



Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Η Μιζανσέν και η λειτουργία της
στην ταινία *"Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού"*

Ευάγγελος Μαύρος

ΤΧ2009015

Επιβλέπων Καθηγητής
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Κέρκυρα, Σεπτέμβριος 2020

*“It is not our part to master all the tides of the world, but to do what is in us
for the succour of those years wherein we are set, uprooting the evil in the
fields that we know, so that those who live after may have clean earth to till.
What weather they shall have is not ours to rule.”*

— J.R.R. Tolkien, [*The Return of the King*](#)

Πίνακας Περιεχομένων

Πρόλογος	3
Περίληψη	4
Abstract	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΜΙΖΑΝΣΕΝ	8
1.1. Ορισμός της Μιζανσέν	9
1.2. Ιστορική αναδρομή στη Μιζανσέν	11
1.3. Τα χαρακτηριστικά της Μιζανσέν	13
1.3.1 Σκηνικός χώρος	15
1.3.2 Αντικείμενα “Prop”	18
1.3.3 Υποκριτική ερμηνεία	20
1.3.4 Κοστούμια	23
1.3.5 Φωτισμός	28
1.3.6 Χρώμα	31
1.3.7 Σύνθεση	33
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΣΥΝΤΡΟΦΙΑ ΤΟΥ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΟΥ	35
2.1. Πλοκή	35
2.2. Ανάλυση σκηνών ως προς τη Μιζανσέν	40
ΣΥΖΗΤΗΣΗ	157
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	159
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ	163

Πρόλογος

Επέλεξα προς ανάλυση το κινηματογραφικό έργο *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, γιατί εξυπηρετεί άριστα τον σκοπό της εργασίας μου, δηλαδή την εφαρμογή όσων θεωρητικά έχω μελετήσει γύρω από τη Μιζανσέν, πάνω σε ένα κινηματογραφικό έργο. Το επέλεξα, επίσης, επειδή με γοήτευσε ως θεατή και το θεωρώ αριστουργηματικό έργο, το οποίο βασίζεται στα πολυβραβευμένα βιβλία του J. R. R. Tolkien, ο οποίος δημιούργησε έναν φανταστικό κόσμο με κάθε λεπτομέρεια. Αυτόν τον υπέροχο κόσμο καλείται να μεταφέρει στον χώρο της οθόνης η Μιζανσέν και το κατορθώνει εντυπωσιακά. Τέλος, επιλέχθηκε το συγκεκριμένο έργο καθώς αποτελεί το πρώτο μέρος της κινηματογραφικής τριλογίας των ίδιων συντελεστών και του ίδιου αφηγηματικού περιεχομένου, με αποτέλεσμα να μπορεί στη συνέχεια να πραγματοποιηθεί έρευνα για την κατανόηση της Μιζανσέν και στα τρία έργα ως σύνολο. Στόχος μου, λοιπόν, είναι να ασχοληθώ με το θέμα και σε μεταπτυχιακό επίπεδο, και η συγκεκριμένη ταινία μου παρέχει αυτή τη δυνατότητα.

Αισθάνομαι την ανάγκη να ευχαριστήσω όσους βοήθησαν να τελεσφορήσει η ερευνητική μου προσπάθεια. Ευχαριστώ τον κ. Κ. Τηλιγάδη για την εμπιστοσύνη με την οποία με περιέβαλε και την κ. Μ. Χάλκου για την πολύτιμη βοήθειά της κατά την επιλογή του αντικειμένου της εργασίας.

Περίληψη

Η εργασία αυτή έχει ως αντικείμενο τη διάκριση των στοιχείων της *Mise-en-scène* (Μιζανσέν) και τον ρόλο που παίζουν αυτά σε επιλεγμένες σκηνές στην κινηματογραφική παραγωγή του Peter Jackson, *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*. Η ταινία αυτή αποτελεί το πρώτο μέρος της τριλογίας του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* και εισάγει τον θεατή στον συγκεκριμένο φανταστικό κόσμο στον οποίο συμβαίνουν τα γεγονότα. Ασχολούμαστε με την αφήγηση όπως αυτή προκύπτει οπτικά στον χώρο της οθόνης. Αναφερόμαστε δευτερευόντως σε σκηνοθετικές επιλογές που αφορούν την εικονοληψία και το μοντάζ, με σκοπό τη βαθύτερη κατανόηση των στοιχείων της Μιζανσέν. Η μουσική και ο ηχητικός σχεδιασμός είναι βαρύνουσας σημασίας για την αφήγηση, ωστόσο δεν αποτελούν αντικείμενο διερεύνησης της παρούσας εργασίας. Προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι της εργασίας, επιλέχθηκαν επτά σκηνές βάσει ποικίλων παραγόντων, οι οποίοι περιγράφονται πριν από κάθε σκηνή στο δεύτερο μέρος της εργασίας.

Επιχειρώντας τη διάκριση των στοιχείων της Μιζανσέν, τα ομαδοποιούμε για τις ανάγκες της παρούσας μελέτης σε **επτά** κατηγορίες. Αυτές περιλαμβάνουν τον **σκηνικό χώρο**, τα **prop** (αξεσουάρ - αντικείμενα), την **υποκριτική ερμηνεία** των ηθοποιών, τα **κοστούμια** (στα οποία συγκαταλέγονται τα μαλλιά και το μακιγιάζ), τον **φωτισμό**, το **χρώμα** και, τέλος, τη **σύνθεση** (οργάνωση) των προαναφερθέντων στον χώρο του κάδρου.

Abstract

This thesis concerns the distinction of the elements of the Mise-en-scène and their function in Peter Jackson's film "*The Fellowship of the Ring*". This film is the first part of the trilogy "*Lord of the Rings*" and introduces the viewer into a fantasy world establishing the time and the place where the story unfolds. We are analyzing the visual narrative, while referring to certain director's decisions regarding the camera and the editing fields, aiming at a deeper understanding of the Mise-en-scène and its elements. Music and sound design are very important in a movie production, but in this study we don't focus on them. For the purpose of this research, seven scenes have been chosen carefully, based on various reasons which can be found before each scene in the second part of this thesis.

Aiming at distincting the elements of Mise-en-scène with clarity, we place them into seven groups. This involves the **setting**, the **props**, the **actors**, the **costumes** (along with hair and make-up), the **lighting**, the **colour**, and finally the **composition** of the frame.

Εισαγωγή

Όταν αναφέρεται κανείς στην ανάλυση της Μιζανσέν μιας ολοκληρωμένης παραγωγής, στην ουσία μιλάει για τη μελέτη της λειτουργίας των στοιχείων της Μιζανσέν και πώς αυτά χρησιμοποιούνται ώστε να βοηθήσουν την αφήγηση. Στα στάδια της προ-παραγωγής και της παραγωγής η Μιζανσέν αποτελεί τον κύριο παράγοντα που θα διαμορφώσει το τελικό αποτέλεσμα. Παρόλα αυτά δεν είναι δυνατόν να αποφευχθεί αναφορά σε σκηνοθετικές επιλογές που δεν σχετίζονται άμεσα με τη Μιζανσέν, αλλά συνεργάζονται μαζί της επηρεάζοντάς την σημαντικά. Τέτοιες είναι οι επιλογές που αφορούν τον εξοπλισμό και τις διάφορες τεχνικές εικονοληψίας κατά την παραγωγή μιας ταινίας, σε συνάρτηση με το μοντάζ στο στάδιο της μετα-παραγωγής. Αναδεικνύονται ή αποκρύπτονται οπτικές πληροφορίες οι οποίες έχουν τη δύναμη να μεταβάλλουν ακόμη και την αντίληψη του χρόνου στον θεατή, ανάλογα με τις ανάγκες της αφήγησης. Σκόπιμα, λοιπόν, υπάρχουν αρκετές αναφορές στην παρούσα μελέτη σε σκηνοθετικές επιλογές που δεν αφορούν άμεσα τη Μιζανσέν, παραταύτα βοηθούν στην κατανόησή της.

Όλες οι προς ανάλυση σκηνές έχουν ιδιαίτερη σημασία για την πλοκή και επιλέχθηκαν βάσει κριτηρίων διαφορετικών για την κάθε μία, με τρόπο που να εξυπηρετείται ο σκοπός της παρούσας εργασίας. Επιγραμματικά, θα μπορούσαν να τιτλοφορηθούν ως εξής:

1η - 4η σκηνή - Εισαγωγική σεκάνς (γνωριμία με τις φυλές, την ιστορία, το πλαίσιο της ταινίας και το θέμα της τριλογίας)

5η σκηνή - Κλήση στην περιπέτεια - Ο Φρόντο παίρνει το Δαχτυλίδι

6η σκηνή - Πρώτη επαφή των ηρώων με τον εχθρό

7η σκηνή - Το Συμβούλιο του Ρίβεντελ.

Αρχική σκέψη ήταν να επιλεγούν επτά σκηνές, όπου στην κάθε μία, ένα από τα δομικά στοιχεία της Μιζανσέν θα αναδεικνύεται καταφανώς. Κατά τη διάρκεια της ανάλυσης, ωστόσο, έγινε σαφές ότι μια τέτοια προσέγγιση θα ήταν μονομερής και αποσπασματική, και εντέλει αποφασίστηκε σε κάθε σκηνή να αναλυθεί η Μιζανσέν ως σύνολο στοιχείων.

Όσον αφορά τη διάρθρωση της εργασίας, αυτή εκκινεί με την αποσαφήνιση του όρου Μιζανσέν, εισάγοντας τον αναγνώστη στο θέμα. Επιχειρείται ο διαχωρισμός

μεταξύ αυτής και άλλων παραγόντων που συντελούν στο κινηματογραφικό στυλ ενός σκηνοθέτη. Ακολουθεί ιστορική αναδρομή που φανερώνει πως, αν και η Μ. ως έννοια χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1833, η λειτουργία της εμφανίζεται από τα αρχαία ακόμη χρόνια. Έπειτα, αναφέρονται τα χαρακτηριστικά της και πώς αυτά διακρίνονται μεταξύ τους, αλλά και λειτουργούν συμπληρωματικά. Δηλαδή, γίνεται σαφές πως η πολυπλοκότητά της έγκειται στη συνδυαστική δράση όλων των δομικών στοιχείων της Μ., με σκοπό την επιτυχή αφήγηση. Στη συνέχεια, όσα έχουν μελετηθεί σε θεωρητικό επίπεδο, βρίσκουν την εφαρμογή τους στην ανάλυση της κινηματογραφικής παραγωγής *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*. Το δεύτερο μέρος ξεκινά με την περίληψη της ιστορίας της ταινίας (story) και ακολουθεί η πλοκή (plot). Έπειτα γίνεται η ανάλυση των επιλεγμένων σκηνών, βάσει των οποίων σταδιακά κατανοεί ο αναγνώστης τον τρόπο με τον οποίο οι αποφάσεις σχετικά με τη Μ. που πάρθηκαν πριν και κατά την παραγωγή της ταινίας, επηρέασαν την αφήγηση. Αυτό είναι το σημείο όπου το θεωρητικό μέρος της εργασίας αξιοποιείται και εφαρμόζεται στη συγκεκριμένη παραγωγή. Η εργασία ολοκληρώνεται με τη Συζήτηση, και την παράθεση των πηγών και της βιβλιογραφίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΜΙΖΑΝΣΕΝ

Από όλες τις κινηματογραφικές τεχνικές η “Μιζανσέν”¹ μάς είναι η πιο οικεία. Αφού δούμε μια ταινία, μπορεί να μη θυμόμαστε το μοντάζ ή τις κινήσεις της κάμερας, τα φοντί ανσενέ ή τον ήχο εκτός οθόνης. Θυμόμαστε όμως τα κοστούμια στο *Όσα παίρνει ο άνεμος* ή τον σκοτεινό ψυχρό φωτισμό του *Ξαναντού* του Τσάρλς Φόστερ Κέιν. Διατηρούμε ζωνχές αναμνήσεις από τους βροχερούς, μουντούς δρόμους στον *Μεγάλο ύπνο* ή από τη ζεστή ατμόσφαιρα του οικογενειακού σπιτιού στο *Τραγούδι της αγάπης*. Θυμόμαστε τον Χάρπο Μαρξ να σκαρφαλώνει στο κάρο με τα φιστίκια του Έντγκαρ Κέννεντυ (*Duck Soup - Εύκολη υπόθεση*) και την Κάθριν Χέμπορν να σπάει προκλητικά τα μπαστούνια του γκολφ του Κάρι Γκραντ (*Κοινωνικά σκάνδαλα - The Philadelphia Story*). Με λίγα λόγια, πολλές από τις πιο έντονα χαραγμένες αναμνήσεις μας από τον κινηματογράφο αποδεικνύεται πως εστιάζονται στη Μιζανσέν (Bordwell & Thompson, 2009).

¹Σύμφωνα με τους Bordwell και Thompson, ο γαλλικός όρος “Μιζανσέν”, με τη στενότερη σημασία που έχει στη θεωρία του κινηματογράφου και όχι με την τρέχουσα έννοια της θεατρικής σκηνοθεσίας (σημειώνεται εδώ πως για την κινηματογραφική σκηνοθεσία, προτιμάται συνήθως ο γαλλικός όρος “réalisation”), είναι δύσκολο να αποδοθεί στα ελληνικά και έτσι παραμένει στα γαλλικά όπως στο πρωτότυπο κείμενο. Η θεωρητική αυτή σημασία του όρου καθιερώθηκε από την ομάδα των *Cahiers du cinéma* και χρησιμοποιήθηκε για να προσδιορίσει το προσωπικό ύφος της δουλειάς ορισμένων σκηνοθετών, αλλά και να δικαιολογήσει τον χαρακτηρισμό τους ως “δημιουργών”.

1.1. Ορισμός της Μιζανσέν

Στις κινηματογραφικές σπουδές, η Μιζανσέν είναι μια κομβική έννοια αναφορικά τόσο με την κατανόηση του κινηματογραφικού στυλ, όσο και με τις σημαντικές διακρίσεις μεταξύ ταινιών διαφορετικών ειδών, ιστορικών περιόδων και εθνικών προελεύσεων. Μπορεί να αποτελέσει έννοια “κλειδί” σε μελέτες που αφορούν τη συγγραφική ιδιότητα στον κινηματογράφο (Kuhn & Westwell, 2012).

Οι Bordwell & Thompson περιγράφουν τη Μιζανσέν ως τεχνική, αλλά στην παρούσα εργασία θεωρούμε ακριβέστερο να αναφερθούμε σε αυτήν ως έννοια η οποία εκφράζει σύνολο τεχνικών που λειτουργούν συνδυαστικά μεταξύ τους, καταλήγοντας σε ένα αφηγηματικό κινηματογραφικό στυλ. Πρόκειται για μια αρκετά περίπλοκη έννοια, η οποία είναι βαρύνουσας σημασίας για την κατανόηση της καλλιτεχνικής οπτικής μιας ταινίας.

Η Μιζανσέν, λοιπόν, είναι μία έννοια που αναφέρεται στα πάντα και συνάμα σε τίποτα συγκεκριμένα. Ο όρος αυτός χρησιμοποιείται κυρίως από τους κριτικούς ταινιών και όχι από τα άτομα που είναι υπεύθυνα για την παραγωγή μιας ταινίας. Παρόλα αυτά, εμπεριέχει ένα σύνολο αποφάσεων που παίρνονται από τον σκηνοθέτη και τον σεναριογράφο έως τον διευθυντή φωτογραφίας, το τμήμα σχεδιασμού παραγωγής, κ.ά., οδηγώντας στη δημιουργία συγκεκριμένου στυλ και αισθητικής. Οι αποφάσεις αυτές αφορούν πολλές παραμέτρους, από το πώς είναι σχεδιασμένο το σκηνικό και τα στοιχεία μέσα σε αυτό, τις αποστάσεις μεταξύ τους και σε σχέση με την κάμερα, έως την αλληλεπίδραση ανάμεσά τους κατά τη διάρκεια της λήψης και τον φωτισμό της σκηνής, κι όλα αυτά με σκοπό, εντέλει, τη μεταφορά μιας ιστορίας στον χώρο της οθόνης και την επιτυχή επικοινωνία επιθυμητών μηνυμάτων στον θεατή.

Σε γενικές γραμμές, η Μιζανσέν υποδηλώνει μια νέα στάση απέναντι στον κινηματογράφο, που αντιτίθεται στον λογοτεχνικό κινηματογράφο του 1930 ο οποίος μετέτρεπε τα σενάρια σε εικόνες. Η Μιζανσέν, όπως χρησιμοποιήθηκε από τους κριτικούς του “*Νέου γαλλικού κύματος (Nouvelle Vague)*”, αναφερόταν ως μια συγκεκριμένη “κινηματογραφική” και φυσική, ρεαλιστική απεικόνιση του συναισθήματος και της έκφρασης, που επικοινωνείται λιγότερο μέσω του διαλόγου και του σεναρίου από ό,τι μέσω της διακόσμησης, της ερμηνείας, της έκφρασης, από τις

κινήσεις και τις χειρονομίες και επίσης από τα σκηνικά και τη χρήση της κάμερας και του φωτισμού (Rohdie, 2006).

Σύμφωνα με άρθρο του Robert Kolker², η κινηματογραφική Μιζανσέν αφορά το πώς οι σκηνοθέτες, δουλεύοντας μαζί με τους κινηματογραφιστές και τους σχεδιαστές παραγωγής, οργανώνουν όλα τα στοιχεία και τις συνθήκες κατά τη διάρκεια μιας λήψης, με τέτοιον τρόπο ώστε με αποτελεσματικότητα να συντίθενται με σαφήνεια και συνάφεια φανταστικοί κόσμοι. Η σύνθεση και η αλληλεπίδραση των στοιχείων στον χώρο της οθόνης σε μια σκηνή έχει την ίδια ισχύ και νόημα όσο και οι διάλογοι των χαρακτήρων της. Η Μιζανσέν είναι, αφενός, μέρος της αφήγησης μιας ταινίας, αλλά, αφετέρου, μπορεί να “πει μια μεγαλύτερη ιστορία”, επικοινωνώντας πράγματα σχετικά με συμβάντα και χαρακτήρες τα οποία υπερβαίνουν το λεκτικό κομμάτι μιας παραγωγής.

Κατά τον Bertolucci (1989), η Μιζανσέν είναι η σχέση μεταξύ της κάμερας και των ανθρώπων που βρίσκονται μπροστά στο σκηνικό. Άλλα στοιχεία που πλαισιώνουν αυτή την έννοια είναι το ευρύτερο φυσικό περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται οι ηθοποιοί, οι κινήσεις και οι χειρονομίες τους, το μοντάζ, η μουσική και το σενάριο. Ο Bertolucci τονίζει ιδιαίτερα τα τρία στοιχεία μιας ταινίας: την κάμερα, τους ηθοποιούς και το περιβάλλον. Την ίδια άποψη φαίνεται να έχει και ο Astruc (1985) που υποστηρίζει ότι η Μιζανσέν είναι ένας τρόπος επέκτασης των καταστάσεων του νου στις κινήσεις του σώματος. Για τον Bellour (2000), η Μ. περιγράφεται ως ένα κομμάτι της πολιτισμικής ιστορίας και ως ένας τρόπος εμφάνισης και λήψης που παραμένει σταθερός έως τη σημερινή εποχή.

Είναι γεγονός πως αρκετοί μελετητές του κινηματογράφου έχουν αφιερώσει πολύ χρόνο στην ανάλυση και την αξία της Μιζανσέν. Παρόλα αυτά δεν ενστερνίζονται όλοι την ίδια άποψη³ και δεν αξιολογούν με τον ίδιο τρόπο τη σημαντικότητά της.

² <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/mise-en-scene> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

³ Ενδεικτικά, ο Terry Smith (2013), υποστηρίζει πως η Μιζανσέν αποτελεί εμπόδιο στην εξέλιξη και την καινοτομία του κινηματογραφικού κλάδου.

1.2. Ιστορική αναδρομή στη Μιζανσέν

Ενώ, ο όρος Μιζανσέν δεν χρησιμοποιήθηκε πριν το 1833 (Merriam-Webster, 2013), η έννοια και η βασική ιδέα “πάει πίσω” φτάνοντας στα ελληνικά θέατρα, γύρω στο 500 π.Χ. Σε αυτή την πρώιμη “ενσάρκωση” του θεάτρου, η σκηνή χρησίμευε κυρίως ως τοποθεσία, όπου οι τοπικές θρησκευτικές πεποιθήσεις μπορούσαν να προβληθούν ερμηνευτικά μπροστά σε όλη την κοινότητα, λειτουργώντας ως διασκέδαση αλλά επίσης ως ηθικές και προειδοποιητικές παραβολές (Corrigan & White, 2008: 47).

Η Μιζανσέν αναπτύχθηκε στο θέατρο, όπου κυριολεκτικά σήμαινε “τοποθετώ/στήνω στη σκηνή” και αναφερόταν στον σχεδιασμό και τη σκηνοθεσία ολόκληρης της παράστασης. Ο όρος αυτός μεταφέρθηκε στον κινηματογράφο μέσω μιας ομάδας Γάλλων κριτικών ταινιών τη δεκαετία του 1950, πολλοί εκ των οποίων έγιναν σκηνοθέτες αργότερα και οδήγησαν στη σύσταση του “*Νέου Γαλλικού Κύματος*” κατά τη δεκαετία του ’60. Ένας από αυτούς, ο François Truffaut, έκανε χρήση του όρου εκφράζοντας αρνητικά την κριτική του ως προς τα έργα των σκηνοθετών του γαλλικού ρεύματος “*Tradition of Quality*”, περιγράφοντάς τα ως “*τα βαριά και ανιαρά έργα που εμφανίστηκαν μετά τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο*”. Θεωρητικοί του *Νέου Κύματος*, ένιωθαν πως τα έργα αυτά μετέφραζαν απλώς νουβέλες σε ταινίες. Ο André Bazin, ίσως ο πιο αναγνωρισμένος κριτικός που άσκησε τόση επιρροή μετά τον Sergei Eisenstein (1898–1948), (τον επαναστατικό Ρώσο σκηνοθέτη, ο οποίος πέρα από τη σχέση του με την τέχνη του μοντάζ, ήταν ειδήμων της τέχνης της Μιζανσέν), έκανε χρήση της Μιζανσέν με πολύ ενδιαφέρον και επιτυχία προκαλώντας ιδιαίτερες μελέτες και συζητήσεις που προέκυπταν από τις παρατηρήσεις του.

Η Μιζανσέν έχει απασχολήσει καλλιτέχνες του κινηματογράφου σε διάφορες χώρες και σε πολλές περιόδους. Τα στοιχεία που αφορούν την προ-παραγωγή και την παραγωγή μιας ταινίας, συμβάλλουν στην έκφραση ενός οράματος δημιουργώντας μια αίσθηση χρόνου και χώρου, όπου κατασκευάζεται μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα, υποδεικνύοντας την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ένας χαρακτήρας. Ο γερμανικός εξπρεσιονισμός, αναπτύχθηκε αμέσως μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο και αφορούσε έναν καινούργιο τρόπο χρήσης της Μιζανσέν, ο οποίος στη συνέχεια οδήγησε σε πολλές επιτυχίες της μεγάλης οθόνης. Συνδύαζε όλα τα στοιχεία της οδηγώντας σε εξωτερίκευση της ψυχικής διάθεσης των χαρακτήρων, “ζωγραφίζοντας”

ακόμη και ολόκληρους κόσμους με βάση τον τρόπο που αυτοί αντιλαμβάνονταν τη δράση. Στους μεγάλους εκπροσώπους του γερμανικού εξπρεσιονισμού στον κινηματογράφο περιλαμβάνεται ο Robert Wiene με την ταινία *Das Kabinett des Doktor Caligari* (1920) και ο F. W. Murnau με την ταινία *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922). Αυτές και πολλές άλλες ταινίες δημιούργησαν ένα σκοτεινό και αγγώδες οπτικό περιβάλλον, άβολο και τρομακτικό. Εκείνη την εποχή, καθώς η Γερμανία βρισκόταν υπό την ηγεσία του Α. Χίτλερ, πολλοί καλλιτέχνες -μεταξύ άλλων- μετανάστευσαν στις ΗΠΑ. Οι μετανάστες αυτοί “έφεραν μαζί τους τον εξπρεσιονιστικό φωτισμό, ο οποίος έκανε χρήση τεχνητού φωτισμού σε στούντιο για να δημιουργήσει σκιές, διαγώνιες και κάθετες γραμμές, και ασυνήθιστα φωτιστικά μοτίβα”⁴. Ως απόρροια, δημιουργήθηκε το *Sunrise* του Murnau (1927), τα Universal Studio με τις επιτυχίες τρόμου όπως το *Frankenstein* (1931), *Dracula* (1931), και οι συνέχειές τους. Άλλα χαρακτηριστικά παραδείγματα εντυπωσιακής Μιζανσέν που προήλθε από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό είναι το *Citizen Kane* (1941) του Orson Welles, τα film noir του 1940 όπως το *Casablanca* (1942) του Michael Curtiz, το *Psycho* (1960) του Alfred Hitchcock και το *Taxi Driver* (1976) του Martin Scorsese. Αυτά, μεταξύ άλλων, “δανείστηκαν” στοιχεία της Μιζανσέν του γερμανικού εξπρεσιονισμού, ωστόσο δεν ήταν η μόνη επιρροή που δέχθηκαν.

⁴ Hoerneman, C. “What is Film Noir?”. Διαθέσιμο στο <https://www.librarypoint.org/blogs/post/what-is-film-noir/> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

1.3. Τα χαρακτηριστικά της Μιζανσέν

Όταν η Μιζανσέν εφαρμόζεται στον κινηματογράφο, τότε αναφέρεται σε όλα όσα εμφανίζονται πριν από την κάμερα αλλά και μετά από αυτή. Με απλά λόγια, η τεχνική αυτή αναφέρεται στο πού στέκονται οι ηθοποιοί, ποιο είναι το περιβάλλον που τους πλαισιώνει, ποια είναι τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν, τι κοστούμια φορούν και πώς είναι ο φωτισμός της σκηνής (Bordwell & Thompson, 2009). Επηρεάζει την επεξεργασία μιας ταινίας και κατά συνέπεια επηρεάζει την αληθοφάνεια ή την πιστότητα μιας ταινίας στα μάτια των θεατών (Connell, 2012). Αυτά είναι όλα τα στοιχεία που θα πρέπει να προβλέψει ο σκηνοθέτης. Ένας από τους πιο σημαντικούς ανθρώπους που συνεργάζεται μαζί του είναι ο σχεδιαστής παραγωγής (Barsam & Dave, 2010). Οι δύο συνεργάζονται στενά μεταξύ τους, προκειμένου να τελειοποιήσουν όλες τις πτυχές της Μιζανσέν, πριν ξεκινήσει η πραγματική φωτογραφία (Pramaggiore & Wallis, 2005).

Στοχεύοντας στη διάκριση των στοιχείων της Μιζανσέν, τα ομαδοποιούμε για τις ανάγκες της παρούσας μελέτης σε **επτά** κατηγορίες. Αυτές περιλαμβάνουν το **σκηνικό χώρο**, τα **prop** (αξεσουάρ - αντικείμενα), την **υποκριτική ερμηνεία** των ηθοποιών, τα **κοστούμια** (στα οποία συγκαταλέγονται τα μαλλιά και το μακιγιάζ), τον **φωτισμό**, το **χρώμα** και, τέλος, τη **σύνθεση** (οργάνωση) των προαναφερθέντων στον χώρο του κάδρου.

Οτιδήποτε παρατηρεί κανείς στον χώρο της οθόνης μπορεί να λειτουργήσει σημειολογικά. Ένα όπλο, ένα αυτοκίνητο, ένα ρολόι, το κούρεμα ενός χαρακτήρα ή μια ουλή, περνούν συμβολικά μηνύματα και επιπρόσθετα νοήματα ως προς τη δράση. Κάθε φυσικό αντικείμενο, λοιπόν, δημιουργεί μια σειρά σκέψεων, που σε συνδυασμό με το λοιπό περιεχόμενο του κάδρου και το πώς αυτό τα περιβάλλει, βοηθάει τον σκηνοθέτη να “χτίσει” την αφήγηση μιας ιστορίας με εντυπωσιακή επάρκεια. Το σημαινόμενο που προκύπτει, καθορίζεται μέσα από την ύπαρξη ορισμένων συμβάσεων, η κατανόηση των οποίων εξαρτάται από το γνωσιολογικό, κοινωνικό και πολιτισμικό υπόβαθρο του θεατή. Κάθε ένα από τα δομικά στοιχεία της Μιζανσέν, μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε περιγραφικά (όπως τα σκηνικά στην ταινία *All President's Men* (1976) που είχαν δημιουργηθεί αντιγράφοντας τα γραφεία της Washington Post αναπαράγοντας κάθε λεπτομέρεια του πραγματικού τμήματος

ειδησεογραφίας), είτε συνειρμικά (όπως αυτά του R. Wiene στο *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920) που υπαινίσσονται τον κόσμο μέσα από τα μάτια ενός τρελού).

1.3.1 Σκηνικός χώρος

Χρησιμοποιώντας τον όρο «**σκηνικός χώρος**» εννοούμε τον φυσικό χώρο που απεικονίζεται σε μια κινηματογραφική σκηνή και περιβάλλει τη δράση ή (σπανιότερα) εισέρχεται αυτοδύναμα στην αφήγηση. Είτε πρόκειται για μια ήδη υπάρχουσα τοποθεσία, διαμορφωμένη κατάλληλα για τις ανάγκες της ιστορίας, είτε για μια ειδική κατασκευή σε πλατό, η επιλογή ή/και ο σχεδιασμός του αποτελούν βασικό συστατικό του ολοκληρωμένου κινηματογραφικού κειμένου (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015).

Ο σκηνικός χώρος αποτελεί το πρώτο από τα επτά στοιχεία που δομούν τη Μιζανσέν μιας ταινίας. Έχει πολύ μεγαλύτερη βαρύτητα στον κινηματογράφο από ό,τι στο θέατρο, καθώς επηρεάζει άμεσα και σε μεγάλο βαθμό την αφηγηματική δράση.

Περιέχει πολλές πληροφορίες, καθώς ό,τι υπάρχει σε αυτόν βρίσκεται εκεί για συγκεκριμένο λόγο και αφορά την εξέλιξη της ιστορίας και τη βαθύτερη κατανόηση της πλοκής. Το πρώτο πράγμα που παρατηρεί ο θεατής είναι το πού συμβαίνει η δράση. Σε ένα ευρύχωρο δωμάτιο ή σε ένα ασφυκτικά μικρό; Σε μια ηλιόλουστη παραλία, μια ανεμοδαρμένη πλατεία ή σε μια σπηλιά; Η τοποθεσία και ο σκηνικός χώρος μπορούν να αποκαλύψουν πολλά για την ψυχολογική κατάσταση και τη διάθεση ενός χαρακτήρα. Για παράδειγμα, μια σκηνή σε μια κρεβατοκάμαρα προσφέρει την ευκαιρία στον θεατή να ανακαλύψει στοιχεία για αυτόν που μένει εκεί, καθώς και για τον τρόπο ζωής του. Είναι ακατάστατα ή όλα οργανωμένα και καθαρά; Υπάρχουν αφίσες από ροκ συναυλίες στους τοίχους; Μήπως κλειστές κούτες μετακόμισης στη γωνία του δωματίου; Τέτοιου είδους πληροφορίες μπορούν οπτικά να αφηγηθούν μια ιστορία χωρίς την ανάγκη χρήσης κειμένου.

Φανταστείτε μια σκηνή όπου μια ηλικιωμένη γυναίκα που μόλις έχασε τα πάντα, κάθεται σε μια απλή ξύλινη καρέκλα μέσα σε ένα παραδοσιακά διακοσμημένο μικρό δωμάτιο όπου στο βάθος διακρίνεται μια συνηθισμένη ξυλόσομπα και στα ράφια επάνω από αυτήν παλιές φωτογραφίες. Η γυναίκα μπορεί να αποδίδει το δράμα της αφήγησης φανταστικά με τις εκφράσεις του προσώπου και την κινησιολογία της ηθοποιού (όπως θα φανεί καλύτερα στο σημείο ανάλυσης της υποκριτικής παρακάτω), αλλά όλα αυτά ενισχύονται και ίσως αποδίδονται ρεαλιστικότερα εξαιτίας της τοποθεσίας στην οποία διαδραματίζεται η αφήγηση.

Ωστόσο, ο σκηνικός χώρος δεν λειτουργεί πάντα συμπληρωματικά, αλλά κάποιες φορές κυριαρχεί στην αφήγηση. Μπορεί να διαμορφωθεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να επικοινωνεί νοήματα στον θεατή χωρίς την ανάγκη παρουσίας ηθοποιού σε μια σκηνή. Ο Αντρέ Μπαζέν γράφει⁵:

“Ο άνθρωπος είναι σημαντικότερος 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 μπορούν 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”.

Ο σκηνικός χώρος δεν είναι απαραίτητο να έχει φυσικό μέγεθος, καθώς υπάρχει η δυνατότητα να κατασκευαστούν σκηνικά σε μικρογραφία, να δημιουργηθούν ειδικά εφέ, να ζωγραφιστούν σκηνικά και να φωτογραφηθούν ή να συνδυαστούν με πραγματικές τοποθεσίες κλπ. Ο σχεδιασμός των σκηνικών παίζει μεγάλο ρόλο. Μπορεί να αποδώσει άμεσα το ιστορικό ενός ήρωα, καθώς και χαρακτηριστικά του, ακόμη και να προσδιορίσει το είδος στο οποίο ανήκει η ταινία (εάν πρόκειται για μυθοπλασία, για παράδειγμα, ή για κοινωνικό δράμα εποχής). Το ίδιο σκηνικό και η ίδια τοποθεσία, ωστόσο, μπορούν να λειτουργήσουν διαφορετικά ανάλογα με τις ανάγκες της αφήγησης. Η χρήση αληθινών αστικών τοπίων σε ένα δράμα μπορεί να ενισχύσει την αυθεντικότητα, να προσθέσει μια αίσθηση ρεαλισμού, ενώ σε μια περιπέτεια να προσδώσει μια αίσθηση κινδύνου και έντασης.

Ένας κινηματογραφιστής μπορεί να στήσει τη δράση σε υπάρχουσα τοποθεσία, πράγμα που συναντά κανείς και σε ταινίες της πρώιμης εποχής του κινηματογράφου. Ο Λουί Λυμιέρ γύρισε τη μικρού μήκους κωμωδία *Ο ποτισμένος ποτιστής* σε έναν κήπο, ενώ ο Ρομπέρτο Ροσελίνι γύρισε το *Γερμανία στο έτος μηδέν* στα ερείπια του Βερολίνου. Από την άλλη μεριά, ο κινηματογραφιστής μπορεί να κατασκευάσει τον σκηνικό χώρο. Ο Ζωρζ Μελιές, ένας από τους “άρχοντες της Μιζανσέν”, εκμεταλλεύτηκε τον ελεγχόμενο χώρο που παρείχαν τα γυρίσματα σε στούντιο, όπως και πολλοί άλλοι μετά από αυτόν.

⁵ Bazin, A. (2005). *What is Cinema? Vol I*. 2nd Ed. University of California Press, p. 102

“Το στούντιο του Μελιές, Star-Film έκανε εκατοντάδες φανταστικές ταινίες μικρού μήκους και ταινίες με τρίκ που βασίζονταν σε έναν τέτοιου είδους έλεγχο κάθε στοιχείου του κάδρου, και ο πρώτος δεξιότηχνης της Μιζανσέν επέδειξε τη μεγάλη γκάμα των τεχνικών δυνατοτήτων που αυτή προσφέρει. Η κληρονομιά της μαγείας του Μελιές είναι ένας υπέροχα εξωπραγματικός κόσμος που υπακούει απόλυτα στα καπρίτσια της φαντασίας” (Bordwell & Thompson, 2009: 202).

1.3.2 Αντικείμενα “Prop”

Ως **prop** (property) ονομάζονται όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται εντός του σκηνικού χώρου μιας σκηνής. Από τα έπιπλα έως τα κλειδιά που κρέμονται από τη ζώνη στο κοστούμι ενός χαρακτήρα. Ο αγγλικός όρος “prop”, δηλαδή property, είναι πράγματι δανεισμένος από τη θεατρική πρακτική. Ο αντίστοιχος ελληνικός όρος είναι “φροντιστήριο” ή “φροντιστηριακό υλικό”. Χρησιμοποιούμε, επίσης, εναλλακτικά τον όρο “αξεσουάρ”, ιδίως όταν πρόκειται για ένα μεμονωμένο αντικείμενο. Η προσθήκη του προσδιορισμού “ενδείκτης” κρίθηκε απαραίτητη για να αποδοθεί η βαρύτητα που αποκτά ο όρος prop ως ενεργός παράγοντας της δράσης (Bordwell & Thompson, 2009).

Τα αντικείμενα του “φροντιστηριακού υλικού”, χωρίζονται σε “ειδικά” (ή αλλιώς ενδείκτες), τα οποία λειτουργούν με ενεργό τρόπο ως προς την αφηγηματική δράση, και “γενικά”, που αποτελούν μέρος του σκηνικού ή των κοστούμιών, δίχως περαιτέρω σημασία ως προς την πλοκή. Στα πρώτα, για παράδειγμα, συγκαταλέγεται το ραβδί του μάγου Γκάνταλφ στη *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, που πέρα από το να καταδεικνύει την ιδιότητά του ως μάγου, αποτελεί μέσο άσκησης της μαγείας του και εντέλει τμήμα της δύναμής του, και μπορεί κάλλιστα να τον καταστήσει ευάλωτο, όπως φαίνεται και στη μάχη του με τον Σάρουμαν, αφού καταφέρνει ο τελευταίος να του αποσπάσει το ραβδί και να το χρησιμοποιήσει εναντίον του.

Σημαντικό είναι πως “[π]αρέχεται η δυνατότητα στον σκηνοθέτη να περάσει συμβολισμούς μέσω των prop. Οι ταινίες βρίθουν από παραδείγματα: το πρεσπαπιέ με τη χιονοθύελλα που γίνεται κομμάτι στην αρχή του Πολίτη Κέιν, το μπαλόνι του μικρού κοριτσιού στον Δράκο του Ντύσελντορφ (M), το ρόδο του κάκτου στον Άνθρωπο που σκότωσε τον Λίμπερτυ Βάλανς (The Man Who Shot Liberty Valance), το φέρετρο του Τσέζαρντ στον Δόκτορα Καλιγκάρι” (Bordwell & Thompson, 2009). Φυσικά, τα σημειώματα που προκύπτουν από ένα αντικείμενο ή και τη χρήση του, αφορούν το κοινό στο οποίο απευθύνεται τη συγκεκριμένη εποχή που προβάλλεται, και τους κοινωνιολογικούς, πολιτισμικούς και προσωπικούς συσχετισμούς, στους οποίους συνειδητά και υποσυνείδητα θα προβεί ο θεατής.

Ένα prop - αντικείμενο, λοιπόν, μπορεί να έχει τεράστια σημασία στην πλοκή. Μπορεί να αποτελεί το κλειδί για την αθώωση του ήρωα ή/και την καταστροφή του

ανταγωνιστή. Στην πολυβραβευμένη ταινία του Sam Mendes *1917* (2019), το γράμμα που κουβαλούσε ο στρατιώτης είναι το “ειδικό αντικείμενο” που καθορίζει την έκβαση στην αφήγηση. Αν πετύχει ο στρατιώτης στην αποστολή του να το μεταφέρει, θα σωθούν οι ζωές των συμπολεμιστών του από βέβαιο θάνατο. Παίζει σημαντικό ρόλο, λοιπόν, για την αφηγηματική δράση ένα “ειδικό” prop και είναι ισχυρό στοιχείο για τη διαμόρφωση και τον χειρισμό της Μιζανσέν. Αξίζει να αναφερθεί πως δύναται να αλλάξει η συμβατική χρήση και η σημασία ενός prop, και μάλιστα κάτι τέτοιο συναντάται συχνά. Μια πένα σε ένα γραφείο κατά τη διάρκεια μιας σκηνής μπορεί να λειτουργήσει απλά ως μια πένα, αλλά αν προκύψει πάλι ανάμεσα στους χαρακτήρες μπορεί κάλλιστα να μεταμορφωθεί σε όπλο. Με τη σωστή χρήση της Μιζανσέν ένας σκηνοθέτης μπορεί να δώσει ηθελημένα αρκετά σημάδια στον θεατή για τη συνέχεια της δράσης, με σκοπό να τον καθοδηγήσει σε λανθασμένα συμπεράσματα και να προκαλέσει ανατροπή την τελευταία στιγμή, ικανοποιώντας τις ανάγκες της αφήγησης.

1.3.3 Υποκριτική ερμηνεία

Ένας ηθοποιός καλείται ανάλογα με τις οδηγίες του σκηνοθέτη και τις υποκριτικές δυνατότητές του να δώσει ζωή σε έναν φανταστικό χαρακτήρα. Πώς όμως επιτυγχάνεται αυτό;

Όταν δημιουργήθηκε ο κινηματογράφος, η υποκριτική τέχνη ήδη υπήρχε και εξελισσόταν για παραπάνω από δύο χιλιετίες στον χώρο του θεάτρου. Αποτελεί έως και σήμερα μέσο για την αφήγηση μιας ιστορίας. Παρόλο που θεατρικά μπορούσε να λειτουργήσει δίχως την ανάγκη άλλων παραγόντων, στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο αποτελεί τμήμα της αφήγησης και η βαρύτητά της μεταβάλλεται ανάλογα με τις ανάγκες της ιστορίας και τις επιλογές του σκηνοθέτη. Με απλά λόγια, πρόκειται για τη δυνατότητα ενσάρκωσης ενός φανταστικού χαρακτήρα από έναν “πραγματικό” άνθρωπο, ο οποίος χρειάζεται πολλές διαφορετικές ικανότητες και δεξιότητες, που λειτουργούν αρμονικά μεταξύ τους. Κάποιες από αυτές είναι η ευρέως ανεπτυγμένη φαντασία, η συναισθηματική κατανόηση, η σωματική εκφραστικότητα, η φωνητική προβολή (vocal projection), η σωστή άρθρωση και η ικανότητα να εκλαμβάνει και να ερμηνεύει το δράμα⁶.

Αν η τέχνη της υποκριτικής προσεγγιστεί απλά ως απαγγελία κειμένου, θα δοθεί έμφαση στα εξωτερικά στοιχεία του ηθοποιού, πράγμα που είναι ανεπιθύμητο. Παρόλα αυτά για διάφορους λόγους ενίοτε συμβαίνει να δίνονται ρόλοι σε ηθοποιούς που δεν καταφέρνουν να αποδώσουν αποτελεσματικά το σενάριο. Σε αυτή την περίπτωση γίνεται καταφανής η βαρύτητα τόσο του ρόλου του ηθοποιού όσο και του χαρακτήρα που υποδύεται, καθώς ελαττώνεται σημαντικά η ποιότητα της αφήγησης και της παραγωγής γενικότερα. Ωστόσο, όταν η υποκριτική προσεγγίζεται ως μια δημιουργική μορφή τέχνης, ο ηθοποιός αναζητά με διάφορες μεθόδους ερεθίσματα τα οποία θα τον βοηθήσουν να αποδώσει με αυθεντικότητα τον ρόλο του. Σύμφωνα με τους Lee Strasberg και Ned Chaillet⁷, αυτή η αναζήτηση παρουσιάζει ορισμένες σημαντικές δυσκολίες για τον ηθοποιό. Πρέπει να καταφέρει να ελέγχει τα πιο

⁶ Το δράμα είναι μια έννοια που αφορά τη φανταστική αναπαράσταση της σύγκρουσης και των συναισθημάτων των χαρακτήρων μιας ιστορίας μέσω του διαλόγου και της υποκριτικής ερμηνείας.

⁷ <https://www.britannica.com/art/acting> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

ευαίσθητα στοιχεία που μπορεί να διαθέτει ένας καλλιτέχνης, ψυχολογικά, σωματικά και συναισθηματικά. Ο ηθοποιός είναι το πιάνο αλλά και ο πιανίστας.

Είναι σημαντικό να μη συγχέει κανείς την υποκριτική με την παντομίμα, η οποία είναι μια μορφή τέχνης που περιέχει κινήσεις και χειρονομίες με σκοπό να περιγράψει ένα αντικείμενο ή ένα γεγονός, αλλά δίχως τον συμβολισμό που θα μπορούσε να προκύπτει από αυτό. Ομοίως, ο ηθοποιός δεν πρέπει να ταυτιστεί με τον μίμο. Πολλοί από τους καλύτερους μίμους δεν μπορούν να παρουσιάσουν στοιχεία του εαυτού τους ή να “δημιουργήσουν” έναν χαρακτήρα ως προέκταση των ιδίων, αντ’ αυτού μιμούνται κάποιον άλλον. Ο ηθοποιός καλείται να ενσαρκώσει κάποιον χαρακτήρα “μεταμορφώνοντας” τον εαυτό του, να φανταστεί και να ερμηνεύσει ένα γεγονός με ακλόνητη συγκέντρωση και όχι για μία μόνο φορά υπό ιδανικές προσωπικές ψυχολογικές και σωματικές συνθήκες, αλλά να μπορεί να το επαναλάβει με την ίδια ποιότητα ανά πάσα στιγμή και μέρος, ανεπηρέαστος από την πραγματική του προσωπική ζωή.

Στο σημείο αυτό κρίνεται απαραίτητο να υπογραμμιστεί η διαφορετικότητα της τέχνης της υποκριτικής ανάμεσα στο θέατρο και τον κινηματογράφο. Με την ανάπτυξη και τη δημοφιλή που απέκτησε ο κινηματογράφος στα τέλη της δεκαετίας του ’20, δημιουργήθηκε η ανάγκη για μια νέα προσέγγιση πάνω στην υποκριτική που είχε κυριαρχήσει στις θεατρικές σκηνές για αιώνες. Έτσι “γεννήθηκε” η τέχνη της κινηματογραφικής υποκριτικής, μια απαιτητική και καινοτόμα πρακτική, η οποία είναι γνωστή τον τελευταίο αιώνα.

Τρεις από τις βασικότερες διαφορές ανάμεσα στη θεατρική και την κινηματογραφική υποκριτική είναι οι εξής:

- Σε αντίθεση με τον θεατρικό ηθοποιό, ο οποίος αναπτύσσει έναν χαρακτήρα κατά τη διάρκεια μιας δώρης ή τρίωρης παράστασης, ο κινηματογραφικός ηθοποιός καλείται να ερμηνεύσει έναν χαρακτήρα ήδη πλήρως ανεπτυγμένο, σε διάφορες σκηνές, οι οποίες συχνά δεν γυρίζονται με τη χρονική σειρά με την οποία θα προβληθούν.
- Από τη στιγμή που ο φακός της κάμερας συλλαμβάνει ακόμη και τη μικρότερη κίνηση και έκφραση και τη μεγεθύνει είκοσι ή και τριάντα φορές, ο κινηματογράφος δεν απαιτεί μια κραυγαλέα και στυλιζαρισμένη κινησιολογικά

ερμηνεία όπως το θέατρο, όπου η διαφορά της απόστασης των θεατών με το κοινό είναι ιδιαίτερα μεγάλη.

- Η τελειοποίηση της ερμηνείας των συναισθημάτων λαμβάνει την “πρώτη θέση” όσον αφορά τα επίπεδα δυσκολίας για έναν κινηματογραφικό ηθοποιό. Ενώ ο θεατρικός ηθοποιός μπορεί να υπερβάλλει κινησιολογικά με σκοπό να εκφράσει ή να τονίσει το συναίσθημα ενός χαρακτήρα, ο κινηματογραφικός ηθοποιός πρέπει να βασιστεί σε πολύ μικρές και διακριτικές μεταβολές της σωματικής του έκφρασης και κίνησης (όπως μια πιο βαριά ανάσα ή το ελαφρύ σήκωμα των φρυδιών).

Η γλώσσα σώματος στον κινηματογράφο, λοιπόν, που μας ενδιαφέρει στην παρούσα μελέτη, εκφράζει τα ανθρώπινα συναισθήματα μέσα από τα νοήματα που προκύπτουν ανάλογα με την κινησιολογία του ηθοποιού. Συμπληρώνει ή αντιτίθεται στον προφορικό λόγο και λειτουργεί ακόμη και εν απουσία του. Συχνά είναι η αυθεντικότερη μορφή επικοινωνίας και αποκαλύπτει πολλά περισσότερα για έναν χαρακτήρα από ό,τι οι λέξεις θα μπορούσαν ποτέ.

Σύμφωνα με τον Γάλλο φιλόσοφο Denis Diderot ακόμη και με τους πιο ξεκάθαρους, τους πιο ακριβείς, τους πιο ισχυρούς συγγραφείς, οι λέξεις δεν είναι, και δεν μπορεί ποτέ να είναι, παρά σύμβολα, που καταδεικνύουν μια σκέψη, ένα συναίσθημα ή μια ιδέα. Σύμβολα που χρειάζονται δράση, χειρονομία (κίνηση), τονικότητα και ένα ολόκληρο σύνολο από περιστάσεις, ώστε να αποδοθεί η πλήρης σημασία τους.

Η εργασία δεν στοχεύει στην ανάλυση της λεκτικής αλλά της μη λεκτικής επικοινωνίας, σύμφωνα πάντα με τη θεωρία της Μιζανσέν. Οπότε, γίνεται αναφορά στην υποκριτική τέχνη των ηθοποιών καθαρά κυρίως από την οπτική γωνία της κινησιολογικής ερμηνείας. Δηλαδή όλων των δυναμικών των κινήσεων, από τις εμφανέστερες έως τις σχεδόν ανεπαίσθητες, που όμως έχουν σημασία ως προς την αφηγηματική δράση.

1.3.4 Κοστούμια

Τα κοστούμια είναι ένα από τα πολλά εργαλεία που έχει στη διάθεσή του ο σκηνοθέτης, προκειμένου να αφηγηθεί μια ιστορία. Επικοινωνούν τις λεπτομέρειες της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα στο κοινό και βοηθούν τους ηθοποιούς να μεταμορφωθούν σε κάτι νέο, πλήρως αυθεντικό, στον χώρο της οθόνης. Υπάρχει συχνά σύγχυση ανάμεσα στον σχεδιασμό κοστούμιών και στον σχεδιασμό ρούχων μόδας. Ωστόσο, δεν πρέπει κανείς να συγχέει τα δυο, καθώς έχουν εντελώς διαφορετικές στοχεύσεις. Οι σχεδιαστές μόδας ονοματίζουν και προσπαθούν να πουλήσουν τα προϊόντα τους, ενώ οι σχεδιαστές κοστούμιών στοχεύουν στην κατασκευή χαρακτήρων σε μια ιστορία. Ενίοτε δημιουργούν υπέροχα και μεγαλοπρεπή φορέματα αλλά και σκισμένα ξεβαμμένα ρούχα καθημερινής χρήσης. Όλα σε σχέση και συνάρτηση με το σενάριο και τις στυλιστικές επιλογές του σκηνοθέτη. Πρέπει να γνωρίζουν “ποιοι είναι” οι χαρακτήρες πριν δημιουργήσουν μια ντουλάπα από ρούχα και αξεσουάρ για αυτούς. Το κοινό πρέπει να πιστέψει πως κάθε άτομο στην ιστορία έχει μια ολόκληρη ζωή, από την πρώτη στιγμή που θα εμφανιστεί στην οθόνη.

