε μια ταινία, ο φωτισμός που χρησιμοποιείται σε μια σκηνή πρέπει να έχει συγκεκριμένο σκοπό. Θα πρέπει να είναι σαφές το **από πού προέρχεται** η κάθε δέσμη φωτός και ποια φωτεινή πηγή (πχ. λάμπα, ανακλώμενη επιφάνεια κτλ) του σκηνικού το δημιουργεί. [12]
* Ο φωτισμός μπορεί επίσης να εκφράσει διάφορα είδη **υφής**: την απαλή καμπύλη ενός προσώπου, τη χοντρή ίνα ενός κομματιού ξύλου, το λεπτοφυές δίχτυ του ιστού της αράχνης, τη λάμψη του γυαλιού κτλ. [13]
* Για να πραγματοποιηθεί ο φωτισμός μιας σκηνής, ο σκηνοθέτης και ο διευθυντής φωτογραφίας θα ξεκινήσουν από τη παραδοχή πως κάθε αντικείμενο απαιτεί κανονικά δύο **πηγές φωτισμού**, ένα κύριο φως και ένα συμπληρωματικό.

Κύριο: η πρωταρχική πηγή, που προμηθεύει το κυρίαρχο φωτισμό και ρίχνει τις εντονότερες σκιές. Μπορεί να στοχεύει το αντικείμενο από οποιαδήποτε γωνία.

Συμπληρωματικός: λιγότερο δυνατός φωτισμός που «συμπληρώνει», μαλακώνοντας ή εξαλείφοντας τις σκιές που ρίχνει το κύριο φως.

Συνδυάζοντας το κύριο με το συμπληρωματικό φως είναι δυνατό να ελέγξει κανείς το φωτισμό με μεγάλη ακρίβεια. [13]

* Ο κλασσικός χολιγουντιανός κινηματογράφος ανέδειξε τη συνήθεια να χρησιμοποιούνται τουλάχιστον τρεις πηγές φωτισμού σε κάθε πλάνο: ο κύριος, ο συμπληρωματικός και ο οπίσθιος φωτισμός. [13]

 [13] σελ. 212

Ο οπίσθιος φωτισμός έρχεται πίσω και πάνω από τη φιγούρα, ο κύριος φωτισμός έρχεται διαγωνίως από μπροστά και ο συμπληρωματικός έρχεται αό μια θέση κοντά στη κάμερα. Αν στο πλάνο προστεθεί κι άλλος ηθοποιός, ο κύριος φωτισμός του ενός μπορεί να τροποποιηθεί ελαφρά για να σχηματίσει τον οπίσθιο φωτισμό του άλλου και αντίστροφα. [13]

* Ο συνηθέστερος τρόπος φωτισμού είναι ο “Three- point lighting”, και ονομάζεται έτσι γιατί περιλαμβάνει τα εξής τρία είδη φωτισμού:
1. Key light: ο βασικός φωτισμός της σκηνής ή του θέματος
2. Fill light: συνοδεύει το key light (βρίσκεται δεξιά ή αριστερά του), δεν είναι τόσο δυνατό όσο το key και «γεμίζει» τις σκιές. Το ρόλο του “fill light” κάποιες φορές, τον αντικαθιστούν στοιχεία του σκηνικού. Ως “fill light”, μπορεί να λειτουργήσει οποιαδήποτε επιφάνεια αντανακλά το φως. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο καθρέφτης, αλλά γενικά όλες οι επιφάνειες αντανακλούν ένα μέρος του φωτός που πέφτει επάνω τους, αυτό που τις διαφοροποιεί είναι το ποσό απορρόφησης.
3. Back light: προσδίδει «βάθος» στο θέμα

[5]