Ο σχεδιασμός κοστούμιών αφορά την οργάνωση και την κατασκευή του κοστούμιού ενός χαρακτήρα. Όταν αναφέρεται κανείς στο κοστούμι, όσον αφορά τη γλώσσα του κινηματογράφου και του θεάτρου, αναφέρεται και σε όλα όσα εμπεριέχονται σε αυτό, όπως είναι τα αξεσουάρ⁸, το στυλ των μαλλιών και το μακιγιάζ. Πέρα από την ερμηνεία του ηθοποιού, στην οποία αναφερθήκαμε παραπάνω, ο ηθοποιός “μεταμορφώνεται” στον χαρακτήρα της αφήγησης χάρις στην καταλλήλως κατασκευασμένη αμφίεση. Το κοστούμι προσδίδει νοήματα στον χαρακτήρα και από τα πρώτα δευτερόλεπτα που εμφανίζεται στην οθόνη μεταφέρει μηνύματα στον θεατή. Μπορεί να ταιριάζει έναν χαρακτήρα δίπλα στους υπόλοιπους, είτε να λειτουργήσει εντελώς αντιθετικά προς αυτούς. Επιπροσθέτως, μπορεί να τον διαχωρίσει ανάλογα με την εθνική του καταγωγή (φορώντας σκωτσέζικο κilt για παράδειγμα), την κοινωνική του τάξη, το επάγγελμά του (δικηγόρος, πωλητής, μονομάχος, αγρότης κ.ά.). Παράλληλα, το κοστούμι μπορεί να αναδείξει ή να κρύψει ψυχολογικά και σωματικά χαρακτηριστικά ανάλογα με τις ανάγκες της αφήγησης. Αρκετές φορές αξεσουάρ όπως

⁸ Να σημειωθεί πως τα αξεσουάρ που φοριούνται όπως πέρσινγκ, καπέλα, καλύμματα ματιών, περούκες, κ.ά, συνήθως είναι διαφορετικά από τα αντικείμενα (prop) στα οποία γίνεται αναφορά παραπάνω. Για παράδειγμα, η περούκα του Γκάνταλφ είναι τμήμα του κοστούμιού του, ενώ το ραβδί-μπαστούνι του είναι prop.

“πίρσινγκ” (σκουλαρίκια) και τατουάζ, ένα εκκεντρικό κούρεμα ή το μακιγιάζ μελανιάς στο μάτι, μπορούν να μεταδώσουν νοήματα που ηθελημένα συνοδεύουν τον χαρακτήρα ενός ρόλου είτε τον αντικρούουν. Σε πολλές περιπτώσεις τα κοστούμια συνδράμουν στην ολοκλήρωση του καλλιτεχνικού φανταστικού κόσμου, ο οποίος είναι μοναδικός για κάθε θεατρική ή κινηματογραφική παραγωγή. Αν και ο σκηνοθέτης έχει την τελευταία λέξη, ο σχεδιαστής κοστούμιών με τον διευθυντή παραγωγής διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην εικόνα μιας ταινίας. Ενώ ο τελευταίος έχει στα καθήκοντά του την επίβλεψη ολόκληρης της παραγωγής, ο σχεδιαστής κοστούμιών, όπως είναι λογικό, εξειδικεύεται στην οργάνωση και την κατασκευή των κοστούμιών των χαρακτήρων. Ένα μεγάλο κομμάτι, λοιπόν, της Μιζανσέν περνάει από τα χέρια των σχεδιαστών. Ποια είναι όμως τα καθήκοντά τους;

Η διαδικασία του σχεδιασμού των κοστούμιών μπορεί να διαφέρει ανάμεσα στα είδη ταινιών, ωστόσο, ενδεικτικά παραθέτουμε πέντε στάδια (Ingham & Covey, 1992: 15-100): Το πρώτο στάδιο αφορά την ανάλυση του σεναρίου, της μουσικής σύνθεσης, των χορογραφιών κλπ. Έπειτα τίθενται κάποιες παράμετροι και κατασκευάζεται ένας πρόχειρος οδηγός που αφορά τα κοστούμια. Ο οδηγός αυτός χρησιμεύει στον διαχωρισμό των σκηνών και των χαρακτήρων που συμμετέχουν σε κάθε μία από αυτές, αναφορικά με τα κοστούμια τους και τις εκάστοτε αλλαγές. Το δεύτερο στάδιο αφορά τη φάση συνάντησης για τον σχεδιασμό. Αυτή είναι μια πολύ σημαντική φάση, κατά την οποία ο σχεδιαστής συνομιλεί με τον σκηνοθέτη, με σκοπό να προκύψει απόλυτη συνεννόηση όσον αφορά την κατεύθυνση της παραγωγής. Ακολουθεί συζήτηση αναφορικά με τη θεματική της παραγωγής και τον προσδιορισμό των κύριων μηνυμάτων που επιδιώκει να μεταδώσει στο κοινό. Μόλις τελειώσει η ενημέρωση, ξεκινάει το τρίτο στάδιο όπου ο σχεδιαστής συλλέγει στοιχεία προκειμένου να πραγματοποιήσει την απαιτούμενη έρευνα, διαδικασία όπου συνδυάζονται στοιχεία όπως η εποχή στην οποία το έργο διαδραματίζεται και τα προσωπικά γνωρίσματα των χαρακτήρων που εμπλέκονται. Στόχος είναι να αναδειχθούν οι προσωπικότητες των χαρακτήρων, με τρόπο πειστικό. Στο τέταρτο στάδιο, κι αφού όλες οι απαραίτητες πληροφορίες έχουν συγκεντρωθεί, ο σχεδιαστής ξεκινά κατασκευάζοντας τα πρώτα σκίτσα. Συνήθως γίνονται αρκετές διορθώσεις και αλλαγές μέχρι να πάρει ο σχεδιαστής μια καλή ιδέα για την προσέγγιση του έργου, συνυπολογίζοντας όλα τα υπόλοιπα στοιχεία που θα πλαισιώνουν τον φανταστικό αφηγηματικό κόσμο. Τότε δημιουργεί πιο λεπτομερή σκίτσα και αποφασίζει τις

χρωματικές επιλογές που αφορούν τον κάθε χαρακτήρα. Στο πέμπτο και τελευταίο στάδιο της διαδικασίας σχεδιασμού των κοστούμιών, πριν την κατασκευή τους και την παραγωγή του έργου, κατασκευάζονται τα πλήρως ανεπτυγμένα τελικά σκίτσα. Αυτά αποκαλούνται “απόδοση” (rendering), και συνήθως ζωγραφίζονται με ακρυλικά ή νερομπογιές.

Εύστοχα επισημαίνει η Helen Beaumont⁹ ότι *“το κοστούμι ενός χαρακτήρα χρησιμοποιείται για να απεικονίσει την προσωπικότητά του, την κοινωνικοοικονομική του τάξη, το επάγγελμα και άλλα στο κοινό”*. Σύμφωνα με αυτήν, ο σχεδιαστής πρέπει να στοχεύει στη δημιουργία άνετων, λειτουργικών και ανθεκτικών κομματιών, τα οποία θα βοηθήσουν τον ηθοποιό πίσω από την αμφίεση να “ταξιδέψει” τους θεατές σε έναν φανταστικό κόσμο. Είναι ευνόητο ότι τα βασικά καθήκοντα των σχεδιαστών κοστούμιών ποικίλλουν και είναι αρκετά, από τη διαρκή ανάπτυξη λεπτομερών σκίτσων των κοστούμιών και υπολογισμού του οικονομικού κόστους έως την κατασκευή τους, η οποία αφορά και όλες τις τροποποιήσεις που θα ακολουθήσουν. Μαζί με τον σκηνοθέτη, λοιπόν, στη συνέχεια επιλέγουν τα υλικά. Το ύφασμα που θα χρησιμοποιηθεί πρέπει να ταιριάζει με τον χαρακτήρα, διαφορετικά μπορεί να οδηγήσει ακόμη και σε έλλειμμα πειστικότητας της αφήγησης. Για παράδειγμα, δεν θα μπορούσε το κοστούμι ενός εργάτη τον 19ο αι. να είναι από μετάξι, επειδή δεν θα μπορούσε να το αγοράσει λόγω της οικονομικής του αξίας. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στην εποχή, επίσης, καθώς τα υλικά και η χρήση τους διαφέρουν. Λόγου χάριν, δεν θα φορούσε ένας χαρακτήρας τον 17ο αι. τίποτα πολυεστερικό, καθώς ο πολυεστέρας δεν είχε εφευρεθεί πριν το 1940.

Από τα κοστούμια μπορεί να γίνει αντιληπτή μια αλλαγή που υπέστη ένας χαρακτήρας είτε σε φυσικό επίπεδο, όπως μια μαχαιριά θα άφηνε σκισμένο το ρούχο και ίσως υπήρχε και το μακιγιάζ αίματος στην πληγή, είτε σε πνευματικό-συναισθηματικό επίπεδο, όπως η κούραση μετά από ένα περιπετειώδες ταξίδι, που γίνεται εμφανής από τα τσαλακώματα και τους λεκέδες στο κοστούμι αλλά και από τα λερωμένα και τλαιπωρημένα μαλλιά. Εκεί κάνουν την εμφάνισή τους δύο βασικά στοιχεία που συμπεριλαμβάνονται στον σχεδιασμό κοστούμιών. Αυτά είναι τα μαλλιά

⁹ Σχεδιάστρια κοστούμιών που εργάστηκε σε δεκάδες μεγάλες παραγωγές, όπως *Night of the Lotus*, *The Mummy*, *Pirates of the Caribbean* 5, κ.α.

και το μακιγιάζ, τα οποία είτε συνδυάζονται αρμονικά με την ενδυμασία ενός χαρακτήρα είτε έχουν αντιθετική λειτουργία προς αυτήν.

Στην αμερικάνικη επική και πολυβραβευμένη επιτυχία της “μεγάλης οθόνης” του Τζωρτζ Λούκας, *Πόλεμος των Αστρων (Star wars)*, η προσοχή εύκολα στρέφεται στην πλοκή, τους χαρακτήρες ή τα ειδικά εφέ της ταινίας, αλλά τα κοστούμια έπαιξαν ισάξιο ρόλο στην επιτυχία της παραγωγής. Ο σχεδιασμός του κοστούμιού της πριγκίπισσας Λέιλα, έδινε εξ αρχής στον θεατή την εντύπωση πως προέρχεται από το βασιλικό περιβάλλον κάποιου άλλου κόσμου. Τα κοστούμια των υπολοίπων χαρακτήρων, όπως οι Στρατηγοί, τα Ρομπότ και οι Στρατιώτες, ήταν σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο που επικοινωνούσαν μια περίεργη διαφορετική πραγματικότητα, όχι όμως σε βαθμό που θα χάνονταν τα συμβατικά νοήματα των κοστούμιών. Ένα πρόβλημα που μπορεί να υπάρξει κατά τον σχεδιασμό των κοστούμιών μιας ταινίας που διαδραματίζεται στο σήμερα, είναι πως τα στυλ και τα νοήματα που στοχευμένα φέρουν τα κοστούμια από την προ-παραγωγή και τη λήψη έως την ημερομηνία της πρεμιέρας της ταινίας να έχουν ξεπεραστεί και να οδηγούν σε άλλα συμπεράσματα από τα επιθυμητά. Οπότε η πρόκληση που προκύπτει είναι να καταφέρει κάποιος να σχεδιάσει ένα κοστούμι με τρόπο που να είναι λίγο “μπροστά” από την εποχή που γυρίζεται.

Στη βραβευμένη παραγωγή *8 mile*, το κοστούμι του ράπερ Έμινεμ αφορά ένα απλό φούτερ με κουκούλα, αντικατοπτρίζοντας την απλότητα του χαρακτήρα του ρόλου όσον αφορά τη θέση του στην κοινωνία και τις προσωπικές του φιλοδοξίες, που στηρίζονταν μονάχα στο φυσικό του ταλέντο, χωρίς την ανάγκη της επίδειξης με κραυγαλέες μεθόδους. Έτσι, η προσοχή του θεατή έπεφτε επάνω στο πρόσωπο χωρίς περισπασμούς.

Κάθε ταινία έχει ένα στυλ και ο σχεδιασμός κοστούμιών αποσκοπεί στην υποστήριξη αυτού, είτε πρόκειται για κάτι άκρως ρεαλιστικό είτε όχι. Κάποια κοστούμια σχεδιάζονται ούτως ώστε να κάνουν τους χαρακτήρες να ξεχωρίζουν από το περιβάλλον γύρω τους, άλλα πάλι στοχεύουν στην ενοποίηση τους με αυτό. Στο έργο του Ρόναλντ Νταλ, *Willy Wonka & the Chocolate Factory* (1964), τα κοστούμια των υπολοίπων χαρακτήρων αναφέρονταν στα τέλη του 19ου αιώνα, ενώ το κοστούμι του κεντρικού ήρωα περιείχε ένα σακάκι από ύστερη εποχή αναδεικνύοντας έτσι έναν χαρακτήρα όχι από αυτόν τον κόσμο αλλά και πολύ μπροστά από την εποχή. Το

κοστούμι ξεκάθαρα τον έκανε να ξεχωρίζει. Στο “ριμέικ” της ταινίας, *Charlie and the Chocolate Factory* (2005), πάλι το κοστούμι έδειχνε τον ήρωα να μην προέρχεται από τον ίδιο κόσμο, αλλά αυτή τη φορά δεν είχε καμία επαφή με την πραγματικότητα, παρουσιάζοντάς τον κατά κάποιον τρόπο ως καρικατούρα κινουμένων σχεδίων. Ωστόσο, και στις δύο παραγωγές ο σχεδιασμός του κοστούμιού του ήρωα, στόχευε στη διαφοροποίησή του από τον κόσμο που τον περιβάλλει. Άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η επιλογή του ανοικτού μπλε χρώματος στο κοστούμι του ήρωα στην ταινία *Django Unchained* (2012), που τον διαχωρίζει από τα γήινα χρώματα των υπολοίπων και τον αναδεικνύει ως “ελεύθερο άνθρωπο”¹⁰.

Ο σχεδιασμός ενός κοστούμιού είναι κάθε άλλο παρά σταθερός και αμετάβλητος κατά τη διάρκεια της ταινίας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η θρυλική παραγωγή *The Godfather* (1972), όπου ο στρατιωτικός σχεδιασμός του κοστούμιού του Michael Corleone, απεικόνιζε την επιθυμία του να ξεχωρίζει από τη μαφία, στην οποία οι χαρακτήρες τυπικά φορούσαν ακριβά σμόκιν. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια της ταινίας, η αρχική του στάση άλλαξε και η σταδιακή μεταστροφή του στη ζωή της μαφίας γινόταν αντιληπτή από τις αλλαγές που συνέβαιναν σχεδιαστικά στο κοστούμι του.

Ο σχεδιασμός των κοστούμιών των γκάνγκστερ και της μαφίας γενικότερα αντικατοπτρίζει τη φιλοδοξία τους “να ταιριάζουν”. Συμβατικά οι γκάνγκστερ στις περισσότερες ταινίες ντύνονται με σμόκιν, ακριβά παπούτσια και έχουν προσεγμένα χτενίσματα. Αυτό συμβαίνει γιατί προσπαθούν να εισέλθουν στον κόσμο της “υψηλής κοινωνίας”, αλλά όσο κι αν το προσπαθούν, ποτέ δεν μπορούν να κρύψουν τη φύση τους. Πάντα ο θεατής από λεπτομέρειες τούς ξεχωρίζει από την κοινωνική “αφρόκρεμα”. Αυτό συμβαίνει σχεδιαστικά χάρις σε πολύ προσεγμένες λεπτομέρειες στα κοστούμια τους, καθώς επίσης και χάρις στις χρωματικές επιλογές. Γενικότερα όμως σχεδιαστικές επιλογές όπως το κάλυμμα του ματιού του Σνέικ Πλίσκεν, *Escape from New York* (1981), το καπέλο του Ιντιάνα Τζόουνς, *Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark* (1981) ή το μακιγιάζ του Μπέντζαμιν Μπάτον, *The Curious Case of Benjamin Button* (2008), λειτούργησαν ως προς τον διαχωρισμό των ηρώων από τους υπόλοιπους χαρακτήρες προσδίδοντάς τους, παράλληλα, συγκεκριμένα γνωρίσματα.

¹⁰ Η ταινία διαδραματίζεται σε μια εποχή όπου ακόμη η σκλαβιά είναι ένα φαινόμενο της καθημερινότητας.

1.3.5 Φωτισμός

Ο φωτισμός σε μια ταινία δεν αφορά την εξασφάλιση “αρκετού” φωτός, ώστε να καταγραφεί το θέμα μέσω της κάμερας για τις ανάγκες του γυρίσματος· αφορά τον τρόπο, με τον οποίο θα φανούν τα υπόλοιπα στοιχεία της Μιζανσέν και διαμορφώνεται ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε λήψης. Δεν αποτελεί δεδομένο στοιχείο, αλλά συνεχώς πρέπει να επαναπροσδιορίζεται με βάση τις επιλογές του σκηνοθέτη. Οι συνδυασμοί που μπορεί να γίνουν είναι απεριόριστοι και καθένας από αυτούς έχει διαφορετικό τελικό αποτέλεσμα. Τα φωτεινά σημεία (εξάρσεις) που συμπεριλαμβάνονται μέσα στο κάδρο αλλά και οι σκιές μπορούν να βοηθήσουν στον σχηματισμό του και να κατευθύνουν την προσοχή του θεατή προς το ένα ή το άλλο σημείο. Το φως μπορεί να κρύψει ή να τονίσει σε υπερβολικό βαθμό κάποια στοιχεία κι έτσι να επιτείνει την αγωνία του θεατή. Ο χειρισμός του φωτός, μπορεί ακόμη, να εκφράσει την υφή, για παράδειγμα να δείξει το σπινθήρισμα ενός διαμαντιού ή τον τύπο του δέρματος στο πρόσωπο ενός χαρακτήρα.

Η ένταση, η κατεύθυνση και η ποιότητα του φωτισμού μπορούν να επηρεάσουν την κατανόηση των χαρακτήρων, των ενεργειών, των θεμάτων και της διάθεσης του κοινού (Pramaggiore & Wallis, 2005). Το φως και η σκιά έχουν τη δυνατότητα να τονίσουν την υφή, το σχήμα και την απόσταση και να περιγράψουν την ώρα της ημέρας ή της νύχτας, την εποχή και την ατμόσφαιρα. *“Οι φωτεινότερες και σκοτεινότερες περιοχές του κάδρου συμβάλλουν στη δημιουργία της όλης σύνθεσης τού κάθε πλάνου και κατευθύνουν έτσι την προσοχή μας σε ορισμένα αντικείμενα και ενέργειες”* (Bordwell & Thompson, 2009). Για παράδειγμα, η προσοχή μπορεί να δοθεί σε σχήματα και υφές, ενώ οι σκιές συχνά κρύβουν πράγματα δημιουργώντας αίσθηση μυστηρίου ή φόβου (Barsam & Dave, 2010).

Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι σκιών που είναι σημαντικές στον κινηματογράφο. Η μία είναι η αυτοσκιά ή σκίαση και η άλλη η ερριμμένη σκιά. Ένας άνθρωπος μπορεί να αντικρίσει ένα κερί. Τα τμήματα του προσώπου του είναι και παραμένουν σκοτεινά και έτσι δημιουργείται η αυτοσκιά. Η σκιά του, όμως, όπως πέφτει πάνω στον παρακείμενο τοίχο εξαιτίας του κεριού, αποτελεί την ερριμμένη σκιά. Ο φωτισμός μπορεί να ενώσει ή να διαχωρίσει την ομάδα, να εγκαθιδρύσει μια σπουδαία κλίμακα και να δώσει έμφαση στα πρόσωπά της. Σύμφωνα με τους Bordwell & Thompson

(2009), ο Γιόζεφ φον Στέρνμπεργκ υποστήριξε την άποψη ότι το φως μπορεί να δραματοποιήσει οποιοδήποτε αντικείμενο και για αυτό τον λόγο είναι πολύ σημαντικό.

Για τις ανάγκες της εργασίας διακρίνουμε το φως ως προς τη φωτεινότητα, την κατεύθυνση και την ποιότητα (ως προς το χρώμα γίνεται αναφορά σε επόμενη ενότητα, καθώς αποτελεί από μόνο του ένα από τα χαρακτηριστικά της Μιζανσέν). Η φωτεινότητα ή φωτισμός των επιφανειών, εξαρτάται από τρεις παράγοντες: την ένταση της φωτεινής πηγής, την απόσταση της πηγής από την επιφάνεια και τον προσανατολισμό της επιφάνειας, ως προς τη διεύθυνση των φωτεινών ακτίνων που προσπίπτουν σε αυτή. Για παράδειγμα, υπάρχει ο σκληρός φωτισμός, που δημιουργεί έντονες σκιές και τραχιά υφή. Υπάρχει, όμως, και ο μαλακός φωτισμός που μπορεί να δημιουργηθεί μέσω της διάχυτης φωταγώγησης, των θολών περιγραμμάτων και της “απαλής” μετάβασης από το φως στη σκιά. Η κατεύθυνση του φωτισμού αναφέρεται στη διαδρομή του φωτός από την πηγή του στο αντικείμενο που φωτίζεται.

“Κάθε φως”, έγραφε ο φον Στέρνμπεργκ, “διαθέτει ένα σημείο όπου είναι φωτεινότερο και ένα σημείο προς το οποίο πλανάται για να χαθεί ολοκληρωτικά. [...] Το ταξίδι των ακτίνων από τον κεντρικό πυρήνα ως τις προφυλακές του σκότους είναι η περιπέτεια και το δράμα του φωτός” (Bordwell & Thompson, 2009).

Για να γίνει περισσότερο κατανοητός ο ρόλος του φωτισμού, είναι σημαντική η διάκριση ανάμεσα σε μετωπικό, σε πλάγιο, σε οπίσθιο και σε φωτισμό από επάνω και κάτω. Όσον αφορά τον μετωπικό φωτισμό, αυτός εξαλείφει τις σκιές και η εικόνα που παρουσιάζεται είναι επίπεδη. Ο πλάγιος φωτισμός δημιουργεί ανάγλυφα πρόσωπα. Ο οπίσθιος φωτισμός προέρχεται από την πίσω πλευρά του απεικονιζόμενου αντικειμένου και μπορεί να έχει διάφορες γωνίες. Αν έχει άλλες πηγές φωτισμού τότε δημιουργεί σιλουέτες ή δημιουργεί φωτισμό περιγράμματος ή αλλιώς ένα διακριτικά φωτισμένο περίγραμμα, και το θέμα που φωτίζεται ξεχωρίζει από το φόντο. Το ύψος των φωτιστικών πηγών σε σχέση με τα αντικείμενα είναι σημαντικό, καθώς μπορεί να διαφοροποιήσει εντελώς την παρουσίαση των αντικειμένων και των υποκειμένων. Για παράδειγμα, όταν τοποθετείται σε χαμηλή θέση μια φωτιστική πηγή, είναι δυνατόν να παραμορφώσει τα κύρια χαρακτηριστικά και να δημιουργήσει δραματικά εφέ τρόμου. Αντίθετα, ο φωτισμός από επάνω συνήθως χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει φυσική φωτιστική πηγή όπως ο ήλιος, είτε τους λαμπτήρες που βρίσκει κανείς στο ταβάνι ενός δωματίου, εφόσον η σκηνή γυρίζεται σε εσωτερικό χώρο.

Η απόχρωση που μπορεί να έχει το φως μπορεί να έχει ρεαλιστική απόδοση ή να υπάρχει σχετικός υπαινιγμός. Όσον αφορά την πηγή, πέρα από το φυσικό φως ο σκηνοθέτης μπορεί να χρησιμοποιήσει επιπλέον πηγές. Οι πρωταρχικές πηγές δεν είναι αυτές που φαίνονται, όπως για παράδειγμα ένα φωτιστικό ή τα φώτα ενός δρόμου, οι οποίες αν και εμφανίζονται ως πραγματικές πηγές, υπάρχουν μόνο για να αιτιολογήσουν τον φωτισμό. Το κύριο φως είναι η πρωταρχική πηγή που παρέχει τον κύριο φωτισμό και δημιουργεί πιο έντονες σκιές. Ο συμπληρωματικός φωτισμός είναι λιγότερο δυνατός και εξαλείφει τις σκιές του κύριου φωτός. Υπάρχουν πολλές περιπτώσεις όπου αυτές οι δύο μορφές φωτισμού μπορεί να συνδυαστούν μεταξύ τους. Ο κλασικός φωτισμός που χρησιμοποιείται στις ταινίες του Χόλιγουντ δείχνει ότι χρησιμοποιούνται τρεις πηγές φωτισμού ή αλλιώς ο φωτισμός των τριών σημείων. Έτσι χρησιμοποιείται ο κύριος, ο συμπληρωματικός και ο οπίσθιος φωτισμός (Bordwell & Thompson, 2009).

1.3.6 Χρώμα

“Ο άνθρωπος απαντά στη μορφή με τη νοημοσύνη του και στο χρώμα με τα συναισθήματά του” (Sharpe, 1982: 123).

Το χρώμα συνδέεται με τη συναισθηματική κατάσταση κάποιου και μπορεί να ασκήσει επιρροή ή και να αλλάξει ολοκληρωτικά τη συναισθηματική απόκρισή του σε ένα υποκειμενικό θέμα. Σύμφωνα με τη θεωρία πάνω στο χρώμα, στο γενικό πλαίσιο των Elliot and Maier (2014: 95-120), η επίδραση των χρωμάτων εξαρτάται από το συγκεκριμένο που προκύπτει από το περιβάλλον. Κατά την Ashley B. Williams (2018), υπάρχουν δύο τρόποι με τους οποίους το χρώμα διαδρά με την ανθρώπινη αντίληψη, βιολογικά και κοινωνικά. Δεν υπάρχουν (έστω) δύο άνθρωποι που να αντιλαμβάνονται τον κόσμο με τον ίδιο τρόπο. Η γενετική κατασκευή του καθενός είναι μοναδικά συγκεκριμένη ως προς τον τρόπο που αυτός βλέπει και επεξεργάζεται το χρώμα. Όμως η βιολογία δεν είναι ο μόνος παράγοντας από τον οποίο εξαρτάται η αντίληψη. Εξαρτάται και από τη γεωγραφική προέλευση, την ηλικία, τις πολιτισμικές και κοινωνικές ηθικές και συμπεριφορές, τις προσωπικές εμπειρίες, κ.ά. Φυσικά, η αντίληψη ενός χρώματος αφορά και τη σχέση του με τα υπόλοιπα χρώματα και στοιχεία γύρω του. Για παράδειγμα, το κόκκινο χρώμα μπορεί να σημαίνει πάθος, ενθουσιασμό, θυμό, κυριαρχία, έλεγχο, κίνδυνο, αποτυχία και πολλά ακόμη. Υπό ρομαντικές συνθήκες ή σε ερωτικές στιγμές, συμβατικά γίνεται αντιληπτό ως το χρώμα της ομορφιάς και προκαλεί συναισθήματα όπως είναι η αγάπη και η επιθυμία. Σε ακαδημαϊκά πλαίσια, το κόκκινο είναι το χρώμα της αποτυχίας, καταδεικνύοντας όλα τα λάθη. Το κόκκινο μπορεί να προξενήσει την αίσθηση απειλής υπαινισσόμενο την ύπαρξη κάποιου κινδύνου, σε μια κατάσταση όπου η ασφάλεια προέχει. Όλα αυτά στον δυτικό κόσμο. Σε παγκόσμια κλίμακα η αντίληψη ενός χρώματος αλλάζει ριζικά. Όταν το κόκκινο στην Κίνα αντιπροσωπεύει την καλοτυχία, στην Τζαμάικα αποδίδεται στον μεθυσμένο, ενώ στην Ινδική κουλτούρα συμβολίζει τη ζωή και τη χαρά.

Βάσει του χρωματικού μοντέλου που εισήγαγε ο Άγγλος φυσικός Isaac Newton, το ορατό στο ανθρώπινο μάτι χρωματικό φάσμα χωρίζεται σε έξι χρώματα. Στα βασικά (κόκκινο, πράσινο, μπλε), ο συνδυασμός των οποίων μπορεί να οδηγήσει σε οποιαδήποτε απόχρωση του φάσματος, και τα συμπληρωματικά τους (κυανό, ματζέντα, κίτρινο). Είναι κοινά αποδεκτό ότι προκύπτει αρμονία όταν συνδυάζονται

(κόκκινο με κυανό, πράσινο με ματζέντα, μπλε με κίτρινο), ενώ αντίθετα, προκύπτει “ασυμφωνία” όταν συνδυαστούν βασικά χρώματα μεταξύ τους. Σύμφωνα με τον Αμερικανό ζωγράφο Albert Henry Munsell (1858-1918), μπορεί κανείς να περιγράψει με ακρίβεια ένα χρώμα απλά κάνοντας χρήση τριών ιδιοτήτων. Ως *χροιά* αναφέρει την απόχρωση, που αντιστοιχεί σε συγκεκριμένη ζώνη του ορατού φάσματος, ως *κορεσμό* την αναλογία της συγκέντρωσης του χρώματος ως προς την πρόσμιξη ουδέτερου φωτός και ως *λαμπρότητα* τη φωτεινότητα του χρώματος, δηλαδή κοινώς το πόσο “ανοιχτό” ή “σκούρο” είναι.

Αν και είναι εξαιρετικά δύσκολος ο χειρισμός του χρώματος σε μια παραγωγή, πολλοί σημαντικοί σκηνοθέτες, όπως ο Michelangelo Antonioni (1912-2007), έχουν βασιστεί σε αυτό, καθιστώντας το το κύριο χαρακτηριστικό της αφήγησης. Παρόλα αυτά, συνήθως λειτουργεί συμπληρωματικά για τα υπόλοιπα στοιχεία. Χρησιμοποιείται με σκοπό να προκαλέσει μια ψυχολογική κατάσταση στον θεατή και στη συνέχεια να την επηρεάσει ωφελώντας την αφήγηση. Η επιτυχής χρήση των χρωμάτων γίνεται μέσω συμβάσεων που έχουν προκύψει παλαιότερα από διάφορες μορφές τέχνης βασισμένες στην εικόνα, όπως ζωγραφική, γλυπτική, κινηματογράφος κ.ά. Φυσικά, τα νοήματα και η αισθητική τους δεν είναι “από τσιμέντο” αλλά μεταβάλλονται συνεχώς όπως και οτιδήποτε βασίζεται πάνω στην υποκειμενική αντίληψη. Εξαιρετικά παραδείγματα της δύναμης του χρώματος είναι η ταινία του Jean-Pierre Jeunet *Amélie* (2001), όπου έντονα και λαμπερά βασικά χρώματα επικοινωνούν την αισιοδοξία της πρωταγωνίστριας και η εξάισια ταινία του Guillermo del Toro, *Pan's Labyrinth* (2006), στην οποία το χρώμα βοηθά στη διάκριση ανάμεσα στους τρεις κόσμους όπου εκτυλίσσεται η αφηγηματική δράση.

Αν και το χρώμα είναι πολύ σημαντικό για τη Μιζανσέν, πρέπει να λειτουργεί χωρίς να “τραβάει την προσοχή” του θεατή επάνω του. Όπως είπε και ο Alex Bickel¹¹ σε συνέντευξή του, “το τελευταίο που θέλω κάποιος να σκεφτεί την ώρα που βλέπει μια ταινία είναι, ‘Ω Θεέ μου, το χρώμα σε αυτή τη σκηνή είναι υπέροχο ή είναι απαίσιο’. Λειτουργεί καλύτερα σε υποσυνείδητο επίπεδο”.

¹¹ Ειδικός στο χρώμα (colorist) που συνεργάστηκε με τον κινηματογραφιστή James Laxton για την παραγωγή της πολυβραβευμένης (2017, Academy Award Winner Best Picture) ταινίας *Moonlight* (2016), υπό τη σκηνοθεσία του Barry Jenkins.

1.3.7 Σύνθεση

Όταν αναφέρεται κανείς στη Σύνθεση, ουσιαστικά αναφέρεται στην τοποθέτηση όλων των αντικειμένων στη σκηνή με τέτοιο τρόπο ώστε κατά τη λήψη να αποδίδεται στον αισθητήρα της κάμερας το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η δυσκολία της οργάνωσης των στοιχείων για κάθε λήψη είναι εξαιρετικά μεγάλη. Σκεφτείτε πως για κάθε διαφορετικό φακό και διαφορετική οπτική γωνία λήψης, τα στοιχεία στη σκηνή τοποθετούνται διαφορετικά ώστε να φανούν οι αποστάσεις μεταξύ τους όπως επιθυμεί ο σκηνοθέτης. Ένας ακόμη παράγοντας που λαμβάνεται υπόψη κατά τη διάρκεια της σύνθεσης κατά τη λήψη μιας σκηνής, είναι οι ενέργειες των χαρακτήρων μέσα στο σκηνικό.

“Each shot choice a director makes results in mise-en-scène that creates a unique effect.” (Bernard F. Dick)

Το ανθρώπινο μάτι μπορεί να διακρίνει 7 ή 8 στοιχεία στο κάδρο ταυτόχρονα. Αφού παρατηρήσει το κυρίαρχο στοιχείο στη σκηνή, μετακινείται προς το δευτερεύον. Συνήθως, τα δευτερεύοντα στοιχεία χαρακτηρίζονται από κάποια αντιθετική και μη σχέση με το κυρίαρχο. Μέσω της Μιζανσέν καθοδηγείται η προσοχή του θεατή ώστε να μπορέσει αυτός να διακρίνει τη σημασία των στοιχείων ως προς την αφήγηση· συγκεκριμένα μέσω της σύνθεσης. Το κάδρο παίζει πολύ σημαντικό ρόλο εδώ, καθώς ο περιορισμός της εικόνας οδηγεί σε πολύ λεπτομερειακές επιλογές όσον αφορά τη σύνθεση. Αλλιώς θα τοποθετούνταν οι ηθοποιοί όταν το κάδρο έχει αναλογία εικόνας 4/3 και αλλιώς όταν έχει 16/9. Έχει ιδιαίτερη σημασία να αναφερθεί πως ορισμένες περιοχές του κάδρου μπορεί να λειτουργήσουν συμβολικά. Στο κέντρο του τοποθετούνται πολύ σημαντικά για την αφήγηση οπτικά στοιχεία, καθώς συγκεντρώνει το μεγαλύτερο μέρος της προσοχής. Το επάνω τμήμα του κάδρου μπορεί να συμβολίσει δύναμη, εξουσία, έλεγχο, κ.ά. Ενώ, αντίθετα, τα στοιχεία στο κάτω μέρος του παρουσιάζονται ευάλωτα και αδύναμα. Τα άκρα του κάδρου μπορούν να προσθέσουν μυστήριο εύκολα, καθώς είναι ο βασικός τρόπος να εισέλθει ή να εξέλθει κάποιο στοιχείο, που μάλιστα ενισχύεται από τα διάφορα σκηνοθετικά “παιχνίδια” του φωτός και της σκιάς της σκηνής.

Είναι καταφανής, λοιπόν, η σημασία του κάδρου για τις επιλογές του σκηνοθέτη στο στάδιο της οργάνωσης των στοιχείων της σκηνής. Ο τρόπος που θα φανούν τα στοιχεία στην οθόνη επηρεάζεται εξαιρετικά από έναν παράγοντα που δεν

σχετίζεται άμεσα με τη Μιζανσέν. Αυτός είναι ο φακός της κάμερας και πιο συγκεκριμένα η εστιακή απόσταση που θα χρησιμοποιηθεί για τη λήψη. Ως εστιακή απόσταση εννοείται η απόσταση από το οπτικό κέντρο εστίασης του φακού έως τον αισθητήρα της κάμερας. Η απόσταση αυτή μετράται σε χιλιοστά (mm) και επηρεάζει την προοπτική του χώρου και των αντικειμένων. Εάν κανείς “γράφει” από την ίδια διεύθυνση και προς την ίδια κατεύθυνση με έναν ευρυγώνιο¹² και έναν τηλεφακό, θα αντικρίσει μια άκρως διαφορετική εικόνα. Άρα η σύνθεση πρέπει να έρθει σε απόλυτη αρμονία με τις εικονοληπτικές επιλογές και αντιστρόφως. Σε αυτό το σημείο γίνονται πολλές δοκιμές και συζητήσεις ανάμεσα στον σκηνοθέτη και τον διευθυντή φωτογραφίας, προκειμένου να αποφασιστούν αυτές οι διόλου ασήμαντες λεπτομέρειες.

Έχοντας κατανοήσει κανείς τη σημασία στοιχείων όπως η αναλογία της εικόνας και η εστιακή απόσταση του φακού, μπορεί να προχωρήσει σε ανάλυση του κάδρου και του τρόπου προβολής των στοιχείων μέσα σε αυτό.

Σε ορισμένες ταινίες, κυρίως φαντασίας, εκμεταλλεύονται οι δημιουργοί τους τις δυνατότητες που παρέχει η σύνθεση ως προς τις τεχνικές βεβιασμένης προοπτικής¹³ (forced perspective). Στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* η ανθρώπινη οπτική αντίληψη χειραγωγείται ποικιλοτρόπως με απόλυτη επιτυχία, παρόλη την εξαιρετική δυσκολία των διαφόρων τεχνικών βεβιασμένης προοπτικής.

¹² Κανονικός θεωρείται ένας φακός που έχει εστιακή απόσταση 50mm, γιατί αντιλαμβάνεται ο αισθητήρας τον χώρο και τα αντικείμενα όπως τα βλέπει ένα ανθρώπινο μάτι. Ευρυγώνιος συνεπώς είναι ο φακός με μεγαλύτερη γωνία θέασης, και τηλεφακός, ο φακός που έχει μικρότερη γωνία θέασης από τον κανονικό.

¹³ Βεβιασμένη προοπτική, είναι όρος που αναπτύξαμε για τις ανάγκες της εργασίας, ο οποίος εμπεριέχει όλες τις περιπτώσεις και τις τεχνικές που κατασκευάζουν μια τεχνητή μα άκρως πειστική οπτική ψευδαίσθηση στοχεύοντας στην αυθεντικότητα της αφήγησης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΤΡΙΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΑΡΧΟΝΤΑ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ

2.1. Η πλοκή της τριλογίας

Περίληψη της ιστορίας (story)

Ο Σκοτεινός Άρχοντας Σάουρον έχει επιστρέψει και απειλεί να κατακτήσει τη Μέση Γη. Ο μόνος τρόπος να νικηθεί το πανάρχαιο αυτό πλάσμα του κακού, είναι να καταστρέψει ο Φρόντο Μπάγκινς το Δαχτυλίδι πετώντας το στις φλόγες του Mount Doom. Άνθρωποι, Χόμπιτ, ένας μάγος, ένα Ελφ και ένας Νάνος συμπληρώνουν μια “Συντροφιά”¹⁴, με σκοπό να βοηθήσουν τον Φρόντο στη δύσκολη αυτή αποστολή.

Ο Φρόντο ξεκινάει το ταξίδι του φεύγοντας από το σπίτι του στο Σάιρ μαζί με τους Χόμπιτ φίλους του Σαμ, Μέρι και Πίπιν. Πηγαίνουν στην πόλη Bree, όπου συναντούν μια σκιώδη φιγούρα που είναι γνωστός ως Strider (γοργοπόδαρος). Κυνηγημένοι από τους Black Riders, ισχυρούς υπηρέτες του Σάουρον, φτάνουν στο Ρίβεντελ. Κατά την άφιξή τους καλείται ένα συμβούλιο, στο οποίο αποφασίζεται η καταστροφή του Δαχτυλιδιού και ο μόνος τρόπος είναι να μεταφερθεί στη Μόρντορ, τη χώρα του κακού. Ο Φρόντο συνοδεύεται από τους Σαμ, Μέρι, Πίπιν, Άραγκορν, Γκάνταλφ, Γκίμλι, Λέγκολας και Μπόρομιν. Προσπαθούν να περάσουν πάνω από τα Misty Mountains (τα ομιχλώδη βουνά) από το επικίνδυνο μονοπάτι Pass of Caradhras, αλλά τα μαγικά του Σάρουμαν τους αναγκάζουν να γυρίσουν πίσω και να ταξιδέψουν υπογείως μέσα από τα ορυχεία της Μόρια. Εκεί η Συντροφιά έρχεται αντιμέτωπη με έναν ισχυρό δαίμονα, ένα Μπάλρογκ. Ο Γκάνταλφ κατά τη διάρκεια της μάχης του με το πλάσμα, πέφτει μαζί με αυτό από τη γέφυρα του Khazad-dûm, και θεωρείται πως έχει πεθάνει. Η Συντροφιά (εκτός του Γκάνταλφ) συνεχίζει το ταξίδι και φτάνει στη χώρα των Ξωτικών, Λοθλόριεν, όπου αφού κατέβει με βάρκες τον Μεγάλο Ποταμό (Great River), χωρίζεται κατά τη διάρκεια επίθεσης από Ούρουκ-Χάι. Ο Μπόρομιν

¹⁴ Η Συντροφιά εδώ υποδηλώνει την ομάδα που συγκροτείται με σκοπό την εκπλήρωση της αποστολής της καταστροφής του Δαχτυλιδιού.

σκοτώνεται και οι Άραγκορν, Λέγκολας και Γκίμλι ακολουθούν τα ίχνη των Ούρουκ-Χάι που αιχμαλώτισαν τον Μέρι και τον Πίπιν. Ο Φρόντο με τον πιστό του φίλο Σαμ κινούνται ανατολικά κατευθυνόμενοι προς τη Μόρντορ.

Πλοκή (plot)

Η εκκίνηση της ιστορίας συμβαίνει στο Σάιρ (Shire), το μέρος όπου κατοικούν τα καλοκάγαθα πλάσματα Χόμπιτ. Ακολουθεί το πάρτι γενεθλίων ενός εκκεντρικού Χόμπιτ, του Μπίλμπο Μπάγκινς, ο οποίος γιορτάζει τα 111 χρόνια του. Κατά τη διάρκεια του πάρτι, δηλώνει πως θα αναχωρήσει και κρυφά φορώντας ένα μαγικό δαχτυλίδι εξαφανίζεται. Στη συνέχεια αποφασίζει να το δώσει στον ανιψιό του, Φρόντο. Μετά από λίγο καιρό, ο μάγος Γκάνταλφ (Gandalf the Grey) αρχίζει να υποψιάζεται πως το μαγικό δαχτυλίδι του Μπίλμπο ίσως είναι το Κυρίαρχο Δαχτυλίδι, που έχει χαθεί πάνω από τρεις χιλιάδες χρόνια. Ιππεύει, λοιπόν, προς τη Μίνας Τίριθ για να λύσει τις αμφιβολίες του. Πηγαίνει σε ένα μικρό δωμάτιο γεμάτο με βιβλία και ιστορικά αρχεία. Εκεί μελετά για μήνες προτού βρει τις πληροφορίες που σχετίζονται με το Δαχτυλίδι. Μαθαίνει πως στο Δαχτυλίδι υπάρχουν λέξεις γραμμένες στη Μαύρη Διάλεκτο (Black Speech), οι οποίες γίνονται διακριτές μόνον όταν το Δαχτυλίδι ζεσταθεί μέσα σε φλόγες. Στη συνέχεια ο Γκάνταλφ επιστρέφει στο Μπαγκ Εντ, όπου και διαπιστώνει πως το δαχτυλίδι που κρατάει ο Φρόντο είναι όντως το Κυρίαρχο Δαχτυλίδι του Σάουρον. Ο Γκάνταλφ παρακινεί τον Φρόντο να φύγει επείγοντως από το Σάιρ με το Δαχτυλίδι. Ο πρώτος, πιάνει τον Σαμγουάιζ Γκάμτζι να κρυφακούει έξω από το παράθυρο και αποφασίζει να τον στείλει μαζί με τον Φρόντο. Εν συνεχεία ιππεύει στο Άιζενγκαρντ για να βρει τον Σάουμαν τον Λευκό, ο οποίος αποκαλύπτει στον Γκάνταλφ ότι τα Νάζγκουλ (ή αλλιώς Ringwraith), έχουν φύγει από τη Μίνας Μόργκουλ για να βρουν το Δαχτυλίδι και να σκοτώσουν αυτόν που το κατέχει, έμμεσα φανερώνοντας πως συντάσσεται με τον Σάουρον. Ο Γκάνταλφ προσπαθεί να διαφύγει για να προειδοποιήσει τον Φρόντο, αλλά ο διεφθαρμένος Σάουμαν τον φυλακίζει στην κορυφή του πύργου του, Orthanc. Τότε αναγκάζεται ο Γκάνταλφ να είναι μάρτυρας την ώρα που ο Σάουμαν, υποταγμένος στη θέληση του Σάουρον, διατάσσει τα Ορκ του Άιζενγκαρντ να κατασκευάσουν πολεμικά όπλα και να παράξουν μια νέα φυλή Ορκ πολεμιστών, που ονομάζονται Ούρουκ-Χάι.

Στην πορεία του ταξιδιού τους προς την πόλη Bree, ο Φρόντο και ο Σαμ υποδέχονται δύο ακόμα άτομα. Τον Μέρι και τον Πίπιν. Ύστερα, έρχονται αντιμέτωποι με το Νάζγκουλ στον δρόμο, όμως καταφέρνουν να ξεφύγουν και να φτάσουν στο Bree, όπου ανακαλύπτουν πως ο Γκάνταλφ δεν βρίσκεται εκεί. Στην ίδια πόλη ο Φρόντο γνωρίζει έναν άντρα με το όνομα Strider (Γοργοπόδαρος), ο οποίος συμφωνεί να τους οδηγήσει στο Ρίβεντελ. Συνεχίζουν το ταξίδι τους και βρίσκουν καταφύγιο για τη νύχτα στον λόφο του Weathertop, όπου τους επιτίθενται οι δούλοι του Σάουρον, τα Νάζγκουλ. Ο Strider τα μάχεται αλλά ο Φρόντο πληγώνεται από μια λεπίδα Μόργκουλ (Morgul Blade), η οποία θα τον μετατρέψει σταδιακά σε Νάζγκουλ εάν δεν βρεθεί σύντομα θεραπεία. Ενώ καταδιώκονται από τα πλάσματα αυτά, ο Φρόντο φτάνει στα χέρια της Άργουεν, της Ελφ πριγκίπισσας του Ρίβεντελ κι έπειτα θεραπεύεται από τον πατέρα της, τον βασιλιά Έλροντ (ηγέτη των Ελφ στη μεγάλη μάχη που έλαβε χώρα στο καταραμένο βουνό Mt. Doom πριν τρεις χιλιάδες χρόνια). Η Άργουεν, χρησιμοποιώντας μαγεία, καλεί χείμαρρο και παρασέρνει τα Νάζγκουλ.

Στο Ρίβεντελ ο Φρόντο βρίσκει τον Γκάνταλφ, ο οποίος εξηγεί γιατί δεν ήταν στο Bree και πώς απέδρασε από τον πύργο και τον Σάουμαν με τη βοήθεια ενός αετού. Αργότερα, ο Έλροντ καλεί συμβούλιο για να αποφασιστεί τι θα συμβεί με το Δαχτυλίδι. Ο Έλροντ προειδοποιεί πως δεν πρέπει να παραμείνει το τελευταίο στο Ρίβεντελ, γνωρίζοντας πως σε εκείνη την περίπτωση το βασίλειο των Ελφ θα βρισκόταν υπό επίθεση από τις δύο πλευρές του Άιζενγκαρντ και της Μόρντορ. Το Δαχτυλίδι μπορεί να καταστραφεί μόνο αν πέσει στις φλόγες από τις οποίες σφυρηλατήθηκε, που βρίσκονται στο εσωτερικό του Mt. Doom. Σε μια έντονη στιγμή όπου επικρατεί χάος ανάμεσα στα μέλη του συμβουλίου, ο Φρόντο προθυμοποιείται να κουβαλήσει ο ίδιος το βάρος της αποστολής της καταστροφής του. Δέχονται να τον συνοδέψουν και να τον προστατέψουν οι Χόμπιτ φίλοι του μαζί με τον Γκάνταλφ και τον Strider, ο οποίος αποκαλύπτεται πως είναι ο Άραγκορν, γιος του Άραθορν και μοναδικός διάδοχος του θρόνου της Γκόντορ. Μαζί τους θα ταξιδέψουν και ο Λέγκολας (Ελφ), ο Νάνος Γκίμλι και ο Μπόρομυρ. Όλοι οι προηγούμενοι λοιπόν αποτελούν την Συντροφιά του Δαχτυλιδιού¹⁵.

¹⁵ Υπάρχει συζήτηση αναφορικά με τον πρωταγωνιστή της τριλογίας, με κάποιους να υποστηρίζουν πως πρωταγωνιστής δεν είναι ο Φρόντο αλλά ο Σαμ, ενώ άλλοι διατείνονται ότι ο πρωταγωνιστικός ρόλος απαρτίζεται από όλα τα μέλη της Συντροφιάς.

Η Συντροφιά ξεκινά το ταξίδι επιδιώκοντας να περάσει πάνω από τα Βουνά της Ομίχλης (Misty Mountains) από το πέρασμα Caradhras. Ο Σάρουμαν προξενεί μαγικά μια φοβερή χιονοθύελλα, που προκαλεί χιονοστιβάδες απειλώντας τη Συντροφιά με θάνατο. Ο Γκίμλι τους προτρέπει να κινηθούν κάτω από το βουνό διασχίζοντας τα Ορυχεία της Μόρια. Έρχονται αντιμέτωποι με το πλάσμα Watcher in the Water, αλλά καταφέρνουν να διαφύγουν τον κίνδυνο μπαίνοντας στα Ορυχεία. Προς έκπληξή τους τα άλλοτε Ορυχεία των Νάνων έχουν κατακλυστεί από Γκόμπλιν και έρχονται αντιμέτωποι με ένα θηριώδες Cave Troll στην κάμαρα όπου βρίσκεται ο Τάφος του Μπάλιν. Μάχονται και διαφεύγουν μόνο για να συναντήσουν ένα μεγαλύτερο κακό, το Μάλρογκ, έναν αρχαίο δαίμονα από σκιές και φωτιά, στη γέφυρα του Khazad-dûm. Ο Γκάνταλφ αναλαμβάνει να παλέψει μαζί του με σκοπό να γλιτώσουν οι υπόλοιποι. Καταφέρνει να το ρίξει στην άβυσσο από κάτω, αλλά το πλάσμα καταφέρνει να τον συμπαρασύρει. Οι υπόλοιποι συνεχίζουν το ταξίδι πολύ στεναχωρημένοι και κατορθώνουν να ξεφύγουν. Εκεί βρίσκονται στο Ελφ βασίλειο της Λοθλόριεν και τίθενται υπό την προστασία της Γκαλάντριελ και του συζύγου της Σέλεμπορν. Το ίδιο βράδυ, ο Φρόντο συναντά τη Γκαλάντριελ, η οποία τον πληροφορεί πως είναι το πεπρωμένο του να καταστρέψει το Δαχτυλίδι. Την επόμενη μέρα, λίγο πριν φύγουν, η Γκαλάντριελ δίνει στον Φρόντο ένα μαγικό φιαλίδιο, καθώς και δώρα στα εναπομείναντα μέλη της Συντροφιάς. Ακολουθώντας τον συντομότερο δρόμο προς τη Μόρντορ, κινούνται πάνω στον ποταμό Άντουιν προς το Parth Galen.

Φτάνουν στο Parth Galen, όπου ο Μπόρομιρ πέφτει στον πειρασμό του Δαχτυλιδιού και επιτίθεται στον Φρόντο με σκοπό να το πάρει για τον ίδιο. Ο Φρόντο ξεφεύγει και συναντά τον Άραγκορν, ο οποίος είναι αδιάβρωτος από το Δαχτυλίδι. Αντιλαμβανόμενος το βάρος του Δαχτυλιδιού και την επιρροή που μπορεί να ασκήσει στους υπόλοιπους, ο Φρόντο αποφασίζει να τους αποχωριστεί και να συνεχίσει το ταξίδι μόνος του. Εντωμεταξύ, οι υπόλοιποι δέχονται επίθεση από Ούρουκ-Χάι σταλμένα από τον Σάρουμαν για να πάρουν το Δαχτυλίδι πάση θυσίας. Ο Άραγκορν και η Συντροφιά προσπαθούν να καθυστερήσουν και να αποπροσανατολίσουν τον εχθρό όσο ο Φρόντο ξεφεύγει. Τα Χόμπιτ Μέρι και Πίτιν κινδυνεύουν και τα σώζει ο Μπόρομιρ που στην προσπάθειά του καταλήγει θανάσιμα πληγωμένος από τον αρχηγό των Ούρουκ, Λουρτζ. Πριν ο Λουρτζ καταφέρει να αποτελειώσει τον Μπόρομιρ, ο Άραγκορν καταφθάνει και επιτίθεται στον πρώτο αποκεφαλίζοντάς τον μετά από μια σύντομη αλλά πολύ άγρια μάχη. Την ώρα που ξεψυχάει ο Μπόρομιρ στα χέρια του

Άραγκορν, φανερόνεται μετανιωμένος για την προσπάθειά του να αρπάξει το Δαχτυλίδι από τον Φρόντο και βρίσκει τη λύτρωση στα λόγια του Άραγκορν, που είναι και τα τελευταία που ακούει. Ο Μέρι και ο Πίπιν αιχμαλωτίζονται από τον εχθρό και οι Λέγκολας, Άραγκορν και Γκίμλι ακολουθούν τα ίχνη τους με σκοπό να τα διασώσουν. Την ώρα που ο Φρόντο ξεκινάει με τη βάρκα από τις όχθες του ποταμού, ο Σαμ αρνείται να τον αφήσει να φύγει μόνος (επιμένοντας πως είχε υποσχεθεί στον Γκάνταλφ πως θα φρόντιζε τον Φρόντο) και ξεκινά την προσπάθειά του να κολυμπήσει προς τη βάρκα. Δεν είναι όμως ικανός να κολυμπήσει και αναγκάζει τον Φρόντο να πέσει στο νερό για να τον σώσει από πνιγμό. Στη συνέχεια δέχεται τον Σαμ μαζί του στη βάρκα και μαζί συνεχίζουν το ταξίδι, πορευόμενοι πάνω από τους λόφους του Έμιν Μιούιλ.

2.2. Λειτουργία της Μιζανσέν στη *Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*

Παρακάτω αναλύονται σκηνές επιλεγμένες βάσει του σχεδιασμού και του τρόπου εφαρμογής της Μιζανσέν σε σημεία-κλειδιά πάνω στην κατανόηση της πλοκής. Γίνεται, παράλληλα, αναφορά σε τεχνικές λήψης και μοντάζ, στοχεύοντας στον διαχωρισμό τους από τη Μιζανσέν αλλά και στην ανάδειξη της λειτουργικής συνεργασίας μεταξύ τους.

Εισαγωγική σεκάνς - γνωριμία με τις φυλές, την ιστορία, το πλαίσιο της ταινίας και το θέμα της τριλογίας

Η εναρκτήρια σεκάνς, που λειτουργεί ως πρόλογος, αναφέρεται στο αφηγηματικό παρελθόν, γι' αυτό και γίνεται χρήση ελλειπτικού μοντάζ¹⁶. Τα πρώτα πλάνα της *Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού* είναι πολύ σημαντικά και δεν θα μπορούσαν να λείπουν από την παρούσα εργασία. Όχι απλώς γιατί αποτελούν τα πρώτα πλάνα, αλλά κυρίως γιατί η αξιοποίηση της Μιζανσέν σε αυτά είναι αξιόλογη. Η παρούσα σεκάνς αποτελείται από τέσσερις σκηνές, οι οποίες κάνουν εξαιρετική χρήση της ελλειπτικής αφήγησης. Χάρis στον σωστό χειρισμό της Μιζανσέν, μέσα σε επτά μόλις λεπτά πραγματοποιείται διήγηση πληθώρας στοιχείων, για την παρουσίαση των οποίων θα απαιτούνταν ίσως η παραγωγή ολόκληρης ταινίας. Ηχητική αφήγηση συνοδεύει τα πλάνα καθόλη τη διάρκεια της σκηνής. Σκοπός της σκηνής είναι να αποδώσει συνοπτικά την εξιστόρηση των γεγονότων πριν το αφηγηματικό παρόν. Γίνεται η πρώτη γνωριμία του θεατή με όντα και φυλές που εμπλέκονται στην ιστορία, καθώς και με το θεματικό πλαίσιο της τριλογίας.

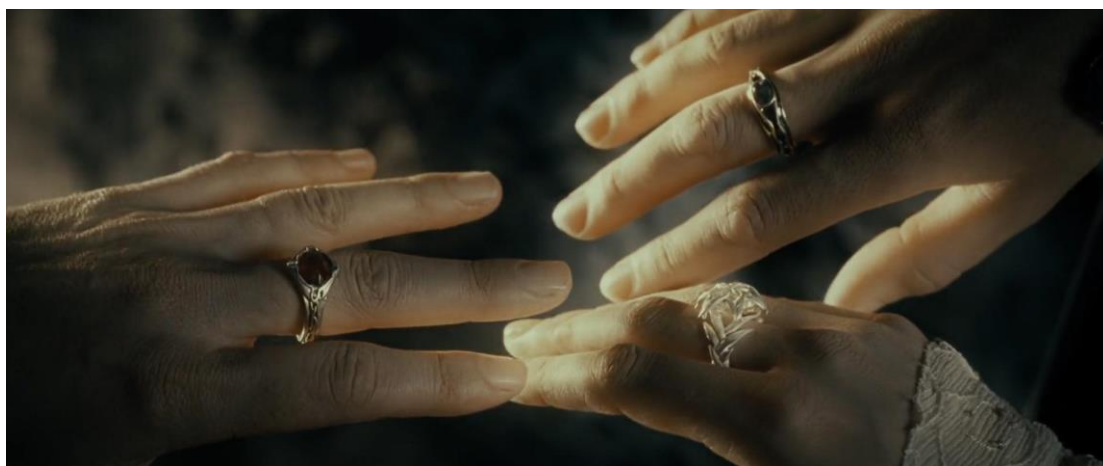
Η πρώτη σκηνή δεν σχηματίζεται συμβατικά μέσα από πλάνα σε κοινή τοποθεσία ή χρόνο δράσης αλλά μέσω της θεματικής του αντικειμένου της αφήγησης.

¹⁶ <http://vallysdiary.blogspot.com/2014/08/film-aesthetics-8.html> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

Οι εν λόγω ενότητες των πλάνων αφορούν την κατασκευή και την ιδιοκτησία των δαχτυλιδιών καθώς και του Κυρίαρχου Δαχτυλιδιού.



Η πρώτη σκηνή, λοιπόν, ξεκινά με fade-in. Στα δυο πρώτα πλάνα παρουσιάζονται στάδια σφυρηλάτησης κάποιου μετάλλου. Τα κάδρα παραμένουν ξεκάθαρα ως προς το περιεχόμενο. Δεν υπάρχουν άλλα στοιχεία και η προσοχή οδηγείται στο κέντρο της οθόνης, πάνω στο κυπελάκι με το υγροποιημένο μέταλλο. Ο φωτισμός είναι χαμηλός, με υψηλές αντιθέσεις.



Η γρήγορη εναλλαγή των πλάνων βοηθάει στη σύνδεσή τους (διανοητικό μοντάζ¹⁷). Εδώ παρουσιάζονται τρία δαχτυλίδια διαφορετικά μεταξύ τους, που οδηγούν εύκολα τον θεατή στο συμπέρασμα πως πρόκειται για το αποτέλεσμα της σφυρηλάτησης. Η εστίαση είναι πολύ ρηχή και το ενδιαφέρον ξεκάθαρα επικεντρώνεται στα δαχτυλίδια, αφού και οι χαρακτήρες τα περιεργάζονται με θαυμασμό. Το φως είναι σκληρό, δημιουργώντας σκιές, και συμπληρώνεται με δεύτερη φωτιστική πηγή από την άλλη μεριά του κάδρου. Παρόλο που το πλάνο είναι σαφώς

¹⁷ Διανοητικό μοντάζ: Η συσχέτιση δύο εικόνων στο μοντάζ από την οποία προκύπτει μια τρίτη αφηρημένη έννοια που δεν υπάρχει σε καμία από τις δύο εικόνες. Πρωτοεμφανίστηκε από τους σκηνοθέτες του σοβιετικού μοντάζ και ιδίως από τον Αϊζενστάιν.

υποφωτισμένο, δεν δημιουργούνται σκληρές σκιές. Το ένα από τα τρία δαχτυλίδια είναι λευκό όπως και η λεπτομέρεια από το μανίκι που διακρίνεται. Το σχήμα του δεν σχετίζεται με τα άλλα δύο, προδιαθέτοντας τον θεατή για την ιδιαίτερη σημασία του χαρακτήρα που το φορά. Μοιάζει με λουλούδι το οποίο -ως σύμβολο- συνδέεται με τον πολιτισμό των Ελφ. Λειτουργεί, επομένως, αντιθετικά ως προς τα άλλα δυο δαχτυλίδια, τα οποία είναι παρόμοια. Λόγω του δαχτυλιδιού και της λεπτομέρειας του κοστούμιού λευκού χρώματος, γίνεται φανερό πως πρόκειται για κάποιον ισχυρό χαρακτήρα και εκπρόσωπο του Καλού¹⁸. Το χέρι αυτό είναι λεπτότερο και το δέρμα περιγράφεται πολύ υγιές, νεανικό και “αδούλευτο”. Άμεσα προκαταβάλλεται ο θεατής πως πρόκειται για Ελφ γυναικείου φύλου. Φυσικά το υλικό κατασκευής του ρούχου υποστηρίζει την ιδέα και η πεποίθηση αυτή δικαιώνεται στο αμέσως επόμενο πλάνο.



“Three were given to the Elves, immortal, wisest and fairest of all beings”

Εν συνεχεία, τρία πλάσματα βρίσκονται στο κάδρο, από τα οποία μόνο το ένα είναι πλήρως εστιασμένο. Η αφήγηση αναφέρεται σε αυτά ως «Ελφ». Συγκεκριμένα, τα αποκαλεί αθάνατα, σοφότερα και ομορφότερα όλων των όντων. Το βασικό φως έρχεται από τα αριστερά του κάδρου και διαχέεται απαλά πάνω στα χέρια και τα πρόσωπά τους. Το κυρίαρχο στοιχείο είναι η κοπέλα που βρίσκεται στο επίκεντρο της εστίασης, στο δεξί άκρο, και καταλαμβάνει τον περισσότερο χώρο στο κάδρο. Είναι μία εξαιρετικής ομορφιάς γυναίκα Ελφ, η οποία είναι ντυμένη στα λευκά, έχει πολύ λευκή επιδερμίδα και το φως επάνω της είναι επίσης λευκό. Αντανακλά το φως επάνω της με τρόπο που της προσθέτει συμβολικά μια πνευματικότητα. Το ιδιαίτερο σχήμα

¹⁸ Σύμφωνα με τις συμβάσεις που υπάρχουν σε ολόκληρη την τριλογία περί των χρωμάτων.

των αυτιών αποτελεί χαρακτηριστικό ανατομικό γνώρισμα των Ελφ. Η διαφορά στην ενδυμασία της γυναίκας με αυτή των δύο άλλων χαρακτήρων, της προσδίδει, επίσης, μεγαλύτερη σημαντικότητα, δηλώνοντας ξεκάθαρα την κυριαρχία της στη σκηνή. Μαλακός φωτισμός επάνω στο χέρι και το πρόσωπό της θολώνει τα περιγράμματα και τις υφές, και έχει ως αποτέλεσμα μεγαλύτερη διάχυση και ηπιότερες αντιθέσεις μεταξύ φωτός και σκιάς.

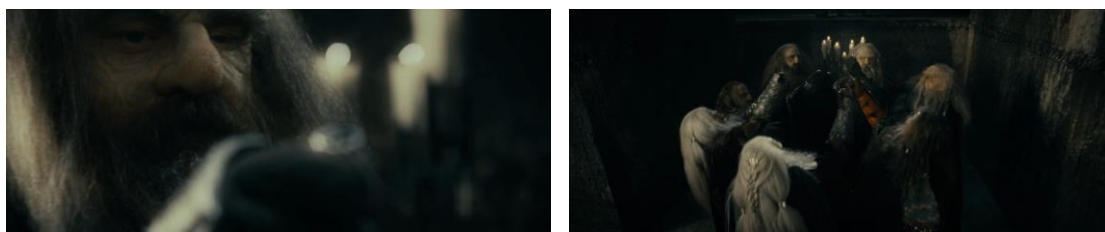
Τα δυο Ελφ στο δεύτερο επίπεδο είναι ανεστίαστα, τοποθετημένα πιο μακριά για να φαίνονται μικρότερα από το αντικείμενο της προσοχής, και επιπροσθέτως ντυμένα με σκούρα ρούχα, ακριβώς για να δοθεί εμφανώς η κυριαρχία στη γυναίκα. Αυτή, λοιπόν, χάρις στα περιποιημένα μαλλιά και νύχια, συνδυαστικά με τον έντονο και διάχυτο φωτισμό, παρουσιάζεται σαν μια «θεότητα». Όπως αναφέρεται και σε άλλα σημεία της εργασίας, το λευκό φως στο έργο συμβολίζει την αγνότητα, την καθαρότητα, την καλοσύνη και την πνευματικότητα. Οι χαρακτήρες τοποθετούνται με τέτοιον τρόπο, ώστε να διακρίνονται τόσο τα χέρια τους όσο και η κατεύθυνση του βλέμματός τους.



"Great miners and craftsmen of the mountain halls"

Η επόμενη ενότητα πλάνων της σκηνής ξεκινά με ένα κοντινό στα δαχτυλίδια. Η λήψη πραγματοποιείται σε κάθετο άξονα από επάνω προς τα κάτω, πιθανότατα από γερανό (crane shot). Η επιλογή της κάθετης λήψης σε συνδυασμό με την αργή περιστροφική κίνηση της κάμερας βοηθάει τη δραματοποίηση της σκηνής. Εισέρχονται αργά στο κάδρο επτά χέρια, προκειμένου να πάρουν τα επτά δαχτυλίδια. Από την ηχητική αφήγηση πληροφορείται ο θεατής πως πρόκειται για Νάνους. Με χαμηλό φωτισμό παρουσιάζονται οι λεπτομέρειες στα γάντια και τα τμήματα της

πανοπλίας που φοράνε, καθώς και στις γενειάδες τους. Διάφορα γεωμετρικά σχήματα διακοσμούν τα γάντια και τα μεταλλικά προστατευτικά τμήματα, καταδεικνύοντας την κατασκευαστική ικανότητα των Νάνων. Σε αντιδιαστολή με τα Ελφ που χρησιμοποιούν καμπύλες, η τεχνοτροπία των Νάνων χαρακτηρίζεται από έντονες γωνίες, ενώ ο διαφορετικός γεωμετρικός σχεδιασμός των μεταλλικών επιφανειών πάνω στα γάντια τους υποδεικνύει πως κατάγονται από διαφορετικά μέρη ή/και βασίλεια - όπως συμβαίνει με τα οικόσημα των ιπποτών. Έτσι λαμβάνει χώρα μια πρώτη γνωριμία, δίνοντας στοιχεία για την εμφάνιση και τις ιδιαιτερότητες της φυλής αυτής.



Στα παραπάνω διαδοχικά πλάνα, η λήψη ξεκινά από κοντινό σε ευθεία γωνία λήψης από τα πρόσωπα των Νάνων και στο επόμενο πλάνο απομακρύνεται με τράβελινγκ¹⁹ προς τα δεξιά, βάζοντας περισσότερα στοιχεία στο κάδρο και καταλήγοντας σε ψηλή γωνία λήψης (πλονζέ), στην οποία φαίνονται καθαρά τα πρόσωπα και τα χαρακτηριστικά τους. Σε μεγάλη αντίθεση με τα Ελφ, οι Νάνοι παρουσιάζονται ακαλαίσθητοι και σκληροτράχηλοι, με απεριποίητες γενειάδες και μακριά μαλλιά. Ο φωτισμός παραμένει χαμηλός αλλά αρκετά διάχυτος ώστε να μην υπάρχουν σκληρές σκιές.

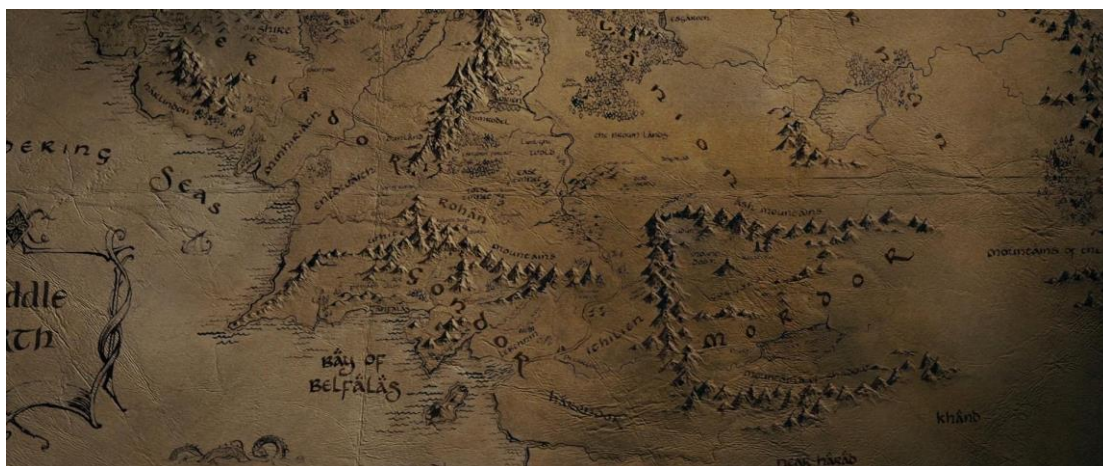
¹⁹<https://edwkinimatografos.weebly.com/lambdaepsilonixiotakappa972-kappaiotanuetaumalphatauomicrongammarhoalphaphiiotakappa974nu-972rhoomeganu.html>
(ανακτήθηκε την: 05/07/2020)



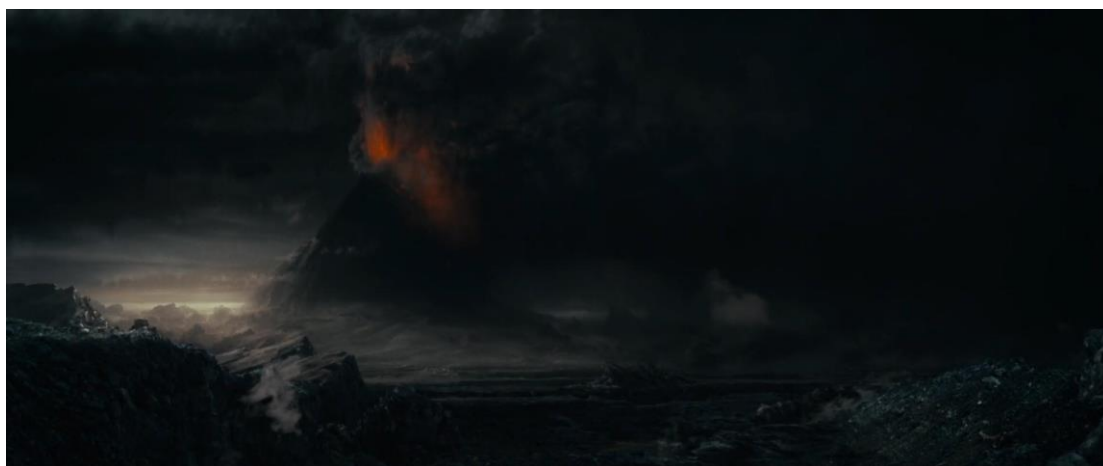
Στην επόμενη ενότητα πλάνων της σκηνής, παρατηρείται λήψη από κοντινή σε μεσαία, με τη χρήση τράβελινγκ, όπου η κάμερα κινείται προς τα πίσω, πάνω σε ράγα (dolly).

Ακούγεται παράλληλα η επιβλητική φωνή της αφηγήτριας: *«And nine, nine rings were gifted to the race of men, who above all else desire power»*.

Στο κάδρο υπάρχουν εννιά πρόσωπα. Χάρης στην επιλογή των κοστούμιών, αλλά και χάρις στην ηχητική αφήγηση, ο θεατής αντιλαμβάνεται πως πρόκειται για Ανθρώπους. Από τους χιτώνες, τα περιποιημένα μαλλιά και γένια, τα στέμματα, γίνεται φανερό πως πρόκειται για ισχυρούς εκπροσώπους της ανθρωπότητας, πιθανότατα βασιλιάδες. Οι χαρακτήρες τοποθετούνται συμμετρικά γύρω από το κέντρο. Ο φωτισμός είναι πλάγιος. Από δεξιά αλλά και από αριστερά έρχεται φως ίδιας έντασης, διάχυσης και χρώματος. Από τα γένια, τα μαλλιά και το φωτισμό δημιουργείται μια φωτιστική και χρωματική «σκάλα». Όπως και στα προηγούμενα πλάνα, δεν υπάρχουν έντονα χρώματα. Ουσιαστικά, τα πλάνα αποτελούνται κατά βάση από τονικές αντιθέσεις ανάμεσα στο λευκό και το μαύρο, από τις άκρες, όπου βρίσκονται τα πιο σκοτεινά σημεία του κάδρου, προς το κέντρο, όπου είναι το πιο φωτισμένο και εστιασμένο στοιχείο. Ο Άνθρωπος στο κέντρο αποτελεί έτσι το κυρίαρχο στοιχείο, λόγω του χώρου που καταλαμβάνει στο κάδρο αλλά και λόγω της γλώσσας σώματος και της έκφρασης του προσώπου του. Κοιτάζει καθαρά μέσα στον φακό της κάμερας σαν να κοιτά στα μάτια τον θεατή, με ένα βλέμμα εντυπωσιασμού και δέους, λόγω του θησαυρού που κρατά στα χέρια του. Άλλωστε η αφήγηση τούς παρουσιάζει ως όντα που θέτουν ως προτεραιότητα την αναζήτηση ισχύος. Εύλογα, λοιπόν, ενθουσιάζονται από την απόκτηση μαγικών δαχτυλιδιών. Η υποκριτική των ηθοποιών, σε συνδυασμό με την ιδιαίτερα αργή απομάκρυνση της κάμερας, λειτουργεί δυναμικά στο χτίσιμο της έντασης, η οποία λύνεται με ένα πολύ αργό και σταδιακό σβήσιμο (fade-out).



Χάρης στην κίνηση της κάμερας πάνω από έναν χάρτη της Μέσης-Γης (Middle-Earth), και το “jump cut” σε κοντινό στην περιοχή Μόρντορ, καθοδηγείται εκεί η προσοχή του θεατή. Το εμβόλιμο αυτό πλάνο χρησιμεύει για να καταλάβει ο θεατής πως η αφήγηση οδηγείται σε διαφορετική τοποθεσία, ώστε να μην τον ξενίσουν τα ακόλουθα πλάνα της τελευταίας ενότητας της σκηνής.



Ακολουθεί διαδοχή από πλάνα που εναλλάσσονται γοργά, με τις κινήσεις της κάμερας να είναι πολύ πιο απότομες και γρήγορες. Σύμφωνα με την αφήγηση, στην περιοχή της Μόρντορ, στις φωτιές του Mount-Doom, ο σκοτεινός άρχοντας Σάουρον σφυρηλάτησε κρυφά ένα πανίσχυρο δαχτυλίδι για να ελέγχει τα υπόλοιπα. Και στο δαχτυλίδι αυτό, έβαλε όλη του τη σκληρότητα, την κακία και τη θέλησή του για κυριαρχία, *«in the land of Mordor, in the fires of Mount Doom, the dark lord Sauron forged, in secret, a master ring to control all others. And into this ring, he poured his cruelty, his malice, and his will to dominate all life»*.

Από το παραπάνω καρέ διαπιστώνεται μεγάλο βάθος στο κάδρο. Η εστίαση στα στοιχεία που βρίσκονται κοντύτερα στην κάμερα, στοχεύει στην ανάδειξη της λεπτομέρειας στην υφή της άβιας αυτής πετρώδους γης. Το γενικό αυτό πλάνο λειτουργεί ως “establishing shot”, δηλαδή γνωστοποιεί την τοποθεσία και την ατμόσφαιρα των πλάνων που ακολουθούν. Η έλλειψη βλάστησης, τα ηφαιστειογενή πετρώματα και ο χαμηλός φωτισμός παρουσιάζουν ένα μέρος επικίνδυνο και δυστοπικό. Η προσθήκη ομίχλης/καπνού λειτουργεί εμφατικά, προσθέτοντας δράμα. Στο αριστερό τμήμα του κάδρου “δειλά” φαίνεται λευκό φως. Καταλαμβάνει πολύ λίγο χώρο και βρίσκεται στο τελευταίο επίπεδο του κάδρου. Το φως συμβολίζει την ασφάλεια, τη ζεστασιά, την καλοσύνη, την ευημερία και γενικά το “καλό”. Το γεγονός πως βρίσκεται στο βάθος πολύ μακριά, τονίζει την αντίθεση με το αφιλόξενο τοπίο γύρω. Ένα βουνό που «ξερνάει» λάβα κερδίζει το ενδιαφέρον από την αφήγηση που αναφέρεται σε αυτό και την προσοχή του θεατή, καθώς βρίσκεται στο κέντρο και παρουσιάζει κίνηση σε ένα κατά τα άλλα ακίνητο περιβάλλον. Από το όνομά του (Mt. Doom) και την παρουσίαση (επιθετικό τοπίο που δεν προσφέρεται για ζωή), καταλαβαίνει κανείς ότι πρόκειται για το μέρος που ο ανταγωνιστής της πλοκής αποκαλεί σπίτι του.



Στο πλάνο αυτό παρουσιάζεται ο Σάουρον, άρχοντας του Κακού και ανταγωνιστής²⁰ της ιστορίας. Αντίστροφα από τις παρουσιάσεις των «καλών» φυλών,

²⁰ Το Δαχτυλίδι είναι το κατεξοχήν ενεργό prop (βλ. Κεφ. 1) αφού περιγράφεται ως τμήμα του Σάουρον που έχει τη δική του βούληση και επιθυμίες, καθιστώντας το χαρακτήρα στην αφήγηση. Ο Ανταγωνιστής λοιπόν της ιστορίας είναι το Δαχτυλίδι και ο Σάουρον μαζί.

η λήψη κινείται προς το κεντρικό στοιχείο γρήγορα και απειλητικά, ώσπου γεμίζει φλόγες το κάδρο λειτουργώντας ως μετάβαση.

Ο χαμηλός φωτισμός (low-key) που έρχεται εκατέρωθεν με ίση ένταση, σε συνδυασμό με την εστίαση, αναδεικνύει όλη τη λεπτομέρεια της μεταλλικής αυτής πανοπλίας. Ο σχεδιασμός της πανοπλίας βασίζεται σε επιλογές με μυτερές γωνίες και αιχμηρές λεπτομέρειες. Από την οξύτατη εστίαση αναδεικνύεται το μοτίβο στην κεφαλή και στο στήθος. Προκαλείται μυστήριο για το πλάσμα αυτό, καθώς από τις τρύπες στα μάτια της μεταλλικής περικεφαλαίας διακρίνεται μόνο σκοτάδι. Τα γεωμετρικά σχήματα στον σχεδιασμό χαρακτήρων επικοινωνούν πολλά νοήματα στον σχεδιασμό χαρακτήρων, τα οποία λαμβάνει ο θεατής υποσυνείδητα. Ο τρόπος σχεδιασμού της μορφής του Σάουρον περιέχει νοητά τρίγωνα (όπως η μεταλλική περικεφαλαία του), πράγμα που αποτελεί συνθήκη στις κινηματογραφικές παραγωγές²¹ και αφορά τους «κακούς» χαρακτήρες.

Το κυρίαρχο χρώμα είναι το χρυσό-πορτοκαλί της φωτιάς, καθώς με τη φωτιά συνδέεται το Κακό, και από αυτήν εκπροσωπείται, όπως παρατηρείται σε όλη την τριλογία²². Επιπλέον, οι κάθετες γραμμές που προκύπτουν από την πανοπλία, δίνουν ένταση στη σκηνή. Θα παρατηρηθεί πως τα κτίσματα και ο σχεδιασμός των «κακών» στην τριλογία, είναι κάθετες ψηλές κατασκευές με γωνίες, μεταλλικά υλικά και διάφορα άλλα που “σπάνε” την ηρεμία στα οριζόντια πλάνα.

²¹ <https://digitalsynopsis.com/design/movie-geometry-shapes-emotions-visual-storytelling/>
(ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

²² Σκότος, μέταλλο και φλόγες, είναι μεταξύ άλλων χαρακτηριστικά που εμπεριέχονται στον σχεδιασμό των “κακών” πλασμάτων και πολιτισμών στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*.



Διακόπτει ένα μακρινό πλάνο, στο οποίο ο Σάουρον στέκεται στην άκρη ενός λόφου πάνω από φωτιά και λάβα, όπως προκύπτει από τον πορτοκαλί φωτισμό από χαμηλά και την προσθήκη καπνού. Από την κατεύθυνση του φωτός και την έντονη παρουσία των σκιών εξάγεται το συμπέρασμα πως δεν εισέρχεται φυσικό φως από επάνω, πράγμα που δηλώνει πως η δράση συμβαίνει σε εσωτερικό χώρο (μέσα στο Mt. Doom). Εξακολουθούν να εντοπίζονται στο κάδρο πολλές κάθετες γραμμές, με σκοπό την αύξηση της έντασης. Ο χαμηλός φωτισμός από κάτω σε συνδυασμό με τον “αιχμηρό” σχεδιασμό της πανοπλίας παραπέμπει σε κινηματογραφικά στοιχεία του Γερμανικού Εξπρεσιονισμού²³. Ο «αγκαθωτός» σχεδιασμός της πανοπλίας προκαλεί φόβο και προσδίδει κύρος στον χαρακτήρα. Εάν ο ανταγωνιστής της ταινίας, Σάουρον, παρουσιαζόταν σαν τον «Tin man²⁴» από το *Wizard of Oz*, προφανώς δεν θα λειτουργούσε με τον ίδιο τρόπο.

Πριν από κάθε πλάνο σε αυτή την ενότητα, φλόγες γεμίζουν το κάδρο, προερχόμενες κάθε φορά από άλλη κατεύθυνση. Στο τέλος της λήψης, ο Σάουρον σηκώνει αργά το χέρι του ψηλά σαν να δηλώνει τη νίκη του, η οποία -σύμφωνα και με την αφήγηση- είναι η σφυρηλάτηση του δαχτυλιδιού που μπορεί να ελέγξει τα υπόλοιπα. Σηκώνοντας το χέρι του γεμίζει το κάδρο από κάτω προς τα πάνω με φωτιά, που μοιάζει σαν να την ελέγχει ο ίδιος, και ταυτόχρονα σηματοδοτεί τη μετάβαση σε επόμενο πλάνο.

²³ <https://bit.ly/2HmbThc> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

²⁴ <http://www.fanpop.com/clubs/the-wizard-of-oz/images/20474063/title/tin-man-photo> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)



Στη συνέχεια παρουσιάζεται για πρώτη φορά το δαχτυλίδι. Σε πολύ αργή κίνηση αιωρείται στον αέρα ανακλώντας το φως της φωτιάς που υπάρχει γύρω του. Από το φόντο πίσω γίνεται κατανοητό πως βρισκόμαστε στο εσωτερικό του βουνού όπως και στο προηγούμενο πλάνο. Και πάλι το πλάνο αλλάζει με φωτιές που γεμίζουν το κάδρο, προερχόμενες από δεξιά αυτή τη φορά. Έτσι, επιτυγχάνεται η ξεκάθαρη σύνδεση του «κακού» με τη φωτιά και το δαχτυλίδι.



Ακολουθεί μεσαίο κοντινό πλάνο (medium close-up) στο πρόσωπο του Σάουρον, που γρήγορα εξελίσσεται σε πολύ κοντινό (extreme close-up) στο δάχτυλο που φορά το δαχτυλίδι. Τότε φανερώνονται γραφές σε επινοημένη από τον συγγραφέα γλώσσα, επάνω στο δαχτυλίδι προκαλώντας λάμψη που δεν ανακλάται από κάπου, αλλά προέρχεται από το ίδιο το “αυτόφωτο” δαχτυλίδι, καταδεικνύοντας πως είναι μαγικό.

Η εστίαση πάνω στο δαχτυλίδι, αλλά και στο ίδιο το δάκτυλο που το φορά, αναδεικνύει την καλλιτεχνία στον σχεδιασμό του μετάλλου, μέσω των εξαιρετικών λεπτομερειών. Η σκηνή τελειώνει εδώ.



Εμφανίζεται ξανά ο χάρτης στην οθόνη. Το πλάνο αυτό χρησιμεύει ως συνδετικός κρίκος των δύο σκηνών. Μέσω του χάρτη που κιτρινίζει όπως συμβαίνει σε χαρτί που καίγεται, φανερώνεται η αλλαγή τοποθεσίας, συνεπώς η έναρξη της δεύτερης σκηνής. Ξεκινάει να χρωματίζεται η Μόρντορ, η περιοχή του Κακού, και ο χρωματισμός εξαπλώνεται, δείχνοντας πως η “φωτιά” επεκτάθηκε και η επιρροή και δύναμή της μεγάλωσε. Ως φωτιά συμβολίζεται το Κακό (ή καλύτερα το εργαλείο του Κακού) και η καταστροφή που αυτό επιφέρει. Συνεπώς, ο θεατής κατανοεί πως τα μέρη που σταδιακά κιτρινίζουν αποτελούν τις περιοχές στις οποίες επεκτείνεται ο Σάουρον και οι “σκοτεινές” του δυνάμεις.

Με διαδοχικό μοντάζ υπό την τεχνική “φοντί ανσενέ”, κατά την οποία ο χάρτης εξαφανίζεται σταδιακά την ώρα που έχουν ξεκινήσει ήδη να διακρίνονται παράλληλα τα επόμενα πλάνια, παρουσιάζονται στην οθόνη πλάνια καταστροφής και φωτιάς. Η μικρή αυτή ενότητα τελειώνει με ένα γρήγορο πλάνο όπου οι στρατιώτες του Σάουρον σηκώνουν ψηλά τα όπλα με τρόπο θριαμβευτικό. Στο τελευταίο επίπεδο πίσω από τους στρατιώτες βρίσκονται υπερυψωμένες φλόγες και τίποτα άλλο, δηλώνοντας έτσι την ολική καταστροφή που επέφεραν στον τόπο. Όπως άλλωστε εξηγεί και η ηχητική αφήγηση.

Στη συνέχεια ξεκινά η ενότητα πλάνων της μάχης της αντίστασης.

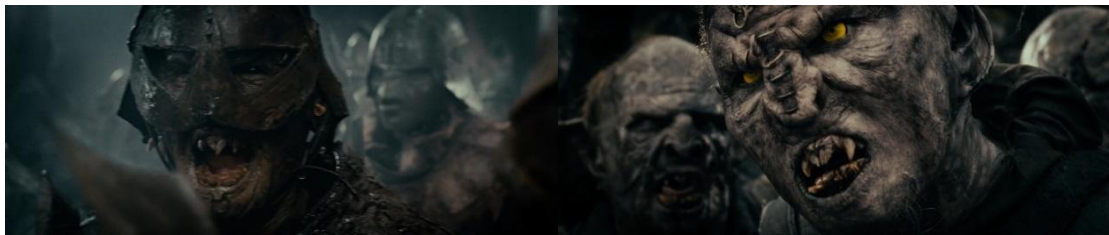


Οι αμυνόμενοι Καλοί εμφανίζονται με ασημένιες πανοπλίες, που ανακλούν χρυσές ακτίνες φωτός από τον ουρανό, σε αντίθεση με τον στρατό των Κακών που ουσιαστικά παρουσιάζονται σαν ένας σκούρος γκρι «όχλος». Μέσω της τοποθέτησης στο κάδρο δίνεται βαρύτητα στους στρατιώτες της αντίστασης, που βρίσκονται πιο κοντά στην κάμερα και είναι οι μόνοι εστιασμένοι. Στο βάθος φαίνονται σύννεφα, τα οποία φωτίζονται από δυνατές μεμονωμένες ακτίνες φωτός. Μια ισχυρή οριζόντια ακτίνα φωτός εισέρχεται από το πάνω αριστερό άκρο του κάδρου, πέφτοντας πάνω στο σκοτεινό σύννεφο. Από τις χρωματικές και φωτιστικές επιλογές της σκηνής δεν μπορεί να αποφευχθεί ο συσχετισμός πως, όπως και οι ακτίνες, έτσι και οι φωτεινοί στρατιώτες, έρχονται για να ρίξουν «φως» στο σκοτάδι των δυνάμεων του Σάουρον. Ουσιαστικά τα Ορκ έχουν ένα πολύ χαμηλό βασικό φως επάνω τους και παραμένουν εκτός εστίασης, ώστε να μην κατέχουν δύναμη στον χώρο της οθόνης, αφού την κυριαρχία την έχει ο φωτιζόμενος στρατός των Ανθρώπων.



Με “πανοραμική” κίνηση της κάμερας προς τα δεξιά (pan), στο κάδρο εισέρχεται η κορυφή του βουνού δείχνοντας πόσο κοντά στην «πηγή» του κακού φτάσανε οι στρατιώτες της αντίστασης.

Το μονόπλano αυτό λειτουργεί ως πλάνο εδραίωσης (Corrigan & White, 2008: 149), δηλαδή σκοπός του είναι να δώσει οπτικές πληροφορίες για την τοποθεσία και τον περιβάλλοντα χώρο της μάχης.



Ακολουθούν τα πρώτα κοντινά στα πρόσωπα των στρατιωτών του Σάουρον. Κεντρικά στο κάδρο και πλήρως εστιασμένα υπάρχουν ανθρωπόμορφα πλάσματα που κοιτάζουν ελαφρώς προς τα αριστερά του κάδρου, όπου υποδεικνύεται (λόγω του πλάνου εδραίωσης που προηγήθηκε) η θέση των στρατευμάτων της αντίστασης. Οι πολεμιστές του Κακού είναι ιδιαίτερα αποκρουστικοί σε εμφάνιση και απόλυτα διαφορετικοί από τους πολεμιστές του Καλού. Τα κοστούμια και το μακιγιάζ παίζουν μεγάλο ρόλο στην απόδοση του βάρβαρου μίσους και της ζοφερότητας που δείχνουν να εκπέμπουν. Το χρώμα στα μάτια κάποιων Ορκ επιβεβαιώνει την αφύσικη ύπαρξή τους σε σχέση με τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά, ενώ κάποια πρόσωπα παραπέμπουν σε ζώα όπως ο πίθηκος, ίσως για να ενισχυθεί και να δικαιολογηθεί η ζωώδης συμπεριφορά τους. Χρωματικά έχουν σκούρο δέρμα και μαλλιά, φοράνε σκούρες πανοπλίες ή δέρματα, έχουν σάπια ασύμμετρα κοφτερά δόντια, παραμορφωμένα κεφάλια και μέλη σώματος, ενώ το δέρμα τους μοιάζει να έχει σαπίσει. Με λίγα λόγια,

απεικονίζονται ως βάρβαρα και ακάθαρτα όντα, σε πλήρη αντίθεση με τα Ελφ, όπως θα παρατηρήσουμε σε επόμενα πλάνα. Ο φωτισμός είναι πολύ χαμηλός δημιουργώντας σκιές που “σκληραίνουν” ακόμη περισσότερο τα χαρακτηριστικά τους προκαλώντας απέχθεια.



Ξεκινάει ένα μονόπλανο με τη λήψη να πραγματοποιείται από ψηλά. Με αυτή την ευρυγώνια λήψη, γίνεται διακριτός ο διαχωρισμός των δύο αντίπαλων πλευρών. Τα Ορκ είναι σκούρα, χωρίς ιδιαίτερο φωτισμό, ενώ από το φως που πέφτει επιλεκτικά επάνω τους, τα «καλά» στρατεύματα χρωματίζονται με χρυσό χρώμα λόγω των κοστούμιών τους, όπως το φως του ήλιου κατά την αυγή. Το κάδρο χωρίζεται συμμετρικά από τις δύο αντίπαλες πλευρές των στρατευμάτων, οι οποίες ενώνονται στο αριστερό τμήμα του, σηματοδοτώντας την έναρξη της μάχης.



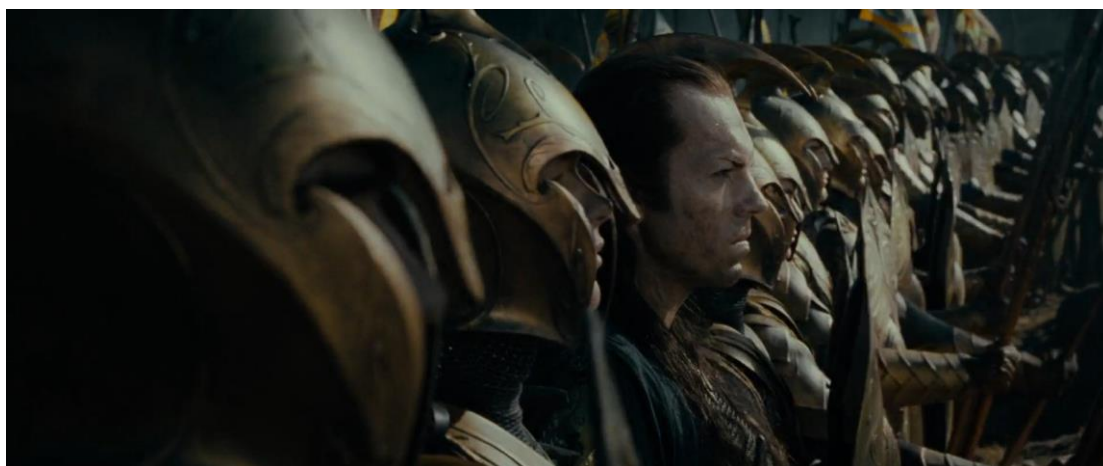
Το μονόπλανο καταλήγει με το να παρακολουθεί ο θεατής, πάνω και πίσω από τα κεφάλια των Ορκ, τα «χρυσά» στρατεύματα να προκαλούν δέος. Αυτό επιτυγχάνεται με την πυκνότητα των στρατιωτών που παρουσιάζονται

πολυπληθέστεροι σε σχέση με τα Ορκ, λόγω της θέσης που κατέχουν στο κάδρο. Επειδή η λήψη γίνεται κοντά στα Ορκ, δίνεται η εντύπωση πως αυτά κινούνται άτακτα και είναι πιο αραιά σε πυκνότητα, συνεπώς πιο λίγα σε αριθμό.



Στο επόμενο πλάνο οφθαλμοφανής είναι η πολιτισμική διαφορά των Ελφ και των Ορκ από τον τρόπο σχεδιασμού των κοστούμιών και των prop. Με κοντινό πλάνο στις περίτεχνες χρυσαφί ασπίδες τους, τοποθετημένες σε σειρά, τονίζεται η πειθαρχία και ο έλεγχος που έχουν, οδηγώντας στην εντύπωση μιας πολύ ώριμης και έμπειρης πολεμικά φυλής. Ακόμα και το αίμα που βρίσκεται επάνω στις ασπίδες φαίνεται πως προήλθε από τα Ορκ καθώς είναι σκούρο όπως και όλα τα χαρακτηριστικά τους όπως παρουσιάστηκαν έως τώρα.

Φως από ψηλά, που δείχνει να προέρχεται από τη σελήνη, φωτίζει τη σκηνή, δημιουργώντας πλάγιες σκιές, κάνοντας πιο έντονο τον όγκο και πιο λεπτομερείς τις υφές των ασπίδων. Είναι πολύ σύνηθες τα δημιουργήματα των Ελφ να εμπνέονται θεματολογικά και να έχουν ομοιότητες με στοιχεία της φύσης. Πράγμα που επιβεβαιώνεται εδώ από τη διακόσμηση των ασπίδων με φύλλα δέντρου και καμπυλωτά σχήματα λουλουδιών.



Στρατεύματα Ελφ που γεμίζουν όλο το κάδρο, δημιουργούν γραμμική προοπτική ως εξής: Από το σημείο που βρίσκεται η κάμερα, το αριστερό τμήμα του κάδρου καλύπτεται από τμήμα της περικεφαλαίας ενός στρατιώτη. Πίσω από αυτόν ακολουθούν τα κεφάλια των υπολοίπων, τοποθετημένα σε σειρά όπως αρμόζει στα οργανωμένα και εμπειροπόλεμα αυτά πλάσματα. Η κάμερα δεν βλέπει εντελώς κάθετα το δεξί προφίλ του προσώπου τους, αλλά είναι πιο μπροστά τους με λίγο αριστερό rap, ούτως ώστε να φαίνονται όλοι καθαρά και να διακρίνονται τα κοστούμια τους και τα αξεσουάρ τους. Η προσοχή στρέφεται στο κέντρο του κάδρου, λόγω εστίασης, αλλά και λόγω της παρουσίας εκεί του μοναδικού Ελφ με διαφορετική εμφάνιση. Θα συναντήσουμε σε επόμενο πλάνο εκείνο το Ελφ να δίνει εντολές στους στρατιώτες, πράγμα που δηλώνει την ανώτερη θέση του. Οι λεπτομέρειες του κοστούμιού του, καθώς και τα προσεγμένα χαρακτηριστικά της φυσιογνωμίας (φρύδια, μαλλιά) είναι δηλωτικά της σημασίας που δίνουν τα Ελφ στην εμφάνισή τους. Η προσθήκη ιδρώτα και λεκέδων στο πρόσωπο συντελεί στην απόδοση της σκηνής με ρεαλιστικότητα.



Ακολουθεί κοντινή λήψη στο πρόσωπο του “αρχηγικού” χαρακτήρα, του Έλροντ²⁵, την ώρα που δίνει εντολές. Κεντρίζει την προσοχή του θεατή το μενταγιόν που φοράει, επειδή βρίσκεται εντός εστίασης και χρωματικά είναι πολύ διαφορετικό από το υπόλοιπο κοστούμι. Αποτελεί, επίσης, το πιο φωτεινό στοιχείο στο κάδρο. Αυτό το σήμα αποτελεί την απόδειξη ότι ο κάτοχός του ανήκει στον στρατό του Γκιλ-Γκαλάντ²⁶. Το κυρίαρχο στοιχείο, όμως, στο κάδρο είναι το πρόσωπο του Έλροντ, που βρίσκεται στο κέντρο και καταλαμβάνει μεγαλύτερο χώρο από τους υπόλοιπους. Ο συνδυασμός της υποκριτικής του ηθοποιού και του αποτελεσματικού μακιγιάζ δίνει ένταση στο πρόσωπό του και κάνει απόλυτα σαφή τη βαρύτητα της στιγμής. Θα μπορούσε να υποθεθεί, βέβαια, πως στην ίδια ένταση βρίσκονται και οι υπόλοιποι στρατιώτες, πράγμα που δεν φανερώνεται εξαιτίας των κοστούμιών που κρύβουν το μεγαλύτερο μέρος των προσώπων τους. Δίνονται ποικίλες οπτικές πληροφορίες σχετικά με τις λεπτομέρειες του σχεδιασμού των πανοπλιών, των περικεφαλαίων, των ασπίδων και των όπλων, ώστε να διακρίνει εύκολα ο θεατής την τεχνοτροπία και την ικανότητα των Ελφ. Όπως φάνηκε και από προηγούμενα πλάνα, κάποια στοιχεία στο κάδρο τείνουν να υποφωτίζονται, έτσι ώστε να μην αποσπάσουν την προσοχή από το βασικό στοιχείο. Εδώ, λοιπόν, παρατηρείται ιδιαίτερα χαμηλός φωτισμός πάνω στους στρατιώτες και τις αστραφτερές πανοπλίες τους, για να μη διαχυθεί η προσοχή στο κάδρο. Στο σημείο αυτό τα πλάνα έχουν πολύ μικρή διάρκεια και εναλλάσσονται

²⁵ Δεύτερος σε ιεραρχία κάτω από τον βασιλιά Gil Galad και αργότερα βασιλιάς κι άρχοντας των Ξωτικών στην πόλη Ρίβεντελ.

²⁶ <https://lotr.fandom.com/wiki/Gil-galad> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

διαρκώς με γρήγορο μοντάζ, για να ενταθεί η δράση και να κορυφωθεί η ένταση της σκηνής.



Το επόμενο πλάνο συνεχίζει, χάρις στη μετωπική λήψη από ψηλή γωνία, να αναδεικνύει την πειθαρχία και την οργάνωση των Ελφ. Ατάραχη παραμένει η πρώτη σειρά στρατιωτών την ώρα που περνάνε βέλη ανάμεσά τους, δείχνοντας εμπιστοσύνη στους συμπολεμιστές τους και στην ικανότητα των τοξοβόλων. Τα στρατεύματα των Ελφ και των Ανθρώπων εμφανίζονται σε οργανωμένες σειρές, σε ζωνρή αντίθεση με τα Ορκ που παρουσιάζονται ως άτακτη μάζα. Ένας όχλος οδηγούμενος από οργή και ωμή βία, αίσθηση που θα ενισχυθεί στα επόμενα πλάνα.

Ο φωτισμός είναι ιδιαίτερα αντιθετικός εδώ. Μια περιοχή στο κέντρο του κάδρου φωτίζεται με ημικυκλικό τρόπο και το φως ανακλάται από τις περικεφαλαίες και τις λάμες των σπαθιών τους, ενώ τα υπόλοιπα στοιχεία είναι υποφωτισμένα. Αυτό συμβαίνει γιατί υπάρχει πληθώρα στοιχείων στο κάδρο και η προσοχή θα διαμοιραζόταν σημαντικά. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται φανερή η δύναμη του στρατού από τον αριθμό και την τοποθέτηση των στρατιωτών, όμως ο θεατής επικεντρώνεται στο σημείο που φωτίζεται περισσότερο. Τη φωτιστική αντίθεση στο κάδρο δικαιολογούν τα μακρινά πλάνα εδραίωσης (establishing shots) που προηγήθηκαν, υποδεικνύοντας πως πρόκειται για ακτίνες φωτός που περνούν ανάμεσα από τα σύννεφα.



Την ώρα που πλησιάζουν τα Ορκ, τα Ελφ εκτοξεύουν βέλη, τα οποία με ευκολία βρίσκουν τον στόχο, καθώς στο πλάνο αυτό οι πρώτες σειρές των Ορκ πέφτουν κάτω. Αυτό προετοιμάζει τον θεατή για επικείμενη ήττα των Ορκ. Εξαρχής, οι Καλοί έχουν το πάνω χέρι. Η μακρινή λήψη ξεκινά πλαγιομετωπικά προς τους Ελφ στρατιώτες και με γρήγορο pan προς τα δεξιά, ακολουθεί την πορεία των βελών καταλήγοντας να περιγράφει από τα πλάγια την πρώτη σειρά των Ορκ την ώρα που δέχονται τα βέλη. Η λήψη γίνεται από ψηλά με tilt προς τα κάτω. Αυτό βοηθά και στη διαμόρφωση της προοπτικής και του βάθους της σκηνής, αλλά και στην αποστασιοποίηση του θεατή από τη μάχη. Ο σκοπός είναι η διήγηση των συμβάντων και όχι η ταύτιση του θεατή με κάποιον συγκεκριμένο χαρακτήρα. Τέλος, τα Ορκ φαίνονται μικρά κατά τη διάρκεια του πλάνου, λόγω της γωνίας λήψης, και φαινομενικά αδύναμα σε σχέση με τα Ελφ, που βρίσκονται σε πιο ανηφορικό μέρος, άρα και πιο ψηλά στον χώρο του κάδρου, επικρατώντας έναντι των Ορκ. Το κάδρο περιλαμβάνει πολλά στοιχεία και χωρίζεται σε δύο μέρη: το κάτω μέρος που βρίσκεται εντός εστίασης όπου παρατηρείται καθαρά τι συμβαίνει, και το επάνω μέρος εκτός εστίασης, όπου περιγράφεται η μαζική φύση της μάχης κατά την οποία σηκώνεται σκόνη από το χώμα του εδάφους όπως είναι φυσικό, και δημιουργείται γραμμική προοπτική από την σταδιακή σμίκρυνση των στρατευμάτων προσδίδοντας βάθος. Παρόλα αυτά είναι ξεκάθαρη η δράση του πλάνου.

Τα Ορκ κρατούν σημαίες, αλλά με άτακτο τρόπο, όχι όπως τα οργανωμένα στρατεύματα των Ελφ και των Ανθρώπων. Το κυρίαρχο χρώμα είναι το γκρι, καθώς όλη η σκηνή είναι σημαντικά αποχρωματισμένη. Τα περιγράμματα των Ορκ γίνονται διακριτά εξαιτίας του οπίσθιου φωτισμού που χρησιμοποιείται στη σκηνή, ο οποίος

ανακλά στα κοστούμια τους αποκολλώντας τους χαρακτήρες από το φόντο και τα υπόλοιπα στοιχεία στο κάδρο.