* Το σύστημα φωτισμού «τριών σημείων» έκανε την εμφάνιση του την εποχή των μεγάλων στούντιο του χολιγουντιανού κινηματογράφου. [13]
* Στο σύστημα φωτισμού «τριών σημείων», ο φωτισμός περιγράμματος τονίζει την επικάλυψη επιπέδων δίνοντας έμφαση στο περίγραμμα του αντικειμένου και ξεκολλώντας το έτσι από το φόντο. [13]
* Το σύστημα φωτισμού «τριών σημείων» απαιτεί να αναδιατάσσονται τα φώτα κάθε φορά που μετακινείται η κάμερα για ένα νέο καδράρισμα της σκηνής. Τέτοιου είδους παραλλαγές δεν ανταποκρίνονται στη πραγματικότητα, αλλά παρέχουν τη δυνατότητα στους κινηματογραφιστές να δημιουργήσουν μια σαφή σύνθεση για κάθε πλάνο. [13]
* Ο ισορροπημένος φωτισμός (balanced lighting), η χρήση χρωματισμένου φωτός (colored lighting) και οι σκιές που αυτός δημιουργεί, προσδίδουν ανάλογη **ατμόσφαιρα** στην εκάστοτε σκηνή, πχ η επιλογή σκηνικού νύχτας απαιτεί ανάλογο φωτισμό που προσδίδει μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα. [2], [3], [5], [6]
* Οι **καθρέφτες** είναι χρήσιμοι σε πολλές περιπτώσεις στο κινηματογράφο. Ανακλούν φως σε δυσπρόσιτα μέρη του σκηνικού, παρέχουν ευρύτερη γωνία λήψης σε σημεία που είναι δύσκολο να προσεγγίσει η κάμερα ή όταν φακοί μακρινού εστιακού μήκους δε μπορούν να χρησιμοποιηθούν ικανοποιητικά. [12]
* Ο φωτισμός στο μπροστά μέρος του σκηνικού θα πρέπει να ρυθμιστεί έτσι ώστε να φωτίζει ικανοποιητικά και κολακευτικά τους ηθοποιούς χωρίς να φωτίζει συγχρόνως το μπροστά ή το πίσω μέρος της οθόνης πίσω από αυτούς, γιατί καίει ??? την επιφάνεια της και μειώνει την αντίθεση (contrast) της προβαλλόμενης εικόνας. [12]
* Τα cross – lights χρησιμοποιούνται για να key τους ηθοποιούς και να φωτίσουν το σκηνικό. Στη περίπτωση που οι ηθοποιοί βρίσκονται σε ικανοποιητική απόσταση από την οθόνη, είναι ικανοποιητικός ένας φωτισμός υπό 45ο. όσο τη πλησιάζουν όμως το φως θα πρέπει να μετακινηθεί πλαγιότερα. Ένας ηθοποιός τοποθετημένος ακριβώς μπροστά στην οθόνη είναι δυνατό να φωτιστεί μόνο από 90ο γωνία. [12]
* Το fill – light τοποθετείται πλάγια σε μια πλευρά του ηθοποιού. Επίσης, μπορεί να τοποθετηθεί στο πάτωμα και να φωτίζει προς τα πάνω. [12]
* Back – light, top – light, kick – light: θα πρέπει να δοθεί προσοχή στο να μη φωτίζεται το πίσω μέρος της οθόνης. [12]
* Έκθεση (exposure): η σωστή ποσότητα έκθεσης καθορίζεται μετά από πειραματισμούς των μεταβλητών που σχετίζονται με αυτή, δηλαδή του επιπέδου φωτισμού του προβολέα, του μπροστά μέρους του σκηνικού (foreground action), της αντανάκλασης και απορρόφησης της πηγής της ακτίνας (beam – splitter), του μεγέθους της προβαλλόμενης εικόνας, την αντανάκλασης της οθόνης και της ευαισθησίας του raw stock. [12]

### ζ. Χρωματική παλέτα

* Η επιλογή της χρωματικής παλέτας ανασύρει και συνοψίζει το συναισθηματικό κόσμο του έργου. [1]
* Τα χρώματα και ο φωτισμός σχετίζονται και με την οπτική συνέχεια της ταινίας. Διακυμάνσεις και παραλλαγές στα χρώματα και στο φωτισμό ανάμεσα στις διαφορετικές λήψεις της ταινίας είναι δυνατό να διακόψουν τη συνέχεια της σκηνής. [4]
* Το χρώμα μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό συστατικό του σκηνικού χώρου. Η αλλαγή στα χρώματα του σκηνικού ενισχύει την αφηγηματική ανάπτυξη. [13]
* Το χρώμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για να δημιουργήσει παραλληλίες μεταξύ των στοιχείων του σκηνικού, πχ ένα χρωματικό μοτίβο μπορεί να συνδεθεί με κάποιο αντικείμενο μιας σκηνής. [13]
* Ο κινηματογραφιστής, όπως και ο ζωγράφος, μπορεί να εκμεταλλευτεί τις αρχές της χρωματικής αντίθεσης (χρωματικού contrast) για να διαμορφώσει την αίσθηση που έχουμε για το χώρο της οθόνης. Για παράδειγμα, φωτεινά χρώματα πάνω σε πιο σκούρο φόντο είναι πιθανό να κινήσουν τη προσοχή του θεατή. [13]
* Άλλη μια σχετική αρχή είναι πως όταν οι αξίες της φωτεινότητας είναι ίσες, τα «θερμά» χρώματα του κόκκινου, πορτοκαλί και κίτρινου φάσματος τείνουν να ελκύουν τη προσοχή σε σχέση με τα «ψυχρά» χρώματα όπως το μωβ και το πράσινο. [13]
* Μια άλλη αντιμετώπιση του χρωματικού σχεδιασμού είναι βάσει της τεχνοτροπίας από τη ζωγραφική που ονομάζεται «περιορισμένη παλέτα». Αυτή περιλαμβάνει λιγοστά μη αντιθετικά χρώματα σε συνδυασμό με άσπρο, καφέ, γκρι ή μαύρο. Με αυτό τον τρόπο, ο θεατής είναι δυνατό να κάνει λεπτότερες διακρίσεις ως προς την ένταση ή το κορεσμό της σύνθεσης. Μια ακραία σύνθεση αυτής της τεχνικής είναι ο μονοχρωματικός σχεδιασμός. Σε αυτή τη περίπτωση ο κινηματογραφιστής δίνει έμφαση σε ένα μοναδικό χρώμα που ποικίλει μόνο σε καθαρότητα ή φωτεινότητα. Στο μονοχρωματικό σχεδιασμό, ακόμα και μια μικρή κηλίδα αντίθετου χρώματος, προσελκύει τη προσοχή του θεατή. [13]
* Οι μαυρόασπρες ταινίες βασίζονται επίσης στην ευαισθησία του θεατή απέναντι σε αλλαγές της τονικότητας. Τα χρώματα του σκηνικού, των κουστουμιών, του φωτισμού και των προσώπων καταγράφονται στο φιλμ σε αποχρώσεις του μαύρου, του άσπρου και του γκρίζου. Οι μεταξύ τους διαφορές παρέχουν ενδείξεις στο θεατή καθώς σαρώνει την εικόνα. Συνήθως, οι φωτεινότερες αποχρώσεις τραβούν τη προσοχή, ενώ οι σκουρότερες αποσύρονται. Τηρουμένων των αναλογιών, αν περισσότερες φωτεινές πηγές ανταγωνίζονται η μία την άλλη μέσα στη σύνθεση, τότε η προσοχή θα στραφεί σταδιακά σε καθεμία από αυτές. Παρόλα αυτά, τα σκούρα σχήματα είναι δυνατό να ξεχωρίσουν αν έχον έντονο περίγραμμα ή ανοιχτόχρωμο φόντο. [13]
* Οι χρωματικές διαφορές, δημιουργούν επικαλυπτόμενα επίπεδα. Επειδή τα ψυχρά ή απαλά χρώματα τείνουν να οπισθοχωρούν, οι κινηματογραφιστές τα χρησιμοποιούν συνήθως για τα επίπεδα του φόντου, όπως είναι το σκηνικό. Αντίστοιχα, επειδή τα θερμά χρώματα τείνουν να έρχονται μπροστά, οι αποχρώσεις αυτού του είδους χρησιμοποιούνται συχνά για τα κουστούμια ή άλλα στοιχεία του πρώτου πλάνου. Λόγω της ευαισθησίας του ματιού, ακόμη και οι πιο αμυδρές αντιθέσεις είναι δυνατό να υποδηλώσουν τρισδιάστατο χώρο.[13]