Το μοντάζ είναι πολύ γρήγορο, με αποτέλεσμα να εντείνεται η δράση στα πλάνα. Το παραπάνω καρέ είναι από πλάνο πλάγια των Ελφ, που οργανωμένα και μεθοδικά περιμένουν τα Ορκ να πλησιάσουν αρκετά, χωρίς να χαλάσουν τη γραμμή που σχηματίζουν. Ξεκινά μια κίνηση από τα Ελφ στο τελευταίο επίπεδο στο βάθος, η οποία ακολουθείται σειριακά έως το πρώτο επίπεδο, καταλήγοντας σε επαφή με τα Ορκ στο κέντρο του κάδρου. Στο αριστερό τμήμα του κάδρου βρίσκονται τα Ελφ πάνω στα οποία έχει συγκεντρωθεί ο φωτισμός της σκηνής σε αντίθεση με το δεξί τμήμα του κάδρου που παραμένει ισχυρά υποφωτισμένο. Η λήψη γίνεται χαμηλότερα από το ύψος των ματιών των Ξωτικών, με σκοπό να αναδείξει την ισχύ τους και την κυριαρχία στο πλάνο. Η πολεμική τους εκπαίδευση και πειθαρχία αναδεικνύεται για άλλη μια φορά από τη λαβή με την οποία κρατάνε τα σπαθιά τους και τον τρόπο που τα χειρίζονται, μόλις τα Ορκ φτάσουν στην κατάλληλη απόσταση. Τα Ορκ, αντιθέτως, καταλαμβάνουν το δεξί τμήμα του κάδρου, αλλά εισέρχονται στο κάδρο χαμηλότερα από το σημείο λήψης, με αποτέλεσμα να φαίνονται πιο αδύναμα από τα “χρυσά” στρατεύματα. Λόγω της κίνησής τους φαίνονται θολά (motion blur), πράγμα που δείχνει πως δεν θεωρήθηκε σκόπιμο να φανούν ξεκάθαρα, άρα είναι πιο ασήμαντα.

Ακολουθεί γρήγορη εναλλαγή πλάνων κοντινών σε τμήματα της δράσης. Στα πλάνα αυτά οι δυνάμεις του Καλού από χαμηλές γωνίες λήψης παρουσιάζονται πολύ πιο ισχυρές από αυτές των Ορκ. Χαρακτηριστική είναι μια λήψη κατά την οποία στο κάδρο βρίσκεται ένας Άνθρωπος, που λόγω του διαφορετικού σχεδιασμού του κοστούμιού του, φαίνεται πως είναι ανώτερος από τους απλούς στρατιώτες. Η λήψη πραγματοποιείται από χαμηλά, με σκοπό να φανεί πολύ δυνατός ο χαρακτήρας. Η

κάμερα στρέφεται τοποθετώντας στο κέντρο το σπαθί του χαρακτήρα, την ώρα που το σηκώνει θριαμβευτικά στον αέρα συμβολίζοντας την κατατρόπωση των Ορκ.



Την ενέργεια της σκηνής αλλάζει μεσαίο πλάνο στον Έλροντ, που γρήγορα γίνεται κοντινό μέσω τράβελινγκ προς τα εμπρός. Οι εκφράσεις του προσώπου του μαρτυρούν σάστισμα με κάτι που αντικρίζει και που βρίσκεται εκτός της οθόνης, εντείνοντας το σασπένς. Ο χαρακτήρας βρίσκεται στο αριστερό άκρο του κάδρου, ενώ στο δεξιό συνεχίζεται η μάχη, με αποτέλεσμα να τονίζεται περισσότερο η σημασία της ακινησίας του ήρωα.

Ακολουθεί κοντινή λήψη στο πρόσωπο του Ισίλντουρ (σημαντική προσωπικότητα των Ανθρώπων και πρόγονος του Άραγκορν), ο οποίος με τον ίδιο τρόπο όπως ο Έλροντ παρουσιάζεται σαστισμένος από αυτό που βλέπει.



Στο επόμενο πλάνο φαίνεται το Δαχτυλίδι από γωνία λήψης στο ίδιο ύψος. Λόγω του blocking²⁷ του χαρακτήρα που το φοράει και της κατευθύνσεώς του αριστερά, προκύπτει πως είναι αντίστροφο πλάνο των προηγούμενων, με άμεση και ξεκάθαρη σύνδεση πως αυτό είδαν και τρομοκρατήθηκαν οι χαρακτήρες στα προηγούμενα πλάνα. Η κάμερα με λατεράλ κινείται ακολουθώντας το Δαχτυλίδι στο χέρι του Σάουρον και διατηρώντας το στο κέντρο του κάδρου. Στο χέρι του ο Σάουρον φαίνεται πως κρατάει κάποιο όπλο, πράγμα που προοικονομεί την επικείμενη ανάμειξή του στην μάχη.



Πραγματοποιείται λήψη από ψηλή γωνία προς τα κάτω. Η κάμερα βρίσκεται πίσω από το κεφάλι του Σάουρον. Αυτό το πλάνο αποσκοπεί στην ανάδειξη της δύναμης του Σάουρον και της κυριαρχίας του ενάντια στα αντίπαλα στρατεύματα. Παρουσιάζεται πολύ μεγαλύτερος σε μέγεθος από τους εχθρούς του ή καλύτερα πολύ μικρότεροι (πιο αδύναμοι) αυτοί από τον ίδιο.

²⁷ Βλ. υποκεφ. 1.3.3 Υποκριτική Ερμηνεία



Διακόπτει μεσαίο κοντινό στο Δαχτυλίδι που πολύ γρήγορα καταλήγει σε κοντινό πλάνο και φαίνονται πλήρως εστιασμένα τα λόγια που αναγράφονται επάνω του.

Το πλάσμα αυτό προκαλεί τρόμο και φαίνεται να έχει ισχυρό πλεονέκτημα λόγω του μεγέθους του και της τρομακτικής δύναμης που του δίνει το Δαχτυλίδι.

Αμέσως μετά γίνεται μεσαίο-κοντινό πλάνο μετωπικά από το ύψος και την οπτική των Ανθρώπων στον Σάουρον, την ώρα που κουνάει το όπλο του με βία. Τη στιγμή αυτή γίνεται αντίστροφο μεσαίο πλάνο από την οπτική του Σάουρον, δείχνοντας πολλούς στρατιώτες να πέφτουν μαζικά, ενώ ένα έντονο λευκό φως εμφανίζεται στιγμιαία. Η λάμψη αυτή λειτουργεί emphaticώς ως προς τη δύναμη του χτυπήματος του Σάουρον.

Ακολουθούν πλάνα στα οποία φαίνεται από απόσταση ο Σάουρον να χτυπά με το απελατίκι του, ενώ στρατιώτες σηκώνονται στον αέρα από τη δύναμή του. Γίνεται κοντινό στον βασιλιά των Ανθρώπων την ώρα που αποφασίζει με σοβαρότητα στο πρόσωπό του να επιτεθεί στον Σάουρον. Εναλλάσσονται αντίστροφα πλάνα δείχνοντας άμεσα από την σύνδεσή τους πως με ένα χτύπημα ο Σάουρον κατατροπώνει τον βασιλιά. Ο βασιλιάς σε μεσαίο πλάνο πέφτει πάνω σε βράχια. Εκείνη τη στιγμή γίνεται πολύ κοντινό στο σπαθί του την ώρα που χτυπά στο έδαφος, χωρίς να υπάρχουν άλλα στοιχεία γύρω του στο κάδρο, με αποτέλεσμα να παρουσιάζεται ως κάτι σημαντικό στην πλοκή και ως σύμβολο του θανάτου του ιδιοκτήτη του. Η σημασία του πλάνου του σπαθιού διακρίνεται και από την εφαρμογή της τεχνικής *slow motion*. Ο βασιλιάς σε κοντινό πλάνο φαίνεται να πέφτει κάτω. Η περικεφαλαία του είναι λυγισμένη,

πράγμα που δείχνει πως χτυπήθηκε στο κεφάλι. Σε επόμενα κοντινά πλάνα επιβεβαιώνεται από την έκφραση και τη γλώσσα σώματος του ηθοποιού, πως ο βασιλιάς όντως είναι νεκρός. Ο γιος του, ο Ισίλντουρ, βρίσκεται επάνω του και θρηνεί έχοντας αφαιρέσει την περικεφαλαία του. Είναι μια στιγμή που λόγω έλλειψης πλάνων μάχης φαίνεται πως όλοι έχουν σταματήσει και έχουν την προσοχή τους στραμμένη στο γεγονός.

Γίνεται κοντινή λήψη στον Ισίλντουρ. Αυτός παρουσιάζεται οργισμένος και σπεύδει να πάρει το σπαθί στα χέρια του. Αυτή του η κίνηση δείχνει την εσωτερική δύναμη του ήρωα, καθώς δεν σκοπεύει να παραιτηθεί.

Σε εκείνο το σημείο όμως εισέρχεται στο πλάνο στο αριστερό τμήμα του κάδρου το πόδι του Σάουρον. Πατάει το σπαθί και το σπάει στη μέση, επαναφέροντας την κυριαρχία στα χέρια του.

Έπειτα, γίνεται λήψη από την οπτική του Ισίλντουρ.



Το κάδρο χωρίζεται σε τρία επίπεδα, τα οποία βρίσκονται όλα κεντρικά. Στο πρώτο επίπεδο είναι το Δαχτυλίδι πάνω στο χέρι του που πλησιάζει σταδιακά προς τη κάμερα, άρα από την οπτική του Ισίλντουρ. Αυτή η ενέργεια δείχνει την αυτοπεποίθηση του Σάουρον, που δεν νιώθει πως απειλείται πλέον. Στο δεύτερο επίπεδο είναι το επιβλητικό κοστούμι του χαρακτήρα, άθικτο. Το ύψος των ματιών του βρίσκεται στο επάνω άκρο προσδίδοντας δύναμη στον χαρακτήρα. Στο τρίτο επίπεδο βρίσκεται το Mt. Doom, όπου σφυρηλάτησε ο ίδιος το Δαχτυλίδι. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι αργή δραματοποιώντας τη στιγμή.

Άμεσα γίνεται αντίστροφο κοντινό πλάνο στον Ισίλντουρ την ώρα που φωνάζει και χτυπάει με την εναπομείνασα λεπίδα του σπαθιού του πατέρα του. Ξανά γίνεται γρήγορη αλλαγή σε αντίστροφο πάλι πλάνο, όπου φαίνεται πως έχουν κοπεί δάχτυλα από το χέρι του Σάουρον, σε ένα από τα οποία ήταν περασμένο και το Δαχτυλίδι. Είναι μια λήψη από κάτω προς τα επάνω, δείχνοντας το Δαχτυλίδι να πέφτει πολύ αργά προς το μέρος της κάμερας, να περνά κάθετα το κάδρο και να καταλήγει εκτός οθόνης. Ο Σάουρον βγαίνει πολύ αργά από το κάδρο, την ώρα που αρχίζει να φαίνεται μια έντονη κόκκινη λάμψη από τα κενά σημεία στο κοστούμι του. Μοιάζει σαν να φλαίγεται εκ των έσω.

Γίνεται πλάνο από το έδαφος και εκείνη τη στιγμή εισέρχεται στο κάδρο το δάχτυλο με το Δαχτυλίδι και καταλαμβάνει μεγάλο τμήμα του. Φαίνεται να βγαίνει καπνός από αυτό, σαν να καίγεται. Σε εκείνο το σημείο αλλάζει η εστίαση και τότε γίνεται αντιληπτός ο Ισίλντουρ που βρίσκεται σε δεύτερο επίπεδο στο κάδρο και καταλαμβάνει τον υπόλοιπο χώρο, στρέφοντας το βλέμμα του προς το Δαχτυλίδι.

Ακολουθεί μεσαίο κοντινό στο πρόσωπο του Ισίλντουρ την ώρα που ανασηκώνεται, ενώ φαίνεται από τις εκφράσεις του ηθοποιού εντελώς σαστισμένος. Ο δυνατός αέρας που φυσάει ξαφνικά, γίνεται αντιληπτός από την κίνηση των μαλλιών του χαρακτήρα και τη σκόνη που σηκώνεται από το έδαφος. Γρήγορα τη λήψη αυτή διακόπτει αντίστροφο μεσαίο πλάνο στον Σάουρον από χαμηλά. Το κόκκινο-πορτοκαλί φως που φαινόταν από τις σχισμές στην πανοπλία του, φαίνεται να γίνεται λευκό και να μεγαλώνει πολύ γοργά σε ένταση, πράγμα που υποδηλώνει πως κάτι ισχυρό θα συμβεί πολύ σύντομα. Ταυτόχρονα η κάμερα κινείται σπασμωδικά προκαλώντας έτσι την ψευδαίσθηση σεισμού. Η αγωνία κορυφώνεται.

Κοντινό πλάνο σε πρόσωπα στρατιωτών δείχνει πως ο πολύ ισχυρός αέρας που φυσάει επηρεάζει το ίδιο και αυτούς.



Ξαφνικά, σε γενικό πλάνο από ψηλά φαίνεται πως η σκόνη που έχει σηκωθεί, κινείται πολύ γρήγορα προς το πιο λαμπερό σημείο της οθόνης. Το σημείο αυτό βρίσκεται κεντρικά στο δεξί τμήμα του κάδρου και λόγω σύνδεσης με τα προηγούμενα πλάνα ο θεατής συμπεραίνει πως εκεί βρίσκεται ο Σάουρον και μάλιστα είναι η πηγή της λάμψης αυτής. Ο φωτισμός στα επόμενα λίγα δευτερόλεπτα αλλάζει πολύ. Από σκιές που εμφανίζονται και μεγαλώνουν φαίνεται πως η ένταση του φωτός από το σημείο του Σάουρον αυξάνεται ραγδαία. Ξαφνικά, πολύ έντονο φως γεμίζει την οθόνη πράγμα που μαρτυρά κάποιου είδους έκρηξη.

Τότε γίνεται μεσαίο κοντινό πλάνο στον Ισίλντουρ, που τον χτυπά δυνατό ρεύμα αέρα, αρκετό για να τον ρίξει προς τα πίσω με βία. Ταυτόχρονα υπάρχει πολύ ισχυρό και “σκληρό” φως που συνδέεται άμεσα με την έκρηξη.

Επιστρέφει η διήγηση σε γενικό πλάνο από το ίδιο σημείο όπως προηγουμένως. Γίνεται τράβελινγκ προς τα πίσω, με αποτέλεσμα να ακολουθείται η δράση και να περιγράφεται καλύτερα από την υποκριτική των ηθοποιών που βρίσκονται κοντύτερα στο σημείο λήψης. Από το σημείο που εμφανίστηκε η λάμψη, ξεκινά και εξαπλώνεται δακτύλιος σκόνης, υποδηλώνοντας και ενισχύοντας την επίδραση της έκρηξης. Φαίνεται πως το ωστικό αυτό κύμα ρίχνει κάτω όλους τους χαρακτήρες στη σκηνή.

Μεταβάλλεται πάλι η αφήγηση σε λήψη από το έδαφος, την ώρα που από επάνω προς τα κάτω εισέρχεται τμήμα της πανοπλίας του Σάουρον και εντέλει στο κέντρο του κάδρου καταλήγει να πέφτει, με τεχνική *slow-motion*, η χαρακτηριστική περικεφαλαία του. Καπνός φαίνεται να βγαίνει από αυτήν, πράγμα που δείχνει πως ηττήθηκε ο Σάουρον και πλέον αυτό που βλέπει ο θεατής, δεν είναι παρά ένα κομμάτι μέταλλο.



Ο φωτισμός είναι λευκός και πολύ “απαλά” εισέρχεται από τα πλάγια. Έτσι γίνεται εμφανής ο καπνός και επικρατεί κάποιου είδους γαλήνη στη σκηνή μέσω της διάχυσης του φωτός. Η ενότητα των πλάνων τελειώνει με κοντινά, την ώρα που ο Ισίλντουρ σφίγγει στο χέρι του το δάχτυλο του Σάουρον όπου βρίσκεται ακόμη περασμένο το Δαχτυλίδι, με αποτέλεσμα αυτό να σπάσει και να μετατραπεί σε στάχτη. Ακόμη και τα μεταλλικά σημεία γίνονται στάχτη, πράγμα που αποδεικνύει πως όλο το κοστούμι αποτελούσε τη φυσική παρουσία του Σάουρον και όχι απλά μια ενδυμασία. Έτσι τελειώνει η δεύτερη σκηνή.

Ακολουθεί μακρινό πλάνο εδραίωσης της τοποθεσίας και του χώρου δράσης της τρίτης σκηνής.



Στο πλάνο αυτό κινούνται από το βάθος του σκηνικού προς την κάμερα χαρακτήρες πάνω σε άλογα. Ο πρώτος καβαλάει λευκό άλογο και δεν φοράει κάτι στο κεφάλι, όπως συνηθίζουν οι ανώτεροι ιεραρχικά στην τριλογία (όπως το πλάνο στην αρχή της μάχης με τον Έλροντ ανάμεσα στους στρατιώτες). Βρίσκεται, επίσης, σε κάποια απόσταση από τους άλλους. Οι υπόλοιποι πίσω του είναι επάνω σε μαύρα άλογα. Η αντίθεση αυτή δείχνει την ανωτερότητα και τη σημαντικότητα που έχει ο άντρας στο άσπρο άλογο, πράγμα που προκύπτει και από τη χρήση του χρώματος στην οθόνη. Τα χρώματα των υπολοίπων είναι ίδια με αυτά των κορμών που κυριαρχούν χωρικά στο κάδρο, ακριβώς επειδή είναι λιγότερο σημαντικοί. Το άσπρο άλογο λειτουργεί αντιθετικά με το υπόλοιπο σκούρο και υποφωτισμένο κάδρο διεκδικώντας επιτυχώς την προσοχή του θεατή. Από τις προηγούμενες λήψεις ο θεατής συμπεραίνει πως πρόκειται για τον Ισίλντουρ. Η επόμενη λήψη έρχεται να επιβεβαιώσει τη σκέψη αυτή. Επιπλέον στο “setting” υπάρχει αρκετός καπνός δημιουργώντας την αίσθηση ομίχλης, εντείνοντας έτσι την δυσοίωνα ατμόσφαιρα που περιγράφει την ενότητα αυτή.



Γίνεται κοντινό στο Δαχτυλίδι που βρίσκεται στον θώρακα του ήρωα. Από τον τρόπο που το φοράει δεν συμπεραίνεται πως πρόκειται για κάτι που μισεί και απεχθάνεται, αλλά για κάτι που αντιμετωπίζει ως τρόπαιο. Ένα πολύ ισχυρό λάφυρο. Υπάρχει πολύ έντονο φως στο πλάνο αυτό και φαίνεται από τις δυνατές ανακλάσεις των στοιχείων στο κάδρο. Το Δαχτυλίδι τοποθετείται πολύ συμμετρικά κάτω από την καμπύλη του διακοσμητικού σχεδίου του κοστούμιού του ήρωα. Στο σημείο που κρέμεται, παρουσιάζεται σαν να φοριέται ως στέμμα στο οικοδόμημα, δίνοντας κατά κάποιον τρόπο την αίσθηση πως “είναι εκεί που ανήκει”. Το κοστούμι του ήρωα είναι εμφανώς ταλαιπωρημένο, πράγμα που αποδεικνύει πως δεν υπάρχει σημαντική χρονική απόσταση από τη μάχη.

Δημιουργείται περιέργεια στον θεατή, καθώς λόγω του ελλειπτικού μοντάζ που είχε ως τώρα συνηθίσει, θα περίμενε η επόμενη σκηνή να περιγράφει την καταστροφή του Δαχτυλιδιού στο Mt. Doom, ωστόσο παραλείπεται εσκεμμένα το μέρος της διήγησης προξενώντας σασπένς. Αργότερα σε άλλο σημείο της ταινίας, στο αφηγηματικό παρόν, ο βασιλιάς Έλροντ πληροφορεί πως ο Ισίλντουρ τότε (στο παρελθόν) αρνήθηκε να καταστρέψει το Δαχτυλίδι και επέλεξε να το κρατήσει ο ίδιος. Έτσι ερμηνεύεται ο λόγος που δεν καταστράφηκε το Δαχτυλίδι στο παρελθόν.

Οπότε υπάρχει σκόπιμα ένα κενό στη διήγηση, που αφήνει απορίες στον θεατή. Η λήψη συνεχίζει ανεβαίνοντας, τοποθετώντας το πρόσωπο του Ισίλντουρ στο κέντρο της οθόνης. Τα χαρακτηριστικά του είναι σφιγμένα, ενώ κοιτάει συνεχώς ευθεία (ως προς τον άξονα του σώματός του), δίχως να ανοιγοκλείνει τα μάτια του. Περιγράφεται

έτσι η βαθιά συγκέντρωση στις σκέψεις του. Η κίνηση των αλόγων είναι αργή, για να φανεί πως έχουν διαφύγει τον κίνδυνο.

Σε εκείνο το σημείο αλλάζει το πλάνο και στην οθόνη φαίνονται οι στρατιώτες που κοιτάζουν αριστερά προετοιμάζοντας τον θεατή. Στην ίδια λήψη η κάμερα στρέφεται με rap ξαφνικά τοποθετώντας στο κάδρο στρατιώτες Ορκ που κινούνται προς τα δεξιά γοργά. Ακολουθούν γρήγορες εναλλαγές σε λήψεις με τέτοιον τρόπο, ώστε ο χρόνος δεν κινείται γραμμικά, αλλά με τρόπο που να ενώνονται πλάνα από στιγμιότυπα της δράσης. Τα Ορκ λοιπόν πηδούν πάνω στους καβαλάρηδες και σε ένα κοντινό, καθώς φαίνεται ο Ισίλντουρ που στρέφει το βλέμμα του στα αριστερά του κάδρου, πέφτει πάνω του ένα Ορκ. Εκείνη την στιγμή γίνεται cut σε μεσαίο από το έδαφος που περιγράφει τη δράση της πτώσης του από το άλογο. Με σκοπό τη δραματοποίηση της σκηνής εναλλάσσονται κοντινά πλάνα σε άλογα και στρατιώτες δείχνοντας την ένταση της μάχης. Τη Μιζανσέν ενισχύει ένα ιδιαίτερο οπτικό εφέ, σαν να χρησιμοποιούνται λιγότερα καρέ και με αργό κλείστρο, με αποτέλεσμα να φαίνεται παράξενη η κίνηση των υποκειμένων και ελαφρώς θολή (“motion blur” λόγω αργού κλείστρου της κάμερας σε σχέση με την κίνηση των στοιχείων στο σκηνικό).

Μεσαίο κοντινό πλαγιομετωπικά στο ύψος των ματιών του Ισίλντουρ, τον παρουσιάζει γονατιστό. Στη λήψη αυτή φαίνεται πολύ στρεσαρισμένος. Ο χώρος της οθόνης χωρίζεται σε τρία επίπεδα βάθους. Στο πρώτο επίπεδο εισέρχονται στο κάδρο τμήματα αλόγων και στρατιωτών. Δεν φαίνεται κάτι καθαρά παρά μόνο εντύπωση μάχης. Το επίπεδο αυτό χρησιμοποιείται για να εμποδίζει τον θεατή να διακρίνει με βεβαιότητα τον Ισίλντουρ και το Δαχτυλίδι, προκαλώντας του αγωνία. Στο δεύτερο επίπεδο βρίσκεται ο ήρωας, που με τη γλώσσα σώματος και τις εκφράσεις του φαίνεται να μην ξέρει τι να κάνει. Δεν μάχεται ο ίδιος αλλά όλοι οι υπόλοιποι γύρω του. Το γεγονός πως δεν σηκώνεται να παλέψει, δείχνει πως τα Ορκ υπερισχύουν. Τότε στην ίδια λήψη πιάνει το Δαχτυλίδι με το χέρι του και το τραβάει σπάζοντας την αλυσίδα που το κρατούσε γύρω από τον λαιμό του. Έτσι φαίνεται πως κάτι σκοπεύει να κάνει με αυτό.

Γίνεται cut σε άλλη κοντινή λήψη επάνω στον Ισίλντουρ εντελώς μετωπικά. Βρίσκεται σε πρώτο επίπεδο, ενώ πίσω του συνεχίζεται η μάχη. Ετοιμάζεται να φορέσει το Δαχτυλίδι. Ταυτόχρονα αναπνέει πολύ έντονα με τον τρόπο ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του. Την ώρα που το φορά, εξαφανίζεται από την οθόνη, ενώ η δράση

στο υπόλοιπο κάδρο συνεχίζει κανονικά. Είναι ξεκάθαρο ότι η εξαφάνιση αποδίδεται στις μαγικές ιδιότητες του Δαχτυλιδιού. Σε άλλη σκηνή της ταινίας, την ώρα που το φοράει ο Φρόντο, ο θεατής παρατηρεί τον κόσμο σαν να φορά ο ίδιος το Δαχτυλίδι. Σαν να βρίσκεται σε μια άλλη διάσταση όπου όλα (φως, ήχος, χρόνος, κ.α.) παρουσιάζονται διαφορετικά από ότι στον φυσικό κόσμο. Όμως εδώ, η οπτική αφήγηση δεν περιγράφει τον τρόπο που ο Ισίλντουρ αντιλαμβάνεται το περιβάλλον την ώρα που φοράει το μαγικό δαχτυλίδι αλλά όπως θα το αντιλαμβανόταν οποιοδήποτε άλλος χαρακτήρας στη σκηνή.

Συνεχίζει μακρινό πλάνο από χαμηλή γωνία λήψης κάτω από ένα λοφάκι. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο επίπεδα. Στο δεύτερο μέρος του κάδρου η μάχη συνεχίζεται κανονικά. Στο πρώτο, βρίσκονται ξερόκλαδα από δεντράκια. Κατά τη διάρκεια της λήψης στο αριστερό τμήμα του κάδρου, κλαδιά παρουσιάζουν παράξενη κινητική συμπεριφορά. Ανοίγουν στη μέση και κλείνουν πάλι. Το σημείο εκείνο βρίσκεται σε εστίαση και στο κέντρο του κάδρου. Η λήψη συνεχίζεται με την κάμερα να ακολουθεί κάτι που κινείται προς τα δεξιά του κάδρου, χωρίς όμως να φαίνεται τι. Αναπόφευκτα στο σημείο του κέντρου ο θεατής χρησιμοποιεί τη φαντασία του και τοποθετεί τον αόρατο Ισίλντουρ που περνάει προσπαθώντας να ξεφύγει από τον κίνδυνο. Το περιβάλλον όντως αντιδρά στο σημείο που εστιάζει η κάμερα κατά την δεξιόστροφη κίνησή της. Φαίνεται πως το νερό στο ποταμάκι τινάζεται, σηματοδοτώντας το πέρασμα του αόρατου Ισίλντουρ από εκεί. Μέσω της Μιζανσέν εδώ συμβαίνει κάτι εντυπωσιακό. Μόνο από τη θέση των στοιχείων του περιβάλλοντος στο κάδρο και την κινητική συμπεριφορά τους με βάση τον χρόνο, περιγράφεται ολόκληρη η δράση του χαρακτήρα χωρίς να υπάρχει καν ο ίδιος στο σκηνικό.

Χωρίς να χαθεί χρόνος και ένταση, συνεχίζει πλάνο μέσα από το νερό, με την κάμερα στραμμένη προς την επιφάνεια, όταν ξαφνικά εμφανίζεται ο Ισίλντουρ. Παρατηρείται πως λείπει το Δαχτυλίδι από το χέρι του. Από τον τρόπο που κυματίζει το μαλλί του και τις φυσαλίδες στο πρόσωπό του είναι ξεκάθαρο πως ο ήρωας βρίσκεται στο νερό. Η λήψη αυτή εναλλάσσεται με μια αντίστροφη, στην οποία φαίνεται το χέρι του να προσπαθεί να πιάσει το Δαχτυλίδι, που βυθίζεται αργά και σταθερά στο ποτάμι. Ακτίνες φωτός κινούνται διακριτικά υπό γωνία στον χώρο της οθόνης προσδίδοντας ρεαλισμό.

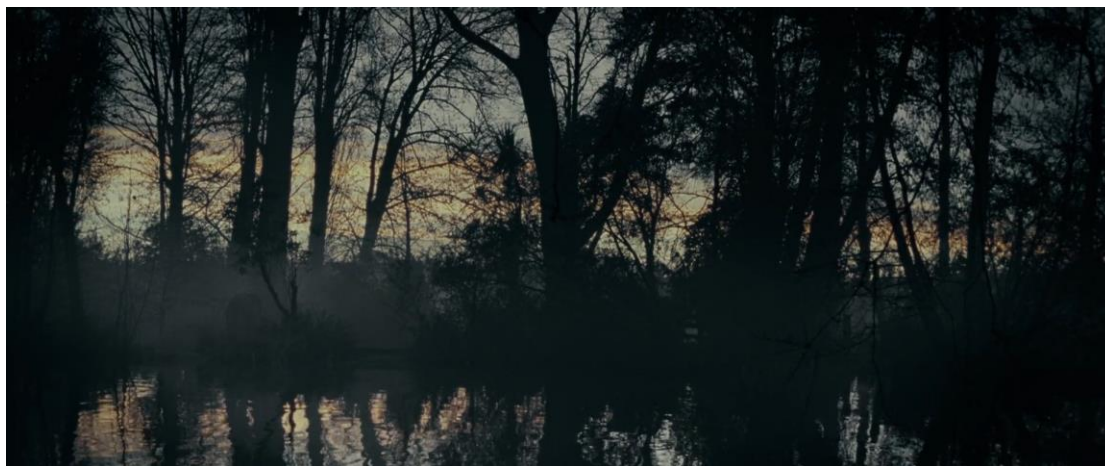
Από τη στιγμή που ο ήρωας έγινε ορατός στον θεατή, υποδηλώνεται πως το ίδιο συμβαίνει για τους υπόλοιπους χαρακτήρες της δράσης. Σε μεσαία κοντινή λήψη φαίνονται στην οθόνη δύο Ορκ να ελευθερώνουν βέλη προς τα δεξιά εκτός του κάδρου. Σε άμεση σύνδεση γίνεται πολύ κοντινό στο πρόσωπο του Ισίλντουρ την ώρα που ανοίγει τα μάτια και απότομα και το στόμα, ενώ φυσαλίδες αέρα βγαίνουν μαζικά. Σε αυτό το σημείο ο θεατής υποθέτει πως ο ήρωας χτυπήθηκε από βέλη, πράγμα που επιβεβαιώνεται από τρίτο διαδοχικό πλάνο. Γίνεται πλονζέ λήψη προς το ποτάμι από το ύψος περίπου που βρίσκονταν τα Ορκ προ ολίγου. Η κάμερα κινείται με ελαφρύ pan προς τα δεξιά ακολουθώντας τη ροή του ποταμού. Εκείνη τη στιγμή εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης να επιπλέει ο Ισίλντουρ με τρία μαύρα βέλη καρφωμένα στην πλάτη του. Γύρω του παρατηρείται στο νερό αρκετό κόκκινο χρώμα μαρτυρώντας τον θάνατο του ήρωα.

Τότε κλείνει η σκηνή με ένα πλάνο όπου φαίνεται το Δαχτυλίδι να κινείται σταδιακά προς τα κάτω, ενώ το ακολουθεί με tilt η κάμερα. Ο φωτισμός είναι πολύ χαμηλός και διακρίνονται μόνο υδρόβια φυτά δηλώνοντας πως το Δαχτυλίδι πλησιάζει τον βυθό. Η κίνησή του καθώς πέφτει δεν είναι συνεχής, αλλά μεταβάλλεται λόγω ρευμάτων που υπάρχουν μέσα στο νερό. Αυτό χρησιμοποιείται αφενός για τη ρεαλιστική απόδοση της σκηνής, αλλά αφετέρου για να προσδώσει ένταση στο δράμα.



Η λήψη τελειώνει όταν το Δαχτυλίδι καταλήξει μέσα στα φυτά. Τότε μαύρο χρώμα γεμίζει την οθόνη (fade out) και ολοκληρώνεται η τρίτη σκηνή.

Η έναρξη της τελευταίας σκηνής της διηγηματικής σεκάνς, γίνεται με μακρινή λήψη μιας λίμνης (όπως καταδεικνύεται από τη στατικότητα του νερού). Με απαλό fade in και tilt προς τα κάτω περιγράφεται το περιβάλλον της δράσης.



Ο φωτισμός είναι εξαιρετικά χαμηλός και δημιουργεί ισχυρές αντιθέσεις. Το κάδρο χωρίζεται σε τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος φαίνεται η λίμνη και οι ανακλάσεις των υπολοίπων στοιχείων. Στο δεύτερο βρίσκονται τα περιγράμματα των δέντρων λόγω της μοναδικής φωτιστικής πηγής, η οποία βρίσκεται στο τρίτο επίπεδο. Στην οθόνη διακρίνονται μόνο τα περιγράμματα δέντρων γύρω από τη λίμνη. Από τα λόγια της αφήγησης αλλά και το ομαλό πέρασμα στη νέα σκηνή, προκύπτει πως πέρασε αρκετός χρόνος από τα γεγονότα της προηγούμενης.

Κατά τη διάρκεια της λήψης η κάμερα στρέφεται προς τα κάτω αργά και σταθερά (tilt), έως ότου στην οθόνη φαίνονται μόνο οι ανακλάσεις του νερού. Τότε γίνεται ομαλή και σταδιακή μετάβαση στο επόμενο πλάνο μέσω της “φοντί ανσενέ” τεχνικής.

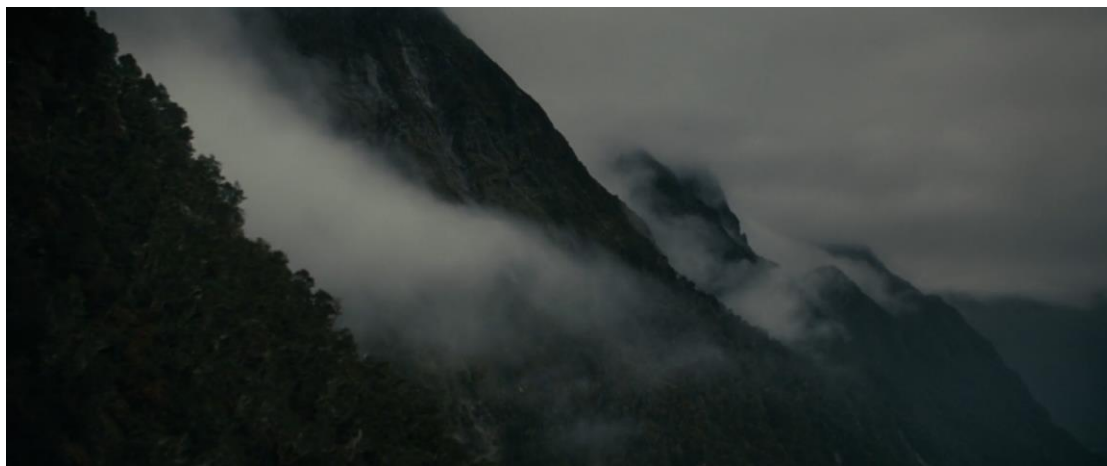


Μετά τη σύζευξη των δύο πλάνων, στην οθόνη φαίνεται το Δαχτυλίδι που βρίσκεται πάνω στο χώμα. Το φως είναι κατευθυντικό με επίκεντρο το Δαχτυλίδι που αχνοφαίνεται. Από τις φυσαλίδες στις γύρω πέτρες και τα φυτά, συνδυαστικά με τις χρωματικές ομοιότητες της λίμνης προηγουμένως, γίνεται ξεκάθαρο πως το Δαχτυλίδι βρίσκεται κάπου μέσα σε αυτήν. Λόγω της φωτεινής ηλιαχτίδας που εισέρχεται στο πλάνο φαίνεται πως πρόκειται για ρηχό σημείο.

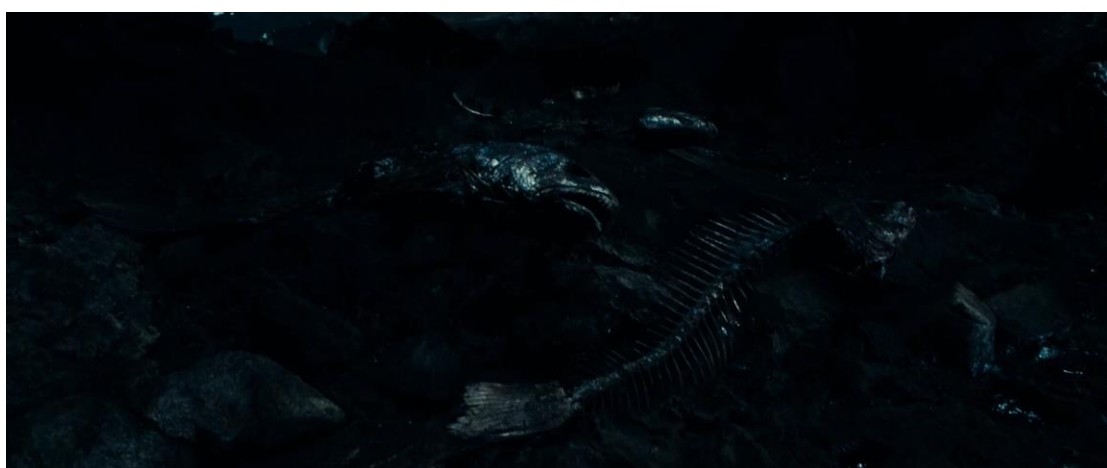
Κατά τη διάρκεια της λήψης κάνει την εμφάνισή του στο κάδρο ένα χέρι από πάνω, για να πάρει το Δαχτυλίδι. Μαζί με αυτό, σηκώνει και χώμα. Λόγω της κοντινής απόστασης της κάμερας από το Δαχτυλίδι, το χέρι καταλαμβάνει τον περισσότερο χώρο στο κάδρο. Από τον τρόπο κίνησης των στοιχείων της οθόνης, όπως το ανασηκωμένο χώμα, τα πετραδάκια και οι φυσαλίδες, επιβεβαιώνεται πως η δράση συνέβαινε όντως στο νερό.

Γίνεται “cut” σε πολύ κοντινό στην παλάμη και στο κέντρο της οθόνης βρίσκεται το Δαχτυλίδι. Από τον χρόνο και τον τρόπο εναλλαγής των δύο αυτών πλάνων δεν αμφισβητείται το γεγονός πως πρόκειται για το ίδιο χέρι που το σήκωσε από τον βυθό. Βρίσκονται όλα τα απαραίτητα στοιχεία στην οθόνη υποδηλώνοντας πως η δράση συμβαίνει την ίδια χρονική στιγμή. Φαίνονται και στο Δαχτυλίδι αλλά και στην παλάμη σταγόνες, ενώ σε όλες τις σχισμές και ασυνέχειες που υπάρχουν στο χέρι έχουν τοποθετηθεί λάσπες και χώματα, πετυχαίνοντας ρεαλιστικά τη σύνδεση με τα προηγούμενα πλάνα.

Έπειτα ξεκινά μια γενική λήψη εδραίωσης νέου περιβάλλοντος. Αυτό δηλώνει αλλαγή χρονικής στιγμής και συνέπεια ως προς την ελλειπτική αφήγηση του προλόγου της ταινίας.

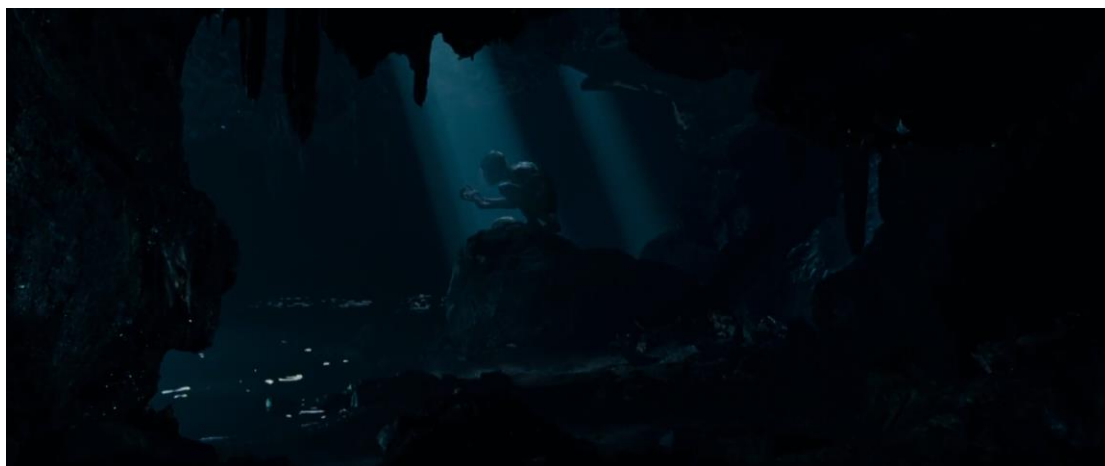


Ο θεατής παρατηρεί στην οθόνη ένα αποχρωματισμένο τοπίο. Από τα σύννεφα ενδιάμεσα σε βουνοκορφές φαίνεται η διαφορά ύψους σε σχέση με τα προηγούμενα πλάνα και αυτό δείχνει αλλαγή τοποθεσίας. Η λήψη γίνεται από “bird’s eye view”, δηλαδή από απόσταση και ύψος όπως μέσα από τα μάτια ενός πουλιού ή, στην περίπτωση αυτή, ενός ελικοπτέρου εν πτήση. Από τον φωτισμό και τα χρώματα σε όλο τον χώρο της οθόνης, φαίνεται πως βραδιάζει, προετοιμάζοντας τον θεατή για την ατμόσφαιρα των επόμενων πλάνων.



Γίνεται αλλαγή τοποθεσίας σε εσωτερικό χώρο μιας σπηλιάς. Λόγω του προηγούμενου πλάνου προκύπτει η σύνδεση πως ο χώρος αυτός βρίσκεται κάπου μέσα στα βουνά.

Η λήψη ξεκινά πλονζέ, και στο κάδρο βρίσκονται -σε πλήρη εστίαση στο επίκεντρο της προσοχής- σκελετοί και κουφάρια από ψάρια έξω από το νερό. Αυτό και μόνο υπαινίσσεται πως κάποιο ον ζει εκεί και τρέφεται με αυτά. Η εκκίνηση αυτή του πλάνου περιγράφει στον θεατή το “σπίτι” και τις συνήθειες του πλάσματος, χωρίς να έχει δείξει ακόμη το ίδιο. Με εμπρόσθιο τράβελινγκ και βερτικάλ προς τα πάνω, σταδιακά φτάνει η κάμερα να τοποθετεί το Γκόλουμ στο κέντρο του κάδρου. Τότε η κίνησή της σταματά και το μόνο κινούμενο στοιχείο είναι το ίδιο το πλάσμα. Το “setting” είναι μια σπηλιά στην οποία υπάρχει μια εσωτερική λίμνη (πηγή τροφής του Γκόλουμ). Ο χαμηλός μπλε φωτισμός με ισχυρές αντιθέσεις χρησιμοποιείται συνήθως σε ταινίες τρόμου. Εδώ λοιπόν πέρα από την ανάγκη για ρεαλιστική απόδοση, η Μιζανσέν οργανώνεται έτσι ώστε να παρουσιάσει το Γκόλουμ ως ένα πλάσμα απόκοσμο, υπερφυσικό και αρκετά επικίνδυνο.



Στο σημείο που σταματά η κάμερα, το Γκόλουμ βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου, καθώς αποτελεί το επίκεντρο της προσοχής της σκηνής. Το πλάσμα έχει αρκετό χώρο στο κάδρο να κινηθεί όπως επιθυμεί, αλλά η θέση από εκεί που παρατηρεί “ο θεατής” περιορίζεται από τους σταλακτίτες και τα τοιχώματα που εμφανίζονται εστιασμένα. Το πλάσμα φαίνεται να κοιτάζει αυτό που κρατάει στα χέρια του. Από τα προηγούμενα πλάνα προκύπτει πως κρατά το Δαχτυλίδι. Όμως δεν μοιάζει όπως θα περίμενε κανείς. Στα προηγούμενα πλάνα το χέρι που κρατούσε το Δαχτυλίδι έμοιαζε ανθρώπινο, κάτι που δεν μπορεί να ειπωθεί για το εν λόγω πλάσμα. Εξαιτίας του κατακόρυφου οπίσθιου φωτισμού φαίνεται μόνο το σκελετωμένο περίγραμμα του πλάσματος. Οι ακτίνες φωτός πέρα από το ότι προσθέτουν ρεαλισμό και εξηγούν τον φωτισμό και τα χρώματα στη σκηνή, είναι και τα μόνα σημεία όπου μπορεί να κοιτάει το πλάσμα επίμονα το “πολύτιμο” απόκτημά του. Μέσα από την παράλληλη ηχητική

αφήγηση φαίνεται πως εν τέλει είναι το ίδιο πλάσμα που τράβηξε το Δαχτυλίδι από τη λίμνη πριν πολύ καιρό, πριν ακόμη μετατραπεί σε αυτό που παρατηρείται στην οθόνη. Όντας καχύποπτο, κοιτάει ξαφνικά προς το νοητό σημείο της κάμερας. Στόχος αυτής της κίνησης είναι η συναισθηματική εμπλοκή του παρατηρητή, προκαλώντας του την αίσθηση πως ένιωσε την παρουσία του το πλάσμα. Σε εκείνο το σημείο σημαντική λεπτομέρεια είναι πως τα μάτια του λαμπύρισαν έντονα μέσα στο σκοτάδι όταν έστρεψε το βλέμμα προς την κάμερα. Αυτό δεν αποτελεί ανθρώπινο χαρακτηριστικό, αντιθέτως προσδίδει μια ζωώδη φύση στο περίεργο αυτό πλάσμα.

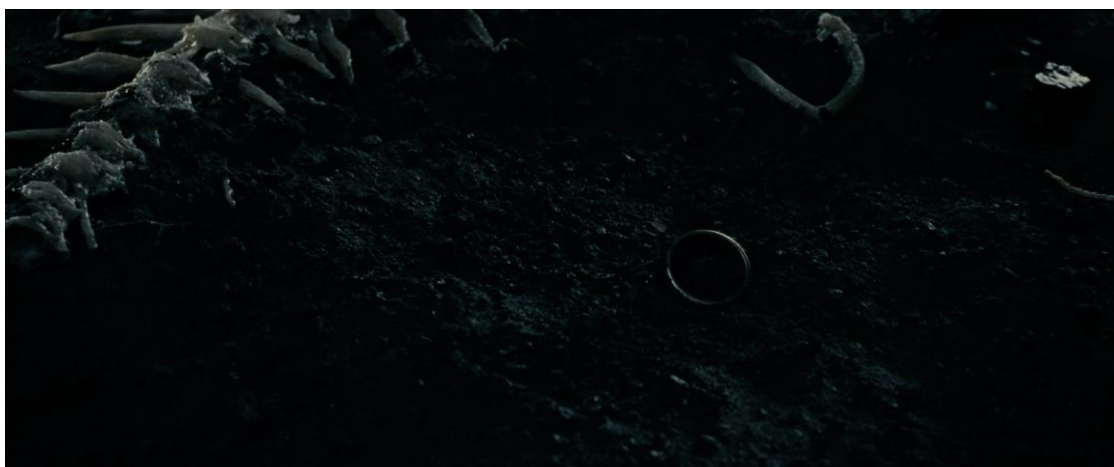
Στη συνέχεια γίνεται fade out και η οθόνη σκοτεινιάζει.

Ακολουθούν εξωτερικά πλάνα σε ένα δάσος. Παρουσιάζεται ελλειπτικά η μετάβαση από τη νύχτα στην αυγή. Η λειτουργία των πλάνων αυτών υπαινίσσεται πέρασμα χρόνου και συμβολίζει την αλλαγή του κατόχου του Δαχτυλιδιού, όπως θα φανεί στο τελευταίο κομμάτι της εισαγωγικής διήγησης. Από το πλάσμα της νύχτας, το Γκόλουμ, θα περάσει στα χέρια του Μπίλμπο, ενός Χόμπιτ. Τα Χόμπιτ αγαπούν την ειρήνη, τα χρώματα και την κοινωνική ζωή γενικότερα. Είναι η άμεση αντίθεση με το Γκόλουμ που επιλέγει μια μοναχική ζωή μέσα στο σκοτάδι. Η αυγή πέρα από το ότι λειτουργεί αντιθετικά προς τη νύχτα και το φεγγάρι, χρησιμεύει ως το ξεκίνημα σε ένα νέο κεφάλαιο στην αλυσίδα κατοχής του Δαχτυλιδιού και την ιστορία. Είναι η αρχή του τέλους της διήγησης του παρελθόντος που προετοίμαζε την άφιξη του αφηγηματικού παρόντος.

Ακολουθεί ενότητα τριών πλάνων στην οποία συνεχίζεται η διήγηση της πορείας του Δαχτυλιδιού. Από τον χρωματισμό και τις ανακλάσεις του φωτός πάνω στα υγρά πετρώματα φαίνεται πως η δράση λαμβάνει χώρα στη σπηλιά του Γκόλουμ, όπως περιγράφηκε σε προηγούμενα πλάνα της σκηνής. Στην οθόνη παρουσιάζεται το Δαχτυλίδι που μέσω slow-motion, κατακυλά πάνω σε ένα βράχο. Από την παράλληλη ηχητική αφήγηση προκύπτει πως έφυγε από την κατοχή του Γκόλουμ ηθελημένα, καθώς το Δαχτυλίδι, όντας μέρος της ουσίας του Σάουρον, έχει τη δική του βούληση και επιθυμεί να επιστρέψει στον τελευταίο. Πέφτοντας, φεύγει από τον χώρο της οθόνης και συνεχίζει σε επόμενο πλάνο έως ότου στην τρίτη διαδοχική λήψη, μόλις βγει από το κάδρο, να γεμίζει η οθόνη μαύρο χρώμα (fade-out).

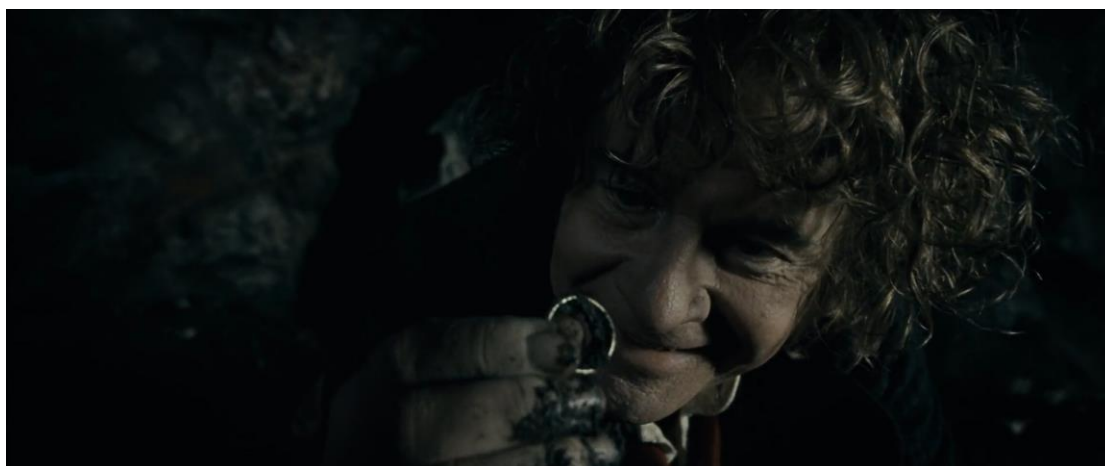


Τότε με fade-in ξεκινά μακρινή πλονζέ λήψη στο Δαχτυλίδι, το οποίο βρίσκεται στο χώμα.



Δεν υπάρχουν πολλά στοιχεία στο κάδρο, οπότε η προσοχή του θεατή

αποσπάται για ελάχιστο χρόνο από το Δαχτυλίδι, παρατηρώντας τα απομεινάρια του γεύματος του Γκόλουμ. Τα *fade in & out* χρησιμοποιήθηκαν με σκοπό να γίνει αντιληπτή η μεταβολή του χρόνου και όχι της τοποθεσίας. Πρόκειται για νέο κεφάλαιο στο “ταξίδι” του Δαχτυλιδιού που αλλάζει χέρια και σηματοδοτείται με μικρή παύση στη διήγηση, χωρίς να αλλάζει η σκηνή. Όπως φάνηκε και νωρίτερα²⁸ από το ηχητικό κομμάτι της διήγησης, το Δαχτυλίδι έχει δική του βούληση και επιθυμίες, έτσι “προδίδει” τον “κουβαλητή” του και ξεγλιστρά από την κατοχή του όταν το επιθυμήσει. Η φωνή της Γκαλάντριελ ενημερώνει τον θεατή πως “*τότε συνέβη κάτι, το οποίο δεν σκόπευε (να συμβεί)*”. Κατά τη διάρκεια, λοιπόν, της ίδιας λήψης, εισέρχεται ένα χέρι στον χώρο της οθόνης. Δεν μοιάζει να είναι του Γκόλουμ, καθώς φαίνεται από το χρώμα και τη σύσταση, όμοιο με ανθρώπινο.



Ακολουθεί αντίστροφο πλάνο, κοντινό στο Χόμπιτ, που κρατά στο χέρι του το Δαχτυλίδι. Το καδράρισμα είναι σφιχτό εντείνοντας την κλειστοφοβική αίσθηση του πλάνου. Η λήψη γίνεται χαμηλά από το έδαφος στο ύψος του Μπίλμπο, ο οποίος στηρίζεται στους αγκώνες του. Το χόμα στο Δαχτυλίδι και στο χέρι του προσθέτει στη ρεαλιστική απόδοση της σκηνής. Οι εκφράσεις του ηθοποιού επικοινωνούν τη χαρά που βιώνει ο χαρακτήρας από το εύρημά του. Από το κοστούμι φαίνεται, πως το Χόμπιτ δεν ανήκει εκεί και έρχεται από κάπου αλλού. Την ώρα της λήψης απότομα σηκώνει το βλέμμα του προς το δεξί μέρος του κάδρου, υπαινικτικό πως υπάρχει κάτι εκεί αρκετά σημαντικό να αποσπάσει την προσοχή του από το Δαχτυλίδι. Τότε δίχως να αλλάξει το πλάνο, σηκώνεται όρθιος, και η κάμερα τον ακολουθεί με βερτικάλ και πανοραμική (*pan*) διατηρώντας τον στο κέντρο. Από τη στάση σώματος και τις

²⁸ Η αναφορά γίνεται στην αφηγηματική στιγμή όπου το Δαχτυλίδι φεύγει από το χέρι του Ισίλντουρ καθιστώντας τον ορατό και ευάλωτο στα Ορκ.

εκφράσεις του προσώπου του φαίνεται αποσβολωμένος και φοβισμένος. Στο επίπεδο πίσω του υπάρχουν τοιχώματα τα οποία εντείνουν την αγωνία και περιορίζουν τον νοητό χώρο κίνησης του χαρακτήρα. Το μοναδικό άνοιγμα που φαίνεται να υπάρχει πίσω του συμβολίζει τον μοναδικό τρόπο διαφυγής από τον επικείμενο κίνδυνο. Τα στοιχεία στην οθόνη είναι προσεκτικά τοποθετημένα, με αποτέλεσμα η Μιζανσέν να εξυπηρετεί άκρως ικανοποιητικά την ελλειπτική αφήγηση. Γίνεται ένα cut σε πολύ κοντινό πλάνο στο παλτό του Χόμπιτ, για να φανεί ξεκάθαρα η τοποθέτηση του Δαχτυλιδιού στην τσέπη, καθώς θα χρησιμοποιηθεί ξανά σε άλλο σημείο της τριλογίας, αλλά και στην ταινία του ίδιου σκηνοθέτη *The Hobbit: An Unexpected Journey* (2012).

Ο πρόλογος της ταινίας και η εισαγωγική διήγηση τελειώνει με μια γενική λήψη στα βουνά που φάνηκαν στην αρχή της σκηνής. Ολοκληρώνεται κυκλικά η σκηνή, καθώς στο ξεκίνημα η κάμερα κινούνταν προς τα βουνά, ενώ στο παρόν πλάνο απομακρύνεται όλο και περισσότερο. Αυτό σημαίνει πως η αφήγηση της ιστορίας θα κινηθεί αλλού στη συνέχεια.



Υπάρχει η ίδια χρωματική διάθεση και τα ίδια στοιχεία στο κάδρο (βουνά και σύννεφα), αλλά το σημείο λήψης είναι μακριά από τις βουνοκορφές. Κατά τη διάρκεια της λήψης γίνεται ένωση αυτού και του επόμενου πλάνου μέσω της τεχνικής “φοντί ανσενέ”. Έτσι γίνεται ομαλή μετάβαση σε πλάνο, όπου φαίνεται ο ίδιος χάρτης, ο οποίος χρησιμοποιήθηκε και σε άλλα σημεία στη σεκάνς, ως τεχνική συμβολισμού της μετάβασης του χρόνου και του χώρου της πλοκής. Στην περίπτωση αυτή από την εξιστόρηση στο αφηγηματικό παρόν.

Κλήση στην περιπέτεια - Ο Φρόντο παίρνει το Δαχτυλίδι

Η επόμενη σκηνή επιλέχθηκε εξαιτίας των πολλών παραγόντων που συντελούν στην απόδοση της πλοκής. Βρισκόμαστε πλέον «μια ανάσα» από την κλήση προς την περιπέτεια του κεντρικού προσώπου, και η χρήση της Μιζανσέν εδώ είναι αξιοθαύμαστη.



Στο πρώτο πλάνο της σκηνής βρίσκεται το Δαχτυλίδι στο πάτωμα, όπου το άφησε ο Μπίλμπο πριν φύγει. Το καδράρισμα είναι σφιχτό και ξεκάθαρο, καθώς δεν υπάρχει υψηλή πυκνότητα στοιχείων. Κυρίαρχο είναι το Δαχτυλίδι καθώς τοποθετήθηκε στο απόλυτο κέντρο του κάδρου και είναι πλήρως εστιασμένο. Ο κύριος φωτισμός βρίσκεται απέναντι από την κάμερα, με έναν συμπληρωματικό να μαλακώνει λίγο τις σκιές. Το χρώμα της κύριας φωτιστικής πηγής είναι θερμό παραπέμποντας στο φως της φωτιάς από το τζάκι, ενώ της συμπληρωματικής πηγής είναι ψυχρό όπως θα ήταν συγκριτικά το φυσικό φως του φεγγαριού καθώς έμπαινε από την ανοικτή πόρτα. Το περιβάλλον γύρω από το Δαχτυλίδι ανακλά πολύ από το φως της φωτιάς στο τζάκι, με αποτέλεσμα να μην απέχει χρωματικά πολύ από το χρυσό δαχτυλίδι, πράγμα που δείχνει οικειότητα ανάμεσα στο Δαχτυλίδι και τη φωτιά. Τα χρώματα είναι γήινα καθόλη τη διάρκεια της σκηνής κυριαρχώντας οι αποχρώσεις του καφέ και του κίτρινου. Όλα τα άλλα χρώματα είναι δευτερεύοντα και αρκετά αποχρωματισμένα. Τοποθετώντας το πλάνο από υψηλή γωνία θέασης και ανάποδα από την πηγή του φωτός, επιτυγχάνεται η απόδοση του όγκου του Δαχτυλιδιού. Όλη η σημασία του πλάνου δίνεται ξεκάθαρα στο Δαχτυλίδι. Δεν υπάρχει άλλο αντικείμενο και το πεδίο εστίασης είναι μικρό. Το Δαχτυλίδι βρίσκεται πάνω σε πάτωμα που μοιάζει με πλακάκι,

στο οποίο έχει τοποθετηθεί σκόνη και χώμα, υποδεικνύοντας τον τρόπο ζωής των Χόμπιτ. Έτσι είναι λογικό σε ένα σημείο πολύ κοντά στην πόρτα να υπάρχει αρκετό χώμα, καθώς τα πλάσματα αυτά δεν φοράνε υποδήματα και ζουν σε ειδικά διαμορφωμένα σπίτια κάτω από ρίζες δέντρων. Είναι εύλογο ακόμη και στο σπίτι ενός εύπορου Χόμπιτ που αγαπάει την καθαριότητα, όπως ο Μπίλμπο, να υπάρχουν ίχνη από χώμα στα σημεία εισόδου κι εξόδου.



Έπειτα, από τη στιγμή που μπαίνει πάλι στο σπίτι ο Γκάνταλφ, το βλέμμα του πέφτει πάνω στο Δαχτυλίδι που βρίσκεται στο πάτωμα. Οι εκφράσεις του ηθοποιού, καθώς και οι προσεκτικές κινήσεις του, καταδεικνύουν μια ανησυχία ως προς την ταυτότητα του Δαχτυλιδιού. Το βασικό φως έρχεται από τη νοητή θέση της φωτιάς στο τζάκι, που γενικότερα παραμένει ως η κύρια πηγή φωτός της σκηνής. Τα χρώματα είναι γήινα, με αποχρώσεις που συναντιούνται στη φύση κυρίως: καφέ, κίτρινο και πράσινο. Ακόμη και η στρογγυλή πόρτα που χρωματίζεται έντονα είναι πράσινη, όπως τα φύλλα ενός δέντρου. Η γωνία λήψης είναι ιδιαίτερα χαμηλή “κοντρ πλονζέ” δίνοντας ισχύ στο κυρίαρχο στοιχείο του κάδρου, τον Γκάνταλφ, και αναδεικνύοντας το ύψος του, σε αντιδιαστολή με τις διαστάσεις του μικρού χομπιτόσπιτου. Ο ήρωας τοποθετείται στο κέντρο του κάδρου και η εστίαση επικεντρώνεται στο πρόσωπό του, καθώς οι εκφράσεις του θα αποτελέσουν ένα μεγάλο μέρος της απόδοσης της σκηνής. Όσον αφορά το κοστούμι, η ένδυσή του είναι ιδιαίτερα απλή, δείχνοντας στοιχεία του χαρακτήρα του. Παρόλο που είναι ένας ισχυρός μάγος, παρουσιάζεται σαν ένας απλός ταξιδευτής γέροντας. Η πόρπη της ζώνης του έχει καμπυλωτό σχήμα, αφενός για να ταιριάζει ο ήρωας με το περιβάλλον των Χόμπιτ και αφετέρου γιατί τα κυκλικά γεωμετρικά σχήματα συμβολίζουν την ηρεμία και την ασφάλεια, και στην συγκεκριμένη περίπτωση αποσκοπούν στη δημιουργία συμπάθειας του χαρακτήρα από

τον θεατή. Τα μαλλιά και τα γένια είναι απεριποίητα και αχτένιστα, ενώ οι χρωματικές επιλογές του κοστουμιού τον ενσωματώνουν στο περιβάλλον, χωρίς να αποσπούν την προσοχή του θεατή.



Ακολουθεί μια λήψη από την οπτική του ήρωα όπως εισέρχεται αργά. Πρόκειται για μια λήψη με στενό κάδρο χωρίς πυκνότητα στη σύνθεσή του. Η κάμερα κινείται αργά, από δεξιά προς αριστερά, ημικυκλικά. Δίνεται έτσι η διάθεση του ήρωα να παρατηρήσει το Δαχτυλίδι προσεκτικά, χωρίς βιαστικές κινήσεις. Χρωματικά το Δαχτυλίδι αποκολλάται από το παρασκήνιο, καθώς λόγω της υψηλής του ανάκλασης, εξαιτίας του μεταλλικού υλικού του (χρυσό), διαφοροποιείται από το καφέ/μπορντώ πλακάκι, που υπό τη συγκεκριμένη διεύθυνση του φωτός, δεν φωτίζεται ιδιαίτερα. Έχουν τοποθετηθεί εντός εστίασης γύρω από το Δαχτυλίδι στοιχεία όπως τρίχες σώματος και μικροσκοπικά κομμάτια από αντικείμενα (σκουπιδάκια), όπως θα ήταν αναμενόμενο όταν κοιτά κανείς το πάτωμα από τόσο κοντά. Οι γωνίες και οι γραμμές που προκύπτουν από τα σπασίματα στα πλακάκια έρχονται σε αντίθεση με τον τέλειο κύκλο του Δαχτυλιδιού, στο απόλυτο κέντρο του κάδρου.



Στη συνέχεια παρατηρείται μια πολύ ιδιαίτερη οπτική γωνία λήψης. Συνδυάζοντάς το πλάνο αυτό με το προηγούμενο, ο θεατής παρακολουθεί από την οπτική του Δαχτυλιδιού. Κυρίαρχο στοιχείο είναι ο Γκάνταλφ. Έχει τοποθετηθεί στο σκηνικό με τέτοιον τρόπο ώστε να κοιτάει κάθετα κάτω, προς το υποτιθέμενο πάτωμα, και συνεπώς προς το κέντρο του ενδιαφέροντος. Επάνω από αυτόν βρίσκεται ο πολυέλαιος και οι δοκοί που στηρίζουν το ταβάνι, προκειμένου να προσανατολιστεί ο θεατής σχετικά με την απόλυτα κοντρ-πλονζέ λήψη. Πέρα από τη θέση του μάγου στο κέντρο του κάδρου, είναι απόλυτα εστιασμένο το πρόσωπό του και το βλέμμα του επάνω στο Δαχτυλίδι/θεατή. Παρόλα αυτά, λόγω της μη τοποθέτησης του Δαχτυλιδιού στη λήψη αυτή, σπάει «ο τέταρτος τοίχος»²⁹ προκαλώντας την αίσθηση διάδρασης του χαρακτήρα με τον θεατή. Τα ατημέλητα μαλλιά και γένια βοηθούν στον ρεαλισμό της κατάστασης του κοστουμιού του χαρακτήρα, ο οποίος έρχεται από μακρύ ταξίδι. Ενδιαφέρον είναι πως και το ταβάνι, που αποτελεί το δεύτερο επίπεδο, είναι εστιασμένο. Από την οπτική γωνία αυτή, βλέπει ο θεατής τις διαγώνιες γραμμές που σχηματίζονται από τις ξύλινες δοκούς που συγκρατούν το ταβάνι. Λόγω του ότι τόσο στην πραγματικότητα όσο και στις ταινίες συνηθίζεται να κυριαρχούν οριζόντιες και κάθετες γραμμές, οι διαγώνιες λειτουργούν προξενώντας μυστήριο και μια άβολη ατμόσφαιρα που υποδεικνύει μια ανησυχία. Αυτό που ξεφεύγει κάπως από την κουλτούρα και τη διακόσμηση των Χόμπιτ είναι ο πολυέλαιος, που εξαιτίας των ανακλάσεων και της υφής του, φαίνεται να είναι από μέταλλο. Τα Χόμπιτ χρησιμοποιούν κατά βάση ξύλο για τις κατασκευές τους, πράγμα που δίνει ένα στοιχείο για την ιδιαίτερη αισθητική και την οικονομική ευχέρεια του Χόμπιτ που κατοικεί στο σπίτι αυτό. Επιπρόσθετα, η τοποθέτηση λεκέδων από υγρασία πίσω από τον πολυέλαιο

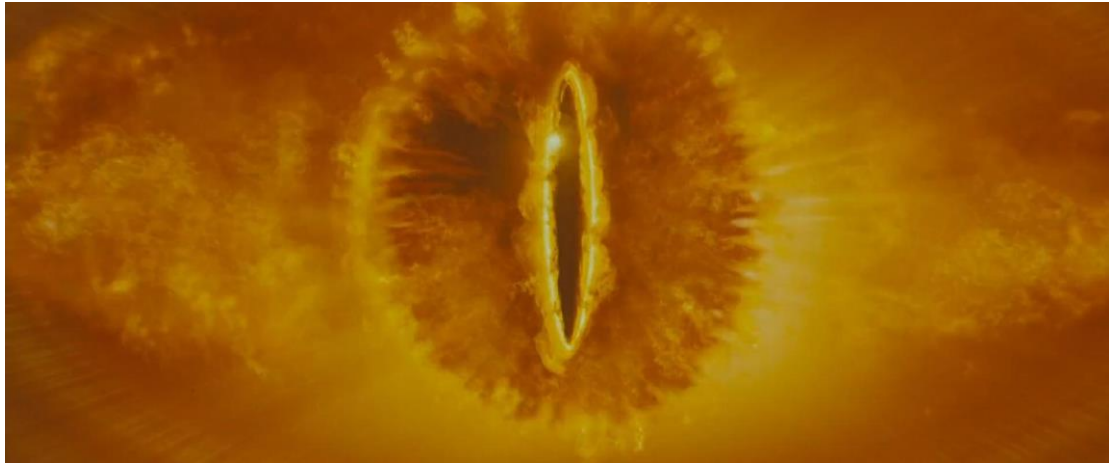
²⁹ <https://filmschoolrejects.com/how-the-fourth-wall-takes-you-deeper/> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

βοηθάει στον ρεαλισμό της σκηνής, καθώς το ταβάνι βρίσκεται κάτω από χώμα, ρίζες δέντρων, μύκητες και πολλά άλλα που φέρουν υγρασία προς το εσωτερικό του σπιτιού. Φαίνεται από την απόσταση του ήρωα από το Δαχτυλίδι πως το μελετά και δεν σπεύδει να το πιάσει στα χέρια του. Χτίζεται με αυτόν τον τρόπο ένταση, εξαιτίας της ηρεμίας και της αργής κίνησης και εξέλιξης της σκηνής, οδηγώντας σε σασπένς ως προς αυτό που ακολουθεί.



Η αγωνία κορυφώνεται, καθώς διστακτικά και πολύ αργά πλησιάζει το χέρι του Γκάνταλφ το Δαχτυλίδι. Το πλάνο αυτό έχει αρκετές ιδιαιτερότητες. Φωτιστικά βλέπουμε δύο πηγές που χωρίζουν χρωματικά το κάδρο σε δύο μέρη. Το βασικό φως έρχεται από το τζάκι, όπου βρίσκεται αναμμένη φωτιά και είναι πορτοκαλί. Το δευτερεύον φως έρχεται από την άλλη κατεύθυνση, με μια ψυχρή λευκή-μπλε απόχρωση, καθώς η πόρτα είναι ακόμη ανοικτή και εννοείται πως το φεγγάρι φωτίζει το εσωτερικό του σπιτιού. Οπότε έχουμε την πρώτη έντονη χρωματική αντίθεση στη σκηνή έως τώρα, και οφείλεται στη διαφορά της χρωματικής θερμοκρασίας Κέλβιν³⁰ των δύο φωτιστικών πηγών μεταξύ τους, όπως ακριβώς θα τα αντιλαμβανόταν και το ανθρώπινο μάτι. Διακρίνονται οι γραμμές από την εσωτερική επιφάνεια του χεριού του, η οποία παραμένει εντός εστίασης. Υπάρχει ισχυρή αντίθεση ανάμεσα στα χέρια των δύο χαρακτήρων, όπως διαπιστώνεται από κοντινό πλάνο στο χέρι του Φρόντο αργότερα, το οποίο είναι πολύ απαλό και νεανικό, δείχνοντας τη διαφορά των δυο χαρακτήρων αναφορικά με την ηλικία και τον τρόπο ζωής τους.

³⁰ <https://www.lumens.com/how-to-and-advice/kelvin-color-temperature.html> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)



Το πλάνο που ακολουθεί διακόπτει βίαια το προηγούμενο³¹ και την ηρεμία της σκηνής. Πρόκειται για ένα μη ρεαλιστικό τοπίο, που αποτελεί το μόνο ολοκληρωτικά CGI³² στοιχείο έως τώρα. Φωτιές δίνουν την εντύπωση ενός ματιού. “Το Μάτι του Σάουρον³³” αποτελεί εκδήλωση της μεταφυσικής παρουσίας του. Το εμβόλιμο αυτό πλάνο διακόπτει βίαια την ήρεμη ατμόσφαιρα που επικρατούσε έως τώρα και τρομάζει τον ήρωα (και τον θεατή), ο οποίος απομακρύνεται απότομα χωρίς να αγγίζει το δαχτυλίδι εντέλει.



Η σκηνή δεν αλλάζει, αλλά η απότομη μεταβολή του χώρου στον οποίο βρίσκεται ήρωας, υποδηλώνει πως έχει περάσει κάποιος χρόνος. Μπορεί να πρόκειται για ένα λεπτό ή ώρες, καθώς δεν αποσαφηνίζεται.

³¹ Smash Cut: Βίαιη εναλλαγή. Από κάτι ήρεμο, γίνεται cut και οδηγείται σε κάτι έντονο-δραστήριο ή το αντίστροφο.

³² https://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

³³ https://lotr.fandom.com/wiki/Eye_of_Sauron (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

Όλος ο εσωτερικός χώρος φωτίζεται επαρκώς από το τζάκι και τα κεριά. Δεν υπάρχουν σκληρές σκιές και αντιθέσεις, οπότε το δυναμικό εύρος έκθεσης είναι μικρό. Το βάθος πεδίου εστίασης είναι μεγάλο, και εντός του στο κάδρο βρίσκονται τρία επίπεδα.

Το πρώτο λειτουργεί κυρίως ως κάδρο μέσα στο κάδρο. Θυμίζει την τεχνική «vignetting»³⁴, που χρησιμοποιούνταν κυρίως στη φωτογραφία πορτραίτου. Είτε σαν να παρακολουθεί ο θεατής τη σκηνή μέσα από ένα δαχτυλίδι.

Στο δεύτερο επίπεδο έχει τοποθετηθεί ως κυρίαρχο θέμα ενδιαφέροντος ο Γκάνταλφ. Ο ήρωας διατηρεί τη σημασία του στο κάδρο, παρόλο που δεν βρίσκεται εντελώς στο κέντρο και δεν πιάνει μεγάλο μέρος σε αυτό. Χρωματικά “δένει” πολύ με τον περιβάλλοντα χώρο, αλλά λόγω της κίνησης του καπνού σε σχέση με την απόλυτη ακινησία των λοιπών στοιχείων του κάδρου, τραβάει την προσοχή επάνω του. Σε αυτό το επίπεδο υπάρχουν πολλά διακοσμητικά στοιχεία που επικοινωνούν πληροφορίες για τον τρόπο ζωής και τον χαρακτήρα του Χόμπιτ που κατοικεί εκεί. Παράδειγμα αποτελεί το χαλί που βρίσκεται με επιμέλεια στο κέντρο του δωματίου, αναδεικνύοντας την οικονομική κατάσταση του Μπίλμπο και την ανάγκη του για συμμετρία και τάξη.

Το τρίτο επίπεδο που είναι επίσης αισθητά αλλά μαλακά φωτισμένο, χρησιμεύει ως συμπληρωματικό περιεχόμενο στο κάδρο και δίνει βάθος. Υπάρχουν πολλά στοιχεία εντός εστίασης στο κάδρο με τέτοιον τρόπο ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση ότι ένα κάδρο βρίσκεται εντός ενός δεύτερου και τα δύο εντός ενός τρίτου. Τα τρία επίπεδα έχουν εμφανώς διαφορετική φωτεινότητα. Οι φωτιστικές επιλογές της λήψης αυτής είναι διαφορετικές από τις προηγούμενες και δημιουργούν μια διαβάθμιση από το σκοτεινότερο προς το φωτεινότερο. Εξαιτίας των επιλογών σχεδιασμού του σκηνικού και της οπτικής γωνίας λήψης, ο προθάλαμος στο πρώτο από τα τρία επίπεδα είναι ο χώρος στον οποίο βρίσκεται το Δαχτυλίδι και θα μπορούσε να λειτουργεί συμβολικά ως η οπτική του Δαχτυλιδιού, την ώρα που αυτό παρατηρεί τον συγχυσμένο Γκάνταλφ. Αυτό επιτυγχάνεται επίσης με το να μην παρουσιάζεται κανένα αντικείμενο ή διακοσμητικό αξεσουάρ στα καμπυλωτά τοιχώματα. Το πρώτο επίπεδο, λοιπόν, είναι αρκετά υποφωτισμένο. Το μεσαίο παρατηρείται σαφώς φωτεινότερο από το πρώτο, αλλά πάλι υποφωτισμένο με σκληρές αντιθέσεις φωτός-σκιάς. Είναι το

³⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Vignetting> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

μέρος όπου βρίσκεται ο χαρακτήρας και συγκεντρώνει το ενδιαφέρον της αφήγησης τη δεδομένη στιγμή. Η συγκεκριμένη ένταση και κατεύθυνση του φωτός βοηθάει στην αντίληψη του όγκου των στοιχείων προκαλώντας μια “αγριάδα” εξαιτίας των σκιών και της ακινησίας του ήρωα, αναδεικνύοντας με αυτόν τον τρόπο την σύγχυση στην οποία βρίσκεται. Το τρίτο επίπεδο περιγράφει το υπόλοιπο σπίτι δίνοντας βάθος και σημείο “αποφόρτισης” της αφηγηματικής αυτής περιόδου. Αυτό συμβαίνει επειδή οι φωτιστικές επιλογές του τρίτου επιπέδου δημιουργούν ηρεμία και ασφάλεια. Λόγω της έντασης και της διάχυσης του φωτός, όλα τα αντικείμενα διακρίνονται καθαρά, οι σκιές είναι “μαλακές” και τα χρώματα ανοικτότερα. Όλα τα αντικείμενα βρίσκονται σε τάξη.

Σε σχέση με τα υπόλοιπα πλάσματα στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*, τα Χόμπιτ παρουσιάζονται τα πιο καλοκάγαθα. Δεν υπάρχει ιδιαίτερη διαφθορά, ούτε ανάγκη για δύναμη και επιρροή έναντι των υπολοίπων. Αυτή η απλοϊκή ζωή και η ανάγκη για ασφάλεια και ηρεμία αντικατοπτρίζεται στην αρχιτεκτονική τους, η οποία χαρακτηρίζεται από καμπύλες και ξύλινες επενδύσεις και κατασκευές. Τα κτίσματά τους κατασκευάζονται συνήθως κάτω από την επιφάνεια του εδάφους με τη μορφή κατά κάποιον τρόπο σήραγγας. Έχουν πολύ καλή σχέση με το φυσικό περιβάλλον και μάλιστα στηρίζονται σε αυτό για την επιβίωσή τους. Η περιοχές όπου ζουν τα Χόμπιτ συμβολίζουν στερεοτυπικά τη «ζωή στο χωριό». Συνεπώς, η διατροφή τους προέρχεται από τον αγροτικό τομέα και η καθημερινή επαφή και διάδραση με συγγενείς και φίλους είναι πολύ συνηθισμένη.



Ακολουθεί αντίστροφη λήψη κι ένα πολύ σημαντικό μονόπλανο, το οποίο στηρίζεται καθαρά στην εκπληκτική υποκριτική ικανότητα του Ian McKellen. Το

κυρίαρχο στοιχείο στο κάδρο παραμένει ο ήρωας, αλλά στο αριστερό μέρος του τοποθετείται ο χώρος της πόρτας, προκαταβάλλοντας τον θεατή για μελλοντική χρήση της. Με άλλα λόγια, η τοποθέτηση της πόρτας στο κάδρο προοικονομεί την εξέλιξη της σκηνής σε εκείνο το σημείο. Ο ήρωας χαμένος στις σκέψεις του παραμιλάει. Η σύγχυση, στην οποία βρίσκεται, ενισχύεται από τις εκφράσεις των ματιών του, που κινούνται αργά αλλά σπασμωδικά.

Το πλάνο φωτίζεται κατά βάση από θερμούς τόνους, που υποθετικά προέρχονται από τη φωτιά στο τζάκι, καθώς και από ένα συμπληρωματικό λευκό φως από πάνω αριστερά εκτός κάδρου, που προσθέτει όγκο στον ήρωα.



Στο ίδιο πλάνο, στο αριστερό μέρος του κάδρου μετατοπίζεται το ενδιαφέρον, καθώς η προσοχή στρέφεται στον Φρόντο, που εισέρχεται γοργά στο σπίτι ψάχνοντας τον Μπίλμπο. Μόλις ανοίξει την πόρτα, παρατηρεί το Δαχτυλίδι και το σηκώνει κοιτώντας το με απορία.

Εξαιρετική η χρήση της Μιζανσέν εδώ, καθώς την κυριαρχία στο κάδρο διατηρεί ο μάγος, ο οποίος παραμένει απόλυτα εστιασμένος οδηγώντας όλη την προσοχή του θεατή στις εκφράσεις του προσώπου του. Μέσω της υποκριτικής του ηθοποιού, φαίνεται πως είναι τόσο απορροφημένος στις σκέψεις του, που έχει αποκοπεί από το περιβάλλον γύρω του. Περιγράφεται παράλληλα όλη η δράση στο πίσω επίπεδο όπου βρίσκεται ο Φρόντο, χωρίς την ανάγκη εστίασης. Μόνο όταν απευθύνει τον λόγο στον Γκάνταλφ κατανοεί ο θεατής, μέσα από την κίνηση των ματιών του τελευταίου, πως επέστρεψε από τις σκέψεις του και συνειδητοποίησε την παρουσία του Φρόντο στο δωμάτιο. Καθαρά η πλοκή στηρίζεται στις μικρο-εκφράσεις και τη γλώσσα

σώματος των ηθοποιών και αυτό επιτυγχάνεται χάρις στη στατικότητα των υπόλοιπων στοιχείων στο κάδρο, με αποτέλεσμα να κατευθύνεται ανάλογα η προσοχή του θεατή. Τα ρούχα του Φρόντο έχουν έντονες χρωματικές αντιθέσεις βοηθώντας να γίνουν κατανοητές όλες οι κινήσεις του ακόμα και εκτός εστίασης.

Αξιοσημείωτο το πώς πετυχαίνεται από τη γωνία λήψης να παρουσιάζεται ο Φρόντο σαν να βρίσκεται εντός ενός μεγάλου Δαχτυλιδιού, εξαιτίας του οπτικού παιχνιδιού που προκαλούν οι καμπύλες της εξώπορτας και του τοιχώματος που συνδέει τον προθάλαμο με το κύριο δωμάτιο.



Χωρίς να αλλάξει το πλάνο, η κάμερα ακολουθεί την κίνηση του Φρόντο όπως αυτός έρχεται δίπλα στον Γκάνταλφ τοποθετώντας τον καθέναν από αυτούς στα άκρα του κάδρου, μοιράζοντας την προσοχή σε δύο σημεία. Λόγω της διαφοράς του μεγέθους τους στο κάδρο, ο μάγος διατηρεί την κυριαρχία. Αυτό επιτυγχάνεται και από τη γλώσσα σώματος των χαρακτήρων· ενώ ο Φρόντο πλησιάζει και του μιλάει με τρόπο που φαίνεται σαν να περιμένει κάποια εξήγηση, εκείνος συνεχίζει να κοιτάει προς το τζάκι χωρίς να δίνει πολλή σημασία.

Το βασικό φως που πέφτει επάνω στο πρόσωπο του Χόμπιτ είναι λευκότερο από αυτό της φωτιάς που φωτίζει τον μάγο. Η χρήση του λευκού χρώματος όπως και σε πολλές (κυρίως δυτικές) κουλτούρες, συμβολίζει την καθαρότητα, την αθωότητα, την ειλικρίνεια, την καλοσύνη κ.α. Τέτοιου είδους σημειολογικές συμβάσεις βοηθούν ιδιαίτερα την οικονομία αλλά και την τεχνοτροπία της αφήγησης προτείνοντας έννοιες και προκαλώντας συναισθήματα στον θεατή χωρίς να το συνειδητοποιεί ο ίδιος. Στο

συγκεκριμένο σημείο της αφήγησης αναδεικνύεται η ειλικρινής και καλοσυνάτη φύση του Φρόντο.



Στη συνέχεια ο μάγος στρέφει αργά και διστακτικά το βλέμμα του κοιτώντας το χέρι του Φρόντο, ο οποίος κρατάει το Δαχτυλίδι με τρόπο σαν να το προσφέρει. Η κίνηση αυτή υποδεικνύει πως παραμένει ανεπηρέαστος ο ίδιος από τη δύναμη και τη βούληση του Δαχτυλιδιού. Το κοντινό αυτό πλάνο στο χέρι του Φρόντο από την οπτική του Γκάνταλφ υπαινίσσεται το βάρος της προσφοράς του Δαχτυλιδιού και τον πειρασμό στον οποίο τίθεται κάποιος στη θέα του.



Στο πλάνο αυτό αλλάζει μεριά η κάμερα, για να δοθεί έμφαση στο βλέμμα του μάγου, καθώς συνειδητοποιεί πως το Δαχτυλίδι βρίσκεται στο χέρι του Φρόντο, πράγμα που του προκαλεί στιγμιαίο σάστισμα. Η έντονη αυτή εκφραστική αλλαγή τονίζεται από μια παράλληλη κίνηση της κάμερας που πλησιάζει το πρόσωπό του. Βρίσκεται χαμηλότερα από το Χόμπιτ στο κάδρο, παρουσιάζοντάς τον ευάλωτο και

ταυτόχρονα αναδεικνύοντας τον Φρόντο ως τον “ισχυρό” της σκηνής, ο οποίος συμπεριφέρεται σαν να κρατάει ένα κοινό δαχτυλίδι.

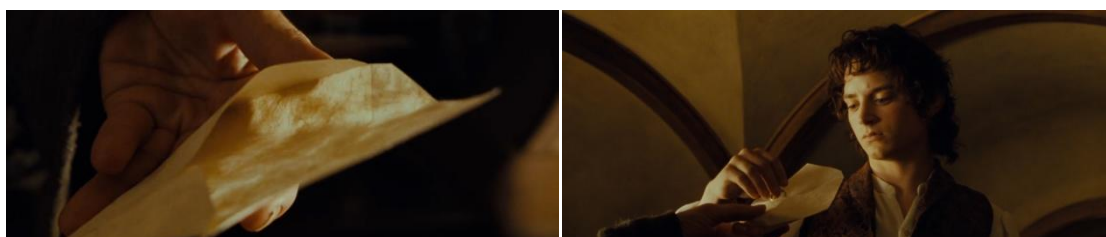
Το βλέμμα του Γκάνταλφ αλλάζει ταχύτατα περνώντας από την αποσβόλωση και την ταραχή, στην καλοσυνάτη ηρεμία, προσπαθώντας να δείξει πως δεν συμβαίνει κάτι περίεργο και λέγοντας, «Ω, το δαχτυλίδι του Μπίλμπο». Αλλά αυτή η απότομη μετάβαση φανερώνει πως προσπαθεί να υποκριθεί και να κρύψει τα αληθινά του συναισθήματα, για να μην τρομάξει και ανησυχήσει τον Φρόντο. Η χρήση του κοστουμιού, βοηθάει στον ρεαλισμό της σκηνής, καθώς τα μαλλιά του πέφτουν μπροστά στο πρόσωπό του και τα γένια του είναι ατημέλητα, δίνοντας μια αγριάδα και αποκαλύπτοντας πως ο χαρακτήρας νιώθει συγχυσμένος και ταραγμένος. Ειδικά όταν προσπαθεί να χαμογελάσει με το ζόρι.



Η τοποθέτηση του κεριού σαν μια κάθετη γραμμή στο κέντρο λειτουργεί ως διαχωριστικό του κάδρου σε δύο μέρη. Ο Φρόντο τοποθετείται ψηλότερα από τον Γκάνταλφ και η λήψη γίνεται από το ύψος των ματιών του. Εξαιτίας της σύνθεσης των στοιχείων ο Γκάνταλφ παρουσιάζεται πολύ διαφορετικός από τα προηγούμενα πλάνα. Νιώθει ευάλωτος και ανίσχυρος μπροστά στο βάρος και τον κίνδυνο του Δαχτυλιδιού, και σαστισμένος από αυτόν που το κρατεί δίχως κόπο. Η σκιά στο πρόσωπό του τον σκληραίνει και τον τοποθετεί συμβολικά ανάμεσα στο φως και τη σκιά, καταδεικνύοντας τη δύσκολη θέση στην οποία βρίσκεται.



Ο Γκάνταλφ σηκώνεται από την καρέκλα και ανακτά την ψυχραιμία και την κυριαρχία του στη σκηνή, με τη βοήθεια της χαμηλής γωνίας λήψης της κάμερας. Τα μαλλιά και τα γένια του είναι πλέον επιμελημένα και δεν κρύβουν πλέον το πρόσωπό του.



Παρακινεί ψυχραιμα τον Φρόντο να βάλει το Δαχτυλίδι σε έναν φάκελο. Ένα κοντινό στον λευκό φάκελο φανερώνει τον φόβο μην συμβεί κάτι από την επαφή του με το Δαχτυλίδι. Το λευκό χρώμα του φακέλου έχει σημασία καθώς συμβολίζοντας το “καλό” ίσως να αποτελέσει έναν τρόπο περιορισμού των δυνάμεων και της επιρροής του Δαχτυλιδιού. Η στιγμή που ο Φρόντο πάει να αφήσει το Δαχτυλίδι προκαλεί αγωνία, καθώς είναι η πρώτη φορά που του ζητείται να το αποχωριστεί και υπάρχει ο κίνδυνος να αρνηθεί. Η αργή κίνηση του ήρωα γεμίζει τον θεατή με αμφιβολία για το τι τελικά θα πράξει. Όμως ο ήρωας περνά το τεστ, καθώς το αφήνει να πέσει μέσα στον φάκελο. Η εστίαση και στα δυο αυτά πλάνα είναι πολύ συγκεκριμένη και το κάδρο δεν περιέχει άλλα αντικείμενα και στοιχεία που θα μπορούσαν να αποσπάσουν την προσοχή του θεατή από το ζητούμενο. Από τη στιγμή που ο Φρόντο πέρασε τη δοκιμασία του Γκάνταλφ, ο μάγος τού το παραδίδει σφραγισμένο στον φάκελο για να το κρατήσει ως ιδιοκτησία του.



Το πλάνο αλλάζει και μαζί ο ρυθμός του μοντάζ. Ξεκινά να φεύγει γοργά ο μάγος και η κάμερα από χαμηλή γωνία λήψης κινείται εμπρός του. Το σκηνικό σε αυτή τη λήψη έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε το ταβάνι να είναι πολύ χαμηλό, βοηθώντας τον ηθοποιό να αποδώσει τη δυσκολία που βιώνει ο χαρακτήρας. Έχει τοποθετηθεί και λαμπατέρ ταβανιού το οποίο αποφεύγει γιατί βρίσκεται στο ίδιο ύψος με αυτόν.



Λίγο πριν εξέλθει από την πόρτα, ακούει τον Φρόντο που λέει, «δεν καταλαβαίνω». Στο πλάνο γίνεται μια πολύ ενδιαφέρουσα λήψη την ώρα που ο μάγος στρέφει το βλέμμα προς τα πίσω συμπονετικά προς το μπερδεμένο Χόμπιτ και απαντά συγκαταβατικά «ούτε και εγώ». Ο φωτισμός είναι διάχυτος, χωρίς έντονες σκιές στο πρόσωπό του. Μαλακώνουν έτσι οι εκφράσεις του ηθοποιού που μαρτυρούν το ενδιαφέρον του για τον Φρόντο.

Στο κάδρο υπάρχουν άλλα δύο στοιχεία που είναι εστιασμένα. Βλέπουμε σε πρώτο επίπεδο λεπτομέρειες από τον πολυέλαιο και σε δεύτερο επίπεδο, μαζί με τον μάγο, το ραβδί του που μοιάζει με κλαδί ή μικρή ρίζα δέντρου. Όπως το στέμμα σε έναν βασιλιά, έτσι το ραβδί σε έναν μάγο συμβολίζει την ιδιότητά του και πολλές φορές αναδεικνύει στοιχεία του χαρακτήρα του. Είναι ευνόητο πως το ίδιο ισχύει και σε αυτή την περίπτωση, καθώς αν και ραβδί μάγου, έχει σχεδιαστεί πολύ απλό εμφανισιακά συνταιριασμένο με τη φύση του Γκάνταλφ. Συνάδει απόλυτα, λοιπόν, με την προσωπικότητά του, όπως παρουσιάστηκε έως τώρα, όντας απλός, προσγειωμένος και κοντά στη φύση και τα πλάσματα που ζουν γύρω από αυτήν.



"Keep it secret... Keep it safe"

Στο τελευταίο πλάνο της σκηνής αυτής, η κάμερα μένει σε ένα σημείο και η κίνησή της ακολουθεί το πρόσωπο του μάγου που σκύβει και πλησιάζει τον Φρόντο, με σκοπό να του πει κάτι πολύ σημαντικό. Με αυτή τη μεταβολή του στο κάδρο ο μάγος προκαλεί ιδιαίτερη πίεση πλησιάζοντας γοργά προς την κάμερα, σε βαθμό που το πρόσωπό του γεμίζει τον χώρο της οθόνης κάνοντας βαρυσήμαντα τα τελευταία του λόγια, «κράτα το μυστικό, κράτα το ασφαλές». Το blocking της σκηνής, σε συνδυασμό με τη σοβαρότητα του βλέμματός του και την ψιθυριστή φωνή, προκαλούν ένταση αναφορικά με το βάρος της ευθύνης της φύλαξης του Δαχτυλιδιού από τον Φρόντο. Ο Γκάνταλφ κατεβαίνει στο ύψος του μικρού Χόμπιτ διεκδικώντας την αμέριστη προσοχή του, καθώς και του θεατή. Το κάδρο είναι πολύ σφιχτό προκαλώντας “ασφυξία”. Δεν χρησιμοποιείται γωνία λήψης από τα μάτια του χαρακτήρα (first-

person shot), ωστόσο η λήψη γίνεται από το ίδιο ακριβώς ύψος λίγο δίπλα από τον υποτιθέμενο Φρόντο, με σκοπό την ταύτιση του θεατή με τον ήρωα. Επιπλέον, ο χαμηλός πλάγιος φωτισμός χρησιμεύει δημιουργώντας ισχυρές αντιθέσεις φωτός-σκιάς, με αποτέλεσμα να εντείνεται το δράμα.

Πρώτη επαφή με το “Κακό”. Η απειλή είναι αληθινή

Πρώτη συνάντηση με τον εχθρό. Πρώτη φορά παρατηρείται από κοντά ένα Νάζγκουλ. Η σκηνή είναι σημαντική για την αναλυτική περιγραφή των συγκεκριμένων στρατιωτών του Σάουρον και γιατί έτσι δημιουργούνται μοτίβα που αργότερα θα ωφελήσουν την οικονομία της αφήγησης.

Οι Νάζγκουλ (Nazgûl), επίσης γνωστοί ως «Ringwraiths», «οι Εννιά», «οι Πεσόντες Βασιλιάδες», «οι Μαύροι Καβαλάρηδες», κατοικούν στη Minas Morgul και στην Dol Guldur. Τα αφύσικα και τρομακτικά αυτά πλάσματα κάποτε ήταν Άνθρωποι, μεγάλοι και περίφημοι βασιλιάδες. Η δίψα τους για εξουσία και η απληστία τους, ωστόσο, οδήγησε στην πτώση τους. Ο Σάουρον τους δέλεασε υποσχόμενος δύναμη και αθανασία. Αντ’ αυτού, κατέληξαν να υποφέρουν ως σκλάβοι του, καθώς από τη στιγμή που φόρεσαν τα εννιά δαχτυλίδια που τους έδωσε, έγιναν δέσμοι σε αυτόν και τις επιθυμίες του. Τα δαχτυλίδια σταδιακά απορροφούσαν την ψυχή και το σώμα τους και αυτός ο αργός θάνατος θα διαρκούσε όσο ο Σάουρον ήταν ζωντανός -δηλαδή για πάντα.

Κανένα συνηθισμένο όπλο δεν μπορούσε να βλάψει τα πλάσματα αυτά, καθώς δεν μπορούσαν να πεθάνουν. Ωστόσο, μοναδική αδυναμία τους φαίνεται να είναι η φωτιά, όπως αποκαλύπτεται στη σκηνή όπου ο Άραγκορν πολεμά να τα διώξει από το Weathertop³⁵.

³⁵ <http://lotr.wikia.com/wiki/Weathertop> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)



"They were once men, great kings of men. Then Sauron the deceiver gave to them Nine Rings of Power. Blinded by their greed they took them without question, one by one falling into darkness and now they are slaves to his will". Περιγραφή που έδωσε ο Άραγκορν στα τέσσερα Χόμπιτ για τα Νάζγκουλ στο πρώτο μέρος της τριλογίας «Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού».

Αρχικά, εμφανίζονται οι «Υπηρέτες της Μόρντορ» για πρώτη φορά τόσο κοντά στο Δαχτυλίδι και τους ήρωες. Η παρουσία τους έρχεται σε μεγάλη αντίθεση με την ευτυχία, την ηρεμία και τη φιλικότητα του Σάιρ. Αντ' αυτού, έχουν μια απειλητική, σκοτεινή, σκληρή και ανηλεή εμφάνιση. Αντί για δέρμα, ξύλο και μαλλί περιβάλλονται από μαύρους χιτώνες και μέταλλα³⁶. Επιπλέον, φανερώνεται πως όντως ο Φρόντο και το Δαχτυλίδι βρίσκονται υπό διωγμό. Η ύπαρξη και μόνο των πλασμάτων αυτών επηρεάζει το περιβάλλον όπου βρίσκονται και αυτό διαφαίνεται με μεγάλη επιτυχία στη σκηνή. Εν συνεχεία, γίνεται αντιληπτή για πρώτη φορά η δύναμη και η ενέργεια του Δαχτυλιδιού, καθώς και ο κίνδυνος που αυτό εμπεριέχει. Το πνεύμα του Σάουρον, η σκληρότητά του και η δύναμή του κρύβονται σε αυτό. Το ίδιο το Δαχτυλίδι στην προσπάθειά του να επανενωθεί με τον αφέντη του, όταν βρίσκεται κοντά στους δούλους του, προσπαθεί να γίνει αντιληπτό δηλώνοντας την παρουσία του μόλις φορεθεί από κάποιον.

Η σκηνή ξεκινάει από ένα μακρινό πλάνο του Φρόντο και των άλλων Χόμπιτ στο οποίο αυτός είναι τοποθετημένος στο κέντρο του κάδρου και απομακρύνεται ελαφρώς από τους υπόλοιπους. Υπάρχει λόγος, φυσικά, για τον διαχωρισμό, καθώς

³⁶ Η αναφορά γίνεται στη διάκριση των δύο φυλών με κέντρο εστίασης την εμφάνιση. Λόγω βουκολικής ζωής τα Χόμπιτ ζούνε απλοϊκά, χωρίς ανάγκη για πανοπλίες από σκληρά και βαριά υλικά. Στον αντίποδα, τα Νάζγκουλ περιβάλλονται από μέταλλο αναδεικνύοντας την πολεμική τους φύση.

από ό,τι φαίνεται μόνο ο ίδιος διαισθάνεται με κάποιον τρόπο τον κίνδυνο που πλησιάζει.



Έχει σημασία να προσέξουμε πως στο πλάνο αυτό το περιβάλλον γύρω είναι ηλιόλουστο με πολύ χώρο ελεύθερο και βάθος πεδίου³⁷, προσδίδοντας ένα αίσθημα ασφάλειας και ηρεμίας. Όσον αφορά την κυριαρχία στο κάδρο δεν χωρά αμφιβολία πως την κατέχει ο Φρόντο. Βρίσκεται τοποθετημένος στο κεντρο-αριστερό τμήμα του κάδρου με το βλέμμα στραμμένο προς τα δεξιά εκτός κάδρου. Το γεγονός ότι και τα τρία υπόλοιπα Χόμπιτ “πιάνουν” λιγότερο χώρο συνδυαστικά σε σχέση με τον Φρόντο, σημαίνει πως δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία στο σημείο της σκηνής και δεν πρέπει να πάρουν περισσότερη από την προσοχή του θεατή. Αυτό ενισχύεται από τα χρώματα που κυριαρχούν επάνω τους, τα οποία είναι όμοια με αυτά των λοιπών αντικειμένων και του σκηνικού γύρω τους. Έτσι, ο Φρόντο κερδίζει και σε χρωματική αντίθεση διατηρώντας την προσοχή επάνω του. Εν συνεχεία το γεγονός ότι είναι όρθιος δημιουργεί τη μοναδική καθαρά κάθετη νοητή γραμμή στο κάδρο χαρακτηρίζοντας τον από μοναχικότητα, μια ιδιαιτερότητα σε σχέση με τα υπόλοιπα αντικείμενα και υποκείμενα. Επίσης, έτσι δείχνει πως έχει περισσότερη δύναμη από τους άλλους στη σκηνή, από την στιγμή που είναι ο μόνος που διαισθάνεται τον επικείμενο κίνδυνο. Στο αριστερό τμήμα του κάδρου κάνει διακριτικά την εμφάνισή της μια μπλε απόχρωση υπό τη συνοδεία ομίχλης, πράγμα που αντιτίθεται στις καιρικές και φωτιστικές συνθήκες της υπόλοιπης περιοχής. Αυτό συμβαίνει για να προοικονομήσει κάτι

³⁷ <http://www.elementsofcinema.com/cinematography/camera-depth-of-field/> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

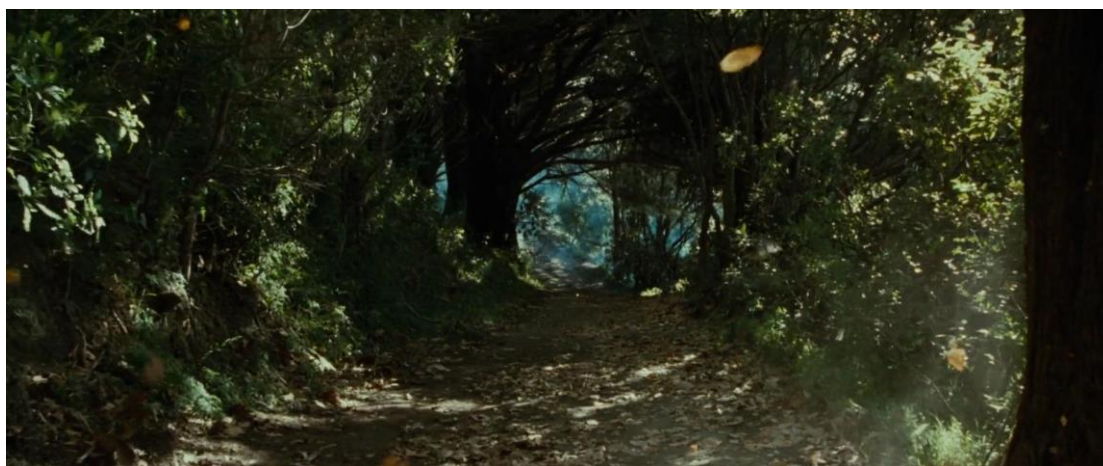
δυσοίωνο. Παρακάτω η μπλε χροιά αυτή θα συνδεθεί με τις δυνάμεις του Κακού και συγκεκριμένα με τα Νάζγκουλ.



Τη ροή διακόπτει ένα κοντινό πλάνο στο πρόσωπο του Φρόντο, προοικονομώντας ότι κάτι συμβαίνει και το συνειδητοποιεί μόνο ο πρωταγωνιστής. Ήδη το κάδρο είναι πολύ σφιχτό σε αντίθεση με το προηγούμενο. Η σοβαρότητα στην έκφραση του προσώπου του χαρακτήρα δείχνει πως κάτι έχει την αμέριστη προσοχή του, αλλά οι εκφράσεις του δεν προδίδουν τρόμο, που σημαίνει πως ενώ δεν έχει δει κάτι ακόμη, έχει μια προαίσθηση, δείχνοντας στον θεατή πως σύντομα πρόκειται να μεταβληθεί η ενέργεια της σκηνής. Ένα δευτερόλεπτο μετά, στο επόμενο πλάνο (reverse-shot³⁸), φαίνεται (λόγω προοπτικής) τριγωνικά το δρομάκι που οδηγεί προς το κέντρο του κάδρου, στο οποίο κυριαρχεί το αφύσικο κυανό χρώμα. Μοιάζει σαν μια μαγική πύλη από την οποία ο θεατής μαζί με τον ήρωα περιμένει να εμφανιστεί κάτι. Το τρίγωνο που σχηματίζεται, στο οποίο έγινε αναφορά παραπάνω, έρχεται σε συμφωνία με τις συμβάσεις περί σχημάτων και ψυχολογίας στις κινηματογραφικές παραγωγές³⁹. Περιληπτικά, ο κυκλικός σχεδιασμός προκαλεί ένα συναίσθημα ασφάλειας, ηρεμίας και συμπάθειας, ενώ ο τριγωνικός συνήθως αντικατοπτρίζει τις κακές προθέσεις, την επικινδυνότητα και γενικότερα το Κακό.