### η. Ειδικά εφέ

* Τα ειδικά εφέ χρησιμοποιούνται στο κινηματογράφο σε περιπτώσεις που επιθυμούνται σκηνές που είναι δύσκολο, επικίνδυνο, πολύ ακριβό ή αδύνατο να γυριστούν με κανονικό τρόπο. [11]
* H ανάγκη προέκυψε από συγκεκριμένα είδη σκηνών, πολύ ακριβά, πολύ δύσκολα, πολύ χρονοβόρα, πολύ επικίνδυνα ή απλά αδύνατο να γυριστούν με τις παραδοσιακές φωτογραφικές τεχνικές. Αυτές οι σκηνές μπορεί να απαιτούν από σχετικά απλά εφέ, όπως εφέ οπτικής μετάβασης που ενώνουν μεταξύ τους τις διαφορετικές σκηνές, πχ. wipes, dissolves μέχρι εξαιρετικά απαιτητικά εφέ, όπως η καταστροφή μιας πόλης από σεισμό, ένα κτίριο εκατομμυρίων δολαρίων που δεν υπάρχει στη πραγματικότητα να φαίνεται σα κομμάτι μιας σκηνής ζωντανής δράσης (live action scene), ηθοποιοί που ενώ κάνουν γύρισμα στο στούντιο φαίνονται να «παίζουν» σε τοποθεσίες εκτός στούντιο που μπορεί να βρίσκονται οπουδήποτε στη γη ή να μην υπάρχουν καν, η μετατροπή αδιάφορων λήψεων σε «καλλιτεχνικές» με τη προσθήκη σύννεφων, δέντρων, αρχιτεκτονικής λεπτομέρειας ή όταν οι απαιτήσεις του σεναρίου περιλαμβάνουν φανταστικά γεγονότα που δεν υπακούουν στους νόμους της φύσης. [12]
* Ο σχεδιαστής των ειδικών εφέ (special effects designer), έχει τη δυνατότητα να αξιοποιήσει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία του καθώς η κάμερα και τα μέσα ή

αντικείμενα που χρησιμοποιεί έχουν εύρος κινήσεων και τέτοια φύση που δεν εξαρτώνται τόσο πολύ από το διάλογο και τις πράξεις των ηθοποιών. [11]

* Η σωστή σχεδίαση της λήψης που είναι και το πρώτο βήμα της διαδικασίας της κατασκευής του σκηνικού της ταινίας, αποτελεί το σημαντικότερο στάδιο για τη δημιουργία ενός επιτυχημένου οπτικού/ ειδικού εφέ. [11]
* Η διαδικασία των ειδικών εφέ παρουσιάζει τόση ποικιλία στις εφαρμογές της όσα και τα είδη προβλημάτων που μπορούν να εμφανιστούν κατά τη παραγωγή τους. Κάθε εφαρμογή ειδικού εφέ είναι μια καινούρια πρόκληση και οι ιδιαιτερότητες που παρουσιάζει είναι κάθε φορά διαφορετικές. [12]

(Special effects procedures are as infinitely varied in their application as the kinds of production problem which can arise, for each effects assignment in a new one, and is different in its peculiarities from every other one that has been done before.)