³⁸ Λήψη από την αντίστροφη πλευρά από την προηγούμενη.

³⁹ <https://digitalsynopsis.com/design/movie-geometry-shapes-emotions-visual-storytelling/>
(ανακτήθηκε την: 05/07/2020)



Στο πλάνο αυτό παρουσιάζεται μια εντυπωσιακή τεχνική λήψης, το Dolly Zoom⁴⁰. Η κάμερα κινείται προς τα πίσω και παράλληλα ο φακός κάνει zoom in⁴¹. Η τεχνική αυτή εφαρμόστηκε για πρώτη φορά στην ταινία του Alfred Hitchcock, *Vertigo* (1958). Ιδρυτής της τεχνικής αυτής ήταν ο εικονολήπτης (δεύτερο μέλος κάμεραμαν) Irmin Roberts⁴². Παρόλο που η τεχνική αυτή δεν ανήκει στα στοιχεία της Μιζανσέν, τα αναδεικνύει έντονα επιτυγχάνοντας το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Δημιουργείται έτσι μια σουρεαλιστική οπτική, η οποία, σε συνδυασμό με τη μεταβολή των καιρικών συνθηκών, της έντασης και της διάχυσης του φωτισμού, καθώς και των χρωμάτων, προκαλεί ένταση και αγωνία για το τι πλησιάζει. Υπάρχει δυνατός αέρας που φυσάει τα πεσμένα φύλλα, το φως κρύβεται από τον ήλιο και εμφανίζεται ομίχλη. Το όλο περιβάλλον γίνεται δυστοπικό. Χάνεται η ασφάλεια και η ξεστασιά των προηγούμενων πλάνων. Έπειτα ο Φρόντο φωνάζει να φύγουν από τον δρόμο και τελειώνει η εισαγωγή της σκηνής.

⁴⁰ <http://www.mediacollege.com/video/shots/dolly-zoom.html> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

⁴¹ http://www.psu.edu/dept/inart10_110/inart10/film.html (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

⁴² <https://www.premiumbeat.com/blog/the-dolly-zoom-film-history-and-video-tutorial/> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)



Από το στήσιμο και τους τρόπους λήψης της σκηνής, μπορεί κανείς εύκολα να αντιληφθεί ποιος θα είναι ο ισχυρός και ποιος ο αδύναμος/ευάλωτος χαρακτήρας. Η εισαγωγική λήψη αποτελείται από ένα μακρινό πλάνο που δείχνει τα Χόμπιτ να κλείνονται βιαστικά σε έναν μικρό χώρο στο κάδρο. Ο περιβάλλων χώρος παρουσιάζεται αχανής, ενώ αυτοί φαίνονται στριμωγμένοι μέσα σε ένα πολύ στενόχωρο μέρος, κάτω από τις ρίζες ενός δέντρου. Έτσι δίνεται η αίσθηση στον θεατή πως οι ήρωες είναι "στριμωγμένοι στη γωνιά". Μολονότι δεν έχουμε δει ακόμη τίποτα να πλησιάζει, το γεγονός ότι κλείστηκαν ουσιαστικά μέσα σε μια τρύπα, ενώ περιτριγυρίζονται από ένα ολόκληρο δάσος, δίνει την προσμονή μιας άλλης παρουσίας, προκαλώντας μία αποπνικτική ατμόσφαιρα γύρω από τους πρωταγωνιστές και ιδιαίτερη αγωνία στον θεατή.

Όσον αφορά τα χρώματα, μπορεί να παρατηρηθεί πως τα τρία Χόμπιτ είναι παρόμοια σε εμφάνιση, ενώ ο Φρόντο διαφέρει και ξεχωρίζει. Όλα όμως τα Χόμπιτ είναι χρωματικά προσαρμοσμένα στα χρώματα της φύσης γύρω τους. Συγκεκριμένα, τα τρία Χόμπιτ στα δεξιά, φοράνε ρούχα σε πράσινες αποχρώσεις, πολύ κοντά στο πράσινο που τα περιβάλλει, και τα μαλλιά τους έχουν το χρώμα των φυτών που ακουμπούν πάνω στις ρίζες του δέντρου, κάτω από το οποίο κρύβονται. Ο Φρόντο, δηλαδή το Χόμπιτ στα αριστερά, έχει ακριβώς τα χρώματα του κορμού και των ριζών, ενώ τα σκούρα μαλλιά του δεν διακρίνονται καθόλου χάρις στη σκιά του δέντρου. Η χρωματική διαφορά βοηθάει στη διάκριση του κεντρικού μας ήρωα. Το γεγονός πως ο Φρόντο κρύβεται περισσότερο από τους υπόλοιπους δείχνει την προσπάθειά του να γίνει όσο το δυνατόν λιγότερο αισθητή η παρουσία του στον επικείμενο κίνδυνο και επειδή λόγω της ιδιαίτερης αφηγηματικής σημασίας του φορά διαφορετικά χρώματα

από τους άλλους, τοποθετείται βαθύτερα στο σκοτάδι που προσφέρει η σκιά από τις ρίζες του δέντρου.

Η λήψη ξεκινά από μακρινό πλάνο κατά τη διάρκεια του οποίου η κάμερα πλησιάζει σταδιακά τα Χόμπιτ με μια κίνηση προς τα εμπρός από χαμηλή οπτική γωνία, χωρίς να διακόπτεται από άλλο πλάνο. Η κάμερα κινείται συγχρονισμένα με την άφιξη ενός Νάζγκουλ, ενός πλάσματος που έχει σιλουέτα ιππότη, ντυμένο με μαύρο μανδύα, το οποίο ιππεύει ένα μαύρο άλογο. Με τη βοήθεια της χαμηλής γωνίας θέασης του πλάνου, βλέπουμε πόσο ερεβώδες και δυσοίωνο είναι το πλάσμα αυτό. Είναι ευδιάκριτη στο μάτι του θεατή η σημαντική διαφορά στο μέγεθος και τη δύναμη του Νάζγκουλ σε σύγκριση με τους Χόμπιτ ήρωές μας, οι οποίοι έχουν υποχωρήσει τρομαγμένοι στο μικρό αυτό άνοιγμα κάτω από το δέντρο. Η χρήση της κάμερας από την οπτική πλευρά του Νάζγκουλ, δίνει στον θεατή την αντίληψη της μικρής απόστασης που χωρίζει το πλάσμα από τους χαρακτήρες, με αποτέλεσμα να χτίζεται σταδιακά ένταση.

Σε αυτό το σημείο από χαμηλή γωνία λήψης (κοντινό στο πρόσωπο του Φρόντο) το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στον κεντρικό ήρωα υπενθυμίζοντας στον θεατή ότι κουβαλάει το Δαχτυλίδι, προσδίδοντάς του ιδιαίτερη σημασία ως προς την αφήγηση. Όπως άλλωστε θα φανεί αργότερα, ο Φρόντο αναλαμβάνει με υπευθυνότητα δράσεις, όταν αποφασίσει να σηκώσει στους μικρούς του ώμους το βάρος της αποστολής της καταστροφής του Δαχτυλιδιού. Στο αφηγηματικό παρόν όμως παρουσιάζεται ανίσχυρος, αντιμέτωπος με το τρομακτικό αυτό πλάσμα, από τη στιγμή που αναγκάζεται να κρύβεται. Αυτή η λήψη, λοιπόν, χρησιμεύει για την ανάδειξη της μεταβολής της θέσης του ήρωα από τη δύναμη στην αδυναμία.



Ακολουθεί ένα πλάνο από ψηλά, επικεντρωμένο στον Φρόντο, την ώρα που αυτός κρυφοκοιτάζει μέσα από μια τρύπα το Νάζγκουλ. Αυτό καταδεικνύει για άλλη μια φορά το πόσο ευάλωτος είναι ο ήρωας, αλλά επίσης το «χτίσιμο» του κάδρου εντείνει την πίεση τού πόσο περιορισμένος όντως είναι ο ήρωας και η παρέα του. Είναι εμφανής μόνο μέσα από μια σχισμή στη ρίζα του δέντρου, με αποτέλεσμα να καταλαμβάνει πολύ μικρό χώρο στο κάδρο παρόλο που βρίσκεται στο κέντρο του. Η σημασία του πλάνου αυτού είναι ιδιαίτερη, καθώς δείχνει την παρούσα κατάσταση οδηγώντας έμμεσα τον θεατή να ταυτιστεί με τους ήρωες και να βιώσει τον πανικό και τη βαρύτητα της στιγμής όπως οι ίδιοι.

Στη συνέχεια, ακολουθεί μια ενότητα από διακοπτόμενα πλάνα (cut in shots) του Νάζγκουλ. Τα πλάνα αυτά είναι «δεμένα» ούτως ώστε να δίνουν έμφαση στη μεταφυσική απεικόνιση του πλάσματος. Καθένα από τα πλάνα είναι κοντινό σε κάποιο τμήμα του σώματος του Νάζγκουλ και του αλόγου του.



Στο πρώτο πλάνο απεικονίζεται η ματωμένη από καρφιά οπλή του αλόγου. Σημαντική λεπτομέρεια αποτελεί ο φωτισμός στο πλάνο αυτό, καθώς το κάδρο φωτίζεται από δεξιά με ένα λευκό κύριο φως και από αριστερά επάνω στην οπλή παρατηρείται μια κυανή χροιά που προέρχεται από κατευθυντικό δευτερεύον φως. Αλλάζουν οι φωτιστικές συνθήκες της σκηνής και μαζί και τα χρώματα. Με την εμφάνιση του Νάζγκουλ σκοτεινιάζει το περιβάλλον, λόγω εμφάνισης ομίχλης που εμποδίζει τις ακτίνες του ήλιου αφύσικα γρήγορα. Συνήθως το δάσος αποκτά για το ανθρώπινο μάτι μια πιο τρομακτική διάσταση όταν σκοτεινιάζει, λόγω έλλειψης επαρκούς φωτός που θα έδινε τις απαραίτητες πληροφορίες για τον περιβάλλοντα χώρο. Επιπλέον, η κυανή χροιά, σε σύγκριση με το πρωτεύον φως, «ψυχραίνει» τη σκηνή και επειδή το χρώμα αυτό δεν κυριαρχεί στο φυσικό περιβάλλον, αποτελεί μια σκηνοθετική πινελιά για να αποδώσει στο πλάσμα υπερφυσικές ιδιότητες και να το ξεχωρίσει από τον υπόλοιπο χώρο.



Στο δεύτερο πλάνο, στο κάδρο κυριαρχεί το κεφάλι του αλόγου, το οποίο δείχνει αφύσικο, κυρίως εξαιτίας των χρωμάτων (κόκκινα μάτια) και της σύστασης/υφής του δέρματος (θυμίζει σάρκα σε αρχή σήψης). Τα πλάσματα του Κακού γενικά απεικονίζονται με παραμορφωμένα πρόσωπα και σώματα, γεμάτα ατέλειες και ασχήμια, σε αντίθεση με τα πλάσματα του Καλού. Στο υπόλοιπο κάδρο παρατηρούνται μόνο ανακλάσεις εκτός εστίασης (bokeh) και ο φωτισμός είναι πολύ χαμηλός (low-key) με σκληρές αντιθέσεις.



Το τρίτο και τελικό πλάνο είναι κοντινό στο πόδι του καβαλάρη την ώρα που ξεπεζεύει, στο οποίο φοράει μεταλλικό υπόδημα με μυτερές γωνίες.

Γενικά, οι Κακοί παρουσιάζονται με πανοπλίες και όπλα που έχουν γωνίες. Ο σχεδιασμός της αισθητικής των Κακών επεκτείνεται και στην αρχιτεκτονική τους, που έχει επιρροές από τον «Γοτθικό» ρυθμό⁴³.

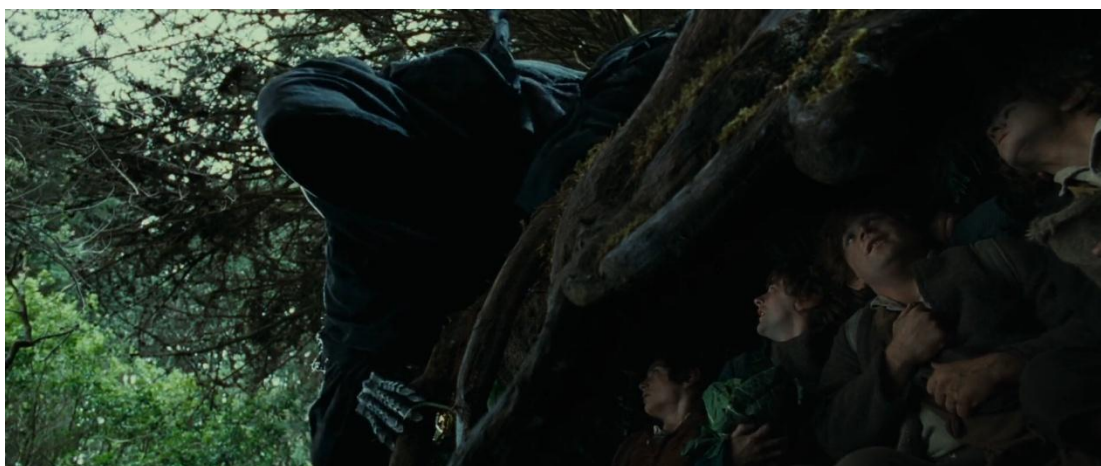
Στο υπόλοιπο κάδρο έχουν τοποθετηθεί στοιχεία όπως χώμα και πεσμένα ξερά φύλλα και χόρτα. Με τη χρήση της Μιζανσέν αποσπάται από το φόντο το πόδι του καβαλάρη, όντας χρωματικά και μορφολογικά αντιθετικό προς το περιβάλλον. Αν, για παράδειγμα, πατούσε πάνω σε έναν γκρίζο βράχο, δεν θα είχε την ίδια λειτουργία το πλάνο. Επίσης, χάρις στον φωτισμό εκδηλώνεται η επιλογή του σκηνοθέτη να δώσει έμφαση και να αναδείξει τις λεπτομέρειες της πανοπλίας του πλάσματος.

Οι λήψεις γίνονται με τέτοιον τρόπο, ώστε να μη φαίνεται εξαρχής το Νάζγκουλ ολόκληρο. Η τεχνική αυτή βοηθάει στην πρόκληση συναισθημάτων στον θεατή, ιδίως όταν πρωτοεμφανίζεται κάποιος χαρακτήρας. Παρουσιάζεται δηλαδή τμηματικά αναγκάζοντας τον θεατή να δώσει όλη του την προσοχή σε ορισμένα χαρακτηριστικά που ίσως διαφορετικά θα προσπερνούσε. Η επιλογή αυτή χρησιμοποιεί τις λεπτομέρειες του σχεδιασμού των κοστούμιών για να αναδείξει τον τρόπο που προκαλεί η εμφάνιση του πλάσματος και του αλόγου του.

Επίσης, παρατηρείται η χρήση τεχνικών μοντάζ, όπως το *slow motion* (χαμηλότερη ροή του χρόνου από την πραγματικότητα), η οποία επιτυγχάνει διάφορα αποτελέσματα ανάλογα με τη χρήση. Εδώ εντείνει την αγωνία και παρατείνει την «ασφυξία» που νιώθουν οι ήρωες και μαζί με αυτούς και ο ταυτιζόμενος θεατής. Σε άλλες παραγωγές όμως, όπως για παράδειγμα στο *Baywatch*⁴⁴, η λειτουργία της ίδιας τεχνικής μοντάζ είναι διαφορετική, καθώς προσθέτει αισθησιασμό με τον τρόπο που χρησιμοποιείται. Παρόλο που το μοντάζ δεν είναι στοιχείο της Μιζανσέν την επηρεάζει άμεσα και η σωστή χρήση του δύναται να την ενισχύσει.

⁴³ <https://mymodernmet.com/gothic-architecture-characteristics> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

⁴⁴ http://www.imdb.com/title/tt0096542/?ref=fn_al_tt_2 (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

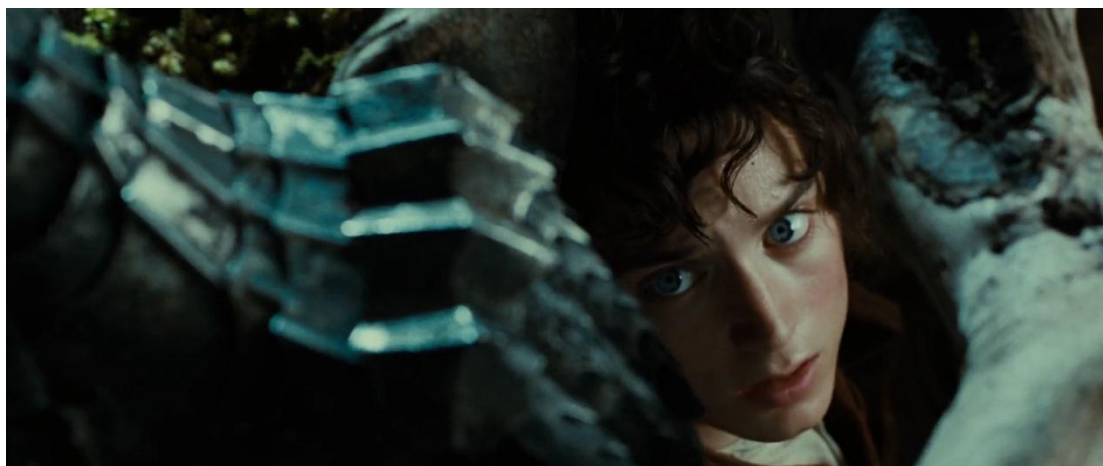


Ακολουθεί λήψη από εξαιρετικά χαμηλή οπτική γωνία (κοντρ-πλονζέ). Εδώ, λοιπόν, εμφανίζεται το Νάζγκουλ να γέρνει προσπαθώντας να εντοπίσει τα Χόμπιτ. Στη λήψη αυτή δίνεται με έμφαση η εντύπωση πως το πλάσμα βρίσκεται υπερβολικά κοντά στους ήρωες και η αγωνία κορυφώνεται. Οι ήρωες κινδυνεύουν και παρουσιάζονται ανυπεράσπιστοι. Σημασία για τη σκηνή έχει, επίσης, πως είναι η πρώτη φορά που φαίνεται στο φως της ημέρας το Νάζγκουλ, το οποίο περιγράφεται ως ιπότης ντυμένος με μανδύα. Με βάση τον φωτισμό και την ανακλαστικότητα του περιβάλλοντος στο πλάνο, θα έπρεπε να διακρίνονται τα χαρακτηριστικά του προσώπου του, από τη στιγμή που τα πρόσωπα των Χόμπιτ φαίνονται καθαρά, όμως στη θέση του προσώπου του, εμφανίζεται πυκνή σκιά προκαλώντας μυστήριο ως προς την αφύσικη αυτή ύπαρξη.

Το κάδρο χωρίζεται στα δυο με την αξιοποίηση της ρίζας του δέντρου. Πέρα από τη διαφορά μεγέθους των Χόμπιτ με το Νάζγκουλ, στο κάδρο γίνεται ευδιάκριτο πως δεν έχουν τρόπο διαφυγής, ενώ το Νάζγκουλ μπορεί να κινηθεί όπως επιθυμεί, πράγμα που το κάνει ακόμη πιο επικίνδυνο και απρόβλεπτο. Αυτό γίνεται σαφές και από τα βλέμματα των ηρώων που κοιτάζουν απεγνωσμένα γύρω τους την τρύπα, αλλά δεν κινούνται για να μη γίνουν αντιληπτά.

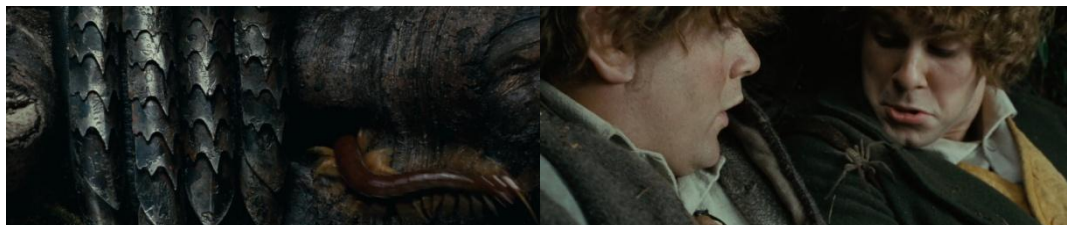
Αναφορικά με το χρώμα, αξίζει να αναφερθεί πως το πλάσμα δεν ταιριάζει με το υπόλοιπο κάδρο, το οποίο χρωματικά χωρίζεται σε τρία μέρη. Το πρώτο τρίτο έχει κυρίαρχο το πράσινο χρώμα που συμπληρώνεται από γήινες αποχρώσεις (κίτρινο, πράσινο και καφέ στα κλαδιά). Το δεύτερο αποτελείται από το Νάζγκουλ στο οποίο κυριαρχεί μια ασημένια και μπλε ατμόσφαιρα, που κατά κανόνα δεν υπάρχει στο φυσικό περιβάλλον ειδικά κατά τη διάρκεια της ημέρας. Το τρίτο μέρος αποτελείται από τη ρίζα και τα Χόμπιτ, όπου πάλι κυριαρχούν σκούρα γήινα χρώματα (καφέ και

πράσινο). Εντούτοις, γενικά στο σημείο αυτό όλα είναι αρκετά αποχρωματισμένα, σε αντιδιαστολή με την εισαγωγή της σκηνής πριν την εμφάνιση του υπερφυσικού πλάσματος. Η χρωματική αυτή μεταβολή έχει ως αποτέλεσμα το Νάζγκουλ να φαίνεται εκτός της πραγματικότητας των Χόμπιτ, δικαιολογώντας το σοκ που βιώνουν.



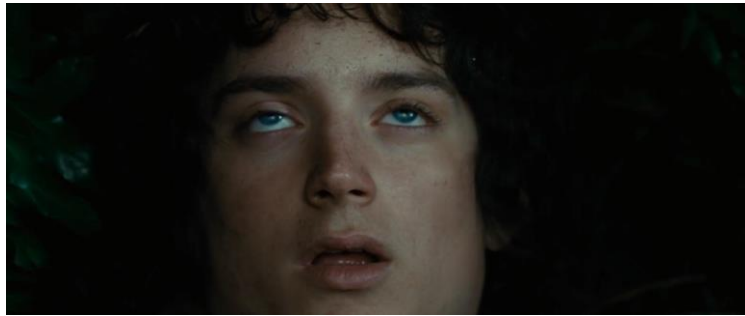
Η επόμενη λήψη είναι πρακτικά αντίστροφη της προηγούμενης (reverse-shot). Παρατηρείται το πρόσωπο του Φρόντο από ψηλά με μια πλονζέ λήψη, καθώς αυτός κοιτάζει με αγωνία και τρόμο το χέρι του Νάζγκουλ, το οποίο βρίσκεται πολύ κοντά του. Αυτή η λήψη συντελεί ακόμη περισσότερο στην ανάδειξη της αδυναμίας του Φρόντο και της δύναμης του Νάζγκουλ. Ο Φρόντο αποτελεί το κύριο στοιχείο του κάδρου, πρώτα χάρις στην εστίαση στο πρόσωπό του και έπειτα χάρις στην χρωματική διαφορά ως προς το υπόλοιπο κάδρο. Μια ανοιχτή μπλε χροιά ανακλάται στο γάντι του Νάζγκουλ, όπως και σε προηγούμενες λήψεις, με τη διαφορά ότι πλέον ανακλάται και στα κλαδιά στο δεξί μέρος του κάδρου. Δίνει την αίσθηση πως νυχτώνει, καθώς χρωματικά προσεγγίζει το σεληνόφως. Το πρόσωπό του φωτίζεται από κάποια δευτερεύουσα φωτεινή πηγή με λευκό φως, το οποίο δεν ταιριάζει με το σεληνόφως που θα έπρεπε να χρωματίζει υπό κανονικές συνθήκες το πρόσωπο του Φρόντο. Έτσι, το πρόσωπο του κεντρικού ήρωα ξεχωρίζει από το υπόλοιπο κάδρο, όπου κυριαρχεί το κυανό χρώμα. Δίνεται με αυτόν τον τρόπο προσοχή στο πρόσωπό του, καθώς οι εκφράσεις του θα έχουν ιδιαίτερη σημασία στην περιγραφή της σύγκυσης που πρόκειται να βιώσει στην άμεση συνέχεια της σκηνής. Το πρόσωπο του ήρωα είναι στρογγυλό και δεν έχει σκληρά περιγράμματα και σκιές (λόγω φωτισμού). Η καμπυλώδης αυτή αρμονία του προσώπου του και των κλαδιών που τον περιβάλλουν,

έρχεται σε πλήρη αντίθεση με τις λεπτομέρειες της διακόσμησης του μεταλλικού γαντιού. Από τον πλάγιο φωτισμό επάνω στο γάντι ενισχύονται οι σκληρές γραμμές και το περίγραμμά του, κάνοντάς το να δείχνει ιδιαίτερα απειλητικό και επιθετικό για τους ήρωες και το περιβάλλον. Αυτό επιβεβαιώνεται και από τα ακόλουθα πλάνα.



Η φύση αντιδρά στην παραμονή της παρουσίας του πλάσματος. Αρθρόποδα και ποικιλόμορφα έντομα βγαίνουν από διάφορες εσοχές προσπαθώντας να απομακρυνθούν από αυτό. Με τη χρήση κοντινών πλάνων φαίνεται έντονα η κίνησή τους προκαλώντας τρόμο στον θεατή, από τη στιγμή που έχει ταυτιστεί τόσο με τους ήρωες που έχει ενσωματωθεί στη δράση. Συγκεκριμένα, γύρω από τους ήρωες εμφανίζονται αράχνες, σκουλήκια και τεράστιες σαρανταποδαρούσες σε γρήγορη εναλλαγή, προξενώντας με αυτόν τον τρόπο ένα πολύ άβολο συναίσθημα στον θεατή. Προβάλλονται έντομα που λόγω της μορφής, του μεγέθους και της κινητικότητάς τους, προκαλούν φόβο και πανικό σε ένα μεγάλο ποσοστό του ανθρώπινου πληθυσμού (μια από τις κοινότερες φοβίες). Ταυτιζόμενος λοιπόν ο θεατής με τους ήρωες νιώθει τον πανικό σαν να συμβαίνει στον ίδιο και αναμένει ανάλογη συμπεριφορά και από εκείνους. Οι αντιδράσεις τους, ωστόσο, είναι συγκρατημένες, καθώς δεν πρέπει με κανένα τρόπο αυτοί να γίνουν αντιληπτοί από το Νάζγκουλ.

Γίνεται κοντινό στο πρόσωπο του Φρόντο την ώρα που εκείνος στρέφει το βλέμμα του προς τα εμπρός. Από τις εκφράσεις και την αργή πάροδο του χρόνου (slow motion) φαίνεται να μπαίνει ο ήρωας σε κάποιου είδους ύπνωση, την οποία προκαλεί το Δαχτυλίδι, που έχει δική του θέληση και προσπαθεί να επιστρέψει στον δημιουργό του, τον Σάουρον.



Με κάποιον τρόπο το Δαχτυλίδι κερδίζει σταδιακά τον έλεγχο του κατόχου του. Χάρης στην υποκριτική του ηθοποιού, φαίνεται πως επηρεάζεται από το Δαχτυλίδι, καθώς μέσα στην ένταση της σκηνής, το πρόσωπο του Φρόντο χαλαρώνει σε βαθμό που το σαγόνι του πέφτει και το στόμα του μένει ανοιχτό, ενώ παράλληλα τα μάτια του στρέφουν προς τα πάνω και κλείνουν. Μοιάζει με το στάδιο της υπνωτικής καταληψίας στον Σαμανισμό⁴⁵.

Γίνεται «Cut⁴⁶» σε κοντινό στην τσέπη που φύλαγε ο ήρωας το Δαχτυλίδι. Το βγάζει και το κρατά την ώρα που πλησιάζει το δάχτυλο για να το φορέσει. Φωτίζεται το κάδρο από δεξιά με απαλό φωτισμό, που μαζί με το αργό μοντάζ λειτουργεί αντιθετικά ως προς τη δράση στο σημείο της σκηνής. Η αντίθεση αυτή, όμως, είναι που προκαλεί τρομερή ένταση.

⁴⁵ <https://www.gaia.com/article/how-much-do-you-know-about-shamanism> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

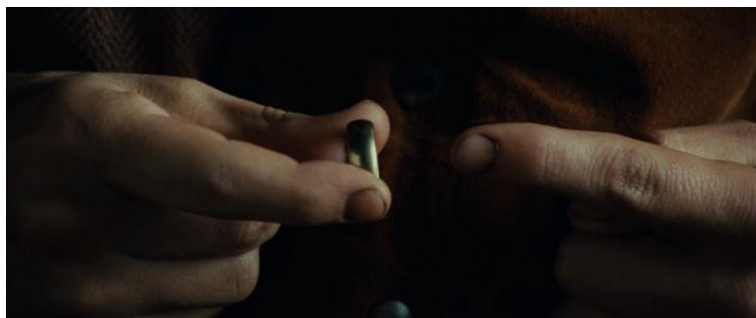
⁴⁶ Ένα πλάνο παίρνει τη θέση του προηγούμενου χωρίς κάποια τεχνική μετάβασης.



Γίνεται εναλλαγή κοντινών λήψεων στο πρόσωπο και το Δαχτυλίδι, προκειμένου να αποδοθεί η ένταση και η πίεση που βιώνει ο ήρωας. Παρουσιάζεται κορύφωση, καθώς το Δαχτυλίδι καλεί αυτόν που το κρατεί να το φορέσει. Από τον ιδρώτα στο πρόσωπο του Φρόντο, τη συνοφρύωση και το σφίξιμο των ματιών, φαίνεται πως δυσφορεί, αλλά δεν μπορεί να ελέγξει πλέον τον εαυτό του.



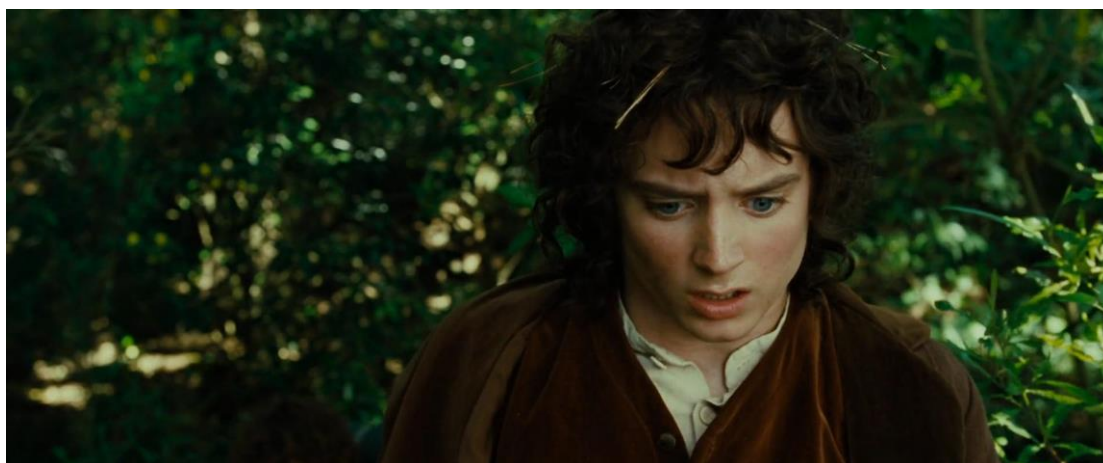
Το δάχτυλό του πλησιάζει αργά αλλά σταθερά το Δαχτυλίδι.



Λίγο πριν το φορέσει, πλάνα του καβαλάρη και του αλόγου που κάνουν απότομες κινήσεις, δείχνουν πως το Νάζγκουλ διαισθάνεται κάπως την παρουσία του Δαχτυλιδιού.

Η κορύφωση τελειώνει με τον Σαμ να σκουντάει δυνατά με το χέρι του τον Φρόντο, με αποτέλεσμα αυτός να “ξυπνάει” από την ύπνωση στην οποία βρισκόταν⁴⁷. Ο Φρόντο συνέρχεται και σε εκείνο το σημείο ο Μέρρυ⁴⁸ -ένας από τους Χόμπιτ χαρακτήρες στη σκηνή- πετάει μια τσάντα με λαχανικά μακριά κάνοντας θόρυβο, για να δημιουργήσει αντιπερισπασμό στο Νάζγκουλ. Σε αυτό το σημείο το μοντάζ έχει αλλάξει και τα πλάνα εναλλάσσονται γρήγορα, μέχρι που τα Χόμπιτ τρέχοντας ξεφεύγουν από τον καβαλάρη.

Τα υπόλοιπα Χόμπιτ κάθονται κάτω να ξεκουραστούν από το τρέξιμο, ενώ ο Φρόντο στέκεται όρθιος. Είναι αναμαλλιασμένος, αναπνέει γρήγορα, ενώ κλαδάκια και διάφορα άλλα στοιχεία έχουν τοποθετηθεί στο κοστούμι του, για να δείξουν την δυσκολία της φυγής τους από την περιοχή με τον καβαλάρη. Η έκφραση του ηθοποιού δηλώνει πως ο ήρωας είναι σαστισμένος από το συμβάν. Προσπαθεί να αναλογιστεί τι συνέβη και να το κατανοήσει.



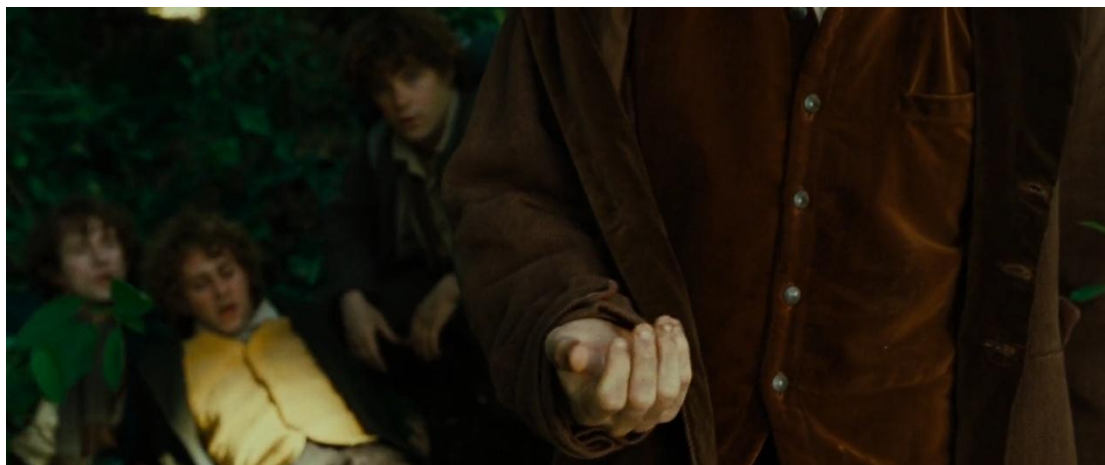
Τα χρώματα της σκηνής έχουν αλλάξει. Εξαφανίστηκε η μπλε χροιά μαζί με το Νάζγκουλ, και το φως της μέρας επέστρεψε κανονικά. Έντονα χρώματα πράσινου και κίτρινου ζωντανεύουν τη σκηνή δείχνοντας πως οι ήρωες διέφυγαν τον κίνδυνο. Η μεταβολή στον φωτισμό και τα χρώματα της σκηνής αποτελούν απόδειξη πως το Νάζγκουλ επηρέαζε το περιβάλλον καθοριστικά.

Η κάμερα κατεβαίνει προς τα κάτω, καθώς ο Φρόντο κοιτά προς το χέρι του και έτσι εισέρχονται στο κάδρο και τα άλλα τρία Χόμπιτ. Αυτά όμως παραμένουν στο

⁴⁷ Ένα από τα σημεία που διαφαίνεται η σημασία του χαρακτήρα του Σαμ. Χάρης σε αυτόν ο Φρόντο διέφυγε πολλούς κινδύνους.

⁴⁸ http://lotr.wikia.com/wiki/Meriadoc_Brandybuck (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

φόντο και εκτός εστίασης, ούτως ώστε να μην διεκδικήσουν την προσοχή από το κυρίαρχο θέμα.



Το χέρι του Φρόντο ανοίγει αργά δείχνοντας πως κάτι κρατά.



Ακολουθεί cut σε πολύ κοντινό πλάνο στην παλάμη του Φρόντο. Το Δαχτυλίδι βρίσκεται εκεί. Είναι πλήρως εστιασμένο αποτελώντας το επίκεντρο του ενδιαφέροντος. Η εστίαση επεκτείνεται στο εσωτερικό της παλάμης, όπου χόμα έχει εισχωρήσει ανάμεσα στις γραμμές του δέρματος και στα νύχια, υπενθυμίζοντας όσα συνέβησαν.

Το νόημα της λήψης αυτής στο τέλος της σκηνής είναι πως ο Φρόντο τώρα αρχίζει να συνειδητοποιεί τον κίνδυνο στον οποίο βρίσκεται πραγματικά. Το Δαχτυλίδι είναι εχθρός του και έχει τη δύναμη να τον ελέγχει αν δεν βρίσκεται σε επαγρύπνηση.

Το Συμβούλιο του Ρίβεντελ

Ανάδειξη κυριαρχίας. Ποιος είναι αρκετά “ισχυρός” να το μεταφέρει;

Ακολουθεί ανάλυση της σκηνής του μυστικού συμβουλίου στο Ρίβεντελ, στο οποίο θέμα συζήτησης είναι η εμφάνιση του Δαχτυλιδιού και η απειλή που έρχεται με αυτό. Η Μιζανσέν παίζει αποφασιστικό ρόλο στο να γίνει αντιληπτή η επίδραση του Δαχτυλιδιού επάνω στους χαρακτήρες. Οι κύριοι χαρακτήρες της Συντροφιάς συστήνονται για πρώτη φορά στον θεατή και μέσω της Μιζανσέν αναδεικνύονται τόσο η εξωτερική τους εμφάνιση όσο και η προσωπικότητά τους. Γίνεται επιπλέον κατανοητό γιατί ανάμεσα σε τόσους ισχυρούς χαρακτήρες, την αποστολή του Δαχτυλιδιού καταλήγει να αναλάβει ένα νεαρό και μικροκαμωμένο Χόμπιτ. Στην ανάδειξη όλων των παραπάνω συντελεί καθοριστικά η Μιζανσέν.

Στο Συμβούλιο του βασιλιά Έλροντ παραβρίσκονται όλες οι φυλές, οι οποίες κινδυνεύουν από τις δυνάμεις του Κακού, με τη βεβαιότητα ότι καθίσταται αναγκαία μία συμμαχία εναντίον του Σάουρον. Η Σύνθεση της σκηνής γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει μια αίσθηση ισότητας μεταξύ των παρευρισκομένων. Όλοι τους είναι καθισμένοι ημικυκλικά, ισαπέχοντας από το βάθρο στο κέντρο του κύκλου, όπου θα είναι τοποθετημένο το Δαχτυλίδι.



Η σκηνή ξεκινά με μία εισαγωγική μακρινή λήψη από αριστερά προς τα δεξιά, η οποία εδραιώνει τον τόπο όπου γίνεται το συμβούλιο. Υπάρχει μεγάλο βάθος στο πλάνο, και στο κάδρο έχει τοποθετηθεί πληθώρα στοιχείων με πολύ σημαντικές οπτικές

πληροφορίες. Συνδυάζονται στοιχεία της φύσης και στοιχεία του πολιτισμού των Ελφ. Συγκεκριμένα, βλέπουμε αρκετούς χρωματικούς τόνους από πράσινο και καφέ, όχι μόνο στα δέντρα, στους θάμνους και στο χώμα, αλλά και πάνω σε ανθρώπινα κτίσματα, ερείπια για την ακρίβεια, τα οποία με την πάροδο των χρόνων έχουν επηρεαστεί από τη βλάστηση. Αυτό ερμηνεύεται καθώς το Ρίβεντελ δεν είναι νεόδμητο, αλλά αποτελεί μία από τις βασικές πόλεις των Ελφ, με ιστορία χιλιάδων ετών.

Όλα τα στοιχεία στο κάδρο βρίσκονται σε εστίαση. Παρόλα αυτά, την προσοχή κεντρίζει το συμβούλιο. Τα μέλη του συμβουλίου βρίσκονται αρκετά κοντά στο κέντρο του κάδρου, ενώ με την κάμερα να κινείται προς τα δεξιά, προσεγγίζουν όλο και περισσότερο το ακριβές κέντρο του. Μόλις φτάσουν στο κέντρο, γίνεται cut στο επόμενο πλάνο. Έτσι ο θεατής έχει πάρει μία πολύ καλή ιδέα για τον περιβάλλοντα χώρο, πριν ακολουθήσει η δράση της σκηνής. Από την κατεύθυνση του φωτός όπως φαίνεται στο βάθος του κάδρου συμπεραίνεται ότι ο ήλιος βρίσκεται αρκετά χαμηλά. Οι σκιές στα κτίρια επιτείνουν αυτή την εντύπωση. Στο δεξιό τμήμα του κάδρου, όπου βρίσκεται το συμβούλιο, ο φωτισμός προέρχεται από δευτερεύουσες πηγές και όχι από τον ήλιο. Όλα τα χρώματα είναι γήινα, ενώ υπάρχουν αρκετές λεπτομέρειες πάνω στα κτίρια και τα ερείπια, που καταδεικνύουν βαθιά αρχιτεκτονική γνώση και εκλεπτυσμένο πολιτισμό. Οι λεπτομέρειες, όπως τα σχήματα στα κάγκελα και τις στρογγυλές καμάρες, παρουσιάζουν ομοιότητες με το καλλιτεχνικό κίνημα της Art Nouveau⁴⁹.

Με απότομη μεταβολή γίνεται cut στο επόμενο πλάνο, που αποτελείται από κοντινή λήψη στο πρόσωπο του βασιλιά Έλροντ. Έτσι επιτυγχάνεται η πρώτη μεταβολή της δυναμικότητας της σκηνής, με την προσοχή στραμμένη στον χαρακτήρα, την ώρα που εξηγεί τον λόγο σύγκλησης του συμβουλίου.

⁴⁹ <https://middleeartharchitectures.com/2014/12/21/elves-and-art-nouveau/>
05/07/2020)

(ανακτήθηκε την:



Ο χαρακτήρας αυτός βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου και είναι ξεκάθαρο από την εστίαση του φακού και την έλλειψη πυκνότητας σε στοιχεία, πως η έμφαση δίνεται στο πρόσωπό του. Είναι ένα αρκετά κοντινό πλάνο, που έρχεται σε άμεση αντίθεση με το προηγούμενο. Είναι ιδιαίτερα σφιχτό, ενώ από την υποκριτική ικανότητα του ηθοποιού δίνεται η ατμόσφαιρα της σκηνής στην οποία υπάρχει ιδιαίτερη ανησυχία για το φλέγον θέμα που τίθεται στο τραπέζι. Ως Ελφ αλλά και ως βασιλιάς είναι φυσικό να έχει εμφάνιση ιδιαίτερα προσεγμένη. Τα μαλλιά του είναι ίσια, χτενισμένα προς τα πίσω, ενώ δεν έχει γένια. Τα αυτιά του είναι μακρύτερα από αυτά των Ανθρώπων και μυτερά στην άκρη τους. Η συνοφρύωσή του, σε συνδυασμό με τα αρρενωπά χαρακτηριστικά του προσώπου του, αρμόζουν σε έναν σοφό και έμπειρο βασιλιά με δυναμικό χαρακτήρα.



Ακολουθεί απότομη μετάβαση σε γενικό πλάνο από μία οπτική γωνία στραμμένη προς τα κάτω, που θέτει το συμβούλιο στο κέντρο του κάδρου. Υπάρχουν πολλά στοιχεία και λεπτομέρειες, όλα εστιασμένα. Δεξιά και αριστερά έχουν τοποθετηθεί αντικείμενα, στα οποία κυριαρχεί το καφέ χρώμα. Ακόμα και τα γκρίζα αγάλματα με το να περιβάλλονται από κορμούς και κλαδιά, χρωματίζονται από τις ανακλάσεις των λοιπών στοιχείων με αποχρώσεις του καφέ. Από διαβρώσεις πάνω στα αγάλματα, αλλά και τον τρόπο που τα “αγκαλιάζει” η φύση (όπως και άλλα αντικείμενα στον σκηνικό χώρο), δημιουργείται μια ήρεμη και “ζεστή” ατμόσφαιρα. Συνδυαστικά με τις περίτεχνες λεπτομέρειες επάνω τους, προκαλείται μια υποβλητική αίσθηση αρχαίας σοφίας και εκλεπτυσμένου γούστου, που χαρακτηρίζει τον λαό των Ελφ. Κυκλικά στο κέντρο του κάδρου βρίσκεται το συμβούλιο, όπου υπάρχει ισχυρός, διάχυτος φωτισμός διατηρώντας όμως μία καλή αντίθεση με τις σκιές, με αποτέλεσμα να αποδίδεται ξεκάθαρα το περίγραμμα των στοιχείων. Δεν υπάρχει κίνηση στα στοιχεία του κάδρου και έτσι η προσοχή του θεατή είναι διάχυτη παντού γύρω.



Την ώρα της εισήγησης του βασιλιά Έλροντ, γίνονται κοντινά πλάνα στα πρόσωπα των παρισταμένων. Πρώτα γίνεται κοντινό στον Λέγκολας. Από την εμφάνιση του χαρακτήρα διαφαίνεται πλέον πως πρόκειται για Ελφ. Τα μαλλιά περιποιημένα, χτενισμένα προς τα πίσω, τα αυτιά μυτερά προς τα πάνω και το πρόσωπο καθαρό χωρίς γένια. Από την κίνηση των ματιών του χαρακτήρα παρατηρείται πως στρέφει την προσοχή του κάπου προς τα δεξιά του κάδρου, πιθανότατα σε κάποιον άλλο χαρακτήρα. Έτσι μετατοπίζεται το ενδιαφέρον του θεατή στο αντικείμενο της προσοχής του. Είναι πολύ χαμηλές οι αντιθέσεις του φωτός και της σκιάς, με αποτέλεσμα, παρόλο που το πρόσωπό του δεν φωτίζεται από το κύριο φως, να είναι ευδιάκριτες όλες τις λεπτομέρειες του παρουσιαστικού του. Τα χρώματα της ενδυμασίας και των μαλλιών του ταιριάζουν με το περιβάλλον πίσω του πετυχαίνοντας έμφαση στο πρόσωπο του χαρακτήρα και τις αντιδράσεις του.

Το πολύ μικρό σε διάρκεια αυτό πλάνο, σε συνδυασμό με το αμέσως επόμενο κοντινό στο πρόσωπο του Άραγκορν, μαρτυρά προηγούμενη γνωριμία μεταξύ των χαρακτήρων.



Με τη σειρά του ο Άραγκορν κατά τη διάρκεια του πλάνου στρέφει το βλέμμα του προς τα αριστερά του κάδρου, αντίστροφα από το προηγούμενο δηλαδή πλάνο του Λέγκολας. Με τη γρήγορη αυτή διαδοχή των δύο πλάνων επιτυγχάνεται μέσω της γλώσσας σώματος των χαρακτήρων κάποιου είδους ξεχωριστή σύνδεση μεταξύ τους. Από τα φυσιογνωμικά γνωρίσματα του χαρακτήρα, το πρόσωπο του οποίου βρίσκεται ακριβώς στο κέντρο του κάδρου σε πλήρη εστίαση, γίνεται σαφές πως δεν πρόκειται για Ελφ αλλά για κάποιο άλλο ον. Πρόκειται για Άνθρωπο και αυτό επιβεβαιώνεται από το χτένισμα των μαλλιών του, τα γένια στο πρόσωπό του και το σχήμα των αυτιών του. Παρατηρείται πως και σε αυτό το πλάνο ο χαρακτήρας έχει όμοια χρώματα με το περιβάλλον πίσω του, με σκοπό όλη η προσοχή να επικεντρωθεί στο πρόσωπό του.



Γίνεται τρίτο κοντινό επάνω στον χαρακτήρα Μπόρομιρ, ο οποίος βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου, αλλά δεν είναι μόνος στο πλάνο όπως οι προηγούμενοι χαρακτήρες, κι έτσι παρουσιάζεται λιγότερο σημαντικός από αυτούς. Παρατηρείται, επίσης, διαφορά στα χρώματα, καθώς αυτός δεν “ταιριάζει” με το περιβάλλον όπως οι άλλοι δύο. Η στάση σώματός του προδίδει κάποια αμηχανία. Τα μαλλιά, τα γένια και

τα αυτιά του μοιάζουν με του Άραγκορν, πρόκειται συνεπώς για Άνθρωπο. Τα μαλλιά του φαίνονται ταιριασμένα καταδεικνύοντας πως δεν νοιάζεται τόσο για την εμφάνισή του, ενώ από την έκφραση του προσώπου του, θα μπορούσε να υποθεθεί πως δεν πρόκειται για κάποιον “ευγενή” αλλά κάποιον κακότετρο και πιθανότατα οξύθυμο. Σε αυτό το συμπέρασμα οδηγείται ο θεατής εξαιτίας της γρήγορης εναλλαγής πλάνων, που τον ωθούν να προβεί σε συσχετισμούς. Οπότε, σε αντίθεση με την ηρεμία που εκπέμπουν οι υπόλοιποι, ο Μπόρομιρ επιδεικνύει κάποιου είδους επιθετικότητα.

Ακολουθεί κοντινή λήψη στον βασιλιά Έλροντ, ο οποίος κοιτάζει προς τα δεξιά του κάδρου δίνοντας “τη σκυτάλη” στον επόμενο κεντρικό χαρακτήρα, τον Φρόντο, που τον διαδέχεται με ένα επίσης κοντινό πλάνο στο πρόσωπό του.

Από την επιλογή της γωνίας λήψης σε κάθε χαρακτήρα προκαλούνται διαφορετικά συναισθήματα στον θεατή. Η λήψη από το ύψος των ματιών ενός ήρωα προκαλεί ταύτιση και συμπάθεια όπως γίνεται και στα κοντινά στον Λέγκολας. Στην περίπτωση του Άραγκορν η λήψη γίνεται χαμηλότερα από το ύψος των ματιών του, αναδεικνύοντας τον ως έναν πολύ σημαντικό και ισχυρό άντρα. Από τη στιγμή που δεν έχει επιβεβαιωθεί κάτι τέτοιο από την αφήγηση έως το σημείο αυτό, προοικονομείται πως θα συμβεί στη συνέχεια.



Μετά τη λήψη στο πρόσωπο του Φρόντο, ο Έλροντ τού ζητά να παρουσιάσει το Δαχτυλίδι. Μέσα από μια ιδιαίτερη γωνία λήψης, ανάμεσα και πίσω από τα περίτεχνα καμπυλωτά καθίσματα, παρατηρείται στο κέντρο του κάδρου εστιασμένος ο Έλροντ αλλά και οι λεπτομέρειες στο παρασκήνιο. Η Σύνθεση των στοιχείων γίνεται με τρόπο, ώστε τα καθίσματα να δημιουργούν έναν νοητό κύκλο όπου μέσα σε αυτόν

να είναι τοποθετημένος “πλάτη-πλάτη” ο Έλροντ με ένα άγαλμα, παραπέμποντας στο είδωλό του. Την εντύπωση αυτή επιβεβαιώνει η ομοιότητα στους χιτώνες τους. Έμμεσα συμπεραίνεται πως τα Ελφ χαρακτηρίζονται από πίστη σε βαθιά παράδοση, την οποία τιμούν ακόμη. Γίνεται αισθητό πως υπάρχει ένα μοτίβο στις σκηνές που αφορούν το Δαχτυλίδι όσον αφορά τα κυκλικά καθαρίσματα εντός του χώρου της οθόνης. Όπως ακριβώς και στη σκηνή στο σπίτι του Μπίλμπο.