* **Οι διαθέσιμες (και πιο διαδεδομένες τεχνικές), μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:**
1. In – the – camera effects : όπου όλα τα στοιχεία της τελικής σκηνής φωτογραφίζονται στο πρωτότυπο αρνητικό της κάμερας.
2. Laboratory processes: όπου για να παραχθεί το τελικό προϊόν απαιτούνται πολλές ανατυπώσεις του πρωτότυπου αρνητικού.
3. Συνδυασμός των δύο παραπάνω (Combinations of the two): όπου τα στοιχεία της εικόνας είτε φωτογραφίζονται απ’ ευθείας στο τελικό συνθεμένο φιλμ, είτε παράγονται μέσω διπλοτυπίας. [12]
* Πιο αναλυτικά οι κατηγοριοποιήσεις έχουν ως εξής:
1. In – the – camera techniques
2. Basic effects
3. Changes in object speed, position or direction
4. Image distortions and degradations
5. Optical transitions
6. Superimpositions
7. Day – for – night photography
8. Image replacement

1. Split – screen photography

2. In – the – camera matte shots

3. Glass – shots

4. Mirror - shots

1. Laboratory processes
2. Bi – pack printing
3. Optical printing
4. Traveling mattes
5. Aerial – image printing
6. Combination techniques
7. Background projection.
8. Rear projection
9. Front projection

Η παραπάνω κατηγοριοποίηση είναι απλουστευμένη αφού τεχνικές από διαφορετικές κατηγορίες συχνά συνδυάζονται ή διαδέχονται η μία την άλλη ώστε να παραχθεί το τελικό ειδικό εφέ. [12]

* Matte – painting: Η χρήση εικόνων για την αντικατάσταση τμημάτων του σκηνικού λύνει μια σειρά από προβλήματα. Σε απαιτητικά προγράμματα παραγωγής, είναι πιθανό το συνεργείο φωτογραφίας να χρειαστεί να γυρίσει μια εξωτερική σκηνή σε μέρα που δεν έχει τον απαιτούμενο φωτισμό. Έτσι ο cameraman των ειδικών εφέ (special effects cameraman) μπορεί για παράδειγμα, να χρειαστεί να προσθέσει σύννεφα στον ουρανό. Ή μπορεί ενώ έχει φωτογραφήσει ένα τοπίο να χρειαστεί να αφαιρέσει ή να αλλάξει θέση σε κάποια στοιχεία του για τις ανάγκες της σύνθεσης της φωτογραφίας πχ να σβήσει ή να μετακινήσει ένα δέντρο. Αντιστρόφως, για τους ίδιους λόγους μπορεί να χρειαστεί να προσθέσει στοιχεία σε μια φωτογραφική σύνθεση, όπως μια οροσειρά, μια δύση ηλίου, ένα μακρινό κτίριο.

Η διαδικασία για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο περιλαμβάνει τη τοποθέτηση ενός μεγάλου φύλλου γυαλιού μπροστά από τη κάμερα η οποία έχει ρυθμιστεί και εστιαστεί βάσει της σκηνής που πρόκειται να μεταποιηθεί. Ένας εξειδικευμένος σε τέτοια δουλειά καλλιτέχνης, ζωγραφίζει τα στοιχεία που θα προστεθούν στο σκηνικό στα κατάλληλα σημεία του γυαλιού. Μέσα από τοη δίοπτρα της κάμερας, ο καλλιτέχνης μπορεί να αναμείξει τα πραγματικά με τα τεχνητά στοιχεία ρυθμίζοντας ανάλογα τη προοπτική, τις σχέσεις τόνου (tonal) και πυκνότητας (density) κτλ. Στη συνέχεια, φωτογραφίζονται μαζί τα συμπληρωματικά οπτικά στοιχεία με την αληθινή σκηνή. [12]

* Mirror – shots: Παράγουν μέγιστη ποιότητα εικόνας στο πρωτότυπο αρνητικό, επιτρέπουν στο σκηνοθέτη να δει τη τελική σύνθεση τη στιγμή της φωτογράφησης της και η υλοποίηση τους απαιτεί – συγκριτικά με άλλες – λιγότερο εξοπλισμό.

Υπερθέσεις: αν ένας μερικώς διαφανής καθρέφτης τοποθετηθεί μπροστά από μια κάμερα σε γωνία περίπου 45ο σε σχέση με τον οπτικό άξονα του φακού, τότε η εικόνα που βρίσκεται στη μια πλευρά της κάμερας θα προβληθεί πάνω στη βασική εικόνα του σκηνικού. Έτσι, η λεπτομέρεια του φόντου φαίνεται μέσα από την εικόνα που προβάλλεται με υπέρθεση. Αυτό το εφέ έχει παρόμοια αποτελέσματα με αυτά της διπλής έκθεσης (double – exposure) ή της διπλοτυπίας (double printing).

Με τα mirror – shots, επιτυγχάνονται ορισμένα πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα μεταξύ των οποίων και η προσθήκη εικονογραφικής λεπτομέρειας στη φωτογραφική σύνθεση του σκηνικού. [12]

* **Ειδικές εφαρμογές:**

Image replacement: Αντικατάσταση εικόνας: με τη χρήση καθρέφτη είναι δυνατή η αντικατάσταση οπτικής πληροφορίας από καταλληλότερες εικόνες. Σε αυτή τη περίπτωση χρησιμοποιείται ένας αδιαφανής καθρέφτης, με την επιφάνεια ανάκλασης τοποθετημένη έτσι ώστε να καταλαμβάνει ένα μέρος του οπτικού πεδίου, ενώ συγχρόνως να επιτρέπει τη κινηματογράφηση της σκηνής με την εικόνα που ανακλάται σε αυτήν από το καθρέφτη. [12]

Προσθήκη στοιχείων του σκηνικού (addition of set components): η προσθήκη ζωγραφισμένων στοιχείων σε μερικώς κατασκευασμένα εσωτερικά σκηνικά, η αλλαγή συγκεκριμένων στοιχείων από μια πραγματική αρχιτεκτονική λεπτομέρεια ή η προσθήκη έξτρα κτιρίων σε ένα σκηνικό πόλης. Με αυτές τις ενέργειες μειώνεται σημαντικά το κατασκευαστικό κόστος του σκηνικού ενώ πραγματοποιείται γρηγορότερα ο φωτισμός και επιτυγχάνεται καλύτερη καταγραφή της σκηνής.

Όλες οι παραπάνω εργασίες απαιτούν τις υπηρεσίες ενός εξειδικευμένου matte painter, αφού τα στοιχεία αντικατάστασης του σκηνικού θα ζωγραφιστούν στο χέρι, έτσι ώστε να ταιριάζουν στο χαρακτήρα, στη προοπτική, στην υφή και στους χρωματικούς τόνους του συγκεκριμένου σκηνικού. Επίσης χρήσιμο είναι να εργαστούν still photographers πάνω στη φωτογράφηση τοπίων ή άλλων λεπτομερειών του φόντου, που θα φαίνονται μέσα από παράθυρα ή ανοιχτές πόρτες του σκηνικού (δεδομένου ότι δεν θα χρειαστεί να περάσουν οι ηθοποιοί μπροστά από αυτές). [12]

Προσθήκη σύννεφων (Addition of clouds) [12]

Έλεγχος και διόρθωση του φωτισμού της παραγωγής (Control and correction of production lighting) [12]

* **Single film techniques**:

Από το 1920, οι τεχνικοί των κινηματογραφικών ταινιών δημιουργούσαν traveling mattes για ασπρόμαυρες συνθέσεις, αφού προηγουμένως φωτογράφιζαν τους ηθοποιούς τους σε μαύρο φόντο. Το αρνητικό της φωτογραφίας εκτίθονταν τόσο ώστε η φιγούρα του ηθοποιού να φαίνεται αρκετά πυκνή σε αντίθεση με το καθαρό φόντο.

Color-separation (“blue-backing”) systems: Αποτελεί ένα πιο αποτελεσματικό travelling matte εφέ. Εδώ, για τη πρωτότυπη φωτογράφηση χρησιμοποιείται ένα φωτοευαίσθητο έγχρωμο αρνητικό και εκμεταλλεύεται την ιδιότητα του φιλμ να καταγράφει τα αντίθετα χρώματα που σκόπιμα παράγονται στο μπροστά μέρος και στο φόντο κατά την αρχική φωτογράφηση. [12]

* **Multi-film systems**:

Είναι σχεδιασμένα ώστε να παράγουν traveling matte ταυτόχρονα με τη κινηματογράφηση της δράσης. Περιλαμβάνουν τη παραγωγή του traveling matte την ίδια στιγμή που καταγράφεται το αρνητικό της δράσης. Αποτελούνται από:

The infra-red process

The ultraviolet process

The “sodium-vapor” process

Garbage mattes

Σημαντικότερα πλεονεκτήματα:

1. Δυνατότητα να βλέπει ο σκηνοθέτης και η υπόλοιπη ομάδα τη τελική σύνθεση κατά τη στιγμή της φωτογράφησης της.
2. Δυνατότητα του ηθοποιού να βλέπει το σκηνικό πίσω από αυτόν και να παίζει ανάλογα.
3. Δυνατότητα του σκηνοθέτη να κάνει truck, dolly, pan και tilt με τη κάμερα κατά τη διάρκεια της δράσης (την ώρα που παίζουν οι ηθοποιοί). [12]
* **Είδη φόντου (background):**
1. Ακίνητο φόντο (still – static background): τις περισσότερες φορές προβάλλεται από ένα ακίνητο προβολέα (projector) ή από τη κάμερα, πχ τοπία χωρίς ανθρώπινες φιγούρες ή κινούμενα αντικείμενα.
2. Σταθερό κάδρο, με προβολή φόντου με κινητά στοιχεία (Fixed-frame, motion-picture images of moving background detail): χρησιμοποιείται ακίνητη κάμερα αλλά είτε ηθοποιοί είτε άλλα αντικείμενα κινούνται στο φόντο, πχ ένας δρόμος πόλης με πεζούς και αυτοκίνητα.
3. Κινητές λήψεις με φόντο με κινητά στοιχεία (Traveling shots of background action): πχ κινητή κάμερα ενός πολύβουου δρόμου πόλης, που κινηματογραφείται από τη σκοπιά ενός αυτοκινήτου εν κινήσει. [12]
* **Συνδυαστικές τεχνικές**: προβολή στο πίσω και στο μπροστά επίπεδο (Combination techniques: background projection - front projection):

“scotchlite process” and the “alekan-gerard process”: πίσω από τον ηθοποιό χρησιμοποιείται μια οθόνη ανάκλασης αντί μιας διάφανης οθόνης διάχυσης. Η εικόνα του φόντου προβάλλεται πάνω στην οθόνη από τη μπροστά μεριά της (αντί από πίσω). Σημαντικό ρόλο εδώ παίζει η πηγή από την οποία διαχέεται η ακτίνα (the beam – splitter), η οποία αναπροσαρμόζει τη προβαλλόμενη εικόνα σε σχέση με τον οπτικό άξονα του φακού της κάμερας. [12]