Κανένα από τα κοστούμια δεν έχει έντονα “ανοιχτά” χρώματα, με αποτέλεσμα η προσοχή πάντα να στρέφεται στα πιο φωτεινά (ανακλαστικά) στοιχεία, δηλαδή τα πρόσωπα των χαρακτήρων.



Το παραπάνω καρέ είναι από μακρινή λήψη με διακριτικό tilt προς τα κάτω, καθώς ο Φρόντο σηκώνεται και περπατάει προς το κέντρο του κυκλικού συμβουλίου. Ο βασιλιάς Έλροντ στα αριστερά του κάδρου, υποδεικνύει, με χάρη που κατέχουν μόνο τα “ευγενή” Ελφ, το βάθρο επάνω στο οποίο θα παραθέσει ο ήρωας το Δαχτυλίδι. Η λήψη συνεχίζεται, καθώς η κάμερα κινείται αριστερά προς το μέρος που βρίσκεται ο Έλροντ στρεφόμενη προς τα δεξιά με τέτοιο τρόπο, ώστε να βρίσκεται ο Φρόντο πάντα στο κέντρο του κάδρου. Εντέλει, το πλάνο καταλήγει δίπλα στον Έλροντ, με γωνία λήψης το ύψος των ματιών του Φρόντο. Μέσω τεχνικών βεβιασμένης προοπτικής επιτυγχάνεται η διαφορά στα μεγέθη των υπολοίπων χαρακτήρων σε σχέση με του Χόμπιτ. Παρουσιάζεται μικροσκοπικός, εντύπωση που επιτείνεται από τον φαρδύ χιτώνα. Ο σωματότυπος λειτουργεί αντιθετικά ως προς την εσωτερική δύναμη

του χαρακτήρα, ο οποίος θα επιλέξει να αναλάβει όλο το βάρος της αποστολής αργότερα.



Ιδιαίτερα σημαντικό είναι πως η πολύ αργή κίνηση του χεριού του Φρόντο, επιτείνει το δράμα της σκηνής συνδυαστικά με την αδιάκοπη προσοχή και την σοβαρότητα που εκδηλώνεται στα πρόσωπα των χαρακτήρων στο κάδρο. Από τα κοστούμεια επιτυγχάνεται η διάκριση ανάμεσα σε Ελφ, Νάνους, Ανθρώπους και Χόμπιτ. Το πλάνο διακόπτεται από πολύ κοντινή λήψη στο χέρι του Φρόντο την ώρα που αφήνει το Δαχτυλίδι.



Η λήψη αυτή αναδεικνύει τη σημασία του Δαχτυλιδιού στη δράση της σκηνής. Άλλωστε, δεν πρόκειται για ένα απλό αντικείμενο αλλά για τον κύριο ανταγωνιστή⁵⁰ της τριλογίας.

⁵⁰ Σύμφωνα με την αφήγηση, στην εισαγωγική σκηνή φάνηκε πως έβαλε τόση από την “ουσία” του ο Σάουρον κατά τη δημιουργία του Δαχτυλιδιού, ώστε αυτό να αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του εαυτού και της συνείδησής του.

Το χώμα γύρω από τα νύχια του Φρόντο δείχνει πως αυτός δεν ανήκει σε κάποια αστική τάξη αλλά κατάγεται από το Χόμπιτον, όπου τα πλάσματα εκεί ασχολούνται με τη φύση και την καλλιέργεια της γης. Το πλάνο τελειώνει με τεχνική zoom in, κατά τη διάρκεια της οποίας το Δαχτυλίδι παραμένει στο κέντρο του κάδρου και καταλαμβάνει μεγάλο τμήμα του.

Με το ίδιο σταδιακό zoom in συνεχίζει και η επόμενη κοντινή λήψη στο πρόσωπο του Μπόρομιν, ο οποίος (“so it is true”) δείχνει την έκπληξή του μέσω της εκφραστικότητας του ηθοποιού.



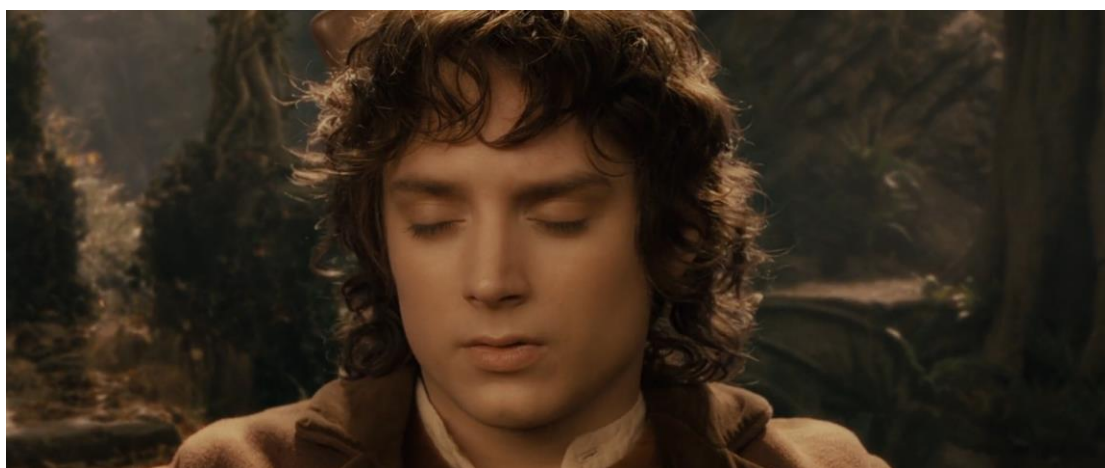
Η έκφραση του προσώπου του πλέον είναι πιο μαλακή, καθώς η δυσπιστία του έχει υποχωρήσει, και φαίνεται συλλογισμένος.



Ο Άραγκορν στο επόμενο πλάνο κοιτά προς τα αριστερά του κάδρου, κάνοντας σαφές πως έστρεψε την προσοχή του στον χαρακτήρα της προηγούμενης λήψης. Από την έκφραση του προσώπου του δεν παρουσιάζεται κάποια ιδιαίτερη ανησυχία, καθώς

παραμένει ήρεμος και παρατηρεί τις αντιδράσεις των γύρω του. Ταυτόχρονα, όμως, είναι σαν να αναμένει κάποιου είδους κίνηση ή δράση από τον Μπόρομιρ.

Ιδιαίτερα απαλός φωτισμός “αγκαλιάζει” το πρόσωπό του, μαλακώνοντας τα χαρακτηριστικά του. Η προσοχή επικεντρώνεται στις εκφράσεις του, καθώς αυτός βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου με πολύ διακριτικό κοντρ-πλονζέ (ισχυροποιώντας την προσωπικότητά του) εντός απόλυτης εστίασης, ενώ τα υπόλοιπα στοιχεία πίσω του είναι αποχρωματισμένα και ανεστίαστα.



Ενώ σταδιακά χτίζεται ένταση στη σκηνή, γίνεται κοντινό στο πρόσωπο του Φρόντο καθώς κάθεται. Κατά τη διάρκεια της λήψης ο ήρωας παίρνει μια βαθιά ανάσα, κλείνει τα μάτια του και εκπνέει με ηρεμία. Με αυτή την κίνηση υποδεικνύεται πως “αποβάλλει” ένα μεγάλο βάρος από τους ώμους του, νομίζοντας πως ο ρόλος του τελείωσε. Σε αντίθεση με τα προηγούμενα κοντινά στους άλλους χαρακτήρες, στο κάδρο πίσω του βρίσκονται τοποθετημένα φυσικά στοιχεία όπως δέντρα με τέτοια προοπτική, ώστε να δίνεται η αίσθηση βάθους. Υπάρχει αρκετός χώρος γύρω από τον χαρακτήρα, ο οποίος ενισχύει τα συναισθήματά του. Έτσι ο θεατής παίρνει και αυτός μια ανάσα λίγο πριν χτιστεί ξανά ένταση στη σκηνή. Εάν υπήρχαν πολλά στοιχεία ή ένας τοίχος από πίσω του και πολύ κοντά του, δεν θα λειτουργούσε με τον ίδιο τρόπο η λήψη. Αλλά όπως θα φανεί από τα πλάνα που ακολουθούν, αυτή η ανάσα θύμιζε ηρεμία πριν την τρικυμία.

Ακολουθούν κοντινά πλάνα στα πρόσωπα βασικών ως προς τη δράση χαρακτήρων, στα οποία επάνω χτίζεται ένταση. Αυτό γίνεται με συνδυασμό δύο τεχνικών πάνω στη λήψη και το μοντάζ: γίνεται εναλλαγή κοντινών πλάνων στα πρόσωπα και το Δαχτυλίδι, ενώ την ίδια στιγμή ξεκινά πάλι σταδιακό zoom in, που

προκαλεί αμηχανία. Θυμίζει αρκετά το συναίσθημα που γεννιέται όταν ένας άγνωστος κοιτάζει κάποιον επίμονα στα μάτια.

Γίνεται κοντινό στο πρόσωπο του Μπόρομιρ, η εκφραστική δεινότητα του οποίου υπερβαίνει των υπολοίπων. Έτσι συγκεντρώνει την προσοχή όλων και αυτό επιβεβαιώνεται από τη λήψη που παρουσιάζει τον Γκάνταλφ να στρέφει το ενδιαφέρον του στον Μπόρομιρ (όπως προκύπτει λόγω συσχετισμού από τη γρήγορη εναλλαγή των δύο πλάνων), αναμένοντας επικείμενη δράση του. Η αμηχανία λύνεται με μεσαίο πλάνο στον Μπόρομιρ, που πρόκειται να διαταράξει την ηρεμία του Συμβουλίου, καθώς σηκώνεται και παίρνει την κυριαρχία της σκηνής από τον Έλροντ.



Σκόπιμα στο κάδρο βρίσκονται άλλοι δύο χαρακτήρες, με αδιάσπαστη την προσοχή τους πάνω στο Δαχτυλίδι. Γίνεται λήψη από την οπτική γωνία του Δαχτυλιδιού. Προκαλείται πίεση στον θεατή, καθώς νιώθει σαν να κοιτάζουν τον ίδιο, και η έκφραση αυτή του προσώπου τους, σε συνδυασμό με την αφύσικη στάση των χεριών τους, αυξάνει την ένταση της σκηνής.



Κατά τη διάρκεια της λήψης η κάμερα ακολουθεί με tilt τον Μπόρομιρ, διατηρώντας τον στο κέντρο του κάδρου, και καταλήγει σε κοντρ πλονζέ αναγνωρίζοντας την κυριαρχία του. Δημιουργείται, παράλληλα, ένα νοητό τρίγωνο από τα τρία πρόσωπα, πράγμα που διαταράσσει την κυκλική διακόσμηση και την γεωμετρία του χώρου. Όπως προαναφέρθηκε, τα τρίγωνα σχήματα συσχετίζονται συμβολικά με κακούς χαρακτήρες και προθέσεις. Ο Μπόρομιρ θα προσπαθήσει να πείσει το συμβούλιο να του δώσει το Δαχτυλίδι, πράγμα που δείχνει πως έχει ήδη τεθεί υπό την επήρειά του και θέλει να το αποκτήσει.

Σημαντικό στοιχείο της Μιζανσέν στο σημείο αυτό είναι η υποκριτική του ηθοποιού, καθώς με μικρο-εκφράσεις του προσώπου του και κινήσεις του σώματός του, αποκαλύπτει τις προθέσεις του. Την ώρα που σηκώνεται, στρέφει το βλέμμα του προς το Δαχτυλίδι και στιγμιαία κυλάει η γλώσσα του πάνω στα χείλη του με τέτοιον τρόπο που εκφράζει τη λαχτάρα του να το αποκτήσει.

Γίνεται διακοπή της λήψης από ένα πολύ γρήγορο κοντινό πλονζέ πλάνο στο Δαχτυλίδι από την οπτική γωνία του Μπόρομιρ. Έτσι άμεσα επιβεβαιώνεται η προσήλωσή του στην απόκτηση του πολυπόθητου Δαχτυλιδιού.

Χτίζεται ένα νέο κύμα έντασης, καθώς ο Μπόρομιρ πλησιάζει προς το Δαχτυλίδι σταδιακά (με λήψη από την οπτική του Δαχτυλιδιού) με κινήσεις που υποδηλώνουν αμηχανία. Ακριβώς σε εκείνο το σημείο διακόπτει για πολύ λίγο ένα πλονζέ κοντινό στο πρόσωπο του Φρόντο, ο οποίος δείχνει μια ανησυχία που αποτυπώνεται στο συνοφρύωμα του προσώπου του. Το βλέμμα του κινείται από το πάνω δεξιό μέρος του κάδρου προς το κάτω αριστερό και πάλι πίσω, συνδέοντας τον

Μπόρομιρ με το Δαχτυλίδι. Από τη σύνδεση αυτή δημιουργείται αγωνία στον θεατή ως προς την έκβαση της σκηνής.



Το πλάνο του Φρόντο ακολουθεί με cut μακρινή λήψη που περιγράφει τον χώρο και τους χαρακτήρες. Ο Μπόρομιρ βρίσκεται στο αριστερό τμήμα του κάδρου προκαλώντας μια νοητή κάθετη γραμμή στον οριζόντιο άξονα, πάνω στον οποίο βρίσκονται οι υπόλοιποι. Από τον αφύσικο τρόπο που περπατάει⁵¹ και χάρις στη μη λεκτική επικοινωνία, φαίνεται σαν να μην έχει συνειδητά τον έλεγχο των κινήσεών του, αλλά σαν να κατευθύνεται προς το Δαχτυλίδι παρακινούμενος από κάτι. Είναι ο μόνος που παρουσιάζεται να ενδίδει στον πειρασμό του Δαχτυλιδιού ως ο πιο αδύναμος, από τη στιγμή που οι υπόλοιποι κάθονται ήρεμα στις θέσεις τους. Όλοι έχουν στραμμένη τη προσοχή τους σε αυτόν, ενώ στο δεξιό μέρος του κάδρου διακρίνεται σοβαρότητα στα πρόσωπα των Ελφ, καθώς παρακολουθούν προσεκτικά τον Μπόρομιρ.

⁵¹ Σημαντική λεπτομέρεια αποτελεί η στάση και ο τρόπος κίνησης των ποδιών του.



Όπως φαίνεται στο παραπάνω καρέ, συνεχίζει λήψη από την οπτική γωνία του Δαχτυλιδιού και η κάμερα ακολουθεί το πρόσωπο του χαρακτήρα. Από τις εκφράσεις του προσώπου του, ενώ αυτός μιλάει για το Δαχτυλίδι και το πλησιάζει, παρουσιάζεται να το θαυμάζει αγνοώντας την απειλή που αυτό φέρει. Εν συνεχεία, στο ίδιο πλάνο κοντοστέκεται κάπως, και η κάμερα κατεβαίνει σιγά και σταθερά έως ότου φτάσει στο ύψος των χεριών του. Αυτό βοηθάει τον θεατή να συνδέσει την αμήχανη κίνησή του, τις εκφράσεις του προσώπου του και τα χέρια του. Από αυτό το κοντρ πλονζέ ο Μπόρομιρ παρουσιάζεται ισχυρός απέναντι στο Δαχτυλίδι που τον “κοιτά” από χαμηλά. Την ώρα που αυτό “κοιτάει” τα χέρια του Μπόρομιρ είναι σαν να τον “προσκαλεί” να το πάρει. Η αγωνία της σκηνής κορυφώνεται, καθώς όλοι είναι επικεντρωμένοι στο τι θα κάνει ο χαρακτήρας. Δευτερευόντως, το πλάνο αυτό περιγράφει την περιβολή του Μπόρομιρ προσθέτοντάς του χαρακτηριστικά, ενώ ταυτόχρονα τον διαφοροποιεί από τους υπόλοιπους: ενώ οι άλλοι είναι ελαφρά ενδεδυμένοι με βαμβακερά, μάλλινα και δερμάτινα ρούχα, ο Μπόρομιρ φοράει σιδερόπλεκτο θώρακα που καταλήγει στους καρπούς των χεριών του. Σε ένα μέρος που χαρακτηρίζεται από ασφάλεια και ηρεμία μέσα στη φύση, δείχνει τον χαρακτήρα ενός πολεμιστή έτοιμου για όλα.

Στα επόμενα δύο κοντινά αντίστροφα πλάνα φαίνεται πως απλώνει το χέρι του με πρόθεση να πάρει το Δαχτυλίδι. Η ένταση κορυφώνεται με το τελευταίο από τα πλάνα αυτά να λαμβάνεται από την οπτική του Δαχτυλιδιού, την ώρα που το χέρι παρουσιάζεται να βρίσκεται σε “απόσταση αναπνοής”.



Σε πολύ κοντινή λήψη, φαίνεται στο κέντρο του κάδρου το χέρι που πλησιάζει το Δαχτυλίδι διατηρώντας την απόλυτη εστίαση, ενώ το υπόλοιπο κάδρο παραμένει πλήρως ανεστίαστο. Το μακιγιάζ στα χέρια του Μπόρομιρ δείχνει κάποιον που επιδίδεται σε χειρωνακτικές εργασίες, πληροφορία που συσχετιζόμενη με την περιβολή του, οδηγεί στο συμπέρασμα πως πρόκειται για έναν ενεργό πολεμιστή. Ας υπομνησθεί πως την ίδια εμφάνιση είχαν τα χέρια του Φρόντο σε προηγούμενο πλάνο, αλλά σε συνάρτηση με την εμφάνιση, ενδυμασία και καταγωγή του, γνωρίζει ο θεατής πως σίγουρα δεν πρόκειται για πολεμιστή.

Κατά τη διάρκεια της κορύφωσης διακόπτουν δύο κοντινά πλάνα πολύ μικρής διάρκειας. Στο πρώτο ο Έλροντ ανασηκώνεται απότομα και στο δεύτερο ο Γκάνταλφ ανακόπτει την κίνηση του Μπόρομιρ να αδράξει το Δαχτυλίδι, όταν αρχίζει να ξεστομίζει λόγια στη “Μαύρη Διάλεκτος⁵²”. Τα μαλλιά από το κοστούμι του Γκάνταλφ κινούνται με τρόπο που υποδεικνύουν την εμφάνιση ρευμάτων αέρα. Σε αντιδιαστολή με τα προηγούμενα πλάνα όπου υπήρχε νηνεμία, γίνεται αισθητό πως η δράση και η ατμόσφαιρα της σκηνής πρόκειται να μεταβληθούν.

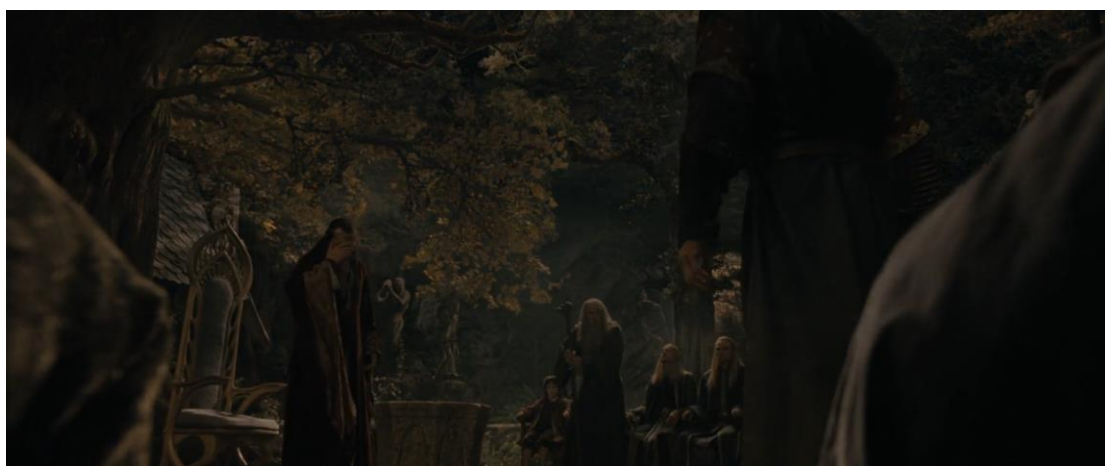
Ολοκληρώνεται, λοιπόν, μια από τις κορυφώσεις της σκηνής καθώς αμέσως πριν ο Μπόρομιρ κατορθώσει να αγγίξει το Δαχτυλίδι, ξεκινάει μια συνεχής εναλλαγή από διακοπτόμενα πλάνα μικρής διάρκειας στα πρόσωπα των Έλροντ, Γκάνταλφ, Γκίμλι (ο Νάνος από την Συντροφιά), Μπόρομιρ και του χεριού του, και του Δαχτυλιδιού. Σε αυτό το σημείο ο ρυθμός του μοντάζ αλλάζει δραματικά. Από

⁵² J.R.R. Tolkien, "Words, Phrases and Passages in Various Tongues in The Lord of the Rings", *Parma Eldalamberon* 17, p. 11-12. Διαθέσιμο στο:

<https://folk.uib.no/hnohf/blackspeech.htm> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

“Black Speech” όπως ονομάζεται η γλώσσα του Κακού. Είναι η γλώσσα που κατασκεύασε ο Σάουρον.

ιδιαίτερα αργές εναλλαγές πλάνων και ομαλές κινήσεις της κάμερας και των στοιχείων στο κάδρο, παρουσιάζονται απότομες μεταβολές αναφορικά με τους χαρακτήρες (εκφραστικά και κινητικά) και σύντομα και με το περιβάλλον. Από τη στιγμή που ξεκινά ο Γκάνταλφ να ομιλεί τη Μαύρη Διάλεκτο, η επίδρασή της στο περιβάλλον γίνεται άμεσα αντιληπτή. Αλλάζει εντελώς ο φωτισμός της σκηνής και οι καιρικές συνθήκες, ενώ παράλληλα αρχίζουν να σείονται τα πάντα γύρω τους.



Ακούγονται βροντές και αρχίζουν όλα να σκοτεινιάζουν. Χάνεται η αθωότητα της σκηνής μαζί με το φως, ενώ λίγες φωτεινές ακτίνες βοηθούν στη διάκριση των στοιχείων στο κάδρο με το κύριο φως να έρχεται από κάπου ψηλά, πίσω από τους χαρακτήρες. Η γωνία λήψης βοηθάει το blocking των ηθοποιών και αναδεικνύει την αφηγηματική δράση. Το πλάνο είναι μακρινό από πολύ χαμηλή γωνία λήψης κατά τη διάρκεια της οποίας η κάμερα κινείται ανάμεσα από στοιχεία, ενώ το κάδρο παραμένει μόνιμα ασφυκτικό. Αυτό συμβαίνει για να τοποθετήσει τον θεατή στην ίδια ψυχολογική κατάσταση με τους ήρωες. Η Μαύρη Διάλεκτος της Μόρντορ πέρα από το περιβάλλον⁵³ επηρεάζει και τους χαρακτήρες, και αυτό γίνεται εμφανές, αλλά και τονίζεται από τη μη λεκτική επικοινωνία⁵⁴ όπως αυτή του Έλροντ και του Λέγκολας. Τα Ελφ παρουσιάζονται περισσότερο ευαίσθητα από τους υπόλοιπους. Αυτό οφείλεται στην ιστορία τους καθώς τα Ελφ είναι πολύ παλιά και ουσιαστικά αγέραστα, με αποτέλεσμα να έχουν ζήσει πολύ περισσότερο την καταστροφική δύναμη του Σάουρον. Έτσι οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι λογικό να σοκάρονται και να κοιτούν σαστισμένοι

⁵³ Το σκότος και τα σκούρα χρώματα συμβολίζουν το Κακό στην ταινία, το οποίο ξεκάθαρα μπορεί και επηρεάζει ακόμη και τις καιρικές συνθήκες.

⁵⁴ Ο τρόπος που ακουμπά το μέτωπό του ο Έλροντ με το χέρι του, υποδηλώνει έναν ξαφνικό και πολύ έντονο πονοκέφαλο. Παράλληλα, το ίδιο συμπέρασμα προκύπτει από τις εκφράσεις στο πρόσωπο του Λέγκολας.

γύρω τους, ενώ τα Ελφ να βιώνουν κάποιου είδους επώδυνη ανάμνηση, η οποία αποτυπώνεται στις εκφράσεις των προσώπων τους.

Μετά από το δυναμικό αυτό πλάνο της μετάβασης από το φως στο σκοτάδι ακολουθούν κοντινές λήψεις στα πρόσωπα κεντρικών χαρακτήρων της σκηνής, με σκοπό να ενταθεί το συναίσθημα και το δέος που προκαλεί το άκουσμα της διαλέκτου αυτής. Όλοι οι χαρακτήρες στρέφουν την προσοχή τους σε σημεία στο άνω μισό του κάδρου, δείχνοντας πως σοκάρονται από τις μεταβολές του περιβάλλοντος γύρω τους. Σε πολύ κοντινό πλάνο στο πρόσωπο τού ανήσυχου Φρόντο, αυτός στρέφει το βλέμμα του κεντρικά προς το κάτω μέρος του κάδρου, όπου σε αντίθεση με τους υπόλοιπους, κοιτά το Δαχτυλίδι σαν να περιμένει να συμβεί κάτι ακόμη υπό το άκουσμα της “Μαύρης Διαλέκτου”.



Επιβεβαίωση πως η Μαύρη Διάλεκτος επέφερε όλες αυτές τις μεταβολές στη σκηνή, φέρει μακρινή λήψη από το ίδιο σημείο ακριβώς όταν ξεκίνησε ο Γκάνταλφ να εκφέρει τα λόγια. Κλείνει κυκλικά, λοιπόν, η ενότητα των πλάνων σε αυτό το τμήμα της σκηνής. Με αργό tilt από επάνω προς τα κάτω σταματά να απαγγέλει τα λόγια ο Γκάνταλφ, και έως ότου φτάσει η κάμερα να τοποθετεί κεντρικά τους χαρακτήρες, το φως έχει επανέλθει στη σκηνή όπως ήταν ακριβώς πριν ξεκινήσει να ηχεί η Μαύρη Διάλεκτος. Επιστρέφει η ηρεμία και το αργό μοντάζ έχοντας πάρει ο θεατής μια καλή γεύση από τη δύναμη του Κακού. Άλλωστε, αν λίγα λόγια καταφέρνουν να επηρεάσουν το περιβάλλον και να εξαφανίσουν κάθε είδους ηρεμία και ασφάλεια, τι θα μπορούσε να επιφέρει ένας όχλος από Ορκ; Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί πως στην κινηματογραφική τριλογία η απειλή του Κακού είναι πάντα αισθητή και η δύναμή του φανερώνεται στον θεατή μέσα από τεχνάσματα που επιφέρουν ψυχολογικά

ερεθίσματα, δίχως την ανάγκη της φυσικής παρουσίας του Κακού. Δεν συμβαίνει στην τριλογία μάχη του ίδιου του Σάουρον με τους ήρωες της Συντροφιάς, αλλά παρόλα αυτά παραμένει ο κύριος ανταγωνιστής μαζί με το Δαχτυλίδι και το Μάτι⁵⁵. Τρία στοιχεία που ποτέ δεν απειλούν εμπράκτως τους ήρωες ή την αποστολή, αλλά μέσω της Μιζανσέν παρουσιάζονται αρκετά ισχυρά ώστε να εκφοβίσουν και τον πιο θαρραλέο ήρωα με την επιρροή που ασκούν. Γίνεται στόχος η παρουσίαση της ψυχολογικής απειλής του Κακού, παρά η “τρομερότητά” του μέσω του σχεδιασμού της οπτικοακουστικής περιγραφής του. Η δύναμη του Κακού βρίσκεται στην ικανότητά του να διαφθείρει και σε αυτό είναι όντως πολύ αποτελεσματικό. Το σασπένς χτίζεται γύρω από τη διαρκή ανησυχία πως ανά πάσα στιγμή οποιοσδήποτε μπορεί να στραφεί ενάντια στην αποστολή αφήνοντας την απληστία του να τον μετατρέψει σε επικίνδυνο εχθρό.

Επιστρέφοντας στη σκηνή, ακολουθεί κοντινό στο πρόσωπο του βασιλιά Έλροντ, ο οποίος συνέρχεται και παρουσιάζεται ενοχλημένος από την δράση αυτή του Γκάνταλφ. Τον διακόπτει κοντινό (γκρο πλάνο) στο πρόσωπο του Γκάνταλφ, ο οποίος χρησιμοποιεί ιδιαίτερη γλώσσα σώματος την ώρα που στέκεται στηριζόμενος στο μακρύ ξύλινο ραβδί του, όπως φαίνεται από το παρακάτω καρέ.



Στο κοντινό αυτό πλάνο ο Γκάνταλφ επιδεικνύει τη δύναμη της γνώμης του. Αυτό γίνεται αισθητό από το πως στέκεται την ώρα που απευθύνεται στον βασιλιά και κύριο ομιλητή, Έλροντ, ενώ γέρνει προς την αντίθετη κατεύθυνση κοιτάζοντας σε σημεία του κάδρου που δεν αντιστοιχούν στην υποτιθέμενη τοποθεσία του Έλροντ

⁵⁵ Το “Μάτι του Σάουρον” είναι η φυσική εκδήλωση της μεταφυσικής ύπαρξής του, μέσω της οποίας γίνεται αντιληπτός. Το σώμα του καταστράφηκε πολλά χρόνια πριν το αφηγηματικό παρόν και θα το ανακτήσει μόνο εάν έρθει σε επαφή με το Δαχτυλίδι και ενισχύσει τη δύναμή του.

(βάσει των πλάνων εδραίωσης του χώρου). Θεωρεί πως έπραξε σωστά και δεν θα ζητήσει συγγνώμη από κανέναν (*“Do not ask your pardon master Elrond, for the black speech of Mordor may yet be heard in every corner of the West”*). Την ώρα που στρέφει την πλάτη του, όμως, οδεύοντας προς το κάθισμα του, γίνεται cut σε κοντινό πλάνο στο πρόσωπο του Μπόρομυρ, ο οποίος διαφωνεί κάθετα με την άποψη του ισχυρού ως τώρα Γκάνταλφ. Αυτή η πράξη μεταθέτει την κυριαρχία της σκηνής στα χέρια του Μπόρομυρ.



Φαίνεται από τα μάτια του Μπόρομυρ πως δεν μπορεί να απομακρύνει το βλέμμα από το Δαχτυλίδι, αλλά καθόλη τη διάρκεια που αναφέρεται σε αυτό, το κοιτάει παθιασμένα, χωρίς να διατηρεί οπτική επαφή με τον συνομιλητή του. Από την έκφραση του προσώπου και την κίνηση του χεριού του αναδεικνύεται η σιγουριά που έχει για τα επιχειρήματά του. Προσπαθεί να επιβάλει την άποψή του σε αυτό το παιχνίδι κυριαρχίας. Από την κίνηση αυτή του χεριού⁵⁶ και του δαχτύλου του, προσδίδεται έμφαση στα λόγια του, με αποτέλεσμα αυτά να ισχυροποιούνται. Πιστεύει πως μπορεί να χειριστεί το Δαχτυλίδι και προωθεί την ιδέα αυτή ως κάτι θετικό για όλους. Είναι πεπεισμένος πως έχει δίκιο και φαίνεται από το σοβαρό ύφος και τις (επιθετικές) κινήσεις του σώματός του, υποδεικνύοντας πως δεν θα διστάσει να διαφωνήσει για να στηρίξει τις απόψεις του. Παράλληλα, στο πλάνο αυτό που είναι μικρής διάρκειας, γίνεται γρήγορο zoom in ενισχύοντας τη νευρικότητα του χαρακτήρα. Αντιμετωπίζει το Δαχτυλίδι ως δώρο και σύμμαχο κατά του Σάουρον και όχι ως εχθρό. Υπάρχει μια θεατρικότητα στο σημείο της αφήγησης στον τρόπο που ο καθένας έχει τη σειρά του

⁵⁶ Οι χειρονομίες είναι ένας τρόπος εκδήλωσης και έκφρασης και χρησιμοποιείται κατά κόρον από τον ομιλητή, είτε το καταλαβαίνει είτε το κάνει ασυνείδητα: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3223789/> (ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

να κινηθεί στον χώρο και να πει τη γνώμη του. Η σκηνή αυτή θυμίζει δικαστήριο όπου ο κατηγορούμενος είναι το Δαχτυλίδι και συνήγορός του ο Μπόρομιρ. Κάθε πλευρά έχει τη σειρά της να αποδείξει τη θέση της.



Διακόπτει πάλι από την οπτική γωνία του Δαχτυλιδιού αλλά προς τον Γκάνταλφ αυτή τη φορά, σαν το Δαχτυλίδι να είναι αυτό που παρατηρεί τη σκηνή και τα δρώμενα γύρω του. Από κοντινό επάνω του φαίνεται μέσω της έκφρασης του ηθοποιού η απορία, συνάμα με την αποδοκιμασία για τη στάση και τα λεγόμενα του Μπόρομυρ. Το κάδρο περιέχει πολλά στοιχεία, αλλά χωρίς να τραβούν προσοχή από τον θεατή. Υπάρχει αρκετός χώρος γύρω και πίσω από τον Γκάνταλφ. Τα φυτά υπό τον κατακόρυφο σκληρό φωτισμό σε συνδυασμό με την ομίχλη, συμβολίζουν την σύγχυση που υπάρχει στη σκηνή. Όπως θα φανεί και από το επόμενο πλάνο, ο Μπόρομυρ σε αντίθεση με τον Γκάνταλφ βρίσκεται σε αρκετά σφιχτή θέση, καθώς βρίσκεται μεταξύ άλλων χαρακτήρων και πίσω του ακριβώς υπάρχει τοίχος. Αυτό θα μπορούσε να λειτουργήσει συμβολικά και να ενισχύσει την οπτική πως ο Μπόρομυρ σκέφτεται κοντόφθαλμα και εγωιστικά, υπό την επιρροή του Δαχτυλιδιού και τον πειρασμό της απόκτησής του. Ο Γκάνταλφ, σε αντιδιαστολή, σκέφτεται αλτρουιστικά ως προς το γενικό καλό. Προτιμά να καταστραφεί το Δαχτυλίδι, παρά να το φορέσει ο ίδιος. Άλλωστε όπως λέει σε άλλο σημείο της ταινίας, το Δαχτυλίδι υπό την κατοχή του θα ήταν υπερβολικά ισχυρό. Η απειλή του Κακού υπερισχύει της επιθυμίας του για προσωπική δύναμη, επαληθεύοντας ότι είναι πιο “ανοιχτόμυαλος”, εντύπωση που ενισχύεται από αρκετά “χαλαρά κάδρα” και χώρο γύρω του την ώρα που αυτός μιλάει.

Ακολουθούν κοντινά κοντρ πλονζέ πλάνα στο πρόσωπο του Μπόρομυρ από την οπτική του Δαχτυλιδιού. Ενώ αυτός κινείται, η κάμερα τον ακολουθεί διατηρώντας το πρόσωπό του στο κέντρο του κάδρου και συνεχώς εστιασμένο. Τα πλάνα αυτά διακόπτονται από μακρινές λήψεις, με σκοπό την περιγραφή της σκηνής και της κυριαρχίας την οποία διατηρεί ο Μπόρομυρ.



Η κάμερα κινείται με πλάγιο τράβελινγκ (ή λατεράλ), ενώ με pan (πλάγιο στρίψιμο του φακού) διατηρεί πάντα το βάθρο και το Δαχτυλίδι στο κέντρο του κάδρου. Φαίνεται πολύ σημαντικός χαρακτήρας από τη στιγμή που έχει κερδίσει την προσοχή μερικών από τα πιο σημαντικά και ισχυρά πλάσματα στη Μέση-Γη. Ο τρόπος που κινείται και απευθύνεται προς το συμβούλιο, σε συνδυασμό με τις χαμηλές γωνίες λήψης, ενισχύει τον έλεγχο και την κυριαρχία του στο σημείο αυτό.



Ακολουθεί πλάνο μικρής διάρκειας, κοντινό στο πρόσωπο του Άραγκορν, ο οποίος δείχνει απογοητευμένος και εκνευρισμένος από τα λόγια του Μπόρομιν “*By the blood of our people, are your lands kept safe*”⁵⁷. Έως τώρα δεν είχε δείξει εκφραστικά τα συναισθήματά του ο ήρωας. Με αποτέλεσμα ακόμα και μικρο-εκφράσεις του προσώπου του να έχουν αρκετή βαρύτητα. Μπορεί να υποθέσει ο θεατής πλέον, πως ο

⁵⁷ Είναι ενοχλημένος με τον Μπόρομιν που μιλάει τόσο αλαζονικά. Ο Μπόρομιν δεν γνωρίζει πως ο Άραγκορν είναι βασιλικής καταγωγής και ο θρόνος της Γκόντορ (για την οποία μιλάει ο Μπόρομιν) του ανήκει δικαιοματικά. Συνεπώς “οι άνθρωποι του”, για τους οποίους μιλάει, είναι ουσιαστικά υπήκοοι του Άραγκορν.

ήρωας, φτάνει στα όρια του με αυτά που ακούει. Προδιαθέτει, έτσι, για κάποια επικείμενη δράση.

Δεν αργεί να έρθει η στιγμή αυτή και, μετά από ένα μικρό σε διάρκεια πλάνο στον Μπόρομιρ, διακόπτει πάλι κοντινή λήψη του Άραγκορν, την ώρα που ξεκινά να διαφωνεί με τα λόγια του πρώτου. Ακολουθούν αντίστροφα πλάνα εναλλάξ στους δύο ήρωες αναδεικνύοντας στοιχεία του χαρακτήρα του καθενός.



Από το παραπάνω καρέ φαίνεται η στάση σώματος του Μπόρομιρ την ώρα που επικεντρώνει την προσοχή του στον Άραγκορν. Ο τρόπος που στρέφει αργά το σώμα του κοιτώντας πρώτα με το κεφάλι στραμμένο, μαρτυρά υποτίμηση, την οποία δεν αργεί να εκφράσει και λεκτικά δύο πλάνα μετά.



Ο τρόπος που ο Άραγκορν κοιτάζει, διαφωνεί και επιχειρηματολογεί εμπνέει ευγένεια και σεβασμό. Το γεγονός πως η γωνία λήψης είναι στο ύψος των ματιών του βοηθάει στην ταύτιση με τον ήρωα και προκαλεί συναισθήματα συμπάθειας στον θεατή.



Όπως προέβλεψε ο θεατής εξαιτίας της Μιζανσέν, ξεκινά ο Μπόρομιρ αλαζονικά να υποτιμά τη γνώμη “ενός απλού ranger⁵⁸”, βάζοντας τον εαυτό του πιο πάνω. Ο “ισχυρός” Μπόρομιρ είναι όρθιος και φέρεται υπεροπτικά, πράγμα που επιβεβαιώνεται από την γλώσσα σώματος και τις εκφράσεις του προσώπου του⁵⁹. Το πρόσωπό του όταν μιλάει προς τον Άραγκορν βρίσκεται υπό σκιά, εν αντιθέσει με το ομοιόμορφα φωτισμένο απαλό πρόσωπο του συνομιλητή του. Το φως και η σκιά είναι συμβολικά στοιχεία καθόλη την τριλογία. Το φως συμβολίζει το Καλό και η σκιά το Κακό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ο σχεδιασμός των διαφόρων φυλών. Τα Ορκ, λόγου χάρη, είναι “ξεπεσμένα” Ελφ. Σε πλήρη αντίθεση με τα ευγενή, μορφωμένα, λαμπερά, όμορφα και εκλεπτυσμένα Ελφ, τα Ορκ είναι σκουρόχρωμα, παραμορφωμένα, απερίσκεπτα, άγρια και αποκρουστικά. Εν κατακλείδι, ο Μπόρομιρ έχει τεθεί υπό την επιρροή του Δαχτυλιδιού, και τα συναισθήματά του προς τον Άραγκορν φανερώνουν επιθετικότητα εκδηλωμένη με αυθάδεια, λόγω της διαφωνίας του τελευταίου με αυτόν. Είναι σκόπιμα υποφωτισμένο το πρόσωπό του για να δείξει τη “σκιά” που τον χειραγωγεί.

Ο Άραγκορν με τη σειρά του εξηγεί με ηρεμία και σεβασμό, όπως φαίνεται από το πρόσωπό του, τα επιχειρήματά του και παραμένοντας καθιστός, μη προβαίνοντας σε περισσότερες σωματικές κινήσεις, πράγμα που θα έδειχνε αγανάκτηση στο συγκεκριμένο σημείο της σκηνής. Υπό το διάχυτο πλάγιο φως που “αγκαλιάζει” το πρόσωπό του, αναδεικνύονται τα χαρακτηριστικά και οι μικρο-εκφράσεις του. Βρίσκεται “υπό το φως”, λοιπόν, προτείνοντας να καταστραφεί το Δαχτυλίδι, δίχως να

⁵⁸ Ranger: Είδος ταξιδευτή και φύλακα, ο οποίος συνήθως είναι ικανός μαχητής.

⁵⁹ Χαρακτηριστικό παράδειγμα οι γραμμές που σχηματίζονται στα μάγουλά του και επιδεικνύουν συναισθήματα θυμού, ενόχλησης και αποδοκιμασίας.

αναλογιστεί την περίπτωση χρήσης του από τον ίδιο και να αφήσει την απληστία να “θολώσει” το μυαλό και τις αποφάσεις του.



Σε μεσαίο πλάνο στον Μπόρομιρ και με τοποθετημένη την κάμερα πίσω και αριστερά του Άραγκορν (over-shoulder shot), παίρνει την προσοχή ένας ακόμα σημαντικός για την πλοκή ήρωας, ο Λέγκολας. Ο ρόλος του στο σημείο της σκηνής είναι να ανακοινώσει ουσιαστικά την ταυτότητα και την σημαντικότητα του χαρακτήρα Άραγκορν. Σηκώνεται απότομα από την καρέκλα του για αυτόν τον λόγο. Η χρήση της Μιζανσέν εδώ γίνεται αρκετά έξυπνα. Τα στοιχεία στο κάδρο είναι πολύ προσεκτικά τοποθετημένα. Δημιουργούνται κάθετες γραμμές στο οριζόντιο κάδρο, τα μεγέθη των οποίων μικραίνουν με γραμμική προοπτική και με σημείο φυγής έξω από τον χώρο της οθόνης, στα αριστερά. Πρόκειται για διαβάθμιση ισχύος και συμβολίζεται από το μέγεθος των τριών χαρακτήρων στην παρούσα λήψη. Ο σκοπός στη λήψη αυτή είναι ο Λέγκολας να υπερασπιστεί τον Άραγκορν και να αναδείξει την καταγωγή αλλά και την κληρονομιά του. Εκτός από λεκτικά, το κάνει και οπτικά, παρουσιαζόμενος σαφώς ο μικρότερος στο κάδρο με τη γωνία λήψης πάνω από το ύψος των ματιών του. Μπροστά σε αυτή την επίδειξη δύναμης, ο “ισχυρός” Μπόρομιρ εξασθενεί και, παρόλο που βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου, είναι πολύ μικρότερος (άρα ασήμαντος) κι ανίσχυρος από τον Άραγκορν στα δεξιά.



Αφού εκπληρώσει τον σκοπό του, το πλάνο διακόπτεται από κοντινή λήψη στο πρόσωπο του Λέγκολας δραματοποιώντας τα λόγια του, μέσω του γοργού zoom in στο πρόσωπό του.



Μόλις πληροφορείται την ταυτότητα του Άραγκορν, ξεκινά κοντινή λήψη στον έντονα σοκαρισμένο Μπόρομιρ κατά τη διάρκεια της οποίας φαίνεται από τις εκφράσεις του πως νιώθει ανάμικτα συναισθήματα. Ακολουθούν κοντινά στο πρόσωπο του Λέγκολας και του Μπόρομιρ, έως ότου με κοντινό στο πρόσωπο του Άραγκορν, μέσω της κίνησης του χεριού του και της έκφρασης του προσώπου του, φαίνεται σαν να ντρέπεται να ακούει να “του πλέκουν το εγκώμιο” πράγμα που επιδεικνύει άλλο ένα χαρακτηριστικό του, την ταπεινότητα. Υπό τη γωνία λήψης από το ύψος των ματιών του, διευκολύνεται η ταύτιση του θεατή με τον ήρωα. Η ένταση στο σημείο της σκηνής πέφτει, την ώρα που ο Μπόρομιρ κάθεται πάλι, υποδηλώνοντας πως μπήκε στη θέση του κυριολεκτικά και μεταφορικά. Γίνεται μεσαίο κοντινό πλάνο στον Γκάνταλφ την ώρα που κάθεται ήσυχος με τα δάχτυλά του δεμένα επάνω στα πόδια του, μη έχοντας

να παραθέσει κάτι τη συγκεκριμένη στιγμή. Σηκώνεται και πάλι ο βασιλιάς Έλροντ και ξεκινάει να αγορεύει σηματοδοτώντας την επιστροφή της ισορροπίας στο συμβούλιο.

Ακολουθούν κοντινά πλάνα μικρής διάρκειας σε πρόσωπα που στρέφουν την προσοχή τους στο Δαχτυλίδι και στη συνέχεια γίνεται κοντινό και στο ίδιο με σταδιακό zoom in, προκαλώντας αγωνία (προσμονή πως κάτι θα συμβεί). Εκείνη τη στιγμή γίνεται κοντινό πλάνο στο πρόσωπο του Γκίμλι. Λόγω νοητής σύνδεσης των δύο πλάνων γνωρίζει πλέον ο θεατής πως πρόκειται ο Νάνος αυτός να “κουβαλήσει τη δράση” παρακάτω. Στο πλάνο αυτό, λοιπόν, ο Γκίμλι παρουσιάζει με τη σειρά του τη δική του φύση.



Το κοστούμι του περιλαμβάνει πυκνά μακριά και κατσαρά μαλλιά και γένια και συνοδεύεται από σκληρά και άγρια χαρακτηριστικά. Έτσι προδιαθέτει τον θεατή πως πιθανότατα πρόκειται για άγριο, ευέξαπτο και βίαιο χαρακτήρα. Γενικά στην τριλογία δεν “πέφτει” ιδιαίτερα έξω κανείς κρίνοντας από το “εξώφυλλο”. Η περιγραφική (οπτική) αφήγηση βοηθάει την οικονομία της αφήγησης, κι όταν προκύπτει ανατροπή, το συναίσθημα που προκαλείται στον θεατή είναι αρκετές φορές ισχυρότερο.



Ο θεατής δεν απογοητεύεται, καθώς γίνεται μεσαίο πλάνο την ώρα που ο Γκίμλι πιάνει το τσεκούρι του με σκοπό να καταστρέψει το Δαχτυλίδι. Φαίνεται πως ο πολεμιστής μέσα του δεν κρύβεται, αλλά αναδεικνύεται και από την αλυσόπλεκη ενδυμασία του και από τις αντιδράσεις του. Είναι ένας σχετικά απερίσκεπτος χαρακτήρας, ο οποίος βιάζεται να δράσει. Όπως θα φανεί και στη συνέχεια της σκηνής, οι Νάνοι δεν έχουν καλές σχέσεις με τα Ελφ. Επομένως, είναι λογικό σε αντίθεση με τους υπόλοιπους χαρακτήρες που νιώθουν ασφάλεια, όντας ελαφριά ντυμένοι και άοπλοι, οι Νάνοι να είναι “έτοιμοι για πόλεμο”. Με τα αλυσόπλεκτα και τα όπλα υπό χείρας, γίνεται κατανοητό πως δεν νιώθουν “τη ζεστασιά του σπιτιού τους”, μα την απειλή πιθανού εχθρού.

Με ταχύ πλάγιο τράβελινγκ της κάμερας το Δαχτυλίδι βρίσκεται σύντομα στο κέντρο του κάδρου, την ώρα που το τσεκούρι του Γκίμλι πέφτει επάνω του. Το μοντάζ επιταχύνεται και πάλι. Στιγμαία διακόπτεται το πλάνο από κοντινό στο πρόσωπο του Έλροντ, με σκοπό να φανεί η έκπληξη στο πρόσωπό του. Φαίνεται πως βλέπει κάτι που δεν περίμενε να συμβεί κατά τη διάρκεια του συμβουλίου. Άμεσα συνεχίζει το προηγούμενο τράβελινγκ και την ώρα που το τσεκούρι του Γκίμλι χτυπά το Δαχτυλίδι και (το τσεκούρι) γίνεται κομμάτια, παρουσιάζεται πάρα πολύ κοντινή λήψη στο Δαχτυλίδι, με αποτέλεσμα αυτό να γεμίζει όλο σχεδόν το κάδρο. Φαίνεται άθικτο. Η λήψη αυτή πολύ γρήγορα διακόπτεται από ένα μη διηγητικό εμβόλιμο πλάνο, το οποίο περιλαμβάνει ακριβώς τέσσερα καρέ, όπου φαίνεται σε τέσσερα διαδοχικά χρωματικά

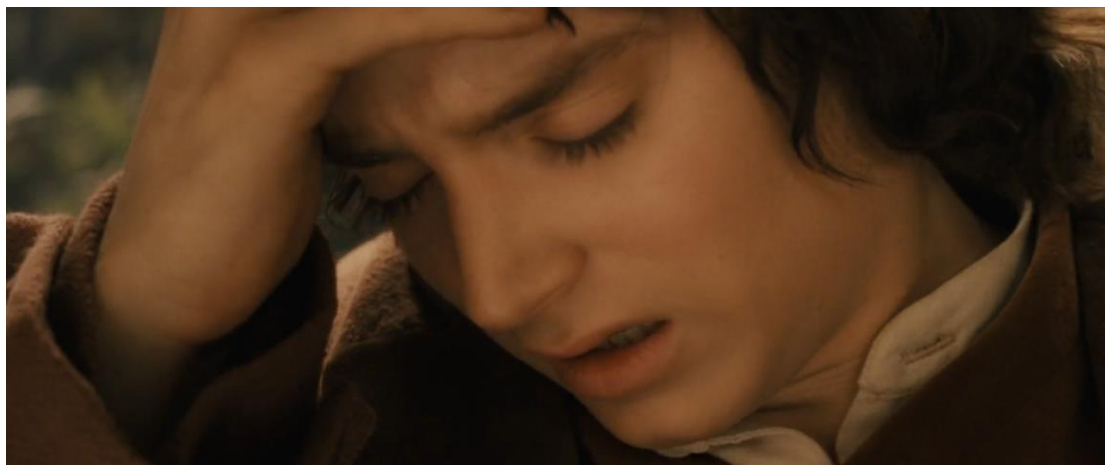
και φωτεινά στάδια μια εικόνα εκτός σκηνής (τοποθεσίας). Στο κάδρο φαίνεται ένα φλεγόμενο μάτι όμοιο με αυτό γάτας⁶⁰. Αυτό είναι “το Μάτι του Σάουρον”.