* Scotchlite in costumes and sets: Εφέ κατά το οποίο χρησιμοποιείται scotchlite στο υλικό των κουστουμιών ή των αντικειμένων του σκηνικού, στα οποία εν συνεχεία, προβάλλονται οι ανάλογες εικόνες. Μια εναλλακτική μέθοδος είναι να προβάλλονται σε αυτές τις επιφάνειες φωτεινά μοτίβα στη διάρκεια που φωτογραφίζονται (live – action scene) [12] \* εδώ ταιριάζει το κομμάτι που λέει ότι τα ειδικά εφέ κρύβονται σε διάφορα μέρη (δεν είναι μόνο διαστημόπλοια κλπ) συχνά μη διακριτά από το μάτι του θεατή
* Για να είναι πετυχημένα τα ειδικά εφέ θα πρέπει οι προοπτικές γραμμές, τα σημεία φυγής, οι κλίμακες και οι σχέσεις που θα ισχύσουν στο μπροστά μέρος του σκηνικού να συμπίπτουν με αυτές της προβαλλόμενης εικόνας του φόντου. Οι συνθέσεις με το μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας είναι εκείνες όπου η εικόνα του φόντου αποτελεί συνέχεια του μπροστά σκηνικού και όπου υπάρχει κίνηση των ηθοποιών και στα δύο αυτά επίπεδα πχ ο διάδρομος ενός νοσοκομείου. Το βάθος του σκηνικού είναι εσκεμμένα σχετικά μικρό έτσι ώστε να μην υπάρξουν προβλήματα βάθους πεδίου κατά τη φωτογράφηση.

Αυτή η προσαρμογή του βάθους του σκηνικού πιθανώς να επηρεάσει και τα υπόλοιπα μεγέθη και τη κλίμακα μεταξύ των στοιχείων του μπροστά μέρους του σκηνικού με τα στοιχεία της εικόνας που προβάλλεται στην οθόνη πίσω από τον ηθοποιό. Η προοπτική και οι σχέσεις κλίμακας μεταξύ του μπροστά μέρους του σκηνικού και της εικόνας του φόντου μπορούν να ρυθμιστούν και με την ανάλογη προσαρμογή του εστιακού βάθους του φακού, επεκτείνοντας ή συμπιέζοντας αντίστοιχα τη λήψη.

Συχνά, το μπροστά μέρος του σκηνικού σχεδιάζεται από τον art director, έτσι ώστε να ταιριάζει με το ήδη φωτογραφημένο φόντο του σκηνικού. Η τεχνική που χρησιμοποιείται σε αυτή τη περίπτωση ονομάζεται «προοπτική προβολή» (“perspective projection”) και περιλαμβάνει τη γραμμική προβολή σε χαρτί των σημείων φυγής, των κάθετων και οριζόντιων γραμμών του σκηνικού και των ιδιαίτερων σημείων στα οποία κόβεται η προβαλλόμενη εικόνα του φόντου. Με τη βοήθεια μιας ποικιλίας από triangulating techniques, ο art director μπορεί να κατασκευάσει floor and elevation – plan σχέδια του πίσω μέρους του σκηνικού. Για να το πετύχει αυτό χρησιμοποιεί και πληροφορίες από τον φωτογράφο του πλατό, σχετικά με τις αποστάσεις της κάμερας από τα διάφορα αντικείμενα του φόντου, τη δυνατότητα ανύψωσης της κάμερας, τις δυνατές γωνίες για tilt και cant, το εστιακό μήκος του χρησιμοποιούμενου φακού και τις διαστάσεις των αντικειμένων του φόντου. [12] \* υπάρχει και στο ch4

* **Μινιατούρες (miniatures)**
* Δεν είναι πάντα απαραίτητο να κατασκευαστεί ένα σκηνικό σε φυσικό μέγεθος. Οι κινηματογραφιστές, για να εξοικονομήσουν χρήματα ή για να δημιουργήσουν ειδικά εφέ, κατασκευάζουν σκηνικά σε μικρογραφία, τα οποία διαθέτουν το εύρος δυνατοτήτων των κανονικών σκηνικών. Κομμάτια των σκηνικών μπορούν επίσης, να ζωγραφιστούν αι στη συνέχεια να φωτογραφηθούν για να συνδυαστούν με αντικείμενα σε φυσικό μέγεθος (η διαδικασία αυτή έχει να κάνει με τη κινηματογραφική φωτογραφία). [13]
* Οι μινιατούρες αποτελούν αντιπροσωπευτικά μοντέλα, τα οποία κατασκευάζονται, χρησιμοποιούνται και φωτογραφίζονται έτσι ώστε να φαίνονται αυθεντικά και πραγματικής κλίμακας. Οι μινιατούρες είναι δυνατό να φωτογραφηθούν:
1. Ολόκληρες ( Complete in themselves )
2. Ως λεπτομέρεια του φόντου που φαίνεται από παράθυρα ή πόρτες (As background detail viewed through windows or doors - a set miniature)
3. Ως εικόνες που αντικαθιστούν τμήματα κάποιας σύνθεσης (As image replacement components of a composite)

Και στις 3 περιπτώσεις οι μινιατούρες είναι ευκολότερο προσαρμόσιμες σε σχέση με τα ζωγραφισμένα σκηνικά ή τα matte shots. Αυτό γιατί προσφέρουν δυνατότητες χειρισμού στις τρεις διαστάσεις. Είναι δυνατό να φωτιστούν από οποιαδήποτε γωνία και ο φωτισμός μπορεί να αλλάξει ανάμεσα στις διαφορετικές λήψεις, σε αντίθεση με ένα matte painting του οποίου τα highlight, οι σκιές και η προοπτική θα οριστούν τη στιγμή του rendering και στη συνέχεια δε θα μπορούν να διορθωθούν ή να αλλάξουν. Για ακόμα πιο ρεαλιστικά αποτελέσματα, κάποιοι τύποι μινιατούρας έχουν και δυνατότητα κίνησης. [12]

* Στατικές μινιατούρες (static miniatures): με αυτό το τύπο μινιατούρας συνήθως αναπαριστώνται κτίρια, τοπία ή στοιχεία του σκηνικού που θα κινηματογραφηθούν σα να ήταν μακρινή λήψη (long shot). [12]
* Κινητές μινιατούρες (mobile miniatures): με αυτό το τύπο μινιατούρας αναπαριστώνται καράβια στη θάλασσα, αυτοκίνητα, ανθρώπινες φιγούρες, αεροπλάνα, σιδηροδρομικά τρένα, εκρήξεις, χιονοστιβάδες κτλ. [12]
* Λόγω της περίεργης σχέσης που υπάρχει ανάμεσα στο μέγεθος και τη ταχύτητα, η χρήση κινητής μινιατούρας είναι αρκετά πιο πολύπλοκη σε σχέση με τι στατική. Φυσικοί παράγοντες, όπως η βαρύτητα, η γωνία κλίσης στην οποία κινούνται οι μινιατούρες που βρίσκονται στο έδαφος (που κινούνται στο έδαφος), η πλευστότητα στο νερό ή η δυνατότητα πτήσης, η ταχύτητα και η διεύθυνση των αέριων και θαλάσσιων ρευμάτων ή οτιδήποτε άλλο προκύπτει από τις ανάγκες της εκάστοτε μυθιστοριογραφίας.

Πχ. Στη περίπτωση της βαρύτητας, οι γραμμικές διαστάσεις αυξάνονται εξ΄ ίσου με το τετράγωνο της αύξησης του χρόνου. Δηλαδή, η κλίμακα της μινιατούρας είναι ίση με το τετράγωνο της κλίμακας του χρόνου. [12]

* Τεχνική κινηματογράφησης μινιατούρας εν κινήσει: σε περίπτωση που μια μινιατούρα κινηματογραφηθεί σε λάθος ταχύτητα αυτό μπορεί να διορθωθεί με το να προστεθούν ή να αφαιρεθούν frame στη κίνηση (skip – frame) ή με πολλαπλάσια οπτική εκτύπωση (multiple optical printing) των frame. [12]
* Στη περίπτωση της κινηματογραφίας σε στούντιο (theatrical film industry), οι μινιατούρες αποτελούν το πιο ακριβό είδος ειδικών εφέ. Για αυτό το λόγο ο αρχικός τους σχεδιασμός θα πρέπει να γίνεται πολύ οργανωμένα καθώς δεν υπάρχει αρκετός χώρος για λάθη. [12]
* Ακόμα και στη περίπτωση ταινιών εκτός studio (non-theatrical industry) στις οποίες το κόστος είναι πολύ χαμηλότερο, είναι πιθανό ένα ουσιαστικό διάστημα χρόνου και ενέργειας να δαπανηθεί για μια σκηνή με μινιατούρα. Ενώ η κατασκευή και φωτογράφηση μιας απλής μινιατούρας μπορεί να διαρκέσουν και λίγες ώρες, σε περιπτώσεις πιο πολύπλοκων σκηνικών οι διαδικασίες κατασκευής και φωτογράφησης είναι πιθανό να διαρκέσουν ολόκληρες εβδομάδες. Έτσι, σε κάθε περίπτωση είναι σημαντικό να έχει προηγηθεί **εκτενής προγραμματισμός**, ώστε να μειωθούν κατά το δυνατό οι καθυστερήσεις και το κόστος. [12]
* Ένα σκηνικό – μινιατούρα θα σχεδιαστεί και θα κατασκευαστεί από την αρχή και το κάθε στοιχείο του θα κατασκευαστεί ξεχωριστά με ανάλογο εξειδικευμένη τεχνική. Για αυτό το λόγο θα πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπ’ όψη οι σχέσεις προοπτικής και κλίμακας μεταξύ των στοιχείων αυτών, ώστε τελικά να μπορούν να συνδυαστούν στη τελική σύνθεση. [12]
* Για τα μοντέλα μικρής κλίμακας, απαιτείται κάμερα υψηλής ταχύτητας λήψης (high – speed camera drives) για τη κατά το δυνατό πίστη απόδοση των διαφόρων παραγόντων όπως η βαρύτητα. [12]
* **Χρήση νερού – υγρών:**
* Η ανάγκη χρήσης νερού σε ένα σκηνικό – μινιατούρα, είναι σημαντικό να έχει προβλεφθεί από τα στάδια της σχεδίασης. Τα μέρη του σκηνικού που θα έρθουν σε επαφή με υγρό θα πρέπει να έχουν κατασκευαστεί από υλικά αδιάβροχα, που δε θα καταστραφούν και δε θα παρουσιάσουν διαρροή. Επίσης, θα χρησιμοποιηθούν αδιάβροχες μπογιές, και κόλλα σε περιπτώσεις χρήσης υλικών όπως η άμμος.
* Λόγω της δυσκολίας να δουλέψει κανείς με πραγματικό νερό και να το φωτογραφήσει ρεαλιστικά, συχνά χρησιμοποιούνται άλλες τεχνικές που το υποκαθιστούν, πχ το του εφέ καταρράκτη μπορεί να προσομοιωθεί με τη χρήση σκόνης από μάρμαρο ανακατεμένης με αλεύρι. Για τη περίπτωση σκηνικών μικρής κλίμακας, στα οποία το κινούμενο νερό πρέπει να έχει μικρότερη ταχύτητα από τη κανονική, χρησιμοποιούνται άλλα πιο ρευστά υγρά. Για σκηνές με μακρινή λήψη κάποιας λίμνης κτλ. συχνά χρησιμοποιούνται οριζόντιες λωρίδες από σελοφάν (εκατοντάδες).
* Για τη προσομοίωση δράσης στη θάλασσα χρησιμοποιούνται δεξαμενές νερού που έχουν κατασκευαστεί στα στούντιο παραγωγής ειδικά για αυτό το λόγο. [12]