Δεν επιδιώκεται να απομακρυνθεί ο θεατής από τη σκηνή, για αυτό και η διάρκεια του πλάνου είναι πολύ μικρή. Γίνεται στιγμιαία η χρήση παράλληλης αφήγησης, εντείνοντας τη σκηνή και το ξάφνιασμα του θεατή. Εναλλάσσοντας τα πλάνα του Δαχτυλιδιού με του Ματιού διατηρώντας όμοιο τον χώρο που κατέχουν και τα δύο στο κάδρο, προκύπτει συσχετισμός. Όντας “ένα”, το Δαχτυλίδι με το Μάτι, φαίνεται πως το χτύπημα επηρέασε και τα δύο, καθιστώντας τα άμεσα συνδεδεμένα μεταξύ τους. Το πλάνο διαδέχεται κοντινή λήψη στο πρόσωπο του Φρόντο, που παρουσιάζεται μέσα από τις εκφράσεις του ηθοποιού να βασανίζεται. Εδώ συμβαίνει κάτι ιδιαίτερο. Γίνεται jump cut σε πλάνο ελάχιστα πιο κοντινό στο πρόσωπο του Φρόντο, ακριβώς από την ίδια οπτική γωνία. Το πρόσωπό του είναι ανέκφραστο και κατά τη μικρή διάρκεια του πλάνου αλλάζει σταδιακά η έκφραση του, πλησιάζοντας τον πόνο που φάνηκε να νιώθει στο αμέσως προηγούμενο πλάνο. Αυτή η επιλογή δεν έγινε καθόλου τυχαία. Φαίνεται πως το πρώτο πλάνο στο οποίο βασανιζόταν έντονα, αποτελεί οπτικοποίηση του συναισθήματος που βίωσε εσωτερικά την ώρα που χτυπήθηκε το Δαχτυλίδι. Ακολουθήθηκε από το δεύτερο πλάνο, το οποίο απλά ανέδειξε την πραγματική έκφραση του προσώπου του. Υπό το πολύ γρήγορο μοντάζ, ο θεατής ταυτίζεται με τον πόνο του ήρωα και βιώνει ο ίδιος σύγχυση, καθώς προσπαθεί να επεξεργαστεί τις πληροφορίες που δέχεται μέσα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα. Άμεσα έχει επιτευχθεί τρίγωνο σύνδεσης του Δαχτυλιδιού με το Μάτι και τον Φρόντο. Από τον τελευταίο θα περιμένει συνέχεια ο θεατής, καθώς δεν γνωρίζει

⁶⁰ Η κόρη περιγράφεται από ελλειπτικό σκούρο σχήμα, όπως στην πλειονότητα των αιλουροειδών κατά τη διάρκεια της ημέρας.

ακόμη γιατί, αλλά φαίνεται πως ο Φρόντο έχει ιδιαίτερη σημασία για τη δράση και το Δαχτυλίδι. Αυτό επιβεβαιώνεται από μεσαίο πλάνο, στη συνέχεια, όπου παρουσιάζεται ο Γκίμλι να πέφτει και όπως είναι φυσικό να στρέφουν οι υπόλοιποι την προσοχή τους σε αυτόν. Δεν φαίνεται να βιώνει κανείς το ίδιο συναίσθημα με τον Φρόντο εκείνη τη στιγμή.



Γίνεται και πάλι κοντινό στον Φρόντο, ο οποίος ακόμη πονάει τόσο που ακουμπάει το χέρι στο μέτωπό του αναζητώντας ανακούφιση. Τα μισάνοιχτα χείλη με τα σφιγμένα δόντια, καθώς και τα κλειστά μάτια αυξάνουν την αίσθηση του πόνου που φαίνεται να βιώνει ο ήρωας. Στοχεύοντας στην ανάδειξη των εκφράσεων του ήρωα μετά από τόσα κοντινά στο πρόσωπό του, είναι έκδηλη η σημασία των συναισθημάτων του. Ο υποφωτισμός της λήψης βοηθάει την αφήγηση.

Αυτού του είδους οι απότομες εναλλαγές πλάνων μικρής διάρκειας συνηθίζονται στο είδος ταινιών τρόμου και προξενούν σοκ και φόβο στον θεατή, ενώ, επίσης, αλλάζουν προσωρινά την αίσθηση της ροής του χρόνου. Μπορεί να συμβούν και να περιγραφούν πολλά πράγματα, τα οποία ενώ αφορούν ένα αφηγηματικό δευτερόλεπτο, διαρκούν πολύ περισσότερο σε πραγματικό χρόνο ή αντίστροφα. Με τις αλλαγές στον ρυθμό του μοντάζ, λοιπόν, προκαλείται μια ασυνεχής πραγματικότητα, η οποία εξυπηρετεί την αφήγηση.



Μετά την κορύφωση ακολουθεί πάλι αργό μοντάζ προσθέτοντας δράμα στις επόμενες λήψεις. Γίνεται πλάνο από γωνία λήψης χαμηλότερη του βάθρου. Με εμπρόσθιο και προς τα επάνω τράβελινγκ, η κάμερα περιγράφει από πολύ κοντά το αποτέλεσμα της προσπάθειας του Γκίμλι. Κατά τη διάρκεια της αργής ανοδικής πορείας της κάμερας προς το Δαχτυλίδι, φαίνονται τα εναπομείναντα μεταλλικά κομμάτια από το τσεκούρι του Νάνου, και στο κέντρο του κάδρου έρχεται το Δαχτυλίδι, το οποίο παρουσιάζεται ανεπηρέαστο από το χτύπημα. Ο σκοπός εδώ είναι ξεκάθαρος. Παρουσιάζεται η μαγική δύναμη του Δαχτυλιδιού κι όπως θα εξηγήσει στο επόμενο πλάνο ο Έλροντ, το Δαχτυλίδι δεν μπορεί να καταστραφεί παρά μόνο από την ίδια φωτιά μέσα στην οποία δημιουργήθηκε.

Ακολουθεί μια αρκετά μεγάλης διάρκειας λήψη, κατά την οποία η κάμερα διατηρεί το πρόσωπο του Έλροντ στο κέντρο, ενώ παράλληλα τον πλησιάζει πολύ αργά. Μέσα από το τράβελινγκ και την κοντρ-πλονζέ λήψη γίνεται περισσότερο δραματικός ο λόγος, ενώ επιπλέον προσδίδεται κύρος σε αυτόν, συνδυαστικά με τις εκφράσεις και τα χαρακτηριστικά του προσώπου του. Κατά τη μέση της λήψης, όταν έχει φτάσει πολύ κοντά στο πρόσωπο του Έλροντ, διακόπτουν δυο αντίστροφα κοντινά πλάνα διαδοχικά στο πρόσωπο του Φρόντο που ακόμη φαίνεται να βασανίζεται, και στο Δαχτυλίδι. Ο Φρόντο κοιτάει προς τα κάτω δεξιά του κάδρου προς το Δαχτυλίδι. Από τις εκφράσεις του προσώπου του και τον τρόπο που τρέμει ελαφρώς το κεφάλι του, δείχνει τρομοκρατημένος. Το πλάνο στο Δαχτυλίδι γίνεται από την οπτική γωνία του Φρόντο και μεγεθύνεται με zoom in. Την ίδια στιγμή ακούγονται ψιθύροι οι οποίοι δεν πηγάζουν φανερά από κάπου. Από τον συνδυασμό των πλάνων και των ψιθύρων επαληθεύεται πως προέρχονται από το Δαχτυλίδι και ο Φρόντο ο οποίος είναι ο μόνος που αντιλαμβάνεται τους “μαγικούς ψαλμούς” στρέφει το βλέμμα του με τρόπο προς

αυτό. Συνεχίζει η λήψη επάνω στον Έλροντ μόνο που τώρα ξεκινάει η κάμερα να κάνει τράβελινγκ προς τα πίσω και να “χαλαρώνει” το κάδρο.

Συνεχίζουν οι ψίθυροι (πιο ισχυροί) και γίνονται ξανά κοντινές λήψεις στο Δαχτυλίδι και στον Φρόντο, που κοιτάει ανοίγοντας υπερβολικά και αργά τα μάτια του. Είναι ο μόνος που το ακούει, αφού οι υπόλοιποι δεν παρουσιάζουν κάποια αντίδραση.

Γίνεται κοντινό στον Έλροντ και οι ψίθυροι σταματάνε. Το ξόρκι του Δαχτυλιδιού είτε τελείωσε είτε διακόπηκε από τα λόγια του Έλροντ. Γίνεται μακρινό πλάνο στο Συμβούλιο την ώρα που δεν ομιλεί κανείς. Επικρατεί ησυχία και δημιουργείται προσμονή για το ποιος θα πάρει τον λόγο. Οι ετοιμασίες έχουν γίνει για έναν νέο κύκλο από κοντινά σε πρόσωπα και αντιδράσεις των μελών του συμβουλίου. Τον λόγο παίρνει ο Μπόρομιρ και ξεκινούν τα κοντινά ανάμεσα στους χαρακτήρες που τον ακούνε. Αυξάνεται η ένταση από μεσαίο πλάνο στον Λέγκολας που αντιδρά σε αυτά που ακούει και σηκώνεται απότομα φτάνοντας στο άνω κεντρικό σημείο του κάδρου διεκδικώντας την κυριαρχία. Πολύ γρήγορα γίνεται πλάγιο κοντινό στο πρόσωπό του, με σκοπό την ανάδειξη των συναισθημάτων του. Βρίσκεται στο αριστερό άκρο και κοιτά προς το δεξί. Παρουσιάζεται ισχυρός, καθώς η γωνία λήψης συμβαίνει από το ύψος των χειλιών του και τα μάτια του είναι τοποθετημένα πάνω από το κέντρο του κάδρου. Το μοντάζ επιταχύνεται προκαλώντας νευρική από τις συνεχόμενες εναλλαγές των κοντινών πλάνων. Έχοντας κάνει την αρχή ο Λέγκολας, η ισορροπία και η ηρεμία έχει διαταραχθεί, και αντιλαμβάνεται πλέον ο θεατής πως είναι θέμα χρόνου να σηκωθούν και άλλοι χαρακτήρες και να αναμετρηθούν, χρησιμοποιώντας την ίδια επιθετική γλώσσα σώματος. Ο τρόπος με τον οποίο ο Λέγκολας θα ανασηκωθεί απότομα, θυμίζει την ταινία *12 angry men* (1957), όπου οι ένορκοι ξεκινούν να διαφωνούν παίρνοντας ο καθένας τον λόγο. Η δράση αυτή στην προαναφερόμενη ταινία οδηγεί τη σκηνή σε μεγάλη ένταση, πράγμα που τονίζεται και από το γοργό μοντάζ, όπως ακριβώς συμβαίνει και στην υπό ανάλυση σκηνή.

Λίγα δευτερόλεπτα μετά, σηκώνεται διαφωνώντας ο Μπόρομιρ, και αμέσως μετά κι ο Γκίμλι. Ο καθένας, τη στιγμή που σηκώνεται, περιγράφεται από μεσαίο πλάνο, και αμέσως από κοντινό στο πρόσωπο την ώρα που εκκινεί να μιλάει. Με αυτό τον τρόπο εκδηλώνεται η επιθετικότητα με την οποία “πετάγονται” από το κάθισμα και ο θυμός που αναδεικνύεται μέσα από τις εκφράσεις τους. Οι γλώσσα σώματος των χαρακτήρων αλλάζει δραστικά, καθώς γίνονται οξύθυμοι και εριστικοί προκαλώντας

ο ένας τον άλλον. Ο Γκίμιλ προσβάλλει τα Ελφ, με αποτέλεσμα να σηκωθούν όλα μαζί και να προκαλέσουν ένταση. Σηκώνονται γρήγορα όλοι, εκτός από τους πιο ψύχραιμους χαρακτήρες, τους οποίους αργεί να επηρεάσει το ξόρκι. Εναλλάσσονται κοντινές λήψεις στα άτομα που μαλώνουν και στους Άραγκορν και Γκάνταλφ, οι οποίοι παραμένουν στα καθίσματά τους και φαίνεται να απογοητεύονται από την έκβαση της συζήτησης, νεύοντας και στρέφοντας το βλέμμα τους προς τα κάτω.

Σε αυτό το σημείο γίνεται κοντινό στον Φρόντο που στρέφει το βλέμμα του στο Δαχτυλίδι. Είναι ιδρωμένος, πράγμα που δηλώνει την ένταση της ψυχικής ταλαιπωρίας που βίωσε στις προηγούμενες λήψεις. Φαίνεται πως παρατηρεί ήρεμα τι συμβαίνει και κατανοεί κάτι που κανείς άλλος δεν φάνηκε να προσέχει. Η γωνία λήψης είναι χαμηλότερα από τα μάτια του, ισχυροποιώντας τον στο συγκεκριμένο σημείο της σκηνής.

Αμέσως ακολουθεί κοντινή λήψη στο Δαχτυλίδι (αντίστροφο πλάνο), όπου η Μιζανσέν είναι εντυπωσιακή.



Στο κέντρο του κάδρου, συμμετρικά προς τα άκρα, βρίσκεται το Δαχτυλίδι. Το ίδιο είναι ακίνητο, αλλά στο πλάνο υπάρχει κίνηση. Εδώ εντυπωσιακά περιγράφεται η ένταση της σκηνής να αντικατοπτρίζεται επάνω στο Δαχτυλίδι. Χάρης στην ανακλαστικότητα του χρυσού δαχτυλιδιού, ο αντικατοπτρισμός χωρίζεται σε δυο. Το κάτω μισό του Δαχτυλιδιού, περιγράφει την επιφάνεια του βάθρου στο οποίο βρίσκεται, ενώ το άνω μισό περιγράφει τους χαρακτήρες σε ένταση. Σε συγκρουσιακές καταστάσεις, συμβατικά το υποκείμενο που παρακολουθεί αλλά δεν συμμετέχει ενεργά στη δράση της στιγμής, φανερώνει έμμεσα πως είτε φταίει για την παρούσα κατάσταση/εξέλιξη, είτε πρόκειται να οδηγήσει στη λύση της σύγκρουσης.

Συγκεκριμένα, από τη λήψη αυτή συμπεραίνεται πως το Δαχτυλίδι εμπλέκεται στη διαφωνία εκμεταλλεζόμενο την αρνητικότητα και επιθετικότητα που κάθε χαρακτήρας διαθέτει εσωτερικά. Τη λήψη αυτή προσωρινά διακόπτουν πλάνα από τη διαμάχη. Το μοντάζ είναι γρήγορο και δείχνει ακόμη και τον Γκάνταλφ, τον σοφό γέρο μάγο, να σηκώνεται και να συμμετάσχει στην έντονη διαφωνία. Εκείνη τη στιγμή γίνεται κοντινό στον Φρόντο και επιστρέφει η προηγούμενη λήψη στο Δαχτυλίδι. Σταδιακά χάνεται ο θόρυβος από τους χαρακτήρες και αρχίζει να ακούγεται και πάλι ψίθυρος. Από τον συνδυασμό των δύο λήψεων προκύπτει πως ο Φρόντο “φιλτράρει” τον θόρυβο την ώρα που συγκεντρώνεται στο Δαχτυλίδι και τον ψίθυρο που ακούει. Συνδέοντας την εικόνα με τον ήχο ο θεατής οδηγείται στο συμπέρασμα ότι όντως το Δαχτυλίδι υποκινεί τη δράση στο συγκεκριμένο σημείο της αφήγησης. Φλόγες εμφανίζονται σταδιακά στο Δαχτυλίδι και φαίνεται πως μόνο ο Φρόντο τις προσέχει, καθώς παραμένει ανεπηρέαστος από το ξόρκι. Γίνεται πολύ κοντινό στο πρόσωπό του την ώρα που σκληραίνουν τα χαρακτηριστικά του (σφίγγει το σαγόνι του). Το βλέμμα του φεύγει από το Δαχτυλίδι και σηκώνεται. Η κάμερα τον ακολουθεί. Αλλάζει η γωνία λήψης και τοποθετείται το ύψος των ματιών του, χαμηλότερα από το κέντρο, σε αντίθεση με τα κοντινά του προηγουμένως. Χάνεται η ισχύς που είχε και, ενώ προσπαθεί να μιλήσει στους υπόλοιπους, παρουσιάζεται ανίσχυρος. Γίνεται αντίστροφο πλάνο από την οπτική του και διακρίνονται σε μεσαίο κοντινό οι υπόλοιποι σε αρκετή απόσταση την ώρα που καυγαδίζουν. Ενισχύεται η εντύπωση πως η φωνή του Φρόντο δεν ακούγεται. Ακολουθεί αμέσως μεσαίο πλάνο που συνοψίζει τη δράση στη σκηνή.



Ο Φρόντο όσο πλησιάζει τους υπόλοιπους, βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου και φαίνεται πολύ μικρός συγκριτικά με τα υπόλοιπα στοιχεία του. Η κάμερα βρίσκεται στο ύψος των ματιών του βασιλιά Έλροντ, ο οποίος παρουσιάζεται απογοητευμένος αλλά ανεπηρέαστος επίσης από το Δαχτυλίδι, ευρισκόμενος στο αριστερό άκρο του κάδρου. Στα δεξιά βρίσκονται οι υπόλοιποι, με τον Γκάνταλφ να ξεχωρίζει.

Από το κοντινότερο στο μακρινότερο, όλα τα στοιχεία στο κάδρο είναι εστιασμένα. Παρόλα αυτά η προσοχή πέφτει στον μικροσκοπικό Φρόντο, επειδή βρίσκεται στο κέντρο και διακρίνεται χρωματικά. Έντονο καφέ φαίνεται σε τρία σημεία του κάδρου, ενώ στο υπόλοιπο κυριαρχεί το γκρι. Αριστερά τα ρούχα του Έλροντ, δεξιά το μανίκι του Μπόρομιν και στο κέντρο τα ρούχα του Φρόντο. Υπό αυτό τον χρωματικό άξονα καθοδηγείται η προσοχή του θεατή επάνω στον Φρόντο.

Τότε γίνεται πολύ κοντινό στο πρόσωπο του Γκάνταλφ, με σκοπό να φανεί πως τα λόγια του μικρού Χόμπιτ ακούγονται. Τα χαρακτηριστικά του προσώπου του μαλακώνουν απότομα και φαίνεται πως βιώνει λύπη, καθώς τα μάτια του είναι δακρυσμένα. Στη συνέχεια, κλείνει και σφίγγει τα μάτια του και στρέφει το πρόσωπό του αργά προς την κατεύθυνση όπου βρίσκεται ο Φρόντο.



Κατά τη διάρκεια της λήψης η κάμερα με αριστερό pan και tilt down τοποθετεί το πρόσωπο του Φρόντο στο κέντρο του κάδρου, παραμένοντας, ωστόσο, η γωνία λήψης στο ύψος των ματιών του Γκάνταλφ. Καταλήγει λοιπόν σε αρκετά ψηλή γωνία λήψης στον Φρόντο από το ύψος των ματιών των λοιπών χαρακτήρων, με σκοπό την ένταση του δράματος που επιτυγχάνεται από την αντίθεση της δυνατής φωνής του και της εμφανισιακής αδυναμίας του μπροστά στους υπόλοιπους.



Ακολουθεί αντίστροφο πλάνο από την οπτική γωνία του ήρωα. Φαίνεται πως η φωνή του κατάφερε να σπάσει την επίδραση του Δαχτυλιδιού. Όλοι οι χαρακτήρες έχουν στρέψει την προσοχή τους επάνω του και από την έκφραση των προσώπων τους φαίνονται σοκαρισμένοι από τα λόγια του νεαρού Χόμπιτ. Τα μεταλλικά κάγκελα πίσω τους συμβολίζουν την απελευθέρωσή τους από το ξόρκι. Αντίθετα, εάν στη λήψη

βρίσκονταν οι χαρακτήρες πίσω από τα κάγκελα, θα παρέπεμπε το πλάνο σε κάποιου είδους εγκλεισμό, είτε πραγματικά είτε ψυχολογικά⁶¹.

Από κοντινές λήψεις παρουσιάζονται χαρακτήρες όπως ο Άραγκορν και ο Γκίμλι να στρέφουν το σώμα και την προσοχή τους επάνω στον Φρόντο. Οι κινήσεις τους είναι αργές και ομαλές ενώ τα πρόσωπά τους μαλακώνουν στη θέα του. Αυτό ερμηνεύεται από το γεγονός πως, ενώ μεταξύ των άλλων φυλών προϋπήρχε μίσος, απέναντι στον Φρόντο δεν είχαν αναπτυχθεί αντίστοιχα αρνητικά συναισθήματα.

Γίνεται κοντινό από ψηλή γωνία λήψης στον Φρόντο την ώρα που ανακοινώνει πως αναλαμβάνει να κουβαλήσει αυτός το Δαχτυλίδι, μολονότι δεν γνωρίζει τον δρόμο. Κατά τη διάρκεια της λήψης το βλέμμα του Φρόντο στρέφεται σε διάφορα σημεία του κάδρου, μοιράζοντας την προσοχή του σε όλους τους χαρακτήρες απέναντί του.

Συνεχίζει αντίστροφο πλάνο, κοντινό στο πρόσωπο του Γκάνταλφ, ο οποίος φαίνεται να χαμογελάει κοιτώντας περήφανα διαγώνια από το κέντρο του φακού, υπονοώντας έτσι πως η λήψη γίνεται από την οπτική γωνία του μικρού ήρωα.

Ακολουθεί μεσαία λήψη στον Φρόντο και έπειτα κοντινή, την ώρα που ο Γκάνταλφ τον ακουμπάει στον ώμο βαδίζοντας πίσω του. Η κίνηση αυτή του Γκάνταλφ δίνει το παράδειγμα για τους υπόλοιπους, μεταβάλλοντας τη θέση του πίσω από τον Φρόντο υποδηλώνοντας πως θα τον στηρίξει. Όπως συμβαίνει σε διάφορα αθλήματα, διαμορφώνεται μια ομάδα με τους παίκτες να λαμβάνουν τη θέση τους πίσω από τον αρχηγό.

Σε επόμενο πλάνο φαίνεται με μεσαία λήψη ο Άραγκορν, ο οποίος σε αντιδιαστολή με τους περισσότερους χαρακτήρες, βρίσκεται ακόμη στο κάθισμά του. Κατά τη διάρκεια της λήψης όμως σηκώνεται. Αυτό αναδεικνύει την ηθική και την ανωτερότητά του, αφού επέλεξε να σηκωθεί και να αναμειχθεί μόνο για να δηλώσει την υποστήριξή του στην αποστολή. Γίνεται κοντινό στο πρόσωπό του την ώρα που δηλώνει πως είτε με τον θάνατό του είτε με τη ζωή του θα προστατέψει τον Φρόντο. Το πλάνο αυτό έχει το πρόσωπο του Άραγκορν στο κέντρο του κάδρου, διατηρώντας τη γωνία λήψης χαμηλότερα από τα μάτια του ήρωα, ισχυροποιώντας τον και τονίζοντας την ανδρεία με την οποία παραθέτει τα λόγια του. Αναγνωρίζεται σε

⁶¹ <https://digitalsynopsis.com/design/movie-geometry-shapes-emotions-visual-storytelling/>
(ανακτήθηκε την: 05/07/2020)

επόμενο πλάνο η ταπεινότητά του, επίσης, καθώς με μεσαία κοντινή λήψη πίσω και πλάγια από τον Φρόντο παρουσιάζεται να πλησιάζει και να γονατίζει μπροστά του, με σκοπό να έρθει στο ύψος του και να υποστηρίξει τα λόγια του. Εάν, λόγου χάρη, πλησίαζε αλλά παρέμενε όρθιος μπροστά από το μικροκαμωμένο Χόμπιτ, θα φαινόταν μεγάλη αντίθεση ισχύος στους δύο χαρακτήρες, κι έτσι θα παρουσιαζόταν ανακόλουθος. Με το να γονατίζει μπροστά του, λοιπόν, αναγνωρίζει την εσωτερική δύναμη του μικρού Χόμπιτ.

Με κοντινό στον Γκάνταλφ να κοιτάζει προς τα αριστερά του κάδρου (στη νοητή τοποθεσία του βασιλιά Έλροντ), και στη συνέχεια να κλείνει το δεξί του μάτι χαμογελώντας ελαφρά, προκαλείται χιούμορ και αποβάλλεται η αρνητική ατμόσφαιρα που χτιζόταν προηγουμένως. Κλείνοντας το μάτι του στον βασιλιά Έλροντ, δείχνει πως ο σκοπός του συμβουλίου επετεύχθη. Βρέθηκε δηλαδή μια λύση με την οποία συμφωνούν όλα τα μέλη του συμβουλίου. Αλλάζει η διάθεση της σκηνής πράγμα που φαίνεται και από τις εκφράσεις των χαρακτήρων. Γίνονται κοντινά πλάνα στους Λέγκολας και Γκίμλι, οι οποίοι πηγαίνουν δίπλα στον Φρόντο. Δεν περιγράφεται μίσος και επιθετικότητα πλέον στα πρόσωπά τους, αλλά αποφασιστικότητα και ηρεμία. Σε αυτό το σημείο από χαμηλή γωνία λήψης φαίνεται σε μεσαίο πλάνο ο Μπόρομιν να μπαίνει στο κάδρο με την πλάτη του γυρισμένη προς τον θεατή. Αρχικά δεν φαίνεται ολόκληρος παρά μόνο το μανίκι του. Αναγνωρίζεται όμως ο χαρακτήρας από τις διαφορές που έχει το κοστούμι του σε σχέση με των υπολοίπων. Ο θεατής, λοιπόν, τον βλέπει τμηματικά να εισέρχεται στο κάδρο κατά τη διάρκεια του βαδίσματός του προς τον Φρόντο. Η χαμηλή γωνία λήψης σε σχέση με τις προηγούμενες που ήταν στο ύψος των ματιών των ηρώων, προδιαθέτει τον θεατή για κάτι διαφορετικό όσον αφορά τον Μπόρομιν. Και αμέσως μετά γίνεται κοντινό στο πρόσωπο του την ώρα που αυτός (όχι με απόλυτη χαρά) ανακοινώνει πως επίσης συμφωνεί με την απόφαση του συμβουλίου. Μέχρι να γίνει αυτό όμως, ο τρόπος που φαίνεται να περπατάει την ώρα που γίνεται κοντινό στο πρόσωπό του και το γεγονός ότι η κάμερα τον ακολουθεί με τράβελινγκ, φανερώνει τη δύναμη και την αυτοπεποίθηση του ήρωα στη σκηνή. Η σκηνή κοντεύει στο τέλος της και σκοπός είναι πλέον να μειωθεί η ένταση που είχε έως τώρα χτιστεί. Σύμφωνα με τον Kant, το γέλιο άμεσα εξουδετερώνει κάθε προσμονή έντασης (Schein, 1956: 24-32). Έτσι, στο παρακάτω πλάνο θα κάνει την εμφάνισή του στο “κρυφό” συμβούλιο ένας ακόμη ήρωας, ο Σαμ.



Με ένα δυνατό επιφώνημα (Χα!), δηλώνει την παρουσία με κοντινό στο πρόσωπό του από το ύψος των ματιών του. Ο ήρωας φαίνεται καθαρά στο κέντρο του κάδρου περιτριγυρισμένος από φυτά, υποδεικνύοντας πως ήταν εκεί κρυφά καθόλη τη διάρκεια του συμβουλίου. Είναι μια ευχάριστη έκπληξη για τον θεατή που προκαλεί γέλιο και οδηγεί σε περισσότερα συναισθήματα συμπάθειας προς τον Σαμ. Η λήψη είναι στατική και αυτός φεύγει εκτός του χώρου της οθόνης. Η επόμενη λήψη έχει οργανωθεί με βάση το blocking του Σαμ ώστε μόλις αυτός μπει στην εικόνα, να βρεθεί στο κέντρο του κάδρου εστιασμένος, με σκοπό την ξεκάθαρη οπτική περιγραφή της καλοσύνης και της ποιότητας του χαρακτήρα του. Η σκηνή συνεχίζει την ώρα που ο Έλροντ σε μεσαίο κοντινό πλάνο διατηρεί το θετικό και ανάλαφρο κλίμα που πλέον επικρατεί, απαντώντας με αστείο τρόπο στον Σαμ αφού χαμογελάει καθώς μιλάει.



Σαν “ατάκα” κωμικού καλλιτέχνη στο τέλος κάποιου αστείου, εμφανίζεται μεσαίο πλάνο όπου διακρίνονται τα άλλα δυο Χόμπιτ να βγαίνουν πίσω από τις κολώνες από τις οποίες ως τότε κρύβονταν. Οι εκφράσεις των ηθοποιών είναι το

“κερασάκι” στη Μιζανσέν, μπορεί να πει κανείς, καθώς από τα πρόσωπά τους και μόνο παρουσιάζονται ως οι αξιαγάπητοι “χαζούληδες” που χρησιμεύουν σε κάθε καλή ιστορία. Από τα σηκωμένα φρύδια, τα ανοιχτά στόματα και την αμήχανη γλώσσα σώματος, τα κουτοπόνηρα αλλά συμπαθητικά προς τον θεατή Χόμπιτ δίνουν την πινελιά τους στο αστείο. Μεσαίο πλάνο που τα δείχνει να τρέχουν μέσα στο συμβούλιο προς τον Φρόντο οδηγεί σε κοντινό στο πρόσωπο του Έλροντ από χαμηλή λήψη, με σκοπό να φανεί η έκπληξή του από την εμφάνισή τους. Άλλωστε είναι γνωστό και λέγεται αρκετές φορές στην τριλογία, πως τα Χόμπιτ χαρακτηρίζονται από γοργά ελαφριά βήματα και εάν θέλουν κινούνται απαρατήρητα.

Τη σκηνή κλείνει μεσαίο πλάνο στην τελική εικόνα όπου φαίνονται όλοι οι κύριοι χαρακτήρες, οι οποίοι διαμορφώνουν τη “Συντροφιά”.



Οι αναλογίες των χαρακτήρων είναι προσεκτικά μελετημένες σχετικά με την φυλή στην οποία ανήκουν. Είναι συμμετρικά τοποθετημένοι απέναντι από την κάμερα, ενώ η λήψη γίνεται από το ύψος των ματιών του Νάνου που είναι πιο ψηλός από τα Χόμπιτ, αλλά σαφώς πιο κοντός από τους υπόλοιπους. Όλοι κοιτάνε προς τον βασιλιά Έλροντ. Το φως είναι διάχυτο, ενώ δεν υπάρχουν σκιές πλέον στη σκηνή. Από τον παραμυθένιο απαλό φωτισμό μαρτυρείται πως ξεπεράστηκε η δοκιμασία και ενώ έβαιναν προς διάσπαση, εντέλει κατέληξαν σε ένωση. Από τη στιγμή που το Κακό στην τριλογία συνδύαζεται με τη σκιά και το Καλό με το φως, είναι σαφές στο πλάνο πως το Καλό είναι αυτό που υπερισχύει στη σκηνή.

Την ώρα που κορυφώνεται η μουσική, κορυφώνεται και η ομιλία του Έλροντ, ο οποίος σε μεσαίο κοντινό πλάνο ανακοινώνει πως αυτοί θα είναι *Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, όπως τιτλοφορείται η ταινία της τριλογίας. Η σκηνή κλείνει με κοντινό

στον Πίπιν την ώρα που δίνει την τελική χιουμοριστική ατάκα “*Τέλεια, πού πάμε*”; Εκεί, σαν να κλείνει η αυλαία προκειμένου να αλλάξει το σκηνικό σε θεατρική παράσταση, απλά κόβεται το πλάνο και κυριαρχεί απόλυτο μαύρο, έως ότου αρχίσει η επόμενη σκηνή.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Ανέλαβα την εργασία αυτή με την πεποίθηση πως ο όρος Μιζανσέν είναι κάτι ξεκάθαρο και απολύτως κατανοητό. Με το γνωσιολογικό υπόβαθρο που μου εξασφάλισαν οι έως τώρα σπουδές μου, θεωρούσα ότι η δυσκολία της εργασίας θα βρισκόταν στην ανάλυση και την κατανόηση του κινηματογραφικού στυλ του σκηνοθέτη. Κατά τη διάρκεια της μελέτης, ωστόσο, εμβαθύνοντας στο θέμα, βρέθηκα αντιμέτωπος με πρόσθετες δυσκολίες και διλήμματα. Η Μιζανσέν παρουσιάστηκε ως κάτι πολύ ασαφές αρχικά, καθώς από την επισκόπηση της ελληνικής αλλά κυρίως της διεθνούς βιβλιογραφίας συνάντησα απόψεις καταξιωμένων θεωρητικών του κινηματογράφου, οι οποίες βρίσκονταν σε διάσταση μεταξύ τους σε σημαντικό βαθμό, ακόμη και σε βασικά στοιχεία του όρου. Στη συνέχεια διαπίστωσα πως η διαφωνία αυτή περί του όρου και της σημασίας του, όχι μόνο δεν είναι πρόσφατη αλλά πηγαίνει πολλές δεκαετίες πίσω. Εντέλει έφτασα στο σημείο να κατανοήσω αλλά και να διαμορφώσω τη δική μου άποψη όσον αφορά αυτόν τον περίπλοκο μα συγκεκριμένο όρο.

Αναφορικά με τη μεθοδολογική προσέγγιση της εργασίας για την ανάλυση της ταινίας, από τις διαθέσιμες επιλογές κατέληξα στην εξής: αποφάσισα να κινηθώ χωρίζοντας αρχικά την ταινία σε σεκάνς, σκηνές και πλάνα, και στη συνέχεια να επιλέξω τις σκηνές που εξυπηρετούν τους σκοπούς της εργασίας μου. Ως κριτήριο επιλεξιμότητας έθεσα τον βαθμό που κάθε ένα από τα στοιχεία της Μιζανσέν λειτουργεί με αποτελεσματικότητα και ενισχύει καθοριστικά την αφήγηση. Αν και αρχική σκέψη μου ήταν κάθε ένα από τα επτά χαρακτηριστικά της Μιζανσέν να αναδειχθεί από μια συγκεκριμένη σκηνή, εντέλει αποφάσισα ότι είναι περισσότερο εξυπηρετικό να ασχοληθώ με τη συνεργασία μεταξύ τους, αντιμετωπίζοντάς τα ως σύνολο. Επέλεξα να αναλύσω και να παρουσιάσω τη Μιζανσέν χρησιμοποιώντας ολόκληρες σκηνές κι όχι μεμονωμένα πλάνα, για να δείξω τη λειτουργία της κατά τη διάρκεια της αφηγηματικής δράσης, εστιάζοντας στις μεταβολές, τις ανατροπές και τις αντιθέσεις.

Η αλήθεια είναι πως αναζητώντας υλικό δεν περίμενα να βρω τόσες πολλές πηγές. Αυτό αν και με έφερε αρχικά σε σύγχυση, αποτέλεσε ιδιαίτερη πρόκληση.

Ανακαλύπτοντας τις τέσσερις οπερατικές παραγωγές στην τετραλογία του Ρ. Βάγκνερ *Der Ring des Nibelungen* (1848-1874), επεσήμανα πάρα πολλές ομοιότητες με την τριλογία *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών*, όσον αφορά την ιστορία και τη σημειολογία. Η παράθεσή τους πίστευα πως θα βοηθούσε αρκετά την κατανόηση των σκηνοθετικών επιλογών πάνω στη Μιζανσέν, όμως εντέλει θεώρησα πως το αποτέλεσμα δεν σχετιζόταν ξεκάθαρα με το θέμα της εργασίας, αφού αποτελούσε συγκριτική ανάλυση και η απόκλιση από αυτό ήταν εμφανής.

Θεωρώ πως οι στόχοι που εξαρχής έθεσα επιτεύχθηκαν σε ικανοποιητικό βαθμό και πως το αποτέλεσμα δικαιώνει την επιλογή του συγκεκριμένου θέματος. Οι δυσκολίες που συνάντησα στην πορεία με οδήγησαν σε άλλα μονοπάτια σκέψης, διεύρυναν τον ορίζοντά μου και εμπλούτισαν τη θεωρητική μου σκευή. Ο όγκος και η ποιότητα του υλικού που συγκέντρωσα και μελέτησα, ενίσχυσαν το ενδιαφέρον μου και δημιούργησαν την επιθυμία να εξακολουθήσω την ενασχόλησή μου με ζητήματα θεωρητικής ανάλυσης κινηματογραφικών αλλά και τηλεοπτικών παραγωγών σε μεταπτυχιακό επίπεδο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

“Addenda and Corrigenda to the 2001-2002 Tolkien Studies Bibliography”. (2005). *Tolkien Studies*, Vol. 2, West Virginia University Press, p. 288

Arden, R. S. (2006). “Translating Tolkien: Philological Elements in "The Lord of the Rings" (review)”, *Tolkien Studies*, Vol. 3, 2006, West Virginia University Press, pp. 228-231

Ashley, B. W. (2018). *Using Ambiguity: How mise-en-scène and silhouettes are used to draw emphasis to the emotional content of the story*. Μεταπτυχιακή εργασία. USA: The Savannah College of Art and Design

Astruc, A. (1985). “What is mise en scène?” In J. Hillier (Ed.), *Cahiers du cinema – The 1950s: Neo-realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge: Harvard University Press, pp. 266-268

Auden, W. H. (1967). “Good and Evil in ‘The Lord of the Rings’”, *Tolkien Journal*, Vol. 3 : Iss. 1 , Article 1.

Auger, E. E. (2011). "The Lord of the Rings' Interlace: The Adaptation to Film," *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 30, No. 1 , Article 9, pp. 143-162

Barsam, R. M. & Dave, M. (2010). *Looking at movies: An introduction to film*. New York: W. W. Norton

Bazin, A. (2005). *What is Cinema? Vol I*. 2nd Ed. University of California Press

Bellour, R. (2000). “Figures aux allures de plans”. In J. Aumont (Ed.), *La mise en scène*. Bruxelles: De Boeck, pp. 109-126

Bordwell, D. & Thompson, K. (2009). *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Κ. Κοκκινίδη. Αθήνα: MIET

Bowman, M. R. (2006). “The Story Was Already Written: Narrative Theory in The Lord of the Rings”, *Narrative*, Vol. 14, No. 3, Oct. 2006, The Ohio State University Press, pp. 272-293

Brawn, D. (2002). *The Lord of The Rings: The Two Towers - Creatures*, επιμ.: R. Taylor

Brisbois, M. J. (2008). “Tree of Tales: Tolkien, Literature, and Theology (review)”, *Tolkien Studies*, Vol. 5, 2008, West Virginia University Press, pp. 266-269

Brooke, J. H. (2017). “Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien”, *Journal of Tolkien Research*, Vol. 4, No. 1, Article 1

Bruzzi, S. (1997). *Undressing cinema: clothing and identity in the movies*. London: Routledge

Christopher, J. R. (2005). “Following Gandalf: Epic Battles and Moral Victory in "The Lord of the Rings" (review)”, *Tolkien Studies*, Vol. 2, 2005, West Virginia University Press, pp. 253-256

Cook, P. (1996). *Fashioning the nation: costume and identity in British cinema*. London: British Film Institute

- Corrigan, T. & White, P. (2008). *The Film Experience: An Introduction*, 2nd edition, Boston: Bedford/St. Martin's
- Cornell, J. (2012). "Film tourism – evolution, progress and prospects". *Tourism Management*, Vol. 33, No. 5, pp. 1007-1029
- Deutelbaum, M. (1987). "Costuming and the color system of leave her to heaven". *Film Criticism*, Vol. 11, No. 3, pp. 11-20
- Drout, M. D. C. (2004). "Tolkien's Prose Style and its Literary and Rhetorical Effects", *Tolkien Studies*, Vol. 1, 2004, West Virginia University Press, pp. 137-163
- Dyer, R. (1995). "Heritage cinema in Europe". In G. Vincendeau (Ed.), *Encyclopedia of European Cinema*. London: Cassell and British Film Institute
- Elliot, A. J. & Maier, M. A. "Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans." *Annual Review of Psychology*, Vol. 65, No. 1, 2014, pp. 95-120
- Evans, J. (2012). "*The Ring and the Cross: Christianity and The Lord of The Rings, and: Light Beyond All Shadow: Religious Experience in Tolkien's Work* (review)", *Tolkien Studies*, Vol. 9, 2012, West Virginia University Press, pp. 97-105
- Fisher, J. (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers Visual Companion*. Revised edition (2003). London: HarperCollins Publishers
- Fisher, J. (2009). "The Lord of the Rings and the Western Narrative Tradition (review)", *Tolkien Studies*, Vol. 6, 2009, West Virginia University Press, pp. 264-272
- Foster, M. (2007). "The Power of the Ring: The Spiritual Vision behind the Lord of the Rings (review)", *Tolkien Studies*, Vol. 4, 2007, West Virginia University Press, pp. 293-297
- Fourie, P. J. (2004). *Media studies volume 2: content, audiences and production*. Lansdowne, SA: Juta and Company
- Gaines, J. & Herzog, C. (1990). *Fabrications: Costume and the female body*. London: Routledge
- Gibson, P. C. (2009). "Η ενδυμασία στον κινηματογράφο". Στο Hill, J. & Gibson, P. C. (Επιμ.), *Εισαγωγή στις κινηματογραφικές σπουδές*, μτφ. Κ. Βασιλείου & Χ. Κασσιμάτη. Αθήνα: Πατάκης, σσ. 66-77
- Harl, A. (2007). "The Monstrosity of the Gaze: Critical Problems with a Film Adaptation of *The Lord of the Rings*," *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 25, No. 3, Article 7, pp. 61-69
- Harper, S. (1994). *Picturing the past: the rise and fall of the costume film*. London: British Film Institute
- Henderson, B. (1976). "The long take". In B. Nickols (Ed.), *Movies and methods: an anthology*. Berkeley: University of California Press, pp. 310-320
- Houghton, J. Wm & Keese, N. K. (2005). "Tolkien, King Alfred, and Boethius: Platonist Views of Evil in The Lord Of The Rings", *Tolkien Studies*, Vol. 2, 2005, West Virginia University Press, pp. 131-159

Ingham, R. & Covey, L. (1992). *The Costume Designer's Handbook*. Portsmouth, NH: Heinemann

Kawin, B. (1992). *How movies work*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press

Kim, S. (2004). "Beyond Black and White: Race and Postmodernism in The Lord of the Rings Films", *MFS Modern Fiction Studies*, Vol. 50, No. 4, Winter 2004, Johns Hopkins University Press, pp. 875-907

Kuhn, A. & Westwell, G. (2012). *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press

Lakowski, R. I. (2002). "Types of Heroism in *The Lord of the Rings*," *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*: Vol. 23, No. 4 , Article 3, pp. 22-35

Martin, A. (2014). *Mise en scène and film style. From classical Hollywood to new media art*. Australia: Palgrave Macmillan

Martin, A. (2014). *Mise en Scène and Film Style. From Classical Hollywood to New Media Art*. Australia: Palgrave Macmillan

McArthur, C. (1972). *Underworld USA*. London: Secker & Warburg

Nilsson, Chr. (2013). *The Making of a Spectacle. A technical and aesthetic style analysis of Peter Jackson's 'The Lord of the Rings'*. Μεταπτυχιακή εργασία. Sweden: Lund University

Obertino, J. (2006). "Barbarians and Imperialism in Tacitus and The Lord of the Rings", *Tolkien Studies*, Vol. 3, 2006, West Virginia University Press, pp. 117-131

Pavis, P. (2013). *Contemporary Mise en Scène. Staging theatre today*. USA and Canada: Taylor & Francis Ltd

Pitchel, I. (1994). "Οι αλλαγές στην οπτική γωνία της κάμερας". Στο Jacobs, L. (Επιμ.), *Τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου*, μτφ. Σ. Ρουμπή. Αθήνα: Καθρέφτης, σσ. 46-58

Pramaggiore, M. & Wallis, T. (2005). *Film: A critical introduction*. Boston: Laurence King

Purdy, J. (2006). "Moving Stories: Visualization, Mise-en-scène, and Native American Fiction", *Western American Literature*, Vol. 41, No. 2, Summer 2006, University of Nebraska Press, pp. 177-200

Rea, J., Paar, K. & Drout, M. (2009). "Bibliography (in English) for 2007", *Tolkien Studies*, Vol. 6, 2009, West Virginia University Press, pp. 345-360

Rearick, A. (2004). "Why is the Only Good Orc a Dead Orc? The Dark Face of Racism Examined in Tolkien's World", *MFS Modern Fiction Studies*, Vol. 50, No. 4, Winter 2004, Johns Hopkins University Press, pp. 861-874

Roszainora, S., Maziana, O., Shazila, A. & Kamaruzaman, J. (2009). "Semiotic Analysis of a Media Text The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring", *Canadian Social Science*, Vol. 5, No. 4, 2009

Russell, G. (2002). *The Art of the Fellowship of the Ring (The Lord of the Rings)*. Boston New York: Houghton Mifflin Company

- Sharpe, D. T. (1982). *The Psychology of Color and Design*. Chicago, IL: Nelson-Hall
- Schein, H. (1956). "What Is Film Humor?" *The Quarterly of Film Radio and Television* 11, no. 1
- Sibley, B. (2002). *The Lord of the Rings: The making of the movie trilogy*. London: HarperCollins Publishers
- Sikov, S. (2010). *Film studies: an introduction*. New York: Columbia University Press
- Smith, C. (2003). *The Lord of the Rings: Weapons and Warfare*. London: HarperCollins Publishers
- Smith, T. (2013). "Contemporary art and contemporaneity: reflections on method, review of reviews". *Discipline*, Vol. 3, Winter 2013, pp. 191-200
- Sparks, A., Stephenson, A. & Bradby, D. (2014). *Mise En Scene French Theatre Now*. London: Bloomsbury
- Studlar, G. (1990). "Masochism, masquerade, and the erotic metamorphoses of Marlene Dietrich". Στο Gaines, J. & Herzog, C. (Eds.), *Fabrications: Costume and the female body*. London: Routledge
- Szymkiewicz, C. (2013). *The Grand Undefined Term – A Study in Mise-en-Scène*. Μεταπτυχιακή εργασία. Sweden: Blekinge Institute of Technology
- Tolkien, J. R. R. (2007). "Words, Phrases and Passages in Various Tongues in "The Lord of the Rings"" In Chr. Gilson (Ed.) *Mountain View*, CA: Parma Eldalamberon
- Torre, M. D. (2002). "The Portrait of Evil in The Lord of the Rings: Reflections Personal, Literary, and Theological", *Logos: A Journal of Catholic Thought and Culture*, Vol. 5, No. 4, Fall 2002, pp. 65-74
- Williams, A. B. (2018). *Using Ambiguity: How mise-en-scène and silhouettes are used to draw emphasis to the emotional content of the story*. Μεταπτυχιακή εργασία. USA: The Savannah College of Art and Design
- Κυριακουλάκος, Π. & Καλαμπάκας, Ε. (2015). *Η οπτικοακουστική κατασκευή*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/5709>

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ (τελευταία ανάκτηση όλων: 05/07/2020)

[3 Ways Acting For Film Is Different From Stage Acting and How to Adjust](#)

[5 Essential Elements of Successful Mise en Scène in Film](#)

[A Mythology of Hope – The Lord of the Rings \(part 2\)](#)

[A Scene Analysis of The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring](#)

[About Mise en scène](#)

[Acting - Genuine and feigned emotion](#)

[acting: Acting in the Twentieth Century](#)

[American Cinematographer: The Lord of the Rings: The Two Towers](#)

[Analysis of a previous student's coursework](#)

[Architectures of Middle-earth – How to study, understand and compare the architecture of Middle-earth in relation to ours.](#)

[AS Media Film Opening Analysis Of Lord Of The Rings](#)

[Black Speech Analysis by Craig Daniel](#)

[COSTUME DESIGN](#)

[Costume Design: The Hidden Art Form of Filmmaking - IFH](#)

[Discussing Architecture in Rivendell](#)

[Dwarven Skyscrapers! If Everyone in Middle-Earth Was a Style of Architecture](#)

[Elves and Art Nouveau](#)

[Fear and Fantasy](#)

[Film Analysis: The Lord of the Rings: The Two Towers](#)

[Film Language: Mise-en-scène](#)

[Gandalf vs. the Balrog explained - LOTR Lore](#)

[Go Ahead and Talk with Your Hands, But Know What You're Saying](#)

[Good and Evil in The Lord of the Rings by Keith Mathison](#)

[Good vs. Evil - Christianity in LOTR](#)

[Good vs. Evil in the Lord of the Rings by Linaewen](#)

[Gothic Architecture Characteristics That Define the Gothic Style](#)

[Heroism and Moral Victory – The Lord of the Rings \(part 1\)](#)

[Hobbits | The One Wiki to Rule Them All](#)

Hoerneman, C. “What is Film Noir?”. Διαθέσιμο στο [What Is Film Noir?](#)

[How does the use of cinematography and mise-en-scène create a feeling of tension in the Council of Elrond scene in Lord of the Rings?](#)

[How Filmmakers Use Shapes And Geometry In Movies To Trigger Your Emotions](#)

[In the Land of Good and Evil](#)

[Lighting Techniques for Lord of The Rings: Fellowship of The Ring](#)

[Lord of the Rings \(2\): Good and Evil](#)

[Lord of the Rings | the Art of Adaptation \(Video\)](#)

[Lord of the Rings- An Analysis of Symbolism and Archetypes in the Trilogy](#)

[Lord of The Rings The Return of the King Behind The Scenes](#)

[Lord of The Rings The Two Towers Behind The Scenes](#)

[Lord of The Rings: Scene Analysis by Oshini Gamage](#)

[LotR News & Information » Analysis of the Bridge of Khazad-dûm Scene](#)

Mcgregor, J. “Two rings to rule them all: a comparative study of Tolkien and Wagner”.
Διαθέσιμο στο [TwoRings.pdf](#)
[Depth of Field](#)

[The One Ring - Tolkien Online - Hobbit News, Tolkien, and The Lord of the Rings](#)

[Meaning of The Color White](#)

[Mise en scène - Creative Arts film project](#)

[Mise en scène - Introduction to Film Language](#)

[Mise en Scène- Everything in the Scene en Scène](#)

[Mise en scene for creative lighting](#)

[Mise en scene Gruvin Singh](#)

[Mise en scene in LOTR: Fellowship of the Ring–Boromir’s Last Stand](#)

[Mise en scene Lectures One and Two](#)

[Mise en scène lotr](#)

[Mise-en-scène](#)

[MIT's Free Online Film and Media Courses](#)

[Movies and Film: Film Acting vs. Theater Acting](#)

[Production of The Lord of the Rings film series](#)

[Sauron - Epic Character History \(Video\)](#)

[Scene Analysis: The Return of the King - The Final Scene.](#)

[Semiotic Analysis of a Media Text The Lord of the Rings](#)

[Stage vs. Screen: A Comparison of Acting Techniques](#)

[The Aesthetics of Film](#)

[The Balrogs of Middle-earth \(Updated\) \(Video\)](#)

[The Clothes Make the Character: The Impact of Costume Design](#)

[The Different Film Techniques used in the Lord of the Rings Film Series](#)

[The Effect of Cultural Mythology on the Fictional Mythology of Tolkien - By: Oliver King](#)

[Analysis of Lighting: Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring](#)

[The Fellowship of the Ring - Film Cinematography](#)

[The Gaffer's Elite: Cinematic Shots](#)

[The Horror of The Ringwraiths in The LOTR Films \(Video\)](#)

[The JRR Tolkien Adaptations - A Critical Analysis](#)

[The Lord of the Rings Character Analysis](#)

[The Lord of the Rings: Symbols](#)

[The Making of a Spectacle A technical and aesthetic style analysis of Peter Jackson’s The Lord of the Rings](#)

[The meaning of line directions in art – horizontals, verticals, diagonals](#)

[The One Ring Explained. \(Lord of the Rings Mythology Part 2\)](#)

[This Masterful Scene From Lord Of The Rings Gives Me Chills Every Time](#)

[Two rings to rule them all: a comparative study of Tolkien and Wagner](#)

[Understanding Mise en scène](#)

[Use of the 'mise-en-scene' in TV Shows and Movies](#)

[What is Forced Perspective? Movie Examples and How to Trick the Eye](#)

[When exactly did Saruman fall? | JRR Tolkien Books and Movies](#)

[Why do we move our hands when we talk I: Finding the right words](#)

[Από το δαχτυλίδι των Νιμπελούγκεν, στον άρχοντα των Δαχτυλιδιών - Ωδείο Όπερα Αθηνών](#)

[Γερμανικός Εξπρεσιονισμός](#)

[Γωνίες Λήψης](#)

[Γωνίες λήψης και είδη φακών](#)

[Γωνίες λήψης και είδη φακών](#)

[Η ελλειπτική αφήγηση και ο κινηματογραφικός χρόνος / film aesthetics](#)

[Οι κινήσεις της κάμερας | reel.gr](#)

[Οπτικοακουστικά Μέσα και Αρχιτεκτονική](#)

[Περί κινηματογραφικής γραμματικής](#)

[Ρουμπέκα Κ. “Γοτθική Τέχνη” \(2009\)](#)

[Στοιχεία θεωρίας Κινηματογράφου – Κινηματογραφική Λέσχη Νάξου](#)