### θ. Σύμβολα – συμβολισμοί

* Η κίνηση στην οθόνη διαθέτει και ένα χαρακτηριστικό **οπτικό μέτρο**, όπως το αναβόσβημα μιας επιγραφής ή το λίκνισμα ενός πλοίου. Η κίνηση που απαιτείται σε μια σκηνή μπορεί να προϋποθέτει την ύπαρξη στοιχείων στο σκηνικό όπως η κίνηση ενός αυτοκινήτου ή ενός χαρακτήρα στο σκηνικό χώρο. Η οπτική κίνηση δημιουργεί χαρακτηριστικές τονισμένες στιγμές. *Αντίστροφα, η απαίτηση μιας ταινίας για τονισμένες σκηνές δημιουργεί απαιτήσεις από στοιχεία του σκηνικού πχ. ύπαρξη κινητών στοιχείων, διάταξη σκηνικού χώρου κλπ*. [13]
* **Μοτίβα**: μοτίβα που επανέρχονται διαρκώς κατά τη διάρκεια της εκτύλιξης της πλοκής, αποτελούν οπτικά στοιχεία της mise en scene. Αυτού του είδους τα μοτίβα συμβάλλουν σημαντικά στις θεμελιώδεις μορφικές αρχές της συνολικής οργάνωσης της ταινίας, στην ενότητα και στους σχηματισμούς ομοιότητας, διαφοράς και εξέλιξης της. Δύο συγκεκριμένα σκηνικά μοτίβα ενοποιούν δραστικά το αφήγημα. [13]
* **Στοιχεία**: η mise en scene μιας σκηνής περιλαμβάνει στοιχεία που δίνουν πληροφορίες για την ιστορία. Για παράδειγμα μια φωτογραφία ως σκηνικό στοιχείο μπορεί να παρέχει πληροφορίες για γεγονότα της ιστορίας που δεν αναπαραστάθηκαν δραματικά στη ταινία. Σκηνικά αντικείμενα – αξεσουάρ των χαρακτήρων τους προσδίδουν αυθόρμητα κάποιες ιδιότητες, πχ ένας χαρακτήρας με μια βαλίτσα δημιουργεί την αίσθηση του ταξιδιώτη. Ακόμα,στοιχεία όπως οι λέξεις από κάποιο γράμμα, η θέα από ένα παράθυρο κτλ δίνουν τη δυνατότητα υποκειμενικής εξιστόρησης/εκτύλιξης της ιστορίας, καθώς ο θεατής μαθαίνει κάτι που μόνο ένας από τους χαρακτήρες γνωρίζει – οπτική υποκειμενικότητα. Από αυτή την άποψη, ο σκηνικός χώρος καθώς και τα σκηνικά στοιχεία αιτιολογούνται μέσω των σχέσεων αιτιών και αποτελεσμάτων, παραλληλιών και αντιθέσεων, καθώς και της συνολικής εξέλιξης του αφηγήματος. Επιπλέον, στοιχεία του σκηνικού χώρου ή σκηνικά αντικείμενα μπορεί από μόνα τους να δημιουργούν κάποια αίσθηση για την ιστορία, πχ. η ύπαρξη κωμικών στοιχείων προδιαθέτει το θεατή. [13] συμβολικά σκηνικά 🡪 marcel martin
* **Φωτισμός:** στοιχεία και είδη του φωτισμού μπορούν να έχουν συμβολικό χαρακτήρα και να συμμετέχουν έτσι στη δράση της ταινίας. Για παράδειγμα ένας χαμηλός ή σποραδικός φωτισμός σε μία σκηνή της προσδίδει αυτόματα σασπένς. Επίσης, σε σκηνές που περιλαμβάνουν εκπυρσοκροτήσεις όπλων, μία λάμψη συνοδευόμενη από τον ανάλογο ήχο δίνει στο θεατή την εντύπωση του πυροβολισμού. [13]
* **Διάταξη των προσώπων στο σκηνικό χώρο:** η διάταξη των χαρακτήρων στο σκηνικό χώρο έχει επίσης συμβολική πτυχή. Με το βάθος της διάταξης μέσα στο χώρο και άλλα τέτοια τεχνάσματα ο σκηνοθέτης είναι δυνατό να εκτυλίξει την αφήγηση της ιστορίας του. [13]
* Η άκαμπτη προκατάληψη ορισμένων θεωρητικών του κινηματογράφου για ρεαλισμό δεν έχει τόσο αξία όσο έχουν οι αφηγηματικές δυνατότητες που παρέχει η mise en scene. [13]

## Γ. Αναφορά μεθόδων πρακτικής/ αρχών της σχεδίασης των αναλογικών σκηνικών

## Δ. Αναδρομή στις τάσεις και την εξέλιξη της τέχνης της σκηνογραφίας κατά τη πάροδο του χρόνου